



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

碩 士 學 位 論 文

한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링/컨셉디자인 연구

‘제주도 설문대 할망 전설’ 을 중심으로

A study of Storytelling & Concept Design based on Korean legends of giants

국민대학교 테크노디자인전문대학원
디지털컨텐츠디자인전공

김 소 윤

2009

석사학위논문 碩士學位論文

한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링/컨셉디자인 연구

‘제주도 설문대 할망 전설’을 중심으로

A study of Storytelling & Concept Design based on Korean legends of giants

국민대학교 테크노디자인전문대학원

김 소 윤

2009년

2009

석사학위논문 碩士學位論文

한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링/컨셉디자인 연구

‘제주도 설문대 할망 전설’을 중심으로

A study of Storytelling & Concept Design based on Korean legends of giants

지도교수 전 승 규

이 논문을 석사학위논문으로 제출합니다.

국민대학교 테크노디자인전문대학원

디지털컨텐츠디자인전공

김 소 윤

이 논문을 석사학위 논문으로 인준함.

2009년 12월

심사위원장	오	승	환	(인)
-------	---	---	---	-----

심사위원	전	승	규	(인)
------	---	---	---	-----

심사위원	정	지	홍	(인)
------	---	---	---	-----

국민대학교 테크노디자인전문대학원

한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링/컨셉디자인 연구

‘제주도 설문대 할망 전설’ 을 중심으로

A study of Storytelling & Concept Design based on Korean legends of giants

인간은 아주 오래된 과거부터 지금까지 수많은 이야기를 만들고 전하여 왔다. 그것은 원시시대 모닥불 곁에 앉아 자신의 경험담을 주변 사람들에게 말하는 것에서 시작하여 현재 컴퓨터 앞에 앉아 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG; Massive Multiplayer Online Role Playing Game)을 하는 것에 이르렀다. 이렇게 이야기를 전달하는 방식은 기술의 발전에 의해 바뀌어왔지만 반면 이야기 그 자체는 크게 바뀌지 않은 채 지금도 수천 여 년 전에 만들어진 이야기가 사람들에게 감동을 주고 있다.

설화(說話)는 말 그대로 입에서 입으로 전달된 이야기이다. 문자나 도구들이 만들어지기 전의 이야기들은 모두 구전으로 내려오다가 훗날 기록이 가능한 시대가 되자 일부 가치가 있다고 여겨지는 것들이 기록되어 지금까지 전해지고 있다. 우리가 신화나 전설이라고 부르고 있는 옛이야기들이 과거에는 어떤 신비한 자연현상을 설명해주거나 어떤 정치집단의 정당성을 만들어주는 종교적, 정치적으로 매우 중요한 의미를 가졌었다는 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 하지만 근대에 이르러 과학기술이 발달함에 따라 신성한 것으로 취급되던 설화들 대신에 수많은 학문들이 그 자리를 대신하게 되었다. 현실을 설명해주는 기능을 잃어버린 설화는 대신에 문학이나, 미술, 음악 등, 예술 활동의 소재로서 그 명맥을 이어 나가게 된다.

지금 현대에 와서 이러한 설화의 가치가 다시 문화원형이란 이름으로 주목 받고 있다. 영상과 디지털 기술의 발전으로 새로운 매체들이 생겨나 그만큼 더 많은 이야기 소재들이 필요해진 가운데, 고도 지식과학사회에서 지나치게 이성화된 삶에 염증을 느낀 현대인들은 인간성과 순수함이 묻어나 있는 과거의 이야기들을 다시 바라보기 시작했다. 북구유럽 신화에서 시작된 <반지의 제왕>이나 마법사를 소재로 다룬 <해리 포터>의 전 세계적인 성공은 이러한 경향의 중심에 있는 사례들이다. 국내에서도 그리스·로마 신화를 만화로 그려낸 <올림포스 가디언>이나 중국 서유기의 캐릭터를 차용한 교육콘텐츠물인 <마법천자문>등이 큰 성공을 거둔 사례가 있다.

본 논문에서는 이런 경향을 조사하고 그 원인을 분석하여 각 사례들이 공통적으로 가진 특성이 무엇인지를 알아본다. 그리고 그 결과를 바탕으로 새로운 한국적 문화원형 콘텐츠를 기획하였다. 한국의 거인설화 속에 나타나는 거인들과 제주도의 지형이 갖고 있는 콘텐츠로서의 가치를 소재로 하여 제작된 '영주도 전기: 거인들의 섬'을 통해 새로운 한국적 문화원형 콘텐츠의 가능성을 탐색하여 본다.

목차contents

국문초록

제 1 장 서론

1.1. 연구 배경과 목적	1
1.2. 연구 방법과 범위	3

제 2 장 문화원형과 거인설화

2.1. 문화원형	5
2.1.1 문화원형의 개념	5
2.1.2 문화원형의 활용	7
2.2. 거인설화	9
2.2.1 세계의 거인설화	10
2.2.2 한국의 거인설화	16
2.2.3 거인설화 활용 사례연구	20

제 3 장 작품 '영주도전기: 거인들의 섬' 기획

3.1. 기획의도	24
3.2. 제작의 이론적 배경	28
3.2.1 디지털 스토리텔링	28
3.2.2 영웅신화에 나타나는 서사구조	30
3.3. 제주도의 설문대 할망 전설	31
3.3.1 설문대 할망	31
3.3.2 설문대 할망과 오백장군	34
3.3.3 설문대 할망과 제주도의 지형	36

제 4 장 작품제작

4.1. 스토리텔링	38
4.1.1 세계관 설정	38
4.1.2 캐릭터 설정	52

4.1.3. 스토리	59
4.2. 컨셉디자인	69
4.2.1. 캐릭터 디자인	69
4.2.2. 아이템	89
4.2.3. 배경 디자인	92

제 5 장 결론

5.1. 작품 결과물	96
5.2. 연구결과 및 향후과제	102

참고문헌	104
------------	-----

Abstract	105
----------------	-----

표목차

[표3-1] 시간의 스토리텔링과 공간의 스토리텔링	29
[표4-1] 동영주기 연대기	42
[표4-2] '거인들의 섬' 캐릭터 분류 표	53

그림목차

[그림 2-1] 제임스 힐만의 원형심리학 분석에 의한 감동의 매커니즘	8
[그림 2-2] 북유럽신화 우주 최초의 존재 위미르	10
[그림 2-3] 중국신화 속 창조신 반고	11
[그림 2-4] 인도신화 속 창조신 푸루샤	11
[그림 2-5] 일본신화의 창조신 이자나기/이자나미	12
[그림 2-6] 제우스의 부친인 크로노스	12
[그림 2-7] 올림포스 신들 이전에 세상을 다스리던 티탄족	13
[그림 2-8] Aspidian	14
[그림 2-9] Bergelmir	14
[그림 2-10] Geirrod	14
[그림 2-11] Hrimthurs	14
[그림 2-12] Hrungrir	14
[그림 2-13] Hymir	14
[그림 2-14] Hyrm	14
[그림 2-15] Surtur	14
[그림 2-16] Suttung	14
[그림 2-17] Thiassi	14
[그림 2-18] Thrudgelmir	14
[그림 2-19] Thrym	14
[그림 2-20] 슈텐도지(酒吞童子)	15
[그림 2-21] 키클롭스(Cyclops)	15
[그림 2-22] 트롤(Troll)	15
[그림 2-23] 전통등 전시회에 출품된 풍미화 작 ‘마고할미’	17
[그림 2-24] 한국형깊인형협회 작품전, 마고할미 - 정문영작	17
[그림 2-25] 설문대할망이 빨래를 하는 모습. 제주돌문화공원 제공	18
[그림 2-26] 완다와 거상	20
[그림 2-27] 갓 오브 워	21
[그림 2-28] [아이가 커졌어요] 포스터	22
[그림 2-29] [50피트우먼] 포스터	22
[그림 2-30] [대일본인] 포스터	22
[그림 3-1] 반지의 제왕: 반지 원정대, 2001	24
[그림 3-2] 반지의 제왕: 두 개의 탑, 2002	24
[그림 3-3] 반지의 제왕: 왕의 귀환, 2003	24

[그림 3-4] ‘반지의 제왕 온라인’ 게임 장면	25
[그림 3-5] 2007년 세계자연문화유산으로 선정된 제주도	26
[그림 3-6] 제주도 서귀포시 앞바다의 외돌개	27
[그림 3-7] 제주도 제주시 앞바다 용두암	27
[그림 3-8] 게임 속 허구적 공간의 4가지 요소	29
[그림 3-9] 영웅신화의 서사구조 11단계	30
[그림 3-10] 오백 형제가 돌이 되어 생겼다는 한라산 영실기암	35
[그림 3-11] 관탈섬의 옛 모습	36
[그림 3-12] 마라도	36
[그림 3-13] 설문대할망이 빠져 죽었다는 물장오리	36
[그림 3-14] 치마구멍사이로 흘러내린 흙이 만들었다는 제주 오름들	37
[그림 4-1] 제주정방폭포 암벽에 있는 서불과지	39
[그림 4-2] 웅담동에서 발견된 소용돌이 문양장식 철검	39
[그림 4-3] 영주도전기: 거인들의 섬의 시대적 배경	39
[그림 4-4] 동영주기(東靈州記), 2007 로고	40
[그림 4-5] 동영주기 정의국 배경스케치	42
[그림 4-6] 동영주기 사신 캐릭터 스케치	42
[그림 4-7] 동영주기 진번 캐릭터 스케치	43
[그림 4-8] 동영주기 섬라국 캐릭터 스케치	43
[그림 4-9] 동영주기 신관녀 캐릭터 스케치	44
[그림 4-10] 동영주기 캐릭터 채색	44
[그림 4-11] 동영주기 부족 심볼 채색	44
[그림 4-12] 동영주기 포스터	45
[그림 4-13] 동영주기 상황 연출 일러스트	45
[그림 4-14] 장소에 따른 스토리 전개	60
[그림 4-15] 말젯파이의 이동로	66
[그림 4-16] 섬에 도착한 말젯파이의 이동로	67
[그림 4-17] 원시상태로 살아가는 파푸아뉴기니 사람들	69
[그림 4-18] 사진가 최민식씨의 ‘Human’ 중에 할머니 얼굴	69
[그림 4-19] ‘설문대’ 초안	70
[그림 4-20] ‘설문대’ 초안 2	70
[그림 4-21] ‘설문대’ 초안 2 얼굴확대	70
[그림 4-22] ‘설문대’ 최종안	71
[그림 4-23] 성인 남자 원시인의 모습을 재현한 이미지	72
[그림 4-24] 아프리카 어느 부족의 치장을 한 전사의 이미지	72
[그림 4-25] ‘장길손’ 초안	73
[그림 4-26] ‘장길손’ 초안 2	73
[그림 4-27] ‘장길손’ 얼굴 초안	73

[그림 4-28] '장길손' 최종안	74
[그림 4-29] 한국의 금강역사상	75
[그림 4-30] 일본의 금강역사 모형	75
[그림 4-31] '말젯파이' 초안	76
[그림 4-32] '말젯파이' 초안 2	76
[그림 4-33] '말젯파이' 초안 3	76
[그림 4-34] '말젯파이' 초안 4	76
[그림 4-35] '말젯파이' 최종안	77
[그림 4-36] 배트맨의 '투페이스'	78
[그림 4-37] 게임 워크래프트의 악의 군주	78
[그림 4-38] 배트맨 영화 속 '투페이스'	78
[그림 4-39] 게임 '에이지 오브 코난'	78
[그림 4-40] '셋구능' 최종안	79
[그림 4-41] '오악거인' 들의 얼굴 초안	80
[그림 4-42] '나태거인' 실픈구능 초안	81
[그림 4-43] '나태거인' 실픈구능 발전안	81
[그림 4-44] '나태거인' 실픈구능 발전안 2	81
[그림 4-45] '나태거인' 실픈구능 최종안	82
[그림 4-46] '백록 놀' 의 최종안	83
[그림 4-47] '탐욕거인 하영구능' 의 최종안	84
[그림 4-48] '탐욕거인 하영구능' 의 최종안(전신)	85
[그림 4-49] '탐욕거인 하영구능' 의 최종안(부분)	85
[그림 4-50] '탐욕거인 하영구능' 의 최종안(부분2)	85
[그림 4-51] '오만거인 지꺼진구능' 의 최종안	86
[그림 4-52] '호수마을 부족민' 초안	87
[그림 4-53] '호수마을 부족민' 초안 2	87
[그림 4-54] '호수마을 부족민' 초안 3	87
[그림 4-55] '작은거인족' 초안	88
[그림 4-56] '작은거인족' 초안 2	88
[그림 4-57] '작은거인족' 초안 3	88
[그림 4-58] '작은거인족' 초안 4	88
[그림 4-59] '쌍 상아창' 최종안	89
[그림 4-60] '매머드 가족 활' 최종안	90
[그림 4-61] '돌도끼' 최종안	91
[그림 4-62] 대동여지도에서 제주도 부분	92
[그림 4-63] '영주도 지도' 최종안	92
[그림 4-64] 우리나라 최초의 세계지도 '혼일강리역대국도지도'	93
[그림 4-65] '한반도 일대 지도' 최종안	94

[그림 4-66] 영주도 조망도	95
[그림 4-67] 거인 해골로 만든 영주도 집 스케치	95
[그림 5-1] 전시사진 01	96
[그림 5-2] 전시사진 02	96
[그림 5-3] 전시사진 03	96
[그림 5-4] 전시사진 04	96
[그림 5-5] '영주도전기' 전시 이미지 01	97
[그림 5-6] '영주도전기' 전시 이미지 02	97
[그림 5-7] '영주도전기' 전시 이미지 03	98
[그림 5-8] '영주도전기' 전시 이미지 04	98
[그림 5-9] '영주도전기' 전시 이미지 05	99
[그림 5-10] '영주도전기' 전시 이미지 06	99
[그림 5-11] '영주도전기' 전시 이미지 07	100
[그림 5-12] '영주도전기' 전시 이미지 08	100
[그림 5-13] '영주도전기' 전시 이미지 09	101
[그림 5-14] '영주도전기' 전시 이미지 10	101

제1장. 서론

1.1. 연구배경과 목적

지난 몇 년 동안 우리나라의 게임과 영화 등 엔터테인먼트 산업은 국내외적으로 많은 성장을 하였다. 특히 게임 산업은 최근 발간된 2009년 게임백서에 따르면 국내 게임 산업 규모가 지난해 기준 5조6000억 원, 수출 10억 9000만 달러, 무역수지 흑자 7억 달러를 기록했다고 한다. 국내 게임 산업은 6년 연속 무역수지 흑자를 달성한 동시에 지난해 국내 게임 산업 수출규모는 전년에 비해 40.1% 증가했다는 것이다. 이는 전체 콘텐츠 수출액의 55%에 해당해, 수출 콘텐츠의 절반이 게임인 셈이다. 특히 이중에서도 온라인게임은 게임 전체 수출액의 97%를 차지하면서 게임 산업 수출 전반을 이끌고 있다¹⁾고 한다. 이제 우리나라도 콘텐츠를 수입에 의존하던 나라에서 벗어나 역공으로 활발하게 세계시장을 공략할 만큼의 기술과 자본이 생긴 것이다. 하지만 이런 성과가 국내 시장을 의지해 지속시켜 나가기에는 국내 시장은 한계가 있다. 미국이나 일본의 경우 1억 명이 넘는 자국의 내수시장이 있기 때문에 그런 부분에서 거둔 수익만으로도 산업이 지탱될 수 있지만 인구가 4천 만 명 정도인 우리나라의 경우는 그렇지 못하다. 이 좁은 시장 안에서도 영화, 게임, TV 등의 엔터테인먼트 시장이 이미 또 치열하게 경쟁하고 있기도 하다. 그렇기 때문에 앞으로 콘텐츠를 기획함에 있어 전 세계를 시장으로 바라보는 시각이 필요하다.

우리의 기술력은 이미 할리우드 블록버스터 영화에 기술력을 제공할 만큼 성장해 있다. 2008년 개봉했던 <포비든 킹덤: 전설의 마스터를 찾아서 (功夫之王: The Forbidden Kingdom)>란 영화의 경우 국내 VFX회사인 매크로그래프에서 그래픽 부분을 맡아서 작업하여 호평을 받았다. 그리고 게임 분야에서도 지금까지는 해외의 게임엔진을 사다가 쓰는 분위기이었다면 앞으로는 자체엔진을 개발하여 사용한다는 분위기가 지배적이다. 2008년 10월 무렵에 공개서비스에 들어간 CJ인터넷의 MMORPG게임인 <프리우스 온라인>은 100% 국내 기술력으로만 제작하여 화제를 몰고 왔었다. 이제 좋은 기획만 있다면 국내 기술력으로 세계에 통할 수 있는 자체 개발 콘텐츠를 기획하는 것이 가능해진 시대가 온 것이다.

1) 정영중 CJ인터넷 대표 / 디지털타임스(www.dt.co.kr) [DT 광장] 게임산업에 대한 재평가 / 입력: 2009-10-22 21:02

미국은 오래전부터 기반을 닦아놓은 거대한 영화와 게임 시장을 통해 전 세계에 있는 인력들과 소재들을 흡수하여 더욱 더 비대해진 몸집을 가지고 있다. 일본은 과거부터 이어져 내려온 거대한 만화시장을 통해 수많은 소재들을 만화로 저장해 두고 있다. 미국과 일본이 장시간에 걸쳐 쌓아놓은 이러한 수많은 소재들과 인력들이 현재 OSMU 콘텐츠가 되어 게임, 영화, 드라마, 연극, 관광, 음악 등 전 문화영역에 걸쳐 큰 성과를 거두고 있다. 한국은 미국처럼 거대자본이나 네트워크가 없고 일본처럼 언제나 뽑아낼 수 있는 수많은 소재의 저장고인 튼튼한 만화시장은 없지만 그 대신 세계 최고 수준의 인터넷 문화를 통해 지식과 정보에 대한 접근성이 탁월하다는 미래지향적인 장점이 있다. 그리고 꾸준히 성장 중인 콘텐츠 제작 기술력과 한국 고유의 풍부한 문화원형 소재들, 높은 교육열과 치열한 경쟁사회가 만들어 놓은 재능 있는 젊은 인력들이 대거 등장하고 있어 앞으로 미래의 콘텐츠 개발을 위한 밑거름은 이미 깔려있다고 본다.

앞으로는 좋은 소재를 찾아 세계시장을 염두에 둔 양질의 콘텐츠로 기획해 내는 것이 관건이다. 국내 내수시장은 한계가 있어 세계화를 겨냥하지 않으면 한국 콘텐츠의 질은 좋아질 수가 없다. 이것은 큰 단점이자 장점으로 작용할 수 있다. 미국은 이미 세계를 겨냥한 콘텐츠를 개발하고 있는 반면 일본은 우선 자국 시장을 염두에 둔 콘텐츠를 만들기 때문에 세계화에 있어 그런 점이 걸림돌이 되고 있는 상황이다. 우리의 경우 콘텐츠 시장의 규모를 넓히기 위해서는 어쨌든 세계로 눈을 돌려야 하는 상황이기 때문에 미국처럼 애초에 세계를 겨냥한 콘텐츠를 만드는 것이 미래를 바라보았을 때 장점이 될 수 있을 것이다.

‘조지 루카스 (George Walton Lucas Jr.)’가 <스타워즈 (Star Wars)>를 기획하는데 큰 영감을 주었던 것이 ‘조셉 캠벨 (Joseph Campbell)’의 <천의 얼굴을 가진 영웅 (Hero with a thousand faces)>이라는 책이다. 이 책은 전 세계에 고루 퍼져있는 영웅설화를 분석한 책으로 영웅설화가 가지는 세계적인 보편성을 분석해 주며 인류가 가지고 있는 공통적인 소망과 그 성취에 대해 말하고 있다. 조지 루카스는 영웅설화 속에 나타나는 이러한 소망과 성취에서 오는 감동을 연구하여 스타워즈를 만들었고 대성공을 거두었다. 콘텐츠의 소재에 있어 각 나라의 전통문화원형은 그 자체만으로도 세계적인 차별성을 가지고 있는 좋은 대상이다. 하지만 그 차별성만으로는 사람을 감동시킬 수 없다. 다름 가운데서도 같음이 있어야 사람들은 감동을 느낀다고 한다. 모습은 다르지만 서로 공감할 수 있는 마음이 필요한 것이다. 가령 여기 있는 한국과 저 멀리 아프리카에 있는 국가의 모습은 다르지만 양쪽 모두 인간들이 모여 구성된 사회라는 점은 같다. 그렇기 때문에 남녀 간에 사랑이나 부모와의 관계 같은 것들이 감동을 주는 좋은 소재가 될 수 있는 것이다.

본 논문에서는 문화원형 가운데서도 거인설화에 주목한다. 거인설화는 인류의 태동기에 만들어진 가장 오래된 이야기들로 전 세계적인 보편성을 가지고 있다. 세계 어디에나 지형을 만든 거인에 대한 이야기가 전해진다. 그것은 인류가 사는 곳이 서로 다르고 한 번도 만난 적은 없지만 기본적으로 상상하고 생각하는 부분에 있어 일치되는 점이 있었다는 것이다. 물론 지역에 따라 거인에 대한 이야기는 매우 다양한 모습으로 남아 있다. 그들의 거주지역이 추운지역인가 더운 지역인가에서부터 시작하여 거인이 남자인지 여자인지 무리였는지 개인이었는지 등 다양한 이야기들이 존재한다. 거인설화가 가지고 있는 이러한 보편성과 차별성을 동시에 띄고 있다는 점에 주목하여 그것을 소재로 삼아 콘텐츠를 개발하면 어떨까 하는 물음에서 시작되었다. 결국 그것이 좋은 소재가 될 수 있다는 가능성을 보여줄 수 있는 작품을 제시하는 것이 본 논문의 목적이다.

1.2. 연구방법과 범위

본 논문에서는 우선 문화원형에 대해 살펴보고 다음으로 그 정의와 효과적인 활용방안에 대해 알아본다. 그리고 문화원형 중에서도 거인설화를 중심으로 세계의 거인설화와 한국의 거인 설화의 여러 사례를 제시하여 그 다양함과 공통점에 대해 알아본다. 연구 결과인 작품 <영주도전기: 거인들의 섬>을 제작하기 위해 작품의 기획의도와 그 소재로 활용한 제주도의 거인설화 <설문대 할망 전설>에 대해 구체적으로 알아본다. 그리고 그렇게 조사한 내용과 함께 다른 한국의 거인설화들, 역사적 배경들을 고려하여 기본 스토리의 골격을 잡는다. 이렇게 만들어진 기본 뼈대를 디지털 스토리텔링의 중요한 특성인 허구적 공간구성에 초점을 두어 다시 이야기를 재구성하고 그렇게 만들어진 배경에 따라 컨셉 디자인 작업을 하여 이미지까지 제시하는 것을 본 연구의 범위로 삼는다.

1) 문화원형의 정의와 그 활용방법에 대해 알아본다.

- 문화원형을 정의 내린 선행논문들을 살펴보고 문화원형을 바라보는 기존의 시각을 알아본다. 그 다음으로 문화원형을 활용함에 있어서 그동안의 문제점을 알아보고 그 해결책을 찾아본다. '제임스 힐만(James Hillman)²⁾'의 이론을 통해 문화원형을 통해 서로 감동할 수 있는 공통의 코드를 찾아본다.

2) 거인설화 조사와 그 활용사례 분석

- 전 세계에 걸쳐 퍼져 있는 다양한 거인설화들의 사례를 조사하고 이야기 속에 드러나는 다양성과 공통점에 대해 알아본다. 그리고 거인을 활용한 기존의 엔터테인먼트 사례를 조사하여 현대사회에서 거인을 어떻게 해석하는지에 대해 알아본다.

2) 아일랜드 출신인 제임스 힐만은 1955년 더블린의 트리니티 칼리지를 졸업한 후 1959년부터 1969년 10년 동안 쾨리히의 C.G.융 연구소의 소장으로서 재직하였다. 1960년에는 처음으로 <감정: 치료를 위한 이론들과 그것들의 의미에 대한 전체적인 현상학 (A Comprehensive Phenomenology of theories and their meanings for Therapy)>을 출판하였다. 1970년대부터 그는 분석심리학과 구별되는 새로운 심리학을 발전시켜 나갔다. 이러한 점 때문에 지금도 정통 분석심리학자들의 논의와 계속 충돌을 빚고 있다.

3) 디지털스토리텔링

-위에서 조사한 내용들을 기반으로 이야기를 제작해본다. 그리고 디지털 스토리텔링이 기존의 스토리텔링과 구별되는 점을 찾고 그것을 실질적으로 활용하고 있는 예를 찾아본다. 그렇게 찾아낸 디지털스토리텔링의 주요 특성들에 만들어 놓은 스토리를 대입하여 재구성을 한다.

4) 컨셉 디자인

-디지털스토리텔링에 맞게 재구성한 이야기를 기반으로 이미지 및 이론 자료들을 수집한다. 이야기의 시대적 특징, 한국적인 느낌과 제주도라는 지역적 특징을 살리기 위한 중심 컨셉을 잡는다. 조사된 자료들과 컨셉을 바탕으로 하여 캐릭터와 도구들, 배경, 지도를 스케치하고 마지막으로 스케치를 바탕으로 한 컨셉 이미지를 제시한다.

5) 작품 전시 및 평가

-정리된 이야기와 이미지들을 최종적으로 다른 사람들에게 보여주고 그 반응을 살펴본다. 그리고 그러한 반응을 채록하여 이 연구 이후의 더 진행 될 과제들을 해결할 데이터로 삼는다.

제2장. 문화원형과 거인설화

2.1. 문화원형

2.1.1. 문화원형의 개념

‘칼 G. 융(Carl Gustav Jung)’은 그가 말년에 정신분석학 동료들과 함께 저술한 책인 <인간과 상징 (Man and His Symbols)>에서 ‘원형(Archetype)’을 하나의 모티프를 어떤 표상으로 형성시키는 경향이라고 정의했다.³⁾ 즉, 어떤 모티프가 있고 그것에 의해 만들어진 표상들이 있을 때 그 표상 자체를 원형이라고 하는 것이 아니라 그 표상에 나타난 어떤 모티프의 성격 자체를 원형이라고 하는 것이다. 원인이 한 가지 있고 그 원인에서 영향을 받은 결과들이 여러 가지가 있을 경우, 이 결과는 기본적인 패턴을 잃지 않으면서 세부적으로는 다양한 모습으로 나타날 수 있다. 여기서 기본적인 패턴에 그 원인의 성격이 들어있는 것이다. 정신분석학에서 내린 원형에 대한 정의가 이런 반면 콘텐츠를 연구하는 인문학자의 정의는 이렇다. '김교빈'은 <문화원형의 개념과 활용>에서 문화원형을 이렇게 정의 내리고 있다.

- 역사적 과정을 거쳐 변형된 모습으로 나타나기 이전의 본래 모습
- 여러 가지 다양한 모습으로 나타난 문화현상들의 공통분모로서의 전형성
- 지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성
- 다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성
- 위의 요소들을 잘 간직한 전통문화

즉, 전통문화 가운데 그 민족 또는 그 지역의 특징을 잘 담고 있어서 다른 지역, 다른 민족과 구별되며 아울러 여러 가지로 갈라진 현재형의 본디 모습에 해당하는 문화⁴⁾를 문화원형이라고 정의했다.

또 다른 정의로 문화관광부에서 운영하는 민족문화원형 사업 웹사이트에서는 문

3) 칼 G. 융 외 지음, 이윤기 역 / 인간과 상징 Man and his Symbols / 열린책들 1996, P67

4) 김교빈 / 문화원형의 개념과 활용 The Concept and its Application of the Culture Archetype / 인문콘텐츠, Vol.6 No.-,2005

화원형에 대해 이렇게 정의를 내리고 있다.

민족문화원형 : 사람이 태어나기 전부터 있는 집단무의식의 본성적 경향, 같은 자연환경과 역사적 환경에서 유사한 경험을 반복하는 동안 일정한 유형으로 나타나는 의식적 경향

- 시대적 자극과 충동을 겪으면서 외면적으로 변화하기도 하지만 내면적으로 비슷한 유형의 본성을 유지함
- 문화원형은 문화정체성을 형성하는 근간으로 고대부터 현재까지 문화적 저류로 지속하면서 특수한 역사적 조건, 생태적, 시대적 환경에 따라 다양한 양태의 문화를 생산해 내는 문화생성의 힘
- 신화, 전설, 민담, 노래, 언어, 예술, 문학 작품 등에 드러나거나 놀이, 의례, 말, 풍속 등에 나타나는 공통된 행동유형⁵⁾

모든 정의들이 가지고 있는 공통점은 문화원형이 어떤 현재의 유·무형의 결과물들 속에 드러나는 공통적인 경향이라는 것이다. 그러나 보통 문화원형을 활용할 때 문화원형이 가진 다른 문화와의 차이점을 내세우는 경우가 많다. 문화원형의 정의에 따르면 그런 것들이 문화원형의 의미를 제대로 파악하지 못한 채 이루어지는 것임을 알 수 있다. 문화원형은 다른 것을 찾는 것이 아니라 다른 것들 가운데 숨어있는 공통적인 경향을 찾는 것이 중요하다는 것을 알 수 있다. 가령 그리스 헤라클레스 신화에서 헤라클레스가 어린 시절 뱀을 죽이고 많은 괴수들과 싸워 이기는 괴력에 초점을 두어 바라보는 것이 중요한 것이 아니라 전 세계에 널리 분포되어 있는 영웅 신화들 역시 그와 동일한 패턴을 따라 이야기가 진행된다는 점에 초점을 맞춰야 할 것이다.

일본의 국민 영화감독인 ‘구로사와 아키라 (黒澤明)’가 만든 영화들 중 몇 편은 ‘셰익스피어 (Shakespeare)’의 소설을 일본 사무라이 영화 스타일로 만들어졌는데⁶⁾ 그 영화들이 셰익스피어 소설을 영상으로 옮긴 서구의 영화들 보다 더 훌륭하다는 평을 받는다. 이것을 보면 문화의 겉모습을 매력적으로 그려내는 것이 중요한 것이 아니라 그 안에 담겨있는 원형의 의미를 얼마나 잘 전달해내느냐가 중요하다는 것을 알 수 있다. 그것이 우리가 전혀 알지도 못하고 접해보지도 않았던 문화를 담은 이야기들이더라도 커다란 감동을 주는 이유일 것이다.

5) 문화관광부 민족문화원형 사업 홈페이지 www.nationalculture.kr

6) 구로사와 아키라(黒澤明, 1910~1998)가 1957년에 만든 작품인 <거미의 성 The Castle Of The Spider's Web, 蜘蛛巣城>은 셰익스피어의 소설 <맥베스>를 원안으로 하였고 1985년에 만든 작품인 <란 Ran, 亂>은 셰익스피어의 소설 <리어왕>을 바탕으로 해서 제작되었다.

