

한국 전통 몬스터 디지털 복원 사례 연구

Case Study of Digital Restoration of Korean Traditional Monsters

한광식

김포대학 컴퓨터계열

Kwang-Sik Han(kshan@kimpo.ac.kr)

요약

본 연구는 우리나라의 역사와 문화 그리고 오랜 상상력이 담긴 시나리오 소재 개발에 기여할 한국 전통 몬스터의 원형 재현 및 복원을 목적으로 한다. 연구방법은 역사서, 설화, 민화 등의 문헌조사와 전문가의 고증을 근거로 하였으며, 한국 전통 몬스터 50건을 디지털 복원하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 신·귀·괴·인간·짐승을 포함한 한국 전통몬스터의 범위를 규정하였다. 둘째, 한국 전통몬스터의 유형을 위계와 출현 장소에 따라 5급 4부류로 분류하였다. 셋째, 소재 개발에 활용할 전통 몬스터 50종 각각을 디지털 그래픽 이미지와 플래쉬 애니메이션으로 제작하였다. 넷째, 각 몬스터의 스토리를 중심으로 게임, 캐릭터 등 문화콘텐츠 산업 소재개발을 위한 아이디어를 제안하였다. 본 연구에서 개발된 결과물이 앞으로 우리 문화전통에 대한 이해를 높여주는 자원으로 활용되고, 게임, 캐릭터, 만화, 영화 등의 문화콘텐츠 산업분야의 독창적 소재로서 활용될 수 있기를 기대한다.

■ 중심어 : | 문화 콘텐츠 | 한국 전통 몬스터 | 디지털 콘텐츠 |

Abstract

This study is aimed that reappearance and restoration of Korean tradition monster's original shape be able to contribute in scenario material development which is filled with history, culture and long imagination of our country. As for method of this study, it is on the basis of literature investigation in history, tale, folk-tale etc. and expert's research, and also restored 50 items of Korean tradition monster in digital way. Study finding is as following. First, prescribed scope of Korean tradition monster including god, ghost, bogy and animal. Second, Korean tradition monster's pattern is classified with 5 degrees and 4 classes to according to grade of rank and appearance place. Third, each of 50 traditional monsters which are usable to scenario substance development was produced with graphic image and flash animation. Fourth, suggested idea for material development of cultural contents industry as like game and character based on each monster's story. Expect the developed result production from this study to be used as a resource of elevating in comprehension forward to our cultural tradition, to be used as a unique material in field of culture contents industry of game, character, cartoon and movie etc.

■ keyword : | Cultural Contents | Korean Traditional Monster | Digital Contents |

* 이 논문은 2004년도 김포대학 학술연구비 지원에 의해 수행되었음.

접수번호 : #040429-001

심사완료일 : 2004년 11월 17일

접수일자 : 2004년 4월 29일

교신저자 : 한광식, e-mail : kshan@kimpo.ac.kr

I. 연구의 배경 및 목적

최근 문화산업은 새로운 고부가가치의 창조를 예견하는 중요한 지식기반사업으로 그 중요성이 강조되고 있다. 문화산업은 창작에 의해 만들어진 문화, 예술 작품을 기반으로 하는 산업으로서 인류의 무형적 생산물 전반을 지칭한다. 특히 놀이와 감상의 성격이 강한 것은 엔터테인먼트 산업으로 분류하고 있으며, 이 가운데 상업화 가능성이 높고 매체 연계성이 높은 분야를 문화콘텐츠로 구분한다[6]. 영화, 음반, 게임, 캐릭터 등의 문화콘텐츠산업이 성공할 수 있는 주요 요건은 내용의 독창성이며 그 독창성은 특정의 문화적 토양에서 나온다. 따라서, 고유한 문화를 바탕으로 하는 독창성 있는 소재 개발은 매우 중요하다. 이러한 추세에 따라 다양한 문화콘텐츠가 탄생하고 있으나 아직까지는 한국 전통소재를 근간으로 하는 문화상품의 개발은 대단히 미약한 형편이다. 온라인 게임의 경우를 보더라도 제작의 열기 및 사용자의 규모가 세계 최고의 수준이지만 판타지 소설이나 서구의 소재를 그대로 사용하고 있어 국적 불명의 콘텐츠가 양산되고 있는 실정이다. 더욱이 이러한 문화상품을 가장 많이 접하는 층이 가치관이 아직 정립되지 않은 청소년이라는 점이다. 이들에게 국적불명의 서구 문화가 계속 유입될 경우 우리문화에 대한 무지와 배척, 그리고 관심이 상실될 수 있다.

현재 지구촌은 세계화·정보화 과정을 통해 빠른 속도로 지식정보기반사회로 진입해 들어가고 있으며, IT 강국으로 성장하고 있는 우리 사회는 세계 어느 나라보다도 빠르게 이러한 추세에 편승해 가고 있다. 근대 이래 우리는 서구적 산업화에 급급해 하면서 우리의 문화를 제대로 돌아보지 못하였다. 선조들이 물려준 정신적인 자산과 이를 바탕으로 이루어진 전통은 물질적인 풍요의 추구 속에 잊혀지고 아무 효용가치 없는 관념적인 것으로 여겨지기도 하였다. 그러나 산업중심의 사회에서 지식정보중심의 사회로 전 세계적 패러다임이 바뀌는 이 시대에 우리는 잊혀졌던 우리의 문화전통을 다시 한번 고민하지 않을 수 없게 되었다. 지식기반사회는 수많은 문화, 문화콘텐츠들이 경쟁하고 있는 무대이다. 그러면 “우리문화는 과연 세계의 다른 문화에 비해 경쟁

력, 특히 상업적인 경쟁력이 있는가”라는 질문을 하기에 앞서 한 가지 분명한 것은 우리 속에 녹아 들어가 있는 우리 문화는 나와 우리가 존재하고 또 우리의 후손들이 존재하는 한 세계 어느 곳의 문화전통과도 비할 수 없는 고유한, 또 시대를 초월한 가치를 갖고 있다는 점이다. 특히 요즘과 같이 각종 정보의 범람으로 자기 중심을 잃기 쉬운 시대에 우리 문화전통은 우리의 정체성을 확인케 하는 더욱 적극적인 기능을 하고 있음은 분명하다.

