

이성강의 「천년여우 여우비」에 나타난 동양적 모티프 분석

김영욱*

차례

1. 들어가며
2. 여우 변신 설화와 「천년여우 여우비」
3. 「천년여우 여우비」의 모티프 분석
4. 결론

국문초록

본 논문은 애니메이션 「천년여우 여우비」에 재현된 구미호의 형상과 동양적 모티프들이 어떻게 현대적 상상력과 문화 감수성에 접속하고 있는지 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이성강은 구미호에 대한 전통적인 형상을 애니메이션 장르의 특징에 맞게 변신의 모티프를 변용하여 생태적·양성공존적 시각으로 재현하고 있는데, 이는 우리의 전설, 설화, 민담 속에 흐르는 전통적 상상력과는 일정한 거리를 확보하고 있다. 원소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 성격을 지닌 문화콘텐츠 생산에 있어서, 이제 구미호의 이미지도 새로운 계층의 감성에 부합되도록 전래의 부정성을 극복하고, 긍정적으로 구현되어야 한다는 것이 필자의 입장이다. 따라서 향후에도 지속적으로 차용될 우리 옛이야기 속의 여성 캐릭터들이 진부함을 극복한 현대인으로 환생하는데 본고가 작은 디딤돌이라도 될 수 있기를 희망하는 마음으로 필자는 「천

* 인하대학교 한국학과(문화콘텐츠) 박사과정

년여우 여우비』에 노정된 구미호의 형상을 여성 젠더의 시각에서 살펴보았다. 더불어 서사에 드러난 환생과 이계관(異界觀), 새와 삼족구의 모습, 두 가지 형상의 그림자와 두 가지 기능의 부적, 등등의 모티프를 분석했다.

기실 애니메이션이야말로 옛이야기의 세계를 다각적으로 재현하는 데 알맞은 장르이지만, 아직까지 국내 애니메이션은 설화와 전설 속의 주인공과 사건에 새로운 해석을 입혀 재화하는 데 초보적이다. 때마침 『천년여우 여우비』의 이성강 감독이 우리 전설과 설화, 민담과 특히 여성 주인공에 관심을 갖고 ‘공존의 미학’을 구축하는 작업을 지속하겠다는 의지를 표명한 점은 고무적이다. 따라서 본고에서 『천년여우 여우비』의 여우-소수자-타자 담론을 분석하되, 향후 다양한 콘텐츠로의 재활용 가능한 원형(archetype) 개발을 염두에 두고 작품에 구현된 다양한 동양적 모티프들을 고찰해 보는 작업은 문화원형 아카이브 구축에도 초석이 될 수 있을 것이다.

핵심어 : 구미호, 요괴, 변신, 애니메이션, 모티프, 장르변용

1. 들어가며

애니메이션은 영화, 드라마 등과 더불어 문화콘텐츠의 확장성과 부가 가치성을 증폭시킬 수 있는 영상물의 하나이다.¹⁾ 그러나 뛰어난 영상제작 기술을 가지고 있으면서도 콘텐츠의 빈곤과 마케팅의 ‘노하우’가 부족하여 관객들의 기대에 부응하지 못하고 시행착오를 거듭하고 있는 것이 국내 애니메이션계의 상황이다. 그 문제점으로 다양한 관객을 흡입하지 못하고 무엇을 말하는지 부정확한 경우와 영상에만 치우쳐서 플롯의 치

1) 폴 웰스(Paul Wells)는 애니메이션을 anima(혼, 영혼, 생명), animate(생명을 불어넣다)라는 어원을 가진 것으로 생명이 없는 사물에 움직임을 연속적으로 만들어 생명을 불어넣는 동영상 작업을 총칭하는 개념이라고 정의하였다. 폴 웰스 저, 한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지-애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울아카데미, 2001, 28쪽.

밀한 구성이 가져다주는 ‘노하우’구축을 하지 못한 점을 꼽을 수 있다.²⁾ 창작 애니메이션이 관객들에게 호소력을 갖기 위해 무엇보다 중시되는 것은 독특한 소재를 바탕으로 하는 독창적인 시나리오 확보이다. 특히 환상이 문학과 예술의 주요한 축을 담당하는 21세기에는 현실의 시공간을 뛰어넘어 다차원적 세계를 담아낼 수 있는 서사의 개발은 중요하다. “무수히 많은 형식들을 통해서 서사물은 시대와 장소와 사회를 초월하여 존재한다”라는 롤랑 바르트의 말을 상기해 볼 때, 환상의 세계를 영상으로 구축하는데 적합한 애니메이션과 옛이야기의 단골 소재인 변신 이야기는 제법 잘 어울린다. 게다가 이미지의 변형을 통해 장면을 전환하는 애니메이션의 기법인 ‘메타모포시스(Metamorphosis)’와도 직결되니, 변신의 귀재로 알려진 여우를 호명하는 일은 자연스럽다.³⁾

따라서 본고에서 필자는 ‘메타모포시스’의 감독으로 알려진 이성강의 장편 애니메이션 「천년여우 여우비」(2007)를 대상으로 옛이야기에서의 여우 이미지와 변신 서사의 현대적 변용을 비교할 것이다. 특히 젠더 연구의 관점에서 전통적 여우상이 어떻게 현대적으로 해석되고 재현되었는지 분석할 것이다. 다만 선행연구를 바탕으로 「천년여우 여우비」의 플롯을 간략히 살핀 다음, 거기에서 노정된 여러 동양적 모티프를 문화 원형(archetype)의 차원에서 고찰할 것이다.

지금까지 「천년여우 여우비」를 정면으로 다룬 논문으로는 플롯의 분석

2) 김희현, 「장편애니메이션의 플롯구성에 관한 비교분석연구 - 천년여우 여우비와 원더풀데이즈를 중심으로 -」, 『디자인포럼』 21권, 한국과학예술디자인학회, 2008, 152쪽.

3) 인도 출신 애니메이션 작가 이수 파텔의 작품에서는 메타모포시스가 진행되는 상태에서 그림이 만들어내는 직관적 감성들이 폭발적으로 변화해나간다. 이러한 이미지 전환 형식과 더불어 옛날이야기를 전달하는 서사방식을 만들어보려고 이성강 감독은 「천년여우 여우비」의 시나리오 작업을 2002년도부터 5년 동안 지속해왔다고 한다. 자세한 내용은 「두 번째 장편애니메이션 「천년여우 여우비」로 돌아온 이성강 감독」제하의 『씨네21』(2007년 2월 1일), 인터뷰 기사 참조.

과 구미호에 대한 전통적 상상력이 애니메이션으로 재현된 사례 연구가 있었으며, 간접적으로는 「이물교혼담에 나타난 여자요괴의 양상과 문화 콘텐츠의 변용—구미호이야기를 중심으로」, 「애니메이션에서 만나는 동양적 세계관」, 「애니메이션 변신 모티프 연구」 등의 논문들이 있었다. 주로 변신담을 애니메이션과 연결하여 고찰하고 있는 위 논문들은 본고의 논지를 끌고 가는 데 상당한 도움이 되었지만, 바야흐로 정치한 모티프 분석 또한 요긴한 상황이라 판단하여 필자는 좀 더 많은 지면을 이에 할애하려 한다.⁴⁾

2. 여우 변신 설화와 「천년여우 여우비」

2.1. 「천년여우 여우비」 선정 배경 및 플롯

민담은 여전히 구전되고 채록되어 민담집으로 묶이고 그 중에서 어린 이들에게 적합한 내용들은 전래동화 혹은 옛이야기 유형의 새로운 모습으로 거듭나고 있다. 근자에는 옛이야기시리즈물로 옛이야기를 다시 쓰거나 새롭게 쓰는 경향이 두드러지고 있고, 애니메이션으로의 장르변용도 드물게 행해지고 있다.

본고에서 다루고자 하는 「천년여우 여우비」는 감독 이성강이 밝힌 바대로 ‘구미호(九尾狐)’ 설화를 차용하고 있다. 기실 ‘구미호’ 설화는 내용이 잔인하고 무섭다는 이유로 현대적 재화와 전용이 기피되어 왔지만,

4) 이성강 감독은 각주 (3)의 인터뷰 기사에서, 개인적으로 ‘한국적 스타일’에 대한 고민이 없다고 언급한 바 있는데, 그 이유를 한국적 스타일이란 것이 오히려 천편일률적 스타일을 생산할 수 있는 데 두었다. 그럼에도 「천년여우 여우비」를 출발점으로 시작된 한국 설화에 대한 그의 관심은 「도깨비로 태어난 아이」(가제)의 구상으로 이어지고 있다.

단지 그런 이유로 옛 이야기가 서야 할 자리를 잃는다면 과연 옛이야기가 얼마나 전승될 수 있을까? ‘구미호’와 비슷하게 잔인하고 무서운 ‘여우누이’ 설화의 경우, 최근 어린이들의 눈높이에 맞춰 적절한 화소의 가감을 통해 여러 편의 그림책으로 재화되었다. 물론 옛이야기를 너무 비틀어버리거나 전혀 다른 모습으로 재화하는 것은 옳지 않겠으나, 서구의 신화, 설화, 전설을 소재로 하는 다양한 콘텐츠에 노출빈도가 높아진 상황에서 동양적 가치에 대한 자신감⁵⁾ 형성과 함께 우리의 전설, 설화의 재발견이 속속 이뤄지는 것은 반가운 일이다. 이제라도 현대적 해석을 가미하여 문화상품으로 양산해 내는 작업은 근래 주춤해진 한류(韓流)의 활성화에도 일조하게 될 것이다. 따라서 「천년여우 여우비」를 제작하면서 “작품 속의 인물과 배경이 이미 내가 살고 있는 이곳의 것들이라, 특별히 한국적이어야 한다는 전제는 없었지만 일본 애니메이션의 상투적인 관습과 디즈니의 지나치게 유들유들한 느낌과는 전혀 다른 것”⁶⁾을 도모했다고 밝힌 이성강 감독이야말로 우리의 옛이야기, 설화, 민담, 전설에서 발굴한 소재의 차별성을 유지하면서도 애니메이션 특유의 현대적 의장(意匠)을 갖춘 보편적인 콘텐츠를 제작할 유망주로 기대된다.

뿐만 아니라 「천년여우 여우비」⁷⁾는 개봉 흥행 성공작이 거의 존재하는

5) 2003년 아카데미 영화 시상식에서 장편 애니메이션 상을 수상한 미야자키 하야오 감독의 「센과 치히로의 행방불명」이나 DVD시장에서 스테디셀러로 인기를 얻고 있는 「이웃의 토토로」같은 작품에는 동양적 정서와 일본 민담의 여러 화소와 상징들이 잘 녹아들어 있다. 전자의 경우 일본 개봉 당시에만 2,400명의 관객입장의 대기록을 세웠고 우리나라 개봉 당시 200만 명의 관객몰이에 성공했다.

