

모험

Abenteuer

1. 어원 및 개념정의

12세기경 고프랑스어인 aventure의 차용된 단어이다. aventure는 라틴어 속어인 aventura(사건, 일어난 일)에서 유래한 단어인데, 이 단어는 라틴어 ad-venire(다가오다, 일이 일어나다, 일이 생기다)에서 파생되었다. 그 후 Abenteuer는 우연, 위험, 특이한 일에 대한 보고서, 사기행각 등 다양한 의미를 가지면서 오늘날의 모험이라는 단어로 발전을 했다.

모험의 사전적 의미는 위험을 감수하면서 행하는 일, 혹은 일상적이지 않은 일을 겪는 것이다. 모험의 가장 기본적인 성격은 일에 따르는 위험성에서 유래한다. 위험은 주로 안전한 집을 떠나면서 시작되는 것이 보통이다. 하지만 이러한 안전한 지역을 벗어나면서 생기는 물리적인 위험을 감수하면서 행하는 모험도 있지만, 사회적으로 통용되는 도덕이나 관습을 벗어나는 일탈적인 행동을 하면서 겪게 되는 모험, 체면이나 사회적인 위치를 잃어버릴 수도 있는 위험을 감수하면서 행하는 모험도 있다.

2. 모티프 발달사



모험은 고대문학에서도 가장 흔하게 발견되는 모티프들 중의 하나이다. 멀리 떨어진 미지의 지역으로의 여행에 관한 묘사와 새로운 탐험이나 뜻하지 않는 새로운 발견에 대한 보고서 등은 읽는 이의 호기심을 자극한다. 바빌론의 『길가메쉬 서사시』, 이집트에서 널리 애독되던 『시누헤 이야기』, 호메로스의 『오디세이아』 등이 모두 모험담이다. 이후에도 알렉산더 대왕이나

시저와 같은 영웅에 관한 이야기, 바이킹의 활약, 콜럼부스의 신대륙 발견 등을 묘사하는 이야기들이 모두 모험과 관계가 있다.

유럽의 모험문학의 본격적인 시작을 1695년에 발간된 네덜란드인 니콜라우스 하인저우스의 『재미있는 모험가』로 보는 것이 일반적인 것이지만, 중세부터 이미 등장하는 여러 형태의 영웅, 기사모험담들을 모험문학의 시작으로 보는 학자들도 있다. 특히 사라

진 성배를 찾아 나선 기사들의 모험담(아서왕 전설)은 대표적인 모험문학이다. 그 후 아메리카 신대륙 발견 후 그곳의 인디언과의 대결을 다룬 작품들이나 당시까지 미지의 나라였던 인도나 중국에 관한 작품들도 대표적인 모험문학의 경우라고 볼 수 있다.

모험문학이 문학사의 주요한 분야로 등장하기 시작한 것은 18세기이다. 19세기에는 대중적인 역사 모험소설이 등장하고, 오늘날에는 ‘환타지 문학’이나 SF문학이 모험의 모티프를 이어가고 있다.

성장소설에서 주인공이 겪는 여러 모험에서의 어려움은 주인공의 정신적인 성장을 유도하지만, 모험문학에서 강조되는 것은 육체적인 강건함이다. 갑자기 등장하는 장애를 극복하기 위해서 주인공은 무엇보다도 강건한 육체를 가져야만 하기 때문이다. 모험가는 호기심이 많은, 그러면서도 단순한 성격의 소유자인 경우가 대부분이다. 그래서 그는 계략에 쉽게 빠지지만, 이 어려움 속에서도 곤경에 처한 이를 도우면서 낙관적인 믿음을 통해서 위기를 극복하는 인물이다.

모험소설에서 사건은 꼬리에 꼬리를 물고 연속적으로 일어난다. 또한 각각의 사건은 반전에 반전을 거듭하기 때문에 독자는 계속해서 긴장을 늦출 수가 없다. 등장인물들은 이분법적으로 단순화되어 선한 편에 속하거나 아니면 악한 편에 속한다. 그러므로 이야기의 흐름에서 인물들이 내적인 갈등을 겪는 경우는 많지 않다. 모험소설은 대부분의 경우 주인공이 소기의 목표를 달성하는 행복한 결말을 갖는다.

일반적으로 모험소설의 독자가 바라는 것은 주인공들의 내적인 갈등이나 고뇌의 간접 체험이 아니다. 모험소설이 독자에게 주는 기쁨은 다름이 아니라 멀리 떨어진 미지의 장소, 그곳에 살고 있는 사람들, 혹은 일상생활에서 갈 수 없는 곳에 대한 호기심의 충족이다. 이런 이유 때문에 모험소설의 무대는 자신들에게 알려지지 않았거나 아니면 아주 멀리 떨어진 곳, 혹은 전설 속의 장소나 상상의 장소인 것이 보통인데, 아프리카, 인도, 중국, 혹은 남태평양 등이 바로 그러한 곳들이다. 최근에는 사이버 공간에서의 모험을 다루는 작품들도 등장하고 있다.