요즘 영화, 음반, 게임, 캐릭터 등의 분야에서 국제적 성공을 보여주고 있는 사례들은 우리문화의 콘텐츠 개발 전망을 밝게 해주고 있다. 그러나 이것이 단순히 우리 문화전통의 드러나는 형식, 외피를 추구함으로써 상업적 이윤 추구를 주목적으로 하게 될 경우 그 생명력은 오래가지 못할 것이다. 세계적인 지식정보경쟁 시대에 어떠한 지식정보가 가장 경쟁력이 있을 것인가? 외면과 형식에 치중한 콘텐츠보다는 내면에 보다 깊이 있는 사상과 철학까지 담고 있는 문화콘텐츠가 더욱 무게 있고 따라서 경쟁력도 있을 것이다. 지식정보경쟁의 시대에는 우리의 문화전통이 갖고 있는 정신을 찾고 이를 담은 지식정보를 창출할 수 있을 때만이 우리에게 승산이 있을 것이다.

이러한 배경에서 본 연구는 한국 문화전통 소재 가운데 흥미를 주고 새로운 아이디어로 다양한 활용이 기대되는 한국 전통 몬스터를 중심으로 재현·복원하고자 한다. 또한, 재현·복원 과정에서 역점을 둔 부분은 역사적 자료를 근거로 하여 최대한 원형에 근접한 이미지를 표현하고자 하였다. 본 연구에서 재현된 이미지와 시나리오의 다양한 문화콘텐츠 산업의 목적에 맞게 재구성될 수 있을 것이다.

II. 한국 전통 몬스터¹⁾

1. 몬스터의 정의

몬스터(Monster)는 괴물(怪物)을 의미하며, 괴물은 괴상하게 생긴 물건이나 괴상한 사람·동물을 뜻한다.²⁾

1) <http://www.koreanmonsters.com>

2) 동아 국어사전

이에 부합되는 우리나라에서 전통적으로 사용되었던 용어들을 본다면 귀신(鬼神)·귀것·요괴(妖怪)·요수(妖獸)·도깨비 등이 있으며, 중국의 영향으로 많이 사용된 것이 이매망랑(魑魅魍魎) 등이다. 먼저 몬스터에 대한 정의의 규정은 괴물이나 요괴라는 용어보다는 포괄적으로 귀鬼의 범주에서 찾아보는 것이 올바른 듯하다. 왜냐하면 우리의 문헌에서 괴물이라는 용어도 찾아보기 어려울 뿐만 아니라, 이 용어에 적합한 존재를 밝혀내는 것이 거의 힘들기 때문이다. 귀는 '귀것'이라는 용어로 쓰여 왔는데, 이를 '요괴적 속성을 지닌 미지의 불온한 힘'으로 말하기도 한다.³ 따라서, 한국적 상황에서의 몬스터란 개념은 귀(鬼)의 속성과 함께 요괴적 성격을 띠고 있는 것까지 수용하기로 한다.

2. 몬스터의 유형 및 형상화

한국에서 제시되는 몬스터의 유형은 크게 신과 사람, 그리고 동물과 식물의 변형으로 나타난다. 이러한 유형적 특징은 일본적인 속성과는 차이가 있다. 일본의 경우에는 몬스터가 신이라는 위치에 있지 않기 때문이다. 그런 점에서 이와 같은 유형의 분류는 한국적 상황을 반영한 결과로 보아야 한다. 무엇보다도 한국에서의 몬스터라는 존재가 구체적으로 정의되기 어렵기 때문에 다양한 유형들을 수용하는 방법을 취할 수밖에 없다. 한국의 몬스터들은 대개 이야기를 통해서 등장한다. 즉 『삼국유사』나 『삼국사기』 등의 문헌을 시작으로 해서 최근까지도 민간에서 전승되어온 이야기 속의 주인공으로 나타난다.

한국의 몬스터 유형을 세부적으로 제시하기 어렵다는 것이다. 왜냐하면 우리나라에서는 귀신이나 요괴, 혹은 괴물들을 명쾌히 구분해서 이해하지 않았기 때문이다. 몬스터들은 대개 이야기의 주인공이다. 그렇기 때문에 어떤 형상화작업은 거의 이루어져 있지 않았다. 이야기의 특성상 요괴의 형상을 구체적으로 표현하지 않기 때문이다. 특히 우리나라에서는 귀것이나 잡스러움, 특히 귀신의 존재를 그림으로 형상화하는 데 인색했다. 뇌신이나 풍신, 아귀 등은 불교의 감로탱에서 부분적으로 차

용할 수 있었지만, 대부분의 몬스터들을 형상화하는 작업은 그렇기 때문에 쉽지 않은 일이다. 결국 중국이나 일본의 요괴 형상화 작업과 맞물려 한국적인 특징을 지닌 동시에 변별력을 갖춘 존재로 만드는 것이 가장 힘든 일이라고 하겠다. 몬스터들이 과연 한국적 상황에 맞게 만들어진 것인가에 대한 의문은 이들 작업이 한국의 이야기를 근거로 제시되었기 때문에 큰 무리가 없다. 다만 그런 형상화가 우리에게 익숙하게 와 닿지 않을 가능성도 배제하기 어렵다. 그런 전통은 요물(妖物)을 그리지 않았던 우리의 문화적 전통과 관련이 있다.

3. 몬스터의 분류체계

몬스터를 어떤 방식으로 분류할 것인가의 문제는 몬스터의 개념이 명확하지 않은 한국적 상황에서 분명하게 대립되는 개념으로 제시하는 것이 효과적이다. 예컨대 선과 악, 그리고 이를 행위로 보여주는 선과 그 반대자적인 존재로 구분하는 방식이 그러하다.⁴

또한, 요괴가 되기 이전의 상황을 근거로 한 구분도 필요하다고 생각된다. 예컨대 동물이나 식물, 그리고 원래부터 신으로 자리하는 것과 귀와 같이 사람에게 해를 끼치는 존재로 하는 것 등을 기준으로 삼는 방법이다. 이런 기준은 본질적인 태어난 근거를 바탕으로 한다. 따라서 몬스터의 속성도 원초적인 상태를 많이 반영하는 특징을 갖고 있다. 무엇보다도 이런 분류방식은 몬스터가 신에서 귀까지 하향되는 단계와 인간, 그리고 동물의 변신으로 나타난 몬스터라는 구분에 의해서 차별된 개념으로 다루어질 수 있다.

