

NHK드라마 「요시쓰네(義經)」에 나타난 영웅 서사구조의 원형과 변용

-조셉 캠벨의 영웅서사를 중심으로-

Archetype and Adaptation of the Heroic Narrative Structure

in NHK Drama Yoshitune

Focused on Hero's Journey by Joseph Campbell

최정은

중앙대학교 일어일문학과

Jung-Eun Choi(momo0515@paran.com)

요약

영웅은 TV드라마의 오랜 소재이다. TV드라마 속에서의 역사적 영웅은 대중의 욕망에 대한 대리자이자 그것의 집약체로서 기능하는데, 특정 시기 드라마가 형상화 해내는 영웅의 모습과 그것을 환영하는 시청자 간의 소통은 당대 대중의식을 가늠할 수 있는 장치가 되기도 한다. 본 연구는 오늘날 각종 문화 영역에서 환영받고 있는 일본의 역사적 영웅 '요시쓰네'를 주인공으로 한 드라마를 영웅의 서사연구, 스토리 분석에 있어서 중요한 위치를 차지하고 있는 조셉 캠벨의 17가지 영웅 서사 단계를 토대로 분석하여 원형과 변용을 알아보았다.

드라마는 캠벨의 17단계 중 11가지 단계를 적용하고, 2가지단계의 생략과 4가지단계의 변형을 보여주며, 대중문화 콘텐츠로 재탄생하기 위해서는 일정한 선택과 변형이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 미나모토 요시쓰네 | 조셉 캠벨 | 영웅서사 | 드라마 | 원형과 변용 |

Abstract

The hero is in the TV drama's long. TV drama Heroes historical blip on the public's desire to delegate to the body and its functions as an intensive, which have a specific period drama that soars like a hero's welcome and it is the communication between the viewer a sense of contemporary popular devices that can be separated. This study today, the various cultural areas which are becoming popular in Japan's historical hero 'Yoshitune' a heroic drama, the hero's narrative research stories In the analysis occupies an important place in the Joseph Campbell's 17 steps of heroic narrative, based on analysis archetype and adaptation.

Campbell, 11 of the 17 stage dramas to apply different levels, and the omission of two steps, and shows a variation of the four stages, in order to relaunch the popular culture as the content selection and a constant strain was able to find out that you need.

■ keyword : | Minamoto Yoshitune | Joseph Campbell | Hero's Narrative | Drama | Archetype and Adaptation |

I. 서론

1. 연구의 배경

역사적 영웅은 TV드라마의 오랜 소재이다. 영웅은 대중의 욕망에 대한 대리자이자 그것의 집약체로서 기능하는데, 특정 시기 드라마가 형상화해내는 영웅의 모습과 그것을 환영하는 시청자 간의 소통은 당대 대중의식을 가늠할 수 있는 장치가 되기도 한다. 이렇듯, 각종 문화영역에서 환영 받고 있는 영웅이야기는 TV드라마 뿐 아니라, 영화, 애니메이션, 온라인게임 등으로 재탄생되거나 새롭게 개발된 콘텐츠의 원천이 되고 있다. 과거의 역사적 영웅이야기가 21세기 각광 받는 이유로 조셉 캠벨은 응을 원용하면서 신화, 민담 등에서 발견되는 무수한 ‘영웅스토리’는 주체 성장과정의 집단 무의식은 반영한다고 말한다[1]. 즉 모든 개인의 주체화 과정을 반영하고 있는 이야기가 바로 ‘영웅스토리’라는 것이다. 따라서 영웅의 이야기는 단순한 그들의 이야기가 아니라 ‘나’와 ‘우리’의 보편적인 성장스토리의 일부이며, 인간의 무의식을 사로잡는 이야기이기 때문이다. ‘영웅의 스토리텔링’이 이처럼 많은 시대를 뛰어넘어 디지털 시대의 콘텐츠를 사로잡는 이유도 ‘영웅의 스토리’는 그것을 향유하는 사람에게 주체의 동일화를 심리적으로 요구하기 때문이라고 볼 수 있다[2]. 일본의 역사적 영웅 이야기를 소재로 하고 있는 대표적인 드라마로 NHK의 대하드라마를 들 수 있다. 1963년부터 매년 방영되어 2012년 현재까지 51번째 드라마가 방영되고 있다[3]. 일본 NHK대하드라마는 49년 넘게 이어오면서 지속적으로 높은 시청률을 보이고 있는데, 그 이유는 시대가 필요로 하는 인간상을 골라 재조명하고 역사적 영웅을 통해 미래를 열어갈 메시지를 전하는 역할을 했기 때문이다. 대표적인 예로 1960~70년대의 도요토미 히데요시(豊臣秀吉)는 출세가도를 돌진하는 성공자로 그려지고 있는데 이는 도쿄 올림픽 직후의 고도성장기이며 당시 내각총리대신이었던 다나카 가쿠에(田中角榮)가 농민 자체에서 내각총리대신에 까지 출세 하였던 사회적 분위기가 반영된 것이다[4]. 2010년에 방영된 ‘료마덴(龍馬傳)’의 스즈키 케이(鈴木慶) 책임 프로듀서는 사카모도 료마(坂本龍馬)라는 역사적 영웅을

통해 “소외와 격차문제로 발언권이 날로 약해지는 청년들에게 나도 한 시대를 움직이게 할 수 있다”는 메시지를 전하고 싶어 기획하였다고 말했다. 드라마 ‘龍馬傳’은 20.3%라는 평균 시청률로 ‘료마뽀’를 일으켰다. 2012년 현재까지 방영된 대하드라마의 소재를 살펴보면 전국시대(戰國時代)를 비롯해 헤이안(平安), 가마쿠라(鎌倉), 무로마치(室町), 메이지유신(明治維新) 등 시대를 풍미했던 영웅의 일대기를 그린 것이 대부분이다.