3. 모티프 유형

1) 모험을 떠나는 동기에 의한 분류

자발적으로 떠나는 경우와 본인은 원치 않으나 강제에 의해서 모험을 떠나는 경우, 그리고 우연히 떠나는 경우로 나누어진다. 자발적으로 떠나게 만드는 동기로는 호기심, 모험심, 학문적인 욕구, 종교적인 이유 등이 있다. 강제로 모험을 떠나게 만드는 이유로는 납치, 전쟁, 추방 등이 있다. 전혀 생각지 않다가 모험을 우연히 떠나게 만드는 이유로는 배의 난파나 비행기의 추락 등이 있다.

2) 모험을 떠나는 장소에 의한 분류

- 미지의 장소: 가장 많은 호기심을 불러일으키는 곳은 자신들에게 알려지지 않은 곳,

즉 미지의 지역이다. 이런 곳에는 주로 배의 난파나 비행기의 추락에 의해서 우연히 도달하는 것이 보통이다(『로빈슨 크루소』).

- 보물이 숨겨져 있는 곳: 우연히 발견한 한 장의 지도를 들고 찾아가는 곳이 바로 이런 곳이다. 이곳에 도달하기까지 주인공은 우여곡절을 겪지만, 결국에는 성공적으로 모험을 완수한다.

- 허구의 세계: 현실과는 다른 차원의 세계로 모험을 떠나기도 한다. 가장 흔한 예가 난쟁이나 거인들이 사는 세계로의 모험이다(『걸리버 여행기』). 사이버 세계도 현실적으로는 존재하지 않는 가상의 세계인데, 이곳은 요즈음 영화의 좋은 활동무대이다. (<매트릭스>)

- 평소에는 가기 힘든 특별한 곳: 정상적인 생활을 하면서는 가 볼 수 없는 곳으로의 모험도 즐겨 다뤄지는 모티프이다. 예를 들면 일반 소시민은 감히 접근할 수 없는 궁중이나 카지노, 혹은 성적으로 타락한 창녀촌과도 같은 장소에서의 모험('악동소설')은 독자들의 많은 궁금증을 풀어준다.

3) 시간에 의한 분류

- 과거로의 모험
- 미래로의 모험
- 현재에서의 모험

4) 모험의 목적에 의한 분류

- 성배를 찾아 나서는 모험
- 가족을 구하기 위해 나서는 모험
- 복수를 하기 위한 모험
- 보물을 찾기 위한 모험
- 성지순례 모험
- 로맨틱한 삶을 즐기기 위한 모험
- 선교를 위한 모험
- 속죄의 모험

4. 서사구조

	내용
원인	호기심, 모험심, 학문적인 욕구, 종교적인 이유

	납치, 전쟁, 인질
	배의 난파, 비행기의 추락
	성배를 찾아 나서는 여행
	가족을 찾아 나서는 여행
	전설 속의 보물을 찾아 나서는 여행
	고향으로 돌아가는 여행
	성지순례
	속죄의 여행
	선교를 위한 여행
	복수를 하기 위한 여행
과정	일의 순조로운 진행
	여행/여정/방랑
	고난과 역경
	미지의 존재와의 조우
	새로운 문화의 경험
	원수와의 만남
	신과의 만남
	사랑
결과	새로운 곳에 정착
	귀향
	귀향 후/타지에서 사망
	목적의 달성/실패
	성장
	자아의 발견

5. 유형 및 서사구조의 예: 『고등 사기꾼 펠릭스 크룰의 고백 Bekenntnis des Hochstaplers Felix Krull』*

작가	토마스 만 Thomas Mann (1875-1955)
장르	소설
생성년도	1954년
등장인물	펠릭스 크룰: 주인공. 집안의 사업이 망하면서 집을 떠나서 사기 행각을 벌이면서 많은 사람들과의 만남을 통해서 내적, 외적으

* 강두식(역): 펠릭스 크룰의 고백, 동아출판사(세계문학전집), 1967년.