이와 함께 공간을 근거로 분류하는 방식도 고려될 만하다. 즉 몬스터들이 생존하고 있는 영역을 통해서 그 기능을 설정할 수도 있기 때문이다. 예를 들어 하늘에서 살고 있다면 공중으로 날아다닐 수 있는 능력을 부여받을 수 있는 것이다. 또한 물에 산다면 그것은 물고기와 같은 능력, 물 속에서 산소마스크를 하지 않아도 숨을 쉴 수가 있다는 등의 그 거주공간에 맞는 능력을 제시

3) 율필주, 「귀신론과 귀신이야기의 관계고찰을 위한 시론」, 『國文學論集』 15호, 단국대학교 국어국문학과, 1997. 173쪽.

4) 일본의 경우 요괴의 상징은 크게 동물과 식물, 그리고 도구에서 발생한 형태로 나누었다. 이런 형태를 가장 쉽게 접할 수 있는 것은 현재 어린이에게 인기가 있는 '포켓몬스터'나 '디지털' 등이다. 이들 만화는 일본의 요괴를 근거로 하여 만들어진 것으로 이들의 속성은 선과 악으로 구분된다.

할 수 있다. 이러한 기준을 근거로 하여 표 1과 같이 몬스터 분류표를 작성하였다.

이 표를 근거로 할 경우 흥미로운 것은 속성상으로 고스트와 데몬, 그리고 짐승으로 분류된 유형은 악(惡)의 속성을 지니고 있다. 반대로 신과 인간의 속성을 지닌 몬스터들은 선(善)의 속성을 지닌다. 이런 선악의 개념은 몬스터를 활용한 작품이나 게임을 만들 때 인물들의 설정에 중요한 기준이 된다.

표 1. 몬스터 유형 분류

위계 출현장소	신(神·God) / 귀(鬼·Ghost) / 괴(怪·Demon) / 인간(Human) / 짐승(Beast)	계
천상 (하늘)	보신, 풍신, 화덕벼락장군신 / 벽안화귀(귀)	4
지하 (저승)	염라대왕(신) / 아귀(귀) / 지하국 대적 외눈박이(괴) / 외눈박이(인간) / 금돼지, 지네(짐승)	6
자상	처용, 함양장승, 남방적제장군, 방상시, 버들도령, 녹핀영감(신) / 쌍두귀, 해나무귀신, 지물쇠귀신, 장발귀, 독각귀, 황금귀, 고모귀, 그스새, 거구귀 (귀) / 불가살이, 삼두구미 (괴) / 아기장수, 거타지, 주먹구이, 외족이, 삭낭자, 흥동지, 괴범천총, 황팔도, 금방울, 코샘생, 털사람 (인간) / 일촌법사, 삼족구, 비비, 영노, 주지, 여우누이, 구렁덩덩 신선비 (짐승)	35
바다·강	터럭손 귀신 (귀) / 이시미, 산칼치, 용녀, 징자마리(짐승)	5

4. 몬스터 자료 수집

한국 전통 몬스터에 관한 자료는 신라, 고구려, 백제, 3국의 역사가 담겨진 삼국유사(三國遺事), 우리나라 최초의 야담집(野談集)인 어우야담(於于野譚), 조선시대의 야사(野史)가 기록된 기재잡기(寄齋雜記) 등의 고서와 각종 설화, 민화 등의 자료를 근거로 하였다. 몬스터의 상징적 의미, 그 당시의 역사적 배경, 관습, 민간 신앙 등의 자료를 수집하였다.

표 2. 몬스터의 원문 출처

몬스터명	원문 출처
벽안화귀	《高麗雜記》卷一
지하국대적	孫善泰, 地下國大賊臣治, 《朝鮮民譚集》, 郷土研究社(日本), 1930.
외눈박이	진성기
금돼지	김영일, 들섬, 《한국민속과 전통문화》, 세종출판사, 1995, 366-367면.
처용	《三感遺事》卷第二
함양장승	변강쇠가
남방적제장군	이두현, 가산오광대 대사, 《한국연극》, 한국연극협회, 1977년 1월호.
방상시	《備齊叢話》卷一
버들도령	孫善泰, 孝女と雨を降らす仙官, 《朝鮮民譚集》, 郷土研究社(日本), 1930.
녹핀영감	진성기, 녹핀영감, 《신화와 전설》, 제주민속연구소, 2001
쌍두귀	《於于野譚》
해나무귀신	《於于野譚》卷一
장발귀	《於于野譚》卷二
독각귀	《靑丘隱雅談》卷之二
황금귀	消陰雜說
고모귀	《備齊叢話》卷四
그스새	현용준 편, 그스새, 《제주도 민담》, 제주문화, 1996, 252-254면.
거구귀	《記聞叢話》
삼두구미	진성기, 삼두구미 본풀이, 《제주도 무가본풀이사전》, 민속원, 1991, 646-650면.
거타지	《三感遺事》卷第二
주먹구이	임석재, 주먹만한 아이, 《한국구전설화집》 5, 평민사, 1988, 170-171면.
삭낭자	《潭翁遺業》第六册 丹良傳史
흥동지	이두현, 꼭두각시늬음 대사, 《한국가연극》, 문화재단 리국, 1969.
괴범천총	현용준, 괴범천총, 《제주도 전설》, 서문당, 1994, 105-112면.
금방울	朴健會, 《金鈴傳》, 新舊書林, 1922.
코샘생	임석재, 특재있는 의형제, 《한국구전설화》 2, 평민사, 1988, 94-95면
털사람	《靑丘隱雅談》卷十八
일촌법사	孫善泰, 金少年と大賊, 《朝鮮民譚集》, 郷土研究社(日本), 1930.
비비	정상박, <고성오광대 대사>, 《국어국문학》 22, 국어국문학회, 1963.
영노	이두현, 가산오광대 대사, 《한국연극》, 한국연극협회, 1977년 1월호.
주지	유한상, 회화별신기면무극대사, 《국어국문학》 20, 국어국문학회, 1959.
여우누이	孫善泰, 狐妹と三兄弟, 《朝鮮民譚集》, 郷土研究社(日本), 1930.
이시미	孫善泰, フルソウの忍籠, 《朝鮮民譚集》, 郷土研究社(日本), 1930.
징자마리	강릉단오제보존회, 《강릉관노가면극-전수교본》, 2000, 6-8면
산칼치	김영만, 고희산 우리들, 《연양읍지》, 2001, 986-687면.

