

## 영화 〈신과 함께〉의 저승 이미지 연구

조혜정\*

- 
1. 시작하며
  2. 영화 〈신과 함께〉의 저승 이미지 원형
  3. 영화 〈신과 함께〉에 구현된 저승 이미지
  4. 마치며
- 

### 1. 시작하며

영화 〈신과 함께〉 시리즈(감독 김용화)는 이른바 ‘쌍천만 관객’을 동원한 메가 히트작이다. 2017년 12월에 개봉한 〈신과 함께-죄와 벌〉이 1442만 명, 2018년 8월에 개봉한 〈신과 함께-인과 연〉이 1228만 명의 누적관객수를 기록하였다. 이미 주호민 작가의 웹툰 〈신과 함께〉가 2010년 1월 8일부터 2012년 8월 29일까지 네이버만화에서 인기리에 연재되었고, 이후 총 8권의 단행본 만화로 출간되면서 누적 판매부수 90만 부를 넘겨<sup>1)</sup> 충분히 대중적 인기를 검증 받은 상황이기는 하나, 그럼에도 영화 시리즈 모두 천만 이상을 기록하기란 쉽지 않은 일이다. ‘마블’ 시리즈와 같은

---

\* 중앙대 예술대학원 부교수

1) 이하영, 〈‘쌍천만’ 영화 만든 주호민 ‘신과 함께’ 원작 만화 누적 판매 90만 부 돌파〉, 《인사이트》, 2018.9.4.

외국 블록버스터들의 경우에도 <어벤져스 에이지 오브 울트론>(2015)과 <어벤져스 인피니티 워>(2018), <어벤져스 : 엔드게임>(2019) 세 작품만이 한국에서 천만 이상의 관객<sup>2)</sup>이 든 것을 고려하면 <신과 함께> 시리즈의 흥행성공은 대단하다 하겠다. 특히 <신과 함께>는 ‘한국 프랜차이즈 영화’의 가능성을 엿볼 수 있게 했다는 점에서 영화산업적으로도 의미를 찾을 수 있다고 본다.

<신과 함께>에 대한 대중적 관심과 성공은 연구자들에게도 큰 자극이 되었다. 특히 웹툰과 영화는 물론 연극, 뮤지컬까지 다양하게 OSMU(one source multi use) 되면서 문화콘텐츠나 만화, 문학(신화) 등의 영역에서 <신과 함께>에 대한 여러 연구물들이 축적되고 있다. 그러나 그간의 선행 연구<sup>3)</sup>는 대부분 웹툰(만화) <신과 함께>를 중심으로 이루어졌고, 영화 <신과 함께>에 대한 연구는 그리 많지 않다. 이향애·김신정(2018)의 「영화 《신과 함께-죄와 벌》 속 공간의 구현양상과 그 의미」, 황예진·조용상(2019)의 「전통 서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구-웹툰·영화 <신과 함께>를 중심으로」, 주민재(2019)의 「매체 전환과 스토리텔링의 관계 고찰-웹툰 「신과 함께」와 영화 <신과 함께>의 비교 분석을 중심으로」, 이태훈(2018)의 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술통계 분석연구(영화 “신과 함께(2017)”를 중심으로)」 정도가 있으며, 김

2) 영화진흥위원회 통합전산망에 의거, 세 작품의 관객수는 <어벤져스 : 에이지 오브 울트론>이 1050만 명, <어벤져스 : 인피니티 워>가 1122만 명, <어벤져스 : 엔드게임>이 1393만 명이다.

3) 양진호(2015), 「시각 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구」, 『문화콘텐츠연구』(6), 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 155-197쪽; 이명현(2015), 「《신과 함께》 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『구비문화연구』제40집, 한국구비문화학회, 167-192쪽; 장은진(2016), 「한국 대중문화 속에 나타난 사후세계의 환상성-웹툰 <신과 함께-저승편>을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』11, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 255-273쪽; 최수웅(2017), 「주호민의 <신과 함께>에 나타난 한민족 신화 활용 스토리텔링 연구」, 『동아인문학』41, 동아인문학회, 71-99쪽.

다솔(2019)의 「웹툰 내러티브와 영화 내러티브 비교 연구 : 〈신과 함께〉를 중심으로」, 이옥재(2019)의 「웹툰 〈신과 함께〉의 영화로의 매체전환에 따른 각색 연구」 등의 석사학위논문이 있을 뿐이다.

이들 연구는 주로 매체전환이나 스토리텔링을 중심으로 접근하거나 웹툰과 영화라는 매체의 비교에 천착하고 있어 실제로 영화 〈신과 함께〉에 비중을 두는 연구는 드물다할 것이다. 웹툰(만화)에 대한 여러 연구들이 영화 〈신과 함께〉를 이해하고 분석하는 데 있어서 연구의 스펙트럼을 다양하게 형성하는 측면은 분명히 있지만, 영화적 표현방식이나 스타일, 미학, 영화의 세계관 등 영화콘텐츠 자체에 대한 연구가 추가된다면 〈신과 함께〉라는 작품에 대한 연구의 지평은 더욱 확장될 수 있을 것이다.

그런 맥락에서 본 연구는 영화 〈신과 함께〉를 중점 연구대상으로 하여 영화를 지탱하는 주제와 저승관 그리고 영화의 상상력에 대해 살펴보고자 한다. 특히 영화 〈신과 함께〉의 저승 이미지는 한국적 판타지를 구현하는 데 있어 가장 효과적으로 기능한 요소로서 영화 〈신과 함께〉 시리즈가 ‘쌍천만 영화’라는 흥행기록을 쓸 수 있었던 측면에 기여했다고 생각된다. 따라서 본 연구에서는 저승 이미지의 토대가 된 원작 웹툰과 원작이 기대고 있던 한국 신화와 시왕신앙 등 우리 문화원형 자료를 검토하고 이것이 영화적으로 변용됨으로써 어떤 효과와 의미를 만들어 내었는지 살펴보고자 한다.

## 2. 영화 〈신과 함께〉의 저승 이미지 원형

### 2.1. 원작 웹툰 〈신과 함께〉

주호민 작가의 웹툰 〈신과 함께〉는 영화 〈신과 함께-죄와 벌〉(이하 죄와 벌)과 〈신과 함께-인과 연〉(이하 인과 연)의 원작이다. 웹툰은 〈신

과 함께-저승편>(이하 저승편), <신과 함께-이승편>(이하 이승편), <신과 함께-신화편>(이하 신화편)으로 구성되어 있는데 영화는 <저승편>과 <이승편>, 그리고 <신화편> ‘차사전’을 각색함으로써 영화의 스토리와 주요 인물, 배경 등을 웹툰에서 차용하였다.<sup>4)</sup>

그러나 영화는 웹툰과 다른 매체성을 가진다. 웹툰과 영화 모두 시각이 미지가 중심 표현수단이자 대상이지만, 웹툰에 비해 영화는 좀 더 팝진성을 요구하는 경향이 있다. 판타지 장르조차 현실감과 개연성을 기반으로 상상력을 결합할 때 관객의 몰입감이 더 상승하기 때문이다. 그러므로 영화에서의 저승 이미지는 웹툰의 스틸 이미지에 비해 움직임이 부여된 동적 이미지로 형성되어 있고, 훨씬 더 다양한 색상과 색감을 보유하며, 감각을 자극하는 시청각 효과를 제공함으로써 저승/지옥 이미지에 대한 몰입감을 강화하고 판타지 효과를 극대화한다.

웹툰에서 다루어지는 저승 이미지는 지옥(부속공간 포함), 저승시왕<sup>5)</sup>과 저승차사<sup>6)</sup>, 망자, 죄와 심판(형벌)으로 구축된다. 저승차사들이 망자

4) 영화가 웹툰 <신과 함께>를 원작으로 하고 있으나 영화 매체의 특성상 변형된 부분도 적지 않다. 특히 시간적 제약으로 인해 웹툰의 분량과 내용을 모두 반영할 수 없으므로 인물이나 스토리 설정에 있어 축소, 수정되었다. 인물에 있어서 가장 큰 변형은 웹툰의 주요 인물인 진기한 변호사의 존재이다. 영화에 진기한 변호사는 등장하지 않고 그의 기능은 영화에서 강림을 비롯한 삼차사에게 부여되었다. 원귀 유성연 병장이 영화에서는 김자홍의 동생 김수홍으로 설정되어 있으며, 김자홍의 직업, 사망원인, 가정사 등에서 웹툰과는 달리 설정되어 있다. 시왕에 대한 부분도 변형된 설정이 많으나, 이는 본장에서 서술할 것이다.