6) 「이성강 감독의 신작 <천년여우 여우비> 제작보고회 열려」, 『씨네21』(2006년 12월 22일), 인터넷기사 참조.

7) 안시애니메이션 영화제 그랑프리 수상작 「마리아 이야기」로 이름을 알린 이성강의 두 번째 장편 애니메이션이다. 총 상영시간 85분 분량의 어린이용으로, 선우엔터테인먼트가 27억 원의 제작비를 들여 3년 반의 제작 기간을 거쳐 2007년 1월 25일에 국내 개봉되었다.

않는 상황에서 비교적 최근에 발표된 창작애니메이션이자 국내 관객 47만 명을 돌파한 상업적 성과도 이뤄낸 작품이다.

한편 「바리데기」, 「자청비」에서처럼 버려진 여자아이가 여신의 경지까지 오르는 이야기에서 타국의 설화에서 발견할 수 없었던 독특함을 발견했다는 감독의 말에는 주목할 필요가 있다. 이미 그는 실사 영화 「살결」(2007)과 초기 장편 애니메이션 「마리아 이야기」(2001)에서 직·간접적으로 여성담론을 다룬 바 있다. 또한 계획대로라면 앞으로 나올 그의 작품들은 우리 옛이야기, 민담, 전설 속 ‘여성 주인공’을 현대적으로 되살려낸 애니메이션, 말하자면 장르 변용과 더불어 여성 캐릭터의 진화 과정을 보여주는 살아있는 화석 역할을 담당하게 될 것이다. 비록 필자도 본 고의 「천년여우 여우비」로 한정지어 살피고 있지만, 그의 기성 작품에서 비치는 여성담론을 깊이 다뤄 그 한계를 노정시키고 기왕 올바른 여성 ‘젠더’의 형상을 제시해주는 연구 역시 필요하겠다.

꼬리가 다섯 달린 여우비는 어느 날 지구에 불시착한 외계인 ‘요요’들과 숲속의 집에 모여 살게 된다. 평화로운 100년 세월이 지난 뒤, 여우비는 인간 나이로 10살이 되고, 그동안 외계인 요요들은 고향별로 돌아가기 위해 재조립한 우주선의 첫 시험 비행을 시도하나, ‘말썽요요’의 엉뚱한 실수로 우주선은 박살난다. 동료들의 질타에 가출한 말썽요요는 때마침 인근 폐교에 머무르며 극기 훈련 중인 아이들에게 붙잡히게 되고, 여우비와 요요들은 급히 ‘말썽요요’ 구출에 나선다. 사람으로 둔갑해 아이들 틈바구니에 머물며 ‘금이’라는 남자 아이에게 첫사랑을 느끼는 여우비. 한데 오랫동안 인간이 되고 싶은 욕망을 감추고 있던 여우비에게 ‘그림자 탐정’은 인간 생명을 갖게 되는 방법을 알려주겠다고 유혹하고 정체를 의심한 ‘구미호 사냥꾼’은 여우비를 추격하기 시작한다. 이야기의 중반에 이르러서는 금이 역시 여우비의 정체를 알게 되나, 쫓기는 여우비를 구해주려다 오히려 자신이 호수에 빠져 영혼의 세계 ‘카나바’로 들

어가게 된다. 여우비는 그림자 탐정이 빨아들인 금이의 영혼을 구하려고 결국 자신을 희생하고, 10년이 지나서야 자유로운 영혼을 얻어 환생하게 된다. 마지막으로 ‘금이’와의 우정을 상징하던 부적을 줍는 중학교 학생이 된 여우비의 모습을 보여주는 것으로 서사는 종결되지만, 금이와의 재회 그리고 여우비의 인변(人變) 여부는 가능태로서만 드러날 뿐이다.

이상은 「천년여우 여우비」의 줄거리이다. 그런데 영상으로 구현된 에피소드의 연결은 매끄럽지 않고, 끊어지는 느낌이 든다. 초반부의 빠른 진행이 중반부에 이르러 지나치게 많은 캐릭터의 등장, 장소의 잦은 변화, 다양한 갈등으로 인해 느슨해진다. 더군다나 마지막 장면에서 지상으로 돌아온 여우비가 진짜 인간으로 환생한 것인지, 예전처럼 인간의 육체로 잠시 둔갑한 것인지 역시 가늠하기 어렵게 처리되어 있다. 이처럼 모호적인 이미지를 통해 아련한 느낌을 살려낸 결말의 미장센은 아름답지만, 주제와 관련지어 볼 때, 감독이 구미호(九尾狐) 변신 설화를 어떻게 해석했는지가 쉽사리 판단되지 않는다.⁸⁾

「천년여우 여우비」는 구미호와 인간의 관계를 사람의 입장이 아닌 구미호의 관점에서 인간과의 관계와 변신을 다루고 있다. 타자로서 여우비는 ‘나는 왜 외톨이인가’를 고민한다. 즉 자신의 정체성에 대한 탐구에서 서사는 시작된다. 기실 여우비가 원하는 것은 인간 변신이 아니고 여우로 살며 사람들과 공존하는 것이다. 물론 이 점으로 인해 여우비는 기존의 서사물에서 반복되던 여우 캐릭터와 차별성을 갖게 되지만, 이성강 감독

8) 애니메이션에서는 전생의 기억을 떠올리지 못한 채 인간으로 환생한 것처럼 여우비를 보여주는 데 반해, 이성강 원작을 토대로 하은경이 재화한 동명의 동화에서는 카나바에서 있었던 일뿐만이 아니라 이 전생에서 좋아했던 금이까지 기억하는, 다시 말해 인간변신을 아직 이루지 못한 여우비가 이렇게 독백을 한다. ‘할머니, 나 이제 정말 사람이 되고 싶지 않아. 왜냐하면 내게도 숲 속 친구들이 많이 생겼거든. 가슴속에 간직한 기억만으로도 난 이제 슬프지 않아. 그 아이의 영혼은 어제까지나 여기, 바로 내 가슴속에 머무러 테니까.’ 인용은 하은경, 『천년여우 여우비』, 예담, 2007, 241쪽.

은 요염한 자태로 남성들을 호리는 팜프파탈의 자질을 부각시키지 않는다. 작품 속에서 여우비는 꿈 많은 사춘기를 거쳐 곧 중학생이 될, 도리어 보호받아야 되는 여린 존재로 그려진다.⁹⁾ 이처럼 구미호에 대한 전통적 상상력을 21세기의 시대감성에 맞추어 재현한 「천년여우 여우비」를 본격적으로 고찰하기에 앞서, 이제부터는 동양적 사유 속에 내재된 여우의 이미지를 살펴보도록 하겠다.

2.2. 동아시아 전통문화 속의 여우 이미지

인류는 동물과 식물이 말을 하고 귀신과 사람의 구별이 없었던 신화적 시대를 거쳐 오랜 세월 동안 동·식물이 인간으로 변형이 가능하다는 관념을 갖게 되었다. 이것은 정신적인 자유에 대한 강한 열망과 함께 다른 존재가 되어보고 싶은 욕망이 변신담을 통해 표출된 것이다.¹⁰⁾ 진(東晉)의 간보(干寶)는 그의 기괴 소설집 『수신기(授神記)』에서 “사물은 내부의 기가 변하면 외형 역시 변하게 된다.”고 언명한 바 있는데, 이는 변신 관념을 한마디로 요약해 보여준다.

중국 신화에서 가장 먼저 출현하는 변신 이야기는 세계를 창조한 거인 반고 신화이다. 주지하다시피 반고는 나중에 죽어서 신체 각 부분이 산, 강, 숲, 들, 흙, 돌 등 자연의 여러 요소로 변화된다. 물론 이러한 거인 신체화생의 신화는 바빌론의 티아마트, 게르만의 이미르, 인도의 푸루슈

9) 카나바는 물속의 세상이다. 서사에서 아이를 잃은 어머니는 호숫가에 와서 물을 들여 다본다. 외로울 때마다 여우비는 그 옆에 앉아 물을 관조한다. 이 때 구룡영혼이 나타난다는 설정에서 물의 표면이 갖는 거울 속성을 유추할 수 있다. 자유로운 이미지의 시(情)각화가 가능한 애니메이션 특성상, 상상 속에서 ‘인간이 되어 공동체의 일원으로 받아들여지기를 희망’하는 자신의 욕망이 구체적으로는 구룡영혼의 유희의 말로 시(情)각화되어 진다. 바슐라르가 말한 ‘관조의 물’의 이미지가 반영된 것이다.

10) 김미란, 「한국 변신설화 연구」, 『고전문학연구』 제4호, 고전문학연구학회, 1988, 49쪽.

신화 등 다른 지역의 신화에도 존재한다. 하지만 그들의 경우는 ‘살해’에 의한 자연 ‘만들기’인데, 반고 신화는 자발적 변신이라는 점에서 큰 차이가 있다.¹¹⁾ 게다가 원시 사회에서 강한 동물들이 지닌 두려운 힘은 신성함의 상징이었다. 따라서 최초로 나타난 동물신들이 신성하고 강한 존재의 에피파니(epiphany)로 파악되는 것은 당연하다.¹²⁾ 이를테면 『산해경(山海經)』에 무수히 등장하는 반인반수들은 동물의 강하고 신비롭고 괴이한 상징성과 동시에 인간적인 면모 또한 갖춘 모습이다. 그러나 인류사회의 발전과 사상관념의 진화에 따라 반인반수는 인간의 형태로 바뀌고, 인간중심의 사고가 변신신화의 논리 속에도 개입하게 되었다. 이에 대하여 신화학자 김선자는 동물에서 인간으로의 변형 서사는 위진 시대 소설에서부터 본격적으로 등장했고, 물화위인(物化爲人)의 이야기에서 동물이 인간이 되는 것은 승화요, 인간이 동물이 되는 것은 타락이라는 관념이 스며든 것이라고 해명한다. 말하자면 인간으로 변한 동물들은 어두운 동물성을 내부에 감추고 인간의 흉내만을 내는 요(妖), 혹은 정괴(精怪)로 묘사된 것이다. 특히 이러한 묘사스러운 동물성은 대체로 아리따운 여인으로 둔갑하여 이성과 합리성의 상징체인 남성을 유혹하는 여우나 뱀에게 자주 부여되었다고 한다.¹³⁾

우리나라에서 여우에 관한 최초의 기록은 차대왕 3년 가을에 사냥 나간 왕이 울며 쫓아오는 흰 여우를 쏘아 맞히지 못한 뒤, 스승무당에게 그 정체를 묻는 내용으로, 『삼국사기(三國史記)』권 15의 「고구려본기(高句麗本紀)」에 수록되어 있다. “여우란 묘사스러운 짐승이요, 상서로운 것이 아닌데 더군다나 그 빛깔이 희니 더욱 괴이합니다.”라는 무당의 대답은 마땅히 경계해야 할 여우의 속성을 드러낸다. 뿐더러 우리나라 민

11) 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여대출판부, 2008, 166쪽.

