

위장 모티프 유형·활용·기능에 관한 연구

한수정·배소민·정유진

<목 차>

I 서론

1 연구목적

II 본론

1 위장 모티프란 무엇인가?

2 위장모티프의 유형별·기능별 분류

3 고전에 사용된 위장모티프

4 현대 사용된 위장모티프: 장르를 중심으로

III 결론

1 스토리에서 위장모티브가 주는 효과

I 서론

1 연구목적

문학의 스토리를 분석해 보면 다양한 모티프가 존재한다. 모티프란 이야기의 최소단위로서 '화소'라고도 한다. 모티프는 스토리가 진행 될 수 있게 하는 기능을 하며, 문학에서 동일한 모티프를 분석해 보면 비슷한 기능을 하는 것을 알 수 있다. 모티프마다 각각의 특징을 갖고 있다. 즉, 같은 모티프를 문학에 사용할 경우 비슷한 스토리의 흐름을 갖거나 스토리의 결과를 가져온다. 같은 이야기 내에서도 여러 모티프가 사용될 수 있으며 여러 모티프의 조합으로 다양한 스토리가 생성되어 사람들에게 풍부한 스토리를 전달할 수 있다. 이번 연구에서는 많은 모티프 중에서 위장모티프에 대해 알아보려고 한다. 위장이란 본래의 정체나 모습이 드러나지 않도록 거짓으로 꾸미는 것을 말한다. 위장 모티프는 스토리 내 다양한 기능을 한다. 고전뿐만 아니라 현대의 문학에서도 사용하고 있으며 문학을 넘어서는 다양한 콘텐츠에서 위장 모티프가 등장한다.

위장 모티프가 다양한 스토리와 콘텐츠에서 사용할 수 있는 이유는 무엇일까. 위장모티프가 사용된 고전과 현대의 다양한 콘텐츠를 분석해 보고 이를 통하여 위장 모티프의 유형, 위장 모티프가 들어간 스토리의 활용과 기능에 대해서 분석해보고 이 다른 모티프와의 차이에 대해 연구하고자 한다.

위장모티프에 대하여 용어를 정리하기 전에 모티프에 대하여 정의해 보고자 한다. 모티프란 사전적 의미로 “예술 작품에서, 창작 동기가 되는 중심 체대나 생각”을 말한다. 모티프의 의미를 스토리 측면에서 해석하면 스토리의 동기가 되는 중심 소재나 생각이라고 할 수 있다. 따라서 위장모티프는 스토리 내에서 위장을 중심 소재로 활용한 것을 의미한다. 그렇다면 위장이란 무엇일까? 위장이란 신분이나 성별을 바꾸거나 화장술, 위장술, 목소리, 가면 등을 이용해 자신의 본 모습이 드러나지 않도록 거짓으로 꾸미는 행위 혹은 그러한 방법을 말한다. 따라서 위장 모티프에는 다양한 유형이 존재한다. 변신, 신분, 화장술, 위장술, 목소리, 성별, 가면, 마법 등이 존재하며 스토리에서 많이 쓰이는 용어 중 의미가 모호할 수 있는 변신과 남장에 대하여 설명하고자 한다,

위장 모티프 중 변신은 신화, 민담, 설화 등의 고전부터 영화, 드라마, 만화 등 현대에 이르기까지 많이 쓰이는 모티프 중 하나이다. 신화에서 변신이 쓰인 대표적인 사례로는 로마 시인 오비디우스의 「변신이야기(서기 8년경)」가 있다. 「변신이야기」는 일종의 신화 모음집으로서 천지창조에서부터 오비디우스가 살던 아우구스투스 시대까지, 250 개 이야기들이 '변신'이란 관점에서 연쇄적으로 묶여진 작품이다. 「변신이야기」에서 나타난 위장의 의미는 다음과 같다. 김기영은, '변신이란 외양적 변화로 신이나 인간의 몸이 동물이나 식물이나 광물 등으로 바뀌는 것을 의미한다.'라고 서술하였다(김기영, 2013)¹⁾.

변신은 한국의 설화에서도 많이 나타난 모티프로써 그 예로는 <단군신화>, <혁거세왕>, <주몽신화> 등이 있다. 이 작품들 내에서는 변신은 중요한 위치를 차지하고 상황 전개에 영향을 끼친다. 설화에 나타난 위장은 주로 변신으로서 인간의 원초적인 욕망을 실현시키는 하나의 수단이라는 의미를 갖고 있다. 즉, 불만을 가진 자신의 모습에서 더 나은 모습으로의 변신이라는 의미를 말한다(이현지, 2008)²⁾. 민속동화 속에서 역시 변신 많이 나타나며, 그 예로 「개구리 왕자», 「여섯 마리 백조», 「헨젤과 그레텔」 등이 있다. 이호경이 말하는 변신은 커지거나 작아지는 변화나 외형적인 변화를 일컬으며 육체적인 변화뿐만 아니라 영혼이나, 정신적인 변화도 그 일부라고 말 할 수 있다(이호경, 2009)³⁾. 현대에 와서도 여러 영화나 드라마에서 변신이라는 소재가 쓰이며 그 예로는 「트랜스포머», 「미녀는 괴로워」 등이 있다. 김소은은 '변신이란 그 형태가 갑자기 혹은 서서히 변화하는 변화 현상을 말한다. 현대에서 변신은 현실적인 삶의 제약과 한계를 뛰어 넘으려고 할 때 변신에 대한 욕망이 강렬해지며 변신은 꿈이라고 말할 수 있고 꿈이 변신을 가능하게 한다.'라고 서술하였다(김소은, 2013)⁴⁾.

지금까지 선행 연구를 통하여 위장모티프 중에서 변신에 대하여 살펴 보았다. 본고에서는 변신을 외향적인 변화로 한정하고자 한다. 남장은 위장모티프에서 흔히 쓰이는 요소이다. 특히 동양권에서 많이 나타나며 설화, 소설 드라마 등 많은 콘텐츠에서 사용하고 있다. 한국의 설화 속 이야기에서는 주로 신분의 제약이 있던 조선시대를 배경으로 남자의 요소를 많이 사용하고 있다. 선행연구에서는 다음과 같이 남장에 대하여 설명하고 있다. 임주인은 「홍계월전」과 「박해받은 승리자」를 통하여 남장의 의미를 여주인공에게 영웅성을 발휘해 자신이 원하던 지향가치를 실현하게 하는 계기적 요소라고 정의했다(임주인, 2010)⁵⁾.

-
- 1) 김기영. (2013). 오비디우스 『변신이야기』의 에필로그(15.871~9)에 나타난 오비디우스 변신의 의미. *외국문학연구*, (51), 55-76.
 - 2) 이현지. (2008). 변신설화 연구. *교육과학연구*, 10(2), 137-152.
 - 3) 이호경. (2009). 그림형제의 민속동화 속에 나타난 변신모티브 고찰. *인문학연구*, 12, 275-294.
 - 4) 김소은. (2013). 변신 이야기에 나타난 '변신'의 논리와 현실 대응방식 고찰. *우리문학연구*, 40, 331-380.

이미션은 다음과 같이 남장에 대해 설명하고 있다. 복장전환은 성의 변화가 일어나는 변장으로 제한된다. 텍스트 상으로는 여성이 남성의 복장으로 변장한 것을 의미한다. 여주인공들은 남성복장을 통해 얻게 된 남성으로서의 경험과 여성으로서 가지고 있는 감성을 통합해서 여성일 때 보다 매력적인 존재가 된다(이미션, 2009)⁶⁾. 최지운은 남장의 특징으로 남성들의 직업에 종사하며 당대의 커리어 우먼과 같은 역할을 하는 것이라 설명하였다(최지운, 2016)⁷⁾. 따라서 본고에서는 남장의 의미를 단순히 여자 캐릭터가 남자로 보이게 변장을 하는 것이 아닌 다른 목적을 가지고 이를 행하는 행위로 정의하고자 한다.

지금까지의 선행되어 온 모티프 연구는 몇 개의 작품을 집중적으로 분석하는 형태로 연구가 진행되어 왔다. 또한 위장모티프에 관한 연구는 역시 변신에 관한 내용에 초점을 맞춰 진행한 연구가 대부분이었다. 송연주는 <여성소설에 나타난 변신 모티프와 환상성 연구>에서 「내 여자의 열매」, 「벌레」, 「나의 우렁충각 이야기」의 텍스트를 활용하여 이에 나타나는 '변신'의 의미를 규명함으로써 '환상'이 여성소설에 발현되는 방식을 살펴보고, 그것이 갖는 위반과 전복 효과가 무엇이며, '환상'이 여성억압적인 당대의 현실과 어떠한 관계망을 형성하면서 지배이데올로기와 상징적 질서를 해체하고 있는지 중심으로 분석하는 연구를 진행하였다(송연주, 2008)⁸⁾. 김미영은 <현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상>에서 정치·사회·문화적 공간에 따른 변신 모티프의 의미에 대한 연구를 하였다. 그는 현대소설에 나타난 '변신' 모티프의 양상을 통해 '환상'이 현대소설에서 발현되는 다양한 형상화 양상을 살펴보고, 그것에 대한 의미를 규명하였다. 연구 방법론으로는 「역성서설」, 「광장」, 「타인의 밤」 등의 소설 분석을 채택하였다(김미영, 2009)⁹⁾. 임연택은 <애니메이션의 변신 모티프에 관한 연구-「벼랑 위의 포뇨」를 중심으로>에서 「벼랑 위의 포뇨」로 연구대상을 한정하여 극중 일어나는 변신의 특성과 그에 따른 전개 방식을 구체적으로 분석하였고 이를 토대로 애니메이션에서 변신 모티프의 중요성과 활용에 대해 강조하고 올바른 대안을 제시하였다(임연택, 2010)¹⁰⁾.

선행연구를 살펴 본 결과 위에서 서술한 바와 같이 위장모티프 중 변신 모티프에 대한 내용을 서술한 연구가 대다수였으며 작품을 한정하여 분석하는 방법으로 연구를 진행하였다. 위장모티프의 관계, 기능, 해석 비교에 대해 전체를 포괄하여 한 연구는 찾을 수 없었다. 이에 본고에서는 위장 모티프의 고전과 현대에 관하여 유형, 스토리 활용, 기능의 차이에 관한 연구를 할 것이다.

-
- 5) 임주인. (2010). 『홍계월전』과 「박해받는 승리자」에 나타난 남장의 의미 비교분석. 동서비교문학저널, (23), 223-252.
 - 6) 이미션. (2009). 복장전환: 남근으로 존재하기 위한 여성의 전략. Shakespeare Review, 45(1), 89-113.
 - 7) 최지운. (2016). 퓨전사극에 나타난 남장여인 캐릭터 연구. 영상문화콘텐츠연구, 11, 23-46.
 - 8) 송연주. (2008). 여성소설에 나타난 변신 모티프와 환상성 연구. 한국문학이론과 비평, 41, 283-308.
 - 9) 김미영 (Mi Young Kim). 2009. 문학교육과 환상 : 현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상. 문학교육학, 30(0): 67-93
 - 10) 임연택. (2010). 애니메이션의 변신 모티프에 관한 연구. 영상기술연구, (13), 69-84.

II 본론

1. 위장 모티프란 무엇인가?

몸, 모습을 변형시키는 행위로 주로 위해, 습격으로부터 자신의 몸을 보호하기 위한 방법과 도피, 고립, 속임수를 위한 위장 등 스토리 내에서 다양한 목적을 위해 사용된다. 또한 외적인 모습의 변화뿐만 아니라 목소리 위장 등도 위장 모티프로 정의한다. 위장모티프는 위장을 하는 주인공의 정체성에 영향을 끼친다. 변형된 자신의 모습에 자신의 정체성이 투영되기 때문이다. 인간은 겉모습으로 자신의 정체성을 보여주는 것이 대부분이다. 인간의 감각 중 가장 큰 영향을 주는 것이 시각이기 때문에 정체성을 표현하기 위해 보여지는 것을 중시한다. 이러한 것이 스토리 내에서도 반영되어 자신의 정체성을 감추기 위해서 시각적인 효과가 있게 위장을 하는 이야기가 주로 등장한다. 위장을 함으로써 본래의 정체성을 들키지 않을 수 있고 새로운 정체성을 만들 수 있기 때문이다. 이러한 특징이 스토리에서 풍부한 소재로 작용할 수 있기에 위장모티프가 스토리에서 많이 사용된다.

이인화의 「스토리텔링의 진화론」에서는 모티프를 다음과 같이 정의 한다. 모티프는 스토리가 변화되면서 반복되는 소재의 핵심이기 때문에 스토리의 기본적인 컨셉이라고 말할 수 있다. 모티프는 크게 두 가지 층위로 구분할 수 있다. 첫째, 작품 전체의 형식과 관련한 대변화의 모티프(플롯의 3막 구조에서 1막의 문제 발생의 만드는 것). 둘째, 서사를 이루는 여러 개의 작은 이야기 형식과 관련된 소변화의 모티프(시퀀스에 작용하는 것). 따라서 하나의 모티프가 스토리 내에서 큰 흐름을 이끌어가는 소재가 될 수 도 있고, 스토리의 부분에 나오는 작은 소재일 수도 있다.¹¹⁾ 위장 모티프는 위의 두 가지 모두에 해당되는 모티프이다. 이야기에 따라서 위장 모티프가 이야기의 큰 흐름을 이끌어 가기도 하고 스토리 내에서 소변화의 모티프의 역할을 하기도 한다. 예를 들면 액션/히어로 장르에서 영웅들이 자신의 존재를 숨기기 위해 위장을 하는 것은 1막에 등장하며 스토리의 대변화에 영향을 준다. 반면, 장편소설 속에서 하나의 이야기로 위장모티프가 쓰일 때, 예로 다른 사람을 속이기 위해 잠시 위장을 하는 경우 소변화의 흐름에 영향을 준다. 따라서 본고에서는 스토리 내에 큰 기능을 하는 대변화에 영향을 주는 위장모티프의 예시로 설명하려고 한다.

민속 문학 모티프 인덱스¹²⁾를 통해 위장 모티프의 유형으로 분류한다. 또한 위장 모티프와 관련하여 자료를 수집하고 이에 따라 분류해 보면 영웅담 약 350 여 개의 유형을 기반 생성된 것을 알 수 있다.

