『종교학연구』 제38호
한국종교학연구회, 2020, pp. 115-137.

북유럽 신화의 미국화

: 영화 <토르: 라그나로크>를 중심으로

조 연 우*

目 次

Ⅰ. 들어가며: 고대 신화의 현대적 변주
Ⅱ. 북유럽 신화의 종말론과 세계관
Ⅲ. 라그나로크 서사와 유대-그리스도교적 요소의 만남
Ⅳ. 민주적 가치의 수호자로서의 토르
Ⅴ. 나가며: 현대 신화로서의 영화와 대중문화

I. 들어가며: 고대 신화의 현대적 변주

아주 옛날부터 신화는 세계와 삶에 대한 인류의 인식과 밀접한 관계를 맺어왔다. 시대가 바뀌면서 신화는 더 이상 어떤 사실을 전달하는 이야기로 여겨지지 않게 되었지만, 그 영향력은 여전히 신화적 요소를 반영한 수많은 문학 및 예술 작품을 통해 확인할 수 있다. 헤라클레스와 트로이 전쟁을 비롯한 그리스 신화의 이야기는 이미 수많은 작품으로 각색된 바 있으며, 폴리네시아 신화를 기반으로 한 디즈니의 <모아나(Moana)>는 전 세계적으로 흥행에 성공하였다. 우리나라에서는 한국 민속 신화를 소재로 한 주호민 작가의 웹툰 <신과 함께>가 큰 인기를 끌었고, 이를 영화화한 두 작품은 모두 천만 영화의 반열에 올랐다.

* 서울대학교 미학과 학부생

북유럽 신화도 예외는 아니다. 바이킹들의 종교로도 잘 알려진 고대 스칸디나비아 종교는 비록 8세기에서 12세기 사이, 스칸디나비아 지방에 기독교가 전파되고 자리 잡으면서 역사의 뒤안길로 사라지게 되었지만, 그 흔적은 북유럽 신화를 통해 오늘날까지 전해진다. 구전으로 전승되던 북유럽 신화는 13세기 아이슬란드에서 『운문 에다(The Poetic Edda)』와 『산문 에다(The Prose Edda)』 등의 문헌으로 성문화되었으며, 17세기 이후부터 본격적으로 서구 사회에서 다시 각광받게 된다. 게르만 민족의 새로운 문화적 뿌리로 대두된 북유럽 신화는 당대의 문화예술에 커다란 영향을 미쳤고, 20세기 독일에서는 정치적으로 활용되기도 하였다. 리하르트 바그너의 <니벨룽의 반지(Der Ring des Nibelungen)>, J.R.R. 톨킨의 『반지의 제왕(The Lord of the Rings)』은 북유럽 신화로부터 영감을 얻어 제작된 대표적인 작품들이다.

북유럽 신화는 지금도 매체를 불문하고 다양한 작품에서 활발히 차용되고 있는데, 현재 가장 잘 알려진 사례를 하나만 꼽자면 단연 '마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe, 이하 MCU)'를 들 수 있을 것이다. MCU는 '마블 코믹스(Marvel Comics)'사의 만화를 기반으로 만들어진 미국의 영화 프랜차이즈로, 그 22번째 영화인 <어벤져스: 엔드게임(Avengers: Endgame)>의 경우 2020년 11월 기준 세계 박스오피스 흥행 1위라는 엄청난 업적을 자랑한다.[1] 21세기 영화계에서 전대미문의 기록을 세우고 트랜스미디어 스토리텔링의 가장 성공적인 사례가 되었다는 점에서 MCU는 현대 대중문화 담론에서 매우 중요한 위치를 차지한다. MCU의 성공과 함께 슈퍼히어로 장르가 전 세계적으로 크게 유행함에 따라, 과거 신화를 통해 전승되었던 영웅 이야기는 오늘날 영화관 스크린을 장악하게 되었다.

MCU의 세계관에는 수많은 슈퍼히어로 캐릭터들이 존재하는데, 이 중에는 북유럽 신화에 등장하는 신 '토르(Thor)'도 포함되어 있다. 토르는 본래 6명으로 시작했던 슈퍼히어로 팀 '어벤져스(Avengers)'의 원년 멤버로 MCU에서 매우 핵심

1) "Top Lifetime Grosses," Box Office Mojo (2020년 11월 1일 접속), https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross.

적인 인물이다. 그는 마블에서 직접 창작된 MCU의 다른 영웅들과는 달리, 북유럽 신화라는 확실한 외부적 기원을 가진 인물이라는 점에서 특히 주목할 만하다. 북유럽 신화에서 온갖 거인들과 괴물들을 무찌르던 토르는 바이킹들이 상상했던 세계가 아닌, MCU라는 무대에서 새로이 활동하게 된다. MCU는 과학기술이 매우 발달한 미국중심적 현대사회를 배경으로 하는데, 이러한 맥락 속에서 북유럽 신화의 요소들은 비록 다른 시대와 다른 문화에 그 근간을 두고 있지만 자연스럽게 현대 미국 사회의 이념과 가치들을 반영하도록 재해석된다. 본고는 이것이 마블 스튜디오의 2017년 영화 <토르: 라그나로크(Thor: Ragnarok)>에서는 정확히 어떤 방식으로 이루어지는지를 '토르'라는 신적 인물과 '라그나로크'라는 사건에 초점을 맞춰 살펴보고자 한다.

이를 위해 먼저 북유럽 신화에 관한 연구에서 가장 많이 인용되는 두 텍스트인 『운문 에다』와 『산문 에다』를 바탕으로 북유럽 신화의 종말론인 '라그나로크'의 내용을 정리하고, 그 안에 나타난 세계관을 고대 스칸디나비아인들의 거주환경 및 생활방식과 관련지어 간단히 살펴볼 것이다. 이어서 <토르: 라그나로크>가 북유럽 신화의 라그나로크 서사를 각색하는 과정에서 유대-그리스도교적 요소들을 이야기에 추가하였음을 확인하고, 그 이유를 미국의 종교사적 배경에서 찾아볼 것이다. 마지막으로 <토르: 라그나로크>의 서사가 민주적 가치를 긍정하고 제국주의적 역사에 대한 비판의식을 드러내는 것과 같이 민주주의의 이상을 토대로 한 미국 사회의 정치이념을 반영한다는 점에 주목함으로써, 북유럽 신화라는 고대의 종교적 요소가 어떻게 현대 대중문화의 맥락에서 오늘날의 신화, 더 정확히는 오늘날 미국의 신화를 구축하는 데 활용되었는지를 보다 구체적으로 알아보고자 한다.

