

영화 <반지의 제왕>에 나타난 중간계의 성격과 그 서사적 의미

조 홍 윤*

<차례>

1. 서론
2. 중간계의 성격에 대한 고찰
3. 영화 <반지의 제왕>의 서사배치를 통해 나타나는 중간계의 서사적 의미
4. 결론

1. 서론

피터 잭슨 감독의 영화 <반지의 제왕>은 톨킨(J.R.R. Tolkien)의 소설 (*The Lord of the Rings*, 1954~55)을 원작으로 2001년에서부터 3년에 걸쳐 세편의 시리즈로 만들어졌다. 영화의 원작은 1977년 영국 언론사들이 ‘20세기의 책’을 선정하기 위해 시행했던 여론 조사 네 곳에서 1위를 차지 할 만큼 대중들의 사랑을 받았으며,¹⁾ 소설의 배경이 되는 ‘중간계(middle earth)’의 공간 설정은 이후의 판타지 작품들에 의해 끊임없이 차용되어 재

* 건국대학교 국어국문학과 석사.

1) 성은애, 「톨킨과 잭슨의 『반지의 제왕』, 『안과 밖』 제14집, 영미문학연구회, 2003, 126면.

생산되고 있다.

톨킨은 자신이 창조한 환상의 세계, 중간계에 대하여 여러 시대를 아우르는 방대한 신화와 역사, 다양한 종족들의 기원과 고유한 문화언어 등을 설정하고 그것을 통하여 가상의 공간인 중간계의 역사에 ‘내적인 일관성’을 부여함으로써 세계관적 완전성을 기하였다.²⁾ <반지의 제왕>의 중간계 설정이 판타지 서사공간의 전형으로 자리 잡게 된 것은 톨킨의 이러한 노력이 뒷받침되어 있었기 때문이다. 피터 잭슨은 이처럼 치밀하게 설정된 공간 속에 펼쳐진 장대한 서사를 성공적으로 영상에 담아냄으로써 흥행을 거두게 되었다.

영화 <반지의 제왕>을 특별하게 만드는 것은, 무엇보다도 서사공간으로서의 중간계 설정이다. 그렇다면 과연 ‘중간계’가 지닌 특별한 서사적 힘이 무엇인지가 궁금해진다. 옛이야기에서나 들어왔던 신비의 존재들과 마법적인 힘들이 실재하는 공간, 그 속에 빠져들어 경험하게 되는 환상적인 체험이, 관객들에게는 각박한 일상을 잊고 이야기의 즐거움에 몰입할 수 있도록 하는 힘이 되었던 것일까?

본고에서는 이러한 궁금증을 통해, 중간계의 성격은 어떠한지, 그 서사적 의미는 무엇인지 살펴보고, 서사공간으로서 중간계가 지닌 힘이 무엇인지 고찰해 보고자 한다.

2. 중간계의 성격에 대한 고찰

영화 속에 설정된 중간계의 개념자체는 원작의 설정에 충실한 것이다. 다만 톨킨의 원작과는 달리 영화상에서는 그에 대한 세세한 설명이 배제되었을 뿐이다. 톨킨의 원작에서는 새로운 개념이 언급될 때마다 그에 대한 장

2) 이하영, 「J.R.R. 톨킨의 『반지의 제왕』 : 신화·역사·판타지」, 연세대학교 석사학위논문, 2004, 2면.

황하고 자세한 설명이 이루어지는데, 이러한 설명들은 사건의 맥락을 이해 하는데 필수적이다. 그러나 잭슨의 영화는, 프로도가 반지를 파괴하기 위해 ‘모르도르’로 가는 여정을 큰 줄기로 하여 그와 거리가 먼 요소들을 가차 없이 잘라내었다. 그것은, 주요 인물들의 지나간 계보와 과거의 사건들에 대한 상세한 설명 등이 영화의 극적인 긴장감을 떨어뜨릴 수 있기 때문인 것으로 보인다. 따라서 영화를 통하여 중간계를 접한 관객들은 그 세세한 맥락을 파악하는 데 어려움을 겪게 된다. 사건의 진행과 제시된 장면을 통해 그 대강을 직관적으로 느낄 수 있을 뿐, 그에 대한 자세한 이해가 가능하지는 않다.

그러므로 본 장에서는 원작에 세세하게 설명된 중간계의 내력을 참고하여 그 공간적 성격을 분석해 보고자 한다. 중간계의 생성에서부터 영화의 서사가 시작되기까지의 신화적·역사적 배경을 간추리면 다음과 같다.³⁾

태초에 유일신 ‘에루 일루비타르’는 대천사 ‘아이누 발라’들과 수많은 천사 ‘아이누 마이아’들을 만들고, 그들의 노래로서 천지를 창조하였다. 이는 3만7천 년 전의 일이었다. 그러나 ‘발라’들 가운데 불충한 ‘멜코르’가 있어 일부의 ‘마이아’를 유혹하여 ‘에루’에게 반역함에 따라 악의 지배자가 되었다.