11) 스토리텔링 진화론, 이인화, (주) 해냄출판사, 2016, 81-84

12) URL: https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Motif_Index.htm

<표 1> 위장모티프의 예시를 인덱스 별로 분류한 표 (예시)

인덱스 위장모티프 예시		
No.	인덱스 번호	내용
1	A1525	Siva는 황소를 타며 위장하여 왕에게 등을 가져가 천국에 제공.
2	AT0879A *	그녀는 의사로 위장하여 그를 처벌.
3	AT0941	하인으로 위장한 공주님은 성의 여주인의 아들에게 학대를 당함.
4	AT0958D *	한 여인이 거지 여자로 위장한 도둑을 발견하고 그를 죽임.
5	AT1545A *	한 남자가 여자로 위장한 사람의 방에 입장.
6	C875	노예가 된 남편은 순례자로 위장된 그의 아내에게 구출.
7	F237.	요정들이 위장.
8	G303.3.1.12.1.	여자의 형태로 악마를 유혹하고 여자를 처벌, 불의한 수녀를 유혹하기 위해 여성으로 위장한 남성을 소개.
9	G303.3.1.23.	거지로 위장한 사탄.
10	G303.3.1.25. † G303.3.1.25.	사탄이 왕으로 위장.
11	G303.9.4.5.2.	음란한 사람들에게 사자로 위장한 악마.
12	G303.9.9.11.	악마가 재판사로 위장
13	G413.	오우거가 희생자를 유혹하기 위해 목소리를 위장.
14	H1578.1	여성이 남성으로 가장하여 방랑. 성별테스트.
15	H162.	그녀에게 꿀벌 조명으로 위장한 공주를 인정.
16	H384.1	시아버지는 거지로 위장.
17	H322.	자신을 꿈으로 위장.
18	J1545.2.	남편은 그의 아내의 고백을 듣기 위해 제사장으로 위장.
19	J1545.6	남자로 위장한 아내는 남편을 해방.
20	K1310.	위장 또는 대체에 의한 유혹
21	K1800.	변장 또는 환상에 의한 속임수
22	K3.4.	논쟁에서 현명한 사람인척 위장.
23	K134.4.	사기꾼이 위장.
24	K311.	변장한 도둑.
25	K311.1.	도둑이 시체로 위장.

2. 위장모티프의 유형별·기능별 분류

위장모티프는 유형별과 기능별로 크게 두 가지로 나누고자 한다. 위장모티프의 유형별 분류는 신분, 화장, 성별 위장 등 스토리에서 사용되는 위장모티프의 종류에 따라 분류하는 것을 의미한다. 다음의 표는 위장 모티프를 유형별로 분류하여 정리한 것이다.

<표 2> 각종 미디어에서 사용된 위장모티프를 유형별로 분류한 표

각종 미디어에서 사용된 위장모티프 유형별 분류			
위장의 종류	콘텐츠	예시	
신분위장	드라마	언니는 살아있다 나도, 꽃!	
	영화	캐치 미 이프 유 캔	
화장술	웹툰	마스크걸 여신강림	
위장술	영화	빅마마하우스 스파이더맨 데드폴 인크레더블	
		민담	백설공주 해와 달이 된 오누이 제갈량의 지혜
	드라마	성균관 스캔들 구르미 그린 달빛 커피프린스 1호점	
성별위장	영화	화이트 칩스	
	웹툰	아메리카노 엑소더스	
가면위장	영화	해피데스데이 노크: 낫선자들의 방문 2	
	드라마	각시탈	
	웹툰	국민사형투표	
목소리 위장	드라마	보이스	
	웹툰	장산범	
	만화	코난	
마법 위장	만화	파워레인저	
	웹툰	어글리후드	
기타 위장	병자로 위장	민담	남선비
	다른 존재로 위장	영화	소녀괴담 월드워 Z
		드라마	워킹데드

위장모티프의 기능별 분류는 위장 모티프의 적용에 따라 스토리 내에서 모티프가 주는 기능에 따라 책략, 테스트, 가해, 조력, 구조, 갈등 등으로 분류하는 것을 의미한다. 다음의 표는 위장 모티프를 기능별로 분류하여 정리한 것이다.

<표 3> 고전 작품에서 사용된 위장모티프를 기능별로 분류한 표

기능	콘텐츠	예시
책략	신화/역사	트로이 목마
테스트	동화	빨간망토, 개구리왕자
가해	동화	백설공주
조력	신화	이아손
	민담	금방울전
구조	민담	제우스와 이오
	동화	헨젤과 그레텔
갈등	민담	해와 달이 된 오누이

3. 고전에 사용된 위장모티프

고전의 신화, 민담, 설화 등에도 위장 모티프는 흔하게 사용되어 왔다. 고전의 위장 모티프의 예시로 고전 소설 「돈 끼호테」, 그리스로마 신화 「오디세우스」, 「트로이 목마」 한국의 민담 「박씨전」에 대해 분석해 보려고 한다.

돈 끼호테¹³⁾ (자신 보호, 생존을 위한 남장위장)¹⁴⁾

도로페아는 돈 페르난도에게 농간을 당하고, 이에 돈 페르난도는 도로페아와 결혼을 약속한다. 그러나 이내, 돈 페르난도는 도로페아를 버리고 루스신다와 결혼을 한다. 도로페아는 이 소식을 듣게 되고 복수를 위해 위장을 한다. 목동 옷을 입고 위장한 도로페아는 돈 페르난도를 찾아 떠난다. 하인과 같이 여정을 떠난 도로페아는, 그 하인이 자신을 농간하기 위해 폭력을 쓴다. 도로페아는 하인을 낭떠러지로 밀치며 다행히 도망을 칠 수 있었다. 도망쳐 나온 도로페아는 자신을 보호하기 위해 남장을 하고 한 목장 주인을 만나게 된다. 남자 머슴으로 일을 하지만 이내 여자라는 사실을 들킨다. 목장 주인은 도로페아를 농간하려하고 그녀는 목장을 떠나 산 속에 숨게 된다.

돈 끼호테에서 나타나는 위장모티프는 남장이다. 생명의 위협을 느낀 도로페아가 자신을 지키기 위해 남자로 복장전환을 택한다. 도로페아는 자신이 믿었던 하인이 농간하려는 위기를 겪는다. 도로페아는 운이 좋게도 낭떠러지로 하인을 밀어버릴 수 있어 살아남을 수 있었다. 하인이 자신이 여자라는 것을 알기 때문에 그러한 위협에 놓이기 쉬웠다고 생각한 도로페아는 남장을 하고 한 목장의 주인 아래 머슴으로 들어가게 된다. 그러나 이내 도로페아는 주인에게 여자인 것을 들키고 만다. 도로페아가 여자인 것을 안 주인은 농간을 시도한다. 대부분의 남장여자 모티브에서 주인공인 여자가 남장을 하는 이유는 생명의 위협을 느껴 자신의 안전을 보호하기 위해서이다. 그 당시에는 여자보다는 남자로 있는 것이 더 안전하기 때문에 도로페아가 남장을 하도록 설정한 것은 어쩌면 당연한 일이라고 할 수 있다.

오디세우스 이야기¹⁵⁾ (도주, 회피를 위한 자신의 존재 위장)¹⁶⁾

13) 세르반테스 기발한 기사 라 만차의 돈 끼호테1, 민용태 옮김, 창비, 2013, 413

14) “아가씨, 옷 입은 걸로 보아서 여자 아닌 듯하나 그대의 머리칼이 모든 것을 말해주는구려. 아름다운 그대의 모습을 그렇게 어울리지 않는 복장으로 위장하며 이유가, 적잖은 시간이 지난 것 같은 확실한 증거로 보이니 말이오. 어떤 사정이 있기에 이 고적한 곳까지...” (413면)
「돈 끼호테」 중에서

15) 질케 브리, 『그리스 신화 속 신과 영웅이야기 13』, 장혜경 역, 터치아트, 2013, 43

16) 메넬라오스는 자신의 부인 헬레네를 납치해간 트로이와 전쟁을 하고자 했습니다. 이에 오디세우스에게 도움을 요청했습니다. 그렇지만 오디세우스는 전쟁에 참여하고 싶지 않았어요. 신탁이 예언하기를 전쟁에 나가면 20년후에야 집에 돌아올 수 있다고 했거든요. 그래서 그는 미친척 위장을 했어요. 조랑말과 황소를 밭에 끌고 간 다음 미친 사람처럼 거기에서 마구 소금을 뿌렸어요.
「그리스 신화 속 신과 영웅 이야기 13」 중에서

오디세우스에서 나타나는 위장모티프의 종류는 아픈 사람으로의 위장이다. 오디세우스는 건장한 남성이었기에 국가에서 전쟁을 치르게 된다면 당연히 끌려가야 했다. 게다가 오디세우스는 예전에 헬레나에게 사랑에 빠진 적이 있었다. 이 때 그는 헬레나의 남편이 메넬라오스에게 도움이 필요하다면 도와주겠다고 약속을 했기 때문에 메넬라오스는 오디세우스에게 함께 전쟁에 나가자고 도움을 요청했다. 하지만 그는 신탁으로부터 전쟁에 나간다면 20년후에 돌아올 수 있다는 예언을 받았기 때문에 쉽사리 그 부탁을 받아들이지 못하고 마침내는 미친 사람인척 위장을 한다. 그는 농민들이 열심히 가꾼 밭에 일부러 소금을 뿌려 그의 위장에 모든 사람이 완벽하게 속도록 했다. 그는 평소처럼 아무렇게나 쟁기질을 하면서 밭을 망치던 중 있었는데 모든 사람들이 그의 광적인 행동을 지켜보고 있었다. 하지만 그의 위장을 눈치챈 누군가가 오디세우스의 어린 아들을 그가 쟁기질하고 있는 밭에 뉘어 놓는다. 그는 자신의 아들을 다치게 할 수 없어 쟁기질을 멈춘다. 이 때 모든 사람이 그가 거짓으로 미친 사람인 것처럼 행동했다는 것을 알게 된다. 이 소식은 메넬라오스에게까지 전해지고 오디세우스는 결국 트로이 전쟁에 끌려가게 된다. 오디세우스 이야기에서 사용된 아픈 사람으로 위장하는 모티프는 결국 위장이 발각되면서 이야기를 맺게 되는데 이는 제주민담 남선비와 유사한 결말을 보인다. 밑에서는 오디세우스와 남선비 두 이야기에서 사용된 위장모티프의 공통점과 차이점을 정리한 표를 통해 민담과 설화에서 사용된 고전위장모티프의 특징을 더욱 심층적으로 분석해보고자 한다.

<표 4> 신화 <오디세우스>와 민담 <남선비>의 위장모티프를 비교한 표

아픈 사람으로 위장하는 모티프		
	오디세우스	남선비의 노일저대
공통점	1. 위장한 사실이 마지막에는 발각 2. 정체가 발각됨으로써 해를 입음	
차이점	1. 정신적으로 아픈 사람으로 위장 2. 원치 않는 일을 피하려고 위장 3. 자의로 위장을 밝힘	1. 신체적으로 아픈 사람으로 위장 2. 원하는 것을 얻기 위해 위장 3. 막내아들의 술수에 의해 발각

위의 표를 통해 아픈 사람으로 위장하는 모티프의 공통점에 대해 분석해보고자 한다.

① 공통점

(1) 위장 사실의 발각

오디세우스는 미친 사람으로, 남선비의 노일저대는 중병에 걸린 환자로 위장한다. 이들은 각각 자신들의 목적을 위해 위장을 하지만 결국 스토리의 결말에서는 그들의 위장이 발각이 된다는 공통점이 있다. 이를 통해 독자들은 위장한 사실이 발각되기 전까지 이야기 속 주인공에 스스로 감정을 이입하여 함께 긴장감을 느낀다. 또한, 스토리의 결말부분에서 위장한 사실이 밝혀짐으로써 스토리는 완전히 반전된다. 이러한 스토리 전개 방식은 독자들로 하여금 작품에 더욱 흥미를 느끼게 한다.

(2) 정체 발각으로 인한 피해

이 두 스토리 모두 정체가 밝혀짐으로써 위장한 캐릭터가 모두 원치 않는 일을 당하게 된다. 오디세우스는 전쟁에 참여하게 되고 남선비의 노일저대는 죽음을 맞이한다. 이는 독자들에게 남을 속이면 되려 벌을 받는다는 권선징악의 교훈을 준다.

그 다음으로는, 두 작품에서 사용된 위장모티프의 차이점에 대해 알아보고자 한다.

② 차이점

(1) 위장한 병의 차이

오디세우스는 마치 자신이 미친 사람이 된 것처럼 정신적으로 위장을 한다. 하지만 남선비의 노일저대는 신체적인 중병이 걸린 것 마냥 위장을 한다.

(2) 위장 목적의 차이

오디세우스는 전쟁에 끌려가는 것을 피하기 위해 위장을 하지만 남선비의 노일저대는 본처 자리가 탐나 그 자리를 얻기 위해 아픈 척 위장을 한다. 오디세우스는 원치 않는 일을 피하는 것과 같은 가벼운 목적었기 때문에 결말에서 전쟁에 참여하게 되는 것으로 비교적 적은 피해를 입는다. 그러나 남선비의 노일저대는 자신의 위치에 만족하지 못하고 자신이 가질 수 없던 자리를 욕심내 결국 남선비의 아들들을 죽이려 하지만 오히려 그들에게 죽임을 당한다. 이 때문에 남선비 이야기와 오디세우스는 스토리의 결말에서 큰 차이를 보이게 된다.

(3) 위장이 발각된 방법의 차이

오디세우스는 자신의 아들을 지키기 위해 자의로 위장을 밝히지만 남선비의 노일저대는 막내아들의 술수로 인해 타의로 위장이 밝혀지면서 죽음으로 이야기를 맺게 된다. 그래서 대부분의 독자들은 자신의 아들을 지키기 위해 스스로 위장을 밝힌 오디세우스에게는 안타까움과 연민의 감정을 느끼겠지만, 남선비의 노일저대가 아들들의 책략으로 인해 위장이 밝혀지는 부분에서는 해방감과 카타르시스를 느끼게 될 것이다. 위장한 악인에 대한 처벌로 끝을 맺는 결말은 계속해서 위장모티프가 여러 고전 민담과 설화에서 수 차례 사용되는 이유 중 하나이다.

트로이 목마¹⁷⁾ (전쟁에서 이기기 위한 책략위장)¹⁸⁾

트로이 목마에서 사용된 위장모티프는 위장침입의 기능을 수행하고 있다. 말을 통해 잠입한 그리스 군대는 트로이 사람들이 술을 먹고 잔치를 즐길 동안 말 안에서 계속 숨어있었다. 그 때 트로이 사람들은 말 안에 그리스 군사들이 있을 거라곤 꿈에도 생각하지 못한 채 축제를 즐겼다. 그리스 군사들은 트로이 사람들이 하나 둘씩 만취한 상태가 되어 잠이 든 순

17) 질케 브리, 『그리스 신화 속 신과 영웅이야기 13』, 장혜경 역, 터치아트, 2013, 44-45쪽.

18) 오디세우스는 10년 동안 그 트로이 앞바다에서 그리스 군대와 함께 싸웠어요. 그러나 계속 트로이를 정복하지 못했습니다. 마침내 오디세우스는 피를 하나 냈는데 나무로 큰 말을 만들어서 그 안에 30명의 군사를 숨기자는 아이디어였어요. 그리스 군대는 항복한 척 배를 돌렸습니다. 이를 보고 트로이 사람들은 전쟁이 끝났다고 믿고 말을 끌고 들어가 성안에서 잔치를 벌였어요.

