

한국형 전통 하이브리드 캐릭터 형상 연구; 장승과 도깨비를 중심으로

I. 서론
II. 하이브리드 캐릭터 고찰
III. 한국형 전통 하이브리드 캐릭터
VI. 결론 및 향후 연구방향
참고문헌
ABSTRACT

이채론 · 이영숙

초 록

본 연구는 애니메이션에서 나타나는 하이브리드 캐릭터의 형상을 살펴보고 창의적인 한국형 캐릭터 개발과 대중매체에서 재생산될 수 있는 전통 문화의 재현을 위한 확장된 담론을 제시하고자 한다.

먼저, 한국전통문화에서 빈번하게 등장하는 장승과 도깨비를 고찰하고 한국형 하이브리드 캐릭터의 개발을 시도하기 위한 방안을 마련하였다. 이를 위하여 기존 애니메이션 캐릭터에서 하이브리드 특징을 연출한 사례를 분석하여 의미를 파악하였다. 하이브리드 캐릭터는 형태의 조합 및 결합으로 생성된 캐릭터와 형태의 과장으로 생성된 캐릭터로 분류되었다. 그리고 문화재로 남아있는 장승과 도깨비의 특징과 의미를 재조명하였다. 이를 통해, 한국 애니메이션이 가진 캐릭터의 문제점 극복 방안에 도움이 될 수 있는 사항을 구축하고자 한다.

이에 본 논문은 기존의 애니메이션들 속에서 표현된 상상의 동물에 대한 묘사의 특성을 살펴보고, 한국적인 캐릭터 개발에 활용할 수 있도록 민속 신앙과 풍속의 대상으로만 여겨졌던 한국의 장승과 도깨비를 한국 전통 캐릭터 개발에 활용 가능한 대상으로 재조명할 수 있는 기회를 마련하고자 한다.

주제어 : 하이브리드 캐릭터, 전통캐릭터, 문화콘텐츠 산업, 상상력, 장승과 도깨비

I. 서론

애니메이션은 상상력의 보고로 다양한 공상(空想)의 소재를 적극적으로 활용하고 있다. 그리고 그 근간이 되는 소재들은 대부분 신화와 전설, 그리고 민담과 같이 인류의 문화적 근원과 통한다.

발전된 디지털 기술로 영화가 완벽하게 상상속의 존재들, 즉 환상의 존재들을 시각화하면서 할리우드는 그리스신화와 북유럽의 신화들을 적극적으로 활용해서 영화를 제작¹⁾하고 있다. 디지털 기술이 발전되기 전에 인간의 상상력을 담당한 분야는 만화와 애니메이션이었다고 할 수 있으며, 원천콘텐츠로서 만화와 애니메이션이 충분히 개발되어 있는 할리우드는 발전된 기술을 통해 매체전환²⁾만으로도 다양한 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경이다.

이에 반해 한국은 원천콘텐츠로 기능할 수 있는 고전이나 민담들이 풍부함에도 불구하고 한국이 가진 신화와 전설, 민담을 활용한 캐릭터 개발이나 애니메이션 제작이 미흡하다. 더욱이 전통 소재를 발굴해서 콘텐츠로 개발하는 과정에 관심을 가진 것도 문화콘텐츠가 가진 가치를 깨닫고 난 이후에 이루어졌다. 한국은 역사적으로 가치 있는 문화재와 보물, 유형문화재를 보유하고 있으며 이들은 다양한 이야기를 담고 있다. 이들 전통문화 원형을 애니메이션과 같은 콘텐츠 소재로 활용하는 것은 한국의 전통문화를 세계적으로 알리는 요소이다.³⁾ 특히, 한국의 전통문화유산 중 도깨비를 묘사한 귀면청동로 및 산수귀문전을 캐릭터로 하여 개발한다면 <해리포터>에서 등장하는 집 도깨비 ‘도비’ 처럼 주

1) <해리포터>(2001), <반지의 제왕>(2001), <트로이>(2004), <퍼시 잭슨과 번개 도둑>(2010), <토르>(2011), <타이탄>(2010), <신들의 전쟁>(2011), <나니아 연대기>(2005) 등.

2) 기술의 발전으로 메시지를 전달하는 미디어의 발달은 급속도로 이루어졌다. 최근 영화시장은 DC와 MARVEL COMIC의 히어로들이 스크린에서 활약하고 있다. 이는 만화 속 존재들을 효과적으로 영화에 투영시킨 것이며, 만화의 소재가 영화로 변용된 것이 매체전환의 사례라 할 수 있다.

3) 이영숙·신승윤, 「디지털콘텐츠 제작을 위한 전통문화원형의 캐릭터 분류」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제27호(2012.06), p.154 참조.

인공의 곁에서 조력자의 역할을 하면서 이야기를 전개해가는 존재로 한국적인 캐릭터의 창작이라는데 의의를 둘 수 있을 것이다.

우리가 한국만의 <슈렉>과 <몬스터 주식회사>를 만들어내기 위해서는 이들이 서양의 오우거와 벽장 속 괴물이라는 신화와 괴담에서 파생된 것을 인지해야 한다. 최근 드림웍스의 <가디언즈>(2012)에서 서양 신화와 전설 속 캐릭터들이 대거 출연한 것을 보면 한국에 구전되어오는 대상들에 대한 이해가 선행되어야 한다는 점이 확실해진다.

전해져 내려오는 이야기로서 신화와 전설, 민담 등은 대개 상상 속의 이야기들이었다. 상상은 과거 거대한 자연을 이해하고 과학적 근거가 부재하거나 분석 불가능했던 시대에 현실을 파악하고 이해하기 위한 가장 적극적인 방법론이었다.⁴⁾

상상력의 담당 매체인 애니메이션에서 나타나는 상상의 동물 캐릭터 활용 사례를 살펴보는 것은 애니메이션에 있어서 캐릭터는 OSMU의 근본이며, 문화콘텐츠 산업에서 애니메이션이 창출할 수 있는 가장 대표적인 부가가치 창출구라 할 수 있기 때문이다.

애니메이션에서 활용되는 사람을 제외한 대부분의 캐릭터들은 모두 의인화가 이루어진다. 이것은 무생물에게 생명을 불어넣는 과정이며⁵⁾, 애니메이션이 가진 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 상상의 동물은 현실에 존재하지 않는 동물로서, 신성시 되거나 공포심을 조성하는 괴물 혹은 요괴 등으로 존재한다. 애니메이션에서 등장하는 상상의 동물들은 주인공이거나 혹은 조연, 아니면 하나의 에피소드에서 비중이 적더라도, 한 번은 등장하기 마련이다. 이러한 캐릭터를 구상할 때 상상 속 동물을 참고하거나 일본 애니메이션 <포켓몬스터>와 같이 다양한 상상 즉, 일반적인 동물과 특정 기술을 사용하는 능력⁶⁾을 결합시켜 새로운 캐릭터를 창

4) 이인영, 「동서양 신화의 ‘반인반수테마’ 연구」, 『카프카 연구』 제 13집 (2005), p.239 참조.

5) 이영숙·김재호, 「애니메이션 동물캐릭터의 의인화단계 연구」, 『멀티미디어학 회논문지』, 제12권 제11호(2009), pp.1661-1670.

6) 전기를 사용하는 동물이라는 점을 특성으로 하는 ‘피카츄’, 식물과 결합된

조한다.

