

성공적인 슈퍼히어로 캐릭터는 어떻게 형성되는가 - MCU의 토니 스타크 캐릭터를 중심으로 -

김세익*

국문초록

이 글은 오늘날 슈퍼히어로물이라는 소재 자체가 수명과 효용을 다한 것이라는 일부 견해에 대해 반박하고자 한다. 굳이 이러한 견해를 반박하려 한 이유는, 단순히 '좋은 이야기는 좋은 캐릭터를 갖고, 좋은 캐릭터는 좋은 캐릭터성을 갖는다.'고 생각하기 때문이다. 이야기에는 언제나 좋은 이야기와 그렇지 않은 이야기가 있을 뿐이다. 그렇기 때문에 특정 장르의 천부적 수명이란 것은 존재하지 않는다. 현재 마블 스튜디오와 DC 스튜디오를 중심으로 벌어지고 있는 슈퍼히어로 콘텐츠의 흥행 악화 추세는 좋은 캐릭터성을 지닌 슈퍼히어로 캐릭터 구축의 실패로부터 기인한다.

이것을 논증하기 위해 이 글에서는 MCU가 가장 활발한 서사적·산업적 동력을 갖고 있던 시기를 이끈 캐릭터인 토니 스타크 캐릭터의 사례를 분석하며 성공적인 슈퍼히어로 캐릭터가 만들어지는 과정과 방법론에 대한 도식화 및 유형화를 시도했다. 그리고 그 과정에서 오늘날 '실패'하고 있는 슈퍼히어로 캐릭터들의 스토리텔링 방식을 비교 고찰하여, 슈퍼히어로물이 주류 이야기 소재로서 재부상하는데 필요한 몇몇 지점들에 대해 논하였다.

캐릭터의 내면에 대해 깊이 있게 탐구하는 과정이 진정성 있고 심도 깊게 이루어진 캐릭터는 훌륭한 캐릭터성을 가질수 밖에 없다. 이와 반대로, 캐릭터의 내면 맥락에 대한 서사적 탐구의 결여는 수용자의 원활한 몰입을 방해하고 감정 변화를 촉진하지 못하게 만들어 결국 재미 유인을 획득하는 데 실패하게 된다.

주제어: 캐릭터, 캐릭터성, 슈퍼히어로, 슈퍼히어로 캐릭터, 토니 스타크

* 경희대학교 K-컬처·스토리콘텐츠연구소 전임연구원(Full-time Researcher of K-Culture · Story Contents Research Institute, Kyung Hee University)

접수일(2024년 3월 26일), 수정일(2024년 4월 25일), 게재 확정일(2024년 4월 26일)

I. 들어가며

지난 2008년 시작되어 그간 할리우드 주류 상업영화 시장의 거대한 축으로 성장해 왔던 마블 스튜디오의 마블시네마틱유니버스(Marvel Cinematic Universe·MCU)는 지난 <어벤저스:엔드게임>(2019)과 <스파이더맨:파프롭홈>(2019) 이후 그 대중적 흥행 기조가 대폭 꺾이며 예기치 못한 흥행 부진에 시달리고 있다. ‘인피니티 사가’라고 불리는 스물 세편 연작 영화 중심의 거대한 세계관은 마치 3막 구조의 구성을 닮은 페이지 1, 2, 3의 대단원 이후 그야말로 MCU의 종언을 선포한 것처럼 여겨질 정도다. 마블 스튜디오는 인피니티 사가의 역사적인 흥행을 기반 삼아 지난 2021년부터 모기업 디즈니가 런칭한 OTT 스트리밍 서비스 플랫폼 디즈니플러스에 MCU 세계관을 기반으로 한 다양한 드라마와 애니메이션을 공급하면서 영화와 함께 MCU세계관을 본격적인 트랜스미디어 구조로 확장하려 했지만, 그렇게 공개된 많은 수의 콘텐츠들은 흥행과 비평 양 쪽에서 부정적인 결과를 거뒀었다. 이에 2023년 3월에는 디즈니의 CEO인 밥 아이거가 “앞으로 디즈니는 영화와 스트리밍 TV쇼의 비용을 줄여 양이 아닌 질에 집중할 것”¹⁾이라면서 그간의 행보에 대한 반성을 하기도 했다.

공교롭게도 마블 스튜디오가 부진을 거듭하고 있는 사이에 경쟁사라고 할 수 있는 워너브라더스 산하의 DC 스튜디오에서도 지속적인 흥행 부진으로 세계관 자체가 취소되는 일을 겪었다. <어벤저스>(2012)의 성공에 자극받아 2013년에 대담하게 출범했던 DC 확장유니버스(DCEU)가 오랜 흥행 부진 속에 결국 <아쿠아맨과 로스트 킹덤>(2023)을 마지막으로 종언을 고하게 된 것이다. 비록 DC 스튜디오의 시네마틱 유니버스 세계관은 제임스 건 감독이 지휘하는 DC유니버스(DC Extended Universe·

1) “Bob Iger: Disney Will Reduce Costs on Films, TV Shows to Focus on Quality, Not Volume”, *The Hollywood Reporter*, 2023. 03. 09.

DCU)라는 새로운 세계관으로 리부트될 예정이긴 하지만, 슈퍼맨·배트맨·원더우먼이라는 걸출한 슈퍼 히어로 캐릭터를 보유한 DCEU의 몰락은 전 세계 팬덤에 큰 충격을 던져주었다.

슈퍼히어로 영화 시장이 이런 흐름을 보이고 있다보니, 일각에서는 이 상황이 단순한 ‘개별 영화나 스튜디오의 실책’수준을 넘어서 ‘슈퍼히어로 영화의 한계’ 상황이 아니냐는 주장도 꾸준히 제기되고 있다. 가령 리들리 스콧 감독은 “슈퍼히어로 영화들은 죄다 지루하며 각본도 수준이 낮다. 그것들은 단지 CG덕분에 살아남는 것이다.”라고 주장한다.²⁾ 또 마이클 만 감독은 “슈퍼히어로 영화들은 관객들의 피로감을 자아내고 있다”고 주장한다.³⁾ 한편 제인 캠피온 감독은 “너무 시끄럽고 우스꽝스럽다. (...) 다 큰 성인들이 망토에 락 끼는 쫄쫄이나 입고서 도대체 뭐 하는 건지 모르겠다. 판토크림을 보는 기분”⁴⁾이라고 말한다. 더불어 현대 슈퍼히어로 영화에 스토리텔링 측면에서 큰 영향을 끼친 슈퍼 히어로 그래픽 노블의 스토리 작가인 앨런 무어는 “나는 팀 버튼 ‘배트맨’ 영화 이후 슈퍼히어로 영화를 본 적이 없다”면서, “50년 전에 12살짜리 소년들을 즐겁게 하기위해 만들어진 캐릭터들을 보기 위해 수십만 명의 어른들이 줄을 서고 있다. (...) 인구를 유아화 시키고 있다.”⁵⁾고 비판한다.

그렇다면 이 지점에서 다음과 같은 질문이 제기된다. 슈퍼히어로 콘텐츠의 수명은 정말로 다한 것인가? 관객들은 슈퍼히어로라는 소재 그 자체에 대해 정말로 질려하고 있는가? 그렇다고 볼 수는 없다. 근간에 발표

2) “Ridley Scott Won’t Let Age Or Pandemic Slow A Storytelling Appetite That Brought ‘House of Gucci’ & ‘The Last Duel,’ Napoleon & More ‘Gladiator’ Up Next”, *Deadline*, 2021, 11, 12.

3) “Michael Mann returns to save the movies: ‘People are getting tired of superheroes’”, *NME*, 2023, 12, 21.

4) “Jane Campion Will Never Direct a Superhero Movie: ‘I Hate Them’ (EXCLUSIVE)”, *Variety*, 2021, 11, 17.

5) “‘Watchmen’ Creator Alan Moore Condemns Superhero Movies: ‘They’ve Blighted Cinema and Culture’”, *IndieWire*, 2023, 12, 31.

예정인 별도의 논문에서 지적했듯이, 슈퍼히어로물은 1930년대에 미국 코믹스의 형태로 최초 발매되었을 당시부터 현재까지 쪽 ‘만들어진 시점의 이상적 인간상’에 대한 서사⁶⁾였다. 비록 시대와 가치관의 변화에 따라 담아내고 있는 이상적 인간상의 형태는 꾸준히 달라졌을지언정, 슈퍼히어로 콘텐츠는 언제나 인간의 이상적 모습에 관한 반신화(Antimyth)였고 현재도 역시 그러하다.⁷⁾ 그리고 ‘이상적 인간’이라는 소재에 대한 문화소비자의 요구는 쉽게 질릴 수 있는 성질의 것이 아니다. 고대 그리스 시절부터 지금까지 내려오고 있는 수많은 영웅담의 존재가 이를 방증한다.

그렇다면 현재 마블 스튜디오와 DC 스튜디오를 중심으로 벌어지고 있는 슈퍼히어로 콘텐츠의 흥행 약화 추세는 어떤 이유 때문인가? 이 현상은 최근 개봉 및 방영되는 슈퍼히어로 영화와 드라마가 공통적으로 범하고 있는, ‘슈퍼히어로 캐릭터 구축의 실패’로부터 기인한다고 생각된다. 이것은 최근 제임스 건 감독의 인터뷰를 경유하면 좀 더 분명해진다. MCU에서 <가디언즈오브 갤럭시> 시리즈 등을 만들었던 제임스 건 감독은 IGN과 가졌던 인터뷰에서 “초기 리처드 도너의 슈퍼맨이나 아이언맨은 너무나 좋았지만 요즘 획일화 된 수많은 슈퍼히어로 영화들은 대체적으로 따분하다”면서, “새로운 요소를 도입해 변화를 꾀하지 않는다면 과포화와 독창성 결여로 (몰락한)서부 영화의 전철을 밟을 수도 있다고 본다.”⁸⁾고

6) 슈퍼 히어로물이 태동하기 시작한 1930년대는 문예사조상 인간생활을 파헤치던 사실주의와 니체의 현실주의가 이미 지나간 이후의 시대이며 실존주의가 태동하던 시기이다. 니체의 초인 개념은 ‘신이 없는 시대에 신의 자리를 대신할 수 있는 강력한 인간의 이상적 모습’이라고 할 수 있는데, 최초의 현대적 슈퍼히어로의 이름이 니체의 초인(Übermensch, Superman)과 똑같다는 것은 그래서 결코 우연한 일이 아니다. 때문에, 슈퍼히어로 콘텐츠는 언제나 ‘강한 인간’, 또는 ‘인간의 이상적 모습’에 대한 이야기이며, 따라서 개념적으로는 반신화(Antimyth)에 해당한다.

7) 김세익, 「이상적 인간상으로서의 슈퍼 히어로 콘텐츠가 갖는 특성 및 시대적 한계점에 관한 연구」, 『인문논총』 제63집, 경남대학교 인문과학연구소, 2024.

8) “James Gunn Says Superhero Movies Need to Change: ‘They’re Mostly Boring For Me Right Now’”, *IGN*, 2021. 07. 24.

지적했다. 결국, 최근 대중의 실망을 자아냈던 일련의 슈퍼히어로 콘텐츠들은 스스로가 ‘서사물’임을 망각하여 섬세하고 훌륭한 서사적 창조의 과정을 충실히 하지 않은 채 새로운 캐릭터의 능력과 메시지만을 전시하듯 쏟아내는 천편일률적인 모습을 보이고 있기 때문에 문화소비자들의 관심과 몰입을 유도하는데 실패하고 있다는 것이다.