5) 시왕을 표기하는 한자는 十王과 尸王(屍王)의 두 가지로 쓰이고 있다. 十王은 불교에서 10개의 지옥을 다스리는 진광, 초광, 송계, 오관, 염라, 변성, 태산, 평등, 도시, 오도전 룬대왕을 가리키는 명칭이며, 尸王은 무속에서 주검을 받는 신으로서 역시 10개의 지옥을 관장한다. 尸王은 불교의 十王에서 마지막 흑암지옥을 관장하는 오도전룬대왕을 십전대왕으로 달리 부르며, 여기에 지장대왕, 생불대왕, 죄도대왕, 우도대왕, 동자관관이 더 들어가 15명의 시왕이 있으므로 불교에서처럼 열 명의 왕을 의미하는 十王이 아니라 尸王으로 표기한다. 이수자(2009), 『죽음이란 무엇인가』, 창, 59쪽; 이소운(2019), 「한국 무속신화의 현재적 변용을 위한 스토리텔링 연구-웹툰 『신과 함께』의 「저승편」을 중심으로」, 중앙대 예술대학원 석사학위논문, 38-41쪽

를 바리데기호라는 열차에 태워 저승의 입구인 초군문으로 데려가면 변호사들이 기다린다. 망자들은 이승에서의 삶에 대해 심판받아야 하므로 자신을 변호해줄 존재가 필요하기 때문이다. <신과 함께>의 주요 인물 김자홍은 진기한 변호사와 함께 7개의 지옥에서 재판을 받는다. 진광대왕의 도산지옥, 초강대왕의 화탕지옥, 송제대왕의 한빙지옥, 오관대왕의 검수지옥, 염라대왕의 발설지옥, 변성대왕의 독사지옥, 태산대왕의 거해지옥까지 7개의 재판을 사후 7일째 시작하여 49일까지 받게 되는 것이다.

웹툰은 7개의 지옥을 시왕신앙과 시왕도를 바탕으로 이미지화한다. 특히 각 지옥에서 받는 형벌의 형상은 지옥의 존재 이유와 그를 통하여 산 자들로 하여금 죄지음을 경계하도록 하는 교훈적 효과도 거두도록 하였다. 도산지옥은 피비우스의 피와 같은 칼선다리를 등장시켜 죄지는 망자들이 칼에 베이는 고통을 영원히 받는 것으로 묘사한다. 화탕지옥은 죄질에 따라 끓는 용암, 염산, 똥물에 튀기는 형벌을 받으며, 한빙지옥은 얼음감옥으로서 죄인들을 얼음협곡에 묻어버린다. 검수지옥은 죄의 무게를 재는 업칭을 사용하여 죄지는 자는 영원히 검수림(나뭇가지가 칼로 이루어진 숲)에서 온 몸이 칼에 베이는 고통을 받게 하며, 발설지옥에서는 혀를 뽑은 뒤 두들겨서 넓게 편 후 그 위로 소가 밟을 가는 형벌을 내린다. 독사지옥은 독사가 죄인들을 휘감아 고통을 주지만 기실 독사지옥의 진짜 고통은 죄인들끼리 영원히 싸워야 한다는 것이며, 거해지옥은 전기톱에 의해 몸이 잘리는 것으로 형상화 되어 있다.

이와 같이 지옥의 이미지는 죄와 벌의 인과를 정확하고 엄격하게 따져 벌을 받도록 하고 있는데, 그 벌로 인한 고통은 끔찍할 뿐만 아니라 영원히 벗어날 수 없다는 사고를 갖게 한다. 또한 이는 이승에서의 삶이

---

6) 저승차사는 보통 저승사자라고 불리는 존재로서, 수명이 다한 망자를 저승으로 데려가는 역할이다. 여기에 일직차사나 월직차사의 경우 각 대왕들의 곁에서 보좌하는 역할을 한다고 보는 강미선(2011)의 견해도 있다.

죽는다고 끝나는 게 아니라 생전의 업보와 죄과는 반드시 사후 저승에 가서 심판 받는다는 것을 교훈으로 삼도록 하고 있는 것이다.

웹툰의 저승 이미지를 떠받치는 것은 7개의 지옥과 저승시왕, 저승차사 외에도 저승 중심부를 관통하는 삼도천, 팔다리가 잘리는 업관과 서천꽃밭<sup>7)</sup>, 강철공이 굴러다니는 철환소 등의 부속공간이 존재한다. 이러한 공간에 대한 묘사는 한국 신화와 사찰 명부전의 시왕도 등에서 비롯된 것이므로 이하에서 웹툰에 저승의 원형적 이미지를 제공한 한국 신화와 시왕신앙을 살펴보도록 하겠다.

## 2.2. 한국 신화의 저승관

영화 <신과 함께>의 상상력은 일차적으로 원작 웹툰에서 비롯되지만 원작은 한국 신화에 그 뿌리를 두고 있다. 한국인의 사생관(死生觀)을 함축하고 있는 한국 신화는 <신과 함께>의 원형서사로서 웹툰의 경우 <저승편>, <이승편>에 그 흔적을 남기고 있으며 특히 <신화편>에서는 직접적으로 신화의 내용을 다루고 있다. 영화에서는 저승차사 강림과 성주신 등 가택신의 존재 그리고 이승에서의 죄를 심판하는 저승이라는 공간을 통하여 직접적으로 신화를 형상화하지만, 원작의 신화적 인물이나 사건이 그대로 반영되는 것은 아니다. 오히려 해원맥이나 이덕춘 같은 저승차사의 스토리는 작가의 상상력으로 창조되면서 신화와는 무관하게 형성되어 있다. 그럼에도 영화에는 이승과 저승의 관계, 생사일여(生死一如), 본향으로서의 사후세계 등을 통하여 공명정대함과 사필귀정의 원칙을 굳건히 함으로써 한국 신화의 세계관을 투영한다.

7) 제주도 무가에서 서역 어딘가에 있다고 믿는 꽃밭. 이곳에는 죽은 사람을 살리는 살살이꽃, 빼살이꽃, 피살이꽃, 숨살이꽃 등 신비한 생명의 꽃이 피어난다고 한다. 할락궁이가 서천꽃밭을 관리한다. 신동훈(2014), 『살아있는 한국신화』, 한겨레출판, 183-206쪽.

또한 한국인의 저승관을 구현하는 존재로서 염라대왕을 비롯한 저승 시왕(十王)의 존재와 역할은 <신과 함께>의 신화적 상상력의 원천으로 작용한다. 망자의 이승에서의 삶을 돌아보고 심판하는 시왕은 무속과 불교가 습합되면서 시왕사상 혹은 시왕신앙으로 자리 잡게 된다.

한국 신화의 세계관을 구축하는 원칙이자 덕목은 ‘공명정대’와 ‘사필귀정’이라 할 수 있다. 두 덕목은 사실 인과(因果)를 이룬다. 바르고 공정한 세상에 대한 희구는 ‘공명정대’를 대원칙으로 삼지만 세상이 늘 공명정대한 것이 아니어서, 외려 불공정하고 불합리하며 정의롭지 못한 일들이 일어나고 불의한 세력이 득세하고 지배하게 됨으로써 절망하고 원(怨)을 쌓는 이들이 넘쳐난다. 이렇게 절망과 원한으로 업이 쌓일 때 이를 풀어줄 수 있는 덕목이 바로 사필귀정이다. 모든 사물이나 상황이 필히 제 자리, 바른 자리를 찾아가는 것. 사필귀정은 세상 사람들에게 지금의 억울함과 불의함이 언젠가는 본디의 바른 상태로 돌아가 해소될 수 있으리라는 희망을 주는 덕목이며, 한국 신화의 기본적인 세계관을 구축하는 원리로 작용하여 왔다. 창세(創世)에 관한 한국 신화 <천지왕본풀이><sup>8)</sup>는 이를 잘 보여준다.

<천지왕본풀이>에 나오는 ‘대별왕 소별왕의 꽃피우기 시합’에 관한 이야기는 위계와 편법으로 이승을 차지하는 소별왕과 이를 알고도 저승을 맡으면서 저승 법은 “맑고 청량한 법이 될 것”<sup>9)</sup>이라고 한 대별왕의 존재를 통해서 이승에서의 억울함과 부정과 불의함은 저승에서의 ‘맑고

8) 제주도의 무당굿에서 구연되는 서사무가. 모든 굿의 맨 처음에 시행하는 초감제 때 배포도업치는 대목에서 불린다. ‘배포도업침’이란 굿하는 장소를 설명하기 위하여 천지혼합 때로 거슬러 올라가 천지개벽, 일월성신의 발생 등 자연현상의 형성과 국토, 국가의 형성 등 인문현상의 형성을 노래하여 내려오는 것을 말한다. 한국학중앙연구원, 한국민족문화대백과사전 <http://encykorea.aks.ac.kr>

<천지왕본풀이>에는 천지왕의 자식들인 대별왕 소별왕의 인세(人世) 차지 경쟁에 관한 이야기가 들어있다.

9) 신동훈(2014), 앞의 책, 41쪽.

청량한 법'에 의하여 심판 받을 것이라는 믿음을 견지한다. 이는 사필귀정, 모든 일은 결국 바른 도리로 돌아간다는 믿음<sup>10)</sup>으로서, 이승과 저승을 분리 혹은 단절로서 받아들이지 않았던 한국 신화의 세계관과 저승관을 나타내는 것이다.