한국 애니메이션 <내 친구 해치>는 상상의 동물인 ‘해치’를 소재로 제작한 작품으로 서울의 상징인 해치가 시민들에게 한 걸음 더 친근하게 다가갈 수 있게 하는데 목적성을 지니고 제작되었다. ‘해치’는 가족용 애니메이션이며, 총 26편으로 구성되어 있다. <내 친구 해치>는 경복궁을 수호하는 ‘해치’가 가진 상징적 이미지와 전설의 동물이라는 설정이 주는 판타지를 절묘하게 결합시켜 인간에게 친근한 정의의 수호수로서 재미있는 이야기를 구성해 간 장점을 가진다. 그러나 서울시가 개입한 작품이라는 점은 관료주의 산물이라는 선입견으로 인해 본래 애니메이션이 가진 가치보다 폄하되어 있는 것으로 보인다. 그러나 일반적인 동물이 말을 하고 행동하는 사례보다는 한국만이 가진 전통적인 소재를 활용해서 신성한 동물을 캐릭터화한 적절한 사례로서 앞으로도 꾸준히 이러한 한국만이 가진 독특한 특성의 캐릭터를 개발하는데 좋은 예시로 활용되기를 기대해 볼 만하다. 특히, <그림 1>에서 보는바와 같이 TV 시리즈로 기획된 머털도사(EBS, 2012)에서 도깨비와 장승을 의인화하여 캐릭터로 제작한 사례가 있으나 여전히 전통캐릭터개발이 미미한 실정이다.



그림 1. 머털도사에 등장하는 요괴유형 및 장승부부 캐릭터 예

거북이 형상을 한 ‘이상해씨’ 등, <포켓몬스터>는 가장 대표적인 하이브리드 캐릭터들이 집합소다. 현실의 동물들이 아닌 다양한 특성들이 결합된 존재들로서 대결구도를 펼치는 모험물이라는 점을 통해 재미를 유발시킨다.

본 논문은 애니메이션에서 활용된 상상 동물의 사례를 분석하기 위해 상상 속 동물을 유형화하는 작업을 먼저 수행할 것이다. 그러나 상상의 동물은 그 유형을 구분 짓기가 모호하다. 이는 용어에 대한 구체적인 정의가 확실하게 이루어지지 않은 점도 있거니와, 대부분의 용어를 혼용하기 때문이다. 일차적으로 상상의 동물은 신성한 동물과 그렇지 않은 동물로 나누어질 수 있으며, 이는 동물의 성격을 결정짓는다.

신성동물은 용, 봉황, 백호, 십이지신 등과 같이 토테미즘을 근간으로 하는 동물의 형상이 애니메이션에서 다루어진다. 신성하지 않은 동물들은 일반적으로 몬스터, 혹은 요괴라 불리는데 이는 환상이라는 지각할 수 없는 영역의 존재들을 부정적으로 바라보았을 때 발생하는 결과다. 흔히 낯선 존재에 대한 두려움이 투영된 것인데, 요괴는 영적 존재, 즉 귀신이라는 의미를 내포하기 때문에 상상의 존재는 맞지만 이들은 동물의 범주에 포함시켜야 하는지는 애매하다. 하지만 신성한 동물이나, 괴물 혹은 요괴들의 형상은 이형(異形)이라는 큰 틀 안에서 구분될 수 있다.

이형(異形)의 형상은 하이브리드(Hybrid)와 뮤턴트(Mutant)의 생성원리를 가진다.⁷⁾ 애니메이션에서 나타나는 캐릭터들은 사실 말을 할 수 없는 존재가 말을 할 수 있는 인간을 흉내 낸다는 점에 있어서는 대부분 인간과의 결합을 통해 탄생한 하이브리드(Hybrid) 캐릭터라 할 수 있다. 형태의 조합을 기준으로 하이브리드가 이루어진 캐릭터들과 함께 뮤턴트는 신체의 왜곡과 기형을 의미한다. 이러한 특성으로 인해 김윤아(2009)는 하이브리드를 우월한 능력을 가진 존재, 뮤턴트를 열등한 존재로 구분 짓는다. 또한 정재서(2005)는 중국의 경우 동물의 합체 즉 하이브리드가 많은데 비해 일본은 인간 혹은 사물의 변종 형태 즉 뮤턴트가 많은 것이 특징이라고 지적⁸⁾한 바 있다. 이렇듯, 동물 혹은

7) 김윤아, 「요괴 캐릭터 연구 : 요괴 이미지의 생성원리를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제16호(2009.08), p.141에서 요괴의 생성원리를 하이브리드와 뮤턴트로 구분. 요괴는 이 세상의 존재들이 아닌 점을 통해 이형의 존재론적 특성을 가진다.

요괴와 괴물을 세분화시키지 않고, 큰 틀 안에서 보면, 애니메이션에서 등장하는 상상을 통한 이형(異形)의 캐릭터들은 하이브리드 캐릭터로서 그 형태가 다른 종과의 조합인지 아니면 신체의 왜곡과 돌연변이와 같은 기형의 형상을 가졌는지에 따라 구분될 수 있다.

본 논문은 애니메이션에서 나타나는 하이브리드 캐릭터의 형상을 살펴봄으로써 보다 창의적인 한국형 캐릭터 개발에 도움이 될과 동시에 현대 대중매체에서 재생산될 수 있는 전통 문화의 의미 있는 재현을 위한 확장된 담론을 제시하는데 목적을 가진다.

이에 본 연구의 구체적인 연구방법은 다음과 같다.

첫 째, 상상의 동물을 구분한 하이브리드의 양상인 형태조합, 그리고 신체의 과장과 왜곡에 대한 이해를 위해 하이브리드와 뮤턴트에 대한 개념을 면밀히 살펴보도록 한다.

둘 째, 제시된 분류 기준에 포함되는 각각의 애니메이션을 살펴봄으로써, 각 애니메이션의 성격과 구현된 상상 속 동물의 형상이 가진 특성을 통해 문화콘텐츠 제작에서 하이브리드 캐릭터가 가지는 의미를 고찰한다.

셋 째, 앞서 살펴본 자료들을 통해 도출된 결과들을 활용, 한국형 하이브리드 캐릭터의 개발을 위해, 한국 전통 문화 속에 살아 숨 쉬고 있는 장승과 도깨비를 재조명하도록 한다. 이를 통해, 한국 애니메이션이 가진 캐릭터의 문제점 극복 방안에도 도움이 될 수 있는 사항 및 한국형 전통 하이브리드 캐릭터 제안을 가능하도록 한다.

II. 하이브리드 캐릭터 고찰

8) 정재서, 「중국적 상상력으로 보는 일본 문화산업 속의 요괴 모티프」, 『일본의 요괴문화 그 생성원리와 문화산업적 기능』, 중앙대 한일문화연구원 편, 한누리미디어, 2005, p.271.

애니메이션에서 언급되는 하이브리드는 본 논문에서 다루려하는 의미와는 다소 차이가 있다. 애니메이션에 있어서 하이브리드는 제작과정에서 2D와 3D의 합성을 의미한다.⁹⁾ 그러나 본 지에서는 애니메이션의 제작 측면에서 의미한 하이브리드가 아닌 다른 의미의 하이브리드를 적용시키고자 한다. 하이브리드(Hybrid)성은 괴물이나 요괴와 같은 상상적 존재들을 형상화하는 가장 일반적인 방식이다. 인간과 동물의 혼성은 신화에 등장하는 많은 신들의 모습에서 찾을 수 있다.¹⁰⁾ 즉, 하이브리드 캐릭터에서 의미하는 하이브리드는 잡종 혹은 혼성의 방식, 속성을 합치고 섞고 덧붙여서 신체의 변형을 만드는 원리다. 그 결과 만들어진 캐릭터의 형상은 비현실적이거나 괴상한 모습을 가진다.