2020년 이후로 제작되는 블록버스터 영화, OTT시리즈 등의 슈퍼히어로 콘텐츠는 캐릭터의 내면 묘사 및 캐릭터성의 발현 과정 묘사가 급격히 축소되고 있다. 그리고 이러한 모습은 궁극적으로 슈퍼히어로물 전반의 질적 후퇴와 대중적 호응 상실을 이끈 주범으로서 기능하고 있다. 슈퍼히어로물이 ‘이상적 인간상’에 대한 이야기로서 소구력을 갖는다는 것은, 슈퍼히어로물 자체가 특정한 인간상을 적시해 보여주는 ‘캐릭터’ 서사로서의 높은 기능성을 요구받는 장르물이라는 사실을 보여준다. 그러면서도 이 슈퍼히어로물(특히 오락적이고 유희적인 소비 콘텐츠로서 코믹북 산업의 연장선상에 놓인 ‘슈퍼히어로 영화’들)은 마틴 스코르세지의 연속된 지적⁹⁾처럼 정신적이고 문화적인 가치를 중시하는 미학 체계로서의 영화를 일컫는 ‘시네마(Cinema)’ 개념보다는 산업적이고 유희적인 ‘무비(Movie)’ 혹은 ‘테마파크’ 개념에 좀 더 닿아있다. 따라서 슈퍼히어로 영화가 일차적으로 지향해야 하는 것은 “동기가 분명한 기호들로 이루어진” “지나치게 분명한 영화”¹⁰⁾였던 고전 할리우드 영화의 서사 구조를 선행적으로 달성하면서 캐릭터 및 배경 서사 구축에 성공하는 것이며, 이렇게 구축된 명확한 캐릭터들을 활용해 ‘캐릭터 쇼’를 벌이는 것은 후순위에 추구해야 할 몫이다.

그래서, 이 논고는 이러한 부분이 잘 진행되었던 과거 부흥기의 사례

9) ‘Martin Scorsese Says Marvel Movies Are “Not Cinema”’, The Guardian, 2019. 10. 04.; ‘Martin Scorsese: The Irishman interview’, *Entertainment Weekly*, 2019. 10. 24.; ‘Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain’, *The New York Times*, 2019. 11. 04.

10) Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Production to 1960*. London & New York: Routledge, 1985. p. 68.

를 가져와 분석함으로써 다시금 캐릭터 묘사의 중요성을 환기할 필요가 있음을 역설하고자 한다. 이를 위해 이 글은 먼저 2008년에 등장하여 MCU라는 거대한 서사의 우주를 열어젖힌 입지전적 캐릭터인 ‘MCU의 토니 스타크’의 사례를 중심으로 성공적인 슈퍼히어로 캐릭터가 만들어지는 과정과 방법론에 대한 도식화·유형화를 시도할 것이다. 그리고 해당 이론을 중심으로 오늘날 ‘실패’하고 있는 슈퍼히어로 캐릭터들의 스토리텔링 방식을 비교 고찰하여, 슈퍼히어로물이 주류 이야기 소재로서 재부상하는데에 필요한 몇몇 지점들에 대해 논해보고자 한다.

II. 내러티브를 이끄는 캐릭터의 내면

재미있는 영상 스토리콘텐츠¹¹⁾를 견인할 수 있는 성공적인 캐릭터는 어떻게 형성되는지 살펴보기 위해서, 먼저 재미란 무엇인가에 대해 논하고 넘어가야 할 것이다. 재미란 무엇인가? 자의적 결론부터 소개해보자면, 본 연구자는 재미란 ‘수용자에게 이야기 세계의 맥락을 이해시켜 몰입을 촉발하고 이입에 따른 감정 변화를 이끌어내는 것’이라고 생각한다.

그런데 이 자의적 결론은 내러티브의 구조를 해석하는 관점에 따라 그 세부 구성이 조금씩 달라질 수 있다. 예컨대 내러티브의 구조를 해석하는 가장 근원적인 관점 중 하나인 알기르다스 줄리앙 그레마스의 ‘20가지 기능모델’을 보면, 그레마스는 내러티브 전개에 핵심 동력으로 3대 시련 요소로 이뤄지는 변형의 과정을 강조한다. 그에 따르면 내러티브의 재미란 최초상황에 주동인물이 지닌 결여와 결핍이 최후상황에 이르러 해소되고 충족되는 구조적 과정 그 자체다.

11) ‘스토리콘텐츠’라는 개념어에 관한 몇몇의 논의가 있었지만, 이 글에서 사용하는 ‘스토리콘텐츠’ 개념은 2023년 안승범이 정리하여 정립해놓은 개념을 바탕으로 한다. 안승범, 「스토리콘텐츠와 스토리텔링에 대한 성찰: 개념, 이론, 영역, 범주에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제68호, 인문콘텐츠학회, 2023, 115-121쪽.

최초상황	변형			최후상황
	자격시련	→ 결정시련 →	영광시련	
결여	주인공의 출발	대상이 있는 장소로 이동	주인공 익명으로 도착	결여해소
위임/ 위임수락	시련지정/ 시련수락	결투	가짜주인공 거짓주장	
계약	원조자를 받아들임	표지	과제부과/완수	
		승리	주인공의 인지	
		주인공에 대한 공격	가짜주인공 정체폭로	
		주인공의 구출	가짜주인공 처벌	
			주인공에 대한 보상	
임무 계약과정	임무수행을 위한 능력습득과정	임무 수행과정	수행된 임무에 대한 평가과정	대단원

〈그림 1〉 그레마스의 20가지 기능모델 개념도

출처: 저자 작성.

한편 알프레드 히치콕은 관객의 심층적인 몰입을 형성해내기 위해 서스펜스의 기능적 중요성을 역설한다. “서스펜스는 기본적으로 이야기의 정보 차이에서 야기된다. 관객이 등장인물보다 정보량이 우선하면 사건의 발생에 대한 기대와 우려로 긴장감이 발생한다.”¹²⁾ 여기서 관객이 가지고 있는 ‘등장인물보다 월등한 정보량’이라는 것은 곧 ‘내러티브 맥락에 대한 이해’의 다른 말이다. 히치콕은 서스펜스의 전략에 대해 이른바

12) 문관규, 「알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구: 관객초점화와 이질성을 야기하는 대상, 그리고 맥거핀」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권(제8호), 한국엔터테인먼트산업학회, 2018, 125쪽.

‘폭탄 이론’이라는 유명한 사례를 들며 언급한 바¹³⁾ 있는데, 이 사례에서 ‘폭탄’은 탁자에 둘러앉은 사람들의 목적을 방해하는 장치이기 때문에 위협적인 요소로 기능하며, 서스펜스 그 자체라고 해도 과언이 아니다. 다시 말해 히치콕의 ‘폭탄 이론’에서 알 수 있는 것은, 서스펜스란 곧 ‘절망적 상황의 부여’에 다름 아니라는 것이다. 이것은 앞서 살펴본 그레마스의 3대 시련 요소로 이루어진 변형의 과정을 상기하게 만든다.

그래서 그레마스와 히치콕의 견해를 인용하여 재미에 대해 재론해보자면, 재미란 일종의 절망이자 시련이며, 카타르시스를 위해 설계된 작가의 장치라고 할 수 있다. 그런데 재미가 만일 여기서 그치는 개념이라면, 장르문법 안에서 납득될 수 있는 모든 절망 요인이 과연 재미를 창출할 수 있는 것일까? 이 글이 연구 대상으로 삼고 있는 슈퍼히어로 영화를 기준으로, 다음과 같은 가상의 사례를 생각해볼 수 있다: △쉽고 빠른 자산증식을 위해 가상화폐에 막대한 투자를 했다가 큰 실패를 하는 토니 스타크, △왕위계승에 성공해 국정운영을 시작하려 할 때 거대한 지진으로 국가가 파탄 나는 트찰라, △제인 포스터에게 청혼했다가 차이는 토르, △모바일 뱅킹 사용 미숙으로 모르는 사람에게 전 재산을 송금하고 실의에 빠진 스티브 로저스, △선부름 자취방 계약으로 보증금을 임대사기 당하는 피터 파커. 이 같은 사례들은 (물론 예외는 있을 수 있겠지만) 열에 아홉은 유의미한 재미를 창출할 수 없는 절망들이다. 그렇다면 왜 창출할 수 없는 것인가. 이러한 절망에는 각 캐릭터성의 맥락에 대한 탐구가 결여되어있기 때문이다. 앞선 자의적 결론, 즉 ‘재미란, 수용자에게 이야기 세계의 맥락을 이해시켜 몰입을 촉발하고 이입에 따른 감정 변화를 이끌어내는 것’이라는 명제를 환기하여 이를 환언하면, 캐릭터의 내면 맥락에 대한 서사적 탐구의 결여는 수용자의 원활한 몰입을 방해하고 감정 변화를 촉진하지 못하게 만들어 결국 재미 유인을 획득하는 데 실패하

13) 베른하르트 엔드리케, (Alfred Hitchcock), 홍준기, 『앨프리드 히치콕』, 한길사, 1997, 95-96쪽.

게 되는 셈이다.

따라서 다음의 2장 1절에서는, 성공적이었던 MCU의 인피니티 사가 중에서도 가장 뚜렷한 캐릭터성과 완벽에 가까운 서사성을 보여주었던 토니 스타크 캐릭터에 대한 사례분석을 통해 내러티브를 이끄는 캐릭터의 내면 분석 방법론에 대한 도식화 및 유형화를 시도해보도록 하겠다. 이 과정에서는 트랜스아이덴티티 스토리텔링(Transidentity Storytelling) 이론에서 다루어지는 ‘아이덴티티 브릿지(Identity Bridge)를 넘어가는 동력’이라는 개념이 주요하게 활용될 것이다.

1. MCU의 토니 스타크: 트라우마를 지닌 나르시시스트

MCU의 중심 캐릭터 중 한 명인 토니 스타크를 한 문장으로 평가해보면 ‘트라우마를 지닌 나르시시스트’라고 할 수 있다. 그런데 토니 스타크는 <아이언맨> 시리즈 뿐만 아니라 MCU 인피니티 사가 전체에서도 서사적 역할이 매우 크고 분명한 대표적인 주동인물이다. 캐릭터 스토리텔링 과정에서 이러한 점은 큰 문제를 불러온다. 토니 스타크의 ‘트라우마를 지닌 나르시시스트’라는 속성은 영화 한 편의 타이틀롤 서사나 혹은 영화 삼부작의 타이틀롤 시리즈 서사 정도의 규모에 어울리는 캐릭터성이다. 앞서 살펴본 그레마스를 다시 인용할 때 ‘트라우마’라는 것은 극의 대단원 부에서 명확히 해소되어야 하는 결핍 요소로 활용해야 하기 때문이며, 그렇기에 한 편, 혹은 세 편 이상 동일한 트라우마 요인을 지속 또는 반복하는 것은 서사 구성적으로 진부해지기 때문이다. 하지만 토니 스타크는 인피니티 사가 전체 서사의 핵심 캐릭터이다. 이러한 조건에서 토니 스타크가 가져야 하는 캐릭터성이란, 단순한 트라우마와 나르시시즘만으로는 스물세 편의 영화 연작이라는 초 장기적 호흡에서 관객들의 캐릭터 몰입도 유지를 위한 충분한 동력을 생산해 내지 못한다. 그렇다면 MCU 인피니티 사가에서 토니 스타크는 어떤 캐릭터로 그려지며 특유의 캐릭터성을 생성해 내는가?

