



### 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



문화재학 석사학위논문

# 제주 <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링 방안 연구

전남대학교 대학원  
문화재학협동과정

김 미 정

2012년 2월



# 제주 <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링 방안 연구

이 논문을 문화재학 석사학위 논문으로 제출함

전남대학교 대학원

문화재학협동과정

김 미 정

지도교수 나 경 수

김미정의 문화재학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김 대 현 (인)

심 사 위 원 정 경 운 (인)

심 사 위 원 나 경 수 (인)

2012년 2월



# 목 차

## <국문초록>

I. 서 론 .....	1
1. 연구의 배경 및 목적 .....	1
2. 연구의 방법 .....	4
3. 연구 동향 .....	4
II. 본풀이의 전승과 스토리텔링 .....	7
1. 본풀이 개념과 분류 .....	7
2. 본풀이 형성과 발전 .....	9
3. 스토리텔링으로서의 본풀이 전승 .....	11
III. 본풀이와 애니메이션 스토리텔링 .....	20
1. 본풀이 문화원형으로서의 가치와 의미 .....	20
2. 애니메이션 스토리텔링의 특징 .....	21
3. 애니메이션 스토리텔링으로서의 본풀이 특징 .....	24
4. 본풀이 소재의 애니메이션 스토리텔링의 한계와 방향성 .....	26
IV. 제주 <삼승할망본풀이> 시나리오 개발 프로세스 .....	34
1. 1단계 : 원천콘텐츠 개발 .....	34



2. 2단계 : 의미생성모델을 통한 원천콘텐츠 검증 .....	36
3. 3단계 : 시나리오 창작유형 설정 .....	37
4. 4단계 : 원천콘텐츠 스토리 강화 .....	40
5. 5단계 : 애니메이션으로의 매체전환 전략 수립 .....	42
6. 6단계 : 애니메이션 스토리텔링 창작단계 .....	43
V. 제주 <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링의 구현 실제 .....	46
1. <삼승할망본풀이> 개요 .....	46
2. 애니메이션 <생불꽃을 찾아라!> 스토리텔링의 구현 방안 .....	50
VI. 결 론 .....	68
참고문헌 .....	71
Abstract .....	76



## <표 차례>

<표 1> 시나리오 창작 방법에 따른 유형별 분류 .....	38
<표 2> 시나리오 기획표 .....	45
<표 3> 생불꽃을 찾아라! 캐릭터 .....	53



## 제주 <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링 방안 연구

김 미 정

전남대학교대학원 문화재학협동과정

(지도교수 : 나경수)

(국문초록)

우리민족이 유구한 역사 속에서 삶을 영위해 오는 가운데, 독자적으로 창조하여 향유해왔고, 또 창조적으로 계승하는 가운데 향유하고 있는 일체의 문화현상을 전통문화라고 한다. 이러한 전통문화가 현대에 들어와 새로운 문화현상들에 밀려 사라져갈 위기에 처해있다. 새로운 문화현상은 21세기 문화산업이라는 국가의 산업적인 가치에 문화가 접목되고 있는데도 전통문화는 문화산업적인 가치를 창출해낼 수 있는 방안을 다양하니 모색하지 못하고 있다. 또한 전통문화의 보존이라는 명목하에 원형주의에 사로잡혀 오히려 전승의 맥을 잊지 못하고 사라져간 무형문화재도 있다. 위기감이 단절이라는 현실적인 문제로 이어진 것은 전통문화를 잔존문화로 인식하면서 과거 속에서만 전통을 찾으려는데 그 원인이 있기도 하다. 우리의 문화가 변동함에 따라 전통문화 현상의 다른 면모를 볼 수 있는 눈을 가져야 하는데 우리의 인식은 그것을 제대로 따라 가지 못하고 있었던 것이다.

따라서 전통문화를 현재의 시점에서 생명을 유지함으로써 진정한 가치를 되살릴 수 있는 노력이 필요하다. 즉 전통문화의 창조적 변용을 통해 살아있는 문화로 재창출해야 한다. 지식기반사회에서 중요한 것은 창의력을 바탕으로 하는 새로운 문화콘텐츠로의 개발이 중요하며 이러한 사회적인 흐름에 전통문화 시대적인 가치를 창출해야 한다. 문화콘텐츠의 개발은 흥미있고 창의적인 소재 발굴에 달려 있는데



창의적인 소재는 전통사회에서부터 현대에 이르기까지 이어져 오는 문화적 전통에 의존하고 있는 실정이고 보면 문화콘텐츠 창작에 앞서 전통문화의 적절한 창작소재를 찾아 문화콘텐츠화는 방안을 모색하는 것이 중요하다. 문화콘텐츠 창작과 연결한 구체적인 논의는 전통문화를 재창조하는 작업이 되며, 현대인들의 문화적인 욕구를 수용자 중심에서 소비할 수 있도록 하는 것이기도 하다.

이에 본 논문에서는 무가인 본풀이의 의미와 가치를 분석해서, 애니메이션 스토리텔링으로 장르 전환하여 직접 문화콘텐츠 현장에서 활용할 수 있는 연구를 목적으로 하고 있다. 무형문화재인 곳에서 본풀이를 언어전승의 영역으로 분리해서 신화로서의 기능과 가치를 애니메이션 스토리텔링으로 장르 전환시켜 문화콘텐츠로서의 활용을 극대화 하려고 했다. 이렇게 함으로써 무형문화유산인 본풀이의 활용이 수용자의 입장에서 다뤄져야 함을 보여줄 수 있고, 무형문화유산의 제도적인 전승 문제에서 벗어나 문화 전반에서 문화콘텐츠로서 오락적 기능을 더함으로써 자연스런 전승이 될 수 있다는 가능성을 엿볼 수 있다.

<삼승할망본풀이>를 스토리텔링하는 데 있어서 다양한 표현 매체 가운데 애니메이션 장르를 선택한 것은 <삼승할망본풀이>가 어린이를 대상으로 한 문화콘텐츠로서 유리하다는 판단에서였다. 현대적인 시각에서 <삼승할망본풀이> 내용을 재해석하여 어린이의 관심을 삼을만한 주제를 도출, 어린이들이 좋아하는 애니메이션 장르로의 전환은 본풀이 내용을 효과적으로 전달할 수 있다. 즉, 스토리텔링의 중요한 특징인 상호작용성에 있어 어린이의 정서적인 공감을 이끌어 낼 수 있다. 또한 애니메이션이 가지고 있는 문화파급력이 넓다는 점에서 애니메이션화된 <삼승할망본풀이>는 우리 전통문화의 수용자 중심의 문화전승을 할 수 있는 기반을 마련하는 계기가 될 수 있다. 본 연구 방법으로는 일차적으로 본풀이의 이론적인 배경을 민속학적 관점에서 내용분석이나 의미 분석을 한 뒤, 문화산업적인 측면에서 문화콘텐츠를 생산해 내는 원천적인 소스인 스토리텔링의 개념을 본풀이에 도입시켰다. 그리고 무가인 본풀이를 애니메이션으로 장르전환하는 과정에서 문화콘텐츠 OSMU 시나리오 프로세스에 <삼승할망본풀이>를 적용시켜 애니메이션 시나리오 기호를 마련하였다.

I 장에서는 전통문화의 창조적인 계승이 이루어져야 하며, 박제화된 전통문화가 아니라 수요자의 욕구를 불러일으키고, 문화향유를 위한 욕구에 충족할 수 있는 문



화콘텐츠로의 전환이 필요하다는 것을 말을 했다. 즉, 창조적 전승을 위한 본풀이의 스토리텔링의 필요성과 여러 장르가운데 본풀이를 애니메이션 스토리텔링으로서 타당성을 언급했다.

II장에서는 본풀이의 개념과 분류를 통해서 본풀이의 이론적인 고찰을 했으며, 무가로서의 본풀이가 바로 스토리텔링의 개념에 부합된다는 점에서 본풀이의 스토리텔링의 활용사례로 <오구본풀이>를 들었다. <오구본풀이>는 본풀이 가운데 가장 스토리텔링이 많이 된 것으로 <오구본풀이>의 스토리텔링 과정 속에서 본풀이의 전승 과정 또한 살필 수 있다.

III장은 무가인 본풀이를 애니메이션 스토리텔링으로 장르전환하기 위한 이론적인 배경을 살폈다. 문화원형으로서 본풀이 애니메이션의 특징뿐만 아니라 본풀이가 애니메이션 스토리텔링으로 가능할 수 있는 요소들을 구비문학의 특징 속에서 살펴보았다. 또한 현재 구비문학이나 고전 기록문학을 소재로 한 애니메이션 스토리텔링의 문제점을 살펴봄으로서 새로운 본풀이 애니메이션 스토리텔링의 방향성을 제시하고자 했다.

IV장은 제주 <삼승할망본풀이>를 원 텍스트로 한 애니메이션 시나리오를 창작하는 과정에서 문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스에 적용시켜 <삼승할망본풀이>의 애니메이션스토리텔링으로서의 가능성을 타진했다. 이 과정에서 <삼승할망본풀이>에서 애니메이션스토리텔링으로 장르전환에 필요한 부분들을 점검하였다.

V장에서는 제주 <삼승할망본풀이>가 <생불꽃을 찾아라!>라는 애니메이션 스토리텔링으로 창작되기 위한 자료 확보 과정으로 <삼승할망본풀이>에 대한 내용분석과 의미를 살펴보았다. 또한 애니메이션 <생불꽃을 찾아라!> 트리트먼트를 위한 주제, 캐릭터, 소재, 사건, 배경 등에 대해서 알아보았다.

VI장은 연구내용들을 정리하고, 문화원형의 문화콘텐츠 스토리텔링의 부정적인 면을 언급하였다. 그리고 문화원형을 소재로 한 양질의 콘텐츠를 만들기 위한 제언으로 전문문화원형콘텐츠 개발 인력 양성의 필요성과 작가의식이 중요하다는 점을 언급하였다.

이제 전통문화를 소재로 한 스토리텔링으로의 활용에서 본풀이가 지닌 가치는 재고되어야 할 것이다. 본풀이는 근원에 대한 옛사람들의 고민과 사유를 고스란히 담은 이야기로 우리민족의 정체성을 확인할 수 있는 자료로서의 의미를 문화재적 가



치를 기반으로 한 대중들에서 사랑받을 수 있는 매체의 전환이 필요하다. 애니메이션 스토리텔링으로 본풀이의 활용방안을 논의하는 과정에서 재미나 오락성을 줄 수 있는 시각적인 이미지 영상 즉, 영상매체로의 전환으로 시대적인 흐름에 따른 매체 환경의 변화에 빨리 적응해야 한다. 그렇게 하지 않고서는 전통문화는 과거의 기억에서 현재의 기억으로 재생산되지 않는다. 사람들의 생각은 매체적인 특성에서 생각하고 즐기는 것이기에 본풀이 또한 곳이라는 종합예술적인 공연으로서 벗어나 신의 내력담으로서의 이야기성을 단일적으로 생산하여 대중들이 즐길 수 있는 방안이 좀 더 논의 되어야 할 것이다.



# I. 서론

## 1. 연구의 배경 및 목적

문화의 영역에서 전통문화의 단절은 우리 민족의 정체성을 잃어버리는 결과를 가져오고 있다. 이러한 가운데 각종 문화산업의 소재가 대부분 외국의 것이라는 것은 하나의 전통문화의 위기감으로까지 작용한다. 전통문화의 창조적 변용을 통한 한국적인 소재 발굴을 통해 문화정체성과 주체성을 확보하는 동시에 세계시장 속에 한국문화의 우수성과 독창성을 알리는 것은 세계 속의 한국의 이미지를 심어주는 데 중요한 역할을 담당할 수 있다.

전통문화란 현대와 단절된 상태에 놓여있는 역사적 박제물이 아니라 현재의 시점에서 생명을 유지하고 있을 때 전통의 진정한 가치가 되살아나게 된다.<sup>1)</sup> 곧 전통문화는 현대인의 삶의 기호에 맞는 창조적 변용이 이루어져야 하며, 그렇게 함으로써 시대를 불문하고 공유될 수 있는 문화로서 생명력을 가질 수 있다. 지식기반사회에서 중요한 것은 창의력을 바탕으로 새로운 문화콘텐츠 개발이다. 디지털 매체의 발달과 함께 문화의 다양성이 강조되는 현대에 우리 문화의 존재를 확인하고 계승해가는 방법 중의 하나로 우리 문화를 바탕으로 한 우수한 문화콘텐츠를 개발하는 것이다. 이것은 고대 민족문화의 원형연구가 그 기반이 될 것이다.<sup>2)</sup>

우리는 문화가 변동함에 따라 전통문화 현장의 다른 면모를 볼 수 있는 눈을 가져야 함에도 우리의 인식은 그것을 제대로 따라 가지 못하고 있는 가운데, 현대구비문학 자료는 최근의 새로운 담론 문화콘텐츠, 스토리텔링, 다문화주의, 여성주의, 생태주의 등을 수용하는 자리에서 전제나 논거로 많이 활용되었다.<sup>3)</sup> 문화콘텐츠의 경쟁력은 흥미 있고 창의적인 소재 발굴에 달려 있고, 창의적인 소재는 전통사회에서부터 현대에 이르기까지 이어져 오는 문화적 전통에 의존한다고 해도 과언이 아니다. 그렇기에 더욱더 문화콘텐츠 창작에 앞서 적절한 창작소재를 찾아 문화콘텐츠

1) 백성과, 「문화콘텐츠 시나리오 창작유형에 관한 연구」, 중앙대학교 석사논문, 2004, 26쪽.

2) 선미라, 「원형·신화·콘텐츠」, 『한국문예비평연구』20호, 한국문예비평학회, 2006, 40쪽.

3) 심우장, 「문화변동과 구비문학」, 『문화변동과 한국민속학의 대응과 역할』, 한국민속학술단체, 2010, 64쪽.



츠 창작 가능성을 타진해 봐야 하는 필요성이 제기되는 것이다. 이에 다양한 설화들을 발굴하여 문화콘텐츠 창작과 연계시킬 수 있는 구체적인 논의가 절실하다고 하겠다. 설화의 문화콘텐츠 창작은 설화를 대중들이 쉽게 접할 수 있다는 점에서 반드시 이루어져야 할 것이다. 물론 설화를 그대로 재현하는 것이 문화콘텐츠 창작은 아니다. 하나의 문화콘텐츠가 호응을 얻고 소통되는 것은 새로운 상상력과 감성, 현재적 문제의식 등이 투사된 주제의식을 붙여넣어야만 비로소 그 가치가 발생할 수 있다.<sup>4)</sup>

최근 신화적 이야기나 판타지 문학, 영상 예술들이 광범위하게 주목을 받고 있는 것은 후기 산업사회의 이성 중심의 합리적 현실 인식에 대한 반작용 또는 이탈 움직임으로 읽혀지는 부분이다. 산업사회의 냉철한 합리주의와 객관적이고 과학적인 사고가 가져다 준 몰 감성의 비인간화에 대한 회의이고, 그에 대한 변화를 추구하는 움직임이라고 할 것이다. 그리고 이러한 움직임은 단순히 현실로부터의 도피나 일탈이라기보다는 현실과 세계에 대한 새로운 인식과 지평의 확대를 지향한다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 신화와 판타지에 대한 새로운 관심과 인식의 지평을 확대하는 일은 인간 고유의 감성과 상상력을 회복하여 새로운 문명을 창출하는데 기여할 것이다. 문화비평가들은 중 일부는 이 시대를 신화와 환상의 시대라고 부르기를 주저하지 않는다. 신화나 판타지가 가지고 있는 모티브들이 아이들의 게임이나 애니메이션, 영화의 콘텐츠로만 존재하지 않고 그 장르적 경계를 뛰어넘어 연극과 뮤지컬 등과 같은 본격 예술의 소재가 되기도 하고 심지어 소설, 시 등의 소재나 표현방식으로 광범위하게 차용되고 있기 때문이다. 신화와 환상이 우리 시대에 주는 이러한 인식과 지평의 확대는 새로운 문화 창조의 가능성을 제시해준다. 신화나 환상이 단순한 현실도피나 놀이문화로서만 가능한 것이 아니라, 그것들이 가지고 있는 모티브나 원형들이 문화예술의 새로운 콘텐츠나 창작소스로 작용한다.<sup>5)</sup>

이러한 논의 선상에서 무가로 불렸던 본풀이는 무형문화유산이 보존이라는 정책적인 틀에서 벗어나 자생적으로 전승력을 가질 수 있는 방안으로서의 문화콘텐츠 활용안을 생각해야한다. 보존을 위한 활용을 논하는 것이 아니라 수용자적인 관점

4) 이규훈, 「거타지 설화의 문화콘텐츠 창작과 활용」, 『한국콘텐츠학회논문지』8호, 한국콘텐츠학회, 2008, 126쪽.

5) 이연진, 「동명왕 신화의 원형과 문화콘텐츠 활용」, 『한국여성교양학회지』14호, 한국여성교양학회, 2005, 85쪽.



에서 재미와, 오락성, 교육성이 충족되는 상태에서의 무형문화유산의 전승을 생각해야 한다. 무형문화유산이 전승되고 보존되어야 할 이유나 명분은 어디에 있는 것<sup>6)</sup>인가를 꼼꼼이 생각해봐야 한다는 것이다.

우리 무속신화인 본풀이에 대한 이해와 재창조 작업은 아직도 시작단계에 불과하다. 자료의 정리나 내용적인 연구는 꾸준히 이루어지고 있는 반면 학문적인 영역에서 본풀이에 대한 활용에 관한 연구가 미진한 상태다. 위의 논의에서 엿볼 수 있듯이 문화콘텐츠로서의 활용을 해야 한다는 반성과 필요성만이 강조되고 있는 실정이고 보면, 본풀이의 원 텍스트 탐구를 기반으로 학계에서도 본풀이에 대한 문화콘텐츠로의 활용이 활성화될 필요가 있다.

이에 본 논문에서는 무가인 본풀이의 의미와 가치를 분석해서, 애니메이션 스토리텔링으로 장르 전환하여 직접 문화콘텐츠 현장에서 활용할 수 있는 연구를 목적으로 한다. 이렇게 함으로써 무형문화유산인 본풀이의 활용이 수용자의 입장에서 다뤄져야 함을 보여줄 수 있고, 무형문화유산의 제도적인 전승 문제에서 벗어나 문화전반에서 수용자의 욕구를 충족한 문화콘텐츠로 오락적 기능을 더함으로써 자연스럽게 전승될 수 있을 것이기 때문이다.

<삼승할망본풀이>를 스토리텔링하는 데 있어서 다양한 표현 매체 가운데 애니메이션 장르를 선택한 것은 <삼승할망본풀이>가 어린이를 대상으로 한 문화콘텐츠로 유리할 것이라는 판단에서이다. 그동안 <삼승할망본풀이>를 소재로 한 동화나 뮤지컬은 어린이 대상 콘텐츠로 개발 되어있으나, 아직 애니메이션으로의 활용은 되어 있지 않은 상태이다. 현대적인 시각에서 <삼승할망본풀이> 내용을 재해석하여 어린이들이 관심을 삼을만한 주제를 도출, 어린이들이 좋아하는 애니메이션 장르로의 전환은 본풀이의 내용을 효과적으로 전달할 수 있다. 즉, 스토리텔링의 중요한 특징인 상호작용성에 있어서 어린이들의 정서적인 공감을 이끌어낼 수 있다. 또한 애니메이션이 가지고 있는 문화과급력이 넓다는 점에서 애니메이션화된 <삼승할망본풀이>는 우리 전통문화의 수용자 중심의 문화전승을 할 수 있는 기반을 마련하는 계기가 될 수 있다.

6) 이윤선, 「무형문화유산의 보존과 지역문화콘텐츠」, 『2008 한국민속학회논문발표집-민속학과 무형문화유산의 보존과 전승』, 한국민속학회, 2008, 143쪽.



## 2. 연구 방법

본 논문은 문헌연구를 기초로, 이미 채록된 무가 <삼승할망본풀이> 장주근의 『제주도 무속과 서사무가』에 수록된 이정자 구송본과 <마누라본풀이> 고대중 구송본을 기본 텍스트로 한다. 그리고 <삼승할망본풀이>를 서사문학으로 발전시킨 교본으로 신동훈의 『살아있는 우리신화』와 서정오의 『우리가 정말 알아야 할 우리신화』를 참고했다. 본 연구방법으로는 본풀이를 기본으로 한 애니메이션 스토리텔링의 구현을 위해 여러 학문분야를 융합하고자 한다. 즉, 일차적으로 본풀이의 이론적인 배경을 민속학적 관점에서 내용분석이나 의미분석을 한 뒤, 문화산업적인 측면에서 문화콘텐츠를 생산해 내는 원천적인 소스인 스토리텔링의 개념을 본풀이에 도입하고자 한다. 이 과정에서 본풀이와 스토리텔링의 친연성을 이끌어 내서, 첨단영상분야인 애니메이션 장르로 본풀이 스토리텔링의 가능성을 타진해 볼 것이다. 그리고 무가 본풀이를 애니메이션으로 장르전환을 하는 과정에서 문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스에 <삼승할망본풀이>를 적용시켜 애니메이션 시나리오 창작의 기초를 마련한다. 이런 과정을 통해 무가로서의 본풀이가 애니메이션스토리텔링으로 전환되기 위해 보완되어야 할 점을 도출되며, <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링을 완성된다.

## 3. 연구 동향

현재 국내에서 본풀이의 애니메이션 스토리텔링 구현방안에 관한 논문은 없는 상황이다. 다만 <삼승할망본풀이>의 문화콘텐츠 활용면에서 「삼신할머니는 아기배달부」(2005년)<sup>7)</sup>가 우리 겨레 고유 전래 민화나 설화, 민속에 나타나는 다양한 캐릭터들을 현대적 이야기와 표현을 통해 만화화한 연구이며, 「구전신화 삼신할머니를 모티브로 연구한 창작동화」(2010년)<sup>8)</sup>는 삼신코끼리의 여행이라는 부제목으로 그림동화를 만들었다. 이 외에는 문화원형의 애니메이션이라는 커다란 틀 안에서 문화원형이 어떠한 방향으로 스토리텔링 되어야 하는가 하는 방향제시 정도의 연구가 대

7) 김병수, 「삼신할머니는 아기배달부」, 상명대학교 석사논문, 2005.

8) 모유진, 「구전신화 삼신할머니를 모티브로 연구한 창작동화」, 상명대학교 석사논문, 2010.



부분이다. 최근의 연구는 현재 애니메이션 되어 있는 문화원형의 문제점을 제시하면서 실패사례와 함께, 문화콘텐츠로 발전하기 위한 스토리텔링의 개념을 확실하게 도입해야 한다는 내용들이 주를 이루고 있다. 문화원형 애니메이션 스토리텔링과 관련된 논문의 연구동향은 다음과 같다.

김광옥의 「고전을 수용한 애니메이션의 공간 배경 연구」(2003년)에서는 애니메이션 <효녀심청>과 <별주부 해로>를 중심으로 삼아, 그동안 고전 서사 문학에서 흔히 등장하는 이계(異界)가 충분히 연구되지 못한 점을 들면서 그 배경에 대한 연구가 이루어졌다. 현실의 공간에서 탐색할 수 없는 상상의 공간 이계(異界)는 인간의 소망과 바람이 있는 공간이라는 점에 주목하면서, 그 배경의 중요성을 강조하고 있다.

조미라의 「한국 장편 애니메이션의 서사연구」(2004년)에서는 1990년대 이후 장편 애니메이션을 중심으로 영화와 문학적 서사를 구별짓는 매체적 특성의 차이점에서 출발, 애니메이션 서사란 무엇인가하는 애니메이션의 서사 미학을 구축하고자 했다. 그리고 1990년대 애니메이션 서사의 변천과정을 고찰함으로써 애니메이션이 성공하기 위해서는 서사가 중요하다는 것을 강조하고, 기존 고전작품의 애니메이션으로 상영되었던 작품들이 대중적인 외면을 받았던 원인에 대해서 밝히면서, 향후 문화원형을 활용한 애니메이션 창작의 방향을 제시하고 있다. 특히 구비문학을 소재로 한 애니메이션을 장르별로 분류하며 풍부한 이야기꺼리를 애니메이션의 서사로 차용하는 과정에서 인간적인 보편성과 애니메이션의 대중성을 담보로 하는 서사의 방향을 제시한 점이 고무적이라 할 수 있다. 내러티브 예술로서의 애니메이션이 지향해야 할 것으로 관객 스스로의 지력과 기억력을 구성하여, 미적 감정으로 충만하여 관객을 작품에 좀 더 깊이 있게 참여시킬 수 있는 내적 기능을 강조하였다.

백성과의 「문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구」(2004년)에서는 문화산업으로서 애니메이션의 중요성을 간파하고, 문화콘텐츠로서의 문화원형의 애니메이션 시나리오 유형을 1유형부터 4유형까지 분류한 뒤, 그 유형의 사례를 상영되었던 애니메이션 작품을 통해 분석했다. 또한 <바리데기>의 애니메이션 시놉시스를 제시함으로써, 향후 본풀이를 활용한 애니메이션 스토리텔링의 실질적인 방향에 많은 도움이 될 것이라고 여겨진다.

