

<원천강본풀이>에서 드라마(drama)로

—관객층에 따른 플롯과 캐릭터 각색

김기정*

〈차례〉

1. 들어가며
2. <원천강본풀이>의 서사구조와 인물
3. 관객층에 따른 플롯과 캐릭터의 각색
 - 3.1. 애니메이션<오늘이>의 플롯과 캐릭터
 - 3.2. 연극<오늘이>의 플롯과 캐릭터
4. 나가며

국문초록

신화는 제의를 통해 신과 인간 사이의 의사소통에서 발생하는 메시지이다. 무가(巫歌)의 형태로 전승되는 무속신화는 전승 맥락의 변화가 신화의 성격과 기능에 영향을 준다. 이는 시대적 상황맥락에 따라 신화의 형태와 메시지가 변화함을 의미한다. 제의가 연극의 기원으로 보는 관점에서 제의의 메시지인 신화는 곧 연극의 메시지인 드라마로 전환된다. 연극도 발신자와 수신자 사이의 메시지 교환이라는 점에서 제의와 같은 맥락으로 볼 수 있기 때문이다. 본 연구는 선행연구를 바탕으로 제의에서 연극으로, 신화에서 드라마라는 관점에서 제주도 무속신화인 <원천강본풀이>를 고찰한다.

<원천강본풀이>의 서사에는 특별한 극적 갈등이 존재하지 않는다. 그러나 이 신화는 드라마 장르인 연극과 애니메이션으로 각색되었다. 오래된 이야기인 신화가 현재의 관객들에게 의미 있게 다가오기 위해서는 시대적 상황맥락에 적합한 각색이 이루어져야한다. 수용층의 차이는 각색의 차이를 만든다. 애니메이션<오늘이>는 어린이를 대상으로 둠으로써 관객들이 극적 갈등을 이해하는데 보다 직접적이고 단순한 사건들로 각색하였다. 또한 등장 캐릭터들도 관객들이 이해하기 용이한 친근함, 동정심, 알미움이 부각되는 성격으로 구축되었다. 권선징악, 이타적인 마음을 강조하면서 교육적인 효과도 반영하고 있다. 반면 연극<오늘이>는 청소년 이상의 성인을 대상으로 한다. 오늘날 사회적으로 대두되는 문제들과 개인이 겪는 내적 갈등을 주요 모티브로 하면서, 캐릭터 간의 갈등으로 확장하였다. 애니메이션의 공간이 동화적, 신화적 상상력을 자극한다면, 연극은 현실공간과 신화공간의 분명한 구분을 통해 현재의 삶을 반영하는 기능을 하도록 하였다.

* 동국대학교 박사과정수료

신화는 과학으로 풀지 못한 문제의 답을 줄 수 있다. 신화가 오늘날 우리에게 의미 있는 것은 아직도 우리에게 삶의 근원적 메시지를 전달하기 때문이다. <원천강본풀이> 역시도 우리 시대의 상황맥락과 상호작용하며 다양한 형태로 되살아나 우리에게 새로운 답을 제시하고 있다.

주제어 : 각색, 관객, 드라마, 신화, 연극, 애니메이션, 오늘이, 원천강본풀이, 제의

1. 들어가며

각색의 새로운 소재로써 ‘신화’는 공연, 영상, 게임, 소설 등 다양한 매체에서 주목받고 있다. 오늘날은 ‘과거의’, ‘잊혀진’, ‘낯선’, ‘세계의 변두리’에 존재했던 것들이 재조명되고 있으며 그 대표적인 것이 바로 신화이다.¹⁾ 오늘날 신화의 서사는 다양한 영역에서 새로운 매체로 각색되고 있음을 쉽게 목격할 수 있다. 국내에서도 그 동안 수면위로 드러나지 않았던 지역의 신화를 발굴하여 각색 과정을 거쳐 새로운 생명을 불어넣는 작업이 활발히 일어나고 있다. 그 중 제주 무속 신화인 <원천강본풀이>의 ‘오늘이 신화’는 2000년대 이후 다수의 어린이 동화, 애니메이션, 공연 등²⁾으로 각색되어 세상에 알려졌다.

-
- 1) 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』, 제47집, 한국문학이론과비평학회, 2010, 429-430면.
 - 2) 어린이 동화로는 ‘엄혜숙 글, 이성숙 그림 『한라궁이/오늘이』, 한겨레신문사, 1999.’, ‘서정오, <옥황선녀 오늘이>, 『우리가 정말 알아야 할 우리신화』, 현암사, 2003.’, ‘조호상 글, 김동성 그림, 『오늘이』, 웅진닷컴, 2003.’, ‘최현숙 글, 정승혜 그림, 『계절을 여는 아이 오늘이』, 교학사, 2005.’, ‘서정오 글, 조수진 그림, 『오늘이』, 봄봄, 2007.’, ‘허난희 글, 정승환 그림, 『오늘이』, 키움, 2008.’, ‘김선우 글, 김종민 그림, 『오늘이』, (주)한솔교육, 2009.’, ‘유영소 글, 한태희 그림, 『세계질의 신 오늘이』, 한겨레출판사, 2009.’, ‘정하섭 글, 윤정주 그림, 『오늘이』, 웅진씽크빅, 2010.’, ‘고순덕 지음, 『찾았다, 오늘이!』, 밝은미래, 2020.’, 애니메이션은 ‘이성강, <오늘이>, 디앤엠커뮤니케이션, 2003.’, 공연으로는 ‘극단 신화세상, <춘하추동 오늘이>, 2003 초연’, ‘조태준, 이종호, 황호준, <어린이 음악극 오늘이>, 2008 초연’, ‘김순정 창작발레, <시간의 꽃, 오늘이>, 2008년 초연’, ‘극단 로기나라의 인형극<오늘, 오늘이의 노래>, 2011년 초연’, ‘극단 같이가치, <오늘이>, 2020년 초연’이 있다.

<원천강본풀이>는 제주 무속 신화의 하나이다. 무속 신화는 제의 과정에서 구연되는 신화이다. 변속자는 신화를 무속 제의라는 한정된 소통 맥락에서 신과 인간 사이에 주고받는 정보이자, 메시지로 본다. 신화는 신과 인간을 위한 상징적이고 신성한 행위인 제의 맥락에서 생성되고 연행되는 것으로 제의는 상징적 존재인 신의 힘을 행위화 함으로써 그 존재에 대한 신성성을 형성한다. 제의는 신화의 성격과 형식에 영향을 미치는 중요한 과정인 것이다. 신화는 고정된 텍스트로 존재하는 것이 아니라 신과의 교섭을 추구하는 과정에서 ‘살아있는’ 메시지로 재창조 된다.³⁾ 커뮤니케이션의 관점에서 본 신화는 사회적 소통 행위 안에서 생성되고 전승되며, 사회와의 상호작용을 통해서 그 의미를 부여받는다. 제의가 발생하는 어떤 시간과 공간, 어떤 매체, 어떤 사회, 그 밖의 다른 상황 맥락에 따라 생성되는 신화의 메시지의 성격과 형태, 기능은 달라질 수 있다.⁴⁾

신화는 제의 행위의 기초가 되고 있으며, 신화는 제의에 기인한다.⁵⁾ 캠벨(Joseph Campbell)은 ‘제의는 신화의 상연이며, 제의에 참여하는 것은 신화에 참여하는 것’⁶⁾이라고 말한다. 같은 맥락에서 레비-스트로스(Claude Lévi-Strauss) 역시 신화와 제의는 서로 복제하고 있고, 신화는 관념적 층위에서, 제의는 행동의 층위에서 존재하기에 둘은 일치하며 하나의 상동성만을 알 수 있다고 하였다.⁷⁾ 제의학파적인 관점에서도 신화는 이야기 자체가 아니라 제의 행위로 연출됨으로써 현실화시키는 것이다. 빅터 터너(Victor W. Turner)에게 있어 제의는 사회적 현실에 ‘틀’을 부여하고 모델화하는 공동체의 ‘반성의 장’으로 질서를 확립하고 구조화하는 매커니즘적 기능을 수행한다.⁸⁾ 이는 ‘사회극(social drama)’으로 작용하며 사회에 대한 개

3) 변속자, 『제의적 커뮤니케이션과 신화교육』, 역락, 2016, 14-15면.

4) 위의 책, 29면.

5) 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992, 310-311면.

6) 조셉 캠벨, 박경미 옮김, 『네가 바로 그것이다』, 해바라기, 2004, 24면.

7) 김숙현, 「제의연극과 연극치료-치유형식으로서 제의연극의 현재적 양상과 특성」, 『한국연극학』 제59호, 한국연극학회, 2016, 179면.

인의 ‘반성성’을 부여함으로써 사회와 개인을 변화시키는 기능을 한다.

시대적 상황맥락에 따른 제의의 변화는 신화의 변화를 가져올 것이다. 제의가 연극의 기원이라는 맥락에서 보면 제의는 점차 그 형태가 바뀌었고, 오늘날에는 공연이라는 범주 안에 다양한 형태로 자리 잡고 있다. 그렇다면 신화는 어떻게 변하였는가? 터너와 같이 제의를 연극의 기원으로 보는 리차드 셰크너(Richard Schechner)의 공연 이론(*performance theory*)에서 그 문제의 답에 접근할 수 있다. 그는 「공연, 연극, 스크립트 그리고 드라마 *Performance, theater, script and drama*」에서 이들의 경계를 구분한다. 제의를 하나의 퍼포먼스 현상으로 본 셰크너는 선사시대 제의가 행해지는 준비부터 실행까지의 과정이 담긴 행동패턴을 스크립트라고 하였다.⁹⁾ 스크립트는 행위의 패턴이었고, 이후에 단어의 패턴으로 전환되었다. 그리스 시대에 와서 글로 바뀐 스크립트는 드라마가 되었다. 그리스 드라마는 아리스토텔레스가 지적한 바와 같이 행동의 스크립트였다. 즉 그리스인들의 드라마는 행동의 전달을 위한 코드였다.¹⁰⁾ 그리스 비극의 드라마는 신화를 행동을 통해 재현함으로써 그 메시지를 전달한다. 제의에서 신화가 메시지인 것처럼 연극에서는 드라마가 그 메시지가 되었다.

표1. 리차드 셰크너의 공연, 연극, 스크립트, 드라마의 구분¹¹⁾

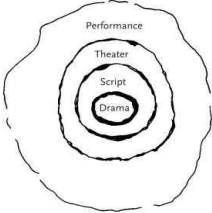
	공 연	가장 광범위하고 가장 불분명한 범주이며 첫 번째 관객이 공연장에 입장한 시점부터 마지막 관객이 퇴장할 때까지 공연자와 관객 모두에게 일어나는 전체적인 이벤트.
--	-----	--

8) 변숙자, 앞의 책, 26면.

9) Richard Schechner, *Performance Theory*, The Taylor & Francis e-Library, 2004, pp.68-69.

10) *Ibid.*, p.70

11) *Ibid.*, p.71

	연극	특정 그룹의 출연자들에 의해 진행되는 이벤트. 출연자들이 공연 중에 실제로 하는 행위. 연극은 구체적이고 즉각적이다. 일반적으로 연극은 드라마 및 대본(script)의 표현 또는 재현이다.
	스크립트	시간에서 시간, 장소에서 장소로 전송될 수 있는 모든 것. 이벤트의 기본 코드. 스크립트는 사람 사이에서 전달되며, 전송자는 단순한 메신저가 아니다. 스크립트의 전송자는 스크립트를 알고 있고, 다른 이들을 가르칠 수 있어야 한다. 이 가르침은 의식적이거나 혹은 공감적, 강조된 의미들을 통할 수 있다.
	드라마	가장 작고 강렬한 범주의 원. 쓰여진 텍스트, 악보, 시나리오, 지침서, 계획서, 지도(map)이다. 드라마는 이것을 만든 사람 또는 사람들과 무관하게 장소에서 장소, 시간에서 시간으로 옮겨질 수 있다. 이 사람들은 행위와 무관한, 단순히 "메신저"일 수 있다.