III. 연구수행 방법

게임, 만화, 캐릭터 등의 소재 개발을 목적으로 두고 있는 한국 전통 몬스터의 디지털 재현·복원 과정은 그림 1에서 보여지는 바와 같다.

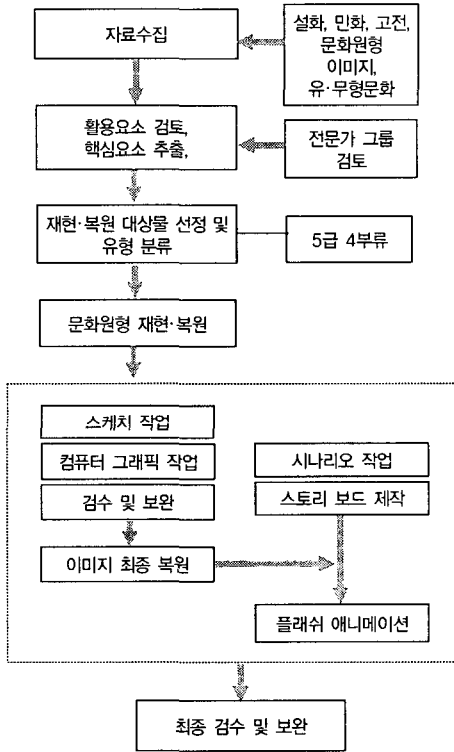


그림 1. 한국 전통 몬스터의 재현·복원 과정

기획자, 역사학자, 컴퓨터그래픽 디자이너 팀으로 구성된 개발 관련자들은 전통 몬스터 디지털 재현·복원 제작의 방향을 설정하고 재현·복원 과정에 필요한 하드웨어와 소프트웨어 작업환경을 표 3에서와 같이 구축하였다. 수집된 자료를 대상으로 하여 역사학자의 고증과 검수과정을 거치고, 핵심요소, 활용요소, 이후 제작을 고려하여 디지털 재현·복원 대상물 총 50건을 선정하였다. 디지털 재현·복원 제작은 이전 과정에서 조사, 분석된 자료를 바탕으로 전통 몬스터의 이미지를 스케치하고 컴퓨터그래픽 프로그램을 사용하여 재현·복원하였다. 또한, 몬스터에 관한 스토리를 이해하기 쉽게 시나

리오를 제작하였고 플래쉬 애니메이션을 제작하였다.

표 3. 몬스터 디지털 복원 컴퓨터 작업환경

구분	명칭	비고
하드웨어	펜티엄4	PC
	Matrox, Millenium G5	그래픽 카드
	Wacom intious2	입력기기
소프트웨어	Photoshop 7.0	이미지작업
	Painter 6.0	이미지작업
	Flash MX(6)	애니메이션

IV. '방상시(方相氏)' 디지털 재현·복원 과정

본 연구에서는 표 1에서 제시된 한국 전통 몬스터 총 50건에 대하여 각각 컴퓨터 그래픽 이미지와 플래쉬 애니메이션으로 재현·복원하였다. 다음은 하나의 사례로서 지상(地上)의 신(神) 유형에 속하는 '방상시'에 관한 디지털 재현·복원하는 과정을 제시한다.

1. 방상시 자료 수집

방상시가 출현하는 각종 역사서, 고서, 설화, 민화 등의 문헌 자료⁵⁾와 삽화, 사진 자료를 수집한다.

5) 《용재총화(慵齋叢話)》, 《周禮》

“동아시아의 가면문화 I”, 고려대학교 민족문화연구원 민족학연구소 2001.

김부식(김종권 역), “삼국사기” 下, 명문당, 1988.

김일출, “조선 민속 탈놀이 연구”, 한국문화사 1998.




이두현, “한국의 가면극”, 일지사, 1979.

인성재, “한국 개신교 장례의식의 문화적 적응에 관한 연구”, 감리교 신학대학교 대학원 석사학위 논문, 2001.

무라야마 사토시(김희경 역), “조선의 귀신”, 동문선, 1990.

아키바 다카하시(심우성 역), “조선민속지”, 동문선, 1999.

표 5. 사진자료 수집 예

<p>[사진자료 1] 방상시 탈 - 중요민속자료 16호 출처 : 국립중앙박물관</p>		<p>방상시 탈은 나무 재질이며, 네 개의 눈은 황금칠이 되어 있다. 방상시는 장례 행렬에 앞장서 나가면서 잡귀를 쫓거나, 무덤 안에 있는 악귀를 물리치는 역할을 한다.</p>
<p>[사진자료 2] 장례 행렬의 방상시 출처 : 《국립중앙박물관》 신유출판사 199)</p>		<p>일반적인 방상시와는 달리 눈이 두 개이고 뿔이 있는 모습이다.</p>
<p>z [사진자료 3] 삽화로 그려진 방상시 출처 : 《사례편람(四禮便覽)》</p>		<p>관혼상제의 격식과 절차를 규정한 《사례편람》의 상(喪)항목에 들어있는 삽화임. 양손에 창과 방패를 들고 있는 모습이다.</p>

2. 방상시의 역사적 고증

2.1 방상시의 역할

방상시(方相氏)는 나례(儺禮)와 장례 의식에서 잡귀를 쫓는 나자(儺者)이다. 그 기원은 중국 상고 시대의 귀신을 쫓는 의식인 나례와 장례 의식에 있다. 방상시에 관한 최초의 기록은 한나라 시대(BC201~AD220)에 편찬된 《주례(周禮)》에서 발견되는데, 방상시는 관이 들어갈 무덤 속에 있는 잡귀를 쫓는 역할을 한다고 되어 있다. 우리나라에 전래된 방상시는 나례(儺禮)의식에서 잡귀를 쫓는 역할 뿐만 아니라 장례 의식, 임금의 거

동에서 잡귀를 쫓고, 그 행렬을 호위하는 역할까지 수행한다. 방상시가 귀신을 쫓는다는 믿음은, 신성함의 상징인 황금빛을 가진 눈이 네 개나 있어서 온갖 잡귀를 빈틈없이 잡아낼 것이라는 믿음으로부터 기인한다.

