

요괴 캐릭터 연구*

:요괴 이미지의 생성원리를 중심으로

김윤아

초록

일본 요괴 애니메이션에 등장하는 요괴 캐릭터의 이미지를 검토하고, 요괴 캐릭터의 생성 원리를 찾아내고자 했다. 이론적으로 줄리아 크리스테바의 '상호텍스트성' 개념과 롤랑 바르트의 '텍스트'개념을 방법론으로 채택하여 중국의 신화 지리지 『산해경』과 상호텍스트적 관계를 보이는 <포켓몬스터>의 여러 캐릭터들의 생성원리와 일본의 애니메이션적 사고에 기초한 '백귀야행도'에 등장하는 전통 요괴 캐릭터들의 현대적인 변용을 고찰하였다.

상호텍스트성은 기억 혹은 역사와 연관되며 이는 텍스트에서 드러나기 때문에 요괴 애니메이션의 캐릭터 연구에 유용한 이론적 틀을 제공한다. 또한 요괴담이나 요괴의 이미지들은 민담처럼 집단적 담론의 결과물이며 끊임없는 첨가와 삭제가 이루어지는 텍스트적 속성을 고려해 볼 때, 변화하는 집단 상상력의 산물이라 보인다. 상호텍스트성에 기반한 괴물이나 요괴의 이미지 생성은 크게 '하이브리드'와 '유턴트'로 구분해 볼 수 있으며, 구체적인 이미지 제시와 분석을 통해 요괴 이미지의 생성원리를 설명하였다. 인간의 공포에 상상력의 날개를 달아 만들어지는 요괴 캐릭터들은 이미지에 있어 시각적 쾌락을 보여주며 문화 콘텐츠의 아이콘으로 기능하는 것을 알 수 있다.

주제어 : 상호텍스트성(intertextuality), 텍스트(Text), 산해경(山海經), 요괴 이미지, 하이브리드(hybrid), 유턴트(mutant)

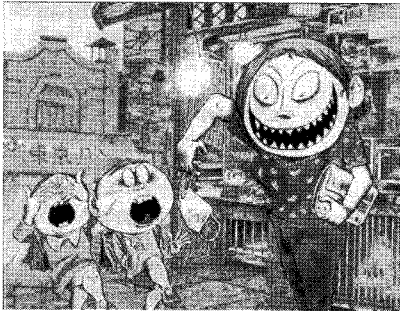
I. 문제제기 및 방법론

지금으로부터 5년쯤 전 난데없는 '빨간 마스크' 이야기가 초등학생들 사이에서 열광적이고도 급속하게 퍼져 하룻길의 아이들이 두려움에 떨었던 일이 있다. 빨간 마스크를 쓴 여자가 100미터를 3초에 주파하는 속도로 달려와 집으로 돌아가는 아이

들에게 “나 예뻐?”하고 묻는다는 이야기 말이다. 상황은 여기서 끝나지 않는다. 예쁘지 않다고 대답하면 화가 나서 아이를 죽인다. 예쁘다고 대답하면 마스크를 벗어 귀밑까지 찢어진 입을 보여주면서, “나 예뻐?”라고 다시 한 번 물어본다. 겁에 질린 아이가 거듭 예쁘다고 하면 똑같이 만들어주겠다고 입을 찢어 죽인다는 황당하고도 끔찍한 이야기다. 이래도 죽고 저래도 죽는 불가항력적 상황을 담은 이 이야기는 1970년대 말 일본 전역에 무섭게 퍼져 아이들이 등교를 거부하는 심각한 사회

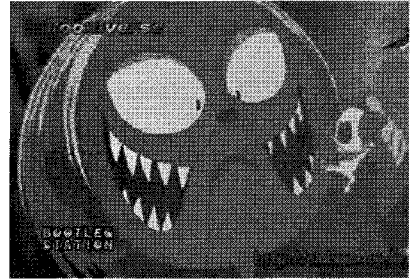
* 본 논문은 한국 만화애니메이션 학회 2009 상반기 학술대회에 발표된 논문입니다.

문제를 만들기도 했던 도시괴담에 기원을 두고 있다. 그런 도시 괴담이 한국에 유입되어 널리 전해지면서 일본산 새로운 요괴가 한국 아이들의 상상적 세계마저 공포로 몰아갔던 기억이 새롭다.



<그림1> 빨간 마스크

<그림1>에서 보이는 빨간 마스크는 1977년 일본 기후현 산중에서 발생하여 삼시간에 일본 전역으로 퍼져 어린 아이들을 공포의 도가니로 몰아넣었던 ‘입 찢어진 여자(口裂け女) 소동’의 현대판 도시괴담이다. 또 도쿄 시부야 지역에서는 100미터 경주를 제안해서 지면 잡아먹는다는 ‘경주할멈’ 이야기가 차로 도망쳐도 금방 쫓아온다는 ‘100길로 할멈’, 소리보다 빠르게 달리는 ‘마하할멈’²⁾으로 진화하면서 ‘달리는 할멈’류의 이야기가 유행한 적이 있다. 그러니까 ‘빨간 마스크’ 이야기는 ‘입 찢어진 여자’와 ‘달리는 할멈’ 이야기가 합쳐져 만들어진 혼합형의 도시 괴담인 것이다.



<그림2> 붉은 쟁반

<그림2>에서 보듯 2007년 다섯 번째로 리메이킹된 <게게게노 기타로>(ゲゲゲの 鬼太郎)에 ‘붉은 쟁반’이라는 요괴가 등장한다. 붉은 쟁반 요괴는 빨간 마스크의 이미지를 그대로 가지고 있으며 심지어 이가 130개나 된다는 속설까지 재현하고 있다. 인기 있는 요괴담들은 일회성 괴담으로 끝나는 것이 아니라 현대 생활과 문명을 반영하며 새로운 요괴적 특성을 더하기도 하고 빠기도 하면서 지속적으로 변형, 재생산되는 텍스트로서의 메커니즘을 갖는다.

요괴담은 이전 텍스트들의 인용과 혼합, 흡수와 전이를 통해 재구성되는 강한 상호텍스트성(intertextuality)⁴⁾에 기반을 두고 있다. 상호텍스트성이란 과거나 미래의 모든 담론들과 상호 의존하는 텍스트의 성질로 ‘하나의 텍스트는 다른 텍스트들의 교차(intersection)’라는 생각을 표현하기 위한 용어이다. 상호텍스트성 개념을 제시한 줄리아 크리스테바는 “모든 텍스트는 인용의 모자이크로

1) 고타쓰 가즈히코, ‘요괴를 즐기는 일본인, 요괴를 탐구하는 일본 문화’, 중앙대학교 한일문화연구원 편, 『일본의 요괴 문화-그 생성원리와 문화산업적 기능』, 한누리 미디어, 2005년, 52쪽

2) 이재성, ‘일본대중문화에 나타난 요괴 이미지’, 앞의 책, 309쪽

3) 1968년 1월 3일부터 1969년 3월 30일 총 65화가 TV에서 상영되었던 다카하타 이사오 감독(도에이 동화)이 제작했던 애니메이션. 71년-72년 제2기 기타로, 85-88년 제3기 기타로, 96-98년 제4기, 2007년부터 2009년 3월말 제5기까지 상영된 요괴 애니메이션이다. 현재 국내에서는 애니메이션 전문 케이블 방송 투니버스에서 <게게게노 기타로> 제5기 연작들이 <요괴인간 타요마>라는 제목으로 상영되고 있다.

4) 상호텍스트성은 1966년 줄리아 크리스테바가 처음 사용한 용어로 하나의 텍스트 내에 일어나는 텍스트적 상호관계를 지시한다.

구성되며 그것은 다른 텍스트의 흡수와 변형⁵⁾임을 강조했다. 즉 하나의 텍스트는 과거의 텍스트들을 변형하고 흡수한 결과이고, 또한 미래의 텍스트들에 의해 흡수되고 변형되리라는 것이다. 이전 텍스트가 새로운 텍스트에 자신의 흔적을 남기기 때문에 상호텍스트성은 기억이나 역사와 연관된다.⁶⁾ 크리스테마적 의미에서 상호텍스트성은 종종 텍스트들이 교차하거나 함께 분석될 수 있는 방식만을 의미하는 것이 아니라 “하나의 기호 체계가 또 다른 기호 체계로 이동하는 것” 혹은 전위되는 것을 뜻한다. 롤랑 바르트 또한 ‘텍스트는 방법론상의 영역에 속한다’⁷⁾고 말한다.

그는 “텍스트는 수많은 문화의 원천에서 이끌어낸 일단의 인용문들로 짜여 지는 피륙과 같은 것”⁸⁾이라고 주장하면서 어떤 행위나 생산의 차원에서만 텍스트를 경험할 수 있다고 했다.

이 글에서는 포켓몬의 캐릭터들과 『산해경』의 신이적 존재들의 이미지간의 유사성을 상호텍스트성 개념으로 포획하고 텍스트로서 바라보는 입장에서, 캐릭터의 이미지 생성의 원리를 찾아보고자 한다. 원텍스트와의 상호 연관성 속에서 지속적으로 만들어지는 캐릭터들은 한 곳에 머물러 있는 고정된 작품이 아니라 그 작품들을 ‘가로지르는 과정(traversée)’⁹⁾으로서의 텍스트이기 때문이다. 인

용의 모자이크이며 그 인용문들로 짜여지는 피륙의 예를 포켓몬스터의 캐릭터들에서 찾아보고자 한다.

일본 요괴 애니메이션은 현재진행형의 ‘요괴 현상’이라 할 수 있으며 새로운 그래픽 기술의 도움으로 텍스트로서 요괴 이미지는 다시 현대적이고 날렵한 그림체로 변주되며 재생산되고 있다는 점에서 주목의 대상이라 할 것이다. <포켓몬스터>나 <디지몬>처럼 요괴 캐릭터들은 상호텍스트성을 생성 메커니즘으로 만들어져 다시 자기들끼리 상호작용하며 수적으로 무한 증식하는 특성을 보인다. 원텍스트와의 통시적 상호텍스트성(『산해경』과 <포켓몬스터>)뿐 아니라 캐릭터들간의 공시적 상호텍스트성(<포켓몬스터>와 <디지몬>, 혹은 <포켓몬스터> 캐릭터들의 진화)을 동시에 보여주고 있다는 점에서 흥미롭다. 원텍스트로서의 『산해경』¹⁰⁾은 수많은 신이적 존재들의 이미지가 담겨 있는 중국 최고의 신화 지리지로 특히 한국이나 일본에 전해지고 동아시아 전반에 걸쳐 그 영향력을 미치는 ‘상상력과 환상의 보고’이며 고대인들의 꿈과 무의식에 뿌리를 둔 원형적 심상의 집대성¹¹⁾이라 할 수 있다.