김주영의 「선녀와 나무꾼 애니메이션 스토리텔링 방안 연구」(2008년)는 <선녀와



나무꾼>이라는 전래동화를 문화콘텐츠 스토리텔링의 실재를 구현한 연구로서, 문화콘텐츠 시나리오 트리트먼트까지 제시했다. 옛 이야기의 스토리텔링으로서 애니메이션은 시대적인 흐름에서 당연히 창작되는 스토리텔링의 방향이라는 점을 강조하면서, 트리트먼트에서 현대적인 시각에 초점을 맞춘 선녀와 나무꾼을 해석함으로써 전래동화의 교육적인 애니메이션이 아닌 대중적 공감을 할 수 있는 스토리텔링을 보여주었다. 또한 애니메이션이 영상콘텐츠로서, 문화상품으로서의 높은 잠재력과 파급효과를 지니고 있다고 보고 있다. 김주영의 연구에서는 문화원형의 나열이 아니라 새로운 형식과 새로운 서사를 가미해서 시대성을 살리려는 노력이 엿보였다.

서동원의 「문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스 연구」(2009년)에서는 문화콘텐츠 산업 영역 중에서 문화영상예술산업과 결부된 OSMU 시나리오 개발 프로세스를 연구했다. 이 연구는 현재 문화콘텐츠 제작 현장에서 일선의 기성 작가들이 OSMU를 전제로 한 시나리오 개발에 관한 실질적인 제작 방법론이 없는 상황에서 성공적인 OSMU콘텐츠를 제작하는데 실질적으로 유용한 이론적 제작 방법론을 연구함으로써, 보다 양질의 문화콘텐츠를 만들 수 있는 기반을 마련하였다는데 의의가 있다.

이종애의 「문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구」(2010년)는 <오세암>과 <천년여우 여우비> 애니메이션을 중심으로, 설화에서 애니메이션의 변화 양상을 내용과 형식의 측면에서 문화원형이 어떻게 이루어지고 있는지 살피고 있다. 기존 한국적인 문화원형의 애니메이션이 실패한 요인을 분석하면서, 흥행할 수 있는 애니메이션이 되기 위한 방향을 제시하고 있다. 실질적인 애니메이션 스토리텔링의 창작에 도움이 될 수 있는 연구라 할 수 있다.

황정수의 「2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사특성과 전략 연구」(2010년)는 전통적인 애니메이션 디즈니사의 애니메이션 서사의 한계를 극복해서 대중적인 성공을 이룩한 픽사 애니메이션의 서사특성과 함께, 애니메이션 기획 단계에서부터 이루어지는 수용자를 중심으로 한 전략적인 측면을 분석하고 있다. 서사특성분석은 애니메이션의 구성요소별로 분석해서 애니메이션 스토리텔링 창작에 도움이 되게 했다. 또한 한국적인 애니메이션의 나아갈 방향을 제시하면서 한국적인 이야기 독창성은 세계적인 보편성 위에서 이루어져야 관객들의 시선을 끌 수 있다는 점을 아울러 제시하고 있다.



## II. 본풀이의 전승과 스토리텔링

### 1. 본풀이 개념과 분류

본풀이는 무당의 노래 즉, 무가로서 제주도 무속사회에서는 본풀이라고 말한다. 본풀이는 본디 무속에서 나타나는 신의 내력담이지만, 이것에 주술관념이 첨가됨으로 해서 신의 노여움을 해소시키고, 악신으로부터의 해탈을 꾀하는 한편, 심신의 안정을 초래 하는 기능이 있다고 믿고 있는 무당의 노래인 것이다.<sup>9)</sup>

「본풀이」의 어의는 글자 그대로 본을 푼다는 명사형이다. 그것은 「초공본풀이」, 「차사본풀이」식으로 그 신의 본을 푸는 것이며, 「신의 근본을 해설하는 것」이다. 명사 「본」은 근본, 내력, 본원, 본래, 역사 등을 의미하는 말이며, 동사 「풀다」는 해설, 해석, 설명 등의 의미가 있다. 동시에 「노여움을 푼다」라든가 또는 「문제를 푼다」, 「몸을 푼다」등과 같이 화열, 해결, 용해 등의 의미도 가지는 것으로 보인다. 그래서 본풀이는 「신의 내력을 설명하는 동시에 신을 화열케도 하는 것」이라고 해석할 수 있겠다. 결국 「본풀이」는 신의 내력을 풀이하는 기능이 생동하는 신화인 동시에 신을 강림 화열시키는 주력(呪力)도 겸비한 것이라고 할 수 있다.

제주도에는 무속의례에서 구성되는 신의 내력담이 아직 많이 전승되고 있다. 그러나 그 명칭은 『○○굿』, 『○○풀이』, 『○○말미』등으로 일정하지 않고 정확하게 「본」자를 붙여서 부르는 경우는 거의 없다. 따라서 학계에서는 전국적으로 총괄해서 「서사무가」라는 말을 사용해오고 있다. 신화라는 명사가 학자들이 만든 현대적인 학술용어인데 대해서 「본풀이」는 「신화」에 상응하는 무속사회의 용어이며, 이것은 의례를 구성하는 한 요소라는 점에서 본풀이야말로 살아있는 신화를 가르키는 말이라고 할 수 있을 것이다.<sup>10)</sup> 신화는 태초에 벌어진 사건을 말로 하는 서사물이다. 신 또는 신적 존재가 벌이는 행위의 구술이 신화인 셈이다.<sup>11)</sup>

무당은 기원하는 자의 요청에 따라 기원하려는 사람을 관장하고 여러 신에게 주

9) 진성기, 『제주도 무가본풀이 사전』, 민속원, 1991, 머리말.

10) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001, 43쪽.

11) 나경수, 『한국의 신화연구』, 교문사, 1993, 264쪽.



술, 종교적 의례를 한다. 먼저 갖가지 제물을 올려 제단을 꾸미고, 북· 징· 설쇠· 장구 등의 요란한 장단에 맞추어 춤을 추며 청신(請神)의 의식을 지낸다. 그리고 앞에 모셔 놓은 여러 신에게 기원 사항을 고해 올리고 세련된 언어로 간곡한 축원을 한다. 이 사이에 본풀이는 노래로 불려지는 것이다. ‘초공’신에게는 초공본풀이가 있고, ‘삼승할망’신에겐 삼승할망본풀이가 있으며, 각 마을의 당신(堂神)에게 각각 그 당신(堂神)의 본풀이가 있다. 어느 것이나 그 신의 출생에서 신으로서의 직능을 관장하고 좌정할 때까지의 생활사요, 그 내력담이다.

그런데 본풀이를 ‘神歌’나 ‘巫歌’나 부르고 있어, 혹 가요류의 장으로 오해할 소지가 없지 않다. 이를 ‘歌’라고 부른 것은 그 구연양식이 노래한다는 것, 곧 음률적이라는 것과 그것을 문자화하고 볼 때 운율적 형식이 있다는 데에 기인한 것이다. 그 구연 양식면에서 볼 때는 ‘歌’ 임에 틀림없으나, 그 내용면에서 볼 때는 그렇지 않다. 본풀이는 확실히 서사문학이다. 본풀이가 무제(巫祭)에서 장구의 음률에 맞추어 노래 불려지는 것도 그 내용과 목적에서 우러난 한 구연법(口演法)이라고 해야 한다. 본풀이가 노래로 구연되는 이유는 神에게 의사를 전달하고 신과 인간을 즐겁게 한다는 목적에서 이루어진 한 표현양식일 뿐이라고 본다. 따라서 본풀이는 곳에서 무당이 노래하는 서사구비물이라는 면에서 말하면 서사무가라 할 수 있지만, 서사구비물이 신을 중심으로 하여 자연현상이나 사회현상의 기원 또는 그 질서의 형성을 진실하다고 믿고 설명하는 신성한 설화라는 면에서 보면 신화가 된다. 또한 그것은 서사적 구조와 시적 운율을 스스로 갖추어 노래 불려지는 것이므로 이를 문학적 측면에서 보면 구비서사시라고 할 수 있는 것이다.

본풀이는 무속의례의 한 구성요소로서 세 종류로 분류된다. 내용주제면, 서술형태면, 지리적분포면에서 분류될 수 있는데, 당신본풀이, 일반신본풀이, 조상신본풀이가 그것이다. 주인공의 성격이 일반적인 신이나 지역적인 신이나, 그 분포가 전국적이거나 지역적이거나, 서사구조가 예술적이거나, 체계적이거나 하는 점으로 분류될 수 있는 것이다. 일반신본풀이는 天地·日月·山海·生死·질병·농경·어로·수렵·빈부 등의 자연현상이나 인문현상을 차지하여 지배하는 일반적인 신들의 내력담이다. <삼승할망본풀이>는 일반신본풀이에 속한다. 일반신은 도내 전역이 같고, 그 의례 방식도 같으므로 일반신 본풀이의 분포도 전국적이어서, 어느 무당이 어느 곳에서도 부를 수 있는 것이다. 또한 일반 신본풀이는 그 서사구조가 모두 예술적으로 짜



여 있어 완전한 설화구조를 이루고 있다. 당신본풀이는 도내 각 마을의 수호신인 당신의 내력담이고, 조상신 본풀이는 이른바 일월조상의 내력담이다. 일월조상이란 한 집안 내지 一族의 수호신을 말한다.<sup>12)</sup>

## 2. 본풀이의 형성과 발전

본풀이는 형태적으로 단순한 주문형의 것에서부터 예술적인 구성을 이룬 설화형의 것까지 산재해 있음을 발견할 수 있다. 현존하는 문화사상(文化事象)은 본원적인 그대로가 아니라 부단히 진화 발달하여 온 결과라는 것이다. 그 진화가 제일적(齊一的) 점진적 발달적이라는 진화론의 원리에 의한 역사의 일계적(一系列的) 진화는 시인 못한다 하여도 단순에서 복잡으로, 미분화에서 분화로, 동질에서 이질로 변천한다는 사실은 시인하지 않을 수 없다는 것이다. 또한 거기엔 외부의 전파에 의한 혼합 내지 접촉이 따름을 인정해야 할 것이다. 공간적, 평면적으로 분포되어 있는 문화사상은 적어도 동질적인 것이면 그것들에게 시간적 신고관계(新古關係)를 부여할 수 있다는 것이다. 문헌적, 역사적 증거가 없는 이상, 구체적 시간을 매길 수는 없지만, 그 결정규준을 가치의 고저로 보든, 혼합형태 내지 접촉형태가 새로운 것이라 보든 공간적 분포관계에 시간적 전후관계를 계측할 수 있다는 것이다. 이런 견지에서 도내에 분포되어 있는 잡다한 본풀이에 발달상의 시간적 관계를 인정할 수 있으리라 보며, 이것들은 단순한 것에서부터 복잡한 것으로, 미분화의 것에서 분화된 것으로, 저차(低次)인 것에서 고차(高次)의 것으로, 기본형태의 것에서 혼합형태 내지 접촉형태의 것으로 배열해 그 기원 및 진화의 역사적 순위를 밝힐 수 있다.

‘가스락당 본초’는 원초적인 의례형식을 말해주는 동시에 본풀이(곧 신화) 발생의 원인이 되는 것이라 본다. 이것을 본풀이의 시원형이라고 하며, 이 신의 호칭 및 기도사가 점점 성장하여 장편의 본풀이가 형성되었다.<sup>13)</sup> 여기에 속하는 본풀이로는 제주시 ‘노우리 광평당본초’와 ‘문수물당본풀이’가 있다.

그리고 본풀이는 신의 계보나 당에 좌정한 신명이나 신의 직능 등이 추가되었고,

12) 위의 책, 17~19쪽.

13) 위의 책, 29쪽.



더 나아가서는 단골(信仰民), 제일(祭日) 등의 규정이 삽입되었다. 아직 줄거리는 형성되지 않았으나 신화로서 이루어질 요소들이 거의 갖추어져 가는 단계가 된다. 이런 유를 ‘기원형(起源形)본풀이’라 한다. 이렇게 기원한 본풀이는 신의 위대성을 더욱 구체적으로 설명하기 위하여 여러 가지 신의 해설단(解說段)과 사제유래해설(司祭由來解設)이 운색되어갔다. 이후 본풀이는 소박한 줄거리에 보다 예술적인 것을 삽입하여 원시적인 창작을 하였다. 그 창작은 독창적인 것이 아니라, 기본형의 본풀이에 민간설화나 사실담 등의 이야기가 보태져서 조화로운 창작품으로 좀 더 고차적인 것으로 성장해갔다. 기본형본풀이가 행각지명을 단순히 나열한데 비하면 예술적인 승화가 이루어진 것이다. 이렇게 본풀이의 어느 요소 해설단에 수개의 설화요소가 삽입 조화되어 정연한 이야기로 성장되었으나, 아직 그 기본요소의 자취를 벗어나지 못한 단계의 것을 ‘성장형본풀이’라 한다. 성장형 본풀이는 일보 나아가면 신격해설이라든지 좌정경위, 또는 그 직능, 단골, 제일 등의 요소들이 일단 뒤로 숨어 버리고 이것들이 신의 직능이라든지 단골, 제일 등의 서술이 있기는 하나, 그것은 사건진행 속에 자연스레 부각되며 기본형이나 기원형 본풀이의 구성을 보지 않은 자는 눈에 띄지 않을 만큼 예술화된다.

다음으로 본풀이의 기본요소가 뒤로 숨어버리고 이들이 예술적인 설화 가까이 성장했으면서, 아직 종교제과의 분리할 수 없는 단계의 것들을 본풀이로서 또는 신화로서 완성된 것이라 보아 이를 ‘完成形’이라 부른다.

이 단계가 지나면 종교제과의 일부분으로 음송하는 신화로서 기능하고, 한편 설화로서 예술적 생명이 붙는 단계의 것으로 될 수 있다. 말하자면 성성적(聖性的)인 신화에서 속성적(俗性的)인 것으로 넘어가는 중간단계의 것으로 될 수 있다는 것이다. 이러한 단계의 것들이 곧 일반본풀이라고 본다. 적성지송 · 추엽룡의 『조선무속연구』 상권에 수록된 것 귀토, 서향분향, 신중도 등 본풀이 셋을 제외한 것이 이것이고, 『제주도 무가집』 진성기의 『제주도 무가집』 2부 무당의 열두 본풀이가 이것이다. 이런 단계에까지 성장한 것들을 ‘설화형 본풀이’라 한다.

이것들은 본풀이로서 마지막 단계까지 성장한 것이며, 본풀이 본래의 의도였던 기본요소(神格, 坐定經緯, 職能, 단골, 祭日, 기수사) 등은 완전히 뒤로 숨어버렸고, 청자들은 이를 의식하지 못하여 하나의 문예로 향수하는 것이다. 이것들은 이제 무속과 결별할 운명의 것들이다. 민간설화로서 오락적 기능을 하고 있음이 완성형에



서 설화형으로 성장했음을 증명하고도 남음이 있다. 제의와 문예의 이중기능의 본풀이는 그 신앙 종교가 소멸하게 되면 말할 것도 없이 민간문예의 설화로 살아갈 것이요, 문인들의 창작의 소재로도 한몫 끼게 될 것이다. 이처럼 본풀이는 그 기본 요소에 민간설화요소의 통합 조화로 성장해 왔다. 14)

### 3. 스토리텔링으로서의 본풀이 전승

#### 가. 스토리텔링과 본풀이의 친연성

스토리텔링은 단어 그대로 이야기를 지칭하는 영어 단어 'story'와 '말하다'의 의미를 갖고 있는 동사 'tell'에 현재진행형을 나타내는 '-ing'가 결합해 만들어진 합성어로 이야기하다라고 정의할 수 있다. 여기에서 'telling'은 말하는 행위, 말을 전달하는 행위를 포괄하고 있으므로, 'storytelling'은 타인에게 이야기를 전달하는 행위<sup>15)</sup>가 된다.

스토리텔링이란 상위범주가 있고, 그 하위범주로서 문학·만화·애니메이션·영화·게임·광고·디자인·홈쇼핑·태마파크·스포츠 등의 이야기 장르가 있다. 상위와 하위, 각각의 하위 스토리텔링 장르들은 서로 미학적 영향을 주고받는다. 스토리텔링은 서사형식의 원질이다. 따라서 각각의 장르들은 스토리텔링이란 공통점을 지니면서도 매체의 특성 때문에 형식상의 차이를 띠게 된다. 예를 들어 이야기가 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고, 영상매체에서 표현될 경우 영화가 되며, 디지털 매체에서 표현될 경우 게임 등 디지털 서사가 된다.<sup>16)</sup>

또한 스토리텔링은 생산자에 의해서 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 요구 충족을 위해 효과적인 담화형식으로 가공하는 것이다. 스토리텔링은 신화나 전설 또는 사람 사는 이야기 등을 그냥 하는 것이 아니라, 서사구조를 갖춘 이야기

14) 위의 책, 35~38쪽.

19) 서대석, 『한국신화의 연구』, 집문당, 2001. 머리말.

15) 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007, 19쪽.

16) 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 104~105쪽.

로 풀어가는 작업이다. 따라서 생산자에 의해 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 욕구 충족을 위해 효과적으로 가공하는 것을 말한다. 그리고 스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화양식으로 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리, 담화, 이야기가 담화로 전하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포함하는 개념이다. 이야기의 내용과 이야기의 형식, 이야기를 담는 매체를 고려한 이야기를 듣는 청중이나 관객의 입장에서 이야기되어지는 것을 말한다.<sup>17)</sup>

예술의 기원을 제의에서 출발했다고 하는데, 제의의 예술적 움직임에는 기본적으로 세 가지 매개체가 동원되었다. 말, 소리, 몸이 그것이다. 말과 소리가 합쳐져서 음악적 효과를 지니면 노래가 된다. 신에 기원하는 내용을 노래하거나 찬양하는 행위는 특수한 감정을 수반하게 된다. 우리 민족의 종교적 제의 형태로 가장 오래된 것은 굿이라 할 수 있다. 무당들이 굿이라는 공연을 한판 올릴 때 그 과정을 훑어보면, 노래도 부르고 춤을 추면서 무엇인가 스토리를 가진 이야기를 풀어낸다. 말과 소리와 몸짓으로 만들어 내던 원시적 제의가 점점 발전해오면서 오늘날의 다양한 문화콘텐츠로 발전해왔다. 문화콘텐츠의 조상은 결국 말과 소리와 몸짓의 제의였다. 그리고 말과 소리와 몸짓의 조화와 결합을 통해 만들어 낸 많은 문화콘텐츠들은 기본적으로 이야기하기를 지향했다.<sup>18)</sup>

본풀이는 이야기와 노래와 놀이를 통해 기본적으로 무엇인가 대화로 풀어내려는 의지를 기본적으로 바탕에 두었다. 그것이 바로 스토리텔링의 출발이며 오늘날 매체환경의 변화에 따라 다양한 방식으로 스토리텔링 되어 지고 있다. 소통체계 속에서 본풀이는 철저하게 심방(무당=독경자)을 중심으로 신과 인간의 소통체계를 구축하고 있다. 소통적 맥락이 바로 서술자, 즉 무가에서의 구연자인 심방(무당)인 것이다. 심방은 신과 인간을 이어주는 매개자로서 무의(巫儀)를 집행하는 사람이다. 무가의 소통적 맥락을 고려하면 본풀이를 구연하는 주체가 심방이라는 점에 주목할 필요가 있다.<sup>19)</sup>

고전문학뿐만 아니라 이야기의 형식을 가지고 있는 모든 서사물은 이미 한차례

17) 김의숙·이창식, 『한국신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2008, 65쪽.

18) 조정래, 『스토리텔링 육하원칙』, 지식의 날개, 2010, 22~23쪽.

19) 이종호, 「서사무가 <원천강본풀이>와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구」, 『은지논총』27집, 은지학회, 2011, 205쪽.



독자 속에 담긴 무엇을 즉, 내용을 전달해왔다. 이 또한 스토리텔링 된 것이다. 특히 신화·전설·민담과 같은 설화류의 이야기는 그 이야기를 전달하는 사람에 따라 수용자가 각기 다른 재미와 감동을 느끼게 되며, 이것은 또한 오늘날 대중에게 이야기가 전달되는 다양한 매체와도 같은 것이다.<sup>20)</sup>

이제 문학 등 이야기 관련 종사자들은 새롭게 대두되는 이야기산업에 주목해야 한다. 이야기는 다른 매체로 옮겨가면서 새로운 표현방식을 획득하는데, 이 방식은 OSMU의 핵심을 이룬다. 하나의 콘텐츠가 여러 매체의 콘텐츠로 변주되면서 문화상품을 만들어내는 이 방식은 융합과 통합의 시대에 문화콘텐츠 산업의 존재방식을 규정하는데 필수요소가 된다.<sup>21)</sup>

구비문학으로 전해지던 것이 형태가 있는 문자와 책으로 남겨지게 되고 이것은 오늘날까지도 모든 문화콘텐츠의 기반이 되고 있다. 이후 산업화 시대를 거쳐 정보화 시대로 넘어가면서 영상매체가 출현, 발전하게 되면서 이야기는 그 형태를 바꾸어 영화와 TV 드라마로 스토리텔링 되는 것이다. 이렇듯 원형적 의미의 본풀이는 매체로서 구연이라는 형식을 빌어서 스토리텔링 된 것이다. 현대적인 의미로 스토리텔링이란 용어가 구연보다 더 많은 의미를 내포하고 있는 것은 이야기를 들려주는 과정에서 시대의 변화에 따른 매체의 변화가 다양해졌기 때문이다. 다양한 매체의 발달은 다양한 스토리텔링의 방법을 만들었고 거기에 따른 다양한 표현 방식이 도입되면서 스토리텔링이라는 함축적인 용어로 사용하고 있다. 이런 스토리텔링의 개념에서 무가로서의 본풀이는 구연이라는 형식으로 스토리텔링 되어 전승되어왔고, 현대적인 스토리텔링의 방법을 빌어서 새로운 이야기 생산방식의 요구를 필요로 하고 있다.

이에 본풀이와 스토리텔링의 친연성을 정리하면, 매체적인 특성의 변화와 이야기를 듣는 수용자의 변화, 그리고 사회·정치적 배경으로 구분하여 설명될 수 있다.

첫째, 매체의 특성에 따른 변화이다. 몇 천 년 전 제의에서 구연되었던 무가에서는 스토리텔링 할 수 있는 매체로 사람의 입이 전부였다. 글도 없고 종이도 없는 시절 입에서 나온 무가는 공중에 흩어져 사라져 버리는 소모적인 것이었다. 그 후

20) 김미진, 「고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구」, 단국대학교 석사논문, 2008, 9쪽.

21) 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링과 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 105쪽.



인간은 표현하고 싶은 욕망에 사유되어진 것을 그림으로 표현해서 동굴벽화나 암석화를 생산해 구연되어진 것을 표시했다. 그 때 표현할 수 있는 매체는 자연물에 기록하는 것이었다. 이후 문자가 발명이 되고 종이가 발명이 되면서 구연된 것에 대한 문헌기록이 가능했고, 이야기 할 수 있는 매체가 구송에서 활자화할 수 있는 매체를 하나 더 확보한 셈이 되었다. 이러한 과정 속에서 과학과 첨단기술의 발달로 인해 구연될 수 있는 것들은 매체의 다양화로 여러 방향에서 생산 유통되고 있다. 즉 디지털 기술을 활용한 스토리텔링의 시대가 가능해진 것이다. 그래서 본풀이 다양한 방식으로의 스토리텔링 되어 영화나, 연극, 출판, 애니메이션으로 이야기되고 있는 것이다.

둘째, 이야기를 듣는 수용자의 입장이다. 위에서 스토리텔링은 생산자에 의해서 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 욕구 충족을 위해 효과적인 담화형식으로 가공하는 것이라고 했다. 생산자에 의한 창작은 바로 본풀이를 하는 과정에서 무당이 기존에 있던 내용을 계속적으로 반복하는 것이 아니라 언제, 어디서, 어떠한 목적을 가지고 하는가에 따라 상황에 맞는 창작을 하는 것으로 스토리텔링과 일맥상통하다. 또 이야기를 수용자의 욕구 충족을 위해 담화형식을 가공하는 것도 무당이 기원을 위한 비빔의 형식이 되었건 굿의 형식으로 연행이 되었건 무가를 듣는 사람들의 입장에서 수용자 즉 굿을 의례한 의례인의 입장에서 추구하고자 하는 내용을 이야기 하는 것으로 스토리텔링의 의미를 충족하고 있는 것이다. 즉 스토리텔링은 이야기를 생산하는 생산자가 자기만족을 위한 자기 욕구실현의 개인적인 예술 활동이 아니라, 이야기를 듣는 수용자의 입장에서 생산하는 무형의 상품인 것이다. 이러한 수용자의 입장에서 본풀이는 스토리텔링 되어 진 것이다.

셋째, 사회· 정치적 배경에 따른 변화이다. 스토리텔링이 수용자의 욕구 충족을 위한 소비자 중심적인 이야기 방식으로 이야기의 내용이나 방식은 사회· 정치적 배경에서 비롯된다는 것이다.