12) 김선자, 『중국변형신화의 세계』, 범우사, 2001, 67쪽.

13) 위의 책, 142~143쪽.

담을 집성한 『구비문학대계』에서 ‘여우’로 검색된 이야기는 무려 126건, ‘구미호’는 6건이나 된다. 이들 ‘여우담’은 변신, 구슬, 여우혈, 여우고개, 보은, 백·불여우, 꼬리, 천 년 장수 등을 키워드로 공유한다. 다시 말해 우리 민담, 전설, 설화에서 여우는 인변(人變) 후의 요염하고 아리따운 용모를 이용해 사람을 홀리는 ‘요부(妖婦)’ 또는 인간 보다 더 신의가 있고 지혜로운 ‘노인(老人)’의 이미지로 형상화되곤 했다. 후자 유형의 일례로는 대구 지방에서 채록된 『천년 묵은 여우와 팔백이』(권 7권-13)를 들 수 있다.¹⁴⁾

교활성, 기민성, 요염성으로 특징지을 수 있는 전자의 구미호는 일반적으로 약삭빠르고, 매서운 느낌을 주는 요물로 간주된다. 심지어 아홉 개의 꼬리¹⁵⁾는 자신의 인간 변신을 위해 양기를 보충하는 음탕하고 탐욕적인 속성을 극대화한 부정적 상징이다.

그러나 구미호가 대체로 악의 이미지로 설화 등에서 전승되어왔을지

14) “팔백이는 집안에서 물려준 가산을 탕진하자 자살을 결심하고 산 위로 올라간다. 그 때 어떤 여인이 나타나 죽지 못하게 말리면서 자신의 집으로 가 함께 살자고 권한다. 여인의 집에 따라간 팔백이에게 여인은 돈을 주면서 마음껏 쓰도록 한다. 어느 날, 집으로 돌아오는 길에서 우연히 노인을 만난 팔백이는 여인의 정체가 여우란 말을 듣게 된다. 더불어 얼굴에 침 세 번을 뱉으면 죽게 될 것이라ں 비법도 듣는다. 집으로 돌아온 팔백이는 그 동안 여우가 베풀어 준 은혜와 부부로 살아온 정분을 생각해서 침을 뱉지 못하고 모른 척한다. 여우도 그 사실을 눈치채고서도 포악하게 굴지 않고 오히려 ”왜 자신에게 침을 뱉지 않느냐?“고 묻는다. 여우는 팔백이의 마음에 감동을 받고, 팔백이가 부부의 정을 끝까지 지켜 준 덕분에 결국 여우는 사람으로 환생하게 된다. 그리고 환생한 뒤 여우 가족은 팔고 나중에 팔백이는 영의정까지 오르게 된다.” 이와 아주 유사한 이야기는 경북 월성군 외동면에서 전해지는 권7-2의 『천년 묵은 여우와 의리를 지킨 남자』편이 있다.

15) ‘9’라는 숫자는 고대 중국에서 전통적으로 ‘길함’, ‘맑음’, ‘우주’를 형상화한 기호로 해석되었다. 고대 중국에서 최대치의 수는 ‘9’로 인식되었고, 『회남자(淮南子)』에서의 ‘구천(九天)’, 위진남북조 시기 도교 제의에서 사용되었던 구화등(九華燈)의 이미지와 무관하지 않다고 마이클 로이(Micheal Loewe)는 지적한 바 있다. 이에 대해서는 김지선, 『동아시아여우 신화를 통해 본 신의의 문제』, 『신뢰연구』 15권 2호, 한림과학원, 2005, 123쪽 참조.

언정, 민간신앙에서는 다산과 풍요의 상징으로 숭배되기도 하였고¹⁶⁾, 심지어 『삼국유사(三國遺事)』 권4와 『해동고승전(海東高僧傳)』 등에 수록된 설화에서는 원광법사를 도와 중국 유학을 무사히 마치도록 신통력을 발휘하는 신의 모습으로 등장한 바 있다. 그럼에도 불구하고 여우 변신담은 전반적으로 인간에게 있는 도덕심이 여우나 구미호에는 결여되어 있기에, 이들이 한갓 짐승에 지나지 않는다고 이야기한다. 인간이 되기를 갈망하는 여우는 인간의 양기를 보충하는 불경스런 행동을 통해 자신의 ‘불완전’을 드러내는 미완의 존재로 설정된다. ‘완전’을 도모하기 위해 살인을 저지르거나 남성의 양기를 취하는 행위의 기괴함이란 다양한 여우 변신 이야기의 저변에 깔린 그로테스크한 정서이다. 또한 여우의 요괴로서의 성격은 공포를 유발하는 요인이므로, 특히 꼬리가 9개나 달린 구미호는 단연 인기 있는 소재로 다양한 장르에서 자주 변주되고 있다.

3. 「천년여우 여우비」의 모티프 분석

3.1. 요괴 구미호와 희생양 여우비

핵심부터 말하자면, 본고의 연구대상 텍스트 「천년여우 여우비」는 여

16) 구미호의 이미지를 부정적으로 그리는 한국 설화의 큰 흐름과는 달리 민간신앙에서 여우는 다산과 풍요의 상징으로 숭배되었다. 이를테면 울주군 언양면 대곡리 절벽에서 발굴된 선사시대 벽화에는 고래, 물고기, 사슴, 호랑이, 여우의 동물 형상이 그려져 있으며, 이것들은 신석기 시대의 사냥예술이 추구하는 풍요를 상징한다. 선사시대 토켄 숭배의 대상에서 비롯한 풍요를 주관하는 신의 이미지는 나아가서는 동해시 북삼동에 있었다는 서구암의 마고할미의 근간 설화에서도 발견된다. 이처럼 다산과 풍요의 신으로서 여우 숭배는 일본의 이나리(稻荷)신앙에서 더욱 분명히 확인되는 바, 이나리묘진(稻荷明神)의 신체(神體)를 여우로 하거나 여우를 그 사자로 믿는 민간신앙은 헤이안 시대 후기에 널리 확산되었다고 한다. 이와 관련해서는 김지선, 위의 글, 124쪽 참조.

전히 우리 심상에 금기로 자리 잡고 있는 여우에게 덧입혀진 부정적 이미지들의 해체를 시도한다. 서사는 인간/동물, 남성/여성, 이성/감성, 문명/자연의 이분법을 지우고, 전자와 후자 사이의 상호공존을 모색한다. 거기에는 전래의 ‘구미호’로 표상되는 동물-여성-여우가 주인공으로 등장하여 금이라는 인간-남성과 만나, 둘 사이에 짝퉁 우정을 지키기 위한 여우의 죽음이 희생으로 작동한다는 점에서 전래의 ‘인간, 남성, 이성, 문명’ 중심축이 여전히 우성(優性) 형질을 지속하고 있는 것처럼 보인다. 그러나 좀 더 깊숙이 서사를 분석해보면, 인간-남성의 희생도 함께하고 있다. 따라서 『천년여우 여우비』는 아직은 불완전하지만 공존의 가능성을 제시하는데 성공한 애니메이션으로 평가할 수 있다.¹⁷⁾ 한편 이야기의 주인공 여우비의 원천 소재-꼬리 아홉 달린 여우에 관한 이야기-는 『산해경(山海經)』에서부터 찾아질 수 있는데, 그 모습은 이렇다.

다시 동쪽으로 삼 백리를 가면, 청구산이 있다. … (중략) … 산속의 어떤 짐승은 생김새가 여우같은데 아홉 개의 꼬리가 있으며, 마치 갓난아이와 같으며, 사람을 잘 잡아먹는다. 하지만 이것을 먹은 사람은 요사스러운 기운에 빠지지 않는다.¹⁸⁾

위 이야기에는 신화시대 중국인들이 구미호의 겉모양은 갓난아이 같

17) 2008년 판 『전설의 고향』 시리즈로 제작된 『구미호』에서도 기존의 구미호화 전혀 다른 캐릭터와 플롯이 선보였다. 이전의 구미호가 익숙한 존재로 가장한 낯선 존재였다면, 2008 구미호는 우리 내부에서 함께 살아가는 친숙한 존재로 변모했다. 구미호에 대한 설정이 경제 저편에서 변신을 통해 인간 세계로 진입하는 요괴에서 인제 발현될 지 모르는 우리 내부의 존재로 변화한 것이다. 이처럼 경계를 해체하고, 내부의 타자를 요괴로 설정하는 ‘구미호’ 설화의 새로운 변주는 심지어 어리숙한 구미호 가족을 코믹하게 그려내는 뮤지컬 영화 『구미호가족』으로까지 이어지고 있다. 이 중 전설에 고향과 관련된 내용은 이명현, 『<전설의 고향>에 나타난 구미호이야기의 확장과 변주』, 『우리문학연구』 제28집, 우리문학회, 2009, 82-84쪽 참조.

18) 장수철 옮김, 『南山經』, 『山海經』, 현암사, 2005년, 17쪽.

지만, 그 묘사스러운 기운에 빠지지 않기 위해 오히려 여우를 잡아먹는 행위를 나란히 제시하고 있다. 여우를 퇴치하는 적극적 방법으로 그것을 먹여치우는 상상 속에는 인간이 동물의 신성한 힘을 자기화하려는 기제가 작동한다. 이를 통해 볼 때, 여우는 일찍부터 중국 정령문학에서 부정적이고 요망한 여인의 형상으로 출몰하고 후대의 다양한 문학 작품에 상상력을 제공한 것을 알 수 있다.¹⁹⁾ 하지만 청대(清代)에 포송령(蒲松齡)이 중국 도처에 흩어져 있는 기이한 이야기들을 채록해서 엮었다는 요재지이(聊齋志異)에는 남자가 거둔 여인이 여우라는 사실을 알면서도 불안감을 거두고, 인간과 요괴가 서로를 이해하며 함께 살아가는 모습을 보여주는 이색적인 기담이 수록되어 있다. 따라서 중국 정령문학에서 여우 형상의 해석에는 이중적 시각이 존재함을 부인할 수 없다.²⁰⁾

한데 유교 문화의 영향 아래 구미호를 부정적으로 인식하는 우리나라의 서사적 전통에 기대어 이성강은 「천년여우 여우비」를 전개하고 있는 것처럼 보인다. 다만 여기에서 구미호와 인간이 공존하는 신화적 혹은 도교적 상상력을 회복하려는 작가의 노력을 엿볼 수 있는 바, 여우비는 공포감을 불러일으키는 존재가 아니라, 숲속에 불시착한 요요들과 함께 공생하는 여린 존재란 점이 그렇다. 그런데 이러한 긍정적이고 순한 여우의 이미지는 위에서 제시한 『산해경(山海經)』에서도 ‘갓난아이’의 속성으로 부여된 바 있다. 따라서 이 경우, 전래의 복합적인 여우의 여러

19) 가장 대표적인 작품으로는 清朝에 출판된 『九尾狐』를 들 수 있는데, 이 소설이 조선에 전해지면서 기존의 여우 이미지가 보다 더 사악한 쪽으로 굳혀지게 된 것으로 김홍겸은 추측한다. 『三國史記』, 『三國遺事』, 『高麗史』와 같은 문헌에서는 ‘구미호’라기 보다는 아직 동물 여우에게 길흉을 나타내는 징조 정도로 파악되던 것이 조선시대 들어오면서 점차 그 부정성이 짙어졌다는 것이 그 추측의 근거이다. 이에 대해서는 김홍겸, 「<구미호> 속 여주인공의 형상연구」, 『중국소설논집』 24집, 한국중국소설학회, 2006, 191~194쪽 참조.