오늘날 제의가 공연으로 전환되면서 제의에서 발생한 신의 메시지인 신화는 이제 공연의 메시지인 드라마로 전환되었다고 볼 수 있다. 그리고 그 드라마는 세크너의 지적처럼 드라마를 만든 사람과 무관하게 시간과 장소를 옮겨 재현될 수 있다. 앞서 언급했듯이 오래된 이야기인 신화는 오늘날에도 새로운 드라마로 각색되고 있다. 제의에서 연극으로, 신화에서 드라마로의 전환은 제의를 통해 구전된 우리의 무속 신화 <원천강본풀이>가 흥미로운 이야깃거리의 각색이 아닌 살아있는 신화로써 오늘날 우리와 다시 상호작용하는 근본적인 이유를 설명한다.

신화는 제의에 참여한 대상에게 전달하는 메시지이다. 메시지는 커뮤니

니케이션의 지향성에 따라 적합한 형태로 구조화되며 새로운 의미를 생성한다. 상황 맥락은 메시지를 발생시키고 의미화 하는 근본적 요소이다. 상황 맥락에 의한 변화는 신화의 본질적 특성의 변화를 의미하는 것이 아니라 메시지를 전달하는 형태와 신화의 성격 변화를 의미한다.¹²⁾ 이처럼 신화가 상황맥락에 의해 변화하고 새로운 형태로 수신자에게 전달되는 과정을 흔히 ‘각색’ 또는 ‘스토리텔링’¹³⁾이라고 부른다.

각색은 각색이 실천되던 당시의 시대적 맥락에 영향을 받는다. 린다 허천(Linda Hutcheon)은 육하원칙에 입각하여 각색의 원리를 구분한다.¹⁴⁾ ‘무엇을(형식들)/ 누가, 왜(각색자)/ 어떻게(청중)/ 언제, 어디서(맥락)’으로 나눈 분석 구조이다. 형식은 매체 간 형태 변화와 차이, 각색자는 누가 각색자이며, 각색자의 배경과 의도성에 대해서 언급한다. 청중은 각색이 어떻게 수용될 것인가를, 맥락은 시간, 공간, 문화, 정치, 경제, 사회 등 광범위한 부분을 포함한다. 즉, 각색이란 어떤 대상을 그 당시의 시대적 배경(맥락)과 그것을 수용하는 사람들(청중)에 따라 누군가의 의도적 목적(각색자) 하에 변화, 변용(형식)하는 과정으로 정의할 수 있다.

각색의 시대라고 불리는 오늘날 한국 신화에 대한 연극, 영화 매체의 각색이 많지 않다는 것이 아쉬운 점이다. 최근 흥행과 높은 시청률을 보였던 영화 <신과 함께1, 2>(2017, 2018), 드라마<도깨비>(2016) 등의 작품은 신화를 소재로 하기보다는 한국 설화의 신화적 모티브를 가져와 각색한 작품이다. 온전한 한국 신화를 소재로 각색한 작품으로는 <바리데기> 신

12) 변숙자, 앞의 책, 56-57면.

13) 스토리텔링은 ‘이야기’와 ‘말하다’의 현재 진행형의 의미를 담고 있다. ‘이야기 되어진 것’이 아닌 ‘이야기 되어지는 것’이다. 스토리텔링은 이야기성, 현장성, 상호작용성이 강화된 오늘날의 ‘이야기하기’ 방식이며, 이야기가 ‘발화되는 과정’을 말한다.(최혜실, 『문화사업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2008, 8-20면. 참고) 스토리텔링은 이야기의 발화 과정이며, 각색은 원작에서 창작물로의 전환의 전(全)과정이다. 하지만 실제 사용에서 스토리텔링과 각색은 원작 전환의 전 과정을 의미하고 있기에 본 연구에서는 ‘각색’으로 통일해 사용하도록 하겠다.

14) 린다 허천, 손종흠 외 옮김, 『각색이론의 모든 것』, 엘피, 2017.

화를 각색한 작품이 대표적이다. 1983년 3월 국립극단에서 공연한〈바리더기〉, 1999년 서울예술단에서 공연한 〈바리.잊혀진 자장가〉 그리고 창작 가무극으로 〈바리, 서천 꽃 그늘아래〉(2011)이 있다.¹⁵⁾ 제주 무속신화인 〈가문장아기〉를 소재로 한 연극 〈가문장아기〉가 있다.¹⁶⁾ 또 하나의 무속 신화인 〈자청비 신화〉도 1999년 제주시립예술단에 의해 창작뮤지컬 〈자청비〉로 공연되었다. 그 이후 갈라콘서트, 마당극으로 각색되었다.¹⁷⁾ 2020년에는 제주극단 세이레가 제주 방언으로 공연한 연극〈자청비〉가 있다. 위 신화들을 소재로 한 영화나 애니메이션은 찾아보기 어렵다.

본 연구 대상인 제주 무속 신화 〈원천강본풀이〉는 다른 신화들에 비해 늦게 알려진 편이나 각색된 매체가 여러 편의 연극, 어린이 도서 그리고 애니메이션이라는 점에서 그 가치가 있다. 〈원천강본풀이〉에 대한 인문학적 연구는 많지만, 매체에 대한 연구는 그림책과 애니메이션 연구에 한정된다. 정선희, 이지양⁸⁾은 글과 그림이 함께 제공되는 동화책들과 영상, 음성, 음향이 동시에 제공되는 애니메이션, 만화를 중심으로 매체적 특성을 다루었다. 김명옥은 〈원천강본풀이〉를 재화한 〈오늘이〉 그림책을 중심으로 서술 전략과 문체 연구에 집중하였다. 무속신화가 어린이를 위한 그림책으로 각색되면서 어린이 독자에게 적합한 표현과 서술방법을 택하고 있는지 소개하였다. 이는 서사구조의 변화뿐만 아니라 독자라는 수용층을 고려한 각색 연구라는 점에서 의미가 깊다. 조미라⁹⁾는 애니메

15) 〈바리데기〉 소재 공연의 더 자세한 내용은 다음의 연구를 참고하길 바란다. (서연호, 「바리데기신화의 무대화화와 〈엘렉트라〉비교연구」, 『한국연극학』 제33호, 한국연극학회, 2007.)

16) 이원영, 「〈가문장아기〉를 통해 본 한국무속신화의 세계적 소통가능성 고찰」, 『겨레어문학』 제53집, 겨레어문학회, 2014. 참고.

17) 송태현, 「신화와 문화콘텐츠-제주 신화‘자청비’를 중심으로」, 『인문과학연구』 22호, 강원대학교 인문과학연구소, 2009, 146면.

18) 정선희·이지양, 「매체적 관점에서 텍스트의 변환 양상 및 의의 고찰-〈오늘이〉텍스트를 중심으로」, 『어린이문학교육연구』 제16권 제3호, 한국어린이문학교육학회, 2015.

이선 <오늘이>를 통해서 신화적 상상력을 구현하는데 중요한 요소로 신화적 소재가 가진 '보편성'의 주제를 현대적으로 재해석하는 작가 의식이라고 보았다. 지금은 당연한 결론 같지만 2000년대 중반 국내에서 각색과 스토리텔링 연구가 활발해지던 시기에 신화의 각색 방법 연구를 시도했다는 점에서 중요성을 지닌다. 위 연구들은 2000년 초반에서 2010년에 한정된다는 점에서 한계가 있으며, 그 이후 영화, 연극에 대한 각색 연구는 전혀 없다. 20세기 후반부터 활기를 띠기 시작한 각색 연구가 국내에서도 2000년대 이후 관심을 갖기 시작했다. 이 시기 콘텐츠의 경제적 가치와 이를 구현하기 위한 OSMU(One Source Multi Use) 전략이 산업적 측면에서 주목을 받기 시작하자 각색의 실천 범위는 문학, 영화, 연극 등 전통적 예술 장르 등으로 넓어지게 되었다.²⁰⁾ 이에 대한 영향으로 2010년대 초반까지 연극, 영화에서도 각색 관련 연구가 활발했을 것이라 짐작한다.

신화는 오늘날에도 끊임없이 그 생명력을 이어오고 있다. 신화는 제의의 형태로 청중들과 상호작용을 통해 그 의미가 완성된다. 신화의 새로운 형태인 드라마는 새로운 제의 형태인 연극, 영화로 관객들과 상호작용한다. 제의의 상호작용하는 방식과 연극, 영화의 상호작용 방식은 다르다. 하지만 관객은 연극, 영화가 존재하는 이유로서 그 의미가 중요하다. 또한 각색의 주요 요소로써 관객은 각색의 방향을 결정하는데도 큰 영향을 미친다. 오래된 신화인 <원천강본풀이> 역시 관객층에 따라 그 의미와 메시지가 달라지고 그 형태도 다양해지면서 우리 삶 속에 함께 하고 있다.

본 연구는 살아있는 제의로서 연극과 영화 매체를 다루고, 제의를 통해 전달된 메시지인 신화를 현재의 드라마로 보고자 한다. 신화가 상황맥락

19) 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력-애니메이션(오늘이)를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 7(2), 한국콘텐츠학회, 2007.

20) 이진형, 「확장된 각색 인식과 상호텍스트성의 정치학- 린다 허천의 각색 이론을 중심으로」, 『대중서사연구』 제22권 4호, 대중서사학회, 2016, 315면.

에 의해 그 형태와 메시지가 변형되듯이 드라마 역시 상황맥락에 따라 표현되는 매체와 메시지가 변형됨을 언급하였다. 또한 이러한 신화의 드라마 각색에서 관객은 큰 작용 요소이자 서로 다른 매체인 연극과 영화의 공통 요소이다. 관객층에 따라 달라질 수 있는 서사구조와 캐릭터에 대해서 애니메이션〈오늘이〉(2003)과 극단 같이가치의 연극〈오늘이〉(2020)를 중심으로 연구하고자 한다. 애니메이션〈오늘이〉와 극단 같이가치의 〈오늘이〉는 원작의 서사구조가 중첩되며 적절한 스토리의 변화가 있는 크로스미디어적인 각색이다. 뒤에서 다시 설명하겠으나, 두 작품은 주요 관객층의 차이로 인한 플롯과 캐릭터의 차이가 있다는 가설을 설정하여 연구대상으로 선정하였다.

2. 〈원천강본풀이〉의 서사구조와 인물

크리스토퍼 보글러는 조지프 캠벨의 『천의 얼굴을 가진 영웅』이 스토리텔링에 큰 영향을 끼쳤으며 캠벨이 밝혀낸 패턴을 더욱 인식하고, 그 패턴으로 더 좋은 작품들이 생산된다고 하였다.²¹⁾ 보글러 역시 영웅의 여정은 단 하나로서의 실재보다 더 많은 것을 설명해주는 여러 차원으로 확장된 듯 보이는 일종의 패턴이라고 보고 신화, 민담, 꿈 그리고 영화 등에서 보편적으로 찾아볼 수 있는 몇 가지 구조상의 공통요소로 되어었다고 하였다.²²⁾ 보글러는 신화 분석에 유리했던 캠벨의 이론을 실제 창작에 있어 사용가능한 3막 12단계의 ‘영웅의 여정’이라는 양식으로 만들었다. 스토리텔링과 각색에 대한 관심이 커지고 있는 가운데 캠벨과 보글러의 이론을 기반으로 한 서사분석 모델을 새로운 스토리텔링 창작과 각색으

21) 크리스토퍼 보글러 지음, 함춘성 옮김, 『신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기』, 도서출판 무수, 2005. 47면.

22) 위의 책, 35면.

로 연관시키려는 연구²³⁾가 이어지고 있다.