5) Julia Kristeva, "Word, Dialogue and Novel" Desire in Language(New York : Columbia University Press, 1980), p.66

6) 조경식, 「문화적 기억/망각의 메커니즘으로서의 상호텍스트성」, 뷔히너와 현대문학 27호, 2005, 275쪽 참조

7) 박인기 편역, 「작가란 무엇인가」, 롤랑 바르트, 「작품에서 텍스트로」, 지식산업사, 1997, 149쪽, 바르트의 1971년에 발표글

8) 박인기 편역, 앞의 책, 롤랑 바르트, 「저자의 죽음」, 142쪽, 1968년 발표글

9) 바르트는 「작품에서 텍스트로」에서 텍스트를 규정된 대상

으로 간주해서는 안된다고 밝히고 있다. 또한 텍스트는 기호 측면에서 접근하고 경험할 수 있기 때문에 늘 끝없이 지연되는 기의를 실천하는 것이라고 보았다. 그래서 연상하고 연속되고 상호 참조하는 행위는 상징의 힘을 해방시키는 행위와 일치하며 텍스트는 근본적으로 상징적이라고 주장한다. 박인기, 앞의 책, 149-156 참조

10) 성립 연대는 가장 이르기는 서주(西周)초기(BC 12세기)로부터 가장 늦게는 위진(魏晉)시대(AD 3-4세기)에 이르기까지 워낙 큰 시차를 보이고 있다. 작자 및 성립 지역을 초나라로 보는 견해와 ‘오장산경’의 경우 성립연대를 전국시대로 보는 견해가 지배적이다. 정재서 역주, 『산해경』, 민음사, 1985년, 20쪽

11) 정재서 역주, 앞의 책, 23쪽

‘요괴 캐릭터 연구’는 요괴 애니메이션의 이미지에 관한 연구의 1부라고 할 수 있다. 애초에 생명이 없는 것들에 생명을 부여하고 사물에 혼을 깃들게 하여 춤추게 만드는 ‘생명의 환영(illusion of life)’을 창조해내는 것이 애니메이션의 본질이다.¹²⁾ 이런 존재론적 본질을 장르적으로 가장 잘 드러내는 것이 죽거나 생명 없는 각양각색의 요괴들이 살아 춤추게 하는 요괴 애니메이션이라고 생각한다. 특히 만물 유령 사상이라 할 수 있는 애니미즘적 사고가 일반적인 통념과 믿음으로 작용하는 일본에서 요괴 애니메이션의 발전은 우연이 아니다. 『산해경』과 같은 원형 콘텐츠를 공유하는 중국, 한국, 일본 중에서도 유독 일본은 그런 콘텐츠를 가공하고 문화 산업화함에 있어 막강한 힘을 발휘하고 있다. 이는 상상적인 것보다는 현실적인 것들을 더 중시하는 중국이나, 귀신이 모습을 드러내는 순간 신기를 상실하는 이미지 부재의 한국과는 달리 애니미즘적 사고를 기반으로 시각적인 것을 강조하고 조형적 이미지에 관심이 많은 일본의 문화적 특성에서 일정부분 기인하는 것이 아닐까? 이러한 관심은 요괴 애니메이션에 관한 연구의 제2부로 ‘요괴 애니메이션의 내러티브 연구’에서 수행될 것이다.

II. 요괴의 의미와 범주

요괴(妖怪)란 상상과 믿음의 산물로써 인간이 아닌 이형(異形)의 존재이다. 현실의 불가사의한

12) 이에 대한 논의는 김윤아, ‘움직이는 그림, 애니메이션을 다시 생각하기’, 『현대영화연구』 6호, 현대영화연구소, 2008을 참조.

현상이 초월적인 힘으로 설명될 때 발생하지만 요괴는 신과 달리 제사를 받지 못하는 존재이다. 요괴는 어떤 신비한 영적 능력을 지닌 존재로 생각되지만 요괴 이미지는 그 물질성이 약화되어 있다 하더라도 존재의 근간이 된다. 요괴는 모습을 드러낼 때 요괴인 것이다.

이것이 요괴가 물질적 신체성이 중요한 괴물(monster)과 다른 점이다. 괴물은 자신의 몸으로 사람들을 압도하고 두려움을 주지만 정신적이거나 영적인 측면을 가진 존재라고 보기는 어렵다. 괴물은 오히려 물질성을 가진 실체라는 느낌이 강하다. 그래서 괴물하면 떠오르는 킹콩이나 고질라, 류라기 공룡들은 존재가 현상을 만들어내는 반면, 요괴는 현상으로 존재가 드러나는 경우가 많다.

따라서, 요괴는 기이하고 이상한 현상이 나타나서 그 원인을 알아보니 ‘요괴의 소행’이었다는 ‘요괴 현상’과 깊이 관련되어 있다. 요괴현상은 요괴의 존재에 선행하는 것이어서 현상이 없다면 요괴의 존재는 드러나지 않는 것이다. 고마쓰 가즈히코는 ‘요괴 현상’이란, 인간이 이해할 수 없는 이상한 현상을 구분하고 세분화하여 ‘명명’함에 따라 발생하는 것이라 설명하면서 세분화된 요괴 현상의 원인이 수많은 요괴들을 만들어낸 것이라고 주장한다. 이러한 요괴 이미지는 일본의 에도 시대 이후 시각화, 조형화, 캐릭터화가 극단적으로 진척되어 오늘의 수많은 요괴의 이미지로 남게 되었다고 주장한다.¹³⁾

또 요괴들은 인간과의 관련 속에서 존재를 인정받는다. 여러 이야기들 속에서 요괴는 사람들을 골탕 먹이거나 해코지를 하기도 하지만 때로는 도

13) 고마쓰 가즈히코, 앞의 책, 32-35쪽

와주고 이롭게 하기도 한다. 인간을 이롭게 하면 착한 요괴로 인간에게 해를 끼치면 나쁜 요괴로 여겼고, 이들의 세계인 마계는 종종 좋은 요괴와 나쁜 요괴들이 대립하여 싸우는 구도로 설정되어 있기도 하다.¹⁴⁾

신이냐 요괴 모두 인간들의 상상력의 산물이라는 점에서 인간과의 관련성은 필연적이지만, 신은 아무리 사악하다해도 인간에 의해 응징되거나 처단될 수 있는 존재가 아니다. 신은 인간보다 우월하다고 여겨지기 때문에 인간들은 그 신들에게 순응하고 두려워하는 것이다. 그러나 요괴들은 인간보다 열등하고 일상생활에서 친근하고 손쉽게 만날 수 있는 존재들로 여겨진다. 그래서 사악한 요괴들을 퇴치하는 퇴마사나 그런 능력을 가진 무당이나 스님들이 존재하는 것이다. 요괴들의 세계는 궁극적으로 인간에 의해 조절되고 인간을 위협할 때 물리쳐지고 제압되는 세계이다. 일본에서 요괴라는 존재는 두려움을 주기도 하지만 즐거움을 주기도 하는 방향으로 발전한 것은 이런 인간과의 양가적인 관계 때문인 듯하다.

인간과 요괴의 관계는 주체와 타자의 관계에 상응한다. 인간-주체와 요괴-타자의 차이에서 빚어지는 불안과 공포는 살아있는 인간에게 죽음이라는 억압된 타자로 살아 돌아오는 요괴로 이미지화하는 것이다. 인간과 요괴 사이의 차이를 극복하는 두 가지 방식은 동화(회화화)와 제거(퇴마 등의 제압)이다.

그러나 일단 요괴-타자를 소환하였으니 그들을

확실하게 지배하고자 하는 욕망이 인간-주체의 욕망이다. 그래서 요괴담을 이야기하고 요괴의 이미지를 그리고 그런 과정을 통해 요괴-타자를 순화시키고자 분투하는 것이다. 삶과 죽음의 경계에 존재하는 요괴란 인간의 원초적인 죽음에 대한 불안과 공포를 지시하는 존재이다. 상징계로 출몰하는 상상계이며, 실재계적 존재이다. 인간-주체는 요괴-타자와의 차이와 불안을 해소하는 방법으로 동화(同化)를 말하지만 요괴-타자와 하나가 될 수는 없는 노릇이다. 인간과 비슷하게 그리긴 하지만 완전하게 동일한 차원으로 그리지는 않는다. 문명 속에서 억압된 인간의 원초적인 욕망은 환타지의 방식으로 일시 해방되지만 돌아오는 타자의 이미지는 억압되었기 때문에 과장되고 왜곡되고 서로 섞이고 기형의 모습을 지닌 요괴 이미지로 생성된다. 억압의 종류에 따라 변종이 생기고 그로테스크하고 언캐니한 요괴들은 때로 두려움으로, 때로 회화화되어 즐거움을 주는 형태로 돌아오는 것이다. 더구나 애니미즘적 성향이 강한 신화의 나라 일본의 풍토는 죽은 것들이 살아 움직이고 생명이 없는 것들에 혼이 깃들어 백귀야행을 하는 상상이 극에 다다를 수 있도록 하는 더할 나위 없이 풍요로운 배경이 된다. 이러한 요괴를 즐기는 일본의 문화 자체가 '요괴 현상'이라 아니 할 수 없다. 또한 애니메이션의 어원이 되는 Anima는 생명, 영혼, 정신을 의미하여 애니메이션 자체가 생명이 없는 것에 생명을 불어넣어 살아 움직이게 만드는 표현 양식이므로 어찌 보면 애니메이션의 속성 자체가 '요괴 현상'이라 할 수도 있겠다.

요괴가 형성되는 과정은 인간이 자연이나 동물을 대하는 태도의 변화와 맞물려 있다. 구름, 안개,

14) 가와지라 요시아키의 <요수도시>, <마계도시 신주쿠>가 대표적이며 <디지털 어드벤처>의 세계도 인간 세계와 디지털 월드로 이분화되어 있으며 좋은 디지털들은 인간의 편에 나쁜 디지털들은 그 반대편에 서서 세력 다툼을 한다.

달빛, 눈보라, 바람과 같은 자연 현상이 의인화되어 요괴로 여겨지기도 하고, 사물들이 요괴가 되기도 한다. 쓰쿠모가미(付喪神)라 불리는 존재들은 신발, 술, 가야금, 비파, 방망이, 염주, 향아리, 모자, 상자 등이 요괴가 된 것이다. 오랜 세월 인간에게 실컷 이용당한 뒤 버림받은 도구들이 요괴로 변해 서로 푸념을 늘어놓기도 하고, 인간을 원망하기도 하고, 심지어 복수를 도모하기도 한다. 또 분노나 슬픔으로 인해 인간이 흉칙한 모습의 요괴가 되기도 한다. 혹은 갖파나 덴구 같은 일본의 전통적인 요괴들도 있다. 이처럼 요괴는 발생 계통에 따라 네 가지로 범주화 해 볼 수 있다. 자연에 대한 경이나 두려움에서 생겨난 자연계 요괴, 만물에 혼이 깃든다는 애니미즘적 사고의 산물인 도구계 요괴, 극한 감정을 조절하지 못해 흉측한 오니가 되는 인간계 요괴, 실제로 존재하지 않는 상상적 동물이나 여우, 너구리처럼 자유자재로 변신을 하는 것으로 알려진 동물계 요괴로 분류할 수 있다.

