

# ‘스타워즈’ 42년간의 대서사시

정태섭\*

\*청운대학교 융합경영학부

e-mail:ggam98@chungwoon.ac.kr

## The 42-year of epic ‘Star Wars’

Tae-Sub Chung\*

\*Prof. School of integrated Technology & Entrepreneurship, ChungWoon University

### 요약

본 논문에서는 1977년부터 2019년까지 총 9편이 만들어진 <스타워즈>의 고전적 신화구조에 관하여 연구의 기초를 마련하였다. 40년간의 여정을 통해 만들어진 <스타워즈>의 이야기 구조에 관하여 연구를 하였다. 본 연구를 위하여 캠벨의 고전적 스토리텔링인 영웅 구조(신화구조)에 따른 9편의 이야기 분석을 하였으며, 연구를 위한 대상은 ‘다스베이더’와 ‘루크 스카이워커’를 중심으로 하였다. 본 연구를 통해 하나의 콘텐츠가 이야기 구조에 따라서 지속해서 이어갈 수 있는 것과 <스타워즈> 콘텐츠를 통한 시대적 기술과 프레임속의 영상 디자인의 변화 및 특수분장, 특수효과, 표현 방법의 변화를 볼 수 있다. 후속 연구로는 스타워즈의 거대 담론을 통해 신화구조와 인문학 관점의 연구, 시대별 표현 방법(특수효과, 시각특수효과, 특수분장)의 변화, 인물 관계에 따른 사회적, 심리적 변화에 관하여 연구를 하고자 한다.

### 1. 서론

1977년 처음으로 개봉한 ‘스타워즈(Star Wars: 이하 <스타워즈>로 표기)’는 ‘스페이스 오페라<sup>1)</sup> 장르이다. ‘조지 루커스’ 감독에 의해 태어난 <스타워즈>는 40여 년간 총 9편을 제작하였다. 본 연구에서는 <스타워즈>의 40여 년간의 여정을 개괄적으로 서술하고자 한다.

### 2. 본론

#### 2.1 영웅신화

<스타워즈>의 전 시리즈는 1973년에 출발하였다. 당시 젊은 감독이었던 ‘조지 루커스’는 ‘천의 얼굴을 가진 영웅(1949): 조지 캠벨’의 저서를 읽고, 모든 신화와 종교에 등장하는 다양한 이야기는 다음의 법칙에 따른 이야기의 구조를 가지고 스페이스 오페라 장르로 기획하였다.

이는 나라마다 문화와 사회환경이 다르지만 같은 법칙을 가지고 이야기의 사이클에 따른다는 것이다. 즉 모든 영웅을 출발, 분리 → 하강, 입문, 통과 → 귀환의 3단계로 서술구조가 압축되고 또 이 구조가 19단계로 세분화한다는 신화적 구조

를 따르고 있다는 것이다.[1]

하지만 보그너[2]의 경우에는 영화의 구조에 맞추어 3막 12단계로 구분하였다.

[표 1] 캠벨과 보그너의 영웅 구조

캠벨의 영웅 구조		보그너의 영웅구조	
과정	세분화 구조	과정	세분화 구조
출발, 분리 과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평범한 일상생활</li> <li>• 모험의 소명 받음</li> <li>• 소명 받은 후 멈춰서림</li> <li>• 초자연적인 힘의 도움</li> <li>• 첫 관문을 통과</li> <li>• 성서의 요나처럼 고래 배속을 들어감</li> </ul>	1막	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상 세계에 소개</li> <li>• 모험의 소명 받음(주저함)</li> <li>• 소명을 거부</li> <li>• 정신적인 스승의 격려와 도움</li> <li>• 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입</li> </ul>
하강, 입문, 통과 의 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시련을 겪음</li> <li>• 여신(스승)을 만나 도움을 받음</li> <li>• 자신이 모험을 방해하는 요소를 만남(시련)</li> <li>• 아버지(불화)와의 정신적인 화해</li> <li>• 신격화의 경지까지 경험</li> <li>• 궁극의 은혜를 받음</li> </ul>	2막	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 세계에서 시험에 들며, 협력자와 적대자를 만남</li> <li>• 동굴 가장 깊은 곳까지 접근하여 두 번째 관문을 지남</li> <li>• 시련을 이겨냄</li> <li>• 시련을 이겨냄으로써 보상을 받음</li> </ul>
귀환 의 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 귀환을 거부하고 새로운 세계에 눌러앉음</li> <li>• 적의 추격을 따돌리고 절묘하게 탈출</li> <li>• 외부로부터 구조</li> <li>• 영웅의 마지막 관문을 통과</li> <li>• 일상생활로 귀환</li> <li>• 두 세계의 스승이 됨</li> <li>• 삶의 자유를 만끽하며 살아감</li> </ul>	3막	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상의 세계로 귀환하며 세 번째 관문을 통과</li> <li>• 부활을 경험하고 인격적으로 변모하여 일상 세계로 귀환</li> <li>• 널리 이로움을 줄 은혜로운 선물이 영약을 가지고 귀환</li> </ul>

