designdb

vol 180 2002 07+08 www designdb com

캐릭터列傳

한국과 그 이웃 나라들

db plus 1 2002 〈IDEA〉 심사후기

멋진 한국, 새로운 디자인 파워하우스

07
9 771599 354003
1,000원

제1회
코리아 국제포스터 비엔날레 개최공고

1. 개최목적

2000년 세계그래픽디자인대회, 2001년 세계산업디자인대회 등 양대 세계디자인대회의 성공적인 개최를 기념하고, 21세기 정보화·디지털시대에 대비하여 지식정보산업의 중심인 그래픽 디자인의 세계적인 흐름과 방향을 제시하여 함께 공유하고자 함

2. 개최기관

가. 주최: 한국디자인진흥원
나. 후원: 산업자원부, 세계그래픽디자인단체협의회 (icograda), 성남시
다. 협찬: 웅진코웨이(주)

3. 출품분야 : 포스터

· 상업포스터
· 문화포스터 (스포츠, 관광, 전시, 행사, 아트 등)
· 공공포스터

4. 출품 부문 및 참가자격

가. 일반부문　　나. 학생부문 (대학재학생 이상)

5. 공식언어: 한국어, 영어

6. 출품물 신청·접수

가. 출품방법
① 접 수 처: 한국디자인진흥원 컨벤션팀
② 접수기간: 9.2(월)~10.18(금) ※우편 접수시 당일 도착분까지 유효
③ 접수방법: 우편 또는 직접 출품
- 1인당 출품작 수는 제한 없으며, 각 작품당 2점씩 제출
- 출품물 규격:
A1(594×941mm) ~ B0(1,030×1,456mm), 지관사용하여 제출
- 출품신청서
- 작품 슬라이드 1매 (120mm 이상, 도록제작용)
- 반명함판 인물사진 1매 (도록제작용)
※신청서는 홈페이지에서 다운로드 가능

나. 출품물의 요건
- 2000년 이후 제작된 포스터에 한함
(실제 제작되어 유포된 것 또는 유포될 예정의 작품)
- 작품은 인쇄물에 한함 (프린트된 출력물은 접수 불가)

다. 출품료: 없음

라. 출품작의 지적재산권 및 소유권
- 출품작은 주최측에 귀속됨
- 주최측은 상업적 목적의 전시, 도록 제작 등에 출품작을 사용할 수 있음.
(단, 출품자의 허락없이 타인에게 양도하여 상업적으로 사용할 수 없음)
- 도록은 출품작가의 경우 1부에 한해 50% 할인 판매됨

7. 심사

세계 정상급의 그래픽디자이너, 전문가로 구성된 심사위원단에 의하여 엄격하고 공정한 심사를 거침

8. 심사결과 발표: http://www.designdb.com

9. 시상내용 (시상내용 및 수량은 사정에 따라 변경될 수 있음)

시상내용	수 량	부 상
대상	1 (일반)	상장, $7,000
금상	2 (일반1, 학생1)	일반: 상장, $4,000 / 학생: 상장, $2,000
은상	3 (일반2, 학생1)	일반: 상장, $2,000 / 학생: 상장, $1,500
동상	5 (일반3, 학생2)	일반: 상장, $1,000 / 학생: 상장, $1,000
특별상	2 (일반1, 학생1)	상장 (icograda 회장상, KIDP 원장상)
입선	다수 (일반, 학생)	상장

10. 시상식 및 개막식

가. 일시: 2002년 11월 20일(수), 10:00
나. 장소: 코리아디자인센터 전시장 및 컨벤션홀

11. 출품물 전시

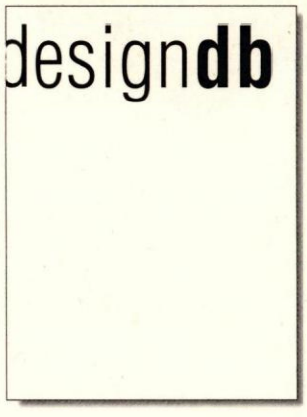
가. 전시기간: 2002년 11월 20일(수)~11월 30일(토)
나. 전시내용: 제1회 코리아국제포스터비엔날레 입선 이상 수상작
다. 장소: 코리아디자인센터 전시장

12. 문의처

한국디자인진흥원 컨벤션팀 http://www.designdb.com
TEL: 031-780-2161~5 / FAX: 031-780-2166
E-mail: posterbiennale@kidp.or.kr
주소: 경기도 성남시 분당구 야탑1동 344-1 코리아디자인센터 (우. 463-828)

kidp 한국디자인진흥원

격월간 〈designdb〉가 새로운 옷을 갈아입습니다. 21세기, 디자인은 더이상 멋이 아닙니다. 디자인은 문화입니다. 한국 디자인에 필요한 자양분, 이제 〈designdb〉가 선사하는 한국문화컨텐츠와 함께 한국 디자인의 숨결을 느껴보십시오.



통권 제180호(격월간)
발행처 한국디자인진흥원(원장 정경원) 주소 463-828 경기도 성남시 분당구 야탑1동 344-1번지 코리아디자인센터 전화 031-780-2114 팩스 031-780-2073 홈페이지 http://www.designdb.com
발행일 2002.07.15 등록번호 문화마02719 등록일자 1975.01.14 발행인 정경원 편집자문위원 이순인
기획·제작 (주)안그라픽스(대표 김옥철) 주소 136-022 서울시 성북구 성북2동 260-88 전화 02-743-8065 팩스 02-744-3251 홈페이지 http://www.ag.co.kr
편집 신현숙 dmsco7@ag.co.kr 박활성 hspark@ag.co.kr 디자인 이경수 mozart@ag.co.kr 사진 박정훈 jhbb@ag.co.kr 객원사진기자 윤행석 odeonst@hanmail.net
프리프린트 삼화칼라(02-2273-7058) 프린트 프린트플러스(02-462-3280) 표지용지 마분지 140g/m² 종이협찬 두성종이(02-583-0001)
〈designdb〉는 한국디자인진흥원이 발행하고 (주)안그라픽스에서 기획 및 제작합니다. 이 책에 실린 내용의 저작권은 특별한 표시가 없는 한 (주)안그라픽스에 있습니다.
〈designdb〉에 실려있는 어떠한 내용이라도 (주)안그라픽스의 사전 동의없이 무단으로 사용하실 수 없습니다. 본지는 한국도서윤리위원회의 잡지윤리실천강령을 준수합니다.

designdb

2002.07+08

db note

4 동양의 고전놀이 장기판 위에서 벌어지는 옛 캐릭터들의 한 판 승부

prologue

5 漢이 열 일곱 수로 승리할 때까지

6 등장캐릭터 소개 및 역할

story-line 1

9 꼭두각시놀음, 나무로 깎은 우리의 모습

12 손오공, 천궁에서도 자유롭고, 진경만큼이나 매혹적인 캐릭터

14 장승과 벅수, 만 가지 이야기를 품은 마을 지킴이

18 에마키에서 미야자키 하야오까지, 일본의 캐릭터 전통

story-line 2

23 허수아비, 미소와 조롱을 넘어서라!

26 마네키네코, 복을 부르는 고양이 캐릭터로 살아 남다

29 미인도, 옛 그림 속에 나타난 한국의 여성

story-line 3

35 천계의 상들, 극락 위계질서에 따른 불교 캐릭터

39 산해경과 일러스트레이션의 만남

44 시바, 세상을 채우는 신의 몸짓

story-line 4

47 신라 토우, 캐릭터로서의 미학적 가치

52 암각화, 최초의 캐릭터

54 마트로슈카, 러시아를 담는 무한수열 캐릭터

56 epilogue

yellow page

57 주 註

59 도움주신 분들

59 참고사이트

60 참고도서

61 진흥원 뉴스

db plus

62 2002 〈IDEA〉 심사 후기...멋진 한국, 새로운 디자인 파워하우스

정기구독 안내

http://www.agbook.co.kr을 방문하시면 한국디자인진흥원과 안그라픽스가 함께 발행하는 격월간 〈designdb〉를 손쉽게 정기구독하실 수 있습니다. 정기구독료 10,000원(1년간 6회분 + 등기발송료).

문의 080-763-2320

동양의 고전놀이 장기판 위에서 벌어지는 옛 캐릭터들의 한 판 승부

일반적으로 캐릭터란 일정 특징이나 성격이 강하게 나타나는 대상물을 모두 포함한다. 인물을 비롯해서 형태, 색채, 소리, 동작 등에서 다른 것과 차별되는 분명한 특징을 가지고 있을 때, '캐릭터가 어떻다.' 하고 표현하는 일상적 용어이다. 그러나 디자인의 한 분야, 나아가 하나의 산업으로서 캐릭터라는 말은 다음과 같은 보다 구체적인 의미로 사용된다. 즉, 캐릭터란 하나의 인격을 갖는 형태로서, 움직임과 표정이 살아있는(animated) 대상이며, 인쇄 매체, 영상 매체, 제품, 게임 등에 적용하여 부가가치를 높일 수 있는 디자인 결과물을 말한다.〈디자인사전〉, 안그라픽스, 2000, 54p 캐릭터의 의미 中

〈이상한 나라의 앨리스〉 제2편 〈거울 나라의 앨리스〉에서 아기고양이와 놀고 있던 앨리스는 무심코 거울 속으로 빠져든다. '거울(엉뚱한 면에서 1편에 나온 토끼굴에 전혀 뒤지지 않는)'을 통해 앨리스가 도착한 곳은 개울로 경계지어진 직사각형이 넓게 펼쳐져 있는, 거대한 체스판으로 이루어진 거울 나라였다. 여기서는 '거울' 나라란 명칭에 걸맞게 모든 것이 꺼꾸로이다. 한 곳에 머물고 싶다면 계속해서 뛰어야 하고, 오른쪽으로 가고 싶으면 왼쪽으로 가야 한다. 이곳에서 앨리스는 하얀 병졸로서 체스 게임에 참여해 여러 흥미로운 캐릭터들과 조우하며 갖가지 일들을 겪는다.

1865년 루이스 캐롤이 처음 이 책을 출간했을 때, 그는 아마 여기에 등장하는 캐릭터들이 130여 년이 지나도록 끈질긴 생명력을 지니고 살아남을지 짐작도 못했을 것이다. 훌륭한 캐릭터는 시공의 장벽에 가로막히는 일이 없다. 상상력이 풍부한 캐릭터는 단순히 아이들의 호기심을 자극하는 데 그치지 않는다. 예전이라면 예술가들과 학자들의 영감을 불러일으켰을 것이요, 요즘에는 디자이너와, 더욱 중요하게는 돈을 움직인다. 일례로 루이스 캐롤의 앨리스는 서구에서 이미 동화의 차원을 넘어선지 오래다. 문학비평가와 수학자, 철학자 등의 장난감이 되었음은 물론, 소설의 스토리와 등장 캐릭터들은 디자이너들을 끊임없이 자극해왔다. 앨리스를 영화화한 체코의 애니메이터 얀 쯔바크마이어는 한 인터뷰에서 그의 뛰어난 상상력에 찬사를 보내며 "루이스 캐럴은 초현실주의의 선구자입니다."라고까지 말한 바 있다.

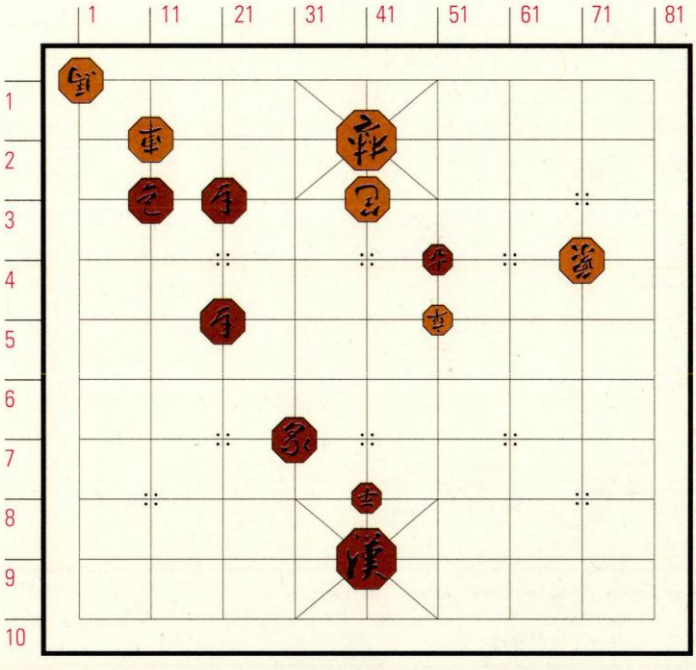
고전이 고전일 수 있는 것은 시간이 흐르고 강산이 바뀌어도, 심지어 비트와 디지털이 박동치는 시대에도 여전히 사람들에게 영감을 주고 새로운 옷으로 갈아입을 수 있기 때문이다. 훌륭한 캐릭터에게 이러한 힘을 주는 요소는 무엇일까? 감각적인 이름, 형태와 색채 등… 모두 캐릭터에서 빼놓을 수 없는 요소이다. 하지만 가장 탄탄한 힘을 실어주는 것은 그 캐릭터가 존재하는 무대와 거기서 펼쳐지는 스토리, 그리고 그를 통해 전해지는 생생한 공감각적인 느낌이 아닐까 한다. 몇 년 전부터 여기저기서 유행처럼 번지고 있는 지자체들이나 각종 단체의 캐릭터들이 사람들로부터 외면받는 이유도 여기에 있다. 캐릭터는 받아들여지는 것이지 구호나 선전문구처럼 주입되는 것이 아니다. 먼저 캐릭터가 있고 난 다음에 그를 이용한 캐릭터 산업이 존재하는 것이지 그 반대가 아니라는 이야기이다.

이번 호에 소개된 캐릭터들은 이런 맥락에서 나왔다. 21세기를 살아가는 우리에게 끊임없이 영감을 줄 수 있는 동양의 고전 캐릭터들, 그들에게 마음껏 뛰어놀 수 있는 무대를 마련해주고 싶었다. 앨리스가 체스판을 뛰어다닌다면 이들은 장기판을 종횡무진해야 제격일 것이다. 특히 한국과 그 주변 나라들의 캐릭터를 함께 소개하면서 장기판이란 무대는 더없이 적격이다. 서로 대결구도 속에서 일정한 룰에 따라 움직이면서도 함께 어울려 노니는 장기야 말로, 예로부터 때로는 충돌하고 때로는 어울리며 상생해온 동양의 캐릭터들에게 어울리지 않을까?

동양의 고전놀이 장기판 위에서 벌어지는 옛 캐릭터들의 한 판 승부. 여기에 스토리를 부여하는 것은 여러분 몫으로 남겨둔다.

장기판은 가로 10줄, 세로 9줄의 선으로 구성되어 있다. 이 중 가로와 세로가 만나는 90개의 교차점이 바로 말이 놓여지는 곳이다. 1984년 한국장기협회는 종전의 불편하고 비합리적이었던 기보를 통일하여 90개의 교차점을 아라비아 숫자로 표시하기로 결정했다. 이에 따라 쌍방이 앉은 자리에서 초(楚)를 잡은 편의 왼쪽부터 반대편 한(漢)의 오른쪽 끝에 이르기까지 각 교차점에 1에서 90까지의 수를 부여하였다. 행마는 기본적으로 원래 있었던 자리를 먼저 표시한 후, 움직이는 말과 움직인 후의 위치를 차례로 표시한다. 경우에 따라 상대방의 말을 따먹거나 장을 부를 때에는 뒤에 추가정보를 기입하기도 한다. 아래에 나온 기보와 漢이 열 일곱 수로 승리할 때까지의 수는 김지환 8단의 〈박보장기〉(서림문화사, 1990)에 나온 묘수풀이 중 하나를 발췌하여 편집의도에 맞게 변형한 것이다.

대 국 은 이 미 시 작 되 었 다 .



기보 1...48 漢士 58
기보 2...55 楚卒 45 呼 장
기보 3...49 漢將 39
기보 4...43 楚包 41
기보 5...54 漢兵 53 呼 장
기보 6...42 楚將 31
기보 7...25 漢車 35 呼 장
기보 8...45 楚卒 35 打 車
기보 9...23 漢車 33 呼 장
기보10...12 楚車 32
기보11...53 漢兵 42 呼 장
기보12...74 楚象 42 打 兵
기보13...13 漢包 53 呼 장
기보14...42 楚象 65
기보15...37 漢象 14 呼 장
기보16... 1 楚馬 13
기보17...33 漢車 42 장 승

장승과 벅수

한국의 마을 또는 절 입구, 길가에 세운 사람 머리모양의 기둥. 돌로 만든 석장승과 나무로 만든 목장승이 있으며, 전국에 분포한다. 장승의 기원에 대해서는 고대의 성기 숭배에서 나온 것, 장생고(長生庫)에 속하는 사전(寺田)의 표지(標識)에서 나온 것, 목장승은 솟대에서, 석장승은 선돌에서 유래한 것이라는 등의 여러 가지 설이 있으나 확실한 기원은 알 수 없다.

미인도

여성을 주제로 한 회화. 인물화 중에서 여성의 용자(容姿)를 미적 감상의 직접 대상으로 하는 회화를 말한다. 서양에서는 원시시대부터 누드화가 있었고, 회화가 인물화(초상화)로 직결될 만큼 미술상의 비중이 절대적이었다. 동양의 미인화는 단지 여성미의 표현만이 아니라 여자의 머리모양이나 의상 묘사에도 중점을 두어 풍속화·시대화(時代畵)로서의 성격도 짙다.

사천왕

세계의 중심에 위치하고 있다고 생각되는 수미산(須彌山) 중턱에 있는 사왕천(四王天)의 주신(主神). 사대천왕(四大天王)·호세사천왕(護世四天王)이라고도 한다. 욕계육천(欲界六天)의 최하위를 차지한다. 수미산 정상의 중앙부에 있는 제석천(帝釋天)을 섬기며, 불법(佛法)뿐 아니라, 불법에 귀의하는 사람들을 수호하는 호법신이다.

토우

흙으로 만든 인물상. 넓은 의미에서는 사람의 형상뿐만 아니라 동물이나 생활용구·집 등을 본떠 만든 것을 총괄해서 일컫기도 한다. 고대에 토우가 만들어졌던 목적은 장난감으로서의 것도 있겠지만, 주로 주술적인 우상(偶像)으로 만들어진 것이 많다.

암각화

자연 속에 노출된 바위나 동굴 벽에 여러 가지 동물상이나 기하학적 상징 문양을 그리거나 새겨놓은 그림. 암각화·암화·암벽각화·암벽화라고도 한다. 구석기시대부터 그려진 것으로 나타나지만 가장 두드러진 것은 신석기시대부터였고 청동기시대에 와서 가장 많은 제작이 이루어졌다.

꼭두각시

꼭두각시놀음에 등장하는 인형. 꼭두각시는 중국에서 괴뢰(傀儡)를 뜻하는 곽독(郭禿)에서 '꼭두'가 나왔고, 일본에서는 구구쓰(クグツ)가 되었다는 설이 있는데, 꼭두각시가 연희자(演戲者)의 조종에 의해 움직인다 하여, 주체성 없이 조종되는 사람이나 정부를 비유하기도 한다.

허수아비

새나 짐승으로부터 받는 농작물의 피해를 막기 위하여 막대기와 짚 등으로 사람의 형상을 만들고 헌 삿갓·모자 등을 씌워서 만든 물건. 벼이삭이 나와 수확할 때까지 새떼들이 날아와서 벼이삭을 쪼아먹으므로 그 피해를 막기 위하여 농가에서는 짚을 묶어 많은 허수아비를 만들어 옷을 입히고 모자를 씌워 논의 중앙 및 각처에 세웠다.

猫 일본의 상점 쇼윈도나 술집의 카운터 등에서 많이 볼 수 있는 고양이 인형. 손님을 부르는 것처럼 한 손을 들고 있는데 오른손을 들면 금전, 왼손을 들면 손님을 부른다고 한다. 우리말로 하면 '복고양이' 정도로 부를 수 있겠다.

마네키네코

書 중국 최고(最古)의 지리, 혹은 신화서. 작가는 하(夏)나라 우왕(禹王) 또는 백익(伯益)이라고 한다. 실제는 BC 4세기 전국시대 후의 저작으로, 한대(漢代:BC 202~AD 220) 초에는 이미 이 책이 있었던 듯하다. 이 책은 고대 중국의 자연관을 아는 데 귀중하며 신화의 기재(記載)가 비교적 적은 중국 고전 중 예외적 존재로서도 중요시된다.

산해경

絵 12~13세기 헤이안시대 일본에서 유행한 두루마리 그림. 주로 문학적이거나 불교적인 주제가 많이 그려졌는데, 어느 주제이든 '야마토에' 수법이 주로 사용되었다. '야마토에'는 자연을 치밀하게 묘사하기보다 선(線)과 제한된 안료로 간략하게 표현하는 방법으로 고도의 기교와 세련된 조형감각을 필요로 한다. 또한 에마키 안에 포함된 주석이 붙은 비교적 짧은 일정한 크기의 그림을 조시(草紙)라 한다.

에마키

馬 러시아의 대표적인 목각 민속 공예품. 정교한 그림이 그려진 통통한 인형을 돌려서 열면 그 안에서 또 다른 인형이 나오고 그것을 열면 더 작은 인형이 숨어 있다. 손톱만한 크기의 가장 작은 것까지 10개가 넘는 인형이 들어 있는 경우도 있다.

마트로슈카

춘향목으로 만든 장기알, 조선시대, 고도사(古都舍) 소장

象 힌두교 시바파(派)의 최고신. 그 기원은 일설에 인도 토착민의 신앙 속에 있다고 하나, 문헌상으로는 인도 최고(最古)의 종교·철학 문헌인 〈리그베다〉에 나타나며 폭풍의 신 루드라의 호칭이라고 한다. 베다 말기에는 독립된 신격(神格)을 가졌고, 최고신 또는 우주의 최고원리로 여겨지게 되었다.

시바

孫 중국 명나라의 장편소설 〈신괴(神怪)〉에 등장하는 주인공. 돌에서 태어났으며, 도술을 써서 천제의 궁전이 발칵 뒤집히는 소동을 벌인 죄로 500년 동안 오행산(五行山)에 갇혀 있었는데, 삼장법사가 지나는 길에 구출해주었다.

손오공

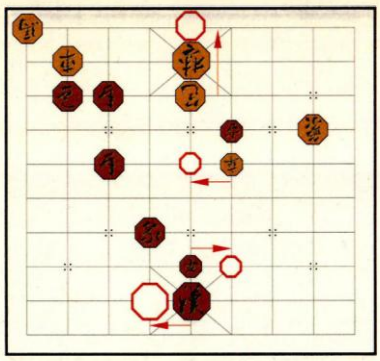
위의 캐릭터와 그 역할의 관계는 임의적인 것임을 알려둔다. 가능하면 해당 캐릭터의 성격을 반영해 연결했으나(예를 들어 평민, 혹은 서민들의 상징이며 혼자 우두커니 서있는 허수아비의 경우 병(兵), 바위에 새겨진 암각화의 경우는 '모양을 본뜨다' 혹은 '새기다'는 뜻을 가진 상(象) 등…) 그렇지 못한 것은 책의 구성상 임의로 배치하였다. 참고로 원래 장기의 알은 삼국지에 나오는 캐릭터에 종종 비유되곤 한다. 즉, 차는 8척 장신에 다섯 자나 되는 수염을 휘날렸던 관운장, 마는 기마번의 명수 마초에 비유되며, 포는 꼭 다리가 있어야 제 힘을 발휘하니 모사 진궁의 지혜를 입어 활약했던 여포에 적합하다. 또 상은 장판교에서 필마단기로 유비의 아들을 품에 안고 조조의 10만대군의 손에서 유유히 탈출했다는 상산 조자룡의 별명을 가진다. 상을 잘 활용하면 조자룡 헌칼 쓰듯 한다는 말도 있듯이 장기판 위에서 예측할 수 없는 곳까지 단숨에 뛰는 상을 비교하면 가장 어울린다.

漢

三十六計 走爲上計 (삼십육계 주위상계)

|

삼십육계로 달아나는 것이 상책이로다. 매사가 힘들고 애로사항이 많으며 마음이 불안하기만 하다.



楚

見而不食 畵中之餠 (견이불식 화중지병)

|

보고도 먹을 수가 없으니 그림 속의 떡이나 다름없는 형상이라. 노력해도 얻을 수 없으니 분수를 지켜야 한다.

기보1...꼭두각시...48 漢士 58

기보2...손오공...55 楚卒 45 呼 장

기보3...장승...49 漢將 39

기보4...에마키...43 楚包 41

글...심하용.공주민속극박물관 학예연구실장

꼭_두_각_시_놀_음_ 나무로 깎은 우리의 모습

어느 나라, 어느 민족이건 간에 그 나라의 민족을 대표하는 형상물 중 하나로 인형을 들게 마련이다. 인형이라 하면, 흔히 '사람의 형상, 흙·나무·종이·헝겊 등으로 사람의 모양을 흉내내어 만든 장난감' 정도로 알고 있는데, 그렇다면 우리나라를 대표하는 인형은 무엇이 있을까?

예로부터 우리 민족은 인형을 가까이 하는 것을 꺼렸다. 그것은 아마도 사람의 형상을 한 인형이 신앙적인 의례에 사용돼왔기 때문인 듯 하다. 마을입구의 서낭당이나 부군당에 모셔졌던 '목우(木偶)' 또는 '장승', 사찰에 모셔졌던 '나한상'이나 '동자목상', 상여의 장식품으로 쓰여지던 '목우', 짚으로 사람형상을 만들어 재앙을 피하려 했던 '제웅' 등은 바로 이런 신앙적 인형들의 예이다.

이외에도 비바람 속에서 논이나 밭의 농작물을 지키던 '허수아비'와 주로 어린 여자아이들이 가지고 놀던 풀각시, 베개를 아기인형 삼아 업었던 소꿉놀이 인형, 이 모두 친근한 인형의 모습이라 하겠다. 우리의 조상들은 다른 나라처럼 상품으로서 완성된 인형의 모습은 남기지 않았지만, 놀이(인형극)를 통해 인형과 가까이 할 수 있는 소중한 유산을 남겼다.

남사당패의 '꼭두각시놀음', 포장굿패의 '발탈', 사월 초파일에 행해졌던 그림자극 '만석중놀이', 충청남도 서산지역의 마을인형극 '서산박첨지놀이'는 우리의 소중한 문화유산이자 인형유산이기도 하다. 이 중 우리 나라의 대표적인 인형유산으로 불리우는 꼭두각시놀음 인형에 대해 이야기하려 한다.

'꼭두각시놀음'은 우리나라 중요무형문화재 제3호 '남사당놀이'에서 남사당패가 펼치는 6가지 놀이인 풍물(농악), 버나(접시돌리기), 살판(땅재주), 어름(줄타기), 덧뵈기(탈놀이), 덜미(인형극) 중에서 마지막 놀이인 '덜미'를 말하는 것이다. '덜미'란 아마도 인형의 목덜미를 쥐고 조종한다고 하여 이름이 붙은 듯 하다. 실제로 남사당패 출신 연희자들에 의하면 덜미란 목덜미를 잡고 논다는 데서 비롯되었다 하며, 공연장에서도 '꼭두각시놀음 놀자'라는 말보다는 '덜미 맞추자'는 말이 통용되어 왔다고 한다.

'꼭두각시'란 말은 인형이라는 뜻의 '꼭두'에 젊은 아낙이라는 '각시'가 합성된 단어이고 여기에 '놀음'이 다시 붙은 것은 놀다의 어간 '놀'에, 어미 '음'이 더해서 명사화한 것이다. 이 밖에도 '꼭두'에 대한 어의나 발음상의 유사성을 들어 중국 · 한국 · 일본으로 전파된 인형극의 흐름인 〈郭禿(KOK-TOUK)→ 꼭두 →くぐつ(GOU-GOU-ZOU)〉로 설명하기도 한다.

극은 인형의 주조종자인 '대잡이'와 인형과의 대화자인 '산받이' 그리고 잽이(악사), 대잡이손(대잡이 보조자) 등 20여 명으로 진행된다. 이 밖에도 등장하는 인물, 동물 및 소도구를 모두 합치면 무려 40여 종에 이르며 이들이 함께 펼치는 줄거리는 다음과 같이 '2마당 7거리'로 짜여진다.

제1...박첨지 마당
- 첫째, 박첨지 유람거리
- 둘째, 피조리 거리
- 셋째, 꼭두각시 거리
- 넷째, 이시미 거리

제2...평안감사 마당
- 첫째, 매사냥 거리
- 둘째, 상여 거리
- 셋째, 절 짓고 허는 거리

꼭두각시놀음에 나오는 인형의 재료는 주로 오동나무나 버드나무이며, 배역에 걸맞는 얼굴과 머리치장을 한다. 옷은 무명으로 입히는 것이 보통이다. 얼굴 등을 칠하는 물감은 아교 단청이라 하여 흰 돌가루와 아교를 녹인(데워서) 물에, 분말 물감을 첨가하여 원하는 색을 낸다.

꼭두각시의 나무인형들에서 우리는 '소박'과 '간결'을 먼저 느끼게 된다. 혹자는 소박과 간결을 '무성의'로 해석하기도 하지만, 그것은 성의가 부족한 것이 아니라 최대한으로 표현 의지를 절제하고 있음을 뜻한다. 어떤 사람은 남미나 아프리카 계열의 조상들과 흡사하지 않느냐고 하지만 전혀 그렇지 않다. 오히려 그곳에서는 과장된 습성이 보이기 때문이다. 그들의 인형은 일상의 인물상에서도 괴기스러움을 내포하는 데 비하여, 우리의 것은 인성미(人性美)를 지니고 있다.

● 박첨지

먼저, 꼭두각시놀음의 주인공인 〈박첨지〉를 만나보자. 박첨지는 극 중의 진행자이자 해설자로 흰 머리에 흰 턱수염을 가진 전형적인 할아버지 상이다.

이 할아버지는 화를 내는 법이 없다. 또한 집안 식구들을 등지고 팔도강산을 유람하면서 새 안식구를 들일 정도로 낭만(?)적인 면도 가지고 있다. 그러나 결코 '박첨지'를 미워할 수 없는 이유는 그의 어설픈면서도 포근한 외모가 우리 할아버지들을 연상시키기 때문이 아닐까?

● 꼭두각시

이에 반하여 〈꼭두각시〉의 얼굴은 심술궂은 아주머니를 떠올리게 한다. 얼굴에는 병마의 흔적이 가득 찍혀있지만, 허약함은 커녕 건강미가 넘친다. 위로 올라간 눈꼬리이지만 무섭지 않고, 일그러진 입모양새가 오히려 다정다감하게 느껴진다.

홍동지

젊은 성인 남자의 모습을 한 〈홍동지〉는 보기에도 민망하다. 실오라기 하나 걸치지 않은 모습으로, 온 몸은 붉은색, 남성을 드러내고 당당히 서있다. 부끄러운 기색은 전혀 보이지 않는다. 양반 앞에서도 수그러들지 않고, 외국의 괴물 앞에서도 물러섬이 없는 이 모습을, 월드컵에서 그라운드를 종횡무진 뛰어다니던 붉은 유니폼의 선수들과 비교함은 잘못된 생각일까?