2.2 방상시의 형상

“방상시는 곰가죽을 뒤집어쓰고 네 개의 황금 눈에 검은 상의와 붉은 치마를 입었다. 창과 방패를 들고 여러 부하를 거느리고 춘하추동의 구나를 행하며 집안을 뒤져 역신을 축출한다. 대상 때는 상여에 앞서 행하고 묘지에 도착해서는 무덤 안으로 들어가 창으로 네 귀퉁이를 찢어 방량(方良)을 쫓아낸다(方相氏 掌蒙熊皮 黃金四目 玄衣朱裳 執戈揚盾 帥百隸而時儺 以索室殿疫 大喪先柩 及墓入壙 以戈擊四隅 毆方良 《周禮》 卷 三十一.)”

성현(1439~1504)의 《용제총화(慵齋叢話)》에도 나라를 설명하면서 방상시에 대해서도 언급하고 있다. 이 기록에 의하면, 당시 나라에는 “네 명의 방상시가 등장하고 그들이 각기 얼굴에는 황금 빛 네 개의 눈이 있는 가면을 쓰고 몸에는 곰의 가죽을 뒤집어 쓴 채, 창과 방망이를 손에 쥐고 있다(方相氏四人 黃金四目 蒙熊皮 執戈擊柝)”고 되어 있다. 이는 한나라 시대 《주례》의 방상시에 대한 기록과 큰 차이가 없다. 중국에서 당나라 시대 이후, 방상시의 형상이나 기능이 많이 변모되어 전하고 있는 것과 큰 차이를 이룬다. 한편 조선후기에 그려진 임금의 행렬도에서도 방상시가 등장하고 있는데, 무덤 안의 잡귀를 쫓던 역할을 주로 하던 방상시가 임금의 행차에서 잡귀를 쫓는 역할까지 담당하는 방향으로 변모되어 있음을 알게 한다.

일본에서 나례에 대한 언급은 ‘(706년경에) 크게 나례했다’는 기록이 《속일본기(續日本記)》에 있어서 나례가 8세기에 이미 일본에 전래되었음을 알 수 있다. 그러나 이 당시에는 아직 방상시에 대한 기록은 없으며, 헤이안 시대(794~1185) 초기에 이르러서야 방상시에 대한 기록이 처음 보인다. 당시의 방상시는 중국이나 우리나라에서와 마찬가지로 잡귀, 악령을 쫓는 역할을 담당했던 것으로 보이나 헤이안 시대 말기에 이르러서는 방상시가 오히려 축출되는 대상으로 그 역할이 뒤바뀌어 있다. 이러한 변화는 일본에서 나례가 불교 행사에도 편입되

면서 일어난 것으로 보인다. 즉 헤이안 시대 말기의 방상시는 불교적 신격에 의해서 쫓기는 것으로 그 성격 변화를 겪게 되며, 그 형상이 잡귀인 오니(おに)와도 유사하게 변모하게 된다. 현재 우리나라에는 방상시 사진이나 그림은 다수 전하지만 탈은 국립민속박물관에 소장되어 있는 것이 유일하다. 소장된 방상시탈은 색을 입히지 않은 목조탈로 귀까지 찢어져 있는 입과 네 개의 눈을 가지고 있다. 그러나 사진이나 그림, 문헌에서 묘사되어 있는 방상시는 곰의 가죽을 뒤집어 쓰고 있으며 네 개의 눈은 황금색이다. 이러한 형상은 괴기스러움과 두려움을 불러일으키기에 충분하다. 특히 네 개의 눈은 사람이나 동물, 그 어느 생명에서도 볼 수 없는 것이기에 비정상적인 것이다. 동시에, 두 눈을 가진 존재는 볼 수 없는 그 무엇, 즉 잡귀 같은 것을 빈틈없이 잡아낼 수 있는 능력을 암시한다. 또 방상시 눈의 빛깔인 황금색은, 동서양을 막론하고 부와 존귀함의 상징이었고, 죽은 자의 무덤에서 그 얼굴을 가렸던 가면 등의 부장품의 소재로 흔히 사용되어 왔다는 점에서 그 신성성을 확인할 수 있다. 결국 '네 개의 황금눈'이라는 방상시의 비정상적이고 신성한 요소는 방상시의 벽사기능을 상징적으로 형상화시킨 것으로 볼 수 있다.

3. 스케치 작업

앞서 고증된 자료에 바탕으로 그림 2에서 예시된 바와 같이 여러 가지의 스케치를 진행하였다.



그림 2. 방상시의 특징을 추출하기 위한 초기 스케치 작업

4. 컴퓨터그래픽 작업

스캐닝한 스케치 자료는 Photoshop이나 Painter 프

로그램을 이용하여 질감, 색채 등을 표현하였다. 최종적인 이미지 결과물은 인쇄, 출판 등의 자료로 사용할 수 있도록 고해상도(2480x3508pixel)로 제작하였다.



그림 3. 포토샵에서의 이미지 채색 과정

5. 검수 및 보완

여러 차례의 검수와 보완 과정을 통해 몬스터 이미지가 문헌 자료에 근거한 자료로 인정될 수 있도록 생명력과 타당성을 지닌 문화원형 이미지로 복원될 수 있도록 하였다.



