

종교와 영화 제3강

영웅신화의 구조

<센과 치히로의 행방불명>

I. 통과 의례와 영웅 신화의 구조



판겐넵(Arnold van Gennep)

- 인류학자
- 원시사회의 성인식 연구를 통해 보편적인 '통과의례' 도식 제안



조지프 캠벨(Joseph Campbell)

- 종교학자, 신화학자
- 영웅 신화의 구조를 인간의 보편적 심성과 연결해서 해석
- 내 안의 장애와 싸워 이기는 성장 이야기



크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)

- 시나리오 컨설턴트
- 캠벨의 도식을 다듬어 영화 제작 현장에서 활용

I. 통과 의례와 영웅 신화의 구조

1. 판겐넵의 통과 의례 이론

▶ 통과 의례 rite of passage

- ▶ 부족사회 성인식의 구조를 사회 일반에 확대
- ▶ 인생의 중요한 마디에서 이루어지는 의례. 지위의 변화, 새로운 정체성 부여
 - ▶ 성인식(입문식 initiation), 졸업식, 세례/침례, 신입생 환영회, 결혼 등



I. 통과 의례와 영웅신화의 구조

▶ 통과 의례의 구조

▶ 분리

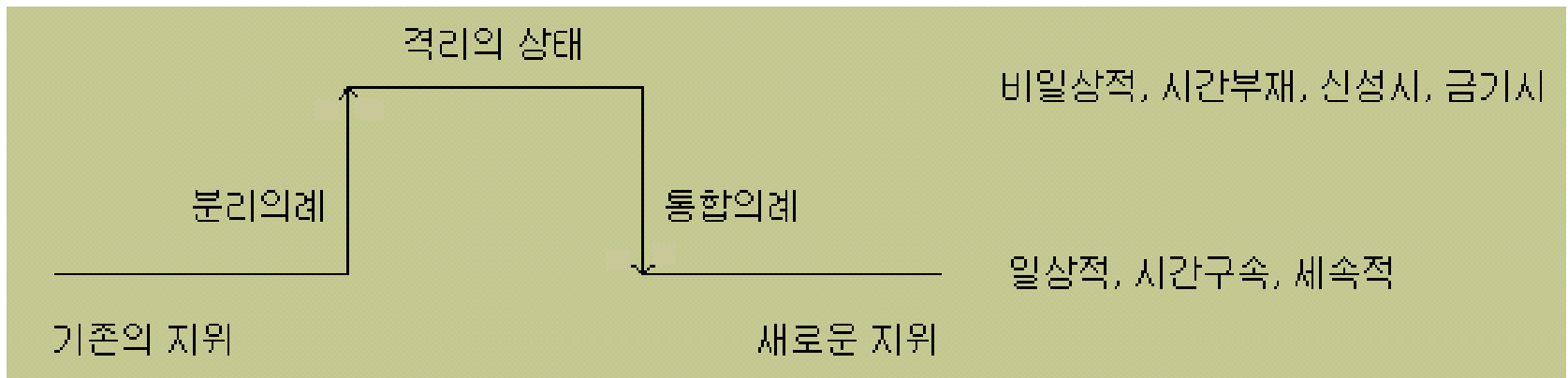
- ▶ 참가자를 기존의 세계로부터 단절

▶ 격리(상태)

- ▶ 일상으로부터의 **공간적**, 시간적 격리
- ▶ 비일상적인, 과거와 미래 사이의 정지된 상태
 - ▶ 상징적인 죽음, 문지방threshold 단계, 이도 저도 아닌 상태