「그리스 신화 속 신과 영웅 이야기 13」 중에서

간을 기다리고 때가 되자 말에서 기어 나와 모든 트로이 군대와 시민을 죽였다. 작전이 완벽히 성공하여 전쟁은 그리스의 승리로 끝나게 된다. 계속해서 수적, 물적 열세를 겪고 항복할 위기에 놓여있던 그리스 군대이지만, 위장이라는 전략을 잘 이용하여 승리를 달성하게 된다. 이로써 위장모티프는 작품의 결말에서 반전을 일으키며 스토리의 흥미를 더해준다. 또한, 일방적으로 열세에 몰리던 그리스 군대가 위장을 통해 승리함으로써 위장모티프는 독자들에게 묘한 해소감과 희열감을 유발한다.

박씨전¹⁹⁾ (당시 새로운 여성상을 보여주기 위한 얼굴, 능력위장)²⁰⁾

박씨전에서 사용된 위장 모티프는 추녀 박씨가 탈을 벗으면서 비범한 부덕과 큰 공적을 보여주며 당시 조선시대 때 존재할 수 없었던 여성상을 보여준다. 이야기 초반에는 박씨의 추한 용모로 남편 이시백과 갈등을 겪으나 그녀의 탁월한 재치와 능력과 함께 추한 모습이 위장이었다는 사실을 알게 되면서 문제가 해결된다. 박씨전에서 나타나는 위장은 비현실적이지만 이런 요소가 스토리 내 박씨의 능력을 더욱 강화시켜 주고 당시 사회적으로 여성들이 쌓여있던 불만을 해소해주는 역할을 가지고 있다. 박씨가 위장한 사실이 밝혀지면서 스토리 뒷 내용은 병자호란이 일어나자 그녀가 여성 영웅으로서 크게 활약하는 내용으로 바뀌게 된다. 이는 스토리 내에서 내용의 전환점을 알려줄 뿐만 아니라 이를 읽는 독자들에게는 내용의 반전을 느낄 수 있도록 해주는 기능을 가지고 있다.

4. 현대 사용된 위장모티프: 장르를 중심으로

공포 장르 속 나타나는 위장 모티프는 주로 주인공을 죽이려고 하는 범죄자나 주인공이 악당들로부터 자신의 존재를 들켜지 않기 위해 사용되는 모티프이다. 이를 통해 사람들은 무서움뿐만 아니라 재미 요소를 느끼기 때문에 매우 인기 있는 모티프 중 하나이다. 공포 속 위장 모티프에서는 여러 가지 위장술이 나타난다. 다른 존재로 위장하는 방법, 가면으로 위장하는 방법 그리고 겉모습을 분장할 뿐만 아니라 목소리를 위장하는 방법 등이 자주 나타난다. 다른 존재로 위장하는 방법과 관련된 작품으로 <월드워 Z>, <워킹데드> 등이 있으며 가면으로 위장하는 방법과 관련된 작품은 <노크: 낯선자들의 방문 2>, <해피데스데이> 등이 있다. 마지막으로 목소리를 위장하는 방법과 관련된 작품은 <장산범>이 있다. 본고에서는 미국 공포 영화 <해피데스데이>와 <월드 워 Z>를 통해 공포 장르 속 나타나는 위장 모티프의 스토리의 활용과 기능에 대해 알아보하고자 한다.

19) 박씨전, <<http://www.seelotus.com/gojeon/gojeon/so-seol/bak-ssi-jeon.htm>>

20) 허물을 벗은 박씨의 얼굴은 구슬 같고 달 같았으며, 그 아름답고 고운 자태는 양귀비라도 미치지 못할 것 같았다.

박처사는 닳새를 머물다가 박씨를 불러다 놓고, 이제 액운이 다했으니 허물을 벗으라는 말을 남기고, 상공의 만류에도 불구하고 작별인사를 하고 떠났다. 박씨의 얼굴이 남보기 끔찍할 정도로 추했던 까닭은 액운이 끼어서였다. 이날 밤에 박씨는 목욕을 하고 뜰에 내려가 하늘을 향해 기도를 한 후 방에 들어가 허물을 벗었다.

허물을 벗은 박씨의 얼굴은 구슬 같고 달 같았으며, 그 아름답고 고운 자태는 양귀비라도 따라오지 못할 것 같았다. 계화가 이 사실을 상공에게 아뢰자, 상공은 급히 피화당에 와서 박씨의 아리따운 모습을 보고 정신이 혼미하여 아무 말도 못했다. 부인과 온 집안 식구가 이 말을 전해 듣고 기이하게 여겼다.

「박씨전」 중에서

해피데스데이²¹⁾ (범인이 자신의 존재를 알리지 않기 위한 가면위장)

영화 <해피데스데이>의 장면을 통해 공포 장르 속 나타나는 위장 모티브의 기능을 분석하고자 한다. 주인공 트리 트리는 자신의 뒷 모습을 쳐다보는 가면 쓴 사람의 존재를 아직까지는 모르고 있다. 하지만 영화를 보고있는 관객들은 가면을 통해 '저 사람이 범인이겠구나'를 암시하게 되는 장면으로 스토리에 빠져들기 시작한다. 또한 범인이 가면으로 위장하였기 때문에 정보에 대한 부재로 사람들에게 궁금증을 유발시킬 뿐만 아니라 공포감까지 조성하게 된다.

① 위장을 한 캐릭터가 주인공을 공격하며 스토리 전개²²⁾

이 텍스트에서 가면을 쓰고 위장한 범인은 주인공 트리에겐 공포감을 주기 위해 터널 한가운데에 무서운 멜로디가 나오는 장난감을 둔다. 공포심을 느낀 트리는 결국 위장을 한 범인과 마주하게 되며, 그에 따라 스토리 속 분위기가 고조된다. 하지만 오히려 트리는 범인에게 자신이 겁을 먹고 있다는 모습을 보여주지 않기 위해 무섭지 않은 척을 하며 범인의 시야에서 벗어나기 위해 도망친다. 결국 트리는 결국 범인에게 붙잡히고 죽음을 당하게 되면서 스토리 전개가 된다.

② 범인의 악행의 강도가 심해지면서 갈등이 심화 됨.²³⁾

이 영화 속에서 트리는 범인에게 죽임을 당해도 계속 그 날 하루가 다시 반복되는 기이한 일을 겪게 된다. 트리는 범인에게 또 다시 살해당하고 싶지 않아 자신의 생일파티도 참석하지 않고 집안의 모든 문을 잠그고 숨어있었지만 범인은 트리가 있는 곳을 알아내 죽이러 온다. 트리는 범인으로부터 필사적으로 도망치지만 결국 끝은 죽임을 당하고 다시 하루를 반복하게 된다. 하루하루 트리가 죽지 않기 위해 발악을 할수록 범인의 악행은 점점 더 심해지면서 스토리 속 트리와 범인 사이의 갈등은 고조된다.

③ 조력자의 도움²⁴⁾

21) 크리스토퍼 랜던(감독) (2017), <해피데스데이> [영화], 미국: 블룸하우스 프로덕션, 미스터리/ 공포/ 스릴러 장르, 유니버설 픽처스 (이후 이 영화에서 인용한 부분은 영화의 이름만 밝힌다.)

22) (장난감을 통해 흘러나오는 오로라의 무서운 음향소리)

트리 겔브먼: 그래 엄청 재미있네. 이제 그만들 나와. 루저들.
네 친구들은 저쪽으로 갔어. 뭐 할 말 있어?
야 또라이 나 겁안나.
까야아아아아아악!!!!!!

영화 <해피데스데이> 중에서

23)

트리 겔브먼: 도와줘! 도와줘!
까야아아아아아아악!!!! (비명 소리)

영화 <해피데스데이> 중에서

24)

카터 데이비스: 네 생일이야?
트리 겔브먼: 응
카터 데이비스: 그거네
트리 겔브먼: 생일은 그저 케이크 먹고 선물 받는 날일 뿐 딴 의미는 없어
카터 데이비스: 상징적인 의미가 있지, 범인이 네 생일인 걸 안다고

카터는 트리를 좋아하는 남자 주인공으로 나온다. 트리는 그를 거들떠보지도 않지만 지금 자신을 도와줄 사람이 카터밖에 없다는 것을 느끼고 가면 쓴 범인에게 살해당하는 끔직한 날이 반복되는 것을 카터에게 말한다. 카터는 트리가 점점 미쳐가는 모습을 보며 안쓰러워하는 카터는 가면으로 위장한 범인을 찾는데 도움을 준다. 가면 쓴 범인을 추리하는 이 과정에서 관객들은 더욱 집중하게 되고 범인에 대한 궁금증이 커지게 되는 기능을 가진다.

④ 범인과 관련된 증거²⁵⁾

주인공이 범인의 증거를 찾았다는 것을 알려준다. 트리는 자신의 생일을 알고 있는 사람들 한 명, 한 명에서 접근하여 범인이지 아닌지 확인한다. 열심히 증거를 찾아보지만 아무 것도 건진 것이 없는 트리는 카터와 저녁을 먹으면서 뉴스에 나오는 속보를 듣게 된다. 그 내용은 트리가 가면 쓴 범인에게 죽었던 장소인 그 병원에 연쇄살인범이 있다는 속보였다. 가면을 쓰고 트리를 죽이려 하던 범인이 그 연쇄살인범이라는 증거를 찾은 것이다. 이는 앞으로 트리가 가면 쓴 범인의 정체를 찾아나가는 전개에 도움을 주는 기능을 한다. 증거를 찾은 트리는 뉴스에 나오던 연쇄살인범을 범인이라고 추측하며 병원에 가서 자신이 죽기 전에 범인을 죽이려고 한다. 마침내 그 가면 쓴 범인의 얼굴이 연쇄살인범이었다는 것을 알게 되고 트리가 범인을 죽인 후 카터와 미니킵케이크를 먹으며 잠에 든다.

⑤ 범인의 정체 발각²⁶⁾

오늘이 네 생일인 걸 아는 사람 이름 다 대봐 그 중에 범인이 있겠지

영화 <해피데스데이> 중에서

25) 뉴스 앵커 : 여성 6명의 살해범으로, 광활한 애리조나 사막 곳곳에 12명 이상의 여성 시신을 묻었다고 주장하고 있습니다.

트리 겔브먼 : 맵소사. 계속 여기 있었어.

영화 <해피데스데이> 중에서

26) 로리 : 생일 축하해

트리 겔브먼 : 고맙지만 그거 어젯밤에도 먹었어. 맵소사
난 자다가 죽은 거야

로리 : 뭐?

트리 겔브먼 : 내가 널 죽인 거야. 거기다 독을 넣었지?

근데 내가 계속 안 먹었지.

그래서 딱 방법이 필요했는데 마침 톱스가 나타나 준거야.

네 완벽한 제물로..... 접근도 용이했지.

먼저 약물을 주입했니? 그가 탈출하면 널 죽인 범인은 그자가 되는 거지.

하지만 범인은 늘 너였어.

로리 : 너 지금 나 놀리는 거야? 내가 컵 케이크에 독을 넣었다고?

트리 겔브먼 : 아니면 증명해봐. 어서, 로리 먹어보라고

뭐해, 로리? 좋아.

그럼 이걸 경찰서에 가져가서 네 축하 케이크에 뭐가 들었는지 확인해볼게.

로리 : 멍청하고 천박한 년

트리 겔브먼 : 내가 좀 못되게 굴었지만 이건 너무 심하잖아. 대체 왜이래?

로리 : 모르겠어. 네가 그와 계속 자기 때문에? 근데 궁금하네. 어떻게 알아낸거야?

트리 겔브먼 : 네가 전에도 널 죽였거든

로리 : 그럼 한 번 더 죽여야겠네.

영화 <해피데스데이> 중에서

트리를 죽인 진짜 범인은 그녀의 친구 로리라고 밝혀진다. 트리는 자신이 그동안 연쇄살인범 때문에 살해되었다고 생각해서 그를 죽여 모든 일을 끝냈다고 생각했지만 또 다시 자신의 생일날로 돌아온 것을 보고 절망한다. 이제 트리도 자신이 무엇을 해야 할지 모르겠어서 멀리 떠나려고 하던 순간, 로리가 컵케이크를 건넨다. 그 순간, 자신이 연쇄살인범을 죽이고 컵케이크를 먹으며 잠든 기억이 떠오르게 되고 범인이 로리라는 것을 알게 된다. 트리는 로리에게 컵케이크를 먹어보라고 하지만 먹지 않는 로리를 보며 트리는 그녀가 범인이라는 것을 확신한다. 자신의 정체를 들킨 로리는 결국 자신의 정체를 직접 밝힌다. 이 장면을 보는 관객들은 자신이 무섭게 생각하던 위장한 대상의 정체가 밝혀지면서 카타르시스를 느끼게 된다. 또한 알지 못했던 캐릭터의 존재가 밝혀지면서 해소감도 느끼게 된다. 리라는 자신의 정체가 밝혀졌기 때문에 가면을 쓰지 않은 채로 트리를 다시 한 번 죽이려고 한다.

⑥ 범인 처벌

끝까지 트리를 죽이기 위해 리라는 계속 트리와 몸싸움을 한다. 그러다 결국 트리가 리라에게 독으로 만든 컵케이크를 먹이게 한 후 창문으로 밀어버린다. 리라는 떨어져 죽게 되고 트리는 자신의 생일날이 반복되는 일 없이 정상적인 생활도 돌아오는 해피엔딩으로 영화가 끝난다. 이렇게 항상 주인공이 범인을 처벌시키면서 권선징악 형태로 이야기가 끝나는 것이 공포 장르 속 위장 모티브에서는 보편적이다.

⑦ 스토리 속 인물들의 관계

주인공인 트리와 가면 위장을 한 범인인 리라는 서로 기숙사 룸메이트 친구이다. 주인공 트리는 룸메이트인 리라에게 쌀쌀맞고 차갑게 대한다. 하지만 그런 트리에게 리라는 따뜻하게 대해주고 그녀를 잘 이해해 주는 인물로 나온다. 그래서 트리가 자신의 주변인물 중 증거를 찾기 위해 한명, 한명 알아봤을 때, 어찌면 가장 가까운 사이인 리라를 의심하지 않았다고 분석할 수 있다. 리라는 자신이 좋아하는 사람이 트리와 관계를 맺는다는 것을 알고 트리를 죽이기로 결심한다. 그녀는 자신이 범인인 것을 절대 알아채지 못하게 가면을 통해 자신을 숨기며 오히려 연쇄살인범이 꾸민 일처럼 행동을 한다. 친구였기 때문에 범인의 정체가 리라였음을 안 트리는 매우 놀랐고 그 장면을 보는 관객들도 예상치 못한 전개를 통해 큰 쇼크를 느꼈을 것이다.