흥미롭게도, 마블 스튜디오는 토니 스타크라는 캐릭터를 구성하고 있는 두 가지 주요 요소인 ‘트라우마’와 ‘나르시시즘’을 그가 등장하는 각각의 단독 영화 서사 내에서 ‘원인’과 ‘결과’의 인과관계로 묶어 관련성 있게 엮어내면서 그 인과적 관계가 토니 스타크 캐릭터의 매력을 형성하도록 하는 정교한 스토리텔링을 선보인다. 그리고 그 과정에서 ‘나르시시즘’이라는 요소를 토니 스타크 캐릭터가 지닌 천재적인 공학 기술 및 개발 기술을 활용하여 트랜스아이덴티티 스토리텔링 이론에서 다루어지는 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’ 개념으로 치환해 활용하는 모습을 보여준다. 이 개념을 간단히 요약하면 다음과 같다. 트랜스아이덴티티 스토리텔링 이론을 정립한 임대근은 트랜스아이덴티티의 과정이 서사의 시작 부분에 등장하는 주동인물의 옛 정체성(Old Identity)으로부터 서사의 대단원 부분에 등장하는 주동인물의 새 정체성(New Identity) 사이에 드리워지는 이른바 ‘아이덴티티 브릿지’ 사이에서 발생한다고 지적한다. 그러면서 그는 궁극적인 트랜스-아이덴티티(trans-identity)를 수행해내는 주동인물의 정체성 넘나들 현상은 옛 정체성으로부터 벗어나고자 하는 강력한 의지를 수반하며 시작되는데, 이때 이 시작은 다음의 두 가지 동력에 의해 이뤄진다고 말한다. 하나는 외부의 압력, 즉 주동인물의 정체성을 변화시키는 외력이며, 다른 하나는 주동인물 내면의 의지, 즉 정체성을 바꾸고자 하는 자아의 목소리가 그것이다.¹⁴⁾ 이러한 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’ 개념은 스토리콘텐츠의 내러티브라는 길다란 아이덴티티 브릿지 위에 등장하는 다양한 캐릭터 중에서 주동인물을 그 서사의 주인으로 만들어주는 표식과 같은 역할을 한다. 다시 말해, 어떤 캐릭터가 단일한 내러티브(즉, 아이덴티티 브릿지)의 주인이 되기 위해서는 그는 고유 정체성을 트랜스할 정도의 의지와 추진력을 선보여야 한다는 것이며, 바로 이것이 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’

14) 임대근, 「트랜스아이덴티티는 어떻게 표상되는가」, 『트랜스아이덴티티, 이야기 창조의 핵심』(아시아문화콘텐츠연구소 창립 1주년 기념 컨퍼런스 발표집), 사단법인 아시아문화콘텐츠연구소, 2018, 7쪽.

개념이다.

이러한 점을 기억하며 MCU 속 토니 스타크 캐릭터가 등장한 영화들을 하나씩 살펴보기로 한다. 먼저 토니 스타크 캐릭터가 처음 등장한 영화인 <아이언맨>(2008)에서 그는 세계적인 군수기업의 CEO로서 신무기 판매를 위해 아프가니스탄 출장길에 올랐다가 텐 링즈라고 불리는 테러리스트 집단에게 피랍당한다. 그런데 그 과정에서 그는 바로 자신의 회사인 스타크 인더스트리의 폭탄과 무기들로 인해 생명의 위협을 받게 되며, 세계 평화에 기여한다고 생각했던 자기 회사의 무기가 죄없는 민간인을 억압하는 도구로 활용되는 모습을 목격한다. 자기자신의 피랍이라는 스트레스 상황에 더해 자기 회사의 무기가 오용되고 있다는 사실은 토니 스타크에게 큰 트라우마를 안겨주는데, 이후 토니 스타크는 이 트라우마 상황을 ‘나는 천재 공학자이자 기술자’라는 나르시시즘으로 극복해 낸다. 그는 감금된 동굴에서 탈출하기 위해 미사일 부품을 뜯어 최초의 아이언맨 슈트 Mk.1을 만들었고, 구조된 이후에도 그는 자신의 뜻과는 상관없이 테러리스트 손아귀에 들어간 자사의 무기를 처리하기 위해 첨단 기자재를 동원해 더욱 진일보한 아이언맨 슈트 Mk.2와 Mk.3을 만들어낸다. 그리고 토니 스타크는 그 슈트를 입고 자신이 직접 테러리스트를 소탕하는 위험천만한 일을 수행한다.

<아이언맨2>(2010)에서 토니 스타크의 트라우마는 한 차례 변용된다. 그는 극의 초반부에 아버지로부터 인정받지 못한 채 끝내 아버지와 화해하지 못하고 아버지를 떠나보냈다는 트라우마를 안고 있는 장성한 아들의 정체성을 드러낸다. 그리고 토니 스타크는 극의 중후반을 관통하면서 아버지가 남긴 자신에 대한 믿음과 사랑의 영상 메시지를 확인한 후, 토니 스타크 특유의 천재성으로 아버지의 유산을 해독해 내어 신물질을 합성해 냄으로써 아버지와 심정적으로 화해를 이룬다. 여기서 역시 나르시시즘이라는 요소가 아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력으로 치환됨을 확인할 수 있다.

<어벤저스>(2012)에서 토니 스타크는 또 다른 트라우마에 휩싸인다.

그의 ‘믿을만한 지인’이 되었던 필 콜슨 요원이 가공할 적들의 침략으로 사망한 것이다. 심지어 그 적들은 스타크 인터스트리가 야심차게 개발 중이었던 청정 에너지 기술을 활용하여 침공해 들어왔다. 그는 이러한 트라우마를 빛나는 천재성이 만들어낸 최첨단의 아이언맨 Mk.7 슈츠를 입고 자기 희생을 감내하면서 극복해 낸다. 여기서의 자기희생은 자기만 알던 이기적인 성격의 토니 스타크 캐릭터가 슈퍼히어로로서 한 단계 성장하고 도약하는 순간을 의미한다.

차기작인 〈아이언맨3〉(2013)와 〈어벤저스:에이지오브울트론〉(2015)에서 토니 스타크의 새로운 트라우마는 〈어벤저스〉에서 겪었던 외계 종족의 지구 침공 사건이 된다. 자신이 지닌 극한의 기술력을 쏟아부은 아이언맨 슈트로도 대응에 한계를 느꼈던 그는 외계 종족의 지구 침공이 재발할 것을 우려하며 트라우마에 빠진다. 먼저 〈아이언맨3〉에서 그의 트라우마는 내면의 정서적 양상으로 발현된다. 그는 아이언맨 슈트가 없는 상황에서의 무력감에 공황 증세를 느끼며, ‘아이언맨이라는 히어로’가 슈트인지 아니면 자기 자신인지에 대해 확신을 갖지 못하고 갈팡질팡한다. 그 후 그는 새롭게 만난 꼬마 조력자 할리 키너의 조언에 힘입어 공학자이자 기술자로서 자기 정체성을 재확립하고는, 천재적이며 용기있는 그의 특성을 기반으로 한 일련의 여정 끝에 결국 트라우마를 극복해 낸다.

〈아이언맨3〉에서 정서적 트라우마를 극복한 토니 스타크는, 〈어벤저스:에이지오브울트론〉에서 외계 종족의 재침공 가능성이라는 상황이 가져다주는 트라우마마저 해결하기 위해 브루스 배너와 함께 울트론 프로젝트를 가동한다. 그러나 이 프로젝트는 타노스의 은밀한 개입에 의해 인공지능 울트론이 빌런화되면서 실패하게 되고, 그 실패에 직면한 토니 스타크는 역시 자신의 첨단 기술과 천재성을 발휘하며 아이언맨 Mk.43, 44, 45를 연달아 선보이면서 상황을 해결해낸다.

〈캡틴아메리카:시빌 워〉(2016)는 전작에서 경험했던 ‘울트론 프로젝트의 실패’가 토니 스타크의 트라우마화 된다. 그는 ‘매우 천재적이고 똑똑하며 합리적인 나의 선택이 결국 실패로 귀결되었으니 인간이란 본래

믿을 바가 못 된다’라는 매우 나르시시즘적인 생각을 바탕으로, 정부에서 어벤저스 멤버들의 행동을 통제하려는 이른바 ‘소코비아 협약’에 적극적으로 찬성한다. 다만 이 영화에서 토니 스타크는 트랜스아이덴티티의 과정을 보여주지는 않는데, 이는 그가 등장한 MCU영화 중에서 최초로 ‘주인공스러운 면모’를 보이지 않은 첫 작품이다.

〈스파이더맨:홈커밍〉(2017)에서 토니 스타크는 역시 조연의 지위에 그치며 트랜스아이덴티티의 과정을 보여주지 않는다. 그럼에도 토니 스타크는 총 15분 여에 그치는 짙막한 등장 시간이 무색하게 트라우마-나르시시즘으로 이어지는 특유의 서사 구조를 잘 드러내 보여준다. 토니 스타크는 아직 어리고 미숙한 히어로 스파이더맨을 물질적, 정신적으로 지원해 주는 조력자로 등장한다. 그는 피터 파커가 영웅의 이름으로 저지르는 미성숙한 행동을 강하게 질타하며 훈계하는데, 피터 파커가 자신이 건네주었던 최첨단 슈트에 집착하는 모습을 보이며 ‘슈트 없이 나는 아무 것도 아니다’라는 이야기를 하자 그는 ‘슈트없이 아무 것도 아니라면 더욱 슈트를 가져서는 안 된다’고 질책하며 스파이더맨 슈트를 회수해 간다. 이 신(scene)은 〈아이언맨3〉 당시 토니 스타크 본인이 극심한 트라우마로 인해 자택에 칩거하며 서른 다섯 벌의 슈트만을 만들고 그것에 집착하던 시절을 상기시키는 순간이다. 그 후 토니 스타크는 극의 대단원 부에서 정신적으로 크게 성장한 피터 파커를 진심으로 환대하는데, 그 환대의 양상이 ‘어벤저스 신입 멤버 확정 기자회견’이나 ‘최첨단 아이언 스파이더 슈트 선물’과 같은 본인의 나르시시즘을 반영한 방식으로 이뤄진다. 이것은 토니 스타크 캐릭터가 단순 조력자 조연 캐릭터임에도 불구하고 그간 MCU 세계관 속에서 보여주었던 캐릭터 일관성(Character-consistency)을 그대로 유지하는 방식이다. 이는 시네마틱 유니버스 안의 캐릭터가 개별 영화 안에서 맡는 역할의 비중과 관계없이 항상 일정한 속성을 지님을 보여준다는 점에서, 현실 세계를 모사하려는 MCU가 지향하는 콘텐츠 일관성(Contents-consistency)이 반영된 사례라고 분석할 수 있다.

〈어벤저스:인피니티워〉(2018)에서 토니 스타크는 지구를 침공한 타

노스의 군대를 맞닥뜨리면서 <어벤저스>의 뉴욕 전투 당시 가졌던 트라우마를 소환한다. 그러나 수 년 여의 시간 동안 토니 스타크는 자신의 기술력을 토대로 만반의 준비를 갖추고 있었음이 나노기술 슈트인 Mk.50을 통해 드러난다. 영화 밖 현실의 기술을 아득히 초월하는 나노테크에 대해 토니 스타크 본인이 몹시 자신만만해하는 모습을 보이는 것은 나르시시즘을 통해 트라우마에 대처하는 그만의 전형적인 캐릭터성을 강화한다.