1. 서양에서 나타나는 하이브리드(Hybrid)의 특징

서양에서 나타나는 하이브리드 캐릭터는 대개 신화에서 다루어진다. 신화에 등장하는 많은 신들의 모습에서 발견되는 하이브리드는 염소와 사람의 하이브리드인 사투로스, 말과 사람의 하이브리드인 켈타우로스 등을 들 수 있다. 이는 신화에서 종종 등장하는 존재들이며 특히 사투로스의 경우, 그리스 영웅들을 훈련시키는 존재로서 디즈니 애니메이션 <헤라클레스>에서도 사투로스, 즉 ‘판’이라는 캐릭터가 등장해 활약하는 모습을 보인다.

하이브리드는 결합이라는 특성 상 반인반수가 일반적인데, 이는 서구 신화에서 신성 침범의 결과이거나 부조화의 상징으로 간주되어 왔다. 반인반수들은 신의 간교로 신과 인간이 성적인 결합을 하거나 인간의 잘못된 성적 욕망으로 인해 태어나는 경우가 대부분이기 때문이다. 이를테면, 포세이돈이 데메테르를 겁탈하여 낳은 자식인 아리온은 말을 할 줄 알고 오른발이 인간의 발과 같은 신마(神馬)이다. 에리크토니오스는 헤파이스토스가 포세이돈의 농간에 따라 아테나를 겁탈하려다 흘린 정액이 대지의 여신

9) Cooper, Doug, "2D/3D hybrid character animation on "Spirit" ", *ACM SIGGRAPH 2002 conference abstracts and applications*(July 21-26, 2002, San Antonio, Texas), p.133.

10) 김윤아, 앞의 논문, p.148.

가이아를 임신시켜 낳은 아이로 상반신은 인간이고 하반신은 뱀이다. 미노타우르스 역시 반은 인간이고 반은 황소인 크레타의 괴물로 미노스왕의 아내 파시파에가 흰 소로 변한 포세이돈과 정을 통하여 낳은 것으로 전해진다.¹¹⁾

본래 동물들이 가진 능력은 인간의 열등함과 부족함을 채워줄 수 있는 부러움의 대상이었다. 동물이 가진 강력한 힘이나 뛰어난 능력에 경이로움을 가진 인간들에 의해 경탄과 신앙의 대상이 되어왔으며 토템과 같은 종교로 기능하였다. 인간 존재의 열등함이나 나약함에 대한 반대급부(反對給付)로 인간들은 인간과 동물이 결합하고 잡종으로 섞이는 상상적 이미지를 그리고 이야기를 만들어 냈던 것이다.¹²⁾ 신화 중에 생물을 창조한 프로메테우스가 신의 형상을 닮은 인간을 만들었고, 이후 함께 만든 모든 생물들에게 날개와 비늘 단단한 피부 등, 자연환경에 적응하고 살아갈 수 있는 능력을 주었지만 마지막 인간에게는 줄 수 있는 것이 아무것도 남지 않았다는 이야기가 있다. 이에 프로메테우스가 인간들을 위해 하늘에서 불을 훔치게 되었고, 그 별로 영원한 안식을 빼앗기고 말았던 것이다. 이는 인간에게 있어서 동물성이 얼마나 열망 가능한 요건인지를 확인시켜주는 이야기라 할 수 있다.

블라디미르 프로프는 <민담의 역사적 기원>에서 여러 동물들의 조합으로 만들어지는 환상적 동물들에게서 신성(Sacred)을 찾아낸다. 고대인들은 자연재해를 두려워하고, 강한 동물성을 부러워하기도 하면서 그 힘을 인간의 것으로 만들고자 하는 욕망과 상상력으로 하이브리드의 신이적 생물을 탄생시켰던 것¹³⁾이다.

2. 동양에서 나타나는 하이브리드(Hybrid)의 특징

그리스 신화에서 발견되는 상상의 동물로서 하이브리드의 유형과 더불어 고대 중국의 신화를 다루고 있는 『산해경』에서 역시 수많은 기이한 동물들이 등장한다. 이들은 미지의 세계에 대한

11) 이인영, 앞의 논문, pp.248-249.

12) 김윤아, 앞의 논문, p.148.

13) 김윤아, 앞의 논문, p.148.

인간의 원초적 상상에서 발생한 것으로 그들의 신비성과 초월성을 강조하기 위해 매우 기괴한 형상을 하고 있다. 이들 형상은 다른 동물끼리의 결합, 혹은 인간과 동물의 결합으로 이루어져 있다.¹⁴⁾

신체의 결합이 하이브리드의 특성이라면 뮤턴트는 돌연변이나 기형의 존재들을 말한다. 다른 종이 결합되거나 잡종된 것이 아니라 인간 신체의 과장, 왜곡되거나 신체의 일부가 중첩 혹은 생략되는 방식으로 이미지를 만든다. 뮤턴트의 방식은 인간보다 열등한 존재들일 경우가 많으며, 목이 죽 늘어나거나 눈이나 다리가 하나인 경우, 혹은 여러 개의 꼬리나 여럿 달린 머리처럼 기형적인 신체성을 보여주는 경향이 다분하다.¹⁵⁾ 하이브리드 형이 인간의 능력을 초월한 존재로서 기능한다면, 뮤턴트의 경우 인간의 원한이나 복수심에 의해 요괴의 형상으로 정형화된다. 이는 일본의 요괴 설화 등을 시각화 할 때 활용되는 소재들이다.

일본의 경우 섬나라의 특성으로 살고자하는 욕망과 죽음이 긴밀하다. 또한 삶에 대한 욕망이 강한 만큼, 다양한 존재들에게 기복하는 신앙이 강렬하게 나타나며 나라의 근원에 대한 신화와 설화가 무국적적으로 발생되어 있다. 다양한 수의 요괴가 존재하며 그 형태 또한 굉장히 다양화 되어 있다. 이에 일본의 애니메이션에서는 타국의 애니메이션보다도 요괴에 대한 묘사가 활발하며, 작품의 수 또한 많다. 목이 늘어나는 로쿠로쿠비, 강가의 요괴로 그려지는 갓파 등은 게임과 애니메이션의 주된 소재로 활용된다.

뮤턴트로서 요괴는 하이브리드로서 결합형 캐릭터와 구분되는 독자적 특성이 있는데, 이것은 영적존재와의 결합이 가져오는 특성으로서 삶과 죽음의 경계에 존재하는 생명체라는 점이다. 이는 인간의 원초적인 죽음에 대한 불안과 공포를 지시하는 존재라고 할 수 있다.¹⁶⁾ 그러나 뮤턴트 역시 인간의 일반적인 신체가 왜곡

14) 김정숙, 「조선시대 비밀상적 상상력-요괴 및 지옥형상의 내원과 변모」, 『한문학논집』, 35집(2012), p.102.

15) 김윤아, 앞의 논문, p.147, p.151.

되고 과장되는 과정에서 요괴라는 영적존재와의 결합이 동반된다는 점이 하이브리드의 성격을 띠었다고 할 수 있다.

3. 애니메이션에서 나타나는 하이브리드 캐릭터 특징

1) 형태의 조합 및 결합

앞서 살펴보았듯이 하이브리드 캐릭터가 동양과 서양으로 구분되어 발현된 것을 볼 때, 애니메이션 역시 각각의 특성이 적용되어 제작되었다고 보여 진다. 많은 수의 동물이 결합된 하이브리드 캐릭터로서 용이 존재한다.