위「해피데스테이」작품을 통해 공포 장르 속 위장 모티브의 진행방식을 알 수 있다. 맨 처음으로 위장을 한 캐릭터가 주인공을 공격하며 스토리가 전개된다. 시간일 지날수록 범인의 악행의 정도가 점점 심해지면서 주인공과 위장한 범인의 갈등은 고조된다. 그러다가 중간에 주인공은 범인에 대한 증거를 찾게 되고 그 증거를 기반으로 추리하다가 결국 위장한 범인의 정체를 알게 된다. 그리고 마지막으로 주인공이 범인을 처벌하면서 이야기가 끝이 난다. 이런 전개 방식 속 위장 모티브가 스토리 내에서 하는 기능은 첫 번째, 범인이 위장한 모습으로 스토리의 시작을 알리며 스토리의 분위기와 틀을 잡는다. 두 번째, 캐릭터의 정보에 대한 부재로 관객들의 궁금증을 유발시킨다. 범인의 얼굴이나 신체가 위장되어있다 보니 관객들은 궁금증을 느끼면서 더욱 스토리에 빠져들게 된다. 세 번째,

관객의 입장에서 궁금증뿐만 아니라 공포감을 느끼게 된다. 위장을 한 범인이 공격을 하면 심리적으로 그 장면을 보는 관객들은 무서움을 느끼게 된다. 오히려 이 점을 재미 요소로 느끼는 사람들이 많기 때문에 공포 장르 속 위장 모티브가 인기 있는 이유이다. 마지막으로 네 번째는 무섭게 생각하던 대상의 정체가 밝혀지면서 관객들은 카타르시스를 느끼게 된다. 계속해서 궁금해 하던 범인의 정체가 밝혀지면서 스토리 속에 동화되어있던 관계들은 큰 해소감 뿐만 아니라 놀라움도 느끼게 된다.

월드워Z²⁷⁾ (생존하기 위해 다른 존재로 위장)

① 위협을 감지²⁸⁾

월드워 Z의 처음 시작은 주인공이 도로를 달리던 중 사람들이 차에 내려서 뛰어가는 장면을 보고 의문점을 가진다. 하지만 그 의문점이 곧 위기가 닥친다는 것을 감지하고 당황하면서 영화가 시작된다. 주인공이 느낀 위기감은 점점 더 고조되며 이 고조감이 스토리의 전반적인 형태를 잡는다.

② 위협 대상을 확인하며 상황이 고조됨²⁹⁾

주인공 제리는 악당의 존재가 좀비라는 것을 알게 되고 자신의 가족을 지키기 위해 근처 허름한 아파트 건물로 피신하게 된다. 하지만, 제리의 가족이 움직이는 소리를 듣고 계속해서 쫓아오는 좀비들 때문에 위협에 처하게 된다. 좀비들에게서 벗어나기 위해서 필사적으로 도망치면서 스토리 속 상황은 고조되며 이를 보는 관객들은 스토리 속으로 동화되게 된다.

③ 위협한 대상으로부터 벗어날 수 있는 증거를 찾음³⁰⁾

27) 마크 포스터(감독) (2013), <월드워Z> [영화], 미국 : 스카이 댄스 프로덕션스, 드라마/ 스릴러/ SF/ 액션/ 모험장르, 헤머스피어 미디어 캐퍼털, GK 필름스, 플랜 B 엔터테인먼트, 2DUX (이후 이 영화에서 인용한 부분은 영화의 이름만 밝힌다.)

28)

카린 레인 : 헬리콥터가 왜 이렇게 많지? 5분동안 3대나 봤어요

제리 레인 : 무슨 일이라도 났나?

경찰 : 당장 차안으로 들어가요! 차에서 나오면 위험해요!

영화 <월드워Z> 중에서

29)

(좀비들이 제리 가족을 보고 빠르게 다가옴)

제리 레인 : 안으로 들어가! 계단 위로!

카린 레인 : 코니! 코니! 코니는요? 코니!

코니 : 문열어주세요!!! 문 좀 열어주세요!!!!!!

영화 <월드워Z> 중에서

30)

세켄 : 팔을 자르면 괜찮다는 것을 어떻게 알았죠?

제리 레인 : 몰랐어요.

세켄 : 난 그냥 변해 버렸어야 해요. 이제 난 아무것도.....

(세켄의 말을 들은 제리의 과거 회상신)

전장 때 같이 있던 동료 : 이제 어려운 부분인데,

그 부스러기를 단서로 볼 수 있는 시각이 필요해요.

바이러스의 가장 강력해 보이는 측면이 때론 약점일 수 있거든요. 자신의 약점을

은폐하는 게 바이러스의 특성이니깐요. 해결 수 있는 말이 없네. 숨으라는 말

밖에는.....

세젠은 좀비에게 물렸지만 제리는 빠르게 물린 부위를 칼로 자르며 세젠의 목숨을 구해준다. 그 후, 제리는 세젠의 팔을 치료 해주면서 세젠이 하는 말로부터 좀비들로부터 벗어날 수 있는 해결책을 찾게 된다. 몸이 허약한 어린 아이와 노인은 공격하지 않는 좀비들, 세젠의 팔을 자르자 달려들지 않는 좀비들 그리고 전장 때 같이 있던 동료가 말했던 말을 떠올리면서 '좀비는 몸이 약한 사람들은 공격하지 않는 다'는 단서를 얻게 된다. 이는 스토리 내에서 위기가 해결될 수 있다는 희망적인 부분으로 내용이 흘러갈 뿐만 아니라 관객들에게 영화 속 결말이 해피엔딩으로 끝날 수 있다는 기대감을 준다. 좀비로부터 벗어날 수 있는 해결책을 찾은 주인공 제리는 가장 가까운 WHO 의료시설을 찾아 그곳으로 가게 된다.

④ 위장을 통한 생존³¹⁾

제리가 직접 '위장'이란 언어를 쓴 것을 볼 수 있다. 좀비의 바이러스가 완전하지 못하기 때문에 신선한 숙주를 원한다는 것을 알아낸 제리는 치료할 수 있는 바이러스를 우리 몸에 주입하는 것이 살길이라고 믿는다. 그 바이러스를 얻기 위해 좀비들이 있는 곳으로 갔지만 결국 실험실에 갇히게 되자 제리는 자신의 몸에 바이러스를 직접 주입해 아픈 존재로 위장한다. 바이러스 주입 후 제리는 좀비 앞으로 다가가지만 좀비는 제리를 공격하지 않으며 그냥 지나쳐 간다. 좀비 앞으로 다가가는 제리를 보는 사람들은 위장의 실패에 대한 불안감과 위장 성공의 기대감을 동시에 느끼게 된다. 또한 관객들은 위장을 성공하는 것을 보면서 안도감을 느낀다. 위장이 스토리 내에서는 좀비로부터 벗어날 수 있는 결말을 내리는 데에 도움을 주는 기능을 가진다.

SF/액션장르에서 나타나는 위장 모티프는 주인공이 비범한 능력을 얻게 되거나 혹은 그러한 능력을 사용할 수 있게 해주는 복장 등을 획득했을 때 주로 사용된다. 그렇기 때문에 대부분의 SF/액션장르에서는 주인공이 영웅적 능력이나 그러한 능력이 담긴 복장을 획득하게 되는 과정을 그리는 스토리 방식을 취하게 된다. 진행 방식의 유사성 외에도 위장모티프가 사용되는 SF/액션장르는 캐릭터 설정 등 여러 면에서 비슷한 특징이 나타난다. 영화 <데드풀>과 <스파이더맨>, 애니메이션 <도쿄구울>의 텍스트 분석을 통해 SF/액션장르에서 나타나는 위장 모티프의 특징과 기능에 대해 알아보하고자 한다.

영화 <월드워 Z> 중에서

- 31) 의료 시설 연구원 : 좀비를 감염시키는 건 불가능 해요
 제리 레인 : 좀비를 감염 시키는 것이 아닙니다. 우리를 감염시키는 것입니다.
 전 좀비의 바이러스에도 약점이 있을 것이라 믿어요.
 우리 그 약점을 활용하는 것이예요. 우리의 약점이에요. 전 놈들이 사람을 무시하고 지나가는 걸 봤어요. 마치 물이나 바위 피하듯 지나가더군요. 왜 일까요? 그 사람들이 병들었기 때문이죠. 그들은 불치병에 걸렸을 거예요. 이를 통해 알 수가 있죠. 놈들은 병원균을 퍼뜨리는 것이고 건강한 숙주를 필요로 한다는 걸요.
 의료 시설 연구원 : 당신 말이 맞다고 해도 집단으로 치명적인 바이러스에 감염시키는 건 치료법이 될 수 없어요.
 제리 레인 : 치료가 아니에요, 위장이죠.

영화 <월드워 Z> 중에서

데드풀³²⁾ (홍측한 자신의 모습을 가리기 위한 가면위장)

첫 번째로, 영화 <데드풀>의 텍스트를 통해 SF/액션장르의 위장모티프의 특징을 분석하고자 한다.³³⁾ 데드풀은 개조실험을 당한 자신의 얼굴에 혐오감을 느낀다. 또한 자신의 모습이 아내인 바네사에게 마저 외면을 당할 것이라고 판단한다. 즉 데드풀은 위장의 필요성을 실감하게 된다.³⁴⁾ 데드풀은 본래의 걸모습으로 사랑하는 아내 바네사에게 돌아가기 위해 자신을 개조한 연구원 프란시스를 찾아가고자 한다. 프란시스는 데드풀 이외에도 수많은 사람들을 개조한 정말 악명 높은 악당이지만 데드풀이 그를 처치하고자 하는 이유는 선한 마음이나 모든 사람을 위한 복수 혹은 또 다른 피해자들에 대한 연민 등이 아닌 자신의 얼굴과 몸, 그리고 모든 사람과의 관계를 망쳐버린 그에 대한 분노와 같은 개인적인 이유로 그를 죽이고자 결심하게 된다. 그렇기 때문에 데드풀의 전반적인 스토리는 데드풀이 개조실험을 받게 된 이유와 프란시스에게 개조실험을 받는 과정을 설명하는 데 주력하기 때문에 대부분의 스토리가 어두운 분위기를 띄게 된다.³⁵⁾ 프란시스는 데드풀과 몸싸움 중 데드풀에게 칼을 쏜 채 도망을 간다. 그렇기 때문에 그는 데드풀이 죽은 줄 알고 있지만 사실 데드풀은 인체개조실험으로 인해 어떤 공격을 받던지 절대 죽지 않는 힐링팩터의 능력을 가지게 되었기 때문에 칼에 찔리고도 살아남는다. 이는 데드풀이 머리부터 발끝까지 완벽한 위장을 하게 되는 가장 큰 요인이 된다. 이를 통해 데드풀은 자신의 존재를 숨겨 더욱 다양한 곳에서 활동하게 되며 이는 스토리를 확장시키는 역할을 한다.³⁶⁾ 데드풀은 프란시스를 찾기 위해 그의 부하들을 여러 차례 기습한 후 죽인다. 그 과정에서 처음 데드풀은 흰색 복장과 마스크를 착용한다. 하지만 계속해서 적들의 피가 옷과 마스크에 묻고 지워지지 않자 맹인 할머니인 알의 조언으로 피가 튀어도 티가 나지 않는 빨간색으로 복장을 바꾼다. 이를 통해 데드풀은 힐링팩터라는 자신만의 능력을 나타낼

32) 팀 밀러(감독) (2016), <데드풀> [영화], 미국: 마블 엔터테인먼트, 킨버그 장르, 더 도너스 컴퍼니, TSG 엔터테인먼트 (이후 이 영화에서 인용한 부분은 영화의 이름만 밝힌다.)

33) 행인 1 : 얼굴 좀 봐. 아프겠다.
 행인 2 : 얼굴이 괴물 같아 징그러워. 얼굴 보니까 토 쓸린다.
 행인 3 : 그러게. 저런 사람이랑 결혼한 사람은 너무 불쌍하다.

영화 <데드풀> 중에서

34)

데드풀 : 안 돼, 바네사 인생까지 망칠순 없어.
 위즐 : 아냐, 웨이드 그건 오버야.
 데드풀 : 웃기지마. 이런 괴물같은 물골론 서커스나 가야해.
 위즐 : 바네사가 널 얼마나 사랑하는데 고작 얼굴가지고.....
 데드풀 : (뒤집어 쓰고 있던 후드를 벗으며) 얼굴 마음에 들어?
 위즐 : 아니...... 굶아터진 아보카도 같아.
 데드풀 : 그래. 근데 이렇게 홍측한 얼굴을 고칠 수 있는 건 거기 있던 영국남자뿐인데
 그가 사라져버렸어. 이 상황을 헤쳐나갈 수 있는 길은 단 하나뿐이야.
 프란시스를 찾는 거지. 그의 부하들과 싸워서 그의 위치를 알아낸 다음
 내 얼굴을 고치게 하고 당장 그를 죽여 버릴꺼야.

영화 <데드풀> 중에서

35) 위즐 : 근데 그 사람은 너 죽은 줄 안다며.
 데드풀 : 그렇지 그게 왜?
 위즐 : 잘됐네. 그럼 너의 정체를 계속 숨겨야지.
 데드풀 : 어떻게? 마스크라도 써?
 위즐 : 응, 아예 싹 다 가려줘. 웬만하면

영화 <데드풀> 중에서

36) 알 : 핏물엔 탄산수랑 레몬이 최고지 아님 빨간색을 입어 미련한 놈.

영화 <데드풀> 중에서

수 있는 코스튬을 완성하게 된다. 이는 여러 히어로들과는 다른 데드풀만의 특징을 나타내고 이러한 복장의 특징과 데드풀의 능력이 향후 스토리의 원활한 진행에 도움을 준다.

스파이더맨³⁷⁾ (영웅인 자신의 모습을 숨기기 위한 가면위장)

그 다음으로 영화 "스파이더맨"을 통해 SF/액션장르 위장모티프의 특징에 대해 알아보려고 한다.³⁸⁾ 이 텍스트는 주인공에게 비범한 능력이 생겼음을 알려 준다. 평범한 학생 피터 파커는 소심한 성격과 과도하게 명석한 두뇌로 친구들의 미움을 사고 있는 인물이다. 그는 평소에는 불량 패거리의 대장인 플래시로부터 괴롭힘과 따돌림을 받지만 자신이 짝사랑하는 제인에게 관심을 받고자 항상 노력한다. 그는 평소처럼 실험실에서 실험을 하던 도중 방사능에 노출된 신종 거미에게 물리게 된다. 그 다음날 피터는 평소처럼 안경을 썼지만 흐릿하게 보이는 시야를 보며 자신의 시력이 급격하게 좋아졌음을 알게 된다. 이외에도 피터는 갑자기 힘이 세지고 버스를 따라 잡을 정도로 달리기가 빨라지며 손목에서는 거미줄이 분사된다. 이러한 능력에 피터는 조금 놀라지만 이내 능력에 적응한다. 학교에서 그는 갑자기 분사되는 거미줄 때문에 놀라 플래시에게 급식을 쏟는다. 그는 플래시가 무서워서 도망갔고 플래시는 그 뒤를 매섭게 쫓아온다. 피터는 스파이더맨의 능력 중 하나인 위험 감지능력 덕에 플래시의 주먹을 우연히 피한다. 그 이후 피터는 자신을 때리려는 플래시의 모든 움직임이 슬로우 모션처럼 느리게 보이고 모든 공격을 완벽하게 피한다. 거기에다 얼굴이 벌개진 채 자신에게 다가오는 플래시에게 그는 처음으로 반격까지 한다. 그의 반격으로 인해 플래시가 복도 끝까지 날아가는 모습을 보며 피터는 자신이 초인적인 힘을 가지게 되었음을 알게 된다.