요괴는 무엇보다 인간과 자연, 인간과 동물, 인간과 도구의 관계에서 비롯된다고 할 것이다. 자연이 두려움의 대상이던 나약한 인간들이 문명사회를 이루고 과학이 발전함에 따라 요괴의 모습도 변화하였으리라 추론해볼 수 있다. 자연계 요괴가 처음 등장하였고 이후 문명의 발달과 도구의 개발이 진행되면서 도구계 요괴로 변천하는 진행 과정을 거쳤을 것이다. 규범과 법, 근대 교육과 이성중심주의, 기계 문명의 만개와 과학의 발달은 고대인들의 믿음의 체계나 감성 구조를 바꾸었을 것이다.

로마의 시인인 오비디우스는 신화를 '만물의 변신 이야기(metamorphoses)'라고 말한 바 있다.¹⁵⁾

인간보다 훨씬 우월하고 모든 것을 지배하는 제우스나 헤라 같은 신들의 이야기의 본질은 '몸바꾸기', 즉 '변신'의 이야기라는 것이다. 제우스가 황금 비로 변하고, 다프네가 월계수로 변신하고, 이오가 흰 암소로 바뀌며, 아라크네가 거미로 몸을 바꾸는 이야기가 신화이다.

신들의 이야기는 상상력의 산물이었고 인간들은 신화와 같은 고차원의 상상력의 노래뿐만 아니라 신격이 그 신들에는 미치지 않지만 인간을 초월하는 여러 신이적 존재들에 대한 이야기들 또한 만들어냈다. 그래서 신화 이외의 전설, 민담, 옛이야기에 등장하는 신기하고 괴이한 존재들이 등장하게 되었으며 인간과 유사하지만 완전히 같지는 않은 요괴들이 생겨나게 된 것이다.

그러니까 '변신'은 인간들이 부르는 상상력의 노래, 즉 신화의 본질이라 할 수 있고 이러한 오래된 이야기들은 인간 세계와 동떨어진 것이 아니라 깊은 관련 속에서 작동한다. 그런 연유로 자연 현상이나, 도구, 짐승들이 인간의 모습으로 둔갑하기도 하고, 반대로 인간이 오니처럼 상상 속의 요괴의 모습으로 탈바꿈하기도 하는 것이다.

더구나 애니메이션은 신화와는 다른 의미에서 '변신(metamorphosis)'을 그 핵심원리로 한다. 애니메이션의 기술적 용어인 '메타모포시스'는 그려내고자 하는 대상의 일부를 늘어나게 하거나 축소하거나 생략하고 혹은 자라나게도 하고 구부러지거나 잘려나가게 하면서 그 대상이나 장면의 모습을 순차적으로 완전히 변화시킨다. 또 메타모포시스를 이용해 장면을 전환하기도 한다.

변신의 내용을 변신의 형식으로 그려 보여주는

15) 오비디우스, 『변신 이야기 1』, 이윤기 역, 민음사, 1998년,

15쪽

애니메이션이 신화, 전설, 민담, 요괴담 같은 변신의 이야기들을 자주 다루는 것은 이와 같은 신화 혹은 상상적 이야기들과 애니메이션 사이의 매체 적합성이라고 말할 수 있을 것이다.¹⁶⁾ 말하자면, 메타모포시스는 애니메이션의 본질적 속성이자 요괴들의 본색인 셈이다.

기본적으로 요괴는 인간의 형상과 유사하다. 그렇지만 인간과 똑같은 것은 아니고 인간의 속성을 일부 지닌다. 요괴 생성의 원리는 대개 인간의 변형, 인간 신체의 축소, 과장, 생략, 대치의 방식을 취한다. 그렇지만 그 변신은 완벽하게 인간으로 탈바꿈하는 것이 아니라 불완전한 변신이다. 이러한 변신의 불완전성이 요괴 정체성의 기본이다. 인간과 가까우면서도 인간과는 다른 모습이나 능력이야말로 요괴 묘사의 기본이자 요괴 문화 생성의 원리¹⁷⁾이다.

Ⅲ. 요괴들은 어떤 원리로 만들어지나?

인간의 상상력에 의해 형상화되는 괴물이나 요괴들은 일반적으로 그 이미지 생성 방식에 있어 하이브리드(hybrid)¹⁸⁾와 뮤턴트(mutant)¹⁹⁾의 생성

원리를 갖는다고 할 수 있다. 하이브리드는 말 그대로 잡종 혹은 혼성의 방식, 속성을 합치고 섞고 덧붙여서 합체를 만드는 원리이다. 잡종 혹은 혼성은 본래 몬스터의 기본적인 생성 원리이다. 가령, 스팅크스는 여자의 얼굴에 사자의 몸, 독수리의 날개를 가진 잡종의 성격을 갖는다. 그리스 신화에 등장하는 메두사는 여자의 얼굴에 뱀의 머리칼을 가진 괴물로 묘사된다. 새의 얼굴을 가진 인면조라던가 반인반수의 형상 등은 동물의 속성과 인간의 속성을 혼성한 괴물 이미지라고 할 수 있다. 하이브리드의 방식으로 만들어지는 상상적 존재들은 대개 인간보다 우월한 능력을 가진 경우가 많다. 요사스러운 기운을 가진 요괴보다는 괴물에 가까운 성질을 가지고 있다.

반면, 뮤턴트의 방식은 인간보다 열등한 존재들일 경우가 많다. 목이 죽 늘어나거나 눈이나 다리가 하나인 경우, 혹은 여러 개의 꼬리나 여럿 달린 머리처럼 기형적인 신체성을 보여주는 경향이 다분하다. 이러한 뮤턴트들이 원한이나 분노로 인한 복수의 염을 불태울 때 일본의 요괴가 된다. 요괴는 한을 품은 존재들이 인간에게 해를 입힌다는 일본의 원령사상²⁰⁾에 그 사상적 기반을 두고 있기 때문이다. 하지만 현재 일본 요괴 애니메이션에 등장하는 요괴들은 인간에 대한 원한과 복수를 꿈꾸는 두려움의 대상이 아니라 그 공포의 성격이 완전히 거세된 순화되고 귀여운 이미지를 가진 주머

16) 이와 관련한 논의는 김윤아, 「예술 애니메이션의 '장인-작가성'연구」, 2008년, 동국대학교 박사학위 논문을 참조할 것.

17) 박전열, '요괴 생성의 메커니즘과 문화산업', 앞의 책, 23쪽

18) 괴물의 잡종성에 대한 논의는 김윤아, 「포켓몬 마스터 되기」, 살림, 2003년, 23-28쪽 참조

19) 정재서는 중국의 경우 동물의 합체 즉 하이브리드가 많은 데 비해 일본은 인간 혹은 사물의 변종 형태 즉 뮤턴트가 많은 것이 특징이라고 지적한 바 있다. 정재서, '중국적 상상력으로 보는 일본 문화산업 속의 요괴 모티프', 중앙대 한일문화연구원 편, 앞의 책, 271쪽

20) 원령사상은 한을 품고 죽은 인간이나 억울하게 죽임을 당한 존재들이 사후에 탈이나 재앙을 일으킨다는 일본 민간의 신앙. <원령공주>의 재앙신이나 시시가미의 복수 같은 것이 원령 사상이 극명하게 드러나는 장면들이다. 일본의 유명한 가부키인 <츄신구라>도 억울하게 죽은 주군을 위해 47명의 가신 사무라이들이 어떻게 주군을 위해 싸웠는지에 대해 토로하는 내용으로 이루어져 있다.

나 몬스터와 재밌는 요괴의 성질을 지닌 경우가 대부분이다.²¹⁾

상호텍스트적 캐릭터의 축제라 할 수 있는 <포켓몬스터>에서 상상적 이미지들의 현대적 변용인 요괴 생성의 두 가지 원리를 알아보려고 한다.

1. 하이브리드(hybrid)

하이브리드성(hybridity)은 괴물이나 요괴와 같은 상상적 존재들을 형상화하는 가장 일반적인 방식이다. 인간과 동물의 혼성은 신화에 등장하는 많은 신들의 모습에서 찾을 수 있다. 본래 동물성(animality)은 인간의 열등함과 부족함을 채워줄 수 있는 부러움의 대상이었다. 동물이 가진 강력한 힘이나 뛰어난 능력에 경이로움을 가진 인간들에 의해 경탄과 신앙의 대상이 되어왔으며 토렘과 같은 종교로 기능하였다. 인간 존재의 열등함이나 나약함에 대한 반대급부로 인간들은 인간과 동물이 결합하고 잡종으로 섞이는 상상적 이미지를 그리고 이야기를 만들어냈다.

블라디미르 프로프는 <민담의 역사적 기원>에서 여러 동물들의 조합으로 만들어지는 환상적 동물들에게서 신성(sacred)을 찾아낸다. 또 농경 및 도시의 출현과 함께 토렘적 기원을 갖는 다채롭고 다양한 동물 세계가 그 현실성과 윤곽을 상실함에 따라, 인간 형태화의 과정이 시작된다고 보았다.²²⁾ 인간 형태화가 시작되면서 동물이 인간의 몸을 얻

지만 가장 나중까지 간직하는 것은 동물의 얼굴이라고 설명한다. 그는 늑대 머리를 한 아누비스신이나 매의 머리를 한 호루스 같은 신들이 등장하는 것을 예로 든다. 그 반대로 새의 몸에 인간의 머리를 갖는 잡종적 존재들에 대해서도 언급한다. 프로프의 설명에 따르면 죽은 자들의 영혼이 인면조의 형상을 띠는다고 한다. 그러면서 차츰 동물은 인간적 존재로 변형된다고 본다. 그는 또한 동물이 인간과 융화되는 것과 마찬가지로 동물들 상호간에도 융합이 일어난다는 점을 지적한다. 동물들 간의 하이브리드로 만들어진 초월적이고 신기한 존재들은 신비한 권능을 가진 것으로 그들의 전성기는 이집트나 바빌론, 인도나 그리스, 고대 중국과 같은 고대 국가들의 전성기와 일치한다고 설명한다.²³⁾

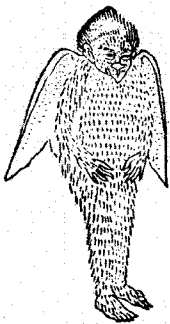
결국 자연재해나 강한 동물성을 두려워하기도 하고 부러워하기도 하며 그 힘을 인간의 것으로 만들고 싶었던 고대인들의 욕망과 상상력이 이런 하이브리드의 신이적인 존재들을 그려 낸 것으로 보인다. 바꿔 말하면, 『산해경』이 보여주는 상상적 이미지의 하이브리드적 조형 방식은 나약한 인간이 자신보다 우월한 동물들의 능력을 이미지적으로 결합시키고 덧붙여 조금 더 강하고 초월적인 힘을 갖고자 했던 열망과 선망을 드러내는 상상적 사고의 작동 방식으로 볼 수 있으며 인간 문명이 점차 발전함에 따라 동물성이 조금씩 약화되면서 인간형태화의 정도가 더 진전된 것으로 유추해 볼 수 있다.