서양의 용을 묘사한 할리우드의 애니메이션과 동양의 용이 묘사된 일본의 애니메이션을 대표로 할 수 있는데, 서양의 용이 가진 형상은 앞서 설명했듯이, 도마뱀으로서 그 기본 특성을 가지며, 발톱이 있는 날개와 손, 그리고 공룡의 형상을 닮아 있는 전체적 형상, 그리고 입에서 불을 뿜는 공격성을 지니고 있다. 이러한 형상은 대부분의 서구 애니메이션에서 나타나는 이미지이며, 이러한 이미지와 특성을 발견 가능한 애니메이션으로서 <슈렉> 시리즈와 <드래곤 길들이기>등이 여기에 속한다. 하지만 공격적이고 부정적으로 그려지는 용의 기원과는 달리 애니메이션에서는 이러한 타자에 대한 주체화라는 ‘환상성’¹⁷⁾을 통해 이들이 부정적이고 사악한 악의 존재가 아닌 사교적이고 인간에게 친근한 존재로 캐릭터성을 부여받는다.

동양의 경우 서양과 다른 이미지를 지닌 것을 보이는데, 동양의 용은 9개의 동물의 형상을 가지고 있다고 알려져 있다. 낙타의 얼굴, 사슴의 뿔, 눈의 귀신, 뱀의 몸체, 머리털은 사자, 비늘은 물고기 잉어, 매 발톱, 악어 발, 귀는 소와 유사하다. 입가에는 긴 수염이 나 있고 동판을 두들기는 듯한 울음소리를 낸다. 머리 한가운데에는 척수라고 불리는 살의 용기가 있는데, 이것을 가진 용은 하늘을 자유롭게 날 수 있다. 또한 등에는 81장의 비

16) 김윤아, 앞의 논문, pp.145-146.

17) 이채론, “팀버튼의 환상성 연구, <이상한 나라의 엘리스>를 중심으로”, 세종대학교 일반대학원 석사학위 논문, 2010.

늘이 있고, 목 밑에는 한 장의 커다란 비늘을 중심으로 하여 반대 방향으로 나 있는 49장의 비늘인 역린이 있다.¹⁸⁾ 이러한 용의 형상이 가장 잘 드러난 작품은 일본 애니메이션 <드래곤 볼>로서 용의 신성성을 가장 잘 부각시켰으며, 그 형상 역시 문헌에서 전하는 이미지와 가장 잘 닮아 있다. 7개의 드래곤 볼을 모으면 용신을 소환할 수 있으며, 소환된 용신은 드래곤 볼을 모두 모은 존재의 소원을 들어준 뒤, 다시 7개의 드래곤 볼이 전 세계로 뿔뿔히 흩어진다. 신격화 되어 있는 설정과 동양의 용이 가진 이미지를 가장 적절히 조합해 제작한 애니메이션이라 할 수 있다. 이어 동양의 용으로서 그 형상을 가진 존재는 <센과 치히로의 행방 불명>에 나타나는 호수의 신으로서 남자 주인공인 ‘하쿠’의 형상이다. 작품의 설정에서는 이무기의 영역에 있는 존재이지만, 작품 속에서는 프로타고니스트¹⁹⁾의 성격을 부여하기 위하여 용의 형상과 닮아 있는 것을 확인할 수 있다.²⁰⁾

용이 다양한 동물들의 결합으로서 이루어진 하이브리드 캐릭터라면 또 다른 하이브리드 유형으로서 반인반수적 존재는 인수혼합 혹은 인수결합의 양상을 띠고 있다는 점에서 고대인들의 인간과 동물에 관한 인식론적 사유와 궁극적으로 인간 존재론적 사유의 일반을 확인할 수 있다.²¹⁾ 이집트의 스팅크스는 대표적인 인간형 하이브리드로서 여자와 사자의 결합 형태를 보인다. 물론 그리스 비극의 주인공 ‘오이디푸스’에 의해 제거된 안타고니스트로서 존재했던 하이브리드 캐릭터지만 인간이 범접할 수 없었던 초월적 존재였음은 분명하다.

애니메이션에서 나타나는 반인반수형 하이브리드 캐릭터들 중 인어공주는 대표적인 애니메이션의 소재로서 안데르센 동화의 주인공으로 익숙하다. 이는 과거 세이렌의 전설에서 그 원형을 가

18) 채영숙, 앞의 논문, p.202.

19) 고대 그리스극의 주연 배우를 뜻함. 현재는 극적 작품의 중심인물 즉, 주인공을 의미한다. ↔ 안타고니스트

20) 심형래 감독의 <D-War> 역시, 이무기라는 설정이나, 용의 형상을 하고 있는 점을 보인다. 또한 같은 형상을 한 존재 둘이 선과 악의 대치를 보이는 점이 있어 흥미롭다.

21) 이인영, 앞의 논문, p.252.

지며, 오늘 날 동화 속의 존재로서 알고 있는 인어공주는 현대적으로 재해석 된 신화의 변용 사례라 할 수 있다. 세이렌은 물고기와 인간의 형상을 하고 뱃사람들을 향해 노래를 불러 이들을 난파하게 만드는 사악한 존재로 그려지곤 했다. 그러나 인어의 경우 신비롭고 기묘한 존재로서 사람들에게 해를 입히는 성격보다 이미 난파된 배에서 건진 보물을 통해 부유한 종족인 특성을 가진다. 이러한 특성은 디즈니 애니메이션 <인어공주>에서 주인공 ‘에리얼’ 이 자신이 모은 인간들의 물건을 가득히 채운 공간을 보면 드러난다.

인간과 새의 결합으로서 하피 역시 인간 여자와 새의 결합인데, 이는 게임 콘텐츠에서 주인공 캐릭터가 물리쳐야 하는 대상으로 활용되거나, 일본 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에서 유바바의 캐릭터가 정찰을 위해 변신하는 형상으로 그려진다. 켈타우로스과 사티로스는 그 존재론적 근원에 따라 신화를 다룬 애니메이션 작품에서 등장한다.

조합형 하이브리드							
동물 + 동물 결합				인간 + 동물 결합			
동양 용		서양 용		물고기와 인간		새와 인간	염소와 인간
<센과 치히로의 행방불명>의 ‘히쿠’	<드래곤 불> 용신	<슈렉>의 용	<드래곤 길들이기>의 ‘투스리스’	<아이스 에이지 4>, 세이렌	<인어공주>, 에리얼	<센과 치히로의 행방불명>, 유바바, 하피	<헤라클레스>, 판

표 1. 애니메이션에서 나타나는 조합형 하이브리드

2) 형태의 왜곡 및 과장

요괴(妖怪)를 글자 그대로 풀이한다면 ‘요사스럽고 괴이한 것’이다. 인간은 스스로 나약한 존재임을 알고 있으며 이성적으로는 이해하기 어려운 불가사의한 현상이나 초자연적 힘에 대해 공포와 불안을 느낀다. 이러한 내면의 심리는 신(神)이라는 존재

에 의존하거나 특별한 힘을 가진 존재를 만들어내기도 한다.²²⁾ 요괴담에 나오는 요괴의 종류는 헤아릴 수 없이 많다. 조현미 (2007)가 자신의 논문에서 정리한 가장 일반적인 일본의 요괴 캐릭터는 ‘오니’, ‘텐구’, ‘갓파’, ‘타누키’ 이렇게 네 가지로 압축될 수 있다. 작품 속에서 등장하는 이들을 살펴보면 우리나라의 도깨비와 닮았지만 사악하게 그려지는 ‘오니’는 일본 애니메이션 <귀신전>에서 악의 존재로 그려진다. 산 속에서 살며 승려로 변신해 수행하는 승려를 골리기도 하고 <헤라클레스>의 ‘판’ 처럼 영웅을 가르치는 존재로 그려지기도 하는 ‘텐구’는 일본의 명장 ‘미나모토노 요시츠네’의 삶을 그린 <차나왕 요시츠네>라는 만화 속에 등장해 요시츠네가 실의에 빠져있을 때 종종 만나 그를 위로하고 가르치는 존재로 나타난다. 붉은 얼굴에 큰 코가 특징이다. ‘갓파’는 그 생김새가 거북이와 비슷하지만 사람처럼 걷고, 머리 위에 있는 작은 홈에 물이 차 있다. 물속에 사는 요괴이기 때문에 육지에 올라왔을 때, 이 물이 마르면 고통스러워하며, 죽음에 이르게 된다. ‘갓파’는 다양한 형상으로 묘사되어지며, 작고 아담하며 귀여운 성격을 가진 존재로 <갓파쿠와 여름방학을>에서는 애완용 동물처럼 그려지기도 한다. ‘타누키’²³⁾는 일본의 식당 앞에서 종종 발견되기도 하는 요괴로서, 나이를 많이 먹은 동물이 요물이 되는 경우로 이해할 수 있다. 다카하타 이사오 감독의 <폼포코, 너구리 대작전>을 보면 너구리들이 사람으로 변신하는 둔갑술을 연마하는 것을 볼 수 있는데, 본 지에서는 하이브리드 캐릭터의 영역에서 ‘변신’은 하나의 몸체에서 다른 존재로 전이되는 과정이므로, 다루지 않도록 한다.