최근 이현승, 송정현²⁴⁾은 서사 분석을 입체적으로 하기 위해서 캠벨 모델과 보글러 모델을 동시에 적용할 필요성이 있음을 밝히고자 하였다.²⁵⁾ <원천강본풀이>를 중심으로 각 장면들을 두 모델의 단계에 적용하여 공통, 차이를 분석한 결과 캠벨의 17단계 모델은 ‘신격화’의 신화적 의미를 설명하는 서사 분석에 유용하고, 보글러의 12단계는 스토리텔링의 대중화를 위한 서사분석에 유용함을 발견하였다. 그러나 이를 토대로 실제 각색 실천에 유용한 각색 방법과 원리에 대한 연구로는 이어지지 못하고 있다.

본 연구는 캠벨과 보글러의 모델로 서사구조를 연구한 이현승, 송정현의 선행연구를 바탕으로 <원천강본풀이>의 서사구조를 분석한다. <원천강본풀이>의 간략한 서사는 다음과 같다.

-
- 23) 신원호, 이준희는 TV드라마 <동이>를 캠벨과 보글러의 신화 원형 분석모델, 보글러가 제시한 캐릭터 아크(인물호)를 통해 분석하였다. 캐릭터의 성장과 서사의 흐름이 나선 구조를 형성하고 있음을 밝혀낸다. 이를 통해 스토리텔링 디자인의 시론적 모델을 제시하고자 한다. 그러나 이는 반대 세력이 없는 서사구조의 스토리텔링에는 적합하지 않은 단점을 가지고 있다. (신원호·이준희, 「TV드라마 서사구조의 신화원형분석을 통한 스토리텔링 디자인 모델」, 『한국디자인학회 국제학술대회 논문집』, 한국디자인학회, 2010.) 최민성은 통합적 스토리텔링 모델을 제시하고자 하였다. 그는 스토리 구조의 계열적 층위를 정하고 캠벨과 보글러가 정리한 연쇄체의 구조를 따라가는 원리가 작동하도록 한 모델을 제시한다. 여기에 프리아의 신화 ‘내려가기’ 이론을 접목하여 통합적 스토리텔링 구조를 구성하였다.(최민성, 「신화의 구조와 스토리텔링 모델」, 『국제어문』 제42집, 국제어문학회, 2008.)
- 24) 국내 무속신앙인 <이공본풀이>의 서사요소를 보글러 12단계에 적용하여 세부적인 분석을 시도하고, 메시지, 갈등, 등장인물, 플롯으로 분류하여 추가적인 분석을 하였다. 그 결과 <이공본풀이>의 스토리가 각 등장인물과 사건을 연결하여 영웅을 둘러싼 갈등이 형성되어 해소에 이르는 과정을 보여주며, 과정에 내포된 콤플렉스 극복의 메시지를 강조, 전달하는 스토리 구조를 가짐을 밝혀내었다. 영웅서사의 활용성이 높아지는 요즘 신화, 신화 원전에 내포된 영웅서사의 구조를 면밀히 분석할 필요가 있고, 보글러의 모델이 실용적이고 실천에 있어 응용 가능한 모델임을 입증하였다.(이현승·송정현, 「<이공본풀이>의 스토리텔링 구조분석-보글러의 ‘영웅의 여정’과 구성요소」, 『동북아 문화연구』 65, 동북아시아문화학회, 2020.)
- 25) 이현승·송정현, 「조지프 캠벨과 크리스토퍼 보글러의 ‘영웅의 여정’에 따른 <원천강본풀이> 서사구성 요소 분석」, 『동북아 문화연구』 67, 동북아시아문화학회, 2021.

- ① 옥 같은 여자아이가 강림 들판에 나타나고, 학들이 아이를 돌보아 주었다. 사람들은 오늘이라 불렀다.
- ② 오늘이는 백씨부인에게서 부모가 원천강에 있다는 말을 듣는다. 오늘이가 부인에게 그곳에 가는 길을 물으니 백씨부인은 서천 강가 백사장 별충당의 장상에게 물어보라고 한다.
- ③ 오늘이가 장상에게 원천강 가는 길을 물었다. 장상은 연화못 연꽃에게 물어보라 하며 원천강에 가거든 자신이 왜 글만 읽고 있어야 하는지 알아봐 달라고 한다.
- ④ 이후 연꽃은 바닷가 큰 뱀에게 원천강 가는 길을 물어보라고 하고, 원천강에서 자신은 왜 윗가지에 한 송이만 꽃이 피는지 알아봐 달라고 한다.
- ⑤ 오늘이가 큰 뱀에게 길을 물으니 큰 뱀은 바다를 건너 준 후 별충당의 매일에게 물어보라한다. 그리고 원천강에 가면 야광주를 셋이나 물어도 용으로 승천하지 못한 이유를 알아봐 달라고 부탁한다.
- ⑥ 매일이는 오늘이에게 길에서 울고 있는 시녀궁녀에게 물어보면 소원 성취 할 것이며, 원천강에 가거든 자신이 왜 항상 글만 읽어야 하는지 물어봐 달라고 한다.
- ⑦ 오늘이는 시녀들을 만나 연유를 묻고 그들의 문제를 해결해준다. 시녀들은 사례로 오늘이를 원천강에 데려다준다.
- ⑧ 오늘이가 원천강 별궁 앞에 도착하지만, 문지기는 저지한다. 오늘이가 절망하여 자신의 처지를 한탄하며 통곡한다.
- ⑨ 오늘이의 통곡에 문지기가 동하여 부모궁에 올라가 이 사실을 알린다. 이미 오늘이의 소리를 듣고 모든 것을 알고 있는 부모는 오늘이를 데려오라고 한다.
- ⑩ 오늘이는 부모를 만나 그간의 사정과 원천강에 오게 된 경위를 말한다. 부모는 오늘이가 자신의 자식임을 확신한다.
- ⑪ 오늘이는 사계절이 있는 원천강을 두루 구경하고 부모에게 이곳에 오면서 도움을 받았던 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일이의 문제를 해결할 방법을 묻는다. 부모는 그들의 해결법과 오늘이가 연꽃과 야광주를 받으

면 하늘의 신녀가 될 것임을 알려준다.

⑫ 오늘이는 원래 세계로 돌아오면서 장상, 연꽃나무, 대사, 매일이의 문제를 해결해준다. 그리고 하늘의 신녀가 되어 승천한다.

⑬ 신녀가 된 오늘이는 절마다 다니면서 원천강을 그려 그 하늘나라의 세계를 알려주었다.²⁶⁾

표2. 보글러 모델을 통해 분석한 <원천강본풀이>서사요소²⁷⁾

단계	각 단계별 주요내용	서사와 등장인물
1. 일상세계	영웅을 둘러싼 일상세계와 환경을 소개함	① 오늘이, 사람들
2. 모험에의 소명	일상세계 속에서 살던 영웅이 변화를 맞이해야 할 상황에 처함.	② 백씨부인, 오늘이
3. 소명의 거부	모험에의 소명을 받은 영웅이 소명을 거부하거나 회피함.	해당 없음
4. 정신적 스승과의 만남	영웅이 정신적 스승을 만나 두려움을 극복하고 스승으로부터 여행을 시작하는데 갖춰야할 필수품, 지식, 용기를 얻음.	해당 없음
5. 첫 관문의 통과	영웅은 모험을 떠나기로 최종 결행함.	해당 없음
6. 시험, 협력자, 적대자	특별한 세계는 영웅을 일련의 시련과 도전에 밀어 넣어서 다가 올 큰 시련에 대비시킴. 협력자나 적대자를 알아내는 과정을 수반하여 영웅의 판단력을 시험함.	③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일, 시녀 궁녀

26) 김익두의 『한국신화』에서 1937년 박봉춘 구술한 것을 토대로 필자가 다시 요약하였음.(김익두, 『한국신화』, 한국문화사, 2005.)

27) 이현승·송정현이 보글러 모델로 분석한 <원천강본풀이> 서사요소 표를 인용하여 재작성하였다.

<p>7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근</p>	<p>영웅은 특별한 세계의 본령으로 접근함. 시련을 맞이하기 전 계획을 수립하고, 적을 정찰하고, 조직을 점검·재정비하여 방비를 강화하고 화력을 보강함.</p>	<p>⑧,⑨ 오늘이, 문지기, 부모님</p>
<p>8. 시련</p>	<p>영웅은 최대의 도전 및 여태까지 겪어보지 못했던 가장 무서운 적과 마주침. 여기서 영웅은 상징적인 죽음을 맞이함.</p>	<p>해당 없음</p>
<p>9. 보상(검을 손에 씌)</p>	<p>시련 과정에서 위기를 넘긴 영웅은 시련에 대한 보상을 얻고 향유함. 영웅은 자신이 추구해오던 것을 손에 넣음.</p>	<p>⑩오늘이, 부모님</p>
<p>10. 귀환</p>	<p>영웅은 자신이 행하는 모험의 궁극적인 목적을 상기하고, 일상세계로 귀환을 결심함.</p>	<p>⑪ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일</p>
<p>11. 부활</p>	<p>상징적 죽음을 겪은 영웅은 부활단계에서 정화되어 일상세계로 돌아올 수 있게 됨.</p>	<p>해당 없음</p>
<p>12. 영약을 가지고 귀환</p>	<p>영웅은 특별한 세계에서 영약을 가지고 귀환함. 영약은 타인과 나눌 수 있는 것으로, 여정에서 영웅이 취득한 배움이나 지혜이기도 함.</p>	<p>⑫, ⑬ 신녀가 된 오늘이</p>

<원천강본풀이>는 전형적인 구복여행담의 구조²⁸⁾를 갖는다. 이를 보글러의 12단계에 적용해 보면 총 7단계에 걸쳐 서사가 적용됨을 확인할 수 있다. 1단계인 ‘일상세계’는 영웅을 둘러싼 세계와 환경을 소개하므로 오늘이가 들판에 나타나 오늘이라는 이름을 얻는 데까지 적용된다. 영웅이 일상세계에서 모험을 시작하게 되는 계기를 얻는 ‘모험에의 소명’은 오늘이가 백씨부인을 만나 자신의 부모가 원천강에 있음을 확인하고 떠나게 되는 이야기까지로 구분할 수 있다. 영웅이 모험을 떠나기에 앞서 모험의 정당성이나 확신을 얻기까지 과정을 보여주는 3~5단계인 ‘소명의 거부’, ‘정신적 스승의 만남’, ‘첫 관문의 통과’는 오늘이 신화에서 나타나지 않는다.

6단계인 ‘시험, 협력자, 적대자’ 단계에서 영웅은 여러 인물들과 만나게 된다. 오늘이는 ‘장상’, ‘연꽃’, ‘큰 뱀’, ‘매일’이를 만나 원천강 가는 길을 알게 되고 대신 이들이 안고 있는 문제에 대한 해결책을 원천강에 가서 알아봐 주기로 약속하며 서로 협력한다. <원천강본풀이>의 대부분의 서사가 6단계에 집중해 있으며 이 서사에는 적대자가 없다는 것이 특징이다. 서로 부족한 부분을 보충하고 도와 관계를 이루며, 모든 것이 서로 관견을 맺고 있고 존재란 이러한 상호관련성 혹은 전체의 관계망 안에서 성립한다는 인식을 전제로 하고 있기 때문으로 볼 수 있다.²⁹⁾

8단계인 ‘시련’은 오늘이 서사에서 나타나지 않는다. 부모를 만난 오늘이는 자신이 부모님의 자식임을 확인하고, 새로운 지위를 얻는 보상을 받는다. 그리고 그 동안 만난 협력자들의 부탁을 들어주기로 약속하였기에

28) 구복여행담의 구조는 ①결핍: 가난한 총각, ②구복여행 출발: 복을 타러 떠남, ③과제: 도중에 만난 사람들에게 자신의 고민을 알아달라는 부탁을 받음, ④장애돌파: 이무기의 도움으로 물을 건넌, ⑤과제해결: 옥황상제(혹은 부처님)이 답을 가르쳐 줌, ⑥결핍의 제거, ⑦결혼: 총각이 과부(처녀)와 결혼, ⑧결과: 총각이 복을 타 와서 행복하게 잘 살게 됨. 라는 기본 구조를 갖는다. 김유진, 「〈원천강본풀이〉의 신화적 성격과 현대적 변용 양상」, 『아동청소년문학연구』6, 아동청소년문학연구, 2010, 380면.

