반지의 제왕으로 보는 환타지의 세계

환타지가 영화와 책, 게임 등의 주된 주제가 된지는 꽤 오래됐습니다. 국내에서는 90년대 PC통신이 활성화되면서 많은 아마추어 작가들이 각종 환타지 소설을 올리기 시작했고, 이중 몇몇은 이른바 PC통신의 스타작가로 떠오르면서, 출판시장의 새로운 인기상품으로 자리를 잡기 시작했습니다.

환타지 소설의 등장

지금처럼 소설이나 영화의 한 장르로서 환타지가 일반화된 것은 그리 오래된 것은 아닙니다. 〈반지의 제왕〉의 원작자 J.J 톨킨이 환타지라는 장르를 일반화시켰다고 보고 있습니다. 그리고 최초의 환타지 소설은 중세의 〈원탁의 기사〉라고 보는 것이 일반적인 것 같습니다. 하지만 환타지의 연원은 사실 꽤 오래 전으로 올라가야 합니다. 환타지는 이른바 신화(mythos)가 그 원형이라고 할 수 있습니다. 신화는 인간이 만든 언어적 창조물의 첫 형태입니다. 그 최초가 〈길가메시의 서사시〉라 할 수 있으며 〈그리이스 로마 신화〉도 역시 마찬가지입니다.

플라톤 이후 이른바 '이성의 시대'가 열리면서 신화는 허황된 세계관으로 취급받지만 중세에 신이 다시 부활하면서 신화 또한 다시 부활합니다. 그것이 바로 〈원탁의 기사〉 이야기 입니다. 하지만 중세에 환타지의 이름으로 부활한 신화는 고대 신화의 포맷을 그대로 이어받았고 현대에 이르러 마침내 국내외 수많은 환타지 소설의 모태가 되는 〈반지의 제왕〉(톨킨, 1954년)이 쓰여지게 됩니다. 국내 환타지 소설 부흥의 시발점이 됐다고 인정받고 있는 〈드래곤 라자〉의 작가 이영도씨 스스로 〈드래곤 라자〉의 기본적인 포맷을 〈반지의 제왕〉에서 차용했다고 고백하고 있듯이, 소설 〈반지의 제왕〉은 현대 환타지 소설의 전형을 이루고 있는 작품이자 전 세계적으로 1억 권 이상이 판매된 초 베스트셀러입니다. 오랜 연구를 통해 유럽의 고대부터 중세에 이르기까지의 신화를 취합하여 만든 톨킨의 이 작품은 작품성에 있어서도 대단히 높은 평가를 받고 있습니다.

동명소설의 영화 〈반지의 제왕〉

소설 〈반지의 제왕〉을 원작으로 만든 영화가 동명의 영화 〈반지의 제왕〉입니다. 중간계(Middle Earth)라는 가상의 세계에서 악의 상징 '사우론'이 만든 악의 상징 '절대반지'를 없애기 위해 인간과 마법사, 異종족 호빗, 엘프, 드워프가 한 팀이 되어 절대반지를 둘러싸고 '절대반지'의 주인이자 절대악 '사우론'과 그의 충실한 종이자 동맹군인 '사루만'과 벌이는 싸움이 여러분이 익히 알고 있는 기본 스토리입니다.

〈반지의 제왕〉이 유럽의 고대부터 중세에 이르기까지의 신화를 총 취합했다는 점은 반지원정대의 구성에서부터 드러납니다. 반지원정대의 엘프 같은 요정류의 존재는 중세에 이르러서는 '사악한' 존재로 취급받으며 배척됩니다. 그러나 〈반지의 제왕〉에서는 본래의 선량한 모습 이상의 독특한 존재로 되살아납니다. 또한 몬스터(monster)가 〈반지의 제왕〉에서 다시 부활하게 되는데 원래 고대 신화에서 숲의 몬스터들은 숲에 대한 경외감에서 탄생한 존재들입니다. 숲은 고대인들에게 경외의 상징이었으며 미지의 세계였기 때문입니다. 숲은 극복해야 하는 존재이며 몬스터는 숲을 극복하기 위해 먼저 경쟁해야 하는 존재였습니다. 하지만 몬스터 또한 중세에서는 사악한 것으로 배척되어 환타지에서 등장하지 않습니다. 〈반지의 제왕〉에서 비로소 다시 등장하기 시작하는 것입니다. 거기에 〈반지의 제왕〉에서 등장하는 인간들은 모두 중세 기사의 복장을 하고 있습니다. 고대 신화의 존재들과 중세기사가 공존하고 있는 것이죠.