▶ 통합

- ▶ 새로운 자아(사회적·종교적 지위, 이름) 부여. 동료들의 환영

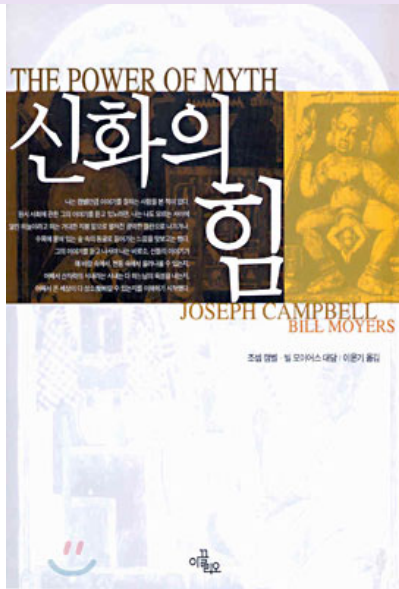


1. 통과 의례와 영웅신화의 구조

2. 조지프 캠벨의 영웅신화 구조

- ▶ 인간의 보편적 심리 차원에서(융 심리학의 영향) 영웅 신화 해석
 - ▶ 영웅 신화, 낯선 곳으로 떠나는 여행과 귀환
 - ▶ 신화의 보편적 구조는 심리적 장애를 극복하는 정신적 경험의 반영
- ▶ PBS 다큐 <신화의 힘 **Power of Myth**>을 통해 대중적으로 알려짐
- ▶ <천의 얼굴을 가진 영웅>에서 신화 분석을 통해 보편적 영웅신화구조 제시

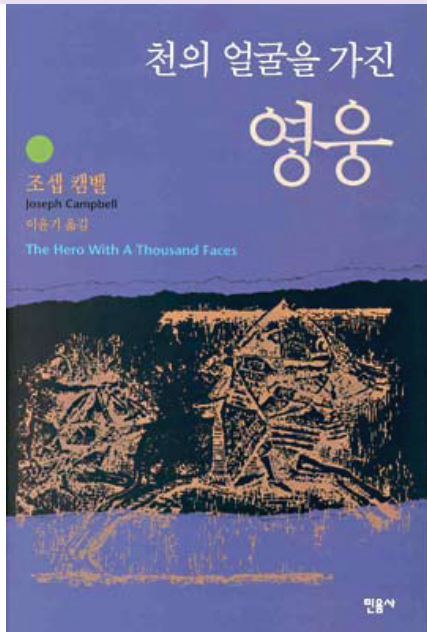
I. 통과 의례와 영웅신화의 구조



▶ <신화의 힘>

- ▶ 왜 수많은 영웅 이야기들이 있는가?
 - ▶ 가치 있는 이야기이기 때문
 - ▶ 영웅은 보통의 것보다 큰 성취를 이룬 사람, 자신보다 큰 것에 바친 사람.
- ▶ 영웅의 행위는?
 - ▶ 정신적 영웅 행위: 평범함을 뛰어넘는 정신적 경험을 하고 돌아와 그것을 가르쳐주는 사람
- ▶ 입문식
 - ▶ 모두가 성장하면서 겪는 근본적인 경험
- ▶ 영웅 모험 **hero's journey**의 기본 모티프
 - ▶ 성숙한 인간이 되기 위해서 (이전의 자기를 죽이는) 죽음과 재생의 경험이 필요

I. 통과 의례와 영웅신화의 구조



- ▶ 영웅은 스스로의 힘으로 자기 극복의 기술을 완성한 인간
- ▶ 영웅 모험은 통과 의례에 나타난 양식, 즉 분리, 입문(격리), 회귀(통합)의 확대판
 - ▶ 신화의 원형(원질신화 monomyth)
 - ▶ 영웅은 일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나고 여기에서 엄청난 세력과 만나고, 결국은 결정적인 승리를 거두고, 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실세계로 돌아온다
- ▶ 종교인의 구도 여행: 고타마 싯다르타의 고행
 - ▶ 아버지의 왕궁(일상세계)을 떠남. 고통의 소멸에 대한 소명
 - ▶ 외부 세계로 모험 시작. 협력자와 스승
 - ▶ 보리수 나무 아래에서, 마라의 군대와와의 대결
 - ▶ 깨달음을 전하기 위해 복귀