홍백가

〈홍백가〉는 붉은색과 흰색의 두 얼굴을 가진 인형이다. 두 얼굴을 가졌다 하면, 양면성을 가진 이중인격자일 텐데, 꼭두각시놀음의 '홍백가'는 붉은 색 얼굴로 술을 마시고, 계산할 때 흰색 얼굴을 내밀며, "내가 언제 술먹었나!"라고 얘기하는 게 고작이다.

덜머리집

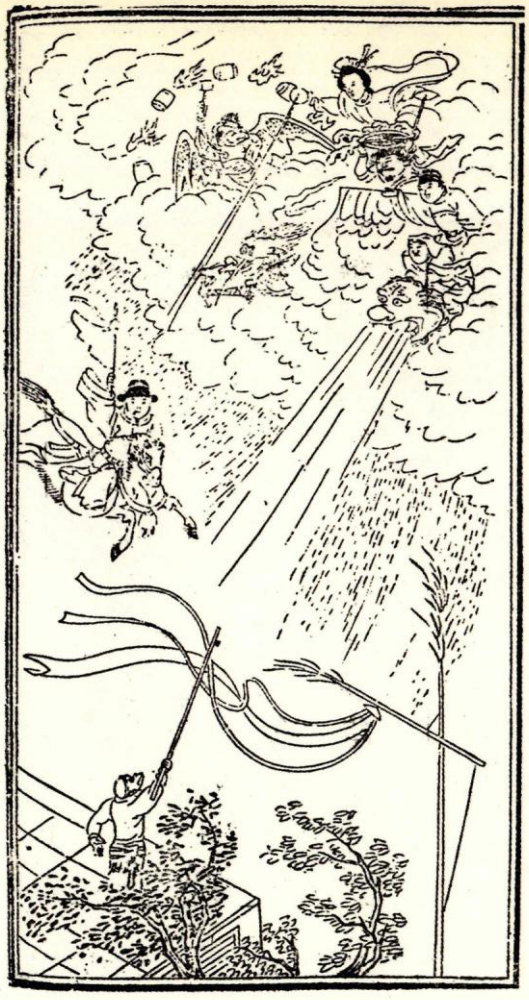
젊은 여인의 모습을 한 〈덜머리집〉을 살펴보자. 현대의 세련미와 화려한 색감에 익숙해져 있는 요즈음의 눈에 이 인형은 너무나 초라해 보인다. 허름한 치마저고리에 연지, 곤지를 찍었을 뿐이다. 그러나 일단 놀이가 시작되면, 우리의 춤 자락과 노래 가락에 가장 잘 어울리는 인형이 된다. 얌전한 우리들의 누이들이 붉은 악마가 되었던 바로 그 모습이다.

오늘날 완구점과 기념품 가게에서는 꼭두각시 같은 인형들은 찾아볼 수 없고, 파란 눈에 노랑머리 인형들로 가득 차 있다. 모든 인형들이 다 그럴 일은 아니지만 꼭두각시놀음의 인형처럼 간략하게 이목구비를 그리고 수더분한 옷을 걸친 모습이 그립다. 도끼로 찍어 만든 장승의 얼굴에서 풍기는 위엄과 미소가 오늘의 인형들에서는 전혀 보이지 않음은 어이된 일일까? 곡식을 축내는 새들을 쫓았던 허수아비의 모습에서 비바람 속을 꿋꿋이 살아온 우리들 농경민족의 소박한 삶의 모습을 연상케 되는 것은 무엇 때문일까. 이제 우리의 잊혀진 모습을 인형을 통해서 다시 찾아내야 할 때가 온 듯하다.

상여

슬퍼해야 할 〈상여〉의 행렬인데, 웃음이 절로 나온다. 상여 옆에 줄줄이 서있는 상도꾼(상여꾼)들은 탐관오리를 실은 무거운 상여를 매었음에도 힘들어 보이지 않는다. 심지어 웃고 있는 상도꾼도 보이는 듯 하다. 우리의 장례문화 그대로이다. 슬픔 속에서도 공동체의 삶 속에서 기쁨을 찾았던 그 모습이 인형 속에서도 보이는 듯 하다. 수수하면서도 우직함이 서려 있다.

글...황희경.성심외국어대학 교수



손오공 천궁(天宮)에서도 자유롭고, 진경(眞經)만큼이나 매혹적인 캐릭터

중국철학을 공부하는 내가 〈서유기(西遊記)〉에 관심을 갖게 된 것은 비교적 최근의 일이다. 중국과 중국인을 제대로 이해하기 위해서는 철학이라는 틀만이 아니라 역사나 문학을 통해서도 폭넓게 접근해야 한다는 당연한 사실을 새삼스럽게 자각했기 때문이다. 중국 문학 중에서도 이른바 4대 기서의 중요성은 이미 많은 사람들이 지적해온 바다. 그 중에서도 〈서유기〉는 서가에 꽂아놓고 시집을 펼쳐보듯이 꺼내 읽다가 그 새삼스런 재미와 깨달음에 종종 무릎을 치며 감탄하곤 한다.

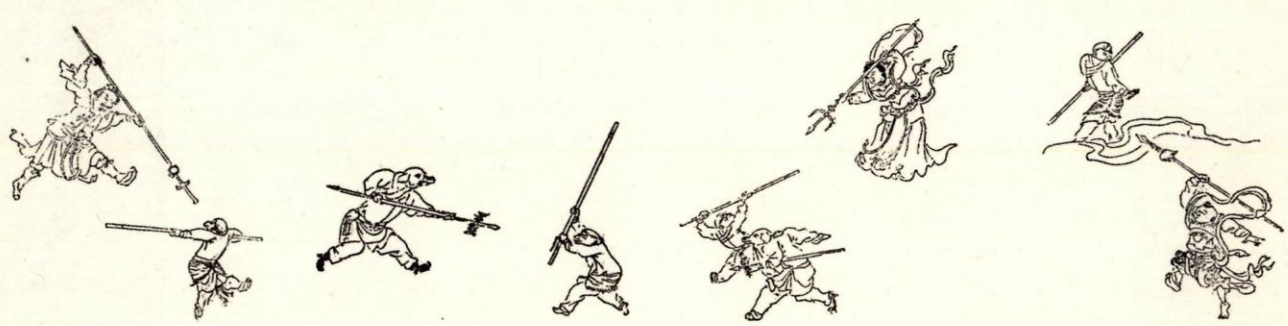
그 중 몇 가지를 소개하면 우선 제목부터가 걸작이다. 〈서유기〉란 말 그대로 서쪽(정확히 말하면 중원의 서남쪽에 있는 서천, 즉 인도)으로 '놀러간(遊)' 이야기라는 뜻이다. 당나라의 삼장법사(玄奘)와 세 제자인 손오공(孫悟空), 저팔계(猪八戒), 사오정(沙悟淨)이 서쪽으로 '놀러간' 까닭은? 불교의 진경(眞經)을 구하기 위해서. 오묘한 진리를 담은 불경을 구하러 인도에 간 것을, 그것도 배낭여행 하듯 가볍게 다녀온 것이 아니라 '여든 한 가지 난(難)'에 달하는 갖가지 고초를 겪으면서 갔다 온 것을 어떻게 '놀았다' 고 할 수

있을까. 이렇듯 제목부터가 따지고 보면 흥미롭다. 들리는 바에 따르면 일본에서 연속극으로 만든 서유기 속의 손오공은 상당히 진지하다고 하는데 자세한 것은 알 수 없으나 이는 삶을 대하는 일본인의 자세나 성격이 작품 해석에 무의식적으로 투영된 결과가 아닌가 짐작된다. 하지만 노는 것을 즐기는 '원숭이의 끼'가 제거된 손오공은 아무리 생각해도 좀 우습다. 〈서유기〉의 주연은 유약한 성격의 무능한 삼장법사가 아니고 탐욕스럽고 편협한 저팔계도 아니며 근면 성실하고 순종적인 사오정은 더욱 아니다. 따라서 서유의 주체는 천궁에서 난장판을 칠 정도로 겁 없이 용감하며 낙관적인 캐릭터 손오공일 수밖에 없다. 당연한 이야기지만 손오공이 빠진다면 서유기는 서 '유' 기일 수가 없다. 그런데 이렇게 놀기 좋아하는 '유원인'의 이름이 색즉시공(色卽是空)의 그 '공(空)'을 깨닫는다는 뜻의 오공이라는 사실 또한 의미심장하다. 원숭이가 고승의 법명을 가지고 있는 것이다. 이는 혹시 공을 깨닫게 되면 손오공처럼 기민하고 용감하며 낙관적이고 자유로워진다는 것을 암시하는 것은 아닐까. 모든 것이 결국에는 공한 것이라는 것을 깨닫지 못하고 순간에 불과한 것을 영원한 것처럼 집착하기 때문에 손오공처럼 자유로운 존재가 되지 못하는 것은 아닐까.

또한 삼장법사 일행이 인도에 도착하여 아난과 가섭에게 처음 받은 불경이 아무런 글자도 쓰여 있지 않은 무자진경(無字眞經)이었으며 그것이 도중에 바람에 날려 산산히 흩어졌다는 마지막 부분에 나오는 이야기는 너무도 매혹적이다. 자연 자체가 하나의 불경이라! 이 이야기는 무림의 고수가 될 수 있는 비결이 적혀있는 비급을 천신만고 끝에 구했더니 거기에는 아무런 글씨가 없더라는 어느 무협지의 이야기나, 글자가 적혀있는 인간의 책(有字人書)만 읽지 말고 글자가 없는 자연의 책(無字天書)을 읽으라고 했던 모택동의 말과 함께 내가 너무도 좋아하는 이야기다. 언젠가 해인사 가던 길에 가야산 관광안내도에 절이 많이 표시된 것을 보고 "산에 절을 뿌려놓았구나!"라고 했다가 같이 간 일행에게 멋진 표현이라고 두고두고 칭찬받은 일이 있다. 이 이야기를 좋아한 덕이다.

더욱 흥미로운 것은 그 다음 이야기이다. 무자진경을 잃어버린 일행이 석가여래를 다시 찾아가 이번에는 글자가 있는 진경을 구한다. 그런데 이번에는 별안간 광풍과 뇌성벽력을 만나 경문이 물에 흠뻑 젖는다. 그리하여 경을 돌에 널어 말렸는데 그 중에 한 장이 붙어 떨어지지 않자 삼장은 낙담한다. 그러나 손오공은 이렇게 스승을 달랜다. "무릇 하늘과 땅에는 모자라는 것이 있는 법인데 이 경만은 처음부터 완전한 것이었습니다. 지금 붙어서 찢어진 것은 불완전이라고 하는 진리에 호응하는 것으로 인력으로는 어쩌지를 못하는 겁니다." 이는 애초부터 자연을 완전한 것으로 보지 않았던 중국인의 자연관이 잘 드러나 있는 이야기로 손오공의 입을 통해 설파되는 또 하나의 진경이라고 할 만한 것이다. 그러니까 서유기에는 모두 세 가지 불경이 나오는데 첫번째는 무자진경이고 두번째는 유자진경(有字眞經)이며 세번째는 불완전함을 받아들이는 마음이라고 할 수 있겠다. 사실 완벽을 추구한다는 것은 자신에게나 타인에게나 모두 고통스런 일이다. 아마도 이런 마음을 가졌기에 손오공은 대범하고 자유로웠는지도 모른다.

이렇게 신출귀몰하고 용감무쌍한 천하의 영웅 손오공도 꼼짝 못하는 것이 있다. 바로 '정심진언(定心眞言)' 혹은 '긴고주'라고 하는 주문이다. 유약하고 무기력한 삼장법사가 대단한 신통력의 손오공을 통솔할 수 있는 것도 이 때문이다. 이는 손오공의 머리에 박힌 금고아를 조이는 주문이다. 손오공이 나중에 부처가 된 후에 이것을 가장 먼저 벗어던지고 싶어했던 것을 보면 그가 이것을 얼마나 두려워했는가를 알 수 있다. 금고아를 〈날아라 슈퍼보드〉라는 만화에서는 헬맷처럼 그리고 있지만 원래는 살 속 깊이 박혀 있는 것으로 묘사되어 있다. 나는 삼장법사가 이 금고아를 조이는 주문을 외우는 대목을 읽을 때마다 사람을 이렇게 꼼짝 못하게 만드는 것이 과연 무엇일까 생각하곤 한다. 아마도 그것은 헬맷처럼 외부에서 덧씌우는 것이 아니라 마음 속 깊은 곳에 자리한 아픈 기억이 아닐까. 긴고주는 그 기억을 상기시키는 그 무엇일 것이다. 아무리 행복한 사람도 고해와 같다는 인생을 살면서 영혼에 상처를 입지 않을 수는 없을 것이다. 나도 평소에는 아무 탈 없이 잘 지내다가도 문득 맥이 빠지곤 한다. 원숭이처럼 잘도 돌아다니던 마음이 한 생각에 억눌려 꼼짝 못하는 것이다. 이건 어느 곳에서 '삼장법사'가 주문을 외우고 있기 때문일까 아니면 내 캐릭터 때문일까.



글…양효경.MBC 문화부 기자 | 사진…이일섭

장승과 벅수. 이것들만큼 미욱하게 생긴 것들이 또 있을까. 오죽하면 "벅수같이 멍청하게 서있다."라고 했을까. 신(神)은 신이되 가장 인간을 닮은, 그래서 신격(神格)과 인격(人格)을 동시에 보여주고 있는 것들. 가장 친근하지만, 또 그만큼 가장 미더운 것들. 그것들이 장승과 벅수이다. 제대로 된 전각 하나 없이 그저 길가에 우두커니 서있는 것이 장승과 벅수인지라, 그 기원과 계통에 대해서도 확실히 알려진 바가 없다. 혹자는 지방에 따라 서울 근교에서는 장승, 삼남 지방에서는 벅수라고 부른다고 하고, 또 다른 설명으로는 벅수란 선인(仙人) 법수(法首)의 상(像)을 나타낸 것이고, 장승은 이러한 전통이 신라시대 노표(路標)로 쓰였던 장생(長生)에 얼굴이 새겨지면서 생겨난 것이라고 설명하기도 한다. 참고로 조선시대 중종조의 찬수관이었던 이맥(李陌)이 편찬한 〈태백일사(太白逸史)〉라는 책을 보면 선인 법수에 대해 다음과 같이 서술하고 있다. "곰 무리와 범 무리가 서로 다투던 옛날 환웅 천황께서 아직 군림하시기 전… 봉황은 날아들어 백아강(白牙岡)에 살고 선인은 법수교(法首僑)로 오고 갔으니 법수는 선인의 이름이다."

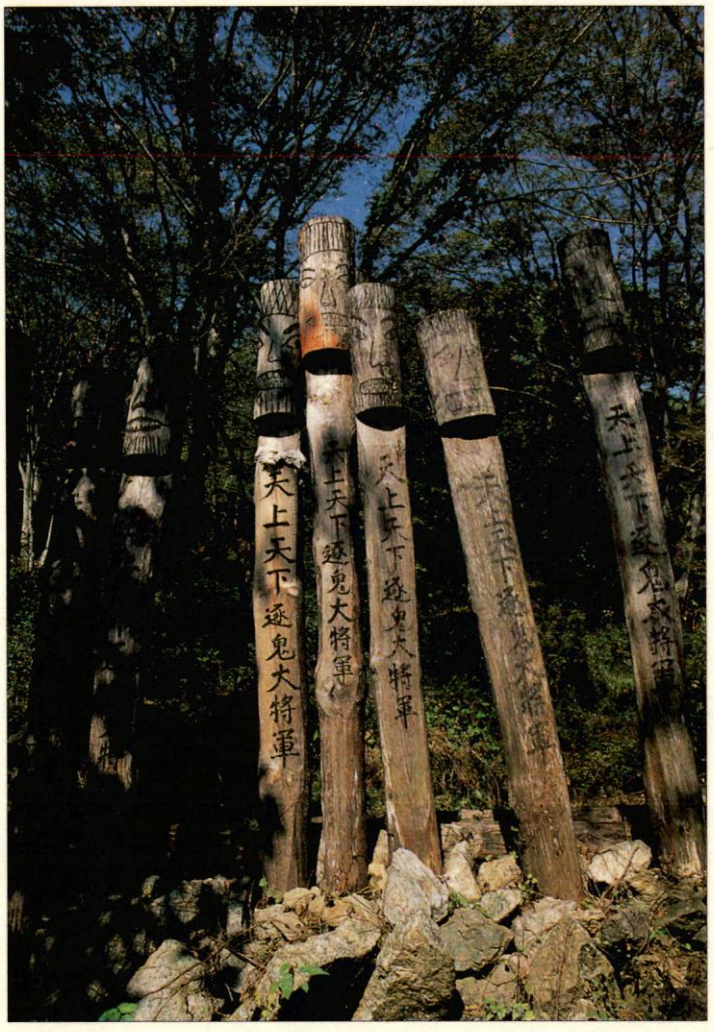
장_승_과_벅_수_ 만 가지 이야기를 품은 마을 지킴이

좀더 거슬러올라가는 설명으로는 선사시대부터 존재했던 솟대나 선돌(立石), 혹은 남근 숭배의 전통에서 그 기원을 찾기도 한다. 그러나 이 모든 말들이 추측에 불과할 뿐이다. 인간들의 이런 어리석은 설명과 무관하게 그들은 그저 길가에 무심히 서있다.

이러한 장승과 벅수는 마을 어귀에, 혹은 사찰의 입구에 서서 마을을 보호하고, 방위를 수호하며, 산천을 비보하고 더 나아가 불법을 수호하는 역할을 수행한다. 마을을 보호한다고 해봤자 산신(山神), 서낭신, 용왕신 등 마을을 지키는 상위신에 비하면 보잘 것 없는 하위신에 지나지 않는다. 사정이 이러하다 보니 부처님, 보살님, 사천왕 등 내노라 하는 신들이 지키고 있는 사찰에서는 더 말할 나위도 없다. 그들은 그저 그곳에 서있는 것이다. 그렇게 멀뚱한 것들에게 마을의 초입을 내맡긴 사람들이라니. 그렇게 무던한 것들이 백성이고 장승, 벅수이다.

무서우면서도 인자한 모습. 이것이 이들을 묘사하는 일반적인 방식이다. 그러나 사정이 그렇게 간단치만은 않다. 일단 생김새를 보면, 천하에 이렇게 못난 것이 따로 없을 것같이 생긴 것도 있는가 하면, 곱상한 것이 꼭 기생오래비 같은 것도 있다. 또 대개는 얼굴만 툭툭 깎아내어 만든 것들이지만, 문·무인석 빰칠 정도로 공들여 만든 것도 있다. 크기도 천차만별이어서 어떤 것은 사람 키의 두세 배가 넘는 장승이 있는가 하면, 어른 허벅지에도 미치지 못하는 것들도 있다. 이렇다 보니 이를 장승, 벅수라고 통칭하는 것이 무색할 정도이다. 그렇지만 어쩌랴. 이 못난 것들에게 변변한 이름이 있을 리 만무하니 말이다.

보통, 장승이나 벅수의 생김새를 한국인의 얼굴, 조금 더 감상적으로는 민초들의 얼굴이라고들 한다. '퉁방울 같은 눈, 주먹 같은 코, 반은 썩고 그 나마 성한 것은 들쭉날쭉 제멋대로인 이, 귀밑까지 찢어진 입(〈장승과 벅수〉, 김두하, 대원사, 1991, p8.)' 이라는 애정어린 묘사에는 이것이 한국 민중의 얼굴이라는 속내가 들어있다. 그렇지만 이것은 한번 더 생각해 볼 문제이다. 과연 이것이 한국인의 얼굴인가? 흔히들 하회탈을 한국인의 얼굴이라고도 한다. 하회탈과 장승, 벅수의 얼굴 사이에는 어떠한 공통점이 있을까?



하나는 양반의 얼굴이며, 또 다른 하나는 평민, 아니면 그보다도 못한 천민의 얼굴인가? 확실히 장승의 얼굴에는 정감을 불러일으키는 무언가가 있다. 그것은 나를 해치려 하지 않고, 나의 소박한 믿음을 의탁해도 좋을만한 구석이 있다. 그러나 이를 굳이 한국인의 얼굴이니, 민초의 얼굴이니 하며 끌어댈 필요가 있을까? 이런 노력을 하지 않아도 그것들은 충분히 우리에게 친근하며, 또한 사랑스럽다. 별 재주도 없는 사람들이 모여 돌을 쪼아내고, 나무를 깎아내리는 장면을 상상해보라. 그것들은 생김새와 상관없이 우리의 것이고, 백성들의 것인게다.

따지고 보면, 장승, 벅수도 불상, 보살상과 마찬가지로 하나의 상(像)이다. 물론 각각에 투영된 믿음의 차이는 엄청나지만. 사람들은 자신들과 마찬가지로 눈과 코, 입, 귀가 달린 존재로부터 위로받고자 했던 것이다. 왜 사람들은 선돌과 같은 추상적 형태로 만족할 수 없었던 것일까? 그것은 아마도 자신의 소원을 들어줄 수 있는 존재, 자신의 하소연을, 억울함을 보다듬어 줄 수 있는, 굽어내려다 봐주는 존재가 필요했기 때문일 것이다. 나뭇짐을 지고서, 보따리를 머리에 얹고서 마을 앞을 오가며 그들은 아무도 들어주지 않는 자신들의 속내를 늘어놓았을 것이다. "이 못난 것아, 내 말 좀 들어봐라."하고 말이다. 돌아서면서 그 못난 것에 고개 숙일 줄 아는 겸손한 마음을 가지고 있던 사람들. 그 사람들의 만가지 이야기를 품고 있는 못난 것들.

마을 입구가 어디인지, 동구 밖이 어디인지 도대체 알 수 없게 된 요즘, 이 못난 것들은 그나마의 쓸모조차 사라져버렸다. 그래도 아쉬운지 사람들은 이곳 저곳에 장승이며 벅수를 세운다. 그리고 또 한편에서는 '우상숭배'라며 열심히들 잘라내는 모양이다. 어리석은 짓이다. 그들이 모시는 그 지고한 신(神)과 이것들은 급수가 벌써 다르다. 장승이니 벅수가 할 수 있는 일이라고는 고작 전염병을 막고, 그저 마을에 흉한 일이 들지 않게 하는 것 뿐이다. 세상을 창조해냈다는 신을 믿는 자들이 상대하기에는 너무나 보잘 것 없는, 너무나 낮은, 너무나 못생긴 것이 장승이고 벅수인 것이다.

글...홍선미(필명).자유기고가

홍선미씨, 길을 걷다 장승을 만나다

세상이 온통 월드컵(World Cup)이다. 그 잔(Cup)에서 흘러나온 축제의 열기에 취한 사람들 속을 표표히 헤치고 걷던 나, 대퉁대퉁한 커다란 눈알 여섯 개와 딱 마주쳤다. 월드컵 메인프레스센터가 설치된 COEX 건물 앞에 장승 세 척. 대관절 언제부터 그곳에 몸붙이고 있었는지 모를 노릇인데, 잠깐 다리 쉬어갈 겸 이야기를 나눠보기로 한다.

나.....날씨가 꽤나 더워졌지요?

장승1.....글쎄, 저희야 워낙 무딘 체질들이라 비가 오면 비가 오나 보다, 눈이 내리면 눈이 내리나 보다, 바람이 불면 바람이 부나 보다 할 따름입지요.

나.....그거 참 부러운 경지네요. 아마 장승분들에겐 장승的 퍼스낼리티라는 게 있나 보죠, 나무색깔로 봐선 생긴 지 얼마 안 되신 것 같은데. 저도 이 근처 살지만 처음 뵙거든요.

장승2.....맞습니다. 여기가 아마 월드컵 기자들 본부쯤 되나 본데, 그 앞에 뭔가 한국 전통적인 상징물을 두어두고 싶었나 봅니다. 사실 저희들로선 이렇게 번화한 대로변에 서있는 게 다소 쑥스럽기도 하고 어색한 일입니다. 흠, 흠.

나.....어이쿠, 수줍은 장승이라니, 전혀 뜻밖인 걸요. 세 장승분들 생김새도 제가 익히 보아온 장승분들과는 달리 꽤나 익살스럽고 젊은데요? 지금이야 없어졌지만, 한 몇년 전까지 저희 학교 운동장 어귀에 서있던 장승분들은 꼬장꼬장 마른 데다가, 표정도 어찌나 험상궂은지 지나다니면서도 격의없이 말 붙이긴 좀 무서웠다구요.

장승3.....저희 장승계에도 몇 년 전부터 퇴출 바람이 불고 있어서 말입니다. 예전의 근엄함이나 뻣뻣함만으로는 살아남기가 어려워졌습니다. 사람들 사는 모양이나 심성이 많이들 변했으니까요. 요즘은 웃는 상을 하고 있는 친근한 장승, 어린이들의 눈높이에 맞추어 키높이를 낮춘 미니 장승, 12지신이라든가 유명인의 얼굴이라든가 이렇게 자기 분야가 확실한 장승이 인기랍니다. 뭐 지방에 살고 계신 어르신들이야 그럭저럭 자리보전을 하신다지만, 새로 태어난 젊은 장승들로선 나름대로 어려움이 많지요.

나.....늘 한결같은 표정을 하고 계셔서, 그런 속사정이 있는 줄은 미처 몰랐네요. 아무래도 옛날 장승님네들과는 작업환경이나 일의 성격이 다르긴 하겠어요. 아스팔트 보도에, 쉴새없이 지나다니는 차소리에, 바쁘게 걸어가는 수많은 사람들에…. 그래도, 묵묵히 서 계시는 세 분 장승을 뵈니 갑자기 숨쉬기가 좀 낫네요.

장승 일동.....그렇게 말씀해 주시니 고맙습니다. 저희야 그런 보람이 제일 크니까요.

나.....그럼, 욕들 보시구요. 대화 즐거웠습니다.

우리는 서로 정중히 허리를 굽혀 인사하고 헤어졌다. 당신도 만약 사는 게 너무 팍팍하다고 느껴진다면, 어느 흐린날 오후나 술취한 밤에 삼성역 근처를 지날 적에 이들을 만나보라. 서글서글하고 무던한 젊은 장승들과 이야기하다 보면, 세상이 조금쯤은 참을만 해질지도 모른다.

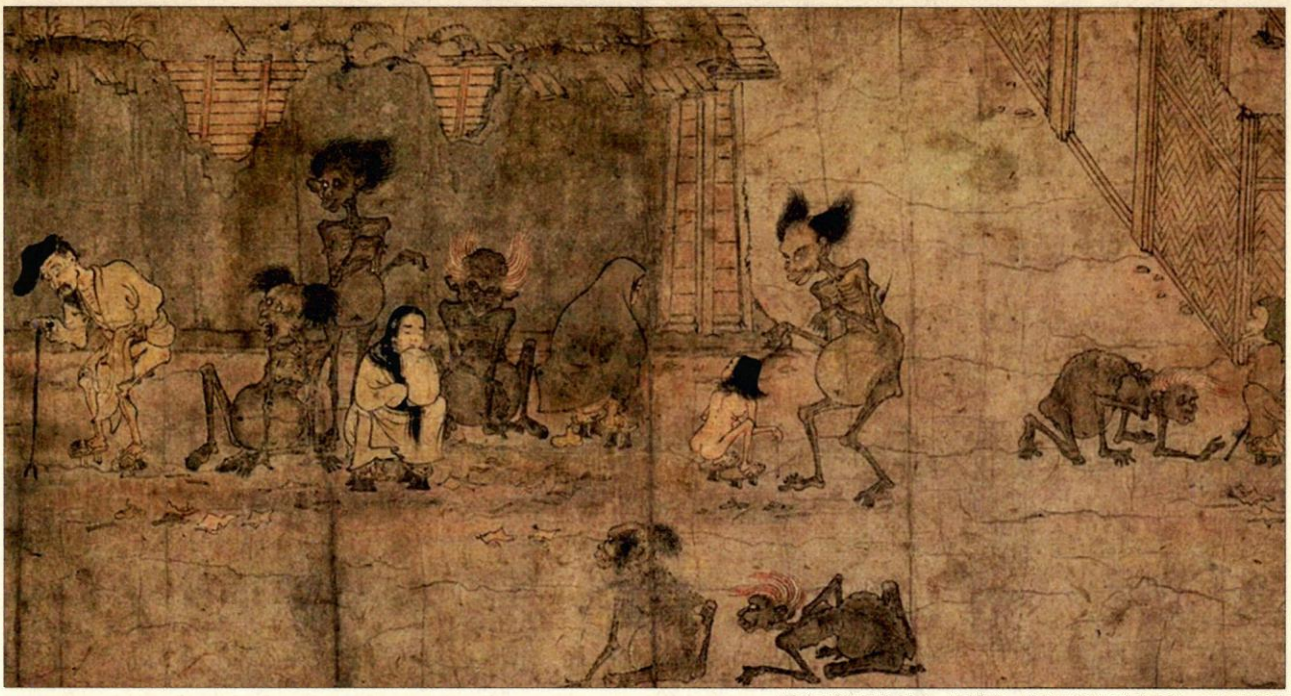
〈지고쿠 조시(じごくそうし)〉…紙本着色…헤이안시대(12세기)…동경국립박물관 소장

에_마_키_에서 미야자키 하야오까지, 일본의 캐릭터 전통

글…안혜정.전남대 사범대학 부설중학교 미술교사

12세기부터 13세기 일본 사회에서 유행하던 〈로쿠도 에마키(六道繪卷)〉 시리즈를 살펴보면 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉, 〈가키 조시(餓鬼草紙)〉, 〈야마이노 조시(病草紙)〉등 세태풍자적인 요소가 가득한 그림들이 있다. 로쿠도(六道)란 인간의 영혼이 각기 업(業)에 따라 천(天)에서 지옥까지 거쳐야 하는 여섯 단계를 말하며, 인간들은 생전의 업에 따라 여섯 가지 중 하나로 태어나게 된다. 여기에는 천상계(天上界), 아수라(阿修羅), 인간, 짐승, 아귀(餓鬼), 지옥(地獄) 등이 있다.

에마키(繪卷) 중 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉, 〈가키 조시(餓鬼草紙)〉에 등장하는 아귀들을 비롯한 각종 귀신, 요괴들의 독특한 캐릭터는 그 당시 사회의 단면들을 보여준다. 멀쩡한 사람조차 칼부림에 고통 받으며 고단한 삶을 살아가야 했던 암울한 시대에 이들도 사람들과 뒤섞여 함께 부대낀다고 여긴 까닭일 것이다. 한편, 당시의 에마키들이 사회적 격동기 승려들의 행동을 풍자하고 있는 반면, 승려 자신들은 일본 역사상 파란 많은 이 시기의 죄악상을 보고 느끼게



〈가키조시(がきぞうし)〉…紙本著色…헤이안시대(12세기 후반)…교토국립박물관 소장

된 동정심과 정신적 구원을 향한 열망을 보여주는 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉, 〈야마이노 조시(病草紙)〉를 남겼다. 이들은 불교 철학이나 암울한 죽음이라는 사후관에 대중과 화가들을 끌리게 한 당시 세계관을 표현했던 것이다. 아미타불의 극락정토에 왕생하기 위해 모든 것을 바쳤던 이 시대 사람들에게 지옥의 단편적인 장면들은 무서운 경고로 비쳐졌을 것이다. 더욱이 이런 모습들은 내란으로 인한 폐허를 통해 직접 피부에 느껴져 더욱 효과적이었을 것이다.

