

J. R. R. 톨킨의 『반지의 제왕』 :
신화 · 역사 · 판타지

연세대학교 대학원
영어영문학과
이 하 영

J. R. R. 톨킨의 『반지의 제왕』 :
신화 · 역사 · 판타지

지도 윤 민 우 교수

이 논문을 석사 학위논문으로 제출함

2004년 6월 일

연세대학교 대학원

영어영문학과

이 하 영

이하영의 석사 학위논문을 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

연세대학교 대학원

2004년 6월 일

감사의 글

『반지의 제왕』을 좋아한다는 이유 하나만으로 이 작품으로 논문을 쓰겠다고 결심한 후에도 여러 번 망설였던 기억이 납니다. 판타지 문학에 대한 국내의 연구는 아직 미미한 것이 현실이고, 판타지 또는 『반지의 제왕』에 대해서 따로 배운 적도 없기 때문에 ‘내가 과연 잘 해낼 수 있을 것인가’라는 의문이 머릿속에 가득했기 때문입니다. 게다가 국내에 『반지의 제왕』을 다룬 논문이 없다는 사실 역시 부담스러웠습니다. 그럼에도 불구하고 제가 좋아하는 작품이기 때문에 도전해보기로 결심하였습니다. 논문을 쓰면서 힘든 시간도 많았고 미개척 분야와도 같은 방대한 작품을 연구하기로 한 것이 조금은 후회스러울 때도 있었습니다. 그렇지만 많은 분들의 도움으로 마침내 저의 논문이 완성되었다는 사실이 무척 기쁩니다. 짧은 지면에 무한한 감사의 마음을 모두 담을 수는 없겠지만, 논문이 나오기까지 도움을 주신 고마운 모든 분들에게 감사의 말씀을 드리고 싶습니다.

먼저 언제나 멈추지 않고 나아갈 수 있는 힘을 주신 하나님께 감사드립니다. 또한 저를 믿고 논문 지도를 흔쾌히 허락해 주신 윤민우 선생님께 감사의 말씀을 전합니다. 부족한 저의 글을 항상 꼼꼼히 읽고 지도해주셨음은 물론, 아직 연구가 많이 이루어지지 않은 작품을 연구하는 저에게 늘 잘할 수 있다는 자신감을 불어 넣어 주셨습니다. 많은 것들을 생각할 수 있도록 다양한 제안을 해주시고 격려해 주신 윤혜준 선생님, 제 글의 약점들을 짚어주시고 글이 좋은 방향으로 개선되도록 지도해주신 남기현 선생님께도 감사드립니다. 세 분께서 바쁘신 와중에도 따끔한 충고와 아낌없는 격려를 주신 덕분에 저의 논문이 탄생할 수 있었습니다. 2003년 1학기에 ‘영어논문작성법’ 수업을 들으면서 『반지의 제왕』으로 “Annotated Bibliography”를 작성하는 동안, 칭찬과 격려로 힘을 주셨던 William Ashline 선생님께 감사드립니다. 이 수업 덕분에 『반지의 제왕』으로 논문을 쓰겠다는 결심을 굳힐 수 있었습니다. 대학원 생활 내내 좋은 친구가 되어 준 진이는 논문을 쓰는 동안에도 언제나 저의 능력을 믿어 주었고 격려를 아끼지 않았습니다. 아름다운 5월의 신부가 된 진이가 언제나 행복하기를 바랍니다. 한 학기동안 함께 논문을 쓰

면서 서로에게 힘이 되었던 선희 언니, 지현, 윤경 언니, 준호 오빠, 현경, 순영, 화령이에게도 고마움을 전하고 싶습니다. 여러분과의 전화 통화는 논문을 떠올릴 때면 늘 생각이 날 것 같습니다. 논문을 쓰는 동안 자주 만나지 못해도 이해해주고 저의 건강을 염려해준 소중한 친구들, 효정, 덕양, 지연, 수혜, 기영, 태영, 보라, 숙현, 하연, 윤경, 우형, 진하, 수연, 지원, 나리, 은영, 효빈, 유진, 지숙언니, 소연언니에게도 고마움을 전합니다. 몇 달 동안 저의 모든 투정을 받아주고 격려해주신 미정언니에게도 감사드립니다. 저의 부탁을 본인의 일처럼 급하게 알아봐주고 늘 걱정해준 소화에게도 고맙다고 말하고 싶습니다. 온라인에서 말동무가 되어준 희예, 현경, 엘림, 미지, 유진, 근령도 큰 힘이 되었습니다. 좋은 논문이 나올 것이라고 믿고 격려해주신 모든 분들에게 감사드립니다. 지난 한 학기동안, 밤늦게까지 글을 쓸 때, 글이 잘 써지지 않을 때, 힘이 되어준 음악들, Suede, Hanson, Blur, Muse, Incubus, Keane 등 훌륭한 음악으로 저의 들도 없는 친구가 되어주고 영감을 준 좋아하는 밴드들, 특히 6월에 서울에서 잠시동안이나마 직접 만날 기회가 있었던 Taylor Hanson에게도 무한한 감사를 전합니다. 마지막으로 논문을 쓰는 동안 밤을 새는 저를 걱정해주시고, 짜증을 내도 다 참아주신 사랑하는 가족들에게 감사드립니다. 저를 믿고 응원해주신 아버지, 언제나 당신보다 저를 먼저 생각해주신 어머니, 해리 포터 시리즈를 좋아하는 귀여운 동생 하진이에게, 그리고 어릴 때 영어를 처음으로 가르쳐주셨고 제가 영문학을 공부하는 것을 그 누구보다도 기뻐하셨던, 가장 존경하는 외할아버지, 그리고 사랑하는 외할머니, 늘 잘해주시는 이모께 이 논문을 바칩니다.

2004년 7월

이 하 영

차 례

차 례	i
국문요약	iii
서 론	1
제 1장 로맨스와 서사시·신화와 역사	21
1.1. 로맨스·서사시: 초자연적 세계에서 인간의 역사로	21
1.2. 신화·역사: 신화의 현실화를 통한 역사 만들기	29
제 2장 반지의 유혹: 내면의 전쟁과 욕망	43
2.1. 내면의 전쟁·내면의 괴물	43
2.2. 반지: 힘에 대한 욕망	56
제 3장 현대로부터의 탈출·불확실한 희망	63
3.1. 탈출·회복·위안	63
3.2. 보장 없는 희망	77
결 론	89
참고문헌	96
영문요약	101

국문요약

J. R. R. 톨킨의 『반지의 제왕』 : 신화 · 역사 · 판타지

본 논문은 J. R. R. 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 『반지의 제왕(The Lord of the Rings)』이 중세의 문학으로부터 물려받은 유산과 함께 현대의 작품으로서 가지는 현대성을 분석하고, 현실에 존재하지 않는 환상의 세계를 다룬 이 작품이 현대의 독자들에게 어떤 방식으로 다가가는가에 관하여 논의한다. 작품의 배경이 되는 중간계의 제 3시대는 시기적으로는 인간의 본격적인 역사가 시작되기 이전의 신화의 세계를 상징하고 있지만, 톨킨은 작품의 주된 줄거리 이외에 각종 자료를 첨가함으로써 마치 실재했던 역사를 서술하는 듯한 느낌을 주하고자 노력하였다. 그러나 현대의 독자들은 중간계가 실재했던 세계가 아니라는 사실을 알고 있기 때문에 『반지의 제왕』은 그들에게 환상으로 다가갈 수 밖에 없다.

톨킨은 노르만 족의 침입과 더불어 영국이 상실했다고 생각한 앵글로색슨의 신화, 즉 영국인 고유의 신화를 회복하고자 하는 의도와 앵글로색슨어와 고대 영어를 연구하는 학자로서의 언어의 창조라는 개인적인 즐거움을 목적으로 중간계라는 세계를 창조하였다. 『반지의 제왕』에는 중세 문학을 대표하는 두 장르인 서사시와 로맨스의 요소가 공존한다. 작품은 초반에는 로맨스의 요소를 많이 드러내지만, 점차 ‘전쟁’과 ‘원정’을 주제로 하는 두 축으로 이야기가 진행되어 감에 따라 다양한 에피소드들이 합리적인 동기를 부여받는 서사시의 세계로 변화해간다.

또한 톨킨은 이야기의 주된 줄거리 외에 학문적 소재로 분류될 만한 방대한 양의 자료들을 수록함으로써, 경험적 일차 세계가 아닌, 이차 세계로서의 중간계를 통해 독자들이 이차적 믿음을 형성하도록 돕는다. 즉 이차 세계는 현실에 존재하지 않지만, 톨킨이 제시하는 자료들은 이차 세계가 작품 내에서 합리적으로 존재할 수 있는 바탕을 마련한다. 등장인물들이 끊임없이 스스로의 신화와 전설의 현실화를 경험하는 것과 마찬가지로, 독자는 톨킨의 글을 통해 신화와 전설의 현실화를 경험한다. 그러나 이것은 텍스트 내에 한정되는 것이며, 톨킨이 『반지의 제

왕』의 이야기를 마치 역사처럼 존재하도록 노력을 기울인 것은 자신의 이차 세계가 ‘내적 일관성’을 가짐으로써 독자의 이차적 믿음을 유발하기 위해서였다.

톨킨은 자신의 작품이 알레고리가 아님을 분명히 밝히면서도, 독자 개인의 경험에 대한 적용가능성을 인정한다. 톨킨이 묘사하는 악은 성 아우구스티누스의 개념에 기초하는 것으로, 실체가 없는 악, 즉 선의 결핍이라 할 수 있다. 이는 톨킨의 시대가 목격한 두 번의 대전을 통해 인류가 직면했던 현실에 대한 톨킨의 해석이기도 하다. 좋은 의도로 반지를 탐하는 인물조차 타락시키는 반지는 곧 권력을 상징한다. 절대권력은 절대적으로 부패한다. 그러므로 반지를 운반하는 프로도가 싸워야 하는 가장 큰 적은 그의 내부에 존재하는 반지에 대한 탐욕이다.

톨킨은 옛날이야기, 즉 판타지의 효과로 탈출, 회복, 위안을 언급한다. 그는 독자들이 부정적인 현실로부터 ‘탈출’하여 집을 찾아갈 수 있기를 원했다. 그에게 탈출은 잘못된 현실에 저항하는 일종의 수단이었다. 그가 묘사하는 세계는 디즈니의 만화영화가 묘사하는 이상적인 세계와는 거리가 멀다. 중간계는 종말론적 불안감이 떠나지 않는 세계이다. 심지어 어렵게 얻어진 평화와 행복조차 순간적이며 영원히 지속될 수 있는 것이 아니다. 결말에서 제시되는 행복과 희망은, 많은 인물들의 희생, 완전히 치유될 수 없는 상처, 또다른 사우론이 언제든 출몰할 가능성 등으로 얼룩진, 보장이 없는 일시적인 희망에 불과하다. 톨킨은 자신의 시대가 직면한 비관적인 현실을 분명히 인지하고 있었던 것이다. 톨킨은 신화가 진실이며, 그 이유는 그 신화가 내포하고 전달하는 가치들 때문이라고 믿었다. 그 가치들은 다름 아닌, 연민, 사랑, 희생 등 기독교가 중요하게 여기는 가치들과 함께, 개인보다는 공동체를, 산업화와 발전보다는 생태계와 자연과의 조화를 중시하는 삶 등으로 요약될 수 있다. 그러나 중간계는 경험적 세계가 아닌 환상적 이차 세계라는 치명적인 단점을 지닌다. 그럼에도 불구하고, 현대의 독자들이 능동적으로 환상 속에서 실제 세계에 유효한 어떤 의미를 찾는다면, 『반지의 제왕』은 톨킨의 바람대로 의미있는 문학의 영역에 속할 수 있는 여지를 얻게 될 것이다.

핵심되는 말: 신화, 역사, 판타지, 서사시, 로맨스, 이차 세계, 이차적 믿음, 탈출, 회복, 위안

서론

1950년대에 발표된 J. R. R. 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 『반지의 제왕(*The Lord of the Rings*)』 3부작은 세계적으로 큰 인기를 누리면서 판타지(fantasy)의 대표작으로 자리잡았다.¹⁾ 1996년 말에 영국의 서점 워터스톤(Waterstone's)과 BBC 채널 4(BBC Channel 4)의 프로그램인 『북 초이스(*Book Choice*)』는 공동으로 “당신이 가장 훌륭하다고 생각하는 20세기의 5개의 작품”으로 독자 설문조사를 실시하였고, 놀랍게도 26000명의 응답자 중 5000명 이상의 응답자가 가장 높은 순위의 작품으로 『반지의 제왕』을 꼽았으며, 『반지의 제왕』은 영국의 105개 지점 중 거의 모든 곳에서, 그리고 제임스 조이스(James Joyce)의 『율리시즈 (*Ulysses*)』가 1위를 차지한 웨일스를 제외한 모든 지역에서 1위를 차지하였다. 이 결과는 『반지의 제왕』을 폄하하던 수많은 전문 비평가들과 기자들 사이에서 일종의 분노에 가까운 반응을 이끌어냈지만, 이어서 실시된 『데일리 텔레그래프(*Daily Telegraph*)』의 조사와 텔레비전 프로그램인 『책벌레(*Bookworm*)』의 1997년 7월의 조사에서마저 같은 결과를 냄으로써, 『반지의 제왕』에 대한 영국인들의 사랑을 재확인시켜 주었다.²⁾ 작품이 발표된 직후, 『반지의 제왕』은 영국과 미국을 비롯한 여러 곳에서 소위 ‘컬트’로 불릴만한 열광적 지지를 얻어낸 바 있다. 톨킨을 비판하던 사람들은 그 현상이 곧 잦아들 것으로 예측했지만, 작품이 발표된 지 무려 반세기가 지난 20세기 후반에도 『반지의 제왕』은 수많은 독자들의 호응을 얻어내고 있었던 것이다.

『반지의 제왕』은 이후의 판타지 문학 대부분이 톨킨의 영향을 받았다고 해도 과언이 아닐 만큼, 판타지가 대중문화의 큰 부분으로서 자리를 잡는 데 큰 역할을 하였다. 그러나 주목할 만한 사실은, 톨킨을 모방하여 중간계(Middle-earth)

1) 『반지의 제왕』이라는 제목의 번역은 국내에서 일반화되어 통용되고 있는 것이므로 본 논문에서는 이를 따라 표기하기로 한다. 그러나 'Lord'를 '제왕'으로 번역한 것은 정확한 표현이라 할 수 없다. 이에 대해서는 결론에서 보다 자세히 논하기로 하겠다.

2) 조사 결과들은 T. A. 쉬피(T. A. Shippey)의 『J. R. R. 톨킨: 세기의 작가(*J. R. R. Tolkien: Author of the Century*)』의 머리말(Foreword)을 참고.

와 같은 가상의 세계를 창조하는 판타지들이 우후죽순으로 쏟아져 나오고 있지만, 톨킨이 창조해 낸 환상의 세계, 즉 중간계와 그 중간계의 여러 시대를 아우르는 방대한 역사와 다양한 종족들의 이야기에 필적할 만한 작품은 없다는 점이다. 특히 톨킨은 자신이 창조해낸 종족인 엘프(Elf)들의 언어를 위해 엘프어(Elvish)로 불리는 가상의 언어를 창조하여 작품 안에 삽입하기도 하였다. 이와 같은 언어, 문화, 종족, 역사를 아우르는 가상의 세계의 창조는 전무후무하다 할 수 있다. 또한 톨킨은 『반지의 제왕』의 작가인 동시에, 리즈 대학의 교수를 잠시 지내다가 옥스퍼드에서의 앵글로색슨어 교수로 발탁되고, 또 후에는 영어영문학부 교수로 재직했던 학자였다. 그는 리즈 대학 시절, E. V. 고든(E. V. Gordon)과 함께 『가웨인 경과 녹색의 기사(Sir Gawain and the Green Knight)』를 편집하여 1925년에 출판하였으며, 1936년에는 앵글로색슨의 고대시, 『베오울프(Beowulf)』에 관해 「『베오울프』: 비평가들과 괴물들("Beowulf: The Monsters and the Critics")」라는 논문을 발표한 바 있다. 톨킨은 앵글로색슨의 언어와 문학, 중세의 문학 뿐 아니라, 북유럽의 언어와 신화에도 큰 관심을 가지고 있었다. 학자로서의 그의 관심과 지식은 『반지의 제왕』을 비롯한 중간계의 이야기들의 창조에 지대한 영향을 미쳤고, 그 영향은 『반지의 제왕』을 매우 독특한 판타지로 만들었다.

톨킨은 중간계라는 세계를 창조하면서 그 세계의 자세한 역사는 물론, 고유의 문화와 역사를 가지는 다양한 종족을 창조하였고, 심지어 그들에게 서로 다른 언어까지 부여하였다. 『반지의 제왕』의 화자는 각종 역사적 자료를 분석하여 기존의 역사를 재구성하고 고대의 자료를 현대영어로 번역하는 듯한 태도를 취한다. 톨킨은 프롤로그와 부록의 자세한 설명을 통해 글을 읽는 독자들도 『반지의 제왕』이 중간계의 방대한 역사의 일부에 지나지 않으며, 『반지의 제왕』의 서사의 시간과 공간을 넘어서는 보다 광대한 역사와 지역의 존재를 깨달을 수 있도록 심혈을 기울였다. 이를 통해 톨킨은 가상의 세계인 중간계, 그리고 가상의 역사인 중간계의 역사에 ‘내적인 일관성’을 부여함으로써 경험적 “일차 세계(Primary World)”가 아닌 판타지로서의 『반지의 제왕』이 배경으로 하는 “이차 세계(Secondary World)”가 완전함을 얻을 수 있기를 바랐다.³⁾ 동시에 그는 중간계의 이야기들이, 11세기에 노르만 족의 잉글랜드 침략으로 사라진 앵글로색슨의 구전

신화들의 자리를 대신할 수 있기를 희망하였다. 즉 『반지의 제왕』은 톨킨이 창조한 엘프어의 배경이 되는 역사의 일부로서 창조된 동시에, 톨킨이 상실했다고 생각했던 ‘영국인을 위한 신화’가 되기 위해 쓰여졌던 것이다. 실제로 톨킨은 『반지의 제왕』의 한 독자에게 보내는 답장에서, 자신의 작업을, “영국인들에게 서사시의 전통을 회복시키고 영국인 고유의 신화를 제시하는 것”으로 언급한 바 있다 (Carpenter, *Letters* 231). 그러나 톨킨은 이 신화가 가상의 세계, 즉 “이차 세계”를 배경으로 하기 때문에 독자들이 그 세계에 대한 “이차적 믿음(Secondary Belief)”을 가질 수 있도록 하기 위해서는 매우 정교하고 특별한 기술이 필요하다고 보았다(“On Fairy-Stories” 70). 그리고 그 믿음을 양산해내기 위해, 이차 세계의 “현실의 내적 일관성(the inner consistency of reality)”(“On Fairy-Stories” 68)을 창조하기 위해, 본 이야기 뒤에 방대한 부록을 첨가하여 각종 자료와 연대기 등을 제시하는 등 노력을 기울였다. 이 노력을 통해 신화는 작품 속에서 역사로서 자리매김할 수 있는 여지를 얻는다. 물론 현대의 독자들은 톨킨이 서술하는 역사가 가상의 역사임을 인지하고 있지만, 역사를 서술하고 있다는 화자의 의식과 프롤로그와 부록을 포함하는 학술적 자료들은 독자들이 텍스트 내에서 신화의 역사를 경험할 수 있도록 한다.

『반지의 제왕』은 처음에는 톨킨의 처녀작이었던 『호빗(*The Hobbit*)』의 후속작으로서 기획되었다. 1937년 9월 21일 영국에서 어린이들을 겨냥하여 출간되어 베스트셀러가 되었던 『호빗』은 빌보 배긴스(Bilbo Baggins)라는 호빗이 마법사 간달프(Gandalf)와 드워프(Dwarf)들과 함께 용이 지키는 보물을 찾아 떠나는 모험 이야기로, 출간된 해의 크리스마스에 초판이 매진되어 서둘러 재판을 찍었으며, 곧 미국에서도 출간되어 비평가들의 호평을 받았다. 『호빗』의 편집자였던 스탠리 언윈(Stanley Unwin)은 많은 독자들이 호빗에 대한 이야기를 계속해서 듣고 싶어 할 것임을 확신하여 속편을 출판하기를 원하였다. 톨킨은 1937년 12월 19일, 속편

3) 톨킨이 「옛날이야기에 대하여(“On Fairy-Stories”)」에서 논의한 개념들, 준(準)창조(sub-creation), 일차 세계(Primary World), 이차 세계(Secondary World), 이차적 믿음(Secondary Belief), 환상(Fantasy) 등에 대해서는 제 3장에서 자세히 논의할 것이다.

의 계획을 짜기 시작하였으며, 첫 장인 「오랫동안 기다린 파티("A Long-Expected Party")」를 썼다. 「오랫동안 기다린 파티」는 빌보 배긴스의 생일파티로 시작하는데, 빌보는 손님들에게 한창 연설을 한 후, 골룸(Gollum)의 동굴에서 주운 마법의 반지를 끼고는 갑자기 사라져 버린다. 그러나 초고에서 빌보가 사라진 이유는 물려받은 돈이나 보석이 없어 용의 황금을 더 찾으려 떠났기 때문이었다. 즉 『호빗』의 후속편은 전작과 크게 다르지 않은 분위기로 계획되었다. 그러나 톨킨은 새로운 호빗을 등장시키기로 하였고, ‘반지 돌려주기’를 여행의 동기로 삼았다. 그는 곧 다른 반지들을 통제하는 절대반지의 개념을 정립하고, 그것을 반지의 군주인 사우론(Sauron)의 힘의 원천이자 도구로 설정하였다. 이제 새로운 이야기는 어린이 문학으로서의 『호빗』의 수준을 넘어서는 “거대하고 영웅적인 로맨스”의 영역으로 들어서게 되었던 것이다(Carpenter, *Biography* 186-192). 1938년 10월에 톨킨은 언윈에게 보낸 편지에 "I really meant it was running its course, and forgetting 'children', and was becoming more terrifying than the Hobbit. . . . It is more adult"(Carpenter, *Letters* 41)라고 적었다. 단순히 『호빗』의 후속작으로 시작한 『반지의 제왕』은 전작과는 완전히 다른 분위기로 창조되어 완성되기까지 12년이라는 긴 세월이 걸렸다. 『반지의 제왕』의 서사는 『호빗』보다 훨씬 더 방대하고 복잡하였으며, 따라서 단기간에 완성되는 것은 불가능하였다.

『호빗』의 가장 주요한 인물인 빌보 배긴스와 『반지의 제왕』의 프로도 배긴스(Frodo Baggins)가 친척이며, 샤이어의 빌보가 『호빗』에서 주운 반지를 프로도가 파괴하러 떠난다는 점, 빌보에게 반지를 빼앗긴 골룸이 반지를 되찾기 위해 프로도를 뒤쫓는다는 점에서 두 이야기가 분명히 서로 연결되기는 하지만, 두 작품은 성격이 완전히 다르다. 게다가 『반지의 제왕』이 수많은 종족과 방대한 지역을 포함하며, 방대한 양의 부록이 제시하는 각 종족들의 역사와 가계도, 연대기 등과 지도를 통해 그 세계의 존재에 대해 신뢰성을 부여하는 데 반하여, 『호빗』에서는 그런 노력이 이루어지지 않았다. 사실 중간계가 하나의 완전한 세계로서 자리잡는 것은 『반지의 제왕』에 이르러서이며, 『호빗』에는 그저 빌보의 여정이 포함하는 장소들만이 존재할 뿐이다. 『반지의 제왕』의 지도는 총 7페이지

로 이루어져 있으며, 이야기가 진행되면서 인물들이 거쳐가는 모든 장소는 물론, 머크우드(Mirkwood)와 같이 인물들의 이야기 속에서만 언급될 뿐 실제로 등장하지 않는 장소까지 자세히 표시되어 있다. 이 지도는 중간계가 하나의 세계로서 현실적으로 존재할 수 있도록 돕는 역할을 한다. 그러나 『호빗』에 포함된 지도는, 용 스마우그(Smaug)가 보물을 지키는 외로운 산맥(Lonely Mountains)의 지도만이 포함되어 있다. 결국 『호빗』에는 샤이어에서 외로운 산맥에 이르기까지의 세계만이 존재할 뿐, 『반지의 제왕』이 보여주는 방대한 지역이 아직 구체적으로 존재하지 않음을 알 수 있다. 폴 H. 코처(Paul H. Kocher)는 『호빗』의 세계는 중간계로 불리지 않았으며, 그 식물과 생물들이 상세하게 시각화되지도 않았고, 넓은 지리적, 역사적 문맥도 없었다고 논하면서, 『반지의 제왕』을 『호빗』의 속편으로 보는 것은 그의 “서사시적 판타지(epic fantasy)”에 분명히 드러나는 테크닉의 거대한 진보를 무시하는 것이라고 논한다(131).

『호빗』에서 빌보가 주운 반지는 반지를 끼면 모습이 보이지 않는 마법의 반지임에는 분명하지만, 『반지의 제왕』에서 비로소 드러나는 반지에 얽힌 깊은 역사와 반지를 찾아 중간계를 지배하려는 사우론의 위협과 관련된 요소들은 전혀 찾아볼 수 없다. 골룸이 소유하던 반지가 이실두르(Isildur)가 사우론의 손가락에서 빼낸 절대반지라는 암시는 전혀 없다. 『반지의 제왕』의 문을 여는 「오랫동안 기다린 파티」에서도 반지는 그저 신비로운 마법의 반지처럼 묘사될 뿐이다. 제 1장은 유쾌한 분위기를 잃지 않으며, 반지를 손가락에 낀 빌보가 갑자기 사라진 사건도 우스꽝스러운 장난 정도로 여겨질 뿐이다(I. 40). 제 1장에서 반지는 ‘오래 전 빌보의 모험’이라는 과거를 이야기 안으로 끌어들이는 역할을 한다. 즉 제 1장에서부터, 앞으로 등장할 과거만큼 오래된 것은 아니지만, 이야기가 시작되기 전에 있었던 과거의 사건으로부터의 압력이 존재한다(Jones 90). 과거 사건으로부터의 압력은 이어지는 제 2장, 「과거의 그림자(“The Shadow of the Past”)」에서 빌보의 반지가 사우론의 절대반지이며 사우론에게서 반지를 빼앗은 이실두르의 손에서 빠져 나와 골룸의 손에 들어갔음이 밝혀지면서 본격적으로 모습을 드러낸다. 여기에서 반지가 내포하는 중간계의 긴 역사가 처음으로 암시되었다면, 인물의 ‘회상’을 통해 과거가 드러난다는 점에서 「과거의 그림자」와 평행을 이루는, 제 2권

의 제 2장, 「엘론드의 회의("The Council of Elrond")」는 반지의 더 자세한 역사와 함께, 호빗과 간달프 외에, 엘프, 드워프, 인간이 모두 등장하여 함께 반지와 중간계의 운명에 대해 논함으로써, 이야기가 포괄하게 될 역사의 깊이는 물론, 반지를 되찾으려는 사우론의 위협에 함께 대항해야 할 종족의 다양함과 이야기가 포괄하게 될 중간계의 거대한 영역에 대한 암시가 이루어진다.⁴⁾ 『호빗』에서 빌보는 친구 간달프와 드워프들과 함께 보물을 찾기 위해 떠나고, 신비로운 장소와 생물들로 가득한 세계를 다니며 각종 위험을 겪지만, 『반지의 제왕』에서 소개되는 각 종족들의 다양한 묘사들, 즉 각각 자신들의 고유한 역사와 문화를 가짐은 물론, 거주지도 제각각인 엘프, 드워프, 인간, 엔트(Ent) 등에 대한 세부적인 묘사는 존재하지 않는다. 『호빗』의 서사와 『반지의 제왕』의 서사는 분명히 같은 인물, 물건, 장소를 포함하고 서로 과거와 미래의 일을 다룸으로써 연결되지만, 성격이 매우 다르다. 특히 같은 물건인 반지의 성격이 변화한 것처럼, 인물들 역시 똑같지 않다. 예를 들어 간달프는 성미 급하고 변덕스러운 마법사에서 지혜로운 원정대의 안내자로 변모하며, 욕심과 심술이 가득했던 드워프와 엘프들 역시 원정대의 충실한 일원으로서 훌륭한 종족들로 변화한다.

『호빗』이 빌보라는 인물의 모험을 따라가는 비교적 단순한 구조의, 아이들을 위한 옛날이야기(fairy-story)였다면, 『반지의 제왕』은 수많은 인물이 동시에 겪는 수많은 에피소드들을 포괄하는 거대한 서사로, 단순한 옛날이야기를 넘어서는 어떤 것이다. 『반지의 제왕』이 다루는 내용은 아주 오래 전에 존재했었던 전설과 같은 이야기이지만, 중간계의 역사적이고 지리적인 방대함과 섬세함을 통해 텍스트 내에서 마치 중간계의 긴 ‘역사’의 일부처럼 자리매김할 수 있는 여지를 얻는다. 한편 그 역사를 구성하는 다양한 인물과 에피소드들이 구성되는 모습은 서사시와 로맨스 등의 중세적 전통을 따른다. 벌린 플리거(Verlyn Flieger)는 『반지의 제왕』이 틀림없는 현대의 작품이지만, 스타일과 내용 면에서 중세적 전통을 따르고 있음을 지적하면서, 옛날이야기, 서사시, 로맨스의 요소를 모두 가지고 있다고

4) 엘론드의 회의에 모인 인물들은 각자 서로 다른 용무 때문에 엘론드의 조언을 구하려 리벤델을 찾았지만, 중간계의 제 3시대의 역사에서 가장 중요한 결정을 내리는 데 동참하며, 결국 모두 같은 운명에 엮이게 된다.

분석한다(40). 실제로 많은 비평가들이 『반지의 제왕』을 “영웅적 로맨스(heroic romance)”, 또는 “서사시-로만스(epic-romance)”로 분류한다.⁵⁾ 제인 찬스(Jane Chance)는 『톨킨의 예술(Tolkien's Art)』에서 『반지의 제왕』을 게르만적 요소와 기독교적 요소가 공존하는 서사시로 초점을 맞추었으며(97-127), 이후의 저자인 『반지의 제왕(The Lord of the Rings)』에서는 서사시-로만스로 언급한다(13; 109). 리차드 웨스트(Richard West)는 서사시적 종결을 가진 로맨스로 분류하며, 데릭 S. 브루어(Derek S. Brewer)는 『반지의 제왕』이 현대소설들과 다르다는 사실을 강조하면서 작품을 로맨스로 분류하였다. 많은 비평가들이 『반지의 제왕』에서 중세의 서사시와 로맨스의 요소를 발견하고 있는 것이다.

본 논문에서는 『반지의 제왕』이 중세적 전통을 따르면서 로맨스와 서사시의 요소를 모두 포함하며, 특히 로맨스에서 서사시로 점차 전환되어 나가는 것으로 분석할 것이다.⁶⁾ 그렇다면 제인 찬스가 분류하듯 『반지의 제왕』을 서사시-로만스 또는 게르만적 요소와 기독교적 요소가 공존하는 서사시로 분류하는 것은 타당할 것이다. 중세의 주요한 장르로서 서사시와 로맨스는 분명히 서로 다른 특징을 지녔지만, 『반지의 제왕』에서는 어느 한 쪽이 아닌 두 요소가 공존한다. 톨킨은 우리가 알고 있는 역사 이전의 과거의 신화적 세계를 창조하는 과정에서 그것이 실재했던 역사처럼 존재할 수 있도록 부록과 지도를 활용하는 등 많은 노력을 기울였다. 그 과정에서 엘프와 엔트를 비롯한 초자연적인 존재와 마법이 존재하는 로맨스와 인간이 주인공이 되어 역사를 이끌어 가는 서사시의 요소들이 공존하게 되었고, 두 장르의 병합은 인간의 시대가 열리기 이전의⁷⁾ 신화적 세계가 가상의

5) 이슨 길스도프(Ethan Gilsdorf)는, 톨킨 스스로가 자신의 작품의 장르를 ‘판타지’보다는 오래 전의 장르인 ‘영웅적 로맨스(heroic romance)’로 지칭하는 것을 선호하였음을 언급한다.

6) 작품이 진행되면서 로맨스에서 서사시로 무게 중심이 옮겨간다는 점을 고려한다면, 제인 찬스가 분류하듯 『반지의 제왕』을 서사시-로만스 또는 게르만적 요소와 기독교적 요소가 공존하는 서사시로 분류하는 것은 타당할 것이다. 그러나 서사시가 인간의 역사와 뚜렷한 관련을 가지는 장르이며, 『반지의 제왕』이 다루는 서사시가 실제의 인간의 역사가 아닌 이차 세계의 가상의 역사임을 고려한다면, 『반지의 제왕』을 “서사시적 판타지(epic fantasy)”로 언급한 코처의 분류가 가장 적합하다 할 수 있겠다. 『반지의 제왕』은 그 자체로는 ‘서사시’의 성격을 가지지 않지만, 경험적 세계가 아닌 환상의 이차 세계의 역사를 다루기 때문에 현대 독자에게는 ‘판타지’이다.

7) 운명의 산에서 반지가 파괴된 이후, 오래된 존재인 엘프들이 중간계를 서서히 떠나고 엔

역사이지만 내적 일관성을 가지는 역사적 세계처럼 존재하도록 변화하는 것을 가능하게 하였다. 그러나 서사시가 인간의 역사와 뚜렷한 관련을 가지는 장르이며, 『반지의 제왕』이 다루는 서사시가 실제의 인간의 역사가 아닌 이차 세계의 가상의 역사로서 텍스트 내에서만 실재하는 역사처럼 존재할 수 있는 기반을 확보한다는 점을 고려한다면, 『반지의 제왕』을 “서사시적 판타지(epic fantasy)”(131)로 언급한 코처의 분류가 가장 적합하다 할 수 있겠다. 『반지의 제왕』은 그 자체로는 ‘서사시’의 성격을 가지지지만, 경험적 세계가 아닌 환상의 이차 세계의 역사를 다루기 때문에 현대 독자에게는 ‘판타지’일 수 밖에 없기 때문이다.⁸⁾

T. A. 쉬피(T. A. Shippey)는 『J. R. R. 톨킨: 세기의 작가(J. R. R. Tolkien: Author of the Century)』에서 톨킨을 “20세기의 작가”로 규정하고자 한다. 톨킨은 1892년에 출생하여 1977년에 사망하였으며, 1937년에 첫 작품인 『호빗』을 출간하였고, 대표작인 『반지의 제왕』의 3부작은 1954년과 1955년에 걸쳐 출간되었다. 그러므로 그가 20세기의 작가인 것은 분명하다. 그럼에도 불구하고 쉬피가 이처럼 당연한 사실을 증명하고자 한 것은, 『반지의 제왕』이 중세에 유행했던 로맨스, 서사시 등과 유사하다는 점에서 기인한다. 실제로 톨킨의 작품이 중세의 유물에 지나지 않으며, 현대 사회의 문제와 어떤 상관도 가질 수 없는 상상의 세계를 다루는 현실 도피적인 작품이라는 비판들이 있었다.⁹⁾ 그러나 쉬피는 여러 비평가들의 예상과 달리, 『반지의 제왕』의 인기가 순간적인 것이 아니었음에 주목한다. 출판된 지 50 여 년이 지난 지금도 『반지의 제왕』은 전세계적으로 널리 읽히는 작품이기 때문이다. 그는 책을 쓰게 된 동기에 대해, 톨킨이 되살리고자 했던 고대의 작품과 세계에 대한 상당한 이해가 없이는 톨킨을 제대로 이해하는 것이

트들이 엔트와이프(Entwife)를 상실함으로써 후손을 가지지 못한 채 사라져 가는 것과 함께 제 3시대는 막을 내린다. 『반지의 제왕』의 결말 이후에 이어질 제 4시대는 인간이 지배하는 시대이며, 경이로운 존재들은 중간계를 떠나거나 인간으로부터 잊혀지게 된다. 현대인과 가장 비슷한 모습으로 묘사되는 호빗 역시 제 4시대에 중요한 종족으로 살아가게 된다.