1. 통과 의례와 영웅신화의 구조

▶ 캠벨 이론의 영향력

▶ 헐리우드 영화 제작자들에게 영감

▶ 조지 루카스, <스타워즈의 신화학The Mythology of Star Wars>

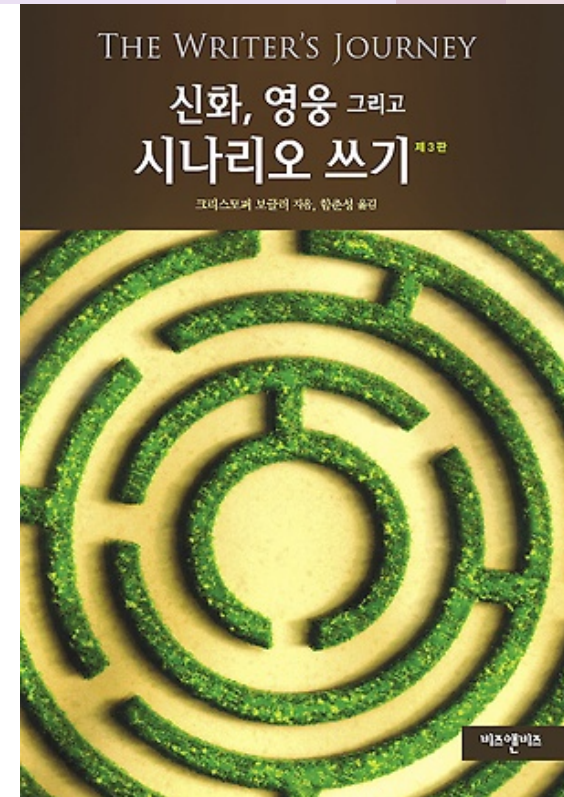
- ▶ 영화 만들기, 신화의 (의식적인) 재창조 작업
- ▶ “오래된 신화를 새로운 방식으로 이야기하기”

