

멜리에스 영화의 원형신화 구조와 이야기의 길

The Monomyth Structure of Méliès Films and the Way of Story

이원익

전주대학교 한국어문학과

Won-ik Lee(lwnk@jj.ac.kr)

요약

이야기콘텐츠 창작 시 작동하는 무의식의 세계가 있다. 작가도 모르는 심연의 무의식 층은 전 인류가 연결되어있기 때문에 작가자신도 모르게 공통의 이야기를 만드는 길로 간다. 이렇게 만들어진 이야기가 원형신화고 오늘날 중요저작도구로 사용되고 있다. 이 원형신화가 발견되기 전에 제작된 무성영화 ‘달세계 여행’의 구조를 분석하면 여전히 원형의 틀을 찾을 수 있다. 이 영화는 동시대 네 작품으로부터 받은 영감을 작가가 직관적 상상으로 제작한 것임에도 원형의 틀이 완벽하게 드러났다. 이점은 신화의 원형이 지역이나 시간과 상관없이 관계하고 있는 것이다. 짧은 시간에 창작된 이야기가 오랜 시간 전승해온 신화와 같은 구조를 가지고 있는 이유는 인간의 집단 무의식속에 이야기의 원형들이 있기 때문이다. 이 원형이 이야기의 길을 결정해준다. 인간의 두뇌가 무한히 자유로운 상상을 하는 것이 아니라 이 원형의 길을 따라서 걸칠을 하며 응용을 하는 것이다. 좋은 이야기 콘텐츠는 우리의 집단무의식속 원형이 제시하는 길을 가지 않으면 성공할 확률이 줄어든다.

■ 중심어 : | 무의식 | 원형 | 원형신화 | 멜리에스 영화 | 이야기의 길 |

Abstract

There is a world of unconscious that works when creating story contents. The unconscious layer of the abyss has the artist goes on the path of creating a common story structure without knowing because the human race is connected. It is monomyth and is now used as an important authoring tool. Analyzing the structure of the silent film "A trip to the Moon" made before the discovery of it, we can still find the frame of monomyth. Although this film is an intuitive imagination of the inspiration received from four contemporary works, the monomyth has been completely revealed.. This means it's still working regardless of area or time. That's why the story that was created in a modern short time has the same structure as the myth that passed down for a long time because there is archetype of story in human collective unconscious. This archetype determines the way the story. The human brain is not infinitely free to imagine but that it can be applied to the surface along the path of the archetype. Good story contents is less likely to succeed if it does not follow the path proposed by the archetype within our collective unconscious.

■ keyword : | Unconscious | Archetype | Monomyth | Melies Movie | Way of the Story |

I. 서론

신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)은 1949년 출간한 ‘천의 얼굴을 가진 영웅’(The Hero with a Thousand Faces)에서 세상의 모든 신화는 한 가지 이야기로 귀결한다는 원형신화(Monomyth) 이론을 제시했다[1]. 이 이론은 칼 융(Carl Jung)이 주장한 집단무의식(Collective Unconscious) 속 원형(Archetype)들의 존재와 연결되어 인간 사회의 성립과 발전 방향을 근본적으로 이해할 수 있는 하나의 문명사적 이론으로 인식하게 되었다. 캠벨 이론의 핵심은 인류의 시원과 함께 발전해온 문명사회와 개인의 삶이란 것이 인간의 무의식 층에 공통으로 가지고 있는 특정 원형들에 따라 비슷한 모습으로 발전하여[2] 인간들이 오래 전부터 향유하고 있는 이야기 문화에도 적용된다는 것이라 요약된다. 아서왕의 전설과 아메리칸 인디언의 전설이 실제로는 같은 이야기로 아득히 오래전 누군가 뿌린 이야기의 씨앗이 구전되며 인간의 공통 무의식 속에 잠재된 원형(사건, 인물, 이미지..)들이 하나둘씩 추가되어 재미를 더해졌는데 단지 미국에서는 인디언들의 사고와 풍속으로, 영국에서는 기사도의 모습으로 곁칠을 했을 뿐 그 원형은 대동소이하다. 이 원형신화는 17 단계로 발전되는 은유적 이야기 틀과 그 속에서 행동하는 인간 내면의 이해라는 두 가지의 레퍼런스를 제공해줌으로서 3장이론에서 진일보하여 중요한 드라마작법으로의 가능성을 조지 루카스가 집필한 스타워즈를 통해 입증했다[3]. 그러나 학문적으로 쓰인 캠벨의 원형신화 이론을 드라마에 바로 적용하기에는 복잡하고 난해한 요소도 많아 이를 단순화시켜 영화에 적합한 작법으로 만들려는 시도들이 있었고 대표적인 사람이 크리스 보글러(Christopher Vogler)이다. 보글러는 디즈니사예 스토리 컨설턴트로 근무하며 대중적 측면에서 불필요하거나 복잡한 세분화로 생기는 단점을 정리하여 12단계로 함축된 ‘영웅의 여정’ (Hero’s Journey) 이론을 정립하여 디즈니사의 애니메이션 영화에 적용하여 연속적인 성공을 거두었다[4].