20) 김휘영, 「구미호 전설과 포송령의 요재지이에 나타난 의식의 원형」, 『인물과사상』 2006년 1월호(통권63호), 인물과사상사, 2006, 106쪽.

이미지 중에서도, 감독은 21세기가 맞닥친 생태의 회복을 위한 공존의 문제를 풀어나가는 데에는 오래 전 여우의 이미지가 오히려 적절하리라 판단했을 것으로 해석할 수 있겠다. 이처럼 이성강이 그린 여우비는 사람을 위협하기는커녕 정 많고 순수한 마음의 구미호이다.²¹⁾ 하지만 영상으로 구현된 이미지와 서사 속에서의 캐릭터의 역할은 비판적이다. 왜냐하면 바로 그런 순정한 이미지가 오히려 사랑을 위해 자신의 목숨을 내놓았던 기존의 희생 모티프를 여전히 반복될 수 있게 했다고 볼 수 있기 때문이다.

3.2. 새와 삼족구(三足狗)

보름달이 뜬 밤, 호수 밑으로 하염없이 빨려 들어간 여우비는 하얀 뺨가루처럼 눈송이들이 날리는 영역을 통과해 ‘카나비’의 새장에 갇혀있는 새의 형상을 한 영혼들을 만난다. 이 새들은 죽은 이들의 영혼들로서, 죽는 순간 가슴 한가운데서 푸른빛이 새어나오며 푸른 새로 변한 것이다. 평소에는 하얀 새의 모습으로 『천년여우 여우비』에서 그려지는 이 새들은 이미 오래 전 한족(韓族)과 비한족(非韓族)들의 신화에서도 등장한 바 있다. 이를테면 전국(戰國)시대 초나라의 작품 『초사(楚辭)』의 「초혼(招魂)」에 나타난 모티프에 따르자면, 죽은 자의 영혼은 포근한 솜을 깔아놓고 새로운 영혼이 돌아오기를 기다리는 새의 모습이다. 또한 헤이룽장성(黑龍江省)에 거주하는 소수민족 허저족(赫哲族)의 설화에서도 사람의 영혼이 새의 모습을 하고 나무에 앉아있는 묘사를 발견할 수 있다.²²⁾ 이밖에도

21) 구미호가 9개의 꼬리를 지닌 점에 비하자면, 여우비는 꼬리가 5개뿐이다. 이런 형상은 애니메이션에서 주인공 여우비가 철저히 요사스럽거나 신이한 능력을 완벽하게 발휘할 수 있는 캐릭터가 아닌 점을 외시(外示)하는 동시에 구미호에 대한 부정적 통념을 쇠신하는 데 기여한다.

22) 김선자, 『변신이야기』, 살림, 2003, 36쪽.

알타이 문화권에서 새는 샤먼의 곁에서 신의 뜻을 충실히 전하는 역할을 맡고 있으며, 우리나라의 민간 신앙에서도 인간과 신을 연결해 주는 매개자 역할을 담당한다. 게다가 심리학적으로 날개를 가진 새란 초월적 기능을 수행할 수 있는 가장 적합한 상징이기도 하다.²³⁾

또한 우리 민족의 독특한 상상력이 발휘된 삼족구(三族狗)는 인간으로 둔갑한 여우를 대변에 알아보고 퇴치할 수도 있는 신성한 동물이다. 일찍이 『강태공실기 姜太公實記』 등의 중국 이야기에서는 원래 강태공이 신병(神兵)을 몰아 달기를 죽이고 주왕이 폭정을 일삼던 고대 은나라를 멸망시켰다고 하는데, 이 이야기가 우리나라에 전해지면서 신병이 삼족구로 변해 전해졌다고 한다.²⁴⁾ 다리가 셋밖에 없는 불완전한 존재가 천년이나 묵은 여우를 알아보고 물리친다는 이야기는 『구비문학대계』에도 전남 함평의 ‘구미호와 삼족구’와 ‘노루가 잡아준 집터와 삼족구(三足狗),’ 경남 거창의 ‘삼족구 이야기’, 전남 군산의 ‘여우와 삼족구’ 등이 수록되어있다. 「천년여우 여우비」에서는 구미호와 상극인 삼족구의 기존 이미지를 획기적으로 세 마리의 사냥개로 대체해 놓았다. 그럼으로써 세 마리나 되는 포악한 사냥개에 쫓기는 여우비의 여리고 순진한 이미지는 도드라지는 반면, 인간을 유혹하여 생명을 위협하는 부정적 이미지는 약화되어졌다. 그 결과로 관객은 전통적 상상력이 만들어낸 요괴 구미호의

23) 시베리아 샤먼들의 영혼은 새라는 상징을 통해 우주를 날아다니며 무아지경에서 정상적 사고범주를 넘어선 곳까지 갈 수 있다고 본다. 실제로도 샤먼들은 의식을 행할 때 새의 복장을 한다. 한편 윤희를 믿던 남미의 보로로(Bororo)부족은 사람이 죽어 흰백만 남으면 새의 몸으로 들어간다는 믿음을 갖고 있었다고 한다. 요컨대 사람이 죽으면 앵무새의 몸을 빌려 음식을 먹거나 짹짹기를 한다는 것, 다시 말하자면 새는 영혼이 ‘육화’되는 매개인 셈이다. 이지훈, 『예술과 연금술』, 창비, 2004, 183쪽.

24) 강원도에 전해지는 궁예 민담 중에는 궁예가 삼족구를 풀어 왕비로 둔갑한 구미호를 죽이자 민심이 되살아났다는 이야기가 전해진다. 『강태공실기 姜太公實記』와 ‘궁예 이야기’는 심우장 외 『설화 속 동물 인간을 말한다』, 책과 함께, 2008, 191~198쪽 참조.

선입견을 탈게 되고, 감독의 의도대로 새로운 캐릭터에 공감하게 되었다.

3.3. 이계 공간 ‘카나바’

보름달이 뜬 달 밤, 작은 호숫가에 홀로 앉아있는 반달곰은 죽은 아기 곰을 그리며 물속을 들여다본다. 구룡영혼의 설명에 따르면 호수는 영혼이 쉬었다가는 ‘카나바’의 세계로 통하는 입구로, 보름달이 떠있는 동안만 열린다. 카나바에는 죽은 이들의 영혼이 새로 변한 상태에서 환생을 기다린다는 전설이 있다. 애니메이션은 초반부에서 이따금 아이가 돌아올 때까지 보름달이 뜰 때마다 호수를 지키는 반달곰과 그 옆에서 자신에게도 영혼이 있는지 궁금해 하며 물 아래를 들여다보는 여우비를 보여준다. 이 장면들은 물의 여성성과 관조적 속성을 상징하는 것으로, 이는 잃어버린 반달곰의 모성과 부쩍 거울을 들여다보고 자신의 외모에 신경을 쓰는 여우비의 사춘기 징후들과도 밀접한 관련이 있다.

“안 돼! 그거 우리 엄마 거란 말이야! 이리 줘!”

‘엄마’라는 말이 여우비의 가슴을 콧 지르는 듯했다. 여우비는 ‘엄마 것’이라는 말이 무슨 뜻인지 어렵풋하게나마 알 거 같았다. 엄마 것. 너무 소중한 것 잃어버리면 가슴을 아리게 만드는 것이라는 뜻이었다.

위 인용문에는 숲속에서 만난 금이로부터 ‘드림캐처’를 빼앗아 달아나는 여우비의 마음에 지금껏 없던 엄마에 대한 원초적 그리움이 드러난다. 여우비는 엄마를 잃은 금이와는 달리 엄마에 대한 기억조차 흐릿한 외톨이 신세라는 점에서 아기를 잃은 반달곰과는 반대의 처지이지만 결국은 동류(同類)이다. 그런 둘이 호수의 물을 보며 생각에 빠지거나 하염없이 그리운 이를 기다리는 모습이란 신화 속의 여성들과 많이 닮았다. 사실 물과 여성을 결합하는 것은 신화시대로까지 거슬러 올라가 그

원형을 살펴볼 수 있으며, 샘물의 요정, 바다의 요정은 제각각 이름을 부여받으면서 서구 판타지의 모체가 되었다.²⁵⁾ 이를테면 괴테의 시 「어부」(1778)에 나오는 ‘그를 끌어당기는 그녀, 그는 어느새 가라앉고 있다’는 구절은 물속에서 죽는 사람을 묘사한 전형적인 표현이다. 결국 어부가 물의 유혹의 희생자가 된다는 서사 구조 속에는 보이지 않는 물속과도 같은 여성 자궁을 향한 원초적 그리움과 더불어 두려움이 도사리고 있음을 시사한다. 환생 또한 탄생과 마찬가지로 호수의 물속에서 일어난다. 즉 물은 자궁수의 상징이고 ‘물=여성성’의 알레고리이다. 게다가 북미의 인디언 신화에서도 자주 발견되는 이와 같은 이원성의 통일은 세상에서 가장 깨끗한 물속에서 이루어진다.²⁶⁾ 「천년여우 여우비」에서도 호수 밑 바닥에 위치한 카나비는 여성성에 얽힌 양가적 이미지가 교차되어 제시되어진다. 즉 죽음과 탄생이 ‘여성-물’ 안에서 모두 행해지는 바, 금이가 빠져 죽는 곳도 호수이며 환생하는 곳 역시 호수라는 점에서 카나비는 신화의 자궁 이미지를 거듭 띠게 된다.

여기서 우리가 상기해 볼 수 있는 동양의 설화는 ‘함호(陷湖)의 전설’, 다시 말해 가라앉아 호수가 된 마을에 관한 이야기들이다. 반복되는 설명이지만, 순환과 재생의 의미를 내포하고 있는 물은 이승과 저승을 연결하는 통로이다.²⁷⁾ 물론 그리스 신화에 등장하는 삶과 죽음을 나누는 중간 지역에 놓인 레테의 강이나 우리나라에서 광범위하게 채록되는 ‘장자못 전설’의 공간인 못도 마찬가지이다. 그런데 이 중간 영역은 허락받

25) 델루지네, 운디네, 로렐라이 등은 물과 여성을 연결시킨 대표적 표상이다. 그리움과 유혹, 욕구와 공포, 사랑과 죽음 등의 요인들은 이들 물의 요정의 속성에 분리되기 어려운 방식으로 부여되었다.