Ⅱ. 북유럽 신화의 종말론과 세계관

'라그나로크'는 고대 노르드어로 '신들의 운명(fate of the gods)'을 뜻하는 단어

이며 북유럽 신화의 특징적인 종말론을 일컫는다.[2] 세계의 파괴와 재생이라는 주제에 따라 기존에 존재하던 신들과 생명체가 모두 죽고 새로운 세상에 도래한다는 이야기로, 현존하는 북유럽 신화에 대한 대표적 기록인 『운문 에다』와 『산문 에다』에서 찾을 수 있다. 라그나로크에 관한 내용은 특히 『운문 에다』의 첫 번째 시인 '무녀의 예언(Voluspa)'과 『산문 에다』의 1부 '길피의 속임수(Gylfaginning)'에서 중점적으로 등장한다. 『산문 에다』에 따르면 라그나로크는 '핌불베트르(Fimbulvetr)'라는 극심한 겨울이 찾아오고 사회가 큰 혼란에 빠지면서 시작한다. 친족 간의 금기와 질서는 사라지고 살육과 근친상간이 난무하게 되며, 이러한 파괴와 절망 속에서 아홉 세계를 관통하는 세계수 '위그드라실(Yggdrasil)'이 진동한다.[3] 이 진동으로 인해 속박되어 있던 거인 '로키(Loki)'와 늑대 '펜리르(Fenrir)'가 풀려나고, 저승의 여신 '헬(Hel)'과 거대한 뱀 '요르문간드(Jörmungand)'를 비롯한 악의 세력이 신들을 공격해온다.[4] 이어지는 전쟁에서 기존의 신들은 거의 전멸에 이른다. 토르의 아버지이자 신들의 왕인 '오딘(Odin)'은 펜리르와의 결투에서 전사하고, 토르 또한 요르문간드를 무찌른 직후 뱀의 독으로 인해 사망하며 최종적으로 불의 거인 '수르트(Surt)'가 천지를 불사름으로써 세계는 멸망한다.[5] 그러나 라그나로크 이후 바다로부터 새로운 땅이 솟아나고, '호드미미르의 숲(Hoddmimir's wood)'에 숨어 종말을 무사히 살아 넘긴 두 인간이 인류를 다시 번성시킨다.[6] 이때 『운문 에다』의 '무녀의 예언' 판본 중에서는 마지막에 하늘에서 한 초인이 강림하여 세계를 정의롭게 다스린다는 내용이 등장하는데, 이는 그리스도교의 영향을 받아 후대에 추가된 것으로 추정된다.[7]

세계의 파괴와 재생은 수많은 문화권에서 발견할 수 있는 신화적 모티프지만,

---

2) Anders Hultgård, "The Religion of the Vikings," in *The Viking World,* eds. Stefan Brink and Neil Price (New York: Routledge, 2008), 213.

3) Snorri Sturluson, *The Prose Edda: Tales from Norse Mythology,* trans. Jean I. Young (Berkeley: University of California Press, 1966), 86.

4) Sturluson, *The Prose Edda,* 86-87.

5) Sturluson, *The Prose Edda,* 88.

6) Sturluson, *The Prose Edda,* 91-92.

7) Carolyne Larrington, *The Poetic Edda* (Oxford: Oxford University Press, 2014 [1996]), 281.

라그나로크 이야기에서 드러나는 북유럽 신화의 우주론에는 매우 독특한 측면이 존재한다. 종말 이후에 새롭게 형성되는 세계는 이전과 달리 아름답고 풍요로우며, 그동안 신들을 끊임없이 위협해 왔던 악의 세력인 거인족(jötnar)도 없는 일종의 낙원에 가깝게 묘사된다.[8] 북유럽 신화에서는 왜 이와 같은 낙원의 도래가 선악의 대결에서 선이 승리하기 때문이 아닌, 선악 모두를 비롯한 세계 전체의 멸망을 필연적으로 거쳐야만 가능한 것으로 표현되었던 것일까? 어째서 라그나로크는 막강한 신들조차도 피해갈 수 없는 거대한 우주적 운명으로 여겨졌을까?

스칸디나비아 종교의 신들은 특이하게도 전지전능하지도, 불멸하지도 않으며 인간과 마찬가지로 노화와 죽음으로부터 자유롭지 않다. 라그나로크 이야기를 통해 알 수 있듯, 신들조차도 종말이라는 운명을 거스르지 못하고 승자가 없는 전투를 벌이다 끝내 파멸에 이르게 된다. 스칸디나비아 고전문학자인 마틴 아놀드(Martin Arnold)에 의하면, 북유럽 신화의 세계는 이처럼 폭력이 편재하며 혼란과 갈등으로 운명지어져 있다.[9] 북유럽 신화는 태초에 세계가 서리 거인 '이미르(Ymir)'의 시체로부터 만들어졌다고 설명하는데,[10] 이때 『산문 에다』에서는 이미르와 그의 자손들을 전부 '악하다(evil)'고 규정한다.[11] 물질 세계의 근원이 악하다는 독특한 인식은 당시 스칸디나비아 지방의 혹독한 추위와 척박한 삶의 환경으로부터 영향을 받은 것이라고 이해해볼 수 있다. 존 보우커(John Bowker)는 스칸디나비아 종교가 "바이킹들로 하여금 살기 힘들고 가혹한 세상을 이해하도록 도왔다"[12]고 설명한다. 북유럽의 혹한을 견뎌내며 살아가야 했던 치열한 생존 경험이 고대 스칸디나비아인들의 종교적 세계관의 바탕이 되었다는 것인데, 이러한 관점에서 세계 창조가 '살해'라는 폭력적인 행위를 통해 이루어졌고 그 결과

8) John Lindow, *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* (Oxford: Oxford University Press, 2001), 42.

9) Martin Arnold, *Thor: Myth to Marvel* (London: Continuum, 2011), 8.

10) Sturluson, *The Prose Edda,* 35; Larrington, *The Poetic Edda,* 40.

11) "[Ymir] and all his family were evil." Sturluson, *The Prose Edda,* 34.

12) "Religion helped the Vikings make sense of an inhospitable and harsh world." John Bowker, *World Religions: The Great Faiths Explored & Explained* (New York: DK Publishing, 2009 [1997]), 16.