29) 고은임, 「원천강본풀이 연구: ‘오늘이’ 여정의 의미와 신화적 사유」, 『관악어문연구』 제 35집, 서울대학교 국어국문학과, 2010, 210면.

그들의 문제에 대한 해결책을 얻어 돌아간다. 귀환하는 길에 협력자들의 문제가 해결되고 소원성취가 이루어진다.

12단계에서 오늘이는 연꽃 한 송이와 야광주 두 개를 가지고 최초의 모험 출발점인 백씨부인에게 돌아온다. 오늘이는 감사의 뜻으로 자신이 가진 야광주 하나를 백씨부인에게 건네고, 하늘로 올라가 신녀가 된다. 영웅의 여행의 최종단계에서 중요한 열쇠는 영약이다. 영약은 실질적인 물질일 수도 있고 은유적 표현일 수 있다. 영약은 일상 세계에서의 삶을 회복시켜주는 힘을 가지고 있다.³⁰⁾ 신녀 오늘이의 영약은 인간세상의 평화와 안녕을 유지하는 것이다. 또한 앞서 오늘이가 원천강에서 협력자들의 고민을 해결해 준 것도 영약에 해당 된다고 볼 수 있다.³¹⁾ <원천강본풀이>를 보글러의 ‘영웅의 여정’ 12단계에 적용해 보면 각 단계에서 나타나는 서사적 특징을 쉽게 파악할 수 있다.

허구적 이야기는 대략 발단, 상승(갈등), 절정, 대단원이라는 4단계의 플롯 구조를 가진다. 로버트 맥기(Robert McKee)에 의하면 플롯이란 작가가 특정 사건을 선택하여 시간 속에 직조해 넣는 일 또는 그러한 행동의 결과로 만들어진 사건의 흐름을 말한다. 사건이란 변화를 의미하면서, 등장인물의 삶에 의미 있는 변화를 뜻한다. 또한 이야기의 사건은 갈등을 통해 이루어진다. 갈등에는 마음과 정신, 정서에 의해 발생하는 ‘내적갈등’, 긴밀한 관계의 개인과 개인 사이에서 일어나는 ‘개인적 갈등’, 사회 내지는 환경, 개인들의 집단이나 긴밀한 관계가 아닌 개인들과의 갈등인 ‘초개인적 갈등’이 있다. 등장인물에게 어떠한 변화가 생겼더라도 갈등을 통해 얻어진 것이 아니면 사건이라고 하기 어렵다.

이러한 관점에서 <원천강본풀이>에서 갈등으로 볼 수 있는 단계는 7단계 ‘동굴 가장 깊숙한 곳으로의 접근’의 ⑧, ⑨이다. 원천강 문 앞에 당도하여 부모님을 만나기를 기대하지만, 문지기에게 가로막혀 좌절되는

30) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 318면.

31) 이현승·송정현, 앞의 글, 94면.

상황이다. 그러나 그마저 오늘이의 한 켜인 통곡에 문지기의 마음이 변하여 문제가 해결된다. <원천강본풀이>는 시간의 본원, 존재, 우리의 삶이 무엇이며 진리는 무엇인지에 대해 묻는³²⁾ 의미가 깊은 신화이다. 그러나 오늘이가 자신을 찾아가는 여정에서 주된 갈등상황은 발생하지 않는다. 전체적인 서사에서 플롯이 될 만한 사건이 일어나지 않는다. 물론 서술의 의도에 일관성이 있고 플롯이 없어도 이야기는 존립할 수 있고 커다란 감동을 줄 수 있다.³³⁾ 그러나 일반적으로 플롯의 기본 틀을 갖춘 연극과 영화에서는 갈등이 없는 서사는 관객들에게 흥미를 주기 어렵다. 구조적 문제에도 불구하고 <원천강본풀이>는 애니메이션과 여러 연극들로 각색이 되었다.

신화가 오늘날에도 이를 수용하는 층에 따라 전하는 메시지, 의미가 달라지며, 그로인해 신화의 가치가 이어진다는 것을 앞서 확인한 바 있다. 본 연구에서는 원작의 서사를 비교적 잘 따르며 각색을 시도한 애니메이션<오늘이>와, 연극<오늘이>를 선정하였다. 애니메이션<오늘이>는 어린이 관객을 주 수요층으로 한 작품이며, 연극<오늘이>는 청소년 이상 성인을 대상으로 한 작품이라는 차이가 있다. 이 두 작품을 통해 특별한 갈등구조가 없는 <원천강본풀이>가 어떤 플롯과 캐릭터 각색으로 각각의 관객층에 반응하며 그 의미가 살아나는지를 확인해보도록 하겠다.

3. 관객층에 따른 플롯과 캐릭터의 각색

애니메이션과 연극의 각색에 대해 분석하기 전에 크로스미디어적 각색에 대해서 알아보도록 하겠다. 크로스미디어란 본래 하나의 콘텐츠 데이

32) 고은영, 「〈원천강본풀이〉의 시간과 존재」, 『한국무속학』 제42집, 한국무속학회, 2021, 86면.

33) 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2016, 25면.

터를 다용도로 여러 매체로 출력하는 방법을 일컫는 매체 전환 현상의 하나이다. 매체 전환 현상과 스토리텔링이 융합된 크로스미디어 스토리텔링은 콘텐츠가 매체전환 과정에서 스토리의 큰 변화 없이 여러 매체를 통해 공급되는 것을 의미한다.³⁴⁾ 크로스미디어 각색은 원작과 각색물의 스토리가 중첩되며, 스토리가 이 안에서 완결된다는 특징을 가진다. 서성은 로만 야콥슨(Roman Jakobson)의 언어 이론³⁵⁾을 토대로 크로스미디어적인 각색을 ‘은유적 압축’으로 정의하였다. 은유적 압축 과정에서 플롯과 캐릭터는 그 대상이다. 플롯의 기능은 선택된 상황들의 구성을 통해서 캐릭터의 핵심 본성이 드러나게 하는 것이다. 은유적 압축 과정에서의 생략과 선택에 있어 플롯과 캐릭터는 상호 밀접한 연관성을 갖는다. 이야기의 플롯과 캐릭터는 두 개의 관점에서 바라본 하나의 현상이다. 등장인물인 내면의 동기를 가지고 행하는 선택은 그 인물의 내면적인 본성을 규정해 내는 것인 동시에 이야기를 밀고나가는 동력이 되기 때문이다.³⁶⁾

은유적 압축의 또 다른 유형으로 ‘새로운 통합체의 생성’을 들 수 있다. 이는 집합형상과 혼합형상으로 구분된다. 집합형상은 둘 이상의 형상이 공통점을 중심으로 통합되면서 어느 하나를 대리자로 내세우는 경우를 가리킨다. 집합형상은 공통 특징만 남기고 나머지는 생략한다. 혼합형상은 두 개 이상의 다른 형상이 공통 특징을 중심으로 결합하되 서로 공통

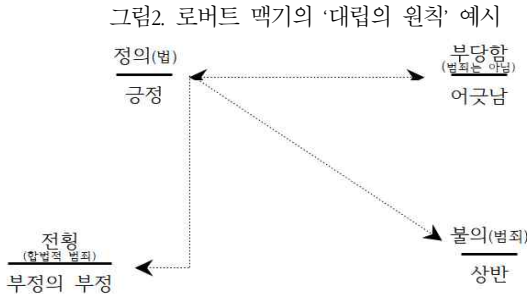
34) 서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018, 7면.

35) 야콥슨은 언어를 형성하는 두 축 중 하나인 ‘유사성에 의한 계열체적 집합(a, a', a'', a''' ...)’을 지그문드 프로이트의 정신분석학 개념인 ‘압축’에 대응시킨다. 정신분석학에서 압축 개념이 유사성에 의한 계열체적 집합이기 때문이다. 이후 야콥슨의 이론에 영향을 받은 자크 라캉은 프로이트의 ‘압축’이 언어의 ‘은유적 과정’과 유사한 방법으로 전개된다는 것을 입증하였다. (로만 야콥슨, 신문수 옮김, 『언어의 두 양상과 실어증의 두 유형』, 『문학 속의 언어학』, 문학과 지성사, 1997, 105-110면 참고. 조엘 도르, 홍준기·강응섭 옮김, 『라캉 세미나·에크리 독해 I』, 도서출판 아난게, 2009, 33면, 85-90면 참고.)

36) 로버트 맥기, 고영범·이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2009, 170면.

되지 않는 특징들이 생략되지 않고 나란히 존재하는 것이다. 쉬운 예로 어떤 그림 위에 기름종이에 그린 그림을 겹쳐서 보는 것과 같은 원리이다. 마지막 압축방식은 ‘중간 공통되는 것의 생상’이다. 압축과정 중 불확실해 그 의미 파악이 어려울 경우, 그 대안으로 두 개 이상의 형상이 공통점(교차점)을 위주로 결합하고 나머지는 모두 생략되는 것을 ‘공통형상(common figure)’이라 정의한다.³⁷⁾ 여러 조각들을 모아 하나의 새로운 그림으로 만드는 것과 같은 형태라고 할 수 있다. ‘집합형상, 혼합형상, 공통형상’의 압축방식은 새로운 캐릭터 형상의 원리로 작용한다.

여기에 로버트 맥기(Robert Mckee)의 캐릭터 이론인 ‘대립의 원칙’이 애매 모호한 캐릭터 각색 범주의 기준으로 작용될 수 있다. 맥기의 캐릭터 이론에 따르면 주요 캐릭터의 관계는 대립 양상에 따라 구분된다. 그의 ‘대립의 원칙(principle of antagonism)’은 주인공과 주인공의 이야기를 지적으로 흥미진진하고 감정적으로 흡인력 있도록 만드는 것은 오직 적대 세력의 역할이라는 것이다.³⁸⁾ 인물과 맞서는 대립 세력이 강하고 복합적일수록 인물과 이야기는 더욱 풍부해진다. 그가 말하는 대립 세력은 적대적인 악당이 아닌 인물의 의지와 욕망에 맞서는 모든 세력의 총칭이다.³⁹⁾



37) 서성은, 앞의 책, 24면 참고.

38) 로버트 맥기, 앞의 책, 453면.

39) 위의 책, 454면.

첫째로 주인공과 ‘상반되는 가치를 가진 캐릭터로 주인공을 ‘긍정’의 가치로 놓으면 상반 캐릭터는 ‘부정’의 가치를 가진다. ‘정의(법)’라는 긍정의 가치를 지닌 주인공과 상반되는 부정의 인물은 ‘불의(범죄)’라는 가치를 가진 캐릭터가 된다. 둘째는 긍정과 부정 사이에 위치한 ‘어긋남’이다. 이는 긍정도 부정도 아닌 상태로 정의와 불의 사이에 있는 것이다. 이는 범죄는 아니나 정의도 아닌 ‘부당함’을 가진 인물로 설정할 수 있다. 마지막 셋째는 상반되는 가치를 더 극대화한 이중의 부정으로 ‘부정의 부정’이다. 부정의 부정이 긍정으로 대치되는 산수와는 다르게 삶에서 ‘부정의 부정’이란 인생의 상황이 양적으로만이 아니라 질적으로도 악화되는 복합적인 부정이다. ‘정의(법)’의 부정의 부정은 ‘전황’으로 합법적으로 범죄를 저지를 수 있는 권력을 가진 인물로 설정할 수 있다. 로버트 맥기가 말하는 주인공의 가치와 대립되는 세력은 어긋남, 부정, 부정의 부정으로 구분된다. 로버트 맥기의 대립의 원칙은 캐릭터 창조를 통해 풍부하고 흥미진진한 이야기의 구조를 구축하는데 효과적인 방법을 제시한다. 이는 다음의 각색물들이 어떠한 원리를 통해 각색되었는지 확인하는데 도움을 줄 것이다.

