

영화 「베오울프」에 나타난 신화적 요소의 시각화 연구

게르만 신화의 특성을 중심으로

The Study on the Visualization of Mythical Factors
in the Film, Beowulf

With a focus on the characteristics of the Germanic myth

주 저 자 : 노이한 (Roh, Lee Han)

홍익대학교 디자인공예학과
leehanroh@gmail.com

Abstract

This paper aims at analyzing how the Germanic heroic epic, Beowulf has reconstructed and visualized in the process of producing the film, Beowulf. According to the result of this study, the film, Beowulf has been restructured and produced by reflecting the need and the expectancy which audiences are looking forward to in the fantasy works. The mythical factors in the film have been derived from those of the original epic, and the elements of pleasure and empathy have been newly added for the purpose of receiving the audience's response. In the process of adapting the original epic for the film work, the character of heroic Beowulf has turned to one of human Beowulf who has fallen into temptation because of his human fault, namely, his greed. As a result, this reconstruction in the process of producing the film work has obtained the audience's empathy and vicarious satisfaction. Accordingly, it is ascertained that the reconstruction and the visualization of the original work need to be followed after the process of considering the production purpose and the audience's needs in order to make a box-office attraction.

Keyword

Visualization, Reconstruction, Mythical Factor, Film

요약

이 연구는 영화 <베오울프>를 만드는 과정에서 게르만 신화의 영웅 서사 원형을 어떻게 재구성하여 시각화하였는지를 분석해 보았다. 게르만 신화에는 선악의 분명한 대결 구도, 신, 거인족, 인간 등 다양한 종족과 그들의 세계관, 그리고 마법 세계 등이 들어있다. 게르만 신화의 영웅 서사 구조는 대체로 조셉 캠벨의 영웅 서사 구조를 따라 전개되는데 이 연구는 캠벨의 견해와 그의 견해를 수정한 보글러의 주장을 참고하였다.

분석 결과에 따르면 영화 <베오울프>는 판타지물을 찾는 관객들의 기대와 요구를 파악하고 이에 부응하는 방향으로 작품을 제작하였다. 원작에 들어있는 게르만 신화의 요소들을 그대로 수용하면서 서사 구조와 캐릭터의 변용을 통하여 관객의 재미와 공감의 요소를 형성하였다. 즉 관객들의 호응을 끌어내기 위하여 주인공 영웅을 초인적인 영웅으로부터 탐욕과 유혹에 빠지는 인간적인 영웅으로 재구성하여 시각화하면서 관객들의 감정이입과 대리만족이라는 결과를 얻어냈다. 따라서 웰메이드 콘텐츠 작품의 제작을 위해서는 제작 목적과 대중의 요구 그리고 그것에 부응하는 제작 전략들을 충분히 고려하여 적절한 취사선택과 재구성이 필요하다는 점을 확인하였다.

목차

1. 서론

2. 베오울프와 영웅 신화

2-1. 영웅 신화의 특징

2-2. 베오울프의 영웅 이미지

3. 영화<베오울프>의 영웅 서사와 시각화

3-1. 영화에 투영된 영웅 신화적 요소

3-2. 영웅 서사의 시각화

4. 결론

참고문헌

1. 서론

로버트 저메키스(Robert Jemekis) 감독의 영화 『베오울프』(2007)는 8세기 초 게르만 민족의 영웅이었던 베오울프에 관하여 운문으로 기록된 무훈시, 즉 영웅 서사시¹⁾를 바탕으로 만들어진 영화이다. 다시 말하면 이 영화는 고대 스웨덴과 덴마크 지방을 포함한 북유럽을 무대로 펼쳐진 웅감한 전사이자 왕이었던 베오울프에 관한 영웅 서사시를 각색하여 제작한 작품이다.

영웅 서사시 『베오울프』는 현존하는 유럽의 영웅 서사시 가운데에서도 뛰어난 작품으로서 그 구성을 살펴보면, 전반부는 젊은 베오울프가 덴마크 지역에 출현하는 요괴 그렌델과 그의 어미 괴물을 물리치는 무용담이다. 작품의 후반부에는 왕이 된 베오울프가 자신의 나라에 출몰하는 용을 퇴치하려 나서서 간신히 용을 죽이지만 그 자신도 치명상을 입고 죽는다는 내용이 들어있다.

영화 『베오울프』는 언뜻 보면 비현실적인 내용이지만 다양한 상징과 이미지를 통하여 게르만 민족의 세계관과 보편적 가치관을 보여주는 작품이다. 뿐만 아니라 인간의 무의식적인 욕망과 존재의 본질을 엿볼 수 있는 신화적 요소까지도 영상에 담고 있다. 이것은 영화 『베오울프』의 모태가 되는 게르만 영웅 신화 자체가 게르만 민족의 역사와 그들의 삶을 토대로 만들어진 것이기 때문이다.