2.1.2. 문화원형의 활용

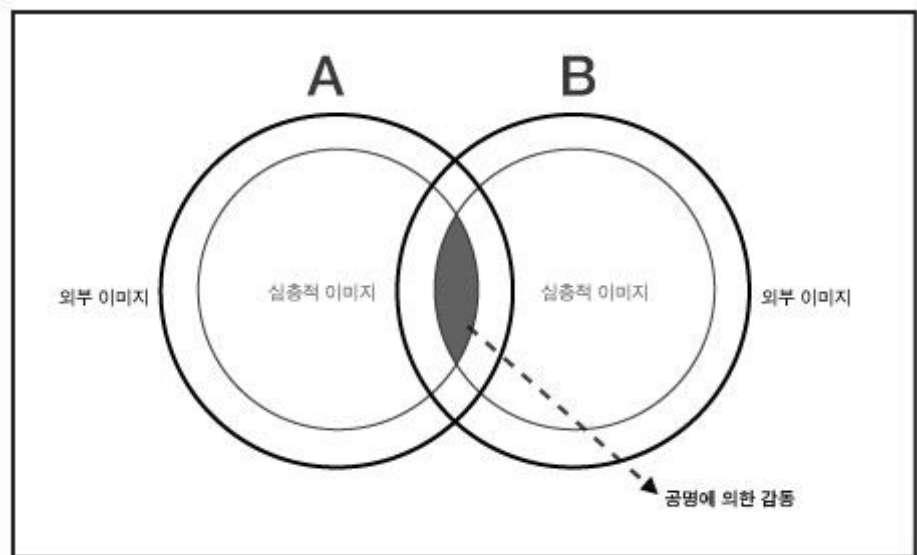
문화원형을 활용해야 한다는 주장은 여러 가지 전 세계적으로 히트한 여러 가지 해외 사례들, 가령 일본의 만화물, 사무라이물, 중국의 무협물이나 미국의 서부극들을 보며 아, 우리도 저런 소재들이 있지 않을까하는, 한 때 유행했던 ‘가장 한국적인 것이 세계적인 것’ 라는 구호에 그 뿌리를 둔 것으로 보여 진다. 이것은 한국이 산업화를 거치며 큰 성과를 거둘 수 있었던 힘, 해외사례를 모방하여 그들보다 더 튼튼하고 성능 좋고 값싸게 만들어서 팔았던 것을 콘텐츠 산업에도 똑같이 적용하면 성공을 거두지 않을까하는 믿음 때문에 나타난 것으로 보인다. 이것은 그 이전에 외국 콘텐츠들을 유사하고 값싸게 만들어 수출하던 시절의 생각보다 한 단계 더 진화한 생각의 결론이었지만 그 성과물들을 보면 중국이나 일본의 아류작처럼 되어버린 경우가 많았다. 그럼 이제 여기서 생각의 단계를 한 층 더 높일 필요가 있을 것이다.

'조셉 캠벨 (Joseph Campbell)'은 그의 저서인 <천의 얼굴을 가진 영웅 (The Hero With A Thousand Faces)>에서 "심원한 창조적 중심을 촉발하고 고무하는 특징적인 효과가 아이들 놀이방에서 굴러다니는 하찮은 동화책에도 들어 있다는 사실이다. 한 방울의 바닷물이 바다의 본질을 고스란히 대표하고, 하나의 벼룩알에 생명의 신비가 두루 깃들여 있는 것과 같은 이치인데, 이는 신화학의 상징은 꾸며낸 것도 아니고 누가 있으라고 해서 있을 수도, 발명될 수도, 억압될 수도 없는 것이기 때문이다. 신화의 상징은 영혼의 부단한 생산물인데, 이 하나하나의 상징 속에는 그 바탕의 근원적 힘이 고스란히 그대로 보존되어 있다." 고 말하고 있다.⁷⁾ 신화는 문화원형의 가장 핵심적인 소재이다. 신화에는 조셉 캠벨의 말처럼 인류의 가장 근원적인 힘들이 들어 있기 때문이다. 문화원형의 정의에서 알아 보았던 어떤 결과물이 되어가는 경향이 바로 이러한 근원적인 힘이라고 볼 수 있지 않을까. 조셉 캠벨의 이 저서는 '조지 루카스(George Lucas)'가 <스타워즈 (Star Wars)>를 만들기 이전에 참고했던 책으로 유명하다. 조지 루카스는 이 책에 나타난 전 세계 영웅 신화들이 가지고 있는 공통의 경향들을 분석했고 그 결과를 작품 이면에 대입시켰다. 그것은 스타워즈의 주인공 루크 스카이워커의 모험을 따라가다 보면 비천하거나 고귀한 출신배경, 모험에의 소명, 조연자의 등장, 위기 등의 과정을 통해 잘 드러난다. 스타워즈의 성공이 그냥 우주선들이 등장하

7) 조셉 캠벨 Joseph Campbell 지음, 이윤기 역 / 천의 얼굴을 가진 영웅 The Hero With A Thousand Faces / 열린책들, 1996

고 외계인이 나오고 유명배우가 출연하기 때문에 그냥 거저 얻어진 것이 아니라는 것이다. 그럼 왜 사람들은 이렇게 수 천 년 동안 이어져 내려온 같은 구조의 이야기들을 보며 또 좋아하게 되는 것일까?

원형심리학(archetypal psychology)을 처음으로 제창한 제임스 힐만의 분석에 의하면 영혼은 원래부터 인류문화 속에 존재한 개념이었지만 데카르트적 이분법을 토대로 한 인간이해 방식이 등장하면서 잃어버리게 된 것이라고 한다. 하지만 인간은 종교행위, 꿈, 예술창작 같은 다양한 행위를 통해 그러한 이미지들을 다시 경험하기도 하고 동시에 그러한 이미지들이 표현된 다양한 문화적 결과물들과 만나면서 다시 그 이미지들을 자신의 내면에서 직접 경험하기도 한다고 보았다. 그러므로 이미 다른 개인이나 집단에 의해서 표출된 이미지들이 개인이나 집단의 심층적 이미지들과 공명을 일으킬 때 바로 감동으로 이어지고 동시에 그러한 이미지들에 빠져들기도 하고 열광하기도 한다는 것이다.⁸⁾ 결국 아주 오래전 만들어진 신화들 속에 가장 근원적인 인간의 소망을 이루어내는 과정이 들어있는 것이다. 그것은 모든 인간이 같은 종으로서 공통적으로 공유하고 있는 종족의 성질이라고 볼 수도 있을 것이다. 그리고 아무리 다른 민족으로 수 천 년을 떨어져 살아왔지만 서로의 이야기에 감동을 주고받을 수가 있는 것이다.



<그림2-1> 제임스 힐만의 원형심리학 분석에 의한 감동의 메커니즘

8) 김재영 / 원형이론의 이해: 칼 융과 그 이후의 논의를 중심으로, / 인문콘텐츠학회 워크숍 자료, 2005, 2~16쪽 참조

2.2. 거인설화

지금까지 문화원형의 정의와 그 활용방안에 대해 알아보았다면 이제부터는 본격적으로 문화원형 속으로 들어가 보고자 한다. 설화(說話)는 말 그대로 구전되어 온 이야기로 어린 시절 할머니, 할아버지들이 손자, 손녀들에게 해주던 이야기라고 하면 더 정겹게 들릴 것이다. 이것은 이렇게 세대에서 세대로 전달되어 기록될 수 있는 문자와 도구들의 기술이 발달하자 기록되기 시작하여 지금은 여러 가지 매체를 통해 설화를 만날 수 있다. 설화는 주로 신화(神話), 전설(傳說), 민담(民譚)으로 나뉘는데 신화는 민족·국가의 기원, 초자연적 존재와 그 사적(事績), 유사 이전의 민족사 따위의 신성한 이야기이고 전설은 예로부터 전해 내려오는 이야기들 중에서도 어떤 지형이나 사물, 인간들과 관련된 이야기들을 말한다. 마지막으로 민담은 민중들 사이에서 전해져온 교훈적인 이야기들이나 속담 등을 말한다. 더 세세하게 구분되어 있기는 하지만 본 논문에서는 이 세 가지 구분을 기준삼기로 한다.

이제 거인설화(巨人說話)에 대해 알아보려고 하는데 여러 가지 문화원형들 중에 거인설화를 우선 활용하려는 이유는 거인설화가 모든 신화들 가운데서도 가장 근원적이고 보편적인 이야기이기 때문이다. 전 세계에 있는 수많은 신화들 속에 거인은 항상 등장하고 있는데 그들의 역할은 천지를 나누고 지형을 창조하는 것이 첫 번째이고, 그 다음으로 인간들에게 위협이 되는 존재가 되어 무찌를 대상으로 나타나는 것이 두 번째이다. 옛 사람들은 자신들이 사는 이 세상이 어떻게 만들어졌을까하는 의문을 전 인류 공통적으로 거인의 존재를 통해 설명하려 했던 것으로 여겨진다. 그리고 영웅을 갈망하던 사람들에게 영웅적인 행위가 바로 거대한 존재인 거인을 무너뜨리는 것이 되지 않았을까 한다. 이렇듯이 사람들은 무언가 이해할 수 없는 현상을 설명하거나 자신들의 소망을 이루기 위한 대상으로 거인을 신화 속에 남겼다. 재미있는 것은 이렇게 거인설화가 인간문명의 발전과 함께 그 성격이 변화되었다는 것이다. 최초의 거인들이 신성한 존재로 그려졌던 것이 인간들이 부족을 이루고 나라를 만들기 이전의 이야기들이라면, 그 이후 인간이 정착을 하고 농경문화를 꽃피우던 시기의 거인들은 인간의 모습을 한 신이나 인간 그 자체의 적으로 그려지고 있다. 이것을 보면 표면적인 역사 속에 기록된 사건 외에 그 시대 사람들이 어떤 생각을 가지고 있었는지를 유추할 수 있는 단서로서 거인설화가 활용될 수 있음을 알 수 있다. 그럼 이제 어떤 거인들이 세계에 분포되어 있는지에 대해 알아보고 그와 비견될만한 한국의 거인들은 어떤 것들이 있는 살펴보려고 한다.

2.2.1. 세계의 거인설화

거인설화는 영웅 신화와 더불어 세계에 가장 널리 퍼져 있는 이야기이다. 세상이 어떻게 만들어지고 혼돈에서 질서를 이끌어낸 창조신의 모습은 대다수가 거인의 모습을 하고 있다.⁹⁾ 북유럽신화의 위미르, 중국의 반고 같은 거인들이 그 예로 볼 수 있다. 동서양을 막론하고 자신들이 사는 세계를 만든 존재에 대한 궁금증의 해답을 사람들은 거인이라고 생각한 것이다. 이러한 거인 설화는 인류가 문명화되고 발전함에 따라 변화하게 되는데 그것을 총 세 가지 단계, 창조신이자 신성한 거인, 인간형 신의 등장으로 입지를 잃고 방황하는 거인들, 인간의 시대가 오자 극복의 대상이 되어버린 거인으로 정리하여 보았다.

1) 창조신, 신성한 거인



<그림2-2>북유럽신화 우주 최초의 존재 위미르

위미르(Ymir): 북유럽신화에 나오는 거인들의 조상으로, 우주 최초의 존재이다. 극한계(極寒界) 니플헤임의 강물에 떠 있는 얼음덩이가 극열계(極熱界) 무스펠헤임의 열기로 녹아서 생긴 물방울이 생명을 접지 받아 위미르가 되고, 역시 그 물방울에서 생긴 거대한 암소 아우두홀라에게서 흘러나오는 네 줄기의 젖을 먹고 자랐다. 그는 거인 보르의 자식들인 오딘, 빌리, 베 등의 3형제신(神)에 의해 살해되었는데, 베르켈미르와 그의 아내를 제외한 서리의 거인들은 모두 그가 흘린 피 속에 빠져 죽었다. 위미르의 시체는 태허(太虛) 키눈가가프 속에 던져졌으며, 그의 시신에서는 대지가, 피에서는 바다가, 두개골에서는 하늘이 창조되었다고 한다.¹⁰⁾

9) 권태효 / 한국의 거인설화 / 도서출판 역락, 2002, p11



<그림2-3> 중국신화 속 창조신 반고

반고(盤古): 중국의 천지창조신화(天地創造神話)에 등장하는 거인신(巨人神). 세계가 아직 하늘과 땅이 구분되지 않고 혼돈(混沌)상태였을 때, 반고가 알에서 태어났고 이때 하늘과 땅이 생겨났으며 반고의 키가 자라면서 머리는 하늘을 떠 받치고 다리는 땅을 지탱하였다. 반고의 키가 거대하게 자라면서 하늘과 땅은 점점 멀리 떨어져 1만 8000년 후에 오늘날과 같이 되었다고 한다. 이것은 3세기 오(吳)나라의 서정(徐整)이 쓴 《삼오역기

(三五歷記)》에 기록되어 있다. 6~7세기 양(梁)나라의 임방(任昉)이 쓴 《술이기(述異記)》에 의하면, 반고가 죽은 후, 그 사체가 화생(化生)하여 머리는 사악(四岳)으로, 눈은 일월(日月)로, 기름[脂]은 바다가 되고, 피는 기름이 되고, 핏줄은 길이 되고, 모발은 초목으로 되었다고 한다. 또 그의 입에서 나오는 기는 바람과 구름이 되고, 목소리는 천둥이 되고 몸은 산이 되었으며 뼈는 바위와 돌이 되었다고 한다.¹¹⁾



<그림2-4> 인도신화 속 창조신 푸루샤

푸루샤(purusa): 바라문교의 근본 성전(聖典)인 《리그베다》 제10권의 푸루샤찬가(讚歌)에서는 우주적(宇宙的) 푸루샤, 즉 원인(原人)의 각 부분으로부터 만유(萬有)가 전개되었다는 ‘거인해체(巨人解體)’에 의한 창조신화를 설명하였다. 신(神)이 푸루샤를 공물(供物)로 하여 제식(祭式)을 올리자 그 입에서는 바라문이, 양팔에서는 크샤트리아(Kshatriya)가, 양쪽 넓적다리에서는 바이샤(Vaiśya)가, 양발에서는 수드라(Sudra)가, 심장에서는 달[月]이, 눈에서는 태양이, 배꼽에서는 공계(空界)가, 머리에서는 천계(天界)가, 양다리에서는 지계(地界)가 생성되었다고 한다.¹²⁾

10) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com 기타 신화 편

11) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com 기타 신화 편

12) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com 인도철학 일반 편



<그림2-5>일본신화의 창조신 이자나기 / 이자나미

이자나기(伊弉諾)와 이자나미(伊弉冉): 이자나기(イザナギ)는 고지키에는 이장낙(伊弉諾)라 기록되어 있으며 니혼쇼키에는 이사나기(伊邪那岐)로 기록되어 있다. 그 밖에 이장낙존(伊弉諾尊)으로도 불리며, 일본 신화의 창조신이다. 그는 이자나미의 배우자로서 많은 섬들과 신들을 낳았고 일본의 선조이며, 이자나미가 폰수로 죽자 이자나기는 그녀를 요미(지하 세계)에서 구출하려고 하였다. 그러나, 결국 이자나미를 구출하지 못하고 돌아온 그의 왼쪽 눈에서는 태양의 여신 아마테라스를, 오른쪽 눈에서는 츠쿠요미를, 그리고 코로는 바람의 신 스사노를 낳았다. 이자나미(일본어: 伊弉冉 `伊邪那美 `伊弉弥)는 일본 신화에 등장하는 여신으로, 남신 이자나기의 아내이다.¹³⁾



<그림2-6>제우스의 부친인 크로노스

크로노스(Kronos): 천공신(天空神) 우라노스와 대지의 여신 가이아의 자식인 티탄신족(神族) 가운데 최연소의 신으로, 가이아는 그에게 명하여 자식인 키클로페스(외눈 거인)들을 타르타로스(지옥)에 가둔 우라노스를 습격케 하였다. 아버지를 대신하여 지배자가 된 크로노스의 시대는 인류의 황금시대로, 싸움이 없고 죄악도 모르며 대지는 절로 열매를 맺었다.

크로노스는 누이 레아를 아내로 삼았는데, 헤스티아, 데메테르, 헤라, 하데스, 포세이돈, 제우스 등 6명의 자식이 태어났다. 크로노스는 자기 자식에게 지배권을 빼앗긴다는 신탁 때문에 태어난 자식을 차례로 삼켜버렸는데, 마지막 제우스가 태어났을 때는 레아가 크로노스를 속여 돌을 삼키게 함으로써 살아남아 마침내 아버지를 추방하게 되었다.¹⁴⁾

13) 위키백과사전 (http://ko.wikipedia.org/wiki/)

14) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com 그리스 신화 편

2) 인간형 신의 등장으로 입지를 잃고 방황하는 거인들



<그림2-7>올림포스 신들 이전에 세상을 다스리던 티탄족

티탄족(Titan): 티탄(그리스어: *Τιτάν*)은 그리스 신화에 등장하는 거대하고 강력한 신의 종족으로 다음 세대인 올림포스 신들이 세상을 지배하기 전 이른바 황금 시대를 다스렸다. 헤시오도스의 《신통기》를 비롯한 문헌들에 처음 등장하는 12명의 티탄들은 우라노스와 가이아의 아들 6명과 딸 6명인데 가이아의 부추김을 받아 막내 아들 크로노스의 지도 아래 아버지 우라노스에 반기를 들고 전쟁을 일으켰으며 결국 우라노스를 몰아내고 세계를 지배했다. 그러나 크로노스의 아들 제우스가 역시 아버지에게 반기를 들고 일어나자 많은 티탄들이 크로노스의 편에서 제우스와 싸웠으며 이 전쟁을 거인족의 전쟁 이라는 뜻의 티타노마키아라고 부른다. 제우스를 비롯한 올림포스의 신들은 결국 이 전쟁에서 승리하고 티탄족을 지하세계인 타르타로스에 감금하고 봉인해버렸다.¹⁵⁾

최초의 12명의 티탄족 : 우라노스와 가이아의 아들과 딸 (티탄 1세대)

-남신(티타네스): 오케아노스, 히페리온, 코이오스, 크로노스, 크리오스, 이아페토스

-여신(티타니데스): 테튀스, 테이아, 포이베, 레아, 므네모시네, 테미스

몇몇 티탄 1세대는 후손을 남겼는데 글들의 후손도 일부는 티탄족에 포함된다.

-히페리온의 후손들: 헬리오스, 에오스, 셀레네

15) 위키페디아 백과사전 (<http://ko.wikipedia.org/wiki/>)

- 코이오스의 딸들: 레토, 아스테리아
- 이아페토스의 아들들: 아틀라스, 프로메테우스, 에피메테우스, 메노티오스

서리거인족(Frost Giant): 위미르의 자손들. 요툰이라고도 불리며 요툰헤임에 살고있는 사악한 거인족들이다. 에시르 신들과 인간들을 적대시한다. 머리는 돌로, 발은 얼음으로 만들어져 있으며, 독수리나 늑대로 변신하기도 한다.¹⁶⁾



<그림2-8> Aspilian



<그림2-9> Bergelmir



<그림2-10> Geirrod



<그림2-11> Hrimthurs



<그림2-12> Hrungnir



<그림2-13> Hymir



<그림2-14> Hymr



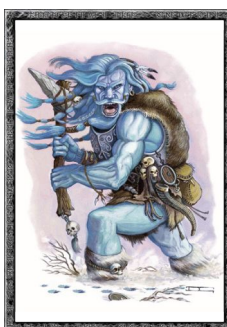
<그림2-15> Surtur



<그림2-16> Suttung



<그림2-17> Thiassi



<그림2-18> Thrudgelmir



<그림2-19> Thrym

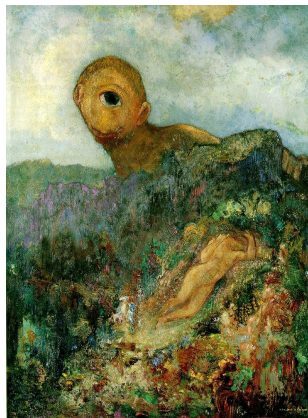
16) 에드거 파린 돌레르,인그리 돌레르 글·그림, 이창식 옮김 / 신과 거인의 이야기 북유럽신화 / 시공주니어, 2002

3) 인간의 시대가 오자 극복의 대상이 되어버린 거인



〈그림2-20〉 슈텐도지(酒呑童子)

슈텐도지(酒呑童子): 일본의 무사 영웅들 가운데 널리 알려진 인물인 요리미쓰의 전설 속에 등장하는 거인 괴수. 소년의 얼굴을 한 거인 슈텐도지[酒呑童子]를 무찌른 이야기. 사람의 피를 먹고 사는 슈텐도지는 혐오스런 부하들과 무리지어 다니면서 자신의 근거지인 오에 산[大江山] 주변 시골지방에서 횡포를 일삼고 있었다.¹⁷⁾



〈그림2-21〉 키클롭스(Cyclops)

키클롭스(Cyclops): 호메로스의 작품에 나오는 키클롭스는 식인종으로서 외딴 곳(전통적으로는 시칠리아)에서 산다. 〈오디세이아 Odyssey〉에는 오디세우스가 키클롭스를 눈멀게 해서 죽음을 면하는 유명한 이야기가 나온다. 헤시오도스의 작품에서는 우라노스와 가이아 사이에서 태어난 세 아들 아르게스(빛)·브론테스(우뢰)·스테로페스(번개)가 키클롭스들이며, 이들이 제우스에게 벼락을 만들어준다.¹⁸⁾



〈그림2-22〉 트롤(Troll)

트롤(troll): 트롤(troll)은 스칸디나비아와 스코틀랜드의 전설에 등장하는, 인간과 비슷한 모습의 거인족이다. 산의 동굴이나 다 허물어져가는 오두막에 살며, 키는 4~11피트(1.2~3.3m)이며, 몸무게가 1톤이 넘는다. 수명은 무려 300년이다. 북유럽 신화에 따르면 요툰헤임에 살던 거인들이 신들과의 전쟁에서 참패하여 동굴에서 근근이 살아가면서 무능한 트롤이 되었다고 한다.¹⁹⁾

17) 브리태니커 백과사전 〈일본 무사〉 항목

18) 브리태니커 백과사전 〈그리스 종교〉 항목

19) 위키백과 백과사전 (<http://ko.wikipedia.org/wiki/>)

2.2.2. 한국의 거인설화

한국에도 거인설화가 있다. 하지만 우리의 거인설화는 창조신화적 성격이 뚜렷한 외국의 거인신화 자료와 비교해 볼 때 전승양상에 있어 다소간의 차이가 있다. 외국 거인설화의 경우는 이른 시기 문헌에 기록되면서 창조신화적 본질이 덜 탈색된 비교적 원형에 가까운 모습을 어느 정도 유지한 채 전승되어온 반면 우리의 것은 구전으로만 오랫동안 전승되어 왔기에 많은 변모를 겪으면서 그 신화적 성격을 많이 상실했다고 할 수 있다.²⁰⁾ 건국신화는 일찍이 기록이 되어 그 신화적 성격이 지금까지도 살아있는 반면 거인에 관련된 신화들은 희화화되거나 축소, 변형되며 전설이나 민담 형태로 변형되었다는 것이 한국 설화를 연구하는 학계의 주장이다. 이렇게 변형되고 웃음거리로 전락했음에도 불구하고 그 거인설화 속에는 지형창조자로서의 역할을 한 거인들의 모습은 여전히 곳곳에 남아있다.

1) 우주형성형 거인설화 속 거인

미륵: 미륵 거인 이야기는 권태효의 한국의 거인설화에서 우주형성형 거인신화로 분리된다. 태초에 하늘과 땅이 붙어있던 것을 미륵이라는 거인이 나타나 비로소 분리시켰고 네 모퉁이에 구리기둥을 세움으로써 오늘과 같은 완전한 분리 상태가 유지될 수 있었다고 하고 이러한 천지분리 후에 미륵은 일월(日月)을 조정한다. 즉 해 두 개, 달 두 개인 것을 하나 떼어 북두칠성 남두칠성을 마련하고, 해 하나 떼어 큰 별 잔별들을 마련했다고 한다. 이러한 내용은 무가 자료상에만 남아 전해지고 있다. 손진태, “창세가”, [조선신가유편], 향토문화사, 1930.

2) 지형창조형 거인설화 속 거인

거인장수: 이 세상의 산과 강, 바다, 평원 등 오늘날과 같은 세상의 땅덩어리가 천상에서 하강한 거인장수에 의해 형성되었다고 하는 이야기. 이 세상이 원래는 평평했는데 옥황상제의 딸이 반지를 잃어버려 그 반지를 찾도록 장수를 내려 보내고 그 장수가 반지를 찾기 위해 땅을 파헤친 것이 산과 강과 바다 등을 이루었다는 것이다. 손진태, “山·川·海·平原の由來”, [朝鮮の民話], 岩崎美術社, 1959. 15면

20) 권태효 / 한국의 거인설화 / 도서출판 역락, 2002, 12면 7~12줄 인용

노고할미바우이야기: 노고할미는 손이 크고 힘이 좋아서 평평한 데 가서 줄을 쪽쪽 그으면 산이 되고, 골이 된다고 한다. [대계]2-1, “노고할미바우이야기”, 정신문화연구원, 568면.

제석보살: 북한에서 나온 자료에 의하면 세상만물이 제석보살에 의해 만들어졌다고 한다. 옛날 제석보살이 세상만물을 만들다가 심혈을 기울인 금강산이 시간이 지나면 사라질 것 같아 산봉우리에 구멍을 뚫어 하늘로 끌어올리려 했는데, 그 구멍이 있는 데를 혈망봉이라고 한다는 것이다. [금강산의 역사와 문화] 자료④, 사회과학원 역사연구소(평양, 영인본), 1984. 181면.

천태산 마구할멈: 천태산 마구할멈이 새로 치마를 해입고는 가다가 넓은 냇물을 건너기 위해 치마폭에 돌을 싸서 옮겨와 그 돌로 다리를 놓아 냇물을 건넜다고 하며, 또 그 냇물을 건널 때 끼고 있던 가락지가 떨어져 그 주변을 마구 주물러서 마을 뒷산이 움푹짐푹하게 되었다고 하는 이야기이다. 박종섭, “시바우유래”, [거창의 전설], 문창사, 1991. 259면.



<그림2-23> '전통등 전시회'에
출품된 풍미화 작 '마고할미'



<그림2-24> 한국형갚인형협회
작품전, 마고할미 - 정문영작

마고할미: 옥황상제가 조선 땅에仙境(仙境)을 만들도록 마고할미에게 시키고, 마고할미가 옥계(玉溪)에다 그것을 만들고는 옥황상제에게 보였더니 금강산의 만불암을 그곳에 가져다 두도록 하여 치마폭에 싸서 오는 도중 닭이 울어 던져버렸다고 한다. 임석재전집 12, “옥계천의 진주

석” , [한국구전설화], 평민사, 1993. 24면.

마고할미는 산을 치마에 싸서 가다가 한쪽 옷끈이 풀어져서 내던져버린 산이 땅미산이 되었고, 영감이 산을 짊어지고 가다가 산이 부러져서 버린 것이 견지산이 되었다고 한다. [대계]8-8, “마을 인근산의 유래” , 정문연, 565면.

장길손: 이 거인은 덩치가 커서 나뭇잎으로 겨우 음부만 그렸는데, 왕이 일 년 간 삼남지방에서 들어온 공포(貢布)를 모아 옷을 해주었더니 그 옷에 가려 햇빛이 들지 않아 곡식이 익지 않았다. 그래서 거인은 사람들에게 쫓겨나서 만주로 가게 되고 그 곳에서 배가 고파 흠을 집어먹은 것이 설사를 하여 백두산을 비롯한 산들이 되었고, 소변을 본 것이 압록강을 비롯한 강들이 되었다고 한다.

손진태, “朝鮮山川の由來” , [朝鮮の民話], 岩崎美術社, 1959. 16면



<그림2-25> ‘설문대할망’ 이 한라산을 방석 삼아 빨래를 하는 모습. 제주돌문화공원 제공

설문대할망: 옛날 설문대할망이라는 키 큰 할머니가 있었다. 얼마나 키가 컸는지 한라산을 베개 삼고 누우면 다리는 제주시 앞바다에 있는 관탈섬에 걸쳐졌다고 한다. 이 할머니는 키가 큰 것이 자랑거리였다. 할머니는 제주도 안에 있는 깊은 물들이 자기의 키보다 깊은 것이 있는가를 시험해 보려하였다. 제주시 용담동에 있는 용연(龍淵)이 깊다는 말을 듣고

들어서 보니 물이 발등에 닿았고, 서귀읍 서흥리에 있는 흥리물이 깊다 해서 들어서 보니 무릎까지 닿았다. 이렇게 물마다 깊이를 시험해 돌아다니다가 마지막에 한라산에 있는 물장오리에 들어섰더니, 그만 풍덩 빠져 죽어 버렸다는 것이다. 물장오리가 밑이 터져 한정 없이 깊은 물임을 미처 몰랐기 때문이다. [濟州道傳說] 현용준 著

처음에 알아보았듯이 한국에도 거인 설화들이 많이 있지만 그 성격은 신화보다는 전설에 가까운 형태로서만 남아 있는 것을 알 수 있다. 그 이유는 인간형 신이 등장하기 이전에 그것이 기록되지 못하고 구전을 통해 내려오는 과정 속에서 많이 변질 된 것으로 보인다. 거인들이 천지를 나누고 특정 지역을 만들었다는 역할 면에서는 해외 다른 사례들과 비슷하지만 거인을 바라보는 시각은 전혀 다르다. 해외 사례인 반고나 위미르, 크로노스 같은 경우 신이거나 신을 탄생시킨 존재로서 전해졌지만 한국의 마고나 장길손, 설문대할망의 경우를 보면 그저 크기만 클 뿐 어떤 신비하거나 신앙의 대상이 될 만한 꺼리가 전혀 없다. 심지어 장길손의 경우는 인간에게 쫓겨나 아무것이나 주워 먹은 것이 탈이 나 토해서 생긴 것이 한반도와 일본이라는 좀 불쌍해 보일 정도의 이야기로 남아있다. 물론 이것은 기록이 어느 시대에 와서 이루어졌는지 차이로 그 신화가 생겨난 시대의 사람들은 아마 거인들이 숭배의 대상이었을 것이라고 설화를 연구하는 학계에서는 말하고 있다.²¹⁾ 결국 한국의 거인설화도 해외의 거인설화들과 같은 분류로 정리할 수 있는데 대부분이 창조형 거인설화로 그 이후 거인들과 인간이 대립했다는 이야기는 거의 남아 있지 않다.

21) 권태효 / 한국의 거인설화 / 도서출판 역락, 2002

2.2.3. 거인설화 활용 사례연구

Game



완다와 거상

ワンダと巨像, Shadow of the Colossus

어드벤처 | PlayStation 2

등급: 12세 이용가

제작사: Team Ico

출시: 2005.12

<그림2-26> 완다와 거상

‘완다와 거상’은 일본의 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)에서 발행한 플레이스테이션 2용 액션 어드벤처 게임이다. 2005년 10월, 일본과 북미에 발매되었고, 같은 해 12월에는 대한민국, 2006년 2월에는 PAL 지역에서 발매되었다. 게임을 만든 것은 컬트적인 인기를 누렸던 ‘이코’의 개발 팀인 SCEI의 프로덕션 스튜디오 1이다. 게임은 ‘완다’라는 이름의 소년을 중심으로 펼쳐지는데, 소년은 죽은 소녀의 생명을 되돌리기 위해 거상이라 알려진 열여섯 거인들을 차례로 물리쳐야 한다. 이 게임은 액션 어드벤처 장르로서는 드물게 돌아다닐 마을이나 던전, 혹은 다른 상호작용할 캐릭터 같은 것이 없고, 거상들 외에는 물리쳐야 할 적들도 없다. 한 편, ‘완다와 거상’은 각 거상들을 물리치려면 그 약점을 찾아서 밝혀내야 한다는 점에서 퍼즐 게임으로 묘사되기도 한다.²²⁾

‘완다와 거상’의 상업적인 반응은 긍정적으로, 일본에서 첫 주에 14만장을 판매하며 차트에서 1위를 기록했다. 일본 내 초기 출하량의 80%를 이틀 만에 소화한 것이다. 이 숫자는 비평가들 사이에서의 평가는 좋았지만 많은 수를 판매하지는 못했던 ‘이코’와 비교해보면 좋은 일이었다.