중생을 구원의 좁은 길에서 벗어나지 않게 하기 위해서 승려들은, 이를 벗어난 인간들이 겪게 될 영원한 고뇌를 누누이 설명한 불경과 그 주석에서 유래한 여러 단계의 지옥장면을 묘사한 그림들을 그들에게 보여주었다. 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉는 모두 비교적 짧은 일정한 크기의 그림들로 구성되어 있는데, 주석의 뒤에 연결되어 있는 이 그림들은 죄인들이 세상에서 지은 죄의 정도에 따라 여러 종류의 고통을 받고 있는 불교지옥의 여러 단계를 나타내고 있다. 이 장면들의 비슷한 묘법에도 불구하고 이 에마키에서 각각 다른 화가들의 솜씨를 구별할 수 있다. 회화적 관점에서 지하세계의 음울하고 어두운 배경을 뒤로 붉은 선혈이 낭자하고, 치솟는 불길아래 벌을 받는 인간들을 처참하게 그려낸 장면은 주목할만하다. 이는 무서운 공포로 다가서기보다는 우스꽝스럽게 느껴지는 면이 없지 않아 약간의 경고쯤으로 보여진다. 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉의 화가는 헤이안시대 전반에 걸쳐 사찰 그림들뿐만 아니라 궁중의 장지문이나 병풍그림에 보이는 여러 가지 다른 종류의 지옥 장면들을 기초로 작품을 제작하였다. 〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉의 역동적인 표현은 이전의 어느 작품보다도 훨씬 뛰어나며 여기에서 우리는 12세기 말엽 혼란한 사회의 묵시적인 불안감을 엿볼 수 있다.

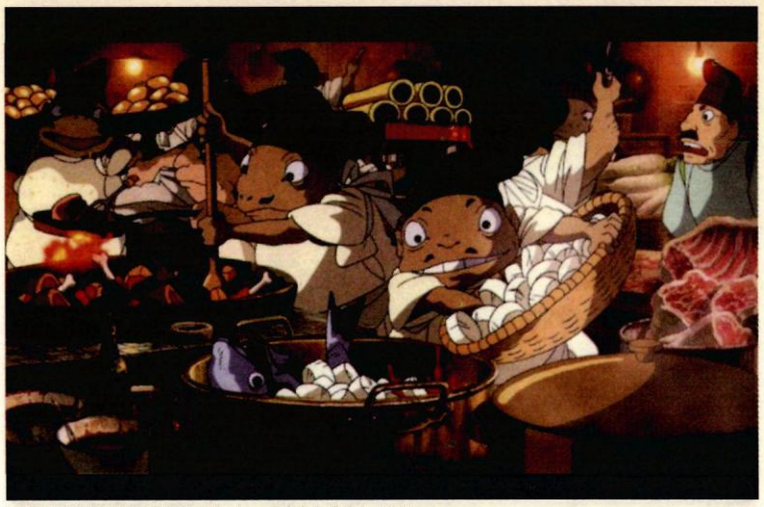
〈지고쿠 조시(地獄草紙)〉와 달리 〈가키 조시(餓鬼草紙)〉의 주인공은 인간이 아닌 아귀(餓鬼:pretas)들이다. 여기에서 몇 개의 장면들은 예리한 관찰력과 실로 아이러니컬한 사실주의로 인간세계를 묘사하고 있다. 생전에 탐욕 많고 인색하여 보시를 하지 않은

〈쵸주기가(鳥獸戱畵)〉...紙本水墨...헤이안시대(12세기)...동경국립박물관 소장

〈쵸주기가(鳥獸戱畵)〉...紙本水墨...헤이안시대(12세기)...동경국립박물관 소장

사람이 아귀로 태어나는데, 이 아귀의 가장 큰 고통은 멈추지 않는 허기와 갈증이다. 즉 영원히 기아에 허덕이도록 선고받은 존재들이다. 그들이 사는 곳은 아귀도(餓鬼道)로, 인간세계와 지옥의 중간에 위치하며 인간들에게는 보이지 않기 때문에 인간들 사이에 몰래 섞여서 선량한 불자(佛者)들이 바치는 음식을 먹곤 한다. 만일에 이 기회를 놓치게 되면 인간들의 배설물을 먹어야 한다. 그래서 그들은 먹을 것을 두고 다툼이 많은데 이를 아귀다툼이라 한다. 또한 아귀는 배가 수미산만큼 크지만 목구멍은 바늘구멍 같아 늘 배고픔의 고통에 허덕인다. 그 때문인지 아귀들의 사지는 해골같이 야위어 있고, 벌거벗은 채로 뜨거운 고통을 받기에 늘 목이 말라 있다. 이런 흉측스런 모습의 아귀들 모습을 상상하여 정형화시킨 화가의 역량은 실로 대단하다. 〈가키 조시(餓鬼草紙)〉에서 아귀들이 나타날 때 의례 등장하는 것이 아귀들의 갈증을 유발시키는 불과 그들을 한없이 허기지게 만드는 인간들의 음식, 그리고 그들을 약올리는 듯한 인간들의 즐거운 삶이다. 위와 같은 에마키들에 등장하는 역동적인 귀신그림들은 12세기 말엽 일본사회의 격동적인 혼란을 단적으로 보여준다. 불안한 시대의 방황하는 영혼들은 세상살이의 반영이며, 더 나은 세상을 향한 바램이었다.

한편, 일본의 강한 캐릭터 전통을 엿볼 수 있는 또 다른 에마키로 13세기 이래 교토(京都)의 서북쪽 산에 있는 코잔지(高山寺)에 보관되어온 네 개의 두루마리 〈쵸쥬기가(鳥獸戱畵)〉가 있다. 귀신과 아귀, 요괴들이 등장하는 〈로쿠도 에마키〉와는 색다르게 〈쵸주기가〉에서는 동물들이 인간세상을 풍자하면서 등장한 점이 매우 이채롭다. 권력욕을 향한 인간들을 향한 조소어린 신랄한 비판에서 그 당시 화가들의 역량을 엿볼 수 있다. 이들은 무사계급의 대두 이후의 사회적 격동기를 거치면서 승려들과 귀족계급의 세태를 꼬집은 사회풍자라고도 본다. 커다란 연잎과 오동나무잎으로 무사복장을 한 개구리들에게 쩔쩔매는 원숭이 천황 등의 모습이 단순한 먹선으로만 그려져 있어서 만화적인 요소가 돋보인다.



〈센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)〉...미야자키 하야오...2002

〈헤이세이 너구리대작전(平成狸合戦 ぽんぽこ)〉...다카하타 이사오...1994

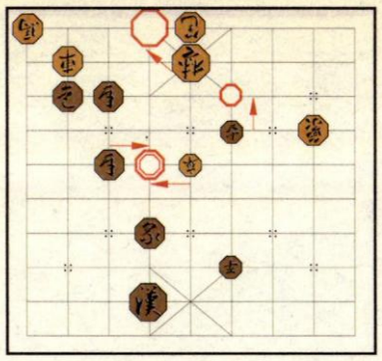
이 〈쵸주기가(鳥獣戯畵)〉를 보고 있자면 최근 개봉한 미야자키 하야오의 최신작 〈센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)〉에 등장하는 폴짝거리는 개구리신이 떠오른다. 사람들처럼 사고하고 행동하는 개구리들의 모습과 행동, 개구리들의 기발한 몸짓이 〈쵸주기가〉에 등장하는 모습과 너무도 닮아 있는 것이다. 또한, 꼭 개구리가 아니더라도 〈센과 치히로의 행방불명〉에 등장하는 귀신과 요괴들의 모습은 예사롭지가 않다. 이 애니메이션은 뜻밖의 장소에서 부모가 돼지로 변해버리는 수난을 겪는 10 살배기 소녀 치히로가 갖가지 정령과 귀신들의 집합소인 다테모노엔 온천장에서 부모를 구해서 정상적인 생활로 돌아가기 위해 혹독한 환경을 꿋꿋하게 헤쳐나가는 모습을 그려내고 있다. 일본의 전통 온천장을 중심으로 외부에서는 거리의 풍경, 내부에서는 빽빽하게 들어찬 장벽화를 배경으로 하여 일본 각지의 전래민화와 토속신앙 속의 정령, 귀신들과 각종 요괴들이 총출연한다. 상상의 세계를 잃어버린 현대 어린이들에게 일본 전통을 선사하고 싶은 미야자키 하야오(宮崎 駿)만의 바램이다. 미야자키는 이미 〈이웃집 토토로(となりのトトロ)〉, 〈원령공주(もののけ姫)〉, 〈붉은 돼지(紅の豚)〉를 통해 일본 전통 속에 살아 숨쉬는 인격이나 신격을 갖춘 동물들과 정령들, 그들의 변신하는 모습을 선보인 바 있다.

또 굳이 미야자키가 아니더라도 일본 애니메이션들을 보면 12세기 에마키서부터 드러나는 강한 캐릭터 전통이 현재에 이어지고 있는 모습을 곧잘 발견하곤 한다. 예를 들어 다카하타 이사오(高畑 勲)감독의 애니메이션 〈헤이세이 너구리대작전(平成狸合戦 ぽんぽこ)〉의 그 많던 너구리들의 기발한 전투장면, 혹은 히라기 아오이(ひいらぎあおい)의 원작 만화 〈고양이 남작 바론(猫の男爵バロン)〉을 바탕으로 한 콘도 요시후미(近藤喜文)의 〈귀를 기울이면(耳をすませば)〉 등의 애니메이션을 조금만 눈여겨보면 여기에 등장하는 무수한 귀신들과 요괴들, 인간에서 동물로 변신하거나 때론 그 반대되는 현상들, 인격과 신격을 함께 지닌 캐릭터의 근원이 바로 12세기에 등장했던 에마키임을 쉽게 알 수 있을 것이다.

漢

蒺手提弓 射而不中 (궐 수제궁 사이불중)

고사리 손으로 활을 잡으니 쏘아도 명중시키지 못하는 형상이라. 하는 일은 많으나 실속이 없고 작은 것을 얻으려다 큰 것을 잃을 수 있다.



楚

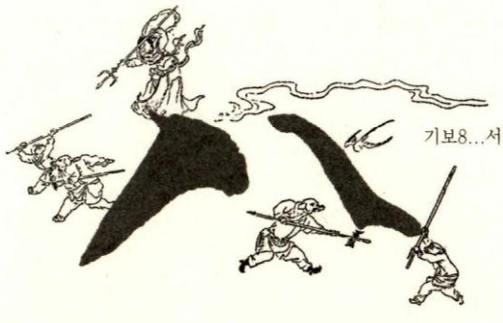
僅避狐狸 更踏虎尾 (근피호리 갱답호미)

여우와 살쾡이를 피했는데 다시 호랑이 꼬리를 밟은 형상이라. 한 고비를 넘기면 또 한 고비를 넘겨야 할 운이다.

기보5...허수아비...54 漢兵 53 呼 장

기보6...마네키네코...42 楚將 31

기보7...미인도...25 漢車 35 呼 장



기보8...서유기...45 楚卒 35 打 車

사진...이일섭

허_수_아_비_ 미소와 조롱을 넘어서라

글...이은홍.만화가

쉽게 떠오르는 풍경부터 그려보자.

바람은 산들 불고 햇살은 푸근히 살에 와 닿고 누렇게 익은 벼이삭 무리는 들큰한 냄새를 풍기는 호남평야 너른 들, 황금빛 바다. 느리게 일렁이는 파도 가운데 부표처럼 떠 같이 흔들리는 사람. 사람?… 이 아니라 막대기와 헌 옷가지, 지푸라기 따위로 사람처럼 꾸며 논 허수아비다.

가을 들판 여기저기에 서서 허수아비는 바람과 햇살을 한가로이 즐기는 듯하다. 바람에 허수아비가 흔들리면 참새는 그저 건성으로 피하는 시늉을 하고 말뿐. 해질녘, 벼를 쪼아 배를 채운 참새는 둥지로 돌아가기 전에 허수아비 어깨 위에 내려앉아 잠시 날개를 접고 쉰다. 평화롭다. 농부들이야 애가 타건 말건 아이들은 이런 풍경을 떠올리며 '허수아비' 란 제목으로 동시를 짓는다. 또 도화지에 맘 좋게 웃고 있는 '허수아비' 를 그린다. 어느 시인의 말마따나 '못난 놈끼리는 서로 얼굴만 봐도 즐겁다' 더니…. 그래서일까? 나 또한 허수아비를 생각하면 으레 정겨운 미소부터 떠오른다. 그런데 난 농부이어 본 적이 없는 사람이다.

또 하나, 말 그대로 새대가리인 참새들조차 두려워하지 않는 허수아비이다 보니 "허수아비~!"하면 쉽게 떠오르는 말이 있다. 무용지물! 맡은 일에 제 몫을 다 하지 못하는 이들을 가리켜 "이거 완전히 허수아비 아냐?"라고 비웃는다. 또 '권력의 허수아비'라느니 '허수아비 사장'이라느니 하여 괴뢰나 꼭두각시의 뜻으로 쓰기도 한다. 가을 들판이라는 정취 어린 무대에서 주인공 노릇을 하던 허수아비도 이럴 때는 사람들 사이에서 조롱거리로 전락하고 만다. 허수아비는 미소와 조소가 겹쳐진 이중 캐릭터인 셈이다.

이보다 좀 특이한 경우도 있다. 허수아비가 들판에만 있는 게 아니라는 거다. 이럴 때 허수아비는 사람들 사이에 꽤 큰 긴장 관계를 불러일으킨다. 3, 40년 전쯤 허수아비는 도시 광장에서 김일성이나 무장 간첩이 되기 일쑤였다. 10여년 전에는 광주 시민을 학살한 전두환이 되어 각종 집회에 나서야 했고 가끔 미국 대통령이거나 악덕 재벌이 되기도 했다. 그 실체들의 이름표를 가슴에 달고 온갖 저주와 욕을 먹다가 급기야 불에 태워지는 극형을 받고 나서야 제 역할이 끝나곤 했다. 이와 비슷하게 제웅이라는 게 있다. 정월 대보름 전날 밤, 우리 선조들은 이 짚으로 만든 허수아비인 제웅을 길에 내다버리곤 했다. 집안에 있는 모든 액을 이 허수아비에 담아 집 밖으로 쫓는다는 의미다. 또 전통 무속 가운데에는 제웅을 '해꼬지할 사람'으로 삼아 갖은 몹쓸 짓을 하는 경우도 있다. 그렇게 하면 실제 그 사람이 똑같은 고통을 겪는다는 거다.

들판과 광장, 길섶과 무당집뿐 아니라 허수아비는 전쟁터에까지 나갔다. 임진왜란 때 이순신 장군이 해남 앞바다를 지키며 성루에 빙 둘러 허수아비를 세워 놓았단다. 멀리 바다에 떠있던 왜군들은 이 허수아비를 진짜 군사로 알고 감히 쳐들어오지 못했다는 이야기다. 멀리는 삼국시대로부터 가까이는 동학 혁명에 이르기까지 이 허수아비 군사는 역사 속에 적지 않게 등장한다. 이 특이한 경우의 허수아비들은 들판의 허수아비와는 좀 달라 보인다. 그러나 이 모두 '가짜 사람'이라는 점에서는 똑같다. 더구나 그 효용성 면에서도 오십보 백보다. 제웅이란 허수아비가 실제로 효험이 있다면 아마 21세기 최고 히트 상품의 반열에 오를 것이 틀림없다. 값만 괜찮다면 나부터도 한 10개쯤 살테니 말이다. 허수아비 군사는 이제 통할 수 없다. 그나마 허수아비 화형식은 집단적인 의사 표현이란 점에서 조금 효용성이 있어 보이지만 단지 그뿐, 제웅이 가지는 상징성과 별로 다를 게 없다. 이 특이한 허수아비들을 떠올리면 나도 모르게 실소가 베어나올 뿐이다. 이제 허수아비는 미소와 조소에 이어 실소까지 겹쳐지는 삼중 캐릭터가 되는 셈인가?

나는 아니라고 생각한다. 이 가운데 진짜 허수아비는 딱 하나 있을 뿐이다. 어느 개그맨의 말투를 빌려보자. "허수아비가 왜 허수아비인줄 아나?" 내가 아는 허수아비의 어원은 이렇다.

'옛날 어느 마을에 허수라는 아들을 둔 가난한 농사꾼 아비가 있었다. 어느 날 허수가 집을 나가 오랫동안 들어오지 않더란다. 아비는 아들 허수를 찾아 이 골 저 골을 애타게 헤매고 다녔다고 한다. 그러다가 어느 마을에 들어섰는데 저 멀리 들판에서 논일을 하고 있는 사람이 아들같아 보이더란다. 온 힘을 다해 그리로 뛰어가다 거의 논둑에 다다라서 보니 진짜 허수인지라 반가움에 겨워 "허수야~!"라고 외마디 소리를 지른 뒤 그만 그 자리에 푹 고꾸라져 숨을 거두고 말았다. 그 순간 참새 떼들이 놀라 다 날아갔다는 거다. 그리하여 사람들은 허수네 아비를 본따 짚으로 인형을 만들고 허수아비라 이름 지어 논가에 세워놓았고 참새들은 그때 너무 놀란 나머지 그 인형만 보면 멀리 내뺐다고 한다.' 어디 유머 게시판에서 퍼온 이야기로 오해하지 마시라. 실제 민간에서 전해 내려오는 옛이야기다. 난 이 이야기를 빌어 진짜 허수아비는 딱 하나라고 주장한다. 바로 가을 들판에 서있는 허수아비다. 시대마다 모습은 달랐겠지만 어느 시대건 허수아비는 그 시대 농부와 같은 모습을 하고 있었으리라. 농부가 쓰는 모자와 농부가 입는 저고리를 쓰고 걸치고 농부처럼 표정을 짓고 있었을 것이다. 가을 들판에 정취를 얹혀놓기 위해 그냥 서있는 게 허수아비가 아니고 벼이삭이 영글은 가을 들판을 참새 떼로부터 지키기 위해 농부를 대신해 서있는 게 진짜 허수아비란 말이다. '가짜 사람'이건 말건 간에 '일하는 사람', 이것이 바로 허수아비라는 캐릭터의 참모습이다. 유감스러운 건 나름대로 진화(?)한 약은 참새

들 때문에 허수아비가 조롱거리로 밀려나 이제 눈에 잘 띄지 않는다는 것, 또 이글 맨 앞에 떠벌려 놓은 것처럼 많은 사람들이 허수아비를 풍경으로 감상할 뿐, 논이라는 일터나 농민이 하는 '일'과 함께 덧붙여 생각하지 않는다는 것이다.

나 역시 이 글을 쓰는 계기로 생각을 새로 가다듬고 있음을 고백하지 않을 수 없다. '허수아비와 평민 캐릭터'란 글 주제를 건네 받고도 한동안 내내 싱겁게 미소 짓고있는 허수아비만 떠올랐다. 허수아비가 귀족이 아닌 건 분명한데 평민이라니…. 평민? 그렇게 생각을 가다듬다 보니 허수아비란 바로 농민에 다르지 않다는 생각이 들었다.

대한민국의 역사는 고작 반세기를 겨우 넘겼다. 농사를 짓기 시작한 수 천년 역사이래 농민은 노예였고 상놈이었고 가렴주구에 시달리는 백성이었고 똥지겟꾼이었을 뿐이다. 이 세월 동안 농민과 함께 일터에 서있던 허수아비를 보고 정겨운 미소만 떠올렸다니…. 차라리 슬픔을 느꼈어야 할 일이 아닌가. 지금도 농민의 형편이 그리 좋지 않다는 사실을 잘 안다. 그러나 말 그대로 대한민국은 민주 국가, 백성이 주인인 나라이다. 허수아비가 평민의 캐릭터로 제 몫을 하려면 우선 턱없는 가을 정취로부터, 싱거운 미소로부터 허수아비를 떼어 놓아야 할 거라는 생각이 든다. 그리고 말뿐이 아니라 제대로 대한민국에서 주인으로 살기 위해 때로는 온당치 못한 현실에 맞서 싸우고 고통을 견디며 국토에 생명을 불어넣고 있는 농민들의 피와 땀이 그 자리에 새로 씌워져야 할 것이다.

아직 허수아비는 평민의 캐릭터였던 적이 없었다고 본다. 부잣집 거실에서 탁자구실을 하고 있는 소 여물통처럼 기껏 사람들에게 옛 정취나 안겨주거나 아니면 생명 없는 꼭두각시로 조롱 받고 있을 진데 이를 보고 어찌 나라의 주인인 평민의 모습이라 할 수 있겠는가. 미소와 조롱을 넘어서, 평민의 몫을 제대로 챙기고 평민의 힘을 제대로 누리기를 간절히 희망하는, 지금 살아있는 허수의 아비들인 농민의 모습을, 많은 이들이 '허수아비'를 보고 느낄 수 있을 때, 그 때 비로소 허수아비는 평민의 캐릭터로 새롭게 태어날 수 있으리라.

끝으로 사족 하나 덧붙인다.

서기 2052년 가을, 바람은 산들 불고 햇살은 푸근히 살에 와 닿는 호남평야 너른 들, 황금빛 바다. 반듯이 나뉜 논들 둘레엔 철책이 쳐있고 낯익은 대기업 로고들이 듬성듬성 눈에 띄는데, 논 둑길을 따라 어슬렁거리는 사람. 사람?…이 아니라 전자 감응장치와 톱니바퀴 관절로 만들어진 사이보그 허수아비다. 가을 들판 여기 저기에 서서 사이보그 허수아비는 한가로이 바람과 햇살을 즐기는 듯하다. 그러다 참새, 박새, 꿩이 날아들고 두더쥐가 나타나 어른거리면 입력된 프로그램에 따라 가차없이 레이저 빔을 발사한다.

찌이잉~(레이져 빔 날아가는 소리)! 퍽(참새 터지는 소리)!!! 치지지익~~(참새 타는 소리)! 홀홀~ 얼치기 만화가의 실없는 공상이다. 그냥 웃자고 해 본 소리다.

인형제공...중앙문화사

마_네_키_네_코_ 복을 부르는 고양이, 캐릭터로 살아남다

글...심세중

이런 이야기가 있다. 도쿄 세타가야의 고도쿠지(豪徳寺)에 전해 내려오는 이야기다. 옛날에 이 절의 주지 스님이 고양이를 한 마리 키우고 있었다. 너무 가난했지만, 생명을 죽이거나 버릴 수는 없어 정성껏 키웠다. 하루는 이 지역을 다스리던 성주가 절 앞을 지나다 더위에 지쳐 우물가 나무 밑에서 목욕을 하려는 참인데, 고양이 한 마리가 자기를 부르는 것처럼 울고 있는 것이다. '귀여운 놈이군' 하는 생각에 쓰다듬으려는데, 고양이가 폴짝 뛰어 누추한 절 문앞에 앉는 것이다. '이런 곳에 절이 있었나' 싶어 고양이를 향해 발을 옮기자마자, 그 순간, 성주가 옷을 벗었던 나무에 벼락이 떨어졌다. 성주의 목숨을 살린 고양이 덕택에 이 절은 성주 가문의 원찰(願刹)이 되었고 스님도 가난을 면할 수 있었다는 것이다. 고양이는 죽고 나서 절 안에 정성껏 묻혔고, 이후로 고양이의 상을 문 앞에 세우면 복이 들어온다고 믿게 되었다는 것이다.

허무맹랑한 이야기같지만 우리 나라에도 비슷한 이야기가 있다. 오대산 상원사(上院寺)에 가면, 자객이 있는 것을 알려 조선 태조의 목숨을 구해주었다는 고양이상이 있다. 하지만 복고양이 마네키네코(招き猫)는 절에서 전해져 내려온 것이라고 하기에는 너무 사치스럽고 세속적이다. '일만냥' 이라는 판까지 버젓이 들고서 말이다.

이런 이야기도 있다. 에도 막부 시절 최고의 유흥가 요시와라(吉原)에 우스구모(薄雲)라는 당대의 애묘가 기생이 있었다. 하루는 밤에 이 기생이 화장실을 가려는데 키우던 고양이가 옷자락을 물고 집요하게 늘어지는 것이다. 물리치려고 하면 할수록 더 크게 울면서 소동을 피우니, 하인이 뛰어와서는 "미친 고양이 아니야!" 하면서 단칼에 목을 친 것이다. 잘린 고양이의 목이 날아가서 화장실 천장에 숨어 있던 독사의 목을 물었다나. 기생은 자신의 경솔함에 눈물을 흘리면서 다시는 고양이를 키우지 않고 고양이상을 만들어 곁에 두었다고 한다. 황당하기는 매한가지이지만 기생과 고양이는 어울리는 데가 있다. 그렇다고 왜 목에 앞치마인지 턱받이 같은 것을 두르고 앞발을 들고 서있는 상인가.

왜 하필 고양이일까

일본은 온갖 신도 많고 기복적 신앙도 강해서, 행운을 가져다 준다고 하면 집안에까지 상을 모셔 제단을 만들어놓고 절을 하는 등 성화다. 게다가 일본의 길상은 생김새도 어느 것이나 좀 특이하다. 기분이 나쁘다고 해야 할까. 학이니 거북이, 석류 따위를 떠올리다가, 심지어 장승, 도깨비에 견주어보아도 일본의 엔키모노(縁起物)들은 귀엽기는 하지만 경박스럽게 느껴지기 십상이다. 심지어 달마 대사를 오뚝이로 만든 다루마에 이르면 거의 경악을 금치 못하게 된다. 오뚝이는 어떤 역경에도 쓰러지지 않는다고 해서 상인들이 좋아하는 상징물인데, 사지를 잃고도 면벽 수행했던 선사 달마의 깨달음이 바다를 건너면서 장사를 잘 되게 해달라는 의미로 변질했다니, 좀 심한 것 아닌가.

그와 같은 일본의 엔키모노들 가운데에서도 오늘날까지 생명력을 잃지 않고 가장 널리 퍼져 있으며, 전통적인 상징의 티를 벗고 동시대인들의 마음을 담아내는 데 성공한 것이 바로 마네키네코다. 마네키네코는 한쪽 팔(고양이지만, 편의상 팔이라고 지칭하지 않을 수 없겠다.)을 들고 있는 고양이상으로, 가게에 돈과 손님을 불러들인다고 믿기 때문에 일본에서는 어느 가게에서나 어렵지 않게 볼 수 있다. 굳이 일본을 가지 않아도 일식집 계산대에도 말이다. 하필이면 고양이가 복을 부른다니? 아무리 애묘인(愛猫人)이 많다고 해도, 그믐밤 지붕에서 아기처럼 우는 영물, 고양이에 얽힌 으스스한 전설은 한국 못지 않게 일본에도 많다. 어째서 이런 등식이 성립할 수 있었을까?

앞에 소개한 전설들은 아무래도 마네키네코의 범람을 뒷받침하기에는 약한 감이 있다. 일부는 사실이었다고 할지라도, 마네키네코의 연원이 깊다거나, 고양이는 흉물이 아니라는 것을 뒷받침하기 위해서 사람들이 갖다 붙인 이야기였을 확률이 높다. 손님을 부르는 고양이상을 문앞에 놓는 풍습은 에도 막부 시대, 일본의 유곽에서 유래했다는 것이 오늘날 널리 받아들여지는 설이다. 오늘날로 말하자면 유흥가나 환락가인 이 곳에서 돈을 벌려면, 역시 손님이 많이 와야 할 수밖에. 말하자면 호객 행위를 하던 유녀(遊女) 옆에서 사람을 부르는 고양이에 더 가까웠던 것이다. 가게에 사람이 들끓으면 복-돈도 자연스럽게 들어오는 법. 마네키네코는 오른팔을 들고 있는 것과 왼팔을 들고 있는 것이 있는데, 오른팔은 돈을, 왼팔은 사람을 부르는 의미를 가지고 있다.

고양이는 예민한 동물이다. 여행도 싫어하고 환경이 바뀌면 신경이 날카로워져 평소와 다른 행동을 한다. 개와는 사뭇 다르다. 키워 보았다면 알겠지만 목욕하기 싫어하는 아이를 보고 고양이 세수를 한다고 놀리기도 하는데, 웬걸, 고양이는 끊임없이 털이며 발바닥을 핥고, 얼굴을 쓰다듬는다. 고양이는 털을 비벼서 자기 냄새를 남기기도 하고, 잘 다듬은 털과 수염으로 상대가 익숙한 사람인지 이방인인지도 감지하기 때문에 털 손질은 단지 치장이 아니라 생존에 중요한 습성이다. 고양이의 습성을 길게 이야기했는데, 이 복고양이는 정확하게 말하자면 팔을 들어 사람을 부르는 것이 아니라, 세수를 하고 있는 중이다. 어디 사람한테 앞발을 들고 반갑다고 하는 고양이를 본 적이 있는가, 그건 강아지나 하는 짓이다. 심지어 주인한테도 고양이는 멀뚱멀뚱한 법이다. 예민한 고양이가 세수를 하는 것은 틀림없이 변화가 있을 징조고, 아마도 손님이 찾아오는 것을 미리 느끼고 대비하는 것이라고 믿은 일본의 가게 주인들은 아예 고양이한테 "계속, 계속해서 세수를 해줘!"하고 부탁을 한 것이다. 주객이 전도된 괴상한 논리지만, 귀여운 발상이다.

그 해 무슨 일이 일어났나?

무엇이든 화려한 것이 유흥가인만큼, 전성기의 유곽에는 금이며 은을 입힌 거대한 고양이상이 오늘날의 네온사인처럼 번쩍이며 취객을 맞곤 했다고 한다. 고양이상이 폭발적으로 퍼지게 된 것은 그리 오래지 않은 1872년의 일이다. 원래 일본의 유곽에서 길상물로 섬기던 것은 남자 성기였다. 어느 가게든 남자 성기를 상으로 만들어놓고 치장을 하는가 하면 숭배하고 기도를 드리기도 했다. 그런데 서양 문물을 받아들이기 시작하면서 으리으리한 남자 성기를 집안에, 그것도 제단에 버젓이 올려놓고 제사를 지낸다는 것이 어쩐지 미개하게 보이기도 했고, 크리스트교의 시각에서 보면 우상숭배에 음란하기까지 해 외국인들 보기에 창피했던 듯하다. 그런저런 이유로 1872년 성기모양 숭배물의 제작과 유통을 금지하는 법이 반포되었다. 마네키네코가 유곽에서 급증한 것은 그 이후의 일이다. 한쪽 손목을 가만히 감싸서 얼굴을 반쯤 가리고 있는 고양이의 교태로운 자세는, 남아 있는 우키요에(浮世繪)에서 볼 수 있는 일본 유녀들의 자태를 연상시키는 것이 사실이다. 그 전까지는 남자 성기에 빌어서 남자를 불렀다면 이제는 여자의 애교를 내세워 남자를 부르게 된 것이다.