21) 김윤아, 「왜 <포켓몬스터>가 아이들을 미치게 하는가?- 캐릭터 분석을 중심으로」, 영상문화 제 2호, 한국영상문화학회, 2000년 참조

22) 블라디미르 프로프, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과 지성사, 1990, 321쪽

23) 황제와 치우 세력 사이의 49년 간의 대규모 전투인 탁록대전은 완전한 인간의 형상을 한 황제와 인간의 몸에 동물의 얼굴을 한 치우나 염제, 신농씨 세력 간의 주도권 다툼이었다. 그 전투에서 황제가 이겨 완전한 인간의 이미지가 동물성을 지닌 세력들에 승리한다는 사실은 고대 이후 신들이 인간을 모습을 하게 된 이유를 짐작하게 한다.

『산해경』에 등장하는 인간과 동물의 잡종, 두 마리 이상의 동물들의 잡종을 보여주는 신이적 존재들을 중심으로 요괴 생성의 원리를 찾아보자. 먼저 『산해경』의 신이적 존재들이 곧 요괴라고 말하는 것이 아니라는 점을 밝히며 이들 이미지가 바르뜨적 의미의 텍스트로서 요괴 캐릭터에 적용되는 방법론을 제공한다는 점을 말하고 싶다. 일본적 요괴가 인간이 되고 싶어 인간의 형상을 모방하고 흉내 내는 다소 친근하고 일상적인 존재라면, 중국의 하이브리드적 존재들은 인간을 초월하는 신이적인 특성을 갖는다. 그들 중 일부는 신으로서 제사를 받았다고 기술되어 있으며, 동물의 하이브리드적 존재들 중에는 식인을 하였다는 기록도 다수 볼 수 있다. 이들은 일본의 요괴들이 인간과의 관계 속에서 생겨난다는 점과 달리 인간과 어떤 관계를 맺는지가 밝혀져 있지 않다.



<그림 3> 우민국



<그림 4> 기굉국

<그림 3>부터 <그림 6>까지는 인간과 동물이나 기계와 같은 다른 이종의 존재들이 결합되어 있는 형상의 하이브리드들이다. <그림 3>의 우민국(羽民國) 사람들은 머리가 길고 몸에 무수한 털과 날개가 달려있는 형상으로 인간과 새의 하이브리드이다. 난다는 것은 인간으로서는 불가능한 초월적

능력이었다. 서양의 날개 달린 천사와 유사한 이미지가이기도 하다. <그림 4>의 기굉국(奇宏國) 사람은 팔이 하나에 눈이 셋이며 암수 한 몸이고 무늬 있는 말을 탄다. 그 사람들은 온갖 장치를 잘 만들어 그것으로 짐승을 잡기도 하고 비거(飛車)를 만들어 바람을 타고 멀리 다니기도 했다고 전해진다. 정재서는 팔이 하나이면서도 기계를 잘 다루었다는 기굉국 사람들의 모습에서 사이보그의 기원을 찾기도 한다. 탈 것과 인간이 하나가 되었다는 점에서 켈타우로스과 같은 혼성적 존재를 떠오르게도 한다. 서양의 반인반수의 대표적인 이미지를 보여주는 켈타우로스는 사람과 말의 하이브리드이다. 말 위에서 활을 쏘고 말 위에서 생활하며 말 달리는 빠른 속도로 이동하는 몽골리안 전사들이 땅을 달는 것을 본적이 없던 고대 서양인들이 만들어낸 이미지가 켈타우로스라 한다. 기굉국 사람들은 말이 아니라 바퀴가 달린 수레를 타던 사람들이며 이들을 상상해 낸 사람들보다 우월한 기술 집단에 대한 이미지적 상상력의 소산일 것이다.



<그림 5> 저인국

<그림 5>의 저인국(底人國) 사람은 사람의 얼굴에 물고기의 몸을 지녔으며 발은 없다. 저인국 사람은 서양의 인어와 비슷하지만 여자가 아니라 남자의 모습이다.

반면, 인간과 물고기의 하이브리드이지만 <그림

6>의 능어(陵魚)는 인간과 물고기의 조합이 반대이다. 능어는 사람의 얼굴에 뿔이 달렸고 손과 발, 팔다리가 있으나 몸뚱이는 물고기이다. 사람과 물고기의 혼성이지만 이처럼 이미지의 상상력은 다채롭다.



<그림 6 능어>



<그림 7> 환두국

<그림 7>의 환두국(喚頭國) 사람은 사람의 얼굴에 새의 부리를 가졌으며 날개가 달린 모습으로 물고기를 잡고 있다. <그림 3>의 우민국 사람처럼 인면조의 형상을 하고 있지만 몸이나 머리에 털이 없고 입이 새의 부리와 같다는 점에서 차이를 보인다. 이들 중의 일부는 신으로 제사를 받았다고 하니 확실히 인간보다 열등한 존재는 아니었을 듯하다. 이와 같은 하이브리드적 조형 방식은 포켓몬스터의 캐릭터 구성에도 동일하게 찾아볼 수 있다.



<그림 8> 영소

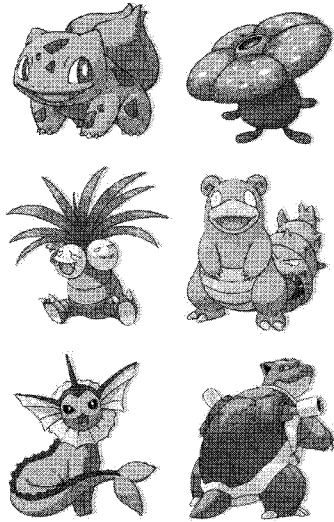


<그림 9> 혼

사람과의 하이브리드는 아니지만 동물과 동물의 혼성의 경향이 더 높아 보이는 상상적 존재들도

많다. 인간과의 하이브리드보다 이전 시대에 형성된 이미지들로 보인다. <그림 8>의 영소는 천제의 신하로 괴강산을 다스리는 신으로 모습은 말의 몸에 사람 같은 얼굴을 하고 호랑이 무늬에 새의 날개를 갖고 있는 존재이다. <그림 9>의 혼이라는 짐승은 생김새가 영양 같고 뿔이 넷이고 말꼬리에 닭발톱이 있다고 기록되어 있다. 마치 미야자키 하야오의 <원령공주>에 등장하는 사슴신의 형상과 유사해 보인다.

포켓몬스터의 여러 캐릭터들도 이와 같은 하이브리드적 조형 방식을 따르고 있다.



<그림 10> 포켓몬스터 : 이상해씨, 라플라시아, 나시, 야도란, 샤미드, 거북왕

<그림 10>의 이상해씨는 두꺼비와 씨앗, 즉 동물과 식물의 하이브리드이며, 뚜벅초에서 진화한 라플라시아도 동물과 식물의 하이브리드이다. 나시 또한 포유류의 몸과 식물의 잎을 가진 하이브리드이다. 야도란은 곰의 형상에 꼬리에 커다란 소라를 매달고 있다. 자세히 보면 꼬리에 붙은 소라에 눈이 달려있다. 샤미드는 포유류의 몸에 물고기

지느러미로 된 꼬리를 가지고 있으며 목은 도마뱀이 갈기를 펼치고 있는 형상이다. 꼬부기가 진화한 거북왕은 직립하는 거북이의 모습에 등딱지 안에 대포를 장착하고 있다. 동물과 기계의 결합 양식을 보여준다. 이러한 방식은 디지털의 여러 캐릭터들에 공통적으로 나타나고 있으며 그들은 예외 없이 전투형 사이보그로 진화한다.²⁴⁾

인간의 형상과 관련 없는 동물과 식물의 하이브리드는 요괴라기보다는 괴물에 가깝다. 그래서 포켓몬은 요괴가 아니라 주머니 괴물, 포켓몬스터인 것이다. 그들에게는 영적 능력이 결합되어 있고 인간과의 신체적 유사점이 별로 없다. 신체성으로 압도하는 괴물의 무거움도 호주머니 속의 포켓볼에 들어가는 작고 귀여운 캐릭터로 만들어진다. 특히 아이들이 포켓볼이라는 작은 공에 압축 저장해 놓은 괴물을 불러내는 행위는 알라딘의 마술램프의 지니를 불러내는 통쾌함과 즐거움을 만들어내는 행위라 할 수 있다. 나약한 아이인 자신보다 커다랗고 힘세고 능력 있는 몬스터가 순식간에 튀어나와 아이를 대신하여 몸이 크게 자라나고 전투를 한다는 설정은 아이들에게 인기를 끌기에 충분했다. 신체의 확장은 모든 아이들이 어서 어른이 되고 싶다는 욕망을 시각적으로 충족시켜주는 대리 만족의 기능을 하기 때문이다.

이러한 조형 방식으로 <포켓몬스터>의 첫 번째 버전에서 151개의 포켓몬스터를 만들어졌고 이후 골드, 실버, 다이아몬드, 펄과 같은 다른 버전에서 500개에 육박하는 훨씬 더 많은 숫자의 캐릭터들로 확장되었다. 상상력의 조합은 끝이 없다.

24) 전투형 사이보그로 자라나는 디지털물에 관한 논의는 김윤아, 『포켓몬 마스터 되기』, 살림, 2003년을 참조

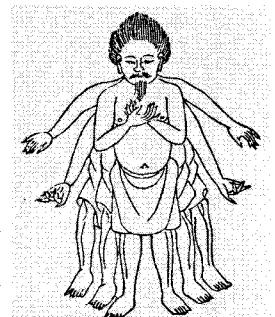
2. 뮤턴트(mutant)

뮤턴트는 돌연변이나 기형의 존재들을 말한다. 다른 종이 결합되거나 잡종된 것이 아니라 인간 신체의 과장, 왜곡되거나 신체의 일부가 중첩 혹은 생략되는 방식으로 이미지를 만든다.

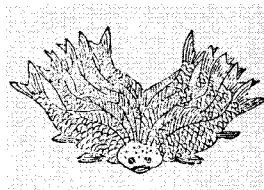
『산해경』 이미지 중 <그림 11>의 장비국(長臂國) 사람들은 팔이 늘어난 과장과 왜곡의 방식으로 형상화되어 있으며, <그림 12>의 삼신국(三身國) 사람들은 머리가 하나에 몸이 셋으로 세 개의 몸이 중첩되고 여섯 개의 팔을 가진 기이한 모습을 하고 있다.