논자는 년 전, 이 보글러의 이론을 몽골 방송사의 드라마 스태프들을 상대로 실험을 하였다. “당신이 기르던

고양이가 없어졌다. 찾아오는 이야기를 만들어보라” 대부분이 한 줄도 못 썼다. 하지만 원형신화에 대한 특강 후, 이 틀을 이용해 써보라고 하자 전원이 대담하고 놀라운 이야기를 만들어냈다. 응용의 발판이 되는 원형이 왜 중요한지 세삼 얼굴들을 쳐다보고 있었다. 논자는 이 경험 후 전통적인 3장이론만으로는 작가의 능력이 상의 이야기를 만들어내는 것은 거의 불가능하다는 잠정 결론을 내렸다. 실제 작가들과의 작업에서 타고난 글 솜씨를 가진 몇몇 외 3장이론은 아무구실을 하지 못했다. 극작 시 신화의 원형이 왜 중요한가는 이부영의 논문에 다음과 같이 설명되어 있다 “그것은 인간의식 활동의 뿌리이며 원천이다. 책에서 보는 신화가 아니고 우리의 무의식층에 있는 신화적 상징을 만들어내는 조건이 우리에게 살아있는 신화적 체험을 겪도록 한다는 의미이다”[5]. 또한 제임스 캠벨은 “신화는 이 세상의 꿈이지 다른 사람의 꿈이 아닙니다. 신화는 어마어마한 문제를 상징적으로 현몽하고 있는 원형적인 꿈입니다. 신화는 나에게 절망의 위기, 혹은 기쁨의 순간, 실패 혹은 성공의 순간에 어떻게 반응해야 할지를 가르쳐줍니다. 신화는 내가 어디에 있는지를 알려줍니다”[6] 라고 이야기했다. 인류가 공유하며 나누는 그러나 아무도 모르는 무의식 세계 속 인간의 희노애락과 직결된 원형은 곧바로 드라마이며 이야기의 잠재력이다. 이점이 삼장이론이 갖추지 못한 원형신화의 힘으로 해석된다.

II. 연구 목적

칼 융이 평생을 거쳐 발전시켜 캠벨의 원형신화 이론을 뒷받침한 원형(Archetype)은 지역과 인종, 시간을 초월하여 사회 문화발전 진화 진보가 되풀이 된다. 동일한 욕망, 동일한 감정 구조, 동일한 이미지 등이 고대부터 현대까지, 한쪽 지역에서 반대쪽 지역에 이르기까지 반복되고 있다고 송태현이 원형을 연구한 문학비평가 질베르 뒤랑(Gilbert Durant)의 말을 요약 정리했다 [7]. 이점은 캠벨의 원형 신화가 시공을 초월한 레퍼런스라는 말과 다름이 아니다. 실제 신화의 원형적인 모습은 신화 전설 민담 외 역사적인 대문호의 작품에서

확인된다. 그러나 시각을 좁혀 근 현대의 영화작품으로 한정하면 본격적인 원형신화의 응용은 1977년 조지 루카스 부터이고 이전 작품에 대한 연구도 한정적이지만 진행되고 있다. 걸작 영화 50편의 원형신화의 응용을 분석한 스투어트 보이틸라(Stuart Voytilla)의 경우 조셉 캠벨의 천의 얼굴을 가진 영웅이 출간된 1948년 이전 작품으로 시먼케인 비롯 모두 8편에서 원형신화의 틀을 분석했다. 이 작업에 따르면 영웅의 여정과 같은 서사 모험극 뿐 아니라 공포 스릴러물, 드라마, 로맨스, 코미디물이라도 잘 만들어진 고전의 경우 원형신화의 틀이 크고 작게 발견되었다[8]. 그러나 이 8편의 제작 시기는 칼 융의 원형이론의 발전 시기와 겹쳐져 있기 때문에 논자는 시기를 더 올려 역사상 첫 번째 작가적 감독(Auteur)인 조르쥬 멜리에스 (Georges Méliès, 1861-1938)의 1900년 대 초 무성영화 작품들을 원형으로 분석해보고자 한다, 이시기는 조셉 캠벨 탄생전이고 칼 융은 아직 원형이론을 생각해내지 못했던 시기이다 [9]. 융과 캠벨이 제시한 원형이 시공을 초월한 인류의 공통 무의식속 영구적 레퍼런스라면 그 모습이 멜리에스 같은 천재 이야기꾼에게서 발현이 되리라 생각되기 때문이다. 연구의 목적은 일차적으로 원형의 존재를 전혀 의식하지 않았던 시기에 만들어진 작품이 과연 원형의 틀을 가졌는가를 살펴봄으로서 이야기를 발전시키는데 가능한 인간의 사고범위는 융이 제시한 원형(Archetypes) 이상의 것이 되기 힘들다는 사실을 확인하고자 한다, 만약 융의 이론에 반해 인간이 원형을 능가하는 사고를 했다면 지구에는 전혀 새로운, 그러나 인간은 이해하기 힘든 외계의 문명이 존재할 것이다. 이런 점이 재미를 극대화 시킬 줄 아는 멜리에스의 모험담을 분석하고 원형 틀의 여부를 분석하려는 이유이다. 오랜 기간 전해진 신화나 전설이 바위에서 모래로 변하는 과정을 밟은 것임을 감안하면 보통의 필력으로 원형에 근접할 수도 없음은 당연하다. 또한 더나가 원형신화가 세상의 모든 이야기의 원형이 될 수 있는가? 하는 근본적 질문을 통해 후속연구를 기대하는 것도 연구의 목적이다. 전기한 “책에서 보는 신화가 아니고 우리의 무의식층에 있는 신화적 상징을 만들어내는 조건이 우리에게 살아있는 신화적 체험을 겪도록 한다” 는

말은 융이나 캠벨, 보글러의 신화론이 다름 아닌 우리의 삶 그 자체라는 것이다. 현대의 모든 이야기가 우리의 삶과 연관된 것임은 자명하기에 여기로부터 나오는 모든 이야기에는 원형이 존재할 수 있을 것이다.