- ▶ 고전적인 신화 모티브를 현대의 이슈를 통해 표현

3. 크리스토퍼 보글러

▶ 캠벨의 논의를 시나리오 구조에 맞도록 다듬어 가이드 제작

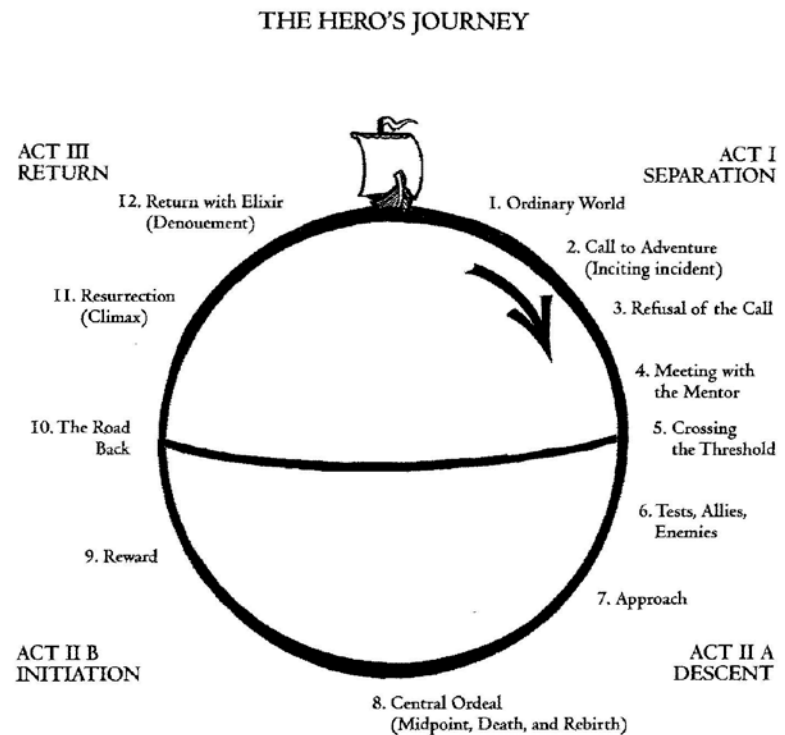
- ▶ 의례적 구조가 영화의 구조로 사용



영웅의 여행

▶ 분리

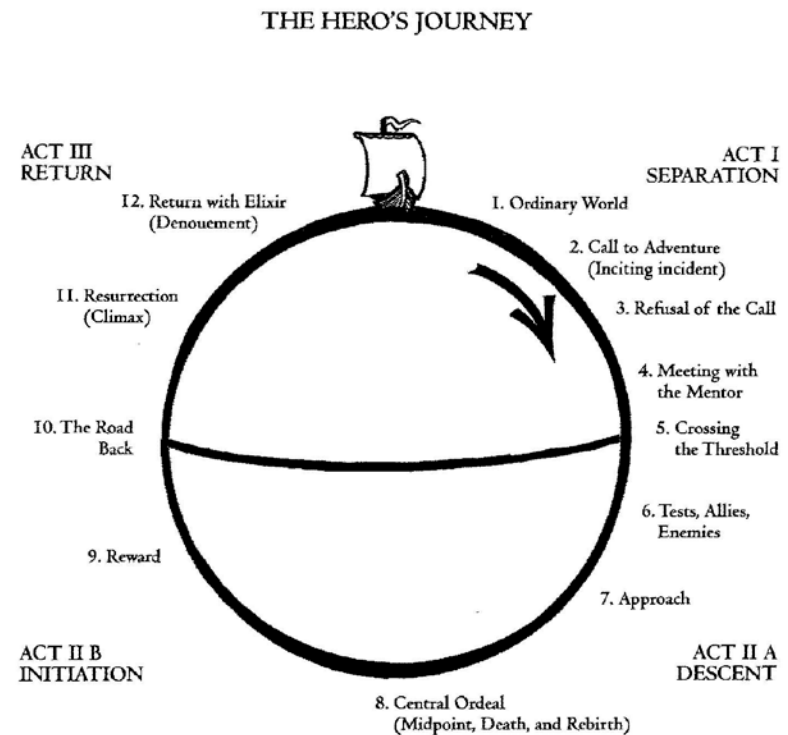
- ▶ 1. 일상세계
 - ▶ 평범한 주인공, 관객의 공감
 - ▶ “영웅은 일상적 삶에서 나와 초자연적인 낯선 세계로 진입”
- ▶ 2. 모험의 소명
 - ▶ 현실의 불안정한 상황, 선택의 과정
- ▶ 3. 주저하거나 소명을 거부
- ▶ 4. 정신적 스승의 격려와 도움
 - ▶ 멘토, 현로
 - ▶ 여행에 필요한 아이템, 지식, 용기 부여



영웅의 여행

▶ 격리

- ▶ 5. 첫 관문 통과
 - ▶ 미지의 세계로 도약
 - ▶ 문, 출입구, 아치, 다리, 사막, 협곡, 성벽, 절벽, 바다, 강 등 물리적 장애물
- ▶ 6. 시험. 협력자와 적대자
 - ▶ 영웅의 거둬드는 시련, 새로운 규칙
 - ▶ 동료, 원정대, 적대자, 경쟁자
- ▶ 7. 동굴 가장 깊은 곳에 접근
 - ▶ 관문수호자와 고조되는 위험
- ▶ 8. 시련
 - ▶ 죽음(의 고통). 영웅 탄생의 동력
- ▶ 9. 보상
 - ▶ 죽음을 이겨낸 대가. 새로운 힘과 통찰
 - ▶ 검을 손에 쥐, 영약의 탈취