- 8) 판타지에 대해서는 서론에서 간략하게 논한 후, 제 3장에서 자세히 논의할 것이다.
 9) 쉬피는 톨킨에 대한 강한 비판적 적대감이, ‘정전을 확장하려는’ 입장의 사람들조차 그가 ‘영문학’의 일부가 되는 것을 거부할 정도로 심각한 수준이었음을 지적한다. (Tolkien 305)

불가능하다는 생각에는 변함이 없지만, 동시에 톨킨을 그 자신의 시대인 20세기의 현안과 불안에 반응한 “세기의 작가”로서 연구하고 해석할 필요성 또한 인정하게 되었기 때문이라고 이야기한다(xxvii). 즉 그는 『반지의 제왕』이 현대의 독자들에게 어떤 영감을 주고 있는가에 대해 초점을 맞춘다. 실제로 『반지의 제왕』은 중세의 작품에 익숙하지 않은 독자들—『베오울프(Beowulf)』나 『가웨인 경과 녹색의 기사(Sir Gawain and Green Knight)』를 읽지 않은 독자들—까지도 포용하고 있기 때문이다.¹⁰⁾ 톨킨이 과거의 문학에 배경을 두고 있다는 사실은 현재 수많은 독자들이 『반지의 제왕』을 영향력 있는 작품으로 생각하고 자신의 환경에 선뜻 적용하는 현상을 설명할 수 없으며, 『반지의 제왕』은 현대적 특질을 가진 작품으로 분류되어야 한다는 것(112)이 그의 주장의 핵심이다.

데보라 C. 로저스(Deborah C. Rogers)는 20세기 문학의 두드러진 특징 중의 하나가 ‘반(反)-영웅(antihero)’임을 지적하고(72), 톨킨의 호빗을 그런 맥락에서 이해하고자 한다. 프로도는 분명히 반(反)-영웅이다. 게다가 그의 원정은 보물을 찾으러 가는 원정이 아니라, 보물을 파괴하러 가는 반(反)-원정이다. 20세기의 독자들은 전형적인 영웅인 아라고른과 자신을 동일시할 수는 없지만, 자신의 내부를 향한 끊임없는 유혹에 시달리는 작고 평범한 호빗인 프로도와 동일시하는 것은 충분히 가능하다. 로저 세일(Roger Sale) 역시 프로도가 현대적인 인물이라고 주장한다. 그는 톨킨의 학식이나 현대의 삶에 대한 두려움 중 어느 것도 그가 현대 세계에 살고 있다는 사실을 변화시킬 수 없었고, 따라서 그가 다른 어떤 세기보다도 그 자신의 세기에 대해 가장 상상력 있게 묘사한다고 주장하면서(198) 톨킨의 현대적인 면모를 “프로도의 영웅적 자질(heroism)”을 중심으로 조명하고자 한다. 세일은 프로도가 스미골(Sméagol)을 제거하기보다는 그를 구하고 길들이고 싶어하는 자신의 본능적인 소망 속에서 스스로의 영웅적 자질을 만들고 있다고 주장

10) 쉬피는 『반지의 제왕』의 지속적인 호소력이 단지 매력이나 낯설음에 근거하는 것이 아니라, 작가의 세기의 주요한 현안들에 대한 진지한 응답에 근거한다고 논하면서, 그 현안의 예로, “the origin and nature of evil (an eternal issue, but one in Tolkien’s lifetime terribly re-focused); human existence in Middle-earth, without the support of divine Revelation; cultural relativity; and the corruptions and continuities of language”를 제시한다(Tolkien ix).

한다(225). 프로도의 영웅적 자질은 곧 연민과 희생, 겸손 등으로 요약될 수 있다. 세일은 이런 자질들을 현대의 영웅적 자질로 규정하고, 그것이 20세기의 것임을 강조하는 동시에, 톨킨이 고대의 인물들인 간달프나 엘프들을 묘사할 때보다 현대적인 인물인 프로도를 묘사할 때 가장 성공한다고 논의한다.¹¹⁾ 결국 톨킨이 과거의 문학을 차용함에도 불구하고 자신이 속한 시대로부터 도피할 수 없었고, 그 결과 톨킨이 보고 있는 것 역시 다른 현대의 작가들과 다르지 않다는 것이다. 다만 톨킨은 절망하기보다는 현대의 새로운 개념의 영웅적 자질을 창조했다는 점에서, 그리고 그가 파악하는 현실에서 행해져야 할 것이 무엇인지에 대한 개념이 다른 작가들과 달랐다는 것이 세일의 견해이다.

한편 패트릭 커리(Patrick Curry)는 『중간계를 옹호하며: 톨킨: 신화와 현대성 (*Defending Middle-Earth: Tolkien: Myth and Modernity*)』에서 톨킨이 현대에 끊임없는 호소력을 가지는 이유에 대하여, 『반지의 제왕』이 현대적인 특징으로 여겨지는 요소들을 거부함으로써 현대성이 앗아간 것들을 회복시키는 탈현대적인 작품이기 때문이라고 주장함으로써 톨킨을 옹호한다. 즉 그는 톨킨이 마르크스, 프로이트, 다윈 등의 거대 서사(*grand narrative*)들이 제시한 바 있는 “진실의 실현을 향한 진보에 대한 믿음”과 같은 약속들이 깨어져가는 현실에서 유리된 것이 아니라 오히려 그 현실을 직시하고 있었다고 생각한다. 커리는 톨킨이 지구적 현대화에 저항하는 방법으로 새로운 신화를 선택하였고, 그 신화는 자신의 시대에 대한 감각을 잃지 않는다고 주장한다. 실제로 서구 사회와 동부 유럽의 저항 운동에서 톨킨이 인기가 있었다는 예는 그의 이런 주장을 강하게 뒷받침한다.

첸스 역시 톨킨이 “선과 악의 특성, 공동체의 가치, 우주의 자연적 질서, 개인의 단일성 등에 대한 20세기의 이해”를 제공한다고 논한다(*Rings* 9). 캐서린 F. 크랩(Katharyn F. Crabbe)은 『반지의 제왕』의 이야기가 엘프나 마법사와 같이 초인간적인 영웅들보다는 인간과 호빗의 운명에 가장 초점을 맞추고 있음을 주목한다(72). 한편 로버트 기딩스(Robert Giddings)는 톨킨에 대한 평론들을 편집하면

11) 호빗은 중간계의 여러 종족 중에서 가장 늦게 모습을 드러냈고 인간과 비슷한 종족이다. 그런데 로한과 곤도르(Gondor)의 인간들이 영웅시대의 영웅을 표상하는 것에 반하여, 호빗은 매우 평범하고 영웅과 같은 힘을 지니지 못한 모습으로 그려진다. 결국 현대인과 가장 닮은 것은 로한인이나 곤도르인이 아니라 호빗이라 할 수 있다.

서 『반지의 제왕』이 우리가 사는 세계에 대한 우리의 지각의 특성을 구체화하고 반영하고 결정하는 한, 우리의 현실의 구성을 협상하는 데 사용되는 한, 작품은 매우 의미가 있다고 생각한다고 밝힌다(18-19). 이처럼 비평가들은 『반지의 제왕』이 현대의 작품으로서 현대 세계에서 가질 수 있는 의미에 대해 논의해왔다. 『반지의 제왕』이 출간된 이후, 톨킨이 과거의 문학에서 다룬 법한 세계, 현실과 전혀 다른 것처럼 보이는 상상의 세계를 묘사함으로써 현실의 문제에 등을 돌리고 환상의 세계로 빠져들었다고 비난한 비평가들이 있었지만, 위에 소개한 여러 비평가들은 『반지의 제왕』이 현대 사회에 유효한 의미를 지니고 있다고 주장한다. 실제로 『반지의 제왕』은 현실과 완전히 동떨어진 세계에 대한 동화이기보다는, 현대를 보는 톨킨의 관점이 고스란히 담겨 있는 세계를 조명하기 때문이다. 톨킨은 그가 살았던 시대에 세계가 겪었던 위기들을 지켜보면서, 당시 중요한 화두로 떠올랐던 주제들—권력, 인간의 악과 탐욕—등을 다룬다. 즉 『반지의 제왕』은 중세적인 문학 형식을 차용하고 있지만, 작품이 다루는 주제들은 충분히 현대적이다. 톨킨은 여러 비평가들이 비난한 것처럼, 자신의 세계와 동떨어진 세계를 그린 것이 아니라, 그의 세계가 가진 딜레마들을 내포하는 세계를 창조하였다. 그가 보여주는, 권력에 대한 욕망과 그에 따른 부패, 그리고 인간의 내부에서 자라나는 악에 대한 통찰은, 톨킨이 살았던 시대가 마주친 문제들이었다.

톨킨이 작품을 집필했던 전후의 시기에 세계는 두 번의 대전을 겪었고, 나치즘과 파시즘의 발생, 그리고 공산주의의 등장을 목격하였다. 톨킨은 제 1차 세계대전이 발발했을 때, 옥스퍼드에서 공부하던 학생이었으며, 프랑스의 솜 전투에 직접 참전하였다. 그리고 그는 그 전쟁에서 T. C. B. S.¹²⁾의 동료 멤버이자 절친한 친구였던 길슨(Gilson)과 스미스(Smith)의 죽음을 겪었다. 톨킨은 1916년 6월에 프랑

12) 톨킨이 킹 에드워드 학교에서 친구들과 결성한 비공식 동호회의 명칭으로, Tea Club, Barrovian Society의 약자이다. 1911년, 킹 에드워드 학교에서 톨킨과 크리스토퍼 와이즈먼, 로버트 킬터 길슨, 그밖에 서너 명이 도서관 사서를 맡으면서 형성된 작은 모임은 티 클럽이라는 비공식 동호회로 발전하였고, 후에 이름을 T. C. B. S.로 개편하였다. 이 모임은 몇 번의 회원 변동을 거쳤지만, 톨킨, 와이즈먼, 길슨이 중심 인물이 되었으며, 톨킨이 옥스퍼드 대학에 진학한 이후에도 계속 유지되었다(Carpenter, *Biography* 53-54; 65).

스의 전선에 도착하는데, 그가 참여한 솜 전투는 서부 전선의 중요한 전투로서 4개월간 지속되었으며, 이 전투에는 산업화가 만들어낸 전차, 독가스, 기관총 등의 새로운 무기가 사용되었고, 솜 전투는 첫째 날에만 영국군에게 38000명의 부상과 19000명의 사망이라는, 영국군 역사상 가장 치명적인 피해를 입혔다. 『반지의 제왕』을 영화화한 감독 피터 잭슨(Peter Jackson)은 톨킨이 전장의 참호 속에서 연필과 노트를 가지고 글을 쓰기 시작했으며, 바로 거기에서 중간계가 탄생했음을 언급하고, 톨킨 역사가인 존 가스(John Garth)는 톨킨은 참호에서의 기록으로 이미 구상이 잡혀 있었으며 전쟁터로부터 집으로 돌아왔을 때 이미 글쓰기의 준비가 되어있었다고 이야기한다(*Beyond the Movie*). 역사가인 아릭 누스바처(Aryk Nusbacher)는 톨킨이 전쟁터에서 친구들과 동기들의 사망을 지켜보면서 발견한 것은 무의미한 광기와 불행, 과연 무엇을 위해 싸웠는가에 대한 것이었음을 지적하고, 전쟁을 직접 겪은 작가들은 전쟁터에서 본 것을 떨치기 위해 글을 썼다고 논의한다(*J. R. R. Tolkien: Master of the Rings*). 파라미르(Faramir)가 지휘하는 곤도르의 병사들과 하라드림(Haradrim)의 전투를 지켜보던 샘(Sam)은 죽은 하라드림의 이름이 무엇이고 어디에서 왔는지, 그가 정말 사악한 심성을 지녔는지 또는 거짓이나 협박에 의해 고향을 떠난 것은 아니었는지, 사실은 평화로운 고향에 머물기를 바라지나 않았는지 궁금해한다(IV. 332). 이는 보통 사람들이 자행하는 엄청난 악행을 목격한 인류의 현대전에 참여한 평범한 병사들이 궁금해했을 법한 질문이다.

『반지의 제왕』의 집필에 직접적으로 영향을 준 것은 제 1차 세계대전에 참전한 톨킨 스스로의 경험만은 아니었다. 독일이 폴란드를 침공함으로써 제 2차 세계대전이 시작되었던 1939년에 톨킨은 『반지의 제왕』의 제목을 정하고 집필 중이었다. 『호빗』과 『반지의 제왕』의 출판자인 레이너 언윈(Rayner Unwin)은 『반지의 제왕』이 처음에는 유쾌한 분위기로 시작함을 지적하면서, 그러나 집필 중에 전쟁이 발발하였고 톨킨은 거의 글을 쓸 수 없었다고 회상한다. 그는 톨킨의 아들 크리스토퍼 톨킨(Christopher Tolkien)이 참전하였기 때문에 톨킨에게 그 전쟁은 더욱 힘든 것이었으며, 그가 믿었던 모든 것들이 무너지는 느낌을 받았다고 이야기하면서, 『반지의 제왕』은 상상력에서 나온 이야기이지만, 그 배경이 보다

강하고 불길하며 위험한 요소들을 포함하게 되는데, 제 2차 세계대전이 큰 영향을 주었다고 언급한다(*Beyond the Movie*). 두 번의 대전이 모두 중간계의 형성과 『반지의 제왕』의 내용에 영향을 미쳤던 것이다.

쉬피는 톨킨과 동시대의 작가들로서 환상적인 글쓰기 방식을 택했던 작가들로 조지 오웰(George Orwell), 윌리엄 골딩(William Golding), 커트 보네거트(Kurt Vonnegut, Jr.), C. S. 루이스(C. S. Lewis), T. H. 화이트(T. H. White) 등의 예를 들면서, 그들이 전쟁과 대학살 등 20세기의 최악의 공포들을 가까이에서 또는 심지어 ‘직접’ 경험했다는 점을 지적하고, 각각의 작가들이 악에 대하여 매우 개인적인 이미지와 이론을 펼치고 있다고 이야기한다(*Tolkien xxx*). 그들의 경험은 모두 다르지만 회복될 수 없이 악한 어떤 것을 경험했다는 점에서 공통적이며, 그들이 묘사하는 악의 이미지는 바로 그 현대의 경험에서 비롯되었다는 것이다. 톨킨은 『반지의 제왕』에서 ‘힘’에 대한 인간의 욕망과 그로 인한 타락, 인간의 내면에 존재하는 잠재적인 악, 그리고 개인의 내면의 갈등을 주된 주제로 다룬다. 이는 톨킨이 살았던 시대의 인류가 세계대전을 비롯한 유례 없는 사건들을 겪으면서 중요하게 대두되었던 것들로서, 전쟁에 대한 악몽을 떨칠 수 없었던 동시대의 다른 여러 작가들이 다루었던 주제이기도 하다. 누스바서는 『반지의 제왕』을 단순히 어린이들이 읽는 책으로 취급하는 사람들은, “톨킨이 작품을 통해 전쟁에 대해 이야기하고 있는 많은 것들을 놓치는 것”이라고 주장한다(*J. R. R. Tolkien: The Master of the Rings*). 『반지의 제왕』은 형식과 소재적인 측면에서 많은 부분을 중세의 문학에 기대고 있지만, 작품이 다루는 권력과 악에 관한 문제는 중세적이기보다는 오히려 현대적이다.

그러나 여러 비평가들의 분석에도 불구하고, 톨킨은 『반지의 제왕』의 제 2판의 서문에서 실제 전쟁과 작품 속의 전쟁과의 연결의 가능성을 거부한 바 있다.

The real war does not resemble the legendary war in its process or its conclusion. . . . Other arrangements could be devised according to the tastes or views of those who dislike allegory or topical reference. But I cordially dislike allegory in all its manifestations, and always

have done so since I grew old and wary enough to detect its presence. I much prefer history, true or feigned, with its varied applicability to the thought and experience of readers; I think that many confuse 'applicability' with 'allegory'; but the one resides in the freedom of the reader, and the other in the purposed domination of the author. (Foreword xviii)

톨킨은 자신의 작품이 “알레고리”로서 읽혀지는 것을 원하지 않음을 분명히 밝힌다. 그러나 그는 “적용가능성”이라는 말을 통해, 작품을 시대에 맞추어 적용하는 것을 독자의 몫으로 남긴다. 톨킨은 많은 사람들이 적용가능성과 알레고리를 혼동하지만, 전자는 독자에게 자유를 주지만, 후자는 작가의 의도된 지배를 피한다는 점으로 차이를 설명한다. 즉 톨킨은 자신의 작품을 통해 독자들이 더 많은 상상을 할 수 있는 여지를 남겨 두고 싶었던 것이다. 그는 자신의 글이 독자의 생각과 경험에 다양하게 적용될 수 있는 “역사”가 되기를 바랐다. 결국 위의 인용문은 톨킨이 자신이 창조한 세계의 창조주로서 모든 것이 정해진 하나의 의미를 가지는 것으로 규정하는 것을 원하지 않았음을 보여준다. 커리는 톨킨이 『반지의 제왕』이 알레고리가 아니라고 이야기한 것은, 그가 한 가지 사실에 대해 서로 다른 해석이 존재할 수 있는 가능성을 믿었기 때문이며, 따라서 “일대일의 대체물”로 해석될 가능성에 대한 반발이었다고 주장한다. 예를 들어 반지를 핵무기로 읽어내는 단순 사고에 의한 해석을 피하고 싶어했다는 것이다(“J. R. R. Tolkien: Creator of Middle-Earth”).¹³⁾ 만약 톨킨이 현실 세계와 작품 속의 세계 사이에 일대일 관

13) 루이스는 『두 개의 탑』과 『왕의 귀환』의 평을 쓰면서 서로 상반되는 두 가지 훌륭한 점으로, 완벽하게 창조된 세계, 그리고 자신의 세대가 목격한 전쟁과 같은 특징을 가진다는 점에서 작품이 가지는 사실성을 언급한다. 풀러는 반지 전쟁을 나치즘과 공산주의에 대항하는 서구의 기독교국의 투쟁으로 해석한다. 그리고 톨킨은 예견하지 못했겠지만 좋은 목적을 위해 사용될 수 없다는 점에서 반지의 힘과 수소 폭탄이 유사성을 가지며, 중간계의 제 3시대와 우리의 세계는 악이 한번에 모두 종식될 수 없다는 점에서 같다고 주장한다(32-33). 플랭크는 제 3권의 「샤이어 소탕(“The Scouring of the Shire”)」을 파시즘에 대한 톨킨의 해석으로 읽어내고자 시도한다. 쉬피 역시 『반지의 제왕』에서 히틀러와 제 1차 세계대전에 대한 비유로 읽어낼 수 있는 부분들을 언급하고, 1950년대의 독자들은 「샤이어 소탕」의 샤이어에서 분명히 영국과 닮은 부분을 발견했을 것임을 지적한다(165-67)—그러나 쉬피는 『반지의 제왕』은 알레고리가 아니라는

계가 성립되는 뚜렷한 알레고리를 원했다면, 굳이 긴 역사와 다양한 종족과 광활한 영토를 아우르는, 자체가 하나의 독립된 세계인 중간계를 창조할 필요가 없었을지도 모른다. 톨킨이 원한 것은 비극적인 현실의 문제들이 구체적으로 존재하기 이전의 세계였기 때문이다. 그러나 많은 학자들이 지적하듯 『반지의 제왕』이 현대의 전쟁과 깊은 연관성을 지니고 있는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 결국 알레고리에 대한 톨킨의 언급은 현실과의 연결 가능성을 총체적으로 거부한 것이라기보다는, 일대일 대응으로서의 단순화된 알레고리에 대한 부정으로 보아야 할 것이다.

톨킨은 작품 속의 전쟁이 실제 전쟁으로부터 영감을 얻었다면, 이야기의 방향이 전혀 달라졌을 것이라고 주장한다(Foreword xviii). 그가 예로 드는 이야기의 방향, 즉 반지는 파괴되지 않을 것이고, 사루만과 모르도르가 대립하여 양측 모두 호빗을 경멸과 증오 속에서 호빗을 억류할 것이며 호빗들은 노예로조차 살아남을 수 없을 것이라는 것은, 실제 전쟁에 대한 톨킨의 이해를 반영한 것으로 볼 수 있다. 톨킨은 실제 전쟁이 어떤 것인지를 직시하고 있었던 것이다. 그러나 그는 자신이 보는 어두운 현실에 대해 글을 쓰고 싶지 않았다. 그렇다고 해서 그가 현대의 문제에 등을 돌리고 ‘도피’의 수단으로서 ‘판타지’라는 장르를 통해 상상의 세계를 묘사하기로 결심했던 것은 결코 아니다. 숨 전투에 참여하여 전쟁의 참상을 직접 겪은 톨킨이, 권력에 눈이 멀고 이미 내부에 악이 자라나 버린 현대의 인간상을 그려내는 것은 어렵지 않았을 것이다. 그러나 그는 인간의 추악한 단면을 보았음에도 불구하고 절망하지 않았다. 그는 현대 사회에 만연한 절망의 와중에 여전히 존재하는 어떤 희망의 가능성을 제시하고 싶어했지만, 그 희망은 이미 반지에 대한 탐욕 때문에 반지의 노예로 전락해버린 현대인들로 가득한 현대세계를 묘사하는 과정에서는 제시할 수 없는 어떤 것이었다. 그가 살고 있던 세계는 이미 샬이어보다는 모르도르에 가까웠기 때문이다. 그러므로 톨킨은 자신이 소중하게 생각하고 인류가 지켜야 한다고 생각하는 가치들을 강조하기 위해 그 가치들이 중요하게 여겨질 수 있는 세계가 필요했고, 따라서 현대 세계가 아닌 중간계를 택하

톨킨의 뜻을 존중하여, 톨킨의 이야기를 20세기에 관련되게 만드는 것은 “독자들의 알레고리적으로 읽는 능력”이라고 논의한다(328).

였다.¹⁴⁾

그러나 톨킨의 중간계는 우리가 알고 있는 경험적 세계와 분명히 다른 세계이다. 톨킨은 「옛날이야기에 대하여("On Fairy-Stories")」에서¹⁵⁾ 환상(Fantasy)이 이차 세계(Secondary World)를 창조한다고 이야기하는데, 여기서 그가 논하는 옛날이야기는 곧 판타지(fantasy)이다.¹⁶⁾ 즉 판타지는 경험적 세계인 일차 세계가 아닌 상상으로 창조된 이차 세계로서 현실에 존재하지 않는 세계를 다룬다. 현실에 존재할 수 없는 세계를 다루는 『반지의 제왕』은 흔히 판타지의 대표작으로 꼽힌다. ‘환상’은 18세기 이후 문학을 지배한 사실주의 경향에 밀려 문학의 주변부에 존재해왔다. 즉 그것은 일종의 도피이자 초월적인 용어로서 사용되곤 하였다. 그러나 토도로프(Tzvetan Todorov)가 환상적인 것(the fantastic)을 하나의 장르로 다루면서 비평을 시도한 이후, 환상문학에 대한 연구가 이루어질 수 있는 틀이 점차적으로 마련되어 오고 있다. 이에 앞서 톨킨은 「옛날이야기에 대하여」에서 판타지로서의 옛날이야기와 관련된 비평적 용어들을 제시하고 판타지의 특징과 효과에 대해 논의한 바 있다. 특히 톨킨은 환상의 비전을 효과적으로 제시할 수 있는 요정의 세계(Faerie)의 힘을 중요하게 여기면서, 그런 세계를 다루는 옛날이야기야말로 중요한 가치들을 전달할 수 있는 적절한 방식이며, 그 이야기가 주는 효과를 “회복(Recovery)”, “탈출(escape)”¹⁷⁾, “위안(Consolation)”의 세 가지로 설명한

14) 윌리엄 도위(William Dowie)는 『반지의 제왕』의 인물들이, 대량 생산과 도시 건설의 시대를 사는 사람들에게는 불가능한 방식으로 자연의 리듬과, 장소와 사건들의 중요성과 접한다는 점을 지적한다(268).

15) 「옛날이야기에 대하여」는 톨킨이 1940년에 성 앤드류스 대학에서 했던 강의를 위해 쓰여진 것으로, 1947년에 옥스퍼드 대학 출판사가 펴낸 『찰스 윌리엄즈에게 바치는 평론집』(C. S. Lewis, ed., *Essays presented to Charles Williams*. New York: Oxford UP, 1947.)에 수록되면서 처음으로 출판되었고, 1964년에는 톨킨의 단편, 『니글의 잎』과 하나로 묶여 『나무와 잎』(*Tree and Leaf*. London: Allen & Unwin, 1967.)이라는 제목으로 앨런 & 언윈에서 출판되었다.

16) 판타지 비평가로서의 톨킨은 준(準)창조자(sub-creator), 일차 세계(Primary World), 이차 세계(Secondary World), 회복(Recovery), 탈출(Escape), 위안(Consolation) 등의 판타지의 용어들을 설명함으로써 판타지 비평의 기틀을 마련한 학자이다. 「옛날이야기에 대하여」는, 『반지원정대』가 출판되기 7년 전에 출판된 톨킨의 글이자 판타지의 용어들을 정립한 판타지의 이론서이다.

17) ‘escape’는 흔히 판타지 문학과 연결되어 도피를 의미할 수 있지만, 톨킨이 논하는

다.

1970년에 발표된 토도로프(Tzvetan Todorov)의 『환상문학 서설(Introduction à la littérature fantastique)』은 환상문학에 대해 체계적인 고찰을 시도한 대표적인 저서이다. 토도로프는 환상에 대한 기존의 정의들의 공통된 특징인 ‘초자연적인 요소의 등장’으로 환상을 정의하기에는 너무나 방대해진다는 사실을 인지하고, 환상의 범주를 줄여 환상의 첫 번째 조건을 “망설임(hesitation)”으로 제시한다. 즉 “환상적인 것(the fantastic)”은 자연의 법칙에 어긋나는 초자연적 요소의 개입으로 인해 경험하는 “망설임”을 포함해야 한다는 것이다(31). 독자와 인물 모두에게 망설임이 존재하는 동안에만 환상은 지속될 수 있다. 그러나 초자연적인 요소가 등장하는 작품이라 해도, 그 요소들이 이야기의 결말에 이르러 결국 자연의 법칙으로 설명이 가능해진다면 그것은 환상이 아니라 “기괴(the uncanny)”의 장르에, 초자연적인 요소가 자연의 법칙으로 설명될 수 없이 새로운 법칙을 인정해야 하는 경우라면, 그것은 “경이(the marvelous)”의 장르에 속한다고 구분한다(41). 토도로프의 정의에 따르면, 『반지의 제왕』은 환상이 아닌 경이에 속하게 된다. 토도로프는 환상문학을 체계적으로 분석한 첫 번째 학자였다는 점에서 환상문학 비평에 있어 중요한 위치를 점하지만, 토도로프의 정의는 환상을 지나치게 협소하게 규정한다는 단점을 지니고 있기도 하다.

로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)은 환상을 하나의 “장르”로 규정한 토도로프를 비판하고, 환상을 장르가 아닌 하나의 “양식(mode)”으로 보고자 한다. 즉 환상이 로맨스, 경이 등의 장르를 생산해내는 하나의 문학 양식이라는 것이다. 그녀는 환상이 문화적 구속으로 인하여 야기된 결핍을 보상하려는 특징을 지니며, 따라서 환상은 욕망에 관한 문학으로 부재와 상실로 경험되는 것을 추구한다고 정의한다(3). 즉 환상이 현실을 위반함으로써 가질 수 있는 전복적인 성격에 주목하는 것이다. 그녀의 입장에서 톨킨의 서사는 현실의 상징계를 해체하는 전복적인 서사이기보다는 대체적인 또다른 실재를 가정하는 보수적인 서사로 분석된다. 한편 캐스린 훔(Kathryn Hume)은 더 나아가 환상을 양식으로 규정하는 시도에도 반대하면

“Escape”는 도피보다는 오히려 탈출에 가까운 개념이므로 탈출로 번역하기로 한다.

서, 환상문학을 환상이 아닌 나머지 문학과 구별되는 것으로 보기보다는, 환상을 미메시스와 함께 문학의 두 가지 주요한 충동으로서 분류하고자 한다. 그녀는 문학 작품 속에 두 충동이 서로 결합되어 있다고 주장한다. 홉슨 잭슨이 논의에서 배제한 환상적 탈출(fantastic escape)의 문학도 긍정적인 효과를 가질 수 있다고 이야기한다.

이처럼 ‘환상적인 것(the fantastic)’에 대한 논의에서 『반지의 제왕』은 작은 부분을 차지하거나 또는 배제되어 왔다. 그러나 존 클루트(John Clute)와 존 그랜트(John Grant)가 편집한 『판타지 백과사전(*The Encyclopedia of Fantasy*)』은 환상적인 것(the fantastic)과 판타지(fantasy)를 구분하여 정의하고, 『반지의 제왕』을 판타지의 대표작으로서 제시한다. 클루트는 환상이 사실주의와 대조를 이루는 것으로 간주되어 왔으며, 비현실적으로 여겨지는 여러 시대와 여러 문화의 방대한 이야기들을 지칭하는 용어로 사용되어 왔으나, 20세기 후반에 들어서면서 “환상적인 것(the fantastic)”이 “판타지(fantasy)”를 대신하는 경향을 지적한다. 백과사전은 “판타지”가 “환상적인 것”보다 협소한 정의를 가지는 것으로 논의한다. 그러나 클루트는 판타지에 대하여 어떤 비평적 함의가 이루어진 것은 아직 제대로 이루어지지 못한 것이 사실임을 인정한다. 그는 브라이언 애트버리(Brian Attebery)가 판타지를 “fuzzy set”으로 묘사한 것을 예로 들고 있다(337). 백과사전은 그런 전제 하에서 판타지의 정의를 시도한다.

A fantasy text is a self-coherent narrative. When set in this world, it tells a story which is impossible in the world as we perceive it; when set in an otherworld, that otherworld will be impossible, though stories set there may be possible in its terms. (338)

즉 판타지는 “자체적 일관성”을 가지는 서사이며, 우리가 인지하는 그대로의 세상에서는 불가능한 이야기를 다룬다. 판타지는 이 세계와 다른 세계를 배경으로 하는데, 그 세계는 자체적으로는 가능해 보이지만, 사실은 현실에서는 실현될 수 없는 세계이다. 이는 『반지의 제왕』에 그대로 적용될 수 있는 정의로서, 오늘날 언

론과 출판계에서 사용되는 ‘판타지’라는 용어의 정의를 가장 만족하는 것이라 할 수 있다. 이 정의는 『반지의 제왕』과 함께 판타지의 대표작들로 꼽히는 루이스의 『나니아 연대기(*The Chronicles of Narnia*)』, J. K. 롤링(J. K. Rowling)의 『해리 포터(*Harry Potter*)』 시리즈 등 우리의 세계에서 일어날 수 없는 다른 세계의 이야기를 다루는 문학들에 가장 적절한 정의이기도 하다. 또한 이 정의는 환상에 대한 톨킨의 정의, 즉 판타지가 이차 세계를 다루며, 그 이차 세계는 내적 일관성을 가져야 한다고 설명한 것과 일치한다. 반면에 앞서 언급한 토도로프, 잭슨, 흠이 논의하는 판타지는 협소한 정의의 ‘판타지(fantasy)’를 넘어서서 ‘환상적인 것(the fantastic)’을 모두 포괄하는 것으로 보아야 할 것이다.

판타지로서의 『반지의 제왕』의 세계는 분명히 현실과 동떨어진 세계이지만, 작가는 의식적으로 그 세계가 자체적으로 일관성을 가지는 완전한 세계로 존재할 수 있도록 전례없는 노력을 기울였다. 또한 작품에는 고대와 중세의 언어와 문학을 연구했던 학자로서의 톨킨의 지식들이 녹아들어 있다. 작품이 고대 또는 중세 문학의 형식을 취하고는 있지만, 여러 비평가들이 지적하는 것처럼, 톨킨의 작품은 현대의 역사적 사건들에 대한 알레고리의 가능성, 또는 톨킨의 표현을 빌면, “적용 가능성”의 가능성을 가지고 있기도 하다. 그러나 톨킨이 작품과 현실의 단순화된 ‘일대일 대응’을 결코 원하지 않은 것에서 알 수 있듯, 『반지의 제왕』은 독자들에게 다양한 가능성을 여는 서사이다. 즉 작품이 현대의 가장 비극적이었던 사건인 전쟁에 대한 알레고리적 요소를 내포하는 것은 사실이지만, 그런 부분들이 작품 속에서 명백하게 제시되고 있지 않으며, 작품이 전적으로 작가에 의해 창조된 이차 세계, 즉 실제로 존재하는 것이 불가능한 세계를 다루기 때문에, 작품은 독자에게 ‘환상(fantasy)’으로서 다가갈 수 밖에 없다.

그러나 『반지의 제왕』이 현실을 대체할 ‘이상향’의 환상을 제시하는 것은 아니다. 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 조화로운 사회를 해결책인 것처럼 제시하는 유토피아적 판타지가 현대 자본주의 소비사회의 부정적인 측면들을 숨기는 기능을 한다고 비판한다. 그는 20세기의 모더니즘과 대중문화가 모두 그 소재가 되는 “근본적인 사회적 불안감과 관심, 희망과 맹점, 이데올로기적 불일치, 재난에 대한 환상 등(141)”을 통제하거나 억압한다고 논의한다. 모더니즘이 과편화된

것들을 질서화된 세계로 보여주고자 여러 종류의 보상적 구조들을 만들어 소재를 통제한다면, 대중문화는 상상적인 해결책을 구성하고 조화로운 사회에 대한 환상을 투사함으로써 소재를 억압한다는 것이다. 그러나 『반지의 제왕』의 중간계는 조화로운 사회를 해결책으로서 제시하는 유토피아가 되기에는 너무도 많은 악과 타락이 존재하며 궁극적이고 영원한 평화와 행복은 있을 수 없는 곳이라는 점에서 제임슨이 비판하는 유토피아적 판타지와는 또다른 선상에 놓인다. 『반지의 제왕』의 환상이 무책임한 도피의 수단이 될 것인지, 또는 톨킨이 의도한 대로 현대 사회에도 여전히 중요할 수 있는 가치들의 회복을 꾀함으로써 이상적인 질서를 회복하는 수단이 될 것인지는 독자들이 그 환상을 받아들이는 방식에 따라 달라질 것이다.

본 논문의 제 1장은 중세 문학에 많은 빛을 지고 있는 『반지의 제왕』의 서사의 형식을 검토할 것이다. 그리고 제 2장은 『반지의 제왕』이 탐구하는 20세기의 가장 중요한 주제 중의 하나인 악과 타락에 대한 문제를 고찰함으로써 작품이 현대와 연결될 수 있는 부분들을 살펴볼 것이다. 마지막으로 제 3장은 톨킨이 『반지의 제왕』을 통해 독자들에게 환기하고자 한 효과들과 톨킨이 완벽하게 행복한 결말을 내리지 않은 이유를 살펴보고, 이를 바탕으로 이차 세계를 다루는 판타지로서의 『반지의 제왕』이 현대의 독자들에게 가질 수 있는 의의에 대해 분석할 것이다.

제 1장 로만스와 서사시 · 신화와 역사

1.1. 로만스 · 서사시: 초자연적 세계에서 인간의 역사로

서론에서 언급하였듯, 톨킨은 『반지의 제왕』의 작가인 동시에, 중세문학과 고대영어를 연구했던 영문학자이자 언어학자였다. 이런 그의 위치와 영국인을 위한 신화의 창조라는 꿈은 그의 작품에 큰 영향을 미쳤으며, 톨킨은 실제로 자신이 애정을 가지고 연구했던 작품들의 주된 형식이었던 중세의 서사시와 로만스에서 많은 부분을 차용하였다. 중세에 성행했던 장르인 로만스에는 초자연적 존재들이 종종 등장하며, 여담을 포함하는 다양한 사건들의 전개로 이루어지는 특징을 지니고 있었다. 모튼 블룸필드(Morton Bloomfield)는 특히 12세기를 중세의 주된 서사 형식이 서사시에서 로만스로 전환을 보인 분기점으로 제시하면서, 서사시와 로만스의 주된 차이점을 “에피소드의 동기부여”에서 찾고 있다. 즉 사건이 비현실적이고 경이가 존재한다 해도, 모든 에피소드가 적절하고 합리적인 동기부여가 이루어진다면, 모든 행동이 적절한 동기를 가지고 합리적 설명이 가능하다면, 그 이야기는 서사시이다. 그러나 로만스에는 동기부여가 되지 않은 에피소드가 존재하여 낯설음과 비합리성의 느낌을 창조하거나 강화한다(Bloomfield 107). 로만스에는 초자연적인 존재들이 자연스럽게 등장하는 반면, 서사시의 중심은 인간의 세계이다. 특히 아군과 적군 사이의 분명하고 절대적인 구분이 존재하며 새로운 왕국의 건설을 꾀하는 것도 서사시의 특징 중 하나이다(윤민우 292).