III. 연구영화 선정

1. 영화정보 및 원작

분석을 위해 선정한 영화는 1902년 최초의 SF 모험극 달세계 여행(원제 불어: Voyage dans la lune, 영어: A Trip to the Moon)을 비롯 현재 접근 가능한 160편의 멜리에스 작품 중 장편 대작에 속하는 15편이다[10]. 이중 달세계 여행을 대표 분석하고 이후 작품들은 간략 분석하기로 한다. 달세계 여행은 조셉 캠벨의 출생 이전 영화로 프랑스의 조르쥬 멜리에스(Georges Méliès)가 제작한 것으로 세계적인 화제와 높은 흥행을 올린 작품이며 영화사에 기념비적인 작품으로 알려져 있다. 이 영화는 무성영화임에도 당시로서는 획기적인 달 여행이라는 주제를 혁신적인 특수 효과와 세트 미술 등의 영화적 장치를 구사하여 멜리에스의 연출의도를 탁월하게 그려내었을 뿐 아니라 당시로서는 매우 드문 14분 분량의 장편으로 나레이션 대본과 30개의 장면 리스트가 존재하고 있다. 이 영화의 원작은 미국작가 줄 베른(Jules Verne)의 소설 ‘지구에서 달까지’ (From the earth to the Moon and around the Moon. 1865) 이다. 멜리에스가 1933년 영화의 제작 동기를 밝힌 글에서 이 줄 베른의 원작을 보고 아이디어를 얻었다고 밝혔다. 그는 이 소설에서는 사람이 달에 착륙하지 않기 때문에 원작 아이디어인 대포와 쉘(우주캡슐)을 이용하여 사람을 달에 착륙시키고 달의 외부와 내부를 보여줄 수 있는 재미있는 동화 이미지, 달에 사는 외계괴물, 예술적 효과로 나타나는 별을 대표하는 여성들, 해성, 폭설, 해저 밑 모습의 추가를 상상했다고 썼다. 이외 영국작가 웰스(H.G. Wells)의 연재소설 ‘최초의 달 여행자’(The First Men in the Moon 1901), 오펜 바하(Offen Bach)의 오페라 ‘달세계 여행’ (A trip to the Moon 1875 초연) 그리고 1901년 뉴욕 주 버팔로에서 열린 전미박람

회에서 프레데릭 톰슨(Frederick Thomson)과 스킵던디(Skip Dundy)가 만든 ‘쇼 달세계 여행’ (The show “A Trip to the Moon”)이 있다. 먼저 웰스의 소설에서는 셀레나이트라는 곤충 모습의 달 외계인이 등장하는데 영화에서 이 셀레나이트를 중요한 캐릭터로 사용하였다. 오펜바하의 오페라는 멜리어스가 어린 시절 부모와 함께 보았다는 기록이 있고 전미박람회 ‘쇼 달세계 여행’은 오늘날 라스베거스의 쇼 같은 작품으로 움직이는 우주캡슐의 기계장치와 현란하게 동작하는 우주, 달의 세트와 상당한 성공을 거둔 작품이었는데 멜리에스는 이 쇼의 실체를 이해하고 작품에 반영한 것으로 이야기되고 있다. 종합하면 영화 달세계 여행은 모두 네 작품으로부터 영감과 텍스트를 얻었다고 볼 수 있다[11].

2. 선정 이유

멜리에스는 20대 후반부터 마술극장을 운영하며 영화를 제작하던 쇼 비즈니스의 전문가였다. 루미에르를 비롯한 초창기 거의 모든 영화들이 사실위주의 1분 내외의 작품을 제작한 것과 다르게 그는 영화를 제작하기 시작한 그해 말부터 바로 픽션에 천착하여 관객을 재미있게 하고 놀라게 하는 흥행 위주의 작품들을 만들었다. 조셉 캠벨이 태어나기 전인 1900년대 초 허구의 재미로 사람들을 매료 시켰던 영화제작자는 그가 거의 유일하다 할 수 있다. 알 수 없는 인류의 선조들이 서로 협력하여 무의식속 원형으로 가장 재미있는 이야기 틀인 신화의 원형을 만들었다면 멜리에스는 4개의 원작으로부터 자신의 직관이 시키는 대로 동시대 최고의 영화를 만들었다는 점에 접목되는 부분이 있을 것으로 생각된다. 또한 달세계 여행이 원형신화와 같은 모험여행이라는 사실도 선정의 한 이유이다.

3. 줄거리

천문학회의 회장인 바벤폴리스 교수는 달 여행을 계획하고 발표를 하지만 반대에 부딪힌다. 그러나 적극적인 회장은 반대를 물리치고 다섯 명의 천문학자들과 함께 달 여행을 가기로 하고 우주선공장으로가 우주캡슐과 그것을 발사할 대포 구조현장을 참관한다. 캡슐은

거대한 대포에서 성공적으로 발사되어 달에 거칠게 착륙한다. 여행자들이 달의 신비한 풍경에 넋을 잃을 무렵 분화구가 폭발 해 죽을 고비를 넘긴다. 그들이 취침할 때 달의 여신의 심술로 폭설이 쏟아져 다급히 달의 지하세계로 피한다. 그곳에서 곤충모양의 달 외계인 셀레나이트를 만나 쫓기게 되고 결국 사로잡혀 외계인의 왕궁으로 끌려간다. 그러나 바벤폴리스 회장이 저돌적으로 달려들어 셀레나이트 왕을 폭팔시켜 버리고 캡슐로 도주한다. 뒤쫓는 셀레나이트를 피해 캡슐을 절벽으로 떨어트려 달에서 탈출한다. 그들은 우주 공간을 통과하여 바다 바닥에 떨어졌지만 캡슐의 부력으로 다시 부상하여 예인되어 귀환한 후 첫 달 여행자로 대대적인 환영을 받는다.