3.1. 애니메이션〈오늘이〉의 플롯과 캐릭터

제주 무속 신화 <원천강본풀이>를 소재로 하여 만든 애니메이션 <오늘이>는 한국 애니메이션을 대표하는 이성강 감독의 2003년 작품이다. 그동안 신화를 소재로 한 다른 작품들이 신화적 소재와 상상력을 단순 소재로 활용하거나 현실과 무관한 환성적 해석에 집중해 온 반면, 이 작품은 단순 소재화와 환상적 해석에서 벗어나 고독한 인간의 숙명을 애니메이션적인 상상력과 유쾌한 대사로 풀어낸다.⁴⁰⁾ 삶의 성찰적 시각과 더불어

어 2004년 제 16회 자그레브 국제애니메이션페스티벌에서 특별상, 시카고 아동영화제 우수상을 수상함으로써 어린 관객에게도 의미 있는 작품을 증명하였다. 한국의 민화, 불(佛)화, 전통 문양 등을 사용한 원화는 한국적이면서 유아적인 독특한 배경을 창조하였다. 2017년 애니메이션의 장면을 그대로 편집하여 어린이 동화책으로 출간되기도 하였다.⁴¹⁾

그림1,2 애니메이션<오늘이> 어린이 동화책과 애니메이션 한 장면



다음은 애니메이션<오늘이>의 간략한 줄거리이다.

- A-① 원천강에 ‘아아’라는 학과 여의주를 가진 ‘오늘이’ 라는 아이가 있다. 오늘이는 자신이 어디서 어떻게 태어났는지 아무도 모른 채 아야의 돌봄을 받으며 살고 있다.
- A-② 어느 날 밤 도둑들이 여의주를 훔치면서 오늘이까지 데려간다. 그들을 쫓던 아야는 도둑이 쏜 화살에 맞아 크게 다친다. 바다로 도망친 도둑들은 파도에 배가 뒤집히고, 아무도 없는 바닷가에 표류한 오늘이는 원천강으로 되돌아갈 길을 찾는다.
- A-③ 책들이 쌓인 산에서 공부만 하고 사는 매일이를 만난 오늘이는 원천강 가는 길을 묻는다. 매일이는 연못으로 가는 길을 알려주며 오늘이에게 진정한 행복이 뭔지 원천강에 가면 알아봐 달라고 부탁한다.

40) 조미라, 앞의 글, 239-240면.

41) 이성강, 『오늘이』, 한솔수북, 2017.

- A-④ 연꽃에 도착한 오늘이는 꽃이 하나밖에 피지 않아 슬픔에 잠겨있는 연꽃나무를 만난다. 오늘이가 원천강 가는 길을 묻자 연꽃나무는 큰 연잎을 하나 주며 사막에 있는 소년에게 주면 길을 알려줄 것이라 알려주고, 꽃이 많이 필 방법을 알려 달라 부탁한다.
- A-⑤ 사막 한 가운데 아주 작은 구름 밑에서 비를 처량하게 맞고 있는 소년을 발견한 오늘이는 연잎을 건넨다. 소년은 연잎을 우산으로 바꾸자 그의 얼굴에 미소가 번진다. 소년은 오늘이를 숲 입구에 데려다 주고 숲을 지나면 있는 이무기에게 원천강 가는 길을 물어보라 알려준다.
- A-⑥ 가시덤불 같은 숲에선 무서운 늑대들이 오늘이를 쫓아오고, 오늘이는 있는 힘껏 도망쳐 숲을 빠져나온다.
- A-⑦ 여의주가 많이 있어도 용이 되지 못한 이무기는 오늘이의 여의주를 자신에게 주면 원천강에 데려다 준다고 제안한다. 하나뿐인 여의주라 망설이던 오늘이는 야아를 만날 생각으로 그것을 이무기에게 건네준다.
- A-⑧ 차가운 바다를 건너 빙산이 가득한 곳에서 얼음에 갇혀있는 야아를 발견한 오늘이는 얼음을 터뜨린다.
- A-⑨ 본래 주인인 야아에게 여의주가 끌려가자 이무기는 발로 여의주를 푹 누른다. 그 힘에 얼음이 깨지며 오늘이가 벼랑 아래로 떨어질 위기에 처한다.
- A-⑩ 자기 손에 있는 여의주와 오늘이 사이에 갈등하던 이무기는 과감히 여의주를 버리고, 오늘이를 향해 손을 내밀다가 둘이 같이 벼랑 아래로 떨어진다.
- A-⑪ 오늘이를 감싸 안은 이무기는 그 순간 용으로 변해 하늘로 날아오른다.
- A-⑫ 용의 불은 얼어있던 원천강을 다시 회복시킨다. 불이 켜 바람에 산 불이 일자 용은 소년의 구름을 물어 와 불을 진화한다. 구름 밑에 있던 소년은 거센 바람에 날아가다 연꽃을 꺾어버린다. 연꽃을 들고 소년이 날아가자 연꽃나무 사방에서 꽃이 만개한다. 연꽃을 타

고 날아간 소년은 매일이 앞에 떨어진다. 매일이와 소년을 서로 진정한 행복을 찾았다고 말한다.

A-⑬ 오늘이는 회복된 원천강에서 아이를 만난다. 용이 놓아준 여의주가 제자리를 찾으니 원천강에도 다시 질서가 돌아온다.

아래의 표는 애니메이션의 줄거리를 보글러의 12단계 영웅의 여정에 적용하여 원작과 비교한 표이다.

표3. 애니메이션<오늘이>와 원작의 서사 및 인물 비교

단계	애니메이션의 서사 및 인물	원작의 서사 및 인물
1. 일상세계	A-① 오늘이, 야아	① 오늘이, 사람들
2. 모험에의 소명	A-② 오늘이, 야아, 도둑들	② 백씨부인, 오늘이
3. 소명의 거부	해당내용 없음	해당 없음
4. 정신적 스승과의 만남		
5. 첫 관문의 통과		
6. 시험, 협력자, 적대자	A-③, A-④, A-⑤, A-⑥, A-⑦ 오늘이, 매일이, 연꽃나무, 소년, 늑대, 이무기	③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일, 시녀궁녀
7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근	A-⑧ 오늘이, 이무기, 야아	⑧, ⑨ 오늘이, 문지기, 부모님
8. 시련	A-⑨, A-⑩ 오늘이, 이무기, 야아	해당 없음
9. 보상(검을 손에 쥐)	A-⑪, A-⑫ 오늘이, 용(이무기), 소년, 연꽃나무, 매일	⑩ 오늘이, 부모님
10. 귀환	해당내용 없음	⑪ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일
11. 부활		해당 없음
12. 영약을 가지고 귀환	A-⑬ 오늘이, 야아	⑫, ⑬ 신녀가 된 오늘이

애니메이션<오늘이>의 1단계 ‘일상세계’에서 어린 오늘이는 새로운 캐릭터인 ‘야야와 함께 원천강에 살고 있는 인물이다. 원작에서 들판에 홀로 있는 오늘이를 학들과 사람들이 돌보아주는데, 위 그림에서 볼 수 있듯이 애니메이션에서는 ‘야야가 오늘이를 돌본다. 원작의 사람들과 학이 가진 ‘돌봄’이라는 특질이 ‘야야로 집합형상된 것이라 할 수 있다.

2단계 ‘모험에의 소명’에서 오늘이는 도둑들에 의해 행복한 원천강에서 떨어진다. 도둑들은 오늘이에 상반되는 인물들로 오늘이에게 위기를 가져오는 기능을 한다. 로버트 맥기의 ‘대립의 원칙’을 적용하면, 오늘이가 ‘행복, 만족, 도둑들은 ‘욕심, 불안’이라는 상반된 의미이다. 이들은 오늘이의 세계를 무너뜨린다. 어린이들에게 잘못된 행동을 하는 부정적 이미지가 큰 ‘도둑’을 새롭게 추가함으로써 원작의 부족한 갈등 요소를 해결하고, 극적인 위기감이 고조되는 효과를 가져왔다. 또 악(惡)한 인물이 거센 파도에 의해 고래에게 삼켜지는 것은 권선징악(勸善懲惡)의 예를 어린이들에게 단적으로 보여주는 것이다.

그림3. 오늘이의 여의주를 노리는 도둑



그림4. 고래에게 삼켜지는 도둑



6단계 ‘시험, 협력자, 적대자’에서는 원래 ‘장상-연꽃-대사(大蛇)-매일-선녀-문지기-부모’순으로 진행되던 서사가 ‘매일-연꽃-소년-늑대-이무기’로 과감히 압축된다. 원작의 장상과 매일이는 자신의 별충당에서 수많은 책을 보며 공부해야하는 공통된 특질을 가지고 있다. 애니메이션에서는 동일한 반복을 피해 하나의 인물로 압축한 매일이는 원작의 장상과 매일이

가 집합형상 된 캐릭터로 진정한 행복을 책의 지식으로만 찾으려는 인물이다. 첫 등장은 책으로 둘러싸인 방 안에서 고상하게 공부를 하고 있는데, 천장에서 떨어진 오늘이와 머리를 부딪치면서 모든 것이 코믹하게 전환된다. 커다란 안경에 수다스러운 캐릭터는 알밋지만, 한편으로 귀여운 면을 부각시킨다.

새로운 통합체로서 ‘소년’은 원작 장상의 여러 특질들 중 선택된 특질이 형상화된 캐릭터이다. 원작의 장상이라는 인물은 ‘남자, 아이, 도령, 공부, 책, 혼자, 책임을 부여받음, 자신의 의미를 모름, 행복하지 않음’의 특질을 가지고 있다. 소년은 이 중 ‘남자, 아이, 혼자, 자신의 의미를 모름, 행복하지 않음’이 선택되어 새로 창작된 인물로 보인다. 소년의 심리상태는 비로 표현된다. ‘소년’은 캐릭터의 여러 특질이 압축되어 구현된 새로운 캐릭터로써 공통형상의 창작 원리가 적용된다. 소년이 걷는 길마다 꽃이 피는 것은 아직 희망이 있음을 은유적으로 암시한다. 넓은 사막에 작은 비구름 하나 떠있는 장면은 어린이 관객들에게 일반적 사고보다는 동화적 상상력을 자극한다.

그림5. 척척박사 매일이



그림6. 외로운 소년



앞의 ‘도둑들과 마찬가지로 주인공에게 위기를 더해주는 새로운 플롯과 캐릭터로써 ‘숲 속의 늑대들이 등장한다. 원작은 평범하게 어디에서 어디로 이동한다는 정보만 준다. 애니메이션에서는 이동하는 동안 주인공을 위기에 빠뜨려 극의 긴장감을 끌어올리기 위한 장치로 깊은 숲속과

무서운 늑대들의 공격을 삼입하였다. 늑대들은 어린 아이들을 고려하여 너무 무섭지 않도록 표현되었으며, 오늘이가 쫓기는 상황에 집중하였다.

다음에 만난 이무기는 뱀이라는 징그럽고 무서운 이미지를 탈피하고, 짧은 팔, 통통한 몸매, 공작새 같지만 짧은 꼬리를 가진 둥그스름한 캐릭터이다. 여의주를 8개나 가지고 다니면서 용이 되려고 하지만 되지 못한다. 용이 되려는 욕심에 오늘이가 가지고 있는 여의주마저 협상을 통해서 갖게 된다.