22) 위키페디아 백과사전 (<http://ko.wikipedia.org/wiki/>)



갓 오브 워

God of War

액션 | PlayStation 2

등급: 18세 이용가

제작사: SCEA

출시: 2005.05

<그림2-27> 갓 오브 워

‘갓 오브 워’는 2004년 미국 LA에서 개최됐던 E3 2004의 출품작 중 분야별 최고를 가리는 게임비평가상 ‘Game Critics Awards Best of E3’에서 오리지널, 콘솔게임, 액션 어드벤처 등 총 세 개 부문에 후보작으로 선정되었고 전 세계 1백만 장 이상 판매고를 올린 대형 히트작이다. 1편의 성공에 뒤이어 2편도 평단과 판매에 있어 크게 성공하였고 현재 2009년 시점에서 3편이 제작되어 출시 이전에 뜨거운 관심을 받고 있다.²³⁾

게임의 스토리를 살펴보면 고대 그리스에 신들이 인간과 함께 존재하던 시대. 스파르타 군대의 장군인 크레토스는 전쟁의 승리와 세상의 권력을 얻기 위해서 전쟁의 신인 아레스에게 자신의 영혼을 판다. 이 세상의 모든 전쟁에서 승리하면서 아레스 신에게 충성하지만, 어느 날 아레스가 하사한 살인마적인 광기에 크레토스의 부인과 어린 딸이 희생되고 만다. 그러나 이 역시 단순한 사고가 아닌, 크레토스를 자신의 충견으로 만들려는 아레스의 치밀한 계획으로 일어난 일이었다. 이를 깨달은 크레토스는 아레스 신에게 복수를 결심하게 되고, 전쟁의 신을 이기기 위해서 판도라의 상자를 찾아 나선다는 이야기다. 이 과정에서 주인공은 수많은 신화 속 존재들과 치열한 사투를 벌이는데 타이탄 족도 그 중 하나로 등장하여 거인과 신과의 색다른 대결을 보여준다.

23) 게임정보제공 사이트 ‘게임메카 (<http://www.gamemeca.com>)’ 사이트 참조

Movie



<그림2-28>
[아이가 커졌어요] 포스터

아이가 커졌어요

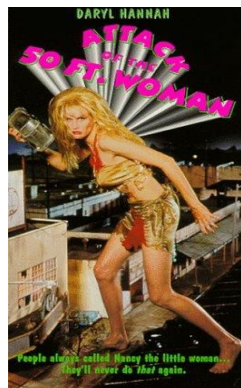
Honey, I Blew Up The Kid, 1992

가족, 코미디, SF, 판타지 / 미국 / 89 분 /

개봉 1993.07.31

감독: 랜달 크레이저 / 주연: 릭 모라니스

‘애들이 줄었어요(89)’의 속편으로 아이가 어떤 사건으로 인해 커졌다는 설정으로 코믹한 상황을 연출함.



<그림2-29>
[50피트우먼] 포스터

50피트 우먼

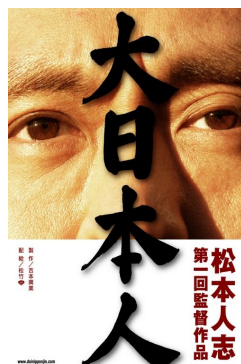
Attack Of The 50 Ft. Woman, 1993

TV영화 / 미국 / 89 분

감독: 크리스토퍼 게스트 /

주연: 다릴 해나, 다니엘 볼드윈

58년 제작된 동명 영화의 리메이크작. 백만장자의 딸인 주인공이 어떤 사건에 의해 거인이 되어 일어나는 에피소드들은 성인 코미디물로 풀어낸 영화.



<그림2-30>
[대일본인] 포스터

대일본인

大日本人, 2007

코미디 / 일본

감독: 마츠모토 히토시 / 주연: 마츠모토 히토시

전기충격을 받으면 거인이 되어 괴물들을 물리치는 히어로물의 성격을 가진 코믹영화. 영웅이 갖는 고뇌에 초점을 맞추어 스토리가 전개된다.²⁴⁾

24) 영화관련 정보 ‘포털사이트 Naver 영화 데이터베이스’ 인용

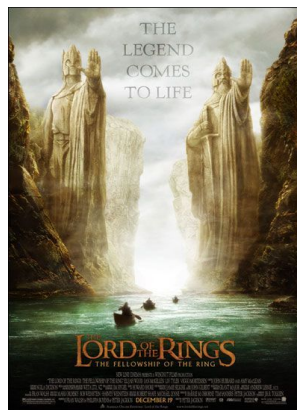
게임은 주로 유저가 무엇을 극복하는 과정에서 거인이 적으로 등장하는 경우가 일반적이었다. 위에 예로 제시한 두 게임은 평단과 유저들 모두 극찬한 게임들인데 그런 게임에 거인이 소재로 들어가 있는 것을 보면 거인이란 존재가 인간의 극복의 대상이라는 생각이 사람들 무의식 속에 아직 남아 있는 것이 아닐까 생각해 볼 수 있었다. 유저들은 게임 속의 주인공이 되어 자신의 분신보다 수십 배는 큰 거인과의 대결을 치르는 것을 즐긴다. 반면 영화에서의 거인은 주로 코믹한 요소로 나타나고 있다. 가령 미모의 여인이 어느 날 갑자기 거인이 되면 어떻게 하는 성적 판타지 물로서의 거인이나 사리분별이 되지 않는 어린아이가 어느 날 거인이 되어 온 동네를 돌아다니며 행패 아닌 행패를 부린다거나 하는 에피소드들을 코믹영화의 소재로서 등장시킨다. 그것도 특정 시기 코미디 영화의 형태로 잠깐 나왔다가 최근에는 식상한 소재가 되어 잊혀져버렸다. 물론 괴수 영화는 많이 있다. 일본의 <고질라 (Godzilla)>나 미국의 <킹콩 (King Kong)> 등 거대한 괴수가 나타나 도시를 파괴한다는 이야기는 아직도 그 영향력이 있다. 특히 일본의 괴수 영화는 하나의 장르로서 자리를 잡아 괴수들이 나타나는 것과 함께 괴수를 무찌르는 용사도 평소에는 보통 인간이었지만 괴수들이 나타나면 커진다는 설정으로 아직까지 사랑받고 있다.

게임이나 영화 속의 거인은 위의 예를 제외하고도 많이 찾아 볼 수 있을 것이다. 하지만 대다수의 매체 속의 거인들은 극복의 대상이나 웃기는 모습으로 남아 있는 것을 알 수 있다. 그 이전에 세상을 만들고 신성했던 거인의 모습은 아주 오래된 신화 속에서만 찾아 볼 수 있는 것이다. 점점 복잡해지고 인간의 존재보다 물질이 더 앞서가는 이 시대에 살면서 과거 거인을 생각해냈던 사람들이 살던 시대를 생각해 보게 된다. 그들은 인간이 거대해진다면 세상을 만들 수도 있을 것이라고 생각했을 것이다. 천지창조를 설명하는 수많은 종교들이 존재하고 과학 기술의 발전으로 예전에는 상상도 못했던 일들을 이루는 현대사회에서 다시 거인을 말하는 것이 어떤 의미가 있을까. 바로 인간을 다시 돌아보는 것에 그 의미가 있을 것이다. 목적과 수단이 서로 바뀌어 돌아가는 복잡한 사회구조 속에서 가장 큰 목적인 인간의 가치에 대해 다시 생각해보는 것이다.

제3장. 작품 ‘영주도전기: 거인들의 섬’ 기획

3.1. 기획의도

2천 년대 들어와 가장 크게 성공한 콘텐츠를 뽑는다면 <반지의 제왕 (The Lord of the Rings) 3부작>이 그 수위를 다룰 것이다. 무려 전 세계적으로 30억 달러에 가까운 수익을 낸 이 영화의 원작은 ‘J.R.R 톨킨 (John Ronald Reuel Tolkien)’ 이 1954년에 출판한 책 <반지 원정대: 반지의 제왕 1부>와 같은 해 출판된 <두 개의 탑: 반지의 제왕 2부>, 그리고 이듬해 출판된 <왕의 귀환: 반지의 제왕 3부>이다. 책이 출판된 당시에도 큰 인기를 끌었던 이 작품은 꾸준히 다양한 매체에 영향을 주어 판타지 장르의 교과서로 그 이름이 알려져 있었다. 그동안 기술력의 부족으로 영화화 되지 못했던 이 작품은 현재에 와서야 ‘피터 잭슨 (Peter Jackson)’이란 감독을 만나 뉴 라인 시네마의 투자로 만들어졌다. 그리고 영화의 성공에 힘입어 게임이나 여타 다른 장르로 확장되어 한동안 반지의 제왕 붐이 일어났었다. 이러한 성공이 가능했던 이유는 좋은 원작과 연출자, 그리고 현대의 기술력이 거대 자본을 만나 잘 결합되었기 때문이다.



<그림3-1> 반지의 제왕:
반지 원정대, 2001



<그림3-2> 반지의 제왕: 두
개의 탑, 2002



<그림3-3> 반지의 제왕:
왕의 귀환, 2003

반지의 제왕이 출판된 그 시절에는 상상하지도 못했던 일들이 현대에 와서 이루어진 것이다. 반지의 제왕은 영화뿐만 아니라 게임으로도 제작되었는데 영화 스토리를 기반으로 한 스토리 진행 위주의 게임들도 있었지만 MMORPG 장르의 게

임으로도 제작되었다는 점에 주목한다. MMORPG 장르는 다른 게임들보다 유저들의 자유도가 높은 장르이다. 완성도 높은 세계관과 배경이 있어야 유저들이 그 안에서 서로 상호작용을 하거나 스토리를 스스로 만들어 낼 수 있는 것이다.



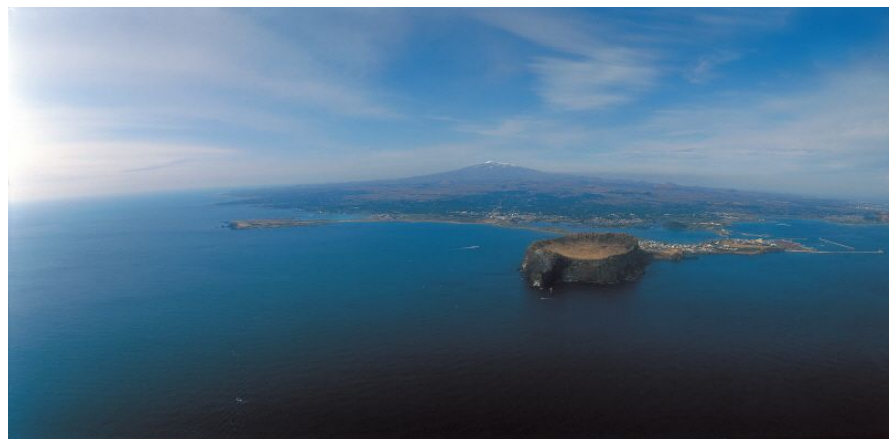
<그림3-4> ‘반지의 제왕 온라인’ 게임 장면

반지의 제왕의 세계는 <실마릴리온 (The Silmarillion)>¹⁾이란 책으로 따로 출판되어 읽히고 있을 만큼 놀라울 정도로 방대하고 치밀하다. ‘이인화’ 교수가 쓴 <디지털 스토리텔링>이란 책에서 이인화 교수는 디지털스토리텔링이 기존의 스토리텔링과 다른 핵심을 이야기의 시간성과 공간성의 차이라고 말했는데 반지의 제왕은 그 공간성에서 여타 다른 어떤 것들보다 상위에 있다고 한다.²⁾ 반지의

1) 실마릴리온 (The Silmarillion)은 J. R. R. 톨킨이 쓴 소설로서, 가운데 땅을 포함하는 톨킨의 세계 아르다의 역사를 다뤘다. 이 작품은 톨킨의 청년기인 1930년경에 처음 집필되었으나, 톨킨은 작품을 완결하지 못하고 사망하였다. 이후 그의 원고를 아들 크리스토퍼 톨킨이 정리하여 출판하였다. 출판되지 못한 원고는 이후 <가운데땅의 역사>라는 12권으로 구성된 시리즈로 엮이게 되었다. <실마릴리온>은 ‘아이놀린달레’, ‘발라퀼타’, ‘퀼타 실마릴리온’, ‘아칼라베스’, ‘힘의 반지와 제3시대’의 다섯 파트로 나뉜다. 그중에서 가장 긴 시간을 다루며 작품의 길이 역시 가장 긴 ‘퀼타 실마릴리온’을 흔히 본편이라고 칭한다. 아이놀린달레는 아르다가 작품 내의 유일한 일루바타르에 의해 창조되는 과정을 다루고 있다. 발라퀼타는 신적인 존재인 발라들의 외양과 역할에 대한 소개이다. 퀼타 실마릴리온은 놀드족 엘프족의 일원인 페아노르가 만든 보석 실마릴과 이를 사이에 두고 일어나는 엘프족과 악의 화신인 모르고스와의 전쟁을 묘사하는 가상의 신화이며, 아칼라베스는 인간들의 섬대륙 왕국 누메노르의 몰락을 다루고, 힘의 반지와 제3시대는 <반지의 제왕>의 배경과 사건들에 대해 묘사하고 있다. Wikipedia]

2) 이인화, 고열 외 / 디지털 스토리텔링 / 황금가지, 2003 p20~28 참고

제왕은 톨킨이 만든 이 거대한 허구적 공간 속에서 일어나는 하나의 에피소드에 불과하다는 것을 알게 된다면 그것을 이해할 수 있을 것이다. 톨킨의 반지의 제왕이 현대에 와서 다시 주목을 받는 이유는 바로 이 허구적 공간의 완성도가 그만큼 뛰어나기 때문이라고 볼 수 있을 것이다. 그럼 톨킨이 만든 이 거대한 가상의 세계는 아무것도 없는 상태에서 작가의 상상력만으로 만들어진 것일까, 그것에 대해 여러 북유럽 신화를 연구하는 학자들은 북유럽 신화가 그 이야기 속에 깊이 녹아 있다고 말을 한다. 그리고 톨킨이 독실한 가톨릭 신자였던 점을 염두에 두어 그 안에 기독교적 세계관이 반영되어 있다는 것도 알 수 있을 것이다. 지금으로부터 60여 년 전 톨킨은 기독교적 관점에 북유럽 신화를 소재로 삼아 반지의 제왕을 만들었던 것이다. 이렇게 신화가 가진 원형성과 톨킨이 의도했던 안했던 만들어진 거대한 허구적 공간이 현대에 와서 많은 사람들에게 감동을 줄 수 있었다. 작품을 기획함에 있어서 가장 크게 주목한 것이 앞에서 설명했던 원형성과 허구적 공간이다. 그리고 이 두 가지의 결합으로 가장 큰 성과를 거둔 콘텐츠가 반지의 제왕일 것이다. 필자는 이러한 점에 주목하여 현재 한국에서 그런 것들을 고려하며 제작할 수 있는 작품을 기획하려고 한다. 그리고 그 원형성과 공간성이 다 확보되어 있는 소재로 제주도를 선택했다. 개인적인 이야기지만 제주도는 필자의 고향이다. 제주도에서 성장하며 바라보았던 신비한 자연들과 들어왔던 옛 설화들은 충분히 좋은 콘텐츠의 소재가 될 것이라고 여겨왔다.



<그림3-5> 2007년 세계자연문화유산으로 선정된 제주도

제주도의 자연은 2007년 유네스코 지정 세계자연문화유산으로 채택되어 세계적인 가치가 있다는 것이 증명되었고 제주도의 설화는 한국에서 설화를 연구하는 모든 학자들이 거쳐 가야 할 필수 코스로 알려져 있을 만큼 방대하다. 그동안 제주도의 자연은 관광산업으로 발전 시켜왔지만 설화의 경우는 나직 소수의 설화학

자들이 주목하는 것을 빼면 대중적으로 크게 알려져 있지 않았다. 필자가 주목하는 부분은 제주도 전설이 가지고 있는 지형과 이야기가 만나는 점이다. 제주도의 거의 대다수의 특이한 지형에는 재미있는 이야기가 곁들여져 있다. 예를 들자면 제주특별자치도 서귀포시 서홍동에 있는 ‘외돌개’의 경우 두 가지 전설이 전해지는데 한 가지는 바다 가운데 우뚝 솟아있는 바위를 바다에서 남편을 잃은 여인이 남편을 하염없이 기다리다 돌이 되었다는 이야기이고 다른 이야기는 설문대 할망 전설과 관련되어 있는데 설문대 할망의 5백 명의 자식들 중 막내가 어머니가 빠진 죽을 먹고 있는 형들을 보고 충격을 받아 서귀포 앞바다까지 와 슬피 울다가 돌이 되었다는 이야기이다. 그리고 또 다른 예로 제주시 용담동에 있는 용두암의 경우는 용이 굳어 돌이 되었다는 전설이 전해지기도 한다.



<그림3-6> 제주도 서귀포시 앞바다의 외돌개



<그림3-7> 제주도 제주시 앞바다 용두암

위의 두 가지 예시 외에도 이 논문의 지면을 다 할애해도 넣을 수 없을 만큼 많은 수많은 이야기들이 있다. 그리고 자연과 관련된 전설 이외에도 제주도에는 창세신화와 건국신화 등이 전해지고 초인들의 이야기, 풍수지리에 관련된 이야기들, 풍습에 관한 이야기들이 제주도 전 지역 곳곳에서 구전되어 왔다. 하지만 현재 그런 수많은 이야기들이 소수의 학자들의 연구의 대상으로서만 가치를 이어가고 있을 뿐 점점 사라지는 옛 것이 되고 말았다.

이제 콘텐츠가 전 세계적으로 그 수요가 늘어난 만큼 그 소재가 되어줄 수많은 이야기들을 찾아야하는 시점에서 제주도의 설화는 충분한 대안이 될 만하다. 앞서 알아보았던 문화원형을 기반으로 한 허구적 공간 구성의 예를 되새기며 한국의 문화원형을 소재로 한 허구적 공간을 제시해보고자 하는 것이 <영주도 전기: 거인들의 섬>의 간추린 기획의도라고 할 수 있겠다.

3.2. 제작의 이론적 배경

3.2.1. 디지털 스토리텔링

이인화 교수는 디지털 스토리텔링이 전통적 스토리텔링과 다른 점은 상상의 객관화 과정에서 디지털스토리텔링은 공간이 시간에 선행하며, 전통적인 스토리텔링은 시간이 공간에 선행한다는 점이라고 했다.³⁾ 그것을 도표로 정리하면 아래와 같다.

〈표3-1〉 시간의 스토리텔링과 공간의 스토리텔링

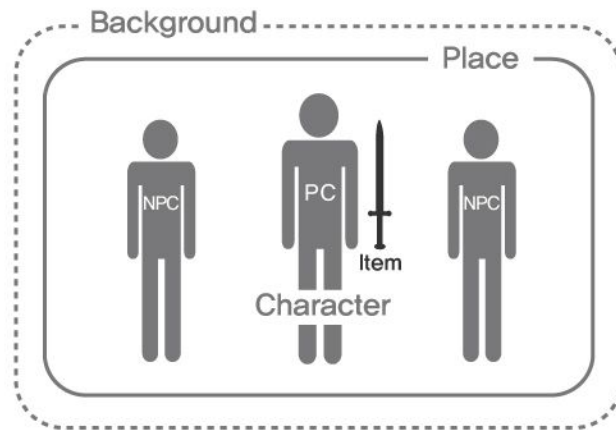
구분	서사성격	전달성격	매체
시간의 스토리텔링	필연성	단방향	소설, 만화, 영화
공간의 스토리텔링	우연성	쌍방향	게임, 인터랙티브 무비

위 도표에서 나타난 시간의 스토리텔링과 공간의 스토리텔링의 차이점은 영화와 게임의 비교를 통해 가장 잘 드러난다. 영화와 게임의 가장 큰 차이점은 관객, 게임에서는 유저라고 하는 콘텐츠를 경험하는 대상의 참여도이다. 영화는 관객이 스토리의 흐름 속에 개입할 수가 없다. 어찌 되었건 이미 만들어진 영화 속에서 시간에 따라 진행되는 이야기에 순응할 수밖에 없다. 반면 게임의 경우 유저는 게임 속에서 하나의 인격으로 존재하며 모든 이야기의 중심이 된다. 유저의 선택에 따라 캐릭터가 움직이고 스토리가 진행된다. 하지만 게임에서도 어떤 규칙과 한계를 유저에게 학습시키고 그 룰을 따라야만 이야기가 진행된다는 점에서 완전히 자유로운 이야기 선택권을 유저에게 제공하지는 못한다. 물론 그렇더라도 게임이 영화보다 훨씬 더 인터랙티브한 매체라는 것은 확실하다. 그럼 게임의 어떤 요소가 이러한 차이점을 만들어내는 것일까? 그것은 도표에 나타나 있듯이 게임은 공간성을 고려한 스토리텔링의 결과물이기 때문이다. 영화는 시간의 흐름에 따라 모든 이야기가 만들어진다. 관객이 눈을 감거나 귀를 막아도 영화는 계속 진행되며 러닝 타임이 끝나면 종료된다. 반면 게임은 아무리 시간이 흘러도 스스로 이야기를 진행시키지 못한다. 반듯이 유저가 참여하여 캐릭터를 움직여 어떤 행위를 해내거나 어떤 장소로 이동을 해야만 이야기가 진행된다. 그래서 게임의 경우에는

3) 이인화, 고열 외 / 디지털스토리텔링 / 황금가지, 2003

바로 이 배경을 구축해내는 것이 가장 중요한 과제라고 할 수 있다. 이 배경이 방대하면 방대 할수록 이야기의 경우의 수가 많아지고 치밀하면 할수록 극적 리얼리티는 더욱 높아져 집중도를 높여줄 수 있는 것이다.

이런 게임 속의 허구적 공간, 이 공간의 구성이 잘 되어 있을수록 유저의 게임에 대한 몰입도는 더 높아질 수밖에 없는 것이다. 디지털 사회의 모든 매체는 궁극의 인터랙티브를 향해 달려가고 있다고도 볼 수 있을 것이다. 이것은 남의 이야기를 듣는 것보다 자신이 현실상 경험할 수 없는 동경의 세계를 가상으로 직접 체험하는 것이 훨씬 흥미롭다는 점에서 분명히 설득력이 있다. 그리고 현재 이런 경향의 가장 선봉에 있는 매체가 게임이다. 게임은 가장 인터랙티브한 스토리 전달 매체이다. 이런 게임의 인터랙티브한 스토리전개를 가능하게 하는 장치가 바로 이 허구적 공간을 구성하는 것에 있다.

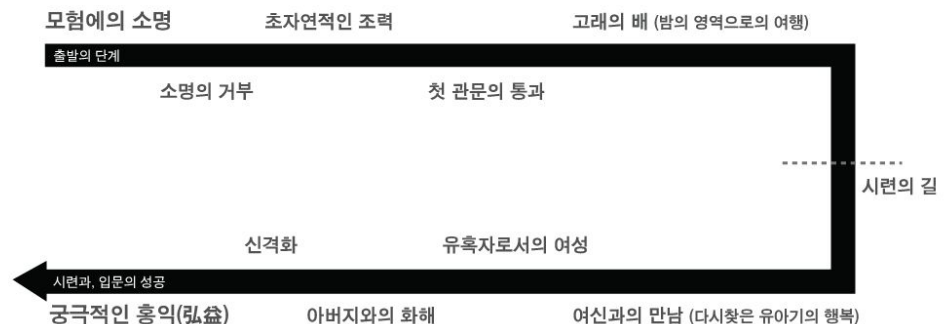


<그림3-8> 게임 속 허구적 공간의 4가지 요소

게임의 허구적 공간에는 캐릭터, 장소, 아이템, 배경이라는 4가지 주요 구성요소가 있다. 게임에서의 캐릭터는 두 가지로 나눌 수 있는데 유저가 플레이 할 수 있는 Play Character와 플레이 할 수는 없지만 이야기 전개에 도움을 주는 Non-Play Character가 있다. 캐릭터는 이 4가지 중에서도 가장 중요한 요소로 모든 에피소드의 주체이자 구현자로서의 역할을 한다. 장소는 캐릭터가 활동할 수 있는 공간을 말하며 이 공간은 캐릭터의 이동범위를 제한함과 동시에 그 제한된 공간에서 캐릭터에 반응하여 여러 에피소드들을 만들어낸다. 아이템은 캐릭터가 소유할 수 있는 물품으로, 제한된 캐릭터의 기능을 부분적으로 활성화시켜준다. 마지막으로 배경은 앞의 세 가지 요소의 설정에 기본이 되어주는 세계관을 말한다.

3.2.2. 영웅 신화에 나타나는 서사구조

영웅 신화는 거인설화 이상으로 세계 도처에 가장 널리 알려져 있고 흔하게 볼 수 있는 신화체계이다. 영웅 신화는 그리스나 로마의 고전적인 신화에서는 물론이고 중세신화, 극동의 신화, 심지어는 현대 미개사회 부족의 신화에서도 볼 수 있다.⁴⁾ <인간과 상징 (Man and His Symbols)>의 두 번째 챕터 고대신화와 현대인을 쓴 '조셉 헨더슨(Joseph Henderson)'은 영웅 신화를 다음과 같이 설명하고 있다. “다양한 영웅 신화들은 언뜻 보면 세부적으로 많은 차이를 보이고 있는 듯하나, 자세히 검토하면 구조적으로 매우 흡사하다는 것을 알 수 있다. 영웅 신화는 문화적 접촉이 전혀 없는 집단 또는 개인에 의해 만들어진 경우라고 해도 대개 공통된 형태를 따르는 것이 보통이다. 말하자면 영웅 신화는 모두 대체로 다음과 같은 일들을 되풀이해서 이야기한다. 즉 영웅은 어느 사람과는 다른 과정을 겪으면서 고귀하게 혹은 비천하게 태어나 생애의 초기에 초인적인 힘이 있음을 증명하는데, 이 힘은 아주 짧은 기간에 엄청난 초능력으로 나타나고, 악한 무리와의 싸움에서 이들을 무찌르고, 그러다가 오만의 씨앗을 마음속에 키우고, 이윽고 배신행위 혹은 ‘영웅적’인 희생으로 몰락의 내리막길을 걷고 결국 이로써 죽음을 맞는다는 것이다.” 조셉 캠벨의 <천의 얼굴을 가진 영웅 (The Hero With A Thousand Faces)>에서는 위에서 말하는 영웅 신화의 구조를 총 11단계로 나누어 정리하였다.⁵⁾



<그림3-9> 영웅 신화의 서사구조 11단계

4) 칼 G. 융 외 지음, 이윤기 역 / 인간과 상징 Man and His Symbols / 열린책들, 1996, p110
5) 조셉 캠벨 지음, 이윤기 역 / 천의 얼굴을 가진 영웅 The Hero With A Thousand Faces / 민음사, 2004

3.3. 제주도의 설문대할망 전설

3.3.1. 설문대할망

제주도에서 살았던 사람들이라면 누구나 설문대할망에 관한 이야기를 들어봤을 것이다. 설문대할망은 제주도를 만들었다는 여자 거인이다. 어딘가에서 흙을 치마폭에 담아와 바다한가운데 그것을 부으니 섬이 되었고 섬이 밋밋하여 재미가 없자 가운데 산을 만든 것이 한라산이며, 구멍이 송송 뚫려 있는 치마폭에 흙을 담아 나르다가 구멍으로 쉰 흙들이 만들어낸 것이 제주도의 오름들이라는 이야기들은 제주도의 독특한 자연지형을 설명하기 위한 옛사람들의 수단으로써 설문대할망이 등장했을 것이라 추측할 수가 있다. 이 설문대할망 전설을 위에 자료조사 과정에서 만든 기준에 따라 분류한다면 신성한 거인, 창조자로서의 거인으로 분류할 수 있을 것이다. 그러나 현재까지 전해져 오는 이야기들 속의 설문대할망의 모습은 그런 신성성은 사라지고 희화화된 모습으로만 남아 있다. ‘권태효’의 <한국의 거인설화>에서는 이러한 부분에 대해 설문대할망 전설이 원래는 신화의 형태였지만 기록되지 않은 채 구전되어 현재는 자연과 연계된 전설의 형태로 축소된 것이라고 설명하고 있다. 그럼 몇몇 문헌에 정리되어 있는 설문대할망에 대한 이야기들을 살펴본다.

“옛날 설문대할망이라는 키 큰 할머니가 있었다. 얼마나 키가 컸는지 한라산을 베개 삼고 누우면 다리는 제주시 앞바다에 있는 관탈섬에 걸쳐 졌다 한다. 이 할머니는 키가 큰 것이 자랑거리였다. 할머니는 제주도 안에 있는 깊은 물들이 자기의 키보다 깊은 것이 있는가를 시험해 보려하였다. 제주시 용담동에 있는 용연(龍淵)이 깊다는 말을 듣고 들어서 보니 물이 발등에 닿았고, 서귀읍 서흥리에 있는 홍리물이 깊다 해서 들어서 보니 무릎까지 닿았다. 이렇게 물마다 깊이를 시험해 돌아다니다가 마지막에 한라산에 있는 물장오리에 들어섰더니, 그만 풍덩 빠 져 죽어버렸다는 것이다. 물장오리가 밀이 터져 한정 없이 깊은 물임을 미처 몰랐기 때문이다.”⁶⁾

위의 내용은 제주대학교 ‘현용준’ 교수가 제주도 설화들을 정리해놓은 책인 <제주도 전설>에 담겨 있는 설문대할망 전설이다. 이 전설은 ‘물장오리’라는 한라산 동쪽 중턱에 있는 큰 늪지대에 대한 신비감을

6) 현용준 / 제주도 전설 濟州道傳説 / 서문당, 1996

설문대할망 같은 큰 거인이 빠져죽은 장소라는 것으로 만들어내고 있다. 아래의 글은 ‘고대경’ 씨가 쓴 <신들의 고향>이라는 책에서 설문대할망과 관련된 전설들을 한 대 묶어 설문대할망 중심으로 이야기를 정리한 자료이다.

