

# 미로

## Labyrinth

### 1. 어원 및 개념 정의

미로(독일어와 영어 Labyrinth)는 그리스 이전 시대 크레타 지역 언어의 단어 'labyrinthos'에서 차용한 단어다. 어원적으로 원래의 뜻은 '쌍날도끼 Doppelaxt', 혹은 '쌍날도끼 사당 Haus der Labrys'으로 알려져 있다.



<쌍날도끼 labrys>

미로는 한 눈에 알아보기 힘들 정도로 섬세하게 만들어진 복잡한 구조물을 말한다. 미로는 대단히 복잡한 길의 구조를 지니고 있어 그 길에 들어서거나 나가는 것, 그리고 통과하는 것을 어렵게 만든다.

미로는 미로를 찾는 사람을 혼란에 빠뜨리고 방향 감각을 잃게 만들어 출구를 찾지 못하게 한다. 정교하게 만들어진 나선형 형태인 미궁(미로 정원)이나 미로는 비밀스런 의식을 위한 공간, 혹은 무덤가의 입구 등에서 자주 발견되는데, 이는 외부인의 접근을

막기 위해서다. 한편 미로는 소수에게만 허락된 신성한 장소로의 은밀한 접근을 위해서도 사용된다. 이러한 장소에서는 대체로 특정한 사람들이 비밀리에 만나 정신적인 의식과 모임을 위한 은밀한 제사를 진행한다.

### 2. 신화에서의 미로

미로가 구체적으로 드러나는 첫 사례는 신화에서부터다. 그리스 신화에서 미로는 비밀 결사, 자유의 상실, 희생, 영웅적 행위 등과 연결된다. 신화에 따르면, 당시 창조적인 장인이었던 다이달로스는 미노스 왕의 지시로 처음 미로를 설치한다. 후에 영웅 테세우스에게 정복당하는 괴물 미노타우로스를 은밀하게 가둬두기 위해서였다.

미로에 들어온 사람들은 모두가 방향 감각을 잃는다. 따라서 미로에서 빠져나가기 위해서는 특별한 방법이 필요하다. 미로를 빠져나간 두 인물인 테세우스와 다이달로스 이야기는 미로 탈출에 대한 예를 보여준다. 테세우스는 아리아드네의 도움을 받아 실을 이용해 미로를 빠져나올 수 있었고, 아들 아카루스와 함께 미로에 갇혔던 다이달로스는

미로탈출을 위해 밀랍으로 날개를 만들어 하늘로 날아올라야 했다.



<지문 모양의 미로>

후에 다이달로스는 아이네이아스가 지하세계로 내려가기 전에 미로의 모습을 부조로 만들어 보여주었다고 한다. 다이달로스의 미로에 관한 정보가 지하세계의 미로로 향한 아이네이아스로 하여금 자기 목적을 이루고 다시 이승으로 되돌아오게 하는 지도 역할을 한 것이다. 이밖에 신화에 등장하는 미로는 창조와 파괴라는 상징적인 이중의미를 지니기도 하며, 에로틱한 의식과도 관련이 있다.

### 3. 모티프 유형

문학 작품에서 '미로'를 모티프로 사용한 첫 작품은 베르길리우스(버질)의 『아이네이스』다. 이 작품에서 주인공 아이네이아스와 직접적으로 관련이 있는 미로는 지하세계로 향하는 길에 놓여있는 역경과 어려움을 뜻한다.

회화 분야에서는 르네상스 이후 유럽의 마니에리즘에서 나타나는 비의적(秘義的) 결합 예술에서 미로 모티프 기능이 두드러진다. 여기서 미로는 모든 마니에리즘에서 나타나는 미학적 왜곡의 기저에 놓여있는 배치의 기호가 된다. 이 시기 작품 가운데 나타나는 미로 모티프는 비밀결사, 복귀, 자기발견, 세계인식 등과 연결된다.

19세기 이후 문학에서 '미로'는 중요한 공간 모티프로 발전한다. 미로는 등장인물들을 인식 불가능한 사회적 메커니즘 속에 가두고, 이들이 출구를 찾는 과정에서 세계를 인식하게되는 성장담론을 구성한다. 슈멜링과 같은 문학연구가는 공간 모티프 연구와 미로 담론이 서로 밀접하게 연관되어 있음을 주장한다. 이러한 상호관계는 문학의 테마 연구에 있어 특히 중요한 의미를 지닌다. 19세기 이후 문학에서 미로 모티프는 다음의 네 가지 유형으로 나타난다.

- 1) 정글과 같은 도시에서 나타나는 인간의 방향상실과 의미 있는 사회조직에 편입되지 못하는 무능력
- 2) 길 찾기, 비밀의 전수, 에로틱한 경험과 정신적 발전의 단계
- 3) 자기 존재의 발견과정에서 나타나는 시행착오
- 4) 미로 담론을 통한 정체성 문제의 제기과 자아발견

이상과 같은 유형에서 미로 모티프는 이야기를 구성하는데 중요한 영향을 미친다. 미로 모티프는 선과 악의 대립 장치를 만들고, 전혀 인식 불가능한 권력에 의해 지배당하는

세계로부터 출구를 찾지 못하는 인간의 놀라움과 무능력을 드러낸다.