『반지의 제왕』은 초자연적인 존재들과 마법을 포함하는 중세 로만스의 요소를 지니고 있다. 『반지의 제왕』의 공간적 배경인 중간계는 인간이 아닌 다양한 종족들이 존재하는 세계이며, 이야기를 이끌어 가는 가장 중요한 소재는 ‘마법의 반지’이다. 『반지의 제왕』에는 불멸의 존재인 엘프, 태초부터 존재한 가장 오래된 존재로서 자연 그 자체라 할 수 있는 톰 봄바딜(Tom Bombadil), 톰만큼 오래된 존재이자 숲의 나무를 지키는 목자들인 엔트, 그리고 마법사 간달프(Gandalf)와 사루만(Saruman)이 주요인물로 등장한다. 그 외에도 숲을 파괴한 사루만에게

화가 나 오크들을 물리치기 위해 헬름 협곡(Helm's Deep)의 전투를 향해 움직여 간 나무들인 휴론(Huron)들, 고대로부터 존재해온 사악한 존재인 발로그(Balrog)와 쉘로브(Shelob)도 초자연적인 존재들이다. 특히 자연과 같은 존재인 톱 봄바딜의 에피소드는 초자연적인 것들로 가득하다. 호빗 메리(Merry)를 틈새로 빨아들이려던 버드나무 노인이나 호빗들을 사로잡은 고분악령들은 초현실적인 존재들이며, 나아가 톱이 그들로부터 호빗들을 구해내는 에피소드 자체가 초현실적이라 할 수 있다. 한편 간달프와 사루만 역시 인간과 비슷한 모습이지만 스스로 '마법'을 구사할 수 있다는 점에서 보통 인간과 다르다. 게다가 고대의 악 발로그와 대치하다가 모리아의 심연으로 떨어져 죽은 것으로 여겨졌던 간달프는 더욱 위대한 흰 색의 마법사가 되어 원정대와 재회한다. 한편 로스로리엔(Lothlórien)을 다스리는 엘프 여왕 갈라드리엘(Galadriel)의 거울은 샘에게는 미래의 샤이어(Shire)의 모습을, 프로도에게는 실종된 간달프의 환영과 사우론의 눈동자를 보여주는데, 갈라드리엘은 인간과 호빗이 이런 것을 "마법(magic)"(I. 475)이라고 부른다는 사실을 언급한다. 이처럼 『반지의 제왕』에는 초자연적인 존재들과 마법이 존재하며, 인간과 비슷한 모습을 했다고 하여 모두 인간인 것이 결코 아니다.

특히 여섯 권 중에서 이야기가 가장 느린 속도로 진행되는 제 1권은 '여담'으로 여겨질 만한 사건들이 등장함으로써 초자연적인 요소들과 함께 로맨스적인 요소들을 가장 많이 드러낸다.¹⁸⁾ 데이빗 밀러(David Miller)는 제 1권에 등장하는 톱 봄바딜의 에피소드를 "진정한 여담"으로 분류하면서, 고분악령과 버드나무 노인의 에피소드가 지리적으로 제 1권의 나머지와 분리되며 서사의 흐름이 다른 목적에 종속된다고 주장한다(104). 『반지의 제왕』의 서사 안에서 인물들은 끊임없이 이동하지만, 대부분 목적지를 향해 빠른 길을 택한다. 그러나 호비튼을 떠나 브리(Bree)로 향한 호빗들은 오래된 숲(Old Forest)에서 정체함으로써 『반지의 제왕』의 플롯인 '반지의 운반'에서 잠시 벗어나게 된다. 특히 톱 봄바딜은 반지의 영향을 받지 않는 존재라는 점에서 반지를 가장 주된 소재로 하는 전체 줄거리로부터 멀어지는 인물이다. 또한 오래된 숲에서 메리를 삼켜 버리려 한 버드나무 노

18) 이야기의 주된 줄거리에서 벗어나는 여담의 존재는, 각 에피소드들에 합리적인 동기부여가 이루어지지 않는 로맨스의 특징이라 할 수 있다.

인의 악의는 반지를 빼앗기 위한 것이 아니라는 점에서 반지를 되찾기 위해 호빗들을 공격해오는 이후의 적들과 구분된다. 그러므로 밀러가 주장한 것처럼, 버드나무 노인의 이야기는 ‘진정한 여담’으로 분류될 수 있다.

그러나 이어서 등장하는 고분악령들은 등장하는 순간에는 여담으로 보이기 쉽지만, 이야기의 후반에 일어날 사건의 원인이 됨으로써, 다른 에피소드에 합리적인 동기를 부여한다. 합리적인 동기에 의한 에피소드의 연결은 로맨스보다는 서사시에 해당하는 특징이다. 고분악령의 정체는 먼 옛날, 제 2시대에 암흑의 군주의 적이었기 때문에 앙그마르(Angmar)의 카른 둠(Carn Dûm)의 사악한 왕에게 패배하여 저주를 받은 서쪽 나라 사람들로 밝혀지며,¹⁹⁾ 악령으로부터 호빗들을 구한 톰 봄바딜은 고분의 저주를 풀고 고분의 칼을 호빗들에게 나누어준다. 이 에피소드는 이 순간에는 절대반지와 관련이 없어 보이기 쉽다. 그러나 서쪽 나라 사람들에게 저주를 내린 앙그마르의 사악한 왕의 정체는, 제 5권에서 비로소 드러난다. 간달프는 사우론에게 인간을 위해 만든 9개의 반지를 받아 반지정령이 되어버린 9명의 나즈굴(Nazgûl)의 군주가 "King of Angmar long ago, Sorcerer, Ringwraith, Lord of Nazgûl, a spear of terror in the hand of Sauron, shadow of despair"(III. 99)라고 이야기한다. 나즈굴의 군주는 『반지의 제왕』의 이야기가 진행됨에 있어 없어서는 안 될 매우 중요한 인물이다. 고분악령들은 그 나즈굴의 군주의 오래 전 과거의 행적과 연결된다. 또한 고분언덕의 칼은 메리의 손을 통해 바로 나즈굴의 대장인 마술사 왕을 물리침으로써, 반지를 파괴하고 반지를 되찾으려는 적을 물리치는 주요 플롯과 다시 연결된다. 그러므로 고분악령의 에피소드는 버드나무 노인의 에피소드와 달리 진정한 여담이 아니다. 이 에피소드는 이야기 안에서 즉각적으로 결과를 초래하지는 않지만, 제 2시대와 제 3시대에 걸쳐, 즉 『반지의 제왕』의 사건들이 일어나기 이전에 있었던 사건들과 함께 얽혀 인과관계를 가지게 되는 것이다. 또한 고분악령 에피소드가 없었다면, 메리가 서쪽 나라 사람들의 칼로 나즈굴 대장을 찌를 수 없었을 것이므로 나즈굴 대장은 펠렌노르 평원(Pelennor

19) 이 사실은 이야기 내에서 명백하게 제시되지는 않지만, 톰 봄바딜이 고분에 걸린 저주를 풀고 고분악령이 돌아올 수 없도록 무덤 위의 보석들을 풀밭에 펼쳐 놓은 후, 호빗들에게 단검을 하나씩 건네주면서, 그 칼들을 만든 옛날 서쪽 나라 사람들의 이야기를 해주는 과정에서 추측할 수 있다.

Fields)에서 쓰러지지 않았을 것이다. 즉 고분악령 에피소드는 『반지의 제왕』이라는 작품을 넘어서서, 톨킨이 창조한 중간계의 역사 속에서 분명한 인과관계를 드러내며, 메리가 나즈굴 대장에게 결정적인 타격을 가하는 이후의 에피소드에 분명한 동기를 부여한다.

블룸필드가 중세의 서사시와 로맨스를 구분하는 척도로 제시한 “에피소드의 동기 부여의 정도”에 따르면, 버드나무 노인의 에피소드는 로맨스적 요소를, 고분악령의 에피소드는 서사시적 요소를 포함하는 것으로 볼 수 있다. 초자연적 존재들이 곳곳에 등장하고, 특히 서사 내에서 인과관계가 상대적으로 덜 분명한 에피소드가 존재한다는 점에서 『반지의 제왕』의 초반부는 로맨스적인 분위기를 풍기는 것이 사실이다. 그러나 여담처럼 여겨질 수 있는 고분악령의 에피소드는 분명한 인과관계를 드러낸다는 점에서 서사시적이다. 또한 이야기가 진행되면서 등장하는 다양한 에피소드들은 분명한 목적을 가지고 있다는 점에서 서사시적 성격을 드러낸다. 『반지의 제왕』을 구성하는 다양한 에피소드들의 연결에 있어, 대부분의 경우에 동기부여가 확실한 목적 하에 이루어지며 합리적인 인과관계를 바탕으로 이루어진다. 결국 『반지의 제왕』의 서사의 무게중심은, 이야기가 진행되어 감에 따라, 점차 로맨스에서 서사시로 옮겨간다.

한편 제 1권은 프로도 일행을 뒤쫓는 암흑의 기사들의 정체가 확실히 드러나지 않는다는 점에서도 로맨스적인 분위기를 드러낸다. 중세의 로맨스의 세계에는 적이 존재하지만, 자주 아군과 적군의 구분이 흐트러지기 때문이다(윤민우 296). 프로도는 그들이 적의 하수인이 아닐까 걱정하며 피할 뿐이다. 이들은 호빗들이 브리의 프랜싱 포니(Prancing Pony)에서 만난 스트라이더(Strider)가²⁰⁾ “They come from Mordor”(I. 222)라고 말할 때 비로소 반지를 되찾으려는 사우론의 하수인, 즉 명백한 ‘적’임이 확실해진다. 이전까지 호빗들에게 암흑의 기사들이 희미한 위협이었다면, 이제 그들은 보다 현실적인 위협이자 ‘반지’와 관련된 위협으로 전환된다. 게다가 그들은 제 2권의 제 2장, 「엘론드의 회의(“The Council of

20) 스트라이더는, 엘렌딜(Elrendil)과 이실두르의 직계 후손으로서 비어 있는 곤도르의 왕위를 계승할 자격을 갖춘 유일한 인물인 아라고른이 경찰자로 행동할 때의 별명이다. 제 1권에서 그는 스트라이더로서 등장할 뿐이며, 고귀한 혈통의 ‘아라고른’은 제 2권의 제 2장, 「엘론드의 회의」에서 비로소 모습을 드러낸다.

Elrond”）」에서, 사우론으로부터 반지를 받고 정령으로 변한 아홉 명의 반지정령인 나즈굴로 밝혀진다. 제 1권의 후반부까지 정체가 드러나지 않음으로써 여담처럼 보였던 암흑의 기사들은, 사실은 반지를 빼앗으려는 적이자, 사우론의 가장 믿음직한 부하들로 밝혀짐으로써, 더 이상 반지와 관련된 주된 이야기에서 분리되어 존재하지 않는다. 게다가 불확실하던 적이 확실한 적이 되었다는 사실은, 제 1권에서 로맨스적인 요소로써 존재했던 암흑의 기사가, 엘론드의 회의에서 밝혀진 과거를 통해 정체가 드러남으로써 서사시적인 요소로 변화했음을 시사한다.

또한 곤도르의 역사와 반지를 둘러싼 전쟁은 아군과 적군 사이의 분명하고 절대적인 구분을 이루고 새로운 왕국의 건설을 꾀하는 서사시의 주된 특징(윤민우 292)을 반영한다. 제 2권의 제 2장, 「엘론드의 회의」는 『반지의 제왕』에서 매우 중요한 전환점이 되는 부분이다. 전체 줄거리에서 중요한 역할을 할 많은 인물들이 처음으로 모습을 드러내며, 다양한 종족의 다양한 인물이 발언권을 가지고 ‘앞으로의 반지의 행방’에 대해 논의한다. 그 과정에서 제 1권에서 밝혀진 것보다 훨씬 더 자세한 반지의 역사가 소개되고, 서로 다른 역사와 지역을 가진 여러 종족의 대표들이 ‘반지를 파괴하기 위한 원정’에 합의함으로써, ‘반지’는 비로소 복잡한 서사를 연결할 축이 된다. 『두 개의 탑(The Two Towers)』과 『왕의 귀환(The Return of the King)』은 이야기가 셋으로 나뉘어 각자 진행되면서 한층 복잡한 구성을 보이는데, 제 3권과 5권은 아라고른(Aragorn), 김리(Gimli), 레골라스(Legolas), 피핀(Pippin), 메리, 간달프가 헤어짐과 만남을 반복하는 이야기가, 제 4권과 6권의 초반 세 장은 프로도, 샘, 골룸의 이야기가 진행된다. 그리고 제 6권의 제 3장에서 반지가 파괴된 후에야 모든 일행은 다시 만나게 된다. 이야기가 나뉘어 진행되는 과정에서 이야기의 각 가닥은 동시에 일어나는 서로 다른 에피소드와 다른 인물들을 포함한다. 갈라진 이야기들은 크게 ‘전쟁’과 ‘원정’이라는 두 개의 주제로 분류할 수 있다. 즉 제 3권과 제 5권은 전쟁을 주된 소재로 진행되며, 제 4권과 제 6권은 『반지원정대(The Fellowship of the Ring)』에서 계속해서 이어지는 원정으로 이루어진다. 원정과 전쟁은 서로 별개의 이야기 같지만, 둘 다 ‘반지의 파괴’와 ‘반지를 빼앗으려는 적의 파멸’을 꾀한다는 점에서 같은 목적을 가진다. ‘원정’의 이야기 가닥은 ‘파괴’를 향해 진행되는 반면, ‘전쟁’의 이야기 가닥은

‘왕국의 재건’을 향해 진행된다. 곤도르의 왕통은 2050년에 마술사 왕의 두 번째 도전을 받아 마술사 왕의 성인 미나스 모르굴(Minas Morgul)로 달려간 후 실종된 에아르누르(Eärnur)를 마지막으로 끊어졌으며, 마르딜(Mardil)이 최초의 통치 섭정이 되었고, 그 이후 섭정이 다스려 왔다.²¹⁾ 이실두르의 후계자이자 곤도르의 적법한 왕위 계승자인 아라고른은, 반지가 파괴되어 적이 제거된 후, 곤도르의 왕위에 오름으로써 오랫동안 끊어진 왕통을 잇는다. 제 1권과 달리, 이후의 이야기가 진행되면서 등장하는 선과 악의 대결은, 적이 존재하지만 아군과 적군의 구분이 모호한 로맨스의 세계를 지향하기보다는 적과 아군이 분명히 구분되는 서사시의 세계를 지향한다. 또한 원정을 통해 반지를 파괴함으로써 적을 패배시키고 곤도르의 재건에 성공하는 것 역시 새로운 왕국의 건설을 꾀한다는 점에서 서사시적이다.

『두 개의 탑』과 『왕의 귀환』을 구성하는 각 에피소드들은 전체 이야기의 여러 가닥들 중 하나에 속하면서 ‘반지의 파괴’라는 가장 중요한 목표와 그를 통한 ‘인간의 국가의 재건’이라는 또다른 목표를 향해 움직여 간다. 리처드 웨스트(Richard West)는 사건들의 고리가 반지의 역사를 통해 연결되어 있음을 주장한다(83). 새로운 인물들을 포함하는 수많은 에피소드가 소개되고 헤어져 있던 인물들이 만남과 헤어짐을 거듭하지만, 이유 없이 등장하는 에피소드는 없다. 제 4권에서 프로도와 샘이 에핀 무일(Eryn Muil)에서 골룸을 만나 그에게 모르도르까지 길을 안내하게 하는 것은 ‘원정’과 ‘파괴’의 서사에서 대단히 중요하다. “But for him[Gollum], Sam, I could not have destroyed the Ring. The Quest would have been in vain, even at the bitter end”(III. 268)라는 프로도의 말처럼, 프로도와 샘이 골룸을 만나지 않았거나 프로도가 그에게 ‘연민’을 느껴 살려주지 않았다면, ‘원정’은 목적을 달성할 수 없었을 것이기 때문이다. 한편 제 3권에서 프로도와 샘이 원정대를 떠난 후, 우르크하이(Uruk-hai)들에 의해 납치된 두 호빗, 메리와 피핀은 아이센가드 주변의 팡고른 숲 근처로 끌려가고, 그 곳에서 로한의 기마병들이 우르크하이들을 급습하여 혼란한 상황을 틈타 팡고른 숲으로 도주하여 엔트인 트리비어드를 만난 것은, 이어지는 전투에서 아군이 승리하는 데 결정적인 동기를 부

21) 제 3권에 수록된 부록 A의 「I. 누메노르의 왕들(“The Númenorean Kings”)」과 부록 B의 연대기 참고.

여한다. 메리와 피핀이 엔트들을 각성하였고, 그 결과 엔트들은 아이센가드를 무너뜨렸으며, 또한 같은 시간에, 로한인들과 아이센가드의 우르크하이들 사이에 전투가 벌어지고 있던 헬름 협곡으로 나무가 겹겹이 엉킨 숲을 보냄으로써 로한인들을 돕는다. 엔트들이 로한의 가장 큰 적이었던 아이센가드를 함락하는 데 결정적 역할을 한 것이다. 중요한 것은, 엔트들이 단지 자신들을 향한 사루만의 적대적인 행위 때문에 아이센가드로 행군한 것이 아니라, 메리와 피핀으로부터 그의 의도를 전해 들었다는 사실이다(West 83). 메리와 피핀이 트리비아드를 만나는 에피소드는 결국 ‘전쟁’과 ‘국가의 재건’이라는 이야기의 한 줄기에 크게 이바지한다. 또한 앞서 로한의 기마병들이 우르크하이들을 급습한 것 역시 메리와 피핀의 극적인 탈출을 가능케 함으로써 ‘전쟁’과 ‘국가의 재건’을 향해 나아가고 다음 에피소드가 일어날 수 있는 동기를 부여한 것으로 볼 수 있다.

엔트의 에피소드가 ‘전쟁’이라는, 이야기의 한 줄기 내에서 갈라진 가닥들의 동기부여를 보여주는 예였다면, 서로 떨어져서 진행되는 이야기의 여러 가닥들의 연결은 팔란티르(palantír) 에피소드의 예로 설명할 수 있다. 피핀이 호기심에서 팔란티르를²²⁾ 들여다 본 것은 사우론에게 사루만이 반지를 가진 호빗을 생포하고도 자신에게 보고하지 않았다는 생각을 불러일으킴으로써 점점 모르도르를 향해 가까이 다가가는 프로도 일행에게 주의를 기울일 만한 가능성을 낮추는 기능을 하였다. 아라고른은 의식적으로 팔란티르를 들여다보고, 펠렌노르 평원의 전투에서 승리한 서부의 군사들을 이끌고 암흑의 문 앞으로 나아감으로써 프로도의 원정이 성공할 수 있도록 돕는다. 절대반지의 정확한 행방을 몰라 의문에 빠져 있던 사우론이 아라고른의 존재를 목격하고, 절대반지를 다룰 만큼의 힘이 있는 존재로서의 아라고른을 두려워하여 그의 수중에 반지가 있지 않을까 염려하게 되는 것이다. 위협을 느낀 사우론은 아라고른을 경계하는 데 시선을 고정하였으며, 모르도르의

22) 팔란티르와 관련된 설명은 『두 개의 탑』의 제 11장에서 간달프가 피핀에게 설명해주는 형식으로 이루어진다. 팔란티르는 헤아릴 수도 없이 오래 전에 엘프인 놀도르(Noldor)족이 만든 것으로, 과거 곤도르 왕들의 것이었다. 그것은 곤도르 영토의 곳곳에 놓여져, 먼 곳을 보고, 또 서로의 생각을 주고 받는 데 사용됨으로써, 곤도르의 영토를 지키고 통합하는 구실을 하였다. 특히 각각의 팔란티르는 서로에게 연락이 가능하며, 오스길리아스(Osgiliath)에 있던 가장 중요한 돌은 나머지 모든 돌을 한꺼번에 볼 수 있었다.

모든 병사와 나즈굴이 암흑의 문 앞에 집결하여 서부의 군사들에게만 신경을 쏟는 동안(Ⅲ. 255), 프로도와 샘은 텅 빈 모르도르의 한복판을 통과할 수 있게 된다. 서로 떨어져서 진행되는 이야기의 여러 가닥들은 완전히 독립적으로 존재하는 것이 아니라, 서로의 목적, 즉 파괴와 재건을 달성하는 데 도움을 주는 방향으로 나아가는 것이다. 원정대의 나머지 일원들이 프로도와 샘이 반지를 파괴할 수 있도록 최선을 다해 싸웠다면, 그들의 진정한 승리와 곤도르의 재건은 반지가 파괴된 이후에 비로소 가능해진다. 즉 각 에피소드들은 서로에게 동기를 부여하고 이야기가 ‘원정의 달성’과 ‘전쟁의 승리’를 향해 나아갈 수 있도록 돕는다는 점에서, 이야기가 원정과 전쟁에 집중되어 갈수록, 점점 더 서사시적인 성격을 띠게 된다.

중간계의 다양한 민족, 종족, 국가들의 거대한 집단은 그들 전체를 파괴할 위협을 제거하기 위해 함께 그 적에 대항한다. 프로도와 아라고른은 단지 호빗과 인간을 대표하는 것이 아니라, 중간계 전체를 대표하는 영웅이다. 또한 이들은 싸우는 분명한 이유와 분명한 적을 가진다. 게다가 다양한 신비로운 존재들을 조명하던 이야기는 ‘전쟁’과 ‘원정’의 두 가닥으로 크게 나뉘어지면서, 곤도르와 로한의 인간들과 호빗이 중요하게 대두된다. 제 2권에서 두 번이나 등장했던 엘프들의 땅은 이후의 이야기에서는 등장하지 않으며, 제 3권과 제 5권은 각각 로한과 곤도르를, 제 6권의 마지막은 샤이어를 조명한다. 또한 반지전쟁 이후에 이어질 제 4시대가 인간의 시대가 될 것이라는 점과, 『반지의 제왕』이 막을 내리는 샤이어의 장면이 인간의 사회와 흡사하며 초자연적인 존재가 등장하지 않는다는 사실은 제 1권의 로맨스의 세계가 이야기가 진행되어 나감에 따라 인간이 중심이 되는 서사시의 세계로 변화해갔음을 보여준다. 호빗들이 샤이어로 돌아온 이후에 벌어지는 샤이어 소탕 장면에서는 마법사 사루만을 제외하고는 초자연적인 존재가 등장하지 않는다. 그러나 사루만조차 타인을 속일 수 있는 목소리를 제외하고는 마법의 능력을 잃어버린 것으로 묘사된다. 그의 시체가 연기처럼 사라지는 것을 제외하면, 샤이어 소탕과 관련되는 장면에는 마법이 등장하지 않는다. 결국 초자연적인 것과 마법이 존재하던 로맨스의 세계는 목적이 뚜렷한 ‘전쟁’과 ‘원정’, 그리고 그들을 축으로 하여 벌어지는, 전쟁과 원정을 향해 이바지하며 나아가는 에피소드들이 ‘합리적으로’ 배열된 서사시의 세계로 변화해 간다.

블룸필드는 서사시가 역사가 아닌 신화화된 역사를 다루며 역사성을 주장하지만 역사적으로 정확한 것은 아니므로 결국 신화에서 역사로의 움직임을 반영한다고 논의한다(105). 『반지의 제왕』 역시 실재했던 역사라는 증거는 어디에도 없지만, 실재했던 역사 이전에 존재했던 선사시대의 역사임을 주장하려 한다. 화자는 "At this point this History begins"(I. 18)라고 프롤로그를 마친다. 즉 『반지의 제왕』의 이야기는 전설이나 신화가 아니라 "역사"라는 것이다. 이를 뒷받침하기 위하여 톨킨은 각종 자료들을 부록으로 첨가하고 있다. 중세의 로맨스는 무시간성을 특징으로 하지만, 서사시는 역사적인 또는 가(假; pseudo)-역사적인 차원을 가지고 있었다(Bloomfield 116). 예를 들어 『베오울프』와 같은 서사시는, 사건들이 어떤 특정한 장소와 시간에 일어났던 것처럼, 역사적으로 다루어진다. 톨킨의 서사시, 『반지의 제왕』 역시 그런 효과를 겨냥하고 있다. 중간계는 현실에 존재했던 세계가 아니기 때문에 무조건적으로 허위로 받아들여질 가능성이 크지만, 톨킨은 그 가능성을 최대한 배제하고 마치 『반지의 제왕』의 이야기가 실제로 존재했던 것처럼, 역사적인 의미를 부여받기를 원하였다. 결국 『반지의 제왕』의 서사가 중세의 로맨스의 요소들을 포함하는 것은 사실이지만, 결과적으로는 서사시를 향해 나아감으로써, 이야기는 블룸필드가 이야기하는 "신화화된 역사"가 되며, 서사 내에서 독자에게 신화가 역사로 전환되는 순간들을 제공하고자 한다.

1.2. 신화 · 역사: 신화의 현실화를 통한 역사 만들기

고고학자인 마틴 카버(Martin Carver)는 고대 언어와 역사에 애정을 가지고 있던 교수로서의 톨킨이 앵글로색슨 시대의 문화를 가장 잘 파악하고 있었으며, 11세기에 노르만 족이 잉글랜드를 정복하면서 앵글로색슨의 구전 설화가 사라지게 되면서 영국이 그 뿌리를 잃었다고 생각했고, 그 결과 영국의 신화를 쓰기로 결심했다고 이야기한다(*Beyond the Movie*). 실제로 톨킨은 출판업자인 밀턴 왈드만(Milton Waldman)에게 쓴 편지에서 다음과 같이 쓰고 있다.

I am not learned in the matters of myth and fairy-story, however, for in such things (as far as known to me) I have always been seeking material, things of a certain tone and air, and not simple knowledge. from early days grieved by the poverty of my own beloved country: it had no stories of its own (bound up with its tongue and soil), not of the quality that I sought, and found (as an ingredient) in legends of other lands. There was Greek, and Celtic, and Romance, Germanic, Scandinavian, and Finnish (which greatly affected me); but nothing English, save impoverished chap-book stuff. Of course there was and is all the Arthurian world, but powerful as it is, it is imperfectly naturalized, associated with the soil of Britain but not with English; and does not replace what I felt to be missing. For one thing its 'faerie' is too lavish, and fantastical, incoherent and repetitive. For another and important thing: it is involved in, and explicitly contains the Christian religion. (Carpenter, *Letters* 144)

톨킨은 영국만의 신화가 부재한다고 느꼈으며, 아서왕의 전설조차 영국인을 위한 전설이 되기에는 부족하다고 생각하였다. 아릭 누스바셔(Aryk Nusbacher)는 톨킨이 영국인을 위한 순수한 영국의 신화를 원했음을 지적하면서, 톨킨이 영국이 국가적 신화를 박탈당했다고 생각했으며, 아서왕의 전설을 프랑스로부터 수입된 것으로 생각하였음을 지적한다(*J. R. R. Tolkien: Master of the Rings*). 톨킨의 출판자였던 레이너 언윈(Rayner Unwin)도 톨킨이 영국의 신화의 상실을 안타까워했음을 중요하게 언급하였고, 영국에서 『반지의 제왕』의 현 출판을 담당하고 있는 하퍼콜린스(HarperCollins)의 제인 존슨(Jane Johnson) 역시 톨킨은 영국이 가지는 신화는 1066년의 노르만 정복에 기초한다는 사실을 슬퍼하였고, 그것이 그가 고유의 신화창조에 전념한 중요한 이유라고 분석한다("J. R. R. Tolkien: Creator of Middle-Earth").

톨킨은 특히 핀 족의 역사를 보여주는 가장 중요한 자료가 되는 고대의 영웅

시인 『칼레발라(Kalevala)』를 10대 시절에 이미 접하여 매력을 느꼈으며, 핀족의 신화의 보고라 할 수 있는 이 서사시를 잘 이해하기 위하여 핀어를 배우기도 하였다(*Beyond the Movie*).²³⁾ 톨킨의 전기 작가인 험프리 카펜터(Humphrey Carpenter)는 톨킨이 핀란드의 신화 『칼레발라』를 읽으면서 “영어로 된 것에도 이런 시들이 더 많이 남아 있었다면 좋았을 텐데”라고 기록한 점이 있음을 지적하고, 톨킨이 후에 그 일을 회상하면서 영국에 헌정할 전설의 기틀을 잡으려는 자신의 생각에 대해 언급한 것을 기록하고 있다(*Biography* 97). 위의 인용문에서도 톨킨은 핀란드의 신화가 특히 자신에게 많은 영향을 주었음을 이야기한다. 또한 톨킨은 옥스퍼드의 앵글로색슨어 교수로 취임하자마자 “콜비타르(Kolbitar)”라는 비공식적인 모임을 이끌어 나갔는데, 이 모임의 목적은 북유럽의 신화와 전설을 담은 에다(edda)와 같은 아이슬란드의 사가(saga)를 읽는 것이었고, C. S. 루이스(C. S. Lewis)도 이 모임의 일원이었다. 톨킨은 북유럽과 북유럽의 신화에 각별한 애정을 지니고 있었으며, 앵글로색슨의 고유한 신화 역시 그렇게 존재하기를 소망하였다. 이러한 그의 바람은 스스로 그 신화를 창조하는 것으로 이어지게 되었다.

그가 영국인을 위한 신화를 창조함에 있어 참고한 영감의 원천으로는, 북유럽의 신화 뿐 아니라, 톨킨이 학자로서 연구했던 앵글로색슨의 서사시, 『베오울프(Beowulf)』를 꼽을 수 있다. 톨킨은 『베오울프』가 전 시대를 통틀어 가장 훌륭한 시 중 하나라고 생각하였으며(Carpenter, *Biography* 72), 「『베오울프』: 괴물들과 비평가들("Beowulf: The Monsters and the Critics")」이라는 논문을 발표하기도 하였다. 「『베오울프』: 괴물들과 비평가들」에서 톨킨은 『베오울프』가 괴물과 용에 관한 이야기이지만, 그것 때문에 영웅시로서의 가치를 무시당하던 기존의 해석을 비판한다. 톨킨은 『베오울프』를 단순한 앵글로색슨의 문헌적 자료로 보는 시각을 넘어 위대한 문학의 하나로 볼 것을 주장한다. 그는 『베오울프』에 절묘하게 결합되어 있는 두 전통, 즉 앵글로색슨 문화라 할 수 있는 영웅적 게르만 전통과 앵글로색슨 문화에 유입된 기독교 전통을 분석해낸다. 즉 현실에 존재하지 않았을 법한 ‘괴물’은 앵글로색슨적 전설인 동시에 기독교인의 눈으로 볼

23) 톨킨이 창조한 엘프어(Elvish)는 핀란드의 기네아 파릴리아의 언어를 가장 많이 참고하였다(*Beyond the Movie*).

때는 ‘악’의 상징이 되는 것이다. 바로 이런 시각이 『반지의 제왕』에도 그대로 들어 있다. 톨킨은 실제로 독실한 카톨릭 교도였지만 기독교적 작품을 쓰기를 원하지 않았다. 그가 쓰고자 한 것은 영국의, 앵글로색슨의 신화로서, 기독교가 존재하기 이전의 세계를 다루는 ‘영국의 신화’였기 때문이다. 톨킨은 영국의 고대 문화인 앵글로색슨의 문화를 대표하는 문헌적 자료이자 문학작품인 『베오울프』와 북유럽의 신화 등 자신이 애착을 가지고 있던 문헌들을 참고하여, 『베오울프』의 괴물, 그렌델과 같은 전설적 존재들이 존재할 수 있는 신화적 세계를 창조하고자 하였던 것이다.

톨킨이 앵글로색슨어와 고대영어를 연구한 언어학자였다는 사실도 그의 창작에 큰 영향을 주었다. 그는 언어를 창조하는 작업에 심혈을 기울였으며, 독자들은 그가 남긴 작품들 속에서 그 흔적을 엿볼 수 있다. 특히 톨킨은 스스로 창조해낸 요정 종족인 엘프들의 언어(Elvish)를 만드는 데 가장 많은 힘을 쏟았다. 그 결과는 『반지의 제왕』 외에도, 엘프의 역사를 집중적으로 조명한 『실마릴리온(*The Silmarillion*)』에 잘 나타나 있다. 톨킨은 『반지의 제왕』에서 특히 부록에서 각 종족의 언어와 함께 번역에 대해서 자세히 설명하기 위해 상당한 지면을 할애하는데, 이는 『반지의 제왕』을 창조함에 있어 ‘언어의 창조’가 큰 부분을 차지하고 있음을 보여주는 증거이기도 하다. 또한 카펜터는 제 1차 세계대전에서 전사한 톨킨의 절친한 친구인 G. B. 스미스(G. B. Smith)가 전쟁터에서 톨킨에게 쓴 편지를 소개하면서 특히 마지막 구절인 “May God bless you, my dear John Ronald, and may you say the things I have tried to say long after I am not there to say them”(Biography 94)라고 한 것에 주목한다. 카펜터는 인용한 스미스의 말을 “톨킨이 오랫동안 숙고해온 위대한 작업을 시작하라는 외침”으로 해석하면서, 그 작업은 다름아닌, “완벽한 신화를 창조하는 것”이었다고 밝히고, 그 생각은 특히 언어 발명에 대한 톨킨의 가치관에 근거하고 있다고 주장한다(Biography 97). 즉 톨킨이 체계적인 언어를 창조하기 위해서는 그 언어가 발달할 수 있는 배경이 되는 ‘역사’ 역시 창조해야 함을 깨달았다는 것이다. 결국 톨킨은 자신이 창조한 종족인 엘프의 언어를 먼저 창조하였고, 그 언어의 배경이 되는, 엘프의 역사이자 중간계의 신화인 이야기들을 창조해나갔던 것이다. 결국 톨킨이 중간계의 거대한 신화를

창조하게 된 배경에는, 언어학자로서 언어 창조에 큰 관심을 기울였던 그의 개인적인 즐거움을 위한 사적인 목적과, 스스로 자신의 나라에 부족하다고 생각했던 고유의 신화와 전설을 창조하고자 하는 원대한 계획이 함께 자리잡고 있었다.

톨킨은, 「『베오울프』: 비평가들과 괴물들」에서, 사실주의에 어긋나는 존재인 괴물 그렌델이나 용으로 인해 문학으로서의 『베오울프』의 가치가 떨어지는 일은 없다고 주장했던 것처럼, 자신의 신화에서도 사실주의적 시각에서는 허용할 수 없는 상상의 창조물들을 등장시키고, 이야기의 배경조차 현실에 존재하지 않는 다른 세계를 다룬다. 톨킨이 1940년에 성 앤드류스 대학에서 했던 강연을 바탕으로 쓰여진 「옛날이야기에 대하여(“On Fairy-Stories”)」는 성인 세계에서 어떤 입지를 확립하지 못한 채 아이들의 문학으로 치부되던 환상의 세계를 옹호하는 톨킨의 입장을 보여준다. 톨킨은 「옛날이야기에 대하여」에서 옛날이야기의 특성과 기원 등에 대하여 논하고 그 효과에 대해 설명한다. 여기서 그가 논하는 “옛날이야기”는 곧 ‘판타지(fantasy)’에 대한 고찰이며, 『반지의 제왕』과 그 특성을 공유한다. 실제로 판타지 비평에서 톨킨의 이 논문은 중요한 위치를 차지한다. 톨킨은 “옛날이야기(fairy-story)”가 보통의 영어 사용에서, 반드시 요정이나 엘프들에 대한 것이 아니라, “Fairy—Faerie”, 즉 요정들이 존재하는 영역—에에 대한 것이라고 정의한다. 톨킨의 정의에 따른다면 옛날이야기는 단지 요정에 대한 것이 아니라, 엘프와 요정들 뿐 아니라, 마법사, 트롤, 난쟁이, 거인, 용 등과 함께 바다와 태양과 달과 하늘, 지구, 그 안에 존재하는 모든 것들을 포함하는 것이 된다.²⁴⁾ 그는 또한 대부분의 좋은 옛날이야기들은 인간이 위험한 왕국 또는 어두운 길에서 모험하는 인간에 대한 것이라고 이야기한다. 이는 톨킨 자신의 작품은 물론, 그가 연구한 작품인 『베오울프』에도 해당하는 정의라 할 수 있다.