이와 같이 영화 『베오울프』는 게르만 신화와 영웅 서사시를 원작으로 만들어진 영화이기 때문에 그 서사 구조 역시 원작을 따랐다. 이 논문은 먼저, 영화 『베오울프』의 서사 구조와 신화학자들이 주장하는 영웅 신화 패턴을 알아보기로 한다. 또 극적 효과를 위해 원작인 영웅 서사시의 내용과 원작의 서사 구조, 그리고 신화적 요소를 어떻게 취사선택하여 시각화하였는지를 비교, 분석하고 이 결과를 토대로 신화의 원형에 대한 효과적인 리메이크와 시각화 방안을 모색해보고자 한다.

2. 베오울프와 영웅 신화

1) 유럽 각국에는 민족적, 종교적 정신이 깃든 영웅 서사시가 구전되어 존재한다. 예를 들면, 12세기 초엽에 성립되어 기록된 프랑스의 롤랑의 노래, 12세기 중엽 스페인의 엘시드의 노래, 12세기 말경 독일의 니벨룽겐의 노래가 있다.

2-1. 영웅 신화의 특징

신화(myth)는 발화(utterance) 즉, 사람이 말하는 어떤 것을 뜻하는 그리스어 뮈토스(mythos)에서 유래된 말이다. 그러나 신화는 우주, 자연 현상, 인간 군상 등 주변에 존재하는 모든 것에 관한 그저 단순한 이야기가 아니라 그것의 형성 과정이나 존재 이유에 관하여 초자연적인 행위를 통하여 설명해 주는 이야기이다. 세계 각지에 흩어져 있는 여러 가지 신화들을 연구한 융(Carl Jung)의 주장에 따르면, 신화에는 숭고한 모성을 지닌 어머니, 엄격한 아버지와 그의 준엄한 심판, 낯설고 위험한 외부인, 영리한 괴쟁이, 위급한 상황에서 도움을 주는 협조자와 같은 인물들이 반복해서 등장한다고 한다. 또 공포심이나 욕망, 탐욕 등과 같은 인간의 본능과 정서가 신화에서 중요한 요소로 작용하고 있다는 사실도 언급하고 있다. 그리고 이러한 것들이 어우러져 영웅들의 모험, 무서운 괴물과 싸움, 그룹 간의 격렬한 싸움 등이 발생하는 것까지도 보편성을 띠고 있다는 사실도 주장하였다. 이처럼 반복적으로 또 보편적으로 신화에 등장하는 인물이나 사건들에 대하여 융은 원형(archetypes)이라는 말을 사용하였다. 아득한 고대 시대이든 오늘날이든 인류의 정신 속에 깃든 모델이나 패턴, 즉 인류의 모든 종족의 집단 무의식에서 생겨나 꿈이나 신화에 영감을 불어넣는 모든 것을 융은 원형으로 간주했다. 따라서 탄생, 시련, 갈등, 죽음과 재생 등 신화에 등장하는 이러한 사건들은 먼 옛날 조상들로부터 공통으로 물려받은 원형이자 신화의 소재라는 것이다.²⁾

결과적으로 세계의 다양한 민족들은 제각기 자신들의 역사와 삶의 양식을 신이나 영웅 이야기로 상징화된 신화를 탄생시키는데 그러한 것은 대체로 보편성을 띠게 되는 것이다. 따라서 신화란 인류의 공통적인 경험이 무의식에 잠재되었다가 전승되면서 각각의 문화 속에 발현된 것이라고 정의 내릴 수 있다.

이와 같이 신화는 인류의 공통적인 무의식 세계에서 생겨나는데 유독 영웅에 관한 것이 많다. 다시 말하면 신화 속에는 건국 영웅, 시조 영웅, 종교 영웅, 문화 영웅, 전쟁 영웅 등 다양한 영웅들이 많이 등장한다. 신화학자 캠벨(Joseph Campbell)은 이들을 전사로서의 영웅, 구세주로서의 영웅, 성자로서의 영웅으로 분류하기도 했다.³⁾ 그러나 신화 속 영웅의 주류를 이루

2) 스티븐 L. 해리스와 글로리아 플레츠너, 신화의 미로찾기1, 동인, 2000, pp.86-87

3) 표정옥, 현대문화와 신화, 연세대학교출판부, 2006, pp.25-26, 재인용

는 것은 단연코 용감한 전사들이다. 그들은 자신들의 초인적인 능력을 이용하여 잔인하고 무서운 적이나 엄청난 괴력을 가진 괴물과 용감하게 맞서며 선량한 사람들을 보호하며 더 나아가 그들에게 어려움을 이겨내며 곳곳하게 살아가도록 용기를 북돋아 준다.