무속은 원시시대부터 생겨난 우리 전통신앙체계이며 본풀이의 기원은 원시시대로 거슬러 설명할 수 있다. 원시시대 사람들은 사물이 어떻게 생겼는가? 해와 달이 어떻게 생겼는가? 하는 것들에 의문을 가졌다. 원시인에게는 자연의 변화와 자연 현상이 경이로웠고, 그러한 현상을 알아야 자신이 사는 땅에서 살 수 있는 힘을 얻을 수 있었다. 그래서 신의 내력담을 푼 본풀이는 이후 신과 인간에 대한 이해를 담은



지식체계로서 세상을 이해하는 기준이 되었다. 그러나 부족국가시대 이후, 삼국시대 남북국시대, 고려시대, 조선시대 등을 거치면서 신권보다는 왕권이 더욱 강화되어 세상을 지배하던 신령스러운 신들과 거룩한 영웅들은 점차 세상의 중심에서 변두리로 밀려나게 되었다. 이후에 이 세상에 남게 된 것은 신 중심의 이야기 곧 신화들보다는 인간 중심의 이야기들 전설과 민담들이 그 주류를 이루게 된다. 그래서 이 시대에 들어서면 신들은 더 이상 우주와 하늘의 중심에 살면서 이 세상을 왕래하며 세상만사를 좌우하지 못하게 되며, 이런 신들을 대신해서 인간들이 우주와 세상의 중심을 차지하게 된다. 신들은 국가의 중심에서 주변으로 밀려나고, 거만한 인간의 임금들이 지배 권력의 중심을 차지하게 되는 것이다. 그러다가 오늘에 와서는 과거보다 더 힘은 없지만 우주와 하늘 중심의 거대했던 활동 영역을 훨씬 좁혀서, 주로 지상과 인간 근처에서 살아갈 수도 있다<sup>22)</sup>고 생각하고 그러한 신화적인 상상력은 스토리텔링 되어 본풀이를 만들었다.

즉, 스토리텔링 되어지는 과정은 수용자의 입장에서 수용자의 욕구를 충족해야 하는 것이지만 거대한 사회체제나 정치적 이념의 지배를 받는다는 것이다. 위에서 언급한 바와 같이 본풀이는 신 중심적인 사회에서는 신의 존재로 부각되었지만, 인간이 신적인 존재로 되어진 왕권사회에서는 정치적인 지배 논리에 따라 추방되어야 하는 존재로 인간적인 존재로 지위를 낮춤으로서 그 지위를 보장받을 수 있었다.

#### 나. 스토리텔링 활용사례로서의 <오구본풀이>

신화적 원형은 세월의 흐름 속에서도 결코 마멸되지 않으며 매 시대마다 새로운 옷을 입고 나타난다. 신화적 상상력은 시대를 초월하여 인간의 마음속에 존재하며, 문학 속에 무수히 많은 주제를 제공한다.<sup>23)</sup>

본풀이는 다른 구비문학에 비해 완전한 서사구조를 가지고 있어 동화나 소설 등 출판콘텐츠로의 변용작업이 수월함에도 불구하고 무속이라는 이유로 꺼리게 되어 동화에서는 그 맥을 찾아 볼 수 없었다. 그러나 1990년대 접어들면서 무속신화로써 우리 민족의 유구한 역사와 함께 살아 숨쉬어온 구비문학의 한 장르로 인정을

22) 김익두, 『이야기 한국신화』, 한국문화사, 2007, 229쪽.

23) 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008. 221쪽.



받게 되었다. 그리스·로마 신화 못지않게 애뜻한 사연을 가지고 있으며 그 나름의 개성이 강한 잘 알려지지 않은 우리 민족의 신들에 대해 관심이 모아지기 시작했다.<sup>24)</sup> 그 가운데 <오구본풀이>는 <바리데기> 또는 <바리공주>라는 제목으로 가장 많이 스토리텔링 된 것으로 시대별 스토리텔링의 양상을 알 수 있다. 또한 같은 작품이 같은 시대에 장르적인 특성, 즉 매체 환경에 따라 어떻게 재창조 되었는지를 알 수 있다.

따라서 본 논문에서는 <오구본풀이>의 다양한 스토리텔링을 통해서 매체에 따른 스토리텔링의 차이와 흐름을 파악하고자 한다.

### 1) 본풀이 서사문학으로의 스토리텔링

<오구본풀이>를 소설로 스토리텔링 된 작품으로 2007년 창비에서 펴낸 황석영의 『바리데기』가 있다. 황석영은 『객지』, 『장길산』 등을 썼으며, 자신만의 소설 영역을 개척해 온 작가로서 시대의 아픔과 문제점을 서사의 영역으로 구체화시키고 이를 독자에게 전달하는 작가이다. 황석영은 소설 『바리데기』라는 제목은 무속신의 원조라고 하는 바리공주의 이야기에서 왔다. 소설 『바리데기』는 우리 전통 형식과 서사에 현재의 세계를 담아낸 작업이며, 내용적으로는 전쟁과 갈등의 새 세기에 문화, 종교, 민족, 빈부의 차이를 넘어선 다원적 조화의 가능성을 보여주고 있다. 북한의 현실과 북한 난민의 참상을 드러내고 강대국들의 위선적인 인권논리를 비판하고자 했던 것이다. 황석영의 소설 『바리데기』는 본풀이 바리공주에서 보여준 바리공주의 신성한 능력이 영매로 설정된 바리의 능력으로 변용되었으며, 바리는 여성성장의 가능성을 내포하는 존재로 표현되고 있다. 황석영은 우리민족에게 익숙한 인물인 바리데기를 과거에서 끌어와 박제화 된 인물에서 현대에 다시 살려내는 작업을 통해 새로운 생명력을 부여하였다. 이 작품에서 바리는 유교이념을 숭배하는 전통적인 여인이라는 외피를 거두어내고 시대와 맞서며 세계를 비판적으로 성찰해 나가는 여성주체로 거듭나고 있다.

내용면에서 서사무가 바리데기와 소설 바리데기는 주인공 이름이 ‘바리’로 같으며 일곱째 딸로 태어나 아버지에게 버림받고 구출 자에 의해 구원되는 면은 동일하다.

24) 박현숙, 「무속신화 바리공주의 현대적 재창조에 관한 연구」, 건국대학교 석사논문, 2001, 122쪽.



그러나 무가 <오구본풀이>에서 구출자가 바리공주를 양육하는 것과는 달리, 바리공주는 구출자인 할머니가 다시 집으로 데려와 부모와 함께 산다는 면에서 차이를 보이고 있다. 무가 <오구본풀이>에서 부모를 살리기 위한 바리공주의 노력은 소설 『바리데기』에서는 찾아볼 수 없으며, 북한을 탈출하여 중국을 거쳐 영국에 정착하는 바리의 고난으로 점철되어 있다. 이는 무가 <오구본풀이>에서 부모의 생명을 구하기 위한 바리공주의 고난과 같은 역할을 한다. 그리고 죽은 이를 인도하는 역할을 하는 바리공주의 모습은 소설 『바리데기』에서는 바리가 꿈 속에서 죽은 이를 위로하고 이들의 어려움을 풀어주는 일이나 주변의 인물을 위로하는 일을 통해서 동일하게 드러나 있다.<sup>25)</sup>

## 2) 연극 스토리텔링으로서의 <오구본풀이>

연극 <에비대왕>은 <오구본풀이>를 소재로 한 작품으로 2002년에 이기도의 연출로 초연되었다. <에비대왕>은 바리데기설화를 소재로 하였으며, 바리데기가 아닌 그 부왕인 ‘에비’가 주인공인 장막 비극이다. 바리데기 설화를 서구(그리스·셰익스피어)의 비극적 구조와 융합하여 ‘에비’라는 비극의 주인공을 탄생시켰다. 그 주인공의 실체는 그의 비극적 성격의 결합에 의해 드러난다. 주인공 에비의 집착과 몰락을 통하여 한반도와 동아시아문명의 정체성을 풍자·비판하고, 바리데기의 인고와 깨우침으로 생명의 순환을 보여준 작품이다.

<에비대왕>은 서울본을 모본으로 하고, 경상·동해안본도 참고하여 바리데기의 남장에 얽힌 사연을 응용하였다. 바리데기설화에 전래어 ‘에비’의 개념과 민속·무속의 캐릭터(저승사자)를 결합시켜 서구의 비극적 서사구조와 결합시켰다.<sup>26)</sup> <에비대왕>은 부왕(에비)을 주인공 삼았지만 바리데기의 역할도 설화와는 다르게 변용되었다. 설화의 부왕(어비, 업비, 오구)은 일곱째 딸을 버리면서 아들 낳기를 단념한 채 살다가 죽을병이 들고, 그 병을 낳게 할 일곱째 딸을 다시 찾는다. 희곡의 에비는 다가온 죽음을 거부하고 아들을 낳는 천지공사를 벌이고, 아들을 낳아줄 여인을

25) 조경은, 「황석영 소설에 나타난 고전문학의 변용연구」, 숙명여자대학교 석사논문, 2010, 20쪽.

26) 홍완기, 「현대 연극에 나타난 바리데기 설화의 변용과 양상 연구」, 고려대학교 석사논문, 2010, 72쪽.

26) 위의 논문, 76쪽.



찾아 방랑한다. 설화의 바리데기는 성장해서 생부모를 찾고, 그 부모를 구원할 약을 찾아 떠났다가 돌아온다. 희곡의 바리데기는 양부모 봉양을 위해 몸을 팔고(시집가고), 서방에게 빼앗긴 아들을 찾으러 방랑한 끝에 생부모를 만난다. <에비대왕>은 없는 아들을 낳으려는 ‘에비의 서사’와 잃어버린 아들을 찾으려는 ‘바리데기의 서사’가 병행하다가, 에비가 바리데기의 아들을 죽이는 교차점에서 둘이 만나면서 극의 위기와 절정에 다다른다. 이처럼 설화의 서사를 적절히 변형하여 <에비대왕> 만의 서사로 재창조하였다.

등장인물은, 설화 변용 인물과 작가 창조 인물로 나뉜다. 에비대왕, 바리데기, 갈대부인, 마별사, 할배, 할범, 딸들, 사위들은 설화 변용 인물이다. 일직사자, 월직사자, 한파, 희광이, 팔도꾼, 팔도꾼의 여덟아들, 마름, 화덕이, 화덕이 일곱아들, 한군졸, 두군졸, 아들은 작가 창조이다. 이 가운데 막장승과 한파는 설화의 ‘무장승’이 분화되어 나타난 캐릭터이다. 막장승은 바리데기와의 결합과 그 아들로, 한파는 바리데기의 정체성을 찾아주고 마지막까지 동행하는 걸로 무장승의 역할을 극에서 수행한다.<sup>27)</sup>

### 3) <오구본풀이> 애니메이션 스토리텔링 시도

현재 미개봉인 장선우, 박제동 감독의 장편 애니메이션 <바리공주>는 “KINO October 2000”에서의 인터뷰를 토대로 분석하였다. 바리공주의 이야기는 무녀들의 시조로 받아들여지는 바리데기 설화를 근간으로 한다. 무속신앙의 백미이자 넋을 위로하는 굿판을 통해 시대와 지역에 따라 다양한 모습으로 변화되어온 한국 대표적인 서사무가이다.<sup>28)</sup>

<오구본풀이>를 소재로 한 바리공주 애니메이션 기획은 당시 애니메이션계에서는 많은 관심을 보였고 기대가 컸다. 그러나 장선우 감독의 작품인「성냥팔이」가 흥행성에 실패하면서 자금난에 제작이 중단된 상태에 있다. 이러한 점은 비록 상영되지는 못했지만, 본풀이가 문화콘텐츠로 그만큼 본풀이 애니메이션 스토리텔링으로 가치를 인정받고 있는 것이며, 본풀이의 스토리텔링 작업이 필요성이 크다는 것을 대

27) 김은영, 「애니메이션에서 고유문화의 시각적 표현에 관한 연구」, 국민대학교 석사논문, 2008, 29쪽.



변한다고 할 수 있다. 또한 한국 애니메이션의 환경을 여실히 증명하고 있는 것으로 보인다.



### Ⅲ. 본풀이와 애니메이션 스토리텔링

#### 1. 본풀이 문화원형으로서의 가치와 의미

본풀이가 중요한 가치를 가지고 있는 것은 문화원형으로서 우리민족의 정서와 민족성, 그리고 세상을 살아가는 이치 등을 담고 있다는 것이다. 그래서 우리민족의 문화원형으로서 이전 세대에서 후속 세대로 이어질 수 있도록 하는 가장 중요한 매개체로 가능하다.

신화는 오랜 세월 동안 인류와 함께 지내오면서 생로병사, 사랑과 미움 그리고 질투, 기쁨과 슬픔, 희망과 좌절, 죽음에 대한 공포와 이를 극복하고자 하는 노력 등 모든 인간이 공유할 수 있는 기본적인 상황을 담고 있기 때문에 신화는 예술 창작의 원동력으로 작용해왔다. 수많은 예술가들이 신화 속 이미지 혹은 테마와 대화하면서 창작의 모티브를 불러일으키게 되고 추상적인 상태에 머물러 있는 신화를 각 시대와 문화 속에서 개별 작품으로 구체화하게 된다. 신화는 문학을 비롯한 문화예술에서 일종의 원형으로 작용하고 있다. 원형은 그 자체로 일종의 모델이 되어서 그 모델에 토대를 둔 새로운 창작을 이끌어낸다. 어떤 의미에서 예술은 원형에 대한 끊임없는 반복을 시도하는 작업이다. 그것은 인간의 원형적인 상황이 동서고금을 막론하고 어디에서나 누구에게나 동일하기 때문이다. 원시시대를 사는 인간이거나 최첨단의 테크놀로지 시대를 사는 현대인이거나 인간은 어디까지나 인간이다.

우리에게는 건국신화 이외에 창세 신화를 비롯해 다양한 신화가 존재해온 것은 사실이다. 그런데 신화는 특히 조선시대의 성리학 위주의 사상 통제로 인해 많은 박해를 받아오면서 상당 부분 망실되었다. 그리고 건국 신화 이외의 많은 신화들이 주로 무당들의 무가를 통해 전승된 무속신화이다. 무가속의 신화가 구비 전승되어 오다가 20세기에 와서야 비로소 문헌신화로 정착되었기에 무가 속에 담긴 신화가 많은 한국인에게 널리 유포되던 한국의 무속신화들이 이제는 상당 부분 문헌신화로 정착되었다. 그리고 한국 신화에 의한 연구서와 연구논문 그리고 대중서적들이 적



짧게 출간되었다. 이러한 성과에 힘입어 우리는 한국 신화의 다채로운 면모를 비로소 발견하게 되었으며, 신화에 토대를 둔 문화예술 창작 기반이 상당 부분 마련되었다. 그러므로 한국 신화는 자신에게 새로운 ‘피와 살’을 부여해줄 문화콘텐츠를 기다리고 있다.<sup>29)</sup>

현 시점에서 본풀이는 문화원형으로서 문화콘텐츠 원천소스 제공으로서의 가치가 높아가고 있다. OSMU가 하나의 콘텐츠를 만들어 다른 콘텐츠로 변형하고 활용해야 하는 것이기 때문에 다양한 미디어 양식과 시장 환경에 호환될 수 있는 스토리텔링이 필요하며, 소비자는 단순히 화면이 아름답고 음악이 감성적이라는 이유만으로 OSMU된 상품을 소비하지는 않는다고 지적하고 있다. 스토리텔링의 경쟁력이 OSMU의 성공에 영향을 미치는 중요한 핵심요인이라는 설명은 문화원형을 기반으로 OSMU형 문화콘텐츠 개발 프로세스에 관한 연구에서도 제기되고 있다.<sup>30)</sup>

<해리포터 시리즈>, <반지의 제왕>, <나니아 연대기>는 모두 신화에서 발원한 판타지 작품이다. 이들은 특히 켈트 신화와 게르만 신화 등 북유럽 신화에 토대를 두고 있는 작품들이다. 이들 작품들이 이후의 많은 문화콘텐츠의 원소스로 작용했듯이 이들 원작 소설들에 앞서 원소스로 작용을 한 것은 바로 신화이다. 이런 측면에서 본풀이 또한 우리 문화환경에서 문화산업의 스토리텔링의 새로운 보고로서 무한한 가능성과 가치를 지니고 있다. 향후 어떠한 스토리텔링으로 가공하느냐에 따라 그 가치는 무한할 것이고, 또한 우리문화를 세계 속에 알리는 중추적인 역할을 할 수 있다.

## 2. 애니메이션 스토리텔링의 특징

### 가. 애니메이션 장르적 특징

애니메이션은 조형성, 음악성, 서술성이 상보적으로 융합된 장르이다. 애니메이션은 움직이는 그림을 통해 표현되는데, 그림은 배경이나 인물의 표정과 몸짓, 행위,

29) 송태현, 「신화와 문화콘텐츠」, 『인문과학연구』22호, 강원대학교 인문과학연구소, 2009, 134~135쪽.

30) 유창준, 「출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구」, 성균관대학교 석사논문, 2008, 56쪽.

의상, 조명, 음악, 음향, ‘감독이 구사할 수 있는 표현적 도구로서의 미장센’ 등의 애니메이션 미학적 요소들을 담고 있어 이 전체적인 체계를 통해서만 그 의미를 읽어 낼 수 있다.<sup>31)</sup> 영상 매체 중에서도 특히 애니메이션은 순수한 판타지 세계에 아주 적합한 매체로서, 상상을 초월하는 괴물이나 거대한 파괴력 등을 제한 없이 보여줄 수 있는 특성을 지니고 있다. 따라서 사실성의 원칙에 구애 되지 않는 신화의 세계를 보여주는 데에는 아주 적합한 매체라 할 수 있다.<sup>32)</sup> 애니메이션 영상은 실사보다 실제로 존재하지 않는 상상이나 환상의 세계를 나타내기가 용이하고, 이러한 세계에서 이루어지는 신비함이나 서정성을 보다 깊이 있게 감각적으로 제시할 수 있다. 이를테면 애니메이션 영상은 현실세계의 운동을 주체적으로 해석하면서 시각화하고, 더 나아가 현실세계에 존재하지 않는 운동까지도 시각적으로 자유롭게 제시할 수 있는 예술형식으로, 의식적 무의식적으로 잠재하고 있는 개인의 심오한 욕망을 더욱 구체적이고도 형상적으로 표현해 낼 수 있다는 것이다.<sup>33)</sup>

애니메이션은 등장인물, 세트, 대道具, 소道具, 풍경, 등 모든 것이 그림에 의해 표현된다. 그림은 머릿속에서 생각한 것만이 표현되기 때문에 얼마든지 새롭고 다채로운 창작이 가능하며, 바로 여기에 그림을 사용하는 자유로움이 있다. 그림의 특성을 활용하여 회화미의 변형에서, 신비, 환상, 서정, 시정의 세계 등에 이르기까지 다양한 방식으로 전개시킬 수 있는 것이다. 그림의 다양성과 그림을 통해 얻고자 하는 효과가 서로 다르기 때문에 애니메이션 시나리오의 작품 장르에 따라 표현이나 그 기법을 달리해야 하며, 그렇기 때문에 무엇보다도 이러한 애니메이션의 효과를 최대한 발휘해야 하는 것이 바로 애니메이션 시나리오이다.

## 나. 애니메이션 서사특징

애니메이션의 소재는 ‘움직이는 그림’을 기본으로 하여 다각적인 시야로 구해야 할 것이며, 성공적인 애니메이션의 시나리오의 창작, 그것은 순순하게 개성화된 캐릭터, 무대가 되는 세계의 조형적 창조, 이미지가 있는 이야기 구성과 표현 등 그림

31) 이종애, 「문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구」, 경희대학교 석사논문, 2010, 20쪽.

32) 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008. 288쪽.

33) 김교봉, 「한국애니메이션 시나리오 개발의 방향 모색」, 『한국어문연구』18집, 한국어문연구학회, 2009, 83쪽.



으로서의 가능성을 발견하고 창조하는 것에 있다. 비록 애니메이션이 그림이라고는 하나 그림이라고 해서 드라마의 진실성을 부정해서는 안 된다. 시대는 변해도 변하지 않는 인간의 진실이 있고, 비록 애니메이션이 그림으로 표현된 허구의 세계를 그리고 있다고는 하지만, 그 안에는 현실의 모습이 담겨있기 때문이다. 그것이 아무리 현실세계에서 불가능한 초자연적 세계를 그리고 있다고 해도 결국 궁극적으로 작품 속에는 인간의 보편적인 감정과 정서를 담고 있는 것만은 확실하다.

문화콘텐츠로서의 애니메이션 스토리텔링의 시나리오의 현대인의 요구와 감각에 맞게 재창조되어 현대인의 감성을 자극할 수 있어야 한다. 현대인의 요구에 부응하지 않는 시나리오는 그 자체로 훌륭한 가치를 지니고 있다고 하더라도 관객에게 외면당할 수 있으며, 그 가치를 제대로 평가받기도 전에 사장되어버릴 가능성이 높기 때문이다. 비록 상업적인 성공이 작품성과 비례하는 것이 아니나 ‘콘텐츠’라는 것에는 이미 상업적인 의미가 포함되어 있기 때문에 문화콘텐츠 시나리오 작가는 결코 이러한 점을 간과할 수는 없는 것이다. 문화콘텐츠 시나리오는 문자언어 영상언어를 모두 담아야 하는 동시에 환상언어까지를 담아야 한다.

애니메이션은 다른 영상소프트웨어보다 문화적 환경에 대한 거부감이 낮아서 특정 국가의 문화적인 요소를 배제할 수 있어 서로 다른 문화를 갖고 있는 세계 어느 나라에서도 문화적 이질감 없이 동일한 느낌을 전달할 수 있다는 특징을 가지고 있다.<sup>34)</sup> 이러한 특징을 가지고 있는 애니메이션 시나리오는 애니메이션을 문장으로 표현하는 것이다. 시나리오의 의미, 용도, 형식면에서 본다면 영화나 TV드라마 시나리오의 문장과 동일하다고 할 수 있지만, 애니메이션 시나리오는 그림으로 그려진 대상으로 한다는 점이 다르다. 애니메이션은 영화와 같이 종합 예술적 구조를 가지고, 소설의 언어에 해당하는 기호체계인 이미지를 표현수단으로 하여, 여러 기술적 장치의 참여로 움직이는 이미지의 애니메이션 미학을 형성한다.<sup>35)</sup>

애니메이션 시나리오는 실사 시나리오에서처럼 영상언어를 사용한다는 점은 동일하나 스토리 중심의 실사 시나리오보다는 좀 더 환상적이고 낭만적인 요소를 그려낼 수 있는 환상언어를 중심으로 한다. 가령 일반적인 실사 영화에서는 불가능하다

34) 위의 논문, 36~37쪽.

35) 이경희, 「미야자키 하야오의 하울의 움직이는 성 장르 전환 전략 연구」, 한양대학교 석사논문, 2010, 14쪽.



고 생각되는, 기상천외한 캐릭터라든가 참신한 상상의 세계, 초자연적인 환상의 세계도 그림으로 구현해 낼 수 있는 것이다. 이것이 바로 이미지와 영상으로 표현되는 환상언어의 요체라 할 수 있다.

애니메이션 서사는 소설이나 영화와 비교해 볼 때, 모두 ‘서사 구조’를 가지고 있는 ‘이야기’를 기반으로 한다는 유사점을 가지고 있다. 애니메이션은 주인공의 성격이나 심리, ‘이야기’의 전개와 마무리가 설명이 아니라 시각화된 영상 혹은 이미지로 표현되어야 한다는 점에서 소설과 차이가 있고, 배우의 연기가 아닌 캐릭터의 형태와 색채, 움직임의 과정과 비약을 통해 표현된다는 점에서 영화와 다르다. 하지만 영화와 애니메이션은 드라마 형식으로서 내러티브를 가지고 있다는 점에서 동일한 텍스트로 분류할 수 있다. 애니메이션이 하나의 내러티브 텍스트로서 분석될 때, 텍스트 분석의 단위가 되는 것이 플롯과 캐릭터, 배경 등이 작품 구성 요소들이다.<sup>36)</sup>

### 3. 애니메이션, 스토리텔링으로서 본풀이 특징

신화를 포함하는 설화는 말로 된 문학, 구연되는 문학, 공동작의 문학, 단순하며 보편적인 문학, 민중적·민족적 문학 등의 특성을 갖고 있다. 이 가운데 애니메이션화에 가장 유용하다고 판단되는 신화적 특성을 들자면 전승성, 창조성, 단순성이다. 우리의 의식 깊숙이 자리 잡고 있으며 항상 그 이야기를 누군가에게 전하고 싶은 욕구를 불러 일으키는 전승성, 세대에서 세대로 이어지기 위한 이야기의 단순성, 그리고 전승성과 단순성을 기반으로 한 창조성이 바로 그것이다.<sup>37)</sup>

본풀이는 구비문학의 한 종류로 구비문학의 관점에서 그 특징을 논할 수 있다. 구비문학과 애니메이션의 공통점은 바로 인간이 가지는 기본욕구에서 시작되었다는 것이다. 구비문학이 오랜 시간 존재할 수 있었던 이유는 구연에 대한 기본 욕구에서 비롯되었고, 애니메이션 역시 움직이지 않는 것을 움직이게 하려는 인간의 근원

36) 황정수, 「2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구」, 건국대학교 석사논문, 2010, 9쪽.