에도시대만 해도 고양이는 사치스런 애완 동물이었다. 전설이 전하듯, 한가롭고 넉넉한 기생들이 즐겨 키웠다. 우키요에에는 값비싼 비단으로 방울 달린 목도리 장식을 한 기생집 고양이 그림이 남아 있다. 오늘날 외로운 여인들이 강아지 치장에 뭇 돈 쓰기를 주저하지 않듯, 외로운 기녀들은 사랑하는 고양이에게 비싼 옷을 입혀주곤 했다. 그 옷을 아직까지 마네키네코들이 입고 있다.

시간이 흐르면서 마네키네코의 도상에 여러 가지 의미들이 덧붙여졌다. 왼팔은 사람, 오른팔은 돈이라고 했으니 왼팔을 든 고양이는 암코양이, 오른팔은 든 고양이는 숫코양이다. 팔을 높이 들면 높이 들수록 멀리 있는 사람이나 돈을 부르는 것이다. 색깔에도 의미가 있다. 원래의 마네키네코는 일본뿐 아니라 한국에서도 흔히 볼 수 있는 도둑고양이, 흰색 바탕에 노랑과 검정 무늬가 섞인 삼색 고양이다(유전학상 삼색 고양이는 수컷일 확률이 무척 적기 때문에, 수컷 삼색 고양이 마네키네코는 일본의 선원들에게 무척 인기가 높은 지물이었다고 한다). 무늬의 틈틈으로 길상을 의미하는 문양들, 나비며 꽃 등으로 장식하기도 한다. 흰색 마네키네코는 일반적인 복을 부르는 것이지만, 검은 마네키네코는 마귀를 퇴치하고, 붉은 색은 병을 예방하는 것, 금색 마네키네코는 금전운을 부르는 것이라고 믿는다.

팔만 들어 다오

마네키네코는 급속도로 일본 전역으로 퍼져나갔고, 일본 하면 쉽게 떠올리는 도상이 되었다. 관광객들은 어디서나 마네키네코를 발견할 수 있다. 하지만 마네키네코는 결코 관광기념품 가게에서나 파는, 이른바 오미야게로 그치지 않았다. 마네키네코 제2의 전성기는 1990년대에 들어오면서의 일이다. 무표정하게 앞발을 들고 있는 고양이를 귀엽다고 여기게 되면서, 수많은 현대적 마네키네코짱이 캐릭터로 재탄생했다. 핸드폰 줄이나 열쇠고리, 가방에 다는 인형으로, 세토야키나 이마리야키 같은 전통적 명 도요지에서 만들어진 것으로부터 소녀들이 행운을 기원하는 키티 마네키네코에 이르기까지 말이다. 마네키네코를 작업의 주제로 삼고 있는 예술가들도 여럿 있다. 그것은 마네키네코가 앞발을 들고 있는 고양이라는 간단한 형태로 요약되고, 그 형태가 복을 부른다는 의미를 쉽게 연상시키기 때문일 것이다. 오늘날에는 고양이가 아니라 강아지나 곰 인형, 남자 친구 사진이라도 한 팔을 들고 있다면 무엇이든지 마네키네코라고 부른다. 시부야나 하라주쿠에는 완벽하게 현대적으로 진화한 고양이들이 유행의 첨단을 부르고 있다. 나도 삼색 고양이를 한 마리 키우고 있다. 요즘 앞발 들기 훈련을 시키고 있는데, 영 말을 듣지 않는다. 그 녀석 이름이 '강아지 일병' 인데도 말이다.

〈전모 쓴 여인〉…신윤복…국립중앙박물관 소장

미_인_도_ 옛 그림 속에 나타난 한국의 여성

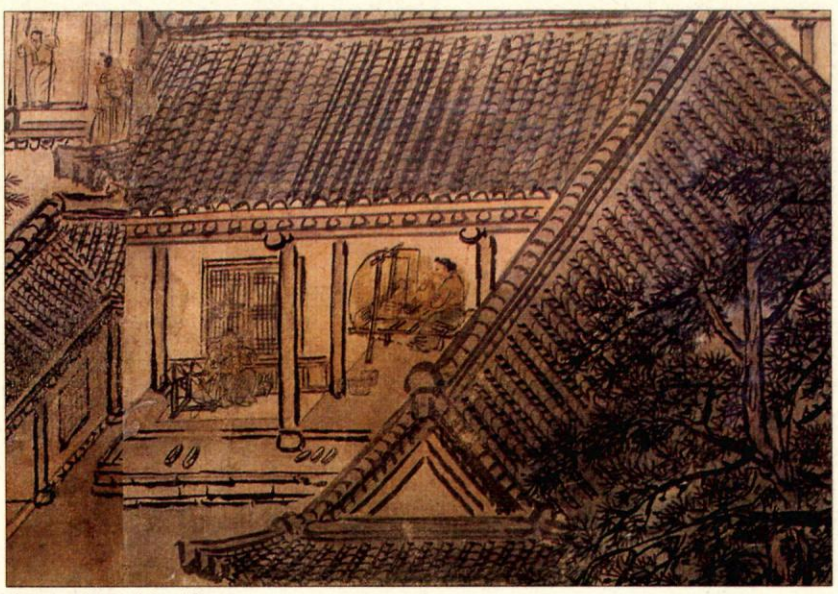
글…이원복.국립광주박물관장

〈안악3호분 부인상〉…고구려시대…황해남도 안악군 소재

예술품에 먼저 나타난 여성

인류가 남긴 미술품에 등장한 인물들을 살펴보면 남성보다 여성이 앞선다. 현존하는 구석기시대 조각으로 세계적으로 잘 알려진 빌렌도르프의 비너스를 비롯하여 세계 도처에서 발견되는 풍요와 다산을 기원하는 선사시대 풍만한 여인상은 이를 증명한다. 우리나라 역시 남북한 모두에서 이 범주의 조각들이 발굴되어 예외는 아니다. 우리의 옛 그림에 있어서 여성은 생동감 넘치는 고구려 고분벽화를 필두로 화려 섬세한 고려불화, 수묵담채가 중심이 된 조선시대 일반 감상화와 채색이 짙게 입혀진 기록화 성격의 의궤도 등에서 두루 찾아볼 수 있다. 한자 문화권에 있어서는 경국지색의 이름난 미녀 등 왕궁에 사는 화려한 복색의 여인을 그린 사녀도(仕女圖)가 오랜 세월 지속하여 그려졌다.

여성이 등장하는 우리의 전통 회화는 몇 가지로 나뉘어진다. 첫째, 초상화에 있어서 357년 제작된 안악3호분 내의 부인상과, 오늘날 현존 예가 드물고 후대에 다시 그린 그림이지만 일본 천리대학교 도서관 소장의 하연(河演, 1376-1453)부인상, 그리고 국립중앙박물관 소장의 조반(趙胖, 1341~1401)부인상 등 상류계층 부녀자들의 그림이 전해온다. 둘째는 풍속화로, 고구려 고분벽화 내에도 생활 장면을 그린 디딜방아, 인물, 음식나르기 등의 내용을 볼 수 있다. 조선 후기에 크게 유행한 풍속화 중에는 김매기·나물캐기·우물가·빨래터·길쌈·부엌·행상 등 각종 가사 장면을 그린 여염집 여인들과, 그네뛰기·쌍육·악기연주와 같은 놀이장면에 여인이 등장한다. 셋째는 미인도의 범주로 여인 그림에 있어 타의 추종을 불허하는 신윤복(1758?~1813 이후)이 남긴 〈미인도〉를 비롯해 그의 영향이 보여지는 그림들이 있으며, 넷째, 도석인물화 중에 천도(天桃)가 열리자 주목왕을 초대하여 잔치를 여는 서왕모나 마고, 남채화와 같은 여자 신선 등, 그리고 끝으로 불화 및 무속화에 등장하는 여인들이 있다.



〈삼공불환도(三公不換圖)〉 부분...김홍도

〈나물캐기〉...윤용

● 일터에서

풍속화가로 잘 알려진 김홍도의 그림 중 이 분야의 걸작으로는 단연 〈삼공불환도(三公不換圖)〉를 꼽게 된다. 이 그림은 작가가 완숙한 필력을 구사한 57세(1801년)때 그린 것으로 대작이다. 중국의 옛 명문(仲長統의 樂志論)을 주제로 했지만 중국의 풍광이 아닌 조선의 산천을 담고 있으며 고래등 같은 한옥과 그 안에 전개된 생활상이 구체적으로 나타나 있다. 전원생활의 한가롭고 평화로운 즐거움에 취해 삼공의 높은 벼슬을 주어도 조정에 나가지 않는 선비의 삶을 묘사한 것이다. 이 그림 속의 남자들은 독서 중이거나 친구들과 담소를 나누며 한가로이 쉬는 모습이나 여인은 열심히 실을 뽑아 옷감을 짜고 있다. 이처럼 조선 풍속화에는 여인의 경우 일하는 모습이 주류를 이룬다.

조선후기 풍속화에 첫 발을 내딛은 문인화가 윤두서(1668~1715)나 조영석(1686~1761)의 그림 속에는 일하는 여인들이 잘 드러나 있다. 아름다운 옷을 입은 궁중 여인이 아닌 땀내와 인간의 체취가 느껴지는 이들 낮은 신분의 여인들이 그림의 주인공으로 등장하는 사실 자체만으로도 달라진 세상임을 짐작케 한다. 갓 돋아난 산나물을 찾는 두 여인을 그린 윤두서의 〈나물캐기〉, 조씨 문중에서 최근에 공개된 미완성 풍속화첩에 속한 조영석의 〈새참〉, 〈바느질〉과 간송미술관 소장의 〈절구질〉, 그리고 윤두서의 손자인 윤용(1708~1770)이 그린 옆구리에 망태기를 끼고 호미를 든 튼튼한 다리의 부녀자의 뒷모습을 나타낸 〈나물캐기〉 등은 비교적 이른 시기 문인들이 그린 본격적인 풍속화이다.

18세기 후반에 이르러 김홍도와 신윤복은 각기 우물가, 빨래터, 주막, 부엌, 음식나르기, 옷감짜기, 행상 등 일하는 여인들을 즐겨 그렸다. 머리에 광주리를 얹은 여인들도 쉽게 찾아볼 수 있다. 이들 그림에서 여인들은 노동의 중압감에 찌든 고달픈 모습이 아닌, 삶의 활기가 느껴지는 모습으로 묘사되어 있다.

아울러 기녀들은 조선시대에 있어 천인이긴 하지만 오늘날 예술가에 비견되는 자유로운 연애, 외출의 자유, 각종 장신구의 패용이 가능했던 연애인들이었다. 거문고나 가야금 등 악기를 연주하거나 술시중을 들고 춤을 추는 등 유희장면처럼 보이나 이들의 생활상을 다룬 풍속화 또한 넓은 의미로 일하는 여인의 범주에 넣을 수 있을 것이다. 이 계열의 그림에서는 남성들은 조연이고 여성이 주인공인 양 묘사된다. 이 계층의 여인들은 양반들 틈에서도 자못 당당하다.

〈점심〉 풍속도첩 중…김홍도…국립중앙박물관 소장

〈자모육아〉…신한평…간송미술관 소장

아기와 함께

서양에서 성모마리아와 아기예수가 즐겨 그려진 주제이듯 조선시대 여인 그림 중에는 아기를 업거나 감싸안고 젖을 물린 여인들을 쉽게 찾아볼 수 있다. 서양 성화의 경우 인간에 의해 보호받는 구세주의 모습에서 느껴지는 아이러니와 진한 모성애가 어우러져 감동을 자아낸다. 우리의 옛 그림 중에도 이에 뒤지지 않는 그림들이 있다. 예를 들어 조선초 문인화가 이암이 그린 〈모견도〉는 주인공이 사람이 아닌 어미개와 강아지들이지만 감동은 결코 뒤지지 않는다.

보물 527호로 지정된 김홍도(1745~1806이후)의 풍속도첩 중 〈점심〉이나 호암미술관 소장의 8폭으로 된 김득신(1754~1822)의 행려풍속도 병풍 중의 〈점심〉, 1852년 마군후가 그린 〈촌녀채종(村女採種)〉, 그리고 신한평(1735~19809이후)의 〈자모육아(慈母育兒)〉등에는 아기에게 젖을 물린 여인들이 등장한다. 이들 그림에 나타난 여인은 광주리에 담은 점심을 일터로 가져와 내려놓은 뒤 아기에게 수유하는 것으로 젖무덤을 훤히 드러내고 있으나 전혀 천박하다거나 외설과는 거리가 멀다.

신윤복의 아버지인 신한평의 〈자모육아〉는 배경의 묘사 없이 여인과 세 자녀만을 등장시킨 사뭇 조촐한 그림이다. 아버지를 상징하듯 왼쪽 상단에 비교적 크게 나타낸 작가의 관서 등 신윤복 일가족의 자화상으로 생각된다. 남동생에게 사랑을 빼앗긴 사내녀석(신윤복)은 무언가 불편한 심정을 드러내고 있으나 누이는 복주머니를 만지작거리며 혼자 놀 줄 안다. 시선을 아기의 얼굴에 둔 푸근한 눈매에 후덕한 얼굴의 어머니는 오른손으로 아이를 감싸안고 왼손으로 아기 발을 다독거리며 젖을 물리고 있다. 열심히 젖을 빠는 아기는 오른손 엄지와 검지로 젖꼭지를 잡고 있다. 자세히 보면 볼수록 따듯한 정이 느껴지는 그림이 아닐 수 없다.

이 밖에도 아기를 업은 여인만을 주인공으로 한 신윤복의 그림을 비롯해 조선 후기 풍속화에 아기를 업은 여인들은 빈번하게 등장한다. 이 경우 아이를 업은 사람은 어머니만이 아닌 할머니 또는 누이이기도 하다.

〈책 읽는 여인〉…윤덕희…서울대박물관 소장

상류층 여인들

조선시대의 미인도를 살필 때 조선 후기에 유행한 우리 복색의 미인도 외에 중국풍의 그림들 또한 다른 계열로 조선 말까지 이어졌다. 김홍도의 경우 중국풍의 사녀도를 남기고 있고, 이재관(1783~1837)이 그린 6폭의 도석인물화 중 4폭은 악기를 연주하거나 그림을 그리고 말을 타는 등 여인의 고사를 주제로 하고 있다. 신명연(1809~1892)이나 백은배 등 말기 화단의 그림에서도 화본에서 비롯한 중국풍의 미인도들이 발견된다.

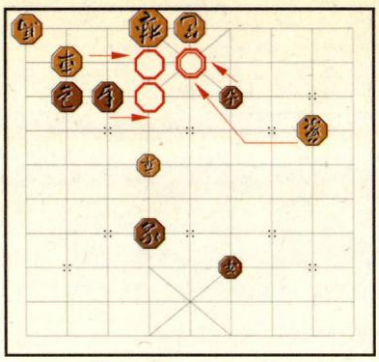
윤두서의 전래작 중 중국 복색의 여인이 독서하는 그림도 널리 알려져 있다. 그의 아들 윤덕희(1685~1766) 또한 같은 주제의 그림이 있는데 이 둘은 사뭇 대조적이어서 흥미를 끈다. 윤두서의 그림은 하인을 거느린 화려한 중국 복식의 여인이 도자기로 된 의자인 돈에 앉아 책을 읽고 있는 모습인데 반해, 아들 그림인 〈책 읽는 여인〉은 더욱 간략해진 구도로, 아이와 그 누이를 그린 듯 한 〈오누이〉와 쌍을 이룬다. 윤덕희의 그림에 나타난 여인은 전형적인 한복 차림으로 홀로 나무 의자에 앉아 책을 보고 있다. 부자의 그림은 둘 다 배경에 파초가 등장하며 병풍이 드리워진 옥외의 정경이다. 그러나 조선시대에 있어 이와 같은 주제의 그림은 드문 예에 속한다.

이상에서 간략히 살펴본 바와 같이, 우리나라 그림에 여인이 등장한 것은 그 역사가 오래다. 화면 내에서 그들은 처한 위치나 신분 및 환경을 막론하고 차분하며 고즈넉한 분위기를 풍기고 있다. 이들은 바로 우리의 누이이며 어머니 상이다. 전통 회화에서 첫번째 위치를 점하는 산수인물화에 등장하는 여성의 빈도는 남성에 미치지 못하나, 풍속화에서는 결코 뒤지지 않는다. 비록 그림 속에서 남녀의 역할에 구별이 보이나 주인공으로서의 의연한 모습은 우리 옛 여성들의 당당함을 드러내는 듯 하다.

漢

入山擒虎 生死難辨 (입산금호 생사난변)

산에 들어가 호랑이를 잡으니 생사를 판단하기 어렵도다. 좋은 일보다 나쁜 일이 많으니 매사 조심해야 한다.



楚

火及棟樑 燕雀何知 (화급동량 연작하지)

불길이 대들보까지 미치고 있으나 집을 짓고 사는 제비와 참새들이 어찌 그 위급함을 알겠는가. 한 수 한 수 신중히 생각해야 한다.

기보9...사천왕...23 漢車 33 呼 장

기보10...산해경...12 楚車 32

기보11...허수아비...53 漢兵 42 呼 장

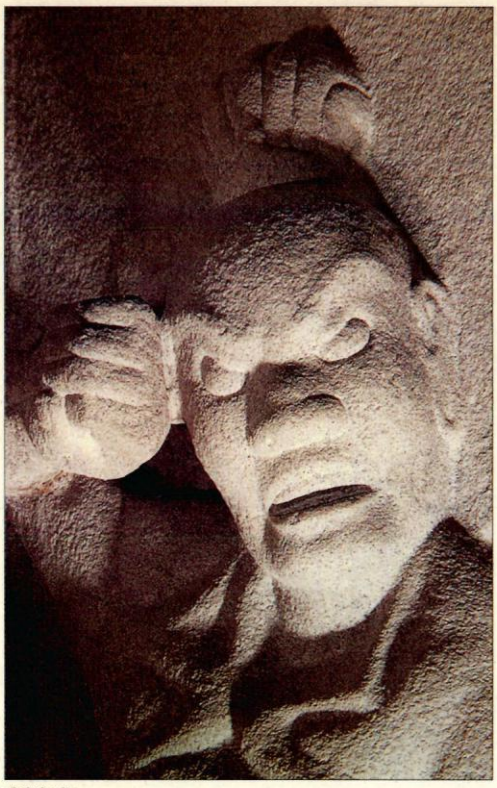
기보12...시바...74 楚象 42 打 兵

화엄사 사천왕상…사진.이일섭

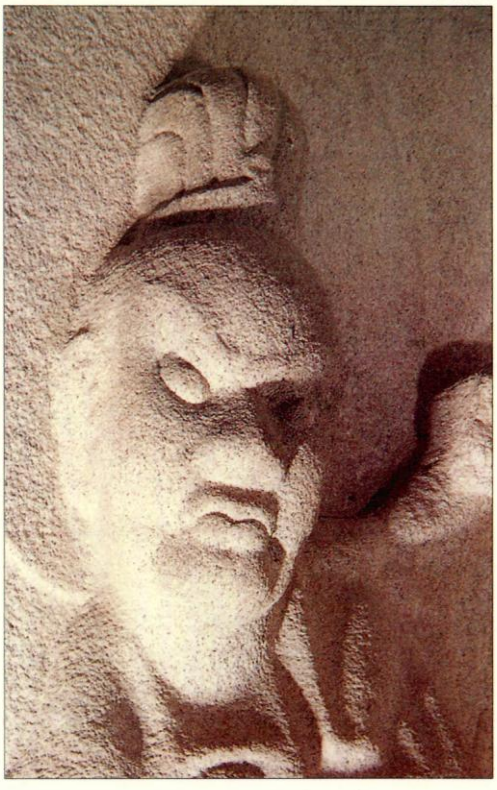
천계의 상들 극락 위계질서에 따른 불교 캐릭터

글…김혜원.조지아대 미술사 교수

산사가 있는 산을 찾아 부처님이 계신 불당을 향해 오를 때 반드시 거쳐야 하는 전각들이 몇 채 있다. 전각 안의 어두컴컴한 공간으로 들어가 주위를 둘러보고 있노라면, 처음에는 윤곽만 보이던 좌우의 커다란 상들의 세부가 점차 또렷해지며, 거추장스러워 보이는 화려한 갑옷, 손에 쥐고 있는 무기와 악기가 보이고, 마지막으로 험상궂은 표정을 한 얼굴이 부릅뜬 눈으로 우리를 노려보고 있음을 깨닫게 된다. 세속적인 차림새, 무기와 험악한 표정으로 부처의 상이 주는 초월적인 고요함이나 보살상의 우아한 자비로움과는 대조적인 위협적인 분위기를 연출하고 있는 이런 상들은 무슨 연유로 이곳에 서 있는 것일까?



석굴암 인왕상(좌)



석굴암 인왕상(우)

불교의 우주관에는 천(天) 또는 천계(天界)라는 천상 세계가 설정되어 있다. 이는 세계의 축인 수미산(須彌山) 중턱에서부터 시작하여 욕계(欲界), 색계(色界), 무색계(無色界)의 순으로 전개되며, 구체적인 공간 개념이라기보다는 사실상 욕망과 물질적인 요소가 차츰 소멸하는 정진(精進)의 단계를 상징한다. 천계는 다시 28개의 천으로 세분되는데, 각 천에는 이를 주재하는 천신(天神)과 많은 천인(天人)이 머물고 있다. 산사의 입구에서 어김없이 만나게 되며, 또한 탑, 부도와 같은 석조물이나 사리기(舍利器), 불화에서 자주 볼 수 있는 사천왕, 팔부중(八部衆), 범천(梵天), 제석천(帝釋天)과 같은 상들이 바로 이러한 천신들을 형상화한 것이다. 천신들은 불교 구조물의 핵심을 이루는 불상, 경전, 사리 등의 주위를 둘러싸고 있으면서 이들이 상징하는 불법을 수호한다. 불, 보살, 나한과 구별되는 이들 천신의 집단을 한 데 묶어 천부(天部), 신중(神衆)이라 칭하며, 많은 상들이 무인(武人)의 모습을 하고 있기에 신장(神將)이라는 용어도 자주 사용된다.

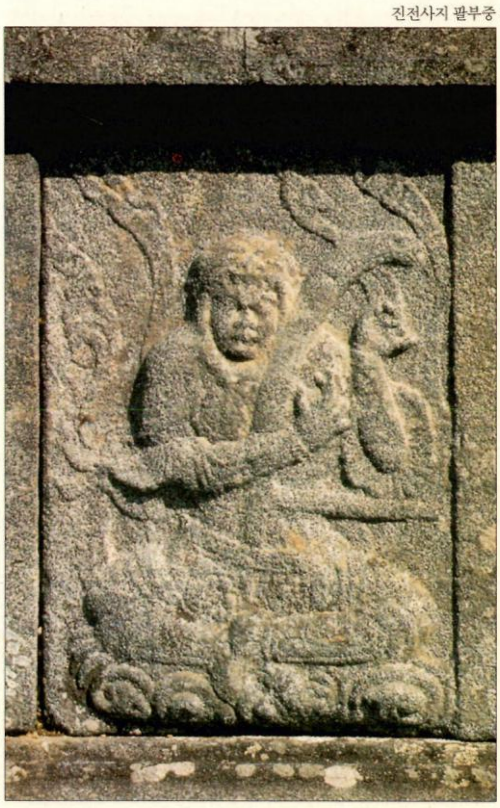
천신의 상에서 주목되는 이국적 혹은 초인적인 모습은 이들이 본래 인도 고대의 신화, 민속 신앙, 브라만교에 등장하던 자연신, 악귀, 우주의 순환 등을 상징하는 신들이었다는 맥락에서 이해할 수 있다. 불교에 포섭되어 불, 보살 아래에서 불법을 수호하고 호국, 재물 축적과 같은 현세의 이익을 들어주는 하위 신으로 자리 잡게 되었지만, 현재 전하는 많은 존상과 이에 대한 기록은 불교 신앙에서 차지하는 천신의 위치가 상당히 컸음을 분명히 보여준다. 불자들은 천신들이 그들의 다급한 소원을 들어준다기에 더욱 친근감을 느꼈을 수도 있고, 천신의 상을 주변에 모심으로써 우리가 살고 있는 인간계가 열반에 좀더 가까이 다가간 천계로 승격되기를 바랬을지도 모른다.

우리나라에서는 불교전래 초기부터 천신에 대한 신앙이 크게 유행하였고, 이는 〈삼국유사(三國遺事)〉의 기록들이 잘 보여주고 있다. 예를 들어, 신라의 진평왕은 제석천을 호국, 호법신으로 여겨 내제석궁(內帝釋宮)을 세웠다고 하고, 선덕여왕 때에 활약하던 양지(良志)는 영묘사(靈妙寺) 천왕상을 비롯하여 사천왕사 탑 밑의 팔부신장과 법림사(法林寺)의 좌우 금강신 등을 만들었다고 한다. 문무왕이 사천왕사(四天王寺)에서 문두루(文豆婁)비법을 행하여 당나라 군사를 물리쳤다는 이야기 또한 전한다. 백제의 경우에는 무왕이 제석사(帝釋寺)를 세웠고, 의자왕 때는 천왕사가 존재하였다고 한다. 고려시대에도 그 신앙은 이어져 인왕, 사천왕, 제석천의 힘을 빌어 국난을 극복하려는 법회와 도량(道場)이 성행했다. 조선시대에 이르러 천신들은 그 지위가 떨어지는데, 이는 성리학의 득세에 밀려 단순히 가람 수호와 호법 또는 개인의 현세적인 이익을 돕는 역할만을 담당하게 되었기 때문이다.

현재 남아있는 유적과 유물의 가장 외측에서 종종 찾아볼 수 있는 신상은 인왕상이다. 집금강신(執金剛神), 금강역사(金剛力士)라는 명칭에서 보이듯 인왕은 금강저(金剛杵)를 지니고 불법을 수호하는 신이다. 〈대보적경(大寶積經)〉에는 인왕에 대한 다음과 같은 설화가 전한다. 옛날에 용군(勇群)이라는 전륜성왕에게 1002명의 왕자가 있었는데, 천 명의 왕자는 발심성불(發心成佛)하여 천불(千佛)이 되고 나머지 두 왕자 중 법의(法意)는 금강역사로서 법을 수호할 것을, 다른 한 왕자인 법념(法念)은 범천왕이 되어 부처에게 설법을 청할 것을 서원했다고 한다. 이런 설화를 보면 인왕은 본래는 단독으로 나타나던 신이었다고 생각되나, 불교 건축물에는 일찍부터 한 쌍을 이루며 양측에 배치되는 모습으로 나타난다. 인왕은 하반신에 치마와 같은 군의(裙衣)만을 입고 상체를 드러낸 채 우람한 몸을 자랑하며, 주먹을 불끈 쥐거나 팔을 높이 올린 자세로 초인적인 힘을 과시하고 있다. 주의를 기울어 만들어진 인왕상의 경우 두 상이 조금씩 다른 모습을 하고 있다. 한 상은 범어의 첫 글자인 '아' 모양으로 입을 벌리고 열린 공격형의 자세를 취하고 있으며, 그 반대편 상은 범어의 마지막 글자인 '훔' 소리를 내는 듯 입을 굳게 다물고 방어자세를 취한다. 이렇듯 두 인왕은 시작과 끝, 열림과 닫힘을 시각적으로 재현하며 우주의 순환성과 영원함을 상징적으로 보이고 있다.

쌍룡사 철감선사탑 사천왕상

인왕상 다음으로는 사천왕상을 만날 수 있다. 천계의 구조에서 보면 이들은 수미산 중턱에 위치한 욕계의 첫번째 천인 사천왕중천(四天王衆天)에 머무르며, 그 동서남북을 각각 지국천왕(持國天王), 증장천왕(增長天王), 광목천왕(廣目天王), 다문천왕(多聞天王)이 지키고 있다. 인도의 사천왕은 귀족의 차림새를 하고 있는 반면, 중국, 일본, 우리나라의 사천왕은 갑옷을 완벽히 차려입고 노기를 띤 얼굴을 하고 있는 것이 특징이다. 각 사천왕은 또한 그들의 권위와 능력을 상징하는 물건들을 손에 들고 있는데, 경전마다 그러한 지물(持物)에 대한 의궤(儀軌)가 차이를 보이고 있으며, 조상의 예에서도 일관성을 찾기 쉽지 않다. 다만 항상 설법을 듣는다는 다문천왕만은 언제나 불법을 상징하는 탑을 들고 있어 쉽게 알아볼 수 있다. 이 외에 크고 넓은 눈을 가졌다는 광목천왕, 나라를 지키는 지국천왕, 중생의 이익을 증대시킨다는 증광천왕은 각각 금강저와 칼, 창과 보주, 활과 화살 등을 지닌 예가 보인다. 각 천왕은 자신이 대표하는 방향에 따라 동서남북의 방위를 상징하는 청, 백, 적, 흑색이 피부색으로 더해지기도 하며, 한두 마리의 악귀들을 밟고 서있는 모습은 그 권능을 효과적으로 전달한다.



진전사지 팔부중 간달바

제석천과 범천은 인왕이나 사천왕에 비해 정적이며 탈속적인 모습으로 형상화되어 더 높은 천상 세계에 머무르고 있는 그들

석굴암 범천상

의 지위를 잘 보여준다. 우선 제석천은 욕계의 두 번째 천인 도리천을 대표하는 신으로, 바로 아래 천에 머무르는 사천왕을 권속으로 둔다. 도리천에는 제석천이 머무르는 선견천(善見天)이라는 궁궐을 중심으로 그 주위에는 32개의 성이 있어, 모두 33개의 성이 존재한다. 그런 연유로 이 천상계를 '33천' 이라고도 부른다('33' 의 범어가 다름 아닌 '도리(Tray)' 이다). 제석천은 베다 신화에서 본래 벼락, 천둥, 비바람을 관장하는 인드라(Indra)신이었으며, 부처님의 가르침에 감화되어 불교에 귀의한 후 불법을 수호하는 서원을 세우게 되었다.

범천은 도리천보다 위에 위치하는 욕계에 머무르지만 주로 제석천과 한 쌍을 이루며 조형화되었다. 인도식 명칭은 브라흐마(Brahma)로, 베다 신화에서는 세계의 근본원리를 상징했으며, 브라만교에서는 세계 창조의 신으로 인격화되었다. 또 힌두교에서는 생성의 신으로서 파괴의 신 시바(Shiva), 유지의 신 비슈누(Vishnu)와 함께 우주의 순환 구조를 형성한다. 불교에서는 범천이 성도 후에 석가에게 중생을 위한 설법을 청하였다는 범천권청(梵天勸請)의 설화가 전하고 있어 일찍부터 불교에 포섭되었음을 알 수 있다.