한편, <어벤저스:인피니티워>의 ‘타이탄 전투’ 신에서 토니 스타크는 처절한 패배를 경험하게 된다. 자신의 패배뿐만 아니라 거의 모든 아군, 특히 그간 유사 가족 관계를 형성했던 피터 파커의 소멸을 경험하면서 토니 스타크는 이 패배의 충격을 새로운 트라우마로 간직하게 된다. 그래서 <어벤저스:엔드게임>(2019)의 토니 스타크는 이 패배의 경험을 부정(Denial)하고 분노(Anger)하는 단계를 거쳐, 아마도 영화에 등장하지 않는 협상(Bargaining)과 우울(Depression)의 순간을 지나 페퍼 포츠와 새로운 가족을 형성하면서 수용(Acceptance)하는 모습을 보여준다. 하지만 이윽고 가능성 있는 복수(Avenge)의 방법을 발견한 그는 특유의 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’을 발휘하며 어벤저스와 함께 작전에 돌입하며, 최후의 순간에는 타노스에게서 인피니티 스톤들을 탈취할 수 있는 유일한 기술력을 무기 삼아 자기 희생을 불사하며 전 우주의 평화를 지켜낸다. 이 때의 자기 희생은 길었던 MCU에서의 모든 내러티브 과정, 즉 아이덴티티 브릿지를 모두 건너고 맞이한 캐릭터의 최종적인 완성의 순간이자 ‘정체성 초월’의 트랜스아이덴티티 순간이라고 할 수 있다.

이상으로 확인할 수 있었던 점은, 토니 스타크가 지닌 ‘트라우마를 지닌 나르시시스트’라는 캐릭터성을 일관되게 유지하기 위해 마블 스튜디오가 만들어 낸 스토리텔링 방식이 매우 정교하다는 점이다. 시네마틱 유니버스의 스토리텔링 방법론이 정착되기 이전이었던 타이틀롤 영화 초반부에는 그의 ‘트라우마’ 요소가 다소 변칙적으로 제시되기도 했었지만

〈표 1〉 MCU 토니 스타크의 등장 작품별 캐릭터 내면 요소

	토니 스타크의 캐릭터 내면 요소	
	트라우마 (동인)	나르시시즘 (아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력)
〈아이언맨〉(2008)	자사의 무기로 생명을 위협당함 +자사의 무기가 민간인일 해침	‘나’의 진보된 기술(아이언맨 갑옷)로 문제를 해결
〈아이언맨2〉(2010)	아버지와의 불화와 아버지 생전에 이루지 못한 화해	아버지의 아이디어를 ‘나’의 진보된 기술로 완성시킴
〈어벤저스〉(2012)	지인(필 콜슨) 살해, 자사의 기술이 탈취(침략 통로 형성에 악용)	‘나’의 진보된 기술(아이언맨mk.7)과 자기희생정신으로 극복
〈아이언맨3〉(2013)	〈어벤저스〉의 외계인 침공사건 재발 우려(정서적 트라우마)	천재 공학자이자 기술자로서 자기정체성 재확립, 용기로 극복
〈어벤저스: 에이지오브울트론〉 (2015)	〈어벤저스〉의 외계인 침공사건 재발 우려(대응책 부재)	‘나’의 진보된 기술(AI 울트론)로 대응+부작용을 진보된 기술(아이언맨 Mk. 43/44/45)로 대응·해결
〈캡틴아메리카:시빌워〉 (2016)	‘울트론 프로젝트’의 실패	‘나’의 실패는 곧 인간의 실패→ 통제적인 소코비아 협정에 동의
〈스파이더맨:홈커밍〉 (2017)	〈아이언맨3〉 당시 자신이 겪었던 트라우마를 상기함	자신의 성찰 및 자신의 방식으로 피터 파커를 조력·지도함
〈어벤저스:인피니티워〉 (2018)	〈어벤저스〉의 외계인 침공사건 (재발 우려가 현실화됨)	‘나’의 진보된 기술(아이언맨 Mk.50)로 대응책을 준비함
〈어벤저스:엔드게임〉 (2019)	‘타이탄 전투’에서의 처절한 패배와 아군의 완벽한 패배 경험	‘나’의 천재성으로 대응책을 발견(시간여행)→자기희생정신으 로 아군의 승리를 주도함

출처: 저자 작성.

(〈아이언맨〉의 자사 무기 오용으로 인한 트라우마와 〈아이언맨2〉의 아버지와의 관계로 인한 트라우마 등), 인피니티 사가가 중반부로 접어들면서부터는 전작의 결과가 후속작의 트라우마 계기로 작용하는 방식으로 각각의 영화 서사가 상호 간에 맞물리며 마치 실존 인물의 인생과 같은 필진함을 구현해 내는 것이 그 대표적인 사례다. 또 각각의 트라우마에

대해 나르시시즘을 기반으로 한 극복 동력을 부여한다는 점이 상술했듯 토니 스타크의 캐릭터 일관성을 탄탄하게 만들어 주었다는 점도 유의미한 사례다.

이 절에서는 토니 스타크 캐릭터가 등장했던 MCU의 총 9개 영화들을 살펴보고 시네마틱 유니버스 세계관에서 균질하게 묘사하고 있는 토니 스타크 캐릭터의 형성 방식 및 그 구체화 전략에 대해 살펴보았다. 이어지는 다음 절에서는 여기에서 한 발 더 나아가, 9개 영화가 상호 연계되며 그려내고 있는 토니 스타크 캐릭터성의 본질적 구조에 대해 탐구해보도록 하겠다.

2. ‘서사 창출’과 ‘감동 창출’의 서로 다른 방향성

앞서 1절에서는 토니 스타크가 갖고 있는 ‘트라우마를 지닌 나르시시스트’라는 캐릭터성에 대해 살펴보았다. 이것은 환언하면, MCU세계관에서 토니 스타크라는 인물의 핵심 요소는 ‘자신의 트라우마를 감추기 위해 나르시시스트라는 인격의 가면(페르소나¹⁵⁾)을 쓰고 있는 천재 공학

15) 페르소나라는 용어는 라틴어 ‘가면’에서 유래된 것이다(Bishop, Paul, *Analytical Psychology and German Classical Aesthetics: Goethe, Schiller, and Jung, Volume 1: The Development of the Personality*, Taylor & Francis, 2007, pp. 157–158.). 로마 후기에 연극계에서는 같은 배우가 다른 역할을 맡을 수 있다는 점이 명백해지고, 법조계에서는 권리, 권한, 의무 등의 법적 체계가 구조화되면서 공연이나 법원에서의 ‘등장인물’을 의미하는 용어로 발전했다(Horsman, Yasco; Korsten, Frans-Willem (2016–09–01), “Introduction: Legal Bodies: Corpus/Persona/Communitas”, *Law & Literature*, 28(3): pp. 277–285.) 현대에 이르러 페르소나는 개인이 사회적 요구들에 대한 반응으로서 밖으로 내놓는 공적 얼굴을 의미한다(Marshall, P. David; Barbour, Kim, “Making Intellectual Room for Persona Studies: A New Consciousness and a Shifted Perspective”, 2015, URL=<https://ojs.deakin.edu.au/index.php/ps/article/view/464> (검색일 2024년 03월 22일)). 그런데 최근 들어 페르소나는 ‘타인에게 비치는 나의 모습’이라는 의미로 확장되어 사용된다. 특히 디지털 시대에 이 용어는 개인이 상황에 맞게 다른 사람으로 변신하여 다양한 정체성을 표현하는 것을 의미하게 되었다. 이러한 용례를 기반으로 등장한 개념인 ‘멀티페르소나’는 이성과 의지를 갖고 디지털 공간에서 적극적으로 활동하고 책임지는 주체를 의미한다. ‘페르소나’를 ‘정체성’ 개념과 비교해 보면, 정체성(아이덴티티)은 스스로가 생각하는 나의 모습, 또는 상황에 따라 주체

자’라고 할 수 있다. 그런데 여기서 문제는, 인간의 실제 인생은 이렇게 단순하게 규정할 수 있는 것이 아니라는 점이다. MCU의 토니 스타크가 걸어온 인생을 대입해보아도 이러한 문제는 유의미하다. 그는 미성년자 시절에 예기치 못한 사고로 양친을 잃었고, 부모가 남긴 엄청난 규모의 외적 유산 속에서 부모나 가족과의 친밀한 내적 유대관계는 모두 망실한 채 성장했다. 그는 테러리스트로부터 피랍되기도 했고, 천재지변 같은 외계인의 침공도 겪었으며, 또 다른 테러리스트에게 공격을 받아 철저히 홀로 고립되기도 했고, 이길 수 없는 적에게 패배하기도 했다. 그가 겪은 이 모든 경험과 영향들은 단순한 ‘나르시시즘’으로 해소할 수 있는 것이 아니다.

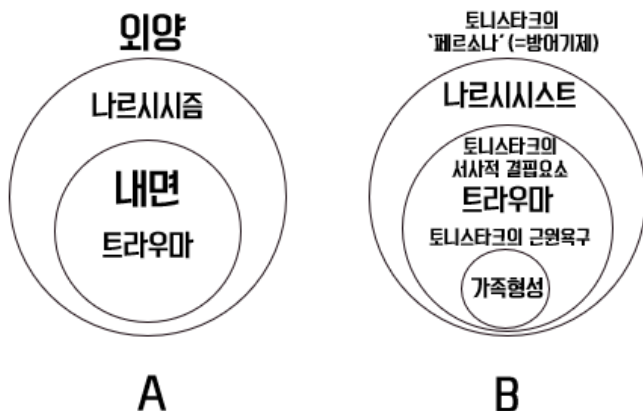
여기서 주요하게 등장하는 서사적 요소가 바로 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’이다. 현실의 일상에서는 천재지변급 재해 이후에 생존 그 자체에 의미를 두고 아무런 생의 목적도 없이 그저 흘러가는 대로, 가끔 방어기제만 발동시키며 살아가는 사람들이 많을 수밖에 없다. 그러나 대체로 이러한 삶의 방식은 매력을 통해 대중의 감각적 몰입을 이끌어내야 하는 스토리콘텐츠의 주동인물이 택할 수 있는 방식은 아니다. 일반적으로 대중이 ‘이상적 인간상’으로 인정하는 인물들은 이러한 재해 이후 뚜렷한 생의 목적의식을 갖게 되며, 그것을 꿈꾸고 그것을 이루기 위한 인생의 여정을 시작하게 된다. 바로 이 뚜렷한 목적의식이 곧 앞서 언급한 ‘아이덴티티 브릿지를 넘어가는 동력’인 것이며, 내러티브 도중에 수많은 갈등과 절망을 순간을 마주하는 주동인물이 드러내는 불굴의 의지의 원 동력이 된다. 경우에 따라 이것은 ‘인간찬가’의 핵심적인 요소가 되기도 한다.

그렇다면, 토니 스타크라는 캐릭터에게 이러한 불굴의 의지를 가능케 하는 동력은 과연 무엇인가? 그의 가장 핵심적인 결핍, 즉 미성년 시기에

적으로 취사선택하는 나의 모습과 같이 좀 더 주체적 의미가 강조된 개념으로 이해될 수 있다.

맞닥뜨린 부모의 사망이라는 사건을 돌이켜보았을 때 그의 동력은 ‘가족이라는 유대감을 형성’하여 ‘행복한 삶’을 이룩하려는 욕망이라고 하겠다. 이것을 도식으로 나타내면 다음의 <그림 2>와 같다.