When we can take green from grass, blue from heaven, and red from

24) 에드먼드 풀러(Edmund Fuller)는 『반지의 제왕』을 “a fairy tale in the highest aspect of its kind”로 분류하고, 옛날이야기의 정의가 월트 디즈니를 정점으로 하여 왜곡되어 왔음을 지적하고, Faerie는 마법의 왕국 또는 세계이지만 우리에게 알려진 모든 자연 현상과 생물들을 포함한다고 논의한다(22-23). 옛날이야기에 대한 풀러의 설명은 톨킨이 「옛날이야기에 대하여」에서 정의하는 옛날이야기와 일치한다.

blood, we have already an enchanter's power—upon one plane; and the desire to wield that power in the world external to our minds awakes. It does not follow that we shall use that power well upon any plane. We may put a deadly green upon a man's face and produce a horror; we may make the rare and terrible blue moon to shine; or we may cause woods to spring with silver leaves and rams to wear fleeces of gold, and put hot fire into the belly of the cold worm. But in such 'fantasy,' as it is called, new form is made; Faerie begins; Man becomes a sub-creator. ("On Fairy-Stories" 48-49)

톨킨이 이야기하는 요정들의 세계에서는 현실에서 일어날 수 없는 일들이 일어난다. 그러나 인간의 얼굴에 초록색을 입히는 상상력의 마법의 도구인 초록색이 폴로부터 나온다는 사실은, 옛날이야기가 현실에서 일어날 수 없는 일들을 다루지만, 동시에 그것이 실제 세계와 완전히 떨어진 것은 아님을 암시한다. 즉 옛날이야기는 인간의 세계에서 일어날 수 없고 인간의 세계에서 일어나지 않은 사건들을 상상하지만, 동시에 그 세계는 인간 세계와 닮아 있기도 하다. 실제로 톨킨이 이야기하는 요정, 즉 엘프는, 사람들이 흔히 생각하듯, 인간과 전혀 다른 작은 생명체가 아니라, 오히려 몸집이나 생김새가 인간과 비슷하지만, 인간이 지니지 않은 능력을 지니며, 무엇보다 불멸의 존재라는 점에서 인간과 다르다. 인간 세계와 비슷한 세계이지만 인간 세계에서는 일어나지 않는 사건들을 상상하여 이야기를 만들어 나갈 때, 요정들의 세계가 시작되고, 인간은 “준(準)창조자(sub-creator)”가 된다. 톨킨은 환상(Fantasy)을 “자연스러운 인간의 활동("On Fairy-Stories" 74)으로, 나아가 “인간의 권리”로 규정한다.

Fantasy remains a human right: we make in our measure and in our derivative, because we are made: and not only made, but made in the image and likeness of a Maker. ("On Fairy-Stories" 75)

환상은 “이차 세계(Secondary World)”를 만들어낸다. 이차 세계는 우리가 살아가는 “일차 세계(Primary World)”와 같지 않지만, 그 안에는 그 세계의 ‘내적인 질서’가 존재한다. 톨킨은 판타지의 독자가 이차 세계를 믿을 수 있는 “이차적 믿음(Secondary Belief)”을 얻기 위해서는 엘프들의 기술과 같은 특별한 기술이 필요하다고 논한다(“On Fairy-Stories” 70). 그는 특히 “현실의 내적 일관성(the inner consistency of reality)”(“On Fairy Stories” 68)을 줄 수 있는 표현의 성취를, 상상과 그 결과물인 준창조 사이에 작용하는 중요한 연결고리로서 제시한다. 톨킨이 영국의 신화로서 창조해낸 중간계의 역사가 실재했던 역사처럼 존재할 수 있도록, 『반지의 제왕』의 뒤에 부록을 첨가하여 각종 자료와 연대기 등을 제시하는 노력을 기울였던 것은 바로 그러한 “현실의 내적 일관성”의 창조를 위해서였다. 즉 톨킨은 영국의 과거 시대에 마치 『반지의 제왕』에 등장하는 사건들이 실제의 역사로서 존재했던 것처럼 독자에게 확신을 주기를 원하였던 것이다.

중간계와 그 곳에 살아가는 다양한 종족들, 그리고 그들을 아우르는 가상의 역사를 창조하면서 톨킨은 영국이 잃어버린 고유의 신화를 스스로 회복시킬 수 있기를 원했으며, 동시에 그는 그 신화가 거짓으로 보이기보다는, 역사적으로 실제로 존재했던 것처럼 보이도록 심혈을 기울였다. 고고학자인 카터는 『베오울프』에 등장하는 왕의 수장이 수세기동안 전설로만 알려졌지만, 1939년에 영국의 서튼후에서 앵글로색슨 왕의 장례식에 쓰인 배가 발견되었고, 같은 해에 『반지의 제왕』을 쓰기 시작한 톨킨이 서튼후의 발견을 알고 있었을지도 모른다고 추측한다(*Beyond the Movie*). 톨킨의 치밀한 계산에 의한 연대기를 포함하는 부록은 중간계의 신화를 가상의 역사로서 자리매김하게 만드는 동시에, 독자에게는 마치 서튼후의 발견과 같은 경험을 제공하는 역할을 하고 있다. 톨킨의 정교한 노력은 『반지의 제왕』의 독자에게 중간계의 이야기를 신화보다는 오히려 하나의 잃어버린 역사처럼 느끼게 하는 역할을 하기 때문이다. 그리고 그로 인해 생산되는 이차적 믿음은 이차세계의 내적 일관성을 강화함으로써 이차세계가 독자에게 주는 효과들을 극대화하는 역할을 해야 한다.

톨킨은 『반지의 제왕』의 출판자인 스탠리 언윈(Stanley Unwin)에게 보낸 편지에서 “yet always I had the sense of recording what was already ‘there’,

somewhere, not of 'inventing'"(Carpenter, *Letters* 145)라고 쓰고 있다. 즉 자신이 신화의 '창조자'이기보다는 실제로 존재했던 것을 기록하는 '기록자'의 태도로 글을 썼다는 것이다. 이는 『반지의 제왕』의 화자가 글을 서술하는 태도를 그대로 반영하는 것이기도 하다. 폴 H. 코처(Paul H. Kocher)는 톨킨이 프롤로그와 부록에서 그 자신이 주요한 사건들을 창조한 것이 아니라, 단지 자신은 자신의 손에 들어오게 된 중간계의 매우 오래된 기록들의 사본을 수집하고 편집하고, 마침내 번역하는 현대의 학자임을 가정하고 있다고 논한다(2). 프롤로그에 포함되어 있는, 「샤이어 기록에 관한 주석("Note on the Shire Records")」은 샤이어의 역사서들에 대해 정보를 제공한다. 반지를 파괴한 사건 이후, 호빗들은 자신들의 역사에 관심을 가지게 되었으며, 그동안 구전으로만 이루어지던 자신들의 전승들을 수집하고 기록하기 시작하였고, 결국 제 4시대의 샤이어는 많은 역사서와 기록을 소장하는 도서관을 여러 개 보유하게 된다. 화자는 빌보와 프로도에 이어 샘이 기록한 "붉은 책(Red Book)"²⁵⁾을 비롯하여 여러 기록서들을 소개한다. 이는 『반지의 제왕』의 화자가 고대의 기록을 참고로 하여 당시의 기록을 재현해내는 방식을 취하고 있음을 직접적으로 시사한다. 특히 부록 F의 「번역에 대하여("On Translation")」에서 호빗의 붉은 책에 기록된 내용을 현대의 독자가 읽을 만한 역사로 제시하기 위해 언어적 설정 자체를 가능한 한 우리 시대의 용어로 번역하였음을 밝히기도 한다(III. 515). 또한 프롤로그의 마지막 문장인 "At this point this History begins"(I. 18)는 화자가 '역사의 서술'을 시도하고 있음을 강조한다.

라이오넬 배즈니(Lionel Basney)는 모두 여섯 권으로 이루어진 이야기를 문학적인 소재로, 프롤로그, 부록, 지도, 화자의 고대 문헌으로부터 번역하는 듯한 태도 등으로 구성되는 부분을 학문적인 소재로 구분하면서, 톨킨의 '이야기에 배경을 제공하면서 그 이야기를 실증하고 지지한다고 주장한다(10). 톨킨은 중간계의 다양한 종족들의 서로 다른 문화를 창조하였고, 그 종족들 고유의 역사를 창조하였다. 중간계의 여러 종족의 복잡하고 정교한 역사는 『반지의 제왕』의 이야기 속에서

25) 다섯 호빗들의 모험과 위대한 반지의 이야기, 즉 반지전쟁에서 그들이 한 일에 관하여, 그리고 반지의 제왕의 몰락과 왕의 귀환에 대하여, 빌보 배긴스와 프로도 배긴스가 기록한 회상록이다. 프로도는 자신의 부분을 모두 마친 후, 샘에게 또다른 기록을 위하여 책을 넘겨주고 회색항구를 통해 중간계를 떠난다.

암시되거나, 부록을 통해 제시된다. 그는 『반지의 제왕』의 전체 이야기 외에, 프롤로그, 부록, 지도를 첨가함으로써, 『반지의 제왕』의 서사를 넘어서는 거대한 서사, 즉 중간계의 오랜 역사의 존재를 증명하고 그 신뢰성을 강화하고자 한다. 부록과 지도가 중요한 이유는 그것들 없이 이야기 전체를 완벽히 이해한다는 것 자체가 불가능해지기 때문이다. T. A. 쉬피(T. A. Shippey)는 작품의 전체 구조가, 톨킨이 정교하게 개발한 ‘지도’와 부록 B에 수록된 ‘연대기’에 의존하고 있음을 지적한다(*Tolkien xxiii; Road 145*). 연대기는 따로 떨어져 진행되는 이야기의 가닥을 맞출 수 있도록 도와주는 역할을 하는 동시에, 중간계의 긴 역사를 한 눈에 볼 수 있게 해준다. 원문과 번역에 대한 소개와 각종 표와 자료들은 톨킨의 작품의 완전함을 가능하게 하며, 허구보다는 역사로서 다루어지고자 하는 그의 창조된 세계가 고유의 역사적 신뢰성과 독립성을 주장할 수 있는 바탕이 된다(Basney 17).

또한 배즈니는 톨킨의 환상이 구조와 어조의 측면에서 통일성을 가지는 것을 넘어서서 전체 프로젝트의 측면에서 통일성을 가지며, 특히 구조적인 측면에서 ‘신화’와 ‘역사’가 공존함에 주목한다. 톨킨이 서술하는 구체적인 사건은 중간계 전체의 역사가 아닌, 그 역사로부터 발췌된, 간결하고 강렬한 사건, 즉 프로도의 원정이자 여행이지만(Basney 9), 각 종족들은 절대반지를 파괴하고 사우론에 대항하는 역사적 사건들 속에서, 자신들의 신화와 전설 속에만 존재했던 다른 종족이나 사건들을 실제로 만나게 된다. 이것이 바로 배즈니가 『반지의 제왕』의 서사 내에서 중간계의 신화나 전설이 제 3시대의 인물들에게 실재하는 역사로 전환되는 지점이 되며, ‘신화 또는 전설의 현실화’의 주제는 작품 속에서 계속해서 되풀이된다.

신화와 전설이 현실이 되고 역사가 되는 것을 가장 분명하게 경험하는 것은 로한인들이다. 그들은 『반지의 제왕』에 존재하는 수많은 종족들 중에서 젊은 종족에 속한다. 그들은 곤도르의 인간들보다 훨씬 나중에 중간계의 역사 속에 등장하였다.²⁶⁾ 그러나 그들은 자신들의 상대적인 위치를 모른 채, 스스로를 오랜 종족이라 생각해왔다. 아이센가드에서 엔트를 목격한 세오덴(Théoden)은 깜짝 놀란다.

26) 부록 A 참고.

Out of the shadows of legend I begin a little to understand the marvel of trees, I think. I have lived to see strange days. Long we have tended our beasts and our fields, built our houses, wrought our tools, or ridden away to help in the wars of Minas Tirith. And that we called life of Men, the way of the world. We cared little for what lay beyond the borders of our land. Songs we have that tell of these things, but we are forgetting them, teaching them only to children, as a careless custom. And now songs have come down among us out of strange places, and walk visible under the Sun. (II. 185)

위의 인용문은 로한인들의 좁은 시야를 보여준다. 그들은 자신들의 역사만을 생각했을 뿐, 거대한 중간계의 역사와 그 역사에 존재해온 수많은 종족들에 대해 인식하지 못하였다. 따라서 그들은 스스로를 오래된 존재라고 여기지만, 그 환상은 노래 가사에 존재하는 전설로만 여겼던 엔트가 직접 눈 앞에서 일어나오는 모습을 봄으로써 깨어진다. 실제로 그들은 아주 젊은 존재에 지나지 않았던 것이다. 예오메르(Éomer) 역시 아라고른이 이실두르의 후계자인 자신의 신분을 밝히면서 한때 부러졌다가 다시 버려진 칼, 나르실(Narsil)을 꺼내들자 놀라며 "These are indeed strange days, . . . Dreams and legends spring to life out of the grass"(II. 32)라고 말한다. 유구한 역사가 문서로 기록되어 보관되어 있는 곤도르에서는, 이실두르와 버려진 나르실이 '역사'로 존재하지만, 이실두르보다 훨씬 나중에 왕국이 건설되었고, 상대적으로 짧은 역사를 보유한 인간의 종족인 로한에서는 그것이 하나의 전설로 전해져 왔을 것이다. 그러므로 예오메르에게, 이실두르의 후계자로서의 아라고른과 나르실의 존재를 직접 보는 것은, 전설이 갑자기 생명을 얻는 것과 같은 순간이며, 따라서 전설이 역사로 변화하는 순간이 된다.²⁷⁾ 또한 예오메르는 아

27) 사실 엔트는 누메노르 혈통의 아라고른에게조차 전설과 같은 존재처럼 여겨진다. 그는 간달프에게 "The Ents! . . . Then there is truth in the old legends about the dwellers in the deep forests and the giant shepherds of the trees? Are there still Ents in the world? I thought that they were only a memory of ancient days, if indeed they were ever more than legend of Rohan."(II. 119)이라고 말하며 감탄한다. 이에 대해 레골라

라고른 일행이 로스로리엔을 거쳐왔다는 말을 듣고, "Then there is a Lady in the Golden Wood, as old tales tell!"(II. 30)이라며 놀라는데, 그는 그녀를 불길한 마법사로 생각하여 아라고른 일행을 경계한다. 에오메르의 반응은, 로한의 사람들이 갈라드리엘을 아이들 노래에나 나올 법한 마법사 정도로 생각하고 있을 뿐, 엘프에 대해 별다른 지식이 없음을 보여준다. 그러므로 에오메르가 후에 아라고른과 아르웬의 결혼식을 본 후에 아르웬의 아름다움을 찬양하던 순간은 그에게 엘프에 대한 기존의 인식을 비로소 변화시킴으로써 전설이 현실이 되고 신화가 역사가 되는 경험이 또다른 예가 된다.

그 외에도 신화 또는 전설의 현실화는 작품 곳곳에서 발견되는데, 가장 분명한 예는, 바로 반지와 관련되어 전해져 내려오던 전설의 현실화일 것이다. 「과거의 그림자」와 「엘론드의 회의」는 각각 제 1권에서는 프로도에게, 제 2권에서는 엘론드의 회의에 참여한 다양한 종족들에게, 반지와 관련된 전설이 현실이 되는 순간을 제공한다.²⁸⁾ 또한 제 2권의 제 1장, 「많은 만남("Many Meetings")」에서 빌보가 리벤델(Rivendell)의 엘프들 앞에서 부른 에아렌딜(Eärendil)에 관한 노래는 엘프들이 제 1시대부터 존재해온 오랜 존재라는 것을 상기시켜 주는 역할을 하지만, 그 노래를 듣고 있는 프로도에게 에아렌딜의 이야기는 먼 과거의 전설일뿐이다.²⁹⁾ 에아렌딜의 이야기는 『반지의 제왕』의 시간적 배경인 제 3시대보다 무려 두 시대를 거슬러 올라간 제 1시대의 것이지만, 『반지의 제왕』의 이야기 안에서

스는 로한의 전설이 아니라고 외치면서 그들이 실제함을 이야기한다. 이처럼 엔트는 오래된 존재인 엘프와 간달프만이 기억할 수 있을 만큼 전설이 되어버린, 중간계의 많은 종족들의 기억에서 잊혀진 존재인 것이다. 그러나 그들은, 여러 종족에게, 전설에서 역사로 전환된다. 이처럼 신화나 전설이 역사로 전환되는 순간은 톨킨의 이야기의 전개에서 필수적이다(Basney 16).

28) 특히 제 2권에서 제시되는 과거의 사실들을 알아내기 위해 간달프가 사용한 방법이 미나스 티리스(Minas Tirith)에 보관되어 있는 곤도르의 고대의 문헌을 참고하는 ‘역사적 방법’이었다는 것은 주목할 만한 사실이다.

29) 『실마릴리온』, 제 24장 참고. 『왕의 귀환』, 부록 A, p. 381 참고.

유한한 인간이었던 베렌(Beren)과, 그를 사랑하여 불멸의 삶을 포기한 엘프 루시엔(Lúthien)은 디오르(Dior)를 낳았고, 디오르에게서 백색의 엘wing(Elwing)이 태어났으며, 엘wing과 결혼한 것이 에아렌딜이다. 그는 제 1시대의 적이었던 모르고스(Morgoth)를 물리쳤지만, 죽음을 피할 수 없는 땅으로 돌아가는 것이 허락되지 않아, 그의 배는 별이 되어 하늘을 향해하면서 중간계의 큰 적과 그 부하들에게 억압받는 이들에게 희망의 상징이 되었다.

중요한 의미를 가지고 다시 등장하여, 프로도에게 과거의 전설이 제 3시대의 현재에서 현실로 다가오는 경험을 제공한다. 로스로리엔에서 갈라드리엘은 프로도에게 "It will shine still brighter when night is about you. Maybe it be light to you in dark places, when all other lights go out"(I. 495)이라는 말과 함께 유리병에 들은 '에아렌딜의 빛'을 선물한다. 이 빛은 프로도가 키리스 웅골(Cirith Ungol)에서 쉴로브라는 거대한 괴물의 동굴에 이르렀을 때, 그에게 유일한 빛이 되어 그를 돕는다. 에아렌딜의 별이 중간계의 적과 부하들에게 억압받는 이들의 희망의 역사적 상징이 되었다는 과거의 역사는 '에아렌딜의 빛'을 통해 프로도의 원정과 연결되고, 별빛을 직접 사용한 프로도와 샘에게는 그저 과거의 전설처럼 존재했던 에아렌딜의 별이 중간계에 실재했던 역사로 변화하는 계기를 제공한다. 한편 샘은 샤이어에서 전해지는 시(II. 312-313)에 등장하는 동물인 올리폰트(Oliphant)를 보고 싶어하지만, 그 존재 여부에 대해 "Nonsense maybe, and maybe not"(II. 313)이라며 확신하지 못한다. 그러나 그는 마침내 엄청나게 큰 동물을 목격하고 감탄하는 순간을 맞는다(II. 333). 또한 이실리엔(Ithilien)에서 프로도와 샘을 만났던 파라미르는, 미나스 티리스(Minas Tirith)로 돌아와 성에 있는 피편을 보고는, 데네소르(Denethor)에게 "But now we come to strange matters, . . . For this is not the first haffing that I have seen walking out of northern legends into the Southlands"(III. 89)라고 이야기한다.³⁰⁾

이처럼 『반지의 제왕』의 인물들은 끊임없이 신화와 전설의 현실화를 경험한다. 즉 중간계의 여러 종족들에게 전해져오던 신화가 작품의 전개 과정에서 실재했던 역사로 전환되는 순간들이 이야기 곳곳에서 드러난다. 이는 "신화와 전설이 대부분 사실로 이루어졌다고 믿는다"(Carpenter, *Letters* 147)는 톨킨의 믿음이 그의 서사 안에서 실현되는 순간이라 할 수 있다. 그의 세계는 실제 인간의 역사보

30) 메리와 피편을 만난 후, 젊었을 때 배운 긴 계보에 호빗을 넣게 된 엔트 트리비어드나 호빗에 대해 전설 속에서 걸어나왔다고 말한 파라미르처럼, 로스로리엔의 엘프 할디르(Haldir), 로한의 에오사인(Éothain), 미나스 티리스의 베레곤드(Beregond) 역시 이야기가 진행되는 중에 호빗을 처음으로 만난 후에야 비로소 그들의 존재를 알게 된다. 이처럼 전설에서만 존재하는 것처럼 여겨졌던 존재들이 현실로 다가오는 순간은 서로 다른 종족의 다양한 인물들에게 제공되면서 반복적으로 등장한다.

다는 신화의 세계에서 발견되는 요정과 마법이 존재하는 세계를 다루지만, 『반지의 제왕』의 서사는 제 3시대가 끝나고 환상의 세계가 사라지는 시점, 즉 실제 우리가 알고 있는 역사가 시작되기 전의 시점에서 정지된다. 배즈니는 『반지의 제왕』의 끝에서 독자는, 요정의 세계로부터 벗어나기 때문에, 어떤 의미에서는, 현재 세계에 있다고 논한다(15).³¹⁾ 엘프와 엔트들이 소멸할 제 4시대 이후는 인간의 역사이며, 더 이상의 신화의 현실화는 기대되지 않는다. “위대한 해들(The Great Years)”의 신화와 같은 이야기는 톨킨의 글을 통해 역사가 된다. 톨킨의 고정되고 의도적인 기록, 즉 그의 서사에 의해서 그의 환상은 고정되고 구체화되며 실체가 된다(Basney 17). 즉 톨킨은 인물들에게 오래 전에 존재했었다고 믿어지는 어떤 신화나 전설이 현실화되는 경험을 하도록 하였고, 그 경험을 통해 신화를 역사로 전환시켜 나감으로써, 자신이 창조한 세계를 더욱 견고하고 신뢰성 있는 세계로 만들어 가고 있다.

중간계에 거주하는 인물들에게, 신화가 경험을 통해 역사가 된다면, 『반지의 제왕』을 읽는 현대의 독자에게는 톨킨의 역사가 곧 신화의 경험이 된다. 톨킨은 『반지의 제왕』의 이야기 자체를 신화가 아닌 역사인 것처럼 제시하기 위해 연대기를 비롯한 부록과 각종 자료들을 이용함으로써, 독자에게 텍스트 내에서 요정과 마법이 존재하는 고대의 신화가 역사로 전환되는 경험을 제공한다. 『반지의 제왕』의 서사는 독립적으로 존재하는 것이 아니라, 보다 거대한 시공을 포괄한다. 『반지의 제왕』은, 반지의 파괴라는 줄거리를 넘어서서, 보다 넓은 중간계라는 하나의 독립적인 ‘세계’를 독자에게 보여준다. 프로도의 여행은 긴 역사와 거대한 영토를 가진 하나의 세계인 중간계에 의해 이미 구성된 전제조건들로부터 출발하고,

31) 제 3시대의 마지막은 제 1시대로부터 내려온 고대의 존재들인 엘프와 엔트의 사라짐을 목격한다. 또한 프로도, 간달프, 빌보는 엘프들과 함께 회색항구를 통해 중간계를 떠난다. 이제 새로운 시대는 인간의 시대이며, 그 곳에서 오래된 존재인 엘프와 엔트는 잊혀질 것이고, 상대적으로 어린 존재들인 곤도르와 로한의 인간들이 중간계를 이끌어 나갈 것이다. 또한 북쪽의 신화에서 현실로 다가온 또다른 어린 종족이자 인간과 가장 가까운 호빗들도 계속해서 중간계에 존재할 것이다. 톨킨은 프롤로그에서 호빗에 대하여 설명하면서, 호빗은 인간의 친족이며, 인간을 큰 사람들로 부르지만, 큰 사람들을 보면 대체로 겁을 먹기 때문에, 지금도 인간을 만나면 놀라서 피하므로 호빗을 만나는 것이 어려워지고 있다고 이야기한다. 호빗이 영웅시대의 인간을 표방하는 아라고른이나 보로미르보다 오히려 더 현대인에 가깝게 묘사된다는 사실을 고려한다면, 호빗이 제 4시대에 인간과 함께 살아남는다는 것은 매우 중요하다.

『반지의 제왕』의 서사는 진행되는 과정에서 그 세계의 역사와 깊이를 끊임없이 드러낸다.³²⁾ 결국 『반지의 제왕』의 서사는 중간계의 과거가 없이는 존재할 수 없으며, 톨킨이 선택하여 서술하는 역사를 구성하는 각 인물들이 서로 만남과 헤어짐을 반복하면서 독자에게 보여주는 이야기들은, 때로는 서로 동떨어진 듯 느껴진다 해도, ‘중간계의 역사’라는 큰 흐름 속에서 놓고 본다면 결국 모두 이어지게 되는 패턴을 따른다. 현재와 과거를 포괄하는 『반지의 제왕』의 서사는 작품 속에서 결국 톨킨이 지칭한 대로 “this History”(I. 18)로서 존재할 수 있는 바탕을 스스로 마련하고 있는 것이다.

그러나 『반지의 제왕』이 제시하는 것이 신화화된 역사이자 허구의 역사임은 분명하다. 톨킨이 이차 세계의 내적 일관성을 유지하고 중간계의 역사를 실재했던 역사처럼 보이도록 하기 위해 제시하는 자료들은, 역사적 자료를 통해 역사를 재구성하는 역사적 방법과는 반대로, 자신이 창조한 역사를 증명하기 위해 그 역사와 관련된 자료를 구성하고 독자에게 제공하는 형태라 할 수 있다. 그러므로 독자들은, 『반지의 제왕』의 인물들과는 달리, 신화에서 역사로의 전환을 오직 톨킨의 글을 통해서만 경험할 수 있다. 독자가 중간계의 역사를 마치 실존했던 것처럼 믿게 된다면, 그것은 오직 톨킨의 학문적 소재들, 즉 여섯 권으로 이루어진 이야기를 제외한 프롤로그, 부록, 지도, 그리고 고대 문헌으로부터 번역하여 서술하는 듯한 화자의 태도 등을 통해서만 가능하기 때문이다. 이것이 바로 톨킨이 논한 “이차적 믿음”일 것이다. 그가 옛날이야기의 필수 조건으로 생각한 이차 세계는 가상의 세계일지라도, 그 세계는 “현실의 내적 일관성”을 가짐으로써 독자에게 이차적 믿음을 양산해야 하며, 톨킨이 『반지의 제왕』이 신화를 넘어 역사처럼 존재할 수 있도록 다양한 방법을 이용한 것은 바로 그런 목적을 위해서였다.

32) 베즈니는 어떤 비평가들은 하나의 세계로서의 중간계와 중간계의 전체 역사가 아닌 간결하고 강렬한 사건, 즉 프로도의 원정의 두 구조 중에서 어느 하나를 선호한다고 표현했음을 지적하면서, 윌리엄 레디(William Ready)의 예를 든다. 그는 레디가 원정에 초점을 맞추어, 톨킨이 중간계의 계통적이고 언어적인 역사를 요약한 부록을 포함하기 않기를 바랐다는 사실을 언급한다. 그러나 『반지의 제왕』에서 세계로서의 중간계는 프로도의 원정에 필수적인 조건들을 제시하고 일어날 수 있는 일과 없는 일들을 결정하며, 현재의 갈등의 근원이자 동시에 이상의 보고로서의 과거를 포함하므로, 두 구조가 모두 필수적이라고 주장한다(9).

제 2장 반지의 유혹: 내면의 전쟁과 욕망

2.1. 내면의 전쟁, 내면의 괴물

인류는 두 번의 전쟁을 겪으면서 인간에게 내재하는 악에 대해 회의하기 시작하였다. 그것은 악을 근절하기 위해 정당화되었던 제 1차 세계대전 이후에도 악은 결코 지구상에서 사라지지 않았고, 곧이어 또다른 세계대전이 발발한 것에 대한 충격으로 인해 더욱 심화될 수 밖에 없었다.

The life experiences of many men and women in the twentieth century have left them with an unshakable conviction of something wrong, something irreducibly evil in the nature of humanity, but without any very satisfactory explanation for it. Nor can they find such an explanation in the literature of previous eras: . . . Twentieth-century fantasy can be seen as above all a response to this gap, this inadequacy. (Shippey, *Tolkien* 120-121)

직접 전쟁에 참전했던 톨킨은, 동시대의 다른 작가들이 그랬듯, 20세기의 ‘악’에 대한 설명이 필요했을 것이다. 현대의 악행은 세계대전을 통해 개인적인 것이기보다는 아무도 원하지 않았지만 필요하다는 방식으로 행해졌기 때문이다. 프로도가 반지를 파괴하러 가는 원정과 그 과정에서 그가 겪는 내부의 갈등은 20세기가 직면했던 인간의 악에 대한 톨킨의 적절한 분석을 제공한다.

고대 페르시아의 마니(Mani)가 세운 마니교는 선과 악에 대해 이원론적인 입장을 가진다. 마니는 세계의 시작을 빛과 어두움의 두 실체가 형성하였으며, 빛의 실체는 양자를 구분하는 벽이 없이 곧바로 어두움이란 실재와 닿아 있다고 가르쳤는데, 그는 선과 빛을, 악과 어두움을 같은 것으로 파악하였다.³³⁾ 결국 마니교도들

33) 현대 대중문화에서 마니교적 이분법을 반영하는 대표작으로 『스타 워즈(Star Wars)』 시리즈를 꼽을 수 있다. 『스타 워즈』에서 선한 세력과 악한 세력은 함께 존재하며, 어

에게는 사물이 완전하게 선하거나 완전하게 악한 상태로 존재하는 것이 가능해진다(Hopper 150-151). 만약 『반지의 제왕』에서 마니교적 이분법이 규정하듯 악이 본래 타고나는 것이라면, 중간계의 자유로운 종족들(Free Peoples)은 단순히 외부에 존재하는 완전한 악에 대항하여 싸우고 악을 무찌르면 되었을 것이다. 그들은 반지가 사우론에게 발견되지 않도록 숨기는 방법을 택할 수도 있었을 것이다. 실제로 T. A. 쉬피(T. A. Shippey)는 『반지의 제왕』이 묘사하는 악이 전적으로 마니교적인 것은 아니지만, 작품 속에서 악에 관한 두 가지 견해가 공존하는 것으로, 즉 마니교적인 악의 견해를 ‘부분적으로’ 반영하는 것으로 분석한다. 그는 특히 반지가 만들어진 곳인 모르도르에 가까워질수록 반지의 마니교적인 이미지가 강해진다고 주장한다. 그는 운명의 산에서 프로도가 결국 반지를 스스로 파괴하지 못한 것을 외부의 힘이 작용한 것으로 분석하는데, 프로도가 "I have come . . . But I do not choose now to do what I came to do. I will not do this deed. The Ring is mine!"(III. 265)이라고 말한 것을 인용하면서, 그가 "I choose not to do"가 아니라 "I do not choose to do"라고 말하는 것에 주목한다. 선택은 프로도의 몫이었던 것이 아니라, 이미 그의 앞에 선택이 놓여져 있었다는 것이다(Shippey, *Tolkien* 138-140). 그러나 그는 악이 전적으로 인물의 외부에 존재한다면 반지를 누구든 운반할 수 있을 것이므로 운반자가 반드시 프로도였을 필요는 없음을 지적하면서, 반지의 위협이 내부로부터 오는 것인지, 외부로부터 오는 것인지는 분명하게 결정될 수 없다고 주장한다. 즉 『반지의 제왕』에는 악에 대한 두 가지 견해가 공존한다는 것이다.

실제로 반지는, 반지를 지닌 자가 반지의 유혹을 느낄 때, 내부의 갈등을 겪는 것처럼 보이기도 하지만, 때로는 외부에 존재하는, 자신과 별개의 악의 영향을 받는 것처럼 보일 때도 있다. 제 1권의 제 2장, 「과거의 그림자」에서 간달프는 반지의 정체를 확인하기 위하여 프로도에게 반지를 달라고 하는데, 프로도가 허리띠에 줄을 달아 꿰어서 바지 주머니에 넣어두었던 반지의 줄을 끌러 천천히 내미는 과정에서, “갑자기 반지가 무겁게 느껴졌으며, 반지 또는 프로도 자신이 간달프가

느 쪽도 확실히 우위를 확보하지 못한 채 균형을 이룬다.

반지를 만지는 것을 꺼려하는 것 같았다”라고 언급된다(I. 65). 간달프를 저지하고 싶은 충동이 프로도에게서 비롯된 것이 아니라 반지 자체에 존재하는 어떤 외부의 악의 원리에 의한 것이라면, 마니교적 악의 개념이 적용될 수 있을 것이다.

그러나 애초에 반지가 사악한 힘을 가지게 된 것은, 사우론이 중간계를 지배할 욕망으로 반지를 주조하고 그 안에 자신의 사악한 기운을 불어넣었기 때문이라는 점을 기억해야 한다. 반지는 마니교에서 이야기하는 실재하는 빛의 반대로서 존재하는 완전한 어두움의 물건이 아니다. 반지가 인물들을 타락시키는 것은, 사우론의 악이 그들을 타락시키는 것과 같다. 반지는 사우론에게 종속적이며, 엘론드 역시 반지는 사우론에게 속하는 것이고 다른 누구도 사용할 수 없음을 분명히 한다(I. 351). 그러나 다른 사람들이 반지를 사용할 수 없는 이유 역시, 반지가 무조건적으로 외부의 악의 원리로 작용하기 때문인 것이 아니라, 반지가 제공하는 강력한 힘으로 인해 결국에는 선한 인물의 선한 의도조차 왜곡되어버리기 때문이다. 반지가 파괴되어야 하는 중요한 이유 중 하나가 “The very desire of it[the Ring] corrupts the heart”(I. 351)이라는 사실은, 반지가 위험한 이유가 소유자의 의도와 관계없이 그를 속이는 악의 존재 때문이 아니라 오히려 반지에 대한 욕망으로 인해 그의 내면이 부패하기 때문임을 증명한다.

톨킨은 W. H. 오든(W. H. Auden)이 『왕의 귀환(*The Return of the King*)』에 관하여 쓴 비평에 대해 쓴 글에서 『반지의 제왕』에 등장하는 악의 개념에 대해 직접 이야기한 바 있다.

In my story I do not deal in Absolute Evil. I do not think there is such thing, since that is Zero. I do not think that at any rate any 'rational' being is wholly evil. Satan fell. In my myth Morgoth fell before Creation of the physical world. In my story Sauron represents as near an approach to the wholly evil will as is possible. He had gone the way of all tyrants: beginning well, at least on the level that while desiring to order all things according to his own wisdom he still at first considered the (economic) well-being of other inhabitants of

the Earth. But he went further than human tyrants in pride and the lust for domination, being in origin an immortal (angelic) spirit. . . . but I have not made any of the peoples on the 'right' side. Hobbits, Rohirrim, Men of Dale or Gondor, any better than men have been or are, can be. Mine is not an 'imaginary' world, but an imaginary historical moment on 'Middle-earth'—which is our habitation. (Carpenter, *Letters* 243-244)

위의 인용문에서 톨킨은 자신의 이야기가 '절대적인 악'을 다루고 있지 않으며, 자신은 그런 악이 존재한다고 생각하지도 않음을 분명히 밝히고 있다. 또한 그는 절대악은 “영(0)”과 같지만 그런 존재는 없다고 이야기하면서, 사탄이 타락한 것처럼, 모르고스(Morgoth)와 사우론 역시 타락한 존재임을 언급한다. 엘론드는 “For nothing is evil in the beginning. Even Sauron was not so”(I. 351)라고 이야기한다. 중간계의 자유로운 종족들의 동맹은 사우론 외에도 배신자 사루만이 타락한 것을 알았고, 반지에 대한 욕망이 골룸을 반지에 대한 열망 외에는 남지 않은 기이한 존재로 만든 것을 목격하였다. 결국 『반지의 제왕』에는 절대악도 절대선도 존재하지 않는다. 찰스 A. 후타(Charles A. Huttar)는 톨킨의 인간, 엘프, 드워프, 엔트, 마법사, 호빗이 모두 선과 악에 대한 잠재성을 항상 보유하고 있고, 모든 순간이 곧 결정의 순간으로 어떤 경우에도 자동적으로 선하거나 자동적으로 악한 경우는 없다고 논한다(139).