그림 4. 검수과정

6. 최종 완성본

몸과 의상을 의인화 하였고 얼굴 부분에서 방상시 원형의 특징(황금빛 나는 네 개의 눈, 곰의 털가죽을 뒤집어 몸을 가진 형상)을 강조하였다.

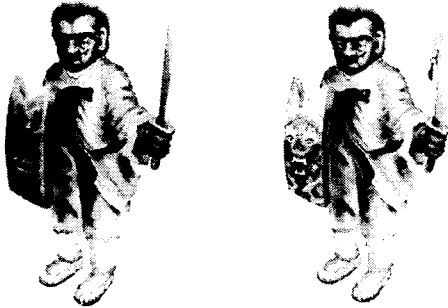


그림 5. 수정 및 보완작업을 그림 6. 최종 복원 이미지 통한 이미지

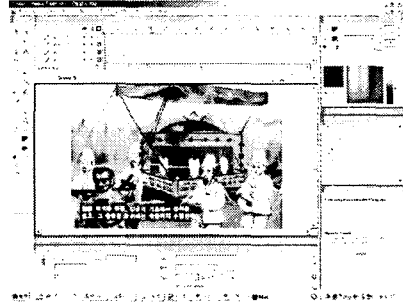
7. 플래쉬 애니메이션 제작

방상시에 관한 정보를 쉽게 이해할 수 있도록 플래쉬 애니메이션으로 제작하였다. 고증 자료를 근거로 하여 시나리오와 스토리 보드를 제작하였으며, 사실적인 표현, 배경 처리 등 이미지 제작 과정에 있어서 방상시의 본래의 의미를 최대한 보전하도록 하였다.

표 5. 플래쉬 애니메이션 제작과정

<p>[과정 1] 시나리오 구성</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 방상시(方相氏)는 나례(饗禮)와 장례 의식에서 잡귀를 쫓는 나자(饗者)이다. 2. 커다란 얼굴에 황금빛 나는 네 개의 눈을 가졌으며 몸은 꿈의 탈가 죽을 뒤집어 쓴 형상이다. 3. 방상시 가면과 그 역할은 중국 상고 시대부터 시작되며, 우리나라를 거쳐 일본에 전래되었는데 각 국가마다 그 역할과 형상은 다르다. 4. 우리나라에 전래된 방상시는 나례(饗禮)의식에서 잡귀를 쫓는 역할 뿐만 아니라 장례 의식, 임금의 거동에서 잡귀를 쫓고, 그 행렬을 호위하는 역할까지 수행한다.
<p>[과정 2] 스토리 보드 작업</p>

[과정 3] 플래쉬 애니메이션 제작



[과정 4] 최종 복원된 플래쉬 애니메이션



V. 최종 연구 결과물


4장의 방상시 제작과정 사례와 같은 방식으로 총 50건의 한국 전통 몬스터를 디지털 재현·복원하였다. 이들은 표 1에서 분류된 바와 같이 출현 장소(천상, 지하, 지상, 바다·강)와 위계(신, 귀, 괴, 인간, 짐승)에 따라 유형이 분류된다. 복원 사례 결과 도출된 디지털 이미지와 고증된 스토리를 소개하고, 문화콘텐츠 소재 개발을 위한 아이디어를 표 6~표 10에 제안한다.

1. 신(神, god)

우리나라 설화에서는 절대신(GOD)적 존재보다는 잡신들(gods)이 등장하는 것이 일반적이다. 벼락을 일으키는 뇌신, 바람을 다스리는 풍신, 잡귀를 물리치는 방상시, 저승에서 인간의 죄를 심판하는 염라대왕 등이 대표적인 예라 할 수 있다. 대부분의 신들은 선한 속성을

지니고 있어서 인간과 우호적 관계를 유지하지만, 귀(鬼, ghost)와 괴(怪, demon)와 같은 사악한 몬스터들과 적대적 관계를 형성한다.

표 6. 천상(신) - '뇌신'


디지털 복원 이미지

스토리 및 소재 개발 아이디어
<p>뇌신은 번개와 천둥을 일으키는 신으로 몸은 사람인데 얼굴은 새의 형상이며 날개가 있다. 뇌신은 8개의 복으로 구성된 연고(連鼓)를 두드려 천둥과 번개를 일으키는데, 이러한 모습은 불화(佛畫)의 일종인 감로왕(甘露王)에 찾아볼 수 있다. 뇌신은 불교의 전파에 따라 중국, 한국, 일본에까지 고루 그 존재를 확인할 수 있는데, 각기 그 형상에서 차이가 난다. 중국의 뇌신은 귀형의 얼굴에 날개가 없으며, 일본의 뇌신은 날개가 없다는 점에서는 중국의 뇌신과 공통된 일면이 있기는 하지만, 도깨비의 형상이면서 두세 개가 함께 등장한다는 특징이 있다. 이에 비해 우리나라의 뇌신은 주로 사람의 몸에 새의 형상이면서 손과 발에 북채를 들고 북을 치고 있는 모습으로 형상화되어 있다. 뇌신처럼 버락과 번개를 다스리는 존재들로는 중국 고서 《산해경(山海經)》에 등장하는 뇌신, 동아시아 시베리아 샤머니즘 전통과 관련 있는 뇌조(雷鳥), 그리스 로마 신화에 등장하는 제우스 등이 있다. 이밖에도 무당들에 의해 섬겨지는 화덕버락장군 역시 뇌신과 유사한 특성을 지닌다. 각국의 버락신(번개신)을 캐릭터로 꾸며보는 것도 새로운 시도가 될 것이다.</p>

2. 귀(鬼, ghost)

귀(鬼)에 속하는 몬스터들은 전통적으로 귀신, 도깨비, 요괴 등으로 불려왔던 존재들이다. 고모귀나 해나무 귀신처럼 사람이 죽어서 된 귀신, 자물쇠 귀신이나 황금 귀처럼 오래된 사물에 사악한 기운이 붙어서 만들어진 요물, 그순새와 독각귀처럼 정체를 알 수 없는 도깨비 또는 요괴 등이 모두 귀(鬼)에 속하는 몬스터이다. 귀(鬼)는 대체로 죽음의 공간과 초현실적인 세계에 속하는 존재이다. 인간세계에 갑작스럽게 나타났다가 홀연히 사라지는 특성을 보이는데, 인간을 귀찮게 따라다니며 위협하고 병과 죽음을 몰고 온다는 점에서 악한 속성을 지닌 몬스터이다. 이들은 신이나 비범한 인간들에

의해 잠시 퇴치되기는 하지만 결코 죽거나 영원히 사라지지는 않는다.