앞서 같은 동양권에서도 중국의 경우는 <산해경>을 통해서도 확인이 가능하듯이, 하이브리드의 긍정적 성격이 강한 캐릭터들이 중심이라면 일본의 경우는 뮤턴트 혹은 요괴의 캐릭터로서의

22) 조현미, 「재패니메이션에 나타나는 반요 형태 캐릭터가 갖는 의미와 분석: <이누야샤>를 중심으로」, 『디지털 디자인학 연구』, Vol.7 No.3(2007), p.281.

23) 타누키라는 단어는 너구리를 뜻하기도 하고, 비유적으로 교활한 사람을 뜻하기도 한다.

성격이 강한 것을 언급했다. 신이나 요괴 모두 상상력의 산물이라는 점에서 인간과의 관련성은 필연적이지만, 신은 아무리 사악하다해도 인간에 의해 응징되거나 차단될 수 있는 존재가 아니다. 그러나 요괴들은 인간보다 열등하고 일상생활에서 친근하고 손쉽게 만날 수 있는 존재들로 여겨진다. 사악한 요괴들은 두려움의 대상이 됨과 동시에 인간 이상의 능력을 지닌 퇴마사나 스님 혹은 무당에 의해 퇴치가 가능하다. 요괴들의 세계는 궁극적으로 인간에 의해 조절되고 인간을 위협할 때 물리쳐지고 제압되는 세계이다. 일본에서 요괴 캐릭터가 중의적 방향으로 발전한 것은 이런 인간과의 양가적 관계 때문인 듯하다.²⁴⁾

애니메이션에서 나타나는 요괴의 형상은 매우 다양하다. 김윤아(2007)에 의하면 요괴의 유형은 크게 자연계, 도구계, 인간계, 동물계 요괴로 나뉜다. 일본 애니메이션의 방대한 콘텐츠의 양속에서 요괴를 다룬 모든 작품을 다루기는 어렵기에 극장용 장편 애니메이션에서 나타난 요괴의 형상을 중심으로 몇 작품 선정하였다.

과장 및 왜곡형 하이브리드 = 뮤턴트

자연 + 요괴	도구 + 요괴	인간 + 요괴	동물 + 요괴
			
<원령공주> 자연의 원한신	<모모와 다랑박의 요괴들>의 요괴 3인방	<귀신전> 오니	<갓파쿠와 여름방학을>갓파

표 2. 과장 및 왜곡형 하이브리드 캐릭터들

자연계 요괴로서 사례를 든 <원령공주>의 경우, 인간의 무분별한 자연파괴에 분노한 원한신으로서 거대한 멧돼지의 형상을 한 자연의 원한신이 요괴와의 결합으로 거대해진 몸집을 가지게 되고, 주인공 아시타카를 공격한다. 도구계 요괴로서 <모모와 다

24) 김윤아, 앞의 논문, p.145.

락방의 요괴>의 주인공에 의해 다락방에 갇혀 있던 요괴들이 깨어나 벌어지는 소동이 소재다. 인간계 요괴로서는 대개의 요괴들을 캐릭터로 변화시키면서 인간형을 취하²⁵⁾곤 하지만 본성 자체가 인간형인 요괴로서 ‘오니’가 존재한다. 이는 도깨비의 일종으로 보다 포악하고 사악한 존재로 그려진다. <귀신전>의 ‘오니’는 부족을 이루고 주인공의 세력과 대립하는 형상을 보인다. 상상의 동물과 실재하지 않는 존재를 동물형으로 그려낸 요괴로서 동물계 요괴에는 거북이의 형상을 한 강의 요괴 ‘갯과’를 사례로 들었다. <갯과 쿠와 여름방학을>의 경우 오랜 세월 화석의 형태로 잠들었던 요괴 갯과 ‘쿠’를 만난 현재의 인간계 사람들과 벌어지는 한 편의 소동을 다룬 애니메이션이다. 기존의 ‘갯과’라는 요괴가 가지고 있는 혐오스러운 파충류의 외형과 성향이 귀여운 캐릭터로 변화되어 주인공에 적용된 사례이다.

형태의 조합 및 결합, 과장과 왜곡과 같이 이종교배로서 두 가지 특성이 한 몸에 드러나는 하이브리드가 아닌 변신의 차원에서 하이브리드가 존재한다. 앞서 이야기한 ‘타누키’가 가진 특성이기도 한 ‘변신’이다. 서양의 늑대인간은 인간의 형상을 하고 있다가 물리적 자극에 의해 변신하게 되는 기제를 지닌다. 이는 이후 <헐크>와 같은 캐릭터의 전신이 된다고 볼 수 있다. 늑대인간과 같은 변신형 하이브리드 같은 경우는 과거 뱀파이어와 대립 구도를 가졌던 금수로서의 성격에서 최근 개봉했던 호소다 마모루 감독의 <늑대아이>와 박보영, 송중기 주연의 <늑대소년>과 같이 친인간적으로 변모하는 것을 확인할 수 있다. 이는 이계의 존재들에 대한 관심도 증가와 함께 변두리에서 방황하고 악의 측면에서 시선을 받던 캐릭터성이 애니메이션의 환상성을 만나 타자의 주체화가 이루어진 것을 뜻한다.

25) 예를 들어 <이누야샤>의 이누야샤는 반인반요인 반면 그의 형으로 나오는 완전한 요괴 ‘셋쇼마루’는 요괴이지만 요괴의 형상이 아닌 매력적인 인간형으로 여성 시청자들을 포섭하는 역할을 한다.

Ⅲ. 한국형 전통 하이브리드 캐릭터

1. 한국 애니메이션에서 나타나는 하이브리드 캐릭터 분석

한국 애니메이션은 현실적인 이야기를 소재로 주로 다룬다. 이는 애니메이션이 가지고 있는 한계치 없는 상상력의 표현에 대한 외면이다. 성공적인 애니메이션의 사례로 인식되는 <장금이의 꿈> 역시 <대장금>이라는 드라마를 원작으로 하는 매체전환 작품이다. 아름다운 이야기와 에피소드 중심으로 구성되어 있으며, 화려한 상상력은 타 작품들에 비해 배제되어 있다. 또한 국내 애니메이션의 채도약이라는 미명 아래 자리 잡은 <마당을 나온 암탉> 역시 꿈을 찾아 모험을 떠난 암탉을 주인공으로 한 사건 중심의 현실적인 주인공이 중심이다. 상상력을 자극하는 캐릭터들의 개발이 시급한 시점이다. 하이브리드 형상을 소재로 한 대표적인 한국 애니메이션 작품을 찾아보면 표와 같다.