26) 조세프 캠벨, 앞의 책, 568~569쪽.

27) 인도의 신화에서는 물속에 뛰어드는 자가 우주의 잠을 자는 자 그 자신으로, 그의 내적인 눈앞에 계속 순환되는 ‘꿈-사라짐’과 ‘재생’이 바로 우주 전체라고 한다. 이에 대해서는 조셉 캠벨, 『신화의 이미지』, 살림, 2006, 569쪽 참조.

지 못한 자가 함부로 오갈 수 없는 신의 관할지이다. 그곳에서 신들은 인간의 영혼을 통제하고 금기를 위반한 영혼들을 징계한다. 이처럼 중간계는 인간에게 불안감을 주는 장소이다. 일단 이곳에 빠진 피조물들은 지나온 시간들을 돌이켜 보고 싶은 유혹을 느끼나, 신들은 ‘돌아보지 말라’는 명령으로 갈등상황을 조장한다. 『천년여우 여우비』에서 카나바에 오래 머문 영혼들은 모든 기억을 잊어버리고 새로운 생명을 얻는다. 다시 말해 금이처럼 전생을 돌아보지 말라는 계율을 지킨 대가로 전생을 망각하고 환생하게 된다. 그렇다면 전생을 카나바에서조차 지울 수 없는 여우비는 비극적인 존재가 아니랄 수 없다.

“사람들은 세월이 지나면 점점 기억을 잃어버려. 그러다가 자기 모습까지도 잊어버리게 되지. 그래서 어리고 예쁠 때 거울을 많이 봐두려고 해. (……) 사람들은 기억들을 머릿속에 다 저장하고 있으면 머리가 어떻게 될 수도 있거든. 특히 나쁜 기억들을 잊어버리지 못하면 그렇대. 그런 점에서 보면 사람들은 참 편리한 종족인 것 같아.”

인용한 대사는 숲속에서 새침한 여자에 주희가 거울을 들여다보는 모습을 훑쳐보고 인간들은 왜 거울을 보는지 궁금해 하는 여우비의 질문에 대한 구룡영혼의 설명이다. 그런데 이 설명은 결말부에서 전생을 모두 기억하는 여우비와 아무 것도 기억하지 못하는 인간 금이와의 차이를 예고하고 있다.

허락 받지 못한 채로 호수에 스스로 빠진 여우비는 시련을 치러야 한다. 물풀 사이를 헤쳐 작은 바위들이 솟아 있는 지역을 통과한 다음, 텅 빈 공간을 지나 오래된 사원 앞에 떨어지는 여정만으로는 부족하다. 그곳은 사막의 선인장처럼 억센 나무들이 즐비하고 눈보라가 무서운 소리를 내는 삭막한 곳이다. 추위를 참으며 새들을 쫓아 따라간 어느 건물의

새장 가게. 한쪽으로 난 좁고 기다란 복도 끝에서 쇠창살이 달린 문을 열었을 때 비로소 새장으로 쌓아올린 높은 탑들을 발견하는데, 여기가 바로 ‘삼바바’라는 다섯 개의 얼굴을 가진 신들이 관리하는 카나바의 요새이다. 여기에서 카나바의 공간을 장황하게 묘사한 까닭은 이곳이 구혼(求魂) 여행이 행해지는 이계(異界)의 공간이기 때문이다. 아버지의 생명을 살리기 위해 ‘西天西域國’으로 떠난 바리데기처럼 금이의 영혼을 구하기 위해 ‘카나바’에 온 여우비는 삼바바의 명령에 불복한 대가로 의지를 시험당하고 그림자탐정에 맞서 싸우는 시련을 겪지만, 자신의 희생을 통해 마침내 금이를 환생시킨다.²⁸⁾

3.4. 그림자탐정과 구름영혼

검은 그림자의 형상을 한 그림자탐정은 여우비에게 인간이 될 방법을 알려주겠다고 유혹한다. 카나바까지 쫓아온 그림자탐정은 여우비가 새장 가득한 집의 문을 열고 들어갔을 때, “어서 새장에서 새를 꺼내.”라며 협박한다. 오로지 금이의 영혼을 구할 생각뿐인 여우비는 그림자탐정의 목소리가 이끄는 대로 새장을 훔쳐내지만, 그림자탐정은 자신의 영혼상자를 열어 금이의 영혼을 빼앗아 달아난다. 심장에서 빨간 불빛이 번쩍이는 거대한 괴물(das ding)로 변한 그림자탐정은 쫓아오는 여우비에게 자신의 정체를 드러낸다.

“크크크. 난 영혼이 없어서 늘 그림자로만 살아왔어. 언제나 인간의 발 밑에서 그들이 시키는 대로만 움직여야 했지. 하지만 이제는 아니야. 나도 영혼을 가지게 됐어. 더 이상 그림자가 아니라고. 크크크.”

28) 비록 여우비는 샤먼이 아닌 미물이지만, 황천을 건너고 꽃밭과 들판을 가로질러 깊은 산속에서 생명수를 얻게 된 바리데기의 이미지와 겹쳐진다.

이상은 『천년여우 여우비』의 ‘절정’에 해당한다. 여우비가 원하는 바를 정확히 꿰고 있던 그림자 탐정은 여우비의 무의식이 외부로 형상화된 것으로 해석될 수 있다. 이성강은 애니메이션 특성상 특정한 심상마저도 시각적으로 끌어낼 수 있다는 장점을 살려 여우비의 마음속에 도사리고 있는 ‘인간이 되고 싶은 욕망’을 그림자탐정의 악마적이고 섬뜩한 이미지로 표현해 냈다. 『지킬 박사와 하이드』에서 하이드에 투영된 악마적 속성을 차단하기 위해 지킬 박사가 죽음을 선택할 수밖에 없었던, 그림자탐정의 소멸은 곧 여우비의 죽음을 예고하는 기능도 갖고 있다.²⁹⁾

한데 이와 함께 여우비에게 카나바를 알려준 구름영혼을 비교할 필요가 있다. 서사 전개부에서 사람의 영혼을 빼앗아야만 사람이 될 수 있음을 알려준 구름영혼도 사실은 여우비의 내면의 목소리이기 때문이다. 칼 융의 분석심리학적 해석을 이에 적용하면, 그림자탐정은 ‘블랙 새도우(black shadow),’³⁰⁾ 구름영혼 유형은 ‘화이트 새도우(white shadow)’에 해당한다. 즉 양자 모두 여우비 내면의 목소리로 작동하되, 전자가 박탈·제거를 도모한다면, 후자는 생존·보존을 추구한다. 그러나 서사 초

29) 1886년 로버트 루이스 스티븐슨의 작품으로 ‘자기 분신과의 만남’이라는 주제를 환상적으로 다루고 있는 영미문학의 고전. 이 작품 속에서 지킬 박사는 숙고 끝에 자신의 죽음이 곧 하이드의 파멸을 가져옴을 깨우쳤지만, 『천년여우 여우비』의 여우비는 금이의 영혼을 빼앗아 간 그림자탐정의 악마적 기질이 거대한 괴물로 살아나 생명력을 갖는 순간, 금이와 자신의 인연의 상징물인 드림캐처를 통해 불현듯 깨닫게 된다. 그러나 드림캐처에서 수많은 불빛이 터져 나와 그림자탐정의 심장을 태운다는 설정은 이 애니메이션의 주제가 인간과 자연(여우)의 관계 맺기, 상생하는 공존임을 부각하고 있기에 전혀 우연스러운 느낌을 주지 않는다.

30) “그림자는 우리 인간이 전향적인 존재인 것과 똑같은 만큼 비뚤어진 존재다. 우리가 선량하고 우수하며 완벽한 존재가 되려고 노력할수록, 그림자 쪽에서는 어둡고 비뚤어지고 파괴적으로 되어가려는 의지가 뚜렷해진다. 인간이 스스로의 용량을 뛰어넘어 완전해 지고자 할 때, 그림자는 지옥에 내려가 악마가 된다. 왜냐하면 이 자연계에서 인간이 자기 자신 이상의 존재가 된다는 것은 자기 자신 이하의 존재가 된다는 것과 똑 같은 만큼의 최악이기 때문이다.” 인용은 무라카미 하루키, 『1Q84』, 문학동네, 2009, 2권, 326쪽.

반부터 중반에 이르기까지 구룡영혼이 여우비로 하여금 인간에 비해 불완전한 존재³¹⁾임을 알려주고, 인간이 될 수 있는 해결책을 가르쳐주는 역할을 도맡아 하기에 생존·보존을 추구하는 여우비의 내면 무의식으로는 쉬이 읽히지 않는다. 한데 금이를 되살리기 위해 자신의 영혼을 희생하며, ‘금이야, 안녕. 다시 태어난다면 난 꼭 사람으로 태어날 거야. 그래서 널 다시 만날 거야. 그때까지 널 잊지 않을게.’ 라고 다짐하는 여우비 옆에는 구룡영혼이 있다. 애니메이션에서 구룡영혼은 언제나 여우비를 따라다니는 그림자가 아니라, 외롭거나 힘들 때 나타나는 존재이다. 따라서 결말부에서 ‘바보 같은 삼바바, 아직도 드림캐처가 내 영혼인 줄 알고 있겠지, 후후.’ 하며, 카나바에의 사건을 기억해내는 여우비의 이 독백은 전생의 기억을 모두 잃는 인간들과는 달리 지혜로운 구룡영혼이 드림캐처를 자신과 영혼과 바꿔놓았음을 암시한다. 그러므로 투명한 구룡영혼은 생존·보존을 추구하는 여우비의 내면이 투사된 이미지로 간주할 수 있다.

3.5. 삼바바

「천년여우 여우비」에서 머리가 다섯 달린 삼바바는 카나바에서 새의 모습을 하고 있는 영혼들을 지키는 사자이다. 이들은 새로 변한 금이를 되살려내기 위해 여우비가 새장을 훔쳐 달아나자 뒤쫓아 와서, 카나바의 법칙을 알려주며 이렇게 경고한다. “여기서 영혼을 훔치는 것은 절대 안돼. 다른 영혼을 찾아 새장에 넣어가지 않는 한 절대로 어떤 영혼도 데려갈 수 없어. 이곳의 영혼은 항상 똑같은 숫자여야 하지.” 한데 필자가 살

31) 문제 아이들과 어울려 잘 지내는 여우비에게 욕망의 균열을 일으키는 외부적 사건인 남자친구 ‘금이’에 대한 호감이 없었더라도, 자꾸만 빠져나오는 꼬리를 완벽하게 감출 수 없는 불완전성이야말로 여우비가 스스로의 용량을 뛰어넘어 완전히 지고자 하는 동기이다.