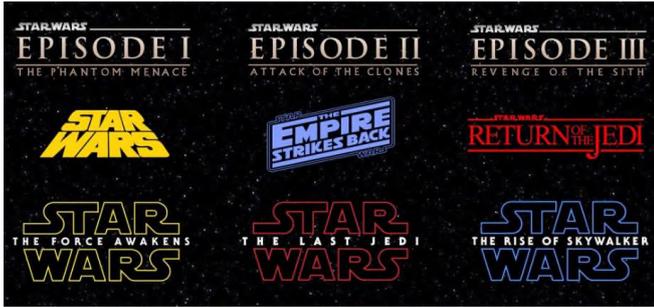
1) 스페이스 오페라(Space Opera): 우주를 무대로 전개되는 활극적인 우주 공상과학소설의 총칭

<스타워즈>는 철저하게 영웅의 신화에 맞게 갖추어진 영화

였다. 1977년에 처음 발표된 4번째 작품은 부제가 없었다. 이후 부제를 붙이면서 시리즈물로 제작이 되었다.

### 2.2 스타워즈 제작 시대의 변화

<스타워즈>는 기본적인 이야기 구조를 구축하고 시작했었다. 하지만 당시(1973)의 기술로 구현하는 방법이 없어서 1편부터 만드는 것을 포기하였다. [그림 1]에서 보는 것처럼 타이틀 디자인의 변화도 그 시대 디자인 방향에 따라 다르게 제작된 것을 알 수 있다.



[그림 1] 스타워즈 시리즈별 타이틀 디자인

개봉된 순서를 보면 처음 3편은 3년간의 간격으로 개봉이 되었다. 하지만 다음 편을 개봉연도를 보면 16년이 지난 후 개봉이 된 것을 볼 수 있다. [표 2] 이는 16년간 특수효과와 발전을 통해 <스타워즈>의 본연의 영상을 구현 할 수 있다고 생각했기 때문이다.



[그림 2] 자바더 헛의 변천과정

[그림2]의 경우를 보면 ‘자바 더 헛’이라는 다른 우주의 생명체이다. 일반적으로 이 인물의 등장 시 ‘에피소드 4’의 마지막 장면에서 등장하였는데 연도별로 보면 실사 촬영 → 인형(실리콘으로 제작되어 안에 사람이 들어가 움직임을 표현했음) → 컴퓨터 그래픽 순으로 바뀐 것을 알 수 있다.

<스타워즈>는 제작과 개봉의 순서가 일반 영화와는 다른 구조로 되어있다.



[그림 3] 제작 순서

[표 2] 스타워즈 개봉연도 및 구분

개봉	제목	감독	구분
1977	Episode IV A New Hope	조지 루카스	오리지널 시리즈
1980	Episode V The Empire Strikes Back	어빈 커슈너	
1983	Episode VI Return of the Jedi	리처드 마퀼드	
1999	Episode I The Phantom Menace	조지 루카스	프리퀄 시리즈
2002	Episode II Attack of the Clones		
2005	Episode III Revenge of the Sith		
2015	Episode VII The Force Awakens	JJ. 에이브럼스	시퀄 시리즈
2017	Episode VIII The Last Jedi	라이언 존슨	
2019	Episode IX The Rise of Skywalker	JJ. 에이브럼스	