톨킨이 “어떤 ‘합리적인’ 존재도 전적으로 사악할 수 없다”고 논하는 것은 그가 마니교적 이분법에 해당하는 악을 제시하고자 한 것이 아님을 보여준다. 오히려 그는 선하던 존재에서 선이 사라질 때 악이 비로소 등장하는 것으로 믿었다. 어떤 것이 철저하고 완전하게 악할 수는 없다는 그의 견해는, 악이 본질적으로 선에 의존하는 것이며 독립적인 것이 아니라고 주장했던 성 아우구스티누스(St. Augustine)의 선과 악의 개념과 일치한다.³⁴⁾ 9년동안 마니교를 추종하다가 마니교

34) 캐서린 F. 크랩(Katharyn F. Crabbe)은 톨킨이 모든 사람이 악의 씨앗을 포함하고 있으며 그 씨앗은 악에 노출됨으로써 발아하게 됨을 주장한다고 논한다(87).

로부터 등을 돌린 아우구스티누스는 악을 실체가 없는 것으로 파악하여 마니교에 대해 반박하였다. 아우구스티누스는 하나님을 모든 이해와 존재 및 모든 선의 원리로 간주해야 하며, 하나님의 어떤 부분도 물질적 육안에 의해 지각될 수 없고 그 실체는 어떤 방식으로든 훼손을 겪을 수 없다고 논한다. 그러므로 하나님은 세계의 유일한 근거이신 반면에, 악은 비실체적인 부정이고 죄는 인간 의지의 연약함에서 생겨난다는 것이 그의 견해이다. 결국 아우구스티누스의 악의 개념에서 악은 ‘실재하는 것’이 아니다. 악은 본질로부터 떨어져 비존재를 향해 나아가는, ‘실재적인 선의 타락’을 의미한다. 악은 스스로 존재할 수 없으며, 선을 결여한 타락한 실체 속에 존재하게 되는 것이다. 그런데 타락한 실체가 선을 결여하고 있다는 것은 그것이 이전에는 선을 소유하고 있었음을 의미한다. 그렇다면 마니교가 이야기하듯 악은 그 자체로 완전하게 존재하는 것이 아니라 ‘선의 결여’일 뿐이다 (Hopper 158-164). 즉 악이 존재하기 위해서 선의 존재는 필수조건이지만, 선은 독립적으로 존재한다. 반면에 악은 선에 의존하는 부차적인 비실재일 뿐이다.

아우구스티누스의 개념처럼, 악이 비실체적인 것이고, 『반지의 제왕』이 그 개념을 반영하고 있다면, 작품에서 ‘실체가 없는 악’의 모습이 반복적으로 제시되는 것은 놀라운 일이 아니다. 『반지의 제왕』에서 자유로운 종족들이 대항해야 할 주된 악은 반지의 창조자이자 반지를 다시 손에 넣기 위해 애쓰는 사우론이다. 그러나 흥미로운 것은 긴 이야기의 전개 속에서 사우론이 실질적으로 모습을 드러내는 장면이 없다는 점이다.

Sauron, never personally appearing in any scene of the epic, is in some danger of becoming a shadowy impersonality who does not seem real in himself but fades into a symbol of evil. (Kocher 57)

제 2시대의 마지막에 사우론은 엘렌딜과 길갈라드(Gil-galad)에 의해 패배하였다. 그러나 그는 완전히 파괴된 것이 아니었다. 엘론드는 사우론과 반지에 대해 다음과 같이 말한다.

Sauron was diminished, but not destroyed. His Ring was lost but not unmade. The Dark Tower was broken, but its foundations were not removed; for they were within the power of the Ring, and while it remains they will endure. (I . 319-20).

사우론은 파괴된 것이 아니라 여전히 존재한다. 다만 그의 튼튼하던 육체를 잃었을 뿐이다. 결국 폴 H. 코처(Paul H. Kocher)가 논한 것처럼, 사우론은 작품 안에서 모습을 드러내지 않지만, 악을 상징하는 일종의 관념과도 같은 존재가 되었고, 그 결과 물리적인 등장이 없어도 작품 전체에 걸쳐 커다란 존재감을 지닌다.

한편 사우론의 심복들인 반지정령(Ringwraith)들, 즉 나즈굴은 작품 속에서 이따금 공포스러운 모습을 드러내어 원정대를 위협하지만, 어떤 측면에서는 그들 역시 사우론과 마찬가지로 실체가 없는 존재라 할 수 있다.³⁵⁾

The Black Rider flung back his hood, and behold! he had a kingly crown; and yet upon no head visible was set. The red fires shone between it and the mantled shoulders vast and dark. From a mouth unseen there came a deadly laughter. (III. 113)

나즈굴은 분명히 어떤 모습을 갖추고 있는 것처럼 보이기 는 하지만, 위의 인용문은 그들이 타인의 눈에 보이는 실체를 가지고 있지 않음을 드러낸다. 그것은 그들이 반지의 힘을 통해 억지로 생명을 연장해서 살아가고 있기 때문이다. 그들은 스스로 생존이 불가능하며, 자신들의 군주인 사우론과 반지에 의존해야 한다. 게다가 마술사 왕이자 나즈굴의 군주가 펠렌노르 평원의 전투에서 에오윈에게 “No living

35) 사우론으로부터 인간을 위해 만들어진 9개의 반지를 받은 오만한 누메노르의 인간들은 절대반지의 지배 아래, 암흑의 그림자를 추종하는 작은 그림자, 즉 나즈굴이 되었으며, 흔히 ‘반지정령(Ringwraith)’으로 불린다. 클라이드 S. 킬비(Clide S. Kilby)는 사우론과 그의 직속 심복 부하들인 정령들의 제사가, 실재물이 없는 것으로서의 악의 개념을 분명하게 제안하고 있음을 논한다(138). 쉬피 역시 ‘반지정령’에 대한 톨킨의 개념에 주목하면서, 그러한 악의 개념을 매우 독창적인 것으로 분류한다(*Tolkien* 121).

man may hinder me”(Ⅲ. 129)라고 한 것에서 알 수 있듯, 보통의 무기로 나즈굴을 죽이는 것은 불가능하다는 점에서 유한한 보통의 생명체와도 다르다. 나즈굴은 분명히 자신들의 본래의 몸 안에서 살고 있지만, 그 육체는 살아있는 존재라고 말할 수 없을만큼 시들고 희미해져 버렸다.³⁶⁾ 코처는 그들이 단지 “죽지 않는(undead)” 상태에 있을 뿐이며,³⁷⁾ 그림자의 세계에 반쯤 발을 들여놓았지만, 완전한 어둠과 무에 들어선 것도 아니라고 논한다(62). 즉 그들은 생명체라기보다는 ‘정령’에 가까우며, 스스로를 이끄는 사악하고 공허한 힘을 넘어서는 어떤 정체성도 상실한 상태이다(Zimbardo 104). 한때 위대한 인간의 왕이었던 그들은 반지의 힘에 대한 욕망에 굴복함으로써 결국 실체가 없는 존재로 전락하고 만 것이다. 패트릭 커리(Patrick Curry)는 반지정령들이 일종의 “도덕적 진공 상태”에 놓여 있으며, “독립적인 생명의 결핍”을 드러내고 있다고 논하면서, 그들이 톨킨의 악에 대한 관점의 흥미로운 측면을 보여준다고 분석한다(“J. R. R. Tolkien: Origin of Middle- Earth”). 간달프는 나즈굴의 군주가 미나스 티리스의 성문을 통과하려 하자 “Go back to abyss prepared for you! Go back! Fall into the nothingness that awaits you and your Master. Go!”(Ⅲ. 113)라고 외친다. 나즈굴과 그들의 주인인 사우론을 기다리는 것은 “무(無)”의 심연일 뿐이다. 이는 톨킨이 말한 “절대 악, 즉 영(0)은 없으며 악은 영(0)에 가까운 존재”라는 명제를 뒷받침하며, 선이 독립적인 만큼, 어떤 존재가 선의 결핍으로 인해 악해지면 질수록, 그 존재는 무(無)에 가까워진다는 사실을 입증한다.

‘실체가 없는 악’인 나즈굴의 가장 큰 무기는 사람들을 공포와 절망으로 몰아넣는 것이다. 샘과 프로도가 멀리서 날개 달린 형체를 보았을 때, 골룸이 죽음의 늪에서 나즈굴이 날아가는 것을 보았을 때, 곤도르 상공에 나즈굴이 나타날 때, 모두

36) 나즈굴의 군주가 제 2 시대에 앙그마르의 왕이었던 자신에게 패배하여 저주를 받은 서쪽 나라 왕의 칼에 의해 마침내 최후를 맞이하던 순간, 그의 망토와 갑옷 안은 텅 비어 있었으며, 망토와 갑옷은 형체 없이 바닥에 널려 있었다(Ⅲ, 130).

37) 나즈굴은 죽지 않고 영원한 생명을 지닌 ‘불멸(immortal)’의 존재이기보다는 단순히 죽음을 연장한 채 생명체의 특징을 점점 상실해 가면서도 ‘죽지 않는(undead)’ 존재일 뿐이다.

나즈굴은 차가운 공포와 끔찍한 비명소리 등과 함께 언급된다. 결국 반지정령들의 최대의 무기는 ‘육체적’이기보다는 ‘심리적’이다. 그들은 상대방을 끔찍한 공포 속으로 몰아넣음으로써 저항하려는 의지마저도 분쇄해버린다. 웨더탑(Weathertop)에서 모르굴(Morgul)의 칼에 찔려 브루이넨(Bruinen)의 여울을 통해 리벤델로 달아난 후 회복한 프로도에게 간달프는 “If they had succeeded, you would become like they are, only weaker and under their command. You would have become a wraith under the dominion of the Dark Lord”(I. 291)라고 이야기한다. 즉 반지정령들이 원하는 것은 프로도를 자신들처럼 정령으로 만드는 것이었다. 여기에서 ‘반지를 통해 사우론이 인물들에게 미칠 수 있는 영향은 곧 정령화하는 것’임이 드러난다. 아홉 명의 반지정령이 이미 그런 과정을 거쳤고, 프로도는 정령이 될 뻔한 위협에서 간신히 벗어났다. 그러나 정령화에 대한 위협은 반지에 대해 유혹을 받는 모든 인물에게 가해진다.

자신의 육체를 잃어버린 사우론과 실체가 없는 것과는 같은 나즈굴의 예가 보여주듯, 정작 가장 거대한 위협은 완전히 외부에 따로 떨어져 존재하는 악이 아니다. 그것은 각 인물들의 심리적인 기체에 작용하는, 오히려 ‘내부에서 자라나는 악’이다. 엘론드는 반지가 현자들에게조차 위험함을 매우 강조한다. 실제로 간달프와 갈라드리엘은 모두 반지를 사용할 충분한 능력이 있음에도 불구하고 반지를 맡아달라는 프로도의 부탁을 거절한다. 그것은 그들이 스스로의 타락의 가능성을 인지하고 있기 때문이다. 중간계에 존재하는 대부분의 인물들은 반지로 인해 나즈굴처럼 정령이 될 가능성을 누구나 가지고 있다. 반지의 힘은 외부에서 인물들을 공격하는 것이 아니라, 오히려 내부에서 공격한다.

The spectacle of the person ‘eaten up inside’ by devotion to some abstraction has been so familiar throughout the twentieth century as to make the idea of the wraith, and the wraithing-process, horribly recognizable, in a way non-fantastic. . . . In the pursuit of control Saruman is prepared to co-operate with forces he knows perfectly well are evil, but which he thinks he can use for his own much more

admirable purposes, and later suppress or discard. The failure of beliefs like this is all too familiar from war after war, and alliance after alliance, during the past century. (Shippey, *Tolkien* 125-126)

즉 정령화의 과정은 추상적인 어떤 것에 집착함으로써 내부로부터 잠식되는 인간의 모습을 포함하는 것이며, 인간의 그러한 모습은 전쟁을 비롯한 비극적인 세계적 사건들을 겪은 20세기의 현실에서 전혀 낯설지 않다. 쉬피는 현대인들이 보통 사람들이 악을 자행하고 때로 관료들이 20세기 최고의 잔학한 행위를 하는 것을 목격함으로써 악을 정의하는 데 있어 문제를 겪었음을 지적하면서, 톨킨 자신도 전쟁에 참여함으로써 악행을 했을 것임을 언급한다("J. R. R. Tolkien: Creator of Middle-Earth"). 결국 20세기의 사람들은 선과 악을 확실하게 이분법적으로 구분할 수 없게 되었다.

톨킨은 결국 악은 외부에 존재하는 것이 아니며, 따라서 당신도 악인이 될 수 있다고 말하고 있는 것이다. 실제로 『반지의 제왕』에서 세상에 태어나면서부터 악했던 존재는 없다. 독자는 반지의 위험성을 이런 관점에서 이해해야 한다. 아무리 선한 인물이어도 반지의 유혹과 그 유혹이 내부의 선을 잠식하는 것을 절대적으로 막는다는 것은 불가능하기 때문이다. 작품 속에서 대부분의 인물들은 끊임없는 반지의 유혹에 노출된다. 결국 『반지의 제왕』에서 악에 맞선다는 것은 자신의 내부의 유혹을 이겨내는 것이 선행해야 함을 의미한다. 특히 사우론과 나즈굴이 인물들에게 가하는 압력과 공포가 물리적이기보다는 심리적이라는 사실은 인물들이 내부에서 자라나는 악과 투쟁해야 한다는 것을 강력하게 시사한다. 이 내면의 투쟁을 가장 잘 보여주는 것은 다름 아닌 반지의 운반자인 프로도이다. 프로도는 반지를 운반하는 동안, 끊임없이 자신의 내부의 유혹을 인지하고 감당하고 이겨내야 한다. 프로도의 가장 큰 적은 프로도가 반지를 파괴하기 위해 불의 산으로 향하고 있다는 것을 눈치채지 못하고 있는 사우론이 아니라, 그의 내부에서 자라나는 반지를 소유하고 싶은 욕망이다.

『반지의 제왕』에는 여러 개의 전투 장면이 등장한다. 원정대가 헤어지고 제 4권과 제 6권에서 프로도와 샘이 운명의 산을 향해 기약 없는 여정을 어렵게 이

어 나가는 동안, 로한과 곤도르에서는 거대한 전투가 벌어진다. 그러나 가장 중요한 전쟁은 프로도의 내부에서 일어나는 전쟁이다. 이 전쟁이 실패로 돌아가면 로한과 곤도르의 거대한 전투들에서 사우론에 맞서는 세력이 이긴다 해도 의미를 상실하게 될 것이기 때문이다.

Because the Fellowship is burdened with the responsibility of bearing the Ring and because its presence attracts evil, the greatest threat to the Fellowship and its mission comes not from without but within. The hero must realise that he can become a monster. (Chance, *Tolkien's Art* 100-101)

원정대의 위협이 내부로부터 온다는 사실을 지적한 제인 찬스(Jane Chance)는, 톨킨이 “가장 위험한 악은 외부로부터가 아닌 내부로부터 자라나는 것임을 독자에게 경고하고 있다”(Tolkien's Art 105)고 논의한다. 외부가 아닌 내부로부터의 위협은, 앞서 논의한 대로, 반지가 탐욕을 불러일으키고, 그 탐욕으로 인물들이 타락하는 것에 기인한다. 이는 반지를 파괴하러 가는 원정 내내 원정대를 괴롭힐 엄청난 위협이며, 프로도는 이것을 깨달았기 때문에 원정대를 떠나 홀로 여정을 계속할 결심을 하는 것이다. 그러나 원정대의 다른 일행과 헤어져 모르도르로 가는 프로도에게 내부로부터의 위협인 반지의 존재는 변하지 않으며, 그것이 주조된 땅에 가까워질수록 그 위협의 힘은 커져 간다. 결국 프로도가 싸워야 하는 가장 큰 적은 사우론이나 나즈굴이 아닌 자기 자신이다. 그러므로 찬스가 논의한 대로, 프로도는 자신이 영웅인 동시에 괴물이 될 수 있다는 것을 깨달아야만 하는 것이다. 괴물은 외부가 아닌 프로도의 내부에 존재한다.³⁸⁾ 이는 중세의 문학의 개념인 ‘사

38) 데릭 S. 브루어(Derek S. Brewer)는 『반지의 제왕』의 훌륭한 점 중의 하나가 특히 샘과 단 둘이 떠난 이후 증가하는 프로도의 여행의 공포라고 논하면서, 그 여행의 효과는 부분적으로 톨킨이 프로도와 원정대의 다른 구성원들의 모험을 서로 잘 짜넣었다는 사실에 기인하지만, 가장 중요한 힘은 반지의 운반자 자신에게 있다고 논의한다. 즉 이 특별한 원정의 모순은 가장 원하는 것을 가장 피해야 한다는 것이며, 프로도는 비참한 육체적 상황을 이겨내고 나아가야 할 뿐 아니라, 그 자신 내부에서 투쟁해야 한다는 것을 강조한다(256).

이코마키아(Psychomachia)'를 연상시킨다. 사이코마키아는 중세와 르네상스에 걸쳐 널리 읽혔던 프루덴티우스의 시의 제목이었으며, 그리스어로 '살기 위한 투쟁 또는 다툼'을 의미한다. 프루덴티우스(Prudentius)는 그 개념을 한 사람의 영혼 안에서의 갈등으로 해석하였고, 프루덴티우스의 시가 널리 읽히면서, 내적 갈등으로서의 사이코마키아의 개념은 중세와 르네상스 사상의 중요한 한 부분이자 예술의 주제가 되었다.³⁹⁾

벌린 플리거(Verlyn Flieger)는 전쟁이 물리적이지 않고 심리적이며 전쟁터가 바로 프로도 자신임을 지적하면서, 이 부분이 『반지의 제왕』을 중세의 전통을 따른 '현대의 작품'으로 읽는 데 가장 중요하다고 주장한다(58).⁴⁰⁾

Today's reader of a modern narrative, however medieval its spirit, may be reluctant to accept a truly medieval monster—a dragon or a fiend—but he is accustomed to accepting internal conflict, man warring with himself, for that is what much of modern fiction deals with. Frodo monster-queller might not be credible. But Frodo tortured by growing evil in his own nature, fighting his great battle not against darkness without but against darkness within, is believable and compelling. (Flieger 59)

프로도가 외부의 어둠이 아닌 내부의 어둠과 싸워야 한다는 사실은, 전쟁을 겪은

39) 사이코마키아와 관련된 설명은 다음의 두 웹사이트를 참고하였다.

O'Sullivan, Sinead, and Willard McCarthy. *Prudentius Project: Glosses on the Psychomachia*. 2 May 2004 <<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/wlm/so/index.html>>.

Thompson, Jesse. "Psychomachia." *The Mavens' Word of the Day*. 3 Jan. 2003. Random House. 2 May 2004 <<http://www.randomhouse.com/wotd/index.pperl?date=20000103>>.

40) 채스 역시 'A battle is staged within his[Frodo's] psyche'(Tolkien's Art 110)라고 서술하고 있으며, 킬비 또한 프로도와 샘이 운명의 산에 가까워짐에 따라, 더욱 무거워져 가는 반지의 무게와, 꾸준히 증가하는, 반지를 탈출의 도구로 사용하고픈 프로도의 욕망이 그의 내부에 전쟁터를 형성한다고 논한다(139).

톨킨의 시대가 권력에 대한 탐욕이 타락을 초래한다는 주제와 함께 목격된 인간성에 대한 희외와 연결된다. 악은 원래 외부에 존재하는 것이 아니라 인간 내부에서 자라나기 때문에, 제 1차 대전의 신념처럼 악을 종결시키는 것은 불가능하였고, 따라서 제 2차 대전이 발발할 수 밖에 없었기 때문이다. 프로도의 내적 갈등은 이런 부분을 잘 함축하고 있다.

프로도의 갈등과 내부의 전쟁을 이해함에 있어 필수적인 것은 ‘골룸’이다. 『반지의 제왕』의 시작 부분에서 프로도는 악을 외부의 것으로 이해한다. 그는 반지의 노예가 되어 반지로부터 벗어날 수 없는 골룸을 본래 사악한 존재였던 것처럼 생각한다. 제 1권의 제 2장, 「과거의 그림자」에서 프로도는 간달프에게 “What a pity Bilbo did not stab that vile creature[Gollum], when he had a chance! . . . He deserves death”(I. 78-79)라고 말한다. 이에 대해 간달프는 죽음의 심판을 쉽게 내려서는 안되며, 골룸이 죽기 전에 마음을 돌릴 가능성도 아주 없다고는 할 수 없다고 대답한다. 골룸에 대한 두 인물의 태도의 차이는, 프로도가 반지의 악의 힘을 물리적이고 외부적인 것으로 파악한 반면에 간달프는 반지가 인물들의 내부에 작용하는 심리적이고 내부적인 힘을 인식하고 있었다는 사실에 기인한다. 그러나 반지의 운반자로서 반지를 운반하는 프로도는 여정이 계속되어감에 따라, 반지의 힘을 이해하게 되고 골룸을 동정하게 된다. 반지가 골룸에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 비로소 이해할 수 있게 되기 때문이다. 프로도는 원정을 계속하는 동안 어떤 면에서 골룸을 닮아간다. 반지의 운반자로서 반지의 직접적인 영향력 아래 놓인 프로도는 저항을 거듭하지만 점점 반지의 힘으로부터 완전히 벗어날 수 없는 까닭이다. 키리스 웅골의 탑에서 샘에게 “No you won’t, you thief!”(III. 220)라 외치며 반지를 돌려달라는 프로도의 모습은, 반지를 “my precious”로 부르며 호빗들을 “the thieves, the thieves, the filthy little thieves”(II. 269)로 지칭하던 골룸과 다를 바가 없다. 또한 프로도는 운명의 산(Mount Doom)의 운명의 틈(Crack of Doom)에 이르렀을 때, “But I do not choose now to do what I came to do. I will not do this deed. The Ring is mine!”(III. 265)라 외치고 마는데, 이 역시 반지를 자신의 소중한 것으로 여기는 골룸과 같은 모습이다. 작품이 진행되면서 골룸은 프로도의 어두운 자아와 같은 존재가 된다.⁴¹⁾ 골룸은 프로도가 반지

를 운반하는 과정에서 겪게 되는 반지에 대한 솟아나는 욕망을 상징하며, 프로도가 계속해서 싸워야 하는 그의 내부의 어두운 부분인 것이다.

그러므로 프로도가 마지막에 반지를 자신의 것으로 칭하면서 임무를 거부하는 순간에 골룸이 끼여든 것은 우연이 아니며, 골룸이 반지와 함께 불 속으로 떨어짐으로써 반지가 프로도를 떠나 파괴되는 것 역시 중요한 의미를 지닌다.

It is significant that the final destruction of the Ring occurs when Frodo and Sméagol are fighting for it. Frodo must conquer his own dark counterpart, the Ring-bearer must prevail over his own image turned Ringwraith, before the destruction of that image, and with it the destruction of the Ring, can be accomplished. (Zimbardo 105)

로우즈 A. 짐바르도(Rose A. Zimbardo)는 프로도가 스미골에 대항해서 싸우는 것을, 그가 자신의 "dark counterpart"에 대항하여 싸우는 것으로 이해한다. 그렇다면 골룸의 개입으로 프로도가 반지를 파괴한 것이 프로도의 완전한 실패를 의미하지는 않는 것으로 해석할 수 있을 것이다. 골룸이 반지와 함께 사라진 것이 프로도를 끊임없이 괴롭히던 내부의 적이 반지와 함께 불 속으로 사라졌음을 상징하기 때문이다. 물론 반지가 파괴된 것이, 프로도가 적극적으로 골룸을 물리쳐서였다기보다는, 프로도의 손가락을 물어뜯은 골룸이 자신의 보물을 되찾았다는 기쁨 때문에 방심한 상태에서 낭떠러지 쪽으로 발을 잘못 내딛어 떨어져 버린 것에 의해서였던 것은 사실이다. 그러나 프로도가 골룸을 동정하여 살려두지 않았더라면 골룸이 반지를 빼앗아 심연으로 떨어지는 일도 없었을 것이다. 프로도는 모든 여정의 끝에서 결국 내부의 적에 굴복해 버렸지만, 앞서 그가 베푼 그의 선한 마음이 결국 그를 살린 것이라 할 수 있다. 프로도는 손가락 하나를 잃었지만 그 대신 자신의 마음 속에서 자라던 악을 근절할 수 있었다. 프로도는 마침내 반지를 파괴

41) 플리거는 프로도와 골룸이 버지니아 울프의 『델러웨이 부인(Mrs. Dalloway)』의 클라리사 델러웨이(Clarissa Dalloway)와 셉티머스 워렌 스미스(Septimus Warren Smith)와 같은 패턴에 맞아떨어진다고 보고 있다. 즉 프로도를 자아(self)로, 골룸을 타자(other)로 이해하면서, 골룸이 프로도의 어두운 부분을 대표하는 것으로 분석한다(58-59).

하고 내부의 적을 물리침으로써 비로소 내부의 낙원에 이르게 된다.⁴²⁾

2.2. 반지: 힘에 대한 욕망

본래 악한 존재는 없으며, 누구나 타락할 가능성을 가지고 있다면, 『반지의 제왕』에서 타락의 매개가 되는 것은 ‘절대반지’이다. 중간계를 지배할 욕망에 사로잡혀 타락한 사우론이 주조한 반지는, 골룸과 사루만을 타락시켰고, 보로미르를 유혹하였으며, 샘과 갈라드리엘에게도 환영을 제시하였다. 반지가 이들을 비롯한 대부분의 인물들에게 제시하는 것은 ‘힘’이다. “반지가 ‘권력(power)’을 상징한다”(Spacks 93)는 것은 여러 비평가들의 일치하는 의견이다. 반지는 한때 반지의 소유자였지만 작고 힘없는 존재인 골룸조차 “Perhaps we grows very strong, stronger than Wraiths. Lord Sméagol? Gollum the Great? The Gollum! . . . Most Precious Gollum!”(II. 295-296)이라고 상상하도록 만든다. 제 2권의 제 2장, 「엘론드의 회의」에서 엘론드는 가장 현명하고 강력한 선의 존재들조차도 반지를 사용할 수 없음을 분명히 한다.

“We cannot use the Ruling Ring. That we now know too well. It belongs to Sauron and was made by him alone, and is altogether evil. Its strength, Boromir, is too great for anyone to wield at will, save only those who have already a great power of their own. But for them it holds even deadlier peril. The very desire of it corrupts the heart. Consider Saruman. If any of the Wise should with this Ring

42) 그러나 프로도가 자신의 어두운 자아와 같던 골룸과 함께 반지를 떨쳐냈다고 해서 그가 완전히 악으로부터 회복된 것은 결코 아니다. 그의 상처는 치유될 수 없으며, 귀환한 후에도 어떤 영웅의 대접도 받을 수 없고, 결국 중간계를 떠나야 하며, 후세에 “Frodo and the Ring”(II. 400)의 이야기가 전설처럼 전해지기는커녕, 그는 조용히 잊혀져간다. 그가 마침내 임무를 완수하고 반지를 뿌리친 것도, 중간계가 사우론이라는 큰 적을 물리친 것도 모두 사실이지만, 사우론과 반지의 악이 중간계에 미친 영향은 완전히 치유될 수도, 영원히 사라질 수도 없는 것이었다. 이에 관해서는 다음 장에서 다시 언급할 것이다.

overthrow the Lord of Mordor, using his own arts, he would then set himself on Sauron's throne, and yet another Dark Lord would appear. And that is another reason why the Ring should be destroyed: as long as it is in the world it will be a danger even to the Wise. For nothing is evil in the beginning. Even Sauron was not so. I fear to take the Ring to hide it. I will not take the Ring to wield it." (I. 351)

반지는 그것에 대한 욕망 자체가 마음을 부패시키기 때문에 파괴적이다. 쉬피는 반지가 매우 강력하고, 모든 소유자에게 치명적으로 위협하며, 단지 사용하지 않거나 치워두거나 던져버릴 수 없고 파괴되어야 한다는 세 가지 사실이 『반지의 제왕』 전체에 걸쳐 중요하며, 이 조건들이 독자들에게 받아들여지지 않는다면 이야기 전체가 붕괴된다고 논하면서(*Tolkien* 113-114) 다음과 같이 덧붙인다.

However, while critics have found fault with almost everything about *The Lord of the Rings*, on one pretext or another, no one to my knowledge has ever quibbled with what Gandalf says about the Ring. It is too plausible, and too recognizable. It would not have been so before the many bitter experiences of the twentieth century. (Shippey, *Tolkien* 114-115)

즉 현대 세계가 전쟁을 필두로 한 사건들을 겪지 않았다면, 반지의 절대적 권력에 대한 중간계 전체의 공포가 설득력을 가지기 힘들었으리라는 것이다. 아그네스 퍼킨스와 헬렌 힐(Agnes Perkins and Helen Hill) 역시 톨킨이 글을 쓰기 시작한 이후, 세계는 거대한 권력과 힘의 상승을 목격했다는 점을 지적한다.

Since the early thirties, when Tolkien began writing, we have witnessed the rise to power of great and terrible forces. Today we are

hearing demands for power from every side, ever more shrill and imperative, with scarcely a voice raised to question the value of power, to point out its dangers to the power-wielder himself, to warn of its temptations. (68)

세계가 두 번의 대전을 치르고 냉전 시대를 겪으면서, 심지어 사회주의 국가들이 자본주의로 전환한 지금까지도 ‘권력’에 대한 문제는 세계의 중요한 현안이 되고 있다. 좋은 의도로 힘을 사용하는 것이 옳은가에 관한 문제는 현대 사회에서 끊임 없이 제기되어 왔다. 톨킨은 『반지의 제왕』에서, 바로 그 문제에 대하여, 즉 ‘좋은 의도’로 힘을 사용하는 것이 가능한가에 대해 질문하고, 이야기의 진행을 통해 그에 답한다.

퍼킨스와 힐은 『반지의 제왕』은 선과 악의 갈등과 관련된다는 점에서 서사시적인 특질을 지니지만, 그 주제적인 특질을 자세히 살펴보는 것은 결국 권력에 대한 연구이며 특히 권력을 향한 욕망에 수반하는 악에 대한 것이라고 논한다. 또한 그 구심점에는 『반지의 제왕』이 독자에게 던지는 가장 중요한 질문 중의 하나로서 “무제한의 권력이 좋은 의도를 가지고 그 권력을 바라는 사람들에게 어떻게 작용하는가의 문제”가 놓여 있다고 주장한다(57). 작품에 등장하는 여러 인물들은 ‘반지의 소유’에 대한 유혹을 받는다. 그 중에는 사루만이나 골룸과 같이 사악한 존재도 있지만, 간달프와 갈라드리엘처럼 고귀하고 지혜롭고 동시에 강력한 존재 역시 포함되며, 프로도와 샘, 빌보처럼 권력에 욕심이 없는 소박한 인물들도 해당된다. 그러나 절대반지는 거의 모든 인물들에게 똑같이 위협하다. 그 위협에서 자유로운 존재는 중간계에 너무나 오래 존재하여 중간계에서 일어나는 사건들로부터 오히려 주변화되고 초연한 톰 봄바딜과 같은 인물 뿐이다.

반지가 위협한 것은, “권력에 대한 욕망은 부패한다”(Perkins and Hill 57)라는 명제로 설명될 수 있다. 재어드 롭델(Jared Lobdell)은 퍼킨스와 힐의 평론에 대하여 언급하면서, 『반지의 제왕』이 ‘권력에 대한 욕망은 부패한다’는 명제를 보여주고 있다는 그들의 주장은, 19세기 말의 액튼 경(Lord Acton)의 격언을 증명하는 것이라고 언급한다(5). 쉬피 역시 액튼 경에 관해 언급하면서, 1887년에 액튼 경이

"Power tends to corrupt, and absolute power corrupts absolutely. Great men are almost always bad men"이라고 했던 것을 인용한다(*Tolkien* 115). 즉 20세기가 시작되기 직전, 액튼 경의 서술로 '모든 권력은 부패한다. 절대적인 권력은 절대적으로 부패한다'라는 명제가 비로소 등장하였다는 것이다. 엘론드는 사우론조차 처음부터 악하지 않았다는 점을 강조하면서, 스스로 반지를 맡을 수 없다고 이야기하였다. 이는 『반지의 제왕』에서 힘을 가진 악한 존재가 결코 처음부터 본성이 악했던 것이 아니라, 그 힘을 소유함으로써 타락한 것임을 증명한다.

결국 좋은 의도로 권력을 바란다고 해도 무제한적인 권력의 가능성은 그 권력을 탐하는 자를 타락시킨다. 쉬피는 20세기의 주요한 각성은 강제 노동 수용소와 전쟁만을 이끈 정치적인 좋은 의도에 대한 것이었다고 지적한다(*Tolkien* 117). 『반지의 제왕』은 바로 좋은 의도가 내포하는 환상의 실체를 여실히 보여준다. 가장 좋은 의도에서 비롯된 것이라도 강압적인 권력을 사용하는 자는 좋은 목적을 위해 악한 수단을 사용하는 것이고, 결국 그것은 본래의 좋은 목적을 부패시키는 물론, 권력을 사용하는 자 자신을 타락시키고 만다. 본래 마법사들 중에서도 가장 지혜로운 마법사였던 사루만은 '좋은 목적'을 위하여 적과 동맹을 맺을 수 있고, 자신의 지혜와 힘으로 반지의 힘을 이길 수 있다고 믿는다.

"The Elder days are gone. The Middle Days are passing. The Younger Days are beginning. The time of the Elves is over, but our time is at hand: the world of Men, which we must rule. But we must have power, power to order all things as we will, for that good which only the Wise can see. . . . A new Power is rising. . . . As the Power grows, its proved friends will also grow; And the Wise, such as you and I, may with patience come at last direct its courses, to control it. We can bide our time, we can keep our thought in our hearts, deploring maybe evils done by the way, but approving high and ultimate purpose: Knowledge, Rule, Order; . . . There need not be, there would not be, any real change in our designs, only in our

means.” (I . 340)

사루만은 추구하는 목적을 명심한다면 과정의 오류는 용납될 수 있다고 생각한다. 그는 반지가 골룸을 타락시킨 것처럼 자신 역시 타락시킬 것이라고는 감히 생각할 수 없다. 그러므로 그는 간달프에게 “Why not? The Ruling Ring? If we could command that, then the Power would pass to us”(I . 340)라고 확신에 차 이야기한다. 결국 사루만이 원하는 것은 반지의 권력 그 자체이다.⁴³⁾ 사루만은 자신이 고귀한 존재라는 점을 인식하고 있기 때문에, 자신은 사우론과 다르다고 생각한다. 그러나 코치는 사루만이 실제로 그가 깨닫는 것보다 더 사우론과 비슷하다고 지적하면서, “They believe in the same thing, supremacy through absolute power, but since the supremacy Saruman works for is his own he is a rival, not an ally”(68)라고 논한다. 간달프 역시 사루만이 사우론을 섬기는 것이 아니라, 그에게 대항하고 자신의 이익을 지키기 위해 힘을 모으고 있었다고 말한다(I . 341). 그가 절대반지를 통해 얻고자 하는 것은 다른 생물체에 대한 ‘지배’와 ‘통제’이다. 이는 ‘권력’에 대한 열망이며, 다가오는 인간의 시대에 최고의 위치에서 무한한 자신의 힘을 행사하려는 욕심이다.⁴⁴⁾

아릭 누스바셔(Arik Nusbacher)는 톨킨이 결국 반지를 둘러싼 전쟁을 통해 “목적과 수단”에 대해 이야기하고 있다고 분석한다. 『반지의 제왕』에서 소위 선한 인물들은 사우론과 전쟁을 벌이지만, 그들의 목표는 단지 사우론과의 전쟁에서 승리하는 것이 아니라, “반지를 파괴함으로써 사우론을 제거하는 것”이다. 누스바셔는 인물들이 목표를 이루기 위해서는 ‘목적’에 전념해야 하며, 목표를 이루기 위한 ‘수단’에 집중하면 모든 것이 어긋나게 됨을 지적하면서, 톨킨이, 전쟁은 싸움

43) 쉬피는 사루만이 사용하는 언어가 가장 현대적이고 가장 친숙하다는 점을 지적하면서, 사루만이 정치인들처럼 이야기한다고 주장한다. 그의 말의 추상적인 특성 때문에 정확한 의미를 파악하기가 힘들며, 그의 메시지는 타협 또는 계산 중의 하나라는 것이다. 쉬피는 사루만이 정치적으로 그리고 언어적으로 중간계에서 가장 현대적인 인물라고 논한다 (Tolkien 75-76).