IV. 달세계 여행과 영웅의 여정 분석

비교분석은 멜리에스가 붙여 쓴 대본의 영역본[12]과 영어 내레이션 영화[13]를 12단계의 크리스 보클러의 영웅의 여정[14]틀로 비교 분석한다. [표 1-3]는 장소 별로 구분되는 신(Scene)과 내레이션 대본이다.

1. 출발 (Departure), 영웅의 여정 첫 단계

[표 1] 이 영웅의 여정 출발단계이다. 이 단계는 ①일상생활(Ordinary World) ②모험의 소명(Call to Adventure) ③소명의 거절(Refusal of the Call) ④스승과의 만남(Meeting the Mentor)의 단계로 이루어지는데 영화에서는 “모험의 소명”과 ‘소명의 거절’ 두 단계를 명확히 보여준다. 천문클럽회장인 바벤폴리스 교수의 달 여행 제안이 모험의 소명에 해당한다. 영웅에게 누군가 무슨 이유에선가 모험을 가야한다는 소명을 부여하는 것인데 소명을 전달하는 매체가 사람일수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 영화에선 영웅 자신의 자각의 지를 소명을 전하는 전령사로 볼 수 있다. 두 번째로 소명의 거절 단계는 소명을 받고 포기하거나 망설이는 단계인데 회장의 달 탐사 제안을 반대하는 장면이 이단계이다. 영웅자신이 기존생활의 관성을 포기하지 못하거나 두려움, 현실여건 등으로 소명을 거절하게 되는 것

표 1. 출발

신	대본
	1. 천문학자들이 관측기기가 갖추어 진 커다란 홀에 모여 있습니다. 회장과 위원들이 들어옵니다. 모두가 자리에 앉습니다. 천문망원경을 6명의 하인들이 들어와 전합니다. 회장은 착석하고 회원들에게 달 탐방 계획을 설명합니다. 그의 계획을 다수가 승인합니다. / 그러나 한 회원은 거칠 게 반대합니다. 논쟁에 화가 난 회장은 서류와 책을 그 회원에게 던집니다. / 곧 난장판이 회복되고 회장이 제안한 달세계 여행은 투표에 부쳐집니다. 다섯 명의 회원들이 회장과 함께 가기로 마음을 굳힙니다. 하인들은 여행복을 가져옵니다. 회장 바벤폴리스는 동행 할 다섯 명의 동료로 선정합니다. 노스트라다무스, 알코프리바스, 오메가, 마이크로메가스과 파라파라가무스입니다.
	2. 천문학자들은 많은 전문 인력들이 우주 캡슐의 완성을 위해 열심히 일하고 있는 공장 내부로 들어갑니다. 마이크로메가스는 우연히 질산 욕조에 빠집니다. 일꾼은 천문학자들에게 욕상에 올라가면 대포를 주조하는 화려한 광경을 볼 수 있을 거라고 알려 줍니다.
	3. 천문학자들이 사다리를 통해 지붕으로 올라갑니다. 그들이 지붕 위에 도착합니다. 지평선 쪽으로 거대한 양의 연기들이 뿜어져 나오는 굴뚝이 보입니다. 갑자기 깃발이 올라갑니다. 그것을 신호로 녹은 쇠물이 용광로에서 대포 주조용 틀로 흘러갑니다. 틀에서 화염과 수증기가 쏟아져 나옵니다. 이 광경에 열정적인 천문학자들이 기뻐합니다.
	4. 도시의 높은 곳에서 격식 있는 발사 행사가 준비됩니다. 달 여행자들이 탑승하도록 우주 캡슐이 위치합니다. 여행자들이 도착하고 군중들의 환호에 인사하며 우주선에 탑승합니다. 해병대들이 탑승교를 치웁니다. 포병들이 우주선을 대포 안으로 밀어 넣습니다.
	5. 대포가 정전됩니다. 탑승교가 닫힙니다. 모든 사람들이 우주선을 발사하는 신호를 열심히 기다립니다. 장교가 발사신호를 보냅니다. 대포가 발사됩니다. 그리고 우주선은 우주 속으로 사라집니다.

이 일반적인 설정이지만 본질적으로는 소명이 어떤 식으로든 거절되는 것이다, 그것이 자신에 의해서든 또는 외부 환경이든 상관없다. 원형신화는 응용을 하는데 필요한 원형이기 때문이다. 이 출발 단계에서 ①일상생활 ④멘토와 만남, 단계가 명확하게 보이지 않는다. 그런데 이 영화는 현대영화와는 다른 특징이 있다. 불과 14분 분량으로 3막 서사의 모든 이야기를 소화하고 있는데 이 때문에 상당한 축약된 모습을 보인다. 그리고 특정 캐릭터를 강조하는 근접쇼트(Close Shot)에 대한 개념이 정립되지 못했던 시기였고 일찍이 마술극장을

운영해오던 멜리에스 자신이 관객이 무대를 보는 넓은 쇼트에 익숙해 전 영화를 풀 쇼트(Full Shot)로 촬영을 했기 때문에 감독의 명확한 의도가 있는 부분이라도 스쳐가기 쉬운 특징이 있다. 첫 단계인 ①일상생활이 그런 경우이다. 영화의 첫 장면은 매우 격식 있게 차려입은 천문회원들이 늘 그렇듯 정해진 자리에서 담소하며 회장의 입장에 상호 각듯한 예를 갖추고 착석하는 모습을 보인다. 그들은 서민은 아니고 상류층의 식자들로 자기들만의 세계를 보여준다. 첫 부분을 지나 신 전체를 보면 그런점들은 더욱 두러진다. 멜리에스는 1889-90년 사이 La Griffe 라는 좌파경향의 잡지에 풍자삽화가로 활약한 경력이 있는데[5] 이 영화의 제작 의도중 하나가 당시 매우 보수적인 과학계를 풍자하는 것이었다[8].