에루는 선량한 종족들을 창조하였으니, 그 첫째 천사들의 신성한 권능을 나누어 받은 불로불사의 존재 ‘엘프’였다. 하지만 세상을 손에 넣고자 하는 멜코르 또한 악한 종족을 만들어내고 엘프 중의 일부마저 유혹하여 타락시킴으로써 천사들에 도전하니 천사들은 엘프들을 이끌고 싸워 끝내 멜코르를 퇴치하는 것에 성공

3) 이에 대한 자료는 툴킨 연구동호회 사이트(Ea of the Ring : <http://earring.80port.net>)에서 얻은 것으로서, 성은애의 다음과 같은 지적을 참고한 것이다. “한국에서 툴킨은 그리 많지도 않은 판타지 소설 독자들 사이에서나 통하는 일종의 ‘컬트’였다. 스스로를 기꺼이 ‘광신도’라 부르는 툴킨 팬들은 최근 활성화된 인터넷 공간의 힘을 빌어 ‘연구소’들을 건설해 놓고 열성적인 활동을 벌이고 있으니, 우리나라에서 툴킨 전문가를 찾기 위해서는 대학의 영문과보다는 툴킨의 팬클럽을 뒤지는 것이 빠를 정도이다. 툴킨 팬들의 열성적인 활동과는 대조적으로, 필자를 비롯한 한국의 영문학자들은 툴킨에 대해서 무심하다.”(성은애, 앞의 논문, 127면.)

한다. 그리고 세상에는 새로운 시대를 지킬 새로운 종족들이 태어났다. 그 둘째는 짧은 생을 받아 땅 위에 살아가는 평범한 사람들이었으며, 그 셋째는 한 발라에 의해 창조되어 에루에게 생명의 불꽃을 받은 난쟁이로서, 그들은 뛰어난 손재주를 부여받았으며 빛을 찾는 대신 땅 속에 살며 지하를 지키며 살게 되었다. 그 이후로 사라진 멜코르는 천사들로부터 세상의 적이라는 뜻의 '모르고스'라는 이름으로 기억되게 되었다.

그러나 모르고스가 사라졌음에도 지상에는 흉악한 피조물들이 남아 있었다. 모르고스에게는 그를 따랐던 마리아 출신의 후계자 '사우론'이 있었는데, 그가 모르고스의 세력을 이어받아 새로운 악의 지배자로 군림하게 되었다. 사우론은 비록 타락하였으나 본시 천사였으며, 이에 반하여 엘프들은 지상에서 가장 고귀한 존재였으나 본질적으로 천사들의 권능을 나누어 받은 존재일 뿐이었다. 따라서 사우론은 엘프들에 비해 강대한 능력을 지니고 있었다. 그는 그 힘으로 자신의 정체를 숨기고 엘프의 왕들과 접촉함으로써, 엘프·인간·난쟁이의 세 종족을 아우르는 19개의 반지를 만들게 한다.

이 반지들은 그것을 지닌 자들에게 각각의 종족을 다스리는 현명한 지배자로서의 권능을 가져다줄 목적으로 만들어졌다. 엘프들은 반지를 만들 때 그들의 신성한 힘을 부여하면서 그러한 힘이 세상을 평화롭게 통솔할 수 있는 성군을 위해 쓰일 것을 믿었다. 그러나 그 순진한 믿음 뒤에는 반지에 부여된 신성한 힘을 어둠의 힘으로 바꾸어버릴 마왕의 음모가 도사리고 있었다.

사우론은 19개의 반지를 모두 지배할 수 있는 하나의 반지를 만들고자 한다. 엘프들의 힘은 여러 반지들에 분산되어 넣어졌기에, 각각의 반지가 지닌 힘을 뛰어넘는 하나의 반지가 출현한다면 다른 반지들은 그 반지의 권능에 복종하게 되는 것이었다. 그리하여 만들어진 것이 '절대반지'이다. 그것은 세계의 동남쪽 저주 받은 대지, 원시의 마왕 모르고스가 지배하던 '모르도르'에 있는 '운명의 산' 속 꿰어오르는 용암으로부터 만들어졌다.

비로소 엘프들은 사우론의 음모를 알아차리고, 인간과 연합하여 맞선 끝에 절대반지를 빼앗아 그의 야욕을 저지한다. 그리고 엘프의 지도자 엘론드는 동료인 인간의 제왕 이실두르에게 반지를 파괴할 것을 요구한다. 그러나 이실두르는 그것을 손에 넣은 자들의 욕망을 자극하는 절대반지에 홀려 엘론드의 요구를 거부한다.

사우론의 몸은 사라졌어도 그 의지는 죽지 않고 반지에 숨어 소생을 기다린다. 그것을 발견한 자는 세 종족 외에 또 하나의 선량한 종족, 평화를 사랑하는 호빗족의 일원 스미골(골룸)이었다. 그의 몸은 반지의 마력을 견디지 못하고 흉측하게 변해갔고, 또다시 우연한 계기로 그는 그것을 잃어버려 절대반지는 또 다른 호빗인 ‘빌보’의 손에 넘어가게 되었다.

태초의 세계 ‘아르다’는 유일신 에루와 천사들의 노래에 의해 만들어졌다. 천사들이 그 세상에 내려가고자 하니, 에루는 천사들이 ‘에아’에서만 머물며 에루가 창조한 엘프와 인간들을 억압, 파괴, 심판하지 않는다는 조건하에 아르다로 내려가길 허락한다. 이에 세상으로 내려간 발라들은 일종의 직능신이 되어 텅 빈 아르다를 에루의 심상에 따라 채워나간다.