피터는 자신이 좋아하는 여자인 제인으로부터 환심을 사기 위해 스포츠카를 사고자 한다. 아직 학생 신분인 피터는 큰 돈을 구할 곳이 없자 불법 레슬링 경기에 참여하기로 결심한다. 이를 위해 피터는 자신의 능력을 나타낼 수 있으면서 자신의 정체는 숨길 수 있는 복장과 마스크를 제작한다. 이는 피터가 머리부터 발끝까지 완벽한 위장을 하는데 기인하는 요인이며 스파이더맨의 활동범위를 넓혀주는 역할을 한다. 또한 거미줄 모양의 디자인을 사용해 스파이더맨만의 능력을 반영한 복장은 앞으로의 원활한 스토리 전개에도 도움을 준다. 이후 경기에 참여한 피터는 자신의 능력을 이용해 레슬러를 무찌르지만 경기 주최측은 약속했던 돈을 제대로 주지 않는다. 피터는 화가나 그들에게 돈을 달라고 요구하지만 그들은 피터를 무시하며 그냥 집에 돌아가라며 그를 내쫓는다. 집에 돌아가던 도중 경기 주최측의 돈을 들고 달아나는 강도를 발견하지만 도와달라는 그들의 요청을

37) 샘 레이미(감독) (2002), <스파이더맨> [영화], 미국: 그레이 매터 인터랙티브 (이후 이 영화에서 인용한 부분은 영화의 이름만 밝힌다.)

38) 피터 : 너랑 안 싸울래.
플래시 : 나도 너랑 안 싸울거야. 그러니까 좀 맞자.
피터 : 그만해! 나도 내가 왜 이러는지 잘 모르겠어!
(플래시를 주먹으로 밀친다.)
플래시 : (복도 끝까지 밀려난 후 일어서며) 너...너 뭐야! 야 가자!
학생 1 : 재 인간이 아냐.
학생 2 : 피터 너 원래 이렇게 힘이 좋았어? 대박이다!
해리 : 완전 멋있어! 죽인다 피터.

무시하고 강도에게 문을 열어준다.³⁹⁾ 하지만 피터가 풀어준 강도가 도주 중 피터의 삼촌 벤을 찢러 죽이고 만다. 그 후 피터는 복수심에 불타 자신의 능력을 이용해 강도를 죽인다. 이를 통해 스파이더맨은 처음에 다른 사람들을 돕기 위해서 보다는 자신의 삼촌을 죽인 강도에게 복수하기 위해 자신의 능력을 사용한 것을 알 수 있다. 이 때문에 피터가 자신의 능력을 개인적인 복수에 이용하는 장면은 어두운 분위기가 만연하다. 이 부분에서 피터는 자신이 비범한 능력을 가졌음에도 불구하고 능력을 자신의 안위와 이익을 얻기 위해서만 사용하려 했던 이기심에 대한 회의감을 느낀다. 하지만 동시에 자신의 능력을 모두를 위해 사용하고 약자들을 지키겠다는 히어로로서의 사명감과 의무감을 깨닫게 된다.⁴⁰⁾

도쿄구울⁴¹⁾ (다른 존재로 변한 자신의 모습을 숨기기 위한 위장)

마지막으로 애니메이션 <도쿄구울>을 통해 SF/액션장르의 위장모티프에 대해 분석하고자 한다. ⁴²⁾카네키는 다른 존재가 된 자신을 깨닫게 된다. 카네키는 평범한 대학생으로 한 여성과 소개팅을 하게 된다. 하지만 평범한 여성인줄 알았던 그녀는 매우 강한 능력과 식탐을 가진 구울이었고 카네키는 그녀에게 먹이지 않기 위해 온 힘을 다해 도망친다. 근처 폐 공사장으로 도망친 카네키는 그녀에게 죽을 위기에 처한다. 그러던 중 위에서 공사장비가 떨어져 구울여성은 즉사하고 카네키는 중상을 입는다. 응급실에 실려온 카네키는 곧바로 수술을 받게 되고 그 과정에서 구울여성의 장기를 이식받게 된다. 그 후 의식이 돌아온 카네키는 반인반구울의 상태가 된다. 집에 돌아온 카네키는 평소처럼 밥을 먹지만 음식이 너무 역겨워 모두 토하게 된다. 그 때 TV에서 구울은 사람의 음식을 먹지 못한다는 이야기를 듣게 되었고 카네키는 자신이 구울이 되었음을 깨닫는다. 이 부분에서

-
- 39) 심판 : 새로운 승리자 스파이더맨입니다.
 사장 : 자 여기 약속했던 돈이다. 가봐.
 피터 : 100 달러요? 3000 달러라고 했잖아요.
 사장 : 100 달러 라도 주는 걸 감사히 여겨라.
 피터 : 난 돈이 필요해요.
 사장 : 그게 나랑 무슨 상관이지?
 강도 : 빨리 돈 담아. 죽이기 전에
 사장 : 도와줘! 강도야! 저 놈 잡아! 내 돈을 훔쳐갔어!
 피터 : 여기로 가세요.
 강도 : 고마워.
 사장 : 뭐야! 잡을 수 있었잖아. 이제 난 망했다고.....
 피터 : 나랑 상관없잖아요.

영화 <스파이더맨> 중에서

- 40) 스파이더맨 : 벤 삼촌 저 여기있어요. 죽지마세요.
 경찰 : 범인이 5 번가로 도주중입니다.
 강도 : 한번만 살려줘. 한번만 봐달라고 제발!
 스파이더맨 : 넌 그래서 우리 삼촌 봐줬어?

영화 <스파이더맨> 중에서

- 41) 모리타 슈헤이(감독) (2014), <도쿄구울> [TV 애니메이션], 일본: Tokyo MX (이후 이 애니메이션에서 인용한 부분은 애니메이션의 이름만 밝힌다.)

- 42) 진행자 : 구울은 인간과 같은 식사로 살아나갈 수 없나요?
 구울전문가 : 아, 구울은 인간을 통해서만 영양을 섭취할 수 있습니다.
 거기다 혀의 구조가 인간과는 다르기 때문에 인간이 먹는걸 먹으면
 엄청 맛없게 느낍니다.
 카네키 : 고기, 고기, 사람고기가 먹고 싶어

애니메이션 <도쿄구울> 중에서

카네키는 자신의 변화를 깨달으며 더 이상 인간으로서 지낼 수 없다는 생각을 하여 위장을 하기로 결심한다.⁴³⁾

니시오 니시키라는 악인은 카네키로 하여금 구울의 능력을 사용하도록 자극하고 카네키의 가장 친한 친구인 히데를 살해하려고 한다. 카네키는 구울이 되었음에도 불구하고 자신은 사람임을 되새기며 인간을 먹지도 않고, 구울의 능력을 일체 사용하지도 않아왔다. 하지만 이러한 카네키의 모습이 못마땅했던 니시오 니시키라는 계속해서 히데를 공격하며 카네키의 공격성을 자극한다. 구울이 된 후 지금까지 카네키는 다른 구울들이 사람들을 먹는 것을 보아왔다. 그는 반은 인간이기에 인간에 대한 동정심도 있고 구울 중에서도 상위구울의 카구네(구울의 무기)를 소유했기에 인간을 구해줄 수 있었다. 그러나 무서움과 두려움 때문에 살해당하는 인간들을 계속 외면해왔다. 하지만 그는 자신의 친구인 히데가 공격받자 곧바로 자신의 능력을 사용하여 니시키를 기절시킨다. 이 텍스트를 통해 카네키는 다른 사람에 대한 연민을 위해 악인을 처치하기보다는 친한 친구를 지키는 것이라는 개인적인 이유로 악인을 처치하는 것을 알 수 있다. ⁴⁴⁾카네키는 자신이 위장하는 이유를 밝히고 있다. 완전한 구울들과 달리 카네키는 반인·반구울이기 때문에 인간을 먹는 것을 매우 꺼린다. 또한, 평소 소심하고 겁이 많은 성격으로 인해 무언가를 살해하거나 위해를 가하는 것조차 카네키에게는 쉽지 않다. 그렇기 때문에 카네키는 구울이 먹을 수 있는 유일한 인간음식인 커피만으로 식사를 대체 하고 있다. 하지만 커피만으로 채워지지 않는 배고픔으로 인해 어쩔 수 없이 구울의 모습으로 죽은 사람의 시체를 찾아야 할 때도 있다. 그 때를 대비해 한 쪽눈(혁안)을 제외한 모든 곳(인간의 눈을 포함)을 가면으로 가리고 최대한 조용하게 구울들 사이에서 살아가고자 한다. 이를 통해 카네키가 완벽하게 위장을 하는 이유를 알 수 있다. 그는 평소에는 안대를 이용해 구울의 눈을 가려 인간으로서 활동하고 위장을 할 때는 인간의 눈을 가리는 가면을 써 완전히 다른 존재인 구울로서 활동한다. 이러한 완벽한 위장은 카네키가 인간과 구울 사이를 자유롭게 넘나들 수 있도록 도와주는 기능을 하며 카네키가 활동할 수 있는 범위를 확장해준다. 또한, 구울이라는 존재로 있을 때 발생하는 새로운 만남과 사건을 통해 자연스레 작품의 스토리는 확장된다.

3 개의 작품을 통해 본 SF/액션장르에서 나타나는 위장모티프의 특징과 기능은 크게 세가지로 나뉜다. 첫 번째, 주인공 혼자만 위장을 하며 본래의 존재를 알 수 없도록 완벽한 위장을 한다는 것이다. 앞서 분석했던 세 가지의 예시 <데드폴>, <스파이더맨>, <도쿄구울> 모두 주인공이 평소와는 다른 복장과 가면을 통해 머리부터 발끝까지 완벽하게

43) 니시오 : 이 녀석과 알고 지낸지 오래라며? 친구라며? 대체 언제 먹을 작정이었나?
어느 부위부터 먹을 작정이었나? 알려줘라 카네키.
카네키 : 히데는 먹을 게 아니야.
니시오 : 네가 친구라고 하는 저건 인간들에게엔 돼지나 소 같은 가축이나 똑같은 거야.
카네키 : 아니야. 히데는 친구야. 히데가 죽는 건 싫다고!
그런 건 절대 용납 못해!

애니메이션 <도쿄구울> 중에서

44) 카네키 : 저기 저는 배가 고프면 제 의지와 상관없이 왼쪽 눈이 붉게 변하거든요.
우타 : 그럼 인간으로 배를 가득 채우면 되잖아?

애니메이션 <도쿄구울> 중에서

위장하는 것을 알 수 있다. 이러한 특징은 캐릭터의 사회적 신분에 대한 정보를 완전하게 배제함으로써 현실 혹은 작품 내에서 존재하는 신분적 제약을 완전히 없앤다. 이로 인해 캐릭터는 본래 모습으로 갈 수 없었던 장소나 만날 수 없었던 사람을 만나고 그곳에서 생겨나는 새로운 사건을 해결하며 스토리가 진행된다. 이처럼 SF/액션장르에서 나타나는 위장모티프는 스토리를 확장시키고 다양하게 풀어나가는 기능을 한다. 두 번째, 악인 처치의 주된 이유는 무조건적인 선의 추구가 아닌 자신의 개인적인 복수 때문이라는 것이다. <데드풀>에서는 자신의 망가진 얼굴을 고치기 위해서, <스파이더맨>은 사랑하는 삼촌을 죽인 악인에 대한 복수심 때문에, 마지막으로 <도쿄구울>은 가장 친한 친구의 죽음을 막기 위해서 자신들의 능력을 사용해 악인을 처치한다. 이 때문에 스토리 전반부에서는 캐릭터나 캐릭터의 주변인물이 악인에게 위협과 공격을 당하는 과정을 주로 묘사한다. 또한 스토리 후반부에서는 이에 대한 복수를 위해 준비하는 과정과 복수를 실행하는 과정을 보여주기 때문에 이러한 위장모티프는 전체적인 스토리에 어두운 분위기가 흐르도록 하는 데 기인한다. SF/액션장르에서 나타나는 위장모티프의 마지막 특징은 히어로의 능력을 반영한 코스튬이 제작된다는 것이다. 영화 <데드풀>은 데드풀의 능력인 힐링팩터로 인해 데드풀이 절대 죽지 않기 때문에 그는 계속해서 적들과 싸워야 한다. 그 때 마다 적들의 피가 튀는 것이 골칫거리였던 데드풀은 아예 코스튬을 피와 동일한 붉은 색으로 제작한다. <스파이더맨>은 방사능 거미에 물려 인간의 신체를 월등히 뛰어넘는 여러 능력을 가지게 되었다. 그는 거미와 동일하게 모든 벽을 능수능란하게 타고 자유자재로 손목에서 거미줄을 분사할 수 있다. 그는 자신의 능력을 나타낼 수 있도록 거미줄이 그려진 코스튬을 제작한다. 앞서 분석한 예시들에 나타나는 위장모티프는 추후 스토리 진행에서 발생하는 여러 가지 문제와 사건들을 히어로의 능력을 반영한 복장이 해결해준다. 이는 막힘 없는 스토리 진행에 도움을 주며 히어로만의 다양한 복장과 능력이 보는 이로 하여금 각각 작품에 더욱 흥미를 가지게 한다.

TV 만화장르에서 나타나는 위장모티프는 주로 여학생들에게 많이 사용된다. 이러한 위장모티프는 특히 동양권 국가의 어린이 만화에서 많이 사용된다. <레미레미 도레미>, <카드캡처 체리>, <캐릭캐릭 체인지> 등 어린이 만화에서 그 예시들을 발견할 수 있다. TV 만화장르에서 나타나는 위장 모티프는 비록 다른 작품이라 할지라도 비슷한 스토리 전개 방식을 이끌어어나가는 데 기인하며 작품 내에서 유사한 특징을 가지고 있다. 본고에서는 <세일러 문>과 <슈가슈가룬> 등 2개의 애니메이션의 텍스트 분석을 통해 위장 모티프 중 TV 만화장르에서 나타나는 위장 모티프의 특징과 기능에 대해 알아보고자 한다.

세일러 문45) (영웅인 자신의 모습을 감추기 위한 위장)

첫 번째로, 애니메이션 <세일러 문>의 텍스트를 통해 TV 만화장르의 위장모티프의 특징을 분석 하고자 한다.46) 이 텍스트를 통해 세일러 문이 악인을 벌하는 이유를 알 수 있다. 세일러 문은 본래 세라라는 이름의 평범한 고등학생이다. 세라는 평소와 다름 없이 학교를

45) 사토 준이치(감독) (1992), <세일러 문> [TV 애니메이션], 일본: TV 아사히 (이후 이 애니메이션에서 인용한 부분은 애니메이션의 이름만 밝힌다.)