영웅의 여행

▶ 통합

▶ 10. 귀환의 길

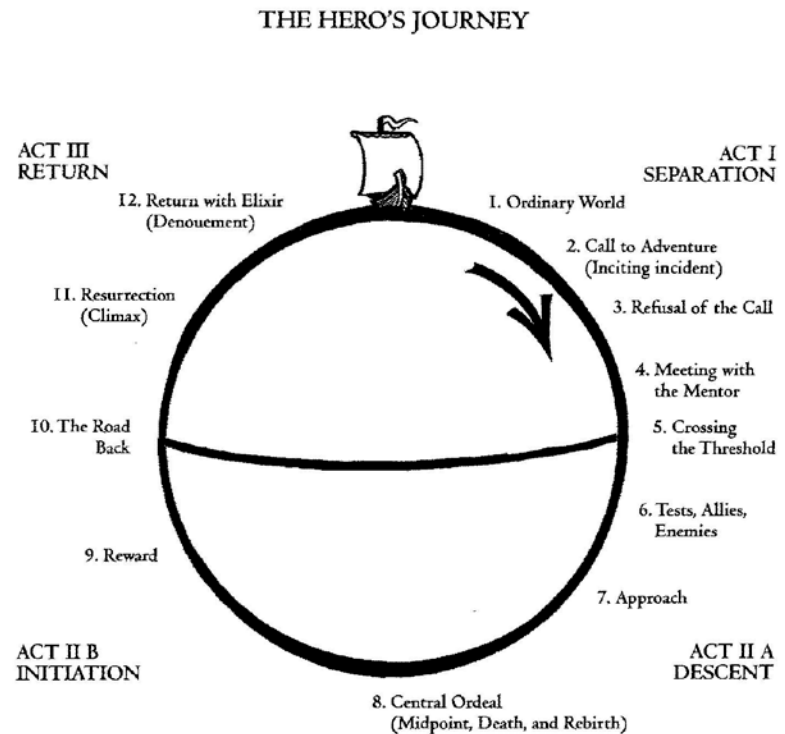
- ▶ 안락함을 떨치고 일상세계인 고향을 향한 여행

▶ 11. 부활

- ▶ 가장 위험한 최후의 대면. 절정
- ▶ 비극적 영웅의 죽음과 재생
 - ▶ 산 자의 기억에 남은 영웅

▶ 12. 영약을 갖고 귀환

- ▶ 질문에 대한 답변 제시
- ▶ 더 큰 깨달음, 사랑



II. 센/치히로의 여행

▶ 분리>

- ▶ 1. 중소 도시의 일상에서 벗어남
 - ▶ 도리이가 있는 숲 속(모험의 영역)으로
 - ▶ 터널(격리를 위한 중간지대) 통과
- ▶ 2. 무책임한 부모에 의한 모험의 소명
- ▶ 3. 주저
- ▶ 4. 조력자 하쿠를 만나 본격적인 모험 시작

▶ 격리>

- ▶ 5. 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입
 - ▶ 다리를 건너 (귀)신의 세계로 진입
 - ▶ 하쿠가 준 미션: 유바바 밑에서 일하기
- ▶ 6. 시험, 협력자와 적대자 만남
 - ▶ 조력자 현인 가마 할마범, 조력자 린, 적대자 유바바
 - ▶ 시험: 오물신 청소

II. 센/치히로의 여행

- ▶ 7. 동굴 가장 깊은 곳, 두 번째 관문
 - ▶ '늪의 바닥'으로 가는 원정대 구성
 - ▶ 지하세계 여행 모티브
- ▶ 8. 시련을 이겨냄
- ▶ 9. 보상
 - ▶ 친구들이 협력해 만든 부적, 하쿠의 치유

▶ 통합>

- ▶ 10. 귀환의 길에 오름
- ▶ 11. 세 번째 관문, 부활을 경험
 - ▶ 퀴즈 통과하고 다리를 건넌
- ▶ 12. 다시 일상으로
 - ▶ 터널을 지나고 숲을 지나 일상으로