“4백리 절해고도인 제주도. 돌이 많고 땅이 척박해 곡식은 안되고 조금만 바람이 불어도 지붕이 날아가며 며칠만 가뭄이 들어도 사람들이 굶어 죽던 유배의 섬. 그러면서도 경관만은 슬프도록 아름다운 이 기구한 섬은 어떻게 생겨났을까. 옛사람들은 가난했지만 거대하고 당당한 여신 「설문대」가 이 섬을 만들었다고 전해오고 있다.어디에서 왔는지 아무도 모르는 설문대는 어느 날 망망대해 가운데 제주섬을 만들기로 마음을 먹었다. 그래서 치마폭에 가득 흙을 퍼 나르기 시작했다. 찢어진 치마구멍 사이로는 끊임없이 흙부스러기가 떨어졌다. 그러는 사이에 한라산은 하늘에 닿을 듯 높아졌다. 이 산은 은하수를 만질 수 있을 만큼 높다는 뜻에서 한라산이라고 이름 지어졌다. 치마폭 사이로 떨어진 흙들은 군데 군데 모여 나지막한 오름(언덕)들이 수없이 생겨났다. 산을 만들다 보니 너무 높아 봉우리를 깎아 던졌더니 언덕면 사계리로 떨어져 산방산이 되었다. 설문대는 얼마나 거구였던지 한라산을 베개 삼아 누우면 다리가 제주시 앞 관탈섬에 걸쳐졌다. 빨래를 할 때면 손은 한라산 꼭대기를 짚고 관탈섬에 빨랫감을 놓아 발로 문지르며 빨았다. 또 한라산을 엉덩이로 깔고 앉아 오른쪽 다리는 서귀포 앞바다 지귀섬에 디디고 왼쪽 다리는 관탈섬에 디디 우도를 빨래판으로 삼아 빨래를 하기도 했다. 가난한 여인 설문대는 속옷이 없어 제주 백성들에게 속옷을 한 벌 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주마하고 약속했다. 사람들이 있는 힘을 다해 명주를 모았으나 아흔 아홉 동(1동은 50필)밖에 모을 수 없어 속옷을 지어 주는데 실패했다. 결국 제주섬은 섬으로 남을 수밖에 없었다. 이때 설문대가 다리를 놓던 흔적이 조천(朝天)읍 조천리와 신촌(新村)리 바닷가에 바위섬들로 남아 있다.

외로운 설문대에게도 베필이 생겼다. 역시 허우대가 큰 설문대하르방이었다. 두 거구가 작은 섬에서 사느라니 먹을게 없어 노상 걱정이었다. 하루는 돌이 합심하여 물고기를 잡아 먹기로 했다. 설문대할망은 치마를 벗고 성산(城山)읍 신양(新陽)리 쉼지코지 앞바다에 들어앉고 하르방은 우도(牛島)쪽으로부터 고기물이를 했다. 하르방이 거대한 물건을 꺼내 바다를 휘휘 저으니 놀란 고기떼들이 쉼지코지 쪽으로 도망가다가 다리를 벌리고 앉은 설문대할망의 하문(下門)속으로 들어가 잡혀 그날의 요기거리가 됐다. 이런 연유로 쉼지코지는 「설문대코지」라고 불리게 됐다.

또 한라산에서는 영감이 산짐승들을 몰면 짐승들이 도망을 가다가 설문대할망의 하문 속으로 숨어 들어가 잡혀 식사거리가 됐다고도 한다. 몸집이 크니 정력이라고 떨어질 리 없었다. 우도는 원래 따로 떨어진 섬이 아니었다고 한다. 설문대할망이 성산읍 오조(吾照)리 식산봉과 성산리 일출봉(日出峯)에 양다리를 걸치고 앉아 오즘을 싸자 육지가 패이며 그 사이로 바닷물이 들어와 섬이 생겼다. 얼마나 오즘줄기가 켜는지 바다가 깊이 패여 성산과 우도사이 바다는 물살이 유난히 빠르다. 요즘도 배들이 이 부근에서 난파당하면 거센 조류에 밀려 일본의 대마도까지 흘러가기 일쑤다. 설문대 부부에게는 오백명의 아들이 있었다. 모두 한라산을 누비며 사냥으로 끼니를 이어 가고 있었다. 그러나 큰 짐승도 없는 산인지라 짐승을 잡아먹기도 힘들어 죽으로 연명을 할 때가 많았다. 그날도 설문대할망은 아들들에게 먹일 죽을 끓이고 있었다. 오백명에게 먹일 죽이라서 엄청나게 큰 솥에서 끓일 수밖에 없었다. 그녀는 솥전에 올라서서 가래로 죽을 젓다가 그만 발을 헛디더 뜨거운 죽 속에 빠지고 말았다. 저녁에 돌아 온 형제들은 잘 익은 죽을 먹으며 오늘은 유난히 맛있다고 아우성이었다. 막내아들만은 어머니가 안 보이는 게 이상해 죽을 먹지 않았다. 죽을 다 먹고 나서 밑바닥에서 사람 뼈가 나오자 그때서야 형제들은 어머니가 안 보이는 것을 알았다. 어머니는 자신들이 먹은 죽 솥에 빠져 죽었던 것이다. 어머니의 살을 먹은 형제들과는 같이 살 수 없다며 막내아들은 서귀포(西歸浦) 삼매봉(三梅峰) 앞바다로 내려가서 슬피 울다가 외돌개 바위가 됐다. 나머지 형제들은 그 자리에서 늙어서서 한없이 울다 지쳐 몸이 굳으면서 기암괴석의 군상으로 변하고 말았다. 사람들은 이 바위들을 오백장군, 또는 오백나한(五百羅漢)이라고 한다. 또 이곳을 일컬어 ‘영실(靈室)’이라고 하고 그 바위들을 ‘영실기암(靈室奇岩)’이라고 한다. 한라산 영실기암에는 설문대할망의 죽음에 얽힌 이런 슬픈 사연이 얹혀 전해지고 있다. 막내가 따로 떨어져 나갔기 때문에 말로는 오백장군이라고 하면서도 사실은 바위가 4백99개 밖에 안된다고 한다. 설문대할망은 죽어서도 주민들을 수호하였다. 표선(表善)면 표선리 사람들은 마을 앞에 깊은 바다가 있어서 몹시 고통을 겪고 있었다. 폭풍이 칠 때마다 바닷물이 넘쳐 마을을 덮치곤 했다. 견디다 못한 주민들이 설문대할망에게 애원을 했는데, 하루 저녁에 그 깊은 물이 메워져 백사장으로 변해버렸다. 설문대할망이 이 마을 ‘남추곶(鎭)’의 나무를 자르고 흙을 퍼다가 바다를 메운 것이었다. 바다가 백사장으로 바뀌던 날은 밤새 바람이 불고 풍파가 거셌는데 밤을 새어보니 각 가정의 소들이 모두 등이 벗겨지고 도끼날이 다 상해 있었다는 이야기가 전해지고 있다. 마을 사람들은 이 백사장을 ‘한모살’ (‘큰 모래’라는 뜻), 또는 ‘표선백사장’이라고 부르는데 이제는 유명한 관광지가 됐다. 성산포 일출봉 기슭에는 촛대모양을 한 기이한 돌이 있다. 사람들은 이 돌이 설

문대할망이 바느질을 할 때 등잔을 올려놓았던 돌이라 하여 ‘등경돌’ 이라고 부르고 있다. 또 제주시 한천(漢川)인근에는 족두리 모양을 한 큰 바위가 있는데 주민들은 이 바위가 설문대가 쓰던 모자로서 빨래를 하려고 고개를 숙이다 머리에서 떨어졌다고 전하고 있다.”⁷⁾

위 글에서 보면 설문대할망은 다양한 자연지형의 형성과 밀접한 관계를 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 사람들과의 관계에 있어서 사람들이 설문대를 전혀 두려움의 대상으로 느끼지 못하고 있는 것을 보면 설문대할망이 신앙적 의미로 남아 전달되지 않았던 것을 알 수 있다. 소설가 ‘현길언’ 씨는 이런 설문대 할망 설화의 특징을 다음과 같이 간략하게 정리해 놓았다.

- ① 설문대할망은 거인이었다.
- ② 제주의 여러 지역은 그의 육체의 거동과 관계가 있다.
- ③ 거인이어서 항상 옷이 모자랐다.
- ④ 명주 속옷을 한 벌 지어주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 제주 사람들과 약속했다.
- ⑤ 명주옷을 만드는 데는 명주 100필이 필요했는데, 제주 사람들은 그의 속옷을 지어주기 위해서 모든 명주를 다 모았다.
- ⑥ 그러나 한 필이 모자라서 그의 옷을 완성시켜 주지 못했다.
- ⑦ 할머니는 다리를 놓다가 그만 중단해 버렸다.⁸⁾

‘영주도전기: 거인들의 섬’ 작품에서는 설문대할망을 1세대 거인으로 설정하였고 신성한 존재의 모습으로 그려낸다. 이것은 기존에 그런 위치에 있었지만 시간의 흐름에 따라 잊혀져버린 의미를 되찾자는 것이다.

3.3.2. 설문대할망과 오백장군

전설에 의하면 설문대할망에게는 오백 명의 자식들이 있었다고 한다. 이들은 한라산 백록담 아래 있는 영실기암과 서귀포 서홍동 외돌개와 관련된 전설의 주인공들이다. 민속학자 ‘김영대’ 씨가 정리한 그에 관한 내용들을 아래 정리해 보았다.

7) 고대경 / 신들의 고향 / 중명출판사, 1997

8) 현길언 / 설문대할망 전설의 의미와 그 비전 (2007 설문대할망 전설 강연)

“한라산 서남쪽 산 중턱에 ‘영실’이라는 명승지가 있다. 여기에 기암 절벽들이 하늘 높이 솟아 있는데 이 바위들을 가르켜 오백나한(五白羅漢) 또는 오백장군(五白將軍) 이라 부른다. 여기에 다음과 같은 전설이 내려오고 있다. 옛날에 설문대할망이 아들 오백형제를 거느리고 살았다. 어느해 몹시 흉년이 들었다. 하루는 먹을 것이 없어서 오백형제가 모두 양식을 구하러 나갔다. 어머니는 아들들이 돌아와 먹을 죽을 끓이다가 그만 밭을 잘못 디디어 죽술에 빠져 죽어 버렸다. 아들들은 그런 줄도 모르고 돌아오자마자 죽을 퍼먹기 시작했다. 어느 때 보다 정말 죽 맛이 좋았다. 그런데 나중에 돌아온 막내 동생이 죽을 먹으려고 술을 젓다가 큰 뼈다귀를 발견하고 직감적으로 어머니가 빠져 죽은 것을 알게 됐다. 막내는 어머니가 죽은 줄도 모르고 어머니 죽을 먹어치운 형제들과는 함께 못살겠다면서 애타게 어머니를 부르며 멀리 한경면 고산리 차귀섬으로 달려가서 바위가 되어버렸다. 이것을 본 형들도 여기저기 늘어서서 날이면 날마다 어머니를 그리며 한없이 통탄하다가 모두 바위로 굳어져 버렸다. 이것이 오백장군이다.”



<그림3-10> 오백 형제가 돌이 되어 생겼다는 한라산 영실기암

이 내용을 보면 한라산의 영실기암이 형성된 것을 설명하기 위한 요소로서만 오백 형제들이 묘사된다. 하지만 오백 명이나 되는 거인들이 아무런 존재감 없이 좁은 섬에서 살았었다는 이야기는 많은 상상의 여지를 남겨준다. 이 이야기를 들으면 만약 이 오백 형제들이 생겨난 목적이 있고 오백 명 각자가 어떤 정체성을 가지게 된다면 어떨까 하는 생각을 가지게 된다. 거인설화의 분류를 보면 거인이 거인을 낳아 세대를 이어가 결국 세대를 이어가던 거인들이 인간형 신들에 의해 정복당하는 이야기가 많다. 오백 형제를 2세대 거인들로 설정하고 인간들의 세상이 도래하면서 그들과 갈등을 일으키는 존재다 된다면 어떨까.

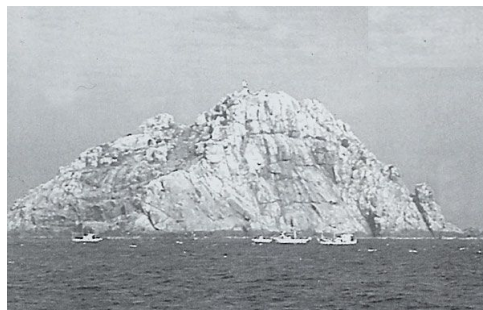
3.3.3. 설문대할망과 제주도의 지형

설문대할망은 앞에서 말해왔듯이 제주도의 지형과 깊은 관련이 있다. 이 장에서는 설문대할망 전설을 제주도 지형과의 연관성 중심으로 알아보고자 한다. 시인 ‘김순이’ 씨가 2001년도에 출판한 책 <제주도신화전설1>에서는 다음과 같은 내용이 있다.

“이 여신은 한라산을 베개삼고 누우면 다리는 제주시 앞바다에 있는 관탈섬에 걸쳐 졌다. 또 한라산을 엉덩이로 깔고 앉아 한쪽 다리는 관탈섬에 디디고 한쪽 다리는 대정읍 앞 바다에 있는 섬인 마라도에 디디서 구좌읍 우도섬을 빨랫돌을 삼아 빨래를 했다.

제주시 오라동을 관통하는 한천(漢川)의 '고지렛도'라는 곳이 있다. 이곳에는 모자 모양으로 구멍이 패인 큰 바위가 있다. 이 바위는 설문대할망이 머리에 썼던 모자라고 전해온다.

성산 일출봉 정상에는 뽕죽한 바위 아흔 아홉개가 왕관처럼 둘러있다. 바위 중에는 설문대할망이 길쌈을 할 때 등잔불이 너무 낮았다. 그래서 높이 솟은 바위 위에 다시 큰 바위를 하나 더 얹어 놓아 등잔불을 높였다. 설문대할망이 등잔대로 사용했다 하여 이 바위를 '등경돌'이라 부르고 있다.”⁹⁾



<그림3-11> 관탈섬의 옛 모습



<그림3-12> 마라도

현용준 교수는 이같은 내용을 수집하고 다음과 같이 체계적으로 정리하였다.

“설문대할망 전설은 그 내용은 신화인데 전승과정에서 전설화되었다고 한다. 이 전설은 제주 여러 지역의 지명의 유래를 설명하는 지명전설로 정착되었다. 전설이 설명하고 있는 지명은 다음과 같다.”

① 관탈섬, 및 주변의 여러 섬: 다리가 그 섬(여러 섬)에 걸쳐졌다.

9) 김순이 / 제주도신화전설1 / 2001

- ② 한라산: 할머니의 베개
- ③ 한내 위 큰 구멍 난 바위: 할머니 감투
- ④ 제주도의 여러 오름: 할머니가 흘린 흙
- ⑤ 용소(龍沼), 홍리물 물장오리: 깊이 측정(빠지지 않거나 빠짐)
- ⑥ 마라도, 우도, 일출봉, 표선리 해안 모래밭: 할머니 신체 부위가 닿았던 곳
- ⑦ 구좌읍 도랑쉬오름 분화구: 할머니가 주먹으로 친 곳
- ⑧ 일출봉 기암괴석: 할머니가 불을 켜던 등잔
- ⑨ 팍지리 지경 바위: 술을 얹혀 밥을 짓던 곳
- ⑩ 성산과 우도: 오줌줄기의 힘¹⁰⁾



<그림3-13> 설문대할망이 빠져 죽었다는 물장오리



<그림3-14> 치마구멍사이로 흘러내린 흙이 만들었다는 제주 오름들

10) 현용준 / 제주도전설 / 서문문고, 1976

4.1. 스토리텔링

4.1.1. 세계관 설정

‘영주도 전기: 거인들의 섬’은 어떤 팩트(Fact)를 기반으로 한 픽션(Faction)이라고 할 수 있다. 이야기가 진행되는 공간은 만주대륙과 한반도, 현 제주도의 원시시대를 상상하여 재구성한 것이고, 시대적 배경은 고대 제주도의 역사적 사실들을 기반으로 하여 재구성한 것이다. 그래서 스토리 구상을 들어가기 이전에 우선 픽션의 팩트가 될 수 있는 제주도의 고대 역사에 대해 조사해 볼 필요가 있었다. 제주도는 중국의 삼국시대 ‘진수(陳壽, 233~297)’가 쓴 <삼국지 위지 동이전(三國志 魏志 東夷傳)>에 ‘주호국(州胡國)’이라는 이름으로 역사서에 처음 등장한다. 그 내용은 아래와 같다.

“마한의 서쪽 바다 섬 위에 '주호국'이 있다. 사람들이 작고, 머리를 깎고 가죽옷을 입는데 위만 있고 아래는 없었다. 소나 돼지 기르기를 좋아하고 배를 타고 왕래하며 '한'에서 재화를 교역하였다. (馬韓之西, 海島上有 州胡國. 其人短小, 頭, 衣韋衣, 有上無下. 好養牛豕. 乘船往來貨市韓中.)”

마한의 서쪽이라는 것에 대한 해석이 분분하지만 국내 학계에서는 주호국을 거의 제주도로 본고 있다. 삼국지 위지 동이전이 편찬된 시기는 중국이 위, 촉, 오로 나뉘어 서로 싸우던 삼국시대이다. 연도로 따지자면 대략 기원후 3세기 무렵의 기록이다. 이 기록에 의하면 제주도에는 한반도에 마한, 진한, 변한이 있던 시기에 주호국이라는 국가가 있었다는 것이다.¹¹⁾ 이 주호국 사람들은 짧은 머리에 가죽옷을 입고 가축을 기르며 중국의 한나라와 교역을 했다고 하는데 당시 주장되었던 선박이 제주도 앞바다에서 발견되었을 때 나온 중국의 유물들이 그 사실을 뒷받침해준다. 주호국 이야기가 역사학자들이 인정하는 사실로서의 자료라면 심증은 있지만 물증은 없는 자료가 하나 더 있다.

‘사마천(司馬遷, 기원전 145년?~기원전 86년?)’의 <사기(史記) 진시황본기(秦始皇本紀)와 회남형산열전(淮南衡山列傳)>에 ‘서복(徐福)’이란 방사가 진시황을 위해 불로초를 구하러 동남동녀 삼천을 이끌고 바

11) 진영일 / 고대 중세 제주 역사 탐색 / 보고서, 2008, p42-p43 참고

다로 나갔다는 기록이 있다. 재미있는 것은 이렇게 바다를 통해 불로초를 구하러 간 서복일행이 제주도에 들렀었다는 설이 있다는 것이다. <삼국지(三國志)>와 <후한서(後漢書)>의 기록에는 서복이 중국을 떠나 단주(亶洲) 또는 이주(夷洲)에 도달하였다고 나온다. 중국에서 이주(夷洲)는 대만을 가리키며, 단주(亶洲)는 일본을 가리킨다고 주장한다. 하지만 한국의 학자들은 정방폭포의 서불과지(徐福過之)라는 글자를 근거로 단주(亶洲)를 제주도라고 주장하고 있다.¹²⁾

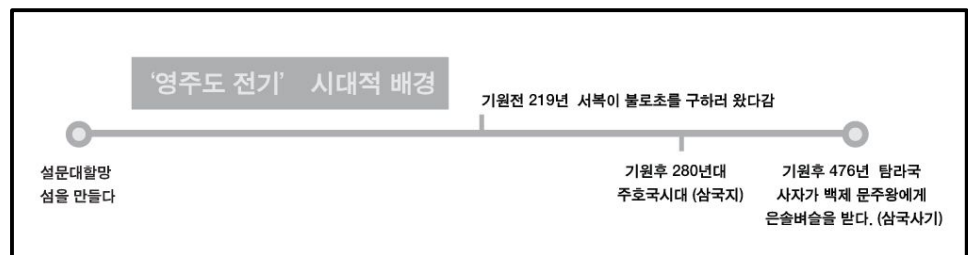


<그림4-1> 제주정방폭포 암벽에 있는 서불과지



<그림4-2> 용담동에서 발견된 소용돌이 문양장식 철검

서복이 불로장생약을 구하러 갔던 시기는 기원전 221년 무렵이라도 알려져 있다. 주호국이 역사에 처음 등장한 시기인 기원후 280년 무렵보다 400여 년 전에 제주도는 신비의 불사약이 있는 곳으로 알려져 있던 것이다. 제주도에서는 이 이야기가 민간설화가 되어 전해 내려 왔다. 그리고 이 서복의 이야기는 “중국의 황제가 제주도에 있는 어떤 신비한 힘을 찾거나 막기 위해 도사를 제주도로 보냈다”라는 모티프로 여러 전설 속에 그 원형으로 남아 있다. 이 두 가지 역사기록을 기점으로 알려지지 않은 수많은 상상의 여지에 제주도 설화와 상상력을 결합하여 제주도란 섬에 인간들이 국가를 이루고 살기 이전의 과정들을 동양적 판타지 세계로 구축해보고자 하여 기획한 것이 앞으로 하려는 이야기이다.



<그림4-3> 영주도전기: 거인들의 섬의 시대적 배경

12) 위키페디아 백과사전 (<http://ko.wikipedia.org/wiki/>)

본 논문에서는 작품 제목을 <영주도전기(靈州道傳記)>라고 하고 부제로 ‘거인들의 섬’을 붙였다. 이것은 거인들의 섬이라는 이야기가 영주도전기라는 큰 흐름의 한 부분이라는 것을 말하고 싶어서였다. 제주도 설화를 가지고 이런 작업을 시작 했던 것이 2007년부터였다. 그 때는 <동영주기(東靈州記)>라는 제목으로 세계관을 구축하는 작업을 했었다. 그런데 동영주기의 ‘東’ 자가 중국에서 우리나라를 바라보는 관점이라는 것을 깨닫고 이번 작품에서는 ‘東’ 자를 빼고 영주도전기로 바꾸어 가게 되었다. 하지만 그 뿌리는 같은 것으로 그때 작업했던 내용을 소개한다.



東瀛州記

THE DONG-YOUNG-JU ISLAND CHRONICLE

<그림4-4> 동영주기(東靈州記), 2007 로고

‘동영주기’는 2007년 제주도의 설화들과 고대 역사에 작가의 상상력을 가미하여 가상의 세계를 만들어낸 작업이다. 스토리 구상이나 이미지 제작 스킬은 부족했지만 그동안 제주도 설화를 활용하여 만든 콘텐츠가 극히 부족했던 것에서 문제의식을 가져 만들었던 의미 있는 기획이었다. 동영주기의 스토리는 설문대 할망이 섬을 창조한 것에서 시작하여 훗날 사람들이 고을나, 양을나, 부을나라는 탐라 건국신화의 주인공들을 따라 국가를 만들어내기까지의 과정을 그리고 있다.

〈표4-1〉 동영주기 연대기

차례	요약
섬의 탄생과 신화시대	설문대가 섬을 만들고 그 안에서 설문대의 오백 자식들과 인간들 함께 공존하며 살아간다. 설문대의 그림자 속에서 자라난 시기의 악이 섬을 전쟁으로 빠뜨려 설문대와 다른 모든 거인들이 죽고 영주산신을 포함한 소수만 살아남지만 그들도 은둔해 버린다. 섬에는 인간들만 남아 척박해진 땅에서 스스로 자립해나간다.
신성인의 등장	신들이 사라진 영주산 정상에서 그곳에 은둔한 영주산신의 기운을 받은 노루들이 인간화되어 산 정상에 그들의 문명을 이루어간다.
암흑시대	인간만이 남은 섬에 요마들이 바다 건너 들어오고 사람들을 해치고 재산을 약탈한다. 요마의 수는 기하급수적으로 늘어 소수의 인간들 거주지와 영주산 정상을 뺀 모든 곳에 요마가 판을 치게 된다.
삼인의 영웅탄생	산 정상마저 노리던 요마들이 영주산신을 깨우게 되고 깨어난 영주산신은 폐허가 된 섬을 보고 자책한다. 남아있는 소수의 인간들을 구원하기 위해 그는 세 명의 영웅을 인간들 세계로 보내준다.
암흑에 대항하는 연합창설	고,양,부 삼인의 영웅은 인간들을 규합하여 요마들에게 대항하지만 힘이 부족했다. 그래서 그들은 고지인, 해인, 신성인들과 교섭하여 극적으로 연합을 만들게 되고 대등한 힘으로 요마들과 싸운다.
요마대항전쟁	연합이 형성되자 밀리던 요마들은 섬에 잠들어 있던 고대거인들의 시체를 소환한다. 이것을 눈치 챈 영주산신이 고을나에게 석화망치를 주고 고을나는 그것으로 고대거인들을 다 돌로 만들어 버린다.
삼국시대	요마들을 물리친 연합은 포로들을 섬 남서쪽 용머리 해안 바다동굴에 그들을 모두 가두고 전쟁을 끝낸다. 고,양,부는 각자 섬을 삼분하여 각 나라의 통치자가 되어 나라를 일으킨다.
평화와 번영의 시대	삼국은 힘을 합쳐 섬을 재건하여 평화의 시대를 이룩한다.

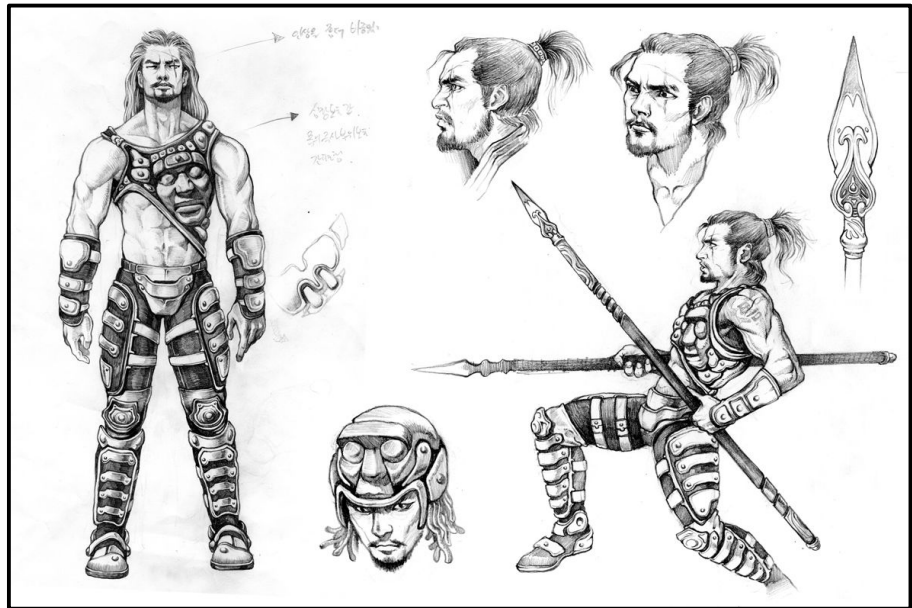
스토리에 나오는 캐릭터들과 배경, 상황을 컨셉 디자인 작업을 통해 이미지로 제작하였다.



<그림4-5> 동영주기 정의국 배경스케치



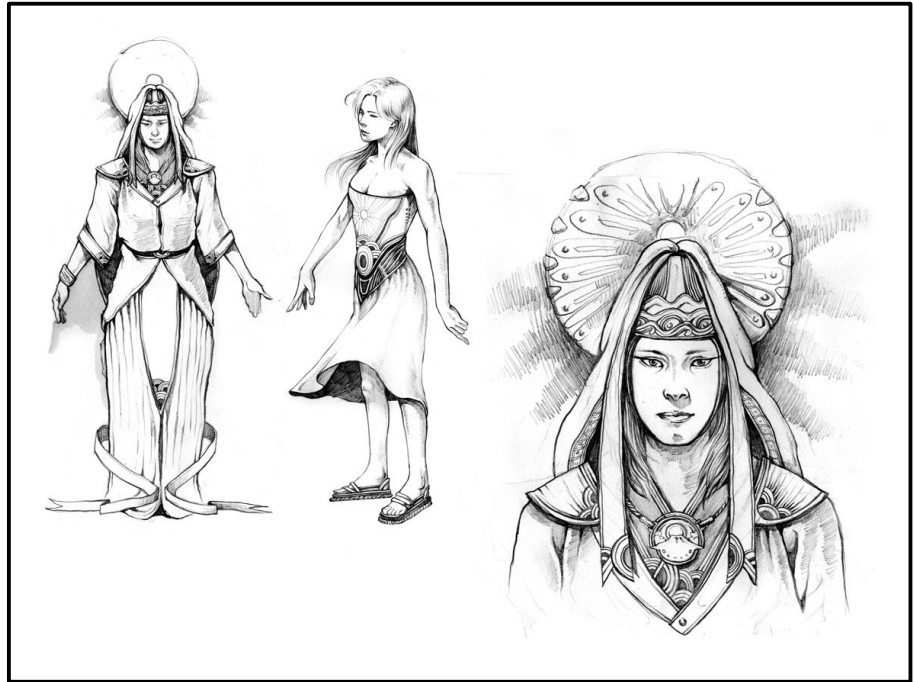
<그림4-6> 동영주기 사신 캐릭터 스케치



<그림4-7> 동영주기 진번 캐릭터 스케치



<그림4-8> 동영주기 십라국 캐릭터 스케치



<그림4-9> 동영주기 신관녀 캐릭터 스케치



<그림4-10> 동영주기 캐릭터 채색



<그림4-11> 동영주기 부족 심볼 채색



<그림4-12> 동영주기 포스터



<그림4-13> 동영주기 상황 연출 일러스트

동영주기는 사람을 중심으로 펼쳐지는 이야기이다. 위에서 말하였듯이 한 세대가 가면 다음 세대가 오는 것처럼 제주도 설화 속의 캐릭터들은 처음 거인이 주인공이었다가 나중에는 인간이 주인공이 된다. 동영주기 이야기 속에서의 거인은 그들의 좋은 시절을 이미 다 보내고 자신들이 만들어놓은 자연 속에서 살아갈 인간들을 도와 나라를 세우는 조력자의 역할만 한다. 그때 아쉬웠던 것이 인간들이 오기 이전의 섬의 모습과 그곳을 만든 거인들의 이야기를 먼저 설정했으면 하는 부분이었다. 설문대 할망이 섬을 만들고 그 안에서 살아왔던 거인들의 이야기가 먼저 나와야 하는데 당시 인간 캐릭터가 주인공이어야 한다는 생각에 사로잡혀 그 일을 뒤로 미루게 되었다. 그래서 지금 기획하고 있는 ‘거인들의 섬’에서는 그때하지 못했던 거인들의 이야기를 하고 있는 것이다. 이 거인들의 섬은 영주도전기에서 할 모든 이야기의 시작점이 될 것이다.

이제 본격적으로 거인들의 섬의 세계를 만들어 보고자 한다. 거인들의 섬은 설문대할망이 제주도를 만들었다는 전설을 진짜 있었던 일로 받아들이면 어떨까하는 설정에서 시작된다. 그래서 설문대와 그의 오백 자식들이 살아가던 거인들의 섬이었던 제주도에 어떻게 사람들이 오고 그들에 의해 훗날 주호국이라는 나라가 만들어질 수 있었을까라는 물음에 대한 답을 하나하나 찾아가며 이야기가 진행될 것이다. 그럼 이야기가 펼쳐지는 공간과 시대적 배경, 그 안에 살아가는 존재들에 대해서 아래 정리해본다.

1. 지역

① 영주도

-설문대 죽음 이전

거인 설문대가 남쪽 바다 한가운데 만든 섬. 가운데 거대한 산인 영주산이 있고 그 주변으로 거인들의 무덤인 작은 오름들과 아기자기한 자연 조각물들이 만들어져 있음. 신비한 동식물들이 서식함. 기후는 온대기후이고 산 북쪽과 남쪽의 기후가 다를 때가 있음. 이곳에 설문대가 자연의 섭리와 결합하여 낳은 거인자식들만 살아감. 500명의 거인들은 각자가 섬의 일부분을 담당하여 지형과 동식물들을 만들어냄. 특별한 주거공간이 있는 거인들이 있는 반면 섬 전체를 돌아다니며 자신의 일을 수행하는 거인들도 있음. 이들은 보름에 한번 영주산 동쪽 중턱에서 다함께 모여 설문대가 끓여준 죽을 먹으며 어울림.