에루의 뜻에 따라 엘프와 인간들이 태어나고, 모르코스의 유지를 이은 사우론은 일부의 인간들을 현혹하여 천사들의 공간인 ‘에아’에 쳐들어가는데, 이에 천사들은 에루의 자식인 인간들을 심판하지 않는다는 맹약을 지키기 위해 인간의 땅과 천사들의 땅을 분리한다. 이렇게 탄생하게 된 인간들의 땅이 바로 ‘중간계’이다. 이로써 ‘에아’는 인간세계와 분리되어 ‘발리(천사)’들의 땅인 ‘발리노르’라 불리게 되었으며, 인간은 그에 도달할 수 없게 되었다. 오직 엘프만이 그들의 배를 타고 서쪽으로 항진하여 천사들의 땅에 도달할 수 있었다. 그것은 불로불사의 존재인 엘프들이 죽음을 극복하기 위해서 천사들의 땅 발리노르에 있는 ‘만도스의 전당’에 가야한다는 제약 때문이었다.⁴⁾

그렇다면 중간계는 ‘투영된 공간’으로서의 성격을 지니게 된다. 태초에 절대신 에루의 신성 공간이 있었고, 그 안에서 에루는 ‘빛’, ‘신성함’, ‘선’을 상징하는 천사들과 ‘어둠’, ‘더러움’, ‘악’을 상징하는 모르코스를 만드는데, 천사들과 모르코스의 존재는 본디 선과 악을 포괄하는 완전한 존재 에루에서 비롯된 것이다. 따라서 그들의 노래로 만들어진 ‘아르다’의 텅 비어 있는 모

4) http://earing.80port.net/annals_second_03.htm

습은, 천사의 선과 모르고스의 악을 포괄할 수 있는 가능성을 보여주는 것이다.

이후 천사들의 공격으로 모르고스는 만도스의 전당에 유배되고, 사우론의 침입으로 천사들 또한 발리노르에 머무르게 되었다. 사우론이 이실두르에게 반지를 빼앗기면서 실체를 잃게 되자, 비로소 태초의 존재들로부터 완전하게 분리된 중간계는 실체를 잃은 사우론에게 지배받는 오크와 트롤, 천사들의 권능을 나누어 받은 엘프들, 선한 종족인 난쟁이, 환경의 영향에 심하게 좌우되는 유한자인 인간들의 땅이 되었다.

천사들은 사우론에 의한 중간계의 위기가 다시금 찾아올 것을 걱정하여, 엘프와 인간의 조연자로서 마이아들을 보내는데, 이들을 이스타리라 칭했다. 사루만, 간달프 등이 바로 그들이었는데, 이들은 조연자의 역할에 제한된 존재로서 중간계로의 진입을 위해 인간 노인의 육신을 입게 된다. 이로써 환경의 영향에 좌우되는 인간의 제한성을 지니게 되었다.⁵⁾ 그리고 그러한 중간계에서 <반지의 제왕>의 서사가 이루어진다.

비록 중간계는 악을 상징하는 모르고스와 선을 상징하는 천사들에게서 분리되었지만, 그들의 영향력은 각각 초월적인 존재이면서도 뚜렷한 존재적 제한성을 지니게 된 존재인 모르고스에 연결된 사우론과 천사들에 연결된 이스타리들, 또 그들에 연결된 오크와 트롤, 엘프와 난쟁이를 통해서 투영되고 있음을 알 수 있다. 따라서 중간계는 선과 악을 상징하는 초월적 존재들에게서 분리되었음에도 불구하고, ‘투영된’ 선과 악의 초월적 힘들이 충돌하는 갈등의 공간인 것이다. 그러한 중간계의 배치를 그림으로 나타내면 다음과 같다.

5) 사루만이 사우론의 편에 서게 된 것도 이러한 인간적 한계를 지니게 되었기 때문이다. http://earing.80port.net/annals_third_01.htm

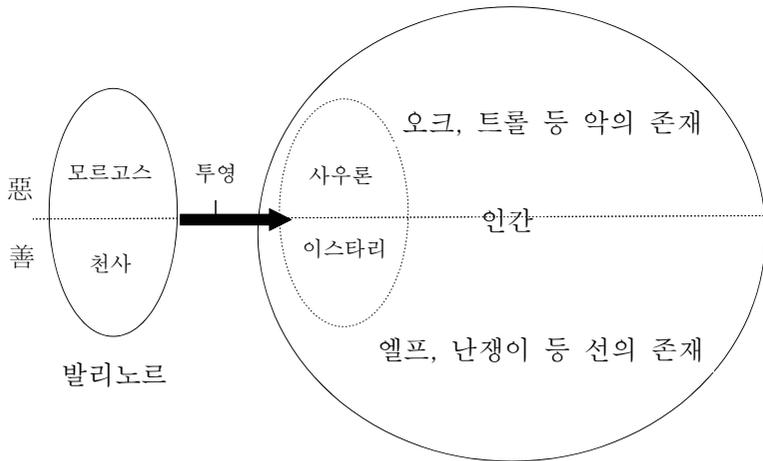


그림1. <반지의 제왕> 속 중간계 배치도

중간계의 성격에 대해 톨킨이 독실한 가톨릭 신자였다는 사실에 근거하여 가톨릭의 세계관이 반영되었다고 생각하기 쉽다. 실제로 절대자인 에루와 대립하는 멜코르의 형상과 그로 인해 선과 악의 싸움이 일어난다는 설정 자체는 야훼와 루시퍼의 대립을 기본으로 한 가톨릭의 세계관에 맞닿아 있는 모습이다. 그러나 중간계를 선과 악, 지옥과 천국의 중간적 성격을 지닌다고 하여 가톨릭의 ‘연옥’이 반영된 것으로 생각하는 것⁶⁾은 무리가 있다고 보인다.

가톨릭의 세계관에 근거해 보더라도 루시퍼의 세력과 야훼의 세력이 대립하는 공간은 지상의 인간세계이며, 연옥은 천국과 지옥의 사이에 위치하여 심판을 받은 인간이 양쪽 모두에 적합하지 않을 때 머무는 공간이다. 따라서 선과 악의 직접적인 갈등이 일어나는 공간이라고 할 수는 없다.

또한 원작자인 톨킨의 의도가 가톨릭의 세계관을 그대로 재현하는 데 있지 않았음을 유의해야 한다. 톨킨이 출판업자인 밀턴 왈드만(Milton

6) 조현설, 『우리 신화의 수수께끼』, 한겨레출판, 2006, 168면.