펴본 바로는, 하얀 얼굴에 머리 다섯의 삼바바 형상 원형이 신화나 전설 속에 존재하는지 확실하지 않다. 다만 중음신(中陰身)의 상태에 놓인 망자를 위한 기도와 중음신의 영혼이 재탄생하기 위해 저승의 단계마다 어떻게 해야 하는지를 안내하는 『티베트 사자의 서』의 저자 파드마삼바바(Padmasambhava)와도 전혀 무관하지 않으리라 추측할 수 있게 되었다. 파드마삼바바도 애니메이션에서처럼 공중을 날 수 있는 능력이 있었다고 한다.³²⁾ 사면적 구조를 갖고 있는 『티베트 사자의 서』는 일종의 영혼의 안내서이고, 그렇다면 파드마삼바바는 영혼의 안내자일진데, 우연일까?

한편 밀교의 금강계 만다라에 나오는 네 부처 중 하나인 보생불(寶生佛)이 산스크리트어로 라트나삼바바(Ratna-Sambhava)이다. 환생하는 영혼이 7주, 즉 49일 동안 죽음과 환생 사이에서 경험하는 시련을 설명하고 있는 『티베트 사자의 서』는 3단계의 환생 과정의 두 번째 단계에서 남쪽 세계로부터 라트나삼바바가 나타나고, 이 때 여섯 윤회계 중 인간계로부터 눈부신 황색빛이 빛나게 된다고 묘사한다.³³⁾ 나아가 라트나삼바바를 포함하여 붓다 다섯 쌍이 나타나, 일제히 다른 빛들을 영혼을 향해 비춘다고 한다.³⁴⁾ 여섯 윤회계의 빛은, 그러나 외부에서 오는 것이 아닌 가슴에서 나오는 것으로서, 순환의 고통으로부터 사슬을 끊으라는 진리를 상징한다. 이로부터 실마리를 얻어 『천년여우 여우비』에 적용하자면, 양성구유적인 삼바바는 다섯 명의 아버지와 어머니 붓다 쌍을 시각적으로 조형화한 것이며, 그들의 역할은 라트나삼바바의 역할을 초월한

32) 파드마삼바바에 대해서는 미르치야 엘리야데, 『사마니즘』, 까치, 1992, 378~381쪽 참조.

33) 조셉 캠벨, 앞의 책, 460~486쪽 참조

34) 천상계의 어두운 흰색과, 지옥계의 어두운 회색, 인간계의 푸르스름한 노란색, 아귀계의 어두운 붉은색, 이수라계의 어두운 녹색과 축생계의 어두운 푸른색 빛은 여섯 윤회계에서 나와 영혼을 비춘다.

그 무엇에 해당한다고 보겠다. 좀 더 상상력을 발휘해 라트나삼바바가 조화의 지혜를 상징한다는 맥락에서 「천년여우 여우비」의 결말 역시 지혜로운 조화³⁵⁾ 쪽으로 기울게 될 것임을 예측할 수 있다.

3.6. 부적

「천년여우 여우비」에는 서로 다른 기능의 두 가지 부적이 나온다. 먼저는 드림캐처로 불리는 것으로서, 이는 여우비와 금이의 존재를 연결해 주고 서로의 우정을 확인해주는 증표로 기능한다. 주력(呪力)으로써 좋은 것을 증가시켜 이(利)를 성취해주는 드림캐처가 「천년여우 여우비」에서 두 아이들을 잇고 있는지 내용을 통해 살펴보면 다음과 같다.

으스스한 밤, 담력훈련을 위해 숲으로 나온 금이는 요요들이 분장한 허수아비 귀신들에 놀라 달아나다 드림캐처를 떨어뜨리고, 여우 모습을 한 채로 따라 나온 여우비에게 그것을 빼앗긴다. 얼마 후 아이들이 머무는 폐교에 나타난 여우비는 금이를 다시 만나게 되고, 인간으로 변신한 여우비를 몰라 본 금이는 여우비가 떠난 자리에 남겨진 드림캐처를 발견한다. 이렇게 두 주인공은 드림캐처를 통해 서로의 존재를 발견하게 되고, 여우비의 위장 입학 이후 둘의 우정은 깊어간다. 하지만 몇몇의 아이들에게 정체가 발각 된 여우비는 숲으로 돌아가고 그리움에 빠진 금이는 결국 숲속 여우비의 집을 찾아가, 부적을 건네주며 우정을 고백하지만, 뒤쫓아 온 구미호 사냥꾼이 쓴 부적의 힘에 기운을 빼앗긴 여우로 변한

35) 나카자와 신이치는 신화의 사고는 통상적인 논리적 사고가 이루어지는 공간이 아니라 '복논리(複論理)'에 의해 작동하는 특별한 사고 공간을 무대로 활동한다고 설명하고, 나아가 스스로 모순을 내포한 채 역설적인 사고를 하고, 주객을 분리하지 않고, 또한 각 부분을 항상 전체에 연결시켜 사고하는 '대칭성'을 추구한다고 보았다. 그렇다면 「천년여우 여우비」 역시 신화적 상상력의 복원에 그 근원을 두고 있다는 점에서, 자연과 인간세계, 남성과 여성, 인간과 동물, 중심과 주변이 조화로운 결말을 예상해 볼 수 있다.

여우비를 안고 도망치다 호수에 빠지게 된다. 카나바의 세계에서 새로 변한 금이를 구하는 여우비. 금이는 환생하여 전생의 모든 기억을 잃게 되고, 여우비도 기다림 끝에 새장에서 풀려나게 된다. 날아가는 새가 하늘에서 떨어뜨린 드림캐처. 애니메이션은 마지막 장면에서 여우비가 바닥에 떨어진 드림캐처를 잡는 장면을 보여주고 끝난다. 인연의 고리를 상징하듯, 원형의 부적은 인디언들이 행운을 가져다준다는 믿음이 서려 있는 이로운 것이다. 그런데 이 생김새가 북미 나바호(Navaho) 인디언들이 ‘뱀 꽃가루 사람들(Snake Pollen People)’이라 부르는 부적과 모양새가 흡사한 점은 흥미롭다. 나바호 인디언들은 원호 속에 네 명의 뱀 꽃가루 사람 형상과 그것들 사이에 깃털(혹은 풀)이 꽂혀 있는 모양의 부적을 이용해 어지럽혀진 영혼을 조화롭게 만들고 환자를 우주의 힘과 다시 일치시킴으로써 ‘아름다운 꽃가루 길’로 돌려보낼 수 있다고 믿었다고 한다.³⁶⁾

한편 『천년여우 여우비』의 구미호 사냥꾼은 축사의 부적을 써서 여우비의 신이한 능력을 무력화시킨다. “21세기 과학 만능의 시대에 미스터리한 일이 더 많이 발생한다”고 믿는 구미호 사냥꾼은 구미호에게 홀려 죽은 조상의 한을 풀기 위해 끝까지 여우비를 쫓는 캐릭터이다. 그가 붉은 빛이 나는 경면주사(鏡面朱砂) 위에 쓴 축귀(逐鬼)의 엠블럼³⁷⁾ 부적을 이용하는 모습은 어느 누구도 합리적 이성만을 추종하며 살고 있지 않음을 역설적으로 보여주고 있다고 하겠다.

36) “중양은 흰 포말로 둘러싸인 푸른 물이다. 그리고 네 명의 뱀 꽃가루 사람들의 색깔은 사방의 색깔을 나타낸다. 동쪽은 흰색-남성(길을 의미), 남쪽은 푸른색-여성(하늘을 의미), 서쪽은 황색-남성(불을 의미), 북쪽은 검은색-여성(불이 있는 곳에 온 비를 의미)이다. 조셉 캠벨, 앞의 책, 231쪽.

37) 악귀를 물리치는 부적으로 귀불침부(鬼不侵符)·벽사부(辟邪符)·구마제사부(驅魔除邪符)·축사부(逐邪符)가 있다.

3.7. 환생

전래적으로 여우, 구미호는 요괴의 이미지이자, 안정을 전복하는 파괴자의 이미지이다. 밤과 낮에 형상을 달리하는 이중성을 지닌 여우란 고스란히 사회로부터 배격되어야 할 대상이다. 「천년여우 여우비」에서 퇴마사가 여우비를 쫓아다니며 부적을 이곳저곳에 부쳐두는 코믹한 모습으로 ‘여우비는 퇴치해야 마땅한 존재일까?’ 라는 질문을 우회적으로 던지고 있다. 대부분의 전래 민담의 서사구조에서 여우나 구미호는 남성 가부장제에 의해 희생된다. 인간 남자를 사랑하지만 결국 자신의 신분이 발각되어 숲으로 돌아간다거나, 사멸하게 되는 비운의 결말에 놓인다.

물론 「천년여우 여우비」에서 여우비가 설산으로 달아나는 그림자 탐정과 사투를 벌이는 모습 역시 호수 아래에 빠져 목숨을 잃은 금이를 환생시키기 위한 것으로 읽히게 된다. 다시 말해서 그림자탐정이 앓아간 남자 금이의 영혼과 생명을 되찾아내는 일, 그것은 어찌 보면 사랑을 위해 자신의 목숨을 바치는 ‘열녀(烈女)’의 변형된 모습이 아니겠는가? 그러나 카나바에서 금이의 영혼이 담긴 새장을 만지작거리는 여우비를 향해 삼바바들이 진실을 일러준다. “함부로 여기서 영혼을 훔치는 것은 절대 안 돼. 다른 영혼을 새장에 넣어주지 않는 한, 절대로 어떤 영혼도 지상으로 데려갈 수 없어”라고. 이 말 속에는 간신히 되찾은 금이의 심장은 이미 멈췄고, 누군가 대신 영혼을 내놓지 않는다면 새의 형상으로 영혼만 존재하는 신세로 오랜 시간을 카나바에서 머물러야 한다는 의미가 내포되어 있다. 여우비는 혼신을 다해 새장이 자신의 영혼을 빨아들이길 기다려 금이를 인간으로 되살려 낸다.

이처럼 「천년여우 여우비」는 인간에게 해를 끼치거나 인간의 혼을 먹어치우는 사악한 존재라는 기존의 구미호 이미지를 전복한다. 그러나 우정을 지키기 위해 목숨까지 희생하는 희생자의 모습으로 여우비가 재현

되어진 점³⁸⁾에서 ‘희생의 서사’를 중시했던 구미호 민담의 맥을 여전히 있고 있다는 점도 간과할 수는 없다. 물론 동양적 세계관이나 신화관에서 ‘희생’은 좀 더 고차원적인 맥락에서 이해 가능하다. ‘숭고한 희생’의 이미지는 ‘무지의 분리를 보상해주는 것’이자 ‘대립물의 일치’를 가져다주는 것이다. 아난다 쿠마라스와미(Ananada K. Coomaraswamy)는 “희생한 자의 자기양도와 분리된 신을 온전한 하나의 전체로 다시 세움으로써 다수의 자아들은 하나의 원리로 응축된다.”고 희생 서사에 담긴 뜻을 해석한다.