44) 그러나 결국 자신의 욕망을 이기지 못하고 사악하게 변해버린 사루만은 육체마저도 연기처럼 사라져버린다. 앞서 논의한 대로, 사루만의 정신과 육체를 정령화하여 사라지게 만든 것은, 뚜렷한 형체를 지니는 외부의 악이 아니라, 사루만의 내부를 잠식해 버린 힘에 대한 탐욕이다.

자체를 위한 것이 아니라, 전쟁에 대한 중요한 메시지를 전달하고 있다고 주장한다(J. R. R. Tolkien: *Master of the Rings*). 실제로 곤도르의 보로미르와 데네소르조차 적에 대한 승리를 위해 반지를 이용하고 싶어했다. 그렇지만 그들은 반지를 통해 승리를 쟁취하기는커녕, 스스로의 욕심 때문에 자신의 죽음을 초래하는 결과를 낳았을 뿐이다. 반지는 원정대의 일원으로서 용감하고 덕 있는 인물로 그려지던 보로미르조차 ‘타인에 대한 지배’의 탐욕을 드러내도록 이끈다.

“True-hearted Men, they will not be corrupted. . . . It is mad not to use it, to use the power of the Enemy against him. The fearless, the ruthless, these alone will achieve victory. . . . What could not Aragorn do? Or if he refuses, why not Boromir? The Ring would give me power of Command. How I would drive the hosts of Mordor, and all men would flock to my banner!” (I . 523)

쉬피는 보로미르의 발언이, 힘에 대한 매혹으로부터 승리의 수단으로서 “두려움 없고 냉정한 자의 승리”에 대한 찬미에 이르기까지, 20세기가 불신하도록 배운 모든 신호들을 드러낸다고 주장한다(Tolkien 117). 사루만과 보로미르는 분명히 좋은 의도에서 반지를 탐한다고 생각하였지만, 반지는 그들은 물론 그들이 좋은 의도라고 생각한 목적마저 타락시킨다.

『반지의 제왕』의 출판자인 레이너 언윈(Rayner Unwin)은 톨킨의 판타지가 현실에 기반을 두고 있기 때문에 공중에 떠 있는 듯한 보통의 판타지와는 다르다고 지적한다(*Beyond the Movie*). 『반지의 제왕』의 세계는 우리가 사는 현실 세계와는 분명히 다르다. 그러나 그 세계가 처해 있는 상황은 그리 낯설지 않다. 많은 비평가들과 전문가들은 세계대전이 『반지의 제왕』에 끼친 영향을 긍정하고, 작품이 현대가 목격한 악의 문제를 다루고 있다는 데 동의한다. 20세기의 사람들은 “절대적 권력은 절대적으로 타락한다”는 액튼 경의 명제를 현실로 경험하였고, 그 타락은 인류 최대의 비극을 야기하였다. 절대악이란 존재하지 않으며 절대권력

은 부패하기 때문에 누구나 악인이 될 수 있다는 것은 20세기가 처한 위기에 대한 톨킨의 분석이다. 『반지의 제왕』에서, 반지의 유혹에 전적으로든 부분적으로든 굴복한 인물들은 모두 제 3시대와 함께 중간계에서 사라져간다. 사우론과 사루만은 파멸하였고, 보로미르 역시 오르크들과 싸우다 전사하였으며, 반지를 스스로 버리지 못한 프로도와 빌보는 중간계를 떠난다. 그러나 샘은 샤이어에 남아 행복한 삶을 살아가는 대조적 결말을 보여준다. 회색항구를 떠나기 전에 프로도는 샘에게 "Though you too were a Ring-bearer, if only for a little while. Your time may come. . . . You will have to be one and whole, for many years, You have so much to enjoy and to be, and to do"(III. 375)라고 말한다. 반지운반자였던 프로도조차 누릴 수 없는 것들을 샘이 누릴 수 있다는 사실은, 그가 톨킨의 시대가 목격한 '악'인 '권력'에 대한 욕망을 물리치고, 소박하지만 온전한, 있는 그대로의 자기 자신으로 남기를 선택했기 때문이었다. 권력에 대한 욕망은 인물이 스스로의 한계를 망각함으로써 자신의 영혼을 상실하는 결과를 초래한다. 일단 권력을 획득한 인물은 그 힘을 포기할 수 없고, 결국 그 권력은 본래의 의도마저 변질시킴으로써 부패한다는 사실은, 톨킨이 살았던 세계가 두 번의 전쟁을 겪으면서 당면했던 매우 중요한 명제였다.

제 3장 현대로부터의 탈출 · 불확실한 희망

3.1. 탈출 · 회복 · 위안

톨킨은 회복, 탈출, 위안을 순서대로 논하였지만, 본 논문에서는 순서를 바꾸어 탈출에 대해 먼저 이야기하기로 하겠다. 『반지의 제왕』이 독자로서 하여금 어떤 상황에서 탈출을 가능하게 하는가에 대한 이해가 선행되어야, 작품이 회복시키려는 가치들이 탈출해야 하는 상황에서 어떤 의미를 가지게 되는지를 보다 확실히 파악할 수 있기 때문이다. 톨킨이 이야기하는 “탈출”은 흔히 생각하는 ‘도피’와는 개념이 다르다. 탈출은 나쁜 현실을 완전히 잊고 현실과 동떨어진 곳으로 도망가려는 것이 아니다. 톨킨은 옛날이야기가 제공하는 탈출을, 감옥에 갇힌 사람이 감옥을 나가 집으로 돌아가려 애쓰는 것에 비유한다.

I have claimed that Escape is one of the main functions of fairy-stories, and since I do not disapprove of them, it is plain that I do not accept the tone of scorn or pity with which "Escape" is now so often used: a tone for which the uses of the word outside literary criticism give no warrant at all. In what the misusers are fond of calling Real Life, Escape is evidently as a rule very practical, and may even be heroic. In real life it is difficult to blame it, unless it fails; in criticism it would seem to be the worse the better it succeeds. Evidently we are faced by a misuse of words, and also by a confusion of thought. Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls? The world outside has not become less real because the prisoner cannot see it. In using escape in this way the critics have chosen the wrong word, and, what is more, they are confusing, not always by sincere

error, the Escape of the Prisoner with the Flight of the Deserter. ("On Fairy-Stories" 79)

톨킨이 생각하는 탈출은 직무유기자가 현실로부터 도망치는 것이 아니라 간혀 있는 자가 잘못된 현실로부터 탈출하는 것이다. 그러므로 문학 비평가들이 '탈출'을 '도피'와 혼동하여 비난하는 것은 잘못되었다는 것이다. 그에게 탈출은 잘못된 현실에서 벗어나 "집"을 찾아가는 것이다. 즉 잘못된 현실을 인지하는 동시에 그것으로부터 벗어나기 위한 행동을 취하는 것이므로, 그것은 비평가들이 흔히 비난하듯 현실을 잊고 도피해버리는 것이 아니라, 오히려 잘못된 현실에 저항하는 수단이 된다는 것이다.

톨킨은 탈출과 함께 유발되는 감정들로 혐오(Disgust), 분노(Anger), 비난(Condemnation), 반발(Revolt)을 제시한다.

In the same way these critics, to make confusion worse, and so to bring into contempt their opponents, stick their label of scorn not only on to Desertion, but on to real Escape, and what are often its companions, Disgust, Anger, Condemnation, and Revolt. Not only do they confound the escape of the prisoner with the flight of the deserter; but they would seem to prefer the acquiescence of the "quisling" to the resistance of the patriot. To such thinking you have only to say "the land you loved is doomed" to excuse any treachery, indeed to glorify it. ("On Fairy-Stories" 79)

탈출은 자신이 처한 상황에 대한 혐오, 분노, 비난, 반발에서 야기되는 것이며, 그것은 곧 자신이 사랑하는 땅이 죽을 운명에 처했다는 것에 대해 느끼게 되는 감정들이다. 톨킨의 관점에서, 그런 감정들과 탈출을 함께 비판하는 사람들은, 오히려 사랑하는 땅이 죽을 운명에 처했다고 슬프게 선언하지만 거기에서 멈출 뿐이다. 톨킨은 어떤 사람이 잘못된 현실을 인지했다면 그로부터 벗어나도록 노력해야

하며, 옛날이야기가 그것을 도와준다고 생각한다. 콜린 맨러브(Colin Manlove)는 이차 세계를 다루는 판타지들에 관해 논의하면서, 톨킨이 작품 속에서 전쟁을 반영하고 있을지는 모르지만, 전쟁에 맞서기보다는 전쟁을 대체하는 세계를 만들고 있다고 이야기한다(49). 이는 톨킨이 옛날이야기를 통해 탈출과 회복을 꾀하는 것이 비관적인 현실을 있는 그대로 묘사하는 것보다 오히려 더욱 전쟁에 맞서 싸우는 것이라고 생각했던 것과 거리가 먼 해석이다. 톨킨은 바람직하다고 여겨지는 상상의 세계 속에 현실의 문제를 담아내는 것이 탈출과 회복의 효과를 통해 불안정하고 과편화된 현대 사회에 어떤 희망을 제시할 수 있다고 믿었기 때문이다. 한편 로저 세일(Roger Sale)은 『반지의 제왕』이 역설적이게도 톨킨이 벗어나려고 했던 바로 그 삶에 대해 가장 강력한 비전을 창조해내고 있다고 주장한다.⁴⁵⁾ 그러나 그것은 역설적이기보다는 오히려 당연하다. 톨킨은 자신이 속한 세상에서 단지도망치려 한 것이 아니라, 집을 향해 탈출하고 싶었고 자신의 작품을 읽는 다른 사람들이 탈출하도록 돕고 싶어하였기 때문이다.

그러므로 『반지의 제왕』에서 가장 중요한 종족이 엘프나 마법사와 같이 오래된 존재가 아니라 현대인에 가장 가까운 모습으로 묘사되는 호빗이라는 사실은 작품을 평가함에 있어 매우 중요하다. 물론 『반지의 제왕』에는 실질적인 ‘인간’이 등장한다. 그러나 그들은 영웅시대를 살았던 영웅적이고 전설적인 인물들에 가깝다. 현대의 독자들이 동일시할 수 있는 것은, 보통 인간보다 네 배나 긴 수명을 가지고 치유의 능력을 포함하여 남다른 능력들을 지닌 아라고른, 용맹스럽고 고귀한 영웅 보로미르, 지혜롭고 현명한 지도자와 같은 파라미르가 아닌, 위대한 인물들 틈에서 늘 문제를 일으키지만 선량하고 평범한 호빗들이다. 그들은 넓은 세계보다는 자신의 집과 마을, 이웃에게 관심이 있고 소박한 삶을 영위해 나간다는 점에서, 현대를 사는 평범한 보통 사람들과 비슷하다. 『반지의 제왕』의 희망적인 결말의 중심에 있는 존재 역시 아라고른이나 에오메르가 아닌, 호빗 ‘샘’이라는 사실 역시 톨킨이 단지 현대를 벗어나 이상적인 과거로 도피하고 싶었던 것이 아님

45) 세일은 「옛날이야기에 대하여」를 읽는 독자들이 톨킨이 직접 겪은 전쟁의 어리석음, 야만성, 더러움, 공포가 그에게 스스로 이상적이라고 생각하던 삶에 완전히 반대되는 삶의 모습을 전쟁을 통해 경험하고 있다는 확신을 주었음을 추측할 수 있을 것이라고 논의한다(197).

을 증명한다. 그는 자신이 이상적이라고 생각하는 가치들이 유효한 세계, 잃어버린 ‘집’과도 같은 세계를 묘사하기 원하였지만, 그것은 단지 과거의 사람들이 살아가는 죽은 세계가 아니라, 현대인과 닮은 모습의 호빛이 중요한 가치들을 존중하며 살아가는 곳이라는 점에서 현재와 연결될 수 있는 세계이다.

톨킨이 탈출하기를 원하는 세계에 대한 암시는 작품 곳곳에 드러난다. 제 2장에서 논의한 대로 권력에 대한 탐욕과 그로 인한 인간의 타락, 그리고 인간의 내부에서 자라나는 악에 대한 문제들은, 톨킨이 전쟁을 겪고 현대사회의 여러 문제들을 지켜보면서 중요한 화두로 생각했을 것임이 분명하다. 『반지의 제왕』에는 그밖에도, 권력이나 내적 갈등보다는 부분적이지만, ‘현대’를 대표하는 것들—산업화, 과학과 기술, 인간의 무한한 진보에 대한 믿음, 전통에 대한 거부—등에 반대하는 톨킨의 입장이 투영되어 있다. 패트릭 커리(Patrick Curry)는 톨킨의 이런 점에 대하여 집중적으로 논하면서 톨킨의 문학이 현대 세계에 가지는 의미와 영향력을 분석하고자 한다. 커리는 버지니아 룰링(Virginia Luling)을 인용하여 톨킨이 그려내는 세계를 “유럽화되지 않은 유럽”이자 “현대화되지 않은 유럽”으로 보고 있으며,⁴⁶⁾ 『반지의 제왕』에서 유일하게 산업적이고 제국주의적인 곳으로 모르도르를 지목한다(32).⁴⁷⁾ W. H. 오든(W. H. Auden) 또한 톨킨의 세계는 기술적으로 산업화 이전의 세계이지만, 사우론과 사루만이 자신들의 요새에 큰 기계들을 설치한 것을 언급한다(53). 특히 사루만의 아이센가드는 산업화와 관련된 특징이 가장 두드러지게 묘사되는 곳이다. 사루만은 아름다운 오르산크의 자연을 훼손하고 늑대와 오르크를 끌어 모아 무력을 조성하는 동시에 지하 요새와 대장간으로 오르산크를 채운다.

The plain, too, was bored and delved. Shafts were driven deep into

46) 커리는 톨킨이 북서유럽인이기 때문에 기본적으로 북서유럽을 모델로 중간계를 창조했지만, 산업혁명의 본고장이자 식민주의와 제국주의가 발생한 북서유럽이 아직 유럽화, 현대화되지 않은 세계를 그려냄으로써 『반지의 제왕』이 서구 뿐 아니라 서구의 영향을 받은 누구에게나 적용가능한 잠재적 관련성을 가지고 있다고 생각한다.

47) 찰스 무어맨(Charles Moorman) 역시 모르도르가 산업적이고 과학적이며, 그 곳의 검은 엔진과 공장들은 샐리어의 평온한 농지와 대조를 이루고, 자연과 인간이 모두 암흑의 그림자 아래에서 왜곡되고 있다고 논의한다(207).

the ground; their upper ends were covered by low mounds and domes of stone, so that in the moonlight the Ring of Isengard looked like a graveyard of unquiet dead. . . . The shafts ran down by many slopes and spiral stairs to caverns far under; there Saruman had treasuries, store-houses, armouries, smithies, and great furnaces. Iron wheels revolved there endlessly, and hammers thudded. At night plumes of vapour steamed from the vents, lit from beneath with red light, or blue, or venomous green. (II. 191-92)

그는 자신의 이익을 위해 자연을 훼손하고, 결국 그로 인해 광고른 숲의 분노를 불러일으키며, 화가 난 엔트들은 아이센가드를 공격한다. 즉 사루만은 ‘기술’을 신봉하고 자연을 파괴하다가 자연에게 당한 것이다.⁴⁸⁾

산업화에 대한 부정적인 시각이 직접적으로 드러나는 또다른 곳은 반지 전쟁이 끝난 후 호빗들이 고향으로 돌아가서 목격하는 샤이어이다.

Many of the houses that they had known was missing. Some seemed to have been burn down. The pleasant row of old hobbit-holes in the bank of north side of the Pool were deserted, and their little gardens that used to run down bright to the water’s edge were rank with weeds. Worse, there was a whole line of the ugly new houses all along Pool Side, where the Hobbiton Road ran close to the bank. An avenue of the trees had stood there. They were all gone. And looking with dismay up the road towards Bag End they saw a tall chimney of brick the distance. It was pouring out black smoke into the evening air. (III. 342)

48) 찰스 A. 후타(Huttar, Charles A.)는 아이센가드를 “이 산업화된 지옥”으로 지칭하면서, 산업적인 것과 전원적인 것의 대조가 아이센가드의 운명에서 명백히 드러난다고 논의한다(135-36).

But since Sharkey came they don't grind no more corn at all. They're always a-hammering and a-letting out a smoke and a stench, and there isn't no peace even at night in Hobbiton. And they pour out filth a purpose; they've fouled all the lower Water, and it's getting down into Brandywine. If they want to make the Shire a desert, they're going the right way about it. (III. 354)

사우론을 물리치고 의기양양하게 귀환하던 호빗들이 그리워하던 샤이어는 또다른 모르도르 또는 또다른 아이센가드처럼 변해 있었던 것이다. 나무를 포함한 자연환경의 훼손과 더불어 새롭게 늘어선 추악한 집들과 연기를 뿜어내는 굴뚝의 풍경, 끊임없는 망치질과 강물로 버리는 더러운 하수 등의 이미지들은 '산업화'된 영국의 모습을 연상시킨다. 톨킨은 『반지의 제왕』의 제 2권의 서문에서, 제 6권의 제 8장, 「샤이어 소탕("The Scouring of the Shire")」이 어떤 비유적 의미나 현대의 정치적 관련성은 없이 쓰여졌지만, 자신의 오래 전 경험에 기초를 두고 있음을 인정하면서, 자동차가 드물고 사람들이 교외의 철도를 짓던 시절에 자신이 살던 고장이 지저분하게 훼손되었던 것을 언급한다(xix). 샤이어의 변화는 엔트들에게 패배한 이후에도 여전히 탐욕과 기술에 대한 맹신을 버리지 못한 사루만이 샤이어를 산업화, 기술화하려는 의도에서 비롯된 것이다.

결국 사루만을 물리치고 샤이어를 구한 호빗 일행이 샤이어를 치유하는 방법 역시 자연을 파괴한 산업화에 부정적인 톨킨의 입장을 시사한다. 샤이어 소탕으로 가장 큰 피해를 입은 '나무'를 되살리기 위해, 샘은 로스로리엔에서 갈라드리엘로부터 선물로 받은 상자를 이용한다. 그 상자에 들어 있던 씨앗은 황폐화된 샤이어에 아름다운 초목을 되살려 준다. 기술과 과학을 앞세운 산업화를 꾀했던 사루만은 아이센가드에서 그랬던 것처럼, 샤이어에서도 패배한다. 기술, 과학, 산업화는 모두 인간이 살아가는 세계를 지배하려는 탐욕과 연결된다. 톨킨은 『반지의 제왕』에서 산업화에 대한 부정적인 시각을 고스란히 드러낸다. 톨킨이 탈출하고 싶은 세계는 전쟁과 권력에 대한 탐욕과 내부에서 자라는 악 뿐이 아니라, 그것들과

연결되는, 기술과 과학과 진보에 대한 맹신, 산업화로 환경을 파괴하고 다른 생물체를 지배하려 하는 것까지도 연결된다.⁴⁹⁾ 『반지의 제왕』의 결말을 장식하는 샤이어는 나무가 무성하고 호빗들이 서로를 존중하는 세계이다. 톨킨은 그런 세계를 “집”과 같은 곳으로, 현대를 반영하는 부정적인 이미지들을 “탈출해야 할 곳”으로 보고 있는 것이다.

만약 톨킨이 부정적인 현실로부터 단지 탈출하기만을 원했다면 그것은 도피와 크게 다르지 않았을 것이다. 그러나 톨킨은 간혀 있는 사람이 탈출하여 집으로 돌아가는 것과 같은 맥락에서 “탈출”이라는 개념을 사용하였다. 그렇다면 톨킨이 논하는 탈출은, “집”으로 상징되는 어떤 가치들을 되살릴 수 있어야 한다. 그것이 바로 톨킨이 옛날이야기가 주는 또다른 효과로 논하는 “회복”이다. 톨킨은 회복을 “분명한 관점을 다시 얻는 것”으로 정의하면서, “사물을 있는 그대로 보는 것”이 아니라 “사물을 우리가 보도록 되어 있는 대로 보는 것”이라고 설명한다(“On Fairy-Stories” 77). 때로 친숙함 또는 진부함이 희미하게 만들어 우리가 분명히 볼 수 없는 창문을 닦을 필요가 있다는 것이다. 즉 톨킨은 우리 자신과의 관계 속에서만 사물을 소유하고 이용하고 봄으로써 그것들이 진정으로 무엇인지를 잇는다는 것을 상기시킨다. 톨킨이 이야기하는 “사물”은 단지 무생물에 그치는 것이 아니라, 사람, 대상, 생각, 도덕적 코드 등 모든 것을 포함한다(Reilly 144). 톨킨은 자신이 속한 시대의 어두운 부분들을 인지하고 있었다. 톨킨이 생각할 때, 그 어두운 부분들에 익숙해져서 마치 본래 그러했던 것처럼 인식되는 것을 막고, 본래 우

49) 로저 킹(Roger King)은 톨킨의 탈출을 극도로 제한된 것으로 파악하는데, 그것은 그가 톨킨의 탈출을 단순히 ‘로봇 시대로부터의 탈출’로 정의하기 때문이다(45). 그러나 톨킨이 논하는 탈출은 단지 산업화와 기술, 로봇이 존재하는 현대로부터 멀어지는 것을 의미하지 않는다. 그는 그런 시대에 사는 인간이 삶에 있어 중요한 가치들을 점점 상실하는 상황으로부터 탈출하기를 원하기 때문이다. 제 2장에서 논한 악과 권력, 그리고 인간의 탐욕에 대한 톨킨의 생각들을 살펴본다면, 그가 가장 탈출하고 싶었던 가장 시급한 상황은 단지 산업화가 아니라, 보다 넓게 전쟁을 비롯한 20세기의 비관적인 역사적 사건들이었을 것이라고 추측하는 것은 어렵지 않다. 즉 톨킨에게는 기술과 과학 자체보다는 그것들이 야기할 수 있는 인간의 탐욕과 악으로부터 벗어나는 것이 가장 중요했다. 그리고 그가 중요하게 여기는 가치들이 회복되는 세상이 그가 이상적으로 생각하는 세상이었다. 물론 로봇 시대로부터의 탈출은 톨킨이 논하는 탈출에 포함되는 것이 사실이지만, 그것은 지엽적인 것일 뿐, 주된 것이 아님 역시 명백하다.

리가 살아야 하는 세상은 그런 것이 아니라는 것을 사람들에게 되새겨줄 수 있는 것은, 어두운 부분을 그대로 묘사하는 실제 세계의 이야기가 아니라, 그 부분을 반영하면서도 우리가 사물을 본래 어떻게 보아야 할지를 알려줄 수 있는 상상이 가미된 세계였다. 톨킨은 자신이 중요하다고 여기는 가치들이 비관적인 세상에 희망을 줄 수 있다고 생각하였다. 그러나 비관적인 현대의 세상을 그대로 묘사한다면, 현대의 어두운 측면들을 보다 명확히 제시할 수는 있겠지만 그런 측면을 제시하는 데 그칠 뿐 자신이 제시하고 싶은 희망을 주기가 어려웠다고 판단했기 때문에, 그는 중간계라는 배경을 택할 수 밖에 없었다. 자신의 작품을 읽는 독자들이 신화처럼 존재하는 상상의 시대의 이야기를 접함으로써 옛날 이야기가 주는 ‘회복’을 얻을 수 있기를 바랐던 것이다. 『반지의 제왕』이 가져다 주는 회복의 기능에 관해 논하기 위해서는 『반지의 제왕』이 현대의 부정적인 측면들로부터 탈출하는 과정에서 어떤 가치들을 중요하게 제시하고 있는가를 살펴보는 것이 가장 중요할 것이다.

『반지의 제왕』이 내세우는 가치는 사실상 작품이 다루는 배경만큼이나 전통적인 것일지도 모른다. 그것은 사랑, 희생, 겸손 등의 미덕과, 주변의 사람들은 물론 주변의 모든 다른 종족과 환경까지를 포함하는 공동체에 대한 존중, 생명에 대한 예찬 등으로 요약될 수 있다. 세일이 주장하는 대로, 반지를 파괴하는 원정의 주인공인 프로도의 영웅적 자질은 영웅 시대의 그것과는 확연히 구분된다. 그는 인생보다 거대한 어떤 장엄함도 가지고 있지 못하며, 어떤 괴물 앞에서도 굳게 맞서 싸울 수 있는 용기나 신체적 강인함도 소유하지 못했다. 그는 단지 먹고 마시고 이웃과 즐겁게 수다 떠는 것을 좋아하는 평범한 호빗들 중 하나일 뿐이다. 제 1권에서 간달프에게 빌보가 골룸을 죽이지 않은 것은 애석한 일이라고 말했던 프로도는 반지를 운반하면서 반지가 골룸에게 한 짓을 깨닫게 되고 골룸을 붙잡히게 된다. 에뮌 무일(Emyn Muil)에서 골룸을 만난 프로도는 그에 대한 연민으로 그를 죽이지 않는다. 이 연민이 없었다면 골룸의 개입으로 반지가 파괴될 수 없었을 것이므로, 골룸에 대한 프로도의 연민은 원정의 성공에서 매우 중요한 요소이다.⁵⁰⁾ 또한 프로도는 자신이 위대한 존재가 아니라는 사실을 잘 알고 있었고 따라서 겸손했다. 그는 절대반지가 자신이 감당하기에는 너무도 큰 것(I. 480)임

을 알고 있다. 그러나 역설적으로, 그가 자신이 작은 존재임을 잘 알고 있다는 것이 그가 다른 위대한 인물들을 제치고 반지운반자가 되어야 하는 중요한 이유가 된다. 프로도는 자신의 위치를 분명히 파악하고 있으며, 따라서 그만큼 겸손하기 때문에, 반지를 자신의 이익을 위해 사용할 생각을 하지 않기 때문이다.

게다가 그는 반지를 파괴하는 원정에 성공하고 샤이어로 돌아간 후에, 중간계를 구한 영웅으로서 받아 마땅한 어떤 대접도 받지 못한다. 오히려 그는 반지의 운반자로서 반지를 오래 지녔던 영향에서 벗어날 수 없고 영원히 치유될 수 없는 상처를 얻게 되었다. 그리고 그는 중간계에 더 이상 머무르지 못하고 엘프들, 간달프, 빌보와 함께 회색 항구에서 배를 타고 중간계를 떠나야 한다. 세일은 이전 시대의 영웅적 행동은 즉각적인 영광과 명성으로 보답을 받았음을 지적하면서, 그러나 프로도는 과거 문학의 영웅들이 받았던 어떤 훌륭한 대접도 받지 못함을 상기시킨다(233). T. A. 쉬피(T. A. Shippey) 역시, 중간계의 역사에서 프로도의 원정의 끝은 아무 것도 아니며, 빌보 역시 “정신나간 배긴스”로 기억될 뿐임을 지적한다(Tolkien 186).

벌린 플리거(Verlyn Flieger)는 옛날이야기에 적합한 특성의 주인공이 서사시적인 결말을 맞게 되는 것이 과거의 패턴에 새로운 가치를 부여하고 있다고 논하면서, 그렇게 작은 인물에 의해 행해진 희생이기에 더욱 위대함을 보여준다고 이야기한다(61). 프로도는 서사시의 주인공인 영웅보다는 옛날이야기의 주인공에 적합한 평범한 인물이다. 프로도는 그럼에도 불구하고 중세 서사시의 영웅들이 겪었던 고통과 상실을 경험하고, 결국 베오울프처럼 마지막 싸움의 무거운 대가까지 치루어야 한다. 이는 영웅 아라고른이 중세 서사시의 많은 영웅들과 달리 행복한 결말을 맞이하는 것과 대조적이다. 프로도는 자신의 이익이 아닌, 중간계 전체의 평화를 위해 반지를 운명의 산으로 운반하였다. 그 과정에서 그가 보여준 겸손과 연민, 그리고 큰 희생은, 모두 자신의 사사로운 욕심을 채우기에 급급한, 사루만의 예가 보여주듯 좋은 의도라고 생각하고 시작하나 결국 탐욕으로 인해 타락하고

50) 캐서린 F. 크랩(Katharyn F. Crabbe)은 『반지의 제왕』에서 톨킨의 영웅들이 부분적으로만 전통적인 영웅이라고 설명하면서 그보다는 심리적으로 고통을 받는 영웅의 상태가 톨킨의 영웅의 중요한 특징인 ‘연민’과 연결된다고 분석한다(80).

마는 일이 즐비한 세상에서 진정으로 중요한 미덕이 무엇인지를 보여준다. 연민, 겸손, 희생과 같은 덕목은 전혀 새로운 것이 아니다. 그러나 톨킨이 인지하는 비관적인 현대는 그런 덕목들의 존재를 잊어버렸거나, 기억한다 해도 실천할 수 없는 세상이었다. 커리는 프로도가 예증하는 가치들을 기독교적인 것으로 분석하면서, 특히 그 가치들이 “효율성과 자기만족에 대한 현대의 강한 오만”에 대해 가장 좋은 응답이라고 주장한다(29). 『반지의 제왕』은 프로도의 희생을 통해 잊혀진 가치들에 대한 ‘회복’을 제안한다.

『반지의 제왕』에서 중요하게 다루어지는 또다른 가치는 사랑과 그 사랑이 수반하는 사회적인 관계이다. 로우즈 A. 짐바르도(Rose A. Zimbardo)는 반지를 운반하는 프로도, 그의 충실한 샘, 나즈굴에 맞서 싸우는 메리는 모두 이타적인 행동으로 스스로의 능력을 능가하며, 그들의 훌륭한 영웅적인 명예가 아닌 사랑에 있다고 강조한다(102). 폴 H. 코처(Paul H. Kocher)는 『반지의 제왕』에서 톨킨이 “우리는 우리가 소유한다고 생각하는 것에 의해 소유당한다”고 말하고 있다고 논한다(67). 톨킨은 ‘절대 반지’의 소재를 통해 그 명제를 분명히 보여준다. 골룸은 반지를 그 어떤 것보다 사랑하지만, 샘은 반지보다 프로도를 사랑한다. 그러므로 골룸은 절대반지를 가지고 운명의 산의 심연으로 떨어져 파멸할 수 밖에 없었지만, 샘은 반지의 유혹을 뿌리치고 프로도와 함께 샐이어로 돌아갈 수 있었다. 샘이 반지의 유혹을 물리친 것이 중요한 이유는, 반지를 직접 가지고 있었던 인물들 중에 반지를 자의로 놓아준 것은 샘이 유일하기 때문이다. 사우론은 이실두르에게 손가락을 잘림으로써 반지를 잃었고, 오르크들의 기습으로 강에 뛰어들어 이실두르는 반지가 그의 손에서 빠짐으로써 반지를 잃었다. 이실두르의 손에서 빠진 반지를 우연히 손에 넣은 디골(Déagol)을 살해하고 반지를 빼앗은 스미골은 반지에 대한 탐욕으로 골룸이라는 존재로 변화였고, 빌보는 그의 동굴에서 우연히 반지를 줍게 되었다. 골룸은 빌보가 반지를 주웠으리라고는 상상하지 못하였으므로, 빌보가 낸 수수께끼를 맞추지 못한 채 반지를 잃었다. 후에 빌보는 간달프의 권유에 의해 겨우 반지를 프로도에게 남기고 백엔드를 떠났다. 그리고 마지막으로 운명의 산에 다다른 프로도가 반지를 자발적으로 벗어던지지 못했다는 것은 말할 필요도 없다. 즉 반지를 스스로 자신의 손에서 놓은 것은 샘뿐이다. 물론 샘은 반지를 오

래 지니고 있지 않았기 때문에 다른 인물들보다 더 쉽게 반지를 놓아줄 수 있었으리라고 추측할 수도 있겠지만, 샘 역시 다른 인물들처럼, "Samwise the Strong"(III. 206)을 잠시나마 꿈꾸었다는 것이 중요하다. 하지만 프로도에 대한 샘의 사랑과 호빗다운 분별력은 그에게 반지가 제시하는 영광이 자신에게 어울리지 않는다는 사실을 일깨워 주었다. 샘은 원정 내내 프로도에게 언제나 충실하였다. 샘은 『반지의 제왕』의 독자들에게 가족과 친구들에 대한 사랑의 중요성을 상기시킨다. 이 역시 프로도가 상징하는 연민, 겸손, 희생처럼 진부하게 느껴질 수 있는 가치이지만, 톨킨이 살았던 비관적 현실의 현대에서는 그 어느 때보다 절실한 가치였던 것이다. 그러나 그 가치는 점점 빛을 바래가고 있었고, 톨킨은 그 가치의 '회복'을 원하였다. 중요한 것은 사랑이라는 개념이, '타인에 대한 사랑'을 상징한다는 점이며, 결국 행복은 타인을 사랑하고 그들과 공존하는 토대 위에서만 가능해진다는 것이다. 『반지의 제왕』의 결말이 로우즈(Rose)와 결혼하여 딸을 낳아 가정을 꾸린 샘을 조명한다는 사실 또한 샘이 보여준 사랑의 중요성을 더욱 확실하게 부각시키는 요소이다.

『반지의 제왕』에서는, '개인'보다 '공동체'가 중요하다. 커리는 호빗들이 매우 공동체적이며, 그것은 현대의 소유적인 개인주의와 대조적이라고 분석하고, 『반지의 제왕』이 두 명보다 적은 인물의 이야기를 조명하는 경우는 거의 없음을 지적한다(51). 또한 제인 찬스(Jane Chance)는 가장 유익한 선이 내부로부터 나오지만 스스로를 향하기보다는 공동체를 향해야 한다는 점을 언급한다(*Tolkien's Art* 106). 『반지의 제왕』에서 악의 존재는 인물들 개개인을 모두 유혹하고 끊임없이 괴롭히지만, 그들은 함께 악에 맞선다. 그리고 다양한 종족의 다양한 인물들 간의 도움이 없었다면 결코 반지는 파괴될 수 없었다. 모리아에서 간달프는 발로그에 혼자 맞선다. 그리고 그는 발로그와 함께 심연으로 떨어지던 순간에도 "Fly, you fools!"(I. 434)라고 외친다. 자신을 희생해서라도 반지를 파괴하는 원정을 성공시켜야 하기 때문이다. 그리고 프로도가 모르도르의 심장부를 향해 걸어 들어가던 순간에 사우론을 현혹시켰던 피핀과 아라고른이 없었다면 프로도는 운명의 산에 이르기 전에 사우론에게 붙잡혔을지도 모른다. 아라고른이 이끄는 부대가 암흑의 문 앞에 나아가 사우론의 정신을 분산시킨 것도 같은 맥락에서 이해해야 한다. 즉

반지를 파괴하는 원정을 위해, 개인들은 자기 자신보다는 사우론에 맞서 함께 싸우는 공동체 전체를 생각하는 것이고, 반지의 파괴는 그로 인해 비로소 성공할 수 있었다.