그런데 신화 속의 영웅이 되기 위해서는 그가 온갖 고난과 역경을 이겨내며 거쳐 가야 하는 통과의례(rites of passage)가 있다. 캠벨은 그의 저서 『신의 가면 The Masks of God』과 『천의 얼굴을 가진 영웅 The Hero with a Thousand Faces』에서 전형적인 영웅들의 모험, 특히 용기와 명예와 자의식을 얻기까지 영웅이 겪는 고난을 분석하였다. 캠벨은 특히 신화 속 영웅들이 겪게 되는 공통적인 통과의례를 몇 가지 단계로 나누어 설명하고 있다. 이를테면, 먼저 영웅은 지금까지 친숙했던 환경에서 필연적인 결별을 하게 되고 이것을 시작으로 무섭고 심지어 대적할 수 없을 정도로 막강한 악의 무리와 맞부딪치는 모험을 하게 되며, 지금까지 알지 못했던 종교 또는 새롭게 알게 된 사람들과 관계를 맺거나 그들로부터 어떤 역할을 부여받기도 하면서 마침내 출발한 곳으로 다시 되돌아오는 순환적 과정의 단계를 밟게 된다고 하였다. 캠벨이 말한 이와 같은 통과의례는 영웅의 심리적 발달 단계 및 성장 과정을 재현한 것이라 볼 수 있다. 즉, 오디세우스나 페르세우스 또는 헤라클레스 같은 영웅들은 갖가지 도전에 직면하여 난관을 극복해가는 과정에서 궁극적으로 내적 잠재력을 완성하여, 소위 용이 개별화(individuation)라고 말한 진정한 자기 자신(true selfhood)으로 성장하게 되는데 이 과정이 바로 통과의례라고 하였다.⁴⁾ 이 같은 캠벨의 주장을 정리한 것이 다음의 [표 1]이다.⁵⁾ 그리고 그가 주장한 영웅의 모험 여정을 간단하게 나타내면 [표 2]와 같다.⁶⁾

[표 1] 캠벨의 영웅 신화 패턴

통과의례 과정	내용
분리	영웅이 일상의 세계를 떠나 초자연적인 경이의 영역으로 모험을 떠난다.
입회	거기서 놀랍고 막강한 무리의 일원들과 대적하여 그들을 퇴치한다.
귀환	영웅은 신비스러운 모험에서 초인적인 능력을 얻게 되고 자신의 무리에게 돌아와 은혜를 안겨준다.

4) 스티븐 L. 해리스와 글로리아 플레츠너, Op. cit., p.89

5) 로버트 시걸, 신화란 무엇인가, 2017, pp.175-176

6) 조셉 캠벨, 천의 얼굴을 가진 영웅, 민음사(전면 개정판), 2018, pp.10-11

[표 2] 캠벨의 영웅 여정

단계	중심 내용
1	모험의 소명
2	소명의 거부
3	초자연적인 조력
4	첫 관문 통과
5	고래의 배
6	시련의 길
7	여신과 만남
8	유혹자로서 여성
9	아버지와 화해
10	신격화
11	홍익
12	귀환의 거부
13	불가사의한 탈출
14	외부로부터 구조
15	귀환 관문의 통과
16	두 세계의 스승
17	삶의 자유

캠벨의 주장에 따르면, 영웅의 통과의례는 보편적인 인간의 경험에 비추어 볼 때 삶에 대한 비유라고 할 수 있다.⁷⁾ 그 여정이 자발적이든 아니든 간에 영웅은 위험에 빠지기도 하고 적과 싸움에서 패배하여 유랑 생활을 하기도 한다. 또 부조리와 불합리에 맞서고 미궁과 지하세계, 동굴이나 망수가 사는 굴에도 뛰어들어 난관들을 헤쳐 나간다. 그러한 힘든 과정을 겪었기 때문에 신화가 풀어내는 영웅의 모험과 과업은 더욱 빛을 발하게 되며 그 때문에 그들은 진정한 영웅이라 일컬어진다.

2-2. 베오울프의 영웅 이미지

영웅을 뜻하는 어휘 hero는 원래 그리스어 hērōs에서 유래되었는데 초능력이나 보통 사람이 가지지 못한 용기를 갖춘 남자를 가리킨다. 이는 고대 사회에서 외

7) 크리스토퍼 보글러는 캠벨이 언급한 영웅의 여정이 모든 영웅 서사에 적용되는 것은 아니라고 생각하여 캠벨의 17단계를 토대로 각종 영상 작품을 위한 시나리오 작성에 적용될 수 있도록 12 단계의 여정으로 조정하였다. 즉, 1) 일상세계 2) 모험에의 소명 3) 소명의 거부 4) 정신적 스승과의 만남 5) 첫 관문의 통과 6) 시험, 협력자, 적대자 7) 동굴 깊은 곳으로의 접근 8) 시련 9) 보상 10) 귀환의 길 11) 부활 12) 영약을 가지고 귀환이 그것이다. (크리스토퍼 보글러, 함춘성 옮김, 신화, 영웅, 그리고 시나리오 쓰기, 무우수, 2005, pp.10-16)