표 7. 지상(귀) - '독각귀'

디지털 복원 이미지

스토리 및 소재 개발 아이디어
<p>독각귀는 한국은 물론, 중국과 일본에도 있는 귀신이다. 그 기원은 중국에서부터 시작되지만 중국에서는 단순히 산에 살면서 사람을 해치는 요물 정도에 머물고 있다가 우리나라에 와서는 병을 옮기는 귀신으로 변모된다. 일본에 가서는 여러 가지의 사물 귀신과 결합하여 다양한 귀신의 형상을 지니게 되었다. 그러나 만큼, 한중일 나름의 공통점과 독자성을 확보하고 있는 귀신으로 동북아시아를 대표하는 귀신 중에 하나를 볼 수 있다. 대체로 삿갓에 도롱이를 쓰고 외다리를 하고 있는 형상인데, 이러한 모습은 서양의 귀신이나 몬스터와는 구별되는 특징이다. 그러나 아직까지는 별다른 관심을 받고 있지 못하고 있다. 게임이나 애니메이션, 캐릭터 산업 쪽에서 한국적, 혹은 동북아시아적 몬스터를 찾고 있다면 새롭게 주목해서 개발해 볼 만하다.</p>

3. 괴(怪, demon)

괴(怪)에 속하는 몬스터들은 흔히 괴물로 불려지는데, 흉측하고 괴기스러운 외모와 거대한 체구, 포악한 성질을 지녔다. 괴(怪)는 주로 지하 동굴, 바다 한 가운데의 섬, 깊은 산 속 등과 같이 지리적인 측면에서 보면 인간 세계와 동떨어진 공간에 거주한다. 이들의 주요 먹이감은 사람으로 인간 세상에 자주 출몰하여 사람들을 마구잡이로 잡아간다. 주로 인간이기에 자주 인간들이 사는 세상에 출몰하여 인간을 마구잡이로 잡아간다. 귀(鬼)의 무리는 일시적으로만 퇴치되는데 비해 괴(怪)의 속성을 지닌 몬스터들은 지혜롭고 영웅적인 인간의 손에 의해 철저히 파괴되는 경향을 보인다.


표 8. 지하(괴) - '지하국대적 외눈박이'

디지털 복원 이미지

스토리 및 소재 개발 아이디어
<p>〈지하국대적퇴치설화〉는 전 세계적인 분포를 보이는 설화로, 우리나라에서도 여러 번 아이들은 위한 전래동화로 꾸며져 책으로 출간되기도 했다. 이 이야기가 이렇게 많은 사랑을 받는 이유는 한 젊은이가 지하세계에 사는 괴물에게 납치된 공주를 찾아 지하로 모험을 떠나는 이야기 그 자체가 주는 흥미 때문일 것이다. 또한 지하세계가 상징하는 죽음과 공포로부터 주인공이 무사히 귀환한다고 하는 설정은 아이에서 어른으로 성장하는 과정을 상징적으로 보여주고 있어서 특히 어린이를 위한 동화로서 의미가 크다.</p> <p>이 설화는 비교적 대중적으로 잘 알려져 있는 설화이기 때문에, 이 설화만을 가지고 시나리오를 창작하는 것에는 한계가 있다. 따라서 〈지하국대적퇴치설화〉와 관계된 여러 종류의 설화를 함께 묶어서 “지하세계와 지상세계의 싸움”을 모티프로 구성을 짜야만 보다 참신한 시나리오를 창작할 수 있을 것으로 기대된다. 〈지하국대적퇴치설화〉와 관련된 몬스터로는 삼두구미, 금돼지, 금방울, 코생생, 일촌법사 등이 있고, 특히 이 몬스터들의 출처가 된 설화가 많은 참조가 될 것이다.</p>

4. 인간(人, human)

인(人)에 속하는 몬스터들은 엄밀하게 말하면 사람이라고 할 수 있다. 그러나 이들은 평범한 인간과 달리 비범한 능력과 특이한 외모, 남다른 신체적 조건을 가지고 있다. 사람 주먹만한 주먹구미, 동공이 두 개인 눈으로 온갖 짐승과 사람을 죽이는 괴범천총, 깊은 산속에서 400년 동안 살면서 온몸이 긴 털로 뒤덮인 털사람, 콧바람으로 강물을 얼리는 코생생, 태어나면서부터 거드랑이에 날개가 달린 아기장수, 서해 용왕을 괴롭히는 여우를 죽이는 거타지, 지하세계의 금돼지 괴물을 죽이는 금방울 등이 대표적이다. 이들이 대부분 이렇게 비범한 능력을 지니는 것은, 사람이면서도 신과 동물의 뛰어난 장점을 타고났거나 습득했기 때문이다.


표 9. 지하(괴) - '지하국 대적 외눈박이'

디지털 복원 이미지

스토리 및 소재 개발 아이디어
<p>괴범천총은 한 눈에 두 개의 동공을 가지고 있는 비정상적인 사람이다. 그의 눈빛은 호랑이 눈빛과 같아서 그가 눈을 부릅뜨면 날아가던 새도 떨어져 죽고, 고을의 사또도 기절한다고 한다. 따라서 괴범천총은 애니메이션이나 게임의 등장인물로서 눈의 힘이 특별한 캐릭터를 개발하는데 좋은 원천 자료가 될 것이다. 한편 '괴범천총'은 이름이 아니라 별칭이다. 그러나 실제 이름을 사용하기 보다는 별칭이 더 인물의 특징을 잘 드러내고, 강렬한 인상을 준다. 그러므로 시나리오에서도 괴범천총을 고유명칭으로 사용한다면 주인공의 개성을 살리는데 효과적일 것이다.</p>