37) 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력」, 『한국콘텐츠학회지논문지』7권, 한국콘텐츠학회, 2007, 239쪽.



적인 호기심에서 시작된 것이다.<sup>38)</sup>

먼저 구비문학의 특징을 보면 말로 전승하는 문학, 구연성, 현장성을 지닌 문학, 내용의 단순성과 간결성을 지닌 문학, 역사적인 창조물로서 민중의 역사 곧 민속이다. 그리고 구비문학은 민중의 공동작이며, 한국적인 정체성이 짙은 문학<sup>39)</sup>이라는 것이다. 이를 다시 본풀이의 특징 중 애니메이션화에 유용한 특징으로 정리하면 전승성, 창조성, 단순성, 상상력, 환상성, 흥미성, 교훈성, 민중성, 신화성, 구조성, 보편적 세계성으로 정리할 수 있다. <sup>40)</sup>

애니메이션은 일상적 차원의 현실을 묘사하는 것이 아니라, 상상속의 독자적인 우주를 표현하기 때문에 현실과 환상이 교묘하게 교차하거나 그 경계에 존재한다. 따라서 애니메이션이 외부의 역사적 사건이 아니라 상상의 주제, 즉 인류의 보편적인 상상력을 근간으로 하는 신화적 모티브를 결합하려는 경향은 자연스러운 현상이라고 할 것이다.<sup>41)</sup> 이러한 점이 바로 본풀이가 애니메이션 스토리텔링으로 재창조 되었을 때 가질 수 있는 문화과급력이다. 본 논문에서는 위에 열거한 특성 중 애니메이션에 유용한 본풀이의 특성을 간추려본다.

첫째, 전승성이다. 보편적 세계관이 형성되는 것도 꾸준한 전승의 힘이며, 본풀이가 애니메이션으로 제작 되었을 때 대중들의 공감을 얻을 수 있는 것이 바로 전승성이 포함되어 있다. 전승을 하는 주체는 인간이며 시대를 막론하고 공감할 수 있는 요소가 없다면 전승을 불가능했을 것이다. 이러한 점은 현 시점에서 본풀이가 애니메이션 스토리텔링으로 재탄생 된다고 할 때 충분히 문화콘텐츠로서의 기능과 함께 대중들의 관심을 끌 수 있는 요소가 된다.

둘째, 창조성이다. 창조성은 예술 작품에만 국한되는 것이 아니라, 스토리텔링의 특징이라고도 할 수 있다. 아무리 문화원형으로서 본풀이가 가치를 지니고 있다고 하더라도 옛 이야기에 머무는 구태의연한 시각으로 장르전환만 한다고 해서 수용자의 욕구를 충족시킬 수 없다. 인간적인 보편적인 욕구에 대한 것이라고 하더라도 시대성에 맞지 않으면 스토리텔링으로서의 의미를 가질 수도 없다. 이러한 본풀이

38) 김다니, 「민담의 애니메이션화」, 경북대학교 석사논문, 2009, 38쪽.

39) 김의숙·이창식, 『구비문학이란 무엇인가』, 푸른사상, 2004, 21쪽.

40) 조미라, 「구비문학의 애니메이션 활용에 관한 방안과 전망」, 『현대사회와 구비문학』, 박이정, 2005, 280쪽.

41) 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009, 14쪽.



의 창조성이 바로 애니메이션이 추구하는 스토리텔링의 목표이다.

셋째, 환상성이다. 환상성은 흥미성과 연결된다. 애니메이션에 있어 환상은 작품의 일부로서가 아니라 전면화된 서사의 근본 기제로 작동한다는 사실에 주목<sup>42)</sup>한다. 본풀이의 환상성은 본풀이가 애니메이션으로 제작되었을 때 다른 스토리텔링의 장르보다 우위를 점할 수 있는 특징을 가지고 있다. 실사가 아닌 그림의 움직임으로 표현된 애니메이션의 효과는 그림으로 그릴 수 있는 무한의 세계를 자유자재로 표현해 낼 수 있다. 본풀이의 이승과 저승, 천상과 지상, 지하와 수중 등 시공간을 넘나드는 이야기의 환상적인 요소가 애니메이션의 특징과 잘 부합할 수 있다는 점이 바로 본풀이가 애니메이션 스토리텔링으로 적합한 장르 선택이 되는 것이다. 환상적인 세계는 바로 새로운 세계를 들여다보는 흥미와 호기심을 유발 할 수 있다.

#### 4. 본풀이 소재의 애니메이션 스토리텔링의 한계와 방향성

2004년 이성강 감독이 <원천강 본풀이>를 애니메이션화 한 작품으로 <오늘이>가 있다. <오늘이>는 한국의 신화적 모티브를 활용해 애니메이션 영상 언어로 재발견한 작품이라고 할 수 있다. 특히 <오늘이>는 제주 신화를 기반으로 하여 민화의 색채와 형상으로 운명과 집착에 관해 유쾌하면서도 삶의 진리와 철학을 무겁지 않게 애니메이션 상상력으로 표현해낸 수작이다. 애니메이션 <오늘이>는 신화적 모티브의 단순 소재화와 환상적 해석에서 벗어나 빈 들판에서 야라는 새 한 마리를 벗삼아 홀로 자라난 소녀 '오늘이'에 초점을 맞춘다. 그리고 인간의 타고난 고독과 드넓은 세상에 홀쩍 던져져 세상을 한 몸으로 감당해야 하는 인간의 숙명을 애니메이션적인 상상력과 유쾌한 대사로 풀어냈다는 극찬을 받았다. <오늘이>는 한국 애니메이션이 신화를 단순한 소재로 접근, 고정적 기록에 머무르는 한계에서 벗어나 제주도 신화 <오늘이>를 날카로운 시각으로 재해석 진지하지만 무겁지 않으면서도 유쾌하게 풀어냄으로써 신화가 가진 보편성과 애니메이션이 가진 극대화된 상상력

42) 조미라, 「한국장편애니메이션 서사연구」, 중앙대학교 박사논문, 2004, 7쪽.



모두를 놓치지 않고 있다.<sup>43)</sup>

<오늘이>는 이렇듯 비록 상영되지는 않았지만 본풀이를 소재로 애니메이션의 가능성을 보여준 것이라는 데 의의가 있다고 할 수 있다. 또한 본풀이를 소재로 한 애니메이션 제작에 있어 방향성이 될 것이라 생각된다. 따라서 <오늘이>의 성공요인을 본풀이의 애니메이션 방향성으로 제시함과 아울러 그동안 한국 구비문학이 애니메이션화 되었을 때의 한계와 실패요인을 분석함으로써 새로운 극복의 방향을 제시할 수 있다.

### 가. 본풀이에 대한 인문학적 탐구

신화는 공동체의 과학, 종교, 철학, 문학, 역사의 원초적 형태를 발견하는 모태이자 원형적 질료<sup>44)</sup>인데, 애니메이션의 본질적 특성을 신화성과 연결하여 단순한 오락이나, 문화상품을 넘어서 인류의 보편적 상상력을 근간으로 하는 신화적 요소들을 접목하여 애니메이션이 창작되어야 한다. 이에 문화콘텐츠로서의 본풀이를 연구함에 있어 본풀이의 인문학적 탐구는 가장 기본적인 요소이다.

본풀이는 근원에 대한 옛사람들의 고민과 사유를 고스란히 담고 있다. 본풀이는 본질적인 근원에 대한 진지한 문화적 답변이며, 동시에 신성한 역사이며 신앙의 대상이다. 삼신의 근원, 집과 마을신의 기원 등 인간들은 무수한 존재와 세계에 대한 그 근원을 찾으려 했다. 응당 모든 존재물들의 원초적 근원이라 할 수 있는 그 세계의 창조, 인간 이전 세계에 대해서 인간들은 고민하고 해답을 찾으려 했을 것이다. 특정한 문화적·역사적 배경을 전제로 하기보다는 세계나 인간과 같은 일반적인 존재를 탐색 대상으로 하기 때문에 보다 근원적 세계관과 원초적 사유방식을 엿볼 수 있는 것이다.<sup>45)</sup> 이 근원에 대한 탐색이 신화의 본질적인 목적이며 제주도의 <천지왕본풀이>는 그것을 잘 보여주고 있다. 뿐만 아니라 <삼승할망본풀이>는 인간이 어떻게 생겨났으며 어디에서 왔는가 하는 인간에 대한 근원을 잘 설명해 주고 있다.

43) 위의 논문, 243쪽.

44) 앞의 책, 15쪽.

45) 오세정, 『설화의 상상력』, 제이앤씨, 2008, 53쪽.



내용면에서 볼 때는 신화가 가지는 설명성을 지니고 있다. 신화적 설명성은 원초적 과학성이라고 해도 좋을 것이다.<sup>46)</sup> 본풀이의 내용을 한마디로 말한다면 두 개의 사회의 갈등이며 그 해결이다. 그것은 선의 사회와 악의 사회의 투쟁이다. 이상탄생한 주인공은 항상 선한 인간이요, 그의 대적은 악의 인물이다. 이 양자의 항쟁은 선한 주인공의 승리로 귀결된다. 이 선악의 관계는 종교적으로 사회적으로 도덕적으로 모두 대립된다. 사회적인 대립은 양반과 상인, 長者와 奴業, 부와 자, 계모와 계자 등으로 대립되며 종교적으로는 악신과 선신이 대립된다. 전자들은 무조건 악이 부정하다고 처리되며 후자는 언제나 정직하며 겸손한 선의 대표자로 취급된다.

종교적으로 볼 때 産神인 ‘삼승할망’과 ‘구천낭할망’과의 대립경쟁, 산신과 마마신, ‘흥진국대별상 서신국마누라’와의 대립, 모두가 선악 양신의 갈등이다. 선신은 일시적으로 악신에게 눌리나 궁극에 가선 악신을 제압하고 그 직능이 마련된다.

이러한 선악의 갈등과 해결은 서민사회의 소박한 이상의 현실인 동시에 그들의 도덕률의 표현이기도 하다. 주인공들은 거의가 죄를 범하여 부모에게 추방당한다. 그 죄목은 불효죄가 으뜸이다. 아버지의 수염을 뽑은 죄, 어머니의 젓꼭지를 뜯은 죄 등이 젓먹이 때의 죄이며, 좀 자라나면 존장의 말이나 부모의 말에 대구한 죄 또는 잘살게 된 것이 부모덕이 아니라고 말한 죄 등으로 추방되는 것이다. 이와같은 범죄들은 오늘날의 범죄기준으로 보아 죄 아닌 죄들이다. 그들에게도 부당한 죄인 성싶다. 어찌보면 이러한 범죄는 불가피한 일이요 정당한 일인데 가혹하게 추방하여 버린다. 죄 아닌 죄를 징벌하는 것은 악이다. 위의 여러 범죄들은 서민의 소박한 판단으로도 악이 아니다. 그리고 보면 이는 당시의 도덕률에 대한 서민들의 반항의식의 표현이다.<sup>47)</sup>

## 나. 인간적인 보편의식을 담은 주제의식 확장

한국 애니메이션을 신화적 소재와 그 상상력을 단순 소재로 활용하는 데만 집중해왔다. 이처럼 신화적 모티브를 바탕으로 만들어진 애니메이션, 특히 한국애니메이션 창작자와 수용자의 각각의 측면에서 보았을 때 창작자는 인류의 집단적 혼이 살

46) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락 2001, 55쪽.

47) 현용준, 『무속신화 문헌신화』, 집문당, 1992, 64쪽.



아 숨쉬는 보편적이고도 영원한 세계에 대한 화두보다는 단순 소재로 활용하는 경향이 수용자는 메시지를 지나치게 내세우거나 현실에 대한 반성이나 진리와 무관한 환상적 해석에 집중해왔다. 이는 애니메이션을 우의적, 상징적 성격으로 해석하거나, 그 과정에서 도덕적인 메시지를 찾음으로써 그 의미를 단일하게 고정시켜 접근해 온 결과이다. 또한 초현실적인 배경과 이야기를 바탕으로 한 애니메이션의 경우보다 합리적으로 설명하려는 경향을 보이고 있다. 이것은 우리가 무의식 속에 실제로 일어날 수 없는 일들에 대해 합리적 지식을 통해 사물을 판단하려는 습성과 긴밀한 연관이 있다 할 것이다.<sup>48)</sup>

애니메이션화된 구비문학은 고래로부터 이어져 오는 전승의 반복적 행위이며, 끊임없는 우리의 정체성 추구, 현실에 대한 반성, 삶의 진실성에 대한 욕망의 행위라 할 수 있다. 애니메이션을 통한 구비문학의 반복적 구연은 이렇듯 복수 감각 시대에 걸맞은, 복수 감각의 시대에 지각될 수 있는 새로운 구연 양상으로 해석되어야 한다. 그러나 구비문학을 단순한 소재로 대하거나, 구비문학의 특성을 무시한 채 고정적인 기록에 충실한 태도로 접근한다면, 그것은 이미 구비문학의 새로운 창조가 아니라 ‘화석화’되어 감각이 마비된 세계를 제시하는 것이나 다를 바 없다. 구비문학은 시대의 흐름에 부응하여야 하며 또한 청자와의 관계에 있어서, 청자의 욕구에 부응하는 형태로 재창조되어야 한다.

시대에 제시할 만한 가치관을 제시해야 한다. 구비문학의 애니메이션화란 과연 이 시대에 어떠한 의미를 갖는지 등의 부단한 작업을 통해, 보다 생명력 있는 전승으로서의 애니메이션화를 이루어야 한다 라는 세계관 확보의 필요성을 깨닫게 한다.<sup>49)</sup>

#### 다. 창조적 재구성과 탈시간화

그동안 한국의 애니메이션은 신화적 상상력을 사적이고 특이한 체험을 뛰어넘어 보편성으로 성취되는 작품으로 승화했다기보다는, 주로 도덕적 메시지와 교훈적 내

48) 조미라, 『애니메이션에 나타난 신화적 상상력』, 『한국콘텐츠학회 논문집』7권, 2007, 240쪽.

49) 조미라, 『구비문학의 애니메이션 활용에 관한 방안과 전망』, 『현대사회와 구비문학』, 박이정, 2005, 288쪽.



용을 강조하여 또 하나의 이데올로기로 작용해 오거나 대중들의 유행적 성향에만 기대어 왔다고 해도 과언이 아니다. 실제 설화를 모티브를 갖고 제작된 대부분의 한국 애니메이션은 선의 승리나 가족의 사랑 등이 주요 테마이다.

구비문학은 전 세계적으로 비슷한 유형, 혹은 구조를 보이고 있는 경우가 많다. 그러므로 우리는 한국적 구비문학의 전통에 현대적 감각과 세계적 감각을 덧씌우는 방식에서 벗어나야 한다. 현대인의 감각에 부응하면서 모든 대중의 기대에 일치하는, 그러면서 친숙한 영상 내용에 쉽게 빠져들게 하기 위해서, 보편적으로 알려져 있는 구비문학의 일반적 유형, 구조를 채용하고 여기에 특징적이고 변별적인 장치로써 한국적인 것, 전통적인 것 등을 선택적으로 첨가해야 한다. 한국적 전통적인 것이 가져오는 신선함과 낯설음이 대중화에 기여한다는 점을 간과해서는 안 된다. 또한 구비문학의 구연이 반복될수록, 즉 애니메이션화가 이루어질수록 구비문학이 갖고 있는 아우라는 언제나 발생한다. 구비문학의 창조적 재구가 구비문학을 탈시간화시키며 구연된 한 편의 구비문학은 역사와 시간으로부터 자유로운 상태로 현재화되어 제시된다는 것을 알 수 있다. 현 시대의 구비문학은 현 시대의 모습을 반영하며 나타나지 결코 과거의 구비문학의 모습을 답습하는 것은 아니다. 한편의 민담은 몇 개의 모티프로 이루어져 있으며 이 모티프들은 다양한 시대를 거치는 가운데에 끼어 든 것이다. 구비문학의 구조는 이들 모티프들의 결합관계에 따라 다양하게 형성되며, 줄거리나 주제 또한 다양하게 변형된다. 현 시대의 구전적 특성을 갖추고 있는 모티프를 구비문학과 결합할 수 있고, 이 경우 현실 반영과 시대성을 갖춘 구비문학, 즉 탈시간화된 특성을 갖춘 구비문학의 창조적 활용이 이루어질 수 있다. 일례로 슈렉은 2002년 작품으로 우리가 익히 알고 있는 구전문학, 동화 등의 주인공들이 대거 등장한다. 이 점 역시 구비문학의 특성인 창조성과 관련하여 다양한 모티프를 설정한 것이다. 따라서 그간 구비문학에 대한 모티브 분석의 성과로 이루어진 구조 유형의 분류표를 활용하여, 각각의 구조와 모티프를 창조적으로 재결합하는 작업이 애니메이션화의 시나리오 작업에 활용될 수 있다. 50)

## 라. 세계시장에 견줄만한 서사 확보

---

50) 위의 논문, 291쪽.



국내 애니메이션의 가장 큰 취약점으로 지적된 ‘이야기의 부재’는 끊임없이 제기되어 온 문제였지만 그 원인은 전문 시나리오 작가의 부재로만 돌려왔을 뿐, 구체적으로 국내 애니메이션 ‘서사’의 무엇이 문제이며, 그 원인과 구체적인 대안은 무엇인지에 대한 정확한 진단과 애니메이션과 서사의 관계에 대한 미학적 고찰은 심도 깊게 이뤄지지 못했다.<sup>51)</sup>

한국 애니메이션이 세계 시장과 견줄만한 작품이 되기 위해서는 짜임새 있는 서사가 필요하다. 애니메이션은 이미지나 회화성만으로 완성되는 것이 아니다. 소위 명작이라고 불리어지는 작품들은 이미지와 더불어 서사성이 상보적으로 결합된 것이 특징이다. 결국 한국 애니메이션이 세계 시장에서 당당히 겨룰 수 있는 작품이 탄생하기 위해서는 무엇보다도 한국인들만의 고유한 상상력과 서사성이 두드러져야 한다. 특히 상상력에 있어 민족 고유의 신화와 전설은 애니메이션 상상력의 보고가 아닐 수 없으며, 우리의 전통적인 상상력이 신화적 내용과 도교사상, 그리고 신비주의적 샤머니즘의 면모를 띠고 있다는 점에서 애니메이션 창작에 있어 소중한 자산으로 적용시킬 수 있다.<sup>52)</sup> 현대적 스토리 구조는 순응형 주인공보다는 적극적인 자세로 자신의 운명을 개척하려는 인물을 등장시키는 것이 특징인데 현대의 소비자들은 자신을 그것에 대비시키며 흥미를 느끼기 때문이다. 유럽의 고전적 스토리 구조는 비극을 기반으로 하며 미국으로 대표되는 스토리구조는 성공을 기반으로 한다. 부족의 안녕이 최선의 가치로 여겨졌던 과거에는 전체 질서를 위협하는 반항적 인물의 위협성에 대해 이야기했지만 현재에는 개인의 성장과 성공이 주요한 이야기 모티브다.

전 세계적으로 인기를 끄는 할리우드식 영화의 대부분은 미국의 스토리에서 변형된 개인의 성공 이야기를 소재로 하고 있다. 자발성을 발휘하여 성공을 이루어내는 구조를 지닌 현대적 스토리 구조의 특징은 현대 소비자의 심리적 만족 수준을 끌어올리며 적극적인 노력이 상황을 변화시킬 수 있다는 희망을 심어주므로 재미라는 강제적 요소에 의해 콘텐츠에 흥미를 느끼게 된다.<sup>53)</sup>

51) 위의 논문, 3쪽.

52) 위의 논문, 39쪽.

53) 유창준, 「출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구」, 성균관대학교 석사논문, 2008, 62쪽.



## 마. 애니메이션으로서 산업적 측면강화

애니메이션은 오늘날 만화영화에만 국한되지 않고 광고, 게임, 펜시상품, 뮤직비디오, 영화, 테마 파크에 이르기까지 다양한 영역에서 다양한 방식으로 이용되고 있고 연관된 산업적 효과 뿐 아니라 어린이나 청소년에게 미치는 영향은 물론 국가적 이미지 홍보와 국제적 문화전파에 이바지하는 등 그 문화적 파급 효과가 너무나 큰 분야이다. 이러한 광범위한 활용으로 인해 애니메이션 산업은 본래의 기능보다는 오히려 관련 산업에서 그 가치를 인정받고 있다.

그 예로 디즈니의 애니메이션 《라이온 킹》은 5천만불의 제작비를 투자하여 20억불의 수입을 올렸는데, 이 중 애니메이션 산업의 본원적 기능인 극장수입은 1억불에 불과했고, 나머지 19억불은 캐릭터 사업을 비롯한 게임, 음반, 테마파크 등 관련 산업에서 벌어들였다. 또한 애니메이션은 다른 영상소프트웨어보다 문화적 환경에 대한 거부감이 낮아서 특정 국가의 문화적인 요소를 배제할 수 있어 서로 다른 문화를 갖고 있는 세계 어느 나라에서도 문화적 이질감 없이 동일한 느낌을 전달할 수 있다는 특징을 가지고 있다.<sup>54)</sup>

한국 애니메이션 산업의 현실을 보면, 그 산업적 위치와 동떨어진 면을 볼 수 있다. 중소기업체들의 미국과 일본 하청주문 생산으로 인한 비효율적인 제작 여건이 계속되어지고 있다. 또한 극장 개봉작들의 잇단 흥행실패와 국산 TV시리즈 애니메이션 제작의 한계성 등이 드러나고 있는 상황이다. 이러한 이유는 업계와 애니메이션을 문화로서 인정하지 않고, 산업적 부가가치에만 단기적인 목적을 두고 있기 때문인 것으로 평가할 수 있다. 이러한 문제점은 궁극적으로 애니메이션 사업의 고부가가치를 인정하면서도 실질적인 부분에서의 장기적 전략을 찾아내는 데는 한계를 보일 수 있으며, 결국 한국 애니메이션 산업의 기반이 무너지거나 외국의 거대자본에 의해 잠식당할 수 있는 위험성을 내포하고 있다.<sup>55)</sup>

54) 위의 논문, 33쪽.

55) 손현민, 「디지털 스토리텔링 확대에 대한 문화콘텐츠산업 활성화 방안에 관한 연구」, 중앙대학교 석사논문, 2009, 59쪽.



## 바. 매체와 대상의 특성 살리기

본풀이 소재 개발이 이루어진다 할지라도 애니메이션화 하는 과정에서 애니메이션 고유한 표현 양식을 살리지 못한다면 성공할 수 없다는 것이다. 매체의 특성을 반영하여 본풀이의 활용이 이뤄져야 함은 자명하다. 애니메이션은 시나리오라는 지면상의 스토리를 바탕으로 이미지가 구성되고 발현되는 것이다. 제작자의 입장에서는 스토리를 이미지로 표현해내는데 주력한다면 관객은 반대로 이미지를 통해 스토리를 유추해나가는 작업에 주목한다. 제작자는 치밀한 스토리를 구성하기 위해 이미지를 적절하게 배치하고 다양한 기법에 의존하게 된다. 그래서 관객이 스토리를 쉽게 이해하도록 돕는 것이다. 그러나 ‘애니메이션의 그림은 전체 서사의 흐름에 의해 조절·통제되며 서사의 맥락에서 그 의미를 부여받는다’고 해서 내용에 절대적인 지위를 부여할 수 없다. 다시 말하면 매체의 특성을 반영하는 형식의 문제 또한 간과할 수 없다는 것이다.<sup>56)</sup>

또한 애니메이션을 하나의 상품으로 생각한다면 대상은 매우 중요한 고려요소 중 하나이다. 전통적인 예술에서는 대상과 장르는 스토리텔링 단계에서 중시되는 것이 아니었다.<sup>57)</sup> 그러나 이미지 중심, 대중 중심의 상상력을 중시하는 스토리텔링에서는 대상에 대한 고려는 당연하다. 스토리는 인간이 감동이라는 느낌으로 재미와 흥미를 갖는다. 감동의 코드는 연령층에 따라 다르기 때문에 누구를 주 대상으로 할 것인가는 매우 중요하다.

56) 이종애, 「문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구」, 경희대학교 석사논문, 2010, 3쪽.

57) 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005, 24쪽.



## IV. 제주 <삼승할망본풀이> 애니메이션 스토리텔링으로의 전환과정

오늘날 컴퓨터 테크놀로지의 발달과 함께 서사 창작 과정 또한 실체가 디지털 매체가 되어 데이터가 되고 데이터가 되어 데이터베이스가 되는 과정(상상)과 데이터베이스에서 데이터가 추출된 후 일정한 알고리즘에 따라 인터페이스가 되는 과정(표현)이라는 디지털 미디어의 생산과정에 대응하는 것이 가능해졌다. 이는 선진국에서 OSMU를 전제로 개발되는 시나리오와 기획업무가 표준화되니 프로그램에 따라 수행되어 자동화 공정에 근접하게 진행되어가고 있는 점을 고려해보면 극대화된 부가가치를 목표로 하는 문화콘텐츠 시나리오의 개발 프로세스에 대한 연구가 체계화 된다면 표준화된 서사 창작 도구를 개발하는데 토대가 될 수 있을 것이다.<sup>58)</sup>

제주 <삼승할망본풀이>를 무가에서 애니메이션 스토리텔링 시나리오를 창작하는 과정에서 이미 연구된 바있는 서동원의 연구<sup>59)</sup> 문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스를 참고로 해서, 가능한 부분을 적용시켜 애니메이션 스토리텔링으로의 재창조 과정으로 활용했다.