III. 일본적인 성장 이야기

- ▶ 센과 치히로의 행방불명 (千と千尋の神隠し)
 - ▶ 행방불명=가미가쿠시
 - ▶ 아이가 없어졌을 때 쓰는 표현
 - ▶ 신이 숨긴 것/신이 숨은 것
- ▶ 1. 숲속 공간의 종교적 의미
 - ▶ 도입부의 숲 이미지
 - ▶ 세속의 세계를 벗어난 새로운 모험의 세계
 - ▶ 도리이 [鳥居]로 표시되는 성스러운 영역



▶ 신도, 숲의 종교

▶ 원시 신사

- ▶ 숲 속의 큰 나무나 바위. 산을 신이 깃든 신성공간으로 여겼음

- ▶ 신사=모리[森]

▶ “숲의 사상이 인류를 구원한다.”

- ▶ “신사를 더 많이 세우자!”(미야자키 하야오)

▶ <이웃집 토토로> 의 숲

▶ 숲의 성스러움과 토토로의 존재

- ▶ 일본인의 정신적 원향
- ▶ 식물 생장을 관장하는 신

▶ “稻荷前”: 이나리(신사)앞

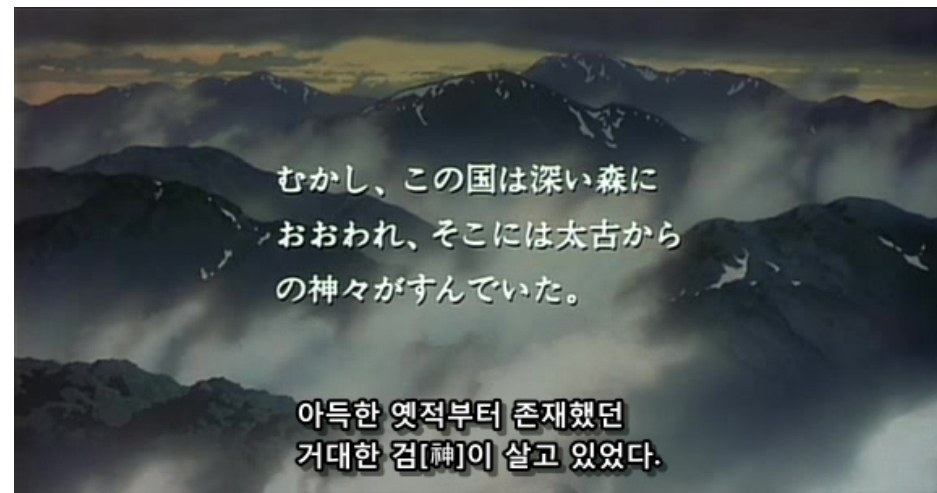
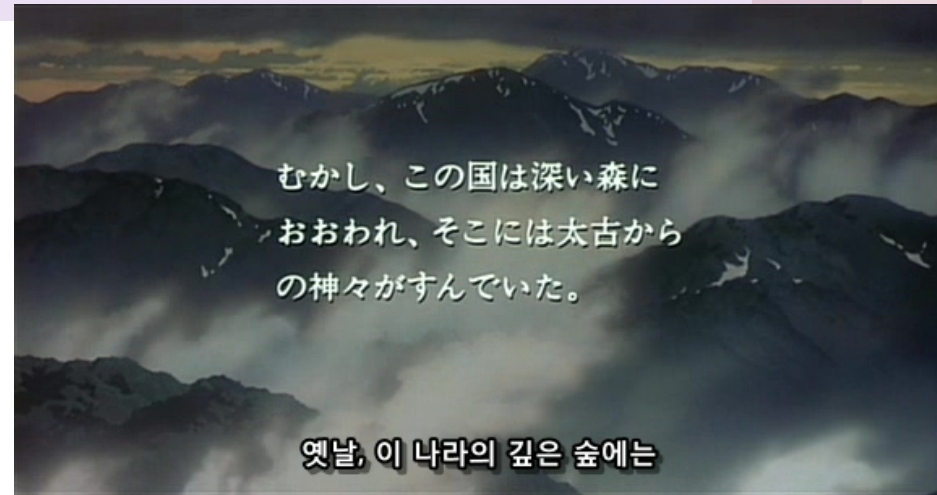
- ▶ 이나리 신: 벼의 생산과 풍요를 관장하는 농경신