### 2.3 신화구조와 <스타워즈>

<스타워즈>의 고전적 스토리텔링인 신화구조를 살펴보면 다음과 같다. 주인공인 ‘루크 스카이워커’는 행성에서 사는 평범한 청년이다. 이 청년이 본인의 업을 받아들이는 계기는 ‘R2D2’와 ‘C3PO’라는 로봇을 구매하게 되었고, ‘R2D2’ 안에 있는 영상(홀로그래프)을 우연히 보게 된다. 그 영상에 이야기하는 인물(오비완 케노비)이 등장하고 자신의 주변에 있는 사람임을 알게 된다. 영웅 신화구조에 있어서 본인의 소명을 알게 된다는 것이다. 자신이 가지고 있는 힘을 통해 새로운 은하 세계(영화에서는 평화)를 위한 일이 본인의 소명임을 깨닫게 된다.[3] 이후 주인공인 ‘루크’는 새로운 여정을 시작하게 되며, ‘제다이’로서의 새로운 스승인 ‘요다’를 만나 자신의 내면의 ‘포스’를 찾게 된다. 자신의 아버지(다스베이더)와 쌍둥이 여동생(레아 공주)의 존재를 알게 되며, 갈등구조인 아버지가 ‘루크’ 앞에서 죽음을 맞게 된다.

이후 제작된 과정에서는 ‘다스베이더’의 탄생을 그리고 있다. ‘다스베이더’의 여정을 통해 <스타워즈>의 전체적인 구도와 구조가 잡히는 역할과 전체의 대결 구도 및 신화구조에 맞는 이야기로 변화를 보인다. 초반에 제작된 4, 5, 6편의 경우에는 ‘루크’의 소명과 역할을 그리면서 4편에서는 아버지와 갈등구조를 신화구조에 맞게 그렸다면, 1, 2, 3편에서는 자신의 스승과 아버지의 스승과 갈등 구조를 통해 이야기의 패턴이 반복적으로 그리고 있다. 13단계의 신화구조에 11단계의 신화구조에 <스타워즈>의 중요한 인물인 ‘다스베이더’와 ‘루크 스카이워커’를 대입해 보면 신화구조에 맞게 이야기 구조를 맞

추어 놓았다.

[표 3] 다스베이더와 루크의 이야기 구조

	다스베이더	루크 스카이 워커
출발, 분리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아나킨 스카이워커</li> <li>• 고향: 타투인</li> <li>• 그 지역에서 아메와 같이 생활 함</li> <li>• 아버지의 존재는 없는 것으로 나옴(성장에서 예수의 수태와 비슷한 테마)</li> <li>• 첫관문인 프트레이에서 우승</li> <li>• 아메하고 분리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고향: 타투인</li> <li>• 타투인 행성의 '라스 가족에게서 자라남</li> <li>• 자신의 출생을 모름</li> <li>• 은하제국의 데스스타 설계를 가지고 반란군 연합에 합류</li> <li>• 스승(오비완 케노비)의 죽음</li> <li>• '한 솔로를 만남</li> </ul>
하강, 입문, 통과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스승과의 관계</li> <li>• 어머니의 죽음을 통한 어둠의 힘을 알게 됨</li> <li>• 어둠의 존재로 입문하며 자신의 스승과 적대적 관계로 변함</li> <li>• 자신의 어머니와 연인의 죽음을 알게 됨(어둠의 진영으로 입문)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스승의 조언(데고바: 늑지대 행성)으로 가라고 함</li> <li>• 다른 스승인 '요다를 만나 자신의 소명을 알게 됨-제다이가 됨</li> <li>• 적대적 관계인 다스베이더와의 관계(부자지간)를 알게 됨</li> <li>• 반란연합군의 일원으로 새로운 사명을 받음</li> </ul>
귀환	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스승과의 적대적 관계로 변한 후 대결에서 짐</li> <li>• 어둠의 존재로 새로운 몸과 이름(베이다)을 가지게 됨</li> <li>• 어둠으로 귀환(다스 베이다)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 반란연합군의 일원으로 활약</li> <li>• 아버지를 찾아감</li> <li>• 어둠의 황제 유혹을 이겨 냄</li> <li>• 레아와 자신의 관계를 알게 됨</li> <li>• 반란연합군으로 귀환</li> </ul>
출연 시리즈	에피소드 3, 4, 5, 6	에피소드 4, 5, 6, 7, 8, 9

대장정의 여정을 통해 새로운 소명을 가지는 인물과 현재의 모습과 과거의 모습을 그렸다면 마지막 3부는 미래를 이야기 하고 있다. 새로운 인물의 등장과 그 인물이 미래와 과거가 교차하는 구조를 통해 과거의 향수와 미래의 모습을 그리고 있다.