‘가족 형성’, 또는 ‘유사 가족관계의 형성’이라는 측면에서 토니 스타크의 욕망은 그가 등장하는 아홉 편의 영화에 모두 선명하게 드러난다. <아이언맨>에서 그는 비서 페퍼 포츠에게 삶의 모든 것을 맡기고 의존하는 모습을 보이고, 또 파티에서는 드레스를 입은 페퍼 포츠에게 반하는 듯한 모습을 보이면서 유사 가족관계 이미지를 드러낸다. <아이언맨2>에서 토니 스타크에 자동차 경기장에 난입한 이반 반코로 인해 위험한 상황에 처했을 때 그의 비서 페퍼 포츠와 경호원 해피 호건은 목숨을 걸고 토니 스타크에게 휴대용 아이언맨 슈트를 전해주기 위해 위험을 자처한다. 더불어 극의 클라이맥스 지점에서 스타크 엑스포장에 난입한 다수의 해머드론과 아이언맨 슈트를 입은 토니 스타크가 대치했을 때, 친구인 공군 중령 제임스 로즈는 그의 등 뒤를 맡아 위머신 슈트를 입고 함께 싸운다. 이를 통해 페퍼 포츠, 해피 호건, 제임스 로즈는 자신의安危보다 토니 스타크의 위기에 먼저 반응하는 유사 가족군으로서 기능하게 된다.



<그림 2> MCU 토니 스타크의 캐릭터성 분석 도식

출처: 저자 작성.

그리고 <어벤저스>에서는 유례없는 전 지구적 위기를 함께 힘을 합쳐 격퇴한 여섯 명의 어벤저스 멤버들이 유사 가족을 구성하게 된다.

<아이언맨3>의 초반부에, 토니 스타크가 지닌 ‘가족 형성과 유대감’이라는 욕망은 강한 트라우마 때문에 길을 잃는다. 그는 자신의 옆자리를 오직 페퍼 포츠에게만 허락한 채 서른 다섯 벌에 달하는 다양한 모양과 기능의 아이언맨 슈트를 만들어내는 데에만 골몰한다. 그러던 그가 서서히 치유되기 시작하는 지점은 의도치 않게 도착한 테네시주에서 만난 꼬마 조력자 할리 키너와 유사 부자관계를 형성하게 되면서부터다. 그리고 대단원부에서는 위기에 빠진 토니 스타크를 페퍼 포츠가 무력으로 구해주면서 유사 가족관계를 강화한다.

<어벤저스:에이지오브울트론>에서는 역시 지구적 위기를 함께 힘을 합쳐 격퇴한 여섯 명의 어벤저스 멤버들이 유사 가족을 형성한다. <캡틴 아메리카:시빌워>의 양상이 독특한데, 어벤저스 멤버들의 분열을 그리는데 이 영화에서 토니 스타크는 그간 자신과 유사 가족관계로 이어져 강한 유대감을 맺고 있다고 생각했던 어벤저스 멤버들과 큰 싸움을 벌이게 된다. 특히 러시아 방공 기지에서 캡틴아메리카와 벌인 클라이맥스 액션씬은 그야말로 ‘진짜 가족(부모)의 죽음’이 야기한 유사가족의 붕괴’라는 구도를 보이면서 관객이 토니 스타크의 심정에 깊이 몰입하도록 만든다.

<스파이더맨:홈커밍>과 <어벤저스:인피니티워>에서 토니 스타크는 스파이더맨 피터 파커와 유사 부자(父子)관계를 형성한다. <스파이더맨:홈커밍>에서의 유사 부자관계는 피터 파커의 영웅으로서의 각성을 조력하는 토니 스타크의 서사적 역할을 강화하며, <어벤저스:인피니티워>에서의 유사 부자관계는 피터 파커의 소멸을 통해 토니 스타크의 근원욕구를 무너뜨리면서 <어벤저스:엔드게임>에서 토니 스타크가 채잠전하게 되는 동기를 부여하게 된다.

한편, <어벤저스:엔드게임>에서 토니 스타크가 근원 욕구를 지향하는 모습은 매우 다양하게 묘사된다. 도입부에서 토니 스타크는 연료와 식량이 다 떨어진 우주선에 갇힌 절망적인 상황 속에서도 함께 갇힌 네블라와

유사 가족과 같은 유대감을 형성하며 ‘인정욕구와 위안’이라는 네블라의 결핍을 치유(충족)해준다(①). 무사히 지구로 귀환한 이후에 토니 스타크는 그간 유사 가족 관계였던 페퍼 포츠와 진짜 가정을 이루게 되면서 딸 모건 스타크까지 얻게 되어 ‘가족의 형성과 유대감의 획득’이라는 근원욕구를 달성하는 모습을 보인다(②). 그러나 유사 부자관계였던 피터 파커의 상실을 견디지 못한 그는(③) ‘행복한 삶¹⁶⁾’을 추구하기 위해 다시 한번 유사가족 어벤저스 멤버들과 ‘시간 강탈 작전’에 나서게 된다(④). 그렇게 나선 시간여행에서 1970년 뉴저지에 근무하던 자신의 아버지 하워드를 만난 토니 스타크는 <아이언맨2> 시점에서 영상으로 체험했던 아버지의 아들에 대한 사랑을 직접 온몸으로 느끼게 되고, 더불어 대의보다는 항상 이익만 좇았던 하워드 스스로의 삶에 대한 회한을 체감하면서 아버지와 온전히 화해한 채 현재로 복귀하게 된다(⑤).

이렇게 ‘가족의 형성과 유대감의 획득’이라는 근원욕구를 다시 한 번 지향한 토니 스타크는, 결국 대단원 부에서 맞이한 자기 희생 신에서 다음과 같은 성취를 달성한다. 아버지의 회한(유혼)을 반영 및 극복하고(⑤), 아내의 신뢰¹⁷⁾를 바탕으로(②)으로 가족과 유사 가족을 구원하며(①, ③, ④), 장례식에 가족과 유사 가족을 모두 집결시킨 후, 딸에게 유사 부친(해피 호건)을 선사해 주었다.

‘한 편의 영화’처럼 기승전결의 단일한 흐름으로 완결되는 단독 콘텐츠, 또는 ‘삼부작 영화’처럼 타이틀 롤이 분명한 시리즈 서사의 경우에는

16) 미성년자인 피터 파커가 소멸하게 된 것에 대해 자신의 잘못이라 여기며 자책하던 토니 스타크(<어벤저스:엔드게임> 00:09:09, 00:39:26)는 시간여행을 가능하게 하는 방정식을 완성한 이후 가장 먼저 페퍼 포츠에게 자신이 사람들을 돌아오게 할 방법을 찾았음을 알려준다. 하지만 근원욕구가 충족된 소중한 지금의 현실을 잃고 싶지도 않은 토니 스타크가 참전 여부를 고민하자, 페퍼 포츠는 “(방법을 알면서도 하지 않는다면) 과연 당신이 편안하게 쉴 수 있을까?”(<어벤저스:엔드게임> 00:43:10)라며 토니 스타크를 격려한다. 토니 스타크는 가족 형성과 유대감(및 안정감) 획득이라는 근원욕구는 모두 이룬 상태였지만, ‘행복한 삶’이라는 나머지 근원 욕구가 미완의 상황이었기 때문에 ‘시간강탈작전’에 재참여한 셈이다.

17) “토니, 날 봐. 우린 괜찮을 거야. 이제 쉬어도 돼.”(<어벤저스:엔드게임> 02:33:07-02:34:01)

캐릭터 분석이 콘텐츠 서사분석과 동일시되는 혼선이 발생하기 쉬운데, 이같은 점에서 ‘시네마틱 유니버스’를 표방하는 MCU세계관은 캐릭터 분석에 용이한 집합 서사물이라고 할 수 있다. 지금까지 살펴본 것처럼, MCU의 토니 스타크는 가족을 형성하고 그 안에서 진정한 유대감과 그로 인한 행복함을 느끼기 원했던 캐릭터이다. 따라서 이 캐릭터에게는 수많은 전투와 갈등과 실패와 승리의 국면들이 결국 가정을 이루고 그것을 지켜내며 진정한 의미의 행복을 찾아가는 여정으로 기능한다. <어벤저스:엔드게임>의 대단원 부에서 토니 스타크가 선택한 자기 희생이 관객들로 하여금 감동적 공감대를 형성할 수 있는 까닭은, 그 순간이야말로 그가 가족의安危라는 근원 욕구를 지키기 위해 ‘패배’라는 자신의 트라우마와 ‘나르시시즘’이라는 자신의 페르소나를 모두 능동적으로 무너뜨린(포기한) 최후 결정의 순간이기 때문이다. 이 점을 고려하여 <그림 3>을 경유할 때, 다음과 같은 명제가 가능해진다: “서사의 창출은 A 화살표의 방향으로 전개되지만, 감동의 창출은 B 화살표의 방향으로 이루어진다.”



〈그림 3〉 서사의 창출(A)과 감동의 창출(B) 도식

출처: 저자 작성.

그리고 부가적으로 살펴보면, 이렇게 형성된 토니 스타크라는 상징적 캐릭터의 자기 희생과 죽음의 서사는 이 과정에 몰입한 관객들에게 고도의 몰입을 촉발하고 이입에 따른 풍부한 감정 변화를 이끌어 냈기 때문에 토니 스타크가 지키려했던 자들, 특히 페퍼 포츠나 모건 스타크와 같은 그의 가족에 대해서는 이후의 내러티브 전개에 있어 일정한 창작적 제약이 걸리게 된다고 할 수 있다. 현실 세계를 모사하는 시네마틱 유니버스의 특성상, 〈어벤저스:엔드게임〉 이후의 스토리 라인에서 페퍼나 모건은 그 스스로가 토니의 길을 닦은 자기희생의 선택을 주체적으로 선택하지 않는 이상, 그 안위가 강제로 침해되거나 타의적으로 희생될 경우 이미 MCU의 서사적 자산이 된 토니 스타크의 기존 캐릭터성을 함께 붕괴시키는 서사 맥락으로 기능하게 되기 때문이다.

지금까지 살펴본 바와 같이, 캐릭터성이라는 것은 단순히 ‘자기중심적’, ‘이기적’, ‘나르시시스트’, 혹은 ‘꼰대’ 등과 같이 한 마디로 요약할 수 있는 것이 아니다. 그 캐릭터가 서사의 주요 축으로 기능하는 주동인물이나 반동인물이라면 더욱 그렇다. 캐릭터는 창작자가 만들어낸 세계 속에서 살아가는 하나의 ‘실존 인물’처럼 그려져야 한다. 그리고 그 인물에 대한 정의는 일차적으로 창작자만이 내릴 수 있다. 창작자는 언제나 ‘내 캐릭터는 무엇을 원하는가?’, ‘내 캐릭터는 어떤 결핍을 가지고 있고, 그 결핍을 해소하기 위해 어떤 여정을 선택하여 걷기 시작하는가?’라는 질문을 던지면서 서사를 구성해가야 한다. 내러티브 속 캐릭터에 대해 고찰하는 것이야말로 좋은 작품을 창작할 수 있는 지름길이 된다. 결국, 캐릭터를 세심하고 면밀하게 설정하는 것이 곧 창작의 진정한 수단이자 목적이 되는 셈이다.

3. 캐릭터 중심 플롯의 구성 방법론

캐릭터는 창작자의 세계에서 창작자의 주제의식을 전달하는 매체이기 때문에 작품의 재미와 창작자의 철학을 모두 담는 작품의 근간 요소라고

할 수 있다. 그렇다면 매력적인 캐릭터 하나 또는 몇 개만 창조해내면 이야기는 자생적으로 흘러가는가? 그렇지 않다. 작가가 명확한 의도를 갖고 좋은 캐릭터를 만들었더라도, 그 캐릭터를 위한 플롯이 적확하게 마련되지 않으면 캐릭터는 생동감 넘치게 살아 움직일 수 없다. 아리스토텔레스가 쓴 『시학』의 정수로 일컬어지기도 하는 개념인 플롯은, 주지하듯 사건의 인과적 구성을 의미한다. 즉 플롯은 스토리를 의미있는 형식으로 배열하는 것이며, 그 자체로 내러티브의 설계이자 의도이다. 그래서 결국 좋은 이야기, 재미있는 이야기의 마지막 조각이 되는 것은 섬세한 플롯의 설계이다.