-설문대 죽음 이후

5명의 거인이 각지를 변화시킴. 북쪽의 바다는 항상 소용돌이와 거센 파도가 밀려옴. 각지에 만들어졌던 아름다운 돌산들은 다 뽑혀 황무지만 남음. 섬에 있던 식물들은 더 이상 아무도 관리하지 않게 되자 온갖 나쁜 식물들이 자라남. 동물들은 서로 잡아먹으며 흉포해짐. 설문대가 죽은 자리에는 깊은 늪지가 형성되어 그곳에서 도깨비족이 나타남. 섬에 널려 있는 거인의 시체들 속에서 까마귀 떼들이 나타나 온 섬을 날아다니며 생태계를 파괴함. 영주산 정상에는 시기거인이 만든 깊은 웅덩이에서 사람들이 생겨남. 이 사람들은 시기거인을 숭배하며 그를 위해 온갖 악한 짓을 일삼으며 섬을 오염시킴. 영주산 중턱은 온통 독한 안개가 뒤덮여 있어 그 아래 지역과 기후차이가 생김. 섬 서남쪽 지역은 탐욕거인이 모든 것을 먹어버려서 황폐해지고 바다 끝에서 즐고 있는 탐욕거인의 모습만 우뚝 솟아 있음.

-막내거인이 섬에 온 이후

막내거인이 다섯 거인들을 물리치고 난 후, 섬 곳곳에 있는 거인들의 시체들을 땅에 묻어 무덤을 만들어 줌. 그 무덤이 섬 곳곳에 자리 잡게 되고 훗날 사람들을 그것을 오름이라고 부르게 됨. 섬 서남쪽에는 우뚝 솟은 산이 하나 생겨남. 영주산 정상 바로 아래에 돌이 된다섯 거인들과 그 추종자들이 돌이 되어 기암을 이룸. 소수의 살아남은 형들과 막내거인이 사람들이 살 수 있는 환경을 만들어 줌. 섬 북쪽지역에 조그만 군락들이 형성되어 북쪽에서 막내거인과 함께 내려온 사람들이 살아감. 막

내거인을 두려워한 영주산 기슭 늪지대에 도체비들은 땅굴을 파 그 속에서 살아감.

② 북쪽초원

거인 장길손이 북쪽산지에 만든 드넓은 초원. 듬성듬성 있는 나무와 바위들 그리고 대다수를 덮고 있는 풀이 있고 그 풀을 먹는 거대한 매머드 무리들이 군림함. 그 외에 작은 동식물들이 있음. 작은 호수 주변에 인간들이 촌락을 형성. 그들은 큰 바위들에 의지하여 나무 기둥을 세우고 가죽과 풀을 엮어 만든 집에서 살아감. 수렵채취로만 살아가기에는 열악한 환경. 한달에 한번 거인 장길손이 매머드를 잡아다 주면 그것의 가죽과 상아로 좋은 의복과 장식을 함. 장길손과 대면하는 촌장이 있고 그가 마을을 다스리는 분위기. 그 외에 다른 특별한 신분구조는 없음. 겨울이 되면 한파가 찾아와 많은 사람들이 죽음. 한파가 점점 심해짐.

③ ‘영주도전기: 거인들의 섬’ 이야기 주요지역 (주인공의 이동로를 따라)

-북쪽 초원의 호수마을

장길손을 숭배하는 인간들이 살고 있는 조그만 군락. 매머드나 사나운 들짐승을 막기 위해 주변에 돌이나 나무들로 경계를 쳐 놓았다. 밤이 되면 기둥에 불을 피워놓아 밤짐승을 내쫓고 사람들이 길을 잃지 않게 한다. 마을 북쪽에는 큰 나무 기둥들을 올려 만든 재단이 있어 장길손이 가져온 매머드의 시체에서 얻은 가죽과 상아, 내장들을 이용해 장길손이 좋아할만한 물건을 만들어 바친다. 마을의 입구는 장길손이 한 달에 한번 매머드를 잡아 놓고가는 장소로 모두들 그곳을 신성하게 여긴다. 마을에는 100여명 남짓의 사람들이 신석기시대의 문화를 가지고 살아간다. 사람들은 바위에 의지해 나무를 기대고 그 겹으로 매머드의 거대한 가죽을 덮어 움막을 만들어 그 안에서 생활한다. 음식을 익혀먹고 남자는 사냥을 나시고 여자는 집안에서 아이들 낳아 기른다. 가죽이나 상아를 깎아서 만드는 공예기술이 발달했다.

-한반도 끝자락 땅끝마을

마고라는 거인이 만들었다는 한반도는 마고가 떠난 후 텅 빈 공간이 되어 자연만이 무성하게 남아 있고 곳곳에 작은 무리의 사람들이 외부인을 경계하며 살고 있다. 북쪽에서 계속 몰아치는 한파를 피해 많은 생명들이 반도로 남하한다. 그 무리에는 막내거인의 일행도 있었지만 그 이전에 수많은 위험한 생물들이 내려와 사람들에게 해를 입혔다. 이 곳 사람

들은 막내거인 일행도 경계하여 그들을 몇 번의 위협에 빠뜨리게 된다.

-영주산 동쪽 기슭 공터 늪지대

원래는 큰 솔이 있어 설문대가 자식들을 위해 보름달이 뜰 무렵에 죽을 썬주었던 곳이다. 하지만 설문대가 이곳에서 그 솔에 빠져 죽고 쏟아진 죽이 땅속 깊은 곳까지 스며들어 거대한 늪지대를 이룬다. 이 늪지에서 도깨비들이 생겨나는데 이들은 매우 영리하지만 뭔가 부족한 정신력을 가지고 있으며 신체는 인간의 반 정도밖에 오지 않는 키에 어린 아이와 같은 모습을 하고 있다. 이들은 이 곳에서 늪 깊은 곳에 빠져 있는 설문대의 목걸이를 막내거인에게 넘겨줌으로 훗날 멸족을 피한다.

-영주섬 북쪽의 거친바다

분노거인이 살고 있는 이 바다는 일년 365일 거친 파도와 소용돌이가 친다. 육지에서 이 섬에 오기 위해서 넘어야 할 첫 번째 관문으로 막내는 장길손의 활로 소용돌이의 가운데에 화살을 꽂아 위기를 면한다. 하지만 그들이 육지에 도달했을 때 그 소용돌이로 인해 생긴 해일로 배가 파손되고 몇몇 인간들이 죽고 다친다.

-영주섬 동북쪽의 깊은 굴

이곳은 다섯 거인의 패륜의 날을 피한 소수의 거인들이 숨어사는 곳이다. 그들은 낮에는 눈에 띄지 않게 동물로 변신하여 식량을 구하고 밤이면 이곳에서 숨죽여 살아간다.

-영주섬 동쪽 끝의 움푹 파인 봉우리

이 봉우리는 설문대가 앉아 쉬기 위해 만든 의자였지만 설문대가 죽은 후 오만거인이 차지한다. 오만거인은 이 주변에 수많은 선인장들을 키워 그것으로 자신의 몸을 감싸는 갑옷을 만들어 입어 빈약한 육체를 숨긴다.

-영주섬 남서쪽 해안

이곳은 설문대가 죽은 후 탐욕거인 사는 황무지이다. 주변에 모든 살아있는 것들은 탐욕거인이 차지하여 시기거인이 가져가지 못하게 다 먹어버린다. 이곳이 황무지가 된 이유는 바로 이 탐욕거인이 모든 동식물들을 다 먹어버렸기 때문이다. 멀리서 보면 드넓은 황무지에 거대한 거인 하나가 우두커니 앉아 헉헉대고 있는 것이 보인다.

-영주산 정상으로 가는 산중턱 길목

안개가 가득 찬 산 중턱에서 그나마 안개가 열은 곳으로 나태거인이 이곳에 있다. 온갖 잡식물들이 무성하게 자란 곳으로 길이라고 여겨지는 곳에 나타거인의 식물로 둘러싸인 몸이 누워있다. 그는 아무것도 하지 않은 채 이곳에서 잠을 자거나 눈만 껌벅거린다.

-영주산 정상

시기거인은 이곳에서 안개를 꿰뚫어보는 눈으로 섬 사방을 관찰하여 맘에 들지 않는 것이 있으면 자신이 만든 작은 거인족들에게 그것을 파괴하거나 가져오게 한다.

2. 종족

① 거인족

거인들은 최초의 존재들이자 불사의 몸을 가지고 있다. 대다수가 기후에 큰 영향을 받지 않아 반 벌거숭이인 채로 살아간다.(그들의 몸을 가릴 이유도 가릴 옷이라는 개념도 없었다.) 거인들은 거의 번식을 하지 않지만 설문대와 같이 특이한 경우, 자연의 섭리와 결합하여 자신의 분신과도 같은 자식들을 만들어 낸 경우도 있다. 그 외에 대다수의 거인들은 혼자 살아가며 자신이 좋아하는 일에 몰두하였다. 이들은 땅을 만들고 생명을 심었으며 보살폈다. 인간들이 세상에 나타나기 이전 이유여하를 막론하고 본능적으로 인간들이 살 수 있는 터전을 가꾸어 놓게 된다. 이런 자연을 변형시키는 작업에 많은 힘을 써버린 거인들은 점차 자신들의 행위에 의문을 품게 되었고 그들은 점점 게을러진다. 인간들이 등장하고 그들은 처음에는 신적 존재로서 인간들과 어울리지만 환경이 스스로 인간들에게 적합하게 되어감에 따라 그들의 힘은 약해진다. 훗날 인간이 스스로 무리를 이루고 자립할 무렵 인간의 우두머리들이 사람들을 통합시키기 위한 적이 되어 수많은 인간들에 의해 쫓겨난다. 거인은 점점 초라해지고 작아져 결국엔 세상에서 사라져버린다.

-1세대 거인

설문대나 장길손, 마고와 같은 지형작업을 한 거인들이다. 그들은 밟을 수 있는 땅이 처음 만들어졌을 때 나타났다. 산을 만들만큼 거대한 몸집의 그들은 각자 어떤 힘이 응축되어 있는 도구를 가지고 있어서 그것으로 산과 강, 들을 만들었다. 그들은 본능적으로 그런 일들을 했는데 그들

이 했던 일들은 훗날 인간들이 살아갈 수 있는 환경을 만들어 낸 셈이 되었다. 이들은 아주 단순해서 복잡한 생각 없이 자신들이 좋아하는 일들을 하였고 그것에서 충분한 행복을 느꼈다. 훗날 그들의 임무가 다 끝났다고 여겨졌을 때 코끼리가 자신들의 죽음을 알고 무덤으로 향하는 것처럼 이 세상에서 사라졌다.

-2세대 거인

1세대 거인들은 인간과 같이 이성끼리의 결합으로 2세를 만들어내지는 않았다. 하지만 다른 방식으로 자신들의 분신들을 만들었는데 대표적인 경우가 설문대 할망이다. 설문대는 500여명이나 되는 자신의 분신들을 낳는다. 그들은 각자 설문대가 가진 힘에 자연이 결합된 형태로 태어났다. 이들은 1세대 거인들에 비해 덩치가 작고 그 능력에 한계가 있었다. 그리고 이들은 단순한 1세대 거인들과는 달리 더 복잡하고 구체적인 욕망의 조건들이 있었다. 이런 점이 훗날 패륜이라는 거대한 죄악을 만들어냈고 그것으로부터 악아 생겨난다. 영주섬에는 이렇게 악에 오염된 다섯 거인이 나타나 거대한 자연의 흐름에 역행하는 무리들을 만들어 냈다.

② 인간

석기시대 생활 (수렵채취, 돌, 가죽 사용)

인간은 거인과 흡사한 구조의 외모를 가졌지만 그들에 비해 매우 작다. 인간은 거인들과 달리 번식력이 좋아 그 수가 점점 불어난다. 또 그들은 거인과 달리 감정이 풍부하여 행동의 일관성이 없어 거인들과 마찰을 일으키기도 한다. 그들은 약하기 때문에 무리지어 살 수 밖에 없다. 처음에는 거인을 신으로 받들며 섬기지만 거인의 힘이 약해지고 인간의 응집력이 강해져 무리로서의 힘을 가지게 되자 오히려 거인을 공격하게 된다. 훗날 그런 인간들에게 당한 최후의 거인들은 개개인의 인간은 선하나 무리가 된 인간은 악해진다고 생각하며 죽어갔다.

③ 도체비족

설문대가 죽은 즉 끓던 자리, 깊은 늪지대에서 태어난 종족들. 인간의 반 정도 되는 키에 하얀 피부를 가지고 있다. 얼굴은 못생긴 아이와 같아 보여 인간들 틈에 있으면 눈에는 띄지만 별 의심은 받지 않을 수 있다. 몸집은 작아도 그들도 거인족의 일부로 거인들이 가진 힘의 일부를 가지고 있어 바위를 들거나 나무를 뽑는 괴력이 있고 누구나 빠지면 나올 수 없는 늪 속에 들어가 숨어 있기도 한다. 늪지대에 사는 개구리나

기타 역겨운 동식물들을 주로 먹으며 집은 따로 지어 살지 않는다. 무리 지어 살지만 우두머리를 뽑지 않아 뜻이 모아지지 않는다. 암수가 나뉘어져 있지만 여자의 수가 절대적으로 부족하여 여자도채비와 아이는 굉장히 사랑받는다.

④ 작은 거인족

시기거인이 영주산 정상에 만든 물에서 태어난 종족. 시기거인은 설문대가 자신들을 낳았던 것과 마찬가지로 작은 거인족을 만들었다. 자신을 닮은 남자거인을 만들고 그다음으로 여자거인을 만들었다. 그리고 이 둘이 합하여 번식을 할 수 있게 해 그 수를 늘린다. 이들은 인간들의 두 배에 달하는 몸집에 무척 강한 힘을 가지고 있다. 이들은 산 정상부근에 큰 바위들을 쌓아 집을 만들어 그곳에서 살아간다. 이들은 안개 속에서 사물을 구별할 수 있어 길을 잃은 산짐승들이나 썩어가는 거인들의 시체에서 나온 구더기들을 먹고 살았다. 이들의 생활의 중심에는 항상 시기거인이 있었고 이들은 그가 시킨 일이면 무엇이든 한다. 이들 중 또 선별된 소수의 정예들은 안개숲을 넘어 산 아래로 내려가 시기거인의 임무를 수행하기도 한다.

4.1.2. 캐릭터 설정

‘거인들의 섬’에 등장하는 주요 캐릭터는 아홉 명의 거인들이다. 등장인물들의 이름은 설문대와 장길손을 제외하고 모두 제주도 방언으로 지었다. 주인공 ‘말젯따이’는 제주도 방언으로 막내라는 뜻이다. ‘셋구능’은 두 번째 신(神)이라는 뜻, ‘지꺼진 구능’은 혼자 좋아하는 신이라는 뜻, ‘실폰구능’은 귀찮은 신, ‘하영구능’은 ‘땀이’와 신의 결합이다. ‘부예난’ 구능은 화가 난 신이라는 뜻, 마지막으로 ‘놀’은 제주 방언으로 노루를 말한다.

〈표4-2〉 ‘거인들의 섬’ 캐릭터 분류 표

이름	성별	종족	외형적 특징
설문대	♀	거인족 1세대	하얗게 센 머리가 길게 풀려 헝클어져 휘날리고 몸은 여자임에도 노동으로 인한 잔 근육이 붙어있다. 팔에는 힘줄이 많이 튀어나와 있고 피부색은 햇볕에 많이 타 구릿빛이다. 가슴은 드러내었고 하반신은 나무줄기를 여러 겹 묶어서 만든 천 조각을 걸치고 있다. 목에는 신비한 힘이 들어있는 돌 목걸이를 차고 있다.
장길손	♂	거인족 1세대	흰 털이 사이사이에 난 덩수룩한 수염을 하고 있다. 머리는 상아뿔을 기둥삼아 묶어 올렸다. 기골이 장대한 몸에 매머드 털로 만든 옷을 대충 걸치고 있다.
말젯따이	♂	거인족 2세대	장길손이나 설문대의 무릎정도밖에 오지 않는 신장. 온 몸이 빛나는 실로 꿰매어져 있다. 기본 의상은 장길손과 비슷하지만 더 짜임새 있어 보인다. 짙은 눈썹에 선한 얼굴을 하고 있다.
셋구능	♂	거인족 2세대	몸이 반반으로 나누어져 있다. 한 쪽은 추한 괴물의 모습, 다른 쪽은 잘 생긴 얼굴에 항상 미소를 띠고 있다. 하반신은 뼈들로 만든 옷을 입고 있다. 손가락에는 온갖 신기한 재료들로 만든 반지를 손가락마다 끼고 있다.

지꺼진구능	♂	거인족 2세대	아주 깡마른 체형에 굴욕적으로 보이는 얼굴을 하고 있다. 보잘 것 없는 신체를 가리기 위해 가시가 가득 박힌 선인장을 근육처럼 두르고 있다.
실핀구능	♂	거인족 2세대	온몸이 나무줄기로 뒤덮여 있다. 일어나 있는 모습보다 누워있는 모습이 주로 목격된다. 주변에 나무줄기들이 지저분하게 어우러져 있어 그 곳에 거인이 있는 것을 모를 수도 있다.
하영구능	♂	거인족 2세대	멀리서 보면 거대한 산이 우뚝 솟아 있는 형상이다. 가까이 가보면 등에 여러 개의 돌기둥이 세워져 있고 금방이라도 똑똑 떨어질 것 같은 기름들로 덮여있다. 눈이 네 개, 입이 세 개가 있고 수염을 길게 늘어뜨려 땅에 닿는다. 다른 거인들보다 훨씬 큰 체구를 가지고 있다.
부에난구능	♂	거인족 2세대	바다 속에 항상 모습을 감추고 있다. 몸이 바다로 변해 머리와 등뼈, 그 등뼈와 바다를 이어주는 신경들만 보인다. 얼굴은 화난 형상으로 굳어져 바다 식물들이 덕지덕지 붙어있다. 바다 그자체가 몸이기 때문에 다양한 움직임으로 파도를 만들어낸다.
늘	♀	거인족 2세대	두 가지 모습을 하고 있다. 하나는 설문대와 비슷하지만 훨씬 젊은 여자거인의 모습이고 다른 하나는 하얀 사슴의 모습이다. 동굴에 숨어있는 있는 낮 시간 동안에는 거인의 형상이지만 밤이 되어 외출할 때는 커다란 뿔을 가진 숫사슴의 모습을 한다.

설문대: 영주섬을 만든 1세대 여자 거인. 신비한 돌을 목걸이로 만들어 걸고 다님. 막일을 많이 한 늙은 여인의 모습. 설문대는 아주 거대했던 여자거인이다. 그녀는 대륙으로부터 멀리 떨어진 바다 한가운데 섬을 만들었다. 수 천 번의 흙을 날라 바다를 덮어 섬을 만드는 과정은 고행에 가까웠지만 그녀는 그것을 해내었다. 그렇게 만들어진 섬에서 그녀는 자식들을 낳았다. 수백에 이르는 자식을 낳고 그들과 함께 섬을 꾸며갔다.

보통 거인들이 혼자 일하는 반면 설문대는 자식들과 함께 하여 이 섬의 지형은 수많은 불거리들로 가득 찬다. 그들은 각자가 자신들이 할 일을 하다가 보름달이 뜨는 밤이면 모두 함께 모여 설문대가 큰 술에 끓인 죽을 함께 먹으며 서로 어울렸다. 이 섬은 무엇 하나 더할 것도 뺄 것도 없는 행복한 거인들의 터전이었다. 훗날 태어난 막내를 편애하다가 그것을 질투한 다섯 아들들에게 죽임을 당한다.

장길손: 북쪽평원을 만든 1세대 거인. 장길손은 북쪽 대륙 황무지의 거인이다. 이 황무지는 그가 젊은 시절 혼자 애를 쓰며 만들어 놓은 곳이다. 넓은 지역을 혼자서 만들다보니 대다수의 지역이 큰 산이나 강이 없이 황무지가 되어버렸다. 그래도 장길손은 정성껏 황무지를 가꿨고 들판 들판 곳곳에 풀들이 자라나기도 했다. 긴 시간이 지났고 언제부터인가 조그만 인간들이 하나 둘 나타나기 시작했다. 이들은 발가벗어 추위에 떨고 굶주렸다. 장길손은 자신이 만든 땅이 인간들에게는 괴로운 곳이 되었다는 죄책감이 들었다. 결국 지형작업을 모두 끝낸 장길손은 새로운 자신의 임무로 인간들의 도우미가 되는 것을 택했다. 그는 황무지에 가끔 나타나는 거대한 맘모스를 잡아 인간들에게 주었다. 모든 인간들이 그때부터 가죽 옷을 입고 가죽집을 만들고 육식을 하게 되었다. 인간들에게 있어 장길손은 모든 것을 만든 신이자 모든 것을 주는 아버지 같은 존재가 되었다. 훗날 북쪽에서 내려온 거대한 북풍에 맞서다 죽는다.

막내거인 ‘말젓파이’ : 이야기의 주인공. 2세대 거인 중에서도 막내이다. 설문대의 500번째 자식으로 섬이 거의 완성될 무렵에 태어나 설문대의 사랑을 독차지 한다. 이를 질투한 5명의 형들에게 5조각으로 찢겨 바다에 버려진 후 북쪽 대륙에서 사람들에게 구출되어 장길손에게 안내되고 장길손이 가진 신비한 실로 몸을 다시 꿰매어 살아난다. 하지만 깊은 흉터가 몸 곳곳에 남아 몸집이 다른 2세대 거인들만큼 자라지 않게 된다. 이제 북쪽 대륙을 떠나 자신이 왔던 곳으로 다시 돌아갈 때가 되었다고 여긴 거인 장길손은 떠나려했지만 자신을 의지하는 호수마을 사람들을 차마 버리지 못하고 있던 차였다. 장길손은 말젓파이를 자신의 양자로 삼고 자신의 모든 것을 가르친다. 말젓파이는 메머드를 사냥하는 사냥꾼이 되어 인간들을 도와준다. 사람들을 말젓파이를 장길손을 보던 경외의 시선보다는 자신들의 친구라는 느낌을 가지고 받아들였고 말젓파

이도 그런 사람들을 좋아했다. 어느 때부터 북쪽에서 세상을 다 집어삼키려고 하는 북풍이 불어 닥쳤다. 거대한 자연의 힘은 장길손이 애써 만들어 놓은 모든 평원을 다 파괴해버리며 마을도 다가왔다. 장길손은 북풍과 맞서다가 사람들을 구하고 죽음을 맞이하고 말쑤따이는 장길손 대신 사람들을 이끌고 살아갈 터전을 찾는 모험을 떠나게 된다.

시기거인 ‘셋구능’ : 오악거인(五惡巨人)의 주동자이자 말형. 설문대의 두 번째 자식이다. 그래서 설문대는 그를 셋놈이라고 불렀다. 설문대를 그를 낳고 한참동안 자식을 낳지 않다가 나서서 그랬는지 셋놈은 훗날 서열이 높은 형임에도 불구하고 설문대의 사랑을 독차지하고 싶어 했다. 그래서 그는 더 열심히 설문대의 일을 도왔고 그만큼 많은 사랑을 받았다. 나중에 형제들이 많아지자 그는 형제들에게도 사랑을 받고 싶어 해서 항상 웃는 얼굴과 친절한 태도를 가지고 모두를 대한다. 그는 형제들 중에 가장 인기가 있었고 신뢰를 받는 존재가 되었다. 오랜 시간 그는 섬에서 가장 인기 있는 존재로 있었는데 문제는 막내가 태어나면서부터 생겼다. 막내가 태어나자 모두의 관심은 아기에게 집중된다. 특히 설문대의 관심은 모두들 신기하게 여길 정도로 각별했다. 모두의 사랑과 관심을 받았던 그는 아기가 마냥 귀여워 보이지 않았다. 그는 아이를 미워하기 시작했다. 나쁜 일이 생길 때마다 모든 것을 아이의 탓으로 돌렸다. 그가 이상해지자 다른 형제들과 설문대는 그를 부담스러워했다. 그는 언제부터인가 그를 따르는 네 명의 형제와만 다녔다. 이들은 다 섬의 거인들 중에서도 문제가 있는 거인들이었다. 언제부턴가 모두들 이 다섯 거인을 두려워하고 멀리하게 된다. 그리고 어느날 섬에서 아이가 사라지게 된다. 모두들 다섯 거인을 의심했다. 하지만 그것은 호기심 많았던 아이가 어딘가 놀러 나갔다가 돌아온 것이었다. 셋놈의 인내심은 한계에 다 달았고 비슷한 일이 벌어진 것처럼 아이를 납치하여 다섯 조각으로 찢고 바다에 버려버린다. 아이를 애타게 찾던 설문대였지만 보름 때가 다가오자 죽을 췌다. 그리고 그 자리에 다섯 거인만 나타난다. 그들이 아이를 어떻게 한 것이라고 눈치를 췌 설문대가 다른 거인들에게 미리 말해둔 것이었다. 설문대가 그들을 추궁하기 시작했고 두려워진 거인들은 셋놈의 주도하에 설문대를 죽에 빠뜨려 죽여 버린다. 그리고 자신들의 범행을 감춘다고 그 죽을 다섯이 나누어 먹는다. 어머니를 먹은 그들에게 악의 힘이 생겨나게 된다. 그들은 점점 포악해지고 힘을 발산하고 싶어졌

다. 그렇게 그들은 섬에 있는 다른 형제들을 죽이고 잡아먹기 시작했다. 무차별적인 그들의 공격에 폭력을 경험해 본 적이 없던 다른 거인들은 속수무책으로 당하고 소수의 거인들만 그들을 피해 깊은 동굴 속에 숨어들어가 나오지 않았다. 셋놈은 막내가 태어난 이후 처음으로 만족감을 느낀다. 그는 그때부터 자신을 신을 의미하는 구능이라고 불렀다. 셋구능이 된 그는 설문대의 거쳐있던 영주산 정상에 차지하고 거기 형제들의 뼈로 옥좌를 만들어 앉았다. 그리고 그 곳에서 다른 네 거인을 감시하고 조종하며 일인자의 자리에서 군림하게 된다. 그는 설문대가 했던 것처럼 자신을 추종할 무리를 만들어냈다. 이들이 작은거인족이 되어 셋구능의 손발이 되어 그의 명을 따라 섬 전체를 헤집고 다닌다. 섬을 차지한 셋구능은 멀리 보이는 한반도가 궁금해졌고 그 곳을 차지하고 싶은 마음이 생긴다. 그렇게 그는 작은거인족들에게 배를 만들어주고 육지를 조사하게 한다. 한반도에 간 작은거인들은 셋구능이 좋아할만한 것들을 찾고 그것을 빼앗아야 한다면 다 빼앗아 셋구능에게 바친다.

오만거인 ‘지꺼진구능’ : 오악거인(五惡巨人)의 일원이자 세속적인 말로 소위 셋구능의 꼬봉. 보잘 것 없는 외모에 콤플렉스가 있던 그는 자신에게도 잘해주는 셋구능을 잘 따랐다. 그를 따라다니면서 자신을 보는 다른 거인들의 시선이 달라지는 것을 보고 그는 자신이 살아갈 방향을 정하게 된다. 그는 셋구능의 말이라면 무조건 신뢰하고 지지했다. 반면 자신이 무시당했던 것처럼 자기보다 약하다고 여겨질 경우 그 대상을 무시하고 막 대했다. 셋구능이 막내를 싫어하자 그도 똑같이 그 아이를 싫어했고 자연스레 셋구능의 음모에 동참하여 아이의 팔 하나를 찢었다. 이후 오악거인이 섬의 지배자가 되자 그는 평소 자신을 무시했다고 느껴지는 거인들에게 복수를 명목으로 다 죽여 버린다. 이제 다섯 거인만이 남자 셋구능을 제외한 다른 거인들 간에 묘한 긴장감이 돌게 되고 상대적으로 힘이 약하다고 느낀 지꺼진구능은 선인장을 키워 갑옷을 만들어 그것을 온몸에 두르고 다녀 누가 자신에게 접근하지 못하도록 했다.

나태거인 ‘실폰구능’ : 오악거인(五惡巨人)의 일원이자 셋구능이 있는 영주산 정상으로 가는 관문을 지키는 식물형 거인. 원래는 섬에 식물들을 자라게 하는 중요한 일을 하던 그는 오랜 시간 식물들과 함께 하면서 움직이지 않고 침묵하고 있는 식물과 닮아간다. 그는 다른 거인들과 거의 관계를 단절한 채 식물들만 돌보며 살아갔다. 다른 거인들은 그런 그

를 실존놈이라고 부르면서 무시했지만 그렇다고 그가 만들어 놓은 식물들은 결코 건드리지 않았다. 그것은 설문대가 그를 존중해줬기 때문이었다. 그런 그의 침묵을 깬 사건이 일어난다. 형들과는 큰 시간 차이를 두고 태어난 막내거인이 호기심으로 그가 오랜 시간 공들여 만든 소중한 꽃밭을 망쳐버렸기 때문이다. 이성을 잃은 그는 막내를 죽일 기세로 달려들었는데 그때 막내를 찾던 설문대나 나타나 그를 제지한다. 이 일 있었고 난 후 셋구능이 그에게 접근했다. 자신을 이해해주는 셋구능의 달콤한 말에 빠져들어 그는 오악거인의 일원이 되어 패륜에 동참하게 되고 그들이 섬을 장악한 후 그는 영주산 중턱 정상가는 길목에 자리잡아 누워 식물과 동화되어 버린 채 길을 막고 있다.

탐욕거인 ‘하영구능’ : 오악거인(五惡巨人)의 일원이자 다른 어떤 거인보다 더 거대한 거인. 원래는 섬에서 산을 만들던 일을 하는 강력한 거인이었다. 힘이 엄청난 장사로 유명했다. 그는 다른 거인들보다 항상 더 많이 먹었다. 아무리 먹어도 항상 배가 고팠기 때문이다. 그의 거대한 힘은 그런 밥심에서 나오는 것이었다. 먹을 것이 그리 넉넉하지 않은 섬에서 그의 식탐은 받아들여질 수가 없는 것이었다. 그는 점점 함께 밥을 먹을 때마다 신경이 날카로워지기 시작했다. 그런 그에게 셋구능이 접근했다. 셋구능은 그에게 먹을 것을 마음껏 먹게 해주겠다고 약속을 하고 그의 악한 계획에 하영구능을 동참시킨다. 그리고 약속대로 그에게 먹을 것을 잔뜩 준다. 그것은 바로 다른 거인들의 시체들이었다. 하영구능은 배가 부를때까지 형제들의 시신을 뜯어먹었다. 그러면서 그의 이성은 점점 사라지고 뭔가 먹고 갓갓했다는 탐욕만이 남는다. 그는 섬 전체에 있는 먹을 수 있는 것, 없는 것 가리지 않고 마구 먹었다. 그의 지독한 탐식에 셋구능은 위험을 느끼고 다는 네 명의 거인들과 함께 엄청나게 거대한해진 그를 섬 서남쪽 지방에서 나올 수 없도록 발목에 강력한 쇠사슬을 걸어 버린다. 그는 그곳에서 쇠사슬의 길이 안에 들어오는 것은 모조리 먹어 치우고 거대한 산과같이 되어 그곳에 서 있게 된다.