<그림 11> 장비국



<그림 12> 삼신국



<그림 13> 하라어

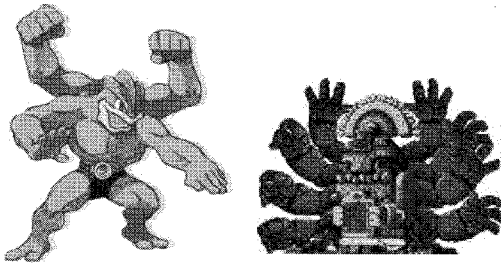


<그림 14> 천오

<그림 13>의 하라어(何羅魚)의 이미지도 삼신국 사람들과 같은 방식으로 머리 하나에 붙은 몸이 열개인 형상이다. 책에는 이 하라어는 개 짖는 것 같은 소리를 내고 먹으면 등창이 낫는다고 적

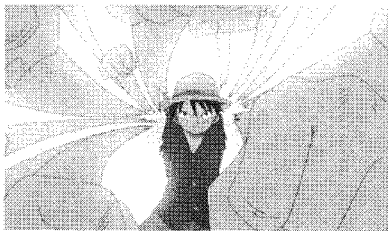
혀있다. <그림 14>의 천오(天吳)도 수신(水神)으로 쌍무지개의 북쪽 두 강물 사이에 있는 조양곡의 신이다. 생김새는 여덟 개의 머리가 사람의 얼굴이며 여덟 개의 다리와 여덟 개의 꼬리를 지니고 있는데 등은 청황색이라고 기록되어 있다. 중첩의 이미지는 그 성격을 강화하는 기능을 한다. 하라어의 경우 머리는 하나여도 몸이 여러 개 붙어 있어 풍어나 만선의 기원과 관련을 유추할 수 있으며 머리가 여러 개 달려 지력을 강조하는 이미지를 천오의 예에서 찾아볼 수 있다.

<그림 15>는 삼신국 사람들의 팔이 많은 중첩의 이미지와 유사한 포켓몬 캐릭터 중 하나인 괴력몬이다.



<그림 15> 괴력몬

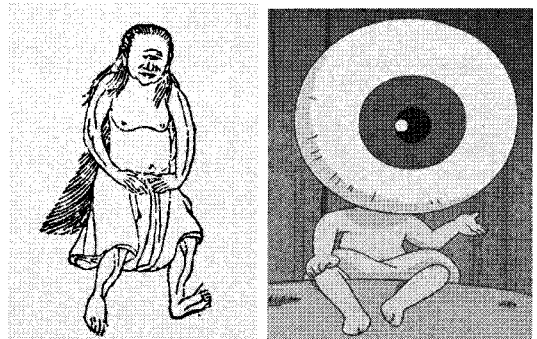
<그림 17> 자콤



<그림 16> 루피의 고무고무

<그림 16>는 팔이 겹친다는 점에서 인용해보았는데, 최근 인기를 끌고 있는 애니메이션 <원피스>의 주인공인 루피가 '고무고무'라는 필살기를 보이는 모습이다. 마치 장비국과 삼신국 사람들의 현대적 변용으로 보는 듯하다. 루피는 고무인간으

로 몸의 모든 부분이 다 늘어나는데 특히 팔이 자유재로 늘어나고 줄어드는 능력을 가지고 있다. 팔의 수가 많은 것은 아니지만 이 필살기를 하는 동안의 이미지는 수많은 긴 팔들이 빠른 속도로 움직이는 모습을 보여준다. <원피스>에 다른 등장 인물인 조로도 전투 상황이 되면 '아수라'라는 필살기를 사용하는데 그 기술은 팔이 여러 개로 생겨나면서 그 손에 각각 검을 들어 싸우는 것이다. 이는 조로의 전투력이 강하다는 것을 보여주는 이미지라 생각된다. 조로의 '아수라' 이미지는 인도의 신 아수라와 함께 삼신국 사람들의 비슷한 이미지를 떠오르게 한다. 또 <그림 17>의 게임 <메이플 스토리>에 등장하는 자콤도 여러 개의 팔과 손을 가진 캐릭터로 설정되어 있다. 겹치고 늘어나고 여러 개로 증식하는 뮤턴트적 이미지 조형 방식 또한 하이브리드적 이미지 조형 방식만큼 괴물이나 요괴를 만들어내는 중요한 생성원리라는 것을 알 수 있다.



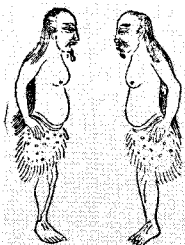
<그림 18> 일목국

<그림 19> 눈알아저씨

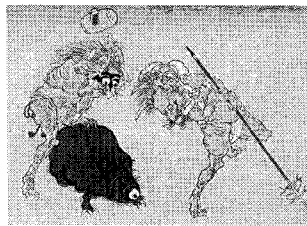
다음으로는 생략이나 삭제 혹은 신체 일부의 과장된 부각의 방식이다. <그림 18>의 일목국(一目國) 사람들의 이미지는 여러 애니메이션이나 그림 책들에 많이 등장하는 것이어서 그리 낯설지 않다.

그리스 신화의 퀴클롭스의 모습도 눈이 하나인 거인으로 그려진다. <그림 19>은 <계계게노 기타로>에 나오는 '눈알 아저씨'로 얼굴의 다른 부분들은 모두 생략한 채 하나의 눈알만을 과장되게 확대하고 부각시킨 캐릭터이다. 일목국 사람과 같이 눈이 하나이지만 삭제와 부각이라는 극단적인 방식을 통해 인기 있는 캐릭터를 만들어냈다. 눈알 아저씨는 아들이 걱정되어서 몸은 죽었지만 혼은 죽지 못하고 아들 기타로의 왼쪽 눈알에 실려 기타로의 머리카락 속에 매달려 조언하고 도움을 주는 캐릭터이다. <그림 20>은 <계계게노 기타로>에 나오는 한 눈 달린 요괴다. 이 요괴는 뒤에 제시될 <백귀야행회권>에 이미 그려진 이미지의 직접적인 채택으로 보인다.

팔다리가 하나씩인 <그림 21>의 일비민(一臂民)도 생략과 삭제의 방식으로 이미지화되어 있다. 하나의 다리를 가진 요괴 캐릭터는 일본 요괴 애니메이션에서 어렵지 않게 찾아 볼 수 있다. <그림 22>은 헤이안 시대부터 전해지는 <백귀야행회권>이라는 백귀야행도를 그린 두루마리 그림의 일부이다. 새의 얼굴과 여우나 늑대의 얼굴을 한 하이브리드의 두 요괴는 하나의 다리를 가진 듯이 보인다. 자세히 보면 한쪽 다리를 역동적으로 구부리고 있지만 그 이미지는 일비민의 이미지와 유사하다.



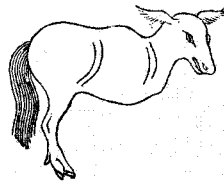
<그림21>일비민



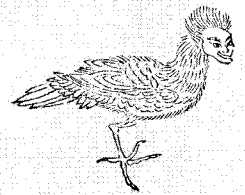
<그림22><백귀야행회권>일부



<그림 23> 삼면인



<그림 24> 기



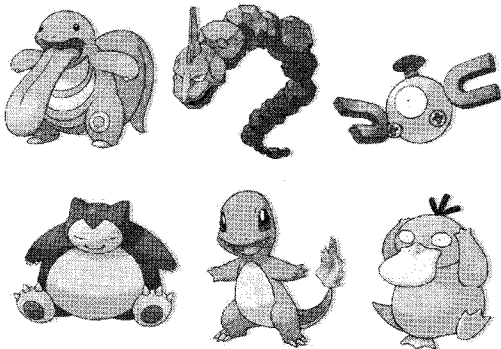
<그림 25> 탁비

<그림 23>의 삼면인(三面人)은 얼굴이 셋이고 외팔이로 황제 전욱의 아들로 불사의 존재이다. 중국 신화의 황제는 얼굴이 네 개로 동서남북 사방을 다 볼 수 있는 능력을 가지고 있다는 점에서 삼면인을 왜 아들이라 했는지 짐작할 수 있다. 또 외팔이라는 점에서 삼면인의 이미지는 중첩과 생략의 방식이 혼재되어 나타난다는 것을 알 수 있다. 이외에도 외다리 이미지도 여럿 있는데 '대황동경'편에 등장하는 <그림 24>의 기(夔)는 동해의 한가운데 유과산에 사는 신이적 존재로 푸른 몸빛에 뿔이 없는 외팔이로 물속을 드나들 때 반드시 비바람이 일어나고 그 빛이 해와 달 같고 그 소리는 우레와 같아 이 소를 잡아 가죽으로 북을 만들고 뇌수의 뼈로 두드리니 소리가 500리 밖에까지 들려 천하를 놀라게 했다고 한다. <그림 25>의 탁비는 인면조의 형상을 했지만 외다리이다. 역시 다

리 하나를 생략 혹은 삭제한 모습이다.

요괴나 괴물이 만들어지는 메커니즘은 하이브리드적 방식과 돌연변이나 기형의 뒤틀트적 방식이 있다고 여겨지지만, 현대 일본의 괴물이나 요괴는 그 애니미즘적 성향 덕분에 더 광범위한 상상적 조형의 방식을 구사하는 듯하다.

<그림26>에서 보면, 포켓몬 내루미는 내민 헛바닥을 과장해 만들어진 캐릭터이다. 팔이 기형적으로 긴 장비국 사람들처럼, 내루미의 혀는 과장되게 길다. 또 롱스톤은 바위로 만들어진 뱀으로 바위는 무생물에까지 생명을 부여한 모습이다. 무생물들도 코일처럼 눈이 달리고 레어코일의 경우 여러 개의 코일의 형태가 중첩되는 방식으로 이미지화되기도 한다.



<그림 26> 포켓몬스터 : 내루미, 롱스톤, 코일, 잠만보, 파이리, 고라파덕

롱스톤이나 코일의 예에서 보듯 일본의 애니미즘적 사고는 이미지 상상력의 범위를 확대하며 생명이 있는 것과 없는 것을 혼종하는 경향까지 보이고 있다. 롱스톤의 경우는 바위에 용의 형상을 덮썩워 생명이 있는 것과 없는 것을 혼합하지만, 레어 코일의 경우는 도구의 요괴인 쓰쿠모가미들처럼 코일이라는 도구가 결합하고 중첩되면서 하

나의 독립적 캐릭터를 만들고 있다. 레어코일은 중첩의 방식과 하이브리드 방식을 모두 취하는 캐릭터라 볼 수 있다. 파이리의 경우에도 용이라는 상상적 동물과 불이라는 자연의 현상을 혼종적으로 보여준다.

또한 어떤 존재의 특성이나 성격을 과장하고 부각시켜 캐릭터화하기도 한다. 잠만보의 경우 잠만자는 곰같이 생긴 형상을 하고 있으며 잠자는 것 이외에는 먹어대기만 하는 무위도식하는 캐릭터이다. 고라파덕의 경우도 늘 두통에 시달리는 집오리 캐릭터로 두통이 심해지면 염력을 사용하는 초능력을 가진 캐릭터이다. 잠만 자며 먹기만 하거나 늘 두통에 시달리는 특성까지 이미지 생성의 원리로 작용할 수 있다.