더 나아가 『반지의 제왕』은 단지 인간의 공동체가 아닌, 인간을 포함한 수많은 종족과 생물들이 함께 공동체를 이루는 세상을 그린다. 중간계에는 수많은 종족들이 등장한다. 그 중에서도 특히 엔트나 톰 봄바딜, 또는 버드나무 노인과 같이 인간이기보다는 자연 그 자체인 인물들이 중요하게 등장하며, 간달프를 위기에서 구하고 프로도와 샘을 폐허가 된 모르도르의 한복판에서 구해낸 파이히르(Gwaihir)를 비롯한 독수리들도 반지 파괴의 원정을 돕는다. 그들 모두는 서로의 도움 없이는 생존할 수 없다. 실제로 호빗들은 모르도르를 향하는 여행에서 곤도르인들, 엔트, 골룸, 로한인들, 드워프들, 엘프들, 고분악령들, 오르크들, 그리고 새를 제외한 다른 모든 생물들—심지어 쉴로브까지—을 연결한다(Keenan 67). 돈 D. 엘긴(Don D. Elgin)은 “길은 끝없이 이어진다네(The Road goes ever on and on)”로 시작하는 빌보의 노래(I. 47)를 인용하면서, 노래의 의미를 작품 전체와 연결해서 생각할 것을 제안한다(54). 즉 중간계에서는 모든 것이 서로 연결되고 서로에게 의존하므로, 그 연결로부터 벗어나 세상을 지배하려 한다면 그 시도는 세계(system)를 파괴하는 동시에 스스로를 파괴하는 결과를 초래할 것이다. 결국 사우론은 단지 중간계에 존재하는 개개의 생물체를 위협하는 것이 아니라, 그들이 연결되어 있는 공동체 자체를 위협하기 때문에 더욱 파괴되어야 한다.

『반지의 제왕』은 서로 다른 종족들이 모두 평화롭게 공존할 수 있는 세상을 이상적으로 생각한다. 서로 적대적이었지만 원정을 통해 둘도 없는 친구가 된 레골라스와 김리, 다른 종족들과 함께 반지 전쟁에 참여한 엔트의 예는 ‘서로 다른 종족과 생물체와 환경 모두가 공존할 수 있는 세계의 필요성’을 암시한다. 또한 『반지의 제왕』의 마지막을 장식하는 아름다운 샤이어의 모습은 한 인물의 탐욕에 의해 훼손될 뻔한 ‘공동체의 회복’과 관련된다. 찰스는 샤이어의 풍요로움과 회복된 생명력이 사랑과 돌봄을 통한 치유로 인해 가능하였고, 나아가 회복된 공동체의 힘을 상징한다고 논한다(Rings 107). 결국 『반지의 제왕』은 인간의 가장 기본적인 관심인 “세계에 대한 인간의 관계의 문제”를 중요하게 여긴다(Spacks

95-96). 그리고 인간이 산업화와 현대화의 과정에서 스스로의 능력을 과신하여 주변 세계를 공존하는 존재가 아니라 이용 가능한 자원으로만 보려함으로써 잃어버린, 세계에 대한 올바른 의식을 ‘회복’하는 것을 돕는다. 그것은 인간이 지배하는 세계가 아니라, 인간을 포함한 생물체와 자연 환경이 서로를 존중하고 평화롭게 살 수 있는 세상과 관련된다.⁵¹⁾ 사람과 사물, 그리고 자연이 모두 조화를 이룰 수 있는 공동체는 개인의 소외를 특징으로 하는 현대의 소비사회를 탈출하여 진정으로 인간적인 비전을 회복할 수 있는 수단이 될 수 있다는 점에서 현대와 분명히 연결되고 있기도 하다.

톨킨은 인간의 탐욕과 악과 스스로에 대한 맹신, 그리고 산업화, 기술, 과학 등이 초래한 현대의 재앙을 있는 그대로 보았지만, 그것은 그가 중요하게 생각하는 관점인 “사물을 우리가 보도록 되어 있는 대로 보는 것”과 거리가 멀었다. 따라서 그는 그 현실로부터 탈출하여 본래 세상은 그래야 한다고 믿었던 세계를 묘사했던 것이다. 그러나 그 세상에도 이미 그 세계를 위협하는 수많은 요소들이 존재하고, 그 요소들은 현대를 아주 닮아 있다. 그러나 톨킨은 더 나아가 그것들을 물리칠 수 있는 가치들을 제시한다. 그것은 앞서 논한 대로, 연민, 겸손, 희생과 같은 미덕들과, 타인과 세계에 대한 사랑, 그리고 인간과 자연이 함께 공존하는 공동체이다. 이 모든 것들은 사실 새로운 것이 아니라, 인간의 역사에서 늘 강조되어 왔던 것들이다. 그러나 톨킨은 그것들을 상실한 현대의 모습을 보았고, 그 요소들의 ‘회복’을 이야기하고 싶었다. 그리고 ‘탈출’을 통한 ‘회복’의 비전을 제시하는 것은 옛날이야기의 기능이었으므로, 20세기의 지구의 어느 곳이 아닌, 오래 전의 중간계를 묘사함으로써만 가능하였다. 절망적인 현실을 충분히 인식하고 있는 상태에서, 이미 상실된 가치를 회복시킬 수 있는 이야기를 창조하는 것은 쉽지 않았을 뿐더러, 성공하였다 해도 『반지의 제왕』 처럼 분명하게 탈출과 회복의 가능성을 제시하는 것에는 실패하였을 것이기 때문이다.

51) 커리는 『중간계를 옹호하며: 톨킨: 신화 & 현대성(Defending Middle-Earth: Tolkien: Myth & Modernity)』에서, 『반지의 제왕』이 생태학 운동에 큰 영향을 주었음을 지적하면서 몇 가지 예를 들고 있다(54-55).

톨킨이 「옛날이야기에 대하여」에서 회복과 탈출에 이어 마지막으로 논하는 옛날이야기의 기능은 위안이다. 보다 정확히 말하면, 옛날이야기의 위안은 행복한 결말이 주는 기쁨을 의미한다. 톨킨은 비극이 희곡의 진정한 형태이자 가장 높은 기능을 수행함을 인정하고, 옛날이야기를 그에 반대되는 것으로 위치시킨다. 이어서 그는 옛날이야기의 진정한 형태이자 가장 높은 기능을, “기쁨으로의 전환(Eucastrophe)”으로 명명한다.⁵²⁾ 이는 이야기가 갑자기 기쁨 전환을 맞는 것을 의미한다. 그러나 이는 어디까지나 ‘전환’일 뿐, 결코 이야기의 끝은 아니다. 톨킨은 옛날이야기에 끝이 없음을 강조한다(“On Fairy-Stories” 86). 『반지의 제왕』에서 ‘기쁨으로의 전환’이 이루어지는 순간은 반지를 파괴한 후 이어지는 코르말렌 평원(the Field of Cormallen)의 장면이라 할 수 있다. 골룸이 반지를 가지고 운명의 산의 심연으로 떨어진 후, 암흑의 문 앞에서 모르도르의 군사들과 대치하고 있던 서부의 용사들은 사우론의 위력적이던 성채와 암흑의 문이 산산이 부서지는 것을 목격한다. 마침내 간달프가 “The realm of Sauron is ended! . . . The Ring-bearer has fulfilled his Quest”(III. 270)라고 외친다. 끝이 오래 전에 헤어졌던 원정대는 코르말렌 평원에서 모두 재회하는 기쁨을 맛본다. 그리고 곤도르의 적법한 후계자인 아라고른이 마침내 곤도르의 왕위에 오르게 된다. 임무를 완수한 프로도는 간달프에게 “At last I understand why we have waited! This is the ending. Now not day only shall be beloved, but not night too shall be beautiful and blessed and all its fear pass away!”(III. 302)라고 말한다. 이 모든 것은 톨킨이 말하는 “기쁨으로의 전환”이자 “행복한 결말이 주는 기쁨”을 제공함에 분명하다. 톨킨은 이 기쁨이 보편적인 최후의 패배를 부정하고 비탄한 세상의 벽을 넘어 빨리 지나가는 기쁨을 순간적으로 볼 수 있게 해준다고 생각하였다(“On Fairy-Stories” 86). 톨킨이 매우 독실한 카톨릭 교도였음을 생각한다면, 순간적으로 감지할 수 있는 기쁨은 일종의 복음이 될 것이다. 그는 많은 사람들이 신앙을 상실한 시대에 살았고 인류의 엄청난 비극의 하나였던 세계대전에 직접 참여했지만, 그럼에도 불구하고 신앙을 잃지 않았고 그 신앙이 준 어떤 희망이 『반지의 제왕』에

52) 적절한 단어가 존재하지 않기 때문에 톨킨이 창조한 단어로, “the good catastrophe”(“On Fairy-Stories” 86)를 의미한다.

스며들어 있는 것이 사실이다.

그러나 톨킨이 기쁨으로의 전환에 관하여 논의한 것이 보편적인 옛날이야기에 대한 것이지, 『반지의 제왕』에 대하여 직접적으로 언급한 것이 아님을 분명히 해야 할 것이다. 그는 행복한 결말이 주는 기쁨에 대해 일반적으로 이야기한 후, 현대의 옛날이야기‘조차’ 때때로 그러한 효과를 생산할 수 있다고 주장한다. 그렇다면 그는 현대의 옛날이야기는 그러한 효과를 생산하는 것이 과거의 옛날이야기보다 어렵다는 것을 간접적으로 시사하고 있는 것이다. 그것은 자신의 시대가 신앙을 상실하였고, 보편적인 최후의 패배를 완전히 부정하기 힘들 정도로 종말론적인 생각들이 팽배해 있음을 인지하고 있었기 때문일 것이다. 20세기의 인류는 두 번의 전쟁을 겪으면서 인간성에 대한 믿음이 와해되었고 작가들은 회의적인 시각에서 글을 쓰곤 하였다. 반면에 톨킨은 행복한 결말이 주는 기쁨과 이 세계를 넘어서는 어떤 복음의 존재에 대한 순간적인 인지를 옛날이야기의 효과로 제시한 것이다. 그러나 앞서 언급하였듯, 이것이 옛날이야기 전반에 대한 일반론임을 명심해야 한다. 『반지의 제왕』은 제 6권의 제 4장, 「코르말렌 평원("The Field of Cormallen")」에서 분명히 그런 효과를 주고 있기는 하지만, 그것으로 『반지의 제왕』이 막을 내리지 않기 때문이다. 현대의 옛날이야기인 『반지의 제왕』은, 톨킨의 생각대로, 톨킨이 논한 행복한 결말이 주는 기쁨의 효과를 제시하기는 하지만, 그 기쁨에도 불구하고 종말론적인 분위기가 작품에서 결코 떠나지 않는다.

3.2. 보장 없는 희망

『반지의 제왕』은 행복한 결말의 기쁨을 주는 「코르말렌 평원」으로 끝날 수도 있었고, 어떤 평론가들은 그랬어야 한다고 주장한다. 후에 이어지는 샤이어의 소탕 이야기가 불필요했고 작품의 다른 부분과 조화를 이루지 못하고 있다고 생각하는 까닭이다. 그러나 톨킨은 「샤이어 소탕」이 “플롯의 필수적인 부분”(Foreword xviii)이라고 이야기하였다. 「샤이어 소탕」은 전쟁의 상실과 손해가 승리를 축하하는 퍼레이드와 함께 끝나는 것이 아님을 상기시킨다(Shippey,

Tolkien 168). 코르말렌 평원에서 승리의 기쁨을 나누고 아라고른이 곤도르의 왕위에 오르는 것은 분명히 독자에게 위안을 주지만, 작품은 그 위안에서 멈추지 않고, 위기는 여전히 존재한다는 사실을 상기시키는 것이다.⁵³⁾ 그러한 결말은 갑작스럽게 등장하는 것이 아니라, 이미 작품 속에서 계속적으로 암시되었다. 데릭 S. 브루어(Derek S. Brewer)는 톨킨이 현대의 두드러지는 특징인 종말론적 불안의 느낌을 반복적으로 환기시키고 있다고 주장하면서, 사우론에 대한 승리가 지속적인 악에 대한 승리를 의미하지 않음을 강조한다(258-259). 사우론은 중간계 전체가 맞서 싸워야 할 위협이었지만, 그것은 그 시대의 그림자였고, 존재할 수 있는 수많은 어둠 중의 하나였을 뿐이다. 이런 사실에 대한 인식은 작품 속에서 끊임 없이 되풀이된다.⁵⁴⁾ 간달프는 사우론이 파멸한 후에 코르말렌 평원에서 "A great Shadow has departed(III. 274)"라고 말함으로써 그가 존재 가능한 유일한 악이 아니었다는 사실을 상기시킨다. 독자는 사라진 것이, "the great Shadow"가 아닌, "a great Shadow"라는 사실에 주목할 필요가 있다. 제 1시대에 엘프들은 모르고스를 무찔렀고 또다른 악이 나타나리라고 예상하지 못하였지만, 제 2시대에 사우론이 절대반지를 몰래 주조하여 중간계를 위협하였다. 그리고 길갈라드와 엘렌딜이 파멸시켰다고 생각했던 사우론은 제 3시대에 또다시 살아나 다시 한 번 중간계를 위협하였다. 엘론드는 리벤델의 회의에서 "I have seen three ages in the West of the world, and many defeats, and many fruitless victories. . . . Fruitless did I call the victory of the Last Alliance? Not wholly so, yet it did not achieve its end"(I. 318-319)라고 이야기한다. 승리했다고 생각한 순간에도 완벽한 승리란 없었던 까닭이다. 제 3시대의 마지막에 반지를 파괴함으로써 사우론을 파멸시킨 것도 마찬가지이다. 사우론이 파멸되었다고 해서 중간계의 악이 종식된 것은 결코 아니다. 간달프는 암흑의 문으로 진군하기 전 가졌던 마지막 회합에서 다음과 같

53) 오든은 전형적인 옛날이야기의 결말은 "그리고 그 후에 그들은 행복하게 살았다"이지만, 톨킨은 그런 식으로 작품을 끝내기에는 솔직했다고 이야기한다. 그는 『반지의 제왕』에서는 악에 대한 승리가 지구의 낙원의 회복이나 새로운 예루살렘의 출현을 의미하지 않음을 지적하면서, 역사에서 최선의 해결책은 항상 득과 실을 동반한다는 사실을 제시한다(60).

54) 코쳐 역시 머지 않아 또다른 사우론, 또다른 모르고스, 또는 더 사악한 페아노르(Fëanor)나 데네소르가 발생할 징후가 충분함을 지적한다(53).

이 이야기한 바 있다.

Other evils there are that may come; for Sauron is himself but a servant or emissary. Yet it is not our part to master all the tides of the world, but to do what is in us for the succor of those years wherein we are set, uprooting the evil in the fields that we know, so that those who live after may have clean earth to till. What weather they shall have is not ours to rule. (III. 178)

사우론에 대한 승리는 결국 악에 대한 최종적인 승리가 아니라, 사우론이 등장한 시대에 최선의 선택이었을 뿐, 중간계의 미래는 여전히 불확실하다.

코르말렌 평원에서 승리를 축하한 후 그리운 샤이어로 발을 돌린 호빗들이 겪은 일들도 비슷한 맥락에서 이해할 수 있다. 샤이어에서 샤크키(Sharkey)라는 이름으로 호빗들을 조종하던 사루만을 몰아낸 호빗들은 비로소 오랜만에 평화를 누리게 된다. 그러나 반지의 운반자였던 프로도는 안식을 취할 수 없다. 그는 샤이어에서 영웅 대접을 받을 수도 없었고, 샤이어를 위협하는 사루만에 맞서 싸울 수도 없었으며, 받은 상처를 치유할 수 없어 결국 중간계를 떠나는 것을 선택해야 했다. 프로도가 샤이어에서 잊혀지고 중간계를 떠나는 것은, 후에 샘이 샤이어의 시장으로 일곱 번이나 당선되고 메리와 피핀이 명문가의 우두머리로서 로한과 곤도르와 교류를 지속하면서 귀한 손님 대접을 받았던 것과 대조적이다. 네 호빗 중에서 유일하게 프로도가 중간계에 머물 수 없었던 것은 사악한 반지의 영향을 너무 많이 받았기 때문이었다. 그 상처는 코르말렌 평원의 행복한 승리 퍼레이드로도 치유할 수 없는 것이었다. 또한 프로도와 함께 중간계를 떠나는 것은 엘론드, 갈라드리엘, 켈레보른(Celeborn)을 비롯한 수많은 엘프들과 간달프 그리고 빌보이다. 그리고 절대반지의 파괴와 함께 엘프의 세 개의 반지도 힘을 잃게 된다. 엘프보다 오래된 존재인 엔트들도 소멸할 것이다. 결국 사우론에 대항해서 싸우던 중간계의 종족들은 사우론을 파멸시켰지만, 그에 따른 그들의 희생 역시 컸다. 간달프는 사우론의 악이 완전히 치유되거나, 존재하지 않았던 것처럼 만들어질 수는

없다고 말한 바 있으며(II. 185), 반지가 파괴되고 평화가 도래한 순간에도 많은 것을 구했지만 또한 이제 많은 것이 떠나가야 한다고 이야기한다(III. 300). 이런 점에서 사우론에 대한 승리는 결코 절대적인 승리가 되지 못한다.

쉬피는 행복한 결말의 기쁨이 보편적인 최후의 패배를 부정한다는 톨킨의 말을 인용한 후에, 그 뒷부분에 『반지의 제왕』의 대부분의 인물들이 ‘보편적인 최후의 패배’를 대면하고 있다는 사실이 첨가되어야 한다고 논한다(*Tolkien* 211). 「샤이어 소탕」은 승리 뒤에 남은 또다른 악을 등장시키며, 이어지는 「회색 항구("The Grey Havens")」는 과연 중간계의 승리가 절대적이고 영원한 것이었는지를 반문한다.

But the text itself teaches us that Sauron is eternal; the war of the Ring is only one of a thousand wars against him. Everytime we shall be wise to fear his ultimate victory, after which there will be "no more songs." . . . Every time we win we shall know that our victory is impermanent. (Lewis 15)

사우론이 사라질 수 없는 존재인 이유는, 제 2장에서 논한 대로, 악이 인간의 내부에서 자라나기 때문이다. 톨킨은 현대 사회의 모습 속에서, 특히 직접 참전한 전쟁에서, 그것을 더욱 확실히 깨달았을 것이다. 그러므로 상상의 세계인 중간계에서조차 궁극적인 승리나 평화, 영원히 행복한 결말은 존재할 수 없다. 반지를 파괴함으로써 얻은 평화는 일시적인 것이며, "a great Shadow"(III. 274)는 언제든 다시 찾아올 수 있다.

결국 『반지의 제왕』은 ‘단 하나의 위기’를 제시하는 것이 아니며, 반지 전쟁은 작품에서 지배적이기는 하지만 “모든 것”은 아니고 “영원한 것”도 아니다 (Curry 164). 그러므로 중간계는 언제 위기가 닥칠지 모르는 불안이 항상 존재하는 세계이고, 그런 점에서 현대와 닮아 있다.

A sense that disaster is almost or quite upon us is not unusual. It is

one of the ingredients of ordinary life, as is anxiety. Most dreams are anxious. But surely that sense is more wide-spread today in the West than ever before, and Tolkien has finely registered it, without succumbing to the nihilism or fatalism, or totalitarianism, that often enough accompany it in modern life. (Brewer 259)

결국 톨킨은 마지막으로 샤이어와 호빗들에게 초점을 맞추으로써 중간계에서 가장 ‘현대적’인 부분으로 되 돌아온다. 로버타 플랭크(Roberta Plank)는 「샤이어 소탕」에서는 기적이 일어나지 않고 호빗과 인간만이 등장하며 강력한 마법사인 사루만조차 마법을 쓰지 않는다는 사실에 주목하면서, 「샤이어 소탕」은 환상이기 보다는 현실적인 이야기라고 주장한다(109). 쉬피 역시 중간계가 20세기 삶에 가장 가까워지는 장소는 샤이어라고 지적하면서, 결국 샤이어의 장면은 톨킨 자신의 시간과 공간에 대한 논평이라고 이야기한다(Tolkien 219). 톨킨은 모든 것이 승리했다고 생각했던 순간 뒤에, 또다른 전투와 더불어, 더욱 중요하게도, ‘소중한 존재들의 상실’을 보여준다. 사우론의 악을 물리친 것이 결코 영원한 승리가 될 수 없다는 사실은, 파편화된 현대 사회에서는 그 어느 것도 영원할 수 없다는, 대부분의 당시 모더니즘 작가들의 인식과 그 맥락을 같이 하는 것이기도 하다. 끊임없는 위협 때문에 세계는 영원한 안정이나 영원한 희망을 기대할 수 없기 때문이다. 그러나 그것을 다루는 방식, 즉 그 상황에 대하여 취하는 태도의 측면에서 톨킨은 다른 작가들과 다르다. 그는 분명히 그 와중에도 ‘희망’을 제시한다. 그리고 과거에 중요했던 가치들의 ‘회복’을 강조한다. 그러나 동시에 그는 그것이 궁극적인 해결책이 될 수 없다는 것 또한 알고 있는 것이다.

프로도는 샘에게 미완성 상태의 붉은 책을 넘겨준다. 남은 페이지는 샘을 위한 것이다(III. 373).

‘But,’ said Sam, and tears started in his eyes, ‘I thought you were going to enjoy the Shire, too, for years and years, after all you have done.’

'So I thought too, once. But I have been too deeply hurt, Sam. I tried to save the Shire, and it has been saved, but not for me. It must often be so, Sam, when things are in danger: some one has to give them up, lose them, so that others may keep them. But you are my heir: All that I had and might have had I leave to you. . . . and you will read things out of the Red Book, and keep alive the memory of the age that is gone, so that people will remember the Great Danger and so love their beloved land all the more. And that you will keep you as busy and as happy as anyone can be, as long as your part of the Story goes on. (III. 375-376)

비어 있는 붉은 책이 암시하듯, 미래는 불확실하고 결정되지 않았다. 결국 비어 있는 붉은 책은 미래의 '불확실성'을 다시 한 번 강조한다. 그러나 프로도가 샘에게 하는 말에는 '희망' 역시 존재한다. 프로도는 그 희망이 지나간 시대의 거대했던 위험을 기억하고 자신들이 살아가는 땅을 더욱 사랑하는 것으로부터 나움을 강조한다. 결국 톨킨은 현대 사회에서 인간의 탐욕이 앗아간 것들, 즉 소박한 호빗들이 땅을 사랑하고 가족을 사랑하는 모습의 회복에서 희망을 찾고자 하는 것이다. 그러므로 톨킨의 서사는 과거를 향해 있는 것이 아니라, 오히려 현재를 향하고 또 미래를 향한다. 샘이 깊이 숨을 들이쉬며 "Well, I'm back"(III. 378)이라고 말하는 시간과 공간은 현대인인 우리가 사는 곳으로부터 멀리 떨어진 듯하지만 동시에 우리가 사는 지금 이 곳이기도 한 것이다.

톨킨은 창조적인 환상에 대하여 다음과 같이 이야기한다.

For creative Fantasy is founded upon the hard recognition that things are so in the world as it appears under the sun; on a recognition of fact, but not a slavery to it.⁵⁵⁾ ("On Fairy-Stories" 75)

55) 커리는 이 부분을 인용하면서 톨킨의 생각을 포스트모던한 감수성과 일치하는 것으로 파악한다(141).

“환상은 사실에 대한 분명한 인식으로부터 출발하지만, 그 사실에 노예가 되지 않는 것이다”라는 톨킨의 주장은, 톨킨이 옛날이야기의 효과로서 주장하는 ‘탈출’과 ‘회복’과 깊은 관련이 있다. 톨킨은 자신이 속한 현실을 분명히 인식하고 있었고, 그 비관적인 세계의 모습은 『반지의 제왕』의 곳곳에 산재한다. 『반지의 제왕』은 단지 과거에 대한 향수, 과거로의 도피가 아니다. 톨킨은 결코 ‘현재와의 연결’을 단절하지 않는다. 그는 현재를 탈출해야 할 비관적인 것으로 파악하고, 그 곳에서 탈출하여 세상이 마땅 그래야 한다고 여겨지는 곳의 모습을 회복하기 위해 필요한 것은, 전통과 과거의 가치에 대한 거부가 아니라, 진부해 보이지만 현대가 상실한 가치들을 회복하는 것이라 믿었다. 이것이 그가 중간계라는 상상의 세계를 선택한 이유일 것이다.⁵⁶⁾ 커리는 『반지의 제왕』이 보여주는 노스텔지어를 “급진적 노스텔지어”로 규정한다. 작품이 보여주는 세계가 완전히 허무맹랑한 것이 아니라, 사람들이 편안함을 느낄 수 있는 이상적인 세계라는 것이다. 그러나 『반지의 제왕』은 급진적 노스텔지어를 넘어서는 어떤 것이다. 그것은 과거로 회귀하고자 주장하는 것이 아니라, 현대인을 위협하는 것들을 경고하면서 그것들로부터 벗어나기 위해 중요한 가치들을 회복하자고 주장하기 때문이다.

독자가 중간계를 이상적인 세계 즉 유토피아로 보기에, 중간계 자체에 이미 너무나 부정적인 요소들이 많이 존재함을 간과할 수 없을 것이다. 중간계는 끊임 없는 전쟁과 탐욕에 의한 개인의 타락이 반복되는 곳이다. 게다가 그 어떤 승리도 제 3시대의 종결과 수많은 아름다운 존재들의 상실을 막을 수는 없었다. 그리고 또다른 사우론이 언제 어디서든 나타날 수 있다는 것 역시 명백하다. 중간계는 비록 현대화되기 이전의 오래 전의 세계를 모델로 하고 있지만, 중간계 내에서 이루어지는 역사의 전개는 우리의 그것과 멀지 않다. 또한 톨킨이 가장 중요하게 제시하는 샤이어 역시 큰 범죄들과는 거리가 멀지만, 가족들의 다툼이 있고 각종 사소한 문제들이 존재한다는 점에서 에덴 동산과는 거리가 멀다(Moorman 204). 그러

56) 쉬피는 20세기의, 톨킨과 동시대의 많은 작가들이 환상적인 방법으로 글을 썼다는 것에 주목하면서, 소설이 역사에 의해 표현될 수 없는 어떤 것을, 은유적으로 또는 유추에 의해 글을 쓰는 것을 허용한다는 사실이 판타지까지 확장될 수 있을 것이라고 논한다 (Tolkien 327).

나 프로도와 엘프들이 중간계를 떠나는 등 많은 상실과 손해에도 불구하고, 톨킨은 샬리에 남아 있는 샘을 통해 어떤 희망을 제시한다. 샘이 유일하게 반지를 스스로 포기한 인물이며, 갈라드리엘의 상자를 이용해 훼손된 샬리를 복원한 정원사라는 점, 그리고 힘겨운 원정에서 그를 지탱해준 건 다름 아닌 타인에 대한 사랑이었다는 점은 중요하다. 톨킨은 부록 A에서 아라고른과 아르웬의 슬픈 이야기를 서술한다. 아라고른은 결국 수명을 다하여 세상을 떠났고, 아르웬 역시 케린 암로스(Cerin Amroth) 언덕에서 죽음을 맞이하며, 후세의 사람들은 그녀를 잊었다고 전한다. 톨킨은 부록에서조차 아라고른의 후손에 대해서는 언급하지 않는다. 아르웬의 죽음과 함께 더 이상 옛 시대의 이야기가 기록되어 있지 않다는 것이다. 이와 대조적으로 톨킨은 부록 B에서 샘과 메리와 피핀의 자녀들에 대해서는 자세히 언급한다. 특히 샘은, 부록이 아닌 『반지의 제왕』 작품 안에서 자녀에 대한 언급이 나오는 유일한 인물이다. 결국 시간이 지나도 보편적인 최후의 패배를 맞지 않을 희망을 주는 것은 호빗이며, 그 중에서도 샘이 가장 대표적이라 할 수 있다. 톨킨이 탈출을 통해 회복하고 싶어한 가치는 아라고른이 상징하는 영웅시대의 것이 아니라, 정원사 샘이 상징하는 가치들이었기 때문이다. 마리온 짐머 브래들리(Marion Zimmer Bradley)는 샘이 프로도의 계승자로서, 지나간 시절의 기억들을 간직하고 전승하고 되살리는 동시에, 자신 안에 그가 지나온 시대에 의해 풍부해진 많은 것들 역시 간직할 것임을 이야기한다(126). 샘은 『반지의 제왕』에서 가장 현대인에 가까운 인물 중 하나이지만 과거를 대표하는 많은 것들로부터 배우고 성장한 그의 모습 역시 그의 내부에 간직할 것이라는 사실은 중요하다. 과거는 잊어야 할 것이 아니라 샘이 미래를 살아 나갈 토대를 제공해준 어떤 것이기 때문이다.

그러나 프로도가 기록을 마친 붉은 책의, 샘이 써나가야 할 비어 있는 부분은 불확실한 미래이다. 『반지의 제왕』은 사우론이라는 제 3시대의 악을 제거하였지만, 제 4시대에 또다른 모습으로 나타날 악의 가능성은 여전히 존재한다. 커리는 간달프가 반복적으로 강조하는 것은 우리가 할 수 있는 모든 것은 악이 존재하는 시간과 공간에서 그것에 맞서 싸우는 것임을 지적하면서, 영원한 해결은 있을 수 없으며, 최종적 해결에 대한 믿음 자체가 가장 무시무시한 악을 생산해낸다고 논

의한다(101). 결국 중간계는 그 시대에 닥쳐온 악에 대하여 최선의 해결책을 찾아 싸웠고 그 일시적 싸움에서 승리하였을 뿐이다. 톨킨은 악을 완전히 물리치고 모두 평화롭게 사는 유토피아의 비전을 창조하려 했던 것이 아니다. 다만 그는 비판적인 현대 사회에도 희망이 존재할 수 있음을 보여주고자 하였던 것이다. 따라서 『반지의 제왕』이 샘을 통해 제시하는 희망은 미래에 대한 어떤 보장도 없다.⁵⁷⁾ 결국 『반지의 제왕』의 결말은 하나의 결론이라기보다는 작품의 종결에 지나지 않는다. 이런 점에서 톨킨은 파편화된 현대사회를 비판적으로 바라보았던 당대의 작가들과 크게 다르지 않다. 세일은 톨킨이 다른 현대의 작가들과 가장 다른 것은 무엇을 보고 있는가가 아니라 무엇이 행해져야 한다고 이해하는가였다고 논의한다(234). 톨킨은 영원히 지속될 수 없는 희망이라 해도, 희망을 버릴 수 없었고, 그 희망은 자신의 시대가 상실한 채 계속 외면하고 있는 잃어버린 가치들에 있다고 생각하였다. 그러므로 『반지의 제왕』은 현실로부터의 도피가 아니라, 톨킨이 「옛날이야기에 대하여」에서 논한 것처럼, 현실에서 탈출하여 올바른 세계로 나아갈 수 있도록 회복을 돕는 역할을 함으로써, 현대 사회에 적절한 의미를 가진다. 『반지의 제왕』이 반세기동안 세계의 수많은 독자들에게 호소력을 가질 수 있었던 것은, 톨킨이 차용한 중세적 요소들이 아니라, 그가 파악하는 현대 사회의 모습을 작품 속에 담아내면서도, 독자들에게 희망을 제시하기 때문이다. 그리고 그 희망은 영원히 유지될 수는 없는 종류의 것이라 해도, 비판적인 현실을 사는 현대인들에게 중요한 의미를 지닐 수 있다.

그러나 톨킨의 판타지가 로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)이 논의하는 전복의 문학으로서의 환상이 되기에는 역부족인 것이 사실이다. 잭슨은 양식으로서의 “환상적인 것(the fantastic)”이 현실의 고정된 질서를 위반하려는 특성을 지닌다고 분석하고, 이를 바탕으로 판타지를 “전복의 문학(the literature of subversion)”으로 규정한다. 잭슨은 특히 환상적 서사를, 경이적 서사와 모방적 서사의 요소가 혼합된 것으로 파악하면서, 환상적 서사가 사실주의적 소설의 관습에 의존함으로써

57) 커리는 『중간계를 옹호하며: 톨킨: 신화 & 현대성』의 마지막 장에 「결론: 보증 없는 희망("Conclusion: Hope without Guarantees")」이라는 제목을 부여하였다.

이야기하는 것을 사실이라 단언하면서도, 명백히 비사실적인 요소를 도입하여 사실주의의 전제들을 파괴하는 방향으로 나아간다고 논한다. 그러나 그녀는 그립(Grimm) 형제, 한스 안데르센(Hans Andersen), 앤드류 랭(Andrew Lang), 톨킨의 이야기들을 경이적 서사에 속하는 것으로 분류하고, 이런 서사의 서술자는 비인격적이고 권위적이며 전지적인 목소리를 내고 사건에 대해 절대적인 확신과 확실성을 지닌다고 논한다. 또한 그런 서사의 결말은 “그 후로 그들은 행복하게 잘 살았다”이거나 또는 그 변형이고, 이런 결말은 역사에 대한 수동적 관계의 유형이며, 주인공과 함께 독자 또한 예상되는 패턴을 재연하는 사건들의 수동적인 수용자일 뿐이라고 지적한다(33) 즉 사건은 독자를 수동적으로 만드는 전지적이고 권위적인 입장에서 주인공에게 일어나고 독자에게 전달된다는 것이다. 그러므로 『반지의 제왕』은 잭슨이 논의하는 ‘전복의 문학’에서 제외된다.

『반지의 제왕』은 현실에서 벗어난 환상의 세계, 즉 이차 세계를 다루지만, 그 세계는 톨킨이 중요하게 생각하는 “내적 일관성”을 가지며, 그 세계 자체 내에서는 충분히 합리적으로 존재하는 세계이다. 그러므로 현실의 어떤 고정된 질서를 의문시하고 붕괴하는 전복적 문학으로서의 환상문학과는 분명한 거리가 있을 수밖에 없다. 즉 톨킨의 이차세계의 환상은 현실이 주장하는 절대적 가치를 모호하게 함으로써 전복과 저항의 양식이 되는 환상과는 다르다. 즉 『반지의 제왕』에는 가장 전복적인 환상물들이 시도하는 “상상계와 상징계의 관계의 변형”, 즉 “두 영역의 관계를 만들고 주체의 형성 과정에 대한 폭력적인 전복이나 거부를 통한 상징계의 해체에 대한 제안 또는 기획의 시도”(Jackson 91)가 부재한다. 『반지의 제왕』이 환상의 충동에 의해 창조된 이야기인 것은 사실이지만, 억압된 욕망의 대상을 드러내기보다는 그 욕망을 일종의 향수와 종교적인 갈망으로 대치하고 있다는 것이 잭슨의 견해이다. 즉 톨킨의 서사는 욕망이 결코 충족될 수 없는 “부재”와 “결핍”의 세계가 아닌 “대안적 실재(alternative realities)”(Jackson 45)를 구축하기 때문에, 그녀가 논하는 전복적 성격을 발견하기 힘들다는 것이다. 결국 잭슨의 입장에서 『반지의 제왕』은 전복적이기보다는 보수적인 서사가 된다.

그러나 톨킨의 서사의 일시적인 희망을 제시하는 결말은 모두가 행복하게 잘 살았다는 동화의 결말과는 분명히 다르다. 또한 대안적 실재로서의 중간계는 디즈

나 만화영화가 그려내는 것과 같이 선한 인물들이 행복해지는 이상적 세계와도 다르다. 이는 『반지의 제왕』이 현대가 직면하는 현실로부터 무조건적으로 벗어나고자 하는 향수로만 가득차 있거나 현실에서 결코 실현될 수 없는 이상향을 제시하고자 하는 것은 아님을 시사한다. 캐스린 훔(Kathryn Hume)은 톨킨의 탈출을 환상의 중요한 한 효과로서 분석하고, 톨킨을 오늘날의 허무에 당당하게 등을 돌린 대표적인 작가, 즉 탈출문학의 선두주자로 평가한다. 그녀는 책슨의 논의에서 환상의 비전복적인 요소들이 배제되지는 않았지만, 그녀가 환상을 다루면서 그 중요성을 격하시켰고, 따라서 가장 대중적인 “환상적 탈출(fantastic escape)” 문학을 간과했다고 지적한다. 훔은 모방적 탈출은 유물론적 가설에 얽매이는 단점을 지니지만 환상적인 탈출은 작가들이 보다 폭넓은 범위의 가치체계를 그려낼 수 있게 한다고 분석한다(80-81). 이는 톨킨이 말하는 ‘회복’과 연결되는 지점이기도 하다.