본고에서 다루고 있는 영웅 ‘미나모토 요시쓰네(源義經, 1159~1189)’는 헤이안 시대말기, 가마쿠라 시대 초기의 무장으로 신출귀몰한 전술과 뛰어난 무예로 헤이케(平家)군을 전멸시키고, 가마쿠라막부 개국에 지대한 공을 세웠다. 그러나 막부 최고 권력자인 형 요리토모(頼朝)와의 반목으로 쫓기는 신세가 되어 1189년 당시 31세의 젊은 나이로 자결하며 생을 마감하는 비운의 영웅이다. 일본의 역사적 격동기인 겐페이시대(源·平時代)에 등장한 요시쓰네는 전투마다 기발한 전술로서 승리를 이끌어낸 초인적인 무장의 이미지와 신정권 수립의 최대공로자임에도 정권이 수립되자마자 말살되는 나약한 비극적 귀공자의 이미지가 있다.

일본에서는 약자나 패자(敗者)에게 동정하고 편드는 또는 그러한 심리 상태를 의미하는 ‘호간비이키(判官びいき)’라는 단어가 있다. 여기서 ‘호간(判官)’이란 요시쓰네의 직책을 말하며 비극적인 영웅 요시쓰네에게 동정하는 마음에서 발견되어 만들어진 단어이다. 재능이 있으면서도 재능을 펼치지 못하고 박명현 인물에 대한 동정과 약자 편들기의 심성을 나타내는 ‘호간비이키’는 일본의 대표적인 국민적 성향을 대변하는 정서로, 일본인의 요시쓰네에 대한 각별한 애정과 인기의 반영이라고 말할 수 있다.

요시쓰네에 대한 인기와 사랑은 각 시대를 대표하는 일본 전통 예능의 주요 소재로 등장하고 있다. 중세 노(能)에서는 200여 편의 작품 중 70여 편이 요시쓰네를 소재로 한 작품이며, 인형이 등장하는 닌교조루리(人形浄瑠璃)의 명칭은 요시쓰네 이야기로부터 발생되었다고 한다. 또한 가부키(歌舞伎)의 인기 레퍼토리인 아타카(安宅), 요시쓰네 센봉자쿠라(義経千本櫻) 등에도 등장한다. 이러한 현상은 현재까지 이어져 영화, 드라마,

게임, 만화 등 각종 문화 콘텐츠 안에서 활발하게 재 생산되고 있다.

2007년 3월 니혼TV에서 방영된 ‘일본국민들에게 사랑받는 영웅100인’에서 요시쓰네는 5위에 랭크되었고, 2011년 NHK 대하드라마 50주년을 기념해서 실시한 ‘다시보고 싶은 대하드라마 속 영웅’ 앙케이트에서는 총 투표 129,690 중 20,867표로 1위를 기록하며, 일본인에게 가장 사랑받고 있는 역사 속 영웅 중 한 사람이다[5].

이와 같이 역사적 영웅 요시쓰네가 각 장르와 매체에서 끊임없이 재생산되고 사랑받는 요인으로는 요시쓰네를 통해 각 시대마다 대중의 취향에 따른 변화를 수용하며, 요시쓰네를 타자화하거나 때로는 동일시로 국민적 심성을 대변하고 있기 때문으로 평가되고 있다[6].

2. 선행 연구 검토 및 문제제기

일본 국회도서관에서 요시쓰네와 관련된 논문을 검색하여 보면 100여 편에 달하며, 그 연구 분야도 문학, 역사, 고전예능, 우키요에(浮世繪), 영웅전설, 게임 등 최근까지 활발하게 다각도로 연구되며, 일본 문화와 예술적 측면에서 중요한 위치를 차지하고 있다.

위와 같이 일본에서는 한사람의 역사적 영웅을 활용한 OSMU의 사례가 활발하게 진행되고 있다. 요시쓰네 또한 이러한 측면에서 다양한 문화콘텐츠 안에서 재생산되며, 재현되고 있는 대표적인 영웅이다.

이에 반해, 국내의 일본 중세 연구는 정치, 역사적 측면에서 극히 단편적인 연구에 그치고 있는 가운데 요시쓰네 연구 역시 미비한 상태이다. 장영철(1999)은 요시쓰네 일대기를 다룬 문학 작품을 분석하였다. 김충영(2009)은 고전 예능 노(能)에서의 요시쓰네상(像)을 연구하였다. 요시쓰네가 등장하는 고전예능과 영화를 비교 분석한 이시준(2011)과 요시쓰네 전설의 역사성을 검토한 정하미(2010)의 연구가 있다. 국내 연구에서는 주로 고전 예능과 고전문학 작품에 한정되어 요시쓰네 이미지나 그의 과판 만장한 인생 역정을 분석하여 ‘호간비키키’의 심리에 대한 연구 이외에는 관심이 확산되지 못하고 있는 실정으로, 현대 문화콘텐츠에서 재생산되고 있는 작품을 분석한 경우는 찾아보기 어렵다.

이에 본 논문에서는 2005년에 방영된 요시쓰네가 주

인공으로 등장하는 NHK 대하드라마 「요시쓰네(義經)」의 서사적 특징을 살펴보고자 한다. 분석방법으로는 영웅서사 스토리분석 중 일반적으로 많이 논의되고 있는 조셉 캠벨의 영웅서사를 기준으로 분석하고자 한다. 조셉 캠벨은 영웅서사의 패턴과 유형을 분류하고 정의했다. 그가 제시한 영웅서사 구조의 원형이 영웅 스토리의 창작과 분석에 커다란 영향력을 미치고 있으며, 문화콘텐츠의 스토리를 분석할 때도 캠벨의 논리를 활용하는 경우가 많다.