### 2.3. 시왕신앙과 시왕도

김태훈(2009)에 의하면 시왕은 고대 인도의 야마(Yamaraja)<sup>11)</sup>의 개념이 중국 도교의 태산부군신앙과 결합한 후 불교의 지옥사상의 발달과 함께 열 명의 왕으로 확대된 것<sup>12)</sup>이라 한다. 시왕신앙은 사후 지옥에 떨어진 죄인들을 심판하는 심판관을 배정하고 이를 10단계로 나누어 설명하는데, 이는 불교의 지옥사상과 도교의 명부(冥府)관념이 결합된 것이며 심판과 처벌, 정화의 기능을 담당한다.

이 시왕신앙을 그림으로 표현한 것이 시왕도(十王圖)이다. 지옥에 떨어진 죄인들을 심판하는 10명의 왕을 그린 그림으로서, 이들 10명의 왕은 진광대왕, 초강대왕, 송제대왕, 오관대왕, 염라대왕, 변성대왕, 태산대왕, 평등대왕, 도시대왕, 오도전륜대왕이다. 이들 시왕은 각자 주재하는 지옥이 있다(〈표 1〉).

10) 최수용(2017), 앞의 글, 85-86쪽.

11) 고대 인도에서 죽은 사람들을 주재하는 존재.

12) 김태훈(2009), 「죽음관을 통해 본 시왕신앙: 불교와 도교를 중심으로」, 『한국종교』 33집, 원광대학교 종교문제연구소, 116-117쪽.



〈표 1〉 시왕이 주재하는 지옥과 형벌<sup>13)</sup>

순서	시왕명	주재 지옥	다스리는 죄	형벌
초7일	진광대왕	도산(刀山) 지옥	무속 : 월척공덕, 급식공덕하지 않은 죄	칼선 다리 타기
			불교 : 살생	문의 양쪽 기둥이 맞물려 들어갈 살결이 터지고 살이 베어지며 뼈가 부러지고 골수가 흘러내림
2·7일	초강대왕	화탕(火湯) 지옥 <sup>14)</sup>	무속 : 급수공덕, 착복공덕하지 않은 죄	끓는 물에 담그기
			불교 : 도적질, 모질고 의리 없음	도적질 한 사람의 두 손가락을 부러뜨리고, 죽은 이의 머리와 발을 눌러 하나로 만들
3·7일	송제대왕	한빙(寒氷) 지옥	무속 : 불효, 일가친족 화목하지 않은 죄, 동네 존장 공경하지 않은 죄	얼음 속에 묻기
			불교 : 사소한 죄	죽은 이의 몸을 푹푹 묶음
4·7일	오관대왕	검수(劍樹) 지옥	무속 : 함정에 빠진 사람 구하지 않은 죄	칼로 베기
			불교 : 몸으로 지은 세 가지 업과 입으로 지은 네 가지 업, 거짓말하지 말라는 계를 범한 죄	저울에 죄를 달아 경중에 따라 두 개의 팔옥에 들어가거나 아귀 또는 축생이 되게 함
5·7일	염라대왕	발설(拔舌) 지옥	무속 : 어른에게 불손하게 대꾸한 죄	집계로 혀 빼기
			불교 : 쌍둥신이 선한 일과 악한 일 모두 염라대왕에게 보고	현생과 전생에 지은 모든 업 드러냄

13) 〈표 1〉에 나타난 시왕의 주재 지옥은 시왕도의 지옥도상과는 차이가 있다. 또한 시왕도 간에도 사찰별로 약간씩 다르게 표현하고 있다. 〈표 1〉과 가장 유사한 것은 해인사 계열의 시왕도이다. 여기에서는 진광대왕(도산지옥), 초강대왕(화탕지옥), 송제대왕(한빙지옥), 오관대왕(검수지옥), 염라대왕(발설지옥), 변성대왕(독사지옥), 오도전륜대왕(흑암지옥)까지는 같지만, 태산대왕(대애/협산지옥), 평등대왕(거해지옥), 도시대왕(협산/철정지옥)의 경우 주재 지옥이나 형벌이 다르게 나타난다. 황소영(2016), 「조선후기 시왕도의 지옥도상 연구」, 원광대학교 대학원 석사학위논문, 170쪽.

6·7일	변성대왕	독사(毒蛇) 지옥	무속: 역적도모, 살인, 강도, 도적질한 죄	독사로 몸 감기
			불교: 드러난 죄에 따라 판결 을 내림	죄지은 자는 악으로 핍박, 복 을 닦은 자는 선으로 권장함
7·7일	태산대왕	거해(鋸骸) 지옥	무속: 비싼 돈 받고 나쁜 음 식 준 죄, 남의 눈을 속인 죄	톱으로 열두 뼈 쪼기
			불교: 이간질하는 말	선한 인연과 악한 인연으로 다 음 세상에 태어날 인연을 구함
8·7일	평등대왕	철상(鐵床) 지옥	무속: 남의 남편이나 부인 우 러러 본 죄	쇠판 위에 올려놓고 풀무질 하기
			불교: 유족의 자손이 노력하 여 공덕을 쌓으면 천당에 태 어나게도 함	형틀에 매어 채찍질
9·7일	도시대왕	풍도(風塗) 지옥	무속: 인간 도리 못하고 혼인 하지 못한 죄	바람길에 앉혀두기
			불교: 유족이 불도를 닦는 것 에 따라 유족에게 영향을 미침	육도의 윤회가 아직 정해지 지 않음
10·7일	오도전륜 대왕	흑암(黑闇) 지옥	무속: 남녀구별 못하고 자식 못 낳은 죄	암흑 속에 앉혀두기
			불교: 샅된 소견으로 망일하 며 지낸 허물, 어리석고 지 혜 없어 지은 죄	건널 나무가 열려 복업의 인 연에 따라 좋고 나쁜 것이 정 해짐. 윤회하게 됨

주: 양진호(2015); 김정옥(2015)의 연구를 바탕으로 연구자 재구성

그런데 시왕이 다스리는 죄와 형벌은 불교와 무속에서 규정하는 것이 다르다. 이는 불교가 인간으로서 마땅히 지켜야 할 도덕규범과 불완전한 존재로서의 인간의 본성에 대한 경계를 종교적 관점에서 접근하고 있다면, 무속은 사회공동체의 질서와 안녕을 유지하고자 하는 실용적 목적에서 현세 중심의 관습과 행위규범을 강조하기 때문이다.<sup>15)</sup> 즉 불교가 시왕

14) 문헌에 따라 가마술을 의미하는 화(鑊)을 써서 화탕(鑊湯)지옥이라 표기하기도 한다.

15) 이소윤(2019), 앞의 글, 41쪽.

의 심판과 처벌을 통해 불교 교리에 맞는 삶과 보편적 도덕규범을 실천하도록 신자들을 계도하고자 했다면, 무속은 사람들에게 공동체 구성원으로서 마땅히 지켜야 할 덕목을 일깨움으로써 공동체적 질서와 안녕을 도모하고자 했던 것이다.<sup>16)</sup> 양진호(2015)는 이를 불교와 무속에서의 시왕 지옥의 존재목적이 다르기 때문이라고 지적한다. 불교의 시왕 지옥은 죄를 벌하는 곳으로서 처벌이라고 하는 역동적 이미지가 우세한 데 반해 무속의 시왕 지옥은 죄를 씻는 정화 이미지에 집중한다<sup>17)</sup>는 것이다.

이와 같이 심판과 처벌 그리고 정화는 바로 시왕신앙의 기본 골격이다. 시왕신앙은 시왕과 그가 주재하는 지옥에 대한 이미지화를 통해 사후세계를 인식하고, 내세를 현세의 연장선으로 보는 관점에 입각하여 현세에서의 삶을 교화하고 경계하였다. 특히 이승에서의 행적이 업이 되어 저승에서 낱낱이 심판 받는다는 믿음은 이승과 저승이 분리되어 있지 않다는 사고와 명징하게 사필귀정의 원칙이 적용되리라는 희망을 함축하고 있는 것이다.

### 3. 영화 <신과 함께>에 구현된 저승 이미지

영화 <신과 함께>의 상상력의 원천은 2장에서 살펴본 바와 같이 한국 신화의 세계관(저승관)과 시왕신앙의 저승/지옥 이미지 그리고 이를 반영한 원작 웹툰 <신과 함께>이다. 영화에서 상상력을 구현하는 가장 중심 요소는 저승/지옥 이미지이다. 지옥은 시왕과 죄인의 존재가 필수적인데, 영화에서는 김자홍이 귀인임을 부각시키기 위한 재판이 중심이기 때문에 죄인의 형상을 강조하기 보다는 지옥을 주재하는 시왕과 지옥의 분

16) 이소윤(2019), 앞의 글, 42쪽.

17) 양진호(2015), 앞의 글, 164-176쪽.