	로 성장한다. 아버지 크룰: 샴페인을 만드는 앵겔베르트 크룰 회사의 대표. 나중에 파산한다. 디아네 필레르트: 부유한 중년의 부인. 소설가. 펠릭스의 모습에서 도둑들의 수호신인 헤르메스의 모습을 발견한다. 트웬티맨: 영국 버밍엄 출신의 사업가. 엘레오노르: 트웬티맨의 딸, 금발. 펠릭스에게 사랑에 빠진다. 킬마노크 경: 스코틀랜드 출신의 귀족. 펠릭스에게 자신의 고향으로 함께 가자는 제안을 한다. 페노스타 후작: 자신의 애정행각을 부모에게 숨기기 위해서 펠릭스가 자신의 역할을 하는 것을 묵인한다. 쿡 교수: 독일 출신의 철학자. 마리아 피아: 쿡 교수의 육감적인 몸매의 부인. 수잔나: 쿡 교수의 딸. 펠릭스가 호감을 갖는다.
--	---

5.1. 내용 요약



펠릭스 크룰은 라인강변의 라인가우에서 샴페인 제조공장을 운영하는 집안에서 태어났다. 그가 사는 집의 현관이 열리고 닫힐 때마다 들리는 노래 ‘삶을 즐겨라’는 이 집안의 분위기를 상징적으로 잘 나타내고 있다. 펠릭스 자신의 말을 빌리면 조금 방탕하기는 해도 그런대로 팬찮은 집안 출신이다.

어느 날 그의 아버지는 어린 그를 데리고 오페레타를 구경가는데, 이 공연의 주인공 뮐러-로체는 그의 아버지가 파리에서 사귀 친구였다. 공연이 끝난 후 아버지는 무대 뒤로 그를 만나러 가면서 펠릭스를 대동한다. 지저분한 대기실에

있는 이 배우의 모습은 무대에서의 모습과는 전혀 달랐다. 이를 통해서 그는 극장이라는 곳이 바로 ‘꾸며진 환상’을 즐기는 장소라는 것을 알게 된다. 이처럼 실제로는 초라한 현실이 환상적인 것으로 보이도록 꾸며질 수 있다는 사실을 알게 된 이 체험은 미래의 사기꾼 펠릭스에게는 결정적인 것이었다.

펠릭스에게 학교생활은 지겨움 그 자체였다. 그는 자신에게 “적대적인 이 기관”으로부터 탈출하기 위해서 아픈 척 하는데, 그를 진단한 의사까지도 속일 수가 있었다.

어린 시절에 이미 그는 도둑질을 경험한다. 우연히 학교 길에 있는 고급과자점에 사람이 없는 것을 발견한다. 그래서 그는 가게 안으로 들어가서 과자를 한 움큼 훔쳐 나온

다. 어린이의 행동이기는 하지만 이러한 것도 결국은 도둑질이 아니냐는 말에 그는 그러한 단어는 천박한 말이라고 하면서, 자신의 행동은 어중이떠중이 누구나 하는 것이 아니라 운명적으로 행복한 사람이 행한 일회적인 행동이라고 꾀변을 늘어놓기도 한다. 저질 샴페인을 생산하던 아버지는 사업이 망하자 권총으로 자살을 한다. 하지만 펠릭스는 자신의 회고록에서 아버지 자살의 책임은 유대인 은행가에게 있다고 주장한다. 어머니는 생계를 꾸리기 위해서 프랑크푸르트에 하숙집을 열고, 펠릭스는 잠시 동안 홍등가에서 포주로 일을 한다. 이때 알게 된 창녀 로자로부터 그는 세련된 사랑의 기술을 전수받는다.

병역의무를 수행하는 동안 그는 다시 한 번 자신의 특기를 발휘한다. 그는 주도면밀하게 사전 작업을 한 후에 자신이 간질병을 앓는 것으로 연기를 한다. 이 연기를 성공적이었고 그래서 그는 조기 전역을 한다.

그는 대부의 추천으로 파리에 있는 고급호텔에 취직을 해서 고향을 떠난다. 국경 세관에서 그는 부유해 보이는 부인과 함께 짐 검사를 받게 된다. 그는 자신의 짐을 그녀 짐가까이 놓았다가 몰래 그녀의 보석함을 훔친다.

호텔에서 그가 처음 맡은 일은 엘리베이터의 벨보이였다. 어느 날 그는 세관에서 자신과 함께 짐 검사를 받은 부인을 엘리베이터에서 만난다. 다행스럽게도 그녀는 깔끔하게 변한 그를 알아보지 못한다. 그는 그녀를 유혹해서 하룻밤을 같이 지내게 된다. 그녀는 작가였다. 그녀는 디아네 필베르트라는 가명으로 소설을 발표하고 있었으며, 그녀의 남편은 변기를 생산하는 공장을 소유하고 있었다. 그는 자신이 그녀의 보석함을 훔친 사실을 고백한다. 그녀는 그에게서 스스로 도둑이었다가 나중에는 도둑들의 수호신이 된 헤르메스의 형상을 발견하고 둘은 애인 사이로 발전한다.