그림7. 무서움을 탈피한 이무기 캐릭터

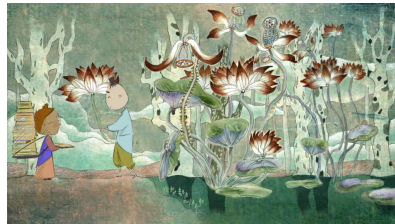


7단계인 ‘동굴 가장 깊은 곳으로 접근에서 이무기를 타고 원천강으로 온 오늘이는 주변이 얼어붙어버린 것을 본다. 그리고 거대한 얼음 속에 갇힌 야아를 발견하고 울음을 터뜨린다. 질서가 깨진 원천강은 본래의 모습을 잃고 얼어붙어버렸다. 원천강의 질서가 무너져 모든 것이 얼어붙는 위기가 더해졌다. 8단계인 ‘시련’단계에서 7단계에서 확장된 위기가 더 조된다. 오늘이는 벼랑 아래로 떨어질 위기를 맞는다.

자신보다 타인을 생각하게 된 이무기가 용으로 변하면서 위기에서 벗어나 9단계 ‘보상으로 들어간다. 이무기는 자신의 행복을 용이 되는 것으로 설정하고 용이 되기 위해 여의주를 수도 없이 모았다. 그러나 아무리 모아도 용이 되지 못했지만, 위기의 순간에 자신을 버리자 이무기는 용이 될 수 있었고 그의 행복을 이룰 수 있었다. 타인을 위함으로써 진정한 행복을 찾을 수 있다는 교육적 메시지를 전달한다.

용은 자신의 입에서 불을 뿜어 원천강의 얼음을 녹여 원천강을 회복시킨다. 이 과정에서 원작의 '귀환'단계에서 오늘이가 수행하는 일들이 자연스럽게 이루어진다. 애니메이션의 서사가 원천강 귀환의 과정이며 그 보상이 귀환의 성공이기 때문에 영웅의 여정 10단계인 '귀환'은 애니메이션에서는 생략되고, 이 '보상' 단계로 서사가 압축되었다. 오늘이 역시 회복된 원천강에서 야아를 다시 만나게 된다.

그림5. 용이 구름을 물면서 소년이 날아가는 장면 그림6. 매일의 소원이 이루어지는 장면



12단계인 '영약을 가지고 귀환'에서는 용이 가졌던 여의주가 제자리를 찾으면서 계절의 질서가 돌아오는 것으로 마무리된다. 원작에서 오늘이가 협력자들에게 보답을 하고 신녀가 되는 서사는 생략되었으며, '행복과 세상의 질서'라는 영약을 얻게 되는 서사가 강조되었다.

애니메이션<오늘이>에서 주인공 오늘이는 작고 여린 아이이다. 이 아이가 행복과 단절된 상황에서 다시 회복하기 위해 꾸준히 나아가는 여정은 같은 어린이들에게 동정심을 느끼게 하기 쉽다. 또한 얼어붙은 야아를 만났을 때, 슬픔에 눈물을 흘리는 여린 마음은 같은 나이의 관객들에게 동정심을 불러일으킬 수 있는 캐릭터이다.

애니메이션<오늘이>는 어린이를 대상으로 한 작품이다. 도덕성을 배워가는 나이의 어린이 수용자 시각에 적합하도록 플롯과 캐릭터 구축에도 보다 섬세한 관심이 필요하다. 신화를 각색함에 있어 이는 큰 상황맥락이다. 애니메이션<오늘이>는 어린이 관객들이 좋아할 귀여운 오늘이와 코믹한 캐릭터인 매일이, 신비스러운 소년, 동화적 색채가 짙은 연꽃

등의 캐릭터를 적절하게 각색하였다. 도둑들로 인한 주인공의 위기와 권선징악 이야기, 주인공의 죽을 위기와 협력자들의 변신을 통해 어린이들이 흥미로울만한 플롯을 구축하였다.

3.2. 연극〈오늘이〉의 플롯과 캐릭터

극단 같이가치의 <오늘이>는 2018년 인형극으로 제작된 이후 2019년 서울문화재단의 지원사업에 선정되어 ‘우리 신화 우리 이야기’라는 타이틀로 2020년 1월 대학로 예술극장에서 연극<오늘이>로 초연된 작품이다. 제주 무속 신화를 동시대적인 관점에서 재해석하여 오늘날 우리가 겪고 있는 사회의 이슈들을 작품에 녹여 넣었다. 과거의 신화를 현재의 이야기로 가져오기자 한 작품이며, 청소년 이상 성인들을 관객층으로 하고 있다.

다음은 연극<오늘이>의 줄거리와 원작과의 비교표이다.

- T① 한 20대의 공무원 준비생 여성이 힘든 현실에 지쳐가고 있는데 신나는 음악과 함께 괴상한 무리가 춤을 추며 다가온다. 그리고 여자는 그들이 가져온 신비한 여행가방 속으로 빨려 들어간다.
- T② 낯선 들판에 정신을 차린 여자는 자신이 누군지 잊어버렸다. 신비한 목소리의 마고할미에게 오늘이라는 이름을 받는다. 마고할미는 자신을 찾으려면 달나라 원천강에 있는 계수(季樹)나무 열매를 먹어야 한다는 걸 알려준다.
- T③ 오늘이는 흰 길을 따라가다 모든 걸 책으로 배워 융통성 없는 장상도령을 만난다. 홀로 공부만 해서 외로운 장상은 순수한 오늘이를 속여 결혼을 시도하지만 오늘이의 착한 모습에 스스로를 반성한다. 장상은 오늘이에게 원천강 가는 길을 알려주고 원천강에 가면 자신이 공부하는 이유를 알아봐 달라고 부탁한다.

- T-④ 연못에서 만난 연꽃은 인간이 쏟아낸 더러운 말(言)들로 뒤엉켜 고통 받고 있다. 오늘이의 노력으로 고통에서 벗어난 연꽃은 오늘이에게 원천강 가는 길을 알려준다. 그리고 다시 연꽃이 만발할 방법을 알아 봐달라고 부탁한다.
- T-⑤ 바닷가에는 용이 되는 연습을 하고 있는 큰 뱀이 있다. 대대로 용이 된 집안의 큰 뱀으로 꼭 용이 되어야하는 압박에 시달린다. 큰 뱀은 자신을 찾으러 가는 오늘이에게 용기를 얻어 스스로도 진정한 자아를 찾으리라 마음먹는다. 그리고 오늘이를 바다 건너로 데려다 주기로 한다.
- T-⑥ 매일이는 이성에게 사랑받고 인기가 많아지고 싶어 외모 가꾸기와 SNS에 빠져 산다. 그런 매일이를 본 오늘이는 그것이 진짜 그녀의 모습이라고 느낀다. 오늘이를 통해 모든 게 헛된 상상임을 느낀 매일이는 눈물을 흘린다. 그리고 진솔한 대화로 가까워진 둘은 서로를 이해하며 진정한 자신을 찾기로 다짐한다.
- T-⑦ 오늘이는 매일이의 도움으로 원천강에 도착한다.
- T-⑧ 원천강에는 아무 것도 없다. 그리고 그동안 만났던 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일이가 명령들처럼 나타나 각자의 고통을 토로하며 오늘이를 괴롭힌다.
- T-⑨ 오늘이는 극심한 고통 속에서 이들과 자신의 공통점을 발견한다. 그리고 그들이 현실의 자기였다는 것을 깨닫는다.
- T-⑩ 신비한 마고할미의 목소리가 들리자 오늘이의 고통은 잠시 사라진다. 이 모든 게 진정한 자신을 찾게 도와주고자 했던 마고할미의 계획이라는 것을 알게 된다. 오늘이는 순수했던 어릴 적 모습을 돌아보게 되고 현실에 의해 잊고 있던 그 마음을 다시 되찾게 된다.
- T-⑪ 진정한 자신으로 살아갈 마음의 힘을 얻어 신화의 세계에서 현실 세계로 돌아온다.

표4. 연극<오늘이>와 원작의 서사 및 인물 비교

단계	연극<오늘이>의 서사 및 캐릭터	원작의 서사 및 인물
1. 일상세계	T-① 20대 여성, 괴상한 무리들	① 오늘이
2. 모험에의 소명	T-② 오늘이, 마고할미	② 백씨부인, 오늘이
3. 소명의 거부	해당내용 없음	해당 없음
4. 정신적 스승과의 만남		
5. 첫 관문의 통과		
6. 시험, 협력자, 적대자	T-③, T-④, T-⑤, T-⑥ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매 일	③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일, 시녀궁녀
7. 동굴 가장 깊은 곳으 로의 접근	T-⑦ 오늘이	⑧, ⑨ 오늘이, 문지기, 부모님
8. 시련	T-⑧ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매 일	해당 없음
9. 보상(검을 손에 쥐)	T-⑨ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매 일	⑩ 오늘이, 부모님
10. 귀환	해당내용 없음	⑪ 오늘이, 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일
11. 부활	T-⑩ 오늘이, 마고할미	해당 없음
12. 영약을 가지고 귀환	T-⑪ 삶에 힘을 얻은 20대 여성	⑫, ⑬ 신녀가 된 오늘이

연극<오늘이>의 1단계 ‘일상세계’는 지금을 살아가는 평범한 젊은 여성을 주인공으로 시작한다. 동시대 여성들이 겪을 수 있는 삶의 어려움을 안고 있는 인물이다. 이 장면에서 주인공의 대사를 통해 현재의 상황을 암시한다.

여자 안녕하십니까? 아니야... 저는 이 시대에 필요한 긍정에너지! 아니... 전문성을 갖춘 인재로써... 아니야... 저는 많은 사람들과 소통하고 싶어 지원하게 되었습니다. 꼭 뽑아주세요 하... 하...

전화가 오자 전화를 본다.

여자 어, 엄마. 그럼 잘 하고 있지. 엄마가 짜준 계획표대로 하고 있어. 이번엔 진짜 엄마 아빠 후배 돼야지. ... (중략) ... 아... 이모 알지. 와, 이모 좋겠네. 내가 연락한번 할게 ... (이하 중략)

소녀 고개를 숙인다. 사이.

여자는 지금 어떤 시험과 면접을 준비 중이고, 부모님의 기대가 심리적 부담으로 작용하고 있다. 또한 주변의 성공한 사례들로 인해 스스로 더 위축되는 모습을 보인다. 취업난으로 고통 받는 동시대 젊은 층의 모습을 반영한 장면이다.

2단계 ‘모험에의 소명’ 단계에서 주인공은 신화의 세계로 빠져 자신이 누구인지 잊게 된다. 마고할미로부터 ‘오늘아’라는 이름을 얻는다. 오늘아는 진정한 자신이 누구인지 알기 위해 길을 나아간다. 마고할미는 제주도를 창조한 모신(母神)으로 <원천강본풀이>가 제주도 무속 신화인 점과 연결하여, 현실공간과 신화적 공간을 구분하기 위해 창조한 신화적 인물이다. 마고할미의 신비로움을 더 강조하기 위해 시각적 효과는 배제하고 목소리로 공간을 채우도록 하였다.

사진1. 현실공간의 주인공



사진2. 신화적 공간의 주인공



원작 <원천강본풀이>의 백씨부인은 신화의 근원적 시간관념을 내포하고 있는 인물이다.⁴²⁾ 백씨부인은 세상의 근원과 맞닿아 있는 인물로 볼 수 있다. 연극에서는 마고할미를 신화 세계의 신(神)의 지위를 갖은 인물로 구현하였다. 마고할미는 오늘이라는 이름을 지어주며, 모험의 소명을 부여한다. 마고할미는 원작에서 오늘이라는 이름을 지어주는 마을사람들의 역할도 같이한다. 연극의 마고할미는 타(他)계주신화와 결합되고, 백씨부인과 마을사람들의 집합형상으로 새롭게 통합된 인물이다.