부의 위협으로부터 부족을 보호하고 그들을 위해 봉사하는 리더를 의미했다. 영웅에 관한 서사와 캐릭터를 연구한 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 영웅 이야기의 특징을 다음과 같이 정리하였다.⁸⁾

먼저, 영웅 이야기에는 영웅이 성장한 성장 스토리가 들어있다. 영웅은 태어나 장애를 극복하고 목표를 설정한다. 나아가 목표를 달성하고 새로운 도전과 시도를 통해 지혜를 습득하며 한층 더 성숙한 모습으로 성장한다. 그러한 성장 과정은 주인공 영웅과 정신적 스승, 영웅과 연인 등 인물들 사이의 관계 맺기를 통해 전개되며 간혹 영웅과 적 사이에서 이루어지기도 한다.

다음으로 영웅은 영웅적인 행위를 이행하면서 자신이 영웅임을 입증한다. 다시 말하면 영웅은 영웅만이 할 수 있는 어려운 과업을 성취해 나가는 인물이다. 이 과정에서 드러나는 영웅의 의지와 욕망이 영웅 이야기의 소재가 되는 것이다. 따라서 영웅이라면 자신의 의지에 따라 능동적으로 자신의 운명을 개척해 나가야 한다. 즉 영웅 이야기의 정수라고 할 수 있는 결정적인 행위를 수행해야 하는데 그 행위는 목숨까지 걸어야 하는 위험한 모험일 수도 있고 또 자신의 무리를 위하여 막중한 짐을 혼자 짊어지는 힘든 일일 수도 있다.

또 영웅이 가져야 할 최고 덕목 중 하나는 희생이기 때문에 영웅 이야기에는 자기희생이 뒤따라야 한다. 따라서 그가 내세우는 가치관이나 자신이 속한 공동체를 위하여 기꺼이 희생하며 때로는 목숨도 마다하지 않는 경우가 많이 있다. 영웅은 자신의 희생을 통해 비로소 영웅이 되는 것이다.

마지막으로 영웅은 죽음에 대해 의연함을 보여야 한다. 영웅 이야기에서 영웅이 실제로는 죽지 않을 수도 있다. 그렇더라도 영웅이 목숨이 위태로운 상황까지 몰리는 위협적인 요소가 늘 있게 마련이다. 이와 같은 상황에서 영웅은 기꺼이 자기희생을 감수한다. 때때로 사랑과 우정, 가족 등 자신에게 소중한 것까지도 과감하게 포기한다. 그리고 그 과정에서 영웅은 자신의 결점을 고쳐나간다. 마침내 영웅은 모험이나 싸움에서 얻은 전리품을 가지고 돌아와 공동체의 일원들에게 분배하며 기쁨을 함께 나눈다.

이상에서 언급한 영웅 이미지는 주인공 베오울프를 통하여 영웅 서사시에 그대로 구현되어 있다. 게르만 서사시에는 베오울프가 게르만족 공동체를 보호하고 이끌어 가는 영웅적인 전사이자 왕으로서 묘사되어 있다. 부족 간의 빈번한 다툼으로 공동체의 안전이 위협받던

이 시기에 누군가 공동체를 안전하게 보호해 줄 필요가 있었고 그 때문에 이러한 임무를 맡아줄 영웅의 등장을 간절히 원했을 것이다.

서사시의 시작 부분에서 베오울프는 전형적인 영웅의 모습으로 등장한다. 우선, 그의 용모에 대한 설명이 있다. 고귀한 성품을 지녔고 키가 컸다는 것이다. 또 다섯 명의 거인들을 묶어서 처단하면서 거인족의 후손을 몰살시켰고 바다 괴물을 때려잡았다는 것으로 그가 초인적인 능력을 지녔음을 보여준다.

괴물 그렌델을 퇴치하기 위하여 덴마크에 도착한 베오울프는 그렌델이 무기 없이 싸운다는 말을 듣고 자신도 무기 없이 맨손만으로 대적하겠다고 선언하는 장면은 더없이 용맹스러운 게르만 전사의 모습을 보여준다. 또 무시무시한 괴물과 싸워 용감한 전사로서 명예를 지킬 것이며 그렇지 않으면 이 향연장에서 차라리 죽음을 맞이하겠다는 것은 앞서 보글러가 언급한 영웅 행위의 동기와 목표를 스스로 분명하게 밝힌 것이다. 즉, 무엇보다 영웅의 덕목 가운데 하나인 명예를 소중하게 여기고 그것을 위해서는 죽음도 두려워하지 않는다는 영웅의 모습을 보여준 것이다.