5. 짐승(獸, beast)

수(獸)의 속성을 지닌 몬스터들은 도술과 변신에 능통한 동물들이거나 실제로는 존재하지 않는 상상의 동물들이다. 신(神)과 인(人)에 분류된 몬스터들이 대부분 선한 속성을 지니고, 귀(鬼), 괴(怪)의 부류들 대부분이 악성 몬스터인 것과는 달리, 수(獸)에 속하는 몬스터에는 악한 부류와 선한 부류가 모두 존재한다. 일촌법사, 금돼지, 여우누이 등은 인간으로 변신해 사람을 잡아먹는 사악한 동물 몬스터로 인간과의 대결에서 비참한 최후를 맞이한다. 지네와 이시미, 산칼치 등은 사람으로 변신하는 능력은 없으나, 사람을 잡아먹는 등의 해악을 끼침으로서 사람들에게 몹시 두려운 존재로 인식된다. 영노, 주지, 비비 등은 부패한 양반을 응징하거나 탈춤 판의 잡귀들을 쫓아내는 신성한 상상의 동물이다.

표 10. 지상(집승) - '구렁덩덩 신선비'

디지털 복원 이미지

스토리 및 소재 개발 아이디어 구렁덩덩신선비는 구렁이로 태어난 사람이다. 구렁덩덩신선비는 비록 구렁이인 자신을 '구렁덩덩신선비'라고 신성하게 높여 물려 준 부자집 셋째 딸과 결혼하면서 구렁이의 허물을 벗고 멋진 남성으로 변신하게 된다. 한국 설화에서 구렁이는 지렁이, 웅 등과 함께 수신(水神), 지신(地神)의 상징성을 지닌 존재로 여겨진다. 구렁덩덩신선비는 뱀이면서 동시에 사람이므로 캐릭터로 이미지화 시킬 때에는 뱀은 사람이고 뱀은 뱀인 형상으로 시도해 볼 만하다. 구렁덩덩신선비처럼 우리나라 설화에서 동물에서 사람으로 변신하는 존재는 일촌법사(쥐), 용녀(용), 황말도(호랑이), 여우누이(여우) 등이 있는데, 이들을 한데 모아 '한국의 반인반수 몬스터' 시리즈 혹은 '변신 캐릭터' 시리즈로 기획해 볼 수도 있을 것이다.

VI. 결론 및 제언

문화콘텐츠 산업은 우리 고유의 문화 전통에서 출발하므로 우리문화에 대한 이해는 가장 기본적인 출발점이다. 우리 문화의 정체성과 관련한 학문적이고 객관적인 연구가 선행되어야만 우리나라 문화콘텐츠 산업도 튼튼한 기초를 가지고 장기적으로 발전해 나갈 수 있을 것이다. 또한, 문화콘텐츠는 학계간 및 산학 협업이 요구되는 분야이므로 학계에서도 문화콘텐츠 분야에 대해 적극적인 관심을 갖고 지원을 아끼지 말아야 할 것이다. 학문이 궁극적으로 사회로 환원되어야 하는 것이라면 현재 우리사회가 당면한 전 세계적인 지식정보경쟁, 문화경쟁에서 학계는 학문적인 중심과 기준을 가지고 이를 이끌어내야 할 것이다.

본 연구는 문화콘텐츠 산업의 소재 개발을 목적으로 하여 역사적 자료에서 출현된 한국 전통 몬스터의 자료를 수집하여 디지털 이미지로 재현·복원한 사례연구이다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 신·귀·괴·인간·짐승을 포함한 한국 전통몬스터의 범위를 규정하였다. 둘째, 한국 전통몬스터의 유형을 위계와 출현 장소에 따

라 5급 4부류로 분류하였다. 셋째, 소재 개발에 활용할 전통 몬스터 50종 각각을 디지털 그래픽 이미지와 플래쉬 애니메이션으로 제작하였다. 넷째, 각 몬스터의 스토리를 중심으로 게임, 캐릭터 등 문화콘텐츠 산업 소재개발을 위한 아이디어를 제안하였다.

본 연구는 새로운 문화상품 소재개발을 위한 우리 전통문화 소재의 충분한 활용가능성을 보여준다. 이러한 연구 결과들이 우리화에 대한 애착과 관심을 갖게 되는 계기가 될 것이라 여기며, 본 연구에서 개발된 결과물들이 우리 문화를 이해하는 자료로 활용되고 우리의 역사와 문화에 기초한 독창적인 시나리오 소재개발에 기여를 할 수 있게 되기를 기대한다.

참고 문헌

- [1] 윤필주, “귀신론과 귀신이야기의 관계고찰을 위한 시론”, 國文學論集, 15호, 단국대학교국어국문학과, p. 173, 1997.
- [2] “동아시아의 가면문화 I”, 고려대학교 민족문화연구원, 민속학연구소, 2001.
- [3] 김부식(김종권 역), 삼국사기 下, 명문당, 1988.
- [4] 김일출, “조선 민속 탈놀이 연구”, 한국문화사 1998.
- [5] 이두현, “한국의 가면극”, 일지사, 1979.
- [6] 인성재, “한국 개신교 장례의식의 문화적 적응에 관한 연구”, 감리교신학대학교대학원, 석사학위논문, 2001.
- [7] 무라야마 사토시(김희경 역), 조선의 귀신, 동문선, 1990.
- [8] 아키바 다카하시(심우성 역), 조선민속지, 동문선, 1999.
- [9] 삼국유사
- [10] 어우야담
- [11] 기재잡기
- [12] 용재총화
- [13] <http://www.koreanmonsters.com>
- [14] <http://www.kocca.or.kr>

저 자 소 개

한 광 식(Kwang-Sik Han)

정회원



- 1993년 8월 : 숭실대학교 정보과
학대학원 소프트웨어공학과 졸업
(공학석사)

- 1997년 3월~현재 : 김포대학 컴
퓨터계열 조교수

- 2001년 10월~2003년 1월 : 김포시 지방공기업
(주)김포캐릭터월드 대표이사(과전)

<관심분야> : 콘텐츠, IT비즈니스, e-Learning