본 논문에서는 이 드라마를 조셉 캠벨의 영웅서사 구조에 적용시켜 나타나는 전용성과 변용된 점을 알아보고, 이를 통해 NHK 대하드라마 「요시쓰네(義經)」의 서사적 특징도 고찰해보고자 한다.

II. 조셉 캠벨의 영웅서사

1. 조셉 캠벨에 대한 선행연구 경향

신화학자 조셉 캠벨은 신화 연구 뿐 만 아니라 영웅서사 연구, 스토리창작 이론에서도 매우 중요한 위치를 차지하고 있다[7]. 조셉 캠벨은 『천의 얼굴을 가진 영웅』이란 책을 통해 신화와 전설에서 보편적으로 등장하는 패턴과 유형을 분류하고, 어떤 단계를 거쳐 영웅으로 탄생하는지에 대해 밝히고 있다. 영웅 신화의 구조는 원천 소스로서, 스토리 창작에 활용할 수 있다. 실제로 영화 <스타워즈>시리즈를 만든 조지 루카스는 자신의 스토리 창작에 가장 큰 영향을 준 이론으로 조셉 캠벨의 『천의 얼굴을 가진 영웅』이라고 밝히고 있다[8]. 캠벨의 이론을 스토리텔링의 차원으로 좁혀 실용화한 사람은 크리스토퍼 보글러이다. 그의 저서인 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』는 실제 허리우드 영화제작이나 드라마 제작의 자문 등에 활용되고 있다[9].

따라서 문화콘텐츠의 영웅 스토리를 분석할 때에 캠벨의 이론을 활용하는 경우가 많다. 드라마의 경우 김태연(2007), 안숙현(2011)이 대표적이고, 애니메이션의 경우로는 현은령(2008)등이 있다. 특히, 게임스토리텔링의 분석이나 모델화 연구에서 캠벨의 영웅 신화가 원

용되곤 한다. 이와 관련해서는 배주영·최영미(2006), 노창현·이완복(2006)을 들 수 있다[10].

위의 연구에서는 캠벨의 ‘영웅의 모험’에 등장하는 17단계를 실용적 접근이 용이한 크리스토퍼 보글러의 관점에서 분석한 12단계를 이용하는 경우가 일반적이었다. 특히, 게임에서는 매체의 성격상 중요한 과정은 게임을 하는 입문단계에 해당하고, 귀환 과정은 플레이어가 게임을 끝내는 순간이므로 중요한 단계가 아니다. 이러한 이유로 캠벨의 귀환 과정을 생략하거나 변형시켜 스토리텔링에 적합하게 12단계로 재정립한 보글러의 관점에서 분석하는 경향이 나타나고 있다.

본 논문에서는 요시쓰네가 형에게 쫓겨 도망자 신세로 여정이 다시 시작되는 귀환과정이 서사의 중요한 특징으로 작용하기 때문에 『천의 얼굴을 가진 영웅』에서 쓰여진 캠벨의 17단계를 그대로 적용시켜 분석하기로 한다. 본 논문이 외에 이자혜·김미진(2008) 경우에는 영화의 스토리텔링의 특성과 게임의 스토리텔링의 특성을 비교하기 위해 캠벨의 17가지 단계를 분석 기준으로 하고 배경이 되는 상황을 추가하여 18단계를 토대로 분석하고 있다[11].

2. 캠벨 영웅 서사의 기본구조

캠벨의 영웅의 모험에 등장하는 캠벨은 인간이 인간으로 태어나 사회를 구성하고 시련을 극복하면서 살아갈 가치를 지니는 인간으로 성장하기 위한 과정이 신화에 녹아있다고 보았다. 따라서 신화의 핵심은 고통과 시련 속에서도 인간으로 살아가는 힘을 주는 ‘재생의 삶’을 가르쳐 주는 데 있다고 주장한다. 캠벨은 근원적으로 신화의 목적은 같기 때문에 ‘신화는 어느 곳에서 채집된 것이든 그 다양한 의상 아래로는 똑같은 얼굴’을 하고 있다고 한다. 그 기본적인 구조를 17단계로 진행되는 영웅의 모험담으로 정리했다. 영웅이 치르는 신화적 모험의 표준궤도는 통과제외에 나타난 양식인 출발, 입문, 귀환의 이야기이다. 영웅이 일상의 세계에서 초자연적인 경의의 세계로 떠나며 엄청난 세력과 만나게 된다. 그리고 신비스러운 모험에서 결정적인 승리를 거두고 동료에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실 세계로 돌아오는 삼 단계 패턴으로 이루어진다. 캠벨의

영웅서사는 대중문화 콘텐츠 안에서 재미와 효과를 위해 단계의 선택과 생략, 개별 스토리의 세부적인 차이와 색다른 사건 등이 더해지며 다양한 변용 양상을 도출하며, 문화콘텐츠 안에서 스토리텔링의 근간을 이루며 유용하게 사용되어지고 있다.