물질 세계는 '이미르의 시체'라는 본질적으로 악한 것으로부터 생성되었다는 신화적 내용은 환경적 악조건에 대한 이유를 세계를 구성하는 근원적 악에서 찾으려는 시도로도 해석할 수 있다. 같은 맥락에서 라그나로크 이야기 또한 물질 세계가 근본적으로 악하기 때문에 더 나은 세상, 선한 낙원이 도래하기 위해서는 기존의 세계가 멸망해야 한다는 종교적 믿음을 근간으로 한다고 볼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 라그나로크 서사와 유대-그리스도교적 요소의 만남

북유럽 신화의 라그나로크는 영화 <토르: 라그나로크>의 중심 사건을 이루며, 굉장히 색다른 방식으로 재해석된다. 영화의 줄거리를 간단히 살펴보자면, 고향인 '아스가르드(Asgard)'의 멸망에 대한 예지몽을 꾼 토르는 불의 거인 수르트가 라그나로크를 초래할 장본인이라 생각하고 그를 일찌감치 처단한다. 그러나 머지않아 아스가르드에는 또 다른 재앙이 찾아온다. 아스가르드의 왕인 오딘이 노쇠하여 죽자, 그의 힘에 의해 속박되어 있었던 오딘의 장녀이자 죽음의 여신 '헬라'가 풀려난다. 헬라는 토르의 상징이자 주 무기인 신비로운 망치 '묠니르(mjöllnir)'를 파괴하고, 그녀에게 저항하는 토르와 로키를 우주 외곽의 '사카아르(Sakaar)' 행성으로 보내버린다. 이후 그녀는 아스가르드로 돌아가 거대한 늑대 펜리스와 과거 정복 전쟁에 참전했던 군대를 부활시키고 강제로 권력을 잡으려 하는데, 그 과정에서 아스가르드가 헬라와 오딘의 주도 아래 무자비한 침략과 식민정책을 통해 세력을 키워 왔다는 제국주의적 과거가 드러난다. 한편 사카아르 행성에 떨어진 토르는 그곳을 지배하는 '그랜드마스터'에게 강제로 붙잡혀 검투사로 활동하게 된다. 사카아르 행성에는 그랜드마스터의 유희를 위해 꼼짝없이 목숨을 바쳐 싸우는 수많은 다른 검투사들이 있는데, 토르는 그곳에서 만난 발키리와 헐크, 로키의 도움을 받아 혁명을 일으키고 행성을 탈출한다. 아스가르드로 돌아온 토르는 헬라를 무찌르려면 그녀의 힘의 원천인 아스가르드 행성을 파괴

하는 수밖에 없음을 깨닫고, 스스로 수르트를 부활시킴으로써 라그나로크를 자초한다. 수르트와 헬라가 서로를 죽이는 동안 토르와 그의 일행은 아스가르드의 백성들을 안전하게 대피시키는 데 성공한다. 수르트와 헬라의 전투로 인해 아스가르드는 결국 폭발하고, 토르는 거처를 잃은 아스가르드 백성들의 왕이 되면서 영화는 막을 내린다.

북유럽 신화의 라그나로크는 전 세계가 멸망하는 우주적 사건이었으나, <토르: 라그나로크>에서는 신들의 본거지인 아스가르드에만 해당하는 사건으로 축소되었음을 알 수 있다. MCU에서 아스가르드는 우주의 수많은 외계 행성 중 하나라는 설정이며, 북유럽 신화의 '신'들도 마찬가지로 실제 신이 아닌 고대 북유럽인들에게 숭배받았던 외계 종족으로 밝혀진다. 신화의 라그나로크에서 활약했던 대표적 인물들인 오딘과 토르, 로키와 헬 모두 영화에서도 등장하며 불의 거인 수르트 역시 핵심적인 역할을 하지만, 신들 간의 관계가 원전과는 많이 달라졌음을 확인할 수 있다. 거인족이었던 로키는 <토르: 라그나로크>에서 오딘의 양아들로 나오고, 본래 로키의 딸이었던 저승의 여신 헬(헬라)은 오딘의 첫째 딸로 바뀐다. 또한 영화의 라그나로크가 종말론적 사건이 아닌 만큼 주인공인 토르와 로키는 생존하며, 멸망 이후 '재생'의 모습도 나타나지 않는다.

하지만 종교학적 관점에서 신화와 영화의 가장 특징적인 차이는 기존에 없었던 유대-그리스도교적 요소들이 라그나로크 서사에 추가되었다는 데 있다. <토르: 라그나로크>에서 두드러지게 나타나는 유대-그리스도교적 요소로는 노아의 방주 모티프, 그리고 '장소'가 아닌 '백성'으로서의 아스가르드에 대한 관념을 들 수 있다. 순서대로 살펴보면, 먼저 구약성경에 등장하는 노아의 방주 이야기는 영화에서 매우 중요하게 변주된다. 사카아르 행성에서 그랜드마스터에 대항하여 혁명을 일으킨 토르는 노예처럼 지내던 다른 검투사들과 함께 거대한 우주선을 훔쳐 탈출한다. 비록 영화 내에서는 따로 언급되지 않지만, 디즈니에서 제공한 <토르: 라그나로크>의 공식 대본에 의하면 이 우주선의 이름은 바로 '방주(Ark)'다. 성경에서 노아의 방주가 홍수라는 대재앙으로부터 지구의 생물들을 구했듯, 토르의 방주 또한 멸망 직전인 아스가르드에서 백성들을 무사히 대피시킨다.

<토르: 라그나로크>에서 반복적으로 등장하는 대사 중에 "아스가르드는 장소가 아니라 그 백성들이다(Asgard is not a place, it's a people)"[13]라는 말이 있다. 북유럽 신화에서는 아스가르드가 신들의 세계, 즉 장소의 개념으로 명확하게 등장하며 신족 자체는 '애시르(Aesir)'라는 별도의 이름으로 불린다. 반면 영화에서는 '애시르'라는 단어가 한 차례도 언급되지 않고, 대신 아스가르드의 장소성과 함께 민족성이 강조된다. 영화에서 토르는 헬라로부터 백성들을 지키기 위해 아스가르드 행성 자체를 희생시키는 선택을 한다. 수르트에 의해 아스가르드는 화염에 휩싸이다 결국 완전히 파괴되면서 영화 초반부터 암시되었던 라그나로크의 예언이 실현되는데, 이때 토르는 '고향' 아스가르드를 잃지만 '백성' 아스가르드는 살렸다는 점에서 위안을 얻는다. 영화의 맥락에서 아스가르드의 이중적 의미는 마치 유대교 전통에서 '이스라엘(Israel)'이라는 단어가 장소와 동시에 이스라엘 민족을 일컫는 것과 매우 비슷해 보인다. 특히 영화 마지막에 본거지를 잃고 우주의 난민이 된 아스가르드의 백성들은 유대인의 디아스포라를 연상케 한다는 점에서 그 유사성이 더욱 부각된다.