한국 애니메이션에 나타나는 하이브리드

		
<내 친구 해치> 상상의 동물 결합	<꼬비 꼬비> 인간 + 도깨비 결합	<천년 여우 여우비> 인간 + 요괴 + 동물

표 3. 한국애니메이션에서 나타나는 조합형 하이브리드

<내 친구 해치>는 서론에서 언급했던 것과 같이 ‘해치’라는 상상의 동물을 소재로 한 애니메이션으로서 우리가 일반적으로 ‘해태’라고 알고 있는 상상의 동물을 부르는 원말이다. ‘해치’는 선악을 판단하고 시비를 분별하는 능력을 갖추고 있는 상상의 동물이며, 머리에 뿔이 있고 전체적으로는 사자의 형상을 하고 있다. 하지만 목에는 방울을 달고 있으며 몸은 전체적으로 비늘로 덮여있다. 크지는 않지만 겨드랑이 쪽에 작은 날개가 돋

아있다. 다양한 동물들의 결합이라는 측면에서 하이브리드 캐릭터로 자리하는 캐릭터라 할 수 있다.

<꼬비꼬비>라는 한국 도깨비 설화를 소재로 다룬 애니메이션은 애초에 반인반수의 성격을 내재한 캐릭터가 아닌 ‘변신’의 특성을 가진 조합형 하이브리드 캐릭터라 할 수 있다. 두 명의 주인공이 주문을 외우며 일명 ‘합체’를 하게 되는 경우다. <꼬비꼬비>는 애초에 도깨비라는 요괴를 소재로 삼았기 때문에 다양한 요괴형 캐릭터들이 등장하는 것을 확인 가능하다. 다양한 사물이 오랜 기간이 흐른 뒤 생명력을 받아 도깨비가 된 것이기 때문에 사물과 요괴의 하이브리드라고 할 수 있다. 오래된 빗자루, 깨진 그릇, 절구와 절구공이, 꽃신, 옥반지, 쥐방울 등 오래된 사물들이 사람들 몰래 잠에서 깨어나 도깨비로 활동한다.

동물과 요괴의 결합에 인간형이 추가된 캐릭터로서 한국에서는 가장 오랜 기간 사랑받고 있는 캐릭터가 존재한다. 바로 ‘구미호’다. 구미호는 『산해경』의 南山經²⁶⁾에 포함되어 ‘청구산 남쪽에 생김새가 여우같은데 아홉 개의 꼬리가 있으며 그 소리는 마치 어린애 같고 사람을 잘 잡아먹는다.’고 기록되었다. 구미호는 우임금이 하얀 구미호인 도산씨의 딸과 결혼했다는 전설에서도 보이듯이 원래부터 사악한 존재는 아니었지만 은나라 주왕(紂王)의 첩인 달기(妲己)를 구미호의 화신으로 그리는 등 후대로 갈수록 구미호에는 사악한 여성의 이미지가 부여되었다. 우리나라에서도 구미호 이야기는 민간에 널리 퍼져 ‘여우누이’나 ‘여우구슬 이야기’가 전국 각지에서 구전되고 있다.²⁷⁾

구미호를 다룬 한국 애니메이션의 대표작은 <천년 여우 여우비>(2006)로서 이성강 감독의 두 번째 장편 애니메이션이다. <천년 여우 여우비>(2006)는 완전한 성인이 되지 않은 사춘기 여우 소녀를 설정했다. 꼬리가 아직 5개 밖에 달리지 않았으며, 지구에 불시착한 외계인 요요들 6마리와 한 지붕 아래 살고 있다. 어

26) 산해경은 사마천이 ‘사기’를 집필할 때 인용한 책으로서 그 구성은 산경(山經) 5권, 해경(海經) 13권으로 총 18권이다. 그 중 산경 1권이 바로 남산경(南山經)이다.

27) 김정숙, 앞의 논문, p.103.

느 날, 산 속에서 또래의 인간 아이들을 우연히 만나게 되어 한 남자아이에게 마음이 끌리고 그렇게 인간생활을 시작한 여우비의 모험이 주된 이야기다.

2. 한국 전통 하이브리드 캐릭터 제안

한국의 신화와 전설에 등장하는 다양한 유형의 동물들이 있다. 고조선 건국 신화인 ‘단군신화’에 나오는 곰과 호랑이는 이미 오래 전부터 알려진 동물들이다. 당시 오랜 인고의 시간을 보내고 난 곰이 ‘웅녀’가 되어 환웅과 결혼하게 되는데 곰의 형태가 변한 인간이라는 점을 통해 하이브리드 적 특성이 발견되는 것을 알 수 있다.

한국의 신화 뿐 아니라 각국의 신화들에서는 ‘단군신화’와 같이 집단을 대표하는 동물 혹은 그 집단의 대표자와 관련된 동물들이 다수 등장하는 것은 신화에서 이 동물들을 통해 신화의 자연관이자 종교관으로서 토테미즘이 담기기 때문이다. 원래 토템이라는 말은 북미 아르콘킨 부족에서 유래했는데, 대체로 그것은 초자연적인 동지 또는 조력자를 의미한다. 고대인들은 동물 뿐 아니라 식물들도 인간과 마찬가지로 영혼을 가지고 있다고 믿었으며, 이는 인간과 같은 심리적 동일성을 가지는 의미가 된다.²⁸⁾ 동질성을 지닌 동물을 자신들 부족의 토템으로 삼았으며, 인간 집단의 존재론적인 의미화가 되며, <단군신화>에서 곰의 경우 인간으로 그 형태를 변신시킴으로서 신성성을 부여받는다. 이처럼 인간은 자신들이 알 수 없는 미지의 영역에 대한 호기심과 두려움으로 상징을 만들어내고, 그들을 심리적으로 의지하거나 물리치는 의식을 행하여왔다. 그 대표적인 문화가 장승과 도깨비다. 설화와 민담에서 전승되어온 장승과 도깨비는 다양한 유형과 의미를 지니고 있기에 전통캐릭터의 역할이 수행가능하다. 특히, 일본의 경우 도깨비와 유사한 형상의 ‘오니’가 두려움과 공포의 대상으로 그려졌다면 한국은 이 도깨비가 인간에게 친근한 존재

28) 오세정, 「한국 신화에 나타난 동물들에 대한 상상력」, 『시학과 언어학』, Vol.22(2012), p.202 참조.

이자 해학적으로 전승되어왔다. 이에 오히려 잡귀를 쫓는 역할을 담당하는 수호의 신으로 여겨져 ‘귀면와’와 같은 형상으로 나타나기도 한다. 본 지에서는 한국의 정신이 깃든 장승과 도깨비를 고찰하여 전통문화캐릭터 개발에 재조명하고자 한다.

1) 장승

장승은 민간신앙에서 파생된 형태의 요소이다. 우리민족은 토속적이고 샤머니즘적인 민간신앙들과 함께 하였다. 장승, 솟대, 원탑, 선돌, 당산등의 조형물은 풍수지리학적으로 장소를 구분 짓는 중요한 요소로 분류되었다. 특히 마을을 침입하는 잡귀와 잡신 및 나쁜 운수를 막기 위하여 나무나 돌에 험악한 사람의 얼굴모습을 새겨서 마을 입구나 길가에 세운 마을의 하당신의 하나이다. 따라서 마을사람들의 신에 대한 집단 표상이 장승으로 형상화되었다.

한국문화재에서 나타나는 석장승

			
관룡사석장승 문화재청	경상북도민속문화재 문화재청	나주불화사석장승 문화재청	하원금귀당장군 문화재청

표 4. 문화재로 남아있는 석장승들

장승의 기원은 솟대, 선돌, 신목(神木)등과 함께 신석기, 청동기 시대의 원시 신앙물로서 유목 및 농경문화의 소산이다. 수호

신상으로서 부족의 공통적 염원을 기원하다가 삼국시대이후 외래 신앙(불교, 유교, 도교)과 토착화하는 과정에서 장승의 의미가 마을의 경계나 호법신으로 축소되었다.