표 1. 캠벨의 영웅서사 단계

구분	단계	내용
출발	1	모험에의 소명
	2	소명예의 거부
	3	초자연적인 조력
	4	첫 관문의 통과
	5	고래의 배
입문	6	시련의 길
	7	여신과의 만남
	8	유혹자로서의 여성
	9	아버지와의 회해
	10	신격화
	11	궁극적인 흥익(弘益)
귀환	12	귀환의 거부
	13	불가사의한 도주
	14	외부로부터의 구조
	15	회귀관문의 통과
	16	두 세계의 주인
	17	살기 위한 자유

III. 캠벨에 대입해 본 대하드라마

「요시쓰네(義經)」의 서사구조분석

2005년에 방영된 NHK대하드라마 「요시쓰네(義經)」는 NHK 대하드라마의 44번째 작품이다. 요시쓰네가 NHK 대하드라마의 주인공으로 등장한 것은 1966년 이후 두 번째이다.

1. 1장 출발

드라마 「요시쓰네(義經)」에서는 캠벨의 첫 단계인 ‘출발’의 다섯 과정을 충실히 반영하고 있다. 캠벨의 각 과정을 드라마에서 살펴보면 다음과 같이 나타나고 있다.

1.1 1단계 모험에의 소명

자신의 출생과 가문에 대해 알지 못한 채 일상의 나날을 보내고 있는 어린 요시쓰네는 어머니의 곁을 떠나

쿠라마의 절로 들어가게 된다. 그러던 중 겐지 가문의 유키이에(行家)로부터 자신의 출신을 알게 되고, 헤이케 타도의 소명을 듣게 된다.

1.2 2단계 소명의 거부

자신이 아버지라고 여겼던 기요모리(清盛)가 친아버지를 죽인 사실을 알고 괴로워하며, 소명을 거부한다.

1.3 3단계 초자연적인 조력

자신의 출신가문에 대해 갈등의 나날을 보내던 요시쓰네에게 초자연적인 조력자, 귀일법안(鬼一法眼)이 나타난다. 그로부터 비밀병법을 받아 익히고, 덴구(天狗)와의 무술수행을 통해 영웅으로서의 초인적인 자질을 갖추게 된다.

캠벨 신화에 따르면 이때 조력자는 대체로 노파나 노인의 모습으로 나타난다. 그것은 인생에서 일정한 모험을 거친 사람들, 즉 삶을 살아낸 사람들이야말로 조력자로서의 능력을 가지게 된다는 인류의 보편적 발상이 반영된 결과이기 때문이다. 본 드라마에서도 귀일법안은 백발의 노인으로서 등장하며, 운명을 받아들이라고 조언한다. 이에 요시쓰네는 헤이케 타도라는 자신의 소명을 받아들이고, 오슈로의 모험 길에 오르게 된다.

1.4 4단계 첫 관문의 통과

아버지가 전사한 곳에서 원복(元服)하면서, 이전의 이름을 버리고 구로 요시쓰네(九郎義經)로 다시 태어난다. 평생의 가신(조력자)인 벤케이(弁慶)와 이세노사부로(伊勢三郎), 스루가노지리(駿河次郎)등을 만나게 되고, 산적을 물리치며 첫 관문을 통과하게 된다.

1.5 5단계 고래의 배

새로운 탄생을 위해 자궁과도 같은 고래의 배에 갇히는 첫 시련을 겪는다.

오슈에 도착하여 사슴사냥 중 행방불명된 야스히라(泰衡)를 구조하기 위해 나서다 깊은 산 속에서 길을 잃고, 위협에 처하게 되나(고래의 배), 용기와 기지를 발휘해 살아나며 진정한 무사임을 인정받는다.

2. 2장 입문

2.1 6단계 시련의 길

‘육신의 정’을 그리워하며, 형 요리토모(頼朝)의 거병 소식을 듣고 오로지 형을 도우려는 일념으로 그동안 지내던 히라이즈미를 떠나 형과 대면하게 되나, 요리토모(頼朝)는 동생으로 생각하지 않고, 가신 취급을 하며, 자신의 말을 끝게 하는 등 여러 가지 시련을 겪게 한다.

2.2 7단계 여신과의 만남

드라마에서의 여신은 모성의 근원인 어머니로 그려지고 있다. 어린 시절 어머니의 곁을 떠나 가족의 정을 갈구하는 요시쓰네를 모성의 사랑으로 구원한다. 또한 29회 ‘어머니의 유언’에서는 곧은 요시쓰네 성품을 걱정하며, 음모와 계략이 들끓는 세상이니, 곁과 속을 꿰뚫어보고 모든 것을 잘 살피라고 조언하며 삶을 살아가는 지혜를 제시한다.

2.3 8단계 유혹자로서의 여성

이 단계 또한 ‘유혹자로서의 여성’ 요소가 생략되고, 이를 대신해 조건 없는 기다림과 만남의 지고지순한 사랑의 여인 시즈카(靜)가 등장하며 변용된 여성의 모습으로 나타나고 있다.

2.4 9단계 아버지와의 화해

‘아버지와의 화해’ 요소는 드라마에서는 생략된다. 이는 요시쓰네가 태어난 헤이지(平治)원년, 1159년에 아버지가 죽음을 당하므로, 아버지와의 화해 요소는 성립하고 있지 않다. 태어남과 동시에 맞이한 아버지의 죽음은 가족구성원의 부재를 영웅에게 경험하게 함으로써, 불완전하고, 결핍된 요소로서 영웅에 대한 동정심을 유발하게 만들고, 시청자는 영웅이 궁극적으로 완전함을 회복하기를 욕망하게 되는 장치로 ‘아버지’가 작용하고 있다.

2.5 10단계 신격화

이치노타니(一ノ谷) 전투를 비롯한 스펙터클한 전투 장면에서 뛰어난 무장으로서의 초인적인 활약상을 그리며, 영웅으로서 신격화하고 있다.