### 1. 1단계: 원천콘텐츠개발

#### 가. 시나리오 기획하기

어떤 것을(혹은 무엇을)애니메이션으로 만들 것인가를 고려하는 단계이다. 즉, 관객들에게 어떤 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 표현할 것인가를 신중하게 생각하고 결정하는 단계이다. 이를 위해서는 작품을 감상하게 될 대상은 누구이며, 극장용으로

58) 위의 논문, 58쪽.

59) 서동원, 「문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스 연구」, 서강대학교 석사논문, 2009.



할지 TV용으로 할지도 정해야 한다. 또한 작품의 분위기는 어떻게 갈 것인지 그리고 그 효과적인 분위기를 위해서 어떤 제작기법을 활용할 것인지, 작품의 분량은 몇 분으로 할 것인지에 대한 다양한 고민이 필요하다. 이러한 고민과정의 결과물로서 애니메이션 시나리오 기획서이다. 애니메이션은 철저히 개인적인 작업을 통해 완성하는 문학과는 달리 여러 사람의 손을 거쳐 완성이 가능한 장르이다. 즉, 애니메이션은 많은 사람들의 힘을 거쳐 상품으로 대량생산되고 다시 대량 소비된다는 특징을 갖고 있다. 또한 문학작품이 독자와 직접 만나 평가되는 것과는 달리 시나리오는 독자( 관객)와 직접 만나지 않는다. 관객들이 만나는 것은 시나리오가 아니라 시나리오를 바탕으로 제작된 애니메이션이다.<sup>60)</sup>

### 1) <삼승할망본풀이> 선정 배경

원천콘텐츠를 선정하는 단계로서 원천콘텐츠를 선정하는 조건은 성공적인 OSMU의 사례에서 보았던 환상성과 애니메이션 스토리텔링으로 <삼승할망본풀이>가 현대적인 관점에서 문화콘텐츠로서 콘텐츠를 즐기는 대상을 고려한 결정이었다. <삼승할망본풀이>의 내용적인 측면에서, 삼승할망은 아이를 생산하는 신으로의 직능이 현재 아이들이 자신의 존재가 어디에서 왔는가 하는 자아정체성을 드러낼 수 있는 주제로의 전환을 용이하게 할 수 있었다. 또한 어린이들이 좋아하는 매체가 애니메이션 장르이며 애니메이션의 전파력을 고려한 것이다.

### 2) OSMU 전개의 가능성

삼승할망을 주인공으로 한 <삼승할망본풀이>를 애니메이션 스토리텔링으로 전환함으로써 인물들이 다양하게 등장한다. 특히 삼승할망이라는 존재를 아이들의 기호에 맞는 양증맞고 귀여운 캐릭터로 변화시킴으로써 완구 및 캐릭터 상품으로 가능할 것으로 예상된다. 또한 동해용왕딸과 명진국따님의 경쟁구도나, 대별상신과의 대결구도, 삼신할머니가 아이들에게 생불꽃을 전하는 과정은 모험담으로 어린이 게임으로도 가능하며, 테마파크 매체전환하기에 용이하다고 할 수 있다.

60) 이종한·조미라, 『애니메이션과 스토리텔링』, 글누림, 2005, 55쪽.



## 2. 2단계 : 의미생성모델을 통한 원천콘텐츠 검증

### 가. 표층구조속의 시각기호

<삼승할망본풀이>의 표층구조 속에는 문화콘텐츠의 꽃이라 할 수 있는 환상성이 가득하다. 상상으로는 꿈꿀 수 있지만 현실적으로 갈 수 없는 세계, 하늘나라, 저승, 등의 공간을 애니메이션 화 했을 때 상상 속에서나 볼 수 있는 무한의 세계를 경험하게 될 것이다.

### 나. 서사구조속의 다양한 이야기

<삼승할망본풀이>의 서사구조는 경쟁구도를 통한 인세차지경쟁과 이긴 삼신의 좌절과정은 생명 탄생과정을 판타지로 그린 모험 플롯을 띠고 있다. 또한 동해용왕따님의 행동과 말의 악적인 요소와 명진국따님의 선적인 구조를 이분법적으로 보여줌으로써 생명을 관장하는 신의 자격에 대한 신성성을 근간으로 하고 있다. 서천꽃밭은 온갖 생명이 잉태되어진 공간으로 사람이 어떠한 경로를 통해서 이 세상에 나왔는가하는 신화적인 상상력을 엿볼 수 있는 공간이다. 또한 어린이들이 좋아할 삼신과 대별상신과의 대결구도는 통쾌함과 흥미를 줄 수 있어 공감의 폭을 넓힐 수 있다.

### 다. 심층구조 속의 핵심가치와 코드

<삼승할망본풀이>의 심층구조는 생명이 잉태되고 낳아서 기르는 것이 소중하다는 것이다. 명진국따님의 착한 심성, 예의바른 모습과 부모에 대한 윤리의식이나 생명의 가치를 모르는 동해용왕따님과 경쟁에서 명진국따님애기가 이겨 삼신이 되는 과정은 생명은 그냥 얻어지는 것이 아니라 고통과 인내를 필요로 한다는 것을 보여주고 있다. 이러한 삼승할망의 가치는 생불꽃이라는 귀한 생명의 씨앗을 얻는 여정



을 극적인 효과를 부여해서 인간중심적인 사고를 도출해낼 수 있다. 또한 자신의 정체성을 몰라 방황하는 아이들에게 자아 정체성과 존재의 의미, 생명의 소중함을 가지게 할 수 있다.

### 3. 3단계 시나리오 창작유형설정

3단계는 소재간의 합성 및 상호호환이 가능한 합성시스템 시나리오의 창작을 위해서는 문화원형에서 소재를 발굴하여 이에 대한 학문적 해석 및 이러한 소재를 현대적으로 변환할 수 있는지에 대한 타당성을 검토해 보아야 한다. 그런 다음 문화원형소재의 영상예술산업의 적용 가능성 역시 검토해봐야 한다.

문화콘텐츠 시나리오 창작 방법에 관련하여 다양한 문학 형태의 수용과 내용의 구성 방법에 따라 크게 4가지 유형으로 분류하여 살펴보았다.

- \* 1유형- 국내(외)신화 원작의 일반적 해석→ 재구성→ 시나리오화
- \* 2유형- 국내(외) 신화의 새로운 해석→재구성→ 시나리오화
- \* 3유형- 2가지 이상의 국내(외) 신화 합성→ 새롭게 재구성→ 시나리오화
- \* 4유형- 신화적 모티프 및 상징성 차용+ 작가의 창작 영역→ 시나리오화

<표 1> 시나리오 창작 방법에 따른 유형별 분류

#### 가. 제 1유형의 특징

제 1유형은 문학작품을 기존의 문학연구자들에 의해 해석 된 그대로 재현해 내는 창작방법으로서 일반화되어 있는 해석을 그대로 응용하여 시나리오화시키는 유형을 말한다. 예를 들면, 역사 스페셜이나 다큐멘터리 등 사실 전달을 위한 시나리오나 대하 사극과 같은 역사적 사건 재현 및 드라마 제작시 활용할 수 있는 유형이라고 할 수 있다.



문학작품이라면 원작을 최대한 충실하게 그려낸 시나리오 유형이라 할 수 있을 것이다. 물론 원작을 시나리오화 하는 작업이므로 부득이 시나리오에 맞는 구성이나 요소가 어느 정도 가미되어 시나리오적 재구성을 이루어질 수밖에 없을 것이나, 그렇다고는 해도 원작의 내용과 주제를 벗어나는 것이 아니므로 문제 될점은 아니다. 애니메이션 작품을 예를 들자면 애니메이션 한국설화 같은 TV만화 프로그램을 들 수 있겠다. 신화나 전설 민담 등과 같은 한국 고유의 설화를 토대로 재구성한 작품으로서 우리에게 잘 알려진 유형의 설화 작품들을 소개하고 있다.

#### 나. 제 2유형의 특징

제 2유형과 같은 시나리오 창작 방법은 국내(외) 신화 및 원작에서 작가가 극의 재미나 원활한 스토리 전개를 위해 원작을 보다 새롭게 해석하여 이를 재구성한 유형이라 할 수 있다. 창작 방법은 창작 작품의 주 모델이 되는 어느 한 가지 작품을 선택한 후 작품의 서사적 기본 구조는 그대로 따르되 작품의 다른 요소, 가령 배경이나 인물의 성격에 변화를 주거나 극적 전개를 위해 사건을 더 첨가하거나 삭제하거나 하는 식으로 기존의 일반적 해석에 의존했던 작품보다 작가의 창의적 능력과 상상력이 가미된 유형이라 할 수 있다.

애니메이션 작품으로는 1930년대 이후 디즈니 신화를 이루어낸 월트 디즈니사의 애니메이션 작품들을 예로 들 수 있을 것이다. <백설공주와 일곱난장이>, <잠자는 숲속의 미녀>, <신데렐라>, <인어공주>, <미녀와 야수> 등 다양하게 선보인 애니메이션 작품들은 서양의 고전 작품에 해당하는 고전 동화를 원작으로 하고 있는데, 작품의 재미와 감동 그리고 교훈 등을 더하기 위한 장치들이 가미되어 원작의 재미를 능가하고 있다. 오히려 디즈니방식의 독특함에 매료되어 원작보다 더 사랑받는 애니메이션 작품도 있다.

#### 다. 제 3유형의 특징

기준이 되는 한 가지의 주된 이야기가 중심이 되어, 이에서 극적 재미와 감동을



더하기 위하여 작품의 구성요소인 인물(캐릭터 설정)이나 배경, 사건 등을 새롭게 변화시키는 2유형과는 달리, 3유형은 두 가지 이상의 원작에 담긴 삽화가 결합되어 스토리 전개가 보다 복잡해지고 캐릭터의 영역도 확대되는 양상을 보여준다. 즉, 원작에 속하는 작품이 하나 아닌 여러 개가 될 수도 있다. 그러다보니 보다 새로운 작품으로 재탄생되어지기도 하며 주체의식이 달라지기도 한다.

스토리를 이끌어가는 사건의 중심에는 인물이 있고, 사건 구성은 주된 인물, 즉, 주인공을 중심으로 전개된다. ‘주인공에게 무슨 일이 일어났는가’에 대한 사건 중심으로 이야기가 흘러가게 마련이다. 주인공에게 초점을 맞추어 스토리가 전개되기 때문에 만일 주인공이 달라진다면, 그에 따른 이야기나 주제의식 또한 달라질 수 있게 된다. 가령 <백설 공주와 일곱 난쟁이>에서 주인공을 백설공주가 아닌 일곱 난쟁이 중 한명의 난쟁이로 한다면 어떠한 이야기가 만들어질 수 있을까? 이러한 발상에서 출발하여 2001년 <백성 공주를 사랑한 난쟁이>와 같은 연극이 탄생될 수 있었다. 주인공이 달라지면서 스토리는 ‘선이 악을 이기는’ 주제 의식과는 멀어지게 되었고, 대신 ‘이를 수 없는 사랑의 아픔’ 내지는 ‘진정한 사랑의 의미’ 등으로 달라질 수 있었던 것이다.

주인공을 누구에게 두느냐에 따라 이야기 전개와 주제가 달라질 수 있듯이, 이 경우 작가는 작품 전반에 개입하여 작품의 스토리를 새롭게 바꾸거나 기존의 작품 이미지와는 달리 전혀 다른 시선으로 재조명할 수도 있다. 기존의 상식을 뒤집으면서 대중들에게 대표적인 애니메이션 작품으로 드림웍스의 <슈렉>은 동화 <잠자는 숲속의 미녀>에서의 스토리와 우리에게 친숙한 <백설공주>에서의 말하는 요술 거울, 로빈후드, 그리고 각종 동화 속에 등장하는 인물들을 총집합시켜 놓은 독특한 성격의 애니메이션이다.

#### 라. 제 4유형의 특징

제 4유형은 창작 시나리오에 신화적 원형을 차용하여 보다 재미있고 그럴 듯한 이야기를 창작해 내는 유형을 말한다. 작품의 소재를 신화적 원형에 둬으로써 신비감과 사실감을 줄 수 있다는 특성이 있다. 제4유형에서는 설화적 상징성을 모티브로 활용해 작가가 창작하는 즉, 창작이 위주가 되는 방법이라 할 수 있다.



상상력의 원형을 신화적 모티브에서 찾는 방법이다. 이렇게 차용된 이미지는 작품의 전개에 있어 필요하거나 혹은 작품의 내용을 보다 흥미롭게 전개시키는 데 꼭 필요한 요소로 작용하게 된다. 넓게 보아 고대 신화 속에 등장하는 신화적 존재 내지는 괴물, 각종 동물들을 등장시켜 작품의 웅장함과 신성함, 작품의 재미와 감동을 보다 생생하게 전하는 창작 방법이 있다.

그밖에 한 시대를 풍미했던 사건이나 인물들이 주는 상징적 의미를 시나리오 작품의 소재로 활용할 수도 있고, 다양한 형태, 가령, 노랫말 가사나 민화 등에서 떠오르는 이미지 등을 연상하여 얼마든지 스토리 소재로 삼을 수 있다. 제4유형은 비록 그것이 완결된 스토리 구조를 지니고 있지는 않으나, 일련의 사건이나 인물이 주는 상징적인 속성 때문에 그것이 극의 전개에 주요 모티브로 활용되어 작가의 창작 능력을 중심으로 펼쳐진다.

이렇게 작가가 작품 전개에 필요하다고 생각되는 모티프만을 취사선택하여 얼마든지 상상의 나래를 펼칠 수 있기 때문에 제 4유형과 같은 유형은 기존에 있는 다양한 문학형태에서 소재를 찾아 재창조하는 방법 중 가장 보편적이고 폭넓게 활용될 수 있는 유형이라 할 수 있겠다. 일본 애니메이션의 거장이라고 하는 미야자키 하야오 감독의 애니메이션 작품들은 주로 순수 창작 시나리오 작품이 많으나, 대부분의 그의 작품 안에는 일본적인 색채와 동양적 이미지가 풍기고 있다. 그의 애니메이션은 인간과 자연이 일체된 환상적 세계관을 그리고 있으며, 무한한 상상력과 감동적인 메시지로 그만의 독특한 애니메이션의 세계를 창조하고 있다.<sup>61)</sup> 본 논문에서는 <생불꽃을 찾아라!> 애니메이션 스토리텔링으로 창작하는 유형으로 위의 제 4유형을 선택했다.

#### 4. 4단계 : 원천 콘텐츠 스토리강화

원천 스토리 강화의 첫 단계로 원천콘텐츠가 좋은 스토리가 되는 요건을 충족하는 점검해본다.

---

61) 위의 논문, 50~58쪽.



첫째, 관객이 감정이입을 할 수 있는 누군가에 대한 스토리를 다루고 있는가?

→ 그렇다. 사람은 어디서 왔으며 어떻게 태어났는가 하는 것은 호기심을 자극하는 소재이다. 또한 동행용왕따님의 출생담과 더불어 삼신이 된 이야기나, 명진국따님이 옥황상제에게 불려가 삼신이 된 이야기는 충분히 선과 악의 이분법적 정서를 경쟁과 화합의 구도로 공감을 얻을 수 있다.

둘째, 그 누군가는 어떤 일을 하려고 대단히 노력하고 있는가?

→ 그렇다. 삼신의 하는 일은 생명을 얻게 하는 일이며 그 생명이 아무한테나 잉태되어지는 것이 아니다. 간절한 마음과 아이를 돌 볼 수 있는 마음이 있는 사람들에게 주어진 삼신의 노력의 결과이다. 삼신은 생명을 주기위해 서천꽃밭에서 생불꽃을 키우고 가져오는 과정들은 쉽게 할 수 있는 일이 아니다. 그리고 아이를 대별상신으로부터 지키는 일은 삼신의 지혜와 용기를 필요로 한다.

셋째, 그 어떤 일을 성취하기 어렵다. 그러나 불가능한 것은 아니라는 암시를 주는가?

삼신이 되는 것은 경쟁을 통해서 어렵게 이루어진다. 아이를 잉태시킬 수 있는 기반을 마련하는 것도 꽃을 가꾸는 지극정성의 마음이 있어야 되고, 아이를 낳고 기르는 일이 쉬운 일이 아니라는 것을 알려준다. 삼신이 아이를 지키기 위해서 대별상신과의 격돌은 피할 수 없는 난관이나 결국 아이를 지키고자 하는 선이 승리할 수 있는 것을 보여준다.

넷째, 스토리가 최대한의 정서적 임팩트와 관객의 참여를 끌어내는 방식으로 전개되는가?

→ 그렇다. 요즘 사람들은 아이를 낳지 않으려한다. 사회적으로 어려운 상황에서 살다보니까 아이들은 키운다는 것이 쉬운 일이 아니다. 옛날같이 낳으면 더불어 크는 세상이 아니라, 핵가족화속에서 개인주의로 키워진다. 그렇게 때문에 아이를 낳지 않으려 하고 아이들은 부모들이 생활고에 버려진 경우도 허다하다. 생명의 소중함과 자아 존중감이 상실되어버린 상태에서 자신이 어디에서 왔으며, 무엇을 위해서 태어났는가. 무엇을 위해서 살아야 하는가에 대한 인간으로서의 근본적인 문제를 생각할 수 있는 기회를 마련할 수 있다.

다섯째, 만족스러운 엔딩으로 맺어질 가능성이 있는가?

→ 그렇다. 원천콘텐츠는 신들의 이야기가 주를 이루지만 이것을 인간적인 관점



에서 바라보았을 때 새로운 시각과 새로운 해석을 끌어내서 신과 인간의 관계를 유기적으로 풀어낼 수 있다. 그것은 이야기를 풀어내는 매체의 특성과 잘 결합함으로써 정서적인 공감을 자극할 수 있고 엔딩에서도 관객층을 겨냥한 결말을 도출해 낼 수 있다.

## 5. 5단계 : 애니메이션으로의 매체 전환전략 수립

### 가. 윤리적 측면

원천콘텐츠가 어린이 대상으로 하는 애니메이션 스토리텔링이기에 선정적, 관능적 측면은 없다. 단지 대별상신과 삼신과의 대결해서 극적 재미와 흥미를 자극하기 위해 약간의 폭력적인 부분이 있을 수 있다.

### 나. 제작 및 수용 환경적 측면

요즘 애니메이션 기술이 발달해서 제작하는 기술적인 측면은 문제 되지 않을 것이다. 그러나 애니메이션 제작환경에서 장르적으로 애니메이션이 많은 자본을 필요로 하기 때문에 투자자가 많지 않아 문제가 될 수 있다. 소재면에서도 전통적인 소재를 다루는 것이라 제작할 수 있는 투자자의 취향에 맞을 지도 확신할 수 없다. 단지 요즘 문화원형을 소재로 한 콘텐츠를 필요로 하고 있으며, 국가적으로도 전통적인 소재를 개발 육성 산업화 하려는 분위기가 팽만하고 있어 고무적이라 할 수 있다. <삼승할망본풀이>를 애니메이션 스토리텔링을 전환하는 데 있어 <삼승할망본풀이>의 신화소를 모티브로 한 새로운 시대적 해석으로 재창조하는 것이 필요하다.

### 다. 상업적 측면

이미 <원천강본풀이>가 <오늘이>가 현대적인 해석으로 애니메이션되어 좋은 평



가를 받은 상황이고, 신화를 소재로 한 다른 매체들이 상업적으로 흥행을 거듭하고 있는 시점에 있다. 본풀이는 무속신화로서 종교적인 차별로 사장되어졌지만 오히려 그러한 점이 새로움을 줄 수 있는 요소이기도 하다. 종교적인 측면을 벗어나 문화로써 어떠한 시각으로 재창조해 보편성을 띠는 작품이 되는가가 대중성을 확보하는 관건일 것이다. 인간 존재에 대한 물음의 해답으로 한 방법이 될 수 있는 신화가 사라져버린 시대에 자연의 일부로서 인간의 삶을 엿볼 수 있는 기회가 될 수 있다. 이러한 요소들이 환상성이 배가된다면 상업적인 경쟁력을 얻을 수 있다.

### 라. 사회·문화적 측면

어린이를 대상으로 하는 교육콘텐츠 시장이 넓어지고 있는 사회·문화적 현상 속에서 본풀이는 신화의 세계를 동경하는 사회적인 분위기의 함의를 얻을 수 있다. 특히 저출산 문제가 심각한 사회문제화 되면서 출산 장려정책을 펴고 있는데 아이에 대한 이야기는 공감대를 형성할 수 있다. <삼승할망본풀이>를 현재를 사는 아이들의 문제와 접목한다면 본풀이의 문화과급력이 클 것이다.

### 마. 작가적 측면

단지 무속신들의 이야기로 끝나버린다면 관객의 감정이입에 실패할 수도 있다. 아이들에게 자신의 이야기일 수 있는 동질감을 갖게 하는 것이 중요하다. 작가는 현재 아이들의 시각에서 이야기를 구성하고 전개하면서 아이들의 억눌렸던 마음을 풀어주는 스토리텔링이 되어야 한다. 철저하게 현재 시점에서 흘러가며 과거의 부분은 현재의 이야기를 강화하고, 개연성을 살리는 방향으로 전개되어야 바람직할 것으로 보인다.

## 6. 6단계 애니메이션 스토리텔링 창작단계



### 가. 시나리오 기획하기

관객들에게 어떤 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 표현할 것인가를 생각하고 결정하는 단계이다. 이를 위해서는 작품을 감상하게 될 대상이 누구이며, 극장용으로 할지 TV용으로 할지도 정해야 한다. 또한 작품의 분위기를 어떻게 갈것인지 그리고 그 효과적인 분위기를 위해서 어떤 제작기법을 활용할 것인지 작품의 분량은 몇 분으로 할 것인지에 대한 고민을 하는 단계를 말하며, 본 논문에서는 아래와 같은 규정을 가지고 <삼승할망본풀이> 구현방안에서 <생불꽃을 찾아라!> 애니메이션 트리트먼트를 작성한다.

대상	유치원에서 초등학교 저학년
용도	극장용
장르	환타지
제작기법	3D 애니메이션
분량	90분

<표 2> 시나리오 기획표

### 나. 애니메이션 스토리텔링의 핵심, 인물 · 배경 · 사건 구성하기

스토리란 인간의 기본적인 삶의 이야기이다. 스토리가 되기 위해서는 이야기를 끌고 가는 주체자인 인물과 그 인물의 행위가 벌어지는 배경, 인물이 행하는 사건이라는 3요소가 갖춰져야 하기 때문이다. 모든 이야기의 예술은 반드시 이 3요소가 조건이 되어야 한다.

이야기로서의 스토리는 인물, 배경, 사건이라는 3요소를 어떠한 형태로든 결합시켜야 한다, 전혀 관계가 없는 듯한 3개의 요소를 하나의 이야기로 묶어내기 위해서는 창작이 필요하게 된다. 스토리란 바로 인물(성격) 배경( 환경) 사건(행위)의 관계를 창작이라는 고리로 유기적으로 결합시키는 일이다.<sup>62)</sup>



스토리텔링은 사건과 인물, 그리고 배경이라는 구성 요소를 시간적 연쇄로 구현한다. 즉, 스토리텔링은 시간적 연쇄로 이루어진 인물들의 사건인 것이다. 이 같은 스토리텔링의 구현방식은 소설과 같은 텍스트 콘텐츠나 영화와 같은 영상콘텐츠에서도 다르지 않다. 소설이나 영화 모두 인물이 경험하는 사건을 논리적인 인과관계로 배열하여 스토리를 전개하고 있다. 따라서 스토리텔링은 인물, 즉 등장 캐릭터가 중심이 된 스토리의 전개 구조라고 할 수 있으며, 스토리텔링의 분석을 위해서는 등장 인물의 캐릭터와 스토리 구조를 분석해야만 한다.<sup>63)</sup>

우리가 익히 알고 있는 신화 속 인물이나 역사적 인물들은 다양한 스토리들에 의해 재현되는데, 이때 대중들은 이들의 고정된 특성을 기대하기 마련이다. 따라서 캐릭터에 대한 여러 가지 가능성은 일반적으로 준거틀에 의해 제한을 받는 것이다. 그러나 오늘날 더욱 활발한 문화 원형의 개발 사례에서 오히려 장점으로 작용할 수 있는 것이 기존에 알려진 인물에 대한 재조명이다. 고정된 이미지를 벗어나 대중들에게 새로운 면모를 드러냄으로써 상투적 스토리에 독창성을 불어넣어줄 수 있는 것이다.<sup>64)</sup>

한편 현대적 스토리 구조는 순응형 주인공보다는 적극적인 자세로 자신의 운명을 개척하려는 인물을 등장시키는 것이 특징인데, 현대의 소비자들은 자신을 그것에 대비시키며 흥미를 느끼기 때문이다. 유럽의 고전적 스토리 구조는 비극을 기반으로 하며 미국으로 대표되는 스토리구조는 성공을 기반으로 한다. 부족의 안녕이 최선의 가치로 여겨졌던 과거에는 전체 질서를 위협하는 반항적 인물의 위협성에 대해 이야기했지만 현재에는 개인의 성장과 성공이 주요한 이야기 모티브다.