위기 및 여정을 묘사하는 데 주력한다. 이는 김용화 감독이 〈신과 함께〉를 가족영화로 자리매김했고 그래서 ‘지옥의 끔찍한 풍경’이나 ‘재판의 패턴화’가 아니라 은유로서도 얼마든지 지옥에 대한 의미나 교훈을 전달할 수 있다고 생각했기 때문이다. 이처럼 지옥 이미지의 형상화에서 영화는 원전(작)과는 다른 상상력을 보여줌으로써 스스로를 차별화 시킨다.

### 3.1. 저승/지옥의 형상화

영화의 중심 공간은 저승이다. 저승은 현세인 이승의 대척점에 위치한 사후세계 공간으로서 극락(혹은 천당)과 지옥을 포함하고 있다. 한국인에게 죽음은 ‘돌아간다’라는 말로 표현되는데 이로써 저승을 분향 혹은 원향으로 인식하고 있음을 엿볼 수 있다. 한국인은 사후세계를 ‘인간의 분향’과 같은 초자연적 이미지로 만들어내고 그곳으로 옮겨감으로써 죽음을 극복하게 되는 이미지 시스템을 구축<sup>18)</sup>한 것이다. 저승은 바로 이러한 이미지 시스템이 작동하는 공간이고, 그 가운데 지옥은 현세의 삶에 대한 심판과 처벌이 가장 직접적이고 구체적으로 수행되는 공간이라 하겠다.

영화는 타이틀 백(title back)에 다음과 같은 자막이 나타나며 시작된다.

“사람이 죽어 망자(亡者)가 되면 저승에서 사십구 일에 걸쳐 일곱 번의 재판을 받게 된다. 저승의 일곱 시왕은 거짓, 나태, 불의, 배신, 폭력, 살인, 천륜을 심판하며, 모든 재판을 통과한 망자만이 다음 생으로 환생한다.”

— 불설수생경(佛說壽生經)

사후 7일마다 한 번씩 7번의 재판을 거친다는 것은 불교의 지옥관과 49재 천도의식이 반영된 것이다. 7번의 재판을 통해 주인공 망자 김자홍

18) 양진호(2015), 앞의 글, 162쪽.

이 환생할 수 있는 귀인인지를 판별 받고자 하는 것이 영화의 기본 방향이며 이에 따라 김자홍과 그를 변호하는 저승삼차사들의 활약이 예고되는 것이다. 따라서 재판이 벌어지는 저승 공간, 그 중에서도 7개의 지옥이 영화 <신과 함께>의 메인 요소이자 볼거리이며, 이는 CG와 VFX(Visual Effects) 등 영화의 뛰어난 시각효과기술에 힘입어 환상성과 몰입감을 강화하고 있다.

김자홍과 삼차사가 거쳐 가는 7개의 지옥<sup>19)</sup>은 살인지옥, 나태지옥, 거짓지옥, 불의지옥, 배신지옥, 폭력지옥, 천륜지옥으로서 순차적으로 재판을 받게 되어 있다. 영화가 웹툰과 시왕신앙을 상상력의 원천으로 삼고 있음에도 지옥의 명칭, 다스리는 죄목과 형벌, 거쳐 가는 지옥의 순서 등에서 달리 나타난다. 살인지옥의 주재 시왕은 변성대왕이지만 시왕신앙에서 변성대왕은 독사를 이용하여 형벌을 가하기 때문에 주재 지옥이 독사지옥으로 명명된다. 나태지옥 시왕은 초강대왕으로 설정되어 있으나, 시왕신앙에서 초강대왕은 급수공덕이나 착복공덕을 하지 않은 사람들을 끓는 물에 담그는 화탕형으로 처벌하기 때문에 화탕지옥의 주재 시왕이다. 이처럼 영화는 시왕신앙이나 원작 웹툰과는 다른 설정을 하고 있는데, 이는 세 가지 측면으로 유추해볼 수 있다.

첫째, 옛 문헌이나 과거의 사고체계가 현대 관객들에게 수용되기 어려운 점을 감안한 것으로 보인다. 먼저 명칭 자체가 한자로 되어 있어 그 의미가 쉽게 전달되지 않는다. 화탕지옥이나 거해지옥이라는 명칭보다는 나태지옥이나 거짓지옥이 훨씬 이해하기 쉽다. 또한 영화는 지옥의 명칭을 붙이는 데 있어서 ‘죄’의 유형을 중심으로 나타내고 있고, 웹툰이

19) 영화에서 7개 지옥은 웹툰이나 시왕신앙에서와 달리 명명되어 있다. 따라서 원전(작)과의 관계를 살펴보면 시왕 이름과의 일치를 고려해야 한다. 예를 들어 변성대왕이 영화에서는 살인지옥을 주재하지만, 원전(작)에서는 독사지옥이며, 송제대왕은 영화에서 배신지옥을 관장하지만 원전(작)에서는 한빙지옥을 주재한다. 이에 대해서는 다음 <표 2> 참조.

나 시왕신앙에서는 ‘벌’의 형태를 중심으로 작명되었음을 알 수 있다.

둘째, 영화에서 공간 이동의 순서는 웹툰이나 시왕신앙에서와 같이 초7일에서 칠7일까지의 순서를 따르는 대신 죄의 경중, 곧 가장 무거운 죄를 다스리는 ‘천륜지옥’으로 가기 위한 여정으로 구성되었다. 이는 영화가 드러내려는 주제 및 메시지와 연계된 것으로 부모와 자식의 관계, ‘용서’라는 개념을 현대인들에게 다시금 환기시키고자 하는 의도와 관련된 것이다.

셋째, 영화는 구현된 지옥 이미지의 환상성과 스펙터클, 관객의 쾌감을 최적화하려 하였다. 원전(작)에서 표현된 이미지를 영화로 구현할 때는 환상성을 살리면서도 현실감과 개연성을 동시에 충족시키는 게 중요하다. 그렇지 않으면 관객이 몰입하기 어렵기 때문이다. 따라서 영화는 〈신과 함께〉를 관통하는 ‘죄와 벌’이라는 주제를 부각할 수 있고 이미지의 쾌감을 극대화하기 위해 지옥의 형상을 선택적으로 차용 혹은 변용한 것이라 생각된다. 예컨대 변성대왕의 독사지옥은 살인지옥으로 바뀌면서 펄펄 끓는 용암구덩이 이미지를 가져왔고, 초강대왕의 화탕지옥은 나태지옥으로 바뀌며 급류와 날카로운 이빨로 사람을 물어뜯는 인면어의 습격, 영원히 돌아가는 거대한 기둥에 죄인들이 치이고 깔리는 모습을 이미지화하여 좀 더 스펙터클을 강화한다. 태산대왕의 거해지옥은 거짓지옥으로 변경되면서 ‘남은 아날로그 기록장치들과 철송들이 뒤엉켜 있는’<sup>20)</sup> 재판정에서 거짓말/행위를 심판하며 입으로 지은 죄에 대해 혀바닥이 뿜히는 벌을 받을 수 있음을 경고한다. 이는 본디 거해지옥이 남의 눈을 속여 이익을 편취한 자들에 대한 벌로서 톱으로 뼈를 쪼는다는 이미지와는 사뭇 다른 것이다. 여기에서 영화의 선택은 죄를 지으면 벌을 받는다는 윤리적 자명성과 교훈을 스펙터클의 쾌감으로 살려내되 혐

20) 김용화(2018), 『신과 함께: 죄와 벌』, 놀, 95쪽.

오감을 줄 수 있는 요소는 최대한 피해가는 전략을 취하고 있다는 점이다. 예를 들어 독사가 사람의 몸을 휘감는다든지(독사지옥), 칼이 꽂혀 있는 산이나 다리를 지나야 한다든지(도산지옥), 웹툰에서와 같이 헛바닥을 눌러 그 위를 소가 쟁기를 끌며 경작하는 모습이라든지(발설지옥) 하는 것들은 스펙터클의 쾌감 보다는 혐오와 불쾌감을 자아낼 가능성이 더 크다. 영화에서 가장 강도 높은 장면이랄 수 있는 나태지옥의 죄인들이 회전하는 거대한 원통에 뭉개지는 장면도 부감 룡솟으로 처리하여 잔인함이나 공포감을 거세해 버린다고, 배신지옥에서 죄인들을 거울에 가둔 채 산산조각 내버리는 장면 역시 외려 현실감을 무화시키는 효과가 더 컸다. 칼이 숲을 이루어 나뭇가지에 스치기만 해도 살이 베이고 검수지옥귀에게 쫓기는 검수림 장면에서는 액션 판타지의 쾌감으로 잔혹함을 상쇄하면서 관객의 아드레날린을 분출시킨다.

이는 영화가 12세 등급을 받을 수 있도록 표현수위를 조절해야 하는 측면도 당연히 고려되었을 것이나, 보다 근본적인 것은 김용화 감독이 이 영화를 ‘가족영화’로 바라보는 데 있다. 김용화 감독은 “지옥을 남녀노소 누구나 볼 수 있도록 만들고 싶었다. 관객들에게 지옥에서 팔다리가 잘리는 걸 굳이 보여주지 않아도 충분히 은유로 받아들일 수 있을 것이라 생각했다”<sup>21)</sup>고 말한다.