신화의 기본스토리 중심

〈반지의 제왕〉의 기본적인 포맷 또한 신화의 기본적인 스토리를 거의 그대로 따르고 있습니다. 신화에서 '영웅'의 모험기는 ① 본래 고귀한 가문 혹은 신의 후손이나 이를 잊은 평범한 탄생 ② 자신의 정체성 회복 ③ 모험(통과 의례) ④ 귀환으로 이루어져 있습니다. 이것이 중세에서는 ① 타락 ② 신에 의한 처벌 ③ 구원의 과정 ④ 귀환의 형식으로 조금 변형 됐지만 기본적인 내용은 거의 동일합니다. 〈반지의 제왕〉에서 이 포맷을 거의 그대로 따르고 있는 자가 '아르곤'입니다. 욕심 때문에 '절대반지'를 없앨 절호의 기회를 놓쳐버린 ① 이실도르의 후손이지만 자신의 핏줄을 잊고 엘프에 의해 키워져 추적꾼으로 평범한 삶을 살지만 ② 자신의 조상이 저지른 실수를 되돌리기 위해 이실도르의 후손으로서 반지원정대에 참여하고 ③ 온갖 고난과 모험을 거쳐 ④ 왕으로 귀환(영화 〈반지의 제왕〉 3부의 부제이기도 합니다)하는 전형적인 스토리를 그대로 따르고 있기 때문입니다.

뿐만 아니라 신화 속에서 영웅이 겪는 모험은 자신의 역량을 입증하는 통과 의례로서 반드시 거쳐야 하는 필수 코스입니다. 바로 어둠의 이미지와의 싸움인데 이 싸움은 대부분 지하, 동굴, 하계를 통과하는 형식으로 표현되며 이는 죽음으로부터 거듭나는 부활과 재생의 의미를 갖고 있기도 한 통과 의례의 핵심입니다. 반지원정대가 사루만의 눈을 피해 드워프의 지하동굴을 통과하면서 겪는 모험이 바로 이를 의미하는 것이죠. 더해서 신화의 영웅들이 이런 모험을 통해 획득하는 또는 획득코자 하는 가장 큰 보물은 '불노불사'입니다. 인간이 최초로 깨달은 자신의 정체성은 '죽음'입니다. 그래서 신화 속에서 신은 불노불사의 존재이며 인간은 '하루살이'와 같은 존재로 표현되는 것이며 영웅은 '영원'을 찾아 떠나는 모험을 하게 되는 것입니다. 아르곤은 자신과 사랑에 빠진 엘프의 공주 '아웬'으로부터 불노불사를 선물받습니다. 또한 간달프는 드워프 동굴에서 악마 '발록'과의 싸움에서 죽음에 이르지만 다시 거듭나는 부활의 과정을 거쳐 '백색의 마법사'로 새롭게 태어나게 됩니다. 불노불사를 찾는 이 모험은 중세 때는 기독교가 이미 '영생'을 보장해 주고 있기 때문에, '성배'와 같은 다른 보물을 찾아 떠나는 모험으로 바뀝니다.

위와 같은 신화 혹은 환타지의 포맷은 〈매트릭스〉에서도 그대로 답습됩니다. 한 번 위 포맷에 근거해 천천히 따져 보세요. 신화와 환타지가 영화 속에서 어떤 모습으로 '부활'하고 있는지를.

영화는 모르고 봐도 재밌지만, 알고 보면 더 재밌습니다.

김덕영
1965년 서울 출생
한양대 사학과 박사과정
외대, 상명대, 중앙대 등에서 영상역사학 및 영상 아카이브 관련 강의를 하고 있음