또한, 게르만 부족 사회에서 영웅은 자신이 속한 공동체의 일원을 보호해야 하는 것은 물론이고, 그들을 먹여 살려야 하는 것이 영웅이 해야 할 또 하나의 중요한 소임이었다. 그것은 이 시기의 왕과 신하가 서로 계약관계를 맺고 있었기 때문이다. 왕은 신하에게 생계의 수단을 제공하고 신하는 왕에게 충성을 맹세하는 것이었다. 이에 따라 왕은 신하에게 공로에 따라, 또는 충성의 대가로서 금은보화와 무기 같은 물건을 선물했다. 왕으로서 베오울프도 부하들에게 또 백성들에게 금은보화를 나누어주고 잔치를 베풀어 주는 것이 바로 그 때문이다.

위와 같이 베오울프는 게르만 신화의 전형인 선악의 대결 구도 속에서 그렌델, 그렌델의 어머니 그리고 용과 같은 악의 무리를 퇴치함으로써 부족 공동체의 안전과 평화를 지켜냈다. 이는 공동체의 수호자로서 명예를 지켰으며 전리품을 후하게 나누어주는 능력 있는 왕으로서 영웅의 모습을 보여준 것이었다. 말하자면, 베오울프는 충성심, 관대함, 책임감, 용맹함 등 게르만 사회에서 영웅이 지닌 덕목을 고루 갖춘 영웅의 전형적인 모습이었다.

8) Ibid., pp.80-82

3. 영화 「베오울프」의 영웅 서사와 시각화

3-1. 영화에 투영된 영웅 신화적 요소

2007년에 발표된 영화 「베오울프」는 닐 게이먼(Neil Gaiman)과 케이틀린 R. 키어넌(Caitlin R. Kiernan)이 공동 저술한 판타지 소설 「베어울프」를 토대로 로버트 저메키스 감독이 모션 캡처 기술을 이용해 제작한 판타지 영화이다⁹⁾.

이미 언급하였듯이 영웅 서사시 「베오울프」는 게르만 민족의 영웅 베오울프의 일대기이다. 이 서사시는 세 가지 사건이 이어져 줄거리를 형성한다. 즉, 베오울프와 그렌델의 싸움, 그렌델의 어머니와 싸움, 그리고 용과 싸움을 통해 베오울프의 영웅적인 여정을 그려낸 것이다. 영웅 서사시의 줄거리는 다음과 같다.

덴마크의 왕 호로드가르(Hrothgar)는 헤오로트(Heorot)라는 큰 궁전을 짓고 축하 연회를 연다. 연회장의 시끄러운 소리에 화가 난 요괴 그렌델(Grendel)은 궁전을 습격하여 사람들을 죽인다. 그 소식을 들은 이웃 나라의 용사 베오울프는 덴마크 궁전으로 달려와 맨손으로 그렌델과 싸워 괴물의 팔 하나를 뜯어내는 치명상을 입힌다. 그렌델이 죽자, 그의 어머니는 죽은 아들의 복수를 위해 다시 궁전을 찾아 살인을 저지른다. 이에 베오울프는 그렌델의 어머니가 사는 호수로 들어가 어머니 괴물을 죽인다. 자신의 나라로 돌아간 베오울프는 왕이 된다. 평화롭던 베오울프 왕국에 용이 나타나 온 나라를 유린한다. 베오울프는 충성스러운 신하 위글라프(Wiglaf)의 도움으로 간신히 용을 죽이지만 자신도 치명상을 입고 죽는다.

영웅 서사시의 내용은 이렇게 되어 있는데 소설과 영화에서는 각색되어 달라진다. 영웅 서사시의 시작 부분, 즉 연회장을 그렌델이 습격하고 베오울프가 그렌델을 퇴치하는 것까지는 같으나 그 이후 다르게 전개되는데 그 내용은 다음과 같다.