전 세계적으로 인기를 끄는 할리우드식 영화의 대부분은 미국의 스토리에서 변형된 개인의 성공 이야기를 소재로 하고 있다. 자발성을 발휘하여 성공을 이루어내는 구조를 지닌 현대적 스토리 구조의 특징은 현대 소비자의 심리적 만족 수준을 끌어올리며 적극적인 노력이 상황을 변화시킬 수 있다는 희망을 심어주므로 재미라는 강제적 요소에 의해 콘텐츠에 흥미를 느끼게 된다.<sup>65)</sup>

---

62) 위의 논문, 60쪽.

63) 유창준, 「출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구」, 성균관대학교 석사논문, 2008, 58쪽

64) 김정희, 「스토리텔링 구성 전략 연구」, 한국외국어대학교 박사논문, 2009, 81쪽.

65) 위의 논문, 62쪽.



## V. 제주 <삼승할망본풀이>의 애니메이션 스토리텔링 구현 실제

### 1. <삼승할망본풀이> 개요

아기의 점지 및 출산과 양육을 담당하는 산육신인 삼승할망에 관한 내력으로 삼승할망은 ‘생불할망’이라고도 한다. 현재 제주도에서 행해지고 있는 무속의례 중 ‘불도맞이’에서 불리거나 삼승할망에게 아기의 산육 및 치병을 기원하는 ‘할망비념’ 때에 구성되고 있다. 불도맞이는 단독제로서 행해지지만 대개는 큰굿 속의 일부로 행해지고 있다. 아기 탄생의 원리뿐만 아니라 아기의 건강을 기원하는 내용을 담고 있다.<sup>66)</sup> 제주도에서 ‘삼승할망’ ‘삼싱할망’ ‘맹진국할망’ ‘불도할망’ 등 여러 이름으로 불리는 여신은 한국 본토에서 ‘삼신’이라 하는 신과 같은 신이다. 곧 아기를 잉태·출산·양육시켜주는 신이다.<sup>67)</sup>

<삼승할망본풀이>는 <생불할망본풀이>라고도 한다. 생불이란 ‘불을 생기게 하는 할망’이란 뜻이고, 할망은 ‘큰 신’이란 뜻이다. 생불할망을 삼승할망이라고 부르게 된 것은 오랜 기간 구전되어 오면서 음이 변했기 때문이다. <생불할망본풀이>는 그동안 수차례 채록·보고되어 자료가 많은 편인데 『조선무속연구』 상(추업룡), 『제주도 무속자료사전』(현용준), 『제주도무가본풀이 사전』(진성기), 『제주도 무속신화-열두본풀이 자료집』(문무병), 『제주도 큰굿자료』(제주도·제주전통문화연구소), 『제주도 무속과 서사무가』(장주근), 『이용옥 심방<본풀이>』(제주대학교탐라문화연구소) 등에 소개되어있다. 『제주도무속자료사전』의 내용을 중심으로 하면서 기타 자료도 참고하여 내용을 정리하면 다음과 같다.

불도맞이에는 산육신과 관련한 신화가 두 편 구송되고 있다. 하나는 <할망본풀이>라는 신화이고, 다른 하나는 <마누라본풀이>라는 신화이다.<sup>68)</sup> <할망본풀이>에는 <저승할망본풀이>와 <생불할망본풀이>가 함께 붙어있고, <마누라 본풀이>는 생불할망과 마마신인 대별상마누라의 투쟁을 그리고 있다. 여기에서 마마신이란 천연

66) 한국민속신앙사전

67) 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005. 49쪽.

68) 한국민속신앙사전



두를 일으키는 신이다. 그러므로 이 두 본풀이는 내용상 생불할망이라는 여신을 중심으로 서로 연계성을 갖고 있음을 알 수 있다.<sup>69)</sup> 즉, <할망본풀이>는 ‘맹진국따님 아기’라는 신이 어떻게 하여 ‘생불신’, 즉 아기 산육신이 되었는지를 설명한다. <마누라본풀이>는 생불신이 아기들에게 마마를 앓게 하는 마마신, 즉 마마신을 어떻게 제압하여 아기들로 하여금 마마를 약하게 앓도록 했는지를 설명하는 신화이다. 이 두 신화는 결국 생불할망을 중심으로 서로 연결되는 신화이기에 ‘생불할망본풀이’라 하면 이 두 신화를 함께 다루어야 할 것이다.

### 가. 생불할망본풀이

동해용왕따님애기는 부모에게 불효한 죄로 인간생불왕이나 해 먹도록 무쇠철갑 속에 넣어져 바다에 버려진다. 그러다가 임박사라는 신에게 구조되고 그의 부인에게 생불을 주지만(잉태를 시켜 주지만), 정작 아이를 어디로 어떻게 낳게 해야 하는지를 몰라 부인을 죽음에 이르도록 만든다. 이에 임박사는 하늘에 호소하고 하늘에서는 지부사천왕에게 생불왕으로 들어설 만한 존재를 추천하도록 한다. 여기에 맹진국따님애기가 뽀뽀해서 노각성자부줄을 타고 하늘에 오르니 하늘옥황은 여러 시험을 한다. 결국, 맹진국따님애기는 시험을 마치고 아기를 잉태시키는 법과 행복시키는 방법을 배운 후 지상으로 내려오다 처녀물가에서 울고 있는 동해용왕따님애기를 만난다. 두 여신은 서로 자신이 생불왕이라고 다투다가 옥황의 분부를 따르고자 하늘에 오른다.

하늘에서는 두 여신에게 꽃씨를 주고 심게 하여 번성꽃을 피운 존재를 생불왕으로 삼기로 한다. 맹진국따님애기가 심은 것은 사만 오천육백 가지의 번성꽃을 피우는데, 동해용왕따님애기의 것은 다만 한 가지에 한 송이 금뉴울꽃(시드는 꽃)이 피어 하늘에서는 맹진국따님애기를 인간생불왕으로, 동해용왕따님애기는 저승할망으로 들어서게 한다. 이에 동해용왕따님애기는 화를 내고 맹진국따님애기의 꽃을 꺾으면서 태어난 생불(아기)들로 하여금 백일 전에 여러 가지 질병을 앓게 하고, 그것으로 얻어먹고 지내겠다고 한다. 맹진국따님애기는 그러지 말고 좋은 마음을 가지

69) 이수자, 『큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문당, 2005, 46쪽.



자고 하면서 자신이 생불할망이 되면 저승할망을 위해 많은 인정을 걸어주도록 하겠다고 한다.

그리고 멩진국따님애기는 하늘에서 내려올 때 인간을 탄생시킬 수 있는 꽃씨를 받아 석해산에 와서는 여기에 꽃씨를 심어 '서천꽃밭'을 만들어, 이곳에 핀 생불꽃을 따 가지고 부부 사이를 다니며 아이를 잉태시키는데 꽃의 색깔과 방향에 따라 아이의 운명이 달라진다. 즉, 동쪽의 푸른 꽃으로 점지하면 남자, 서쪽의 흰 꽃은 여자, 북쪽의 검은 꽃은 단명, 남쪽의 붉은 꽃은 장명, 그리고 중앙의 황색 꽃으로 점지하면 만과출세를 하는 아이가 되는 것이다. 그런데 서천꽃밭에 부영이가 날아들어 꽃을 망치므로 생불할망은 꽃밭을 지키는 꽃감관을 보내주기를 하늘에 요청한다.

#### 나. 마누라본풀이

생불할망이 생불을 주기 위해 서천강다리를 건너 네거리 있는 곳에 이르니, 생불할망의 눈앞에 온갖 화려하게 꾸민 영기를 갖추고 삼만관속 및 육방하인을 거느린 대별상신이 인물도감책을 가슴에 안고 아이들에게 호명을 주려고(마마를 앓게 하려고) 길을 가고 있는 것이 보인다. 생불할망이 그 앞에 가서 공손하게 무릎을 꿇고 자기가 생불을 준 자손에게는 마마를 곱베 앓게 해 달라고 간절히 비니, 대별상신은 눈을 부릅뜨며 사물(邪物)인 여자가 앞길을 막는다고 호령한다. 그리고 생불할망이 생불을 준 자손들에게는 마마를 심하게 앓도록 하여 얼굴을 뒤옹박으로 만들어 버린다. 이에 화가 난 생불할망은 복수를 위해서 대별상신의 부인을 생불꽃으로 잉태시키고 해복을 시키지 않는다. 부인이 출산을 못하여 죽어가게 되자 대별상신은 할 수 없이 생불할망에게 와서 잘못을 빌고 그녀를 위해 서천강 연다리를 놓아주니, 생불할망은 이 다리를 밟고 대별상신의 집으로 가 아이를 낳게 해준다. (자료 중에는 대별상신의 부인이 아니라 며느리에게 생불을 주고 해복을 시키지 않는 자료도 있다.

#### 다. 삼승할망본풀이의 의의



<할망본풀이>는 멩진국따님애기가 생불신으로 되어가는 과정이 중심이고, <마누라본풀이>는 생불신이 자신이 태어나게 한 아이들에게 마마를 앓게 하는 대별상신을 제압하는 내용이 중심이다. 이 두 신화는 ‘생불할망’을 중심으로 그 내용이 연결되어 있다고 볼 수 있기 때문에 함께 묶어 <생불할망본풀이>, 즉 <삼승할망본풀이>라 부를 수 있다.

<생불할망본풀이>에는 세 명의 중요한 신이 등장한다. 아기를 잉태시키고 양육시키는 ‘생불할망’과 아이들로 하여금 질병을 앓게 하거나 죽게 만드는 ‘저승할망(구삼승할망)’, 그리고 아이들에게 마마를 앓게 하는 ‘대별상신’이 그것이다. 불도맞이라는 제의에서 이들 신화가 구송되고 있는 것을 보면, ‘불도맞이’는 바로 이와같은 세 명의 신과 관련된 제의라는 것을 알 수 있다. 그런데 세 신중 가장 중요한 신은 어디까지나 생불신이다. 생불신은 산신(産神)이라고 할 수 있는데, 이런 점에서 생불신을 ‘산신할망’이라고 하다가 ‘삼승할망’으로 음이 와전되었을 가능성이 있다.

신화에서 생불신의 능력이 다른 두 신을 능가하고 있는 점은 신화적으로 큰 의미가 있다. 갓 태어난 아기들을 허약하게 여러 질병을 앓게 할 수밖에 없고, 또 그러다 간혹 죽기도 하며 조금 성장한 후에는 마마를 앓기도 한다. 생불신의 능력이 아기 질병신이나 마마신보다 우월한 것은 이 신으로 하여금 어린아이들의 질병을 고칠 수 있도록 하고 마마도 약하게 앓도록 하게 하기 위함이다. 이것은 신화를 창조해낸 집단이 아기가 병에 걸리거나 혹은 죽기도 하며 나아가서는 마마를 앓을 수밖에 없는 현실을 인정하고, 이러한 위험은 현실을 극복하기 위해 생불신의 능력을 뛰어나게 만든 것이라 할 수 있다.

불도신 또는 생불신이 될 수 있는 관건이 ‘꽃피우기 시합’인 것도 중요한 의미가 있다. 꽃은 인간에게 생명을 되살리는 기능을 하게 된다.<sup>70)</sup> 번성꽃을 피운 존재는 사람의 생명을 잉태시킬 수 있는 생불신이 되고, 시든 꽃을 피운 존재는 질병이나 죽음을 유발하는 존재가 된다고 한 것에는 ‘인간의 생명=꽃’으로 본 인식이 내재해 있다. 동해용왕따님애기가 시든 꽃가지를 꺾으면서 아이들로 하여금 병을 앓도록 하겠다는 것도 역시 이와같다. <생불할망본풀이>라는 신화를 창조한 집단은 인간의

70) 김현선·변남섭, 「구비문학에 나타난 꽃 원형」, 『구비문학연구』 제28집, 한국구비문학회, 2009년, 184쪽.



생명체계를 식물체계와 관련하여 생각했다고 볼 수 있는데, 이러한 인식을 바탕으로 형성된 것이 바로 ‘서천꽃밭’이나 ‘생불꽃’이다.

인간을 탄생시키는 ‘생불꽃’과 이러한 꽃이 피어있는 ‘서천꽃밭’이 있다고 상정한 것은 매우 특이하다. 생불할망은 하늘에서 얻어진 꽃씨를 석해산에다 심고 서천꽃밭을 만든다. 그리고 여기에서 피는 생불꽃을 따서 다니며 아이를 잉태시키는 것이다. 생불꽃이 애기꽃이며 생명꽃이라는 점에서 보면 서천꽃밭이란 바로 생명을 창조해 내는 신화적인 생명공간이라 할 수 있다. 인간의 생명을 탄생시키는 신화적 생명공간이 별도로 설정되어 있는 것은 신화를 창조한 집단이 인간의 생명에 대해 외경심을 갖고 이것을 해명해 보고자 노력했음을 암시한다. 또 아기를 만들어내는 꽃씨를 하늘로부터 가져왔다고 하는 것에는 신화창조집단이 인간의 생명이나 탄생을 하늘에 종속된 것으로 생각했던 흔적을 엿볼 수 있다.

<생불할망본풀이>에서 보면 아기를 탄생시키는 꽃은 생불꽃이며 아기를 탄생시키는 신은 생불신이다. ‘생불꽃’과 ‘생불신’은 바로 ‘불’을 생기게 하는 꽃과 신이란 뜻인데, 이때의 ‘불’은 바로 ‘아기’ 또는 ‘인간’을 뜻한다고 볼 수 있다. 고대에 우리 민족은 인간이나 아기를 ‘불’이라고 말했던 적이 있는데, 이러한 흔적은 바로 남성 신체어 중 ‘불알’이란 말에 남아있다. 생불꽃, 생불할망이란 말은 바로 이러한 말과 상관이 있는 것이라 할 수 있어 매우 고풍의 언어라 할 수 있다.<sup>71)</sup>

동해용왕따님아기를 통해 드러난 출산의 고통은 아이를 낳게 하는 일이 생불신의 직능과 관련 있다는 것을 보이기 위한 것도 있지만, 실제로는 현실 세계에서 여자들이 아이의 출산으로 인해 얼마나 고통을 겪었던가, 그리고 예정된 달수가 지나도록 아이를 출산하지 못하는 일이 다반사로 있었다는 것을 반영하는 것이기도 하다.<sup>72)</sup>

## 2. 애니메이션 <생불꽃을 찾아라!>의 스토리텔링의 구현방안

71) 한국민속신앙사전.

72) 심치열, 「제주도 서사무가에 나타난 주인공의 연속적 서사진행과 그 의미」, 『한국언어문학』 제59집, 한국언어문학회, 2006, 250쪽.



## 가. 주제

<삼승할머니본풀이>는 삼신할머니가 좌정되는 과정을 풀이해서 옛사람들의 인간이 어디에서 왔는가 하는 궁금증에 대한 답이었다면, <생불꽃을 찾아라!>는 현대적인 관점에서 아이를 낳지 않고 또는 아이를 낳을 수 없는 사회적인 환경에서 인간의 생명 존중사상을 담았다.

## 나. 캐릭터

<삼승할망본풀이>에 나오는 인물을 애니메이션으로 표현할 때는 차이가 있다. <삼승할망본풀이>의 인물은 구술로 전해져 내려오기 때문에 행위에 중심을 둔다. 그러나 애니메이션은 시각적 요소가 중요하기 때문에 인물들의 외양과 성격이 밖으로 뚜렷하게 드러나야 한다.<sup>73)</sup> 결국 애니메이션의 등장인물을 형상화하는데 있어 가장 중요한 것은 현실의 인물을 그대로 묘사하는 것이 아니라, 개연성 있는 인물과 묘사에 있다. 이는 한편의 애니메이션을 보고 관객이 감동하는 것은 멋진 배경이나 주인공의 화려한 외모에서 오는 것이 아니라 우리의 삶과 밀착된 인물로부터 기인하기 때문이다. 애니메이션에 있어서 인물의 독창성은 ‘과장’과 ‘변형’ 그리고 ‘개성’이 중심 요소로 작용한다.<sup>74)</sup>

따라서 <생불꽃을 찾아라!>의 애니메이션 캐릭터는 <삼승할망본풀이>에 나오는 인물들의 성격이나 직능, 관계에 있어 그대로 답습하는 것이 아니라 문화콘텐츠를 창출하기 위해 스토리텔링 되어야 한다. 즉 새로운 영상언어로 재창조하는 과정이 필요하다.

<삼승할망본풀이>를 애니메이션 스토리텔링으로 재창조하는 과정에서 <생불꽃을 찾아라!>는 <삼승할망본풀이>의 이야기나 구성 인물들을 그대로 가져온 것이 아니라 본풀이에 나오는 신화적인 인물을 비틀어서 현대적인 시각으로 변형했다. 삼신할머니의 존재를 애니메이션 인물로 형상화하면서 삼신요정으로 등장시켰다. 신의 존재를 믿지 않은 현 시대에서는 신을 믿었던 시대의 신들의 존재 양상이 작은 요정으로 변함으로써 과학문명의 발달로 인한 삼신의 존재가 이야기속의 이야기로만

73) 김주영, 「선녀와 나무꾼의 애니메이션 스토리텔링 방안 연구」, 단국대학교 석사논문, 2008, 45쪽.

74) 이종한·조미라, 『애니메이션과 스토리텔링』, 글누림, 2005, 39쪽.



존재해 있는 것을 나타내기 위함이다. 사람들이 미신으로 치부해버리는 민간신앙에 대한 것을 현실세계로 표현한 것이다. 이런 삼신요정으로의 변화는 아이들이 좋아하고 재미있어 할 캐릭터가 될 것이다.

<삼승할망본풀이>에서는 인물이 크게 동해용왕딸(구삼승할망), 명진국따님애기(삼승할망), 대별상신, 옥황상제, 등이 등장한다. 그러나 <생불꽃을 찾아라!>에서는 기존의 인물들에 <삼승할망본풀이>의 공간적인 배경이 되는 서천꽃밭을 지키는 꽃감관이나, 구삼승이 저승할망이라는 점을 감안 연결되어지는 이야기로의 자연스런 확장으로 강림도령을 추가로 등장시켰다. 또한 보름과 그믐에 항상 옥황상제에게 사람의 과실을 알린다는 삼시충을 추가하여 다양한 에피소드를 만들어 극적 재미를 배가시켰다. 그 외 가신(家神)들을 삼신요정과 같이 요정으로 신적 기능을 약화시켜 등장시킴으로 애니메이션의 오락적인 기능을 강화하려고 했다.

<생불꽃을 찾아라!>의 애니메이션 속 인물들은 <삼승할망본풀이>의 단선적인 인물의 행위에서 벗어나 적극적으로 이야기를 끌고 가는 시각적인 인물이다. 따라서 다수의 캐릭터를 중심인물로 내세우면, 다양한 이야기의 구성과 복합적인 이야기의 구성이 가능하다는 이점이 있다. 뿐만 아니라 다수의 중심 캐릭터는 한 명의 중심 캐릭터보다 향유자들의 다양한 취향을 수납할 수 있기 때문에 대중성 확보가 용이해진다.<sup>75)</sup>

주인공	아론(10세)	외동으로 동생을 가지고 싶은 간절한 마음이 있다. 밝고 유쾌한 성격으로 호기심이 많다. 삼신요정을 만나 생불꽃을 찾는 여정을 떠난다. 부모에게 소외당했다고 생각하나 생불꽃을 찾는 여행을 하면서 엄마, 아빠의 사랑을 깨달은다.
	삼신요정	인간들에게 생명을 불어넣어주기 위해 인간 세상에 왔다가 사로인해 200년 동안 땅에 묻혔다가 세상 빛을 보게 된다. 아론에게 동생을 만들어주기 위해 서천꽃밭에 갈 계획을 세운다. 서천꽃밭에 가는 동안 작은 요정에서 자신의 모습을 찾아가다.
대립자	대별상신	인간에게 천연두를 옮겼던 신으로 삼신할머니 뒤를 따라 다니면서 어린 아이들을 죽음으로 몰았으나, 인간이 천연두를 극복하자 새로운 병을 개발하는 일에 몰두한다.

75) 위의 논문, 76쪽.

보조자	옥황상제	하늘의 신으로 삼신경쟁을 벌려 명진국따님에게 이승의 삼신이 되게 하고 동해용왕따님에게는 저승삼신이 되게 한다.
	삼시총	보름과 그믐에는 항상 옥황상제에게 사람의 과실을 알린다. 옥황상제에게서 일어나는 일에 밝아, 아론과 삼신요정이 서천꽃밭 가는 안내자가 된다. 좌충우돌 일을 벌인다.
	강림도령	이승의 사람들을 저승의 세계로 데려가는 저승사자로 오랫동안 죽은 사람들과 생활해서 현재 자신의 일에 영증을 느낀다. 저승에 오는 사람들을 위한 영혼상담소를 개점하려 한다.
	박박사(40세) (아론아빠)	잘나가는 로봇공학박사였으나 부하직원의 실수로 산업스파이라는 오명을 극복하지 못하고 시골에 내려간다. 바쁘게 사는 현대인의 표상으로 자연 속에서 인간의 삶에 대한 의미를 깨달은다. 아론에게 동생이 생겼으면 하는 바람이 있다.
	나서형(38세) (아론엄마)	현실적이면서 자기 성취욕이 강한 쇼호스트. 아론동생을 잃어버린 경험이 있지만 내색을 하지 않는다. 자식을 돌보는 것보다는 자신의 일에 매진해서 아론을 외롭게 만든다.
	아론할머니 (75세)	시골에서 살면서 대대로 집안 신을 잘 모시고, 손자에 대한 기대를 가지면서 매일 정화수를 떠놓고 삼신에게 기도한다. 지극정성으로 모시는 집안 신들을 감동시킨다.
	꽃감관	생불꽃이 있는 서천꽃밭을 지키는 감독관.
	호민(10세)	아론의 친구로 아론에게는 부러움의 대상이다. 때때로 아론과 놀지 않고 동생하고 놀아 아론을 빼지게 만든다. 비밀을 잘 지키지 못한다.
	가신들	아론할머니 집을 지키는 신들

<표 3> 생불꽃을 찾아라 캐릭터

#### 다. 사건(스토리)

동생이 있기를 원하는 아론의 간절한 마음이 삼신할머니의 존재를 믿은 아론할머니의 기원과 합해져서 삼신요정을 만나 생불꽃을 찾아 동생을 얻는다는 내용이다. 삼신요정을 만나면서 아직까지 존재하는 조왕신, 측간신, 성주신등을 요정의 모습으로 만난다. 그리고 아론은 동생을 얻을 수 있는 방법으로 서천꽃밭에 갈 것을 계획



하고 삼시충과 함께 생불꽃이 있는 서천꽃밭으로 여행을 계획한다. 오래전 삼신요정이 살았던 당산나무에서 서천꽃밭으로 가는 길을 발견하고 삼시충의 안내를 받는다. 서천꽃밭에 가기 전 저승할망이 있는 지하세계에서 죽은 동생의 모습을 본다. 하늘버스에 오른 삼신요정과 아론은 아이들에게 마마를 옮기게 했던 대별상신을 만나 지금까지 아이들을 괴롭히기 위한 신약을 개발하고 있다는 것도 알게 된다. 또한 삼신요정은 명진국을 방문해 어머니가 위독한 상태라는 것을 알고 생명꽃을 얻어야 한다는 결심은 더욱 강해지는 가운데, 서천꽃밭의 관문을 통과하기 위한 시험을 치르며 마침내 서천꽃밭에 도착해 사랑의 꽃씨를 얻게 된다. 그러나 삼신요정은 아론에게 명진국에 가서 어머니를 살려야 한다면서 아론에게 혼자 지상의 세계로 갈 것을 말하고 아론은 사랑의 꽃을 가지고 집으로 돌아오다 별상신을 만나 꽃씨를 떨어뜨린다. 결국 사랑의 꽃씨는 아이낳기를 주저했던 사람들에게 퍼트려져 아이들의 천국인 세상이 된다.

#### 라. 배경(시 · 공간)

본 작품의 주 배경은 현재로 설정했다. 그러나 명진국따님애기와 동해용왕딸이 옥황상제의 부름을 받은 회상의 공간은 과거이다. 공간은 아론이 살고 있는 아파트를 중심으로 해서 천상에 있는 옥황상제의 공간, 강림도령의 저승의 공간이 있고 지하세계 죽은 어린 영혼들의 공간, 저승할망이 사는 지하공간, 지상과 천상의 중간에 있는 석해산의 서천꽃밭, 대별상신이 지상의 어린이를 대상으로 나쁜 병균을 옮기기 위해 연구하는 공간, 명진국이 있다. 아론이 사는 지상공간은 완전한 현실의 공간이 아니라 삼신요정을 비롯한 가신들이 환상의 공간인 대숲에서 산다. 이는 지상이라는 현실공간속에 환상을 심어 재미를 살리고자 한 것이다. 작품은 네 공간으로 수직적인 공간이다.