통일신라시대이후 장승은 불교라는 제도권에 안착하지 못하였지만 당시 호국신앙인 불교와 무관한 장승이 사찰의 용화되어 한국만의 특징적으로 민중의 삶과 정서를 대변하여 독창적인 형태로 표현되었다. 장승의 호칭은 법수, 벽수, 장신, 장생 등의 여러 가지 명칭이 있으며 주요기능으로는 부락 수호 및 방위수호 산천비보 및 읍락수호 불법수호와 경계표 및 노표, 성문 수호등 득남과 풍요를 기원한다. 대표적 소재로는 석장승<표 4>과 목장승으로 구분한다. 현재 남아있는 대부분의 문화재는 석장승이 대부분이다. 형태적 특징을 살펴보면 주로 풍자적이고 해학적인 형태로 많이 표현되었다. 단조로운 수직의 형태이나 여러 개의 장승을 함께 세움으로써 연속적인 수직의 형태로 표현되었다.

세부적으로 얼굴과 몸체의 2등신 또는 2.5등신, 3등신의 SD형태의 캐릭터 형상을 가진다. 얼굴과 몸체로 4지와 목은 생략된 형태로 나타난다. 얼굴부분은 귀를 생략하고 눈과 코 입을 과장하여 강조를 하였다. 특히 눈, 코, 입 중 특징적으로 하나의 요소를 강조하였다. 그리고 수염을 표현한 장승도 나타났다. 몸체는 대부분 4지를 생략하였으나 간혹 팔을 묘사하거나 글귀를 써놓은 장승도 나타났다. 남상(男相)일 경우 머리에 관을 조각하고 앞면에 ‘천하대장군(天下大將軍)’, 여상(女相)은 ‘지하여장군(地下女將軍)’이라 새겼다.

이처럼 인간적인 구성요소에 왜곡과 과장을 표현하여 부락수호, 방위수호, 산천을 도와 나라를 보호하는 ‘산천비보’, ‘읍락비보’, ‘불법수호’, 토지의 경계를 표시하는 ‘경계표’, 길손에게 이정을 알리는 ‘노표’, ‘성문수호’, 득남을 기원하는 ‘기자(祈子)’ 등의 하이브리드적 성격을 가미하였다.

2) 도깨비

도깨비의 용어는 조선시대 초기 <석보상절>에 처음 등장하였

다. 도깨비를 ‘뫼가비’ 라고 표현하였는데 ‘뫼’ 은 불(火)로 곡식의 씨앗을 의미하며 아비는 아버지를 뜻하는 남자의 의미이다. 현재 도깨비의 명칭은 뫼가비에서 파생되었다. 그리고 도깨비에게 복과 풍요 다산을 염원하였다²⁹⁾.

도깨비는 한국문화의 특징을 가장 명확하게 보여주는 대상물이다. 도깨비의 특징적인 면모는 사람형태의 아기도깨비, 색시도깨비, 영감 도깨비등이 있고 그릇형태로는 사발도깨비, 종지도깨비, 쟁반도깨비 연장형태는 망치도깨비, 낫 도깨비가 있다. 농악기 형태는 팽과리도깨비 징 도깨비가 있다. 부엌가구 형태는 부지깥이도깨비, 숯 도깨비, 주걱도깨비 곡식타작기구형태는 도리깨도깨비, 명석도깨비 절구도깨비 신발형태로는 짚신도깨비, 나막신도깨비, 고무신도깨비가 있으며 달걀, 방울, 갓등의 다양한 유형으로 나타난다³⁰⁾. 민담속의 도깨비는 도깨비불로 상징되는 불의 형체를 가진다. 문화재에 남아있는 형태는 몸의 형체를 생략한 얼굴의 형체만 표현되었다. 이것을 귀면이라고 한다. 귀면은 기와 고구려 시대의 기와의 주요 장식무늬로 이용되었다.

한국문화재에서 표현된 도깨비 형태			
			
귀면문늬수막새	귀면무늬수막새	귀면청동로	창경궁 옥천교귀면상
국립중앙박물관	국립중앙박물관	문화재청	문화재청

표 5. 한국문화재에서 표현된 도깨비 형태

<표 5>의 고구려 귀면무늬수막새(鬼面文瓦當)는 예리한 선으

29) 강수린, “도깨비형상을 응용한 도자 공예품 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문(2005).

30) 김종대, 『민담과 신앙을 통해본 도깨비의 세계』, 국학자료원, 1997, p.31.

로 표현되어 웅장하고 강인한 조형감이 유감없이 발휘되어 있다. 귀신의 얼굴 형상으로 표현된 귀면무늬는 악귀를 쫓는다는 벽사(辟邪)의 의미로 표현되었다. 주로 주술적으로 사용되는 각종 제기를 장식하거나 건축물이나 고분 내부를 장식하는 문양으로 많이 나타난다. 조형적 특징으로는 눈 코 입을 강조하고 특히 이빨을 강조하여 위엄을 표현하였다. 특별한 형체가 없는 신적인 존재이며 다양한 형태로 변환가능하기에 몸체가 없이 귀면만으로 기와나 그릇, 건축 등에 활용되어 주로 무생물과 결합한 조합형 하이브리드의 특징을 보여주고 있다.

이렇듯, 한국 전통 문화유산에서 나타나는 해학적이고 개구쟁이와 같은 표정을 가진 장승이나 도깨비의 문양은 한국인의 정서와 문화가 담겨진 보물이다. 그리고 <표 5>의 귀면청동로의 경우, 세 개의 다리 <표 5>가 번갈아가며 움직일 수 있으며, 커다란 입이 늘어났다 줄어들었다 하며 우스꽝스러운 표정이 연출가능하다. 즉, 문화재 그 자체가 애니메이션 캐릭터가 되어 그 형상만으로도 충분히 재미있는 캐릭터로 표현될 수 있을 것이다. 또한 이 캐릭터가 가진 형상을 기반으로 이야기 속에서 성격을 부여받는다면 애니메이션에서 살아있는 캐릭터로 기능할 수 있을 거라 생각된다.

IV. 결론 및 향후 연구방향

본 연구는 애니메이션에서 다양하게 등장하여 상상력을 자극하고 창의적인 발상을 가능하게 하는 하이브리드 캐릭터에 대한 고찰을 통해 한국 애니메이션 작품 속에서도 살아 숨 쉴 수 있는 전통캐릭터를 개발하고 발전시키는데 도움이 되는데 목적이 있다. 이에 하이브리드 캐릭터에 대한 일반적인 이해와 분석의 틀을 마련하고, 기존 애니메이션에서 묘사되어진 하이브리드 캐릭터의 유형을 도출했다.

그 결과 하이브리드 캐릭터의 유형을 1)형태의 조합 및 결합, 2)형태의 왜곡과 과장 3)형태 변신으로 나타나는 것을 확인 할

수 있었다. 그러나 변신의 경우, 그 논의의 범주가 지나치게 확대될 우려가 있고, 보다 집약적인 연구의 결과물을 위해 본 논문에서는 1)과 2)만 다루도록 하였다.

본 논문에서 하이브리드 캐릭터를 집중해 다룬 것은, 하이브리드 캐릭터가 현실에서는 쉽게 이루어질 수 없는 이종교배 혹은 상상 속의 과장되거나 왜곡된 신체를 가진 존재들을 자유롭게 등장시킬 수 있는 장르가 바로 애니메이션이기 때문이며, 향후 형상에 대한 연구에서 발전해 캐릭터가 가진 성격이나, 작품 속에서 다루어지는 사건에 대한 유형분석으로까지 발전해 나갈 수 있는 기회를 마련하고, 한국적인 캐릭터의 개발에 도움을 주기 위해서다.