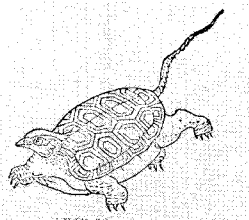
IV. 『산해경』과 포켓몬스터 캐릭터 비교

그러면 상호텍스트성의 관점에서 『산해경』의 신이적 존재들과 유사한 <포켓몬스터>의 여러 캐릭터들을 비교하여 살펴보자.

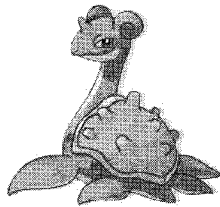
<그림 27>부터 <그림 32>까지는 하이브리드형 이미지 조형 방식을 따르고, <그림 33>부터 <그림 42>까지는 뒤틀트형 이미지 조형 방식을 따르는 캐릭터들이다. 형천을 제외하고 『산해경』의 '산경' 부분에 주로 등장하는 동물 하이브리드들과 뒤틀트들이다.

<그림 27>의 선구는 새의 머리에 살무사의 꼬리를 하고 있는 검은 거북으로 이것을 몸에 지니

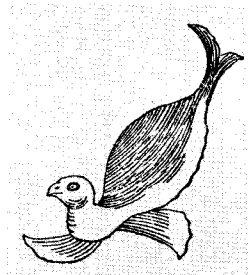
면 귀가 먹지 않고 발이 부르트는 것을 낮게 할 수 있다고 한다. 이 선구는 <그림 28>의 라프라스와 상당히 유사하다. 라프라스 또한 사람이나 다른 포켓몬을 태우고 다니기를 좋아하는 성질을 가지고 있다고 한다.



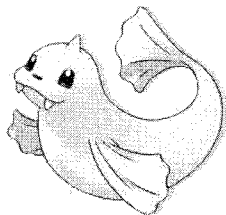
<그림 27> 선구



<그림 28> 라프라스



<그림 29> 여비아어

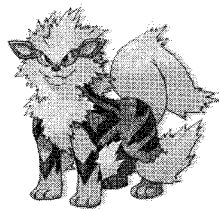


<그림 30> 쥬레곤

<그림 29>의 여비아어는 새의 머리에 물고기의 날개와 꼬리를 하고 있는데 소리가 경석 소리처럼 맑고 주옥을 낳는 신비한 존재이다. 여비아어가 새의 얼굴을 하고 있고 <그림 30>의 쥬레곤이 물개의 얼굴을 하고 있지만 이 혼성 이미지는 유사성을 보인다.



<그림 31> 인면호



<그림 32> 윈디

<그림 31>의 사람 얼굴을 가진 인면호는 날개가 달린 호랑이로 포켓몬의 나는 호랑이 윈디와 유사한 이미지를 보여준다.



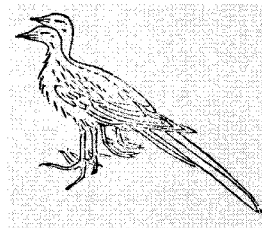
<그림 33> 구미호



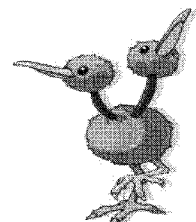
<그림 34> 나인테일

<그림 33>의 구미호는 <그림 34>의 나인테일과 똑같은 이미지를 보여준다. 구미호는 예로부터 유명한 요괴 캐릭터이다. 『산해경』에 등장하는 구미호는 소리가 마치 어린이 같고 사람을 잡아먹는 존재로 이것을 먹으면 요사스러운 기운에 빠지지 않는다고 한다. 나인테일은 식스테일이 진화한 포켓몬 캐릭터이다. 일본에서 여우는 동물계 요괴의 대표적인 존재인 동시에 신으로 모셔지기도 하는 이중적인 의미를 지닌다. 이런 이중성은 여우를 두려워하기도 하지만 즐기기도 하는 일본적 요괴의 성질을 잘 드러내는 것으로 여겨진다.

이외에도 하이브리드적 이미지 조형 방식을 보여주는 포켓몬들은 수없이 많지만 이미지의 연원을 거슬러 올라가면 오랜 세월 전해 내려오던 요괴나 괴물의 이미지를 바탕으로 하는 것이 의외로 많다는 것을 알 수 있다.

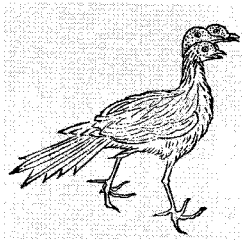


<그림 35> 유

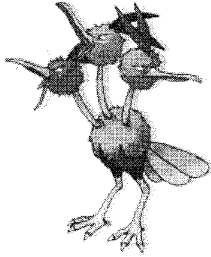


<그림 36> 두두

<그림 35>의 유는 머리가 두 개 달린 새이며 포켓몬의 두두<그림 36>와 흡사한 이미지이다. 이 두두가 진화하는 것이 <그림 38>의 두트리오이다. 머리가 세 개 달린 새라 두트리오라는 이름을 갖게 되었고 이러한 중첩의 뮤턴트 이미지는 <그림 37>의 기여와 유사하다. 머리가 여럿 달린 새나 뱀의 이미지는 『산해경』 이미지 중 여럿 눈에 뿜다.

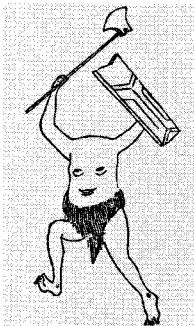


<그림 37> 기여

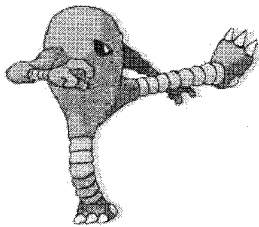


<그림 38> 두트리오

닭의 모습인데 세 개의 머리와 여섯 개의 발과 세 개의 날개를 가진 창부, 두 개의 머리를 가진 비둘기 모습의 만만, 여섯 개의 발을 가진 분이라는 새, 여섯 개의 머리가 달린 파랑새 족조, 생김새가 뱀 같은데 네 개의 날개와 여섯 개의 문, 세 개의 발을 가진 산여, 아홉 개의 머리를 가진 사람의 얼굴에 몸은 푸른 뱀인 상류, 인면호로 사람의 얼굴이 아홉 개인 개명수 등이 있다.

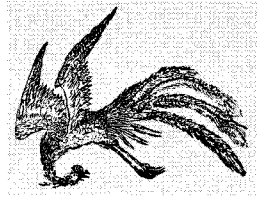


<그림 39> 형천

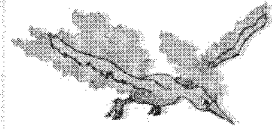


<그림 40> 시라소몬

<그림 40>의 시라소몬 또한 형천처럼 머리가 없고 몸통과 팔다리만으로 이루어지고 젖으로 눈을 삼은 형상을 하고 있다. 용맹스러운 형천처럼 격투가 특기인 포켓몬으로 발차기와 점프를 잘한다. 캐릭터의 모습뿐 아니라 성질까지도 유사한 점을 발견할 수 있다.



<그림 41> 봉황



<그림 42> 화이어

<그림 41>의 봉황은 예로부터 상서로운 상상의 동물로 황제나 임금을 상징하는 신성한 존재이다. 이러한 봉황의 이미지는 불타오르는 불새 화이어<그림 42>로 재탄생하고 있다. 화이어는 상상의 동물 봉황처럼 전설의 포켓몬에 속하는 캐릭터이다.

요괴와 괴물의 생성원리를 알아보았으니 이제 본격적으로 요괴들의 이미지를 살펴보도록 하자.

V. ‘백귀야행도’와 요괴들의 퍼레이드

에도 시대의 서민들의 문화 중 요괴에 관한 이야기를 나누는 하쿠모노가타리(百物語)라는 모임이 성행했다. 많은 사람들이 모여서 차례대로 괴담을 이야기하는 모임으로 회장의 분위기 조성을 위해 각자 준비한 푸른 등에 불을 붙이고 이야기가 끝날 때 마다 등불을 하나씩 끄는 방식으로 진행되

었다고 한다. 무서운 이야기가 반복되면서 밤은 깊어가고 마지막 등불이 꺼지면 공포의 어둠에 휩싸이는데 이때 '아오안돈'이라는 진짜 요괴가 나타나서 공포의 극치를 이룬다고 한다.²⁵⁾ 공포를 즐기는 이러한 전통은 현대에도 이어지고 있다. 이런 하쿠모노가타리의 유행은 대량 출판되는 책과 그림으로 유통되었고 요괴 이야기는 요괴 그림과 함께 인기를 얻었다. 공포와 즐거움을 동시에 주는 요괴에 대한 상상력은 따로따로 존재하던 요괴를 한데 묶고 관련을 맺어 긴밀하게 움직이는 이야기로 꾸며 두루마리 그림으로 표현되었다. 여러 요괴들이 열을 지어 봉마각에 도회지의 거리를 활보하는 그림이 백귀야행도(百鬼夜行圖)이다.²⁶⁾

백귀야행도는 죽음에 대한 인간의 원초적 공포심과 불안을 요괴로 형상화하고 놀이로 경험하고 해학적으로 희화화하여 죽음을 연습하면서 공포를 완화하고 극복하고 나아가서 지배하고자 했던 의지와 욕망에서 찾을 수 있다. 애니메이션에서 요괴들이 퍼레이드를 벌이는 장면은 현대적인 움직이는 백귀야행도이라 할 수 있다. 두려워하면서 즐기던 요괴에 대한 일본인들의 양가감정은 '원령사상'과 '벽사(辟邪)의 의지'라는 두 측면에서 논의될 수 있을 것이다.²⁷⁾ 죽은 것들이 인간에게 재앙을 가져올 것이므로 그 원혼을 위로하고 제사지내어 탈을

막자는 원령사상은 미야자키 하야오의 <원령공주>에서 잘 드러난다. 재앙신으로 변한 멧돼지 나고신에게 제사드리겠으니 자신들을 해코지하지 말아달라는 히이사마의 기도가 그 예이다. 또 한편으로 인간을 위협하는 귀신이나 요괴를 다스리고 제압하기 위한 방편, 즉 벽사의 의지가 이런 요괴들의 퍼레이드를 그려내는 심리적 원동력의 한 축이었다.²⁸⁾

자신들의 삶의 터전을 위협하는 인간들을 겁주고 쫓아버리기 위해 너구리들이 훈련을 거듭하여 각종 요괴와 마물로 둔갑해 퍼레이드를 벌이는 <헤이세이 너구리 전쟁 품포코>(다카하카 이사오, 1994, 스튜디오 지브리), 목욕을 하러 열을 지어 모여드는 수많은 각양각색의 요괴들을 보여주는 <센과 치히로의 행방불명>(미야자키 하야오, 2001, 스튜디오 지브리), TV애니메이션으로 다시 만들어진 <계계계노 기타로> 시리즈 5 (2007-2008) '요괴마을의 위기'편은 애니메이션이 그려내는 대표적인 백귀야행의 모습을 담고 있다. 비슷하게 고양이 왕의 인간계로의 우아한 행차를 그려 낸 <고양이의 보은>(모리타 히로유키, 2002, 스튜디오 지브리)은 백귀야행도 라기 보다는 왕들의 행차도라고 할 수 있다.