Waldman)에게 쓴 편지를 살펴보면, 그는 영국만의 신화가 부재하는 것을 슬퍼하였고, 그에 영국인을 위한 신화를 창조하기를 원하였다는 사실을 알 수 있다. 일정 부분 기독교적 색채가 녹아 있기는 하지만, 그보다는 영국의 고대 문화인 앵글로색슨의 문화를 대표하는 문헌적 자료이자 문학작품인 『베오울프』와 북유럽의 신화 등 자신이 애착을 가지고 있던 문헌들을 참고하여 앵글로색슨 특유의 신화적 세계를 창조하고자 하였던 것이다.⁷⁾

그러므로 중간계의 성격을 논함에 있어서 가톨릭의 세계관을 그대로 반영하는 것을 경계할 필요가 있다. 일정한 영향력을 간과할 수는 없겠으나, 중간계와 가톨릭의 세계관 설정을 1:1로 대입할 수는 없는 것이다. 따라서 종교적 영향관계를 벗어나 중간계의 성격을 보다 근본적인 차원에서 정의한다면, ‘선과 악의 갈등양상을 투영하는 공간’이라고 하겠다. 천사와 모르고스가 각각 선과 악의 의미가 집합된 존재라면, 사우론과 그의 세력, 그리고 조연자 이스타리와 그가 이끄는 세력의 싸움을 통해 선과 악의 싸움이 이루어지는 세계의 모습을 압축적으로 투영하고 있는 공간인 것이다.

그렇다면 중간계는, 초월적인 힘들이 실재적으로 투영되던 신화시대 지상 세계의 모습을 작가의 상상에 의해 2차적으로⁸⁾ 재현한 것이며, <반지의 제왕>의 서사는 그 신화의 마지막 장에서 마지막 악의 화신인 사우론과의 싸움을 어떻게 이겨내고 인간의 역사가 시작될 수 있었는지를 보여준다. 반지가 파괴되며 사우론은 소멸하고, 사우론을 견제하기 위해 조연자로 파견된 이스타리들도 다시금 발리노르로 귀환하게 된다. 그와 함께 사우론과의 싸움 이후 소수만이 남게 된 엘프들도 그들의 영생을 위해 발리노르행을 택하는데, 중간계를 떠나는 마지막 배에 오르기 전 엘프들의 여왕은 배웅을 나온 호빗들에게 다음과 같이 이야기한다.

“세 반지의 운명도 끝이 났습니다. 이제 중간계는 인간들의 것입니다.”

7) 이하영, 앞의 논문, 29~32면.

8) 여기서 ‘2차적’이라는 말은, 중간계가 실재하는 우리의 세상위에 구현된 것이 아닌 상상속의 세계에 구현된 것임을 명시하기 위함이다.

이 대사는, 이후의 중간계가 비로소 천사들이나 악마들의 힘에서 벗어나 인간들에 의해 운영될 것임을 시사한다. 그러나 환경의 영향을 받는 인간들에게 신화시대의 경험은 선과 악의 이중적인 성격을 형성하도록 하였으며, 신적인 존재들에게서 벗어난 중간계에서도 결국 선과 악의 싸움은 계속될 수밖에 없는 것이다.

3. 영화 <반지의 제왕>의 서사배치를 통해 나타나는 중간계의 서사적 의미

앞에서는 톨킨의 원작을 근거로 하여, 영화 <반지의 제왕>에 배치된 중간계의 성격을 살펴보았다. 이제 본장에서는 그러한 중간계의 성격이 영화의 서사에 미치는 영향이 무엇인지 알아보려고 한다. 이에 영화의 서사를 간략하게 정리하면 다음과 같다.

빌보는 자신의 생일을 축하해 주기 위해 모인 손님들 앞에서 간달프와의 여행에서 우연히 얻은 반지를 낀 채 사라진다. 100세의 생일을 맞이하여 몰래 또 한 번의 여행을 떠나려던 빌보는 그가 가진 반지가 위험한 것일 수 있다는 간달프의 조언에 따라 조카인 프로도에게 반지를 맡긴다. 얼마 후 절대반지의 비밀을 알게 된 간달프는 프로도에게 그 위험을 알리며 마을을 떠나라 한다. 이에 길을 떠난 프로도 일행은 사우론의 부하이자 타락한 인간의 왕인 나즈굴에게 쫓기다가 이실 두르의 후계자인 아라곤을 만나 도움을 받는다. 아라곤의 인도에 따라 엘프들의 땅인 리븐델에 도착한 프로도 일행은, 여기서 열린 평의회에서 반지를 파괴할 수 있는 유일한 장소인 모르도르의 운명의 산으로 떠날 것을 결정한다. 이에 마법사 간달프, 호빗인 프로도·샘·메리·피핀, 난쟁이 김리, 엘프 레골라스, 인간인 아라곤·보로미르로 구성된 반지 원정대는 절대반지를 파괴하기 위해 원정을 떠난다.

원정대는 갖가지 난관을 맞게 된다. 고대의 악마 발룩과 싸우던 간달프가 낙오 되고, 한때 절대반지의 유혹에 빠졌다가 회개한 보로미르는 적의 습격에서 프로도

를 보호하기 위해 죽음을 맞는다. 이내 원정대는 뿔뿔이 흩어지고 슬한 고초를 겪게 된다. 무수한 위협을 뚫고 씬과 돌이서 운명의 산을 향해 나아가는 프로도, 사우론에게 정신을 지배당한 로한의 왕 세오덴을 구하고, 헬름 협곡의 전투와, 곤도르 방어전을 치르게 되는 아라곤-레골라스-김리, 적에게 잡혔다가 탈출하여 엔트들과 함께 아이셴가드를 함락하는 메리와 피핀, 강대한 적과 힘겨운 싸움을 계속하는 가운데 프로도는 반지를 파괴할 수 있는 장소에 도달한다.