한국 애니메이션 작품 속에서도 하이브리드 캐릭터가 전무한 것은 아니었으며, 정부기관 차원에서도 지원이 이루어진 작품으로 <내 친구 해치>가 있는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 다소 미흡한 하이브리드 캐릭터의 종류를 개선할 필요성의 시급함 역시 알 수 있는 기회가 되었다. 이에 기존 민담과 설화에서 빈번하게 등장하는 장승과 도깨비를 한국만의 전통 하이브리드 캐릭터로 활용 가능한 대상으로 고찰하였다.

장승과 도깨비는 토착신앙의 일부로 우리나라에서 특징적으로 연출되어 왔다. 장승은 커다란 얼굴과 길쭉한 몸체를 가짐으로써 왜곡과 과장된 하이브리드 형태로 분류될 수 있으며, 장승 캐릭터는 부락수호, 방위수호, ‘산천비보’, ‘읍락비보’, ‘불법수호’, ‘경계표’, ‘노표’, ‘성문수호’, ‘기자(祈子)’ 등의 수호의 역할을 수행하는 존재로 캐릭터 성을 부여받을 수 있다. 또한 도깨비는 특별한 형체가 없으나 다양한 형태로 변환가능하며 동물, 식물 혹은 무생물과 결합한 조합형 하이브리드의 특징이 두드러지고 있었다.

애니메이션에서 나타나는 하이브리드 캐릭터의 형상을 살펴보고 창의적인 한국형 캐릭터 개발과 대중매체에서 재생산될 수 있는 전통 문화의 재현을 위한 확장된 담론을 제시하고자 시작된 본 논문은 기존의 애니메이션들 속에서 표현된 상상의 동물에 대

한 묘사의 특성을 살펴보고, 한국적인 캐릭터 개발에 활용할 수 있도록 민속 신앙과 풍속의 대상으로만 여겨졌던 한국의 장승과 도깨비를 한국 전통 캐릭터 개발에 활용 가능한 대상으로 재조명할 수 있는 기회를 마련하고자 하였다는 데 의의가 있다.

문화재로 남아있는 장승과 도깨비의 특징과 의미가 애니메이션에서 생명력을 가진 캐릭터로서 활용될 수 있도록 적극적이고 지속적인 연구가 이어지기를 바라며 향후 한국 문화가 가진 독자적인 특성이 세계화 시장에 진출할 수 있는 발판으로서 보다 확대된 연구가 이어지길 바란다.

참고문헌

- 김두하, 『벽수와 장승』, 집문당, 1990.
- 김종대, 『민담과 신앙을 통해본 도깨비의 세계』, 국학자료원, 1997.
- 이필영, 『마을신앙의 사회사』, 웅진출판주식회사, 1994.
- 김윤아, 「요괴 캐릭터 연구 : 요괴 이미지의 생성원리를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제16호(2009.08), pp.141-162.
- 김윤애, 「서양의 철학적 사유구조에 나타난 신화; 동아시아 신화에 대한 철학적 분석을 위하여」, 『기호학연구』, 제15집(2004.06), pp.45-86.
- 김정숙, 「조선시대 비일상적 상상력-요괴 및 지옥형상의 내원과 변모」, 『한문학논집』, 제35권(2012), pp95-119.
- 오세정, 「한국 신화에 나타난 동물들에 대한 상상력」, 『시학과 언어학』 Vol.22(2012), pp.201-228.
- 이인영, 「동서양 신화의 ‘반인반수테마’ 연구」, 『카프카 연구』, 제 13집(2005), pp.237-255.
- 이영숙·신승윤, 「디지털콘텐츠 제작을 위한 전통문화원형의 캐릭터 분류」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제27호(2012.06), pp.153-176.
- 이영숙·김재호, 「애니메이션 동물캐릭터의 의인화단계 연구」, 『멀티미디어학회논문지』 제12권 제11호(2009.11), pp.1661-1670.
- 이채론, “팀버튼의 환상성 연구 : <이상한 나라의 앨리스>를 중심으로”, 세종대학교 석사학위논문(2010).
- 정재서, 「중국적 상상력으로 보는 일본 문화산업 속의 요괴 모티프」, 한

- 국외국어대학교 일본문화연구소, 2004, 113-127쪽
- 조현미, 「재패니메이션에 나타나는 반요 형태 캐릭터가 갖는 의미와 분석-〈이누야샤〉를 중심으로」, 『디지털 디자인학 연구』, Vol.7, No.3(2007), pp.277-281.
- 채영숙, 「문화콘텐츠에 나타난 상징 동물 용(龍)의 고찰: 게임 콘텐츠를 중심으로」, 『동북아 문화연구』, Vol.21(2009), pp.199-212.
- 강수린, “도깨비형상을 응용한 도자 공예품 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문(2005)
- 김민지, “장승의 이미지를 응용한 도자 조형 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문(2005).
- Cooper, Doug, “2D/3D hybrid character animation on "Spirit"”, ACM SIGGRAPH 2002 conference abstracts and applications(July 21-26, 2002, San Antonio, Texas), p.133.
- 문화재청, 장승, <http://www.cha.go.kr/>, 2013.04.10.
- 문화재청, 귀면, <http://www.cha.go.kr/>, 2013.04.10.
- 네이버지식백과, 귀면무늬, <http://terms.naver.com/>, 2013.04.10.
- <꼬비 꼬비> (1995)
- <천년여우 여우비> (2006)
- <내 친구 해치> (2010)
- <머털도사> (2012)
- <귀신전> (2011)
- <갓파쿠와 여름방학을> (2007)
- <드래곤 길들이기> (2010)
- <드래곤 볼> (1986)
- <모모와 다랑박의 수상한 요괴들> (2012)
- <센과 치히로의 행방불명> (2002)
- <슈렉> (2001)
- <아이스 에이지 4> (2012)
- <인어공주> (1994)
- <원령공주> (2003)
- <헤라클레스> (1997)
- <해리포터>(2001)
- <가디언즈>(2012)

ABSTRACT

**The study of the Korean Traditional Hybrid Character Shape; for
Jangseung and Dokkaebi**

Lee, Chae ron · Lee, Young-suk

The study looks a shape of hybrid character in animation and suggests extended discussion to develop the Korean creative characters and to repeat traditional culture that can reproduce in mass media.

First, this study considers Jangseung and Dokkaebi that appear frequently in the Korean traditional culture, and prepares a way to try to develop the Korean hybrid characters. To do this, I analyze examples of hybrid characters direction in as-found animation characters, and grasp the meaning of it. Hybrid character is classified as a character produced by mix and combination of shape and a character produced by shape exaggeration. And I shed new light on characters and meanings of Jangseung and Dokkaebi remaining as cultural assets. Through this, the study wants to help handling measure about a problem of character that the Korean animation has.

Therefore, this study looks characters of description about imaginary creatures expressed in existing animations, and wants to shed new light on the Korean Jangseung and Dokkaebi regarded as from an object of folk religion and custom, to an object that is possible to use in the Korean traditional character development.

Key Word : hybrid character, Korean traditional character development, imagination, Jangseung and Dokkaebi

이채론

동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 박사과정

서울시 중구 필동2가 충무로영상센터 224호

Tel : 010-7746-8819

garvia83@naver.com

이영숙

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원

(100-272) 서울특별시 중구 필동2가 82-1 동국대학교 총무로 영상센터 207호

Tel. 010-8313-9825

tonacoco@naver.com

논문투고일 : 2013.05.01

심사종료일 : 2013.05.16

게재확정일 : 2013.06.04