46) 악의 여왕 : 누구냐, 넌!
세일러 문 : 난 사랑과 정의의 세일러북 미소녀 전사 세일러 문이다!
달을 대신해 너를 벌해주겠다.

가던 중 반창고를 이마에 붙인 채 울고 있는 고양이 루나를 발견한다. 루나를 보고 동정을 느낀 세라는 루나가 붙잡혀 반창고를 떼주고 학교에 간다. 평소처럼 집에 돌아온 세라는 자신의 창문으로 들어오는 루나를 발견하고 놀란다. 평범한 고양이인줄만 알았던 알고 보니 마법고양이였고, 루나는 사람들에게 위급한 일이 생겼다며 세라에게 도움을 요청한다. 하지만 겁이 많은 세라는 이를 단호하게 거절한다. 그럼에도 불구하고 루나는 자신의 발톱을 세우며 그녀를 협박해서 달의 요정 세일러 문으로 만든다. 세라는 루나의 협박으로 인해 어쩔 수 없이 세일러 문으로 변신해 요괴를 물리친다. 그렇기 때문에 <세일러 문>에서 주인공 세라는 요괴에 대한 개인적인 감정이나 복수보다는 무조건적으로 선을 추구하기 위해 요괴를 물리친다.⁴⁷⁾ 세일러 문은 자신의 옛 동료인 세일러 머큐리와 만나게 된다. 머큐리가 각성하기 전 세라는 우연히 옆 반 천재소녀 유리와 친해지게 된다. 마음이 잘 맞았던 둘은 학교를 가지 않는 날에도 함께 공부할 만큼 가까워진다. 그러던 중 세라가 요괴에 의해 위협에 처하자 이를 보고 있던 유리가 세라를 도와주고자 한다. 하지만 유리도 겁 많고 소심한 소녀였기에 이를 망설인다. 그 때 옆에서 루나가 유리에게 할 수 있다며 그녀를 격려하며 힘을 보태준다. 그 순간 유리는 세일러 머큐리로 각성해 세일러 문을 도와 요괴를 무찌른다. 그 후에도 세일러 마스, 세일러 주피터, 세일러 비너스 등 계속해서 동료들을 만난다. 소녀들 모두 평소에는 고등학생의 모습으로 지내다 요괴가 나타났을 때는 마법으로 내행성 전사로 변신하여 모두 힘을 더해 요괴를 물리친다. 주인공뿐만 아니라 주위의 인물 모두 함께 위장하여 난제를 풀어감으로써 이러한 위장모티프는 <세일러 문>의 주요 시청자인 아이들에게 협동심이라는 교훈을 준다.

슈가슈가룬⁴⁸⁾ (영웅인 자신의 모습을 감추기 위한 위장)

그 다음으로는 애니메이션 <슈가슈가룬>을 통해 TV 만화장르에서 나타나는 위장모티프의 특징에 대해 알아보려 한다.⁴⁹⁾ <슈가슈가룬>의 두 주인공 바닐라와 쇼콜라는 마계의 마법사들을 다스리는 마계의 여왕이 되기 위한 시험을 치르기 위해 인간계에 내려오게 된다. 그녀들은 인간계에 있으면서 반 친구들을 위해 여러 파티를 열고 고민을 가진 친구들의 고민을 자신들의 능력을 통해 해결해주시기도 한다. 쇼콜라와 바닐라는 하트를 얻기 위해서 보다는 선한 마음과 친구들에 대한 진심 어린 걱정으로 그들을 도와준다. 또한, 마계 사람들을 괴롭히는 오글들을 처치하기 위해 고군분투한다. 그녀들은 오글과 직접적인 연관이나 원한관계는 없다. 그렇기에 쇼콜라와 바닐라는 작품 내에서 무조건적인 선을 추구하며 오글들과 싸울 뿐 그들에 대한 개인적인 복수나 원한 때문에 그들과 대립하지 않는다.

47) 루나 : 동료가 될 전사를 찾고 프린세스를 찾아 지켜야 해!
생각했던 대로야. 우리의 두뇌, 우리의 브레인 세일러 머큐리! 너를 찾고 있었어.
세라 : 유리가 세일러 머큐리였어!

애니메이션 <세일러 문> 중에서

48) 유키히로 마츠시타(감독) (2005), <슈가슈가룬> [TV 애니메이션], 일본: TV 도쿄 (이후 이 애니메이션에서 인용한 부분은 애니메이션의 이름만 밝힌다.)

49) 캔디여왕 : 여왕이 되기 위해 부족함이 없는 훌륭한 마녀가 되어 마계로 돌아오거라.
로빈 선생님 : 그럼 지금부터 둘은 경쟁자가 되어 앞으로 인간계에 살아간다.

사람들의 하트를 더 많이 손에 넣는 자가 마계의 여왕이 되는 거다.

애니메이션 <슈가슈가룬> 중에서

쇼콜라와 바닐라는 평소에는 아무런 힘이 없는 평범한 초등학생이다. 하지만 펜던트와 스틱과 같은 도구를 통해 초인적인 힘을 가지게 된다. 그녀들은 펜던트와 스틱이 없으면 공중부양과 같은 아주 기본적인 마법밖에 할 수 없기 때문에 악인들에게 일방적으로 당하지만 마법의 주문과 도구를 통해 초인적인 힘을 얻고 악인을 물리쳐 상황을 반전시킨다.

2 개의 작품을 통해 본 TV 만화장르에서 나타나는 위장모티프의 특징과 기능은 크게 세가지로 나뉜다. 첫 번째는 협동심을 강조하는 스토리 전개 방식이다. <세일러 문>에서는 내행성 전사와 외행성 전사로 나뉘어 서로 동료를 맺고 함께 악인을 물리친다. <슈가슈가문>에서도 쇼콜라와 바닐라는 항상 함께 하며 둘 이외에도 마법사 소울과 우는 그녀들과 함께 오글을 물리친다. 앞서 말했듯 TV 만화장르는 주로 아이들을 타겟으로 한 콘텐츠를 많이 제작한다. 그렇기 때문에 TV 만화장르에서 나타나는 위장모티프는 작품 내에서 여러 등장 인물을 위장시키고 함께 악인을 물리치면서 협동심이라는 교훈을 자연스럽게 아이들에게 각인시키는 기능을 한다. 두 번째 특징은 악인의 처치 이유는 무조건적인 선의 추구라는 것이다. 대부분 TV 만화장르의 캐릭터들은 악인과 별다른 관련이 없으며 그들에 대한 복수심 또한 없다. 그렇기 때문에 캐릭터들은 스토리의 처음부터 악인을 처치 해야 한다는 의무감과 사명감을 가지고 악인을 처치한다. 이는 뚜렷한 플롯의 부재로 이어지며 악인을 처치하게 된 이유 등이 생략되기 때문에 위장모티프가 사용되는 TV 만화장르 스토리 개연성이 낮아지게 된다. 마지막 특징은 초인적인 힘을 주는 도구나 주술의 사용이다. <세일러 문>에서는 문 티아라와 문 로드를 이용해 평범한 고등학생 세라가 세일러 문으로 변신하며, <슈가슈가문>의 쇼콜라와 바닐라는 스틱과 펜던트로 평범한 초등학생에서 마녀로 변신한다.

두 작품의 캐릭터 모두 평소에는 평범한 소녀들이며 거의 힘이 없지만 마법 도구나 주술을 통해 초인적인 힘을 발휘해 악인에게 압도적인 힘으로 이긴다. 주인공이 계속해서 밀리던 스토리를 반전을 통해 악인을 처벌함으로써 보는 이로 하여금 해방감을 느끼게 한다. 정희진, 김지홍은 "소녀물 아니메는 어린 소녀에서 성인 여성으로의 신체 변화와 이를 통한 능력의 확대를 가져온다. 아울러 마법을 통해 더욱 강력해진 타자로의 존재적 전환을 이루어 소귀의 목을 달성할 수 있게 되고, 변신한 캐릭터는 단순히 마법에 의해 외형 변화가 초래되는 것 이상의 큰 의미를 발견 할 수 있다. 또한 초자연적인 힘을 발휘 하는 것에 대해서 관객들은 동일시를 통해 대리만족을 느낀다."라고 하였다(정희진, 김지홍, 2007).⁵⁰⁾

로맨스 장르에서 나타나는 위장 모티프는 남자로 복장전환이 주를 이룬다. 남장은 고전의 민담, 설화 등에서도 많이 나타났으며 현대에 와서는 소설, 드라마, 만화 등 다양한 콘텐츠에서 전형적으로 사용되는 위장모티프 중 하나이다. 「성균관 스캔들」, 「밤을 걷는 선비」, 「바람의 화원」, 「구르미 그린 달빛」, 「구가의 서」 등 퓨전사극에서 많은 예를 찾아 볼 수 있다. 본고에서는 퓨전사극 「성균관 스캔들」의 원 소설인 「성균관 유생들의 나날」의 텍스트 분석을 통해 위장 모티프 중 남장에 대하여 설명하고자 한다. 남장여자에 나타나는 주인공의 특징을 「성균관 유생들의 나날」⁵¹⁾ 통해 보면 다음과 같다.

50) 정희진, 김지홍 (2007). 애니메이션에서 가면적 의미를 통한 캐릭터의 변신(Metamorphosis)에 관한 분석. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 5(1), 21-25.

51) 성균관 유생들의 나날1, 정은결, 파란, 2010, 9-10 (이후 이 책에서 인용한 부분은 각 장의 제목,

성균관 유생들의 나날 (생계를 위해 남자로 위장)

① 아름다운 외모⁵²⁾

「성균관 유생들의 나날」의 여주인공인 김윤희는 아름다운 외모의 소유자이다. 여자로서의 모습도 아름답지만 남장을 했을 때 더 빛이 나는 외모이다. 즉, 꽃미남을 설정으로 하여 남장을 하였을 때, 사람들이 의심이 덜하고 오히려 여자들이 좋아하는 설정이다. 이 설정으로 남장을 하여 여인들이게 도움을 받게 되고 다른 남자 주인공과 사랑에 빠질 수 있는 가능성을 만들어 둔다. 다른 콘텐츠에서도 마찬가지이다. 남장을 하는 여주인공의 외모를 아름답게 설정하여 다른 남장주인공과의 로맨스의 가능성의 발판을 만든다.

여자주인공인 김윤희는 정작 자신의 이런 외모가 사람들의 눈길을 끈다는 것을 알지 못한다. 위의 텍스트를 보면 “주위를 살피며 손 끝으로 갓을 잡아 당겨 자꾸만 얼굴을 가렸다.”에서 오히려 자신이 여자인 것을 틀킬까봐 전전긍긍한다. 따라서 주변의 시선을 신경 쓰지 못한다.

② 뛰어난 능력

주인공 김윤희는 어렸을 때, 아버지의 가르침으로 여자임에도 불구하고 글을 읽을 수 있을 뿐만 아니라 서책에도 능하다. 또한 필사 능력이나 지적 능력이 높아 조선시대의 양반들이나 하던 공부도 소화할 수 있는 능력의 소유자이다. 이러한 그의 지혜 덕에 남장을 하여 필사거리를 얻으러 다니고 거벽일을 구할 수 있다. 그러나 이런 능력이 오히려 나중에는 김윤희에게 위기로 다가오는 역할을 하지만, 이 능력으로 그 위기를 헤쳐 나갈 수 있다. 따라서 이러한 스토리에서 여자주인공에게 주어진 능력은 스토리의 위기로 주인공을 몰아가지만, 아이러니하게도 그 위기를 그녀의 주어진 능력으로 해결하게 된다.⁵³⁾

③ 여성이라는 신분 제약으로 생기는 한계

쪽수를 밝힌다.)

- 52) 낯긴 하였으나 깨끗한 도포를 입고 갓을 쓴 곱상한 선비가, 두 손으로 보자기를 힘겹게 들고서 책이 빼곡한 책방 안으로 들어서며 주인을 찾았다.
“어험! 안에 누구 없소?”
가녀린 목소리를 숨기고 애써 사내답게 외치는 목소리였다. 이에 안쪽 책장들 사이로 사람의 기척이 나는가 싶더니, 세상 물정이 덕지 덕지 묻은 나이로 보이는 주인장이 고개를 숙 내밀었다.
“아이고, 도련님!”
“그간 별고 없었소?”
미소로 인사를 건네는 선비의 눈매가 구름과도 같이 풍성한 속눈썹으로 인해 아름답게 그려졌다. 주인장이 빠른 걸음으로 걸어오며 서둘러 말했다.(9면)
선비는 얼른 말을 가로막고는, 주위를 살피며 손 끝으로 갓을 잡아 당겨 자꾸만 얼굴을 가렸다. 그런다고 얼굴이 가려지지는 않지만, 이건 그의 버릇인 듯하였다.(10면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

- 53) “아이고, 도련님 필사 솜씨야 제가 확인 안 해도 오자, 탈자 하나 없는데 뭘요. 필체 또한 사대문 안 제일의 과장 사수신데 더 말해 무엇……”(9면)
“...글씨만 잘 쓰고 다른 건 영 실력이 없어서 과거 응시를 하지 않는 거로만 생각하였는데, 그게 아니었던 게지요? 생원이나 진사 중에 아무거나 하나만 되어도 거벽 일은 물밑듯이 들어올 터인데, 하다못해 초시라도……. …대체 과거를 볼 수 없는 도련님의 그 속사정이란 것이 무엇이기예…….”(13면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

그 당시 여성들이 많이 할 수 있는 소일거리는 바느질이었다. 그러나 바느질에는 재능이 없던 김윤희는 남장을 하여 책방에서 얻어온 서책의 필사를 하여 돈을 벌게 된다. 만약 김윤희가 남자였다면, 가능한 일거리가 많았겠지만 여자라는 이유로 할 수 있는 일이 제한이 된다. 따라서 그녀는 남장을 하여 돈을 버는 일을 택할 수밖에 없었다. 이러한 특성은 「성균관 유생들의 나날」에서만 나타나는 특징이 아니다. 대부분의 남장여자에서 나타나는 특징으로 여자가 갖는 사회적 제약에서 탈피하기 위해 남장을 하게 된다.⁵⁴⁾

④ 비밀유지

김윤희는 자신이 여장을 한 것을 들키면 안 되기에, 몇 년 동안 알아온 책방 주인에게도 이름조차 말하지 않는다. 행여나 들리게 될 경우, 목숨을 부지하기 힘들기 때문이다. 특히나 김윤희의 경우 자신의 동생의 신분을 도용하기 때문에 남에게는 되도록 자신의 신분을 노출하지 않는다.⁵⁵⁾

⑤ 여성들에게도 인기 있는 설정

여성들에게도 인기 있는 설정은 극 중반에 있을 다른 남자주인공과의 로맨스에 영향을 주는 요소로 작용한다. 「성균관 유생들의 나날」의 다른 남자주인공인 이선준은 김윤희가 여자인 것을 모른 채 그녀를 사랑한다. 그녀를 사랑한 초선이라는 기생에 질투를 느끼고 이로 자신의 감정을 한 번 더 확인하는 계기로 작용한다. 따라서 나중에 두 주인공의 로맨스에 영향을 끼치는 요소이다.⁵⁶⁾

다음은 남장여자 모티프의 전형적인 스토리 진행은 우선, 남장을 하게 된 이유를 제시하며 주인공의 상황에 대해 서술한다. 다음은 남장을 한 모습으로 주인공이 자신의 처지를 개선하기 위해 노력한다. 이러한 과정에서 여자라면 하지 못하는 새로운 경험들을 하게 된다. 그 과정에서 다른 남자주인공과 사랑에 빠지고 자신의 정체에 들통나게 되는 위기를 겪는다. 대부분의 소설에서는 정체의 발각으로 자신이 속해있던 집단에서 퇴출될 위기를 맞게 되나 이러한 위기를 해결한다. 마지막은 여자의 본 모습으로서 사랑하는

54) 그것보다 그가 오늘 이곳에 방문한 더 큰 이유는 식년초시 때의 일거리 때문이다. 과장의 사수는 불법이기 때문에 더욱 돈이 되는 일이다. 하루 당일로 하는 사수 돈벌이가 1년 내내 밤을 새우다시피 서책을 필사하여 버는 돈에 비할 바가 못 되었다.