우리나라에서 제석천과 범천이 가장 섬세하게 묘사된 예는 석굴암(石窟庵)에서 찾아볼 수 있다. 천계에서는 위로 올라갈수록 그곳의 천인들의 수명이 길어지고 키가 커진다고 하는데, 실재로 제석천과 범천의 몸은 석굴암의 다른 신상들에 비해 유난히 길고 가늘어 보인다. 두 상은 모두 보관을 쓰고 발끝까지 내려오는 긴 옷과 여러 겹의 천의를 두르고 있다. 제석천의 경우 천의 아래 갑옷이 보이며 금강저와 같은 무기를 들고 있어 제석천이 거느리는 사천왕상과 유사점을 찾을 수 있다. 이에 비해 더 높은 단계에 머무르는 범천은 갑옷을 입지 않고 정병을 들고 있다.

마지막으로 주목할만한 일군(一群)의 신들로는 팔부중이 있다. 뚜렷이 어느 천상 세계에 머무른다고 할 수 없지만, 사천왕과 매우 유사한 무인의 모습을 한 불법의 수호신으로 다른 천신들과 더불어 자주 형상화되었다. 각기 다른 능력과 모습을 보이는 여덟 명의 신상들로 구성된 팔부중은 사천왕의 권속으로 또 부처의 권속으로도 언급된다. 우리나라 팔부중상의 경우 얼굴과 팔이 여러 개인 아수라를 포함하고 있는 경우가 대부분이기 때문에, 천, 용, 야차, 아수라, 간달바, 긴나라, 가루라, 마후라가로 구성된 불타팔부중(佛陀八部衆) 계열에 속한다고 본다. 많은 팔부중들이 무기, 염주, 악기 등을 지물로 하며, 용, 새, 뱀과 같은 동물로 장식된 투구를 쓰고 있다. 이 중 간달바, 긴나라, 마후라가는 모두 음악을 연주하는 신이며, 역시 음악을 연주하는 제석천과 함께 언급되기도 한다.

산_해_경_과 일러스트레이션의 만남

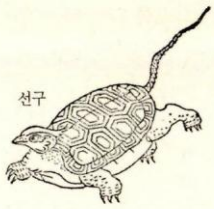
글…박찰성 기자 | 일러스트…이상현

〈사기(史記)〉의 저자 사마천이 일찍이 "감히 말할 수 없다(不敢言之也)."고 평했던 〈산해경(山海經)〉. 책을 열면 펼쳐지는 기괴하고 파격적인 이미지는 황당하면서도 또 그만큼 매력적이다. 탈 현대개념을 창안하며 포스트모더니즘을 이끌었던 J.리오타르(Lyotard)에 의하면 "설화적 지식은 어떤 논증이나 증거 없이 그 자체만으로도 타당할 수 있다."고 한다. 이는 설화적 지식이 과학적 지식보다 역설적으로 더 본질적인 진실을 담고 있을 수 있다는 말로 해석된다. 현대 중국 및 동양사상에 미친 영향을 평가할 때, 산해경이 언제, 누구에 의해, 어떤 목적으로 지어졌으며 그 내용은 과연 타당한가에 대한 물음은 부질없는 일이다.

중국의 위대한 문호이자 사상가 노신(魯迅)은 일찍이 어릴 적부터 〈산해경〉을 탐독하며 상상력을 함양했음을 밝히고 있으며 실제로 그의 〈고사신편〉은 몇 개의 신화에 대한 소설적 각색으로 꾸며져 있다. 동양의 한 부분을 차지하고 있는 우리나라도 예외는 아니다. 시인 황지우는 그의 〈산경〉에서 산해경의 신화적 지도를 펼쳐보이며 현실에 대한 풍자의식을 패러디하고 있으며, 소설가 박인홍은 〈염유어〉와 〈벽 앞의 어둠〉을 통해 산해경의 세계를 빌어 일상의 관념을 파헤치기도 하였다.

〈산해경〉에 대한 화가들의 반응 역시 별반 다르지 않다. 이미 청(淸)나라의 오임신이 지은 〈산해경광주山海經廣注〉에 실려있던 150여 폭의 삽화는 옛 사람들이 상상했던 산해경의 이미지를 생생히 전해준다. 과학적이고 논리적인 지식을 탐구했던 학자들이야 고개를 저었겠지만, 화가들을 비롯한 예인(藝人)들은 아니었던 셈이다. "가히 그릴 수는 있다(可能畵之也)"라고나 할까. 판타지가 중요한 문화적 키워드로 떠오르고 있는 요즘, 디자이너들은 동양의 오리지널 판타지 〈산해경〉에서 어떤 이미지를 떠올릴까? 현대 일러스트로 다시 태어난 산해경을 둘러보았다.

비유


선구

적유

주

육어

비유

서쪽으로 60리를 가면 태화산이라는 곳인데 깎아지른 듯이 네모꼴이고 높이가 5,000길에 넓이가 10리로, 새나 짐승은 아무것도 살지 않는다. 이곳에 이름을 비유라고 하는 뱀이 있는데 여섯 개의 발과, 네 개의 날개를 갖고 있으며, 이것이 나타나면 천하가 크게 가문다.

서산경(西山經) 中

선구

다시 동쪽으로 370리를 가면 유양산이라는 곳인데 그 남쪽에서는 붉은 금이, 북쪽에서는 백금이 많이 난다. 그 속에는 검은 거북이 많이 사는데 생김새는 거북 같으나 새의 머리에 살무사 꼬리를 갖고 있다. 이름을 선구라고 하며 소리는 나무를 쪼개는 듯하고 이것을 몸에 차면 귀가 먹지 않고 발이 부르튼 것을 낫게 할 수 있다. 남산경(南山經) 中

적유

...영수가 여기에서 나와 남쪽으로 즉익택에 흘러든다. 그 속에는 적유가 많이 사는데 생김새는 물고기 같으나 사람의 얼굴을 하고 있고 소리는 원앙새와 같다. 이것을 먹으면 옴에 걸리지 않는다.남산경(南山經) 中

주

이곳의 어떤 새는 생김새가 올빼미 같은데 사람과 같은 손을 갖고 있고 그 소리는 마치 암메추리의 울음과도 같다. 이름을 주라 하며 제 이름을 스스로 부르는데 이것이 나타나면 그 고을에 귀양가는 선비가 많아진다.

남차이경(南次二經) 中

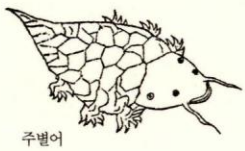
육어

이곳의 어떤 물고기는 생김새가 소 같은데 높은 언덕에 살고 있다. 뱀꼬리에 날개가 있으며 겨드랑이에 깃이 있다. 겨울이면 죽었다가 여름되면 살아나고 이것을 먹으면 종기가 없어진다. 남산경(南山經) 中

박어

저인국

활어


주별어

초어

박어

다시 동남쪽으로 300리를 가면 여증산이다. 석고수가 여기에서 나와 서쪽으로 격수에 흘러드는데 그 속에는 박어가 많다. 박어는 두렁허리 같이 생겼는데 외눈이고 소리는 구토하는 것 같으며 이것이 나타나면 천하가 크게 가문다.

동차사경(東次四經) 中

저인국

저인국이 건목의 서쪽에 있는데 그들은 사람의 얼굴에 물고기의 몸이고 발이 없다.

해내남경(海內南經) 中

활어

다시 서쪽으로 370리를 가면 낙유산이라는 곳이다. 도수가 이곳에서 나와 서쪽으로 직택에 흘러드는데 여기에는 백옥이 많다. 그 속에는 활어가 많이 사는데 생김새는 뱀 같으나 네 개의 발이 있고 물고기를 잡아먹는다.

서차삼경(西次三經) 中

주별어

다시 남쪽으로 380리를 가면 갈산의 첫머리라는 곳인데 초목이 자라지 않는다. 예수가 여기에서 나와 동쪽으로 여택에 흘러드는데 그 속에는 주별어가 많이 산다. 그 생김새는 허파 같은데 눈이 넷이고, 발이 여섯이며 구슬을 품고 있다. 맛은 시고 달며 이것을 먹으면 염병에 걸리지 않는다.

동차이경(東次二經) 中

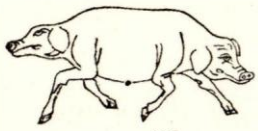
초어

다시 북쪽으로 200리를 가면 옥법산이라는 곳인데 회택수가 여기에서 나와 동북쪽으로 태택에 흘러든다. 그 속에는 초어가 많은데 생김새는 잉어 같으나 닭발이 있고 이것을 먹으면 혹을 낫게 할 수 있다.

북산경(北山經) 中

환

인면효


병봉

혈

비서

환

서쪽으로 물길따라 100리를 가면 익망산이라는 곳에 이르는데 초목은 자라지 않고 금과 옥이 많이 난다. 이곳의 어떤 짐승은 생김새가 너구리 같은데 외눈에 꼬리가 셋이다. 이름을 환이라고 하며 그 소리는 마치 온갖 소리를 빼앗아 온 것처럼 다양하다. 이 짐승으로 흉한 일을 막을 수 있고 복용하면 황달병을 낫게 할 수 있다. 서차삼경(西次三經) 中

인면효

이 곳의 어떤 새는 생김새가 솔개 같은데 사람의 얼굴을 하고, 원숭이의 몸에 개 꼬리를 하고 있으며 제 이름을 스스로 불러댄다. 이것이 나타나면 그 고을이 크게 가문다. 서차사경(西次四經) 中

병봉

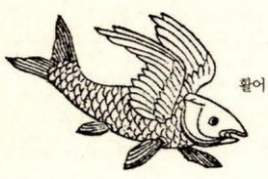
병봉(암수 한몸의 짐승)이 무함의 동쪽에 있는데, 그 생김새가 돼지 같으며 앞뒤로 다 머리가 있고 검다. 해외서경(海外西經) 中

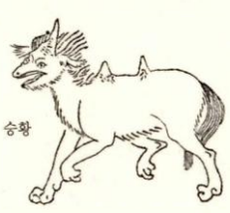
혈

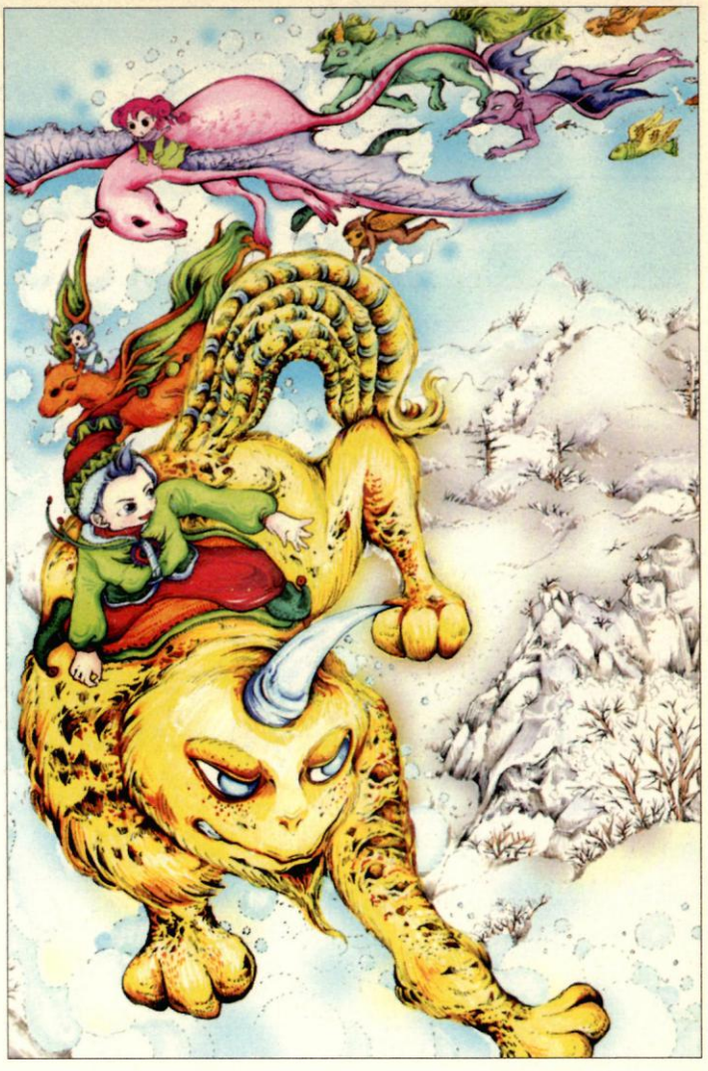
다시 서쪽으로 120리를 가면 이산이라는 곳인데 그 남쪽에서는 꼭두서니가 많이 자란다. 용용수가 여기에서 나와 남쪽으로 이수에 흘러든다. 이곳에 이름을 혈이라고 하는 짐승이 있는데 생김새가 성난 개 같으며 비늘이 있고 털은 돼지갈기 같다. 중차사경(中次四經) 中

비서

다시 동북쪽으로 200리를 가면 천지산이라는 곳인데 산 위에서는 초목이 자라지 않고 무늬진 돌이 많이 난다. 이곳에 어떤 짐승은 생김새가 토끼같은데 쥐의 머리를 하고 있어 그 등으로 날며 이름을 비서라고 한다. 중차사경(中次四經) 中







● 쟁

다시 서쪽으로 280리를 가면 장아산이라는 곳인데 초목은 자라지 않으나 요벽이 많이 난다. 이곳의 사물은 생김새가 아주 괴상하다. 어떤 짐승은 생김새가 붉은 표범 같은데 다섯 개의 꼬리에 외뿔이 있고 소리는 돌을 쳐서 깨는 것 같으며 이름을 쟁이라고 한다.

서차삼경(西次三經) 中

● 우조

다시 북쪽으로 380리를 가면 괵산이라는 곳인데 산 위에서는 옻나무가, 기슭에서는 오동나무와 궤목이 많이 자라고 남쪽에서는 옥이, 북쪽에서는 철이 많이 난다. 이수가 여기에서 나와 서쪽으로 황하에 흘러든다. 짐승으로는 낙타가, 새로는 우조가 많이 사는데 생김새는 쥐 같으나 새의 날개가 있고 소리는 양과 같으며 이것으로 무기를 막을 수 있다.

북산경(北山經) 中

● 활어

다시 동남쪽으로 200리를 가면 자동산이라는 곳인데, 자동수가 여기에서 나와 서쪽으로 여여택에 흘러든다. 그 속에는 활어가 많은데 생김새는 물고기 같으나 새의 날개가 있고 물속을 드나들 때 빛을 발하며 소리는 원앙새 같다. 이것이 나타나면 천하가 크게 가문다.

동차사경(東次四經) 中

● 승황

백민국이 용어의 북쪽에 있는데 (그 사람들은) 몸빛이 희고 머리를 풀어헤치고 있다. 승황이라는 짐승이 있는데 생김새는 여우 같으나 등 위에 뿔이 있고 그것을 타면 2,000 살까지 살 수 있다.

해외서경(海外西經) 中

여기에 실린 일러스트는 〈Newtype〉 한국어판을 통해 〈산해경〉 시리즈로 연재된 바 있다. 그림 속 캐릭터에 대한 옛 삽화 및 설명은 이화여대 정재서 교수님의 역주 〈산해경〉(민음사, 1999)에서 발췌 수록하였다.

〈삼면 시바상〉…엘레판타동굴…6세기

시_바_ 세상을 채우는 신의 몸짓

글…이주형.서울대 고고미술사학과 교수

흔히 인도의 민족종교인 힌두교에서는 창조의 신 브라흐마, 유지의 신 비슈누, 파괴의 신 시바의 세 신을 섬긴다고 한다. 그러나 힌두교도들은 이 세 신을 동등한 자격으로 섬기는 것은 아니고, 이 세 신 가운데 하나를 궁극적인 근원의 신으로서 섬긴다. 또한 신앙 대상으로서 브라흐마는 역사적으로 극히 미미한 존재였다. 말하자면 비슈누교와 시바교가 주류를 이룬 것이다. 그렇다고 비슈누교와 시바교가 배타적인 것은 아니었다. 비슈누를 믿는 사람에게 시바는 비슈누의 다른 모습에 불과하고, 시바를 믿는 사람에게 비슈누는 시바의 다른 모습에 불과했다. 그들에게 비슈누나 시바는 세계의 유지나 파괴라는 신화상의 특수한 역할에 한정되지 않고, 나름의 신앙에 따라 세계의 시작이자 동시에 끝이며, 세계 그 자체로 여겨졌다. 그 중에서도 시바는 자연과 인간과 세계에 대한 인도인들의 가장 원초적이고 강렬한 상상을 반영한다. 그를 모신 인도의 신전에는 인간 모습의 상대신 작은 기둥 모양의 상징물이 안치된다. '링가'라는 이 상징물은 남근의 형태를 추상적으로 다듬은 것이다. 남근 숭배는 어느 문화에서나 쉽게 볼 수 있는 것이지만, 남근을 본뜬 조형물이 발달된 종교에서 중심적인 예배대상이 된 것은 풍요에 대한 인도인들의 꾸밈없는 염원을 보여준다.

활 같은 눈썹,
꾸웨 열매 같이 붉은 입술 위에 피어오르는 미소,
상투 튼 푸른 머리,
우유빛 재를 바른 산호빛 살결,
춤사위 속에 사뿐 들어올린 감미로운 황금빛 발,

그분을 볼 수 있다면,
이 광대한 대지 위 하찮은 인간의 삶도
가 치 있 으 리 .

〈떼와람〉, 7-8세기, 남인도

시바는 고대 남근 숭배와 밀접한 관련을 지닌 것으로 보이며, 그 유래는 일찍이 인더스문명기(기원전 2500~2000년)까지 거슬러 올라가는 것으로 받아들여진다. 모헨조다로에서 출토된 인장에는 시바의 조형(祖形)으로 보이는 인물상이 새겨져 있다. 요가 자세로 앉아 있는 이 인물과 같이 후대의 시바는 숲속에 사는 위대한 요가 수행자로 여겨졌다. 이 인물의 머리에는 커다란 황소의 뿔이 양쪽으로 뻗어 있다. 고대 서아시아처럼 인더스문명기의 인도에서도 황소는 폭풍우와 성적 에너지의 상징으로 널리 숭배되었다. 따라서 이 인물에 황소의 이미지가 반영된 것은 놀랍지 않다. 이보다 흥미로운 것은 황소가 장차 풍요의 신인 시바의 한 속성을 이루게 되었다는 점이다. 황소는 난디라는 이름으로 시바의 종자가 된 것이다.

인더스문명기를 이어 베다시대(기원전 1500~600년)에 우리는 시바의 직접적인 원형을 보게 된다. 그 이름은 루드라이다. 붉은 빛의 루드라는 사나운 폭풍과 같이 인간과 가축에게 질병과 죽음을 가져오는 무서운 신이며, 불의 신 아그니에 비견된다. 불로 세계의 종말을 일으키는 파괴의 신으로서의 이미지가 여기 이미 배태되어 있다. 하지만 동시에 그는 자신에게 간구하는 이들을 구제해주는 자비로운 측면도 지닌다.

베다시대를 지나 인도인들이 세계와 존재의 근원을 하나의 신으로 형상화하면서, 고대 남근 숭배와 루드라의 속성을 이어받은 시바는 비슈누와 더불어 많은 신들 위에 우뚝 선 제1의 신의 위치로올라섰다. 기원후 5세기부터는 시바를 모신 신전이 점차 늘어났다. 이러한 신전에는 대부분 성소에 링가가 모셔졌다. 6세기에 뭄바이(봄베이) 앞바다에 세워진 엘레판타 석굴에는 링가의 성소와 더불어 한쪽 벽에 거대한 시바의 삼면상이 새겨졌다. 다른 문명의 미술에서 좀처럼 볼 수 없는 여러 개의 머리는 기형이 아니라 신적인 존재의 전지전능한 능력을 상징하는 인도인들만의 특별한 기호였다. 세 개의 얼굴 가운데 중앙의 것은 '위대한 신 시바'를 나타낸다. 오른쪽의 꽃을 든 여인의 모습은 시바의 자비로운 측면을 상징한다. 왼쪽에는 송곳니가 드러나고 머리에 해골 장식이 있는 험상궂은 모습이 있다. 이것은 시바의 흉포한 측면을 상징한다. 이와 같이 시바에게는 여자와 남자, 자비로움과 흉포함, 삶과 죽음, 창조와 파괴의 양면성이 모두 갖추어져 있다. 시바는 그러한 모든 것의 근원이며, 그러한 대립이 해소된 위대한 하나인 것이다. 이처럼 엘레판타 곳곳에는 시바의 여러 신화적인 형상들이 새겨져 있다. 입구에 들어서면 한쪽에는 요가 수행자 모습의 시바가, 다른 한쪽에는 춤추는 모습의 시바가 눈길을 사로잡는다. 요가 수행자의 모습이 시바의 정적인 면을 상징한다면, 춤추는 모습은 동적인 면을 상징한다. 시바는 '춤의 왕'이기도 하다. 인도인들에게 전통적으로 춤은 늘 종교적인 의미를 지니고 있었다. 춤은 개인적인 감정의 표출이 아니라 신의 이야기의 표현이었다. 그러한 춤의 왕이 시바인 것이다.

〈춤추는 시바상〉…뉴델리박물관 소장

춤추는 시바의 상은 아마 인도의 어느 힌두교 신상보다도 잘 알려져 있을 것이다. 그것은 남인도의 타밀 지방에서 10세기부터 12세기까지 만들어진 수많은 청동상들을 통해서이다. 타오르는 불길을 배경으로 시바는 시신을 태우는 자리에서 춤을 춘다. 상투를 튼 머리는 양 옆으로 흩날린다. 네 개의 팔 가운데 양쪽으로 펼쳐진 두 손에는 작은 북과 화염이 쥐어져 있다. 북은 세계의 창조를, 화염은 파괴를 상징한다. 가운데의 펼쳐 든 오른손은 평화를 준다는 의미이다. 다른 한 손으로는 치켜든 발을 가리키고 있다. 이 발은 휴식을 뜻한다. 몸을 지탱하고 있는 발은 안정의 상징이다. 그 아래에는 무지를 상징하는 작은 어린아이가 있다. 이와 같이 이 상에는 세계의 창조와 유지와 파괴의 이미지가 통합되어 있다. 여기서 시바가 추는 춤은 단순히 화장터의 유희가 아니라, 창조와 유지와 파괴를 거듭하는 세계의 움직임을 상징한다. 아니 어쩌면 세계의 그러한 움직임 자체가 시바의 유희에 불과하지 않을까.

남인도에서 쓰여진 또 하나의 시는 춤추는 시바에게 다음과 같은 헌사를 바친다.

시작이자 끝이신 우리의 주는
물라왐 북의 그윽한 소리에 맞추어
타오르는 화염을 손에 들고 춤을 추네.

……

화장터의 재를 바른 그가 바로
훌륭한 도시에 사는
우 리 의 주 이 시 네 .

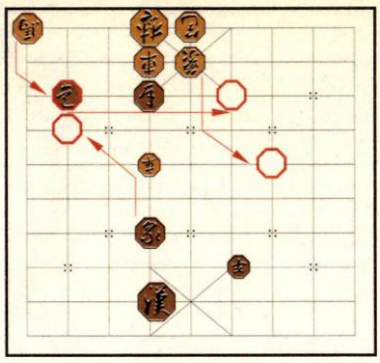
〈떼와람〉, 7-8세기, 남인도

漢

逢時不爲 更待何時 (봉시불위 갱대하시)

|

때를 만났는데도 시행하지 않는다면 언제 다시 때를 기다릴 수 있겠는가. 주저하지 말고 주어진 기회를 잘 활용하면 성공할 수 있다.



楚

天崩地陷 事事倒懸 (천붕지함 사사도현)

|

하늘이 무너지고 땅이 꺼지니 두는 수마다 거꾸로 매달린 형상이라. 매사에 어려움이 많으니 끈기와 인내가 필요하다.

기보13...토우...13 漢包 53 呼 장

기보14...시바...42 楚象 65

기보15...암각화...37 漢象 14 呼 장

기보16...마트로슈카...1 楚馬 13

글...이광표.동아일보 문화부 기자

신_라_토_우_ 캐릭터로서의 미학적 가치

신라 토우(土偶)를 처음 보는 사람은 아마 "뭐 이리 단순해."하고 시시하게 여길지 모른다. 그러나 신라 토우엔 돌아서는 발길을 끌어당기는 그 무엇이 있다. 작디 작은 5,6cm 내외의 이 흙인형이 결코 범상치 않다는 느낌. 다시 다가가 한번 더 살펴보면 토우의 자신감 넘치는 미학에 경탄을 금치 못할 것이다. 단순함 속에 살아 꿈틀거리는 생명력, 대상의 특징을 예리하게 포착해낸 미적 감각, 얼굴 표정에 깃들어 있는 익살과 해학, 낭만과 여유 등. 신라 토우는 한국 전통 미술에 있어 가장 대담하고 자신감 넘치는 캐릭터 중 하나다. 그것은 어찌보면 지금에도 통할 수 있는 지극히 현대적인 미감이다.

토우는 말 그대로 흙으로 만든 인형을 말한다. 그러나 일반적으로 신라 토우라 하면 사람뿐 아니라 동물 등도 포함된다. 만들어진 시기는 대략 5, 6세기로 신라인들의 독특한 예술 양식이라 할 수 있다. 크기는 2~10cm이고 그 중 대부분이 5,6㎝다. 신라 토우는 1926년 경북 경주 미추왕릉 인근 경주역 확장공사 도중 여러 고분에서 처음 발굴되어 세상에 모습을 드러냈다. 그리고 1970년대 이후 경주 황남동 용강동 지역의 고분에서 추가로 발굴되기도 하였다.

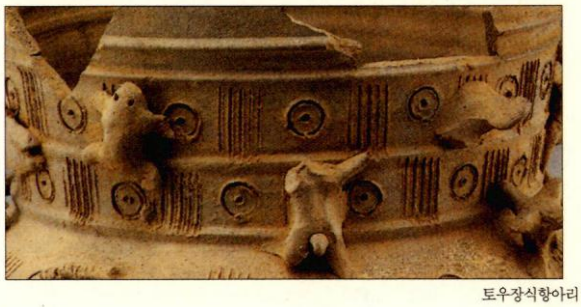
토우는 토기에 장식물로 붙어 있는 것과 독립적으로 만들어진 것이 있는데 인물의 경우, 바지 저고리 입고 상투 튼 남자, 주름 치마에 저고리를 입은 여자, 사냥하거나 고기 잡는 사람, 춤추는 사람, 노젓는 사람, 가야금·비파·피리 등 악기를 연주하는 사람, 성행위를 하는 사람 등 신라인들의 일상적인 모습이 고스란히 담겨져 있다. 한편 동물 토우로는, 말·소·개·돼지·사슴·멧돼지·뱀·개구리·맹꽁이·토끼·오리·닭·두더지·물소·독수리·앵무새·올빼미·게·잉어·불가사리·거북·자라 등… 땅과 하늘 바다에서 살고 있는 온갖 생명체들이 그야말로 총 망라되어 있다.

토우장식항아리(국보195호)…경주 계림로 30호분…국립경주박물관 소장

토우장식항아리 부분…비파뜯는 여인

토우장식항아리 부분…성교중인 남녀

토우장식항아리 부분…각종 동물들



토우장식항아리 부분

이런 신라 토우를 논하는 데 빼놓을 수 없는 유물이 바로 국보 195호 토우장식항아리(土偶裝飾長徑壺)이다. 경주 계림로 30호분에서 출토된 높이 34cm의 이 항아리 목 부분엔 5cm 내외의 각종 토우들이 붙어 있다. 가만히 살펴보면 가야금을 타고 있는 임산부, 뜨겁게 사랑을 나누는 남녀 등의 인물 토우를 비롯해 개구리를 잡아먹는 뱀, 새, 오리, 거북 등의 동물들이 뒤섞여 있다. 이 토우들은 신라 토우의 축소판이라고 할 만큼 그 특징을 압축적으로 보여준다. 그 중에도 온 몸으로 뜨겁게 사랑을 나누는 남녀상은 단연 압권이다. 한 여인이 엉덩이를 내민 채 엎드려 있고 그 뒤로 한 남정네(머리와 오른팔이 부서져 있다.)가 과장된 성기를 내밀며 다가가고 있다. 어쩌면 그렇게도 적나라할 수 있을까. 그 표현의 과감함이 보는 이를 놀라게 한다. 하지만 정말 놀라운 건 여인의 얼굴 표정이다. 왼쪽으로 얼굴을 쓱 돌린 이 여인은 히죽 웃고 있다. 아니, 보는 이는 얼굴이 달아오르고 가슴이 쿵쾅거리는데 정작 주인공은 웃음을 흘리고 있다니. 저 익살, 저 여유. 이 남녀상은 전혀 외설스럽지 않다.

그것은 뻔뻔스러움이 아니라 신라인의 허심탄회 혹은 꾸밈없음이기 때문이다. 은밀한 인간의 성행위를 표현했지만 소박하고 인간적이기 때문이다. 그렇다면 이같은 대담한 성의 표현이 어떻게 인간적이고 허심탄회할 수 있었을까. 그 비밀에 바로 신라 토우의 진정한 미학과 매력이 숨어 있다.

성교중인 남녀...경주 황남동...국립중앙박물관 소장

성적 특징이 강조된 인물토우(여자)...경주 황남동...국립중앙박물관 소장

출산중인 여인...국립중앙박물관 소장

토우장식항아리의 남녀상에서 잘 드러나듯 신라 토우의 가장 큰 특징은 뜨겁고 대담한 성의 표현이다. 신라 토우엔 성기를 과장해 표현하거나 남녀의 성행위를 감춤없이 적나라하게 표현한 것이 많아 놀랍다. 힘껏 껴안고 있는 남녀, 한 몸이 되어 뜨거운 사랑을 나누고 있는 남녀, 성기와 가슴이 지나치게 과장된 남녀 등. 어디 이뿐인가. 자신의 장딴지보다 굵은 성기를 드러내놓고 있는 남성, 자신의 커다란 성기를 만지고 있는 남성, 팔을 받치고 누워 자신의 성기를 하늘로 쭉 들이밀고 있는 남성, 커다란 가슴에 과장되게 깊이 패여진 음부를 드러내놓고 웃는 여성…. 여기에 가랑이를 벌리고 고통스런 표정으로 출산하는 여성 토우까지 있을 정도다. 신라 토우는 이처럼 한국 전통에 있어 가장 강렬한 에로티시즘이라고 해도 과언이 아니다. 절제와 감춤의 미학에 익숙한 우리에게 신라 토우의 에로티시즘은 하나의 파격이자 충격이다. 하지만 토우에 나타난 성은 신라인의 건강한 쾌락이었다. 그것은 솔직한 삶의 표현이었다. 그래서 이들 토우가 외설을 넘어설 수 있었던 것이다.

외설을 초월할 수 있었던 또 다른 이유는 신라 토우가 단순히 본능적 사랑만 담고 있는 것이 아니기 때문이다. 신라 토우엔 영생(永生)에 대한 절절한 기원이 담겨 있다. 이는 토우가 주로 무덤의 부장품이었다는 사실에서 쉽게 드러난다. 성의 결합은 새 생명의 탄생이며 이는 곧 죽은 이의 재생(再生)을 의미한다. 신라인은 이렇게 부활과 자손의 번창, 즉 영생과 다산(多産)이라는 기원을 담아 의식을 치르듯 흙을 빚었던 것이다. 당시 신라인에게 토우를 만드는 것은 성스러운 제의(祭儀)의 하나였다고 볼 수 있다. 그러니 거기 어디 외설이 끼어들 틈이 있었겠는가.