### 5. 애니메이션 <생불꽃을 찾아라!> 트리트먼트



트리트먼트란 장소에 따라 등장인물과 주요사건 등을 써놓은 것이다. 각 장면별로 줄거리를 쓴 것이다. <생불꽃을 찾아라!>를 트리트먼트로 쓴 것은, <삼승할망본풀이>의 애니메이션 스토리텔링의 방안 연구에 관한 논문으로 전체 이야기의 구조와 캐릭터들의 행위와 특징을 구체적으로 보여주고자 함이다. 즉, <삼승할망본풀이>를 원 텍스트로 했지만 차별화된 <생불꽃을 찾아라!>의 재창조로 확인한 스토리텔링의 변용을 보여주기 위함이다.

S#1. 아론 아파트 놀이터. ( 오후)

아론 호민과 야구를 하다가 호민이 동생과 함께 집으로 가버리자 시무룩한 표정으로 그네를 탄다. 발로 땅바닥에 떨어져 있는 강통을 툭찬다. 동생 있다고 자랑친다면서 볼멘소리. 날은 점점 어두워져지고 아론 포기한 듯 집으로 들어간다.

S#2. 엄마 방송국(저녁 7시쯤)

나서형, 인공지능 로봇 홈쇼핑 방송을 위해 메이크업을 점검하고 있다. 로봇 성능을 점검하는 방송관계자들. 우왕좌왕 시끌시끌.

S#3. 아론의 아파트. (저녁)

적막한 분위기의 현관 앞. 아론 번호 키를 누른다. 불 꺼진 아파트 현관을 막 밀고 들어가려는 순간 알 수 없는 물체가 획 지나가 소스라치게 놀라는 아론.

S#4.엄마 방송국. (저녁)

아론엄마는 방송용 대본 읽다가 아론에게 전화 한다. 스텐바이 10분전을 알리는 소리를 듣는다.

S#5. 아론 거실. (저녁 8시쯤)

아론, 엄마와 통화하는데 늦을 것이라는 말을 듣는다. 거실을 빙둘러보다 재미없다는 표정을 지으며 로봇 야야를 작동시킨다. 빙잉~ 기계음이 난다.

S#6. 아론방. (새벽 2시)



아론엄마 아론 방에 들어와 자는 아론의 얼굴을 살짝 쳐다보며 이불을 덮어주고 나간다. 아론의 일기장에는 동생이 있었으면 좋겠다고 써있다. 아론이 흘린 눈물 자국을 발견하지 못한 아론엄마, 피곤하다면서도 컴퓨터를 켜다.

S#7. 거실. (일요일 아침)

엄마보다 먼저 일어난 아론. 동그란 안경을 치켜 올리며, 옛날 옛날이라는 동화책을 보고 있다. 문득 새로운 것을 발견한 듯 눈을 동그랗게 뜬다. 삼신할머니가 아이들 만든다는 대목을 보다가 동화책을 덮는다. 네이버 삼신할머니 검색을 하는 아론 옆으로 아론엄마. 부스스한 머리를 한 엄마가 아론에게 아빠한테 가는 날이라고 한다.

S#8. 차안. (오후)

울퉁불퉁한 비포장길을 달리는 승용차 차창 너머로 상큼한 시골 향기를 들이 마시는 아론과 엄마. 아론, 아빠 박박사가 다시 집으로 돌아올 수 있을 것이란 기대에 부푼다.

S#9. 아론 할머니 집. (오후)

밀짚모자를 쓰고 너털한 티셔츠 차림을 한 아론아빠 아론을 보면서 반가워한다. 할머니 손에 호미를 들고 밭에 나가려다가 아론을 보고 얼굴에 미소가 가득하다. 아론엄마 약간 내키지 않은 기색으로 아론 아빠와 눈인사를 한다. 아론아빠 아론엄마의 눈을 피해 아론 배낭을 받아 마루에 놓는다.

S#10. 할머니집 뒷동산. (다음날 오후)

아론, 아빠와 함께 잠자리를 잡고 있다. 아론아빠, 땀을 흘리는 아론을 보면서 그늘에 앉으라고 한다. 하늘을 쳐다보고 주위의 신선한 공기를 들어 마신다. 아론아빠 행복감에 젖는다.

S#11. 할머니집 마루. (저녁)

마당에 모깃불이 연기를 뿜고 있다. 아론 연기에 매운 눈을 비비면서 집에서 가



저운 소시지 반찬을 먹고 있다. 된장에 풋고추를 푹 찍어서 먹는 아론아빠와는 달리 아론엄마 밥을 깨작거리고 있다. 할머니 밥을 먹다말고 아론엄마에게 아론이 동생이 있어야 한다면서 푸념 섞인 말을 한다.

S#12. 시골동네 당산나무 밑 정자. (밤)

논에서 청개구리들이 개굴개굴하며 요란스럽게 울고 있다. 아론 엄마 아빠 이야기 하는 곳에서 약간 떨어진 상태로 앉아 당산나무를 쳐다보고 있다. 당산나무에 금줄이 쳐서있고 파랑 빨강 천이 나풀거린다.

아론엄마 아빠에게 직장에 안 다닐 것이냐며 채근한다. 아론아빠 별이 좋다면서 하늘을 바라보고 있고, 아론 당산나무에서 나는 소리를 따라 귀 기울인다. 아론 당산나무 가지에 앉아있는 삼신요정을 발견한다. 아론 다가가 삼신요정을 손에 올려놓는다.

S#13. 시골 동네길. (밤)

아론아빠, 아론 손을 잡고 걷고 있다. 시골에서 땅을 일구면서 자연과 더불어 사는 생활이 좋다는 말을 아론에게 한다. 그러다 아론에게 미안하다고도 한다. 아론의 뒤를 빠르던 삼신요정, 다리가 아프다며 폴짝 뛰어 아론 어깨에 걸터 앉는다. 아론에게 요정들의 모임에 초대한다.

S#14. 시골 할머니집 대숲. (아침)

아론, 살금살금 대숲을 걷고 있다. 땅에는 나무들이 널브러져 있다. 아론 대나무를 헤치고 사방을 둘러본다. 움직이는 것을 향해 눈빛이 번뜩인다. 다람쥐다.

S#15. 시골 할머니집 뒤뜰. (아침)

대숲에서 나오는 아론을 발견하는 할머니. 할머니 대숲에서 나오는 아론에게 뭘 일이나면서 묻는다. 손에는 된장그릇이 들려있다. 아론, 심심해서 들어갔다면서 웃어넘긴다.

S#16. 할머니 방. (밤)



아론, 할머니와 나란히 누워있다. 할머니 아론을 다정한 눈빛으로 쳐다보면서 “동생 있었으면 좋겠제!” 아론 할머니방 시렁 위에 걸려있는 한지로 된 종이인형을 발견 할머니에게 묻는다. “저게 뭐예요.” 할머니 “성주님이랑께.”아론 대숲에 가기 위해 엄마 방에서 잔다면서 나간다.

S#17. 할머니 집 대숲. ( 으스스한 밤)

마을은 귀족은 듯 고요한데 대밭숲속에서는 요란한 잔치가 벌어진다. 조왕요정, 측간요정 할머니 집에 살던 온갖 요정들이 모였다. 사각사각 소리가 나면서 아론은 대숲으로 들어서고 어제 보았던 요정과 만난다. 요정들은 세월이 변함에 따라 인간들이 자신들은 멀리했던 이야기, 신에서 요정으로 살아온 이야기. 할머니집의 전설 등을 말한다. 아론은 요정들의 행동에 신기해하고, 소원이 무엇이냐는 삼신요정의 질문에 동생이 있는 것이 최고의 희망사항이라고 한다. 그 때 삼신요정이 자신의 실력을 발휘할 수 있을 때라면서 아론에게 함께 생불꽃을 찾자고 한다.

S#18. 시골마당. ( 아침)

할머니 아빠와 서운한 마음을 가지고 작별을 한다. 할머니 옥수수며 채소 등을 한보따리 싸서 아론 엄마에게 준다. 귀찮으면서도 마지못해서 받는 엄마. 아론아빠 아론 손을 잡고 머리를 쓰다듬는다. 아론 어제 같이 가기로 한 삼신요정을 찾아 두리번거린다. 아론 "호주머니로 들어오겠다고 했는데!" 손을 집어보아도 없다. 엄마는 빨리 가지고 아론을 재촉한다.

S#19. 차안. (아침)

삼신요정이 시트에 누워있는 것을 모르고 앉으려다 놀란다. 삼신요정, 아론을 간지럽 태우고 차안을 이리저리 왔다 갔다 하면서 장난을 친다.

S#20. 아론아파트 주차장. (오후)

놀이터에서 동생과 놀고 있는 호민을 본 아론, 본척만척하고 지나친다. 호민 애써 아론에게 같이 놀자면서 말을 건다. 삼신요정 대답하지 않은 아론에게 이유를 묻



고, 아론이 심술부리는 이유를 안다. 삼신요정 아론의 동생 없어 외로워했던 마음을 짐작한다.

S#21. 아론 집 거실. (저녁)

아론, 저녁을 먹으면서 안절부절 한다. 삼신요정 거실 바닥을 왔다갔다 한다.

S#22. 아론방. (늦은 저녁)

삼신요정과 아론 옛날 옛날에 삼신할머니 동화책을 읽고 있다. 삼신요정 동해용왕 딸과의 한판 경쟁했던 때를 떠올린다. 삼신요정 사람들이 삼신을 할머니로 알고 있는데 결혼도 안한 자기를 할머니라고 말하는 것이 억울하다고 한다. 삼신요정 삼시층이 보름마다 내려온다면서 삼시층에게 서천꽃밭 사정을 물어보면 될 것이라 한다. 아론 시험공부를 안 했다면서 걱정한다.

S#23. 아론, 학교 가는 길. (아침)

삼신요정 아론 학교에 간다면서 따라나서고 있다. 아론 친구들에게 들리지 말아야 한다면서 주위를 준다. 삼신요정, 몽땅연필을 아론에게 보이면서 공부할 것이라 한다.

S#24. 아론교실. (오전)

아론 시험을 보는데 답을 몰라 펜만 돌리고 있다. 삼신요정 아론 시험지 위로 폴짝 앉는다. 몽땅연필로 답을 써준다.

S#25. 아론교실 청소시간.

삼신요정 호민이의 눈에 띄었다. 호민의 호들갑에 아이들 몰려든다. 삼신요정 아이들이 둘러싸고 있다. 아론 아이들을 헤치고 삼신요정을 호주머니에 넣는다. 선생님 들어오고 아이들 청소를 한다.

S#26. 학교 길.

아이들이 아론에게 달라붙는다. 아론 의기양양하면서 걸어간다. 호민 끝까지 아론



를 따르면서 학원 끝나고 보자고 한다.

S#27. 아론 아파트 놀이터. (오후)

호민 놀이터에서 공을 던지며 놀고 있다가 아론을 보자 놀자고 한다. 아론 들은 척도 안하다가 “너 동생하고 놀잖아!” 핀잔을 주고 가버린다. 아론 씩 웃으면서 삼신요정에게 이제 하나도 심심하지 않은데! 하고 어깨를 의씩해한다. 호민 삼신요정의 정체를 묻는다.

S#28. 아론집 주방. (저녁)

아론 아빠 신문을 들여다 보면서 저녁밥을 먹는다. 아론엄마 인공지능 로봇을 파는 다른 회사 홈쇼핑을 보면서 흥분한다. 아론아빠의 유출된 기술로 만든 로봇이다. 아론아빠 씩씩하나 과묵하게 신문만 보고있다. 삼신요정 로봇이 말하는 것을 신기하다.

S#29. 아론의 방 창가. (밤)

15일 보름 몇 분전, 삼신요정과 아론 삼시층이 내려오기를 기다리고 있다. 달은 둥그런 원 한쪽을 다 채워가고 달 속에서 토끼가 방아를 찧고 있다. 삼신요정 달의 요정을 떠올리면서 과거를 회상한다. 동해용왕따님과 경쟁하던 때를 떠올린다.

S#30. 잠시후 아론방.

아론 삼신요정에게 정신차리라고 한다. 삼시층이 내려오는 희미한 불빛을 발견한다. 하늘에서 줄을 타고 내려오는듯 주루룩 아론의 방 창가에 앉은 삼시층, 아론과 삼신요정이 반긴다. 삼시층 자신의 몸이 드러나자 깜짝놀라 얼른 아론의 뇌속으로 들어간다.

아론의 머리가 흔들흔들 거린다. 삼시층 아론과 삼신요정의 말을 듣다가 더 이상 못 들어주겠다면서 불쑥 튀어나온다.

S#31. 아론 방 침대 위. (밤)

아론과 삼신요정 삼시층이 나란히 앉아있다. 삼시층 삼신요정에게 세상 물정을



모른다면서 한심한 기색을 하면서 서천꽃밭은 이미 사라져 버린지 오래라고 한다. 삼신요정 실망하면서 서천꽃밭에 돌아갈 날을 기다리고 있었다면서 슬퍼한다.

S#32. 다음날 아론 방. (오후)

아론과 삼신요정 열심히 동화책을 들여다보다가 마을지도를 찾는다. 지도에 표시를 배낭에 지도를 넣는다.

S#32. 아론아파트 근처 넓은 단독주택 안. (오후)

큰 당산나무가 삼신요정의 눈에 들어온다. 200년 전 삼신요정이 살았던 당산나무라면서 아론에게 집으로 들어가자고 한다. 아론 남의 집인데 들어가면 안 된다고 하는데, 개가 쾅쾅 큰 소리로 짖어 대고 있다. 집에 들어가지 못하고 돌아선다.

S#33. 아론 방. (오후)

아론, 고개를 떨구고 실망하고 있는 삼신요정에게 동화책을 뒤져보자고 한다. 서천꽃밭을 갈 수 있는 방법을 찾으려는 것이다. 아론 삼신요정과 함께 삼신할머니에 관한 인터넷 검색도 한다.

S#34. 학교 도서관.

아론과 삼신요정 삼신할머니와 관계된 책이 있나 찾고 있다. 삼신요정 하연머리에 고무신을 신고 있는 삼신할머니의 모습을 보고 웃는다. 그리고 꽃감관 할락궁이를 읽다가 사서에게 물어본다. 사서 아론을 이상한 눈빛으로 쳐다본다. 호민이가 아론을 발견하고 옆에 와 앉는다.

S#35. 아론 방. (오후)

아론 호민과 함께 방에 들어오자마자 벽장, 책상 등 곳곳을 열어 삼신요정을 찾는다. 삼신요정 침대 밑에서 기지개를 켜며 나온다. 호민 놀라고 삼신요정 집에만 있었다니 운동부족이라면서 방안을 뛰어다닌다. 호민 삼신요정에게 놀라운 세상 피디가 아빠라면서 방송출연을 하자고 한다. 삼신요정 세상 피곤하게 살기 싫다면서 거절한다.



호민이가 가고 난 뒤 침대에서 하늘을 바라보며 옛 생각에 잠겨있던 삼신요정. 불현 듯 떠올랐다는 듯이 벌떡 일어난다. 당산나무 구멍으로 들어가면 된다고 한다.

S#36. 아론거실. (아침)

아론 엄마에게 헬멧과 산소 호흡기를 사달라고 조른다. 아론 엄마 아론의 성화에 못 이겨 인터넷 주문을 한다.

S#37. 아론 엄마 서재. (저녁)

열심히 인터넷 검색을 하고 있는 나서형. 아론이 부르는 소리도 못들은 채 담당했던 상품 매상을 올리려고 위한 대안을 짜고 있다. 아론 살며시 문을 닫고 나간다. 꼬르륵하는 배를 문지른다.

S#38. 아파트 놀이터.

아론 호민에게 여행을 갔다 오겠다고 한다. 호민이 같이 가자고 하자 동생을 기다리는 마음이 간절하지 않은 사람은 자격이 없다고 한다.

S#39. 아론 방. (저녁)

서천꽃밭에 갈 준비를 하고 있다. 배낭에 헬멧과 휴대용호흡기, 과자를 넣는다.

S#40. 보름날 단독주택 앞. (밤)

삼시층, 아론의 뇌 속에서 튀어나온다. 삼시층, 개에게 소리 지르기 마라고 무언의 말을 한다. 개 소리를 내지 않는다. 삼시층, 아론 뇌 속으로 들어가고 삼신요정과 아론 당산나무의 구멍을 찾는다. 한 참을 둘러보다 삼신요정 드디어 구멍을 발견한다. 삼신요정 아론의 손을 잡는다. 삼신요정 구멍에 손을 넣으니 미끄러지듯 구멍 안으로 쏠려간다.

S#41. 지하세계. 캄캄한 땅속 동굴.

탁! 큰 소리와 함께 삼신요정과 아론 땅에 떨어진다. 저승의 왕 대별왕은 기다리



고 있었다는 듯이 여유있는 표정이다. 삼신요정 하늘 행 기차를 타러했는데 당산 나무 구멍을 잘못 들어갔다고 한다. 어렸을 때 죽은 영혼들을 발견한다. 저승, 신상명세부를 보는 아론. 아론동생이 있었다는 사실을 알게 된다.

S#42. (과거회상) 산부인과.

아론엄마 병원에서 누워있다. 아론엄마 엄마가 아이를 잃고 고통스러워한다.

S#43. 지하세계.

대별왕 아론과 삼신요정에게 인간세상 차지 경쟁에서 소별왕의 속임수로 저서 저승의 왕이 되었으며 속임수를 한 사람이 인간세상의 왕이 되어서 세상이 어지럽고 부도덕 한 것이라고 한다. 대별왕 아론의 소원도 들어주고 정의가 살아있는 인간세상을 만들고 싶다고 한다. 저승할망 삼신요정이 경쟁했던 명진국따님이라는 것을 알고, 사람들이 아이를 낳지 않으니 자신도 할 일이 없어질 것이라면서 아이를 많이 낳게 하는 것은 좋은 일이라며 삼신요정을 동조한다. 계속 사람들이 아이를 낳지 않으면 저승할망 자리도 없어질 것이라 한다. 저승할망 생명의 소중함을 깨달았다고 한다.

S#44. 땅에서 조금 떨어진 세상.

줄을 붙잡고 올라오는 아론과 삼신요정. 인간들의 세상에 갔다가 올라오는 별상신과 만난다.

S#45. 구름 위.

삼신요정 아론이 타고 있다. 구름위에서 인간세상을 내려다보는 아론. 자연의 신비로움에 놀란다. 삼시층의 안내가 잘못되어 구름 위를 떠돌고 있다.

S#46. 강남대한국. (마마신들이 사는 곳)

아론과 삼신요정이 하늘의 세계에서 처음으로 도착한 곳. 대별상신. 칠현동자 강남국역에서 삼신요정과 만난다. 대별상신 아이들을 병에 걸리게 하기 위한 새로운 신약을 개발 중이니 안심하지 말라고 삼신요정에게 말한다. 게임중독증을 만들어



아이들이 이미 컴퓨터 바이러스에 많이 감염되어 있다고 말하며 더 강력한 바이러스를 개발 중이라고 한다. 아론과 칠현동자, 별상신은 아론과 눈이 마주치는데 서로 어디서 본 사람 같다는 표정이다. 삼신요정 칠현동자에게 서천꽃밭 가는 길을 묻는다.

S#46. 강남대한국 정류장.

삼신할머니 아론과 쉬면서 인간세상을 내려다본다. 삼시층이 아론의 뇌에서 나와 장난스럽게 하늘 길도 많이 달라졌다면 하늘길 안내 책자를 꺼내본다. 삼신요정 어머니를 뵙고 싶다고 하자 삼시층은 명진국 버스를 타자고 한다.

S#47. 아론동네 파출소.

아론엄마, 아빠 눈물을 흘린다. 아론이 남긴 쪽지를 경찰에게 준다. 호민 삼신요정 이야기를 하지만 경찰관 믿지 않는다.

S#48. 아론 집. (저녁)

정적이 감도는 아파트 거실에 들어서면서 아론엄마 흥분하며 아론아빠를 욕박지른다. 아론엄마 아론을 혼자 내버려 둔 것에 대한 죄책감으로 가슴 아파한다.

S#49. 강남대한국(마마신들이 사는 곳) 연구실.

별상신은 강남국 손님네 53명과 함께 첨단 기계 앞에 서있다. 별상신은 손님네들에게 작업지시를 하고 있다. 강력한 전자파 개발에 몰두하는 마마신들과는 달리 칠현동자 화면에 나오는 숫자를 머릿속에 기억한다.

S#50. 명진국 궁궐 밖.

아론과 삼신요정 궁궐 앞에 도착 두리번거린다. 삼신요정 몸이 조금 붙어났다. 옷이 안 맞는다면서 투정을 부리는 삼신요정에게 삼시층이 놀린다. 궁궐문지기 믿어지지 않는다는 표정을 지으며 삼신요정 앞으로 다가온다.

S#51. 명진국 궁 안.



아론과 삼신요정, 명진국 왕이 있는 대전에 있다. 안경을 낀 명진국 왕, 삼신요정을 보는 순간 왕 체면을 버리고 삼신요정을 껴안는다. 삼신요정 어머니의 안부를 묻는다. 아론 멀뚱거리면서 사방을 신기한 듯 둘러보고 있다.

S#52. 동. 명진국 궁 안 내전.

헬썩한 명진국 왕비. 삼신 딸도 못 알아보고 이마에 식은땀을 흘리면서 숨을 몰아쉬고 있다. 삼신요정, 왕비의 모습을 보고 서천꽃밭에 가서 삐살이, 살살이꽃을 가져올 결심을 한다. 아론 엄마를 생각하며 눈물 흘린다.

S#53. 저승문 앞.

무장승이 저승문을 떡하니 지키고 있다. 강림도령 교통사고로 죽은 아이를 데리러 저승의 문을 나오고 있다. 강림도령 사고로 죽은 아들이 많으면서 타고난 수명도 지키지 못한다고 한탄한다. 무장승은 조만간 문지기 일을 그만두고 영혼상답소를 차려야겠다고 한다.

S#54. 저승정류장.

환승을 위해 저승에 아론과 삼신요정 그리고 삼시충. 길을 몰라 헤매고 있다. 삼시충은 침을 뱉어 갈 곳을 정하려한다. 아론은 삼시충 모습이 웃기다면서 배꼽을 잡는다. 삼신요정은 삼시충에게 원숭이도 나무에서 떨어질 날이 있다면서 놀린다. 강림도령이 걸어오는 것을 발견하는 삼신요정.

S#55. 동. 저승정류장.

아론과 삼신요정, 서천꽃밭 행 표를 구하기 위해 저승역에 있는 안내소로 들어간다. 안내요원의 입회하에 진지한 표정으로 시험을 보는 삼신요정. 인간의 행복에 관한 문제, 인간이 태어난 의미에 대해 묻는 문제들이다.

S#56. 동. 저승정류장 한구석.

1차 시험에서 떨어진 아론과 삼신요정 풀이 죽어있다. 삼신요정 예상문제지를 구해 열심히 외운다. 아론과 삼시충은 삼신요정에게 예상문제를 물어본다. 자식을



사랑하는 마음에 관한 내용을 본다. 자식을 키워보지 않은 삼신요정이라 자식 마음을 알 방법이 없을까 궁리한다.

S#58. 저승정류장.

칠현동자가 문제에 대한 해답을 알고 있을 것이라 생각하는 삼신요정. 칠현동자를 찾아야 한다고 하는 삼신요정. 삼시층에게 대별상이 있는 곳을 가야한다고 한다. 저승안내원에게 강남대한국으로 가는 표를 구하는 삼신요정일행. 저승안내원, 강남대한국은 바로 옆에 있는 나라라고 하면서 시험없이 통과할 수 있다고 한다.

S#60. 강남대한국.

두리번거리는 아론일행은 검은망토를 입고 길을 가는 손님네에게 칠현동자의 거처를 묻는다. 손님네 대별상신 연구실을 가르쳐준다.

S#61. 강남대한국 대별상신 연구실.

모니터로 아론일행이 도착한 것을 포착하는 대별상신. 칠현동자를 시켜 아론일행을 잡아오게 한다.

S#62. 강남대한국 감옥.

아론일행 대별상신에게 잡혀있다. 삼신요정 칠현동자와 만날 수 있는 기회를 엿본다. 삼시층 날렵한 몸으로 감옥을 빠져나가 칠현동자의 뇌 속으로 들어간다. 칠현동자 삼시층의 조정에 이끌려 감옥에 와서 삼신요정을 만난다. 칠현동자 대별상신의 음모를 삼신요정에게 알린다. 아론일행과 칠현동자, 대별상신의 괴락을 물리칠 작전을 짠다.

S#63. 강남대한국. 대별상신의 연구실

아론일행과 칠현동자 대별상신과 마주하고 있다. 칠현동자 컴퓨터에 저장된 인간에게 감염시킬 프로그램에 대한 것들을 지운다.

S#64. 저승정류장.



다시 시험을 보는 삼신요정. 칠현동자의 도움으로 문제를 술술 풀고 있다. 저승안 내원 의아한 표정으로 지켜보고 있다. 아론 엄마 아빠를 그리워한다. 삼신요정 완전 기억을 되살린다.