북유럽 신화를 바탕으로 한 영화에서 유대-그리스도교적 요소가 이토록 비중있게 등장하는 이유는 무엇일까? 이는 <토르: 라그나로크>의 이야기를 미국의 신화적 서사로 포섭하는 과정에서 꼭 필요한 작업이기 때문이다. '현대 신화(modern myth)'로서의 영화의 기능은 이미 여러 학자에 의해 포착된 바 있다.[14] 오늘날 영화는 "윤리적 입장을 명확히 하고 개인적, 집단적 정체성을 형성하는데 도움이 되는 이념적인 이야기를 대중에게 제공한다."[15] 미국은 '샐러드 그릇'

13) Taika Waititi, *Thor: Ragnarok* (Marvel Studios, 2017).

14) 영화의 신화적 기능에 대한 논의로는 Elijah Siegler, "*Adventure Time* and Sacred History: Myth and Reality in Children's Animated Cartoons," in *Religion and Popular Culture in America,* eds. Bruce David Forbes and Jeffrey H. Mahan (Oakland: University of California Press, 2017 [2000]), 71-84; Joel W. Martin and Conrad E. Ostwalt Jr., eds., *Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film* (Boulder: Westview Press, 1995), 65-117 등이 있다.

15) Christine Hoff Kraemer and A. David Lewis, "Comics/Graphic Novels," in *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture,* eds. John C. Lyden and Eric Michael Mazur (New York: Routledge, 2015), 212.

에 비교될 정도로 다문화적이고 다민족적인 국가로, 역사가 250년도 채 되지 않아 창조신화나 건국신화와 같이 오랫동안 전해져 내려오고 모든 국민이 공유하는 미국 고유의 신화가 존재하지 않는다. 고대 신화가 부재한 미국에서 통일된 '미국적' 정체성의 함양에 이바지하는 신화는 현대 대중문화의 영역을 통해 구축되고 있다. 특히 MCU가 전 세계적으로 엄청난 성공을 거두면서 미국 대중문화를 대표하는 프랜차이즈 중 하나로 자리매김했는데, 그 안에서 토르는 아이언맨, 캡틴 아메리카와 함께 MCU의 '빅 3(Big Three)'로 꼽히기도 할 만큼 인기와 위상이 높다.

그러나 타문화를 근간으로 하는 '토르'라는 신을 미국의 신화에 포섭하기 위해서는 미국 대중들에게 문화적으로 친숙한 요소가 추가되어야 하는데, 그것이 바로 유대-그리스도교적 요소이다. 로버트 주윗(Robert Jewett)과 존 로렌스(John Lawrence)는 미국의 대중문화에서 나타나는 '단일신화(monomyth)'가 유대-그리스도교적 회개와 구원의 내러티브를 바탕으로 한다고 이미 지적한 바 있다.[16] 그 이유로 우선 미국 문화에 대한 유대-그리스도교 전통의 지대한 영향을 들 수 있다. 유럽에서의 박해를 피해 미국으로 이주한 수많은 신자들 덕에 그리스도교와 유대교의 영향력은 미국 역사 초기에서부터 두드러지게 나타났다. 그러나 유대-그리스도교 전통이 '미국의 정체성(American identity)'과 본격적으로 결부되었던 것은 제2차 세계대전 때이다.[17] 나치당과 파시즘이라는 공공의 적에 맞서 미국인들을 이념적으로 단결시킬 만한 것으로 유대-그리스도교 신앙이 대두되었고, 냉전 시기에 이르러 유대-그리스도교 전통은 미국의 정체성을 구성하는 핵심 요소로 굳건히 자리 잡았다.[18] 오늘날 미국 시민들의 정체성에 대한 종교의 영향력이 과거에 비해 현저히 약화된 것은 사실이나, 유대-그리스도교 전통은 여전히 미국 문화의 기저를 이루고 있다. 따라서 북유럽 신화를 '미국화(Americanize)'하

16) Robert Jewett and John Shelton Lawrence, *The American Monomyth* (New York: Anchor Press, 1977), xx.

17) K. Healan Gaston, "Interpreting Judeo-Christianity in America," *Relegere: Studies in Religion and Reception* 2, no. 2 (2012): 292.

18) Gaston, "Interpreting Judeo-Christianity in America," 292-294.

는 과정에서 유대-그리스도교적 요소가 동원되는 것은 어쩌면 매우 자연스러운 현상이기도 하다.

영화 제작자들의 민족적, 종교적 배경도 고려할 필요가 있다. 슈퍼히어로 캐릭터로서의 토르를 처음 구상한 스탠 리(Stan Lee)와 잭 커비(Jack Kirby)는 모두 유대인이며, <토르: 라그나로크>를 감독한 타이카 와이티티(Taika Waititi) 또한 유대인 어머니를 두고 있다. 와이티티의 경우 스스로를 '폴리네시아 유대인(Polynesian Jew)'이라고 정체화하며 2019년에는 제2차 세계대전의 반유대주의와 나치즘을 풍자하는 영화 <조조 래빗(Jojo Rabbit)>을 제작하기도 하였다. 비록 유대-그리스도교적 요소들이 <토르: 라그나로크>에 의식적으로 도입된 것이 아니라 하더라도, 원작자 혹은 감독의 민족적, 종교적 배경이 은연중에 반영되었을 가능성도 존재한다.

그렇다면 어째서 현대 미국 신화의 주역으로 다른 문화권의 신인 토르가 선택되었던 것일까? 세계 내에서 신들이 수행하는 역할의 분담이 비교적 확실하고 각각의 능력 또한 구체적으로 다분화되어 있는 다신교 전통은 개성적이고 차별화된 능력을 갖춘 다양한 영웅들이 존재한다는 소위 '히어로물'의 설정에 완벽하게 들어맞는다. 첫 번째 토르 만화가 등장하기 자그마치 20년 전부터 그리스 신화를 바탕으로 한 '원더우먼'이라는 캐릭터가 있었음을 고려할 때, 미국의 만화 업계에서는 이미 신화적 자료의 풍부한 활용 가능성을 인지하고 이를 콘텐츠 제작에 적극적으로 활용해왔음을 알 수 있다. 토르의 원작자 스탠 리는 그리스 신화에 익숙해져 있던 독자들에게 새로운 즐거움을 선사해 주고자 북유럽 신화를 선택했다고 밝힌다.[19] 북유럽 신화의 가장 유명한 신 중 하나인 토르는 그렇게 스탠 리의 손에서 메시아적 영웅으로 거듭나게 된다. 흥미롭게도, 유대-그리스도교적 구원자를 연상케 하는 원작 만화와 마블 영화 속 토르의 모습은 스칸디나비아 종교에서 토르의 역할과 크게 동떨어져 있지 않다. 마틴 아놀드는 북유럽 신들 중에서 "토르만큼 인간과 깊은 연관을 맺고 있는 신은 없다"[20]고 말한다.

---

19) Stan Lee and George Mair, *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee* (New York: Fireside, 2002), 158.