주검 앞에서 슬퍼하는 여인...경주 황남동...국립중앙박물관 소장

남녀인물 토우...국립중앙박물관 소장

신라 토우는 그것이 신라인의 적나라한 성을 표현한 것이든 신라인의 일상을 표현한 것이든, 그리고 동물의 모습을 표현한 것이든 모두가 단순하다. 신라 토우는 기본적으로 손으로 몇 번 흙을 쓱쓱 주물러 만든 것이다. 그래서 단순하다. 5,6cm의 작은 크기로 만들다 보니 그럴 수밖에 없었을지도 모른다. 하지만 잘 들여다보면 단순하지 않다. 인물 토우를 보면, 손톱으로 쿡쿡 찍은 두 눈만으로도 감정이 잘 살아있다. 손톱으로 슬쩍 찍어넣어 슬픔을 나타내고 눈과 입을 동그랗게 파내서 기쁨을 표현한다. 금녕총에서 출토된 배모양 토기에 붙어있는 나체 남성 토우는 쓱 내민 혓바닥 하나로 노젓기의 피곤함을 보여준다. 또한 단순함 속에 대상 인물의 특징은 예리하게 포착돼 있다. 여인상의 경우, 얼굴만으로는 남녀 구분이 잘 되지 않지만 가슴이나 엉덩이 등을 과장하거나 강조함으로써 여성임을 나타낸다. 얼굴에 표정이 없을지라도 몸을 쪼그려 엎드린 모습이나 머리를 푹 숙인 자세만으로 주인공이 슬픔에 빠져 통곡하고 있음을 보여준다.

신라 토우는 마치 초등학생의 찰흙 소조인양 단순하고 서툴러 보인다. 그러나 그 적당한 단순함엔 분명 어떤 역동감이 있다. 불과 5cm의 토우를 만들면서 요즘 보는 작은 인형처럼 이것 저것 세세하게 표현하면 아기자기하고 정교할 수는 있지만 힘이 넘치지는 않을 것이다. 그것이다. 단순함 속에 감춰진 생명력이다. 마치 미니멀리즘의 힘 같은 것이라고 할까. 그것은 결코 쉬운 일이 아니다. 삶에 대한 세밀한 관찰이나 밀착이 없으면 꿈도 꾸지 못할 일이다.

성적 특징이 강조된 인물토우(남자)…국립중앙박물관 소장

노인얼굴…경주 황남동…국립중앙박물관 소장

노래하는 토우·연주하는 토우…호림박물관 소장

신라 토우에 나타난 신라인의 삶에 대한 애정은 익살과 해학으로 이어진다. 신라 토우엔 익살과 해학, 낭만과 유머가 가득하다. 신라인들의 낙천적인 삶의 한 표현이다. 그것은 얼굴 표정에 가장 극명하게 나타난다. 앞서 언급한 국보 195호 토우장식항아리의 사랑을 나누는 남녀 토우가 그렇다. 옆으로 돌린 여성의 얼굴에 나타난 표정은 능청스러울 만큼이나 익살스럽다.

가랑이를 벌리고 앉아 만세를 부르는 남성을 형상화한 토우의 경우도 마찬가지다. 그의 성기는 자신의 다리 굵기만 하다. 뾰족하고 탱탱한 성기가 그야말로 과장의 극치다. 넉살좋게 웃고 있는 이 남성은 마치 자신의 성기가 세상에서 가장 큰 것임을 확인하고 흥에 겨워 만세를 부르고 있는 것 같다. 참으로 속된 것일 수 있겠으나 이 토우를 보면 속되거나 외설스럽다기보다는 유쾌하고 기분이 좋다. 주인공의 얼굴을 보면 특히 그렇다. 어린 사내아이들이 저희들끼리 누구 것이 더 큰지를 놓고 장난치는 것과 같다. 어른들의 시커먼 생각이 끼어들 여지가 없다. 능청스러운 듯하지만 밝고 상쾌하다.

할아버지 토우는 또다른 의미에서 익살과 해학이 담겨있다. 쓱쓱 주물러 만들어 눈과 입을 쓱 파놓고 수염 몇가닥 슬쩍 그어넣은 선 몇 개로 노인의 얼굴은 완성됐다. 단순한 흙덩이 토우지만 노인의 푸근한 얼굴이 그대로 살아서 전해온다. 노래하는 토우, 연주하는 토우를 보면 그 흥겹고 익살맞은 감정이 얼굴에 그대로 드러나있다. 별다른 꾸밈없이도 그들의 손동작 발동작과 어울리면서 그렇게 신나는 표정을 담아내다니, 볼 때마다 상쾌한 웃음을 참아낼 수가 없다.

이처럼 신라 토우에 살아 숨쉬는 얼굴 표정은 1500여년 전 신라인의 삶에 대한 밀착, 삶에 대한 애정에서 나온 것이다. 신라 토우는 결국 인간의 본능과 거친 현실을 순수와 영원의 마음으로 걸러낸 신라인들의 미적 산물인 셈이다.

경남 울산 울주군 언양읍 대곡리 반구대 바위그림. 길다란 역삼각형 얼굴이 표현되어 있다.

경북 경주시 석장동 금장대 바위그림에 새겨진 청동기시대의 인물상.

글...황규호.전 서울신문 대기자

암_각_화_ 최초의 캐릭터

"캐릭터가 평범하다."

아마 요즘 아이들이 듣기 싫어하는 말 중 하나일 것이다. 톡톡 튀어야 살아남는 개성시대에 이 말은 참을 수 없는 모욕으로까지 들린다. 옛말로 한다면 필부필부(匹夫匹婦) 정도가 될까. 별 특징 없이 평범하게 살아간다는 말을 누군들 듣기 좋아하겠냐만, 그 핵심을 짚어보면 두 시대에 말이 전혀 다른 알갱이를 가지는 것이 재미있다. 요즘에 캐릭터가 평범하다는 말의 초점은 '개성' 이란 단어에 가 있다. 다른 것과 구분하여 차별화되는 성질, 개성이 없는 캐릭터는 무시당하기 일쑤다. 이에 반해 필부란 말에는 그 사람의 성질이 드러난다. 훌륭한 인격을 갖추지 못한 그저 평범한 사람이라는 말이다.

자본주의 사회 마케팅에서 캐릭터가 차지하는 비중은 매우 크다. 캐릭터가 대중들로부터 오랜 주목을 끌려면, 개성이 강한 디자인이 뒷받침되어야 하는 것은 상식이다. 현란한 비주얼이 넘쳐나는 현대에 캐릭터의 유일한 덕목은 주목성이 되었으며, 그를 뒷받침하는 강한 개성만을 추구하게 된 것이다. 그런데 요즈음의 캐릭터를 면면히 살펴보면 캐릭터산업을 가장 먼저 일으킨 미국의 월트디즈니 프로덕션을 비롯해 그 소재를 주로 만화 속 인물이나 동물에서 따오는 것이 대부분인 것 같다. 사람들의 인지도나 인기를 바탕으로 캐릭터의 소재를 구하는 것을 뭐라 하는 것은 아니지만, 대부분 식상하게 느껴지는 것은 무슨 까닭인가. 오히려 내게는 고대 미술 속에 나타난 캐릭터들이 참신하게 느껴질 때가 많아 그를 현대에도 활용해보는 것은 어떨까 생각해본다. 더욱이 먼 옛날 고대미술의 경우는 저작권 주장도 어려우니 잘만하면 골치 썩히지 않고 독특한 캐릭터를 얻어낼 수 있지 않을까.

그 중에서도 우리나라 최초의 캐릭터라 할 만한 바위그림의 경우 그 간결한 선과 조형미는 현대 디자인에 시사하는 바가 크다. 그 중 하나가 울산 울주군 언양읍 대곡리 반구동 태화강 상류의 반구대 바위그림이다. 신석시시대와 청동기시대가 뚜렷이 구분되는 이곳의 바위그림 속에는 사람의 얼굴을 새긴 인물상이 들어 있다. 그러니까 큰 바위를 캔버스 삼아 두 시대 사람들이 그림을 그렸으되, 얼굴 그림은 청동기시대 사람들의 작품인 것이다. 쪼기 수법으로 바위그림을 남긴 신석기시대 사람들과는 달리 청동기시대 사람들은 줄새김 수법으로 금을 그어 쉽게 구분된다. 얼굴 말고도 교미하는 멧돼지, 거꾸로 뒤집힌 큰 고래, 고래를 부위별로 나눈 그림, 어딘가에 갇힌 짐승 따위를 한 무더기로 다루고 있다.

그 가운데 선명하게 새겨진 사람의 얼굴은 마치 카메라 렌즈의 초점을 잡아당겨 크로즈업한 것처럼 또렷이 보인다. 얼굴의 전체 윤곽은 팽이모양의 삼각형이다. 눈썹과 코가 유별나게 길고, 눈은 크다. 얼굴의 윤곽이 역삼각 구도여서 턱이 뾰족하게 보여야 마땅한데, 결코 턱이 빈약하다는 느낌은 들지 않는다. 무슨 까닭일까. 귀는 왼쪽 하나만 달랑 새겼다. 수염도 적당히 자랐고…. 아무래도 이 얼굴은 범상치가 않다. 그러고 보면, 얼굴의 주인공은 태화강 유역에 모여살던 청동기인 집단의 우두머리쯤으로 여겨도 좋다.

이를 뒷받침해주는 흔적은 반구대 바위그림 곳곳에 나타난다. 일례로 바위그림에 등장하는 수염고래는 오늘날에도 잡기 힘든 덩치 큰 사냥감이다. 이런 동물을 청동기시대 사람들은 잘도 잡았다. 여럿이 떼지어 바다에 나가지 않았다면 불가능한 일. 그림에 보면 어찌어찌 어려운 역경을 딛고 고래를 잡아 부위별로 나누었다는 것인데 우두머리가 존재하지 않았다면 꿈도 꾸지 못할 일이다. 혹은 고래를 풍요를 기원하는 상징물로 보기도 한다. 이 밖에도 바위에는 교미하는 멧돼지 그림 등과 같이 풍요와 생식을 기원하는 그림들이 많아 이곳을 제의장소로 해석하기도 한다. 그 잡다한 그림 가운데 의연하게 자리한 이 수염난 얼굴을 부족 우두머리, 혹은 샤먼으로 봐도 좋지 않을까?

보통 수염을 비롯한 남성의 털은 힘을 상징한다. 거기에는 남성다운 힘과 지배자의 권력이 함께 포함되어 있는 것이다. 사실 털이 많기로 말하면, 경북 경주시 석장동 금장대 바위그림의 얼굴을 빼놓을 수 없다. 여러 물체의 생김새를 바위에 새긴 물상암각화들 사이에 사람얼굴 열 여섯이 들어 있는데 그 가운데 얼굴에 털이 돋아난 인물상은 둘이다. 길게 생긴 이등변 삼각형 얼굴에 삐죽삐죽 돋아난 털을 새겨넣었다. 이등변 삼각형이 오므라드는 머리쪽에 동그란 구멍 두 개를 뚫어 눈을 표시했다. 요귀도 물리친다는 벽사의 눈이다. 머리에 털이 난 얼굴은 바위벼랑 위쪽에 배치하고, 머리털을 아예 새기지 않은 민대머리 얼굴들은 아래쪽에 두었다. 그렇듯 위 아래의 서열을 분명하게 가른 금장대 바위그림에는 지배자와 피지배자 사이의 종속관계가 분명히 드러난다. 그러니까 벽사의 눈을 하고, 털까지…. 금장대의 다모증 인물상 역시 당시 청동기인들이 마음먹고 일부러 표현한 샤먼이자 우두머리인 것이다.

바위그림에 나타난 여성은 또 어떠한가. 위에 언급한 금장대 바위그림을 가만히 살펴보면 역시 풍요와 다산의 뜻에서 여성의 생식기를 크게 드러낸 그림이 있다. 기다랗게 역삼각형을 새긴 뒤에 한 복판에 세로줄을 긋고, 그 줄의 중간쯤에 구멍 하나를 뚫어놓은 방식으로 여성의 성기를 대담하고 또 전혀 에로틱하지 않게 표현해놓았다. 물론 그 당시 사람들로서는 정교한 조각을 새길 도구가 없어 그랬을 수 있다. 허나 자기 캐릭터가 분명한, 개성이 세상을 뒤흔드는 시대에도 이들만큼 개성이 뚜렷한 캐릭터를 찾아보기가 힘드니 그냥 하찮게 보아 넘길 수는 없지 않은가.

마지막으로 우리의 고대 미술 중 또 하나 기억에 남는 캐릭터가 있어 소개한다. 경남 합천 반계리에서 나온 이른바 인면문마령이다. 남녀의 얼굴로 꽉 채운 청동제 말방울 한 쌍인데, 달랑달랑 소리를 낼 심을 집어넣느라 일부러 터 놓은 입이 마냥 돌아가 웃는다. 이 또한 요즘의 세밀하게 묘사된 캐릭터 못지않은 매력을 풍기니 눈여겨보기 바란다.

경남 합천 반계리 가야시대 무덤에서 나온 얼굴모양의 말방울…국립진주박물관 소장

마|트|로|슈|카|Matryoshka 러시아를 담는 무한수열 캐릭터

글...박활성 기자

어머니의 어머니는 어머니를 낳고,
어머니의 어머니의 어머니는 어머니의 어머니를 낳고…

오뚝이처럼 생긴 목각인형, 마트로슈카(Matryoshka). 뚜껑을 열면 똑같은 모습의 인형이 끊임없이 나오는 이 특이한 인형의 유래는 19세기 후반으로 거슬러 올라간다. 모든 나라가 그러했듯 19세기 러시아는 격변의 시기였다. 사회적으로 보면 뒤늦게 근대화의 물결에 참여하긴 했지만 농촌을 중심으로 여전히 농노제의 전통이 뿌리깊게 남아 있었고, 이와 반대로 도시에서는 노동자들 사이에서 서서히 혁명의 움직임이 싹트고 있었다. 사상적으로는 19세기 민족주의의 영향 아래 도스코예프스키, 러시아국민악파 등 문화 예술적으로 민족의 정체성을 확립해나가던 시기였다.

'마트로슈카(Matryoshka)' 라는 말은 러시아 여성 이름의 하나인 마트료나의 애칭으로 어머니를 뜻하는 '마티' 라는 말에서 나왔다고 한다. 실제로 하나의 인형 안에 같은 모습의 인형이 차례로 포개진 형태는 다산(多産)을 기원하는 농경 사회에서 어머니의 이미지를 상징한다. 보통은 3~12개의 인형으로 이루어지지만 경우에 따라 60~70개의 인형이 겹쳐진 길이 1m 이상의 슈퍼 마트로슈카도 볼 수 있다. 형태 또한 전체적으로 매끈한 곡선 형태를 띠고 있어 여성의 부드러운 이미지를 반영한다.

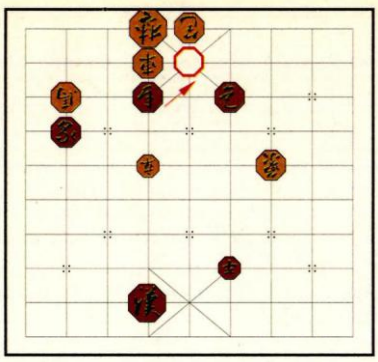
정확히 언제 처음으로 마트로슈카가 만들어지기 시작했는지에 대해서는 여러 가지 의견이 존재한다. 1890년대 말 Children's Education이라는 러시아의 한 공예품 가게에서 처음 등장했다는 설이 있는가 하면, S.V. 마류친이라는 러시아 화가가 처음으로 제작했다는 설, 혹은 모스크바 교외인 아브라무츠에보에 영지를 가지고 있는 대부호 마모토프 집안에서 만들어졌다는 의견 등이 있다. 이렇게 의견이 분분한 것은 러시아의 오랜 목공예 전통 때문이라 생각한다. 실제로 마트로슈카는 나무로 부활절 달걀 모양의 공예품을 만들던 러시아 전통에서 일부 영향을 받았다고 한다. 특히 19세기 후반 무렵 러시아로 건너온 일본 인형의 영향을 받았다는 점은 널리 공인된 사실이다.

처음에 만들어진 마트로슈카는 순전히 아이들 장남감을 위한 것이었다. 초기에 정형이 잡히지 않았던 시기에는 여러 가지 실험적인 형태가 존재하였지만 곧 현재와 같은 오뚝이 모양으로 굳어졌으며 러시아 내에서 큰 인기를 끌기 시작했다. 주로 지방의 공예품 장인 길드를 중심으로 발전해오던 마트로슈카는 1900년 파리 만국박람회에 출품되어 국제적으로 알려지기 시작하였다. 이후 장난감으로 시작된 이 인형은 그 미적인 가치를 인정받아 예술품으로 취급되기에 이르렀다. 미술의 한 장르가 되면서 당대의 내로라 하는 러시아 미술가들이 너도나도 마트로슈카 제작에 손을 댔으며 기법에 있어 당시 유행하던 모더니즘의 세례를 받기도 하였다. 유명한 장인이 만든 마트로슈카는 귀족이나 부자들만 가질 수 있었던 최고의 예술품이었다.

그러나 대중적인 인기가 계속되면서 마트로슈카는 점차 대량생산 방식으로 만들어지는 하나의 상품으로 전락하였다. 하나하나 일일이 수작업으로 만들어지는 경우가 줄어들었으며 소재 또한 현대화되었다. 특히 모스크바 근교의 세르기예프, 바사트 등에 세워진 공장들은 싸구려 마트로슈카를 마구 찍어내기 시작하였다. 물론 그렇다고 해서 민속 공예품으로서의 마트로슈카가 사라진 것은 아니다. 좀더 다양해졌다고나 할까, 현대의 마트로슈카는 값싼 관광품에서 최고급 예술품까지 다양한 입맛을 충족시키는 전천후 민속 공예품이 되었다. 수작업으로 이루어질 경우 마트로슈카의 작업공정은 매우 까다로우며 특히 자고르스크, 키로프, 칼리닌, 고리키 등에서 만들어진 것이 유명하다. 제일 좋은 재료로는 라임나무와 자작나무를 꼽으며 일일이 조각하고 그림을 새기고 변색을 막기 위해 굽는 등 총 15가지의 과정을 거쳐야 비로소 하나의 마트로슈카가 탄생한다. 특히 안쪽에 들어가는 1~2센티미터 길이의 작은 인형을 만드는 데는 정교한 솜씨가 요구된다. 이 중 어떤 과정에서도 치수를 재거나 측정하는 일은 없다. 모든 공정은 장인의 눈대중으로 이루어지며 '이만하면 되었다.' 하는 직감이 모든 것을 결정하는 것이다.

마트로슈카에 그려지는 가장 전형적인 그림은 러시아 농촌에서 흔히 볼 수 있는(아니 있었던) 부인의 모습이다. 머리에 수건을 두르고, 앞치마를 걸친 이 부인은 보통 손에 곡물 다발이나 닭을 품고 있는 모습으로 그려진다. 러시아 특유의 부드러운 파스텔 톤으로 그려진 부인의 모습에는 러시아 사람들의 풍요로운 기원이 담겨져 있다. 하지만 시간이 흐르면서 마트로슈카의 소재는 다양해졌다. 차이코프스키의 발레 〈호두까기 인형〉이나 민담의 장면 등 러시아의 역사와 문화를 알려주는 내용은 물론 대중가수 및 정치가 등…. 정치적 격변기인 80~90년대에는 고르바초프와 옐친 등 최고 지도자들의 마트로슈카가 인기를 끌었었다. 최근에는 러시가 국민들 사이에서 높은 인기를 얻고 있는 푸틴 마트로슈카 역시 눈에 자주 띄는 소재이다. 이럴 경우 마트로슈카는 민감한 러시아의 정치적 상황은 물론 대중들의 여론을 반영하는 하나의 잣대 역할을 한다. 이 밖에도 미국의 클린턴이나 부시 대통령, 비틀스 등 외국의 유명인사들도 등장하며, 월트 디즈니, 사우스 파크와 같은 만화 캐릭터도 인기 있는 소재이다. 속된 말로 마트로슈카의 소재로 등장하지 못한 인물은 러시아에서 별 볼일 없는 사람이란 이야기도 있다.

하지만 어떤 그림이 그려지던 그것이 러시아의 민속 공예품 마트로슈카임을 몰라보는 사람은 없다. 즉 하나의 캐릭터로서 마트로슈카의 정체성은 그 내용에 있는 것이 아니라 형식에 있다해도 과언이 아니다. 형식과 소재의 자유로운 만남, 이것이야말로 러시아 인형 마트로슈카가 가진 생명력의 비밀인지도 모르겠다. 역사와 문화의 소재를 자유자재로 담을 수 있는 민족의 항상된 그릇이 있다는 것, 그리고 그것을 자신의 문화적 상징으로 내세울 수 있는 캐릭터가 있다는 것은 결코 가벼이 여길 수 없는 일이다.



棋譜17…사천왕…33 漢車 42 장 승

다시 앨리스로 돌아가…,

우연곡절 끝에 앨리스는 붉은 여왕을 잡고 게임에서 승리한다. 하지만 꿈에서 깨보니 그 붉은 여왕은 다름아닌 아기고양이 키티였다. 소설에 나오는 트위들덤과 트위들디의 주장에 따르면 거울나라에서 앨리스가 겪는 일들은 모두 또 다른 캐릭터 붉은 왕의 꿈일 뿐이라고 한다. 과연 그것이 앨리스의 꿈인지 붉은 왕의 꿈인지는 끝까지 밝혀지지 않는다. 마치 장자의 나비 꿈처럼, 거울나라의 캐릭터들은 여운과 함께 꿈 속으로 사라지고, 우리에게 남은 것은 루이스 캐럴의 재미있는 시 한 편뿐(이 시의 각 행 첫 글자를 모두 합치면 앨리스의 이름이 된다).

장기판 위에서 벌어진 캐릭터들의 놀음도 사천왕(車)의 큰 호통에 막을 내린다. 그 중 어떤 것들은 잊혀지고 또 어떤 것들은 곡해되고, 혹자는 계속해서 사람들의 사랑을 받을 것이지만, 암튼 그들은 이제 다시 그들의 자리로 돌아갔다. 장기에 얽힌 재미있는 시조나 한 편 소개할까 한다.

상(象)공을 뵈온 후에 사사(士士)를 믿자오매
졸(卒)직한 마음에 병(兵)들까 염려러니
이리마(馬) 저리차(車) 하시니 백년동포(包) 하리라

소백주…조선 광해군 시절의 평양 기생

주註

P4 얀 쯔바크 마이어에 대해

얀 쯔바크 마이어는 마술적이고, 소름끼치는 화면으로 잘 알려진 체코의 초현실주의 애니메이터이다. 그의 작품에서 가장 주목할 만한 점은 그의 애니메이션이 유물, 죽은 동물, 식물, 광물 등에 새롭고 종종 소름끼치며 항상 놀라운 의미를 불어넣는 방식에 있다. 그가 만든 '이상한 나라의 앨리스' 역시 무시무시한 유머와 그로테스크함으로 가득찬 화면을 근사하게 제공해준다. 대표작으로는 〈재버워키〉, 〈대화의 차원들Dimensions of Dialogue〉, 〈펀치 앤 주디Punch and Judy〉, 그리고 〈지하실 밑으로Down to the Cellar〉 등이 있다. 다음은 1988년 10월 19~26일 〈Time Out〉에 실린 인터뷰 기사 중 일부를 번역한 것이다.

"캐럴은 초현실주의의 선구자입니다." 쯔반크마이어는 말한다. "정신적으로 (내가 그보다 더 불안하기는 하지만) 우리는 강의 같은 편 둑에 서 있습니다. 또한 우리는 둘 다 유아적인 면이 있는데, 이것은 정상적인 사회에서는 모욕적인 말이지요. 나는 어렸을 때나 커서나 〈앨리스〉를 여러 번 읽었고, 읽을 때마다 새로운 것을 발견하곤 했습니다. 하지만 어렸을 때 만들어진 상상력의 기본적인 모티브는 변함없이 남아있습니다. 이제 대부분의 어른들은 자기들의 어린시절을 단지 어른이 되기 위한 준비기간으로 여겨 쉽게 내던져버리거나, 아니면 일종의 황금 시기로 미화해서 감상주의에 빠지곤 하지요. 하지만 사람들은 자기 인생의 여러 시기에 걸쳐 동시에 존재할 수 있습니다. 나는 나의 어린시절과 생생한 대화를 나누는 것을 좋아합니다. 그리고 캐럴의 책은 그 시절의 행동과 감정으로 통하는 문을 열어주고 꿈의 구조를 건드려 놓지요. 그것이 그 이야기에 대한 나의 응답의 출발점이 됩니다. 사실, 나의 〈앨리스〉는 부분적으로는 현실이 꿈과 융합하는 지점에 대한 이야기입니다. 끝부분에서 앨리스는 꿈에서 깨어난 것일까요, 아닐까요? 반면에 내가 만든 〈재버워키〉는, 관습적인 내러티브는 아니지만, 한 어린이의 내면적 발전 과정에 대한 프로이드적 기록입니다. 호모섹슈얼리티를 지나 새도-매조키즘을 거쳐 아버지에 대한 반란으로 넘어가는 것이죠."

P5 장기에 대해

● 장기의 기원

장기는 지금으로부터 약 4000여년 전 고대 인도 서북부 지역(지금의 파키스탄)에서 행해지던 차투랑가(chaturanga)에서 유래한다. 'chaturanga'란 고대 범어인 '넷(chatur)'과 '원(anga)'을 합친 말로 4원이란 군대의 구성원인 코끼리, 말, 전차, 보병을 가리킨다. 이 차투랑가는 6세기 경 페르시아를 통해 서양에 전해져 체스가 되었으며 동쪽으로는 미얀마를 거쳐, 중국으로 들어가 오늘날 '상기'라는 중국 장기가 되었다. 이 중국 장기가 한국과 일본으로 전해져 각각 '장기'와 '쇼우기'로 불리게 된 것이다. 서양의 체스는 하나로 통일되었지만 동양의 경우에는 각 나라마다 조금씩 두는 방법이 다르다.

구체적으로 어떻게 만들어졌는지에 대해서는 여러 가지 설이 있으나 이 중 고대 인도의 불교도들이 인간의 파괴충동을 억제하고 수도시간 외에 잡념을 물리치기 위한 목적으로 전쟁을 모의로 한 게임을 발명한 것이라는 설명이 가장 널리 알려져 있다. 또 미얀마 사람들은 자국의 고대 타이링국 왕비가 발명한 것이라고 주장하기도 한다. 왕을 지극히 사랑한 왕비가 전쟁만 일삼고 늘 싸움터로 나다니는 왕을 궁중에 머물게 하기 위해 궁리 끝에 만든 것이 바로 장기라는 것이다. 하지만 오늘날 우리가 즐기는 장기의 발상지는 역시 중국으로 보는 것이 타당할 것이다.

● 말의 기능과 행마

將 대장군, 원수, 또는 군왕. 삼군의 지휘관인 將이 잡히면 지기 때문에 자기 편에 의해 최대한 보호를 받는다. 대각선이 그어진 궁성 밖으로 나갈 수 없고 궁성 안에서는 금 그어진 데로 마음대로 한 칸씩 다닌다.

士 모사와 경호무사. 근위병처럼 將을 수호하고 모사가 작전 짜듯 包의 다리를 놓아준다. 將처럼 궁성 안에서만 자유로이 전후좌우 및 사선 방향으로 한 칸씩 움직인다.

車 전차부대. 공격과 수비에서 가장 막강하며 자기편 보호에도 큰 역할을 한다. 장애물이 없는 한 전후 또는 좌우로 마음대로 다닌다.

包 包는 돌을 쏘아올리는 옛날 무기의 하나이다. 오늘날의 포병부대처럼 포탄으로 적의 진지를 부수고 자기 궁성을 보호한다. 車처럼 전후 또는 좌우로 마음대로 다닐 수 있으나, 반드시 다른 말을 타고 넘어야 한다. 단, 包는 包끼리 못 넘고 서로 먹을 수도 없다.

馬 기마, 기병대. 대개 근거리 공격용으로 쓰이지만 수비에 치중하기도 한다. 날 일(日)자처럼 한 칸 나서서 비스듬히 뛴다. 단, 가는 길에 자기 말이나 상대편의 말이 있어 장애가 되면 전진하지 못한다.

象 코끼리부대. 고대 전쟁에서 유용하게 쓰인 코끼리처럼, 예측 못한 곳에 나타나 적진을 교란한다. 쓸 용(用)자처럼 한 칸 나서서 두 칸을 대각으로 비스듬히 뛴다. 역시 馬처럼 가는 길에 장애물이 있으면 안 된다.

卒, 兵 병졸, 보병. 병졸은 예로부터 임전무퇴의 군율에 의해 전진만 하고 후퇴할 수 없었다. 장기에서도 병졸의 생리 그대로 용감히 전진하고 자기편의 전초진을 구성한다. 상대편을 향해 앞이나 옆으로 한 칸씩 갈 수 있고 뒤로는 물러날 수 없다.

P9, 24 제웅에 대해

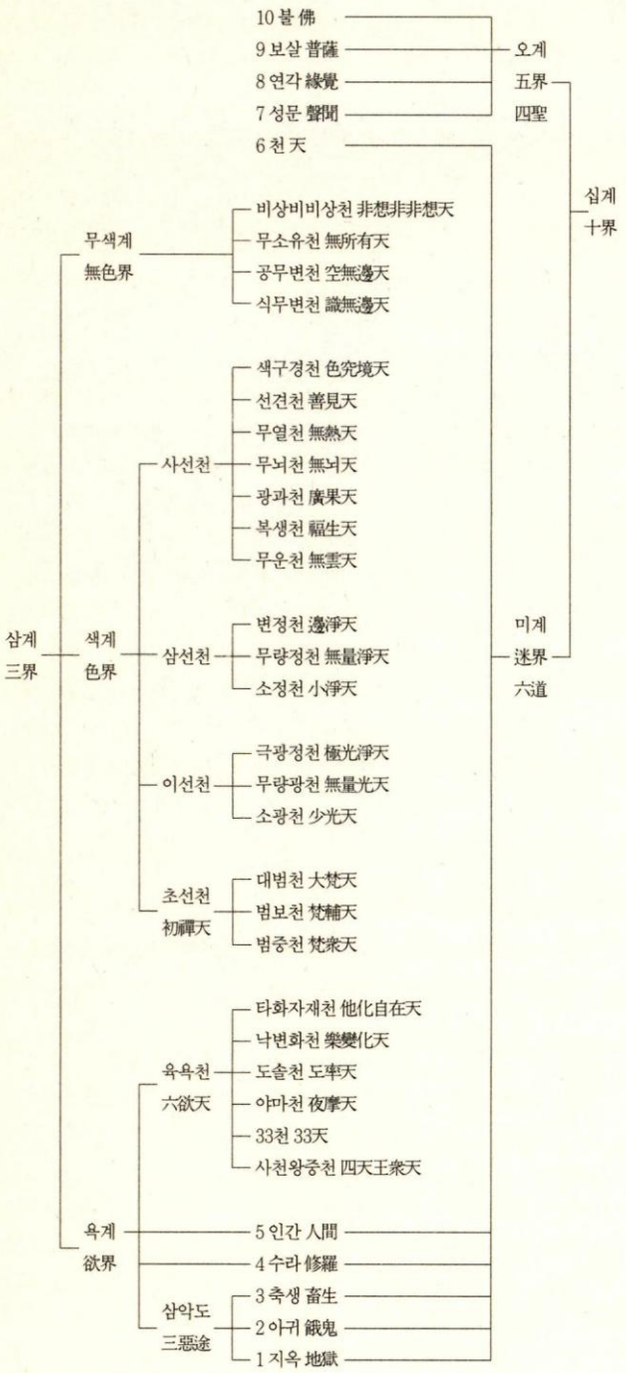
제용·처용(處容)이라고도 한다. 유래는 확실하지 않지만 일반적으로 신라의 구역신 처용이라는 설이 지배적이다. 예로부터 매년 집안 식구 가운데 성명설(星命說)에서 나이가 액년에 해당하는 사람이 있으면 그를 제웅직성이라 하여 제웅으로 액막이를 했다. 즉 음력 정월 14일 밤에 제웅을 만들어 액년을 당하는 사람의 옷을 입히고 성명 또는 출생한 해의 간지(干支)를 적어서 길바닥이나 다리 밑에 버리는데 이렇게 하면 그 액이 다른 곳으로 전가된다고 한다.