#### 4. 서사구조

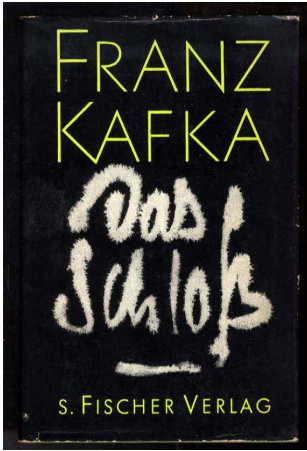
	내용
원인	비밀결사 / 비밀탐구
	영웅적 행위
	지하세계(미지)로의 탐험
	이해할 수 없는 상황, 우연, 호기심
	무능력과 무기력
과정	미로에 빠짐
	미로 탈출을 위한 특별한 방법 발견
	미로와 같은 상황에 적응하기 위해 노력
	자유 상실
결과	출구 찾음/ 찾지 못해 영원히 방황
	탈출 실패 / 성공
	적응 / 체념
	죽음 / 자살

#### 5. 유형 및 서사구조의 예: 카프카의 『성 Das Schloß』\*

작가	프란츠 카프카 Franz Kafka(1883-1924)
장르	소설
생성년도	1926
등장인물	K: 성으로부터 초빙을 받아온 측량기사 프리다: K의 애인이 된 술집 여인 바르나바스: 성의 전령(심부름꾼) 아르투르/예레미야스: K의 조수들 클람: 성의 고위관료

\* 박환덕(역): 성, 범우비평판세계문학선 19-1, 범우사, 2004년.

## 5.1. 내용 요약



〈성의 책 표지〉

눈 덮인 시골 산골 마을에 K라는 이름의 측량사 한명이 부임해 온다. 그는 시골 마을의 관청 역할을 하는 성 안으로 들어가 정식으로 자신의 임무를 수행하고 싶어 한다. 그러나 어찌된 영문인지 그는 성 안으로 들어갈 수도 없고, 성과 관련된 어떤 인물들과도 접촉할 수 없다. 성으로 향한다고 생각되는 길을 아무리 걸어도 도달하지 못한다. 마을 사람들은 측량사에게 배타적인 태도를 취하며, 아무도 그를 성으로 안내해 주지 않는다. 그에게 호의적인 생각을 품고 있는 사람들조차 성의 보이지 않는 그 무엇인가를 두려워하며, 성에 관련된 어떠한 정보도 알려 주지 않는다. 실제로 마을 사람들도 성에 무엇이 있고 성의 실체가 무엇인지는 모르는 것처럼 보인다.

K가 초빙문서와 전화통화에 근거해 주장해도 마을에서는 아무도 K를 상대해주지 않는다. K는 성 안에 사는 실권자에게 접근하여 결정적 승인을 받아보려 하지만, 그에게 도달할 방도를 찾지 못한다. 이처럼 K는 끊임없이 성과 접촉을 시도하지만, 번번이 이해할 수 없는 이유로 실패한다. 성에서 파견된 사람들도 만나보기가 어렵다. 그들은 모두 과도한 업무에 시달려 마을 사람들을 잘 만나주지 않는다. 어찌다 마을사람들을 소환하여 만나는 경우도 거의 한밤중에서 새벽 사이이다.



성을 중심으로 카프카의 생애를 영화화한 소더버그 감독의 영화 <카프카>

할 수 없이 K는 마을에 정주하여 그곳과 익숙해지려 노력한다. 간신히 숙소로 학교에 머무는 허가를 받았으나 다음날 문제가 생겨 학교 교사와 인쟁이 벌어지고 그곳마저 나가야 할 처지가 되어버린다. 조수들도 K의 말을 듣지 않아 내보내고 단 한 사람 자신을 따라와 애인이 된 술집 여인 프리다도 결국은 다른 남자와 도망가고 만다. K는 그래도 굶치지 않고 꾸준히 노력하여 자신의 자리를 확보하려 하지만, 아무에게도 인정받지 못하고 항상 낮은 이방인으로 취급받는다. 결국 K는 자신이 부임한 마을에서 측량사로서의 업무를 전혀 부여받지 못한다. 끊임없이 성과 접촉하려는 무익한 시도만 반복한 채 영원한 타향사람으로 남고 만다.

## 5.2. 모티프 유형 및 서사구조

- 유형: 미로 담론을 통한 정체성 문제의 제기

- 서사구조: 주인공 K는 성의 측량 일을 위해 마을에 도착하나, 성에 들어가지도, 마을에 적응하지도 못한 채 탈출구를 찾지 못하고 아무에게도 인정받지 못하며, 영원히 이방인으로 살아간다.

원인	이해할 수 없는 상황, 우연, 호기심: 특별한 이유 없이 미로와 같은 성에 초대받음
과정	상황에 적응하기 위해 노력함: 성에 들어가고자 노력
결과	체념: 영원한 이방인으로 살아감

## 6. 작품 목록

만 Thomas Mann: 『마의 산 Der Zauberberg』 (1924)

카프카 Franz Kafka: 『소송 Der Prozeß』 (1925), 『성 Das Schloß』 (1926)

헤세 Hermann Hesse: 『슈테펜볼프 Steppenwolf』 (1927)

랑게서 Elisabeth Langgässer: 『미로 Das Labyrinth』 (1949)

한트케 Peter Handke: 『카스파 Kaspar』 (1967)

## 7. 연계 모티프

감옥, 대도시, 성장, 우연, 영웅, 자유, 정체성, 죽음, 지하세계, 탈출, 허무주의, 회생

※ <모티프 연계를 통한 스토리생성의 예>

모티프 연계	대도시 + 미로 + 탈출 + 정체성
스토리	서기 2090년, 인구 이천만이 넘는 서울, 대도시의 생활공간은 마치 거대한 미로와 같이 너무나 복잡해서 조금만 흐트러져도 이곳에 사는 사람들의 방향을 잃게 만든다. 살기 위해서는 어쩔 수 없이 도시를 빠져나가지 못하고 이곳에서 살아야

	<p>하지만 미로와 같이 복잡하고 빠른 공간 속에서 사람들은 서로 관계를 맺지 못하고 자신의 정체성을 잃어간다.</p>
--	--