신화 속 토르는 인간 조력자를 가진 거의 유일한 신으로 인간들과 가깝고 직접적인 관계를 유지하였으며, 이에 따라 다신교적 체제 내에서도 인류의 수호자로서 특별한 지위를 점유하였다.[21] 훗날 스칸디나비아 지방에 그리스도교가 전파되었을 때 토르는 예수에 대항하는 토착신으로 묘사되기도 할 만큼 많은 사람들의 숭배를 받고 있었다.[22] 이러한 종교적 배경은 영화 속 토르가 민중의 구원자라는 역할을 맡는 데 매우 적합하게 작용했을 것이다.

Ⅳ. 민주적 가치의 수호자로서의 토르

슈퍼히어로가 된 토르는 북유럽 신화를 떠나 새로운 환경 속에서 미국적 가치를 실현하는 데 봉사하도록 요구받는다. 이는 토르 서사에 현대 미국 사회의 정치적 이념이 반영되는 방식으로 이루어졌는데, 한 예로 20세기 중후반의 한 마블 만화에서는 토르가 얼떨결에 베트남 전쟁에 참전하여 게릴라 조직을 상대로 싸우기도 하였다. <토르: 라그나로크>의 경우에서도 기존의 신화적 서사에서 나타나지 않았던 민주적 가치에 대한 긍정이 영화 전반에 걸쳐 다양한 방식으로 표현된다는 점에서 이러한 경향을 이어받았음을 확인할 수 있다.

민주주의는 1776년 미국의 독립 선언 이래로 지금까지 미국 신화의 근간을 이루어 왔다. '기회의 땅(land of opportunity),' '아메리칸 드림(American dream)'과 같은 구절에서 드러나는, 모두가 자유롭고 평등한 미국의 이상적인 이미지는 민주주의와 깊은 관련이 있다. <토르: 라그나로크>에서 민주적 가치를 수호하는 중심인물은 당연히 주인공인 토르이다. 하지만 특이하게도 <토르: 라그나로크>에 등장하는 아스가르드는 엄격한 군주제이며, 토르는 오딘의 맏아들이자 아스가르드의 왕세자이기도 하다. 그렇다면 마블에서는 어떻게 토르라는 인물을 '민주제'를

20) Arnold, *Thor: Myth to Marvel,* 48.
21) Arnold, *Thor: Myth to Marvel,* 48-53.
22) Lindow, *Norse Mythology,* 290.

강조하는 데 활용할 수 있었을까?

<토르: 라그나로크>는 마블 스튜디오가 제작한 <토르> 시리즈의 세 번째 영화이다. 2011년에 개봉한 첫 번째 영화인 <토르: 천둥의 신(Thor)>은 토르의 왕위 계승식으로 시작한다. 그러나 서리 거인들의 기습 공격으로 인해 계승식은 중단되는데, 이에 분노한 토르가 아버지 오딘의 명을 어기고 서리 거인들의 행성 '요튼하임(Jotunheim)'을 멋대로 쳐들어가자 오딘은 그를 아스가르드에서 아예 추방하기에 이른다. 여기서 눈여겨보아야 할 점은, 추방과 동시에 토르는 망치 '묠니르'를 사용할 수 있는 힘을 잃는다는 것이다. 북유럽 신화에서도 묠니르는 토르의 주 무기이자 중요한 상징으로 등장하는데, MCU에서는 묠니르의 신화적 상징성을 유지하면서도 이에 추가적인 의미를 덧붙인다. 영화에 의하면 묠니르는 오직 '자격이 있는(worthy)' 자만이 활용할 수 있으며 그렇지 못한 사람은 망치를 휘두르기는커녕 아예 들지도 못하는 것으로 설명된다. 이것이 무엇에 대한 자격인지는 영화 내에서 정확히 제시되지 않으나, <토르: 천둥의 신>에서는 토르가 무고한 사람들을 구하기 위해 자신의 목숨을 기꺼이 내놓는 숭고한 희생 의지를 보이자 비로소 묠니르를 다시 활용할 수 있게 된다. 이로 미루어 보아 묠니르는 단순히 토르 신의 힘과 능력뿐만 아니라 사용자의 고결한 영웅성을 드러내기도 하는 중요한 상징임을 알 수 있다.

묠니르의 상징성은 여기서 그치지 않는다. <토르: 천둥의 신>에서 오딘이 묠니르를 빼앗고 토르에게 추방령을 내릴 때, "너는 왕국을 다스릴 자격도, 네 지위를 누릴 자격도 없다(You're unworthy of these realms, you're unworthy of your title)"[23]고 이야기한다. <토르> 시리즈의 두 번째 영화인 <토르: 다크 월드(Thor: The Dark World)>의 결말에서는 토르가 왕위를 자발적으로 포기하면서 오딘에게 묠니르를 반납하려는 시늉을 한다. 이 두 장면은 묠니르가 진정한 영웅으로서의 자격과 함께 왕으로서의 자격을 함께 상징하고 있음을 드러낸다. 이 점은 <토르> 시리즈의 영화는 아니지만 마찬가지로 토르가 대활약을 하는 MCU의 11번째 영화인 <어벤져스: 에이지 오브 울트론(Avengers: Age of Ultron)>에서 더욱 분

23) Kenneth Branagh, *Thor* (Marvel Studios, 2011).

명해진다. <어벤져스: 에이지 오브 울트론>에서는 어벤져스 소속 히어로들이 전부 묠니르를 한번씩 들어보려다 실패하는 장면이 등장하는데, 이때 아이언맨이 "내가 이걸 들면 아스가르드를 다스리게 되는거야(If I lift it, I then rule Asgard)?"[24]라고 묻자 토르는 그렇다고 대답한다. 결국 MCU의 맥락에서 묠니르는 '아스가르드의 왕위에 오를 수 있는 자격,' 즉 이상적인 지도자로서의 자격을 상징하기도 한다는 것이다.

하지만 정작 토르를 왕으로 만들어주는 결정적인 요소는 흥미롭게도 토르의 혈통도, 묠니르를 활용할 수 있는 권한도 아니다. <토르: 천둥의 신>으로 다시 돌아가 보면, 토르는 결국 묠니르의 사용권을 되찾고 다시 왕이 될 자격을 얻지만 아직 왕이 되기 위해서는 배워야 할 것이 많이 남았음을 스스로 인정하고 왕위 계승을 미루기로 결정한다. 이어서 <토르: 다크 월드>에서도 토르는 다시 한번 왕위 계승 제안을 받지만, 아스가르드의 왕이라는 자리가 수반하는 막중한 책임감과 무게를 본인은 짊어질 수 없다는 이유로 자발적으로 제안을 거절한다. 토르는 묠니르를 유일하게 다룰 수 있는 인물로서 이미 어느 정도 자질을 갖추었음에도 불구하고 두 번째 영화가 끝나도록 왕위에 오르지 않는다는 점은 본인의 선택으로 그려지기도 하지만, 동시에 그가 왕이 되기 위한 조건이 아직 완벽하게 충족되지 않았음을 의미한다. 실제로 토르가 왕위를 거부하는 이유는 왕이 되기 싫어서라기보다 본인이 그 자리를 받아들이기에는 부족하다고 느끼기 때문이다.