플롯은 호흡의 길이에 따라 단기 플롯, 중기 플롯, 장기 플롯으로 나누어 생각해볼 수 있다. 먼저 단기 플롯은 이야기를 구성하는 가장 작은 부분에 대한 플롯이다. 일반적으로 영화의 경우 ‘1개 시퀀스’의 플롯, 드라마의 경우 ‘1개 화’의 플롯, 주간연재 웹툰이나 웹소설의 경우 ‘1개 연재분’의 플롯을 단기 플롯이라고 할 수 있다. 단기 플롯은 수용자가 당면하는 그 순간의 즐거움을 제공하면서, 이어지는 내용에 대한 궁금증과 기대감을 갖도록 만들어진다. 아무리 작품 전체의 스토리가 좋다고 해도 당장 지금 지루하다면 흡입력은 떨어지게 되기 때문이다.

이러한 단기 플롯들이 이루는 서사적 덩어리가 중기 플롯이다. 중기 플롯은 영화의 경우 ‘1개 막(act)’의 플롯, 드라마의 경우 ‘1개 에피소드’의 플롯, 주간 연재 웹툰이나 웹소설의 경우 ‘1개 에피소드 혹은 1개 챕터’의 플롯이라고 할 수 있다. 작가는 중기 플롯을 통해 장기 플롯에서 활용될 복선과 같은 장치들을 설정할 수 있으며, 독자들의 시선을 작품 전체가 아닌 조금 더 작은 규모의 이야기로 끌어당길 수 있다. 이로 인해 수용자가 작품 전체에 대해 갖는 피로도는 낮아지게 되며, 이로써 작품에 대한 흥미를 유지시킬 수 있게 된다. 더불어 작은 규모의 이야기에 몰입도가 발생하므로 수용자의 흥미는 증폭될 수 있다.

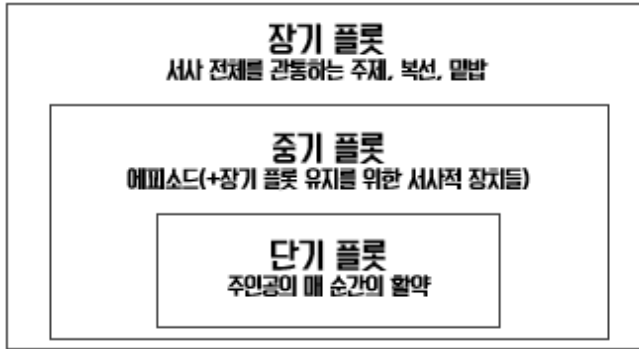
마지막으로, 가장 장기적인 서사적 덩어리가 장기 플롯이다. 장기 플롯은 내러티브에서 가장 장기적인 구성으로, 결국 수용자로 하여금 ‘이

이야기가 과연 어떻게 끝날까?’라는 의문을 품도록 만드는 플롯이다. 장기 플롯은 서사물의 성격에 따라 호홉이나 길이가 서로 다르게 판단될 수 있다. 특히 영화의 삼부작 서사나 시네마틱 유니버스 등의 연계 서사물에서는, 장기 플롯은 단지 한 편의 영화만이 아니라 복수의 영화들이 형성하는 긴 호홉의 스토리 라인을 지칭하는 개념이 될 수 있다. 따라서, 장기 플롯은 <아이언맨>이라는 영화 한 편의 내러티브일 수도 있지만, ‘아이언맨 트릴로지’라는 영화 삼부작 서사를 관통하는 내러티브일 수도 있고, 혹은 MCU라는 시네마틱 유니버스 내의 ‘토니 스타크’라는 특정 캐릭터의 일대기일 수도 있다.

장기 플롯의 핵심적인 흥미 요인은 쉽게 말하자면 내러티브가 계속 진행되면서 계속해서 쌓여가는 ‘복선과 밑밥들’이다. 이것이 존재하지 않을 경우, 수용자는 내러티브에 대한 새로움과 기대가 사라지고 익숙함만 남게 되기 때문에, 결과적으로 수용자의 흥미가 떨어질 수 있기 때문이다. 그래서 성공적인 (긴 호홉의) 서사 창출을 위해서는 필연적으로 장기 플롯의 섬세한 기획과 운용이 요구된다.

결국, 창작자는 수용자들의 흥미를 계속적으로 이끌 내기 위해 작품과 캐릭터의 전체 서사 구조를 끊임없이 조율해야 하지만(장기 플롯), 수용자들의 서사 집중력을 유지 시키기 위해 작품의 작은 부분들을 효과적으로 설정하고 운용해야 하며(중기 플롯), 수용자들의 순간 몰입도를 견인하기 위해 원인, 과정, 결과의 인과적 흐름으로 구성되는 가장 작은 단위의 이야기를 재미있게 창작해야 한다(단기 플롯). 이것을 도식화하면 다음의 <그림 4>와 같다.

플롯은 이야기 전체를 만들어내는 기본 구조이기 때문에, 진부하거나 잘못된 플롯의 사용은 한 편의 영화 혹은 하나의 미디어 프랜차이즈를 망칠 수 있다. 먼저 단기 플롯의 문제가 지적되는 사례를 꼽아보자면 디즈니플러스의 드라마인 <미즈 마블>(2022)을 꼽을 수 있다. 미즈 마블은 저지 시티에 사는 미국인 무슬림 가정의 10대 소녀 카말라 칸을 중심으로 하이틴 청소년 드라마의 문법을 좇으며 카말라 칸이 슈퍼히어로 미즈 마



〈그림 4〉 플롯의 종류와 구조

출처: 저자 작성.

블로 각성하는 내용을 담고 있는 드라마다. 그런데 이 드라마는 어떤 한 지점에서 두 부류의 수용자층에게 몰입의 유지를 깨뜨리고 있다. 그것은 카말라 칸이 속한 인도-파키스탄계 이민자들 사이에서 논란을 야기한 4화의 국가 정체성 관련 대목이다.

〈미즈 마블〉 제4화 (00:25:15~00:25:44)

(나는) 여권을 보면 파키스탄인이지만 뿌리는 인도에 있지. 그리고 그 모든 것들 사이에는 경계선이 있어. 피와 고통으로 그려진 선이지. 우리 정체성은 영국인들이 서둘러 떠날 때 정한 대로 규정돼 버렸단다. 그걸 쉽게 견딜 수 있겠니?

카말라의 할머니는 자신이 인도와 파키스탄 양쪽에 모두 소속감을 갖고 있으며 이것을 국경이라는 이름으로 갈라놓은 것은 영국의 임의적인 선택이라고 말한다. 그러나 파키스탄은 영국령 인도 제국의 무슬림들이 힌두교도가 다수였던 인도와 별개 국가로 독립을 요구하여 세워진 나라다. 국경을 나눈 것이 영국인 것은 맞지만, 영국이 강제로 그른 것이 아니라 종교 정체성을 기반으로 한 내부 분열로 나뉜 것이기 때문에 이것은

명백한 역사 왜곡이 담긴 대사다. 이 대사는 카말라 칸이 영웅으로 발돋움하는 이야기인 〈미즈 마블〉에 갑작스레 현실 역사논란을 끌어들이며 인도와 파키스탄 양국에서 상반된 반응을 이끌었다. 인도 및 인도계 이민자 사이에서는 대체로 후련하다는 반응¹⁸⁾이 많은 반면, 파키스탄 및 파키스탄계 이민자 사이에서는 분노와 황당함이 뒤섞인 반응¹⁹⁾²⁰⁾을 보이고 있다.

한편, 중기 플롯의 문제가 지적되는 사례는 역시 디즈니플러스의 드라마인 〈완다비전〉(2021)을 들 수 있다. 이 드라마는 ‘1화부터 3화까지만 보면 재미있어진다’는 류의 시청자 평가를 받은 하는데, 이것은 각각 1950년대, 1960년대, 1970년대 미국 시트콤의 전형적인 스타일을 모사한 1~3화의 프로덕션 디자인이 당대 미국 시트콤에 대한 사전 이해가 부족한 미국 이외 국가의 시청자들에게 괴리감을 조성하고 있기 때문이다. 내용 면에서도 4화에 들어서서야 비로소 본격적으로 기존의 MCU 세계관과 직접적으로 연결되기 시작하기 때문에, 1~3화는 서사의 의도와 맥락을 파악하기 어려운 면모로 여러 시청자들의 원만한 몰입을 방해했다.

그리고 장기 플롯의 문제가 지적되는 사례는 영화 〈블랙 위도우〉(2021)를 들 수 있다. 이 영화는 〈어벤저스:엔드게임〉에서 이미 최후를 맞이한 나타샤 로마노프의 프리퀄 서사임에도 불구하고 그에 대한 헌정이 담긴 서사라기 보다는 단순하고 밋밋한 액션 활극의 느낌이 강한 서사였다는 점도 많은 관객의 혹평을 낳았다. 심지어 ‘블랙 위도우’라는 제목은 MCU의 오랜 팬덤이 인지하고 있는 나타샤 로마노프를 강하게 환기하는 명칭임에도 불구하고 이 영화의 주인공은 그가 아니라는 점이 관객들의 괴리

18) 인도의 미즈 마블 해당 이슈 관련 레딧. Reddit, URL- <https://url.kr/nfv648>(검색일 2024년 03월 22일).

19) 파키스탄의 미즈 마블 해당 이슈 관련 레딧. Reddit, URL- <https://url.kr/qz2w1j>(검색일 2024년 03월 22일).

20) “‘Whitewashed and inaccurate’: Ms Marvel’s depiction of partition sparks furore”, The Express Tribune, 2022. 07. 01.

감을 자아냈는데, 블랙 위도우 정체성을 공유하는 엘레나 벨로바의 존재는 이 영화를 초대 어벤저스 멤버 ‘오리지널 6(Original 6)’인 나타샤 로마노프에 대한 헌사가 아닌 단순하고 기능적인 세대 교체용 영화로 인식시키며 많은 MCU 팬을 실망시켰다.

이 같은 ‘실책’들의 공통점은 캐릭터 이외의 다른 요소를 중심으로 플롯이 구성되었다는 점이다. 미즈 마블, 완다 막시모프, 나타샤 로마노프의 이야기에 집중하는 기획이 아니라, 아시아의 역사에 대한 이해를 드러내겠다는 PC주의적 메시지, 미국의 TV프로그램사에 대한 일종의 헌정을 담아내겠다는 미학적 메시지, ‘블랙 위도우’라는 슈퍼 히어로 타이틀을 계속 이어가겠다는 미디어 프랜차이즈적이고 상업적인 메시지가 캐릭터의 이야기에 앞서는 중요한 가치로 대두되는 부분들이기에 결국 플롯 구성의 측면에서 문제점을 드러내고 만 것이다.

사람들은 ‘캐릭터의 이야기’를 보기 위해 창작물을 본다. 때문에 창작물의 핵심은 결국 캐릭터이며, 좋은 창작물을 만들기 위한 방법은 매력적인 캐릭터를 위한 이야기를 구성하는 것이다. 캐릭터 중심의 플롯 구성이 중요한 이유는 바로 여기에 있다.