그렌델이 베오울프와 싸움에서 당한 부상으로 죽게 되자 어머니 괴물은 궁전을 찾아 사람들을 몰살시킨다. 이에 베오울프는 어머니가 사는 호수로 찾아가지만 싸우

는 대신 뒷거래를 한다. 베오울프는 어머니 괴물에게 아들을 낳게 해주고 그 대가로 왕위에 오르는 것과 부, 명성을 약속받는다. 갑자기 목숨을 끊은 호로드가르의 뒤를 이어 베오울프는 덴마크의 왕이 되고 아름다운 왕비를 아내로 얻는다. 얼마 후, 그렌델의 어머니로부터 밀거래의 징표였던 황금 뿔잔이 되돌아오고 용이 나타나 왕국의 이곳저곳을 공격하여 백성들을 위협한다. 싸움에 나선 늙은 베오울프는 마침내 자기 아들인 용을 죽이지만 자신도 치명상을 입는다. 베오울프는 충성스러운 신하 위글라프에게 왕위를 물려주며 죽는다.¹⁰⁾

그런데 영화 「베오울프」는 게르만 영웅 서사시의 내용을 이렇게 각색하면서 게르만 신화적인 요소는 그대로 가져왔다. 그것은 바로 게르만 신화의 전형이라고 할 수 있는 선악의 대결 구도와 마법적인 요소이다. 그것을 하나씩 살펴보기로 하자.

먼저, 각색된 내용에서 선악의 대결이 분명히 드러난다. 베오울프를 중심으로 덴마크의 왕 호로드가르, 베오울프의 충성스러운 부하 위글라프 등은 선의 편에 속한 인물들이다. 이에 비해 그렌델과 그렌델의 어머니 그리고 용은 악의 세력이다. 선한 편에 있는 인물들이 활동하는 궁전과 연회장 등은 밝은 곳으로서 빛을 상징한다. 그리고 그렌델과 그의 어머니, 용이 사는 늪지와 호수 등은 음습한 곳으로서 어둠을 상징한다. 이것은 선과 악처럼 빛과 어둠의 이분법으로 대조되어 선악의 대결 구조를 더욱 분명하게 해준다.

또 영화에는 게르만 신화의 특징으로 꼽히는 마법적인 요소가 그대로 나타나 있다. 베오울프는 인간으로서 는 상상할 수 없는 힘을 가진 초인적 영웅이고 그렌델과 어머니 괴물은 마법을 써서 사람들을 꼼작 못하게 만든다. 또 그렌델과 어머니 괴물은 자신의 몸의 크기를 늘리고 줄이는 것이 가능하고 심지어 어머니 괴물은 황금색 미인으로 변신을 하기도 한다. 게다가 많은 신화에 나타나는 불 뿔은 용도 마지막 부분에 등장하여 끝마무리를 장식한다. 또한, 마법과 관련된 마검도 게르만 신화에서 중요하게 다루어지는 요소인데 이것 역시 영화에서 비중 있게 다루어진다.

또한, 게르만 신화에서는 신체의 부위, 즉 머리, 손과 팔 그리고 몸통과 하체가 의미하는 상징성이 존재한다. 먼저 머리는 왕권이나 주술적인 힘과 연관된다. 또 손이나 팔은 군사적인 힘이며 발이나 다리를 포함한 하체는 생산 및 소비 또는 재생산을 의미하는 것이다. 영웅 서사시에서 베오울프는 그렌델 어머니의 목을

9) 영화 「베오울프」는 모션 캡처(motion capture)를 이용한 영화다. 모션 캡처는 사람, 동물 등에 센서를 달아 그 대상의 움직임 정보를 인식해 영상으로 재현하는 기술이다. 영화 속에서 호수에 사는 어머니 괴물의 움직임은 배우 안젤리나 졸리가 몸에 마커를 찍고 카메라 앞에서 연출한 연기 동작을 디지털 캐릭터가 화면 속에서 구현한 것이다. 모션 캡처 기술을 사용함으로써 영화는 실감 나는 고품질의 영상을 연출해 낼 수 있었다.

10) 닐 게이먼, 케이틀린 R. 키어넌, 베오울프, 아고라, 2007

베는데 그 대가로 왕위와 관련된 조언을 듣는다. 또 베오울프가 그렌델의 팔을 뜯어내는 치명상을 입히는데 그 보답으로 말과 무기를 받는다. 베오울프의 충직한 신하인 위글라프는 용의 하복부를 찢어 상처를 입히는데 그 공로로 황금과 보물을 얻게 된다. 이러한 신체 부위와 관련되는 상징은 게르만 신화에서 비롯된 다른 이야기에서도 공통적이며¹¹⁾ 이것은 그대로 영화에 반영되었고 이것을 정리하면 [표 3]과 같다.

[표 3] 게르만 서사시에 나타난 신체 부위의 상징

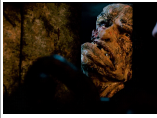
신체 부위와 상징	상징적 사건의 사례
머리 = 왕권	그렌델 어미의 목이 잘림 / 베오울프가 왕위에 대한 암시와 조언을 얻음
손과 팔 = 군사적 힘	그렌델의 팔이 뜯겨 죽음 / 베오울프가 말과 무기를 얻게 됨
다리, 하체 = 생산, 소비	용의 하복부에 부상 / 위글라프가 황금과 보물을 얻음

3-2. 영웅 서사의 시각화

2007년에 발표된 로버트 저메키스 감독의 영화『베오울프』의 서사 구조를 알아보기 위하여 베오울프의 행위를 보글러의 영웅 여정 12단계에 대응시켜 [표 4]와 같이 요약하였다.