연극에서는 ‘장상-연꽃-큰 뱀-매일’ 네 인물을 동시대 사회적 문제를 은유적으로 녹여내어 새롭게 구축하였다. 장상은 자신이 진정으로 원하는 것은 뭘지 모르고 공부에 몰두하고 책에만 빠져 살아야만 하는 오늘날 우리 학생들의 모습을 대변한다. 홀로 공부만 함으로써 발생한 사람들과의 정서적 단절이 오늘이와 같등을 야기하는 요소로 작용한다. 장상은 발걸음 하나하나까지 계산되어 있어야하며 직선과 대칭으로만 움직여야하는 강박을 갖고 있다. 이러한 인물의 성격은 그 캐릭터를 관객으로 하여금 답답하고 순진해 보이게 만든다.

연꽃이 사는 연못은 쓰레기로 인해 썩어버린 곳으로 이곳에 사는 연꽃

42) <원천강본풀이>에서 백씨부인은 자신의 딸 박이왕을 천지왕과 배필을 맺게 하여 이승과 저승을 다스리게 되는 소별왕과 대별왕을 낳을 수 있도록 한 인물이다. 이승과 저승이 나뉘지 않는 모태의 세계가 있듯이 ‘시간’ 역시 나뉘지 않은 근원의 세계가 있다는 것이다.(고은영, 앞의 글, 2021, 82면.)

도 마음이 쓰레기 괴물처럼 변해버렸다. 이 연극에서 쓰레기는 실제 쓰레기가 아니라 ‘쓰레기 같은 언어’의 은유적 표현이다. 언어폭력에 상처받고 오염된 연꽃은 순수한 꽃(마음)을 보호하기 위해 방호복까지 입고 애쓰는 인물이다. 장상과 마찬가지로 연꽃의 내적인 문제는 캐릭터의 행동을 유발하며, 오늘이와 갈등을 빚는다. 언어폭력에 물들어 모든 인간을 믿지 못하는 연꽃은 오늘이의 방문을 경계하며, 내쫓으려고 노력한다. 그러나 본래 순수하고 연약한 연꽃은 오늘이의 선행에 마음의 문을 열게 된다.

사진3. 융통성 없는 장상도령



사진4. 쓰레기로 오염된 연꽃



바닷가에서 만난 큰 뱀은 대대로 용으로 승천한 집안의 아이이다. 다른 가족들은 모두 승천해 용이 되었는데 자신만 아직 용이 되지 못한 상태이다. 진정 자신이 하고 싶은 것이 무엇인지 모른 채 용이 되어야 한다는 압박감에 시달린다. 연극에서 큰 뱀은 요즘 학생들이 타인(부모, 가족 등)의 기대에 부응하기 위해 공부에 부담을 진 모습을 은유적으로 표현한다. 실제로 학생들의 학업에 대한 심리적 부담은 심각한 사회적 문제로 부각되기도 한다. 학업 스트레스로 초중고생의 25퍼센트가 자살을 생각하고 있다는 조사가 발표되기도 해 우려의 목소리가 나오기도 하였다.⁴³⁾ 이 문제는 오랫동안 지속해온 사회적 문제로 현재 성인들도 쉽게 공감할 수

43) 장구슬 기자, 「초중고생 4명중 1명 “성적 스트레스에 자해·극단선택 생각”」, 『중앙일보』, 2022. 7. 7. <<https://www.joongang.co.kr/article/25085158>>(검색일: 2022. 8. 7.)

있는 지점이다. 비단 학업뿐만 아니라 첫 장면의 여자가 겪는 경쟁 사회의 스트레스도 같은 맥락으로 볼 수 있다.

매일이는 SNS(소셜네트워크)에 중독된 소녀로서 내면보다는 외형을 중요하게 여기는 인물이다. 매일이는 SNS에 올라오는 자기 과시적 행동과 허영으로 남들의 이목을 끌고 싶어 한다. 그러나 내적인 공허함을 채우지 못하는 인물이다. SNS의 사회 문제는 여러 방면으로 나타난다. 사회적 거리감, 외모중심주의, 상대적 빈곤감 및 박탈감, 익명성과 스토킹, 명예훼손 등 개인의 자아를 불안정하게 만드는 문제가 많다. 연극에서는 매일이라는 캐릭터를 통해 외모지상주의를 비판하고자 하였다.

… (중략) …

매일 아니야. 사진을 찍을 거잖아요. 왜냐면 난 못생기고 똥똥 해서 웃기니까.

오늘 (매일이를 보고 매일이 말이 이상하다는 듯) 아는데... 거울을 한 번 보실래요?

매일 싫어요! 미쳤어요?

오늘 정말요. 보세요.

매일 정말 싫다니까요.

오늘 (도저히 모르겠다는 듯) 왜 자꾸 숨으세요?

매일 나는 예쁘지 않으니까요.

오늘 예쁜 게 뭐예요?

매일 (어이없다는 듯) 그걸 몰라서 묻는 거예요?

… (중략) …

위 대사는 오늘이와 자기의 외모를 숨기는 매일이의 대사이다. 매일이는 집에서 나가지 않고 핸드폰만 붙잡고 다른 사람들 외모를 온라인으로 평가하며 산다. 반면 자신은 예쁘지 않다고 생각한다. 오늘이가 매일이의 공간에 들어서자 매일이는 자기 얼굴을 숨긴다. 마치 파파라치에게 몰래 사진이 찍히는 듯한 상황이다. 예쁘지 않아서 숨는다는 매일이에게 오늘이는 순수하게 예쁜 것이 무엇이냐고 반문한다. 이후 매일이는 ‘예쁜 것’

에 대해 장황하게 늘어놓지만 결국 오늘이를 통해 모든 것이 공허한 것임을 알게 된다.

앞서 신화는 시대적 상황맥락에 따라 의미와 메시지가 변화한다고 하였다. 네 명의 등장인물들은 원작의 인물들이 가진 요소에 동시대적 맥락을 입혀 은유적으로 확장한 인물들이다. 캐릭터들은 자신이 누군지 모르고 순수하게 자신을 찾아가는 오늘이와 대립한다. 오늘이가 '진정한 자아 찾기'라는 과제를 수행함에 있어 이들의 문제점은 극적 갈등 요소로 작용한다. 또한 인물들의 내적 갈등은 동시대를 사는 청소년 이상의 연령대 관객들과 공감할 지점을 제공한다.

사진5. 승천(昇天)압박에 시달리는 큰 뱀



사진6. SNS에 빠져있는 매일이



연극<오늘이>는 7단계부터 새로운 플롯으로 구성된다. 연극도 애니메이션과 마찬가지로 8단계 '시련'이 새로운 플롯으로 나타난다. 원천강에 도착한 오늘이는 계수나무 열매를 찾아 잡으려하지만 손에 잡히지 않는다. 보상을 눈앞에 두고 획득할 수 없다. 이때 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일이가 망령처럼 서서 오늘이에게 자신의 괴로움을 토해낸다. 이 장면에서 점점 오늘이를 둘러싸고 죄여온다. 오늘이는 알 수 없는 그들의 행동에 의해 속박되고 짓눌려 상징적 죽음을 맞이한다. 죽음의 순간에 오늘이는 네 명의 인물이 그 누구도 아니라 현실의 자기 모습이라는 것을 깨닫는다. 자신을 찾기 위해 길을 나선 오늘이는 장상, 연꽃, 큰 뱀, 매일이를 만나면

서 자신이 갖고 있던 현실의 고통을 타인의 입장에서 이해하게 되었다. 스스로 자신의 내면을 돌아보는 자기 안으로의 여행을 한 것이다.

원작에서 협력자들의 문제는 연극에서 지금 우리의 문제로 전환된다. ‘나는 왜 지금 여기서 공부만 하고 있어야하는가, ‘나는 왜 꽃이 피지 못하는가, ‘나는 왜 용이 못 되는가의 문제는 ‘우리는 왜 교감하지 못 하는가, ‘우리는 왜 말로 상처를 주는가, ‘우리는 왜 타인의 기대에 부응하여 사는가, ‘우리는 왜 겉모습에만 집착하는가와 같은 동시대적인 질문으로 관객들에게 돌아간다.

자신을 객관적으로 바라본 오늘이는 죽음과도 같은 고통을 느끼게 된다. 상징적 죽음을 맞이한 오늘이는 더 깊은 내면에서 신화 세계의 초월적 존재인 마고할미를 다시 만난다. 마고할미는 그동안 깊숙이 숨어있던 오늘이 자신의 순수성을 볼 수 있게 도와준다. 신화에 나타나는 인간의 현실극복 자세는 현실도피가 아닌 현실의 한계를 직시하고 이를 극복하기 위한 방안으로 신과의 커뮤니케이션이 도입된다.⁴⁴⁾ 어린 자신을 마주한 오늘이는 혹독한 현실에서도 잊지 않아야 할 순수한 마음을 되찾고 스스로의 문제를 극복한다. 여기서 11단계 ‘부활이 성립된다.

사진7. 오늘이의 내면의 고통과 상징적 죽음

사진8. 순수한 자신을 발견한 오늘이



44) 변숙자, 앞의 책, 90면.

원작은 12단계 ‘영약을 얻어 귀환’에서 오늘이가 자신의 지위를 찾고 그 동안 받은 협력자들의 부탁을 해결하여 선녀로 승천하는 것으로 결말이 난다. 연극에서 오늘이는 현실을 살아갈 힘을 얻어 현실세계로 돌아온다. 연극<오늘이>는 진정한 자아를 찾고, 현재를 살아갈 힘은 결국 자기 내면에 있다는 메시지를 전달한다.

공연 창작 과정에서 ‘이 공연을 지금 왜 하는 가에 대한 질문은 지금의 관객을 직접 만나는 공연의 특성상 늘 고려해야할 부분이다. 린다 허천이 “각색은 각색되는 작품과 마찬가지로 언제나 맥락 속에서, 즉 시간과 공간, 사회와 문화 속에 있다. ... (중략) ... 많은 각색자들은 동시대 청중에게서 반향을 이끌어 내려 할 때 스토리의 시간을 갱신함으로써 이런 수용의 현실성에 대처한다.”⁴⁵⁾라고 하듯 동시대의 사람들과 작품으로 소통하기 위해서는 원작을 지금의 현실로 끌어들이는 것도 하나의 방법이다. 우리가 신화에서 발견해야 하는 것은 신화가 진정 현대의 우리에게 어떤 의미를 지닐 수 있는 가이다.⁴⁶⁾ 연극<오늘이>는 과거의 이야기인 신화를 지금 우리의 이야기로 각색하였다. 각색 과정에서 신화적 모티브를 재해석하여 동시대적인 문체와 결합하여 새로운 플롯과 캐릭터를 창조하였다.

4. 나가며

무속신화는 무가(巫歌) 형태로 전승되며, 제의를 통한 신과 인간의 의사소통에 의해 발생한다. 무속신화의 성격에 영향을 미치는 주요 요소는 제의라는 상황맥락과 여기에 참여하는 청중이다. 신화는 청중과의 관계에서 형성되는 것으로 대중적인 커뮤니케이션 상황에서 형성된 메시지로

45) 린다 허천, 앞의 책, 299면.

46) 변숙자, 앞의 책, 90면.

볼 수 있다.⁴⁷⁾ 본 연구는 제의와 신화 그리고 청중의 관계를 중심으로 제의에서 연극으로, 신화에서 드라마로의 변화 과정에 주목하였다. 그리고 오늘날 신화의 각색인 드라마가 연극과 영화 매체를 통해 시대의 상황맥락 안에서 관객과 어떻게 상호작용하는지 확인하였다. 제주의 무속 신화인 <원천강본풀이>를 각색한 애니메이션<오늘이>와 연극<오늘이>는 원작의 스토리가 중첩되며 매체 전환에 따른 적절한 변화가 있는 크로스미디어 각색이라는 공통점이 있었다. 한편으로 두 작품의 주요 관객층이 하나는 어린이고, 다른 하나는 청소년 이상의 성인이라는 차이점도 있었다. 관객층에 따른 오늘날 신화 각색을 플롯과 캐릭터 중심으로 살펴보았다.