#### S#65. 서천꽃밭.

삼신요정과 아론은 날아갈 듯한 표정을 하면서 즐거워한다. 삼신요정의 몸이 옛날 아기씨의 몸으로 변해있다. 울긋불긋 반발한 꽃밭을 뛰어다니는 칠현동자. 삼시층이 덩다면서 칠현동자의 뇌 속으로 들어가 장난을 친다. 삼신요정은 꽃감관과 회포를 푼다. 꽃감관 요즘에는 다양한 꽃들이 없으면서 격세지감을 이야기한다. 어른들이 무조건 공부 잘 하는 아이만 위해서 아이들의 다양한 본질을 키울 수 있는 꽃들이 죽어버렸다는 것이다. 사랑의 꽃씨를 받아서 아론에게 주는 삼신요정. 삼신요정 명진국으로 가져갈 뻔살이, 살살이꽃씨를 챙기고 있다.

#### S#66. 땅과 하늘의 중간지점.

아론, 하늘에서 내려오고 별상신은 인간세상에서 강남대한국으로 가는 길이다. 아론과 대별상신 이마를 부딪친다. 아론이 들고 있던 유리병이 깨지면서 안에 들어있던 꽃씨들이 퍼진다. 천지가 진동하는 소리가 난다.

#### S#67. 아론거실.

-시간경과 5년 후-

5살 된 아론동생이 거실을 돌아다니다 아론 방으로 들어와 난장판을 벌인다. 아론 동생을 귀찮아한다. 삼신요정과의 일을 떠올린다. 삼신요정 아론 아파트 위를 날고 있다. 사랑의 꽃씨를 뿌리고 온 천지는 아이들 울음소리가 아파트 곳곳에서 울린다.



## VI. 결론

곳은 전통사회에선 생활의 일부로써 받아들여졌지만, 과학문명이 발달한 현대에 와서는 미신으로 치부 당했던 것이 사실이다. 그러나 문화산업이 발달하면서 문화원형에 대한 관심이 고조되고 다시 곳은 새로운 변화를 기다리고 있다. 연행현장에서의 전승만이 아닌 다양한 방법으로의 전승과 활용방안이 모색하고 있는 것이다. 이러한 문화현상 속에 스토리텔링은 모든 문화콘텐츠의 꽃으로 작용하면서 문화 현장이나 학계에서 문화원형을 활용한 스토리텔링의 중요성이 강조하고 있다. 하지만 다양한 문화콘텐츠를 생산해 내지 못하고 실정이다. 이에 본풀이가 애니메이션으로 제작된다면 많은 사람들이 볼 수 있는 문화콘텐츠로서 전승의 역할도 기대할 수 있을 것이라 생각한다.

본 연구는 이러한 문화 환경의 변화에 따른 무형문화유산의 전승과 활용방안으로, 곳의 전승유형에서 구비전승으로의 본풀이의 애니메이션스토리텔링 구현방안을 제시하고자 한다.

I 장에서는 전통문화의 창조적인 계승이 이루어져야 하며, 박제화 된 전통문화가 아니라 수요자의 욕구를 불러일으키고, 문화향유를 위한 욕구에 충족할 수 있는 문화콘텐츠로의 전환이 필요하다는 것을 말을 했다. 즉, 창조적 전승을 위한 본풀이의 스토리텔링의 필요성과 여러 장르가운데 본풀이를 애니메이션 스토리텔링으로서 타당성을 언급했다.

II 장에서는 본풀이의 개념과 분류를 통해서 본풀이의 이론적인 고찰을 할 것이고, 무가로서의 본풀이가 바로 스토리텔링의 개념에 부합된다는 점에서 본풀이의 스토리텔링의 활용사례로 <오구본풀이>를 들었다. <오구본풀이>는 본풀이 가운데 가장 스토리텔링이 많이 된 것으로 <오구본풀이>의 스토리텔링 과정 속에서 본풀이의 전승 과정 또한 살필 수 있다.

III 장은 무가인 본풀이를 애니메이션 스토리텔링으로 장르전환하기 위한 이론적인 배경을 살폈다. 문화원형으로서 본풀이의 애니메이션의 특징뿐만 아니라 본풀이가 애니메이션 스토리텔링으로 가능할 수 있는 요소들을 구비문학의 특징 속에서 살펴 보았다. 또한 현재 구비문학이나 고전 기록문학을 소재로 한 애니메이션 스토리텔



링의 문제점을 살펴봄으로서 새로운 본풀이 애니메이션 스토리텔링의 방향성을 제시하고자 했다.

IV장은 제주 <삼승할망본풀이>를 원 텍스트로 한 애니메이션 시나리오를 창작하는 과정에서 문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스에 적용시켜 <삼승할망본풀이>의 애니메이션스토리텔링으로서의 가능성을 타진했다. 이 과정에서 <삼승할망본풀이>에서 애니메이션스토리텔링으로 장르전환에 필요한 부분들을 점검하였다.

V장에서는 제주 <삼승할망본풀이>가 <생불꽃을 찾아라!>라는 애니메이션 스토리텔링으로 창작되기 위한 자료 확보 과정으로 <삼승할망본풀이>에 대한 내용분석과 의미를 살펴보았다. 또한 애니메이션 <생불꽃을 찾아라!> 트리트먼트를 위한 주제, 캐릭터, 소재, 사건, 배경 등에 대해서 알아보았다.

VI장은 연구내용들을 정리하고, 문화원형의 문화콘텐츠 스토리텔링의 부정적인 면을 언급하였다. 그리고 문화원형을 소재로 한 양질의 콘텐츠를 만들기 위한 제언으로 전문문화원형콘텐츠 개발 인력 양성의 필요성과 작가의식이 중요하다는 점을 언급하였다.

이제 전통문화를 소재로 한 스토리텔링으로의 활용에서 본풀이가 지닌 가치는 제고되어야 할 것이다. 우리민족의 정체성을 담고 있는 문화재적 가치를 기반으로 대중들에서 사랑받을 수 있는 매체의 전환이 필요하다. 애니메이션스토리텔링으로 본풀이의 활용방안을 논의하는 과정에서 재미나 오락성을 줄 수 있는 시각적인 이미지 영상 즉, 영상매체로의 전환으로 시대적인 흐름에 따른 매체 환경의 변화에 빨리 적응해야 한다. 그렇게 하지 않고서는 전통문화는 과거의 기억에서 현재의 기억으로 재생산되지 않는다. 사람들의 생각은 매체적인 특성에서 생각하고 즐기는 것이기에 본풀이 또한 굿이라는 종합예술적인 공연으로서 벗어나 신의 내력담으로서의 이야기성을 단일적으로 생산하여 대중들이 즐길 수 있는 방안이 좀 더 논의되어야 할 것이다.

전통문화를 과거의 방식으로만 소통하려 하고, 소통하는 방식에 대한 대중들의 요구 방법을 이해하지 못하는데서 전통문화의 단절이라는 위기감이 생긴다. 구비문학도 전승될 수 있는 수용자와의 소통방식을 찾지 못하고, 사랑방에서 할머니들이 이야기를 들려주었던 방식으로의 소통만을 엄두에 둔다면 이야기는 사라져버릴 것이다. 현 시점에서는 구전되어오는 오는 이야기를 채록해서 자료화하는 것도 중요



하지만, 한 발 더 나아가서 활자화된 이야기를 책 밖으로 나오게 해서 수용자와 이야기의 공감대를 얻을 수 있는 것이 절실하다. 이러한 과정에서 많은 문화원형 스토리텔링 작업이 진행되고도 있지만 대중들의 관심을 끌지 못하는 것은 문화산업적인 측면에서 원형에 대한 면밀한 검토와 함께 스토리텔링 할 수 있는 전문적인 작가가 많지 않다는 것이 문제이다. 문화원형을 스토리텔링 할 수 있는 전문작가는 원형에 대한 전문적인 지식과 그것을 가공해서 대중들의 흥미를 자극할 수 있는 흥미 포인트를 잘 알아야 한다. 대중들의 감성코드를 잘 알고 있어야 한다는 것이다. 그래서 문화원형 전문작가에 대한 전문 인력 양성이나 지원 그리고 후원이 필요하다. 가끔 전통문화나 역사를 소재로 한 상업적인 영화들의 성공을 볼 수 있다. 예를 들면 <왕의 남자>, <조선명탐정>이나 <평양성>, <황산벌> <방자전> 등을 보면 어떻게 전통적인 문화가 스토리텔링 되어야 하는 지를 볼 수 있다. 그것은 당시의 역사적인 이야기에서 벗어나 현대적인 시각으로 재창조되었다는 것을 알 수 있다. 비록 시대는 과거의 어느 곳이지만 인물들의 사고방식은 현대인들의 생각을 대변하고 있다는 것을 알 수 있다. 즉, 소재주의에서 벗어나 재창조되어진 것들이 보는 사람으로 하여금 웃음을 자아내게 하거나, 진한 감동을 주면서 과거 역사에 대한 친밀감을 가지게 한다. 이것이 바로 문화원형의 스토리텔링의 의미이며 본풀이 애니메이션 스토리텔링의 목적이기도 하다. 물론 재창조되어진 스토리텔링이 부작용이 없는 것은 아니다. 원형에 대한 과도한 훼손은 스토리텔링의 최대 부정적인 면이다. 대중들의 흥미만을 자극하면서 역사적인 사실마저도 왜곡되게 해석하고 그것이 진실인 것처럼 만들어버리는 스토리텔링의 문제점은 작가의식으로 보완되고 제작하는 입장에서도 채고되어야 할 점이라 생각한다.

본 연구는 전통문화를 어떻게 하면 어린아이들에게 재미있는 문화로 알릴 수 있을 것인가 하는 의문에서 시작하였다. 스토리텔링이라는 방식으로 본풀이를 알릴 수 있는 방법에 대한 연구로 많은 부분 부족하고 연구해야 할 것들도 많다. 그러나 그러한 부분은 차후 연구과제로 남겨두면서, 마지막으로 잘 만들어진 스토리텔링이 되기 위해서는 이야기 내용에 맞는 매체의 특성을 알고 접근해야 문화원형을 활용한 문화콘텐츠가 성공할 수 있을 것이라는 점을 강조한다.



## <참 고 문 헌>

### 1. 단행본

- 김만석, 『컨버전스 시대 전통문화원형의 문화콘텐츠화 전략』, 북코리아, 2010.
- 김의숙·이창식, 『구비문학이란 무엇인가』, 푸른사상사, 2004.
- 김의숙·이창식, 『한국신화의 스토리텔링』, 북스힐, 2008.
- 김익두, 『이야기 한국신화』, 한국문화사, 2007.
- 김태곤, 『한국무가집』, 집문당, 1971.
- 고대경, 『신들의 고향』, 증명, 1997.
- 나경수, 『한국의 신화』, 한얼미디어, 2005.
- 나경수, 『한국의 신화연구』, 교문사, 1993.
- 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007.
- 박홍주, 『바람난 삼신할매』, 인디북, 2009.
- 문선희, 『마두의 말씨앗』, 사계절, 2007.
- 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 서정오, 『우리가 정말 알아야 할 우리신화』, 현암사, 2003.
- 신동훈, 『살아있는 우리신화』, 한겨레출판, 2004.
- 안경식, 『한국전통 아동교육사상』, 학지사, 2005.
- 이경덕, 『신화, 우리시대의 거울』, 다른세상, 2010.
- 이수자, 『큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문당, 2005.
- 이종환·조미라, 『애니메이션과 스토리텔링』, 글누림, 2005.
- 오세정, 『설화와 상상력』, 제이앤씨, 2008.
- 한국구비문학학회, 『현대사회와 구비문학』, 2005.
- 한겨레 아이들, 『한겨레 옛이야기』 시리즈, 2009.
- 주강현, 『곳으로 보는 우리문화 이야기』, 웅진닷컴, 1992.
- 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001.
- 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008.
- 정서하, 『삼신할머니』, 키움, 2011.
- 정소영, 『한국전래동화 탐색과 교육적 의미』, 역락, 2009.
- 정하섭, 『삼신할머니와 아이들』, 창비, 1991.
- 조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』, 한울, 2008.
- 조정래, 『스토리텔링의 육하원칙』, 지식의 날개, 2010.
- 진성기, 『제주도무가 본풀이사전』, 민속원, 1991.



- 진성기, 『제주도 무속논고, 남국의 무속』, 민속원, 2003.  
최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.  
편해문, 『아기를 주시는 삼심할머니』, 소나무, 2008.  
현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.  
현용준, 『제주도 무속연구』, 집문당, 1986.  
현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005.

## 2. 논문

- 김광수, 「삼심할머니는 아기배달부, 우리 민화에 나타난 캐릭터의 만화적 해학성」, 상명대학교 석사학위논문, 2005.  
김광옥, 「설화를 활용한 공간 스토리텔링 방안 연구」, 『한국고전연구』 21집, 한국고전연구학회, 2010.  
김경섭, 「전통 스토리텔링의 콘텐츠적 가능성」, 『온지논총』 제25집, 온지학회, 2010.  
김교봉, 「한국애니메이션 시나리오 개발의 방향 모색」, 『한국어문연구』 제18집, 한국어문연구학회, 2009.  
김규훈, 「‘거타지’ 설화와 문화콘텐츠 창작과 활용」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8호, 한국콘텐츠학회, 2008.  
김다니, 「민담의 애니메이션화」, 경북대학교 석사학위논문, 2009.  
김미진, 「고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2008.  
김은영, 「애니메이션의 고유문화의 시각화 표현에 관한 연구」, 국민대학교 석사학위논문, 2008.  
김장성, 「옛이야기는 ‘문학’이다」, 『창비어린이』 제4호, 창비, 2004  
김정희, 「스토리텔링 구성 전략 연구」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2009.  
김주영, 「선녀와 나무꾼의 애니메이션 스토리텔링 방안 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2008.  
김현선, 「한국구전서사시의 역사적 전개」, 『구비문학연구』 제4집, 한국구비문학회, 1997.  
김현선·변남섭, 「구비문학에 나타난 꽃 원형」, 『구비문학연구』 제28집, 한국구비문학회, 2009.  
구중희, 「고마나루 설화의 민속학적 의미와 활용방안」, 『한어문교육학술지』 제18집, 한국언어문학교육학회, 2007.  
나경수, 「문학현장 체험학습을 통한 창의력 신장 교육」, 『구비문학연구』 제23집, 한



- 국구비문학회, 2006.
- 모유진, 「구전신화 삼신할머니를 모티브로 연구한 창작동화」, 상명대학교 석사학위 논문, 2010.
- 박현숙, 「무속신화<바리공주>의 현대적 재창조에 관한 연구」, 건국대학교 석사학위 논문, 2001.
- 백성과, 「문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구」, 중앙대학교 석사학위논문, 2004.
- 서동원, 「문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2009.
- 서정오, 「옛이야기 다시쓰기와 고쳐쓰기에서 지켜야 할 것들」, 『창비어린이』 4호, 창비, 2004.
- 선미라, 「원형·신화·콘텐츠」, 『한국문예비평연구』, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 송효섭, 「스토리텔링의 서사학」, 『시학과 언어학』 제18호, 시학과 언어학회, 2010.
- 송태현, 「신화와 문화콘텐츠」, 『인문과학연구』 제22호, 강원대학교 인문과학연구소, 2009.
- 신동훈, 「구비문학에 나타난 부녀관계의 원형」, 『구비문학연구』 제28집, 한국구비문학회, 2009.
- 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 제17집, 한국고소설학회, 2004.
- 심우장, 「문화변동과 구비문학」, 『문화변동과 한국민속학의 대응과 역할』, 한국민속학술단체, 2010.
- 심치열, 「제주도 서사무가에 나타난 주인공의 연속적 서사진행과 그 의미」, 『한국언어문학』 제59집, 한국언어학회, 2006.
- 이경하, 「제주도 본풀이에 나타난 여성서사시의 양상과 의미」, 『한국구비문학연구』 9호, 한국구비문학회, 1999.
- 이경희, 「미야자키 하야오의 하울의 움직이는 성 장르 전환 전략 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2010.
- 이광섭, 「서사무가 당금애기의 교육방안 고찰」, 영남대학교 석사학위논문, 2008.
- 이규훈, 「거타지 설화의 문화콘텐츠 창작과 활용」, 『한국콘텐츠학회 논문집』 8호, 한국콘텐츠학회, 2008.
- 이선영, 「우리나라 전래동화 그림책의 무속적 특성 분석」, 중앙대학교 석사학위논문, 2006.
- 이수자, 「구비문학에 나타난 부친탐색 원형」, 『구비문학연구』 제28집, 한국구비문학회, 2009.
- 이연진, 「동명왕 신화의 원형과 문화콘텐츠 활용」, 『한국여성교양학회지』 14호, 한국여성교양학회, 2005.



- 이윤선, 「무형문화유산의 보존과 지역문화콘텐츠」, 『한국민속학자대회 자료집』, 한국민속학회, 2008.
- 이종애, 「문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구」, 경희대학교 석사학위논문, 2010.
- 이종호, 「서사무가<원턴강본푸리> 와 애니메이션 <오늘이> 비교 연구」, 『온지논총』 27집, 온지학회, 2011.
- 임지혜, 「뮤지컬 스토리텔링을 위한 여성영웅신화의 변용에 관한 연구」, 한국외국어대학교 석사학위논문, 2009.
- 오정미, 「무속신화의 문화적 재창조 방안 연구」, 건국대학교 석사학위논문, 2001.
- 유창준, 「출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2008.
- 정진희, 「제주도 구비설화 <설문대할망>과 현대 스토리텔링」, 『국문학 연구』 제19호9, 국문학회, 2009.
- 정아용, 「무속신화에 나타난 여신의 성격 연구」, 울산대학교 석사학위논문, 2010.
- 조경은, 「황석영 소설에 나타난 고전문학의 변용연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2010.
- 조도현, 「대중문화 코드로 본 <춘향전>의 현대적 변이」, 『한국언어문학』 72호, 한국언어문학, 2010.
- 조미라, 「한국장편애니메이션 서사연구」, 중앙대학교 박사학위논문, 2004.
- 조미라, 「한국장편 애니메이션의 서사적 특성 연구」, 『방송공학회지』 제10권, 한국방송공학회, 2005.
- 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력」, 『한국콘텐츠학회 논문집』 제7권, 한국콘텐츠학회, 2007.
- 최영희, 「극전환을 통한 전래동화의 현대적 재창조 과정연구」, 『드라마연구』 제32호, 한국드라마학회, 2010.
- 최원오, 「서사무가에 나타난 여성의 형상」, 『한국구비문학 연구』 9호, 한국구비문학회, 1999.
- 최원오, 「신화·서사시 연구의 반성과 전망」, 『구비문학연구』 제15집, 한국구비문학회, 2002.
- 최원오, 「한국 구비서사시에 나타난 민속적 사실, 그 상상력의 층위와 지향점」, 『구비문학연구』 제19집, 한국구비문학회, 2004.
- 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 제16집, 한국구비문학회, 2003.
- 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 방안」, 『탐라문화』 34호, 제주대학교 탐라문화 연구소, 2009.
- 황정수, 「2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구」, 건국대학교 석



사학위논문, 2010.

홍완기, 「현대 연극에 나타난 바리데기 설화의 변용 양상 연구」, 고려대학교 석사학  
위논문, 2010.

홍태환, 「서울무속의례 풀이 연구」, 『남도민속연구』18집, 1992.

홍태환, 「굿판의 변화와 무가 연구의 방향 설정」, 『구비문학연구』 제15, 한국구비문  
학회, 2002.



# A Study on the Animated Storytelling of Jeju 〈Samseung-Halmang Bonpury〉

Kim Mi Jeong

Interdisciplinary Program of Cultural Properties  
Graduate School of Chonnam National University  
(Directed by Professor Na Gyeong Soo )

(Abstract)

Korea has created its own traditional culture, which includes all cultural phenomena, which have been enjoyed independently and succeeded creatively in a long-history. However, this traditional culture is at risk of disappearing with a rush of new cultural phenomena in the contemporary society.

Although new cultural phenomena combine the industrial values of the nation entitled the 21st cultural industry with culture, traditional culture has not found various ways to create the values of cultural industry. In addition, some intangible cultural assets have been vanished without connecting the transmission of traditional culture in the diversified society by being obsessed with the concept of archetype in the name of the conservation of traditional culture. Accordingly, real problems like the disconnection of traditional culture



can be caused by the recognition that traditional culture is remaining culture, which is only found in the past. Therefore, we need to have an eye for seeing another aspect of traditional culture, which is in accordance with the change of our culture.

We need to endeavor to revive the true values of our traditional culture by keeping the liveliness of traditional culture at the present point of time. In other words, we should recreate living culture through the creative transformation of traditional culture. Important thing in a knowledge-based society is the development of a new cultural content. In accordance with such social flow, traditional culture should create values of the present age. In this sense, it is important to find appropriate materials for creation and seek for methods of cultural content in the development of cultural content by setting traditional culture as subject matters. The concrete discussion which is related to the creation of cultural content is needed for the audience-oriented consumption based on the cultural needs of contemporary people as a work of recreation as well as the transmission of traditional culture.

In this regard, this thesis aims to find a way to utilize Bonpuri (the narratives of each god's history), which is Shamanic song in the field of cultural content by analyzing the meaning and value of Shamanic song called Bonpuri and transferring its genre to the animation story telling. It aims to maximize the use of Bonpuri as cultural content by separating Bonpuri from Gut, intangible cultural assets to the area of language transmission and transferring the function and value as a myth into the animation storytelling. By doing so, the use of Bonpuri, which is the heritage of intangible cultural assets, is able to be dealt with from the perspectives of audiences, and it has the possibility of being a natural transmission by adding recreational function as a cultural content in overall culture, getting out of institutional transmission problem of intangible cultural heritage.

This study chose animation genre among various expression media in



storytelling of <SamseungHalmang Bonpuri> because it is judged that <SamseungHalmang Bonpuri> is suitable as a cultural content targeting children. The reinterpretation of contents in <SamseungHalmang Bonpuri> will deliver the mythological feature of Bonpuri by drawing themes, which can attract the interest of children and transferring the story into animation genre, loved by children.

In other words, mutual interaction, which is the important feature of storytelling, can attract affective sympathy of children. In addition, in a sense that the cultural ripple effect of animation is wide, animation, <SamseungHalmang Bonpuri> will be the opportunity to provide the basis for audience-oriented cultural transmission of our traditional culture. Primarily, this study analyzed the contents and meaning of Bonpuri and explored its theoretical background from the perspectives of folklore, and introduced the concept of storytelling, which is the original source of producing cultural content. In addition, in the process of transferring Bonpuri of Shamanic songs into the genre of animation, it applied <SamseungHalmang Bonpuri> to the cultural content of OSMU scenario process to provide the basis for the creation of animation scenario.

Chapter I says that creative succession of traditional culture should be made and the transference into cultural content, which satisfies needs for the enjoyment of culture should be performed through arousing the needs of audience instead of a stuffed traditional culture. In other words, Chapter 1 refers to the possibility of genre change into the animation storytelling as well as the needs for the storytelling of Bonpuri for creative transmission.

Chapter II conducts a theoretical investigation of Bonpuri through the concepts and classification of Bonpuri. In a sense that Bonpuri, which is Shamanic song, corresponds to the concept of storytelling, this chapter sets <Ogubonpuri> as a using case of a Bonpuri's storytelling. Since <Ogubonpuri> is the largest part of storytelling in Bonpuri, this chapter examined the



transmission process of Bonpuri in the storytelling process of <Ogubonpuri>.

Chapter III examined theoretical background for transferring Bonpuri into the genre of storytelling. As an archetype of culture, this chapter explored factors, making Bonpuri as the storytelling of animation apart from the animation characteristics of Bonpuri. In addition, this chapter tried to suggest the direction of animation storytelling, which is a new way of Bonpuri by examining the problems of animation storytelling, which sets oral literature or classical documentary literature as subject matter.

Chapter IV explored the possibility of being animation storytelling of <SamseungHalmang Bonpuri> by applying animation scenario, which sets Jeju <SamseungHalmang Bonpuri> as original text to cultural content of OSMU scenario development process. In this process, parts that are required for the transference of genre from <SamseungHalmang Bonpuri> to animation storytelling were examined.

Chapter V examined contents and meaning of <SamseungHalmang Bonpuri> as a process of securing materials for the creation of animation storytelling entitled <Search for living flame!> from Jeju <SamseungHalmang Bonpuri>. In addition, this chapter investigated theme for treatment, character, subject matter, incident, and backgrounds in the animation of <Search for living flame!>.

Chapter VI organized study contents and referred to the negative aspects of cultural content of cultural archetype, storytelling. In particular, this chapter highlighted the needs for the cultivation of manpower for the development of specialized cultural archetype content and the importance of author's awareness.

The value of Bonpuri in using storytelling by setting traditional culture as subject matter should be reconsidered. Bonpuri is the story of containing the worry and thoughts of ancient people about the origin. Therefore, the meaning of Bonpuri should be expanded and reinterpreted for confirming the nations' identity. Put simply, the transference into media which can receive the love of the public, based on the value of cultural asset, is keenly required. Bonpuri



should be transferred to a visual image, which can give audiences entertainment and fun with animation storytelling, which is quickly adjusted to the change of media environment in accordance with the flow of current times. If it is not transferred into animation, traditional culture cannot be reproduced from the memory of the past to the memory of the present. Since people think and enjoy under the influence of the characteristics of media, the method for giving people enjoyment should be discussed further by producing the narratives of gods' history integrally going beyond the performance of synthetic art of Bonpuri, or Gut.