이 때 액운을 가져가는 이를 대접하는 뜻으로 제웅의 머리·가슴·팔다리에 동전을 넣어서 버린다. 또한 동네 아이들은 이 때를 노려 문 밖으로 몰려와 "제웅이나 보름거리 주시오."하고 외치면 집주인은 버리려고 마련해둔 제웅을 내어주기도 한다. 그러면 아이들은 제웅을 받아서 속을 헤쳐 동전만 꺼내고 나머지는 길에다 버리는데, 이것을 '제웅치기'라 한다.

P18, 36 불교의 세계관에 대해

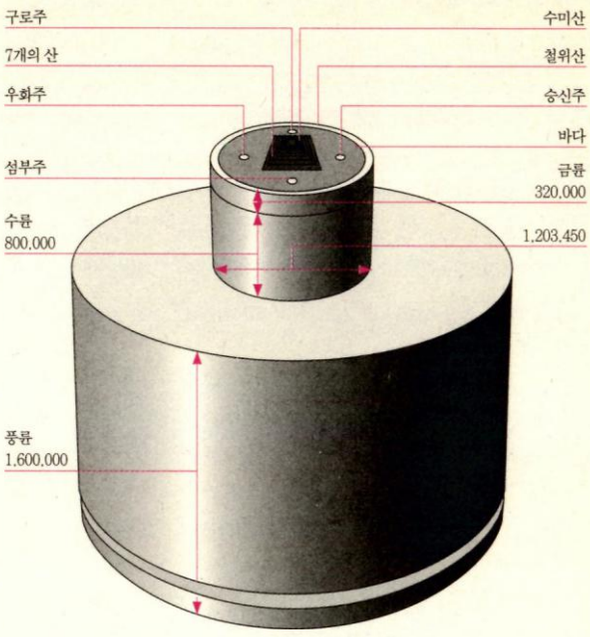
불교의 우주관을 한 마디로 말하면 '육범사성(六凡四聖)'으로 요약할 수 있다. 즉, 공덕을 쌓아 깨달음을 얻어 윤회의 굴레에서 벗어난 성자들의 세계인 성문, 연각, 보살, 불을 사성(四聖)이라 하고 미혹한 중생들이 업에 따라 생사를 거듭하며 끝없이 윤회하는 공간을 육범(혹은 육도六道)이라 한다. 육범에는 지옥, 아귀, 축생, 아수라, 인, 천이 있다. 천 이하의 세계는 또다시 그 위계에 따라 욕계, 색계, 무색계 등으로 복잡하게 나누어진다. 자세한 구성은 아래의 표를 참고하기 바란다.

● 십계의 구성



● 수미산 세계 조감도

단위(1유순...약 7km에 해당됨)



〈지옥도-빛깔있는 책들119〉, 이기선 글/안장헌,윤열수 사진, 대원사, 1992, p28, 39

P26 마네키네코에 대해

19세기 후반 일본의 유곽에서 처음으로 마네키네코가 급증하기 시작할 때 세워졌던 고양이상이 지금의 마네키네코 모양과 같은 것이었는지 어떤지는 확실치 않다. 그림으로 남아 있는 당시의 고양이 인형들은 팔을 들고 있지 않다. 그런 고양이 인형을 '마루지메네코'라고 부른다. 많은 사람들은 마루지메네코를 마네키네코에 선행하는 원형적인 형태라고 생각한다. 하지만 기록에서 지금의 마네키네코와 똑같이 한쪽 팔을 들고 있는 형태를 발견할 수 있는 최초의 것은 1870년대 무렵의 것이다. 오사카의 유명한 신사인 스미요시다이샤에서 매달 1장씩, 하타츠네코라는, 기모노를 입고 팔을 든 고양이 그림을 발행해 신도들에게 나누어 주었는데, 4년간 48장을 모으면 소원이 이루어진다는 것이었다.

P39 산해경에 대해

〈산해경〉의 성립연대는 학자들에 따라 가장 이르게는 서주 초기(BC 12세기)에서부터, 가장 늦은 시기로는 위진시대(AD 3~4세기)에 이르기까지 커다란 차이를 보이고 있다. 다만 작자 및 성립지역은 초나라 사람으로 보는 견해와 오장산경(五藏山經)의 경우 그 성립년대를 전국시대로 보는 견해가 지배적이다. 또한 책의 성격 규정에 있어서도 신화서로 보는 견해와 지리서로 보는 견해, 또 지리서로서의 기본적인 성격을 염두에 두고 다양한 신화연구 방법들을 적용해야 한다는 의견 등이 있어, 그야말로 한 측면만으론 규정할 수 없는 '기서(奇書)'다운 면모를 보여주고 있다.

P56 소백주의 시에 대해

마지막에 소개된 평양기생 소백주의 시를 쉬운 말로 풀어쓰면 다음과 같다. '상공을 뵌 후로 모든 일을 믿고 지내왔으므로, 옹졸하고 고지식한 이 몸

을 혹시나 상공께서 버리시어 마음에 병이 들까 염려했었는데, 이렇게 하마 저렇게 하자 하고 다정히 대해 주시니 평생을 같이 살고자 합니다.'

이 시는 당시 평안감사 박엽이 손님과 장기를 두면서 소백주를 시켜 지은 것으로 언뜻 보면 남녀간의 사랑을 노래하는 시처럼 보이지만, 사실은 동음이의어를 사용한 중의법으로 장기 두는 장면을 노래한 시조이다. 여기서 상공은 장기의 象을, 사사는 兩士를, 졸은 卒, 병은 兵을 가리키는 말이다. 또한 이리마의 마는 馬, 저리차의 차는 車로 각각 마장과 차장을 의미하며 동포는 包로 궁 안으로 들어가겠다는 뜻이다.

도움주신 분들

김혜원

서울대 및 미국 펜실베니아 대학에서 미술사를 전공하였다. 현재 미국 조지아주립대학 조교수로 재직하며 중국 불교미술과 한국 미술에 대해 연구하고 있다.

심하용

공주민속극박물관 학예연구실장. 우리나라 탈 유산 가운데 현재 국내에는 남아있지 않은 백제의 '기악면'을 비롯해 하회탈, 병산탈, 그리고 '고성오광대의 나무탈 등을 소개한 '한국의 나무탈' 전시회와 '우리나라 전통인형극'을 기획하였다.

안혜정

전남대 사대 미술교육과를 졸업하고 동 대학원에서 미술이론전공을 수료하였다. 현재 전남대학교사범대학 부설중학교 미술교사로 있으며 전남대 웹진 CNU today에 〈일본미술이야기〉, 〈신화와 미술〉을 연재하고 있다.

양효경

서울대 고고미술사학과와 동대학원을 거쳐 현재 MBC 문화부 기자로 일하고 있다. 98년 성곡미술관 〈공간의 파괴와 생성〉전에 참여하기도 하였다.

이상현

일러스트레이터로 〈Newtype〉 한국어판에 '산해경' 시리즈를 연재한 바 있다. 현재 3D 온라인 게임회사 ㈜codinet에서 게임 캐릭터를 디자인하고 있다.

이원복

1976년 중앙국립박물관 공채1기로 들어가, 이 후 국립공주박물관장 및 국립청주박물관장을 거쳐 1998년부터 2002년까지 국립중앙박물관 미술부장을 지냈다. 현재 국립광주박물관장으로 있으며 문화재전문위원으로 활동 중이다.

이광표

서울대 국문과 대학원을 나왔다. 현재 동아일보 문화부 기자로 있으며 저서로 〈문화재 이야기-보는 즐거움, 아는 즐거움〉, 〈북한의 문화유산〉 등이 있다.

이은홍

1960년 전주에서 태어나 홍익대학교 동양학과를 졸업했다. 현재 '우리 만화 발전을 위한 연대 모임' 회원이며 '노동과 세계'와 '통일샘'에 만평을 연재하고 있다. 2001년에 펴낸 만화책 〈술꾼〉은 '오늘의 우리 만화상'을 수상한 바 있다. 〈역사신문〉, 〈세계사신문〉에서 만화 작업을 맡았으며 그 외 〈글자 없는 그림책 1,2,3〉을 구성하기도 하였다.

이주형

서울대 고고미술사학과 교수. 동학과를 나와 미국 버클리 대학에서 박사학위를 받았다. 〈인도미술사, 굽타시대까지〉, 〈간다라 미술〉 등 다수의 역서와 논문이 있다.

심세중

홍익대학교 예술학과와 동대학원 미술사학과를 거쳤으며 동양의 미술과 디자인, 여행과 삶에 대한 글을 쓰고 다수의 단행본과 이벤트도 기획해왔다. 어떤 보이지 않는 것과 볼 수 없는 것에 관심을 가지고 있다.

황규호

1938년 충북 괴산에서 출생하여 서라벌 예술대 문예창작과를 나왔다. 서울신문 문화부장을 지냈으며 주로 문화재 및 종교 담당 대기자로 일했다. 또한 시사종합교양지 계간 〈다리〉 상임 편집위원을 역임하였으며 저서로 〈한국인 얼굴 이야기〉, 〈전문기자의 세계〉(공저) 등이 있다.

황희경

성심외국어대학 교수. 성균관대학교에서 동양철학 박사학위를 받았다. 중국철학을 전공했으며, 저서로는 〈삶에 집착한 사람과 함께 하는 논어〉, 〈현대 중국의 모색〉 등이 있다.

고도사 古都舍

인사동에 있는 고미술 전문 갤러리. 처음으로 공개되는 고려장(1388년)을 비롯해 우리나라 전통 목가구들이 선보였던 〈고려, 조선 목가구 민속품전〉에서 우연히 귀중한 조선시대 장기판과 장기알을 촬영할 수 있었다.
서울 종로구 관훈동 192-46, 02-735-5815~6

중앙문화사

신사동에 위치한 일본소품 전문점. 일본의 길조 상징물, 마네키마코 촬영에 도움을 주셨다. 서울시 강남구 신사동 584-2 우진빌딩 104호, 02-545-9771, www.jungangunf.co.kr

참고 사이트

(사)한국캐릭터협회 www.character.or.kr

산업자원부 산하 (사)한국캐릭터협회 홈페이지.

KOCDA www.kocda.org

문화관광부 산하 (사)한국캐릭터디자이너협회 홈페이지.

Character21 www.character21c.or

한국문화콘텐츠진흥원 캐릭터사업팀에서 운영하는 사이트.

공주민속극박물관 www.folkdrama.net

충청남도 공주에 위치한 공주민속극박물관 홈페이지. 기획 전시를 비롯해 한국민속극연구소, 종이공예연구소, 인형극단 고마나루에 대한 내용을 살펴볼 수 있다.

다송헌 www.dasonglove.com.ne.kr

전통놀이연구가이자 장승제작자 이철수씨의 사이트. 우리놀이이야기, 장승 이야기와 경남 함양군에 위치한 다송헌에 대한 글을 볼 수 있다.

암각화 net-in.co.kr/chiffe

'바위그림을 통해 본 한국 문화의 뿌리' 라는 부제답게 암각화에 대한 풍부한 자료와 사진을 제공하는 개인 홈페이지

마네키네코미술관 ww31.tiki.ne.jp/~manekineko

일본에 있는 마네키네코미술관 홈페이지. 미술관 정보는 물론 갤러리에 있는 복고양이들을 둘러볼 수 있다. 아쉽게도 일본어로 제공된다.

마네키네코클럽 www.amy.hi-ho.ne.jp/~mono93

말 그대로 마네키네코에 대한 모든 것이 있는 사이트. 위의 미술관홈페이지와는 달리 영어로도 볼 수 있다. 마네키네코에 얽힌 전설부터 역사, 콜렉션 등 내용이 풍부하다.

Russian Treasure www.russiantreasure.com

마트로슈카를 비롯한 러시아의 전통 공예품을 둘러볼 수 있는 사이트.

Art of matryoshka www.russiandolls.narod.ru

모스크바에 있는 마트로슈카 박물관에 관한 내용은 물론 유명한 러시아 작가들의 마트로슈카 작품을 볼 수 있다. 예술품으로의 마트로슈카의 진면목을 확인할 수 있는 사이트.

SERGIEV POSAD www.matryoshka.ru

온갖 종류의 마트로슈카를 모두 살펴보고 주문할 수 있는 사이트. 타입별, 아티스트별은 물론 예술품, 기념품, 혹은 장난감에 따라서도 분류되어 있어 사용자들의 다양한 욕구를 충족시켜준다.

앨리스를 찾아서 my.dreamwiz.com/erendira

이상한 나라의 앨리스에 대한 이야기를 담은 개인 홈페이지. 루이스 캐럴은 물론 삽화가 존 테니얼, 도서, 영화, 애니메이션 목록 등 상세한 자료를 제공한다.

참고도서

〈그림으로 읽는 중국문학 오천년〉, 빙심 외, 예담, 2000
〈꼭두각시놀음의 역사〉, 서연호, 연극과인간, 2000
〈꼭두각시놀음의 역사와 원리〉, 서연호, 연극과인간, 2001
〈꼭두각시놀이 - 한국의탈놀이 4〉, 열화당, 1989
〈돌의 나라, 돌 이야기〉, 최영주 , 맑은소리, 1997
〈돌의 미를 찾아서〉, 박정근 외, 다른세상, 2000
〈몽골의 암각화〉, 김정배, 열화당, 1998
〈문화유산에 담긴 한국의 미소〉, 김대성, 대한교과서, 1997
〈미술과 역사 사이에서〉, 강우방, 열화당, 1999
〈미술로 본 한국의 에로티시즘〉, 이태호, 여성신문사, 1998
〈민속문화론서설〉, 심우성, 동문선, 1998
〈박보장기〉, 김지환, 서림문화사, 1990
〈벅수와 장승:법도와 장승의 재료와 해설〉, 김두하, 집문당, 1990
〈법공과 장엄〉, 강우방, 열화당, 2000
〈불사의 신화와 사상〉, 정재서, 민음사, 1994
〈사찰 장식, 그 빛나는 상징의 세계〉, 허균, 돌베개, 2000
〈산해경 상·하〉, 이중재, 아세아문화사, 2000
〈산해경 연구〉, 서경호, 서울대학교출판부, 1996
〈산해경〉, 정재서 역주, 민음사, 1996
〈살아있는 신화 바위그림〉 , 정동찬, 혜안, 1997
〈상상속의 얼굴 얼굴속의 문화〉, 박영수, 을유문화사, 1997
〈서유긔 - 조선시대 번역고소설 총서 3〉, 박재연 외, 이회문화사, 2001
〈신라 토우, 신라인의 삶 그 영원한 현재〉, 국립경주박물관, 1998
〈신라의 토우 - 교양국사총서 22〉, 이난영, 세종대왕기념사업회, 2000
〈신선과 도사 이야기 - 전기(傳奇)〉, 배형, 까치글방, 1999
〈신장상 - 빛깔있는 책들 48〉, 김정희, 대원사, 1989
〈신화, 그 영원한 생명의 노래〉, 예술의 전당 미술관, 2000
〈얼굴의 역사〉, 니콜 아브릴, 작가정신, 2001
〈우리 문화의 상징세계〉, 김종대, 다른세상, 2001
〈우리의 원형을 찾는다〉, 박정태 지음/열화당 2000
〈인도 미술 - Art & Ideas〉, 비드야 데헤자, 한길아트, 2001
〈인도미술사 - 굽타시대까지〉, 벤자민 로울랜드 저/이주형 역, 예경, 1999
〈인도의 신화와 예술〉, 하인리히 침머, 대원사, 1995
〈일본 회화사〉, 아키야마 테 루카즈, 예경, 1992
〈일본미술사 - 열화당미술선서 11〉, 久野健, 열화당, 1978
〈일본화 감상법 - 빛깔있는책들 231〉, 이성미, 대원사, 1999
〈日本繪畵史圖典〉, 福武書店
〈日本美術史年表〉, 集英社
〈장기의 이론과 실제〉, 이재춘, 서림문화사, 1994
〈장승 - 정상원 사진집〉, 정상원, 눈빛, 2000
〈장승 - 한국기층문화의탐구 2〉, 이종철 외, 열화당, 1988
〈장승과 벅수 - 빛깔있는 책들 19〉, 김두하, 대원사, 1997
〈조선 사람들, 혜원의 그림 밖으로 걸어나오다〉, 강명관, 푸른역사, 2001
〈중국 고전 이야기 2〉, 송천규, 소나무, 2000
〈중국신화의 이해〉, 전인초 외, 아가넷, 2002
〈토우 - 빛깔있는 책들 116〉, 이난영, 대원사, 1991
〈한국 불교미술의 형식〉, 문명대, 한언간, 1997
〈한국불교미술사〉, 문명대, 한언간, 1997
〈한국의 나무꼭두 - 한국기층문화의탐구 7 〉, 김옥랑, 열화당, 1998
〈한국의 암각화 - 빛깔있는 책들 225〉, 임세권, 대원사, 1999
〈한국의 암각화〉, 한국역사민속학회, 한길사, 1996
〈한국의 풍속화 - 한길아트 뮤지엄 003〉, 정병모, 한길아트, 2000
〈한국인 얼굴이야기〉, 황규호, 주류성, 1999
〈한국인의 얼굴〉, 국립민속박물관, 신유문화사, 1994

디자인벤처비즈니스 모델 공모

KIDP(한국디자인진흥원, 원장 정경원)는 최근 월드컵 열기의 여세를 몰아 한국 산업디자인의 활성화를 촉진시키기 위한 포스트월드컵 전략의 하나로 〈디자인벤처비즈니스모델 공모〉를 실시한다. KIDP가 주최하고 (사)한국디자인벤처기업협회가 주관하는 이번 공모전은 일종의 디자인 사업 아이디어 경진대회이다. 즉, 디자인이라는 아이템 하나가 얼마나 다채롭게 사업화될 수 있는지 제시하고 우수인재 유치와 디자인벤처 창업을 촉진하여 궁극적으로 국내 디자인산업을 활성화한다는 취지이다. 학생과 일반부문으로 구분, 사업계획서 양식으로 접수받으며 접수기간은 오는 9월 10일(화)부터 12일(목)까지이다.

문의 031 780 2096

제9회 한국청소년디자인전람회 출품물 접수

전국 청소년들의 디자인 각축장 '한국청소년디자인전람회'가 오는 9월 6일 개막을 앞두고 8월 12일(월)부터 14일(수)까지 접수를 받는다. 유능한 디자인 인재를 조기 발굴·육성하기 위해 1994년부터 시작한 한국청소년디자인전람회는 수상자에게 장학금을, 으뜸디자인학교로 선정된 학교에게는 디자인 교육장비를 지원한다. 특히 지방 청소년들의 접수가 용이하도록 전국 주요지역 4개 도시에서 개별적인 접수를 실시하며 각 대학에서는 본 대회에서 입상한 학생에게 특차 혜택을 주거나 입시 가산점을 부여하도록 하고 있다. 접수기간은 8월 12일(월)부터 14(수)까지 3일간이다.

문의 031 780 2165

테크노디자인경영과정 개설

KIDP와 한국산업기술재단은 CEO를 비롯한 경영자들을 대상으로 '테크노디자인경영과정'을 개설한다. 테크노디자인경영과정은 제품의 국제경쟁력 확보에 디자인을 적극 활용하는 디자인 경영마인드를 높이고 혁신적인 디자인 개발 프로세스에 대한 체계적인 교육을 통해 경영자에게 성공기업에 이르는 길을 제시한다. 교육은 7월 9일(화)부터 11월 19일(화)까지 매주 3시간씩 디자인 이론과 워크숍·실습 등의 형태로 진행된다.

문의 e-디자인 아카데미 인력개발팀 031 780 2180, 한국산업기술재단 홍보교육팀 02 562 2813

산·학 연계 디자인박람회 개최

수험생들에게 디자인학교의 정보를 제공하고, 미취업 디자인 전공학생들에게 취업 기회를 제공해주는 종합 디자인박람회가 개최된다. KIDP가 주최하는 「2002 디자인대학박람회」는 국내외 디자인관련 대학의 홍보관과 학생들의 졸업작품을 한 곳에 모아 신세대들의 창작력을 선보이고 취업 박람회관을 마련하여 공개전시를 통한 취업 기회를 제공한다. 오는 2002년 11월경 5일간의 일정으로 중소기업 여의도 종합전시장에서 개최될 예정이며 국내외 디자인관련 대학 및 업체를 대상으로 7월 31일까지 접수 받는다.

문의 031 780 2164

이탈리아 패션디자인 50년전 개최

KIDP는 2002 한일 월드컵 개최를 기념하여 지난 5월 16일(목)부터 5월 26일(일), 11일간 코리아디자인센터에서 패션디자인의 본고장 이탈리아 패션 브랜드의 역사를 소개하는 「이탈리아 패션 50년: Fifty Years of Italian Fashion」전을 열었다. 이번 전시에는 1950년 이후 이탈리아 유명 디자이너의 명품 패션디자인 74점을 비롯하여 70여 점의 보석디자인이 함께 선보였다. 우리나라에서 디자인의 독창성을 세계적으로 인정받은 이탈리아 브랜드 명품을 전시회로 개최한 것은 이번이 처음이다.

왼쪽부터 Prada, Versace, Gorgio Armani 작품을 유명 배우들이 입은 모습.

월드컵 응원열기를 높인 페이스페인팅

KIDP는 지난 5월 30일(목)부터 6월 7일(금)까지 코리아디자인센터에서 이번 2002 월드컵을 뜨겁게 달궜던 「2002 페이스페인팅 공모전」 수상작 200점을 전시하였다. 대상에는 코스타리카의 아름다운 해변을 연상시키는 코스타리카 국기를 소재로 한 페이스페인팅 작품이 선정되었으며, 덴마크와 러시아 국기를 소재로 한 작품이 각각 금상을 수상하였다.

정부조달물품, 디자인 혁신개발에 우대지원

산업자원부는 제품의 고부가가치화를 위해 우수디자인 개발 시 지원하는 디자인혁신개발사업에 금년도 145억원을 지원키로 하고, 과제별 지원한도의 확대 및 정부조달물품의 디자인 개선 우대지원 등의 내용을 골자로 하는 〈2002년도 디자인혁신상품개발사업 시행계획〉을 지난 2월 14일 공고한 바 있다. 금년도 시행계획의 주요내용을 보면, 혁신적인 디자인 개발을 하고자 하는 기업 및 단체는 전년도 4천만원 한도에서 금년에는 최대 1억원까지 정부 출연자금을 지원받을 수 있게 되었으며, 특히 년간 8조원에 이르는 정부조달물품 구매 및 조달물품의 낙찰자 심사시 우수 디자인제품에 대한 가산점을 부여한다. 문의 031 780 2081~86, 88~94

멋진 한국, 새로운 디자인 파워하우스

글...정경원.디자인학 박사.한국디자인진흥원장

금년도 미국 우수산업디자인상(2002 Industrial Design Excellence Awards: IDEA) 공모전의 심사결과가 발표되었다. 해마다 미국산업디자이너협회(Industrial Designers Society of America: IDSA)와 시사주간지 비즈니스위크(Business Week)지가 공동으로 주최하는 이 공모전은 독일의 iF상, 일본의 G-마크상과 함께 세계적인 산업디자인 이벤트로 꼽히고 있다. 1982년부터 IDSA의 회원으로 활동하고 있는 필자는 이번 공모전에 외국인으로는 유일하게 심사위원으로 위촉되었다. 특히 작년 8월에 IDSA의 보스턴 총회에서 개최되었던 「인생을 디자인하기(Designing Your Life)」 세미나의 연사로 초청된 데 이어 금년에는 심사에 참가하여 값진 경험을 할 수 있었다. 이 글은 필자가 지난 3월 하순, 미국 워싱턴 D.C. 근교에 있는 레스턴에서 개최된 IDEA 심사에서 체험한 것들을 널리 공유하기 위해 정리한 것이다.

우수산업디자인상이란?

산업디자인의 우수성이 삶의 질과 경제에 얼마나 중요한가에 대한 비즈니스계와 대중의 이해를 넓히기 위해 매년 개최되고 있는 IDEA의 수상은 곧 전세계적으로 가장 우수한 디자인임을 인정받는 것을 뜻한다. 이 상의 스폰서인 비즈니스위크는 매년 6월이나 7월초에 심사결과 특집을 발간하여 전세계적으로 홍보하고 있다. 금상, 은상, 동상을 수상한 모든 제품의 명단은 비즈니스위크의 지면과 웹사이트를 통해 게재된다. (www.businessweek.com 이나 www.idsa.org 참조)

또한 미국의 대표적인 TV 매체인 CNN, NBC, PBS, CNBS는 물론 뉴욕 타임즈와 로스앤젤레스 타임즈, 워싱턴 포스트지가 매년 IDEA 스토리를 다룬다. IDSA는 모든 수상작들을 우수산업디자인상 연감에 수록하고, 특별히 금상 수상작의 경우에는 수상회사에서 정리한 사례연구를 게재한다. 이 연감은 전세계의 정부기관, 경영대학원, 비즈니스 중역들, 디자이너들에게 배포된다. 수상작에 대한 시상식은 IDSA 연례총회 기간 중에 거행되는데, 금년에는 7월 20일 캘리포니아 몬트레이에서 개최되었다. 주최측에서는 이 상에 디자인 분야의 아카데미상과 같은 권위를 부여하기 위하여 여러가지 세심한 배려를 하고 있는데, 심사위원들로 구성된 시상자들과 수상자들이 턱시도와 같은 예복을 입도록 하는 것도 같은 맥락이다.

출품분야

산업디자인의 범주에 속하는 모든 제품이나 설비들이 IDEA의 출품 대상이 된다. 금년에는 11개 주요 분야에서 49개 부문에 걸쳐 출품과 심사가 이루어졌다. 전세계적으로 1,265점이 출품되었는데, 가장 많은 출품작이 제출된 분야는 소비자제품으로 모두 353점이다. 가장 적게 출품된 분야는 20점이 심사대상이 된 포장 및 그래픽이다. 주요 분야와 출품 부문은 아래의 목록을 참고하기 바란다.

IDEA 출품 분야

비즈니스와 산업제품(Business & Industrial Products)
- 상업장비(Commercial Equipment)
- 통신장비(Communication Equipment)
- 중기계류 및 산업장비(Heavy Machinery & Industrial Equipment)
- 전문 도구(Professional Tools)

컴퓨터장비(Computer Equipment)
- 컴퓨터(Computers)
- 컴퓨터 입력장비(Computer Input Devices)
- 컴퓨터 주변장비(Computer Peripherals)
- 기타 컴퓨터장비(Other Computer Devices)

소비자제품(Consumer Products)
- 액세서리(Accessories)
- 설비(Appliances)
- 가전제품(Consumer Electronics)
- 소비자도구(Consumer Tools)
- 가정용품(Housewares)
- 아동용품(Juvenile Products)
- 운동과 비만퇴치제품(Sports & Fitness Products)
- 장난감과 게임(Toys & Games)

디자인 탐사(Design Explorations: 흔히 컨셉 부문이라고 함.)
- 비즈니스 및 산업 컨셉(Business & Industrial Concepts)*
- 컨셉 가구(Concepts Furniture)*
- 컨셉 자동차(Concept Vehicles)*
- 소비자제품 컨셉(Consumer Product Concepts)*
- 디자인전략 및 경영(Design Strategy & Management)*
- 디지털미디어 컨셉(Digital Media Concepts)* 신설 분야
- 의료 및 과학 컨셉(Medical & Scientific Concepts)*
- 연구(Research)**

* 최근 생산 일정이 잡혀있는 디자인은 '컨셉' 부문에 출품할 수 없음.

**연구 부문 출품작은 별도의 출품원서를 작성해야 함.

디지털미디어와 인터페이스(Digital Media & Interfaces)
- 그래픽 유저 인터페이스 (Graphic User interfaces: PC 포맷의 CD 필히 제출)
- 소프트웨어, 웹과 멀티미디어 디자인 (Software, Web & Multimedia Design: 웹사이트 주소 필히 제출)

디자인컨셉 부문에서 금상을 수상한 삼성전자의 가정용 건강관리기구 'Family Doctor'
가정의 기본적인 건강체크 장치로 가족 개개인의 건강을 관리해주고 의사와 연결하여 지시에 따라 온라인 진료를 할 수 있게 도와 주는 기기.

환경(Environments)

- 회사 및 공공 실내 및 공간(Corporate & Public Interiors & Spaces)
- 환경 그래픽스 및 사인 시스템(Environmental Graphics & Sign System)
- 박물관 전시 및 세트 디자인(Museum Exhibits & Set Designs)
- 쇼룸과 리테일 머천다이징(Showrooms & Retail Merchandising)
- 트레이드 쇼 전시(Trade Show Exhibits)

가구(Furniture)

- 상업용 가구(Contract Furniture)
- 픽스츄어스(Fixtures)
- 조명(Lighting)
- 가정용 가구(Residential Furniture)

의료 및 과학제품(Medical & Scientific Products)

- 진단 및 진찰제품(Clinical & Diagnostic Products)
- 홈-케어 및 셀프-케어제품(Home-Care & Self-Care Products)
- 과학기기(Scientific Instruments)
- 수술 및 치료제품(Surgical & Therapeutic Products)

포장과 그래픽스(Packaging & Graphics)

- 패키징 그래픽스(Packaging Graphics)
- 패키징 구조(Packaging Structures)

학생 디자인(Students Designs)

- 학부생(Undergraduate Designs)
- 대학원생(Graduate Designs)

운송기기(Transportation)

- 자동차(Automobiles)
- 모터사이클(Motorcycles)
- 부품(Parts)
- 레저용 차량(Recreational Vehicles)
- 운송기기 인테리어(Transportation Interiors)
- 트럭 및 상업용 운송기기(Truck & Commercial Transportation)

어떻게 수상자가 선정되나?