그러나 반지를 들고 뚫어오르는 용암 앞에 선 마지막 순간 프로도는 욕망에 굴복하여 반지를 손가락에 끼고 만다. 절체절명의 순간, 운명의 산까지 일행을 인도했던 골룸이 프로도의 손가락을 물어뜯어 반지를 빼앗는 과정에서 결국 반지와 함께 용암 속으로 추락하며 반지는 파괴된다. 그로 인해 사우론은 소멸하고 중간계에는 평화가 찾아온다. 그러나 평화로운 일상에 적응하지 못하던 프로도는 엘프의 배를 타고 중간계를 떠나게 되고 영화는 막을 내린다.

그런데 영화의 서사를 보면, 그 흐름상 원작의 서사와는 미묘한 차이를 보인다. 반지의 내력, 원정대의 결성과 해체를 보여주는 1부 ‘반지 원정대’가 원작의 플롯을 비교적 충실히 따라가고 있는 데 반하여, 2부 ‘두 개의 탑’은 영화의 완결성과 극적인 긴장감을 위하여 원작의 구도를 꽤 많이 수정했다. 메리와 피핀의 스토리와 헬름 협곡 전투가 전반부를, 프로도와 씬의 여정이 후반부를 차지하는 순차적인 서술을 보였던 톨킨의 원작은 메리-피핀-엔트, 아라곤-레골라스-김리, 프로도-씬-골룸의 세 갈래 스토리로 나누어 세 가지 이야기 사이를 교차하는 방식의 서사배치가 이루어진 것이다.⁹⁾ 이는 제한된 시간에 압축적인 서사를 보여주어야 하는 영화의 매체적 특성을 고려한 것이다.

이러한 서사배치는 3편 ‘왕의 귀환’에 있어서도 마찬가지이다. 전체 작품의 인트로 격인 ‘반지 원정대’의 경우에는 원작의 배치를 충실히 살리되 본격적인 전투장면이 등장하는 ‘두 개의 탑’과 ‘왕의 귀환’에서는 전투의 장면과, 모르도르를 향해 나아가는 프로도의 여정을 교차적으로 배치하여 원작

9) 성은애, 앞의 논문, 132~133면.

에 비해 급박한 리듬을 띠게 한 것이다.

그러나 이러한 서사배치의 변화를 단순히 영화적 기법의 측면에서만 생각할 수는 없다. 영화의 서사배치를 면밀하게 살펴보면 긴박한 전투의 장면과 그에 교차되는 프로도의 여정 사이에 일정한 상관성이 존재함을 알 수 있는 것이다.

중간계의 운명을 건 전투와 반지를 파괴하러 가는 프로도의 여정은 서로 긴밀하게 맞물려 배치되어 있다. ‘두개의 탑’에서 아라곤-김리-레골라스에 의해 진행되는 헬름 협곡의 전투에서 요새의 성벽이 무너지며 위기의 상황이 전개되고 있을 때에, 메리-피핀은 사우론의 편에선 사루만과의 싸움에 고대의 숲지기인 엔트들을 참여시키는 데 실패한다. 이러한 위기 상황은 프로도의 여정에서도 마찬가지로, 파라미르의 정찰대에 붙잡힌 프로도는 반지의 마력에 사로잡힌 파라미르에게 절대반지를 빼앗길 위기에 처하게 된다. 그러다가 돌아온 로한의 기병들에 의해 헬름 협곡의 전투가 승리로 기울어질 때에는, 메리와 피핀의 기지로 엔트들에 의해 사루만의 본거지인 아이센가드의 함락이 이루어지고, 프로도는 파라미르에게서 풀려나 다시금 모르도르를 향할 수 있게 되었던 것이다.

‘왕의 귀환’에서도 마찬가지로, 곤도르의 잇따른 패전 상황에서 프로도는 굴룸의 함정에 빠져 샘을 내치게 되고, 설렵의 먹잇감이 되는 위기를 맞는다. 그러다 로한의 지원군이 들이닥쳤을 때에 프로도는 돌아온 샘에 의해 위기를 벗어나지만, 거대한 거미인 설렵의 마비독에 쏘여 오크들에게 붙잡혀가는 신세가 된다. 마침 이때의 곤도르 전장에는 사우론 측의 지원군이 당도하고 나즈굴이 출동하여 로한의 왕 세오덴이 죽음을 맞는다. 그러다가 샘에 의해 다시금 프로도가 구출 받았을 때에는 아라곤-레골라스-김리가 이끌고 온 유령병사들이 함락 직전의 곤도르를 지켜내는 것이다.

마침내 프로도는 운명의 산에 올라 반지를 파괴하기 직전에 이르지만, 결국 유혹에 굴복하고 반지를 낀 채로 운명의 산을 빠져나가려 한다. 이때에 아라곤-김리-레골라스의 연합군은 모르도르의 병력에게 완전히 포위당하게

되지만, 프로도의 손가락을 물어뜯어 반지를 빼앗은 골룸이 반지와 함께 용광로에 녹아내리면서, 모르도르의 지반이 붕괴하며 포위되었던 연합군도 위기를 벗어나게 된다.