이런 면에서 보면 잘 드러나지는 않지만 상류층으로 구성된 천문학회의 일상적인 모습을 묘사하려 애쓴 흔적이 있어 논자는 첫 단계인 ①일상생활(Ordinary World)이 짧게 언급된 것으로 본다. ④멘토와 만남은 생략되었다. 영화는 영웅의 여정 첫 단계인 출발(Departure)의 4단계 중 3가지 과정을 보여주고 있다.

2. 성인식 (Initiation), 여정의 두 번째 단계

영웅의 여정의 두 번째 단계는 모험여행을 시작해 여러 시련의 과정을 거치며 영웅이 성장하는 모습을 그린다. 이 두 번째 단계는 ⑤관문통과(Crossing the Threshold) ⑥시험, 아군과 적(Tests, Allies and Enemies) ⑦접근(Approach) ⑧시련(The Ordeal) ⑨보상(The Reward) 의 과정으로 가장 드라마가 많은 부분이다. 영화에서는 지구를 떠난 우주선이 달에 착륙하면서부터의 과정이다. 첫 단계인 ⑤관문통과는 통과의를 의미한다. 새로운 세계에는 늘 터주 대감이 있고 그들이 외지인에게 호의적이지 않다. 영화 속 달 여행자들이 달에 착륙하면서부터 이터주 대감인 관문수호자(Threshold Guard)에게 시험을 당하게 된다. 영화에서는 이런 과정이 대본7과 8에서 보인다. 먼저 달 착륙 후 달 표면을 조사하던 중 분화구로부터의 갑작스런 폭발이 일어나 여행자 전부가 목숨을 잃을 뻔한 경우가 첫 번째이고 달의 여신 셀렌(Selene)이 외부침입자에 화가

표 2. 성인식

신	대본
 <p>6. 달</p>	<p>6. 우주선은 점차 달에 가까워집니다... 달의 모습이 급격히 커집니다. 그리고 마침내 거대한 모습이 됩니다. 갑자기 우주선이 달의 눈에 키스합니다.</p>
 <p>7. 달 표면</p>	<p>7. 우주선이 충돌하듯이 착륙합니다. 천문학자들이 밖으로 나오고 보지 못했던 새로운 광경에 기뻐합니다. 지평선 넘어 지구는 천천히 우주로 떠오르고 있습니다...환상적인 빛과 함께 멋진 광경이 보입니다..천문학자들은 생소한 나라를 조사하고 모든 곳에서 분화구를 볼 수 있습니다. 그들이 탐험하려는 때, 폭발이 일어나 사람들을 여러 방향으로 격렬하게 던졌습니다. 천문학자들은 거친 여행 후에 피로의 흔적을 보입니다. 그들은 땅에 누워 곤한 잠을 자게 됩니다.</p>
 <p>8. 달 표면</p>	<p>8. 큰곰자리의 7개의 거대한 별이 서서히 나타납니다..그리고 별들 중에는 달에 있는 이 침입자들에 화가 난 여성의 얼굴들이 보입니다..여행자들은 꿈속에서 혜성, 유성 등 우주에서 지나가는 것을 봅니다. 그런 다음, 별들은 초승달위의 달의 여신과, 원형 띠로 전체가 둘러싸인 토성과, 별을 들고 있는 매력적인 어린 소녀들의 사랑스런 모습으로 대체되었습니다. 그들은 자신들의 방식으로 침입자들을 처벌하기로 결정합니다. 달의 여신의 주문에 따라 눈이 모든 지역으로 퍼 붙습니다..눈이 하얗게 바닥을 덮고 있습니다. 추위는 끔찍해집니다..불행한 여행자들은 반쯤 얼어붙었습니다. 그들은 주저 없이 (그리고 위험에도 불구하고) 큰 분화구의 내부로 내려가기로 결정합니다..눈보라가 여전히 눈노하고 있는 동안 그들은 하나씩 사라집니다.</p>

나 폭설을 내리게 하는 것이 두 번째이다. 다음 단계는 ⑥시험,아군과 적인데 추위를 피한 여행자들이 지하세계로 피하면서 전개된다. 이 과정에서는 보다 공격적이고 극적인 시련의 장면으로 바뀐다. 여행자들이 신비로운 버섯에 매료된 순간 외계의 생명체인 곤충 모습의 셀레나이트(Selenite)가 나타나 싸우게 되는데 두 셀레나이트 대결에서는 승리하지만 곧 많은 적에게 쫓기며 도주 하게 된다. 다음 단계는 ⑦접근으로 적의 가장 깊은 심연으로 접근을 의미한다. 이 단계에서는 원래 다음 단계인 '시련'에 이르기 전 일종의 예비단계로 적의 핵심에 근접하게 되는데 영웅이 의지를 가지고 접근할 수도 있고 우연히 할 수도 있다. 영화에서는 천문학자들이 폭설을 피해 지상에서 지하로 피신하여 내려옴으로서 셀레나이트의 근거지에 본이 아닌 접근을 하게 된다. 대사8의 마지막 부분과 대사9의 첫 부분인데 전