그러나 이런 관점 때문에 ‘죄와 벌’의 교훈적 기능이 희석된 측면도 있다. 심판과 처벌, 이에 따른 경계와 정화의 기능은 가상의 공간이 부여하는 스펙터클과 롤러코스터와 같은 쾌감에 의해 상쇄되기 때문이다.

---

21) 전형화(2017), 앞의 글.

### 3.1.1. 차원문<sup>22)</sup>(포털)을 통한 이동

흔히 SF영화에서 그리하듯 하늘에 문(포털)이 생기면서 이승과 저승을 연결한다. 차사와 망자들은 이 차원문을 통하여 이동한다. 이는 웹툰이 초군문<sup>23)</sup>행 저승열차를 통하여 망자들을 실어 나르는 것과는 다른 설정이다. 웹툰이 일산 대화역이라는 현실의 역에서 저승열차를 탈 수 있도록 한 것은 이승과 저승, 현실과 판타지가 분리된 것이 아니라 중첩, 연결되어 있음을 강조한 것이라면, 영화는 포털이라는 SF영화의 클리셰(cliché)를 이용하여 속도감과 환상성을 이끌어낸다. CG의 발달은 그럴듯함과 미래적 이미지를 형성하기에 적절하다.

### 3.1.2. 7개의 지옥과 사이공간

영화는 7명의 시왕이 주재하는 7개의 지옥을 제시한다. 살인, 나태, 거짓, 불의, 배신, 폭력, 천륜지옥이다. 김자홍(차태현)은 살인지옥에서 죽어가는 동료를 살리지 않았다는 것이 드러나며 벌을 받을 위기에 처하지만, 자홍의 행동이 민간인을 먼저 구하려는 이타심에서 비롯된 것임이 받아들여져 무죄판정을 받는다. 나태지옥에서는 생전 자홍이 밤낮없이 일한 모습이 업경에 비춰지면서 무사통과하는 듯했으나, 돈을 벌기 위한 목적으로 일을 했다는 자홍의 말이 초강대왕(김해숙)의 분노를 산다. 그러나 자홍이 돈을 탐해서가 아니라 병든 노모와 어린 동생의 부양을 위해서였다는 것이 초강대왕에 의해 인정되면서 위기를 면한다. 거짓지옥에서는 노모와 동료 소방관의 자녀에게 거짓편지를 쓴 것이 문제가 되었으나, 그 편지가 그들에게 삶의 의지를 주었음이 밝혀져 무사히 통과한다. 불의지옥과 배신지옥에서 심판하는 죄는 ‘정의로운 망자’ 김자홍에게 해

22) <신과 함께>의 오리지널 각본에서 사용하는 용어를 차용함. 김용화(2018), 앞의 책, 26쪽.

23) 저승의 입구.



당되지 않아 재판을 받지 않고 통과하지만, 폭력지옥에서 고등학교 시절 어린 동생 수홍을 구타하고 그 이후 죽을 때까지 15년 동안이나 집에 돌아가지 않은 일이 드러나 큰 위기에 처한다. 차사들 역시 이 일에 대한 변호가 어렵게 되자 천륜지옥에서의 합산처벌을 요청하고 이 요청이 진광대왕(장광)에 의해 받아들여진다. 마지막 천륜지옥의 주재 시왕은 염라대왕(이정재)이다. 천륜지옥은 부모와 자식 간의 죄를 벌하는 곳으로, 죄를 지은 자는 모래수렁에 빠져 영원히 고통 받게 하는 지옥이다. 이곳에서 자홍은 병든 어머니를 죽이고 동생과 함께 동반자살을 하려던 죄가 드러난다. 천륜을 어긴 망자 자홍에게 유죄판결이 내려지려던 찰나, 현몽으로 나타난 수홍(김동욱)이 자홍의 잘못을 이야기하자 노모(예수정)는 말한다. “너희들은 아무 잘못 없어. 모든 게 다 이 못난 엄마가 잘못된 거야. 미안하다…… 사랑한다 자홍아, 수홍아.” 노모의 용서와 사랑으로 염라대왕은 자홍에게 벌을 내리지 않는다. “이승의 인간이 이미 진심으로 용서 받은 죄를 저승은 더 이상 심판하지 않는다”면서 자홍이 환생하도록 한다.

7개의 지옥은 망자 자홍이 귀인으로 환생하기 위해 필히 거쳐야 할 ‘저승의 여정’이었다. 영화는 망자 자홍의 삶을 업경에 비추어 낱낱이 드러내면서 그가 귀인인지를 판별하는 형태이지만, 죽는다고 모두 끝나는 게 아니라 죄가 있으면 벌을 내리는 저승의 ‘맑고 청량한 법’을 보여줌으로써 사람들이 살아생전 자신의 삶에 대해 합당한 책임의식을 가져야 함을 강조한다. 이러한 교훈을 재미와 감동, 환상적 스펙터클과 액션의 쾌감으로 즐길 수 있게 해주는 데 기여하는 게 바로 7개 지옥의 형상화이다.

7개 지옥을 통과하는 데 있어 지옥 사이사이에는 또 다른 공간들이 존재한다. 이 공간들을 이향애·김신정(2018)은 ‘사이공간’으로 명명한다. 이들에 의하면 사이공간은 김자홍과 차사들이 재판을 받기 위해 이동할 때 그 “이동방향을 확인할 수 있”으며, “조직된 지옥 간 연결을 위해 창조된 공간”<sup>24)</sup>이다. 이들의 지적과 함께 사이공간은 다양한 불거리를 제

공하며 시왕신앙과는 다르게 조직된 지옥의 형상화를 보완해 주는 역할도 하고 있다(〈표 2〉).

〈표 2〉 7개의 지옥과 사이공간

구분	지옥	시왕 (재판장)	형상화	비고(웹툰 이미지)
입구	초군문		거대 석상, 귀왕대, 개찰구	초군문
사이공간1	화탕영도		끓는 용암지대	철환소
지옥1	살인지옥	변성대왕	용암 속에서 몸부림치는 죄인들	독사지옥(독사)
사이공간2	삼도천		사람을 물어뜯는 인면어	삼도천
지옥2	나태지옥	초강대왕	급류, 거대한 기둥에 치이고 깔리지 않기 위해 끊임없이 뛰는 죄인들. 사람을 물어뜯는 인면어	화탕지옥(끓는 가마솥)
사이공간3	검수림		칼날로 이루어진 숲. 검수지옥귀	
지옥3	거짓지옥	태산대왕	아날로그 기록장치와 철송의 뒤 영김. 홀로그램, 가위와 집게로 헛바닥 뽑기 형벌	거해지옥(전기톱)
사이공간4	한빙협곡		빙하와 설원으로 이루어진 협곡	업강(아귀고래), 검수림
지옥4	불의지옥	오관대왕	망자를 가둔 얼음블록	검수지옥(업칭)
사이공간5	천지경		거울처럼 모든 것을 반사	업관, 서천꽃밭
지옥5	배신지옥	송제대왕	거울에 가둔 후 깨뜨림	한빙지옥(얼음감옥)
사이공간6	진공심혈		수직으로 깊게 파인 싱크홀. 싱크홀 안에는 망자들이 무중력상태로 떠다니다 휘몰아치는 돌덩이에 맞으며 서로 부딪침	고속도로
지옥6	폭력지옥	진광대왕	돌덩이로 된 형상들이 서로 부딪칠 때까지 싸움	도산지옥(칼선 다리)
사이공간7	천고사막		모래돌풍, 모래수렁, 모래지옥귀	발설농장
지옥7	천륜지옥	염라대왕	모래수렁에 파묻히는 형벌. 업경. 환생문	발설지옥(혀를 뽑아 늘려 그 위에서 소가 밟 갈기)

24) 이향애·김신정(2018), 「영화《신과 함께-죄와 벌》속 공간의 구현양상과 그 의미」, 『기호학연구』제54집, 한국기호학회, 183쪽.

영화와 원작 웹툰은 사이공간의 형태나 배치, 기능이 확연히 다르다. 웹툰은 도산지옥 → (삼도천) → 화탕지옥 → (업관, 서천꽃밭) → 한빙지옥 → (업강, 검수림) → 검수지옥 → 발설지옥 → (철환소) → 독사지옥 → 거해지옥으로 이어진다. 이는 2장의 <표 1>에서 보듯 49재 천도의식과 유관한 것으로 초7일에서 칠7일까지 거쳐야 하는 지옥의 순서에 따르고 있다. 그리고 지옥과 지옥 사이에는 괄호로 표시된 사이공간이 존재한다.<sup>25)</sup> 웹툰에서의 사이공간은 죄 지은 자들에게는 지옥이 두렵고 끔찍한 공간이라는 것을 드러내는 동시에 변호를 맡은 진기한의 능력을 확인케 해주는 기능을 한다.