심사

공정성을 높이기 위해 철저히 무기명으로 심사가 이루어지도록, 출품 키트(entry kit)의 어느 곳에도 디자이너나 디자인 전문회사의 이름을 표기하는 것을 엄금하고 있다. 만일 이 원칙을 어겼을 때는 즉시 출품 자격을 상실하게 된다. 제조회사나 고객의 이름은 나타내도 무방하다.

심사위원

금년도 심사위원으로 위촉된 사람이나 직계가족, 소속회사는 출품할 수 없다. 심사는 3박 4일 동안 이루어지며, 그 기간 동안 모든 출품 키트에 표기된 정보를 읽고, 고찰하고, 점수를 매겨야 한다. 금년에는 심사위원장 1인을 포함하여 모두 16명이 심사위원으로 위촉, 외국인으로는 필자가 유일하게 초빙되었다. 심사위원의 명단과 주요 경력은 다음과 같다.

위원장

찰스 존스 Charles Jones

보스턴에 있는 월풀의 세계 소비자 디자인(Global Consumer Design)담당 부사장.

위원(알파벳 순)

잭 베둔 Jack Beduhn

NCR사 인간공학 및 디자인(Human factors engineering & Design) 중역.

커라 블랙맨 Curla J. Blackman

오하이오에 있는 디자인 인터페이스(Design interface)사의 창립자이자 대표.

정경원 Kyung-won Chung

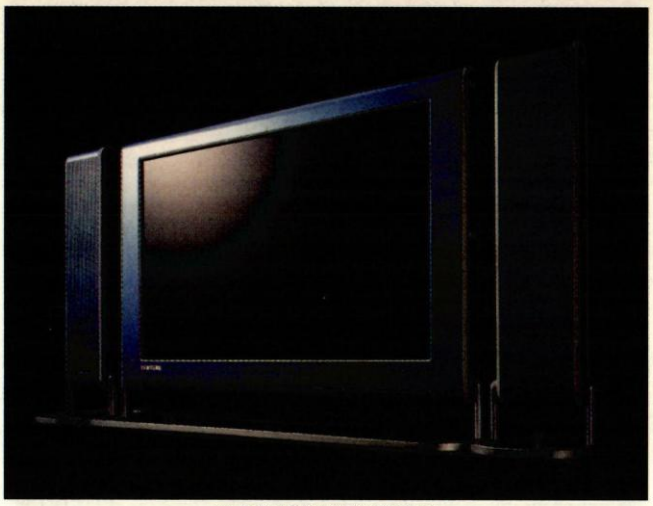
한국디자인진흥원 원장(President & CEO)/한국과학기술원 산업디자인학과 교수.

로리 달버그 Lori Dahlberg

장난감산업 부문의 전략적 라인 및 디자인 프로세스 자동화 전문가.

앤디 디아즈 호프 Andy Diaz Hope

샌프란시스코에 있는 모토개발그룹(Moto Development Group)의 인터랙티브 환경담당 중역.



삼성전자가 출품한 TFT LCD 모니터

닐스 디프리엔트 Niels Diffrient

디자인과 인간공학 전문가로 3질의 휴먼 스케일(Human Scale) 콘펜디움을 발간했으며, 현재 코네티컷에서 디자인전문 컨설팅 운영.

톰 게일 Tom Gale

크라이슬러사에서 제품디자인과 개발담당 부사장 역임.

벳시 구드리치 Betsy Goodrich

케임브리지에 있는 만타 제품개발(MANTA Product Development)의 대표.

존 허리츠 John Heritz

다임러 클라이슬러사의 디자인 및 특별 프로젝트담당 부사장 역임.

맥 헤트필드 Meg Hetfield

메사츄세츠에 있는 상업용 조명기기회사인 라이토리어(Lightolier) 디자이너.

파스칼 멜라시그네 Pascal Malassigne

밀워키 미술 · 디자인대학 산업디자인 교수.

프랭크 누오보 Frank Nouvo

노키아 디자인(Nokia Design)사의 부사장 겸 수석 디자이너.

라비 사우니 Ravi Sawhney

캘리포니아에 있는 RKS사의 대표이사이며 아트센터에서 강의.

루이스 피에레 Louis St. Pierre

워싱턴 대학교 산업디자인학과 공동학과장.

스티브 윌콕스 Stephen Wilcox

필라델피아에 있는 디자인사이언스(Design Science)사의 창업자이자 대표.

출품자격

"모든 출품작은 2000년 2월 14일부터 2002년 2월 11일 사이에 출하·유통되는 것으로 한정한다."

여기서 '유통'의 의미는 디자인이 최종적인 형태로 대량 생산되어 상점, 카탈로그, 다이렉트 세일 등을 통해 판매됨을 의미한다. 디자인탐사나 학생 부문에 출품하려면 위의 기간 내에 학교나 고객에게 제출되어 평가를 받은 것이어야만 하고, 환경 부문의 출품작은 위의 기간동안에 대중에게 선보인 것으로 한정한다. 생산제품 부문의 출품작들 중 위와 같은 유통 조건에 어긋나는 것은 자격을 상실하게 된다. 수상작으로 선정되었더라도 뒤에 유통되지 않은 사실이 밝혀지면 무효 처리된다.

"아래 조건에 부합되면 세계 어느 지역의 디자인이라도 출품 자격을 갖는다."

디자인에 관한 기본권을 가진 디자이너가 미국시민이거나 영주권을 갖고 있을 경우에는 그 디자인이 세계의 어느 지역에서 생산·유통되었던 간에 출품자격이 있다. 외국인이나 외국 기업/클라이언트에 의해 디자인된 것이라 할지라도 위의 기간 중에 북아메리카에서 유통된 것은 출품할 수 있다. 학생 부문은 북아메리카에 있는 학교 재학 중에 완성된 것으로 한정한다.

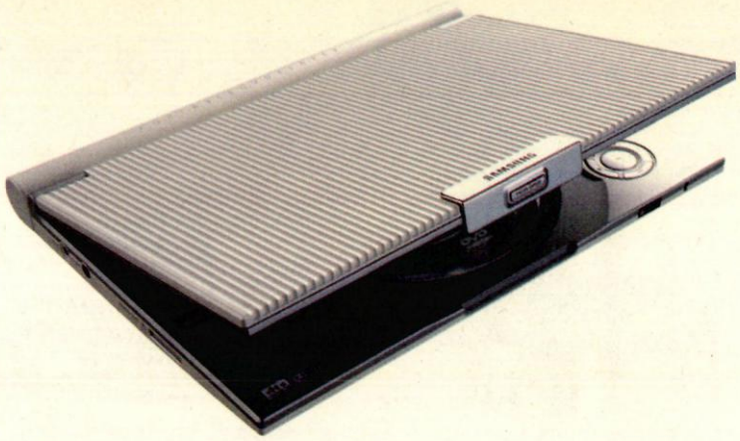
디자인 탐사(컨셉) 부문은 미국 시민이나 영주권자가 디자인한 것이 아닐지라도 북아메리카 시장을 염두에 둔 것이어야만 한다. 생산 스케줄이 잡혀있는 출품작은 컨셉 부문에 제출될 수 없다.

심사기준

심사위원들은 다음의 기준에 따라 모든 출품작을 심사하고 평가해야 한다.

·디자인 혁신
·사용자를 위한 혜택
·고객을 위한 혜택
·환경적으로 책임감 있는 재료와 프로세스의 활용
·적절한 심미성

모든 심사위원들은 위의 기준을 점수로 환산할 수 있는 채점표를 사용하되, 주요 착안점을 메모하여 뒤에 열리는 심사위원회에서 토론시 활용하도록 한다.



삼성전자가 출품한 휴대용 DVD 플레이어

심사절차

IDEA 심사위원은 두 명이 한 팀을 이루어 작업하되, 모든 출품작을 두 명의 심사위원이 각각 주심과 부심으로 교차 평가하도록 하여 공정성과 객관성이 유지될 수 있도록 하고 있다. 각 팀의 심사위원들은 자신의 전문성에 따라 한 개 또는 두 개 분야의 주심으로 위촉된다. 주심은 자기에게 배정된 분야의 심사를 마친 다음, 부심인 팀 메이트에게 자신이 심사한 것을 넘겨 재검하도록 한다. 또한 메이트가 주심으로 심사를 마친 분야의 부심으로 재검한다. 각 팀의 멤버들은 주심으로 70~80여 개, 부심으로 비슷한 양의 출품작을 심사한다. 심사위원회는 모든 심사위원들이 모든 출품작 슬라이드를 볼 수 있는 기회를 제공해주기 위한 오리엔테이션으로부터 시작된다. 이 단계에서 심사 프로세스, 다음 단계, 질의응답, 토론 등이 이루어진다.

심사위원은 첫 하루와 반나절을 자신에게 맡겨진 출품작을 읽고 소정의 양식을 활용하여 채점해야 한다. 이 과정에서 심사위원은 다른 전문가의 의견을 충분히 청취하여 특정 출품작에 대한 이해를 높이기 위해 팀 메이트와 토의할 수 있다. 출품작이 담긴 키트는 10점 이내의 사진과 다이아그램 및 IDEA 기준부합 여부를 질의 응답 형식으로 정리한 두 장의 에세이를 포함한다. 또한 비디오나 DVD와 함께 한 장의 개요를 첨부할 수 있다. 그러나 포장 그래픽스와 뉴미디어 분야 외에는 제품 샘플을 포함시켜서는 안 된다.

만일 심사위원이 출품작에서 디자이너나 디자인 전문회사의 이름을 발견하면 이를 즉시 주최측에 통보하여 기회박탈 여부를 결정하게 된다. 다만 디자이너의 이름을 딴 제품(가구 산업에서 흔히 있는 것처럼)이나 디자인 오피스의 환경을 다룬 경우에는 이름 자체를 출품작의 일부로 간주하여 예외로 한다. 그러나 사진이나 문서의 뒷면에 이름이 쓰여져 있을 때는 출품자격을 상실하게 된다.

수상작 선정과정

심사위원들은 일차 평가가 끝난 채점표를 주최측에 제출한다. IDSA 직원은 심사위원들이 제출한 채점표의 점수를 집계한 다음, 가장 높은 점수를 받은 것들을 심사 팀에 되돌려주어 다시 정밀하게 검토할 수 있는 기회를 갖도록 한다. 심사 팀에서는 심사위원회에 수상 후보로 추천할 우수작들을 선정하고, 프리젠테이션을 준비한다. 이 과정에서 필요하면 다른 팀 멤버들의 객관적인 의견을 청취할 수 있다.

심사위원회는 둘째 날 반나절과 셋째 날 하루 동안 각각 8명으로 이루어진 두 개의 소위원회를 열어 각 팀에서 우수작으로 선정한 제품에 대한 토론을 진행한다. 팀별로 두 명의 심사위원들은 자신들이 추천한 수상후보들에 대해 상세히 설명하고 수상 수준을 제시한다. 다른 심사위원은 질문을 하거나 보충 설명을 요청할 수 있으며 때로는 출품물에 관한 비디오/DVD를 시청할 수 있다. 때로는 팀 멤버들이 동상으로 추천한 것이 금상이나 은상으로 결정되기도 하고, 그와 반대로 되는 경우도 있다.

심사위원회는 어떤 부문에도 금상을 줄 수 있다. 출품물이 20여 점이 넘는 부문에서는 반드시 금상을 선정해야 한다. 심사위원들이 만장일치로 의견 일치를 보이면 한 부문에서 두 개의 금상을 줄 수 있다. 은상과 동상은 숫자제한 없이 줄 수 있으며 IDSA는 이 모든 과정을 감시할 수 있는 권한을 갖는다.

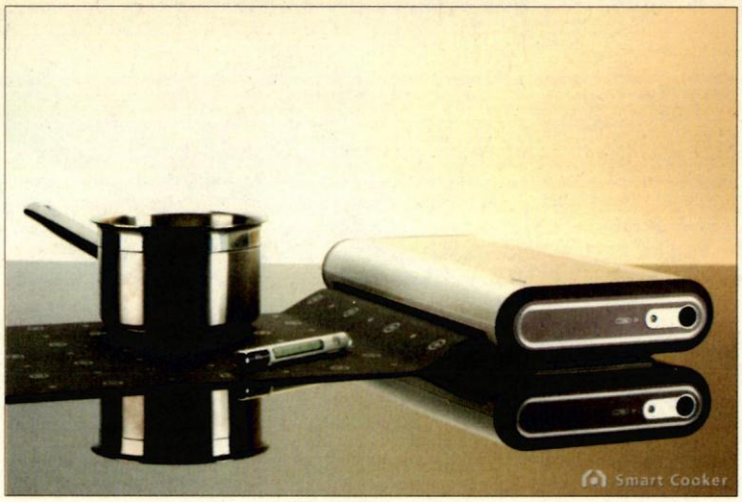
2002년 심사일정

3. 20(수)	전체 출품작 슬라이드 쇼
3. 21(목)	심사 오리엔테이션 조별 미팅(2인 1조) 및 출품작 검토 선정 후보작 결정
3. 22(금)	최종 선정작 결정(8인 1조, 총 2개조로 나뉘어 최종 심사)
3. 23(토)	최종 선정 완료 최종 수상작 프레젠테이션

심사결과

금년에는 총 1,265점의 출품작 중, 174점의 새로운 디자인이 수상의 영광을 안았다. 선정작품의 수상 등급은 금상이 41점, 은상이 60점, 동상이 73점이다. 공모전의 인지도가 높아짐에 따라 해외 참가 비율도 해마다 증가하고 있는데, 올해는 총 16개국에서 171점이 접수되었고 이중 34점이 수상하였다. 수상국은 한국, 네덜란드, 대만, 독일, 덴마크, 말레이시아, 북아일랜드, 스위스, 아일랜드, 영국, 이탈리아, 일본, 캐나다, 터키, 프랑스, 홍콩 등이다.

올해 출품작들의 두드러진 특징은 순수한 기하학적 형태와 단순 명료한 기능성으로 요약할 수 있다. 1990년대에 유행하던 유선형의 소프트한 디자인이나 누드형 제품 경향이 퇴조하고 날카로운 끝선과



삼성전자가 출품한 Smart Cooker

타이트한 모서리, 직선 등으로 대표되는 이른바 신 모더니즘이 강세를 이루었다. 심사는 제품의 외관과 기능성을 평가하기 위해 가능한 모든 측면을 검토하였고 대부분의 수상작품들은 새로운 디자인과 기능성, 명확한 타겟 설정 등에 있어서 탁월함을 보여준 제품들이다.

대부분의 수상작의 경우 9.11 테러사건 이후 조성된 차분하고 안전을 중시하는 사회 분위기를 반영한 듯, 보다 남성적인 디자인과 어두운 색채가 주조를 이루었고 군용 제품들도 다수 눈에 띄었다. 이와 함께 베엠베사(BMW)가 디자인한 스케이드보드와 같이 스트레스에 지친 일상에 활력을 줄 수 있는 소비제품들이 눈길을 끌었다. 또한 애플(Apple)사의 iPod MP3 플레이어 등의 최첨단 소비제품들도 이번 공모전에서 두각을 나타낸 수상 분야로 꼽을 수 있다. 올해 공모전에서 애플사는 4개 분야에서 금상을 수상함으로써 최다 금상 수상업체가 되었다. 그 중에는 금년 초에 출시되어 세계적인 화제가 되었던 iMac-II가 포함되었다. 이어 금상 2개를 받은 옥소(OXO International)사가 2위 금상 수상 회사로 기록되었다.

금년에는 특히 우리 기업들이 다수의 수상작을 내었다. 삼성전자와 LG 전자가 '디자인탐사' (컨셉) 부문에서 나란히 금상을 수상하는 등 금상2, 은상3, 동상1 모두 6점의 수상성적을 올렸다. 특히 삼성전자가 출품한 TFT LCD 모니터와 휴대용 DVD 플레이어가 은상을 수상하여 컨셉 부문에 치중되었던 예년과는 달리 컨셉 제품과 양산 제품의 균형을 이루었다. 올해에만 모두 5개의 수상작품을 배출하면서 삼성전자는 98년부터 5년 간 17개 출품작이 수상하는 기록을 세워, 애플과 공동으로 역대 최다 수상회사로 부상했다. 이는 곧 우리 기업의 디자인 수준이 세계적으로 도약할 수 있는 가능성이 크다는 것을 증명해주는 것이라고 할 수 있다.

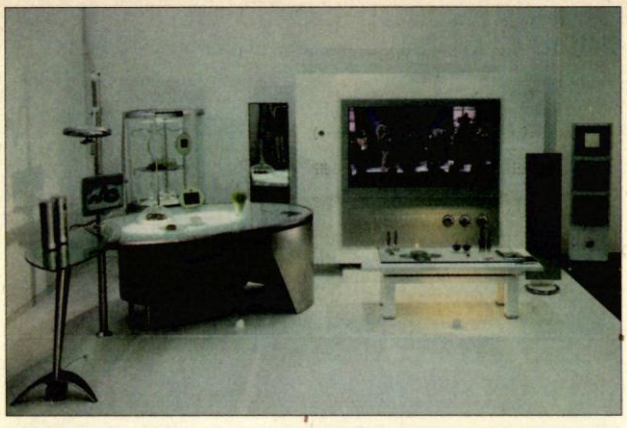
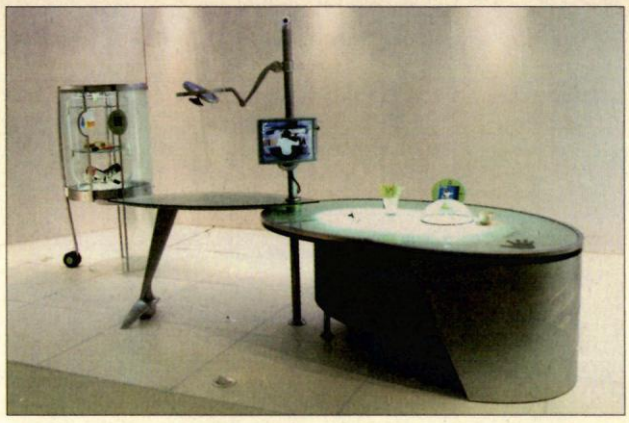
주요 시사점

모든 공모전의 수준은 심사의 질에 의해 결정된다고 해도 과언이 아니다. 이번 심사에서 느낀 점은 전문성 위주로 선정된 심사위원들이 책임을 지고 심사에 임한다는 것이었다. 다소라도 불확실한 사항이 있으면 누구에게 물어서라도 확신이 설 때까지 노력하는 모습들이 인상 깊었다. 진솔한 대화, 날카로운 지적과 토론을 거쳐 합의에 이르는 과정은 모두가 승복할 수 있는 결론으로 이어졌다. 모두 16명의 심사위원 중 유일한 외국인으로 심사에 참가한 필자로서는 국제 무대에서 우리 기업들이 커다란 성과를 거둔 데 대해 남다른 자부심과 보람을 느꼈다. 세계에서 가장 큰 시장인 미국에서 호평을 받았다는 사실은 우리나라 디자인의 국제적 위상이 한 단계 높아졌음을 보여주는 것이기 때문이다. 이번 심사에 참가하면서 느낀 점은 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 우리 기업의 양산 제품들이 다수 수상했다는 것이 돋보인다. 예년에는 수상작들이 주로 컨셉 부문에만 치우치는 경향이 있었던 데 비하면 커다란 진보라고 할 수 있다. 국내 대기업이 큰 성과를 거둔 반면, 다수의 국내 중소기업들은 의욕을 가지고 출품을 하였지만 아쉽게도 수상하지 못하였다. 이는 미국 시장의 특성과 소비자의 감성에 대한 철저한 분석이 부족했기 때문이며, 지금부터라도 국제적인 흐름을 따라잡기 위해 더욱 분발해야 할 것이다.

둘째, 우리나라 기업의 출품 영역은 주로 컨셉이나 가전제품 분야에 몰리는 경향을 보였다. 앞으로 우리나라 기업들은 교통수단이나, 의료기기, 레저 등 다양한 분야로 수출을 다변화해야 할 것이다. 우리나라 우수디자인상품선정(GD)에서도 초창기에는 가전제품 분야에 집중되었다가 디자인에 대한 인식이 확산되면서 점차 다양한 분야로 확산된 경험을 가지고 있다. 특히 미국에 많은 모델을 수출하고 있는 우리나라의 자동차 회사들도 출품하여 큰 성과를 얻을 수 있게 될 것을 기대한다.

셋째, 공모전에 출품할 때는 응모 요강을 철저히 분석하여 많은 노력과 비용을 낭비하지 않도록 해야 한다. 이번 IDEA 심사에서도 요강을 지키지 않아 자격이 박탈되는 사례가 다수 발생했다. 미국에서 출시되지 않은 제품은 출품자격이 없음에도 불구하고 이 조항을 모른 채 미국시장에 아직 출하되지 않은 제품을 출품한 국내 업체가 있어 해당 분야의 심사위원이 문의를 해왔다. 워낙 디자인이 출중하여 수상후보가 될 만한 것이기에 필자에게 도움을 청해온 것이다. 이에 필자는 현지 시간으로 한밤중까지 기다려 해당 기업에 국제전화를 걸어 진위를 확인하였으나 안타깝게도 자격 상실로 탈락하게 되는 촌극이 벌어지기도 했다. 그뿐 아니라, 국내 디자인전공 학생들의 출품물은 대다수가 출품자격이 안되어 탈락한 것으로 알고 있다. 이는 학생의 경우에는 반드시 북미지역 소재 학교에서 재학 중에 만든 작품에게만 출품자격이 주어진다는 요강을 사전에 충분히 숙지하지 못한 때문이다.

LG전자의 미래 주거환경 프로젝트 'Good Morning and Good Evening'
향후 5년 이내에 디지털 기술로 풍요로워질 근미래 주거 생활에 대한 가상 시나리오로 이를 통해 첨단 기술이 구체적으로 인간의 삶에 어떤 방식으로 기여할 것인지에 대한 새로운 가능성을 모색하였다.

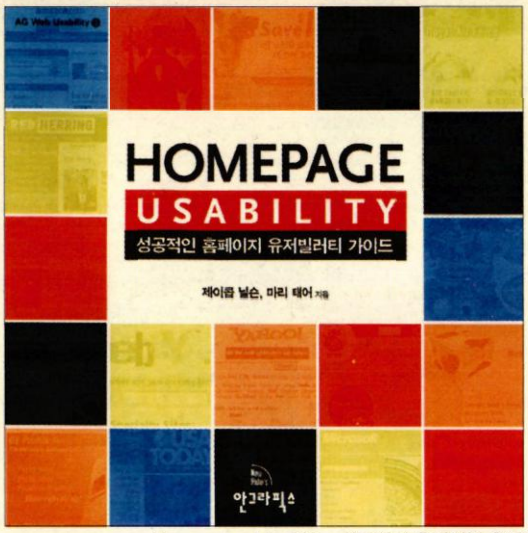
넷째, IDEA의 심사는 출품자가 제출한 자료에 의해 진행되므로, 출품 원서를 비롯하여 설명서와 사진 등의 준비에 만전을 기해야 한다. 심사위원들이 공감할 수 있도록 제품의 특성을 일목요연하게 기술하고, 좋은 사진을 부착해야 한다. 보다 더 상세한 설명이 필요하면 비디오를 첨부하는 것이 바람직하다. 특히 시장 분석이나 고객 분석 등에 대한 설명에서 제품의 본질과는 관련이 적은 상투적이며 불필요한 설명을 추가하여 큰 피해를 보는 것을 미연에 방지해야 한다. 또한 광고처럼 보이는 설명이나 현란한 화면 처리는 오히려 도움이 되지 않는다. 수상을 하려면 프레젠테이션의 질에 대해서도 세심한 주의를 기울여야만 한다.

결론: 새로운 디자인 파워하우스

최근 국내외에서 우리 국운이 대(大)상승 하고 있음을 실감할 수 있는 일들이 자주 일어나고 있다. 온 국민의 열화와 같은 성원에 힘입어 월드컵 4강 진입이 이루어져 국가의 이미지가 한 차원 더 업그레이드되고 있다는 보도를 자주 접하게 된다. 비즈니스위크는 6월 10일자에서 이러한 변화를 '멋진 한국(Cool Korea)' 이라는 제목 하에 자세히 소개하였다. IMF 경제 위기를 구조조정으로 재빠르게 극복하고 풍요로운 사회를 향하여 치닫고 있는 한국은 아시아의 다른 나라들이 본받아야 할 모델 케이스가 될 만큼 "한국은 멋지다(Korea is cool)."는 것이다. TFT LCD, DVD 플레니어, MP3, 휴대폰, 반도체 칩과 같은 최첨단 제품 부문에서 세계시장을 석권하고 있는 우리나라는 영화, 음반, 애니메이션 등에서도 두각을 나타내고 있다고 극찬하였다.

이 같은 분위기와 맞물려 우리 디자인 산업에 대한 인식이나 평가도 새로워지고 있다. 지난 5월 대한무역투자진흥공사(KOTRA)가 해외 바이어들을 대상으로 한국 제품의 구입 동기를 조사하였더니 응답자의 20%가 우수한 디자인을 꼽았다. 이는 곧 우리 상품이 디자인에서도 경쟁력을 갖추어가고 있음을 나타내주는 것이다. 한동안 한국 제품하면 싼 맛에 저소득층이 마지못해 선택하는 것으로만 치부되었지만, 이제는 첨단 디지털 기술과 우수한 디자인으로 무장한 고급품으로 빠르게 변신하고 있다.

우리 기업들의 디자인 경영에 대한 인식과 투자가 획기적으로 확대되고 있는 가운데 IDEA와 같이 세계적으로 유수한 디자인공모전에서 큰 성과를 거두고 있는 것은 결코 우연이 아니다. 이는 그동안 우리 디자인계가 '디자인 한국' 건설을 목표로 부단히 쌓아온 노력의 결과물로서 우리나라의 무한한 성장 가능성을 나타내주는 지표이다. 올해 IDEA 상을 특집으로 다룬 7월 8일자 비즈니스위크에서 수석편집장인 부르스 누스바움(Bruce Nussbaum)은 한국이 '세계의 디자인 파워하우스(Design Powerhouse)' 가 되었다고 선언하였다. 이제 월드컵 4강과 함께 우리 디자인의 세계 4강을 자랑하게 될 때가 멀지 않았다.

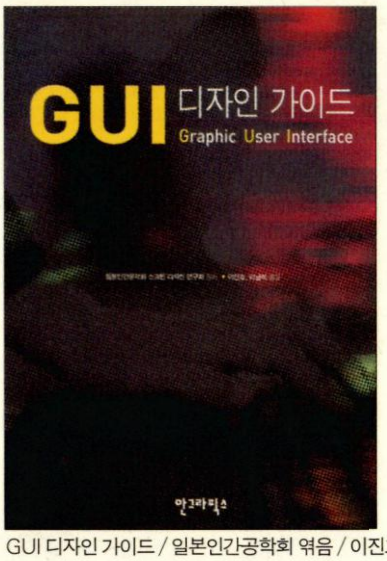


홈페이지는 세상에서 가장 비싼 부동산이다. 1평도 안 되는 공간에 수백에서 수억 원대의 돈이 투자되고 있기 때문이다. 하지만 홈페이지의 가치를 평가하는 데는 10초도 안 걸린다. 여러분은 10초 내에 홈페이지의 가치를 사용자에게 인식시켜야 한다.

이 책은 성공적인 50개 사이트의 홈페이지를 유저빌러티 관점에서 분석, 평가하고, 사용자 입장에서 가장 편하고, 쉽게 느끼는 홈페이지 구성의 가이드라인을 제시한다. 이 가이드라인은 실제 사용자들이 홈페이지를 새로 제작하거나 리디자인할 때 응용하여 반영할 수 있는 것들이다.

홈페이지의 가치를 평가할 수 있는 책

Homepage Usability_성공적인 홈페이지 유저빌러티 가이드 / 제이콥 닐슨, 마리 태어 지음 / 김옥철 옮김 / 324P / 국배변형 / 25,000원



컴퓨터가 일상생활기기 안에 폭넓게 응용되면서 기기는 블랙박스화되고 조작부와 액정화면 등의 표시장치가 정보를 교환하는 유일한 창구가 되고 있다. 하루에도 수없이 다양한 기기를 접하는 사용자들에게 최선의 인터페이스를 제공하는 방법은 무엇인가?

이제 우리 생활에 작용하는 디자인 문제를 해결하는 데는 그래픽 디자인, 감성공학, 인지 심리학, 인간공학, 언어학 등의 다양한 이론적 기반이 필요하다. 일본인간공학회의 스크린 디자인 분과에서 엮은 이 책은 그러한 이론을 바탕으로 실무에 바로 적용할 수 있는 지식을 담고 있다.

사용자 인터페이스 디자인의 이론과 실제
현금인출기부터 가전제품의 LCD 화면까지

GUI 디자인 가이드 / 일본인간공학회 엮음 / 이진호, 이남식 옮김 / 4.6배판 / 정가 12,000원

그만큼 힘들다는 의미로 마라톤과도 비유되는 웹사이트 구축의 종착점은 아주 모호하다. 사이트를 오픈했다고 끝나는 것이 아니다. 그것은 어쩌면 또 다른 시작이다. 계속해서 최신 정보로 업데이트 해야 하고, E-mail이나 게시판을 통한 방문자들의 요청에 웹 기획자나 디자이너들은 끊임없이 응답해주어야 한다.

이 책은 사이트를 개편하려는 홈페이지의 웹 기획자, 디자이너, 사이트 프로듀서 등을 위한 책이다. 디자인 개편이라는 적절한 주제 아래 웹 매니지먼트, 워크플로, 인포메이션 디자인, 유저빌리티 등과 같은 모든 것을 함께 다루고 있다.

웹사이트 개편을 위한 최고의 지침서

Web ReDesign_사이트 구조와 디자인 전략 / 켈리 고토, 에밀리 코틀러 지음 / 김영구, 우유미 옮김 / 국배변형 / 256쪽 / 25,000원

안그라픽스 www.agbook.co.kr 전화 734-8541(편집), 080-763-2320(마케팅)

사용한 종이는 마분지 140g/m² 입니다.

100Years of World Posters

Deep Dialogues Betwen Art & Society In 20C

20세기 세계의 포스터 백년전

예술과 사회의 대화들

두성종이는 설립 20주년을 기념하여 세계포스터 백년전을 기획하였습니다.
20세기를 대표하는 아티스트들의 숨소리와 풍부한 디자인 메세지를 전해드립니다.

2002년 8월 23일(금) ~ 9월 16일(월)
장소 : 세종문화회관 미술관
주최 : 동아일보사, (재)세종문화회관
주관 : 두성종이
협찬 : Audi
후원 : 문화관광부, 서울특별시, 유네스코 한국위원회
특별협력 : 다마(多摩)미술대학, (주)타케오(竹尾)
전시안내 : 02-583-0001 www.doosungpaper.co.kr

초대권

이 점선을 오려오시면 한사람에 한하여 무료입장이 가능합니다.