<그림 43>은 백귀야행회권이라는 두루마리 그림에 나오는 하이브리드와 뮤턴트의 이미지를 고루 지니고 있는 요괴들의 행렬을 보여주고 있다. 머리가 심벌즈와 같은 악기 요괴, 술단지 요괴 등과 같은 도구계 요괴들과 알 수 없는 짐승이나 괴물의 얼굴을 하고 직립하여 걸어가듯 동물계 요괴,

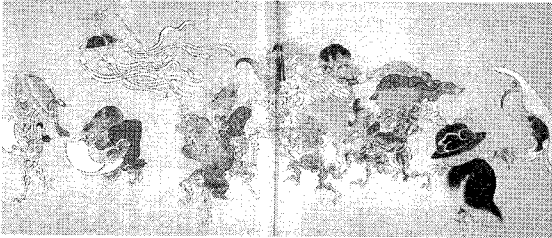
25) 아오안돈 (靑行燈, あおあんどん, Aoandon)은 그 형태는 확실하게 나타나지 않지만, 『금석백귀승유 (今昔百鬼拾遺)』에서 등 옆에서 있는 긴 머리의 귀신 모습을 그리고 있다.

26) 하쿠모노가타리에 대한 설명은 박전열, 「요괴 생성의 메커니즘과 문화산업」, 중앙대학교 한일문화연구원 편, 『일본의 요괴 문화-그 생성원리와 문화산업적 기능』, 한누리 미디어, 2005, 14-16쪽 참조

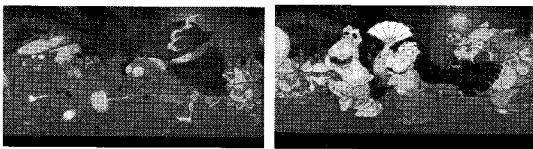
27) 이에 대한 자세한 논의는 김윤아, [요괴들의 퍼레이드, 죽음의 행진 : 애니메이션의 혼종 공간], 작가세계 79, 세계사, 2008년, 320-323쪽 참조

28) 정재서, 「신들의 행차와 요괴들의 행렬」, [중국문학] 제56권, 2008년, 52쪽

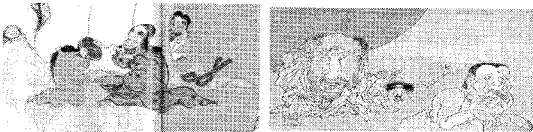
그 중에도 커다란 새의 날개를 달고 있는 요괴도 있고, 큰 바가지를 뒤집어 쓴 요괴, 도깨비의 얼굴을 한 요괴도 있다.



<그림 43> 백귀야행회권 일부



<그림 44-1> 너구리전쟁 품포코 <그림 44-2>



<그림 45-1> 백귀야행회권 일부 <그림 45-2>

이 백귀야행회권에 등장하는 여러 요괴들은 다카하타 이사오의 <그림 44> <헤이세이 너구리 전쟁 품포코>에 나오는 백귀야행 장면에서 직접적인 인용으로 등장한다. 특히 솔단지 요괴의 이미지는 거의 동일하다. 나뭇가지를 들고 있는 것이나 솔의 모습이 그러하다. 또 솔단지 요괴 앞에 가는 망치를 들고 빨간 요괴를 몰아가는 요괴 이미지는 <그림 22>에서 이미 본 바 있다. <그림 44-2>의 오른쪽의 치마 입은 큰 얼굴 요괴들도 <그림 45-1>에서 원형적 이미지를 찾을 수 있다. <그림 45-2>의 한 눈 요괴의 이미지는 <그림 20>의 <게게게노 기타로>에 등장하는 요괴의 원형 이미지이다.

그림들을 비교하여 보면 하늘 아래 새로운 것은

없으며 모든 텍스트는 인용의 모자이크라는 상호 텍스트성의 실례를 보는 듯하다. 요괴들을 퍼레이드 장면은 '백귀야행회권'이라는 다른 텍스트의 흡수와 변형인 동시에 수많은 문화의 원천에서 이끌어낸 인용문들로 짜여지는 피륙과 같은 텍스트라는 점을 확인할 수 있게 한다. 그리고 무엇보다 이런 텍스트는 어떤 행위나 생산의 차원에서만 경험할 수 있는 것이다. 또 인용의 모자이크인 현대판 '백귀야행도'의 다른 텍스트를 살펴보도록 하자.



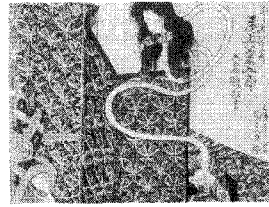
<그림 46-1> 게게게노기타로 <그림 46-2>

<그림 46-1>과 <그림 46-2>는 <게게게노 기타로>에서 요괴들이 행진을 하는 장면이다. 마치 연등 놀이를 하는 것 같은데 가만히 보면 요괴들의 백귀야행 장면이다. 일본의 전통적인 종교인 신도는 800만 신을 가졌으며 본래 체계가 빈약하였다. 그런데 불교가 도래하자 그 종교적 체계를 신도에 접목시켜 '신불습합'을 이루게 된다. <일본서기>에 따르면, 31대 요메이 천황은 '불법을 믿고 신도를 존승했다'는 기록이 있다. 이 백귀야행의 장면은 신도적 애니미즘과 불교라는 컨텍스트가 작용하는 텍스트라고 할 수 있다.

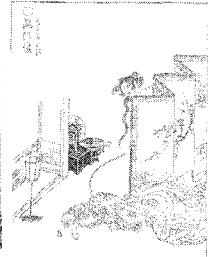
<그림 46-1>에는 연등불 아래 눈이 하나인 요괴, 가라카사²⁹⁾가 보이고, <그림 46-2>에는 잇탄도

29) 가라카사(から傘, からかさ, Karakasa)는 종이우산 요괴다. 쓰쿠모가미(村裏神)의 일종으로, 오래되어 낡은 '가라카사'가 혼을 갖게 되면서 요괴로 된 것. '가사바케'라고도 한다. 우산을 접은 형태로, 우산의 무늬 부분에 다리 하나가 달려 있고, 굽 높은 게타(나막신)를 신고 있다. 우산 부분에는 한 개의 눈과 입, 그리고 두 개의 팔이 달려 있다. 비오는 날 나타나며 한 개의 다리로 통통 뛰어다니면서 길고 붉

멘30), 누리카베31), 입만 있어 검은 이를 드러내고 웃는다는 오하구로벳타리32), 목이 한없이 늘어나는 로쿠로쿠비33) 같은 요괴들이 행진하고 있다. 연등을 들고 행진하는 퍼레이드 속에서 순화된 요괴들은 즐거운 스펙터클의 대상이 된다. 텍스트는 당대 사회 담론과 상응하며 지속적으로 새로 쓰여진다.



<그림 47-1> 로쿠로쿠비



<그림 47-2>

은 혀를 내밀어 길을 지나가는 사람을 놀라게 만든다.
30) 잇탄모멘(一反木線, いったんもめん, Ittanmomen) : 천 요괴로 잇탄(一反:약 11미터) 정도 길이의 흰 면직물 같은 모양을 한 요괴의 일종. 밤중에 길을 걷고 있는 사람이 있으면 어디선가 필러거리며 날아와서 몸이나 목에 감긴다. 가고시마 현 다카야마(高山) 지방에서는 사람을 죽이는 일도 있다고 한다. 아무리 봐도 천 같고 도저히 생물로는 보이지 않지만, 어느 무사가 잇탄모멘에게 습격을 받아서 단숨에 칼로 찢었는데 그 칼에 피가 묻어 있었다는 이야기가 있다. 그러나 잇탄모멘은 곧 사라져버려서 잡을 수는 없었다고 한다.

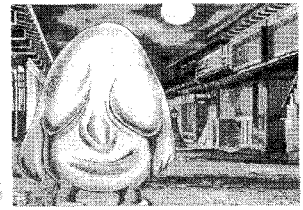
31) 누리카베(塗壁, ぬりかべ, Nurikabe) : 도벽 혹은 바른 벽 요괴로 후쿠오카 현 온가(遠賀)군의 해안 근처의 밤길에 나타난다고 알려진 요괴의 일종. 어두운 길을 혼자 걷고 있으면, 갑자기 가는 길을 가로막는 벽 같은 것이 나타난다. 이것이 누리카베로 벽 옆으로 지나가려 해도, 벽은 계속 이어져 있어서 앞으로 나아갈 수 없다고 한다. 이때 마음을 가라앉히고 벽 아랫부분을 지팡이로 치면 없어진다. 하지만 당황한 나머지 벽 윗부분을 치면 벽은 없어지지 않아서 더 이상 꼼짝할 수 없게 된다.

32) 오하구로벳타리(お蔭黒べったり, おはぐろべったり, Ohagurobettari)는 늦페라보(のっぺらぼう, 달걀귀신)처럼 눈도 코도 없이 커다란 입만 있는데 새까맣게 물들인 이를 드러내고 히죽거리며 웃는 여자 요괴의 일종으로 기모노를 입고 있으며, 인기척이 뜬 밤에 얼굴을 감추고 길가에 서 있다. 그곳을 지나가던 사람이 무슨 일인가 싶어 친절하게 말을 걸면 오하구로벳타리는 눈, 코가 없는 얼굴로 돌아보며 새까만 이를 보이면서 히죽히죽 웃는다고 한다. 다케하라순센사이(竹原春泉齋)의 도산인야화(桃山人夜話) 등에 그려져 있다.

33) 로쿠로쿠비(車麿車廬首, ろくろくび, Rokurokubi)는 목만 몇 미터나 늘어났다는 여자 요괴의 일종으로 낮에는 인간과 똑같은 모습으로 완전한 인간으로 생활한다. 밤에 자고 있을 때 목이 늘어나기 때문에 자기 자신도 로쿠로쿠비라는 사실을 알지 못하는 경우가 많다고 한다. 에도 시대 후기의 수필 『갑자야화(甲子夜話)』에 따르면, 로쿠로쿠비의 목이 늘어날 때에는 우선 목 주위에서 길고 얇은 연기 같은 것이 나오는데, 그것이 맹장지 위의 천장 창문까지 뻗어가도 머리는 그 앞에서 변함없이 잠만 자고 있다고 한다.



<그림 47-3> 오하구로벳타리



<그림 47-4> 늦페라보

<그림 47-1>와 <그림 47-2>는 로쿠로쿠비의 이미지로 특히 두 번째 그림은 에도 시대부터 전해오는 『화도백귀야행(畫圖百鬼夜行)』에 전해지는 이미지이다. <그림 46-2>의 중앙에 하얀 목을 길게 뽑은 채 행진하는 로쿠로쿠비의 모습이 보인다. 또 그 왼쪽 옆으로는 붉은 기모노를 입은 오하구로벳타리가 보인다. 정면의 뒤쪽에는 잇탄모멘과 누리카베의 모습이 그려져 있다. 이처럼 풍요로운 과거의 텍스트들은 일본을 요괴의 천국으로 만드는 이미지적 원천이 된다고 할 수 있다.