표 2. 성인식(계속)

신	대본
 <p>9. 달 지하</p>	<p>9. 천문학자들은 아주 흥미로운 그 동굴 내부에 도착합니다. 여기서 우리는 모든 종류의 거대한 버섯을 봅니다. 그들 중 한 사람이 우산을 펼쳐 버섯 크기를 비교합니다..그러나 우산이 갑자기 뿌리를 내리고 버섯으로 변해 점차 거대하게 성장하기 시작합니다. 천문학자들은 갑자기 이상한 존재가 버섯 아래에서 나오는 것을 알아차리고 놀랍니다.. 이들은 셀레나이트..또는 달의 주민입니다. 이 괴이한 존재가 천문학자들에게 달려들자, 자신을 방어하며 우산으로 쳐 셀레나이트는 조각조각으로 폭발합니다. 두 번째도 같은 운명을 겪습니다. 그러나 많은 셀레나이트들이 달려옵니다.</p>
 <p>10. 셀레나이트 왕궁</p>	<p>10. 겁에 질린 천문학자들은 도주하는데 셀레나이트가 따라옵니다. 천문학자들은 많은 수에 굴복하여 체포되고 결박되어 셀레나이트 왕의 궁전으로 끌려갑니다. 살아있는 별들로 둘러싸인 화려한 보좌에 셀레나이트 왕이 앉아 있습니다. 단장 바벤플리스는 셀레나이트 왕한테 돌진을 하고... 깃털처럼 그를 들어 올려 격렬하게 땅에 던졌습니다. 불행한 임금은 푹푹 처럼 폭발합니다.</p>
 <p>11. 달 표면</p>	<p>11. 천문학자들은 아수라장에서 도망갑니다. 셀레나이트 군대가 그들을 추적하고 있습니다. 천문학자들은 적들과 너무 가까워지면 매번 방향을 틀며 진속력으로 달리며, 셀레나이트들을 먼지로 만들어 수를 줄입니다. 셀레나이트의 계속된 수적 증가는 다시 비행하려는 천문학자에게 절망감을 줍니다.</p>
 <p>12. 캡슐</p>	<p>12. 마침내 천문학자들은 그 우주캡슐을 발견하고 빠르게 내부로 몸을 던졌습니다. 진보 덕분에, 그들은 적에게 승리를 거두었습니다. 한사람 회장 바벤플리스만 뒤쳐져 남았습니다. 그는 우주캡슐 앞쪽에 매달려 있는 밧줄로 달려갑니다. 밧줄을 잡고 매달려 캡슐을 달의 절벽에서 떨어 트립니다. 셀레나이트 하나가 캡슐을 붙잡으려 합니다...그리고 캡슐에 매달려 함께 떨어집니다.</p>

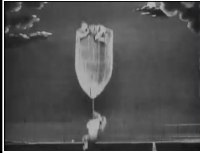
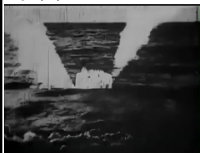




단계로 위치가 도치되어 있어 영화는 ⑥시험,아군과 적에서 ⑧시련으로 바로 이행 된다. 도주하던 여행자들이 불잡혀 지하왕궁으로 이동되고 셀레나이트 왕 앞에 끌려온다. 원형신화에서의 '시련'은 죽음의 공포가 극대화된 부분으로 삶과 죽음을 오가게 되는 곳으로 영화의 대본10, 11, 12가 해당한다. 영화에서 셀레나이트 왕을 회장인 바벤플리스가 폭발시키고 도주하게 됨으로서 결론적으로 극에서 가장 큰 시련인 적장을 제거한 것이다. 그러나 적들의 잔존 세력은 포기치 않고 영웅을 계속 추적하는 것이 일반적이며 이 영화에서도 이런 장면을 보여준다. 영웅이 이 단계를 벗어나면 새로운 삶의

기회를 갖게 된다. 성인식(Initiation)의 마지막은 영웅에게 ⑨보상이 주어지는 단계로 모험여행의 목적을 획득하게 된다. 성배가 될 수도 있고 득도가 될 수 있다. 달 여행을 결심하고 모험에 나선 천문학자들에게는 당시 상상도 못했던 달 여행자라는 영광이 주어지게 될 것이며 많은 것을 얻게 될 것이다. 그러나 영화에서는 아직은 적에 쫓기기 때문에 미래의 것으로 유보되었다. 두 번째 성인식(Initiation) 단계에서 영화는 도치된 모습을 보이는 접근(Approach)단계를 포함 모든 원형을 찾아볼 수 있다.