이러한 부족함은 <토르: 라그나로크>에서 '백성들의 인정'이라는 결정적인 조건을 통해 비로소 충족된다. <토르: 라그나로크>에서 토르는 전례 없는 고난과 시련, 그리고 이에 따른 엄청난 변화와 성장을 겪게 된다. 영화 초반부터 토르는 그의 대체 불가능한 상징으로 여겨졌던 막강한 무기 묠니르가 새로운 악당 헬라에 의해 간단하게 부서져 버리는 것을 목격한다. 묠니르를 잃은 토르의 파격적인 행보는 이후에도 계속되는데, 바이킹의 모습을 연상시키는 토르의 트레이드마크와도 같았던 장발이 잘려나가고 이내 헬라와의 결투에서 오른쪽 눈마저 잃게 된다. 하지만 이러한 희생의 대가로 토르는 진정한 각성을 이루게 된다. <토르: 라

24) Joss Whedon, *Avengers: Age of Ultron* (Marvel Studios, 2015).

그나로크> 전까지 토르는 묠니르 없이 천둥번개를 자유자재로 부릴 수 없었다. 묠니르가 곧 토르의 능력 자체와 동일시되었던 것이다. 그러나 헬라의 위협에 맞서 아스가르드 백성들을 보호하기 위해 목숨 바쳐 싸우고 자신의 두려움과 한계를 극복하자, 토르가 묠니르 없이도 자신의 힘을 사용할 수 있음이 밝혀진다. 이는 토르의 힘이 결국 묠니르에서 발생하는 것이 아니라 토르 본인으로부터 나오는 것임을 뜻하며, 비록 묠니르는 파괴되어 없어졌지만 그것이 상징하던 능력과 영웅성, 그리고 지도자로서의 자격을 토르가 완전히 내재화하게 되었음을 의미하기도 한다. 이러한 과정에서 토르는 아스가르드의 백성들로부터 왕으로 추대되는데, 이는 헬라를 무찌르고 난 후 영화의 마지막 장면에서 토르가 '왕좌'에 오를 수 있도록 백성들이 직접 길을 터주는 모습에서 상징적으로 드러난다. 백성들의 지지를 받으며 토르는 그동안 거부했던 왕위를 겸허히 받아들이고, 아스가르드의 진정한 군주로 거듭나게 된다.

이처럼 아스가르드는 분명히 군주제로 묘사되지만, 백성들로부터 자격을 인정받은 후에야 토르가 비로소 왕이 될 수 있었던 것처럼 이상적인 지도자를 완성시키는 조건이 최종적으로 백성들에게 있음을 보여줌으로써 영화는 은연중에 민주적 가치를 긍정하는 듯하다. 동시에 <토르: 라그나로크>에서는 이와 반대로 민중이 지도자에 대해 반감을 품고 혁명을 일으켜 기존의 정권을 붕괴시키는 민주적 혁명의 모습이 등장하기도 한다. 영화 중간에 등장하는 사카아르 행성의 정치체제는 그랜드마스터라는 인물에게 무조건적인 충성을 강요한다. 체제에 편입되지 못한 '노예'들은 그랜드마스터의 유희를 위해 목숨 걸고 싸우는 검투사가 되어야 한다. 이러한 노예들 틈으로 끌려온 토르는 대대적인 혁명을 주도하며, 그랜드마스터의 독재를 끝내고 노예들을 해방시켜 사카아르를 탈출하는 데 성공한다. 이처럼 백성들을 최우선으로 생각하는 이상적인 군주의 모습과 더불어 부당한 독재에 저항하는 민주적 혁명가의 모습도 함께 보여주는 토르라는 인물을 통해 <토르: 라그나로크>는 민주주의의 가치를 계속해서 긍정한다는 점을 확인할 수 있다.

그뿐만 아니라 민주적 가치에 반하는 제국주의, 식민주의, 군사 독재 등을 표

방하는 인물들은 토르 일행을 방해하는 '악'의 세력으로 규정된다. 북유럽 신화에서 애시르 신족이 매우 용맹하고 전투적인 전쟁의 신들로 그려지듯, 마블의 <토르> 프랜차이즈 속 아스가르드인들도 마찬가지로 강력한 전사들로 등장한다. 그러나 폭력과 투쟁이 과거 북유럽 사회의 척박한 환경에서 중요한 생존 수단으로 여겨졌던 것과는 반대로 <토르: 라그나로크>에서 전쟁은 매우 부정적이고 불필요한 것으로 재해석된다. 오딘의 평화주의적인 모습만 보아왔던 영화 속 토르는 그동안 완전히 은폐되었던 아스가르드의 제국주의적 역사를 깨닫고 큰 충격을 받는다. 그는 헬라와 오딘이 주도했던 정복 전쟁의 진실을 마주하고 혼란스러워하지만, 이내 무력으로 우주를 지배하고자 하는 헬라의 욕망이 부당함을 인지하고 그녀에게 대항하여 최종적으로 승리를 거두게 된다.

탈식민주의 시대에 진입한 이래로 과거 미국을 비롯한 서구 열강들의 식민주의적, 제국주의적 역사는 끊임없는 비판의 대상이 되어 왔다. 이러한 현대사회의 분위기에 따라 제국주의적 열망을 강하게 드러내는 헬라가 영화 내에서는 악당으로 설정되며, 그녀와 맞서 싸우는 토르가 선한 인물로 그려지는 것이다. 물론 엄밀히 말해 <토르: 라그나로크>에서는 제국주의적 역사에 대한 적극적인 반성이 이루어진다고 보기는 어렵다. 애초에 영화 내에서 아스가르드의 제국주의적 과거를 깨닫는 것은 토르를 비롯한 극소수의 주요 인물에 불과하며, 대다수의 아스가르드인들은 이를 알지 못한 채 그저 갑자기 나타난 무시무시한 독재자를 두려워하는 모습만 보일 뿐이다. 또한 아스가르드의 제국주의로 인해 피해를 입었던 다른 세계들은 사과나 보상을 받기는커녕 직접적으로 등장하지도, 언급되지도 않는다. 다만 이를 앞장서서 주도했던 헬라가 명백한 악인으로 등장하고, 끝내 토르에게 처참히 패하도록 만들면서 영화는 소극적으로나마 제국주의라는 반민주적 이념에 대해 비판적인 입장을 내비친다는 점을 확인할 수 있다.

