

〈덩실 더덩실, 창귀와 산신의 향 — 너를 데려가겠노라〉는 안예은의 노래 〈창귀〉를 듣다가 떠오른 이미지와 감정에서 출발한 팀 프로젝트다. 노래가 가진 한국적 공포, 무속적 분위기, 반복되는 리듬과 서사를 향과 공간, 음악, 그림, 제품으로 확장해 하나의 완성된 세계관으로 만드는 것이 목표다. 단순히 노래를 시각화하는 데서 끝나는 것이 아니라, 실제로 향수와 룸스프레이 같은 제품을 제작하고 스토리와 콘텐츠를 더해 시장에 선보이는 프로젝트를 구상하고 있다.

프로젝트의 핵심은 서로 대조되는 두 존재, **창귀와 산신**이다. 먼저 창귀는 사람을 홀려 깊은 산속으로 데려가는 어둡고 위험한 존재로 해석한다. 향은 깊고 무겁고 축축한 분위기를 중심으로 구성하며, 딥 머스크와 젖은 흙, 물기, 담배 연기, 그을음, 어두운 숲의 공기 같은 요소를 담는다. 맡는 순간 불길함을 느끼면서도 쉽게 벗어날 수 없는, 무섭고 중독적인 향을 목표로 한다. 반대로 산은 *산과 사람을 지키고 악한 기운을 몰아내는 길하고 영적인 존재다*. 산의 향은 소나무, 영산, 우디 포레스트, 바위, 새벽 안개, 차갑고 맑은 공기를 중심으로 구성한다. 깊은 산속에서 차가운 바람을 들이마시는 듯한 청량함과 신성함, 수호와 평화의 이미지를 표현한다.

두 향의 이야기는 각각 연필 드로잉과 스케치 형식의 만화로 제작한다. 전체 이야기는 총 20 장면으로 구성하며, 창귀 버전과 산신 버전을 각각 10 컷씩 만든다. 창귀 편에서는 사람이 어둠의 부름에 이끌려 산속으로 들어가고, 창귀에게 홀려 점점 현실에서 멀어지는 과정을 다룬다. 산신 편에서는 산신이 어둠에 빠진 사람의 기운을 감지하고, 숲을 정화하며 그 사람을 다시 빛과 마을로 돌려보내는 이야기를 그린다. 두 이야기는 서로 독립적으로 볼 수도 있지만, 함께 보았을 때 유혹과 수호, 타락과 정화, 실종과 귀환이라는 하나의 큰 서사가 완성된다.

이 세계관의 중심에는 〈조선악귀연구길흥화복연구소〉라는 가상의 비밀 기관이 존재한다. 이 연구소는 조선시대부터 악귀와 귀신을 조사하고 퇴치하는 동시에, 산신과 신령처럼 한국에서 길하고 영적인 존재들을 기리고 보호해온 곳이다. 연구소는 퇴마와 샤머니즘, 민간신앙, 음악, 식물, 향, 의식 기록 등을 오랜 시간 비밀리에 수집하고 연구해왔으며, 그 조직과 자료가 현대까지 몰래 전해졌다는 설정이다. 연구소는 악귀를 단순히 없애는 곳이 아니라, 귀신과 신령의 특성, 출현 지역, 의식 방법, 관련 음악과 향료 등을 기록하고 보관하는 일종의 초자연 현상 연구기관이자 거대한 아카이브다.

연구소가 위치한 곳은 가상의 지역인 **소라포**다. 팀의 이름인 ‘소라’와 여의나루, 마포, 영등포처럼 실제 지명에 사용되는 ‘포’를 결합해 만든 이름이다. 소라포는 여의도보다 몇 배 큰 섬 또는 수변 지역이라는 설정이지만, 실제 사람이 거주하고 연구 시설이 들어선 공간은 선유도 정도의 크기다. 나머지 대부분은 오래된 숲과 산, 출입이 제한된 의식 구역으로 남아 있다. 숲 안에는 악귀를 연구하는 연구동과 고문서를 보관하는 아카이브, 향을 개발하는 조향실, 제례와 퇴마 의식을 진행하는 마당, 산신을 모시는 신당 등이 자리한다.