그러나 영화에서 사이공간은 도달할 지옥의 풍경과 형벌의 방식에 대한 하나의 전조 역할이다. 화탕영도와 살인지옥은 불에 의해서, 삼도천과 나태지옥은 물로써, 한빙협곡과 불의지옥은 얼음으로 연결된다. 천지경과 배신지옥은 ‘거울’이라는 반사이미지를 가지고 있으며 송제대왕은 거울을 감옥이자 형벌로 활용한다. 또한 한빙협곡과 불의지옥, 천지경, 배신지옥은 ‘차가움’이라는 속성적 이미지도 공통적으로 가지고 있다. 진공심혈은 돌이라는 매개체에 의해 폭력지옥과 연결되고, 천고사막과 천륜지옥은 역시 모래를 매개로 하여 연결성을 강화한다.

또한 영화에서의 사이공간은 원전(작)과 달리 변형된 영화가 시왕신앙에서 규정하는 지옥의 이미지를 보완하는 기능을 맡고 있기도 하다. 진공심혈은 오관대왕의 업칭과 같은 기능을 한다. 죄의 무게를 재는 업칭처럼, 진공심혈은 죄질에 따라 하강의 깊이가 결정되는 것이다. 검수림의 경우 영화에서 롤러코스터를 타는 듯 다이내믹한 쾌감을 제공하기

25) 검수지옥과 발설지옥, 독사지옥과 거해지옥 사이에는 사이공간이 없지만, 발설지옥은 발설농장을 부속공간으로 두고 있고, 거해지옥은 환생을 결정하는 곳이어서 뒤로 ‘육도의 문’(천상문, 인간문, 아귀문, 축생문, 지옥문)을 거치게 된다. 또한 도산지옥은 초군문과의 사이에 늘 막히는 고속도로라는 설정을 하고 있는데, 이는 그만큼 죄 지은 사람들이 많다는 비유와 함께 진기한 변호사의 재치를 보여주는 설정이기도 하다.

위한 장치이면서도 시왕신앙에 나타나는 오관대왕의 검수지옥과 진광대왕의 도산지옥에 대한 보완재이기도 하다.

영화는 지옥 이미지를 구현하는 데 있어서 원작 웹툰이나 시왕신앙에서의 지옥 공간에 대한 기본적 상상력을 차용하되, 영화적 도상 이미지와 기술적 표현, 서사의 맥락과 관객에게 주게 될 정서적 효과를 고려하여 변형되었다. 사이공간의 활용 역시 전체적으로 저승/지옥의 풍경을 형상화하는 데 기여하고 있는 것과 아울러 향후 펼쳐질 지옥의 풍경과 형벌의 성격에 대한 전조기능을 함으로써 관객의 기대효과를 자극한다.

### 3.1.3. 업경

지옥을 형상화하는 데 있어서 가장 중요한 소품은 업경이다. 업경은 망자의 생전 삶을 비추어볼 수 있는 거울로서 그의 죄를 선명하게 드러낸다. 영화에는 업경과 유사 기능을 하는 장치로 거짓지옥의 홀로그램도 등장한다. 거짓지옥에서는 기록장치와 같은 장비들이 존재하기 때문에 고전적인 거울의 형태보다는 홀로그램과 같은 첨단기술을 활용하는 것이 더 적절한 소품으로 보이는 측면도 있다. 그러나 전반적인 지옥의 풍경이 복식이나 재판방식, 건조물 형태 등에 있어서 왕조시대와 유사하게 제시되는 것과 비교했을 때 상당히 이질적이다. 물론 이 영화가 판타지이고 특정 시대나 현실의 역사를 다루는 것이 아닌 만큼 개의치 않을 수도 있으나 영화의 톤을 불균질하게 만드는 측면도 분명히 있음을 지적하지 않을 수 없다.

## 3.2. 저승시왕과 저승차사

### 3.2.1. 저승시왕

저승시왕에 대해서는 2장 시왕신앙에서 언급한 바 있으므로 이 절에서

는 변형된 영화 속 시왕에 대해서 살펴보겠다. 원작과 비교하여 영화에서 가장 확연하게 달라진 것은 여성 시왕의 존재이다. 초강대왕(김해숙), 태산대왕(김수안), 송제대왕(김하늘)이 여성 시왕으로 등장하며, 연령대도 노인, 어린아이, 젊은 여성의 모습을 취하고 있다. 초강대왕은 “자애로운 할머니 같은 분”<sup>26)</sup>으로서 부드럽게 이야기하지만 형벌장은 끔찍한 모습 이기를 바랐다고 감독은 밝혔다. 또한 태산대왕을 어린아이 모습으로 나타낸 것에 대해서는 “아이들이 거짓말을 잘 판별할 수 있을 것이라 생각”<sup>27)</sup>하여 어린 배우 김수안을 거짓지옥의 시왕으로 제시했다고 하였다. 송제대왕은 아름다운 젊은 여성의 모습을 하고 배신지옥을 관장한다. 배신지옥은 조선시대 한 여인의 수기를 읽고 그로부터 영감을 얻어 만들어졌는데, 그 수기는 남자에게 배신당한 여자의 이야기<sup>28)</sup>였다고 한다. 배신지옥은 타인의 믿음을 저버린 이들을 거울에 가둬놓고 파괴하는 형벌을 내린다. 그래서 배신지옥의 콘셉트는 거울이다.

그간 시왕도 등에서 나이든 남성 관료의 모습으로 형상화 되던 시왕의 모습을 여성의 형상, 그것도 여자아이, 젊은 여성, 노년여성으로 제시함으로써 시대착오적이고 성차별적이라 비판받을 수 있는 지점을 비껴감과 동시에 엄격하고 무서운 시왕의 모습에 부드러움과 다양한 면모를 입히는 영리한 전략을 취하고 있다.

이러한 전략은 염라대왕의 성격화에도 적용된다. 영화에서 염라대왕은 천륜지옥의 주재 시왕으로서, 부모 자식 간 천륜의 죄를 벌한다. <죄와 벌>에서 자홍의 죄를 밝히지만 자홍 노모의 용서를 통해 자홍을 환생시키고, <인과 연>에서는 살인지옥에 증인으로 참석, 강림(하정우)의 죄를 꾸짖는다. 질투와 시기로 거란인 동생 해원맥(주지훈)을 죽이고, 아직 숨이

26) 전형화(2017), 앞의 글.

27) 전형화(2017), 앞의 글.

28) 전형화(2017), 앞의 글.

붙어 있는 아버지를 외면하여 아버지를 죽게 만든 강림/밀언으로 하여금 자신의 죄를 고백하게 하는 것이다. 염라대왕은 천 년 전 강림이 살해한 해원택, 이덕춘(김향기)과 함께 49명의 망자를 환생시킨다면 천 년 전의 기억을 지워주고 환생하게 해준다는 조건으로 강림에게 차사를 제안했다. 영화는 마지막 에필로그에서 염라대왕의 비밀을 드러낸다. 염라대왕은 바로 강림/밀언의 아버지 강문직 대장군으로서, 염라대왕으로 모습을 바꾸고 그 직위를 승계하였으며, 천륜의 대죄를 저지른 아들 강림에게 용서를 구할 수 있는 천 년의 시간을 주었던 것이다.

염라대왕과 관련된 스토리는 추상같이 엄격하고 무서운 저승 시왕이라는 이미지를 용서와 사랑으로 감싸는 아버지, 자식이 아무리 큰 죄를 지어도 긍휼히 여기고 그 고통을 함께하는 부모의 이미지로 전화시킨다. 자홍과 어머니, 강림/밀언과 아버지의 관계는 용서를 구하는 죄인과 이를 불쌍히 여기고 받아들이는 염라대왕의 관계에 고스란히 포개진다. 결국 사람은 살면서 대부분 죄를 짓게 되지만 진정한 용서를 구할 때 구원으로 이어질 수 있다는 영화의 주제이자 메시지는 염라대왕을 통해 실현된다 해도 과하지 않다.

### 3.2.2. 저승차사

저승차사는 시왕의 명을 받아 망자를 저승으로 데려오는 기능의 수행자로서, 영화에서는 강림, 일직차사 해원택, 월직차사 이덕춘으로 구성되어 저승삼차사라 불린다. 이들 삼차사는 신화에도 등장하는데(물론 삼차사의 전생은 주호민 작가와 김용화 감독에 의해 창작된 내용), 특히 삼차사의 리더인 강림은 한국 신화에서 강림도령으로 불리는 인물이다. 강림이 저승차사가 되는 과정은 〈차사본풀이〉<sup>29)</sup>에서 살펴볼 수 있다.

29) 본풀이란 근본 내력에 관한 이야기풀이라는 뜻으로, 어떤 신격(神格)이 어떤 내력을

또한 강림이 뛰어난 근력과 용감하고 거침없는 성격의 소유자임을 알 수 있게 해주는 것도 <차사본풀이>와 <맹감본풀이> 등 한국 무속신화를 반영한 데서 비롯된다.