3. 귀환(Return), 여정의 마지막 단계

마지막단계는 ⑩귀로(The Road Back) ⑪부활(The Resurrection) ⑫영약과 함께 귀환(Return with the Elixir) 세 단계이다. 대본12의 말미에 쫓아오는 셀레나이트를 물리치고 바벤폴리스가 우주캡슐을 끌어 절벽으로 떨어트리면서 귀로가 시작된다. 그러나 보통 잔당들이 계속 추적해와 시련은 계속되는데 영화에서도 떨어지는 캡슐에 셀레나이트가 매달려 같이 떨어진다. 대본13은 지구로 탈출하는 캡슐과 로프에 매달려 같이 떨어지는 상황인데 보통 ‘마법의 비행’으로 알려지기도 한 부분으로 위태롭고 긴박한 상황이 연출된다. 스타워즈 같은 현대 SF에서 마지막 절정을 향한 최종 추격전으로 잘 활용되는 부분이다. 영화에서는 상당히 축약되어 표현되었다. 다음 단계는 진정한 영웅의 탄생을 알리는 ⑪부활이다. 극의 클라이맥스인 이 부분에서 영웅은 마지막 한 번 더 생사를 넘나든다. 이 고비를 넘기면 영웅은 죽음과 삶의 영역을 다 같이 경험하며 정화되어 진정한 영웅의 되는 것이다. 영화의 대본 14, 15, 16을 이 단계로 볼 수 있는데 현대극처럼 명확히 드러나진 않지만 이를 표현하려는 연출의도를 찾을 수 있다. 우주선 캡슐이 우주로부터 해저 바다의 바닥에 가라앉았다. 탈출 성공이라는 희망이 순간이 심연의 죽음 세계로 가라앉은 것이다. 그러나 캡슐이 자체의 부력으로 떠오르고 구조되어 죽음은 삶으로 변화한다. 멜리에스는 생과 사라는 양극단의 상황을 설정하여 귀환 전 최종단계의 클라이맥스로 바다를 사용하였다. 현대극 경우 캡슐안의 인물들을 보여주며 극적긴장을 보여주

표 3. 귀환

신	대본
 13. 우주	13. 캡슐은 급속도로 떨어집니다.
 14. 바다	14. 바다가 보입니다.
 15. 해저 바닥	15. 우리는 현재 바다 밑으로 캡슐의 코스를 따라가고 있습니다. 캡슐은 균형을 잡으며 내부의 밀폐 된 공기 덕분에 천천히 표면으로 올라가서 물고기들의 당황에 빠지게 합니다.
 16. 부두	16. 캡슐은 증기선에 의해 부두로 예인됩니다. 그곳에 환영의 박수가 행복한 귀환을 기다리고 있습니다.
 17. 환영식장	17. 마을의 시장에서 당국자들이 모이고 군중들이 천문학자들의 모습을 기다리고 있습니다. 행렬이 도착합니다. 시림 밴드가 나갑니다... 장식 된 우주캡슐을 끄는 해병대가 뒤를 따릅니다..시장은 천문학자들의 행복한 귀환을 축하합니다. 관을 씌우며 달의 훈장을 수여합니다. 소방대와 해병대 밴드의 퍼레이드가 열립니다.
 18. 광장의 동상	18. 광장에서 달세계여행의 기념 동상이 나타납니다... 바벤폴리스 화장이 우주선으로 달을 정복 한 것을 대표합니다. "Labor Omnia Vincit." 해병대, 천문학자, 군중, 시장 및 의원들 단장 동상 주변에서 춤추는 합창단과 함께 합니다.

겠지만 전기한대로 이 시대는 영상어법의 한계가 존재했고 멜리에스자신도 풍자적 영화의 톤으로 생과 사를 애써 강조하지 않고 있다. 마지막 단계로 대본17, 18에서 볼 수 있는 ⑫영약과 함께 귀환이다. 영약이란 ‘보상’에서 얻은 모험여행의 목적을 상징하는 보물이다. 이 영약은 영웅이 귀환한 세상을 이롭게 홍익의 물건으로 석가의 경우 득도와 그로인한 불교의 전파 일 것이다. 달 여행에 나선 천문학자들에게는 인류최초의 달 여행

자라는 영광이 주어지게 되며 이들의 경험은 그들이 돌아간 세상을 바꾸게 될 것이다. 영웅의 여정 마지막 단계인 귀환(Return)에서 원형의 틀을 모두 확인할 수 있었다. 달세계 여행 전체로 보면 영웅의 여정(hero's Journey) 12단계 중 11단계에서 원형신화의 틀을 발견하였다.

V. 멜리에스의 다른 작품들

연대기 별로 정리한 추가 분석 작품은 아래와 같다. 이 영화들은 10분 이상의 장편 극들로 모험서사, 사실주의, 민담, 동화, 범죄 물 등 다양하다.

1. 드레퓌스 사건 L'affaire Dreyfus. 1899
2. 잔 다르크 Jeanne D'Arc. 1899
3. 요정왕국 Le Royaume des fees 1903
4. 불가능한 여행 Le Voyage à travers l'Impossible. 1904
5. 천일야화 Le palais des mille et une nuits. 1905
6. 마녀 La fée Carabosse ou Le poignard fatal. 1906
7. 해저 이만 리 Deux Cent Milles sous les Mers 1907
8. 무죄 Anaic ou le balafre 1908
9. 환각 Fármacos Alucinógenos 1908
10. 착한 양치기소녀와 거지왕자 La bonne bergère et la mauvaise princesse 1908
11. 허풍선이 남작의 꿈 Les hallucinations du baron de Münchhausen 1911
12. 북극점 정복 À la conquête du Pôle 1912
13. 신데렐라 Cinderella or The Glass Slipper 1912
14. 눈의 기사 The Knight of the Snows 1912

위 작품들 중 1.드레퓌스 사건은 무고한 드레퓌스 중위가 독일 스파이로 몰린 실제 사건을 9개의 에피소드로 서사하고 있는 사실 극이다. 전혀 멜리에스답지 않게 팩트만을 재연하여 사건의 중요부분을 담담히 보여주고 있다. 원형신화의 틀은 보이지 않는다. 반면 2.잔 다르크는 이야기 자체가 실패한 영웅담의 좋은 예로서 원형의 부분 부분을 발췌해 사용했다. 반면 동화로서 잘 알려진 13. 신데렐라 경우 이야기 자체가 원형신화에 충실하기 때문에 영화도 원형의 틀이 거의 전부분에