[표 4] 베오울프의 영웅 여정과 시각화

단계	영웅 여정	사건	시각화 장면
1	일상 세계	덴마크 왕국의 헤오르트 궁전과 연회장	
2	모험에의 소명	요괴 출현 소식을 듣고 덴마크에 찾아옴	
3	소명에 대한 망설임	요괴들의 마법 위력과 죽음에 대한 공포	
4	조력자의 도움	호로드가르와 왕비	

5	첫 관문의 통과	그렌델의 퇴치와 치명상으로 죽게 만듦	
6	시련	어미 마녀의 습격과 공포	
7	두 번째 관문	마녀와 대면 및 뒤틀려	
8	시련	뒤틀려의 징표인 황금 불잔으로 거래가 탄로남	
9	보상	용의 출현, 그리고 탐욕에 대한 자기반성	
10	다른 모험의 시작	늙은 몸으로 용과 목숨을 건 결투를 결심함	
11	세 번째 관문	용과 위험을 무릅쓴 싸움	
12	진정한 자유 획득	왕국의 평화 수호, 죽음으로 영웅의 명예 지킴	

[표 4]에서 보듯이 영화 『베오울프』의 서사 구조는 다음과 같이 전개된다. (1) 영웅 이야기의 출발점인 [일상 세계]는 덴마크를 무대로 펼쳐진다. 덴마크 왕 호로드가르가 새로 지은 궁전 헤오르트에서 연회를 베푸는데 이 시끄러운 소리에 화가 난 요괴 그렌델이 궁전을 습격하여 사람들을 죽인다. (2) 이웃 나라의 요괴 소식을 접한 베오울프는 덴마크로 찾아가 요괴를 물리치는 [소명]을 받아들인다. (3) 호로드가르와 신하들이 요괴의 괴력에 상대가 되지 못할 것이라는 말을 듣고 베오울프와 그의 부하들은 겁을 먹고 잠시 [소명에 대한 망설임]이 있다. (4) [조력자]로서 베오울프의 충직한 부하 위글라프, 그리고 용감한 그의 부하들은 베오울프를 믿고 용기를 낸다. (5) 요괴 그렌델이 습격해 오자 베오울프는 초인적인 힘으로 그렌델의 팔을 뜯어 내며 물리쳐 영웅 서사의 [첫 관문을 통과] 한다. (6) 그렌델이 부상으로 죽자 화가 난 어미 괴물이 나타나

11) 브루스 링컨, 신화 이론화하기, 이학사, 2009, pp.222-224

사람들을 죽이고 시체를 매달아 보복하는 [시련]이 닥친다. (7) 베오울프는 요괴 어머니가 사는 호수 동굴로 찾아가 요괴 어머니와 결투를 하는 [두 번째 관문]에 돌입하는데 유혹에 넘어가 뒷거래를 하게 된다. (8) 요괴 퇴치 후에 왕이 되면서 영웅으로 명성을 떨치던 어느 날, 요괴 어머니와 밀거래의 징표로 주었던 황금 뿔잔이 되돌아오면서 요괴를 죽였다는 베오울프의 말이 거짓으로 드러나는 [시련]이 닥친다. (9) 불을 뿜는 용이 나타나 온 나라를 황폐하게 만들자 베오울프는 그것이 마녀와 사이에 낳은 자기 아들임을 직감한다. 그리고 그 모든 것이 자신의 과욕에서 빚어진 죄과임을 반성함으로써 영웅으로서 [보상] 방안을 모색한다. (10) 주변의 만류에도 불구하고 용과 싸우는 또 [다른 모험의 시적]을 준비한다. (11) 노쇠한 베오울프는 가까스로 용을 죽이고 영웅으로서 [세 번째 관문]을 통과한다. (12) 왕국의 위협적인 존재였던 용을 죽여 왕국의 평화를 되찾는다. 베오울프는 죽음과 함께 영웅으로서 명예를 지키며 [진정한 자유를 획득]하게 된다.