프로젝트는 팀원들의 각 분야를 활용해 실제로 구현한다. 뽀빠는 소라포 연구소의 건축과 공간 모델을 설계하고, 나는 함께 모형 제작과 전체 콘셉트 및 제품 개발에 참여한다. 지혁님은 창귀와 산신의 서사를 위한 전통음악과 의식 음악을 제작한다. 태규님과 나는 두 존재를 향으로 해석해 향수, 룸스프레이, 핸드크림, 립밤, 인센스 등 다양한 제품을 블렌딩한다.정은님과 지영님은 연구소의 역사와 창귀·산신의 이야기를 구체적인 서사와 기록물 형태로 발전시키고, 동민님은 완성된 세계관과 제품을 사진과 영상으로 구현한다. 주쌤은 전체 프로젝트의 방향과 완성도를 조율하는 총괄 디렉팅을 맡는다.

최종적으로는 단순한 전시나 팀 과제가 아니라, 실제 소비자가 구매할 수 있는 상품과 콘텐츠로 발전시키는 것이 목표다. 조선시대의 비밀 연구소에서 발견된 향과 기록물을 현대에 다시 복원해 공개한다는 설정으로 제품을 제작하고, 패키지와 연구 기록, 드로잉 만화, 전통음악, 사진과 영상을 하나의 펀딩 페이지 안에 담는다. 한 달 동안 집중적으로 세계관과 향, 모형, 콘텐츠를 완성한다면 크라우드펀딩까지도 충분히 연결할 수 있다.

이 프로젝트를 시작하는 이유는 거창한 사회적 목적 때문이라기보다, 안예은의 〈창귀〉를 듣다가 그 노래의 분위기와 세계관에 강하게 끌렸기 때문이다. 하지만 바로 그 충동과 재미를 팀원 각자의 전문 분야와 결합하면, 누구도 쉽게 예상하지 못한 몰입형 콘텐츠와 실제 상품을 만들 수 있다. 음악에서 시작된 상상을 향으로 맡고, 그림으로 보고, 공간과 영상으로 경험하며, 결국 직접 소유할 수 있도록 만드는 것이 이 프로젝트의 가장 큰 매력이다.

창귀 버전No. 2024-0508-03

02 산신 · 산을 지키는 차가운 숨의 향

연필 드로잉 스토리보드 · 10컷 요약

산의 수호신, 산신을 모티브로 한 향의 콘셉트. 생명을 지키고 숲을 정화하며, 어둠에 잃은 이를 다시 빛으로 이끄는 이야기.

山神守護

SCENT PROFILE

- 소나무 (Pine)
- 영산 (Sacred Mountain)
- 우디 포레스트 (Woody Forest)
- 차가운 공기 (Cold Air)
- 서늘한 바람 (Cool Wind)
- 바위의 기운 (Stone Energy)
- 청명함 (Clarity)
- 잔잔한 향 (Soft Whisper)

차갑고 맑으며, 숲의 기운으로 가득한 향. 영산의 새벽 공기를 돌아마시는 듯한 수호와 정화의 향기.

1

새벽이 열리고, 안개에 감싼 영산이 모습을 드러낸다.

2

소나무와 바위, 작은 신당이 산신의 영역을 드러낸다.

3

산신이 모습을 드러낸다. 고요하고 강인한 기운, 산을 지키는 존재.

4

의식의 법음이 울리고, 숲의 바람이 움직이기 시작한다.

5

산신은 어둠에 이끌려 사람의 혼이 흔들리는 것을 느낀다.

6

산신은 소나무 숲을 지나, 다락한 기운의 흔적을 따라간다.

7

깊은 산골, 창귀의 남은 어둠과 마주한다.

8

기도와 바람, 향과 빛으로 공간을 정화한다.

9

잃은 사람의 혼을 인도하여, 마을과 빛으로 돌아오게 한다.

10

산은 다시 고요해지고, 차가운 소나무와 속목간에 남는다.

VISUAL / PRODUCT NOTE

산신 향 라인의 컨셉 스케치

산신 오드 퍼퓸

산신 롤 스프레이

산신 핸드 크림

산신 린센스

KEYWORDS

수호

정화

영산

소나무

새벽공기

바람

귀환

→ ※ 이 버전은 수호, 정화, 귀환의 관점에서 이야기를 다룹니다. 사람은 지켜지고, 공간은 정화되며, 길은 다시 이어집니다. ※ ←

(이어서...)