북유럽 신화가 근대 서구 사회에서 정치적으로 이용되어 온 양상을 고려하면, <토르: 라그나로크>는 같은 소재로 매우 색다른 메시지를 전달하고 있다는 점에서 특히 주목할 만하다. 북유럽 신화가 정치적 메시지를 전달하기 위해 활용되었던 가장 대표적인 예로 19세기에서 20세기 초, 독일 제국과 나치 독일의 사례를

들 수 있다. 이 시기에 북유럽 신화는 독일 정부의 제국주의적이고 인종차별적이며 국수주의적인 이데올로기를 뒷받침하는 사상적 기반 중 하나로 작용하였다. 헤더 오도노휴(Heather O'Donoghue)는 당시 유행했던 우생학적 관점에서 '노르딕(Nordic)' 혹은 '아리아(Aryan)'인들이 "신체적으로나 문화적으로나 본질적으로 다른 인종들보다 우월하다고 여겨졌다"[25]고 설명한다. 이때 북유럽 신화는 노르딕 인종과의 문화적 연관성 속에서 덩달아 높이 평가되었다.[26] 따라서 북유럽 신화는 아리아인의 우월성에 대한 종교문화적 근거로 활용되었으며, 이후 게르만인들의 민족정체성을 이루는 중요한 요소로 자리 잡게 되었다.[27] 이러한 맥락에서 북유럽 신화를 모티프로 한 당대의 예술작품들도 마찬가지로 인종차별적 (정확히는 반유대주의적) 경향을 띠곤 했다. 오도노휴는 독일의 작곡가인 리하르트 바그너의 오페라 <니벨룽의 반지>를 예시로 드는데, 그녀에 의하면 북유럽 신화를 각색한 이 대서사극에서 등장하는 "열등하면서도 위협적인 니벨룽의 묘사는 바그너가 살았던 시대에 널리 퍼져있었던 반유대주의적 캐리커처를 직접적으로 연상시킨다."[28] 이러한 역사적 배경의 영향으로 몰니르와 같은 북유럽 신화의 도상들은 오늘날까지도 백인 우월주의 단체에서 상징적으로 차용되고 있기도 하다.

하지만 <토르: 라그나로크>는 이러한 전례와는 완전히 다른 맥락에서 정반대의 메시지를 던지고 있다. 앞서 살펴본 제국주의에 대한 비판의식과 함께 두드러지는 영화의 또 다른 특징은 바로 출연진들의 인종적 다양성이다. <토르: 라그나로크>에서는 아스가르드가 외계 행성이라는 설정에 따라, 아스가르드인들 역시 지구인만큼이나 다양한 인종으로 구성된 모습을 보인다. 원작 만화에서는 백인으로 묘사되었던 '헤임달'과 '발키리'의 경우 흑인 배우들인 이드리스 엘바와 테사 톰슨이 연기하기도 하는데, 이러한 배역 설정은 현재 할리우드를 비롯한 미국 대중문화 전반에서 강조되는 인종 다양성 표현의 문제를 적극 반영한 것으로 추정

25) Heather O'Donoghue, *From Asgard to Valhalla: The Remarable History of the Norse Myths* (London: I.B. Tauris, 2007), 130.

26) O'Donoghue, *From Asgard to Valhalla,* 146.

27) O'Donoghue, *From Asgard to Valhalla,* 151.

28) O'Donoghue, *From Asgard to Valhalla,* 145.

된다. <토르: 라그나로크>는 또한 오스트레일리아와 뉴질랜드 원주민들을 적극적으로 채용했다는 점에서 화제가 되기도 했었는데, 마오리족 아버지를 둔 감독 타이카 와이티티는 영화가 오스트레일리아에서 촬영되는 만큼 제작 초기 단계에서부터 원주민 스태프와 배우들을 많이 고용하고자 하는 의사를 밝혔다고 한다.[29]

오스트레일리아와 뉴질랜드의 원주민들은 역사적으로 서구 제국주의의 피해자들로, 영국의 식민정책 이후로 소수민족이 되어 오늘날 다양한 사회경제적 기회로부터 배제되고 있다. 이러한 격차를 줄이기 위해 <토르: 라그나로크>는 오스트레일리아의 정부기관인 '스크린 오스트레일리아(Screen Australia)'와의 협업을 통해 원주민 인턴들을 채용하였다.[30] 비록 영화의 내용과는 직접적인 관련이 없을 수 있으나, 이 사실이 영화 개봉 전 홍보 과정에서 적극적으로 알려지고 강조되었다는 점은 이것이 영화가 표방하는 메시지에 분명히 기여하는 바가 있기 때문이라고 볼 수 있다. 이처럼 과거 인종차별적이고 제국주의적인 이념을 전파하기 위한 수단으로 활용되었던 북유럽 신화는 21세기 미국에서 <토르: 라그나로크>를 통해 반대로 다양성의 표현, 평화의 추구, 민주적 가치의 수호 등을 긍정하는 이야기로 포섭된다. 무엇보다 주인공 토르가 MCU에서 캡틴 아메리카, 아이언맨 등 미국의 다른 히어로들과 나란히 활동하는 것은 그가 북유럽 신화를 넘어선 '미국적인' 서사를 구축하는 데 가담함을 의미한다.

Ⅴ. 나가며: 현대 신화로서의 영화와 대중문화

지금까지 영화 <토르: 라그나로크>가 고대의 신화적 요소를 현대 미국 문화의

29) Allan Clarke, "The Director of the New Thor Movie Made Hiring Aboriginal People a Priority," *Buzzfeed News,* August 2, 2016, https://www.buzzfeed.com/allanclarke/thor-ragnarok-director-hires-aboriginal-people.

30) "Screen Australia's Indigenous Department Supports 10 Indigenous Attachments on *Thor: Ragnarok* and *Alien: Covenant,*" Screen Australia, August 1, 2016, https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2016/08-01-indigenous-department-celebrates-attachm.

밑바탕을 이루는 종교적 · 정치적 이념들과 결합시켜 새로운 신화적 서사를 만들어냈음을 살펴보았다. 고대 스칸디나비아인의 세계관이 반영된 북유럽 신화의 인물들과 설정들은 마블 시네마틱 유니버스의 <토르> 시리즈를 통해 21세기에 재소환되었다. 변화한 시대적, 환경적 맥락에서 라그나로크 이야기는 미국 정체성의 기저를 이루는 유대-그리스도교적 요소들과 만나 재구성된다. 그 속에서 북유럽 신화의 여러 신들 중 인간과 특별히 긴밀한 관계를 맺고 있던 토르는 제국주의에 대항하여 민주적 가치를 표방하고 실현하는 이상적인 영웅으로 활약하고, 백성들의 구원을 위해 자신을 기꺼이 희생하는 메시아적 군주로 거듭난다.