이렇게 영화의 서사배치는 프로도의 여정과 중간계의 형세가 긴밀하게 연결되어 있음을 보여주고 있다. 묵묵히 반지를 운반해가는 프로도의 여정은 사실 험난한 전투의 상황에 비해 싱겁고 지루한 느낌을 주지만, 여정의 주인공인 프로도는 다른 어떤 원정대원보다도 힘겨운 싸움을 감내하고 있다. 그것은 반지를 소유하고자 하는 자신의 욕망과의 싸움이며, 모르도르로 향하는 여정에서 맞는 프로도의 위기와 그 해소는, 자신과의 싸움에서 프로도가 겪고 있는 내면의 싸움에서 맞는 위기와 그 해소를 보여주고 있는 것이다. 그렇다면 프로도의 위기와 맞물려 배치된 중간계의 치열한 전투 또한, 프로도의 내면에서 일어나고 있는 치열한 갈등을 형상화하고 있다고 볼 수 있다.

프로도의 위기와 해소 = 프로도 내면의 갈등 = 중간계의 운명을 건 싸움

다시 말해, 영화의 서사배치에 의해 제시된 중간계라는 공간은, 곧 프로도의 내면, 파괴적이고 어두운 욕망과, 신성한 가치관이 대립하는 인간 내면의 공간을 의미하고 있는 것이다. 이처럼 중간계가 인간내면의 상징이라는 관점에서, 이제 중간계에서 대립하고 있는 초월적인 두 힘, '선과 악'의 구체적인 의미는 무엇인지 살펴볼 필요가 있다.

영화 속에서 악의 지배자로 설정된 사우론은 실상 실체를 가지지 못한 존재이다. 마치 20세기 초반에 전 세계를 전쟁의 소용돌이에 휘말리게 했던 제국주의의 망령처럼, 현대사회의 인터넷 공간에서 무자비·무차별한 비난을 쏟아내게 하는 실체 없는 관념처럼, '악'은 그 실체를 감추고 논리와 명분의 허상을 입은 채 존재해왔는지 모른다. 그렇다면 실체가 없는 존재로 그려지는 사우론의 모습은 그러한 '악'의 형상을 제대로 그려내고 있다고 생각된다.

다.

오히려 그 실체로서 악을 상징하고 있는 것은 사우론의 절대반지라 할 수 있다. 반지를 통해서만 그 실체를 드러낼 수 있는 사우론의 존재성이 온전히 집약되어 있는 것이 바로 절대반지이기 때문이다. 그러므로 중간계에서 충돌하는 선과 악의 의미를 드러내는 것에는 절대반지가 의미하는 ‘악’의 모습이 어떠한지를 살펴보는 것이 우선되어야 한다.

사우론의 절대반지는 모든 반지를 지배할 수 있는 절대의 권력을 상징한다. 곧 절대반지가 일으키는 욕망은 권력에 대한 맹목적인 욕망이라고 할 수 있다. <반지의 제왕>을 영화화한 피터 잭슨은, 톨킨이 1차 대전 참전 당시에 전장의 참호 속에서 연필과 노트를 가지고 글을 쓰기 시작했으며, 바로 거기에서 중간계가 탄생했음을 언급했다.¹⁰⁾ 감독은 권력을 위한 전쟁, 권력에 대한 욕망이 불러온 무분별한 파괴와 폭력의 현장에 서있던 톨킨이, 중간계의 설정을 통해 욕망에 의해 파괴되어지는 인간 내면의 모습을 그려내고자 했다고 생각한 것이다.¹¹⁾

그러한 파괴적인 욕망은 중간계 내 악의 존재들의 형상으로 나타난다. 사우론 세력의 주축을 이루는 오크들은 탄생이 곧 자연의 파괴로 이어지는 존재들이다. 그들은 나무의 뿌리에 혹처럼 매달려 그 양분을 빼앗아 몸을 구성한 후에 흙을 비집고 나오며 탄생하는데, 그들의 탄생과 함께 그들이 기생하던 나무는 뽑혀 죽음을 맞는다. 또한 전쟁을 위해 끊임없이 나무를 불살라 무기를 제련함으로써 그들의 세력이 존재하는 곳은 아무것도 없는 불모지로 변해가는 것이다. 이처럼 존재 자체가 다른 존재의 파괴를 의미하는 그들에게 있어서는 동족의 개념조차도 모호하다. 그저 사우론의 이름 아래에 군집하여 있을 뿐 그들 사이에서는 끊임없는 싸움이 일어나며, 자신의

10) 이하영, 앞의 논문, 21면.

11) 사실 톨킨은 <반지의 제왕>의 제2판 서문에서 실제 전쟁과 작품 속의 전쟁을 관련짓는 일을 거부한 바 있다. 그러나 그것을 영화화한 감독은 톨킨의 말을 곧이곧대로 믿지 않고, 톨킨의 창작의도에 대해 자신이 파악한 나름으로 작품을 재해석한 것이라 생각된다.

굶주림을 해결하기 위해 서로를 죽이는 일도 서슴지 않는다. 그야말로 배타성의 극단을 보여주는 존재로서, 스스로가 존재하기 위해 자신 이외의 어떠한 존재도 인정할 수 없는 존재인 것이다.

트롤의 경우, 아무런 판단능력 없이 파괴와 폭력만을 일삼는 모습으로 그려진다. 거대한 몸집과 강대한 힘을 타고난 그들은 파괴의 본능에 따라 눈에 보이는 모든 것을 파괴할 뿐, 상황을 판단할 최소한의 지능조차도 없다. 오크들은 그러한 트롤들에게 고삐를 씌워 전쟁의 병기로 이용하는데, 다른 존재를 파괴하여 자신의 욕망을 채우려는 전쟁담당자들과 그들에 의해 전쟁의 광기에 휩쓸린 병사들의 모습을 형상화하고 있는 듯하다.