분노거인 ‘부에난구능’ : 오악거인(五惡巨人)의 일원이자 영주섬을 둘러싼 바다의 주인. 원래는 영주섬 해안가를 만들고 에메랄드 빛이 나는 바다를 유지시키던 거인이었다. 그는 초창기 거인들 중 한명으로 굉장히 소심하고 착한 성격을 가져 말을 잘 하지 못하였다. 그는 네쌍둥이로 태어나 이 네 명의 형제들은 다 비슷한 능력과 성향을 가지고 있었다. 설문대는 이 네 명에게 각자 일을 맡겼는데 상대적으로 자기표현을 잘 못했던 그는 남들이 꺼리는 바다로 나가 일을 하게 된 것이다. 오랜 시간

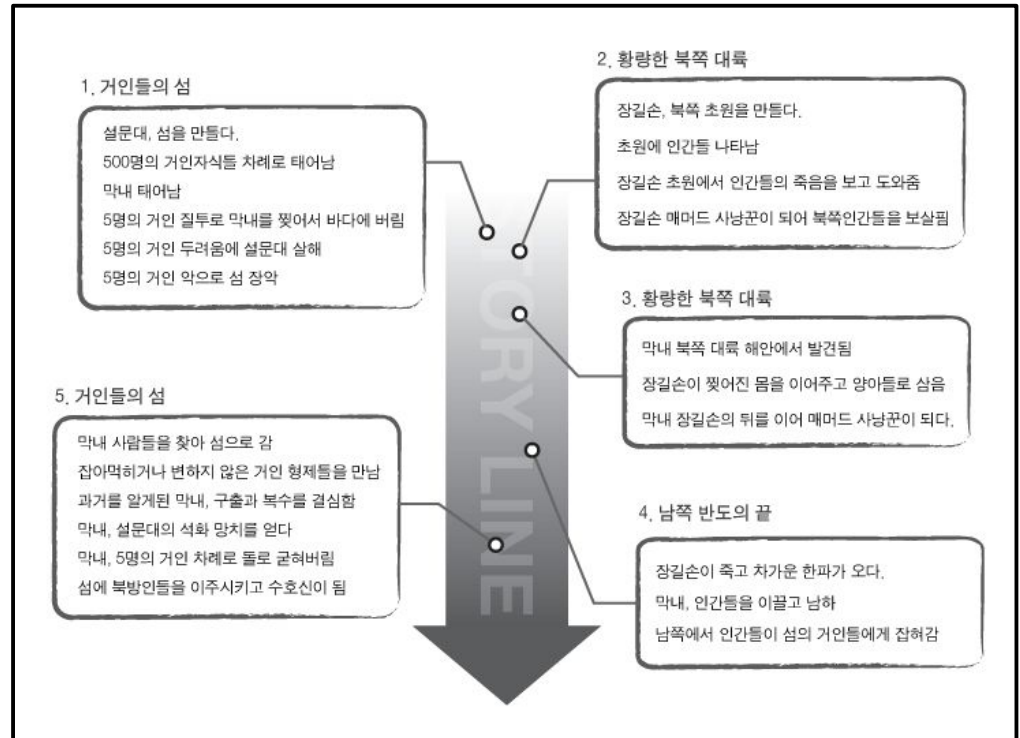
바다에서 일을 하면서 그는 그 일에 최적화되어 가며 몸이 점점 바다처럼 변해갔고 결국에는 육지로 올라올 수 없는 상태에 이르렀다. 어느덧 섬에 많은 형제들이 생겨났고 그 누구도 자신을 대신하러 오는 이가 없었다. 그는 외로웠고 그 외롭고 억울한 감정이 화로 나타났다. 그는 설문대와 다른 모든 형제들을 미워했다. 언제부터인가 섬 주변의 바다는 거센 파도가 몰아쳤다. 셋구능은 아이를 멀리 보내버릴 바다의 힘이 필요했고 그의 외로움을 달래며 한 편으로 끌어들인다. 오악거인이 섬을 장악한 후 그는 섬의 바다를 자기 멋대로 망쳐놓기 시작했다. 모든 해안에는 그가 분노한 흔적들이 남아있었고 바다는 평온할 날이 없었다.

백록거인 ‘놀’ : 섬에서 동물들을 돌보던 여자거인. 막내가 태어났을 때 자기 일처럼 좋아하며 아기를 돌봤다. 아기가 사라졌을 때 그것이 오악거인이 한 일이라는 것을 알고 설문대에게 가서 말했다. 하지만 일이 잘못되어 설문대가 죽게 되고 심상치 않은 분위기를 느낀 그녀는 섬 동쪽 어딘가에 몰래 만들어둔 깊은 동굴 속으로 들어가 숨었다. 그리고 때를 보며 숨어있는 어린 거인들을 찾아 동굴로 데려왔다. 낮에는 동굴에 숨어 있었고 밤이 되면 백록의 모습으로 형제들을 찾아 나섰다. 그렇게 살아남은 거인들을 이끌며 섬에서 탈출하거나 오악거인들에게 대항할 준비를 하다가 섬에 상륙한 말젓파이와 재회한다. 말젓파이의 조연자가 된 그녀는 때로는 그의 어머니같이 그를 인도한다.

4.1.3. **스토리**

구성 10계명

1. **시대:** 인간들이 막 나타나기 시작할 무렵의 옛날.
2. **장소:** 북쪽대륙과 한반도 그리고 영주섬.
3. **주인공:** 막내거인 말젓파이
4. **초목표:** 어머니의 복수와 사람들에게 살 터전을 마련해주기
5. **적대역:** 시기거인 셋구능이 이끄는 오악거인(五惡巨人)들.
6. **발단:** 막내거인이 태어나자 그만 편애하자 질투를 느낀 셋구능이 다른 네 명의 거인들과 함께 아이를 찢어 바다로 버리고 설문대를 살해함.
7. **전개:** 섬을 지배하게 된 오악거인은 다른 형제들을 보이는대로 죽이거나 노예로 삼는다. 막내는 말젓파이란 이름으로 북쪽대륙에서 구출되어 그 곳 사람들과 어울리며 성장.
8. **절정:** 북풍으로 사람이 살 수 없어지자 말젓파이는 사람들을 이끌고 남하. 사람들이 작은거인족들에게 납치되어 섬으로 끌려가자 그들을 구하기 위해 섬에 들어간 말젓파이는 자신의 과거를 알고 어머니의 복수와 사람들을 구할 것을 다짐한다. 결국 오악거인을 물리치고 섬에 사람들을 이주시킴.
9. **주제:** 자연의 섭리 속에 살아가는 모든 생물들.
10. **제목:** 영주도 전기- 거인들의 섬



<그림4-14> 장소에 따른 스토리 전개

1. 거인들의 섬

설문대와 그의 자식들이 만든 섬은 거인들의 섬이라고 불렸다. 그곳의 모든 거인들은 오랜 세월을 걸쳐 각자가 타고난 재능으로 섬의 모든 부분을 만들고 또 고쳐나갔다. 그리고 다른 형제들과는 긴 시간의 차이를 가진 막내아이가 태어난다. 설문대는 막내아이이고 그 다음 더 이상 더 자식을 낳지 않는다는 의미로 ‘말췌파이’ 라고 이름을 지어 줬다. 설문대의 자식들은 모두 자연의 어떤 부분을 닮아있었는데 그것은 그들이 설문대와 자연의 섭리들 사이의 소산물이기 때문이다. 그렇게 수많은 자식들이 생겨났고 이 마지막 아이도 그런 자연의 힘을 얻어 태어났다. 이 아이는 돌을 다루는 능력을 타고난 것으로 보였다. 설문대는 이 마지막 아이를 끔찍하게 아꼈다. 다른 거인들보다 늦둥이인 탓도 있었지만 이 아이가 어떤 운명을 타고나기라도 한 듯 아이에게 모든 정성을 쏟았다. 설문대의 자식들 중 ‘셋놈’ 이라고 있었다. 그는 아이가 태어나기 전까지 섬에 모든 거인들에게 사랑받던 존재였다. 그는 아기에게 질투를 느꼈다. 그리고 가끔은 노골적으로 자신의 적개심을 표현했고 그것은 오히려 반작용을 낳아 그를 섬에서 고립시키고 만다. 그는 음모를 만들었다. 그를 따르는 네 명의 거인들, ‘지꺼진구능’, ‘실핀구능’, ‘하영구능’, ‘부예난구능’ 을 데리고 말췌파이를 납치한다. 이제 막 걸어나다니던 아기를 다섯 조각으로 찢어버리고 나무상자에 담아 바다로 흘러 보냈

다. 다른 거인들은 설문대가 아이를 에타게 찾았지만 찾을 수 없었다. 그런 설문대에게 딸인 ‘놀’이 찾아왔고 그들 다섯거인의 악행을 알린다. 보름달이 뜨던 날 설문대는 죽을 췌고 오악거인들은 죽을 먹겠다고 그곳으로 간다. 그곳에 다른 거인은 없고 설문대 혼자 죽을 췌고 있었다. 설문대는 그들을 보고 표정이 굳어지며 꾸짖었다. 아이를 납치하고 버린 오악거인들은 두려워졌다. 설문대는 그들을 죽이려고 덤볐다. 오악거인들은 자신들도 눈치채지 못한 훨씬 강한 어두운 힘을 가지고 있었다. 그들은 설문대를 죽 술에 빠뜨려 죽이게 된다. 오악거인은 어머니가 빠져 죽은 술 안에 죽을 먹어댔다. 그리고 그들은 흥분하여 섬에 있는 다른 거인들을 살육하고 다닌다. 다음날 섬은 새로운 혼돈의 시대가 열린다. 시기거인 셋구능을 중심으로 섬은 암흑의 시대로 접어든다.

2. 대륙의 거인

북쪽 대륙 깊숙한 곳, 호수가 주변을 맴돌던 까마귀들이 조각난 몸을 그룹별로 하나씩 물고와 쪼아 먹고 있었다. 호수로 고기를 낚기 위해 가던 호수 마을 사람 몇몇이 그것을 발견하고 까마귀들을 내쫓고 그것을 확인해보니 아직 살아있는 얼굴에서 눈이 껌벅이고 있었다. 그들은 그 몸 쪼가리들을 수습하여 마을로 가져가 촌장과 상의한 끝에 그들이 숭배하는 거인인 장길손에게 바친다. 장길손은 작은 거인이 아직 죽지 않은 것을 보고 빛이 나는 자신의 실로 그의 몸을 이어주어 치료해 준다. 말을 할 수 있게 된 작은 거인은 자신의 이름이 말젓파이라고 했다. 장길손은 오랜 세월 사람들과 함께 지내며 점점 떠나야 한다는 생각을 하고 있었지만 자신을 의지하는 사람들을 차마 버리지 못하고 계속 머물러 있던 차였다. 그는 말젓파이를 자신의 후계자로 삼고 싶어 했다. 아직 많이 어렸던 말젓파이는 곧 장길손을 아버지처럼 따른다. 그는 장길손에게서 북쪽 대륙에 대한 것과 매머드를 잡는 법, 그리고 그 외에 여러 가지 거인들의 지식을 배웠다. 그리고 그렇게 세월이 흘러갔다. 말젓파이는 이제 장길손보다 더 사람들과 가까워져 그들을 위해 자신이 만든 활로 매머드들을 잡아다 주고 맹수들을 격퇴해주곤 했다. 장길손은 이제 자신이 떠나야 하는 시간이 왔다고 여겨 떠날 준비를 하고 있었다. 그런데 언제부터인가 점점 강해진 북풍이 흰 눈을 동반하여 사정없이 몰아닥쳤다. 장길손은 사람들을 지키기 위해 자신의 큰 몸으로 마을을 감싸 사람들을 구하지만 정작 자신은 죽게 된다. 슬픔에 빠진 말젓파이와 호수마을 사람들은 장길손의 거대한 몸을 뒤로한 채 또 밀어닥칠 한파를 피해 마을을 버리고 떠나기로 한다. 백 여명의 사람들과 사람 키의 세 배정도 되는 키의 거인은 한 무리가 되어 큰 강을 건너고 산을 지나 무조건 북풍이 불어오는 반대 방향인 남쪽으로 향한다. 하지만 남쪽으로 내려오는

우리가 그들만 있는 것이 아니었다. 다른 거인들과 사람들, 동물들도 살기 위해 남하하였고 북풍을 피하는 것보다 사람들이 몰리는 곳에 접근하기 위해 이동하는 요마들도 있었다. 그들은 계속 남하하다가 한반도의 최남단 땅끝마을까지 내려오게 된다. 이미 내려오는 긴 시간동안 온갖 요마들에 대항하며 많은 희생도 겪고 친구도 사귀었던 말젓पा이와 호수마을 사람들은 갑자기 땅의 끝이 나오자 당황하였다. 그 곳엔 이미 많은 무리들이 서로 뒤엉켜 서로를 경계하고 있었다. 그들끼리의 긴장감이 일촉즉발의 상황이었을 때 바다에 거대한 배가 나타났다. 배가 상륙하자 시커먼 거인들이 우르르 쏟아져 나와 사람들을 닥치는 대로 해쳤다. 남자들을 죽임을 당하고 여자들은 잡혀 갔다. 그리고 다른 거인들 중에서도 몇몇 거인은 잡아가고 다른 거인들은 죽었다. 그들은 모든 것을 약탈하려고 하는 것 같았다. 말젓पा이와 호수마을 사람들은 그들에게 필사적으로 대항하지만 몇몇 마을의 여자들이 그들에게 잡혀간다. 말젓पा이와 남은 사람들은 우선 목숨을 구하기 위해 그 곳을 피하였다. 말젓पा이는 촌장에게 사람들을 데리고 이곳에 있으라고 하고 자신은 그 거인들이 탄 배를 통나무 하나를 다리 사이에 끼고 뒤쫓아 간다. 섬이 보이기 시작했고 그들의 배는 무사히 상륙하는 것처럼 보였다. 하지만 굉음과 함께 바다가 요동치기 시작했다. 말젓पा이는 섬의 앞바다에서 분노거인 ‘부애난 구능’과 맞닥뜨리게 된다.

3. 돌아온 거인

소용돌이가 몰아쳤고 소용돌이의 가운데에 거대하고 흉측한 거인의 얼굴이 입으로 물을 빨아드리고 있었다. 정신없이 소용돌이의 입안으로 빨려들어 가던 말젓구능은 활을 꺼내 시위를 매겨 거인의 얼굴로 화살을 쏘아 맞힌다. 그렇게 겨우 위기에서 벗어난 그는 섬에 간신히 도착하였다. 하지만 곧 밀어닥친 해일이 그의 몸을 세차게 때렸고 그는 정신을 잃는다. 그가 눈을 떴을 때 그는 깊은 동굴 속에 있었다. 그는 정신을 차리고 굴 밖으로 나가려고 길을 찾는다. 굴 입구에는 거대한 거인 둘이 지키고 있었고 그가 나가는 것을 제지했다. 할 수 없이 굴 안에 있던 그에게 백록 한 마리가 다가오더니 곧 여자거인의 모습으로 변했다. 그녀는 ‘놀’이었다. 그녀는 그에게 이것저것 많은 것을 물어봤다. 그는 섬에 온 목적과 자신에 대한 이야기를 해줬다. 그의 아주 어린 시절에 잘 기억나지 않는 과거를 말하자 그녀는 몇 가지를 확인하고 그가 자신의 막내 동생이라는 것을 안다. 말젓पा이는 그녀의 얼굴을 기억해나갔고 둘은 기쁘고도 슬픈 재회를 하였다. ‘놀’로부터 섬의 현 상황과 과거 어머니의 죽음을 전해들은 그는 오악거인들에 대한 강한 적개심을 품는다. 그는 사람들을 구하고 그 다섯 거인을 물리치는 것을 목표로 삼고 그 방

법을 찾게 된다. 놀은 그에게 여러 가지 조언을 아끼지 않았는데 그 중 가장 중요한 조언이 어머니의 목걸이를 찾는다면 승산이 있다는 것이었다. 지금 이 동굴에 숨어 있는 모두가 낮에는 숨어있고 밤이 되면 동물로 변해 그것을 찾으러 다닌다고 했다. 그러다가 또 많은 거인들이 시기 거인의 수하들인 작은거인족에게 발각되어 죽었다고도 했다. 현재 목걸이가 있을 것이라고 여겨지는 가장 유력한 장소는 바로 설문대가 솔에 빠져 죽은 영주산 동쪽 구릉 현재는 늪으로 변해버린 곳이다. 솔이 쏟아지며 그 안에 있던 내용물이 땅에 스며들어 늪이 된 곳이었다. 지금은 그 늪에서 태어난 종족인 도채비족이 그곳에서 시기거인의 눈치를 보며 살아가고 있었다. 놀은 그들에게 접근하여 친분을 쌓아놓고 있긴 했지만 늪으로 늪 속에 있는 것으로 여겨지는 목걸이를 찾아 올 수 있는 도채비는 없었다. 거인에게는 목걸이일지 몰라도 도채비들에게는 거대한 바위나 다름없었기 때문이다. 거인들은 그 곳까지 접근하는 것도 어려울뿐더러 물속에서 자유롭게 움직일 수 있는 거인은 없었다. 말젓따이는 그 일을 자신이 할 수 있을 것이라고 여겼다. 그는 호수 옆에 살아 물놀이를 자주 했었기 때문이다. 놀과 말젓따이는 밤을 틈타 늪지대로 향한다. 늪지대에 도착한 그들은 도채비들을 통해 그 위치를 확인한다. 그리고 말젓따이는 그 곳을 향해 힘차게 몸을 날려 헤엄쳐갔다.

4. 말젓따이의 돌도끼

그는 가까스로 그의 팔뚝만한 끈이 달려있는 돌덩이를 가지고 올라왔다. 그러나 그들이 보기에 그것은 평범한 돌덩이였을 뿐이었다. 돌은 아무런 반응이없었다. 놀은 그 목걸이가 설문대에게 큰 힘을 준다는 것은 알았지만 그것을 어떻게 사용하는지는 몰랐다. 그들은 그것을 차차 알아내기로 하고 납치된 사람들을 찾기로 한다. 그들은 작은거인족의 이동 흔적을 찾아 무리에서 떨어진 몇몇 거인을 표적으로 삼아 접근했다. 작은거인족 세 놈이 앉아서 모닥불을 쪼며 졸고 있었다. 말젓따이는 활에 시위를 매겨 옆에 두 놈을 순식간에 해치우고 가운데 있는 놈을 잡는다. 그를 추궁하자 그는 사람들이 섬 동쪽에 우뚝 솟아 있는 봉으로 그들이 잡혀갔다는 정보를 얻어낸다. 그 곳은 오만거인 지꺼진구능이 있는 곳이었다. 그들이 그 곳에 갔을 때 봉 위에 있는 움푹 패인 곳에서 지꺼진구능이 사람들을 가지고 장난치며 놀고 있는 것이 보였다. 침입자를 발견한 지꺼진구능은 온몸에 두른 선인장 갑옷에 가시를 바짝 세우고 그들에게 달려들었다. 몸이 빠른 말젓따이는 그것을 피했지만 놀은 그에게 뿔을 잡히고 만다. 잡힌 놀은 원래 거인의 모습으로 돌아가고 찾고 있던 놀을 알아 본 지꺼진구능은 그녀를 데리고 사라져 버린다. 말젓따이는 자기 혼자 힘으로는 무엇도 할 수 없다는 것을 알고 동굴로 돌

아가 다른 거인들에게 도움을 청한다. 놀이 잡혀갔다고 들은 거인들은 목숨을 걸기로 하고 여섯 명의 거인이 말젓타이를 따라 섬 동쪽으로 향했다. 그들은 동쪽에 도달하기도 전에 그들의 움직임을 포착한 시기거인 셋구능의 등장으로 여섯거인 중 셋이 죽고 나머지 셋은 잡혀가고 만다. 말젓타이는 작은 몸집을 숨겨 그곳을 겨우 피할 수 있었다. 그는 무력감을 느꼈지만 놀을 구해야만 했다. 그는 절망 속에서 다시 놀이 잡혀간 곳으로 향했다. 가는 길에 그는 지꺼진구능이 놀을 밧줄로 온몸을 감고 어디론가 질질 끌고 가는 것을 보았다. 말젓타이는 죽을 힘을 다해 그에게 대항한다. 하지만 거대한 거인의 약력에 눌려 그의 손아귀에 잡히고 만다. 그는 허리춤에 차고 있던 설문대의 목걸이를 들어 자신을 잡은 거대한 손에 힘껏 내려쳤다. 그러자 놀라운 일이 벌어졌다. 돌에 맞은 거인의 손이 돌이 되어 우수수 부서지는 것이었다. 돌의 위력을 알게 된 말젓타이는 그의 손에서 벗어나 재빨리 그의 다리를 돌로 내려쳤다. 돌에 맞은 부분은 돌이 되어 굳어졌다. 그는 그렇게 지꺼진구능이 더 이상 움직일 수 없게 만들고 놀을 풀어준다. 풀려난 놀은 말젓거인과 함께 지꺼진구능을 완전히 바윗덩이로 만들어버린다. 말젓타이는 주변에서 거인나무를 찾고 그 단단한 가지 하나를 얻는다. 그리고 그 돌을 나뭇가지에 단단히 묶어 내려치기 좋은 돌도끼로 만든다.

5. 탐욕의 산

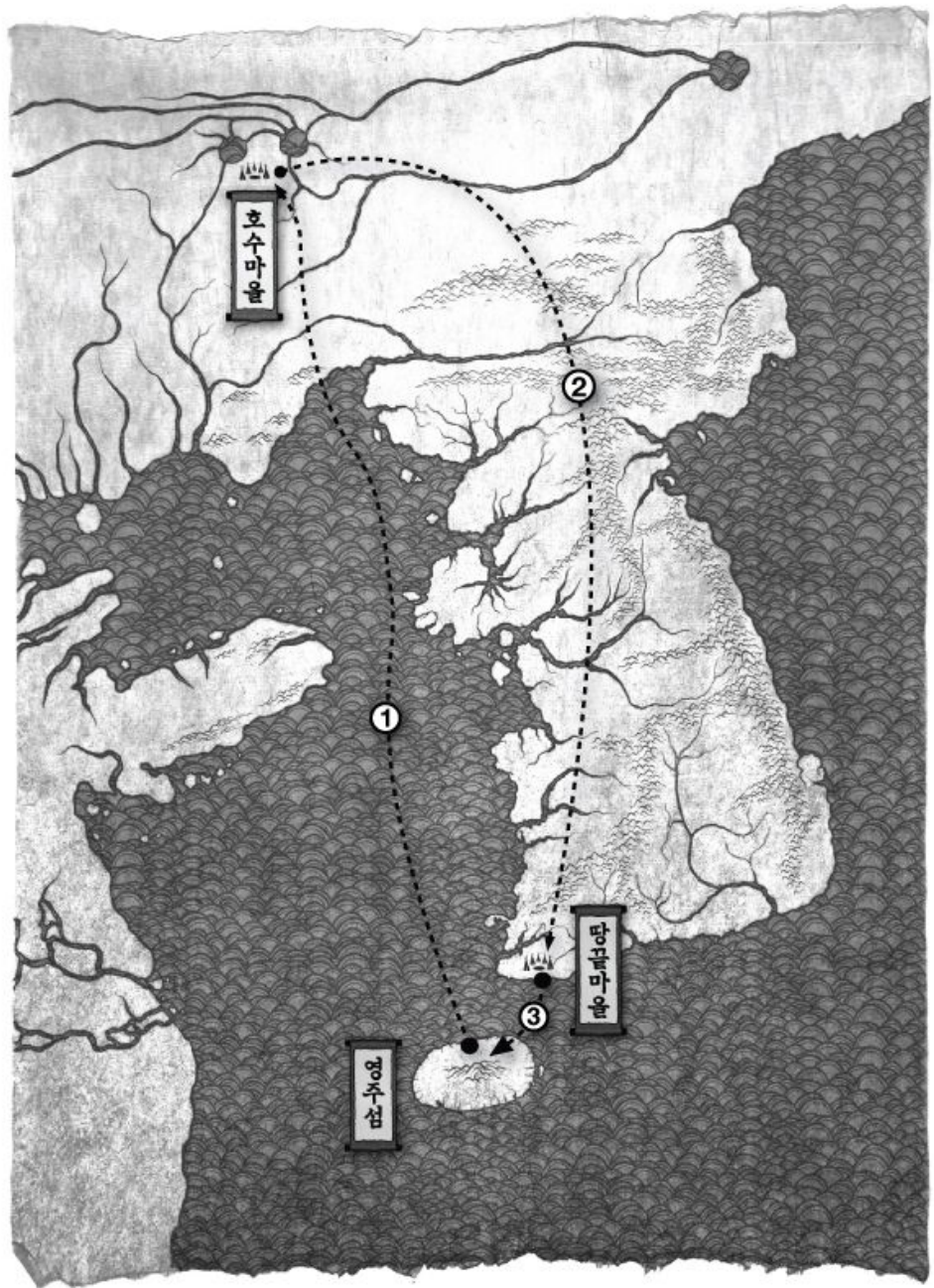
그들은 지꺼진구능의 거처에 잡혀있던 사람들과 거인들을 풀어준다. 그들 중 싸울 수 있는 거인들은 그들의 일행으로 함께 갔다. 말젓타이는 잡혀있던 사람들 중 호수마을 사람 몇을 발견하고 기뻐한다. 하지만 다른 몇몇이 다른 곳으로 잡혀갔다는 말을 듣는다. 그들은 또 나머지 사람들을 찾아 모험을 계속하게 된다. 그들은 작은거인족들이 남기고 간 흔적들을 뒤쫓아 섬의 서남쪽 지역까지 가게 된다. 그리고 가는 동안 작은거인족들과 잦은 전투를 치렀지만 말젓타이의 돌도끼로 다 거인상으로 만들어버린다. 어느 순간부터 사람들을 잡아간 무리들의 흔적이 보이지 않았다. 그리고 그들이 서남쪽으로 향하는 동안 점점 주변에 생물들이 안보이기 시작하더니 넓은 해안가 가운데 우뚝 솟아 있는 거대한 산을 발견한다. 그들이 산에 가까워지자 산이 움직이기 시작했다. 그것은 산이 아니었다. 주변에 있는 모든 것들을 먹고 발 한쪽에 거대한 쇠사슬이 매어져 있는 하영거인이었다. 그들을 발견한 하영거인은 거대한 몸을 느릿느릿 움직이며 그들을 잡아먹으려고 다가왔다. 그가 워낙 느려 피할 수 있을 것이라고 여겼지만 그의 거대한 팔로 내려치는 면적은 상상을 초월하여 몇 명의 동료는 목숨을 잃고 잡아 먹힌다. 하지만 그가 쇠사슬에 매어져 어느 장소 이상은 올 수 없다는 것을 알고 말

젯타이는 모두를 피신시키고 혼자 거인에 맞선다. 그는 느린 거인의 뒤로 다가가 거대한 산을 올랐다. 그리고 그의 몸 사방을 돌도끼로 내리치기 시작했다. 그는 그렇게 삼일 내내 그와 싸워 결국 그를 거대한 돌산으로 만들어 버린다.

6. 작은거인족과의 전쟁

하영거인을 무찌른 일행은 무수히 몰려드는 작은거인족들에게 포위된다. 그들은 정신없이 싸웠다. 말젯타이는 사정없이 작은거인들 하나하나 돌로 만들어버렸다. 그러면서 겨우 활로를 만든 그들은 탈출하게 된다. 섬 전체에서 군림하던 두명의 오악거인이 죽자 그들에게 눌러 있던 소수의 살아남은 거인들이 하나 둘 나타나기 시작했고 그들은 말젯타이 일행에 합류했다. 그들의 수가 불어나 이제 역공을 하기 시작했다. 섬 전체에서 시기거인을 위해 온갖 악행을 저지르던 작은거인족들이 그 대상이었다. 그들은 수차례 큰 전투를 치렀고 작은거인족들은 치명적인 타격을 받고 안개 속으로 사라져 산 정상으로 가버린다.

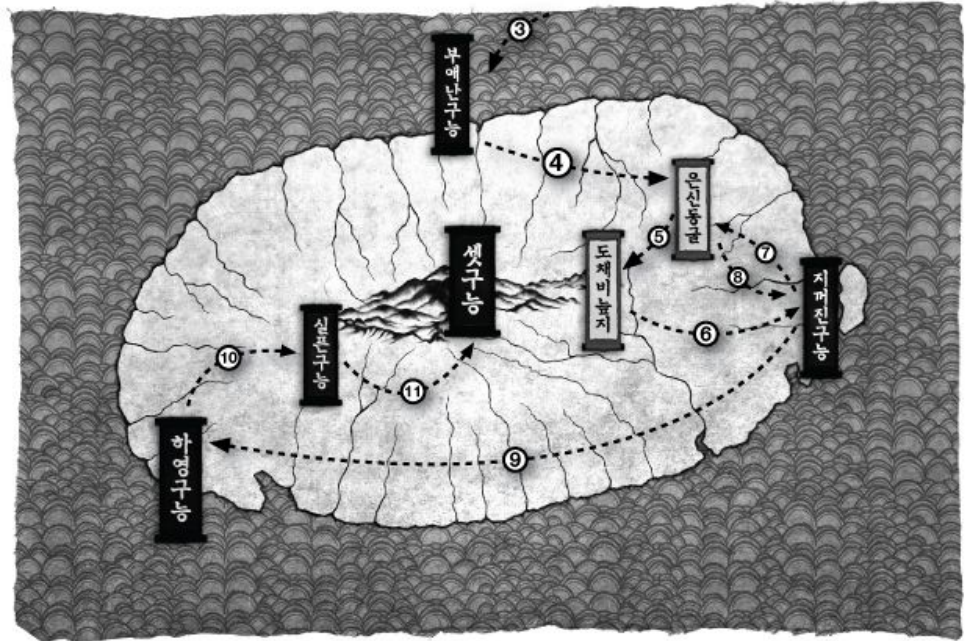
이후의 이야기는 7장과 8장이다. 이 두 내용에서는 나태거인 실존구능과 최후의 적 셋구능과의 대결이다. 모든 이야기를 논문에서 해버리면 나중에 이 이야기가 콘텐츠화 되었을 때 재미가 반감될 것 같아 여기서 줄이기로 한다. 어쨌든 이 이야기의 주인공인 말젯거인은 2세대 거인의 실책과 죄악을 바로 잡는 같은 2세대의 거인이다. 그는 새로운 주민들인 인간들이 섬에 정착하여 문화를 꽃피우게 하는 매개체가 되는 역할을 한다. 이 말젯거인은 현재 제주도 곳곳에 있는 돌하르방의 기원이 있다면 이런 존재가 아니었을까하는 상상에서 만들었다. 인간들에게 새로운 삶의 터전을 만들어준 그지만 결국 세대가 바뀌고 바뀌자 인간들에게는 적이 되어버리며 영주도전기의 역사는 흘러가게 된다. 이 시대 이후는 과거 2007년도에 작업했던 이야기를 좀 더 발전 시켜 뱀구능이라는 불사의 존재가 생겨나는 과정을 그릴 ‘영주도 전기: 뱀구능전’ 이, 그리고 그 다음엔 고을나, 양을나, 부을나가 탐라국을 만들기 위해 뱀구능과 대결하는 모습이 그려질 ‘영주도 전기: 삼을나 전’ 을 막연하게 머릿 속에 그리고 있다.