이 과정에서 토르는 미국화되어 현대 미국 사회의 분위기와 정서에 걸맞은 역할을 수행하고, 원전 서사 또한 색다른 메시지를 전하도록 변형되어 그 자체가 하나의 새로운 신화로 자리 잡게 되었다. 서구 역사에서 줄곧 인종차별적이고 제국주의적인 이데올로기를 전파하기 위한 문화적 근거로 활용되었던 북유럽 신화는 <토르: 라그나로크>를 통해 다양성과 차이를 인정하고 민주적 평화를 옹호하는 이야기로 변모하였다. 비록 시대적 배경은 크게 달라졌지만, 북유럽 신화는 <토르: 라그나로크>에서 현대사회에 필요한 방식으로 재해석되어 새롭게 생명력을 얻었고, 인간 사회의 중요한 가치들을 전달하기 위해 여전히 통용되고 있음을 알 수 있다.

이처럼 더 이상 제도화된 형태로 존재하지 않는 오래된 종교적 요소들이 현대 대중문화 속에서 다시금 활발하게 나타나고 있다. 특히 영화산업이 발달하고 그 파급력이 커지면서, 영화라는 매체가 현대의 신화를 이야기하는 데 자주 동원되는 모습을 확인할 수 있다. 대중문화의 이러한 신화성은 국민들을 역사적, 민족적으로 통일시켜주는 고전적 신화가 부재한 미국에서 더욱 극명하게 드러나며, MCU는 이를 보여주는 가장 대표적인 사례로 급부상하였다.

대중들이 향유하고 소비하는 문화와 작품은 한 사회의 특징들을 담아낸다. 고대사회에서 인류의 문화를 이끌어 왔던 신화는 오늘날 대중문화의 영역에서 여전히 살아 숨쉬고 있다. 현대의 신화가 고대 신화의 서사와 주제, 그리고 호소력을 발판삼아 매스미디어를 통해 구축되는 지금, 대중문화의 종교성에 관한 연구

는 앞으로 계속될 필요가 있다. 신화와 영화, 종교와 대중문화 사이의 유사성과 연관성을 인식함으로써 우리는 현대인의 종교성에 대한 귀중한 통찰력을 얻을 수 있을 것이다.

주제어: 북유럽 신화, 토르, 라그나로크, 슈퍼히어로 영화, 미국화, 미국 대중문화

투 고 일: 2020. 11. 10.
심사종료일: 2020. 11. 18.
게재확정일: 2020. 11. 27.

참고문헌

Arnold, Martin. Thor: Myth to Marvel. London: Continuum, 2011.

Bowker, John. World Religions: The Great Faiths Explored & Explained. New York: DK Publishing, 2009 [1997].

Box Office Mojo. "Top Lifetime Grosses." Accessed November 1, 2020. https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross.

Branagh, Kenneth. Thor. Marvel Studios, 2011.

Clarke, Allan. "The Director of the New Thor Movie Made Hiring Aboriginal People a Priority." Buzzfeed News, August 2, 2016. https://www.buzzfeed.com/allanclarke/thor-ragnarok-director-hires-aboriginal-people.

Gaston, K. Healan. "Interpreting Judeo-Christianity in America." Relegere: Studies in Religion and Reception 2, no. 2 (2012): 291-304. https://doi.org/10.11157/rsrr2-2-505.

Hultgård, Anders. "The Religion of the Vikings." In The Viking World, edited by Stefan Brink and Neil Price, 212-218. New York: Routledge, 2008.

Jewett, Robert and John Shelton Lawrence. The American Monomyth. New York: Anchor Press, 1977.

Kraemer, Christine Hoff and A. David Lewis. "Comics/Graphic Novels." In The Routledge Companion to Religion and Popular Culture, edited by John C. Lyden and Eric Michael Mazur, 210-227. New York: Routledge, 2015.

Larrington, Carolyne. The Poetic Edda. Oxford: Oxford University Press, 2014 [1996].

Lee, Stan and George Mair. Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee. New York: Fireside, 2002.

Lindow, John. Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs. Oxford: Oxford University Press, 2001.

Martin, Joel W. and Conrad E. Ostwalt Jr., eds. Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film. Boulder: Westview Press, 1995.

O'Donoghue, Heather. From Asgard to Valhalla: The Remarable History of the Norse Myths. London: I.B. Tauris, 2007.

Screen Australia. "Screen Australia's Indigenous Department Supports 10 Indigenous Attachments on Thor: Ragnarok and Alien: Covenant." August 1, 2016. https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2016/08-01-indigenous-department-celebrates-attachm.

Siegler, Elijah. "Adventure Time and Sacred History: Myth and Reality in Children's Animated Cartoons." In Religion and Popular Culture in America, edited by Bruce David Forbes and Jeffrey H. Mahan, 71-84. Oakland: University of California Press, 2017 [2000].

Sturluson, Snorri. The Prose Edda: Tales from Norse Mythology. Translated by Jean I. Young. Berkeley: University of California Press, 1966.

Taylor, Alan. Thor: The Dark World. Marvel Studios, 2013.

Waititi, Taika. Thor: Ragnarok. Marvel Studios, 2017.

Whedon, Joss. Avengers: Age of Ultron. Marvel Studios, 2015.

<Abstract>

The Americanization of Norse Mythology in Marvel's Thor: Ragnarok

Joh, Yeonwoo (Seoul National Univ.)

Since European interest in Scandinavian literature and religion was widely renewed in the 17th century, Norse mythology has continued to influence many works of art to date. This is especially evident today in the realm of popular culture, where references to Norse mythology can easily be found across all media forms. This study focuses on one particularly well-known example – the superhero movie Thor: Ragnarok, the third installment of the Thor series in the extensive Marvel Cinematic Universe. This study attempts to trace how the story of the Norse apocalypse, Ragnarok, has been Americanized in the 2017 feature film to reflect the religious and political ideals of modern U.S. society. Specifically, I examine the movie's addition of distinct Judeo-Christian elements and its significance in relation to the influence of Christianity and Judaism on American history, culture, and identity. I then analyze how the Norse god Thor assumes a new role as the champion and protector of democratic ideals, battling against imperialistic, authoritarian enemies. In this way, Thor's narrative is modified to deliver a message of universal peace and equality – a stark contrast to the historical appropriation of Norse myths in racist and nationalistic contexts. Ultimately, Thor: Ragnarok is a creative adaptation of an old Norse tale that contributes to the greater construction of a modern American myth.

Key words: Norse mythology, Thor, Ragnarok, Superhero movies, Americanization, American popular culture