그에 반해 자연에 동화되어 살아가며, 아름다운 형상을 유지하는 엘프의 모습은 그 자체로 아름다운 자연의 모습을 형상화하고 있는 듯 보인다. 또한 그들은 섭리의 존재인 천사들의 권능을 받은 존재들로서 자연에 가장 가까운 존재들이다. 그렇기에 악의 세력에 맞서 싸우는 그들의 모습은 자연 그 자체, 혹은 그것을 움직이는 자연스러운 섭리를 지키고자 하는 수호자의 형상이라고 할 수 있다.

대장장이의 형상으로 그려지는 난쟁이는, 자연을 이용하여 문명을 개척해 나가는 인간의 모습을 그려낸다. 그래서 그들은 엘프들과 결끄러운 사이지만, 그들의 문명이 단순한 파괴에 그치는 것이 아니라 가치 있는 것으로의 전환을 의미하기에 엘프와 난쟁이는 서로의 존재를 인정하면서 공존할 수 있다. 최초 사우론의 음모에 따라 반지를 꺾던 난쟁이의 왕은 반지의 마력에 휩싸인 상태에서도 사우론의 제어에 따르지 않았다. 그것은 다른 존재에게 굴복하기를 거부하는 난쟁이 특유의 자부심에 의한 것이었는데, 이는 곧 문명의 개척자로서 인간이 갖는 강한 자기공정의 모습, 즉 인간존재의 가치에 대한 자부심을 보여주는 모습이라고 할 것이다.

함께 원정대에 참여한 엘프와 난쟁이, 레골라스와 김리는 늘 서로를 의식하며 신경전을 벌이면서도, 서로를 동료로서 인정하고 함께 싸워나가며 친구가 되어간다. 이것은 자연과 문명의 상징으로서, 엘프와 난쟁이의 존재성

이 다름을 넘어 충돌하는 양상을 보이기까지 하지만, 얼핏 대립적인 존재성을 지닌 두 존재(자연-문명, 엘프-난쟁이)가 화해와 인정을 통해 더 큰 가치를 창출해내듯, 존재적 차이를 인정하며 화합과 변영의 길을 추구할 수 있는 인간의 상생적 힘을 이야기하고 있다.

실제로 악의 세력을 이루는 존재들은 그 힘이나 크기의 차이는 두드러지지만 그 존재성에 있어서는 큰 차이를 보이지 않는다. 그들은 하나같이 더럽고 흉측하며 흉포한 존재로서, 극단적인 배타성을 지니고 있다. 따라서 그들 세력의 집합은 본질적으로 같은 것들의 군집이라 할 수 있다. 그러나 선의 세력을 이루는 존재들은 그들 간의 이질성이 두드러지는 쪽으로 짝지어져 서사를 이끌어어나가고 있다. 삶(아라곤)-죽음(유령왕), 필멸자(아라곤)-불멸자(아르웬), 大(엔트)-小(매리·피핀), 자연(레골라스)-문명(검리) 등등, 오히려 대립적인 존재성을 지닌 이들끼리 짝을 이루어 중간계의 전쟁을 승리로 이끌어 가고 있는 것이다.

그렇다면 중간계에서 충돌하고 있는 초월적인 두 힘, ‘악과 선’이 구체적으로 의미하고 있는 것은 ‘극단적인 배타성을 통한 욕망의 추구’와 ‘상생적 가치의 추구’라는 두 가지 대립적인 가치관의 충돌을 보여주고 있는 것이다. 그리고 프로도는 그러한 내면의 싸움을 묵묵히 감내하며 절대적 욕망을 상징하는 절대반지를 파괴하기 위해 모르도르로 향하고 있었던 것이다.

영화의 마지막에, 프로도는 중간계를 떠나는 배에 오르며 샘에게 말한다.

“우리는 여행을 떠났고 세상을 구했지. 하지만 나는 구하지 못했어.”

마지막 순간에 결국 반지의 유혹에 지고 말았던 프로도의 이 독백은, 비록 골룸의 의도하지 않은 희생으로 중간계를 구하였지만 그 자신의 내면은 완전히 황폐해졌음을 보여주고 있다. 이것은 인간존재가 지닌 한계성을 보여주는 부분이라고 할 수 있다.

그러나 이 서사는 그러한 한계를 인정하는 동시에 인간 내면의 선한 가능

성을 긍정하고 있다. 절대적 욕망에 굴복하여 반지를 낀 채 빠져나가려는 프로도를 고통이 방해할 수 있었던 것은, 최초 자신을 습격한 고통을 살려 준 프로도의 선한 의도에 의한 것이라고 할 수 있다. 뿐만 아니라 반지의 마성에 사로잡혀 기괴하게 변해버린 고통을 가엽게 여기고, 그 선한 가능성을 믿어 동행을 결정한 프로도의 행동에 의해 고통은 마지막 순간 그곳에 있을 수 있었다. 이것은 자신의 존재를 위해 다른 모든 존재를 인정하지 않는 절대적 욕망에 완전히 배치되는 것이다.

이처럼 고통의 개입에 의한 반지의 파괴는 프로도의 한계를 보여주는 동시에 프로도의 선한 가능성을 긍정하고 있으며, 이러한 가능성을 바탕으로 프로도는 또 한 번의 모험을 결심할 수 있었다. 다시금 내면의 싸움을 시작하기 위해, 반드시 승리하여 스스로를 구원하기 위해 다시 기약 없는 모험을 시작하는 프로도의 모습은, 언제나 욕망 앞에 무너지고 마는 나약한 존재가 인간이지만, 그러한 한계를 넘어서기 위해 끝없이 선한 싸움을 계속해 가는 인간 정신의 숭고함을 보여주는 것이 아닐까 생각된다.