<그림4-15> 말젓따이의 이동로

- ① 말젓따이가 오악거인에게 몸이 찢겨 바다에 버려져 흘러간 경로 육지에 다다른 다음에는 까마귀들에 의해 호수마을까지 운반된다.
- ② 말젓따이가 장길손이 죽은 후 사람들을 이끌고 한반도를 이동한 경로. 중간 중간 산과 강을 넘으며 여러 난관을 이겨낸다.

- ③ 말젓따이가 작은거인족들에게 잡혀간 사람들을 구하기 위해 통나무 배를 타고 이동한 경로. 이 과정에서 분노거인 부애난구능과 사투를 벌인다.



<그림4-16> 섬에 도착한 말젓따이의 이동로

- ④ 분노거인 부애난구능의 소용돌이 속에서 겨우 살아난 말젓따이는 해일을 맞고 정신을 잃은 후 놀에 의해 구출되어 은신동굴에서 깨어난다.
- ⑤ 말젓따이는 오악거인을 물리치기 위해 놀과 함께 설문대의 목걸이를 찾아 도제비들이 사는 늪지대로 향한다.
- ⑥ 목걸이를 찾은 말젓따이 일행은 사람들이 잡혀간 흔적을 따라 지꺼진구능이 살고 있는 섬 동쪽 봉우리로 이동한다.
- ⑦ 지꺼진구능이 말젓따이를 손쉽게 제압하고 놀을 잡아가버리자 은신동굴에 있는 다른 거인들에게 도움을 요청하기 위해 돌아간다.
- ⑧ 다른 거인들과 놀을 구하러 가는 도중 그들의 움직임을 눈치 챈 셋구능에 의해 동행한 여섯 거인이 죽거나 잡혀간다.

- ⑨ 설문대의 목걸이 활용법을 알아낸 말젓파이는 그 힘을 이용하여 지꺼진구능을 돌로 만들어버리고 놀과 잡혀있는 사람, 거인들을 구출하여 일행을 늘리고 다른 사람들이 잡혀간 흔적을 찾아 섬 서남쪽으로 향한다.
- ⑩ 서남쪽 황량한 땅에서 탐욕거인 하영구능을 만난 말젓파이 일행은 3일 동안 사투를 벌인 끝에 하영구능을 거대한 돌산으로 만들어 버린다. 하지만 곧 작은거인족들에게 포위되어 몇차례 큰 전투를 치루지만 또 승리하게 된다. 숨어살던 더 많은 거인들이 말젓파이의 일행에 참여하게 된다. 그들은 이제 영주산 정상으로 향한다. 정상으로 가는 길목에 안개가 가득 있고 그나마 안개가 걷혀있는 곳에서 주변을 온통 식물줄기로 감싸 길을 막고 있는 나태거인 실폰구능을 만나 그를 불과 돌도끼로 물리친다.
- ⑪ 영주산 정상에 도착한 그들은 결국 시기거인 셋구능과 최후의 결전을 치르게 된다.

4.2. 컨셉디자인

4.2.1. 캐릭터 디자인

1. 설문대

“하얗게 센 머리가 길게 풀려 헝클어져 휘날리고 몸은 여자임에도 노동으로 인한 잔 근육이 붙어있다. 팔에는 힘줄이 많이 튀어나와 있고 피부색은 햇볕에 많이 탄 구릿빛이다. 가슴은 드러내있고 하반신은 나무줄기를 여러 겹 묶어서 만든 천 조각을 걸치고 있다. 목에는 신비한 힘이 들어있는 돌 목걸이를 차고 있다.” 먼저 글로 정리한 설문대의 이미지에 맞는 사진들을 찾아보았다.

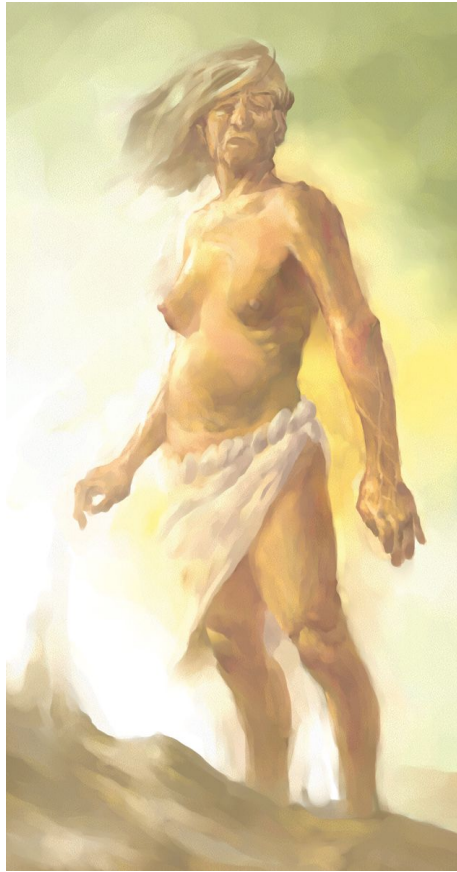


<그림4-17> 원시상태로 살아가는
파푸아뉴기니 사람들



<그림4-18> 사진가 최민식씨의
'Human' 중에 할머니 얼굴

아직 문명이 시작되기 이전 시대이고 거인들이 자신들에 몸에 맞는 옷을 입기에는 섬에 자원들도 없었고 그들에게 옷을 만들어 입을 채주도 없었다. 그래서 복장이나 분위기는 아직 원시시대의 모습을 지니고 살아가는 파푸아뉴기니의 원시인들 모습을 모티프로 삼았다. 설문대의 얼굴은 가장 한국적이고 서민적인 모습을 사진에 담아내는 ‘최민식’ 작가의 사진을 참고하였다.



<그림4-19> '설문대' 초안



<그림4-20> '설문대' 초안 2



<그림4-21> '설문대' 초안 2 얼굴확대



170CM 성인남자

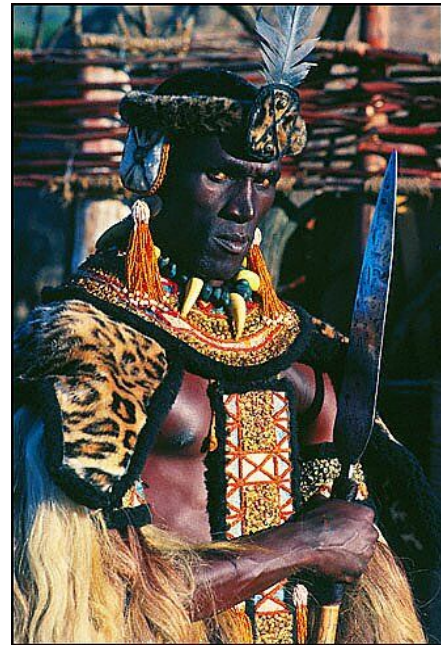
<그림4-22> '설문대' 최종안

2. 장길손

“흰 털이 사이사이에 난 덩수룩한 수염을 하고 있다. 머리는 상아뿔을 기둥삼아 묶어 올렸다. 기골이 장대한 몸에 매머드 털로 만든 옷을 대충 걸치고 있다. ” 장길손은 북방 호수마을 사람들의 수호신이자 매머드 사냥꾼이다. 장길손의 이미지는 고대에 초원에서 매머드를 사냥하는 사냥꾼의 모습을 나타내려고 노력했다. 먼저 글로 정리한 장길손의 이미지에 맞는 사진들을 찾아보았다.



〈그림4-23〉 성인 남자 원시인의 모습을 재현한 이미지



〈그림4-24〉 아프리카 어느 부족의 치장을 한 전사의 이미지

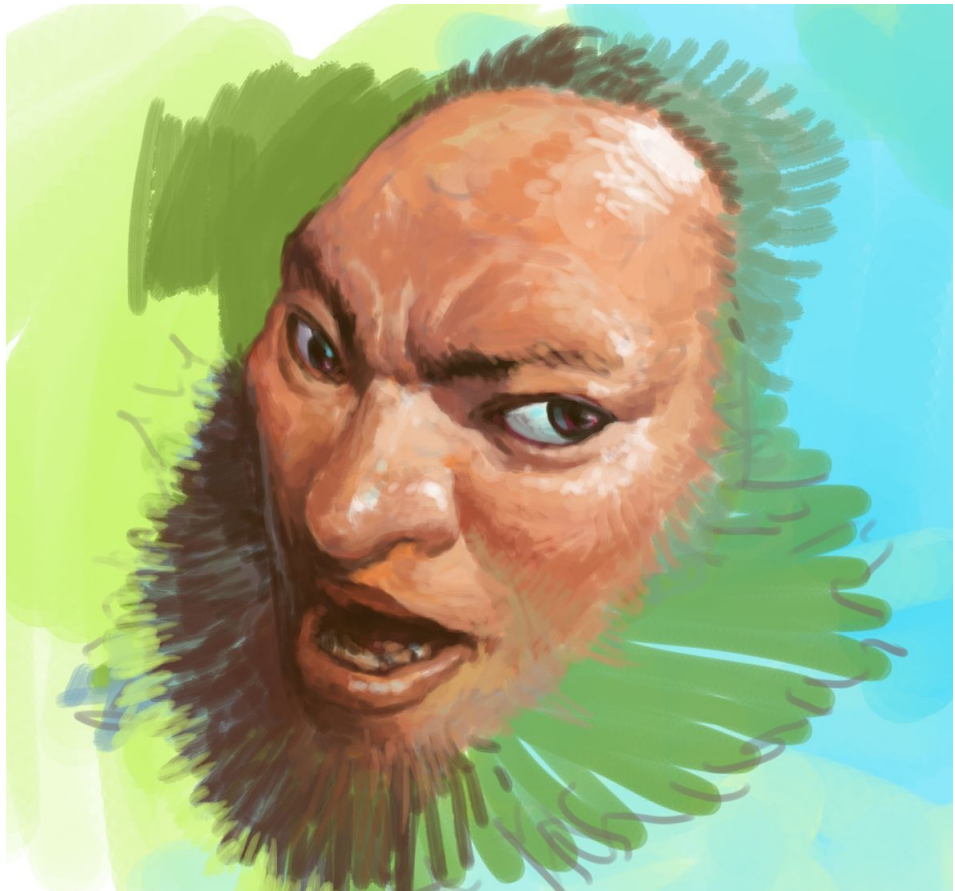
원래 거인들은 거의 옷을 안 입다는 설정이었지만 북방은 점점 추워지는 지역이기 때문에 장소 설정 상 장길손에게 옷을 입히기로 했다. 그가 구할 수 있는 옷감은 그나마 자신과 크기가 비슷한 매머드 가죽이 있었다. 그는 매머드의 마른 가죽으로 바지를 만들어 입고 매머드 털을 모아 엮어 길게 치렁치렁 몸에 대충 걸치고 다닌다. 머리에는 상투를 틀었는데 상투는 우리민족의 고대부터 내려온 전통 머리모양이다. 장길손의 상투는 그가 잡은 매머드의 상아를 가운데 끼운 형태로 자신을 과시하는 하나의 장치라고 설정하였다. 이것이 훗날 외뿔도깨비들의 원형이 되었을 거라는 막연한 설정을 덧붙인다.



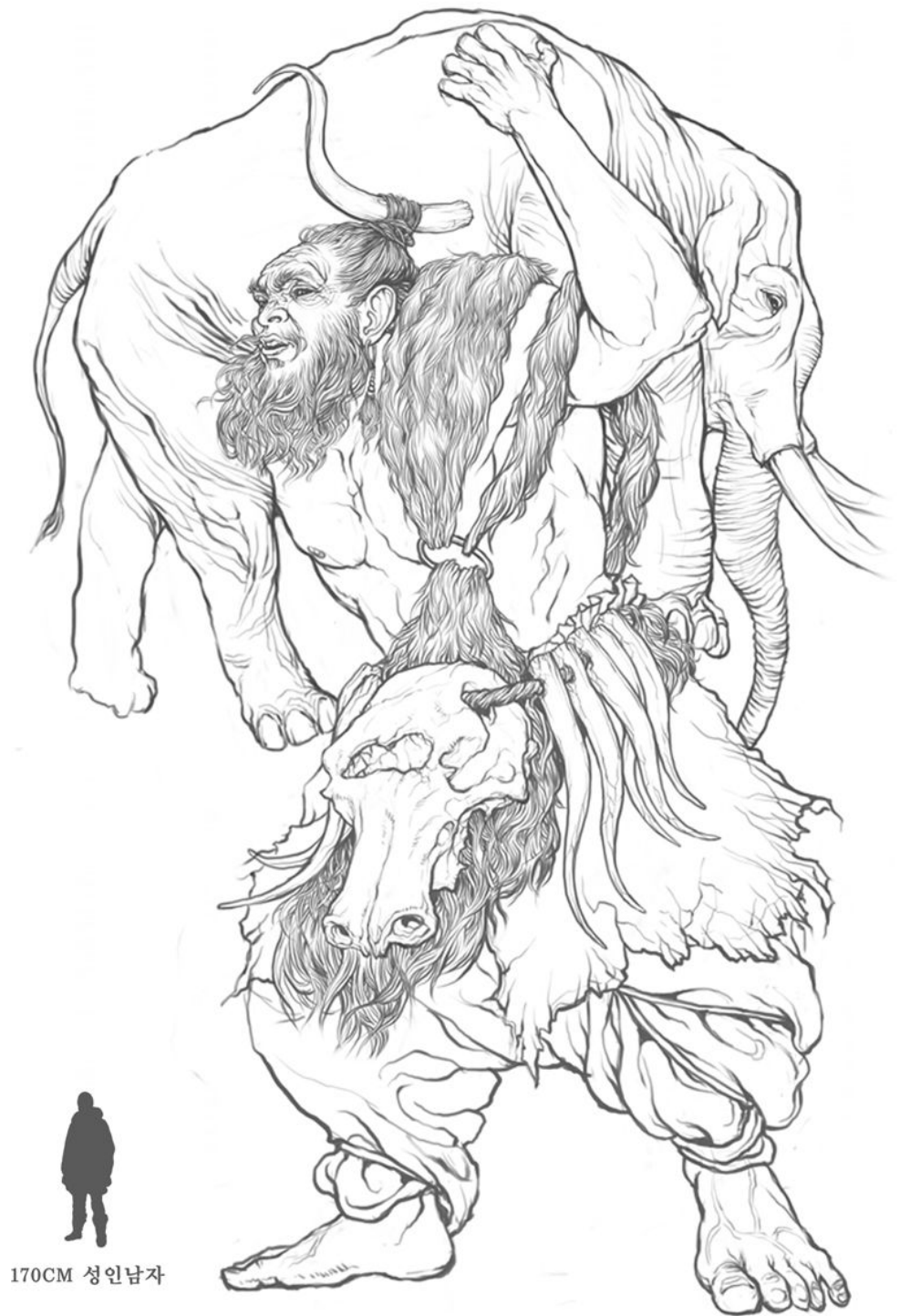
<그림4-25> '장길손' 초안



<그림4-26> '장길손' 초안 2



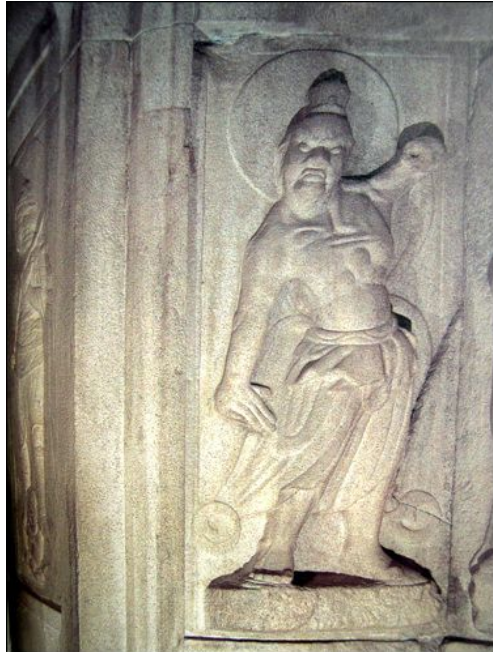
<그림4-27> '장길손' 얼굴 초안



〈그림4-28〉 '장길손' 최종안

3. 말젓파이

“장길손이나 설문대의 무릎정도밖에 오지 않는 신장. 온 몸이 빛나는 실로 꿰매어져 있다. 기본 의상은 장길손과 비슷하지만 더 짜임새 있어 보인다. 짙은 눈썹에 선한 얼굴을 하고 있다.” 말젓파이의 태생은 영주 섬이지만 그가 자라난 곳은 북방 호수마을이었다. 그리고 장길손을 아버지처럼 따랐고 그 역시 사냥꾼이었기 때문에 복식은 장길손과 비슷하다. 하지만 체구가 작았기 때문에 더 많은 장식을 몸에 할 수 있었다. 말젓파이는 원래 몸이 다섯 조각으로 찢어졌다가 다시 붙여진 것이기 때문에 몸에 그런 상처들이 남아 있다. 글로 정리한 말젓파이의 이미지에 맞는 사진들을 찾아보았다.



<그림4-29> 한국의 금강역사상



<그림4-30> 일본의 금강역사 모형

말젓파이는 처음에는 사냥꾼의 모습으로 활을 들고 나오지만 훗날 설문대의 목걸이로 만든 돌도끼를 가지고 다닌다. 도끼를 사용하는 강인한 모습의 이미지로 만들기 위해 동양 역사(力士)의 이미지를 찾았고 거기에 가장 잘 맞는 이미지가 금강역사의 모습이였다. 금강역사의 모습은 상투를 틀고 험상궂게 생긴 근육질의 남성인데 이것을 기본형으로 하고 좀더 온화해진 얼굴에 장길손과 같이 상아로 만든 상투를 틀고 가죽옷을 몸에 걸친 설정을 추가했다. 그리고 말젓파이의 몸에 난 찢겼던 상처 자국과 그것을 꿰맨 신비롭고 빛이 나는 실을 또 추가하여 이미지를 제작하였다.



<그림4-31> '말젯파이' 초안



<그림4-32> '말젯파이' 초안 2



<그림4-33> '말젯파이' 초안 3



<그림4-34> '말젯파이' 초안 4

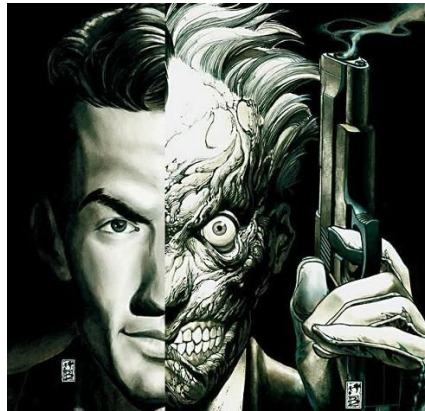


170CM 성인남자

<그림4-35> '말젓파이' 최종안

4. 셋구능

“몸이 반반으로 나누어져 있다. 한 쪽은 추한 괴물의 모습, 다른 쪽은 잘 생긴 얼굴에 항상 미소를 띠고 있다. 하반신은 뼈들로 만든 옷을 입고 있다. 손가락에는 온갖 신기한 재료들로 만든 반지를 손가락마다 끼고 있다.” 셋구능을 디자인함에 앞서 캐릭터의 성격을 이미지화하기 위해 셋구능이 가진 몇 가지 특징을 정리해 볼 필요가 있었다. 셋구능은 이면적인 캐릭터이다. 처음에는 사랑받기 위해 선행의 가면을 썼지만 그 사랑이 거부당하자 다음에는 그것을 소유하기 위해 파괴의 가면을 쓴다. 그는 가식적인 선과 순수한 악의 모습을 동시에 가지고 있다. 이런 점을 그의 외형에 나타내는데 중점을 두기로 했고, 그 다음으로 그가 훗날 섬을 지배하는 지배자가 되는데 그런 모습 또한 드러날 수 있도록 고려하였다.



<그림4-36> 배트맨의 ‘투페이스’



<그림4-37> 게임 워크래프트의 악의 군주



<그림4-38> 배트맨 영화 속 ‘투페이스’



<그림4-39> 게임 ‘에이지 오브 코난’

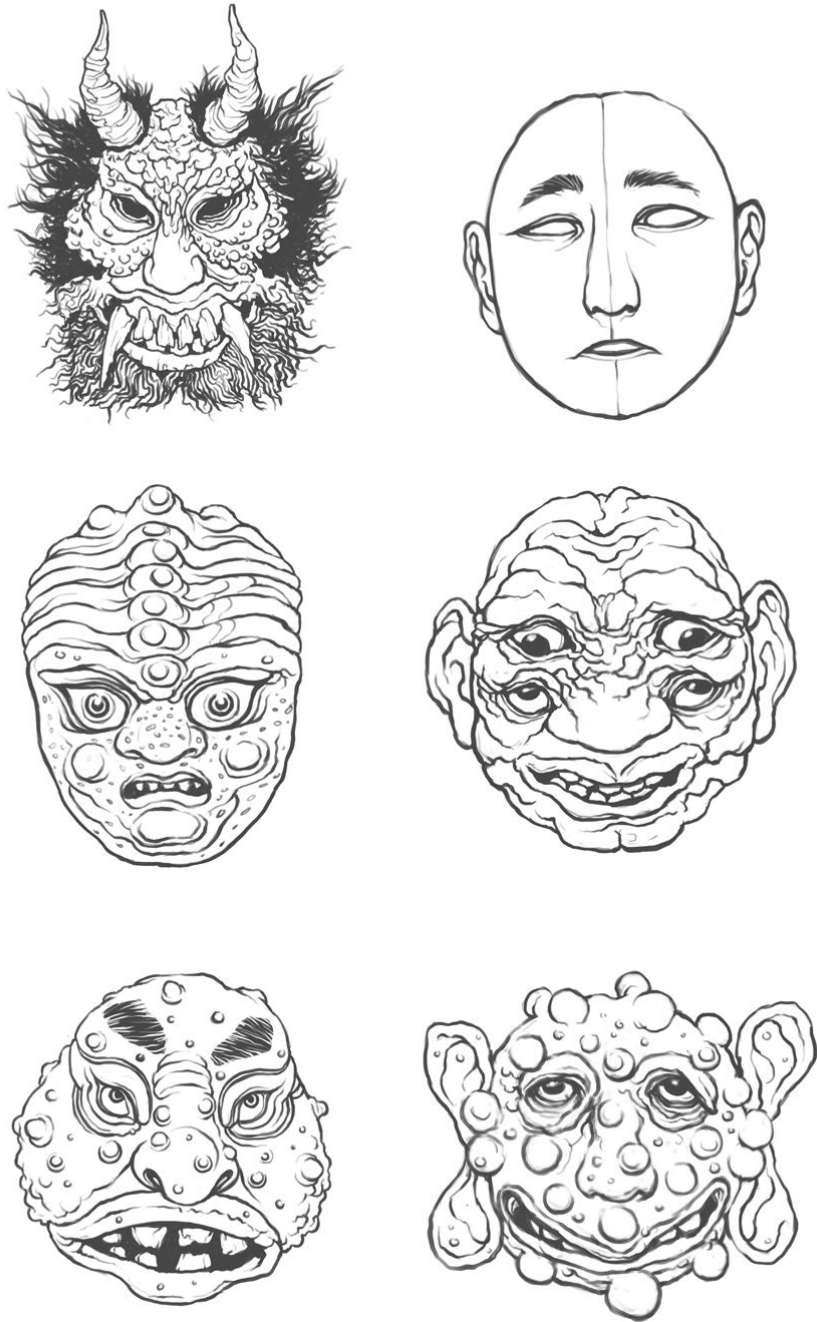


170CM 성인남자

<그림4-40> '셋구능' 최종안

5. 그 외 캐릭터들

오악거인과 그 외 조연급 캐릭터들, 호수마을 주민들과 도채비족, 작은 거인족을 한 대 묶어 정리하였다. 각각의 외형에 대한 텍스트 정리는 앞쪽에 있는 스토리설정 부분에서 캐릭터 항목과 배경설정 항목에 정리해 두었다.



<그림4-41> ‘오악거인’ 들의 얼굴 초안



<그림4-42> '나태거인 실폰구능' 초안



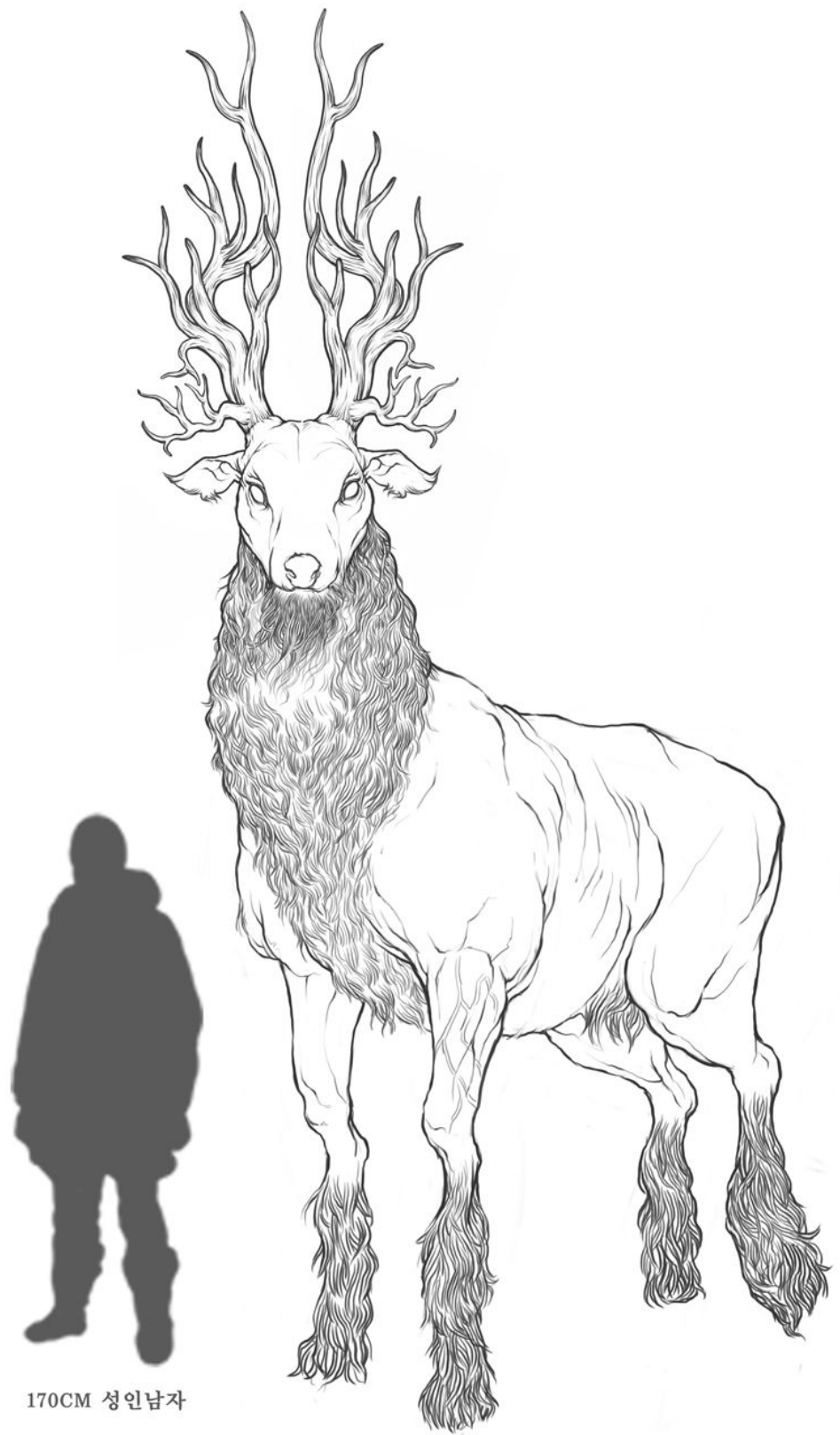
<그림4-43> '나태거인
실폰구능' 발전안



<그림4-44> '나태거인
실폰구능' 발전안 2



<그림4-45> '나태거인 실폰구능' 최종안



170CM 성인남자

<그림4-46> '백록 놀' 의 최종안



〈그림4-47〉 ‘탐욕거인 하영구능’ 의 최종안



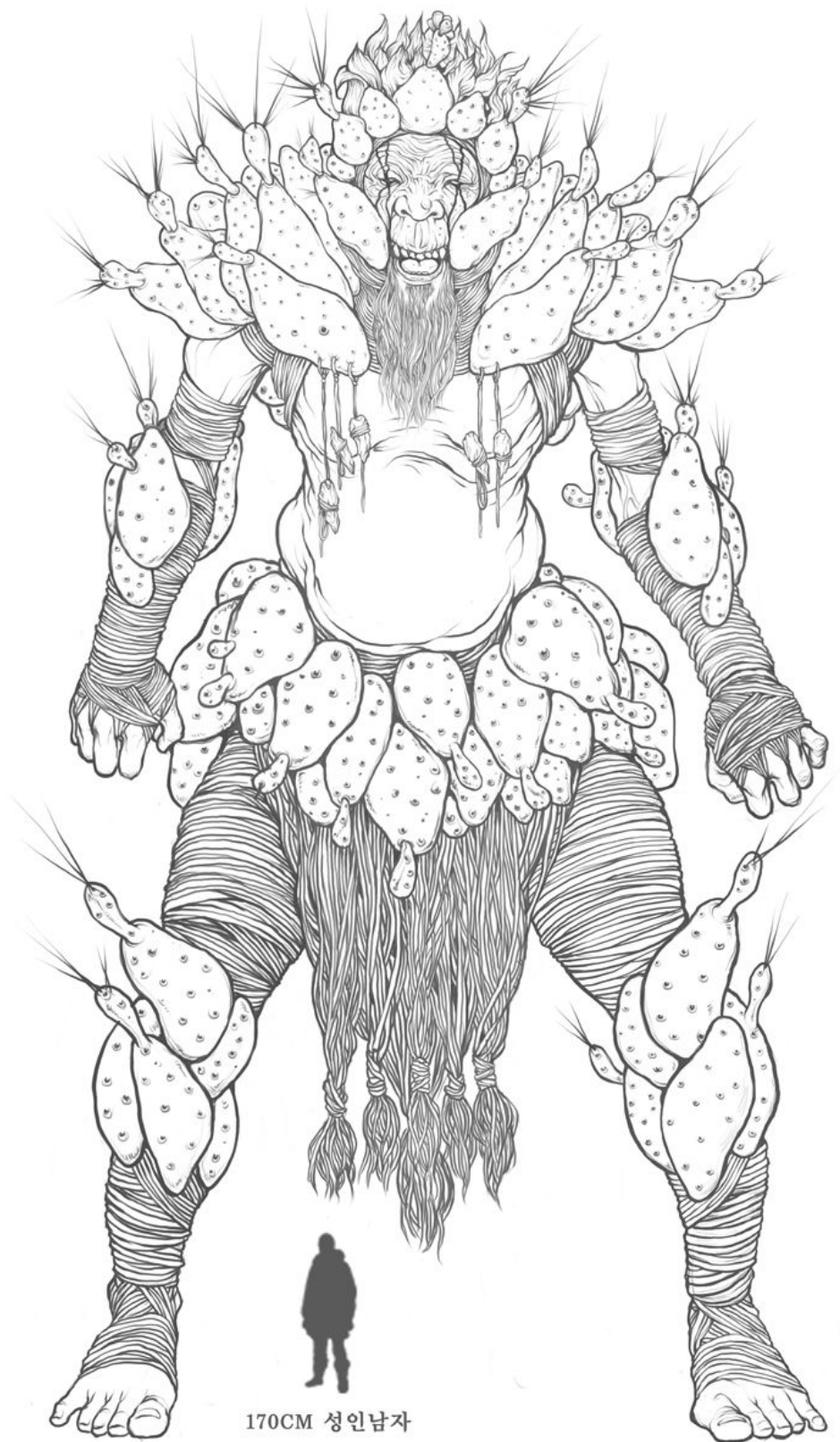
<그림4-48> '탐욕거인 하영구능' 의 최종안(전신)