<차사본풀이>에 의하면 주요 인물로 과양생이 부인과 강림 그리고 염라대왕이 등장한다. 아들 삼형제가 장원급제 후 급사하게 되자 아들들의 억울한 죽음을 해결해달라면서 과양생이 부인은 밤낮으로 소지(所志)를 올린다. 부인이 성가셨던 고을 수령은 강림에게 이를 해결할 수 있도록 염라대왕을 잡아오라 하고, 강림은 저승에 가서 염라대왕과 겨루어 그를 이승으로 데려온다. 염라대왕은 과양생이 부인의 아들이 급사하게 된 원인이 과양생이 부부의 죄(동경국 버무왕의 아들 삼형제를 살해)<sup>30)</sup>에서 비롯된 것임을 밝히고 부부를 9조각으로 찢어 죽여 모기로 환생시킨다. 그리고 강림의 재주를 높이 사 그를 빌리려 하지만 고을 수령의 반대로 강림의 혼만 데려간다. 그리하여 저승에 간 강림은 인간을 잡아오는 인간 차사가 되었다는 것이다.<sup>31)</sup>

강림차사의 이야기는 신화에서 웹툰(만화)으로, 다시 영화로 들어오면서 약간 변용이 이루어진다. 웹툰은 비교적 충실하게 <차사본풀이>를

지니고 어떤 과정을 밟아서 신격을 향유하게 되었는가에 관한 사설이다. 굿을 할 때 무당에 의해 구술되는 형태로서, 흔히 제주무가를 일컬을 때 주로 사용되며 개벽신화, 시조신화 등 여러 종류가 있다. ‘차사본풀이’는 저승에 있는 여러 왕들과 사자(死者)를 데려갈 저승사자를 불러 모시고 행하는 시왕맞이 의례에서 불리던 본풀이로서, 강림이라는 인물이 저승사자가 되기까지의 내력을 담고 있다. 김진철(2015), 「제주신화 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상」, 『한국콘텐츠학회논문지』15(8), 한국콘텐츠학회, 86-88쪽.

30) 과양생이 부인은 자신의 집을 들른 동경국 버무왕의 세 아들을 살해하여 사체를 연못에 버렸는데, 어느 날 그 연못에서 꽃이 피어났고 과양생이 부인은 이를 꺾어 집에 걸어 두었다. 그리고 꽃을 불에 태우니 구슬로 변하고 이를 부인이 삼키자 임신을 하여 아들 삼형제를 낳게 된 것이다.

31) 강림차사의 유래에 대한 <차사본풀이>의 서사는 김진철(2015)과 황인순(2015)의 연구를 토대로 연구자가 정리한 것임.

계승한다. 특히 ‘신화편’에서 강림차사전을 실음으로써 강림이 차사가 된 과정과 경위를 설명한다. 다만 강림이 저승차사로서 망자를 저승으로 데려오는 부분, 그리고 이승의 일에 개입하는 장면 등에서는 작가의 상상력에 의하여 좀 더 현대적으로 그리고 인간적으로 변용하고 있다.

영화는 웹툰을 원작으로 하고 있으나 강림의 캐릭터에 대해서는 더 많은 변형을 가했다. 〈인과 연〉에서는 강림과 해원맥, 이덕춘의 관계를 풀어낸다. 강림의 전생은 고려의 무관 밀언으로서 용맹한 장수였으나 거란인 동생 해원맥에 대한 질투로 그를 살해하고 이를 저지하려던 이덕춘은 밀언의 몸에 칼을 꽂는다. 밀언은 죽어가면서 이덕춘을 본다. 이에 염라대왕은 밀언/강림의 ‘죄’에 대한 ‘벌’을 내린다. 염라대왕은 그를 차사로 봉해 망자를 저승으로 안내하되 천년 동안 49명의 귀인을 환생시켜야 하는 임무를 맡긴다. 귀인 환생의 임무를 완수하게 되면 강림과 함께 해원맥, 이덕춘 역시 인간으로 환생할 수 있다. 언뜻 환생의 기회를 부여하는 것이 어찌 ‘벌’일 수 있을까만, 기실 염라는 강림의 전생의 기억을 지우지 않음으로써 강림으로 하여금 자신이 저지른 죄를 끝없이 묵도하고 일깨우게끔 했던 것이다(염라대왕이 밀언의 아버지 강문직임은 앞에서 제시한 바 있음).

영화 〈죄와 벌〉에서 씨를 뿌린 차사들의 전생에 대한 이야기는 〈인과 연〉에서 비중 있게 제시된다. 사실 〈인과 연〉은 웹툰에서 〈이승편〉의 현동이와 할아버지 그리고 성주신을 비롯한 가택신의 이야기를 가져온 것이나, 영화는 현동네와 성주신(마동석)의 이야기를 차사들의 전생을 끌어내기 위한 장치로 사용한다. 이는 웹툰이 현생을 살아가는 고달픈 사람들, 특히 재개발로 삶의 터전인 집에서 밀려나는 이들의 이야기를 통하여 현실비판까지 끌어내고 있는 반면, 영화는 차사들에 관한 프리퀀 성격이 더 강하다는 점에서 차이가 있다. 부제가 ‘인과 연’인 이유도 차사들이 어떻게 차사가 되었는지, 그들의 전생은 어떠했고 관계는 무엇이었는지,



그리고 강림과 염라대왕의 관계는 어떻게 맺어졌는지 등을 다루기 때문임을 알 수 있다. 아울러 영화는 ‘용서’를 화두 삼아 구원을 이야기하고 있다는 점에서도 차별화 된다.

#### 4. 마치며

영화 <신과 함께>는 <죄와 벌>, <인과 연>이 각각 천만 관객 이상을 기록한 메가 히트작이자, 원작 웹툰 역시 포털에서 인기리에 연재된 후 단행본 만화로도 90만 부 이상이 판매되는 대단한 성과를 보였다. 그리고 이와 관련해 영화, 만화, 공연 등 문화산업적으로 그 의미와 성과를 분석하는 연구들이 다수 수행되었다. 특히 소재가 저승/지옥 그리고 이를 관장하는 신(시왕)이다보니 한국 신화와 한국인의 저승관, 시왕신앙 등에 대한 관심도 부쩍 높아져 이에 대한 연구 성과도 나날이 축적되고 있다. 이러한 추세 속에 영화계는 <신과 함께>가 보여준 판타지 장르의 안착과 한국 프랜차이즈영화의 가능성에 대한 기대도 한껏 높아지는 상황에 있다.

그러나 이러한 기대를 충족시키기 위해서는 먼저 영화 <신과 함께>에 대한 다양한 분석이 전제되어야 한다. 웹툰/만화 <신과 함께>에 대한 연구는 다수 존재하나, 영화 <신과 함께>에 대한 연구는 그리 많지 않다. 또 관련 선행연구는 주로 매체비교를 통한 각색에 중점을 두는 경우가 대부분이다. 따라서 본 연구는 영화 <신과 함께>의 저승 이미지 구현과 상상력에 대해 초점을 맞추으로써 영화를 지탱하는 주제와 세계관을 살피고 한국 신화와 시왕신앙 등 우리 문화원형 자료들이 어떻게 영화적으로 활용 및 변용될 수 있는지를 알아보고자 하였다.

영화 <신과 함께>에서 가장 큰 볼거리는 단연 저승 이미지 구현이다.

7개의 지옥이라는 저승공간의 구현, 저승시왕 및 저승차사와 같은 상상적 존재의 형상화는 환상성과 몰입을 증대시킨다. 물론 영화의 저승 이미지의 원형은 원작 웹툰 나아가 한국 신화와 시왕신앙 및 시왕도로부터 차용한 게 사실이다. 그러나 원형은 매체와 이야기, 그리고 시대적 감각에 맞게 변용되어야 한다. 영화 <신과 함께>는 이를 현대 한국 관객의 정서와 감성에 맞게 변용하여 테마파크의 놀이기구를 타듯 속도감 있게 이동하는 ‘저승 여정’의 스펙터클과 액션 판타지의 쾌감으로 관객의 감각을 붙잡는 한편, 자식과 부모의 관계, 진정한 뉘우침과 용서라는 메시지를 통하여 정서적으로 접근하였다. 영화 <신과 함께>의 이러한 전략은 ‘과잉신화’라는 비판에도 불구하고 관객을 움직여 ‘쌍천만 영화’의 동력으로 작용했다.

물론 영화 <신과 함께>가 거둔 ‘흥행성공 신화’가 작품의 흠결까지 덮을 수는 없다. 캐릭터나 스토리에 대한 단순한 접근과 웹툰보다 약화된 현실비판의식 그리고 프랜차이즈 영화를 염두에 둔 ‘과도한 씨뿌리기’ (김수홍 병장에 대한 차사 제안, 원동연 일병의 귀인 설정 등)는 작품의 완결성과 완성도를 일정 부분 훼손하는 측면이 있다. 또한 영화의 저승 이미지는 원형, 즉 시왕신앙이나 시왕도에서 의도했던 ‘죄와 벌’의 교훈을 담는 데 있어서 한계를 드러내기도 한다. 심판과 처벌은 두렵지 않고, 용서와 구원은 생각보다 쉽게 이루어지며, ‘효(孝)’라는 개인적 가치는 사필귀정과 공명정대라는 공동체적 가치에 우선하는 것이다. 아울러 저승/지옥 공간의 상상적 이미지가 각 시왕지옥의 콘셉트와 무관하게 형상화 되어 있고, 오히려 할리우드 판타지영화의 모자에 불과하다는 지적 또한 받을 수 있다.