그렇다면 캐릭터 중심 플롯은 어떻게 구성하는가? <아이언맨>을 경우 하며 이를 논해보도록 한다. 2008년작 영화 <아이언맨>은 ‘나의 평화는 나의 책임감을 통해 이뤄진다’고 믿는 토니 스타크가 주동인물로 등장한다. 이 주동인물은 본래 망나니 같은 자기애적 천재 억만장자였지만, ‘테러리스트로부터의 피랍이라는 계기(㉠)’로 인해 ‘하이 테크놀로지 강철 갑옷(㉢)’을 스스로 만들어 입고 ‘영웅(㉡)’이 된 캐릭터다. 여기서 알파벳 표식이 붙은 각 대목은 다음과 같은 도식으로 각각 중기 플롯(㉠), 단기 플롯(㉢), 장기 플롯(㉡)과 연결되면서, 다시 서사(㉠), 장르(㉢), 주제(㉡)와 연결된다.

그리고 <그림 5>의 도식을 앞서 <그림 3>에서 살펴본 ‘서사의 창출(A)과 감동의 창출(B) 도식’과 융합해보면 다음의 <그림 6>과 같은 새로운 도식이 도출된다. 이때 장기 플롯은 주동인물의 서사적 목적으로서 ‘주



〈그림 5〉〈아이언맨〉의 캐릭터 중심 플롯 구성

출처: 저자 작성.



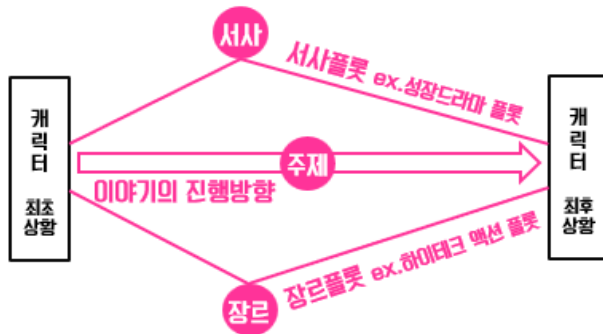
〈그림 6〉〈아이언맨〉의 캐릭터 중심 플롯 구성 종합 도식

출처: 저자 작성.

제’와 연관되며 ‘토니 스타크의 근원 욕구’인 가족 형성 및 행복함 추구하고 이어진다. 그리고 중기 플롯은 주동인물의 드라마로서 ‘서사’와 연관되며 ‘토니 스타크의 서사적 결핍 요소’인 트라우마와 연결된다. 마지막으로 단기 플롯은 하이테크 액션 블록버스터라는 ‘장르’와 연관되며 ‘토니 스타크의 페르소나 혹은 방어기제’인 나르시시즘과 연결된다. 여기서 서사의 창출은 〈그림 3〉의 규범을 따라 A 화살표의 방향으로 전개되는데, 이는 장기 플롯으로부터 시작해 중기 플롯을 거쳐 단기플롯으로 진행되는

방향이다. 한편 감동의 창출은 역시 <그림 3>의 규범을 따라 B 화살표의 방향으로 이뤄지는데, 이는 단기 플롯에서 시작해 중기 플롯을 거쳐 장기 플롯으로 나아가는 방향이다.

<아이언맨> 시리즈는 ‘슈퍼히어로 영화로서 영웅의 사명을 주제로 다루는 콘텐츠(주제)’이지만, ‘액션 블록버스터, 조금 더 자세히는 근미래 하이테크 기술을 뽐ن하게 묘사하며 시각적 또는 공감각적 만족감을 제공해 주는 하이테크 액션 블록버스터의 장르적 문법(장르 플롯)’을 따르고 있으면서, 동시에 ‘주인공 토니 스타크가 준 망나니 캐릭터에서 진정한 영웅으로 성장해가는 성장 드라마의 플롯(서사 플롯)’을 차용하고 있다. 이것을 시각적으로 도식화하면 다음의 <그림 7>과 같다.



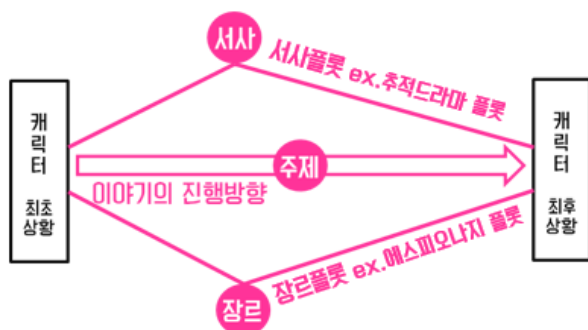
<그림 7> <아이언맨>의 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식

출처: 저자 작성.

<그림 7>의 도식을 활용하면 다양한 영상 스토리콘텐츠의 플롯을 분석할 수 있다. 가령 에스피오나지(Espionage)²¹⁾의 문법이 혼용되어 주동인

21) 첩보·스파이 장르라고도 불리는 에스피오나지 장르는 첩보활동은 중요한 맥락이나 서사장치로 활용하는 장르를 일컫는다. 20세기 초부터 진행된 현대정보기관의 설립에서 영감을 받아 태동하였으며, 제2차 세계대전 당시에는 파시즘과 공산주의의 발전으로 새로운 자극을 받아 성장했고, 냉전 시대에도 시대적 이슈 속에 지속적으로 발전했다. 21세기 이후에는 불량국가, 국제범죄조직, 글로벌 테러 네트워크 등의 등장으로 여

물이 침투하고, 각개격파하고, 단독 작전을 수행하며, 필요에 따라서는 팀을 지휘하기도 하는 스파이의 면모로 그려지는 <퍼스트 어벤저>(2011)와 <캡틴아메리카: 윈터솔저>(2014)는 다음의 <그림 8>과 같은 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식을 형성하게 된다.



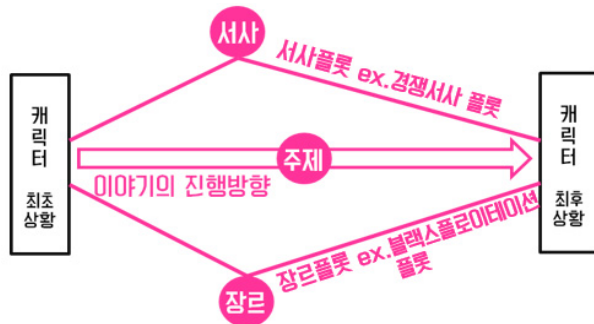
<그림 8> <퍼스트어벤저>와 <캡틴아메리카:윈터솔저>의 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식
출처: 저자 작성.

또, 블랙스플로이테이션(Blaxploitation)²²⁾의 문법을 상당히 반영하

전히 생명력을 유지하며 발전하고 있다. 장르로서의 에스피오나지는 모험, 스릴러, 정치·군사 스릴러 등과 주제적으로 관련되어 있다. 본 각주의 내용은 다음의 자료들을 참고하여 재구성하였음: Brett F. Woods, *Neutral Ground: A Political History of Espionage Fiction*, Algora Publishing, 2008., pp. 6-10.; pp. 25-27.; p. 53.; pp. 82-85.; p. 107.; pp. 136-139.; Cuddon, J. A. *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, Third Edition, 1991, pp. 908-909.; Drabble, Margaret, *The Oxford Companion to English Literature*, Sixth Edition, 2000, pp. 962-963.

- 22) 블랙스플로이테이션은 1970년대 전반에 미국에서 생겨난 영화 장르로, 주로 교외에 사는 아프리카계 미국인을 대상으로 만들어진 엑스플로이테이션 영화(exploitation film)를 일컫는다. 명칭의 유래는 'black'과 'exploitation'의 합성어이다. 블랙스플로이테이션 영화는 흑인 배우들을 주·조연으로 하며, 사운드트랙에 펑크와 소울 등 흑인 정체성이 부각되는 음악을 사용한다는 특성을 보인다. 본 각주의 내용은 다음의 자료들을 참고하여 재구성하였음: David Denby, "Getting Whitey", *The Atlantic Monthly*, 1972, pp. 86-88.; Darius James, *That's Blaxploitation!: Roots of the*

고 있는 〈블랙팬서〉(2018)는 흑인 영웅이 주체로 등장하고, 흑인 배우들이 주요 캐릭터를 담당하며, 사운드트랙 구성도 아프리카 전통 악기의 음색이 강조된 힙합 장르가 주를 이룬다는 점에서 슈퍼히어로와 블랙스플로이테이션의 교집합 서사라고 볼 수 있다. 이러한 〈블랙팬서〉는 다음의 〈그림 9〉와 같은 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식을 형성하게 된다.



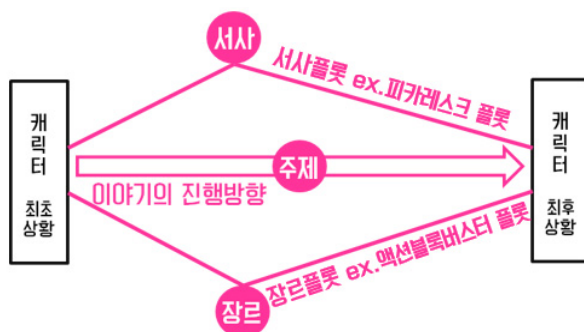
〈그림 9〉 〈블랙팬서〉의 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식

출처: 저자 작성.

그리고 〈어벤저스:인피니티워〉는 MCU 슈퍼히어로들의 공공의 적으로 등장한 슈퍼빌런 타노스를 중심으로 서사가 짜였다는 점에서 피카레스크(Picaresque)²³⁾문법을 반영하고 있는데, 이를 도식화하면 다음의 〈그림 10〉과 같은 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식을 형성하게 된다.

Baadasssss 'Tude (Rated X by an All-Whyte Jury). St. Martin's Press, 1995, pp. 42-65.; pp. 103-111.; "Review of Baadasssss!", *Chicago Sun-Times*, 2007. 01. 04.

23) 피카레스크는 16세기에서 17세기 초반까지 스페인에서 유행한 문학 양식의 하나로, 주인공 등 서사를 이끌어 가는 주요 등장인물이 도덕적 결함을 안고 있는 악인인 소설을 일컫는다. - Oxford English Dictionary. 표제어 Picaresque(검색일 2024년 04월 14일).



〈그림 10〉〈어벤저스:인피니티워〉의 주제, 서사, 장르별 플롯 구성 도식
출처: 저자 작성.

이렇듯, 내러티브의 중심주제를 효과적으로 전달하기 위해서는 독자의 흥미를 유발시키고 이 흥미를 유지시킬 수 있는 ‘복수의 플롯’이 요구된다.

III. 마치며

이 글은 오늘날 슈퍼히어로물이라는 소재 자체가 수명과 효용을 다한 것이라는 일부 견해에 대해 반박하고자 기술된 글이다. 굳이 이러한 견해를 반박 하려한 이유는, 본 연구자는 ‘좋은 이야기는 좋은 캐릭터를 갖고, 좋은 캐릭터는 좋은 캐릭터성을 갖는다’고 생각하기 때문이다. 이야기에겐 언제나 좋은 이야기와 그렇지 않은 이야기가 있을 뿐이다. 그렇기 때문에 특정 장르의 천부적 수명이란 것은 존재하지 않는다는 것이 연구자의 생각이다. 혹자는 서부영화의 몰락을 사례로 들며 슈퍼히어로 영화 역시 이러한 길을 걸으리라 예상하지만, 서부영화는 장르의 수명이 다해서 사그라든 것이 아니다. 서부영화는 좋은 캐릭터성을 가진 좋은 캐릭터의 이야기를 항상 새롭게 만들 동력을 산업적·구조적으로 망실했기 때문에 몰락한 것이다. 마찬가지로, 현재 마블 스튜디오와 DC 스튜디

오를 중심으로 벌어지고 있는 슈퍼히어로 콘텐츠의 흥행 약화 추세는 좋은 캐릭터성을 지닌 슈퍼히어로 캐릭터 구축의 실패로부터 기인한다. 이 점을 짚으면서, 전술했듯 이 글은 2020년대 이후부터 급격히 축소되고 있는 캐릭터의 내면 묘사 및 캐릭터성의 발현 과정 묘사가 궁극적으로 슈퍼히어로물 전반의 질적 후퇴와 대중적 호응 상실을 이끈 주범이라는 대전제 하에, 해당 부분이 잘 진행되었던 과거 부흥기의 사례를 가져와 분석함으로써 다시금 캐릭터 묘사의 중요성을 환기할 필요가 있음을 역설하고자 했다.