영화 「베오울프」는 요괴 그렌델과 싸움, 요괴 어머니인 마녀와 뒷거래와 왕이 된 베오울프, 그리고 용과 결투라는 세 개의 에피소드가 선악의 대결 구도 속에 악을 징벌하는 주제를 바탕으로 전개되었다. 원작인 영웅 서사시 「베오울프」를 각색하면서 게르만 신화의 전형인 마법적인 요소는 그대로 가져 반영하였고 다만 주인공 베오울프의 캐릭터는 많은 변화를 주었다. 다시 말하면, 원작의 영웅 서사시에서 베오울프는 요괴 그렌델을 죽이고, 어머니 요괴도 목을 잘라 퇴치하였고 마지막으로 늙은 왕으로서 왕국을 어지럽히는 용과 용감한 싸움을 벌이는 등 마지막까지 영웅적인 행위를 이어나간다. 하지만 영화 「베오울프」는 베오울프를 영웅에서 인간의 신분으로 끌고 내려와 어머니 요괴와 밀거래를 하는 등 욕망과 유혹에 약한 인간다운 면모를 가미하고 이 점을 시각화하였다. 이것은 보는 사람에게 재미와 공감의 여지를 넓혀 주었고 웰메이드 판타지 영화 작품으로 만들어 준 요인이 되었다.

4. 결론

베오울프 같은 영웅 이야기는 여러 가지 형태의 콘텐츠로 재생산되어 등장한다. 이는 힘겨운 현대 사회 속에서 누구든 상상로나마 자신의 어려운 상황을 해결해줄 초인적인 능력을 갖춘 영웅의 출현을 기대하기 때문일 것이다. 영화 속의 영웅에게 감정이입을 하는

것은 자기 자신에게 투사한 욕망의 분출이며 또한 영웅의 모습에 환호를 보내는 것은 채우지 못한 욕구에 대한 대리 만족일 것이다.

이 연구는 영화 「베오울프」를 만드는 과정에서 게르만 신화의 영웅 서사 원형을 어떻게 재구성하여 시각화하였는지를 분석해 보았다. 게르만 신화는 선악의 분명한 대결 구도, 신, 거인족 그리고 인간 등 다양한 종족과 세계관, 마법의 세계가 들어있는 것이 특징이다. 게르만 신화의 영웅 서사 구조는 대체로 조셉 캠벨의 영웅 서사 구조를 따라 전개되는데 여기서는 그의 견해와 그의 견해를 수정, 발표한 보글러의 주장을 참고하였다.

분석 결과에 따르면 영화 「베오울프」는 판타지물을 찾는 관객들의 기대와 요구를 파악하고 이에 부응하는 방향으로 작품을 제작하였다. 즉 앞서 언급한 대로 원작에 들어있는 게르만 신화의 요소들을 그대로 수용하면서 서사 구조와 캐릭터의 변용을 통하여 관객의 재미와 공감의 요소를 강화하였다. 즉 관객들의 호응을 끌어내기 위하여 영웅이기는 하지만 탐욕과 유혹에 빠지는 인간적인 영웅으로 재구성하고 시각화하면서 관객들의 감정이입과 대리만족이라는 결과를 얻어냈다. 결론적으로 웰메이드 콘텐츠 작품의 제작을 위해서는 제작 목적과 대중의 요구 그리고 그것에 부응하는 제작 전략들이 필요하다. 이러한 요소들을 충분히 고려하여 적절한 취사선택과 재구성을 해야 한다는 점을 확인하였고 원형의 리메이크에 관한 연구가 계속해서 이어지기를 기대한다.

참고문헌

1. 김수정, 애니메이션 영화에 나타난 영웅 캐릭터의 이미지 분석: 알라딘, 포카혼타스, 인크레더블, 엘사, 모세를 중심으로, 애니메이션연구, Vol.11, No.5, 2015
2. 낸시 헤더웨이, 세계 신화 사전, 세종서적, 2007
3. 닐 게이먼 & 케이트린 R. 키어넌, 베오울프, 아고라, 2007
4. 로버트 시걸, 신화란 무엇인가, 아카넷, 2017
5. 로버트 저메키스, 영화 「베오울프」, 2007

- | | |
|--|--|
| <p>6. 리스 그린 & 리엣 샤먼버크, 신화로 읽는 심리학, 유아이북스, 2016</p> <p>7. 브루스 링컨, 신화 이론화하기, 이학사, 2009</p> <p>8. 블라디미르 프로프, 민담 형태론, 지식을만드는지식, 2013</p> <p>9. 스티븐 L. 해리스 & 로리아 플래츠너, 신화의 미로찾기1, 동인, 2000</p> <p>10. 이해원, 디즈니애니메이션의 영웅 이야기, 애니메이션연구, Vol.12, No.2, 2016</p> <p>11. 조셉 캠벨, 천의 얼굴을 가진 영웅, 민음사,</p> | <p>2018</p> <p>12. 크리스토퍼 보글러, 신화, 영웅, 그리고 시나리오 쓰기, 무우수, 2005</p> <p>13. 표정옥, 현대문화와 신화, 연세대학교출판부, 2006</p> <p>14. 현은령, 애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구, 한국디자인문화학회지, Vol.14, No.1, 2008</p> |
|--|--|