2.6 11단계 궁극적인 홍익(弘益)

오랜 전쟁을 종식시키고, 영웅이 지향하는 가치관인 ‘정이 넘치고 가족의 웃음소리가 끊이지 않는 평화로운 나라’ 라는 지향 가치를 제시하는 것으로 ‘궁극적인 홍익’ 은 축약되어 있다.

3. 3장 귀환

3.1 12단계 회귀의 거부

형 요리토모는 요시쓰네가 일상세계로 귀환하면, 그의 진장에서의 능력과 정이 많은 인간적인 매력, 상황과의 권력싸움 등에 이용될 것을 우려해서 일상세계로의 회귀를 금지 시킨다. 이에 요시쓰네는 눈물로 호소하고 결백을 맹세하나 거부당하고 암살자의 습격을 받게 된다.

3.2 13단계 불가사의한 도주

암살자의 습격을 받고, 신변의 위협을 느낀 요시쓰네 일행은 서둘러 서국으로 도주하기 시작한다. 서국으로 가던 중 풍랑을 만나고 헤이케(平家)의 도모모리(知盛)의 명령을 만나 배가 조난당한다.

3.3 14단계 외부로부터의 원조

서국으로 가던 중 배가 난파당하여 자신들과도 헤어지게 된 요시쓰네 일행을 쫓는 요리토모(賴朝)의 추격은 계속 된다. 요리토모(賴朝)의 명령을 받은 자들에게 공격당하며 위험에 처해 있는 데 초자연적인 조력자 귀일법안이 나타나 요시쓰네를 구해 준다.

3.4 15단계 회귀 관문의 통과

요시쓰네의 지향 이념을 펼칠 곳은 히라이즈미임을 인식하고 히라이즈미로 귀환하기 위해 아타카 관문을 통과하기로 결심한다.

관문을 통과하기 위해 야마부시복장으로 변장한 벤케이를 비롯한 자신들과 짐꾼으로 변장한 요시쓰네는 아타카의 관문지기 도가시(富樫) 앞에서 신문을 받는다.

짐꾼이 피리를 가진 것을 발견한 도가시가 요시쓰네 입을 주장하자, 벤케이(弁慶)는 피리를 훔쳤다고 요시

쓰네를 금강장으로 때리기 시작한다. 이를 지켜본 도가시(富樫)는 그들의 ‘의’에 감복하여 무사히 관문통과를 허락한다.

3.5 16단계 두 세계의 주인

가마쿠라에서도 히라이즈미에서도 받아들여지지 않고 영웅의 설 자리를 잃고 만다.

3.6 17단계 살기 위한 자유

야스히라의 공격으로 자신들이 차례로 죽음을 맞이하고, 요시쓰네는 31세의 젊은 나이로 자결한다.

드라마에서는 자결장면을 직접적으로 보여주지 않고, 하얀 물기둥이 솟구치고, 백마가 창공을 나는 영상으로 최후의 생사의 판단을 시청자의 몫으로 남겨 두며 열린 결말을 선택하고 있다.

IV. 대하드라마 「요시쓰네(義經)」에 나타난 영웅서사의 원형 사례

드라마 「요시쓰네(義經)」에서는 캠벨의 ‘출발’의 다섯 단계와 입문 ‘시련’의 6단계까지 원형을 충실히 반영하고 있다.

캠벨 신화에 따르면 3단계 ‘초자연적인 조력’에서 의 조력자는 대체로 노파나 노인의 모습으로 나타난다. 그것은 인생에서 일정한 모험을 거친 사람들, 즉 삶을 살아낸 사람들이야말로 조력자로서의 능력을 가지게 된다는 인류의 보편적 발상이 반영된 결과이기 때문이다. 본 드라마에서도 귀일법안(鬼一法眼)은 백발의 노인으로서 등장하며, 운명을 받아들이라고 조언하며, 영웅의 초인적 능력을 배양시켜 준다.

요시쓰네는 전쟁에서 승리의 주역으로 캠벨의 10단계 ‘신격화’가 이루어지며, 11단계의 ‘궁극적 홍익’인 평화로운 세상을 가져다준다.

형에게 쫓겨 도주하는 여정 과정인 13, 14, 15단계에서는 캠벨의 서사구조의 원형을 따르며, 시련의 절정을 최대한 유예하는 연출을 함으로써 시련의 과정을 상세화 한다. 이는 귀환단계의 ‘시련’을 구체화함으로써 요

시쓰네의 비극적인 운명에 대한 동정과 연민인 ‘호간 비이키’의 발현을 한 층 고조시키는 장치로 사용되고 있다. 또한 ‘출발’에 해당하는 드라마 초반에는 자신의 정체성에 대한 갈등을 지나치게 강조하는 스토리텔링 이어서 지루하고 답답한 분위기가 연출되었으나, 드라마의 후반부에 주요사건과 위기가 집중되면서 시청자에게 긴장감과 흥미를 유도하며 시선을 사로잡았다.

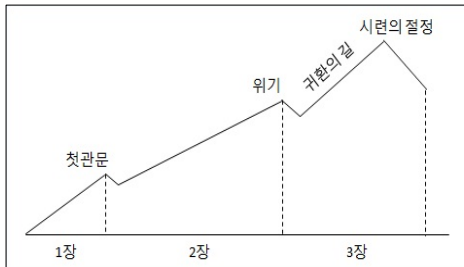


그림 1. 시련의 극적 정점

드라마 「요시쓰네(義經)」에서는 캠벨의 출발부분의 원형을 차용함으로써 익숙한 영웅스토리텔링을 전개하며 드라마 초반에 시청자들에게 거부감 없는 친근함을 확보할 수 있는 효과를 만들어 내고 있다.