걸쳐 잘 드러났다. 또한 마녀에게 납치된 공주를 구하는 왕자이야기인 3.요정왕국과 비슷한 내용의 음유시인의 이야기 인 6.마녀도 짜임새 있는 원형의 틀을 잘 보여주었다. 반면 공주 배필삼기, 왕자만나기 또는 구출기인 5. 천일야화 10.착한 양치기소녀와 거지왕자 14. 눈의 기사 경우 앞의 작품들보다 허술한 측면을 보여준다. SF 모험물인 4. 불가능한 여행과 7. 해저 이만 리 12. 북극점 정복의 경우 '달세계 여행'에서 달을 태양, 해저, 북극으로 치환 한 것 외 큰 틀에서 대동소의 하다. 다만 멜리에스 특유의 보여 주고자 하는 의도가 지나쳐 원형신화의 틀이 가지고 있는 촘촘하고 균형 잡힌 스토리텔링의 장점을 간과한 측면이 4. 불가능한 여행과 7. 해저 이만리에서 보인다. 이외 억울하게 범죄 누명을 썼다 애인의 증언으로 풀려나는 젊은이의 이야기 8.무죄, 양조장에서 잘못 먹은 약품으로 인해 환각에 빠지는 9.환각 비슷한 내용의 11.허풍선이 남작의 꿈의 경우 원형 틀과는 거리가 있었고 무서운 환상과 꿈을 표현하고자 시각적인 측면을 많이 강조한 영화이다.

IV. V를 정리하면 멜리에스의 장편 작품 중 비교적 명확하게 원형신화의 틀을 보여준 작품이 15편중 5편(3. 요정왕국, 6. 마녀 12. 북극점 정복 13.신데렐라 그리고 달세계여행)이며 이들 작품은 멜리에스의 대표작이라 할 수 있을 만큼 다른 작품에 비해 수준이 높았다. 특히 설득력 있는 인과관계 하에 스토리텔링의 전달력이 확실히 좋았고 초창기 무성영화임에도 몰입되는 재미를 느낄 수 있었다. 반면 원형의 틀이 에매하거나 혼돈스러운 작품 (2. 잔다르크 5.천일야화 7. 해저 이만리)의 경우 그렇지 못하였다.

VI. 결론

멜리에스의 작품은 전기한대로 융과 캠벨의 원형이론 이전에 만들어진 영화들로서 한 천재 감독의 작품에 신화의 원형이 녹아 들어가 있는가 하는 문제를 분석하였다. 영화 제작당시 원형이론을 알지 못했지만 그의 무의식속에서 작동하는 공통의 이야기의 원형이 있어 작품에서 그것을 찾을 수 있었고 그 원형의 틀이 잘 정

리된 작품일수록 작품성, 전달력, 짜임새가 있음을 발견하였다. 멜리에스의 무의식이 사용한 원형은 매우 직접적이며 별 응용 없이 공식에 대입한 것과 같은, 지금은 금기시되는 기초적 형태이지만 그럼에도 동시대 엄청난 대중성을 담보했음을 유념할 필요가 있다. 집단 무의식이란 다른 말로 세상 모든 사람이 같은 취향으로 연결되어있다는 말이다. 그리고 창작 시 작동되는 의식 세계 뒤에 바로 이 무의식의 세계가 그 것을 조정하고 있다. 따라서 이야기는 이야기의 길이 있으며 그 길을 안내해주고 잡아주는 레일이 원형이다. 이것이 이야기의 성공을 담보하는 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 조셉 캠벨 저, 이윤기 옮김, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사, 2004.
- [2] http://www.carl-jung.net/collective_unconscious.html
- [3] <http://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>
- [4] 크리스토퍼 보글러 저, 함준성 옮김, *신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 3판, 비즈앤비즈, 2013.
- [5] 이부영, “C. G. 융과 신화,” *서강인문논총*, 제16권, pp.33-61, 2002.
- [6] 조셉 캠벨, 빌모이어스 저, 이윤기 옮김, *신화의 힘*, 이깔리오, 2002.
- [7] 송태현, “카를 구스타프 융의 원형개념,” *인문콘텐츠*, 제6권, pp.23-38, 2005.
- [8] Stuart Voytilla, *Myth & the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films*, ISBN 0-941188-66-3, 1999.
- [9] <http://www.carl-jung.net/timeline.html>
- [10] https://www.youtube.com/playlist?list=PLHQODl6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq
- [11] *A trip to the Moon back in Color Booklet 2011*,

- 디지털 복원 책자 (비매품), pdf down : http://www.fondation-groupama-gan.com/fileadmin/user_upload/pdf/livretvoyagedanslalune.pdf
- [12] <http://www.aellea.com/script/triptomoon.html>
 - [13] https://www.youtube.com/watch?v=_pfdQ_ftHQs
 - [14] http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm
 - [15] https://en.wikipedia.org/wiki/A_Trip_to_the_Moon

저 자 소 개

이 원 익(Won-Ik Lee)

정희원



- 1982년 2월 : 아주대학교 화학공학과(공학사)
- 2001년 2월 : 아주대학교 경영대학원(MBA)
- 1981년 12월 ~ 2014년 12월 : KBS PD
- 2016년 2월 ~ 현재 : 전주대학교 한국어문학과 교수 <관심분야> : 1인 미디어, 1인 작가기업, 극작법, 집필 소프트웨어, 영상언어, 연출어법