『천년여우 여우비』를 ‘희생자 서사’로 볼 것인가, 대립 쌍의 일치를 가져다주는 ‘구원자 서사’로 볼 것인가는 이성강의 여성관을 이해하는데 있어 돋보기가 된다. 다만 이 때 간과할 수 없는 점은 여우비가 인간의 생명을 앗아가면서까지 인간이 되고 싶어 하지 않았다는 데 있다. 숲(야생)의 존재이자 신화적 존재인 여우비, 외계인 요요들, 자폐아이 종회를 타자로 볼 때, 구미호 사냥꾼(문명), 학교 선생과 경찰들, 인간 아이들은 중심에 놓이게 된다.

『천년여우 여우비』의 전반부에서 이들은 분리되어 지내지만, 중반부에는 전자들이 후자들 속에서 정체를 숨기며 어우러지게 되고, 종반부에

38) 『문예중앙』, 2001년 겨울호에 발표된 하성란의 『여우 여자』는 구미호 이야기를 문학적으로 가공한 작품이다. 『천년 여우 여우비』에서 여우비가 환생을 통해 삶을 재생해 나가고 있다면 이 이야기 속에서 주인공 임미화는 500년 이상을 산 의문스런 존재로 서술된다. 그러나 그녀도 여우비처럼 사랑에 희생된다. ‘인간을 통해 인간이 되려’ 했던 임미화의 진정성은 여우에 덧씌워진 짐승 같은 속성보다 더 광포하고 흉악한 이형진에 의해 갈갈이 찢겨진다. 성인독자를 대상으로 한 소설 속에서 여성 작가 하성란은 ‘여우’의 부정적 이미지 때문에 교묘하게 숨겨져 있던 여성 희생의 모티프를 비정한 가부장제 사회의 빈틈을 찾아내어 전복시켜 놓았다. 아동을 관객으로 하는 애니메이션에서와 마찬가지로 재래의 구미호 이야기를 ‘낯설게’ 각색하여 고래의 구미호 전설에 내재된 전복성을 계승하는 창작 기법은 장르에, 1차 독자(관객)에 무관하게 서로 통한다.

이르러서는 후자들이 정체가 드러난 전자들을 아예 퇴치하기 위해 숲으로 찾아든다. 그리고 서사의 표면적 층위에서 이 양자의 공존을 위해 여우비는 기꺼이 자신을 희생한다. 여우비는 “넌 여우로 태어났지만 사람이 될 수 있어. 사람의 영혼을 훔치면 돼.”라는 구름영혼의 유혹에도, “난 사람이 되는 거 싫어. 사람들은 바보 같고 멍청해.”라고 대답하며, 여우로서 인간들과의 공존을 추구한다. 그렇다면 이성강은 유교적 전통 사회에서 타자로 지명된 여성-구미호-여우와 외계인 요소들을 끌어들이며 신화적 상상력과 불교적 가르침이 버무려진, 나아가 공존과 화해를 도모하는 서사를 애니메이션으로 구현하는 데 성공했다고 볼 수 있다.

4. 결론

지금까지 문화콘텐츠의 소재로서 ‘구미호와 인간의 교류 이야기’를 애니메이션으로 구현한 작품을 살펴며, 거기에 반영된 동양적 모티프들과 페미니즘 시각에 대해 검토해 보았다. 지금까지 한국 애니메이션 대부분은 친구와의 우정, 혈연적 관계, 전생의 어떤 관계, 과거의 어떤 관계 등 ‘운명의 고리’라는 지극히 동양적 끈으로 연결되어 있는 바,³⁹⁾ 이는 동양적 인생관의 반영으로서, ‘구미호’를 기저 설화로 취하고 있는 「천년여우 여우비」도 예외는 아니다. 지금까지 ‘구미호’ 민담을 계승하여 새롭게 각색한 이야기들은 이미 몇 차례의 납량특집 「전설의 고향」 시리즈, 영화 「구미호」, 가장 최근에는 TV드라마 「구미호외전」 등의 영상물로 제작되었다. 이들 이야기에서 대체로 구미호는 사랑의 실현을 위해 사람이 되고자 하지만, 연인을 위해 욕망 혹은 복수를 포기하고 궁극적으로 인간

39) 김유경, 「애니메이션에서 만나는 동양적 세계관」, 『한국사회학회 사회학 학회 논문집』, 한국사회학회, 2003, 23쪽.

사회의 기존 질서를 유지하는 데 협조적인 또는 희생적인 이미지로 그려졌다. 다시 말해서 인간 중심의 시각에서 미물로 간주되어 인간과의 관계를 맺을 수 없는 비극적 캐릭터로 거의 고정화되어 있었다. 『천년여우 여우비』 역시 ‘친구’, ‘우정’을 다루고 있고, 금이의 생명을 구하기 위해 여우비가 희생을 치른다는 점에서 앞서의 서사물의 ‘희생 서사’의 맥을 잇고 있다고 볼 수 있다. 그러나 후자는 보다 본격적으로 여러 갈피에서 동양적 모티프를 취함과 동시에 환생을 통한 희생의 응보(應報) 문제를 다루고 있으며, 특히 애니메이션과의 결합이란 점에서 신선하다. 물론 선악의 이분법을 뛰어넘는 결론을 추구하는 과정에서 동아시아 문화의 공통적 유산이라 할 수 있는 불교적 색채⁴⁰⁾가 가미된 점은 특이한 것이 못된다. 기실 동양의 전설과 설화 민담에서는 절대악도 존재하지 않으며, 오히려 악역들 역시 슬픔이나 고뇌를 가진 존재로 설정되는 경우가 많은 까닭에, 『천년여우 여우비』가 색다른 시도를 했다고 평가하기에는 부족하다. 극히 최근까지 서구 서사학의 관점에서 동아시아의 서사들은 불완전하고 열등한 것으로 간주되어 왔다. 틀에 박힌 서사구조와, 평면적인 인물 유형 등을 이유로 전근대적이라 폄하했지만, 통상 영웅 전설 중심의 서양의 신화와는 모티프, 갈등, 플롯을 달리 취해야 마땅하고, 그렇기에 그 평가 역시도 다른 차원에서 이뤄져야 한다.

본고를 통해 필자는 『천년여우 여우비』에 나타난 동양적 모티프를 주로 살펴보았다. 이성강 감독은 요괴-구미호의 부정적 이미지를 그대로 차용하지 않고, ‘여우아내’류의 민담에서 보이는 인간에게 도움을 주는

40) 이를테면 『천년여우 여우비』에서 ‘카나바’는 중간계, 혹은 이계를 의미하는 바, 바리공주가 떠난 서천서역국 정도로 이해될 수 있겠다. ‘천상-지상-지옥’의 서양 기독교적 공간 배치와는 달리 동양은 공간을 수평적 혹은 순환적으로 배치한다. 티베트불교의 이계 사상이 수용된 것으로 간주되는 중간계의 상징 ‘카나바’는 죽은 영혼들이 새로운 생명을 얻어 환생하게 되는 공간이다.

구원자 이미지로 여우비 캐릭터를 형상화했다. 그러나 희생을 통해 남자 친구 금이를 구하고 현세로 돌아오게 된 여우비가 마침내 인간이 되었는데는 분명하지 않다.⁴¹⁾ 물론 인간 모습을 한 여우비가 전생의 금이를 기억하고 있고, 다른 친구들과 편안하게 어울리는 모습을 마지막 장면에서 보여준 점은 표면적으로나마 인간과 자연물의 공존이 가능함을 암시하고 있다. 이와 더불어 정체를 알면서도 삼족구들에게 쫓기는 여우비를 안고 달리다가 자신의 목숨까지 잃게 된 금이의 희생도 상호구원의 서사 속에서 고려되어야 마땅하다. 결말부의 모호한 해석과 함께 아쉬운 점으로 지적할 수 있는 점은 복선이 많은 플롯과 많은 수의 등장인물이다. 「천년여우 여우비」는 조금은 시끄러운 불협화음을 내는 현대판 구미호 이야기이다. 일견(一見)으로는 짝 짜인 서사로 보이나, 자세히 들여다보면 불필요한 등장인물들이 충분히 제 역할을 갖고 있지 않고, 복선을 형성하는 데에도 크게 기여하지도 않는다. 이에 대하여 감독은 첫 장편 애니메이션 「마리아 이야기」가 지나치게 조용하다는 평에 대한 반발심으로 수다스러운 작품을 만들고 싶었다고 밝혔지만⁴²⁾, 너무 많은 등장인물들의 수다는 오히려 줄거리 이해에 방해가 될 뿐이다. 엄밀히 말해, 서사의 다성성(polyphony)은 등장인물의 숫자와 비례관계에 놓여있지 않다. 이성강은 “할머니들의 옛날 전설을 듣다보면 이야기의 전개방식이 좀 이

41) 이성강은 원작 애니메이션의 대미에서 중학생이 된 여우비가 하룻길에 떨어진 드림 캐처를 쫓는 모습을 보여준다. ‘아마도’ 여우비는 인간으로 전생의 기억이 지워진 채로 환생한 듯, 금이를 떠올리지를 못한다. 그러나 원작 애니메이션을 동화로 재화한 하은경은 여우비가 인간으로 환생하지 못한 채, 여전히 금이를 그리워하면서도 동물들과 외계인 요소들과 어울려 숲속에서 지내는 장면을 묘사하고 있다. 필자는 이 대미의 처리는 커다란 해석의 차이를 야기한다고 생각한다. 희생의 응보로 인간 변신으로 성공한 원작 대 인간 변신을 포기하고, 숲속에서 동물, 외계인들과 타자로서 만족하며 지내야 하는 동화는 응보의 문제 이외에도 대칭성의 통일, 주변부와 중심부, 타자로서의 소수 등등과 관계 되는 미해결된 논점들을 소환시키기 때문이다.

42) 각주 3의 인터뷰 기사 참조.

상하지 않나? 연관성이 전혀 없는 가지들이 이야기 속으로 스며들어 온다. 어른들에게는 똥똥지처럼 보이는 부분들이 있겠지만 아이들은 그만의 세계로 이해할 거라는 생각이 있었다.”⁴³⁾라고 해명하지만, 이것만으로는 설득력이 부족하다. 평면적인 내러티브가 감독의 생각대로 꼭 지루한 것만은 결코 아니다. 오히려 옛이야기는 평면성(Flächenhaftigkeit)을 주요 특징으로 취하는 서사이다.⁴⁴⁾ 필자는 감독이 처음 작품을 구상할 때 설정했던 주인공 외계인 요요를 여우비로 바꾼 다음부터 중심 캐릭터와 주변 캐릭터들 간의 균형이 흔들린 것은 아닌가 생각한다.⁴⁵⁾

본론에서 언급하지 않았으나 한 가지 더 지적해야 할 것으로 ‘아버지와 어머니의 부재’ 상황이다. 여우비도, 요요들도, 인간 금이도 아버지와 어머니가 없다. 모두가 소위 ‘왕따’이다. 그런데도 이성강 감독은 부모의 부재로 인해 이들이 왕따가 되었다는 식의 단순한 도식을 끌어들이지 않는다. 오히려 개인의 고독이 첨예화되어가는 21세기에는 누구나 자신의 ‘타자’이자 누군가의 ‘왕따’일 수 있음을 전제하고 있다. 그럼으로써, 『천년여우 여우비』가 소수자의 정체성과 인간과 인간, 인간과 자연과의 소

43) 위의 글 참조.