그럼에도 영화 <신과 함께>는 한국영화 제작현장에서는 드물게 두 편을 거의 동시진행하면서 <죄와 벌>과 <인과 연>의 관계성의 밀도를 높이고, 뛰어난 영화기술 구현에 의한 영화의 볼거리와 재미를 확보했으며,

우리 문화원형을 영화 안으로 흡수할 수 있었다. 이 또한 대중상업영화를 지향하는 〈신과 함께〉가 거둔 성과로서 의미부여해도 좋을 것이다.

투고연장일	: 2019년 08월 18일
논문투고일	: 2019년 08월 18일
심사개시일	: 2019년 08월 26일
심사완료일	: 2019년 09월 09일
게재확정일	: 2019년 09월 18일

## ■ 참고문헌

### 1. 기본 자료

- 김용화(2017), 〈신과 함께-죄와 벌〉, 리얼라이즈 픽처스·(주)텍스터 스튜디오 제작.  
 \_\_\_\_\_(2018), 〈신과 함께-인과 연〉, 리얼라이즈 픽처스·(주)텍스터 스튜디오 제작.

### 2. 단행본

- 김용화(2018), 『신과 함께: 죄와 벌』, 놀.  
 \_\_\_\_\_(2018), 『신과 함께: 인과 연』, 놀.  
 신동훈(2014), 『살아있는 한국신화』, 한겨레출판.  
 이수자(2009), 『죽음이란 무엇인가』, 창.  
 주호민(2011), 『신과 함께』 저승편·이승편, 애니박스.  
 \_\_\_\_\_(2012), 『신과 함께』 신화편, 애니박스.

### 3. 논문

- 강미선(2011), 「웹툰에 나타난 신화적 상상력-웹툰 〈신과 함께〉를 중심으로」, 『디지털 콘텐츠와 문화정책』 vol.5, 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소, 89-115쪽.  
 김정옥(2015), 「전통문화 교육자료로서 웹툰의 활용에 대한 고찰-〈신과 함께〉에 반영된 저승관을 중심으로」, 『어문론집』61, 중앙어문학회, 171-200쪽.  
 김진철(2015), 「제주신화 〈차사본풀이〉의 문화콘텐츠 변용 양상」, 『한국문화콘텐츠논문지』15(8), 한국콘텐츠학회, 85-95쪽.  
 김태훈(2009), 「죽음관을 통해 본 시왕신앙-불교와 도교를 중심으로」, 『한국종교』 vol.33, 원광대학교 종교문제연구소, 85-125쪽.  
 양진호(2015), 「시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구」, 『문화콘텐츠연구』(6), 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 155-197쪽.  
 이명현(2015), 「〈신과 함께〉 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『구비문학연구』제40집, 한국구비문학회, 167-192쪽.  
 이소윤(2019), 「한국 무속신화의 현재적 변용을 위한 스토리텔링 연구- 웹툰 『신과 함께』의 「저승편」을 중심으로」, 중앙대 예술대학원 석사학위논문  
 이향애·김신정(2018), 「영화 〈신과 함께-죄와 벌〉 속 공간의 구현양상과 그 의미」, 『기호학 연구』제54집, 한국기호학회, 177-202쪽.  
 장은진(2016), 「한국 대중문화 속에 나타난 사후세계의 환상성-웹툰 〈신과 함께-저승

- 편)을 중심으로, 『영상문화콘텐츠연구』11, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 255-273쪽.
- 최수용(2017), 「주호민의 〈신과 함께〉에 나타난 한민족 신화 활용 스토리텔링 연구」, 『동아인문학』41, 동아인문학회, 71-99쪽.
- 황예진·조용상(2019), 「전통 서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구-웹툰·영화 〈신과 함께〉를 중심으로」, 『글로벌컬처의문화연구』7(2), 글로벌컬처의산업연구센터, 21-32쪽.
- 황인순(2015), 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구: 웹툰 〈신과 함께〉와 〈차사본풀이〉의 비교를 통해」, 『서강인문논총』, 사강대학교 인문과학연구소, 353-384쪽.

#### 4. 기타

- 이하영, 〈‘쌍천만’ 영화 만든 주호민 ‘신과 함께’ 원작 만화 누적 판매 90만 부 돌파〉, 《인사이트》, 2018.9.4.
- 전형화, 〈김용화 감독 “‘신과 함께’ 신파? 해원맥? 2부? 드라마?”〉, 《스타뉴스》, 2017.12.22.
- 한국학중앙연구원, 한국민족문화대백과사전(<http://encykorea.aks.ac.kr>, 검색일 2019.7.27.)

## 영화 <신과 함께>의 저승 이미지 연구

조혜정

영화 <신과 함께: 죄와 벌>, <신과 함께: 인과 연>은 각각 천만 관객 이상을 기록한 메가 히트작이다. 원작 웹툰 역시 포털에서 인기리에 연재된 후 단행본 만화로도 90만 부 이상이 판매되는 성과를 보였다.

그간 <신과 함께>에 대한 연구는 주로 웹툰/만화를 중심으로 진행되었고 영화에 대한 연구는 드물었다. 따라서 본 연구는 영화를 대상으로 하여 영화에서의 저승 이미지 구현과 상상력에 대해 초점을 맞추으로써 영화를 지탱하는 주제를 살피고 한국 신화와 시왕신앙 등 우리 문화원형 자료들이 어떻게 영화적으로 활용 및 변용되어 효과적으로 주제와 메시지를 전달하는지 알아보았다.

영화 <신과 함께>에서 가장 큰 볼거리는 단연 저승 이미지 구현이다. 7개의 지옥과 사이공간을 포함한 저승공간의 구현, 저승시왕 및 저승차사와 같은 상상적 존재의 형상화는 환상성과 몰입감을 증대시킨다. 물론 영화는 저승 이미지 원형을 원작 웹툰 나아가 한국 신화의 저승관, 시왕신앙을 도상화한 시왕도로부터 차용한 게 사실이다. 그러나 원형은 매체와 이야기, 그리고 시대적 감각과 정서에 맞게 변용되어야 한다. 영화 <신과 함께>는 이를 현대 한국 관객의 정서와 감성에 맞게 변용하였다. 그래서 테마파크의 놀이기구를 타듯 속도감 있게 이동하는 ‘저승 여정’의 스펙터클과 액션 판타지의 쾌감으로 관객의 감각을 붙잡는다. 또한 한편으로는 자식과 부모의 관계, 진정한 뉘우침과 용서라는 메시지를

통하여 정서적으로 접근한다. 영화의 이러한 전략은 ‘과잉신파’라는 비판에도 불구하고 관객을 움직여 ‘쌍천만 영화’의 동력으로 작용하였다.

**핵심어 :** 〈신과 함께〉, 저승/지옥 이미지, 저승시왕, 저승차사, 사이공간, 시왕신앙

Abstract

---

A Study on the Hell Image  
in the Movie *Along with the Gods*

Cho, Hye-jung\*

The movies *Along with the Gods : The Two Worlds* and *Along with the Gods: The Last 49 Days* were mega box office hits that recorded over ten million audiences each. The original webtoon was also popular on internal portals and also sold over 900,000 issues when published as comic books.

Studies on *Along with the Gods* mainly focused on webtoons/comics, but there were few studies on the movie. Therefore, this study focused on the image configuration and imagination of the afterlife in the movie to investigate the theme that supports the movie and to examine the how archetype of the traditional Korean culture such as Korean myths and shamanist beliefs(faith in Shiwang) were used and transformed cinematically to effectively convey its theme and message.

The biggest attraction of the movie *Along with the Gods* was definitely the configuration of the image of the hell. The creation of the afterlife space including seven hells and half-way spaces and the configuration of imaginative beings such as the kings of

---

\* Chung-Ang University



hell and psychopomp enhanced fantastic elements and a sense of immersion. It is well-known that the movie used the original webtoon, views on the afterlife in Korean mythology, and Ten-King paintings(Shiwangdo) in creating its image of the afterlife. However, the original must be transformed to fit the media, story, and senses and emotions of the times. The movie *Along with the Gods* was transformed to fit the emotions and sentiments of Korean audiences. The senses of the audience are thus captivated with the spectacles of a roller-coaster-like speedy ‘afterlife journey’ and the excitement of action fantasy genres. It also approaches the sentiments through the message on the relationship of parents and children, genuine repenting and forgiveness. Such strategy of this movie moved audiences despite criticism that it is ‘excessively melodramatic’, thus being able to attract over ten million audiences for each episode.

**Key-words** : *Along with the Gods*, Afterlife/hell image, Kings of Hell(Shiwang), Psychopomp, half-way space, Faith in Shiwang