V. 대하드라마 「요시쓰네(義經)」에 나타난 영웅서사의 변용 사례

1. 여성캐릭터 구현 방식

드라마에서는 캠벨의 7단계, 여신과의 만남과 8단계, 유혹자로서의 여성에 해당하는 부분에서 변용이 보여진다. 대하드라마 「요시쓰네(義經)」에서는 남성성에 기반을 둔 캠벨의 영웅서사에서 보여 지는 여성캐릭터의 이미지와는 변별적 차이를 보인다.

드라마 「요시쓰네(義經)」에는 많은 여성캐릭터가 등장하고 있다. 본고에서는 요시쓰네와 관련된 영웅서사 단계에 등장하는 캐릭터를 중심으로 논하고자 한다.

1.1 조력자로서 구원의 여성상

캠벨의 영웅서사에서는 여성 이미지는 여신이 선과

악을 통합한 조력자와 파괴자의 양면을 동시에 가지고 있는 존재인데 반하여, 드라마에서는 조력자와 파괴자의 이미지는 양분되어 나타난다.

대표적인 조력자로서 가족의 부재로 인해 ‘혈육의 정’을 그리워하는 요시쓰네를 사랑으로 구원하는 모성의 어머니와 지고지순한 한결같은 연인 시즈카이다.

총 49화의 드라마 중 8화 ‘결별’에서는 요시쓰네가 영웅으로서의 소명을 자각하고 여정을 떠나기 전 어머니와 재회한다. 태어남과 동시에 아버지를 여의고, 어머니와도 떨어져 지내며 ‘가족’은 영웅에게 가장 큰 내적 갈등이자 결핍 요소로써 작용하고 있다.

이러한 영웅이 어머니와의 만남을 통해 자식을 위해 자신의 인생을 포기한 어머니의 고충을 이해하게 된다. 어머니는 언제 만날지도 모르는 자식을 위해 손수 옷을 만들며, 하루도 잊은 날이 없다고 말한다. 이와 같은 어머니 말을 통해 영웅의 내적 갈등은 많은 부분 해소된다. 또한 어머니는 아버지의 유품을 전해 주고 요시쓰네가 한 번도 느낄 수 없었던 아버지와의 유대감을 형성시켜 준다. 드라마 29화 ‘어머니의 유언’에서는 교토의 조정과 형 요리토모 사이에서 힘든 나날을 보내고 있던 요시쓰네를 찾아와 용기를 북돋아주며 지혜롭게 처신하라고 조언한다. 어머니는 영웅의 결핍과 내적 갈등을 해소시켜주며 모성의 사랑으로 구원하는 중심인물로 위치하고 있다. 이는 한편으로는 시청자가 지니고 있는 ‘모성애의 향수’에 대한 욕망의 반영으로도 보여진다.

또한 8단계 ‘유혹자로서의 여성’은 드라마에서 기존의 유혹자, 성적 결합으로서의 여성의 요소가 생략된 반면, 한결 같은 사랑을 하는 여인을 등장시켜 현대사회에서 소원해지고 있는 가치관을 형상화하고 멜로스토리로 흥미와 감동을 시청자에게 주고 있다. 또한 가족이 시청하는 드라마의 방영시간 성격상 캠벨 단계의 ‘유혹자로서의 여성’과는 다른 변용이 일어난 것으로 보여진다.

연인인 시즈카는 드라마 5회에서 처음 등장하며, 쫓기는 요시쓰네에게 장옷을 빌려주며 위기에서 구해준다. 이후 드라마 전편에 등장하며 요시쓰네를 향해 한결같은 사랑과 조력을 형상화하고 있다. 드라마 16화

‘시련의 시절’에서, 요시쓰네는 동생으로 인정받지 못한 채 형의 말을 끄는 수모를 당한다. 차가운 형의 행동으로 시련의 나날을 보내고 있는 요시쓰네를 따뜻하게 맞이하며, 영웅에게 가정의 안락함을 느낄 수 있게 한다. 이로 인해 요시쓰네는 연인과 가신들과 함께 가족의 유대감이 형성되어 가족의 부재로 인한 결핍으로부터 구원한다.

어머니와 연인 시즈카는 남성을 중심으로 하는 영웅 서사의 주변인물에 해당하며, 지고지순한 여성 캐릭터이나, 영웅의 결핍요소를 채워주며 영웅을 구원하는 조력자로 등장하고 있다.

1.2 능동적 여성상

드라마 「요시쓰네(義經)」에서 능동적이고 강인한 여성캐릭터의 정점은 형 요리토모의 아내인 호조 마사코(北條政子)이다. 영웅서사의 대부분은 남성 영웅의 승리에 따른 권력에 대한 욕망을 중심으로 전개된다. 그러나 드라마 「요시쓰네(義經)」에서는 가마쿠라 막부를 성립한 요리토모보다 권력에 대한 강한 욕망을 드러내며, 요리토모와 동등한 입장에서 발언하는 능동적인 인물로 형상화되고 있다. 호조 마사코는 직접 말을 타거나, 전투복을 입은 남성적 이미지로 나타나고 있다. 또한 드라마 42화 ‘가마쿠라의 음모’에서는 정권수립의 걸림돌이 되는 요시쓰네를 처단하라고 요리토모를 몰아세우며 강한 여성 지도자로 그려지고 있다. 이는 호조 마사코를 남편을 출세시키기 위한 부인으로서의 역할에 머무는 것이 아니라, 자신이 직접 정치에 참여하여, 지향가치를 실현하려는 능동적인 발언의 주체로 나타나고 있다. 강하고 능동적인 여성 지도자 캐릭터는 현대 문화흐름에서 강조되고 있는 특징 중 하나인 강인하고, 능동적인 현대사회 여성상의 적극적인 반영으로 보여 진다.