신화가 거짓이라는 C. S. 루이스(C. S. Lewis)의 말에 톨킨이 신화는 거짓이 아니라고 반박했다는 일화는 유명하다. 아릭 누스바셔(Arik Nusbacher)는 톨킨이 루이스에게 신화가 진실이라고 반박한 이유는, 그가 사건의 진위여부를 떠나 신화에 담겨 있는 사상들이 진실이며 여전히 유효하다고 믿었기 때문이었다고 설명한다(*J. R. R. Tolkien: Master of the Rings*). 톨킨은 편집자인 스탠리 언윈(Stanley Unwin)에게 쓴 편지에서 직접, 신화와 전설은 “진실”로부터 나왔다고 믿는다고 밝힌다. 그는 “신화와 전설이 그 양식을 통해서만 받아들여질 수 있는 측면들을 제시하며, 이런 종류의 진실과 양식들이 오래 전에 발견되었고 또 재발견되어야 한다”고 이야기한다(Carpenter, *Letters* 147). 그가 가상의 역사로서의 신화를 그려낸 것은, 환상적 탈출을 가져오는 중간계가 바로 자신이 전달하고자 하는 진실들을 전달할 수 있는 세계로서 적합했기 때문이다. 훔은 탈출문학의 가장 큰 약점이 환상적인 요소 자체나 사실주의의 결핍에 있다기보다는, 오히려 “맹목적이며 수동적인 즐거움만을 제공하고 유쾌한 자극의 출처에 대해서 의무를 요구하지 않음으로써 독자가 편안한 공상에 빠져들기 위해 현실로부터 벗어나는” 효과를 불러일으킨다는데 있다고 논한다(81). 즉 환상적 탈출은 지성보다는 감성에 호소함으로써 독자가 새로운 사상이나 가치 등을 보다 쉽게 자신의 일부로 만들 수는 있다는 점에서 어떤 우세한 가능성을 가지지만, 결국 독자가 현실로부터 벗어나

환상의 세계에 빠져들게 되는 뚜렷한 단점을 지닌다는 것이다.

톨킨이 벗어나야 할 현실로부터 출발하여 올바른 가치들을 제시하기 위해 우리 세계와 닮아있지만 결코 현실이 아닌 환상의 세계를 다룬 것과는, 그 세계에 내적인 일관성을 부여하는 등 현실적으로 만들기 위한 노력을 기울인 것은 사실이지만, 『반지의 제왕』을 읽는 독자들에게 그 세계는 여전히 ‘환상’의 영역에 속한다. 톨킨의 중간계에 대한 현대 대중의 열광적 반응은, 환상이 대중화된 것에 대해 “일상의 삶에서 가치가 충족되지 않고 있으며, 민주주의와 시민 계급의 이상이 충족되지 않은 많은 욕망들을 남겨 놓았고, 대중들은 환상을 통해 그 욕망들의 충족을 피하기 때문”(81)으로 설명하는 흠의 주장을 반영한다. 하지만 톨킨은 환상의 세계인 중간계에서조차 어떤 궁극적인 해결책도 제시될 수 없는 것으로 결론을 내리는 것은 독자들이 그의 환상의 세계에서조차 절대적인 것은 존재할 수 없음을 시사한다. 이것은 종교적 구원을 믿는 그의 기독교적 세계관을 반영하는 것이기도 하지만, 동시에 ‘절대적으로 규정될 수 있는 것은 존재하지 않는다’는 포스트모더니즘적인 사상과 연결되는 부분이기도 하다.⁵⁸⁾ 흠은 “톨킨이 독자에게 매우 유익한 명분에 삶을 헌신하고 있다고 느낄만한 체험을 제공하고, 비이성적이라 할지라도 이런 체험을 한 대다수의 독자는 경험의 아름다운 질서화를 갈망했던 초기 기독교인들과 흡사하며, 이렇듯 적극적으로 읽는다면, 영웅 문학이 무심코 도피주의로 흘러가는 것을 막을 수 있으며, 보다 전복적이 될 것”(195)이라고 논의한다. 『반지의 제왕』은 적극적으로 현실의 전복을 꾀하는 문학이 되기에는 보수적이고 전통적이다. 그러나 동시에 쓸데없는 공상 또는 허황된 유토피아를 제시하는 판타지로만 치부되기에는 현대 독자들이 받아들일 수 있는 분명한 메시지들을 담고 있기도 하다. 그러나 현대의 독자들에게 『반지의 제왕』은 전복적인 판타지보다는, 부정적인 현실로부터 벗어나 종교적 비전을 내포하는 과거의 허구적 세계를 담아낸 판타지로 다가갈 수 밖에 없으며, 그 환상 속에서 현대와 연결되는 의미있는 주제들을 찾아내어 현실에 적용할 수 있는 적극적 읽기는, 톨킨 스스로 원한 것처럼, 독자들의 몫으로 남겨진다.

58) 반지는 ‘절대반지’로 불리지만 반지 자체도 절대적 개념이 아니며, 결국 반지를 사용하는 자에 의해 외부적으로 규정된다.

결론

국내에 『반지의 제왕』이 처음으로 소개된 것은 ‘예문’에서 『반지전쟁』을 출판한 1991년이였다. 『반지의 제왕』의 주된 줄거리가 반지의 파괴를 위한 원정과 전쟁이므로 『반지전쟁』이라는 번역 제목은 작품의 내용과는 부합하지만, 원작의 제목을 변형시켰다는 점이 치명적인 약점이라 할 수 있다. 그리고 2001년에 전세계적으로 개봉된 영화 『반지의 제왕』이 국내에서 개봉되기 직전에 ‘황금가지’에서 『반지의 제왕』이라는 제목으로 새로운 번역서를 펴냈다. 황금가지의 번역서는 “최초의 완역”이라는 문구를 내세우면서, 그동안 많은 사람들이 지적해온 『반지전쟁』의 오역을 보완하고 보다 충실한 번역을 목표로 삼았다고 밝혔다. 실제로 황금가지의 번역서는 기존의 번역이 생략하거나 잘못 번역한 부분들을 보다 원작에 가깝게 소화해내고 있다는 점에서 그 목표를 어느 정도 달성한 것으로 보여진다. 그러나 영국의 『반지의 제왕』의 출판사인 하퍼콜린스(HarperCollins)와 황금가지의 재계약이 이루어지지 않음으로써 『반지의 제왕』과 관련된 모든 국내 판권은 ‘씨앗을 뿌리는 사람’으로 넘어가게 되었다. 그리고 2002년에 씨앗을 뿌리는 사람의 번역서가 출간되었다. 이 번역서는 이전에 『반지전쟁』의 번역가들이 기존의 오역을 수정하고 정확한 번역을 도모한 또다른 노작이다. 특히 이 번역서는 프로도 배긴스를 ‘골목쟁이 프로도’, 스트라이더를 ‘성큼걸이’, 중간계를 ‘가운데땅’으로 번역하는 등 톨킨이 창조해낸 세계의 고유명사들의 뜻을 고려하면서 적절한 우리말로 번역하고자 애썼다는 점이 기존의 번역서들과 가장 크게 차별화되는 점이다.⁵⁹⁾

그러나 안타까운 점은 『반지의 제왕』이라는 제목 자체의 오역을 그대로 답습했다는 사실이다. 물론 영화 3부작이 국내에서도 큰 성공을 거두고 영화는 물론 원작의 팬들이 급격히 늘어나면서 『반지의 제왕』이라는 제목이 이미 한국어 제목으로 굳어져 버린 것은 사실이나, 『반지전쟁』의 번역가들이 다시 모여 제대로

59) 역자들은 서문에서 저자 톨킨이 부록을 통해 제시한 발음 및 번역 원칙과 톨킨이 직접 작성한, 개별 고유 명사들의 의미와 내력을 일일이 설명하면서 번역 여부를 명시한 목록을 충실히 따랐다고 밝히고 있다(10).

된 번역을 목표로 새로 번역했다는 사실을 고려한다면 제목의 수정까지 이루어졌으면 하는 아쉬움이 남을 수 밖에 없다. 원제인 *The Lord of the Rings*의 'Lord'는 전체적인 내용을 바탕으로 본다면 절대반지가 내포하는 지배 권력, 즉 타인을 자신의 피지배자로 만들고자 하는 지배자를 의미하는 단어이다. 본론에서 논한 대로 등장인물들은 반지를 소유하고픈 유혹을 받는다. 그리고 그 반지를 소유한다고 생각하는 순간 오히려 반지에 대한 욕망에 소유당하는 자신을 발견하게 된다. 그리고 그 왜곡된 소유욕은 결국 골룸과 같은 기이한 생물체를 만들어내거나 사루만과 같은 타락한 선한 인물을 양산할 뿐이다. 그러나 '제왕'이라는 한국어 단어는 '절대적인 권력은 절대적으로 부패한다'라는 중요한 명제를 내포할 수 없는 단어이다. 제왕은 영어 단어로는 오히려 'Emperor'에 가깝다. 'Emperor'는 그 자체로는 고귀한 말로서, 반지의 'Lord'가 된 순간 곧 'Servant'로 전락한다는 작품의 중요한 메시지를 포함하지 않는다. 결국 작품 제목의 한국어 번역에 있어 『반지들의 지배자』에 가까운 제목이 『반지의 제왕』이 됨으로써 반지가 상징하는 권력의 악마성은 면제당하고 마는 것이다. 작품의 가장 주된 소재가 절대반지이고 절대반지가 가지는 속성을 생각한다면, 올바른 번역을 표방한 번역가들이 작품의 얼굴과도 같은 제목을 바로잡는 것은 가장 중요한 의무 중 하나였다. 그럼에도 불구하고 기존의 오역을 그대로 따른 것은 무책임한 번역이라는 비판을 면하기 어려울 것이다. 그러나 씨앗을 뿌리는 사람들만의 역자들은 작품의 제목을 번역함에 있어 많은 고민을 했음을 고백하고 있다. 그들 역시 “우리말의 ‘제왕’은 영어의 ‘Lord’가 담고 있는 풍부하고 복합적인 의미를 결코 전할 수 없다고 판단되었기 때문”이라고 밝힌다. 또한 기존의 『반지전쟁』으로의 번역 역시 바로 이런 고뇌의 산물이었음을 고백한다. 그러나 이미 번역되어 널리 알려진 『반지의 제왕』이 또다시 『반지전쟁』으로 바뀔 경우, 독자들의 혼란을 야기할 것을 고려하여 황금가지의 번역 제목을 따르기로 했다는 것이다(11). 역자들의 말대로 큰 아쉬움이 남는 부분이므로, 『반지의 제왕』이라는 잘못된 제목이 하루 빨리 올바른 한국어 번역 제목을 찾을 수 있기를 기대한다.

평단이나 문학계의 반응과 관계없이, 대중은 『반지의 제왕』이 출판된 시점부

터 지금까지 열렬한 호응을 보내왔다. 인터넷 검색엔진을 이용하여 "Tolkien" 또는 "The Lord of the Rings"로 검색을 하면 각각 약 256만개와 약 664만개의 웹사이트를 검색해낸다는 사실은 경이적이기까지 하다.⁶⁰⁾ 물론 여기에는 2001년부터 2003년까지 한 해에 한 편씩 개봉했던 『반지의 제왕』의 영화화가 큰 몫을 한 것도 사실이다. 뉴질랜드 출신의 영화 감독인 피터 잭슨(Peter Jackson)은, 『반지의 제왕』이 발표된 이후 거의 반세기동안, 누구도 손대지 못했던 거대한 작업, 즉 톨킨의 작품을 원작을 각색하여 영화화하는 작업을 완수하였다. 3년에 걸쳐 상영된 3부작의 영화는 전 세계적으로 엄청난 성공을 거두었으며, 세계 여러 나라에 톨킨 매니아들을 만들어냈다. 비록 극장 상영은 모두 마쳤지만, 2004년 5월에 제 3부, 『왕의 귀환』의 DVD와 비디오테이프가 출시되었고, 제 1부와 제 2부와 마찬가지로, 삭제 장면이 추가되고 보너스 영상물들을 담은 감독판 DVD가 곧 출시될 예정이므로, 『반지의 제왕』의 영화화라는 거대한 사업은, 세 편의 영화가 모두 공개된 지금도 여전히 끝나지 않은 상태라 할 수 있다. 『반지의 제왕』의 서사는 엄청나게 방대한 시간과 공간 그리고 수많은 인물들과 사건들을 포함하기 때문에 영화화는 거의 불가능한 것처럼 생각되어 왔던 것이 사실이다. 그러나 피터 잭슨의 『반지의 제왕』은 세 편 모두 기록적인 흥행에 성공했을 뿐 아니라, 제 3부, 『왕의 귀환』으로 제 76회 아카데미 영화제에서 11개 부문의 후보에 올라 감독상과 작품상을 포함한 11개 부문을 모두 수상함으로써 작품성까지 인정받았다. 영화의 엄청난 성공은 DVD와 각종 관련 서적들은 물론, 뉴질랜드의 영화 촬영지를 관광명소로 만들었으며 각종 관련 상품들도 인기를 모으고 있다. 더불어 톨킨의 원작도 판매 부수가 급등하였으며, 다시 한 번, 세계의 뜨거운 주목을 받게 되었다.

그러나 피터 잭슨의 영화가 『반지의 제왕』을 영화화할 수 있는 최상의 버전이었다는 좋은 평가들에도 불구하고, 영화는 톨킨이 중요하게 생각했던 부분들을 전달하기에는 역부족이다. 특히 영화는 원작의 도덕적인 차원의 소망과는 별개로 전쟁과 폭력을 통해 상업화로 무장한 채 대중에게 다가갔다. 영화 『반지의 제

60) 인터넷 검색을 제공하는 Google(<http://www.google.com>)을 이용하여 얻은 결과이다.

왕』은 톨킨의 서사가 끊임없는 과거에의 환기와 각종 자료들의 제시를 통해 전달하는 중간계의 시간적, 공간적 깊이는 물론, 톨킨이 엄청난 노력을 기울여 전달하고자 했던 수많은 종족의 다양한 문화, 유구한 역사, 언어 등의 요소들을 모두 담아낼 수 없었다. 원정대 일행의 기나긴 원정은 영화에 맞게 짧은 기간으로 축소되었고, 영화에는 자연과 더불어 제 1시대 그 자체를 상징하는 톰 봄바딜도, 제 2시대의 잔재인 고분악령도 등장하지 않는다. 영화는 작품과 마찬가지로 절대반지의 역사를 간략히 제시함으로써 제 3시대 이전의 중간계의 역사의 존재를 상기시키고는 있지만, 톨킨의 작품에서 보여준 중간계의 역사의 깊이는 찾아보기 힘들다. 또한 절대반지에 의해 타락한 인물의 가장 대표적인 예인 사루만 역시 작품 속에서보다 덜 중요한 비중으로 그려진다. 특히 제 3부 『왕의 귀환』에서 사루만은 단 한번도 등장하지 않는다. 사루만이 샤르키로 위장하여 호빗들을 지배하고자 하는 야욕을 드러내고 호빗들이 힘을 합쳐 이를 물리치는 장면 역시 삭제된다. 또한 절대반지를 파괴함으로써 적을 물리쳤다는 승리의 기쁨을 끝이어서 뒤집는 샤이어의 소탕 장면을 삭제함으로써, 영화는 절대적인 승리의 불가능성을 암시한 톨킨의 중요한 생각을 보여주지 못한 채, 오히려 코르말렌 평원의 행복한 결말에서 정지한다. 붉은 책에 제목을 적는 프로도가 치유될 수 없는 상처도 있다고 이야기하는 독백이 자유로운 종족들의 승리는 결코 절대적인 것이 아니라는 메시지를 전달하고자 시도하지만, 샤이어의 소탕을 통해 제시되는 원작의 메시지에 비한다면 피상적인 수준에 불과하다.

톨킨의 원작이 ‘전쟁’과 ‘원정’의 두 축을 통해 진행되는 과정에서, 두 이야기의 비율을 비슷하게 유지하여 양 축의 사건들이 서로에게 영향을 미치고 한 축이 없이는 다른 축의 목표가 결코 이루어질 수 없음을 계속적으로 암시한다면, 영화는 오히려 ‘전쟁’에 무게를 둔다. 특히 제 2부인 『두 개의 탑』에서 헬름 협곡의 전투 장면이 차지하는 시간은 실로 엄청나다. 이 전쟁 장면에는 대규모 세트와 엄청난 인원은 물론, 화려한 컴퓨터 그래픽 작업이 쓰였다. 반면에 메리와 피핀이 트리비어드를 만나 엔트들을 각성하고 사루만의 요새를 초토화시키는 과정은 많은 부분이 생략되고 영화에 등장하는 시간 역시 짧다. 게다가 프로도와 샘이 콜룸을 만나 모르도르를 향해 가는 원정, 즉 이야기의 중요한 또다른 축 역시 등장하는 시

간이 비교적 짧다. 대신에 영화는 왕위 계승자이자 위대한 전사인 아라고른을 부각시키는데, 이는 『두 개의 탑』에서 『왕의 귀환』으로 넘어가면서 더욱 심화된다. 반면에 절대반지를 운반하면서 내면의 갈등으로 끊임없이 괴로워하는 프로도의 비중은 원작보다 현저하게 적어진 모습을 보인다. 감독 피터 잭슨은 반지의 유희를 강조하기 위해 원작에서 반지의 유희를 철저히 거부했던 파라미르(Faramir)가 영화에서는 유희에 굴복하여 자신을 그냥 보내달라는 프로도의 뜻을 거부하고 반지를 곤도로로 운반하도록 각색하였다. 그러나 파라미르의 변화에도 불구하고, 영화가 제시하는 반지의 유희와 그로 인한 갈등은 원작에서처럼 섬세하지 않으며 전쟁보다 중요하게 다루어지지도 않는다. 게다가 원작은 개개의 오르크들이 제각기 다른 성격과 성향을 가지는 것으로 묘사되는 반면에, 영화 속의 오르크들은 거의千篇일률적이라 해도 과언이 아니다. 즉 원작에서는 악한 인물들도 고유의 특성을 가지는 반면, 영화에서는 악당은 그저 악당일 뿐인 것처럼 그려진다. 결국 영화 『반지의 제왕』은 ‘원정’보다 ‘전쟁’을, 프로도보다 아라고른을 강조하고 선과 악을 보다 흑백논리적으로 구분함으로써 원작의 도덕적 바람으로부터 스스로 멀어지게 되었다.

또한 『반지의 제왕』은 오늘날 세계적으로 유행하는 수많은 롤 플레이(role playing) 게임의 모태가 된 것으로도 유명하다.⁶¹⁾ 피터 잭슨의 영화화의 성공은 『반지의 제왕』 시리즈 각각을 모태로 하는, 플레이 스테이션(Play Station) 용의 롤 플레이 게임 역시 창조해냈다. 이 게임은 아라고른, 간달프, 레골라스, 김리, 프로도 등의 인물을 선택하여 영화에 등장했던 것과 비슷한 위험한 곳들을 다니면서 적을 물리치는 것을 주된 내용으로 한다. 게임의 인물들은 모두 영화 속 인물들의 모습을 그대로 묘사하고 있으며, 공간적 배경이나 음악도 영화와 흡사하다. 그러나 게임 속 인물들은 긴 칼을 들고 다니면서 적과 마주치면 무조건 적을 칼

61) 특히 오프라인 게임에서 온라인의 롤 플레이 게임으로 다시 태어난 『던전 앤 드래곤(Dungeons and Dragons)』 시리즈는 롤 플레이 게임의 대표작이며, 이것을 비롯한 모든 롤 플레이 게임의 모태가 된 것이 『반지의 제왕』이다. 젊은이들 사이에서 폭발적이었던 『반지의 제왕』의 인기는 전쟁 게임의 모습을 영원히 바꾸어 놓았다(Holmes 63). 예를 들어 『던전 앤 드래곤』을 비롯한 롤 플레이 게임들의 악당들로 등장하는 오르크나 트롤은 『반지의 제왕』에서 그려진 성향을 거의 그대로 답습한다.

로 찌르거나 도끼 또는 지팡이를 이용하여 쓰러뜨리는 임무를 수행할 뿐이다. 『반지의 제왕』 게임의 폭력은 원작의 도덕적 의미를 해치는 전형적인 상업화의 결과물이라 할 수 있다.

오늘날 『반지의 제왕』은 롤 플레이 게임의 확산과 영화의 성공 등에 힘입어 이전보다 더 많은 대중을 사로잡고 있는 하나의 문화현상이라 해도 과언이 아니다. 현재의 이런 상황은 『반지의 제왕』을 영문학사에서 의미있는 문학의 일부로서 위치시키는 것을 더욱 어렵게 만들고 있기도 하다. 이런 현실에서 『반지의 제왕』을 올바르게 평가하기 위해서는, 게임과 영화를 통해 상업화된 부분들을 걷어내고, 톨킨이 전달하고자 한 진실을 찾아내려는 작업이 가장 필요할 것이다. 대중이 톨킨의 작품에 열광하는 현상은, 흠이 지적한 것처럼, 대중이 환상을 통해 충족되지 않는 욕망을 채우고자 함을 시사한다. 그녀의 주장대로 『반지의 제왕』의 한계는 그 환상성 자체에 있다기보다는, 독자가 그것을 받아들이는 방식, 즉 독자가 현실로부터 벗어나 공상에 빠질 수 있다는 것과 수동적인 즐거움을 제공한다는 데 있을 것이다. 문학의 언어가 실재를 제대로 재현할 수 있는 가능성에 대한 회의가 커져가는 시점에서, 즉 오늘날 중요하게 대두되고 있는 ‘재현의 위기’ 속에서, 환상은 새로운 대안으로서의 가능성을 가질 수 있다. 로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)이 긍정적으로 평가하는 “전복적”인 성격의 환상양식이 그 선두주자가 될 수 있을 것이다. 전복적인 환상은 ‘현실’, 즉 상징계에 의문을 제기하고 그 해체를 제안한다. 그러나 이것은 판타지(fantasy)보다는 환상적인 것(the fantastic)으로 설명될 수 있는 부분이다.

톨킨, C. S. 루이스(C. S. Lewis), J. K. 롤링(J. K. Rowling)이 대표하는, 현대의 대중에게 폭발적 인기를 얻고 있는 판타지는 실재를 모호하게 함으로써 전복을 시도하기보다는, 현실과는 다른 세계이지만 그 세계 자체적으로는 일관성을 가지며 경험적 세계에서 비합리적으로 여겨질 어떤 사건도 합리적인 사건으로 다룸으로써 그 자체로는 실재처럼 존재하는 세계를 그린다. 이런 특징을 가지는 판타지의 대표작으로서의 『반지의 제왕』이 독자에게 제공하는 것은 상징계를 해체함으로써 전복을 꾀하는 시도도 이상적인 유토피아의 제시도 아니다. 『반지의 제

왕』은 톨킨이 중요하게 여겼던, 현대 사회에도 여전히 유효하다고 생각했던 가치들, 즉 ‘진리’를 전달하고자 하는 문학이다. 그러나 제 1장에서 논한 것처럼 이차 세계를 묘사하는 톨킨의 방법론은 그 자신의 관심영역이었던 중세의 문학에 많은 부분을 기대고 있다. 그럼에도 불구하고, 중세 문학보다는 현대 문학에 익숙한 현대의 독자들이 『반지의 제왕』에 열광하는 것은, T. A. 쉬피(T. A. Shippey)의 연구처럼, 그들이 톨킨의 이차 세계 속에서 현대에 여전히 유효한 어떤 의미를 찾아내고 있기 때문일 것이다. 결국 환상의 세계 속에서 독자가 수동적인 즐거움에 빠지느냐, 또는 톨킨이 전달하고자 했던 어떤 가치들을 읽어내서 자신의 것으로 만들 수 있느냐는, 톨킨 스스로 자신의 작품이 독자들 각각의 현실에 적용될 수 있는 “적용가능성(applicability)”을 가진다고 말한 것처럼, 개별 독자들의 몫으로 남겨질 수 밖에 없다.

폴 H. 코처(Paul H. Kocher)는 톨킨이 현 시대의 많은 측면에 대해 비관적이었지만 인간에 대한 희망을 포기하기에는 매우 강건한 정신을 가지고 있었다고 논의한다(56). 톨킨이 비관적 현실 속에서도 희망의 끈을 놓지 않을 수 있었던 것에는, 그가 독실한 기독교인으로서 하나님의 복음에 대한 믿음을 가지고 있었다는 사실이 크게 작용하였을 것이다. 톨킨은 신화가 진실이며, 그 이유는 그 신화가 내포함으로써 전달하는 가치들 때문이라고 믿었다. 마찬가지로, 톨킨은 ‘영국인의 신화’를 표방한 『반지의 제왕』도 이야기가 전달하는 가치들로 인해 진실이 될 수 있다고 믿었을 것이다. 그 가치들은 다름 아닌, 연민, 사랑, 희생 등 기독교가 중요하게 여기는 가치들과 함께, 개인보다는 공동체를, 산업화와 발전보다는 생태계와 자연과의 조화를 중시하는 삶 등으로 요약될 수 있다. 톨킨은 내적 일관성을 가지는 이차 세계(Secondary World)를 창조함으로써, 독자들이 비관적인 일차 세계(Primary World)로부터 탈출하여 앞서 언급한 가치들을 회복할 수 있는 경험을 제공하기를 바랐다. 만약 독자들이 수동적인 수용자의 자세에서 벗어나, 보다 적극적 읽기를 시도함으로써 톨킨의 작품 속에서 산업화와 소비문화가 사회를 장악하기 이전의 세계 비전을 읽어낼 수 있다면 흠이 이야기한 것처럼 “도피적이기보다는 보다 전복적인(195)” 문학으로 위치시킬 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김번 외. 「역자 서문」. 『반지의 제왕: 반지원정대(상)』. J. R. R. 톨킨 지음. 김번, 김보원, 이미애 옮김. 서울: 씨앗을 뿌리는 사람, 2003. 9-12.
- 윤민우. 「12세기 무훈시, 로만스, 서정시: 개인성과 집단성의 언어와 욕망」. 『중세영문학』. 제 7집(1999): 267-303.
- Auden, W. H. "The Quest Hero." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 40-61.
- Basney, Lionel. "Myth, History, and Time in *The Lord of the Rings*." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien* 8-18.
- Beyond the Movie: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Dir. Lisa Kors. Videocassette. National Geographic, 2001.
- Bloomfield, Morton. *Essays & Exploration*. Cambridge: Harvard UP, 1970.
- Bradley, Marion Zimmer. "Men, Haflings, and Hero Worship." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 109-127.
- Brewer, Derek S. "The Lord of the Rings as Romance." Salu and Farrell 249-264.
- Calabrese, John A. "Dynamic Symbolism and the Mythic Resolution of Polar Extremes in *The Lord of the Rings*." *Spectrum of the Fantastic: Selected Essays from the Sixth International Conference on the Fantastic in the Arts*. Ed. Donald Palumbo, New York: Greenwood, 1988. 135-140.
- Carpenter, Humphrey. *J. R. R. Tolkien: A Biography*. Boston: Houghton Mifflin, 1977.
- , ed. *The Letters of J. R. R. Tolkien*. London: HarperCollins, 1995.
- Chance, Jane. *The Lord of the Rings: The Mythology of Power*. New York: Twayne, 1992.
- . *Tolkien's Art: A 'Mythology for England'*. New York: St. Martin's,

- 1979.
- Clute, John, and John Grant, eds. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997.
- Crabbe, Katharyn F. *J. R. R. Tolkien*. New York: Frederick Ungar, 1981.
- Curry, Patrick. *Defending Middle-Earth: Tolkien: Myth & Modernity*. London: HarperCollins, 1998.
- Dowie, William. "The Gospel of Middle-Earth according to J. R. R. Tolkien." Salu and Farrell 265-285.
- Elgin, Don D. *The Comedy of the Fantastic: Ecological Perspectives on the Fantasy Novel*. Westport: Greenwood, 1985.
- Flieger, Verlyn. "Frodo and Aragorn: The Concept of the Hero." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien* 40-62.
- Fuller, Edmund. "The Lord of the Hobbits: J. R. R. Tolkien." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 17-39.
- Giddings, Robert. Introduction. Giddings, *J. R. R. Tolkien* 7-24.
- , ed. *J. R. R. Tolkien: This Far Land*. London: Vision, 1983.
- Gilsdorf, Ethan. "Lord of the Gold Ring." *The Boston Globe* 16 Nov. 2003. 1 May 2004 <http://www.boston.com/news/globe/magazine/articles/2003/11/16/lord_of_the_gold_ring>.
- Grotta, Daniel. *The Biography of J. R. R. Tolkien: Architect of Middle-Earth*. Philadelphia: Running, 1978.
- Holmes, John Eric. *Fantasy Role Playing Games*. New York: Hippocrene, 1981.
- Hopper, Stanley Romaine. "The Anti-Manichean Writings." *A Companion to the Study of St. Augustine*. Ed. Roy W. Battenhouse. New York: Oxford UP, 1955.
- Hume, Kathryn. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen, 1984.
- Huttar, Charles A. "Hell and the City: Tolkien and the Traditions of Western

- Literature." Lobdell 117-142.
- Isaacs, Neil D., and Rose A. Zimbardo, eds. *Tolkien: New Critical Perspectives*. Lexington: UP of Kentucky, 1981.
- , eds. *Tolkien and the Critics: Essays on J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings*. Notre Dame: U of Notre Dame P, 1968.
- "J. R. R. Tolkien: Creator of Middle-Earth." *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Dir. Peter Jackson. Special extended ed. DVD. New Line, 2001.
- "J. R. R. Tolkien: Origin of Middle-Earth." *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Dir. Peter Jackson. Special extended ed. DVD. New Line, 2002.
- Jameson, Frederic. "Reification and Utopia." *Social Text* 1.1 (1979): 130-148.
- Jones, Diana Wynne. "The Shape of the Narrative in *The Lord of the Rings*." Giddings 87-107.
- Keenan, Hugh T. "The Appeal of *The Lord of the Rings*: A Struggle for Life." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 62-80.
- Kilby, Clyde S. "Mythic and Christian Elements in Tolkien." *Myth, Allegory and Gospel: An Interpretation of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, G. K. Chesterton, Charles Williams*. Ed. John Warwick Montgomery. Minneapolis: Bethany Fellowship, 1974. 119-143.
- King, Roger. "Recovery, Escape, Consolation: Middle-Earth and the English Fairy Tale." Giddings 42-55.
- Kocher, Paul H. *Master of Middle-Earth: The Achievement of J. R. R. Tolkien*. London: Thames and Hudson, 1973.
- Kroeber, Karl. *Romantic Fantasy & Science Fiction*. New Haven: Yale UP, 1988.
- Lewis, C. S. "The Dethronement of Power." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 12-16.
- Lobdell, Jared. Introduction. Lobdell, *A Tolkien Compass* 1-7.

- , ed. *A Tolkien Compass*. La Salle: Open Court, 1975.
- Manlove, Colin. *The Fantasy Literature in England*. London: Macmillan; New York: St. Martin's, 1999.
- Miller, David. "Narrative Pattern in *The Fellowship of the Ring*." Lobdell 95-106.
- Moorman, Charles. "The Shire, Mordor, and Minas Tirith." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 201-217.
- Nusbacher, Aryk, interviewee. *J. R. R. Tolkien: Master of the Rings: The Definitive Guide to the World of the Rings*. Dir. Stephen Grant. DVD. Good Times, 2002.
- Perkins, Agnes, and Helen Hill. "The Corruption of Power." Lobdell 57-68.
- Plank, Roberta. "The Scouring of the Shire: Tolkien's View of Fascism." Lobdell 107-115.
- Reilly, Robert J. "Tolkien and the Fairy Story." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 128-150.
- Rogers, Deborah C. "Everycloud and Everyhero: The Image of Man in Tolkien." Lobdell 69-76.
- Sale, Roger. *Modern Heroism: Essays on D. H. Lawrence, William Empson, J. R. R. Tolkien*. Berkeley: U of California P, 1973.
- Salu, Mary, and Robert T. Farrell, eds. *J. R. R. Tolkien, Scholar and Storyteller: Essays in Memoriam*. Ithaca: Cornell UP, 1979.
- Shippey, T. A. *J. R. R. Tolkien: Author of the Century*. Boston: Houghton Mifflin, 2000.
- . *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology*. 2nd ed. London: Grafton-HarperCollins, 1992.
- Spacks, Patricia Meyer. "Power and Meaning in *The Lord of the Rings*." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 81-99.
- Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*.

- Trans. Richard Howard. Ithaca: Cornell UP, 1975.
- Tolkien, J. R. R. "Beowulf: The Monsters and the Critics." *Beowulf*. Ed. Harold Bloom. New York: Chelsea House, 1987. 5-31.
- . Foreword to the Second Edition. *The Lord of the Rings*. By Tolkien. xv- xix.
- . *The Hobbit*. 1937. London: HarperCollins, 1999.
- . *The Lord of the Rings*. 2nd ed. 3 vols. London: HarperCollins, 2001.
- . "On Fairy-Stories." *Tree and Leaf*. 1964. *The Tolkien Reader*. New York: Ballantine, 1966. 33-99.
- . *The Silmarillion*. Ed. Christopher Tolkien. 2nd ed. New York: Ballantine, 1999.
- West, Richard. "The Interlace Structure of *The Lord of the Rings*." Lobdell 77-94.
- Zimbardo, Rose A. "Moral Vision in *The Lord of the Rings*." Isaacs and Zimbardo, *Tolkien and the Critics* 100-108.

ABSTRACT

J. R. R. Tolkien's *The Lord of the Rings*: Myth, History and Fantasy

Rhee, Ha Young
Dept. of English
The Graduate School
Yonsei University

This thesis interprets J. R. R. Tolkien's *The Lord of the Rings*, focusing both on the factors that are handed down from medieval literature and on modern characteristics which the work is endowed with. It also discusses how the work deals with a fantasy world. *The Rings* assumes that its temporal dimension, the Third Age, precedes the history of humankind as we know it, and Tolkien tries to give the impression that the narrator is actually writing a history related to the Third Age, by adding various supplementary materials to the main plot (chronicles, maps, languages, etc.). However, the story cannot help being a fantasy to modern readers because they are aware of the fact that Middle-earth did not exist in reality.

Tolkien creates Middle-earth because he believes that the English people needed a mythology. He thought that England had been deprived of much of its Anglo-Saxon mythology by the Normans. A notable Anglo-Saxon scholar, Tolkien was also interested in re-creating languages of the period. *The Rings*

is influenced by both medieval romance and medieval epic. It is closer to romance in Book One, but as the story goes on, it shifts to epic, in which almost every episode or event—either a war or a quest—has rational motivation.

Tolkien offers the readers the materials that make his "Secondary World" look rational and real at least in the text. As the characters continually experience the actualization of myths and legends, the readers go through a similar experience while reading the work. This is possible only within the text because Tolkien wants his world to have the inner consistency of reality, and thus, he creates his story to be almost as real as actual history.

Tolkien said that his work was not allegorical, but he admitted that an allegorical interpretation could be applicable to the narrative. The evil which Tolkien describes as the absence of the good is based on the view of St. Augustine. It reflects Tolkien's interpretation of the harsh reality which his age had been confronting through the two World Wars. The Ring itself is power, and such absolute power inevitably corrupts. Therefore the very enemy whom Frodo has to overcome is the growing desire in himself for the Ring.

Tolkien presents Escape, Recovery and Consolation as the main effects of Fantasy. His world is not utopian; there is an apocalyptic anxiety in Middle-earth. Happiness and hope come only after the Ring has been destroyed, and the happy moment is only temporary. Tolkien is aware of reality as tragic as his age witnessed. It is true that Middle-earth is not an empirical but a fantasy world. Nevertheless, if in the fantasy world of *The Rings*, modern readers can find some meaning available to them in the real world, *The Lord of the Rings* belongs to the significant realm of the modern

literature.

Key words: myth, history, fantasy, epic, romance, secondary world, secondary
belief, escape, recovery, consolation