▶ <모노노케 히메>의 숲

▶ 시시가미

- ▶ 인간 문명과 대립적인 (카오스) 창조력과 복원력
- ▶ 죽고 되사는 신(dying and rising god) 관념의 반영
 - ▶ 프레이저, <황금가지>



▶ 2. 깨끗함의 종교적 의미

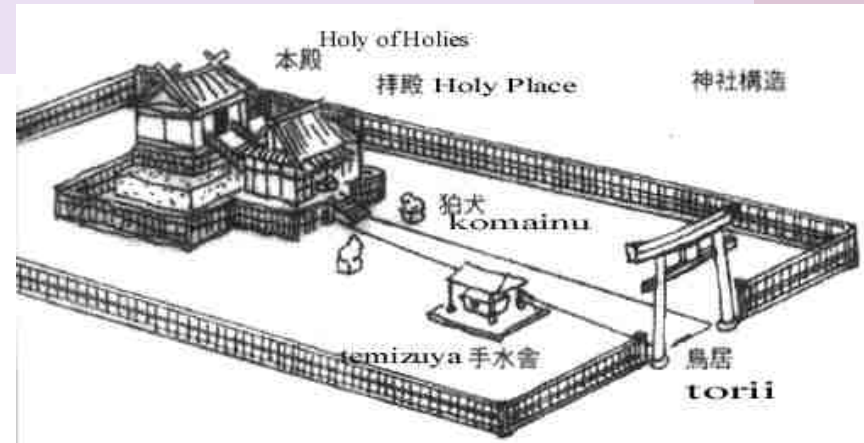
▶ 신들의 목욕탕이라는 상상력

- ▶ 일본 전체 신들을 불러내 욕조에 넣고 건강하게 한다는 시모츠키 축제에서 착안
- ▶ “일본의 신들은 분명히 지쳐 있을 것이라고 생각한다.”(미야자키 하야오)

▶ 일본 종교문화에서 깨끗함의 의미

▶ 목욕

- ▶ 케가레(부정)를 씻어버림
- ▶ 일상(케) → 일상의 쇠퇴(케가레) → 비일상(하라이/마츠리)
→ 일상



▶ 하라이[祓]

- ▶ 신에 가까이 갈 수 있도록 개인의 몸을 깨끗이 하는 준비 의식
 - ▶ 목욕재계齋戒의 의미와 비슷
 - ▶ 신사에서(참배 전에 데미즈야에서), 예배에 참석할 때, 축제를 시작할 때, 종교적 행렬에 나설 때
- ▶ 이자나기(황천 여행 직후) “아주 부정하고 더러운 나라에 다녀왔으므로 몸을 깨끗이 씻어 목욕재계 해야겠다.”
 - ▶ 왼쪽 눈을 씻자 태양의 여신 아마테라스가 나타남

▶ 종교 관념으로서의 깨끗함

▶ 깨끗함purity/더러움, 문화적으로 규정

▶ [메리 더글러스, <순수와 위험>]

▶ 오염 행위는 기존의 분류체계를 교란하는 사물/생각에 대한 혐오로부터 비롯

▶ 더러움은 “matter out of place”

▶ 한국 민간 신앙

▶ 깨끗함/부정不淨

▶ 깨끗한 상태로 신령과의 만남을 준비함

▶ 상갓집에서 일하고 나서 받는 ‘목욕비’

▶ 기독교의 성수대

▶ 교회 입구에 비치

▶ 이슬람교의 우도

▶ 예배를 드리기 전에 하는 세정식(물이나 모래로)