원작인 <원천강본풀이>는 본래 주인공 오늘이의 여정에서 인물간의 갈등이나 내면의 갈등이 크게 나타나지 않는 신화이다. 애니메이션<오늘이>에서는 서사적 갈등 구조를 만들기 위해 새로운 캐릭터를 구축하였다. 오늘이를 돌보는 학 ‘야야’는 ‘도둑들’로 인해 상처를 입고 오늘이와 헤어지게 된다. 그로인해 원천강의 질서는 파괴된다. 오늘이가 다시 원천강으로 돌아가는 길에 만난 ‘늑대들’도 오늘이에게 직접적인 위협을 가져오는 새로운 캐릭터이다. 이러한 상황적인 주인공의 위기는 보는 관객들에게 직접적으로 불안과 서스펜스를 줄 수 있는 장치이다. 더욱이 상황맥락을 직접적으로 이해하는 어린 관객들에게 극적 긴장감을 불러일으키는 효과적인 방법이다.

원작의 반복되는 서사를 압축하여 보는 관객들의 피로감을 줄인 것도 어린이 관객을 위한 각색이라 할 수 있다. 매일리와 장상을 집합형상으로 통합하고, 소년이라는 새로운 캐릭터를 구축하였다. 이들 캐릭터들은 마치 어린이 관객 주변에 있을 법한 친구 같은 이미지로 구현하여 보다 친근하게 다가갈 수 있게 하였다. 우리 민화(民畵)와 불화(佛畵), 전통 문양

47) 위의 책, 61면.

의 한국적 색채를 과감히 사용하여 신화적이며 동화인 세계를 창조하였다.

연극<오늘이>는 원작에서 부족한 갈등 구조를 인물들의 내적 갈등에서 확장하였다. 작품의 등장인물들은 각각 동시대의 사회적 문제와 연관된 심리적 갈등을 가지고 있다. 이런 캐릭터들은 오늘이와 부딪히며 장면의 갈등을 만드는 요소가 된다. 작품의 관객층이 청소년 이상 성인이기 때문에 그들이 겪고 있거나 경험할 만한 문제를 드러낸다. 작품의 공간은 인간 내면에 존재하는 원초적인 신화 공간과 현실공간으로 구분되며, 이를 강조하기 위해 신화 세계의 신적 인물인 마고할미를 창조하였다. 마고할미는 본래가 제주도의 창조신이나 연극에서는 우리 내면의 무의식에 존재하는 근원적 존재를 은유적으로 표현하였다. 자기 내면에 있는 마고할미의 도움으로 주인공 오늘이는 현실의 문제를 신화의 세계에서 해결하고 다시 원래 세계로 돌아갈 수 있다. 연극은 심리적 문제의 해결책이 자기 내면에 있음을 관객들에게 제시한다.

관객층이 다른 두 작품의 신화 각색 방법을 살펴본 결과 어린이를 대상으로 하는 애니메이션<오늘이>는 보다 직접적으로 드러날 수 있는 상황적 갈등과 우리를 만드는데 초점을 맞췄다. 오늘이 캐릭터는 작고 여린 보호해주고 싶은 친구의 이미지로, 매일이는 잘난 척하는 알미운 친구처럼, 비 맞는 소년은 동정심이 가는 친구로, 이무기는 순하지만 욕심이 많은 인물로 구축하여 친근한 느낌을 부각하였다. 또한 사용된 색감도 신화적이며 동화적인 색채를 주로 사용하여 어린이 관객들의 눈에 적합하도록 표현하였다. 반면 연극<오늘이>는 상황적 위기보다는 심리적 갈등과 위기에 초점을 맞췄다. 그 갈등의 원인은 현재 우리가 겪고 있는 사회문제를 끌어들이므로써 청소년과 성인 관객들에게 지금 우리의 모습을 반성할 계기를 제시하였다.

신화는 단지 이야기로 전승되는 것이 아니라 ‘연출되는 것이다.’⁴⁸⁾ 신화는 제의적 상황맥락에 의해 달라진다는 의미와도 같다. 오늘날 우리는 이

러한 과정을 각색이라고 부른다. 신화의 각색은 각색되는 시대적 상황과 배경, 각색하는 사람, 이를 수용하는 사람에 따라 여러 형태로 표현되며, 의미와 메시지를 전달하도록 한다. 신화 각색이 중요한 또 하나의 이유는 잊혀 가는 오래되고 낡은 신화에 새로운 생명력을 불어넣는 역할을 하기 때문이다. 신화는 역사 저편에 있는, 인간 존재에 내재한 영원성을 지향하는 예술형식이다. 우리에게 삶에 의미에 대한 새로운 통찰을 주지 않는 신화는 실패한 신화이다.⁴⁹⁾ 과거의 신화가 오늘날 우리에게 의미 있기 위해서 우리와 상호작용을 통해 되살아나야한다. 신화는 과학이 주지 못한 우리 문제의 답을 줄 수 있다. 신화는 과학보다 더욱 정확하게 삶을 말해 주기 때문이다.⁵⁰⁾

48) 김열규, 『한국의 신화』, 일조각, 1985, 95-96면.

49) 카렌 압스트룀, 이다희 옮김, 이윤기 감수, 『신화의 역사』, 문학동네, 2007, 14-17면.

50) 카를 구스타프 융, 조성기 옮김, 『기억, 꿈, 사상』, 김영사, 2015, 11면.

참고문헌

1. 기본 자료

- 〈원천강본풀이〉, 1937년 박봉춘 구술본.
이성강 감독, 애니메이션〈오늘이〉(2003) 영상, 그림책.
극단 같이가치, 연극〈오늘이〉(2020) 영상, 대본.

2. 단행본

- 김익두, 『한국신화』, 한국문화사, 2005.
김열규, 『한국의 신화』, 일조각, 1985.
로버트 맥기, 고영범·이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2009.
린다 허친, 손종흠 외 옮김, 『각색이론의 모든 것』, 앨피, 2017.
변숙자, 『제의적 커뮤니케이션과 신화교육』, 역락, 2016.
서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018.
이성강, 『오늘이』, 한술수북, 2017.
이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2016.
조셉 캠벨, 박경미 옮김, 『네가 바로 그것이다』, 해바라기, 2004.
조엘 도르, 홍준기·강용섭 옮김, 『라깅 세미나·에크리 독해 I』, 도서출판 아난케, 2009.
최혜실, 『문화사업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2008.
크리스토퍼 보글러 지음, 함춘성 옮김, 『신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기』, 도서출판 무수, 2005.
카렌 암스트롱, 이다희 옮김, 이윤기 감수, 『신화의 역사』, 문학동네, 2007.
카를 구스타프 융, 조성기 옮김, 『기억, 꿈, 사상』, 김영사, 2015.
현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.
로만 야콥슨, 신문수 옮김, 『언어의 두 양상과 실어증의 두 유형』, 『문학 속의 언어학』, 문학과 지성사, 1997.
Richard Schechner, *Performance Theory*, The Taylor & Francis e-Library, 2004.

3. 논문 및 기타

- 고은영, 「〈원천강본풀이〉의 시간과 존재」, 『한국무속학』 제 42집, 한국무속학회, 2021.

- 고은임, 「원천강본풀이 연구: ‘오늘이’ 여정의 의미와 신화적 사유」, 『관악어 문연구』 제35집, 서울대학교 국어국문학과, 2010.
- 김수현, 「제의연극과 연극치료-치유형식으로서 제의연극의 현재적 양상과 특성」, 『한국연극학』 제 59호, 한국연극학회, 2016.
- 김유진, 「〈원천강본풀이〉의 신화적 성격과 현대적 변용 양상」, 『아동청소년문학연구』 6, 아동청소년문학연구, 2010.
- 서연호, 「바리데기신화의 무대화와 <엘렉트라>비교연구」, 『한국연극학』 제33호, 한국연극학회, 2007.
- 송태현, 「신화와 문화콘텐츠-제주 신화 ‘자청비’ 를 중심으로」, 『인문과학연구』 22호, 강원대학교 인문과학연구소, 2009.
- 신윤희, 이준희, 「TV드라마 서사구조의 신화원형분석을 통한 스토리텔링 디자인 모델」, 『한국디자인학회 국제학술대회 논문집』, 한국디자인학회, 2010.
- 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제 47집, 한국문학이론과비평학회, 2010.
- 이원영, 「〈가문장아기〉를 통해 본 한국무속신화의 세계적 소통가능성 고찰」, 『겨레어문학』 제53집, 겨레어문학회, 2014.
- 이진형, 「확장된 각색 인식과 상호텍스트성의 정치적- 린다 허천의 각색 이론을 중심으로」, 『대중서사연구』 제22권 4호, 대중서사학회, 2016.
- 이현승 · 송정현, 「〈이공본풀이〉의 스토리텔링 구조분석-보글러의 ‘영웅의 여정’ 과 구성요소」, 『동북아 문화연구』 65, 동북아시아문화학회, 2020.
- _____, 「조지프 캠벨과 크리스토퍼 보글러의 ‘영웅의 여정’ 에 따른 <원천강본풀이> 서사구성 요소 분석」, 『동북아 문화연구』 67, 동북아시아문화학회, 2021.
- 정선희 · 이지양, 「매체적 관점에서 텍스트의 변환 양상 및 의의 고찰-〈오늘이〉 텍스트를 중심으로」, 『어린이문학교육연구』 제16권 제3호, 한국어린이문학교육학회, 2015.
- 조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력-애니메이션〈오늘이〉를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 7(2), 한국콘텐츠학회, 2007.
- 최민성, 「신화의 구조와 스토리텔링 모델」, 『국제어문』 제42집, 국제어문학회, 2008.
- 장구슬, 「초중고생 4명중 1명 “성적 스트레스에 자해·극단선택 생각”」, 『중앙일보』, 2022. 7. 7. <<https://www.joongang.co.kr/article/25085158>> (검색일: 2022. 8. 7.)

Abstract

From <WoncheonGangbonpuri> to drama
—An adaptation of plots and characters according to the
audience

Kim Kijung

Myth is a message that arises from communication between God and man through a ritual. In shamanistic mythology changes in the context of transmission affect the character and function of the myth. This means that the form and message of myths change according to the context of the times. This study examines the Jeju Island shamanistic myth, <WoncheonGangbonpuri>, from the perspective of ritual to play and from myth to drama.

There is no particular dramatic conflict in the narrative of <WoncheonGangbonpuri>. However, the myth was adapted into a drama genre, theatre play and animation. The difference in the receptive layer creates differences of adaptation. The animation <O-Nu-Ri> was adapted into more direct and simple events for the children audience to understand the dramatic conflict. In addition, the characters in the characters were built with a sense of familiarity, sympathy, and cheekiness that was easy for the audience to understand. It also reflects educational effects while emphasizing good and bad and altruistic minds.

On the other hand, the play <O-Nu-Ri> targets adults above adolescents. The main motif is the social problems and internal conflicts experienced by individuals, and it has expanded into conflicts between characters. The animation space stimulates the fairy tale and mythological imagination. The play functioned to reflect on the present life through a clear distinction between the real space and the mythological space.

Myths can give answers to problems that science has not solved. <WoncheonGangbonpuri> is interacting with the context of the situation of our times and reviving in various forms, presenting new answers to us.

Keyword : adaptation, animation, audience, drama, ritual, theatre, *WoncheonGangbonpuri*

접 수 일: 2022년 6월 29일

심사기간: 2022년 7월 15일~2022년 8월 12일

게재결정: 2022년 8월 13일