그런 식으로 일을 맞추면 단 이틀동안 거액을 손에 넣게 된다. 그러니 사수를 하는 사람들에게 있어서는 이때가 대목인 셈이다.(10 면)

“...다른 거벽들은 모두 생원 아니면 진사이기 때문에 이왕이면 그들한테로 다리를 놔 달라고들 합니다요. 도련님을 쓰는 건 거의 도박과 마찬가지로.....”(13 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

55) 이렇게 몇 년을 알아 오고 있는 사이지만, 주인장은 선비에 대해 아는 데 아무것도 없었다. 사는 곳이 어딘지도 모르고, 심지어 이름의 두 자도 알지 못한다.(14-15면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

56) 게다가 수줍은 미소를 짓는 선비를 본 계집들마다 하나 같이 자지러지는 것이, 같은 사내들은 알지 못하는 선비만의 남성미가 필시 있는 것이라 여겨졌다.(15면)

돈 많고 권력 있는 늙은이들만 상대하던 초선은 새 세상을 접하기라도 한 것처럼 어지러울 지경이었다. 잘나가는 집안의 젊은 남자들도 간혹 상대를 하였지만, 이런 아름다움은 느낄 수 없었다. 더군다나 그의 수줍은 미소에는 그 무엇과도 비교할 수 없는 무언가가 있었다.(22-23 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

사람이나, 주변 사람들에게 인정받게 된다. 이러한 구조를 「성균관 유생들의 나날」의 텍스트를 통해 살펴보려 한다.

① 남장을 하게 된 이유를 제시⁵⁷⁾

김윤희는 아픈 남동생과 홀어머니 밑에서 살고 있다. 아픈 동생을 치료하기 위해 드는 약값을 벌기 위해 그녀는 남장을 하기로 택한다. 바느질 같은 소일거리로는 생계를 이어나갈 수 없기 때문이다. 소설의 초반에 넌지시 그녀의 집안이 어려운 것을 보여준다. “집에 병든 사람이 있어 약 값이 많이 나간다”와 동생 김윤식의 기침 등을 통해 김윤희의 상황에 대해 설명한다. 또한 “아등바등 사는데도 살림은 나날이 궁핍해져만 가고, 윤식의 병은 더 나빠져 지쳐서 죽을 것만 같다.”를 통해 주인공이 남장을 하고서라고 돈을 벌어야 한다는 것을 보여준다.

② 남장을 한 모습으로 자신의 처지를 개선하기 위해 노력

갈수록 나빠지는 집안 사정에 주인공은 과거시험에 보기로 결심한다. 자신의 남동생의 신분을 도용하는 것이기 때문에 목숨을 담보로 하는 일이지만 그만큼 절실하다는 것을 보여준다. 또한 이러한 결심이 소설의 사건의 시작을 알려주는 역할을 한다. 또한 과거시험에 합격 해야 한다는 것을 통해 김윤희는 자신의 능력을 시험해보게 되며, 이 과정에서 새로운 인물들을 만나게 되는 계기로 작용한다.⁵⁸⁾

③ 여자로서 경험하지 못하는 새로운 경험

김윤희가 남장을 하지 않았다면 경험할 수 없었던 일을 겪는다. 과거시험을 보게 되고 진사시와 생원시의 합격 증서를 받게 된다. 또한 합격자들을 확인하기 위해 왕을 만나는 일,

57) 그때는 완전히 어린애였다. 몇 번 책을 빌려 가곤 하던 그가 우연히 필사하는 사람을 보고는 자기도 그 일을 하고 싶다며 당차게 말해 왔다. 집에 병든 사람이 있어 약값이 많이 필요하다고 하였다.(14면)

누이가 어떻게 버는 돈인 줄 뻔히 아는데, 누워 있을 거면서 고작 갑갑하다고 혼자서 등장 기름을 태울 수는 없었다.(27 면)

“낮에는 몸이 가쁜한 듯하여..... 제가 어서 과거에 급제를 해야 누님도 고생이 덜할 터인데..... 쿨럭!”(28 면)

세상은 절망스러웠다. 희망이 보이지 않았다. 아등바등 사는데도 살림은 나날이 궁핍해져만 가고, 윤식의 병은 더 나빠져 지쳐서 죽을 것만 같다.(35 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

58) “나라도 과거를 볼까?”

윤희는 순간 깜짝 놀랐다. 그러고는 조금 전 자신이 실수로 흘린 말을 되새겨보았다.

“내가 윤식이 대신 과거를 보면?”

“뭐라고? 방금 무슨 말이야?”

“...그러니까 매번 남들 과거 대신 봐주느니, 이번에 윤식이 이름으로 생원이나 진사 중에 하나이라도 입격하면, 다음 과거부터는 돈 되는 거벽 일도 할 수 있을 게 아니겠어요! 그사이 건강을 추슬러 대과부터는 윤식이 직접 응사하면 될 것이고.”

...소과에 입격한다고 해도 길에 널린 게 놓고먹는 생원 아니면 진사인지라, 나라에서 말단직 하나 기대하기 어렵다. 하지만 누이의 흔치 자리는 달라지는 법이다. 이런 상황에서 스스로 과거에 합격하겠다고 버티는 것은 염치없는 짓이었다. 지금 당장 자신의 손으로 어찌할 수 없다면, 누이의 나이가 더 들기 전에 이러한 것이 가장 나은 방법이라 생각하였다.

윤식과 어머니는 윤희를 더 나은 곳에 시집 보내기 위해, 윤희는 한꺼번에 많은 돈을 손에 쥐 수 있는 거벽 일을 하여 윤식을 더 나은 의원한테 보이기 위해, 그렇게 서로 간의 의견을 모았다.(35-36 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서

성균관의 거관수학을 명 받는 등 여자로서는 상상도 할 수 없었던 일들이 일어나게 된다. 남장이라는 소재를 통해서 김윤희가 소설의 사건을 풍부하게 만들어 주고 다양한 사건이 일어날 수 있다.⁵⁹⁾

④ 다른 남자 주인공과의 사랑

지금까지 김윤희는 남장을 하며 많은 혜택을 누려왔다. 성균관에 수학하며 용돈과 질 좋은 약을 무료로 얻기도 하고 질 좋은 음식과 수업 등을 받게 된다. 그러나 그녀가 남장을 한 것을 후회하며 밝히고 싶게 만드는 것이 있다. 선준 앞에서 여자가 되고 싶은 김윤희는 남장을 한 것을 후회하기도 하고 그의 앞에서는 자신도 모르게 여자의 모습이 나오게 된다. 이 때문에 주변사람들은 이 둘을 남색으로 오해하기도 하고 김윤희의 정체를 의심하기도 한다.⁶⁰⁾

⑤ 자신의 정체가 들통남

「성균관 유생들의 나날」에서는 정체가 들통나 큰 위기를 겪는 사건은 없다. 「성균관 유생들의 나날」의 후속인 「규장각 각신들의 나날」이 있기에 여자로서 정체가 밝혀지고 이로 인해 주인공이 위기를 겪는 사건이 없다. 이러한 특수한 경우를 제외하고는 대부분의 소설이나 콘텐츠에서는 이를 활용하여 하나의 큰 사건이 생긴다. 그러나 「성균관 유생들의 나날」의 경우에는 주변인들에게 자신의 정체를 들키게 되고 이들은 김윤희의 조력자로서의 역할을 한다.⁶¹⁾

59) 그런데 언뜻 낯익은 이름이 눈에 들어왔다. 진사시 명단 중 중간에 있는 이름. 그것은 김윤식이었다. 그리고 똑같은 이름이 생원시 명단에서도 중간쯤에 있었다. 한자 획수 하나 틀린 곳이 없었다. 윤희는 자신의 눈을 의심하였다. 그럴 리가 없다.(85면)
그런데 김윤식이란 이름 석 자가 있었다. 그것도 진사시에서는 선준의 바로 옆인 두 번째에, 생원시에서는 여섯 번째에 있었다.(97 면)
왕이 왔다! 바닥만 보고 있어도 그 느낌은 알 수 있었다. 그리고 거대한 공기덩어리 같은 것이 용상에 앉는 느낌도 와 닿았다. 그녀는 허리를 숙이고 팔을 앞으로 하여 모아 쥐고 최대한 얼굴을 가렸다. 호령에 맞춰 절을 네 번 하는 동안 윤희의 팔과 다리는 눈에 뭘 정도로 후들후들 떨렸다. 예조 정랑이 나눠 주는 소과 합격 증서인 백패를 잡는 손도 바들바들 떨렸다.(106 면)
"특히 이선준과 김윤식은 성균관에서 거관수학하길 바라노라."
윤희의 정신이 번쩍 들었다. 거관수학! 성균관에서 남자들과 기숙생활을 하며 학문을 익히려 뜻이 아닌가!(112 면)
앞으로 얼마나 자주 사내들의 벗은 몸을 봐야 한단 말인가. 그때마다 이러면 어쩌나. 언제쯤이며 아무렇지 않게 볼 수 있을까. 그렇게 되려면 남자인 척해야 하는 게 아니라, 온전한 남자가 되어야 가능할 것이다.(237 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서
60) 그의 얼굴이 보였다. 그의 얼굴이 한눈에 들어오자마자 화들짝 놀란 그녀는 얼른 고개를 숙이고 말았다. 차마 보고 있기에는 낮이 화끈거릴 만큼 준수한 귀남자였기 때문이다. 그래서 지금 자신이 남장을 하고 있는 것도 망각하고 얼굴을 붉히고 말았다.(42-43면)
도련님? 그렇다는 건 이 귀남자는 아직 미혼이란 뜻이다. 미묘한 설렘이 윤희의 가슴께를 간질였다.(45 면)
어쩌면 선준을 만나기 전이었다면 쉽게 내릴 수 있는 판단이었을지도 모른다. 하지만 그를 만났고, 그렇기에 지금의 윤희는 외가에 갈 수 없었다.(94 면)
선준은 옆에서 고개 숙이고 걷고 있는 윤희를 보았다. 그 동안 내내 생각나고 보고 싶었다. 비록 연약하긴 하지만 어엿한 사내를 마치 연모하는 여인을 그리워하듯 하였기에 스스로가 이해되지 않았다.(101 면)

「성균관 유생들의 나날 1」 중에서
61) 재신의 손이 얼어붙은 듯 멈췄다. 훗투성이인 저고리의 웃고름을 풀고, 그 아래에 땀투성이인 적삼과 속직삼 고름까지 풀자, 가슴을 칭칭 둘러 감은 낫선 천이 드러났기 때문이었다.(77면)
"이, 이게 대체..... 내 눈이 지금 잘못된 거요?"
윤희는 옷섶으로 다시 가슴을 가린 뒤 모아 쥐고, 도리질로 대답하였다.
"그러면 나를 속였소?"
"속인 것이 아니라면 이건 대체 뭐란 말이오!"

⑥ 위기의 절정

위에서 설명한 바와 같이 「성균관 유생들의 나날」에서는 위기로 인해 소속된 단체에서 쫓겨나거나, 자신의 신분을 위협 받는 사건은 없다. 그러나 드라마 '커피프린스 1호점'같은 경우는 주인공 고은찬이 여자인 것이 밝혀졌을 때, 자신의 직장에서도 쫓리고 그를 사랑한 최한결과도 사이가 나빠진다. 이처럼 보통의 남장여자의 소재를 활용한 스토리에서는 자신의 정체성이 밝혀지면서 위기의 절정으로 향한다.

⑦ 여성의 모습으로 인정을 받음

마지막의 결말은 여성의 모습으로서 인정을 받는 것으로 끝이 난다. 「성균관 유생들의 나날」의 경우 김윤희는 이선준에게 청혼을 받으며 여자의 모습으로 이선준의 곁에 남게 된다. 이처럼 남장여장을 소재로 한 많은 콘텐츠에서는 마지막에 사랑하는 사람에게 자신의 본래의 모습으로서 인정을 받으며 행복한 결말로 끝이 난다.⁶²⁾

III 결론

1 스토리에서 위장모티프가 주는 효과

위장모티프는 콘텐츠에서 다양한 기능을 하고 있으면 스토리 내에 많은 기능을 갖고 있다. 공포 장르 속 나타나는 위장 모티프의 진행방식은 대부분 이와 같은 진행 방식을 가진다. 먼저, 위장한 캐릭터가 주인공을 공격하며 스토리가 전개 된다. 시간이 지날수록 범인의 악행의 정도가 점점 심해지면서 주인공과 위장을 한 범인의 관계는 고조된다. 그러던 도중에 주인공은 범인에 대한 단서를 찾고 그 단서를 가지고 누가 범인인지 추리하기 시작한다. 추리를 하다가 주인공은 결국 범인의 정체를 알게 되고 그 범인을 처벌하면서 이야기가 끝난다. 반면, 공포 장르 속 위장 모티프의 종류 중 다른 존재로 위장하는 방법은 조금 다르게 나타난다. 대부분 주인공이 다른 존재로 위장하기 때문에 이를 보는 관객들은 위장술이 범인에게 통하는지 안 통하는지를 중점적으로 보게 된다. 영화 <월드워Z>에 나타나는 스토리 진행방식 이와 같다. 먼저, 주인공이 주변 상황을 통해 무서운 일이 일어나고 있다는 것을 감지한다. 그 후 위협 대상의 존재를 확인하면서 스토리 속 상황이 고조되고 주인공은 위협 대상으로부터 벗어날 수 있는 증거들을 찾게 된다. 마지막으로 결국 자신이 찾은 위

“제가 속인 것이 아닙니다! 저더러 귀형 앞에 사내로 서라 명한 운명을 누구보다 증오했던 것은 저입니다. 세상은 속여도 귀형 만큼은 속이고 싶지 않았는데…….”(201 면)
“진짜 여인이요?”
믿을 수 없는 상황을 재확인 하는 그에게...(203 면)

「성균관 유생들의 나날 2」 중에서

62)

“지금쯤 순돌이와 우리 집 집사가 그대 집을 찾아가고 있을 거요.”
“네? 거기는 왜요?”
“청혼서를 보내려.”(389 면)

「성균관 유생들의 나날 2」 중에서

장술로 위장을 한 후 생존하게 되는 이야기로 끝이 난다. 이와 같은 진행 방식들 속에서 우리는 공포 장르 속 위장 모티브가 스토리 내에 주는 기능을 찾을 수 있었다. 첫 번째, 범인이 위장한 모습으로 스토리의 시작을 알리며 스토리의 분위기를 틀을 잡는 기능을 한다. 두 번째, 위장을 한 캐릭터의 정보에 대한 부재로 관객들에게 궁금증을 유발시킨다. 이는 범인이 얼굴이나 신체부위가 위장되어 있다 보니 이를 보는 관객들은 궁금증을 느끼게 되며 스토리에 더욱 빠져들 수 있게 하는 기능을 가진다. 세 번째, 관객들이 궁금증뿐만 아니라 공포감을 느끼게 해주는 기능을 가진다. 마지막으로, 자신이 무섭게 생각하던 대상의 정체 밝혀지면서 관객들은 카타르시스를 느끼게 해준다. 궁금해 하던 범인의 정체가 밝혀지면서 스토리 속에 동화되어있던 관객들은 해소감뿐만 아니라 놀라움도 느끼게 된다.