'다스베이더(아나킨 스카이워커)'의 어린 시절의 에피소드를 통해 '다스베이더'의 어둠으로 귀환하는 에피소드와 '루크 스카이워커'를 통해 제다이의 임무를 부여받는 이야기 구조를 6편을 통해 제작되었다면, 미래의 새로운 희망을 전혀 다른 인물과 1세대와 2세대의 인물 간의 임무와 갈등으로 대립하는 이야기 구조에서 3세대를 통해 새롭게 정립되는 대립의 구조를 그리고 있다. 신화구조를 초기와 같이 철저하게 이어가고 있는 것을 볼 수 있다.

이야기 구조는 다양한 형태를 보이는 것이 아닌 영화로서는 시리즈물의 새로운 형태를 보이고있다. <어벤저스> 시리즈의 형태는 큰 즐거움을 중심으로 다양한 콘텐츠의 반복과 이야기의 구조를 대형화했다면, <스타워즈>의 경우에는 시간의 흐름과 인물 간의 역할에 충실했음을 볼 수 있다.

### 3. 결론

<스타워즈> 시리즈의 탄생은 그 당시의 우주로 향하는 모든 사람의 염원이었다. '조르주 멜리아스'의 <달세계 여행 (1902)>이후 '쥘 베른'의 <해저 2만리(스트워드 패이든)> 등 SF물의 장르가 등장했으며, 우주를 배경으로 '스페이스 오페라'의 장르는 1968년에 <2001 스페이스 오디세이(스탠리 큐

브릭)>의 영화로 인해 예술과 철학이 접목된 새로운 시도의 장르가 등장했다[4]. 특히 인공지능이 등장했으며, 우주가 배경이 된 최초의 영화라 할 수 있다. 이후 <혹성탈출> 등 SF 장르의 다양한 영화가 등장했으며, TV 시리즈인 <스타트렉>이 등장을 하면서 '스페이스 오페라' 장르의 탄생을 알렸다.

이런 시대적 맥락에 따라 <스타워즈>는 막연한 우주의 공간과 다양한 특수효과, 특수분장을 통해 당시의 기술과 인간의 상상력이 만들어낸 새로운 시대의 영화가 되었다. <스타워즈> 시리즈에 있어서 거대한 신화구조가 3편씩 연결이 과거, 현재, 미래로 구성이 되어있으며, 신화구조에 맞는 스토리의 전개와 콘텐츠의 확실성이 있다.

<스타워즈>는 본론에서 언급한 것과 같은 가장 큰 두 개의 즐거움을 가지고 있다. '아나킨 스카이워커'가 '다스베이더'로의 변화와 '루크 스카이워커'의 가족관계가 등장하면서 9편의 시리즈에서 확실한 신화구조를 가져가게 되었다. 이는 충실한 콘텐츠의 구조를 가지며, 현대의 스토리텔링과 과거의 스토리텔링을 충분히 보여주고 있다

또한 <스타워즈>의 제작순서변화를 표현기술과 그래픽의 발전을 중심으로 기술의 발전과 장르의 다양성 및 철학적 요소에 관한 내용으로 연구할 필요성이 있다.

<스타워즈> 연구는 다음과 같은 방향으로 진행하고자 한다.

1. 스타워즈의 거대 담론을 통해 신화구조와 인문학
2. 시대별 표현 방법(특수효과, 시각특수효과, 특수분장)
3. 인물 관계에 따른 사회적, 심리적 변화

<스타워즈>의 3가지 주제에 따른 연구를 통해 9편의 거대한 스페이스 오페라에 관한 연구를 지속해서 하고자 한다.

### 참고문헌

#### <단행본>

- [1] 이인화, "스토리텔링 진화론", 해냄, p,129, 2014년. 조지프 캠벨, 이윤기 역, "천의 얼굴을 가진 영웅", 민음사, 2018년.
- [2] 고창원, "SF의 힘", 추수밭, pp,396-404, 2017년
- [3] 캐스R. 선스타인, 장호연 역, "스타워즈로 본 세상", 열린책들, pp. 42-43, 2016년.
- [4] 박영석, "21세기 SF영화의 논점들" 아모르문디, pp,24-27, 2019년.

#### <영화>

"Star Wars 에피소드 1~9"