펠릭스는 벨보이에서 승진을 하면서 엘리베이터를 벗어나 홀에서 서빙을 하게 된다. 도둑질을 한 돈으로 근무가 없는 날 그는 신사행세도 할 수 있을 정도가 된다. 그는 호텔에서 계속 일을 하다가 젊고 부유한 후작 페노스타를 알게 되면서 일을 그만둔다.

어느 날 서커스를 보던 그는 자신이 공중곡예를 하는 곡예사들과 마찬가지로 예술가라는 생각을 하게 된다. 그는 자신이 단순한 “관객”이 아니고 예술가고 생각한다. 그는 곡예사들이 감수하는 위험까지도 받아들이려고 마음을 먹는다.

펠릭스가 호텔에서의 일을 그만 둘 기회가 이미 두 번 있었다. 한번은 영국 버밍햄 출신의 신흥부자 트웬티맨이 부인과 딸을 대동하고 호텔에 머물 때였다. 그의 딸 금발의 엘레아노르가 그를 사랑하게 되었을 때였다. 또 다른 기회는 역시 스코틀랜드 출신의 킬머노크 경이 그와 함께 그의 고향으로 가자고 제안을 했을 때였다. 이 두 번의 기회를 그는 좋은 말로 상대방들을 설득하면서 거절할 수 있었다.

펠릭스는 페노스타 후작의 엄격한 부모를 속이기 위해서 페노스타 후작의 역할을 하게 된다. 후작이 파리에서 애인과 애정행각을 벌이는 동안에 그는 후작의 이름을 빌려서 세계 일주를 하게 된다. 첫 목적지는 리스본. 리스본으로 향하는 기차 안에서 그는 독일계의 쿡쿡 교수를 알게 되고, 리스본에 도착해서 그의 가족과 교류를 하게 된다. 그는 아름다운 교수의 딸 수잔네의 환심을 사기 위해 노력한다. 어느 날 투우를 구경 한

후 드디어 그녀와 단둘이 있게 된다. 하지만 곧 그녀의 어머니 마리아 피아가 등장한다. 마리아 피아는 그를 밀실로 이끈다. 처음에는 꾸중을 하다가 곧 그를 좋은 말로 위로하기 시작하면서 이 둘의 몸은 점점 더 가까워진다.

5.2. 모티프 유형 및 서사구조

- **유형**: 도덕적으로 타락한 곳으로의 여행. 모험 속에서의 에로틱한 경험.
- **서사구조**: 한 젊은이가 집의 몰락과 더불어 집을 떠나서 도덕적으로 자유분방한 장소에 도달해서 다양한 사람들과의 만남을 즐긴다.

원인	집안의 몰락 호기심
과정	가출, 여행 사기 행각 새로운 경험
결과	새로운 세계의 발견 자아의 성장 새로운 자아의 발견

6. 작품 목록

세르반테스 Miguel de Servantes: 『돈키호테 Don Quijote』 (1605)

그림멜스하우젠 Grimmelshausen: 『심플리치스무스 Simplicissimus』 (1668)

디포 Daniel Defoe: 『로빈슨 크루소 Robinson Crusoe』 (1719)

괴테 Johann Wolfgang von Goethe: 『빌헬름 마이스터의 수업시대 Wilhelm Meisters Lehrjahre』 (1795)

마더 Friedrich Wilhelm Mader: 『난쟁이의 나라 Im Lande der Zwerge』 (1911)

아이헨도르프 Joseph Freiherr von Eichendorf: 『어느 건달의 삶 Aus dem Leben eines Taugenichts』 (1826)

헤세 Hermann Hesse: 『싯타르타 Siddhartha』 (1922)

토마스 만 Thomas Mann: 『고등 사기꾼 펠릭스 크룰의 고백 Bekenntnis des Hochstaplers Felix Krull』 (1954)

카우프만 Herbert Kaufmann: 『잃어버린 캐러번 행렬 Der verlorenen Karawanenzug』
(1955)

7. 연계모티프

전쟁, 성배, 십자군, 난파, 바다, 팜프파탈, 에로스

※ <모티프 연계를 통한 스토리 생성의 예>

모티프 연계	모험 + 사랑/유혹 + 팜프 파탈 + 죽음(자살)
스토리	한 청년이 모험길에서 한 여인을 알게된다. 여인의 유혹을 거부하지 못한 청년은 사랑에 빠지지만, 여인은 청년을 농락하고 버린다. 청년은 자살한다