2. 공간의 성격화

드라마 「요시쓰네(義經)」에서의 갈등은 뚜렷한 악인의 등장하며 선, 악의 이분법적 대립이 아닌 요시쓰네와 형 요리토모(頼朝)가 지향하는 가치, ‘情’과‘理’의 대립과 갈등을 중심축으로 다원적인 가치관을 제시하

고 있다.

각 인물이 추구하는 지향가치를 공간을 중심으로 선명하게 나타내며 공간에 성격화를 부여하고 있다. 박기수(2006)에 의하면 대조되거나 서로 차이나는 2, 3 공간을 제한적으로 제시하고 이것들을 뚜렷하게 차별화시킴으로서 각 공간이 지향하는 성격을 드러내는 형식을 ‘공간의 성격화’라 말하고 있다.

드라마에서는 크게 세 공간을 중심으로 이야기가 전개되고 있다.

- ① 교토(京都)- 왕실조정과 헤이케가 살고 있는 구 권력의중심
- ② 가마쿠라(鎌倉)- 형 요리토모가 ‘理’를 통해 무사들을 규합하여 세력을 넓어가는 신 권력의 중심지
- ③ 히라이즈미(平泉)- 요시쓰네가 ‘情’을 기반으로 전쟁이 없는 지향가치를 추구하려는 이상향

요시쓰네에게 있어서 ①, ② 공간은 영웅이 전쟁에서 승리하여 귀환할 일상세계이다.

요시쓰네는 헤이케를 전멸하고 전쟁에 승리하여 귀환하려하나, ‘理’를 중요시여기는 ②의 공간 가마쿠라에서는 ‘情’을 중요시하는 요시쓰네를 거부한다.

드라마 38화 ‘먼 곳 가마쿠라’와 39화 ‘눈물의 고시코 에쵸’를 통해 가마쿠라가 눈앞에 있으나 입성을 허락받지 못하고 발걸음을 돌려야 하는 안타까운 상황을 그리고 있다. 그리하여 ①의 교토로 귀환하려하나, 이미 교토에서도 가마쿠라와의 관계를 걱정하며 등을 돌리며 거부한다.

교토, 가마쿠라로 대변되는 일상세계의 공간으로부터 귀환을 거부당하고, 도망자의 신분으로 떠돌다 이향에서 죽음을 맞이하게 된다. 이러한 비 순환 구조가 캠프 서사와 가장 큰 차별적 요소로 작용하고 있다.

와카우타모리 타로(和歌森太郎)는 요시쓰네가 귀한 신분의 자제(貴種)이자, 용감한 무장으로 전쟁을 승리로 이끄는 최대공로자임에도 전쟁이 끝나자 권력에 희생되어 유랑하는 비운의 귀공자로 몰락하는 그 점이 일본인이 요시쓰네에 대한 호간비키키의 심성을 발현하는 최대 이유로 밝히고 있다.

이러한 상반된 요시쓰네의 이미지가 각 시대와 회상하는 사람의 입장에 따라 공감과 동정으로 신화화되어

각종 콘텐츠 안에서 재생산되고 있다.

3. 귀종유리담을 차용한 비순환 구조

3장, ‘귀환’에서 캠벨의 영웅은 임무를 수행하고 일상 세계로 귀환하는 모험을 치러야 한다. 때로는 영웅 자신이 종종 일상세계로의 회귀를 거부하는 경우가 있다. 그러나 드라마의 12단계에서는 영웅이 외부로 부터 회귀를 금지 당하며, 비극적인 운명과 함께 힘든 시련의 여정이 기다리고 있다.

12단계에서 외부로부터의 압력으로 영웅의 귀환이 이루어지지 않는 것으로 인해 16, 17단계에서 캠벨의 서사구조와 가장 큰 변용이 나타나고 있다.

캠벨의 영웅이 승리의 전리품을 가지고 일상세계로의 귀환을 이루어지는 순환구조를 보이고 있는 반면, 비운의 영웅은 일상세계로의 귀환을 이루지 못한 채 이향에서 죽음을 맞이하는 비 순환구조로 이루어지고 있다.

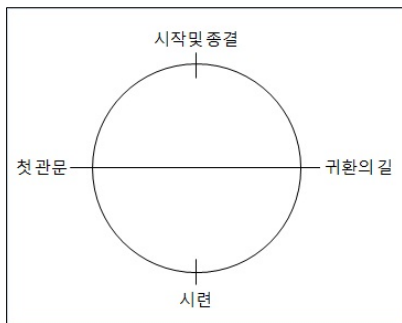


그림 2. 캠벨의 순환구조

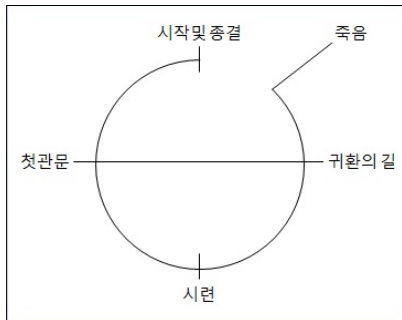


그림 3. 대하드라마 「요시쓰네」에서 나타나는 비순환구조

‘귀환’에 해당하는 부분에서 다시 시련이 시작되며,

방랑의 길을 떠나 일상 세계로 회귀하지 못한 채 타향에서 비극적인 죽음을 맞이하는 영웅서사의 전개는 캠벨 서사와 가장 큰 차이를 보이고 있다. 드라마 38회부터 나타나는 서사 전개는 존귀한 신분의 귀족이나 왕자가 무언가의 죄를 짓고 힘든 고난의 방랑길을 떠돌다 타향에서 비극적인 죽음을 맞이한다는 ‘귀종유리담(貴種流離譚)’의 보편적인 서사 패턴이다.