영화의 표면적인 서사는 평면적인 선악대립을 주제로 하여, 강대한 악에 맞서는 선의 숭고한 승리를 환상적인 공간 속에 그려나가는 것처럼 보인다. 하지만 그 심층에 있는 서사는 그렇게 단순한 공식으로 이루어진 것이 아니다. 영화 속에 그려진 중간계는 선과 악의 싸움이 계속되는 세계의 모습을 압축적으로 보여주는 공간이다. 그리고 이러한 중간계의 모습은 악과 선의 가치가 대립하는 인간 내면의 모습을 형상화한다. 이를 통해 인간에게 있어 그러한 내면의 싸움이 얼마나 어려운 일인지를 보여주면서도, 스스로의 구원을 위해 언제까지나 그 싸움에 도전해야 함을, 그러한 도전 자체가 숭고하고 아름다운 ‘인간의 신화’가 될 수 있음을 보여주고 있는 것이다.

4. 결론

본고에서는 영화에 세세하게 언급되어 있지 않은 <반지의 제왕>의 세계

관에 대해 톨킨의 원작을 살펴봄으로써 중간계의 성격을 고찰하고, 그러한 중간계의 성격을 영화의 서사와 연결하여 그 서사적 의미를 탐구하였다. 이를 통하여 중간계가 ‘선과 악의 갈등양상을 투영하는 공간’이며, 영화의 서사에서는 중간계의 운명을 건 전투와 프로도의 여정을 교차 배치하여 중간계를 선과 악의 가치가 대립하는 인간 내면을 형상화한 공간인 것으로 파악하였다. 여기서의 선과 악의 대립이란 자신의 욕망을 위해 다른 존재를 인정하지 않고 파괴의 대상으로 삼는 배타적인 가치관과, 아무리 보잘것없는 존재라 해도 그 존재의 가치를 인정하고 받아들일 수 있는 상생적 가치관의 대립이라고 할 수 있다.

이처럼 <반지의 제왕>의 서사는 환상적으로 구현된 서사공간을 통해 가장 근본적인 인간 보편의 문제를 이야기하고 있다. 단순한 현실공간의 대체물로서 충족되지 못한 욕망을 채워주는 도피의 공간이 아니라, 객관화된 제2의 현실공간으로서 인간본연의 문제를 바라보게 하고 현실공간 속 삶의 가치를 새롭게 인식하도록 하는 것이 ‘중간계’의 서사적 기능이라고 할 수 있겠다. 바로 그러하기에 ‘중간계’의 설정을 통한 <반지의 제왕>의 서사가 대중적인 지지를 얻을 수 있었으며, 이후의 판타지 서사에 지대한 영향을 미칠 수 있었던 것이다.

참고 문헌

- 성은애, 「톨킨과 잭슨의 『반지의 제왕』, 『안과 밖』 제14집, 영미문학연구회, 2003.
- 이하영, 「J.R.R. 톨킨의 『반지의 제왕』 : 신화·역사·판타지」, 연세대학교 석사학위논문. 2004.
- 조현설, 『우리 신화의 수수께끼』, 한겨레출판, 2006.
- J.R.R. Tolkien 지음, 김번·김보완·이미애 옮김, 『반지의 제왕(The Lord of

208 영화와 문학치료 제5집(2011.2) 서사와문학치료연구소

the Rings)』 1~3권, 씨앗을뿌리는사람, 2010.

Ea of the Ring : <http://earring.80port.net>

논문투고일자 : 2011. 1. 27. / 심사 완료 및 게재 확정 일자 : 2011. 2. 6.

국문초록

영화 <반지의 제왕>에 나타난 중간계의 성격과 그 서사적 의미

조 홍 윤

본 연구는 영화 <반지의 제왕>의 서사공간인 중간계의 성격을 고찰하고 그 서사적 의미를 탐구하고자 한 것이다. 이에 톨킨의 원작을 통해 중간계의 성격을 고찰하고, 영화를 통해 이러한 공간 성격이 지닌 서사적 의미를 고찰하였다. 그러한 과정 속에서 중간계는 선과 악의 갈등 양상이 투영되는 공간임을 밝혔으며, 중간계의 운명을 건 전투와 프로도의 여정을 교차 배치한 영화의 서사 속에서 중간계는 선과 악의 가치가 대립하는 인간 내면을 형상화한 공간인 것으로 파악하였다.

이처럼 <반지의 제왕>의 서사는 환상적으로 구현된 서사공간을 통해 인간 보편의 문제를 이야기하고 있다. 단순한 현실공간의 대체물이 아니라, 제2의 현실공간으로서 인간 본연의 문제를 바라보게 하고 현실공간 속 삶의 가치를 새롭게 인식하도록 하는 것이 ‘중간계’의 서사적 기능이라고 할 수 있겠다. 바로 그러하기에 ‘중간계’의 설정을 통한 <반지의 제왕>의 서사가 그토록 힘을 발휘할 수 있었던 것이다.

주제어 : 반지의 제왕, 중간계, 서사 공간, 환상, 현실공간

Abstract

Character and Meaning of 'Middle-Earth'
on the 'Lord of The Ring', Movie's

Cho, Hong-Youn

This study have an intention of examining narrative-space of 'The Lord of The Rings' movie's. First, examines the nature of the 'Middle-Earth' by analysis Tolkien's original. Next, examines the narrative-meaning of the 'middle-earth' by movie analysis. As a result, the study said, 'Middle-Earth', this is a conflict in space, good and evil. As such, the narrative of 'The Lord of The Rings', said the humans universal issue through fantastically implemented space.

'Middle-Earth' is a virtual space, but is not a substitute for real space. There is another real space, reconstructed more clearly expose a reality. So, as 'The Lord of The Rings' narrative was able to have the power. None other than 'Middle-Earth' by set.

Key words : <The Lord of The Ring>, Middle-Earth, Narrative-Space,
Fantasy