SF/액션장르와 TV만화장르에서 나타나는 위장모티프는 주로 영웅적 인물로의 위장이 주를 이룬다는 점에서 유사성을 띤다. 하지만 이 두 장르는 위장의 목적이나 방법 면에서 뚜렷한 차이를 보이며 이로 인해 위장모티프가 스토리 내에 주는 효과 또한 다르다. SF/액션장르에서 나타나는 위장모티프는 캐릭터가 완벽한 위장을 자신의 정체를 완전히 숨긴다. 이를 통해 히어로는 위장 전 보다 넓은 활동범위를 가지게 된다. 이로 인해 작품 내에서 풀어낼 수 있는 스토리는 더욱 다양해진다. 또한, 자신들만의 능력을 담은 위장복(服)을 통해 기존의 히어로들과는 다른 새로운 스토리를 풀어간다. 그리고 이러한 위장복(服)은 차후 스토리 전개에서 위기상황을 맞닥뜨렸을 때 이를 순조롭게 풀어나가는데 큰 도움을 준다. 하지만 TV만화장르에서 나타나는 위장모티프는 비교적 완벽하지 않으며 외적인 모습의 치장에 집중한 위장을 한다. TV만화장르에서 나타나는 위장모티프는 대부분 단체로 위장을 하는데 이는 작품 내에서 협동심을 강조하는 스토리를 전개하기 위함이다. 게다가, 작품 속 등장인물은 대부분 위장도구가 없을 때는 무능력자에 가깝다. 하지만 위기의 순간 작품 속 캐릭터에게 위장 도구를 쥐어줌으로써 스토리의 반전을 일으킨다. 이 또한 SF/액션장르에서 나타나는 위장모티프와의 뚜렷한 차이라고 할 수 있다. 하지만 두 장르 모두 위장모티프를 통해 초인적인 힘을 가진 인물을 등장시킨다. 이는 보는 이로 하여금 더욱 작품에 흥미를 가질 수 있도록 한다는 점에서 두 장르의 유사성을 찾을 수 있었다.

로맨스 장르에서의 위장은 주로 남장으로 복장전환이 많이 나온다. 본 고에서는 성균관 유생들의 나날을 통해 남장여자 모티프에서 나오는 주인공의 특징과 남장여자 모티프가 스토리에 주는 기능에 대해 살펴보았다. 남장여자 모티프에서 나오는 주인공의 특징을 최지운은 다음과 같이 2가지로 정리하였다. 최지운이 말한 첫 번째 특징은 당대의 커리어 우먼이라는 점이다. "TV사극이 시대적 배경으로 주로 다루는 근현대 이전에는 직업군이 다양하지 못했다. 특히 남존여비와 가부장적 사고가 지배했던 당시 여성들의 직업군은 더욱 협소했다. ... 하지만 남장여인 캐릭터들은 기존의 여주인공들과는 차별된 직업을 갖는다. ... 즉 이들은 박학다식해야 하거나 숙련된 기술이 요구되는 전문 직종에 종사한 셈이다. 또한 이들은 강한 자립심과 경제력을 지녔으며 자신의 분야에서 당당히 그 실력을 인정받았다." 두 번째 특징은 남성캐릭터와의 동성애 코드 유발이 가능하다는 점이다. "남장여인 캐릭터는 자신이 여성임을 감투고자 남성의 행동거지와 어투, 의상 등을 취한다. 하지만 그것이 보이쉬한 느낌을 풍기면서 다른 여성들과는 차별되는 매력으로 작용한다. 그것이 남성캐릭터의 마음을 사로잡는 가장 큰 이유로 작용한다."⁶³⁾

최지운은 캐릭터의 특징을 2가지로만 말하였으나 본 고에서는 총 5가지로 나누었다. 뛰어난 능력과 여성이라는 신분 제약으로 생기는 한계는 최지운의 연구에서 발견한 점

63) 최지운. (2016). 퓨전사극에 나타난 남장여인 캐릭터 연구. 영상문화콘텐츠연구, 11, 23-46.

과 비슷하다. 이번 연구에서 더 발견한 특징은 “아름다운 외모, 비밀유지, 여성들에게도 인기 있는 설정”, 3가지 이다. 우선은, 아름다움 외모라는 점이다. 여성 캐릭터가 아름다운 외모로 ‘꽃미남’이라는 설정을 하여 남장을 하여도 의심을 덜 받는다. 또한 이러한 외모 덕에 많은 여인들에게 도움을 받게 되고 남자주인공과의 로맨스의 가능성을 열어준다. 비밀유지는 스토리를 이어가게 하는 특징 중 하나이다. 주인공이 믿을 수 있는 사람을 제외하고는 남장에 대한 비밀을 유지해 스토리가 이어나가게 만든다. 마지막으로 여성들에게도 인기 있는 설정이다. 이는 극 중반에 있을 다른 남자주인공과의 로맨스에 영향을 주는 요소로 작용하며, 이를 통해 여성 독자들의 흥미를 이끄는 역할을 한다.

남장여자 모티프가 스토리의 흐름에 주는 기능을 정리하면 다음과 같다. 남장여자는 “작품 전체의 형식과 관련한 대변화의 모티프⁶⁴⁾”이다. 왜냐하면 스토리 내 남장여자 모티프의 등장인물이 1막, 즉 스토리의 시작을 알리기 때문이다. 따라서 이야기의 흐름은 남장여자 모티프의 흐름대로 진행된다. 스토리의 시작은 여주인공이 남장을 하게 된 이유를 제시하며 독자들에게 여주인공에 대한 공감을 이끌어 내, 여주인공과의 감정적 교감을 시도한다. 그 후 여주인공은 남장을 한 모습으로 자신의 처지를 개선하기 위해 노력한다. 여자로서 경험하지 못하는 새로운 경험들을 보여준다. 여주인공이 자신의 일을 해내는 모습을 통해 독자들에게도 쾌감을 주며 스토리를 전개한다. 여자주인공 곁에서 그녀를 도와주는 남자주인공과의 로맨스는 남장여자에서 빠지지 않는 전개 방식이다. 이 두 주인공의 로맨스를 통해 여성층의 독자들이 스토리에 더 몰입하게 만들고 여주인공이 자신이 여자임을 밝히고 싶은 욕구를 더 크게 만든다. 여주인공의 정체성이 들끓나 위기에 처하는 전개는 스토리의 절정에 달하는 순간이다. 이 위기 속에서도 잘 헤쳐나가는 여주인공을 보며 독자들은 이를 응원하고 자신이 처한 위기처럼 가슴 졸이게 만든다. 그러나 결국 여주인공은 자신 본연의 여성으로서 인정을 받고 행복한 결말로 이야기가 끝이 난다. 여성으로서 인정을 받게 되는 것이 스토리에 동화된 독자층에게도 만족감을 준다.

본 연구에서는 고전과 현대에서 사용된 위장모티프에 대해서 분석해 보았다. 「그리스 신화 속 신과 영웅 이야기 13」에서 나타난 고전 위장모티프는 병자로의 위장과 위장침입이다. 두 이야기에서 나타난 위장의 방법과 종류는 완전히 다르지만 현실에서도 가능할법한 위장이라는 점에서 유사성을 보여준다. 이들은 위장을 통해 각각 자신들의 목표를 달성하려 하지만 오디세우스는 이를 실패하고 트로이 목마 작전은 성공한다는 점에서 결말의 차이를 보인다. 특히, 오디세우스가 자신의 위장을 밝히는 부분은 보는 이로 하여금 연민과 안타까움을 느끼게 한다. 또한, 일방적으로 열세에 몰리던 그리스 군대가 위장을 통해 전쟁의 흐름을 완전히 바꿔버리는 장면에서 독자들은 희열감을 느꼈을 것이다. 이러한 고전 위장모티프는 독자로 하여금 작품 속 내용에 더욱 감정 이입을 하게 한다. 그리고 스토리 마지막에 결말을 뒤집으며 스토리 흐름을 완전히 새로운 방식으로 바꾸는 기능을 한다.

현대에서 나타나는 위장술은 현실적이지만 「박씨전」에 나타나는 위장술은 비현실적으로 나타난다. 이런 비현실적인 위장술이 스토리 내 박 씨의 능력을 더욱 강화시켜 주고 당시 사회적으로 여성들이 쌓여있던 불만을 해소해주는 역할을 가지고 있다는 점을 알아냈다. 또한 박 씨가 위장한 사실이 밝혀지면서 스토리 내에 내용의 전환점을 알려줄 뿐만 아니라 이를 읽는 독자들에게는 내용의 반전을 느낄 수 있도록 해주는 기능을 가지고 있다는 것을 발견했다.

대부분의 고전 작품은 작품의 결말에서 위장 사실이 발각된다. 그렇기 때문에 스토

64) 스토리텔링 진화론, 이인화, (주) 해냄출판사, 2016, 81-84

리가 완전히 반전되는 방식의 결말이 주를 이룬다. 하지만 현대에서는 웹툰 <후레자식>처럼 끝까지 모두에게 정체를 밝히지 않고 결말을 맺는 작품도 생겨나고 있다. 이는 고전과 현대의 위장모티프의 사용이 점점 달라짐을 의미한다. 고전의 위장모티프는 결말의 반전을 통해 관객들에게 해소감과 희열감을 주지만 현대 작품에서 사용된 위장모티프 중 일부는 끝까지 정체를 비밀로 숨기면서 독자들이 작품에 여운을 가지도록 하는 결말을 택한다.

본 연구에서는 위장모티프의 유형, 스토리활용, 기능에 대해 살펴보았다. 고전과 현대의 여러 작품을 비교하여 분석하였지만 고전은 3작품, 현대는 영화를 위주로 분석하여 다양한 콘텐츠를 담지 못했다는 한계점이 있다. 따라서 후속연구는 위장 모티프의 특징이 잘 나타나는 다양한 콘텐츠를 활용하여 폭넓은 연구를 진행할 것이다.

참고문헌

- 김기영. (2013). 오비디우스 『변신이야기』의 에필로그(15.871~9)에 나타난 오비디우스 변신의 의미. *외국문학연구*, (51), 55-76.
- 이현지. (2008). 변신설화 연구. *교육과학연구*, 10(2), 137-152.
- 이호경. (2009). 그림형제의 민속동화 속에 나타난 변신모티브 고찰. *인문학연구*, 12, 275-294.
- 김소은. (2013). 변신 이야기에 나타난 '변신'의 논리와 현실 대응방식 고찰. *우리문학연구*, 40, 331-380.
- 임주인. (2010). 『홍계월전』과 「박해받는 승리자」에 나타난 남장의 의미 비교분석. *동서비교문학저널*, (23), 223-252.
- 이미선. (2009). 복장전환: 남근으로 존재하기 위한 여성의 전략. *Shakespeare Review*, 45(1), 89-113.
- 최지운. (2016). 퓨전사극에 나타난 남장여인 캐릭터 연구. *영상문화콘텐츠연구*, 11, 23-46.
- 송연주. (2008). 여성소설에 나타난 변신 모티프와 환상성 연구. *한국문학이론과 비평*, 41, 283-308.
- 김미영 (Mi Young Kim). 2009. 문학교육과 환상 : 현대소설에 나타난 변신 모티프와 환상. *문학교육학*, 30(0): 67-93
- 임연택. (2010). 애니메이션의 변신 모티프에 관한 연구. *영상기술연구*, (13), 69-84.
- 스토리텔링 진화론, 이인화, (주) 해냄출판사, 2016, 81-84
- URL: https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Motif_Index.htm
- 세르반테스 기발한 기사 라 만차의 돈 키호테1, 민용태 옮김, 창비, 2013, 413
- 질케 브리, 『그리스 신화 속 신과 영웅이야기 13』, 장혜경 역, 터치아트, 2013, 43-45
- 박씨전, <http://www.seelotus.com/gojeon/gojeon/so-seol/bak-ssi-jeon.htm>
- 크리스토퍼 랜던(감독) (2017), <해피데스테이> [영화], 미국: 블룸하우스 프로덕션, 미스터리/공포/ 스릴러 장르, 유니버설 픽처스
- 마크 포스터(감독) (2013), <월드위Z> [영화], 미국 : 스카이 댄스 프로덕션스, 드라마/ 스릴러/SF/ 액션/ 모험장르, 헤머스피어 미디어 캐퍼탈, GK 필름스, 플랜 B 엔터테인먼트, 2DUX
- 팀 밀러(감독) (2016), <데드풀> [영화], 미국: 마블 엔터테인먼트, 킨버그 장르, 더 도너스 컴퍼니, TSG 엔터테인먼트

샘 레이미(감독) (2002), <스파이더맨> [영화], 미국: 그레이 매터 인터랙티브
모리타 슈헤이(감독) (2014), <도쿄구울> [TV 애니메이션], 일본: Tokyo MX
사토 준이치(감독) (1992), <세일러 문> [TV 애니메이션], 일본: TV 아사히
유키히로 마츠시타(감독) (2005), <슈가슈가룬> [TV 애니메이션], 일본: TV 도쿄
정희진, 김지홍 (2007). 애니메이션에서 가면적 의미를 통한 캐릭터의 변신(Metamorphosis)
에 관한 분석. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 5(1), 21-25.
성균관 유생들의 나날1, 정은결, 파란, 2010, 9-10
성균관 유생들의 나날2, 정은결, 파란, 2010, 201-203