44) 막스 쿼티는 민담의 등장인물들은 입체성도, 내면세계도, 주위세계도 없는 형상들이며, 전대이든 후세든, 그들은 시간 전반과는 아무 관련이 없다고 보았고, 이 점들이 전설과 구별되는 민담(Völksmärchen)이 특징이라고 설명한다. 특히 조역들은 줄거리에서 더 이상 중요해지지 않는 순간 시야에서 사라진다. 그렇다면 이성강의 『천년여우 여우비』에서 외계인 요요들의 설정 자체는 서사의 도입 부분에서 주인공 여우비를 인간 세계로 이끄는 역할을 수행하고 사라지면 그만이다. 그러나 이성강은 외계인 요요들을 가끔씩 등장시켜 웃음을 유발하게끔 했다. 물론 애니메이션 특유의 설정으로 봐도 무방하겠지만, 그들의 동선 때문에도 공간이 분할·확장되어져 산만해졌다. 막스 쿼티, 김홍기 옮김, 『유럽의 민담』, 보림, 2005, 25~48쪽.

45) 초기 작품 구상 단계에서 기대했던 것은 요요들이 칼을 차고 다니면서 싸움을 하는 무협애니메이션이었다고 한다. 그런 것이 감독이 텔레비전에서 구미호 전설에 관한 프로그램을 접하고, 공포와 멜로와 판타지 등이 혼재된 것으로 변화되었다. 앞의 인터뷰 기사 참조.

통을 다루는 서사로 자리매김하게 된 것이다.⁴⁶⁾

바야흐로 서양에서 수입된 판타지 소설 혹은 텔레비전 드라마나 영상물에 식상해진 많은 사람들이 동양 신화와 전설에 눈을 돌리기 시작했다. 다양한 동양의 전설과 민담이 속속 소개되고 『산해경』처럼 변형을 다룬 신화담이 새롭게 주목되는 가운데, 우리 신화와 민담 역시 애니메이션의 좋은 소재로 인정받기 시작했다. 이를테면 아기장수 설화와 사이버 세계를 접목시킨 『아장닷컴』은 몽달귀신과 도깨비를 변용한 도도리라는 캐릭터를 통해 한국적인 소재의 현대화를 잘 소화해낸 것으로 평가받는다.

몇 년 전만 해도 우리나라에 소개된 판타지 소설은 중세 서양의 분위기를 배경으로 마법사, 기사, 요정이 등장하는 것이 주류였는데 최근들어 동양적 설화와 전설, 신화를 바탕으로 만들어진 작품을 자주 접할 수 있게 된 현상은 꽤 반가운 일이다. 그러나 애니메이션을 여전히 어린이들의 오락물로 간주하고, 그것이 가진 ‘원소스 멀티 유즈’의 가능성을 가볍게 취급하는 상황이다. 바야흐로 ‘대문자로서의 문학’에서 ‘소문자로서의 문학’으로 위치를 옮겨가는 현상 속에서 문학의 약세를 아쉬워 할 것이 아니다. 상업적 기획 속에서 자칫 마구잡이로 양산되는 것을 막아내고 경쟁력을 갖춘 양질의 문화콘텐츠로 가공하기 위해서는 원천소재 발굴부터 작품 분석에 이르기까지 체계적으로 인문학적 연구와 지원이 마련되어야 한다.

46) 아쉽게도 작품에 나타난 정체성의 탐색 도구인 ‘거울’ 모티프는 본 논문에서 다루지 못했다. 또한 전 지구적 자본주의화의 현실에서 더욱 만연하는 하위주체의 문제와 문화 자본주의에서의 문화적 혼성주의와 관련해서 「천년여우 여우비」 텍스트 내부의 담론을 분석하고 이를 확장하여 문학사회학적 영역에서 고찰하는 작업은 필요하나, 다음 과제로 남겨놓는다.

□ 참고문헌

1. 기본자료

- 이성강, 애니메이션 『천년여우 여우비』, 선우엔터테인먼트, 2007.
이성강 원작, 하은경 글, 『천년여우 여우비』, 예담, 2007.
『한국구비문학대계 1집-9집』, 한국학중앙연구원 디지털 아카이브.

2. 단행본

- 김선자, 『중국변형신화의 세계』, 범우사, 2001. 67쪽 & 142~143쪽.
——, 『변신이야기』, 살림, 2003. 36쪽.
장수철 옮김, 『산해경』, 현암사, 2005. 17쪽.
김열규, 『동북아시아 샤머니즘과 신화론』, 아카넷, 2003.
김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
심우장 외, 『설화 속 동물 인간을 말하다-이야기 동물원』, 책과함께, 2008. 19
1~198쪽.
이지훈, 『예술과 연금술』, 창비, 2004. 183쪽.
정재서, 『도교와 문학 그리고 상상력』, 푸른숲, 2000. 166쪽.
조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』, 한울, 2009. 전체
미르치야 엘리아데, 이윤기 옮김, 『샤머니즘』, 까치, 1992. 378~381 & 460~
486쪽.
잭 트레시더, 김병화 옮김, 『상징이야기』, 도솔, 2007.
조셉 캠벨, 홍윤희 옮김, 『신화의 이미지』, 살림, 2006. 231 & 568~169쪽.
막스 루터, 김홍기 옮김, 『유럽의 민담』, 보림, 2005. 25~48쪽.
폴 웰스, 한창완·김세훈 옮김, 『애니마톨로지』, 한울아카데미, 2001.

3. 논문

- 강진욱, 『변신설화에 나타난 ‘여우’의 형상과 의미』, 『고전문학연구』 9집, 한국
고전문학연구회, 1994. 5~45쪽.
具景謨, 『畫皮』與“借皮” : <畫皮>小說版與電影版之比較研究』, 『中國語文

- 學論集』 58號, 中國語文學會, 2009. 393~406쪽.
- 김용석, 「사유 매체로서 변신 이야기」, 『철학과 현실』 79호, 철학문화연구소, 2008. 16~29쪽.
- 김유경, 「애니메이션에서 만나는 동양적 세계관」, 『한국 사회학회 사회학대회 논문집』 한국사회학회, 2003. 13~24쪽.
- 김지선, 「동아시아 여우 설화를 통해 본 신의의 문제: ‘보은담’을 중심으로」, 『신뢰연구』 15권 제2호, 한림과학원, 2005. 117~143쪽.
- _____, 「여자·여우·귀신-‘도산씨’ 설화로부터」, 『중국어문학지』 9권, 중국어문학회, 2001. 435~470쪽.
- 김홍겸, 「<구미호> 속 여주인공의 형상연구」, 『중국소설논집』 24집, 한국중국소설학회, 2006. 191~212쪽.
- 김휘영, 「구미호 전설과 포승령의 요채지이에 나타난 의식의 원형」, 『인물과 사상』 2006년 1월(통권 93), 인물과 사상사, 2006. 105~113쪽.
- 김희현, 「장편애니메이션의 플롯구성에 관한 비교분석연구 -천년여우 여우비와 윈더폴데이스를 중심으로-」, 『디자인포럼』 21권, 한국과학예술디자인학회, 2008. 151~159쪽.
- 권경민, 「애니메이션 서사구조 비교연구 -문화기호학의 관점에서-」, 『한국콘텐츠학회』 통권 3권 2호, 한국콘텐츠학회, 2005. 144~148쪽.
- 박현숙, 「전래동화 재화에서의 서사적 개방성의 문제 -‘여우누이’ 설화와 전래동화 비교를 중심으로」, 『겨레어문학』 39권, 겨레어문학회, 2007. 137~176쪽.
- 이명현, 「구미호에 대한 전통적 상상력과 애니메이션으로의 재현: 「천년여우 여우비」를 중심으로」, 『문학과 영상』 8권, 문학과 영상학회, 2007. 189~210쪽.
- _____, 「이물교환담에 나타난 여자요괴의 양상과 문화콘텐츠로의 변용-구미호이야기를 중심으로-」, 『우리문학연구』 21집, 우리문학회, 2007. 139~169쪽.
- _____, 「<전설의 고향>에 나타난 구미호이야기의 확장과 변주」, 『우리문학연구』 28집, 우리문학회, 2009. 68~95쪽.
- 이윤경, 「여우의 이중성과 불교적 변신의 의미 -‘삼국유사’ 설화를 중심으로」,

『돈암어문학』 12호, 돈암어문학회, 1999. 257~268쪽.

이용미, 「설화 및 물어에 나타난 변형·변신의 양상 -여성의 요괴화 담론을 중심으로-」, 『일본연구』 24호, 한국외국어대학교 일본연구소, 2005. 201~218쪽.

Abstract

A Study on the Oriental Motifs embedded in the Animation,
<Yobi, the Five-tailed Fox>

Kim, Young-wook

This paper aims to study on the represented image of 'Nine-tailed Fox' and the oriental motifs through the animation 'Yobi, the Five-tailed Fox' with regard to contemporary imagination and cultural sensitiveness. Director Lee Seong-gang managed to reshape the traits of traditional nine-tailed fox to accord with the 'zeitgeist' of today and to represent the metamorphosis motifs differently. This trial made 'Yobi, the Five-tailed Fox' a certain distance from the preceding imaginations running in Korean legends and folk-tales. I insist that the reproduction of the images of nine-tails fox in the well-constructed narratives should overcome both the negative aspects and the old-fashioned ideas. Along with this, I think highly of the cast of the negative images imposed on foxes, and the new creations of narratives in which the fox is envisaged in a positive character so that this could rescue the woman characters from the distorted Confucius influence. With this hope, I investigated the 'Yobi, the Five-tailed Fox' closely, especially in the embodiment of nine-tailed fox from gender respect. And then, I had surveyed the various motifs related bird, three-legged dog, shapes, purgatory, and reincarnation in the orient mythical viewpoint.

Animation is a superb method to represent and convey the mythical or legendary world multifariously. But up to today, Korean animation has just take a foot on the threshold in retelling the old tales taking the genre grammars. Fortunately, Lee Seong-gang showed his interest in Korean legends and folk-tales and the woman characters in them to bring them in his upcoming animations, so I inhere tried to analyse the image of Yobi and

many motifs implied.

Key words : nine-tailed fox, transformation, fantasy, Yobi, *the Five-tailed Fox*, animation, motif, woman-gender

- 본 논문은 10월 30일에 접수되어 11월 11일부터 27일까지 소정의 심사를 거쳐 11월 30일에 게재 확정되었음.