미야자키 하야오의 <센과 치히로의 행방불명>에는 조금 다른 백귀야행도가 나온다.



<그림 48-1>센과 치히로의 행방불명 <그림 48-2>



마치 신들의 행차와 같은 이미지의 <그림 48-1>의 장면은 열을 지어 유바바의 목욕탕으로 들어가는 한 무리의 가면 요괴들이다. <그림 48-2>의 환호하는 요괴들의 모습은 흡사 <그림 47-4>의 늦페라보³⁴⁾의 이미지와 흡사하다. 다카하타 이사오는 이전 텍스트들의 직접적인 인용과 약간의 변형을 통해 이미지를 만들었지만 미야자키 하야오는 이전 이미지에 충실하기 보다는 변형된 이미지들을 만들어내는 특징을 보이는 듯하다. 이외에도 <센과 치히로의 행방불명>에는 얼굴없는 요괴 가오나시가 무엇이든 집어 삼키며 거대해지는데 그 이미지는 일본 요괴의 대표적인 거미요괴의 모습과 흡사하다.

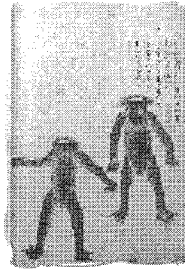
이 장에서 마지막으로 제시하고 싶은 성공적 캐릭터는 갓파이다. 갓파(河童)는 본래 움푹 패인 정수리에 물이 있고 있으며 사람처럼 걷고 개구리처럼 헤엄치며 물가에 살면서 사람이나 말을 흘려서 피를 빨아먹는다고 한다. 또 오이를 좋아하고 스모를 즐긴다는 일본인들에게 무척 친숙한 요괴이다.



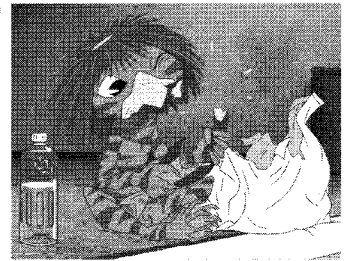
<그림 49-1>갓파



<그림 49-2>



<그림 49-3>



<그림 50> 갓파쿠와여름방학을

<그림 49-1>부터 <그림 49-3>까지의 이미지는 예부터 전해 내려오는 갓파의 모습이다. 이러한 갓파는 아래 <그림 50>의 장면에서 보듯 <갓파 쿠와 여름 방학을>(하라 케이이치 감독, 2008)이라는 애니메이션의 주인공으로 재탄생했다. 어린 갓파 쿠는 오이를 좋아하고 스모를 잘하는 갓파의 특성을 모두 지닌 귀엽고 매력적인 캐릭터로 그려진다. 요괴에 대한 일말의 두려움은 완전히 소멸되고 어린 요괴 갓파 쿠는 재밌고 가지고 놀고 싶은 존재로 전락한다. 포켓몬 캐릭터들이 아이들의 소유욕을 자극하고 수집의 대상이 되는 것과 비슷하다. 또한 문화컨텐츠의 풍부한 자원으로써 기능한다. 애니메이션의 내용 속에서조차 갓파는 관광 상품이 되어 있다.

34) 늦페라보(のっぺら坊, のっぺらぼう, Nopperabou) : 달걀귀신. 눈, 코, 귀가 없고 머리가 계란처럼 생긴 요괴의 일종. 그 외에는 보통 사람의 모습과 다름이 없다. 남자와 여자가 있는데 단지 사람을 놀라게 할 뿐인 요괴로, 밤길 맞은편을 향해서 있다. 이를 이상하게 여긴 사람이 "무슨 일입니까?" 하고 말을 걸면 갑자기 돌아보며 미묘한 얼굴을 보여서 사람을 놀라게 만든다고 한다. 남자일 경우에는 포장마차 국수집 등으로 변신해 있다가 손님이 오면 역시 아무것도 없는 미묘한 얼굴을 보여서 놀라게 한다.

VI. 맺는 말

상호텍스트성 개념과 텍스트의 관점에서, 『산해경』과 <포켓몬스터>의 캐릭터의 이미지적 유사성과 ‘백귀야행도’와 요괴 애니메이션의 퍼레이드 장면들에서 캐릭터의 이미지적 유사성을 살펴보았다. 또 괴물이나 요괴 이미지가 하이브리드와 뮤턴트의 생성 원리를 가지고 있음도 확인할 수 있었다. 특히 하이브리드 방식으로 생성되는 존재들은 인간의 동물성 선망의 결과, 인간과 동물의 하이브리드를 만들었고 인간 문명이 발달함에 따라 동물성이 감소하면서 인간형대화가 진전된 것으로 보인다. 뮤턴트의 경우도 날개의 중첩은 나는 능력의 강조를, 머리의 중첩은 지혜로운 존재임을, 몸의 중첩은 신체성의 강조를 의미하는 것으로 보인다. 인간-주체와 요괴-타자의 관계는 혼성과 잡종 혹은 돌연변이의 방식을 통해 경계를 무너뜨리고 겹쳐 나타나며 왜곡과 과장을 부른다. 이 뒤섞는 행위는 불안을 일으키는 차이를 무화시키려는 시도일 수도 있고 그런 시도는 때로 전복적인 성격을 가지기도 할 것이다. 현실의 억압이 심할수록 환상의 영역이 빛을 발할 것이기 때문이다. 타자는 간단없이 주체에게로 귀환할 것이며 이러한 이데올로기적 분석은 후속 논문에서 요괴 애니메이션의 내러티브와 더불어 논의될 것이다.

집단적인 성격을 갖는 요괴 장르의 인기는 에도 시대에 성행했다는 하쿠모노가타리의 문화에서 보듯이, 두려워하면서 동시에 그것을 즐기는 인간의 양가적 호기심과 상상력의 소산이다. 이런 인간 고

유의 양가성을 충족시키기에 요괴만큼 적합한 대상도 없는 듯하다. 더구나 신도적 애니미즘이 정신 세계 전반을 지배하고 있는 일본인들에 의해 주로 제작되고 소비되는 요괴 애니메이션은 인간의 호기심과 상상력이 죽음의 세계를 극복하는 시도라 할 수 있다. 움직이는 하쿠모노가타리인 요괴 애니메이션은 필멸의 존재인 인간이 이미지로 죽음을 극복하려는 현대적 시도이며 더 나아가 죽음을 가지고 놀면서 죽음에 대한 공포를 완화하고 친숙하도록 연습하는 심리적 과정의 이미지적 표현이라 해석할 수도 있다.

우리는 포켓몬스터 캐릭터의 막강한 영향력을 목도한다. 애니메이션으로 만화로 게임으로 심지어 빵 속의 판촉용 티부실 스티커까지, 매체를 넘나들며 원소스 멀티유즈(one-source multi-use)를 가능하게 만드는 것은 그것이 과거와 소통하고 상호작용하는 ‘텍스트’이기 때문이다. 그 상호텍스트성이야말로 문화컨텐츠 개발의 키워드가 되리라는 것은 의심의 여지가 없어 보인다.

참고문헌

- 김윤아, 『포켓몬 마스터 되기』, 살림, 2003
-----, 『미야자키 하야오』, 살림, 2005
중앙대학교 한일문화연구원 편, 『일본의 요괴 문화-그 생성원리와 문화산업적 기능』, 한누리미디어, 2005
정재서 역주, 『산해경』, 민음사, 1985
정재서, 『사라진 신들과의 교신을 위하여-동아시아 이미지의 계보학』, 문학동네, 2007

- 나카자와 신이치, 『꿈에서 왕으로』, 김옥희 역, 동아시아, 2003
- 오비디우스, 『변신 이야기 1』, 이윤기 역, 민음사, 1998년
- 박인기 편역, 『작가란 무엇인가』, 롤랑 바르트, 「저자의 죽음」, 지식산업사, 1997
- 블라디미르 프로프, 『민담의 역사적 기원』, 최애리 역, 문학과 지성사, 1990
- 김윤아, 「움직이는 그림, 애니메이션을 다시 생각하기」, 『현대영화연구』 6호, 현대영화연구소, 2008
- , 「왜 <포켓몬스터>가 아이들을 미치게 하는가?-캐릭터 분석을 중심으로」, 『영상문화』 제 2호, 한국영상문화학회, 2000년
- , 「요괴들의 퍼레이드, 죽음의 행진」, 『작가세계』, 세계사, 2008
- , 「움직이는 그림, 애니메이션을 다시 생각하기」, 『현대영화연구』 6호, 현대영화연구소, 2008
- , 「이미지의 삶과 죽음」, 『영상문화』 13호, 한국영상문화학회, 2007
- 정재서, 「신들의 행차와 요괴들의 행렬-상상계의 정치성」, 『중국문학』 제56집, 2008년
- 조경식, 「문화적 기억/망각의 메커니즘으로서의 상호텍스트성」, 『취히너와 현대문학』 27호, 2005,
- Julia Kristeva, "Word, Dialogue and Novel" Desire in Language(New York : Colombia University Press, 1980)
- 문현선, 「중국 고전 서사의 현대적 변용-백사전(白蛇傳)을 중심으로」, 『소설논총』 제26집, 2007
- [애니메이션]
- <계계계노 기타로>
- <센과 치히로의 행방불명>
- <갓파 쿠와 여름방학을>
- <헤이세이 너구리 전쟁 품포코>
- <고양이의 보은>

Abstract

A study of a Japanese goblin character :Centered around the making method of goblins' image

Kim, Yoona

This paper examined the goblin characters in Japan animation. The meaning of the goblin in this paper is not a just monster. They have a spirit. This concept is based on animism in Japanese mind. I attempted a chase of goblin character's making methods. My theoretical approaches lean on the concepts "inter-textuality" of Julia Kristeva and "text" of Roland Barthes. First of all, I compared some beings of the old Chinese myth-geographical book <SAN-HAE-KYUNG> with some characters of Japan animation <Poket monster>. The making method of goblin characters is two. One is 'Hybrid', the other is 'Mutant'. And then I applied to Japanese traditional image, "Baek-kuy-ya-hang-do"(hundreds of goblins' parade). The making method of goblins is combined to an inter-textual way as hybrid or mutant.

keyword : inter-textuality, text, <SAN-HAE-KYUNG>, goblin image, hybrid, mutant

논문 투고일: 7월 13일
논문 심사일 : 2009년 7월 29일
게재 확정일 : 2009년 8월 19일

김윤아
건국대학교 시간강사
주소 : (431-788) 경기도 안양시 동안구 비산동 관악 성원아파트 307-1103
전화번호 : 010-5630-2800
E-mail : yoona0714@hanmail.net