이것을 논증하기 위해 이 글에서는 MCU가 가장 활발한 서사적·산업적 동력을 갖고 있던 시기를 이끈 캐릭터인 토니 스타크 캐릭터의 사례를 분석하며 성공적인 슈퍼히어로 캐릭터가 만들어지는 과정과 방법론에 대한 도식화 및 유형화를 시도했다. 그리고 그 과정에서 오늘날 ‘실패’하고 있는 슈퍼히어로 캐릭터들의 스토리텔링 방식을 비교 고찰하여, 슈퍼히어로물이 주류 이야기 소재로서 재부상하는데에 필요한 몇몇 지점들에 대해 논하였다. 그리고 성공적인 슈퍼히어로 캐릭터가 만들어지는 과정과 방법론에 대한 도식 구조화를 시도하는 과정에서 새로운 분석 도식을 제시하였는데, 이는 서사물 내 캐릭터 창작(및 분석)에 사용되던 기존 분석 방법의 한계를 체감했기 때문이다. 기존 대부분의 캐릭터 분석 도식은 3막 구조(혹은 기승전결)의 단일한 흐름으로 완결되는 단편(單篇) 서사물 내에서의 캐릭터 유형 및 기능을 분석하는데 최적화된 이론들이다. 그러나 오늘날 슈퍼히어로 서사는 일반적으로 트릴로지와 같은 시리즈 서사구조, 또는 나아가 시네마틱유니버스라는 (초)장기 호흡의 연속 서사구조로 만들어지고 있으며, 특정 캐릭터는 이러한 (초)장기 호흡의 서사 흐름 속에서 유의미하고 유효한 서사적 기능을 달성할 것을 강요받고 있다. 이 같은 기조에 놓인 ‘연속 서사물 속의 특정 캐릭터(성)’를 효과적으로 분석하기 위한 방편으로, 본고는 새로운 분석 도식을 제시하고 이를 활용해 논지를 기술했다.

캐릭터는 외양과 내면 간의 인과적 연관 관계가 뚜렷해야 한다. 외양

이 내면을 빚든, 내면이 외양을 만들든, 거기에는 선명하고 합리적인 맥락이 존재해야 한다. 이 인과적 연관 관계를 현실적으로 묘사하기 위해 좋은 캐릭터 디자인 작업에서는 심리학, 정신분석학, 사회학 등의 연구 성과를 활용하고 참고하기도 한다. 또, 캐릭터는 내러티브의 진행 과정에서 ‘결핍’을 해결하기 위한 ‘인간적 선택’의 양상을 보여준다. 그 중, 주인공물 캐릭터의 양상은 대부분 ‘이상적 인간상’의 면모를 드러내며 서사적 몰입도를 추구한다. 이때 결핍을 어떻게 해결해 나갈 것인지의 문제는 곧 ‘인간이란 무엇인가?’에 대한 하나의 답안이 되고, 그 답안은 결국 인간과 인간성, 인간의 가치에 대한 창작자의 고찰과 고민의 깊이에 종속되는 문제가 된다.

일반적으로 수용자는 영화나 드라마와 같은 영상 스토리콘텐츠의 캐릭터에 대해 ‘나’와의 접점을 중심으로 비춰지는 해당 캐릭터의 단편적인 모습만을 바라보고 판단한다. 보이는 것 위주의 지표들이 곧 그 캐릭터와 캐릭터성에 대한 주된 판단의 근거로 작용하는 것이다. 하지만 창작자는 자신이 바라본 세계를 작품 속에 구현하는 존재이며, 그 작중 세계를 이끄는 캐릭터의 내면에 대해 보다 깊이 있는 탐구를 해 나가야 하는 존재다. 이러한 과정이 진정성 있고 심도 깊게 진행된 캐릭터는 훌륭한 캐릭터성을 가질 수밖에 없고, 따라서 그런 스토리콘텐츠는 재미있을 수밖에 없다.

반대로, 앞서 몇몇 사례를 들어 살펴보았듯이, 캐릭터 이외의 다른 요소를 중심으로 이야기를 구성하게 되면 그 이야기는 여러 문제점을 드러내며 재미와 감동의 창출에 실패하고 만다. PC주의적 메시지나 상업적인 메시지가 그 자체로 항상 나쁜 것은 아니지만, 이러한 메시지를 드러내는 데 치중하다가 캐릭터의 이야기를 가리우고 캐릭터 서사를 우선순위의 뒷자리로 내몰게 되는 순간, 수용자는 콘텐츠 내러티브에서 교조적인 느낌을 받게 되면서 이야기 세계로의 자발적 진입을 철회하고 만다. 서론 부에서도 언급했듯이, 캐릭터의 내면 맥락에 대한 서사적 탐구의 결여는 수용자의 원활한 몰입을 방해하고 감정 변화를 촉진하지 못하게

만들어 결국 재미 유인을 획득하는 데 실패하게 되는 셈이다.

이 연구 이후에도 성공적인 슈퍼히어로 캐릭터가 만들어지는 방식에 대한 많은 후속 연구들이 집적되기를 기대한다. 그래서 슈퍼히어로 영화가 창의적 동력을 잃은 채 몰락하고 만 서부영화의 전철을 밟는 대신, 고대부터 지금까지 동서고금을 막론하고 수요와 공급을 유지하고 있는 이상적 인간들의 영웅담 지위를 꾸준히 계승하고 다 장르 간 융합과 절합을 포함한 창발적인 스토리텔링 사례들을 지속적으로 촉발시켜 재부흥하기를 기대한다.

참고문헌

- 김세익, 「이상적 인간상으로서의 슈퍼 히어로 콘텐츠가 갖는 특성 및 시대적 한계점에 관한 연구」, 『인문논총』 제63집, 경남대학교 인문과학연구소, 2024.
- 문관규, 「알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구: 관객초점화와 이질성을 야기하는 대상, 그리고 맥거핀」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권(제8호), 한국엔터테인먼트산업학회, 2018.
- 베른하르트 엔드리케, (Alfred Hitchcock), 홍준기, *앨프리드 히치콕*, 한길사, 1997.
- 안승범, 「스토리콘텐츠와 스토리텔링에 대한 성찰: 개념, 이론, 영역, 범주에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제68호, 인문콘텐츠학회, 2023.
- 임대근, 「트랜스아이덴티티는 어떻게 표상되는가」, 『트랜스아이덴티티, 이야기 창조의 핵심』(아시아문화콘텐츠연구소 창립 1주년 기념 권퍼런스 발표집), 사단법인 아시아문화콘텐츠연구소, 2018.
- Bishop, Paul, *Analytical Psychology and German Classical Aesthetics: Goethe, Schiller, and Jung*, Volume 1: The Development of the Personality, Taylor & Francis, 2007.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K., *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Production to 1960*. London & New York: Routledge, 1985.
- Brett F. Woods, *Neutral Ground: A Political History of Espionage Fiction*, Algora Publishing, 2008.
- Cuddon, J. A., *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory, Third Edition*, 1991.
- Darius James, *That's Blaxploitation!: Roots of the Baadasssss 'Tude (Rated X by an All-Whyte Jury)*, St. Martin's Press, 1995.

- David Denby, "Getting Whitey". *The Atlantic Monthly*, 1972.
- Margaret Drabble. *The Oxford Companion to English Literature, Sixth Edition*, 2000.
- Roger Ebert, "Review of Baadasssss!", *Chicago Sun-Times*, 2007. 01. 04.
- Yasco Horsman: Frans-Willem Korsten, "Introduction: Legal Bodies: Corpus/Persona/Communitas". *Law & Literature*, 28(3), 2016.
- "Bob Iger: Disney Will Reduce Costs on Films, TV Shows to Focus on Quality, Not Volume", *The Holluwood Reporter*, 2023. 03. 09.
- 'Martin Scorsese Says Marvel Movies Are "Not Cinema"', *The Guardian*, 2019. 10. 04.
- 'Martin Scorsese: The Irishman interview', *Entertainment Weekly*, 2019. 10. 24.
- 'Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain', *The New York Times*, 2019. 11. 04.
- "Michael Mann returns to save the movies: "People are getting tired of superheroes"", *NME*, 2023. 12. 21.
- "James Gunn Says Superhero Movies Need to Change: 'They're Mostly Boring For Me Right Now'", *IGN*, 2021. 07. 24.
- "Jane Campion Will Never Direct a Superhero Movie: 'I Hate Them' (EXCLUSIVE)", *Variety*, 2021. 11. 17.
- "Ridley Scott Won't Let Age Or Pandemic Slow A Storytelling Appetite That Brought 'House of Gucci' & 'The Last Duel;' Napoleon & More 'Gladiator' Up Next", *Deadline*, 2021. 11. 12.
- "'Watchmen' Creator Alan Moore Condemns Superhero Movies: 'They've Blighted Cinema and Culture'", *IndieWire*, 2023. 12. 31.
- 'Whitewashed and inaccurate': Ms Marvel's depiction of partition sparks furore, *The Express Tribune*, 2022. 07. 01.

홈페이지 및 기타

Reddit, URL- <https://url.kr/nfv648>

Reddit, URL- <https://url.kr/qz2w1j>

Deakin University Open Journals, Persona Studies, Marshall, P. David;
Barbour, Kim, “Making Intellectual Room for Persona Studies:
A New Consciousness and a Shifted Perspective”, 2015, URL=
<https://ojs.deakin.edu.au/index.php/ps/article/view/464>

Oxford English Dictionary. 표제어 Picaresque

〈ABSTRACT〉

**How a Successful Superhero Character is Created
– Focusing on the Character of Tony Stark
in the MCU –**

Kim, Seik

In this article, I'm going to argue against the view that the superhero genre has outlived its usefulness. The reason I'm trying to refute this view is that I believe that good stories have good characters, and good characters have good characterization. There will always be good stories and bad stories. That's why there's no such thing as a natural lifespan for a particular genre. The current trend of declining box office for superhero content, centered around Marvel and DC studios, stems from the failure to build superhero characters with good characterization.

In this article, I attempt to theorize about the process and methodology of creating successful superhero characters by analyzing the case of Tony Stark, a character who led the MCU at its most narrative and industrial momentum, and in doing so, I discuss some of the points at which superheroes need to reemerge as mainstream narrative material by comparing the storytelling approaches of today's "failing" superhero characters.

Characters that are authentic and in-depth in their exploration of the inner workings of the character's mind are bound to have great characterization. Conversely, a lack of narrative exploration of a character's inner context will disrupt the audience's immersion and prevent them from

experiencing emotional transformation, ultimately failing to achieve the fun factor.

Key Words : Character, Character Attributes, Superhero, Superhero
Character, Tony Stark