위의 분석을 통해 대하드라마 「요시쓰네(義經)」의 서사 구조의 특성은 캠벨의 영웅서사의 전형성을 따르면서도 일본인이 익히 향유하고 좋아하는 비극적인 영웅스토리인 ‘귀종유리담(貴種流離譚)’의 서사전개를 차용하고 있다. ‘귀종유리담(貴種流離譚)’의 차용은 비운의 영웅에 대한 동정과 편들기의 심리인 ‘호간비이키’의 심성을 고조시키는 요소로 작용하고 있다. 또한 입문, 출발 단계의 여정에서, 시련이 거듭될수록 강하게 성장하는 초인적인 영웅의 모습과 후반부의 귀환에서 이루어지는 여정에서는 고난이 거듭될수록 점점 힘을 잃어가며, 자신의 운명에 대해 고뇌하는 인간적인 영웅의 모습이 그려지고 있다. 이러한 요시쓰네의 이중적인 이미지가 대중의 공감을 자아내며 인물에 대한 동일시의 감정이입을 이끌고 있었다.

VI. 결론

본 논문에서는 역사적 영웅 미나모토 요시쓰네를 주인공으로 한 대하드라마 「요시쓰네(義經)」의 영웅서사 구조를 캠벨의 서양 영웅서사 구조와 비교 분석해 보았다. 드라마의 서사구조는 캠벨의 17단계 중 11가지 단계가 전형적으로 나타나고 있으며, 2가지 단계가 생략되고, 4가지 단계에서 변용을 보여주고 있다.

이상의 분석을 통하여 NHK 대하드라마 「요시쓰네(義經)」의 서사 특징은 캠벨 구조의 원형을 따르고 있는 부분에서는 서양 영웅의 스토리텔링과 유사한 전개를 나타내며, 시련을 통해 초인적인 강한 영웅으로 거듭나고 있었다. 이를 통해 성공한 모습에서 대리 만족의 동일시를 영웅에 기대어 구현하고자 하였다. 이에 비해 변용된 부분에서는 비극적 영웅서사인 ‘귀종유리

담(貴種流離譚)'의 전형적인 서사전개를 차용하며, 요시쓰네의 일생에 깊은 공감을 가지고, 일본인들의 심성을 호소하는 강한 힘으로 작용하고 있다.

또한 드라마의 열린 결말을 통해 최후 생사 판단을 시청자의 몫으로 남겨 두고 있다. 박명한 운명의 소용돌이 속에서 짧은 생을 마감한 요시쓰네의 비극적 삶은 대중의 기억 속에 생생하게 남게 됨으로써 불멸성을 획득하게 되어 부활한다고 말할 수 있다. 대중의 마음속에 부활한 영웅 요시쓰네를 통해 현 사회에 대한 자신들의 꿈과 불만을 이야기하고, 기대를 걸어 자신들이 품고 있던 울분을 해소하고 있었던 것이다. 더불어 드라마 전편에 가족의 정과 소중함을 지향가치로 내세우며, 현대인의 문화적 감수성과 욕망을 반영하고 있었다.

영웅 요시쓰네가 현재까지 끊임없이 각종 문화영역에서 재생산되는 가장 큰 요인으로는 영웅 요시쓰네의 초인적이고, 인간적인 이중적 이미지가 대중들에게 공감과 감동을 주고 있기 때문으로 여겨진다. 이와 더불어 불행한 그의 삶에 대한 진혼과 시간을 초월하여 기억하고 기념하고자하는 일본인의 요시쓰네에 대한 특별한 심성의 발현으로 보여 진다.

이 논문에서는 드라마에서 나타나는 요시쓰네 서사 구조를 캠벨의 이론으로 분석해 보았다. 각종 문화콘텐츠의 주역으로 자리 잡고 있는 요시쓰네를 각 매체별로 분석하여 도출되는 이미지 양상에 대한 고찰은 향후 과제로 남겨 놓고 있다.

어문 42집, 2008.

- [8] 조셉 캠벨, *신화의 힘*, 고려원, 1992.
- [9] 크리스토퍼 보글러, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무수우, 2005.
- [10] 배주영, 최영미, “게임에서의 ‘영웅 스토리텔링’ 모델화 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제4호, pp.109-116, 2006.
- [11] 이자혜, 김미진, “매체 상호간 공유 가능한 Story Value 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제12호, pp.230-238, 2008.

저 자 소 개

최 정 은(Jung-Eun Choi)

정희원



- 2005년 2월 : 중앙대학교 교육대학원 일어교육학과(석사)
- 2011년 8월 : 중앙대학교 일어일문학과 박사수료
- 2010년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 일본연구소 연구원

<관심분야> : 영웅서사, 매체별 상호 텍스트성, 문화이론

참 고 문 헌

- [1] 조셉 캠벨, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사, 2004.
- [2] 용 저, *인간과 상징, 열린책들*, 1996.
- [3] 大原誠, *NHK大河ドラマの 歲月*, NHK出版部, p.34, 1977.
- [4] 김문자, “일본 대하드라마에서 보이는 히데요시상”, *韓日關係史 研究*, 제35집, pp.53-54, 2008.
- [5] <https://www.nhk.or.jp/taiga/taiga50/enquete>
- [6] 島津久基, *義経伝説と文學*, 大學堂書店, 1977.
- [7] 최민성, “신화의 구조와 스토리텔링 모델”, 국제