<그림4-49> '탐욕거인 하영구능' 의
최종안(부분)



<그림4-50> '탐욕거인 하영구능' 의
최종안(부분2)



<그림4-51> '오만거인 지꺼진구능' 의 최종안



<그림4-52> '호수마을 부족민' 초안



<그림4-53> '호수마을 부족민' 초안 2



<그림4-54> '호수마을 부족민' 초안 3



<그림4-55> '작은거인족' 초안



<그림4-56> '작은거인족' 초안2



<그림4-57> '작은거인족' 초안3

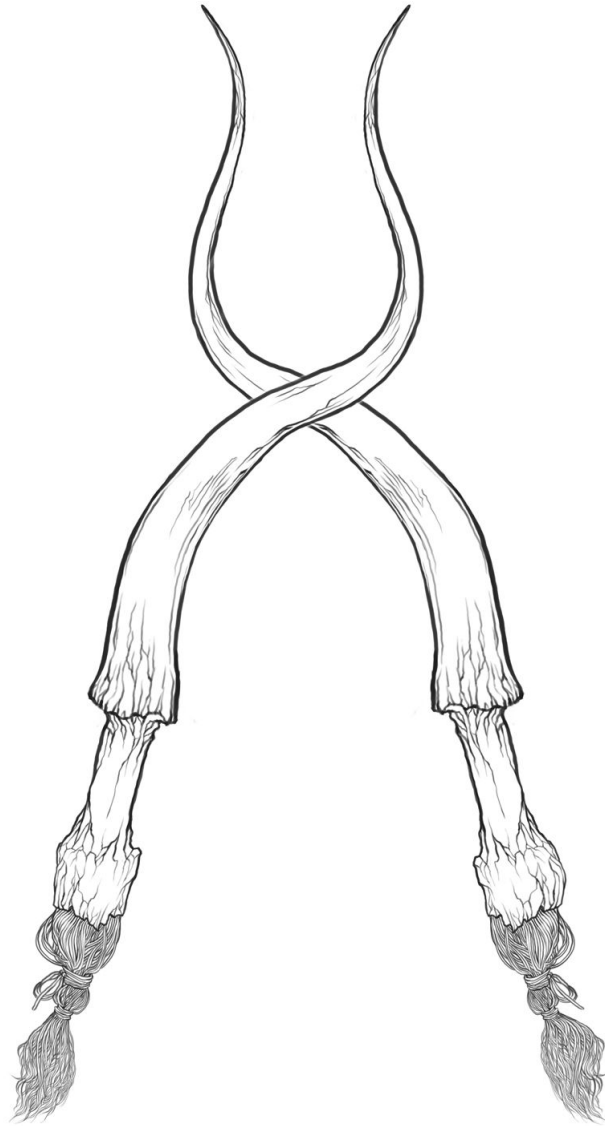


<그림4-58> '작은거인족' 초안4

4.2.2. 아이템

1. 장길손의 ‘쌍 상아창’

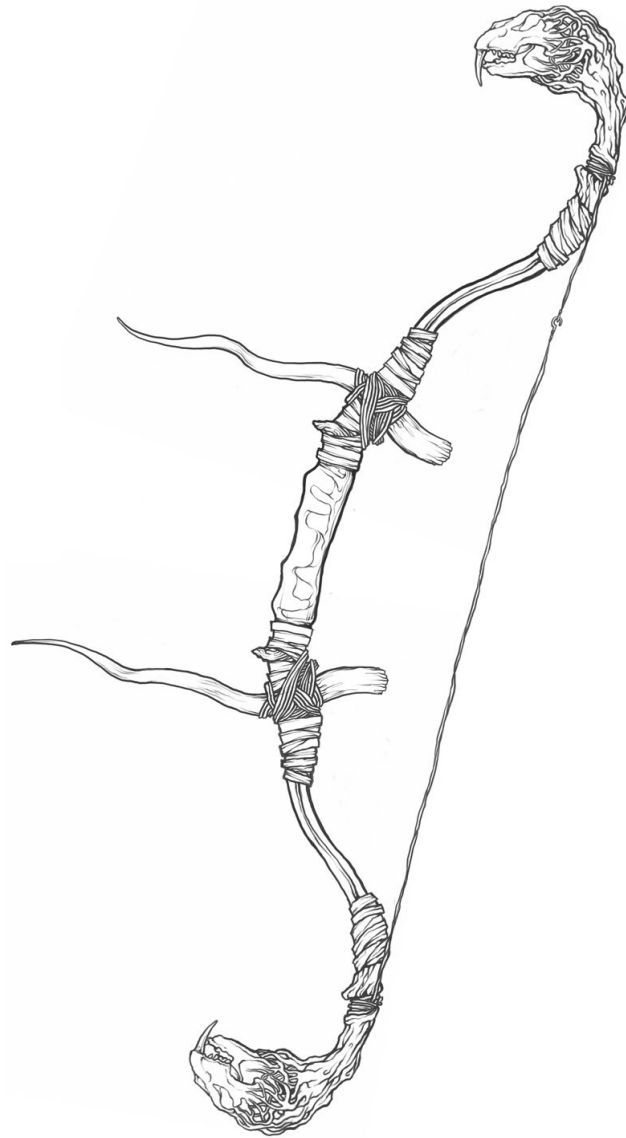
장길손은 위에서 말했듯이 사냥꾼이다. 그는 그의 사냥대상이었던 매머드보다 더 큰 덩치를 가졌었지만 매머드의 상아에 찔릴 위험이 있었기 때문에 초기에 잡았던 가장 거대한 매머드의 상아를 뽑아 자신의 쌍창을 만들었다. 그 이후부터 그는 양 손에 쌍창을 들고 나가 다른 매머드들의 상아보다 더 긴 상아로 그들의 급소를 찔러 죽일 수 있었다.



<그림4-59> ‘쌍 상아창’ 최종안

2. 말젓파이의 ‘매머드 가죽 활’

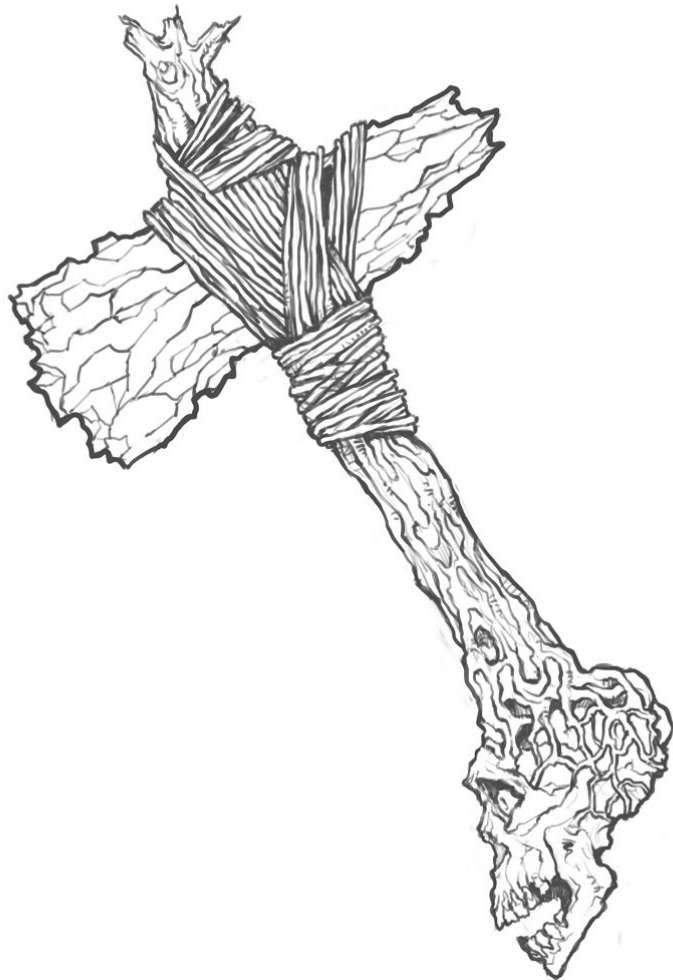
말젓파이 역시 장길손의 뒤를 이은 매머드 사냥꾼이다. 장길손의 무릎 정에도 오지 않는 덩치를 가진 말젓파이는 매머드와 싸우는 것이 처음에는 위험천만한 모험이었다. 이를 걱정한 장길손은 매머드 가죽을 말려 여러겹붙여 단단하게 말려 대를 만들고 매머드의 힘줄을 여러겹 꼬아서 줄을 만들고 이어서 활을 완성했다. 말젓파이는 그 이후로 먼거리에 매머드를 쏘아 죽이는 궁술을 연마했고 훌륭한 사냥꾼이 될 수 있었다.



<그림4-60> ‘매머드 가죽 활’ 최종안

3. 말젓파이의 ‘돌도끼’

말젓파이는 오악거인에 대항하기 위해 놀과 함께 설문대의 목걸이를 찾는다. 그 목걸이는 신비한 힘이 담긴 목걸이로 그것을 사용하는 사람에 따라 다른 능력을 부여해 주는데 말젓파이에게는 상대를 돌로 만들어버릴 수 있는 도구가 되어 준다. 말젓파이는 목걸이의 효과를 알고난 후 단단한 나무를 엮어 돌도끼모양으로 만든다. 이 돌도끼는 말젓파이가 오악거인을 무찌르는데 가장 효과적인 무기로 사용된다.

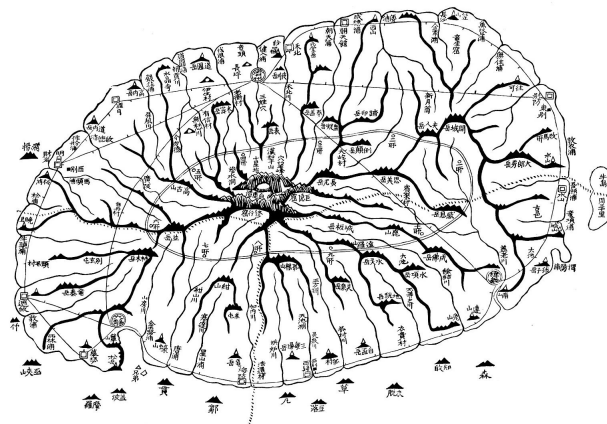


<그림4-61> ‘돌도끼’ 최종안

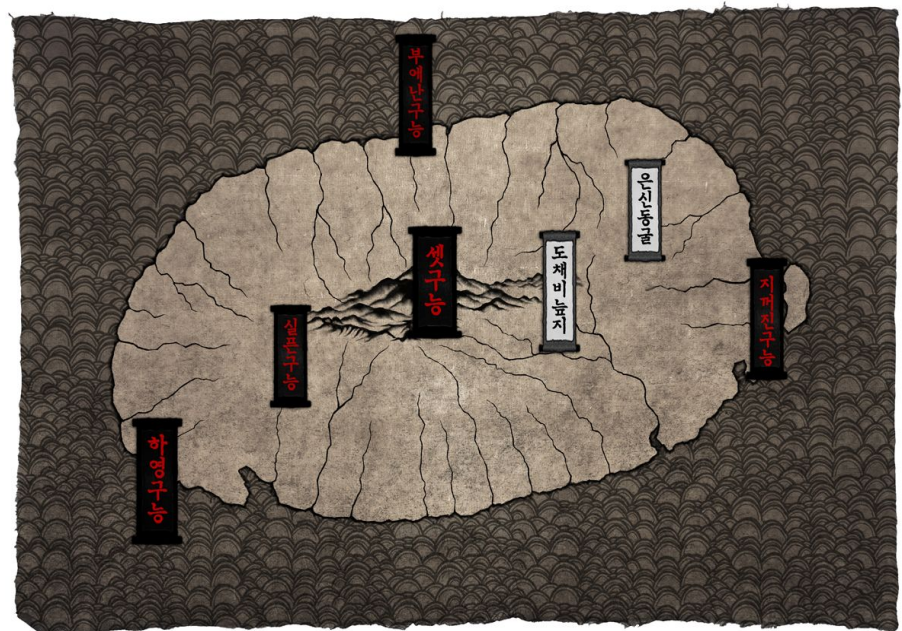
4.2.3. 배경 디자인

1. ‘영주도 전기: 거인들의 섬’ 지도 제작

‘영주도전기: 거인들의 섬’은 실제 한반도와 그 주변 지형을 그대로 살려 그 안에서 가상의 설정들을 덧입힌 작업이다. 우선 한반도와 만주 일대를 표현하기 위해 우리나라 최초의 세계지도인 ‘혼일강리역대국도지도(混一疆理歷代國都之圖)’를 참고하여 지도를 제작하였고 영주도 지도를 표현하기 위해서 ‘김정호’의 ‘대동여지도(大東輿地圖)’를 참고하였다.



<그림4-62> 대동여지도에서 제주도 부분



<그림4-63> ‘영주도 지도’ 최종안

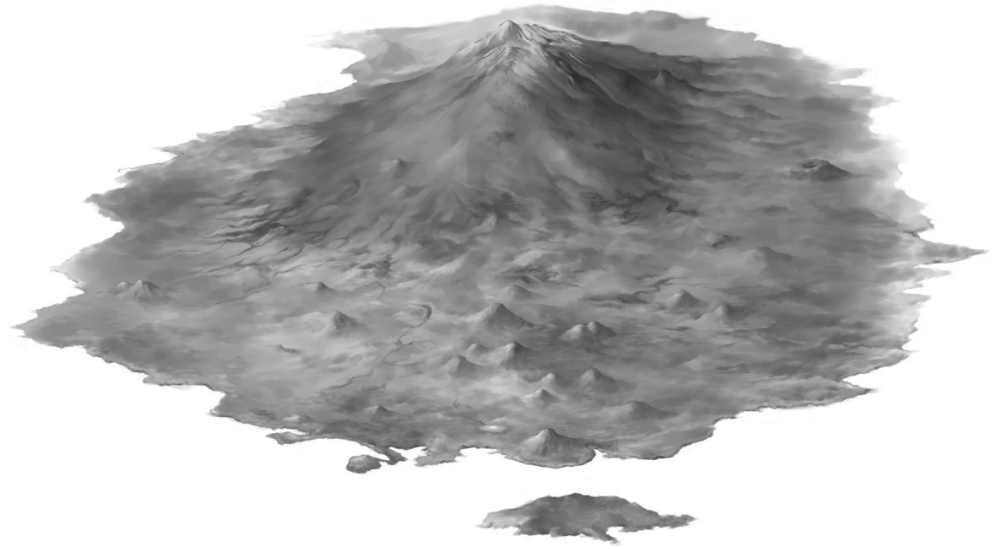


〈그림4-64〉 우리나라 최초의 세계지도 ‘혼일강리역대국도지도’



〈그림4-65〉 ‘한반도 일대 지도’ 최종안

2. 기타 배경작업



〈그림4-66〉 영주도 조망도



〈그림4-67〉 거인 해골로 만든 영주도 집 스케치

제5장. 결론

5.1. 작품 결과물

이야기에 대한 다른 사람들의 반응과 의견을 살펴볼 생각으로 하나는 전시를, 다른 하나는 콘텐츠 전문가를 찾아가 의견을 물어보기로 하였다. 먼저 국민대학교 조형관 1층 전시실에서 2009년 12월 27일부터 28일까지 양일에 걸쳐 짧은 전시를 하였다. 주로 살펴본 층들은 디자인을 전공하는 대학생들로 그들은 대체로 그림을 중점으로 두고 보았다. 몇몇은 거인을 주인공으로 설정한 것이 참신하다고 했고 제주도에 이런 이야기들이 있다는 것에 놀라워하였다. 전시가 짧아서 그랬는지 전시를 통해서는 그림들 외에 이야기에 대해서는 피드백을 얻을 수 없었다. 반면 콘텐츠 전문가를 찾아 갔을 때는 그림들보다 이야기에 대한 피드백을 많이 얻을 수 있었다.



<그림5-1> 전시사진 01



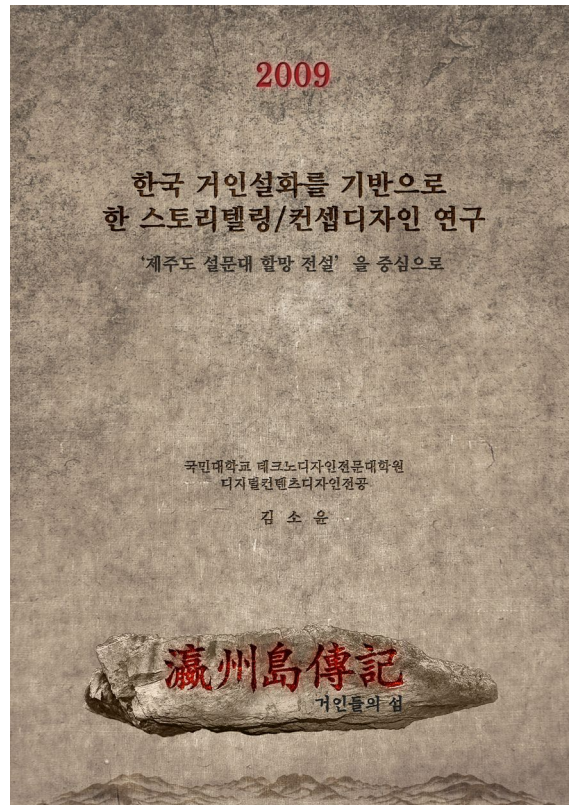
<그림5-2> 전시사진 02



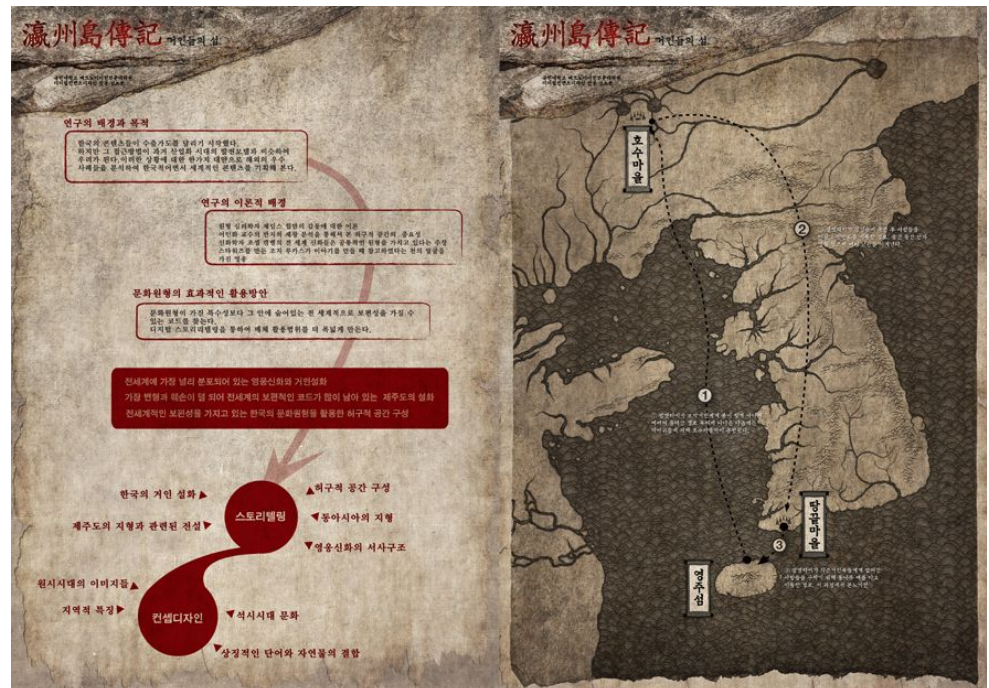
<그림5-3> 전시사진 03



<그림5-4> 전시사진 04



<그림5-5> ‘영주도전기’ 전시 이미지 01



<그림5-6> ‘영주도전기’ 전시 이미지 02



<그림5-7> ‘영주도전기’ 전시 이미지 03



<그림5-8> ‘영주도전기’ 전시 이미지 04



〈그림5-9〉 ‘영주도전기’ 전시 이미지 05



〈그림5-10〉 ‘영주도전기’ 전시 이미지 06



<그림5-11> ‘영주도전기’ 전시 이미지 07



<그림5-12> ‘영주도전기’ 전시 이미지 08



<그림5-13> ‘영주도전기’ 전시 이미지 09



<그림5-14> ‘영주도전기’ 전시 이미지 10

5.2. 연구결과 및 향후과제

본 논문에서는 한국의 거인설화, 그 중에서도 특히 제주도 설문대할망 전설을 활용하여 ‘영주도전기: 거인들의 섬’이라는 디지털 스토리텔링과 그에 따른 이미지들을 제시해 보았다. 거인설화를 소재로 삼은 이유로는 전 세계적으로 퍼져 있는 거인설화의 보편성과 특수성을 활용하여 우리나라만이 아닌 해외에서도 공감대를 이끌어내기 위함이었다. 결과적으로 그렇게 나온 기획의 성공여부를 지금 따질 수는 없지만 작게나마 치룬 전시와 콘텐츠전문가와의 인터뷰를 통해 약간의 피드백을 얻을 수 있었다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

우선 전시의 경우, 주로 살펴본 계층들은 디자인을 전공하는 대학생들로 그들은 대체로 그림을 중점으로 두고 보았다. 몇몇은 거인을 주인공으로 설정한 것이 참신하다고 했고 제주도에 이런 이야기들이 있다는 것에 놀라워하였다. 전시가 짧아서 그랬는지 전시를 통해서는 그림들 외에 이야기에 대해서는 어떤 의견을 얻을 수 없었다. 반면 주로 애니메이션 분야에서 활동하였고 현재 애니메이션 제작 회사를 운영하고 있는 콘텐츠 전문가는 우선 이야기에서 가장 먼저 제주도가 없어져도 된다는 이야기를 했다. 기획의도에서는 세계화를 주장하는데도 불구하고 이야기는 억지로 협소한 공간 속에 갇혀있다는 지적이었다. 그리고 캐릭터의 이름들도 해외로 가져가기 위해서는 좀 더 보편적인 이름을 사용할 필요가 있다고 지적했다. 그리고 스토리상에서 셋구능이 갑자기 변하는 원인이 시기 하나로 잡으면 너무 약해져서 설득력이 없을 수 있다고 하였다. 지속적으로 주인공의 존재가 그에게 위협이 될 수 있는 설정이 필요하다고 조언해주었다. 이런 부분은 지적을 당하였지만 거인을 활용했다는 점과 설화를 기반으로 한 세계를 재창조한 부분은 참신하여 수정하면 업계의 관심을 가질 수 있을 수도 있다고 하였다. 무엇보다 중도에 포기하지 말고 끝까지 깊이 있게 해나가다 보면 기회가 찾아 올 것이라는 말로 대화를 마쳤다. 이런 사람들의 반응과 기존에 있던 문화원형을 활용한 예들과의 비교를 통해 보았을 때 ‘영주도전기: 거인들의 섬’은 다른 문화와의 차별성에 중점을 둔 이전의 사례들과 달리 타문화와의 공감대를 중시했다는 점에서 나름의 특수성을 가지고 있다고 본다. 물론 아직 익지 않은 이야기이기 때문에 앞으로 더 많은 수정과 이야기들이 추가되어야 한다는 지적은 깊이 통감하는 부분이다.

이 이야기 속에서 거인은 우리가 사는 자연환경을 만든 이들로 설정되었다. 이

것은 과거 먼 옛날 우리 조상들의 조상이 했던 생각들이기도 하다. 지금처럼 과학이라는 도구로 모든 것이 설명되지 않던 시기에 사람들은 자신들과 같은 인격을 가진 거대한 존재가 세상을 만들었다고 믿었다. 그것을 미개하다고 볼 수도 있겠지만 지금 많은 것들이 설명될 수 있는 시대에 사는 우리들은 과연 그것을 앎으로서 행복해졌는지 반문해보고 싶다. 아메리카의 어느 원주민들은 새벽에 일어나 태양을 떠올리는 의식을 한다고 한다. 자신들의 의식을 통해 태양이 떠오른다고 믿는 것이다. 그러한 그들의 믿음이 그들 스스로의 존재가치를 더욱 크게 만들어준다고 한다. 문명화된 사회에서 사람들이 매일매일 느끼는 불안과 스트레스는 그들에게 다른 세계의 일일 뿐이다. 캐릭터와 배경을 상상하고 이야기를 만드는 과정에서 가장 크게 고려한 것이 이런 부분이다. 점점 대중과 기술 속에 점점 약해지는 인간 그 자체가 가지는 존재성과 가치에 대해 다시 생각해보자는 것이다. 최초의 인간들이 생각한 거인이라는 존재를 다시금 꺼내어 제시하는 것도 인간이 가장 순진했던 시절, 그들의 상상력이 만든 존재를 만남으로서 인간 무의식 깊숙한 곳에 담겨져 있을 그 시대의 느낌을 다시 느껴보자는 것이다.

사람들은 판타지를 좋아한다. 답답한 현실에서 도피하여 다른 세계의 이야기 속에서 자신의 모습을 찾아보고 새로운 경험을 함으로서 즐거움을 느낀다. 이것은 인간의 내면 어딘가에 억압되어 있는 자신의 존재가치를 잠시나마 되찾아주고 그것을 빛이 나게 해주는 이야기의 힘이라고 볼 수 있지 않을까.

이 이야기의 가치는 이 이야기를 기반으로 한 다른 매체에서의 활용이 생겼을 때 자세히 알 수 있을 것이다. 하지만 그렇게 되기 위해서는 무엇보다 다른 사람들의 의견을 더욱 받아들이고 적용하여 이야기의 공간을 더 치밀하고 자세히 설정할 필요가 있을 것이다. 물론 모든 사람들의 의견을 수용할 수는 없겠지만 제작자 본인이 현명한 판단을 내려 작가의 주관과 타인의 의견을 잘 조합시킬 수 있어야 할 것이다. 이것은 디지털 스토리텔링이 쌍방향의 소통을 한다는 점에서 가장 중요한 부분이기도 하다. 이제는 독자의 시대에서 사용자(User)의 시대로 바뀌었다. 일방적으로 받아들이거나 주는 방식의 매체들은 이제 더 많아진 매체들의 속성 가운데 있는 한 가지 형태일 뿐이다. 본 논문이 이러한 시대적 흐름과 경향을 조금이나마 나타내려는 의도가 있었지만 그 성과에 대해서는 부끄러운 것이 사실이다. 해외의 경우 이미 빠른 움직임으로 더 많은 연구생산물들이 산업과 연계되어 큰 효과를 보고 있기 때문이다. 이런 초보적인 연구들이 쌓이고 쌓여 실제 산업계와 연계될 수 있는 것이 앞으로 이 논문이 가진 가장 최종 과제일 것이다.

참고문헌

단행본

- 권태효 / 한국의 거인설화 / 도서출판 역락, 2002
캐롤린 핸들러 밀러 / 디지털미디어스토리텔링 / 커뮤니케이션북스, 2006
조셉 캠벨 / 천의 얼굴을 가진 영웅 / 민음사, 2004
타임라이프 / 거인, 신과 인간의 버림받은 아버지 / 분홍개구리, 2004
에드거 파린 돌레르, 인그리 돌레르 / 북유럽신화 / 시공주니어, 2002
현용준 / 제주도 전설 / 서문당, 1996
현용준 / 제주도 신화 / 서문당, 1996
칼 융 외 / 인간과 상징 / 열린책들, 1996
고열, 이인화 외 / 디지털스토리텔링 / 황금가지, 2003
진영일 / 고대 중세 제주 역사 탐색 / 보고서, 2008
오상학 / 옛 삶의 모습 고지도 / 국립중앙박물관, 2005

논문

- 전승규, 한국문화원형 캐릭터 개발에 관한 연구: 거인캐릭터를 중심으로, 2007
김교빈, 문화원형의 개념과 활용, 2005
김재영, 원형이론의 이해: 칼 융과 그 이후의 논의를 중심으로, 2006
최영진, 미국적 신화의 관점에서 본 SF영화의 관객성, 2008
정재서, 동서양 창조신화의 문화적 변용 비교연구: 거인시체화생 신화를 중심으로, 2003

웹사이트

- 디지털산업 경제신문 디지털 타임스 (<http://www.dt.co.kr>)
문화체육관광부 민족문화원형 (<http://www.nationalculture.kr>)
클랜렐름 (<http://www.clanrealm.net>)
멀티미디어 제주민속관광대사전 (<http://jeju.go.kr/>)
평화를 위하여 블로그 (<http://blog.joins.com/media/>)
제주특별자치도청 (<http://www.jeju.go.kr/index.php>)

Abstract

A study of Storytelling & Concept Design based on Korean legends of giants

Focusing on the Legends of 'Grandmother Seolmundae'

From the ancient times to this day, countless tales have been made by and told among humans. What was initially the bonfire storytelling of primitive people to share their personal experiences is now accustomed as a computer activity of playing a Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Although the route of travelling has been changed along with technological developments, stories remain almost the same and they still impress people of the present after some thousand years from their made.

Folk tales are stories passed on in spoken words whereby all the stories before the invention of letters and tools had been forwarded: in later times when the means became available, tales of substantial value were then recorded and carried to the present. For they were accounted to understand unusual phenomenon of nature or to justify political conducts of certain party, it is well acknowledged that old stories, now referred to as mythologies or legends, held religiously and politically great significance at their times. In more recent years, however, folk tales those once considered holy were replaced by scholarships of various fields with the development of science and technology. The accountability is no longer realistic, but such stories yet subsist as the source of art activities, such as literatures, visual arts, and music.

Today, the value of folk tales is raised once again, under the term cultural prototype. As the advancement in visual and digital technology introduced new types of media, the demand for more story-making materials increased while modern people grew tired of overly rationalized life in the stream of highly sophisticated information and science, and, started look back stories of

the past for humanity and purity remained in them. The cases of international success stand in the center of such trend, "The Lord of the Rings" originated from Northern European mythologies as well as the story of wizards, "Harry Potter". Also in Korea, remarkable success was shown for the comic series of Greek and Rome mythologies, "Olympus Guardian", and "Magical Thousand Character Classic", the series of educational contents with adaptation of the characters from Chinese classic "Journey to the West".

The present study reviews the trend thereof and analyzes the factors of success in attempt to identify the common characteristics of the cases, and develops a new cultural prototype of Korean sense based on the results. Further, the study explores the potential of such prototype through "Record of Youngjoo-Do: The Island of Giants", the story subject to the Korean folk tale of giants combined with geographical contents of Jeju Island.