

시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화 연구

전영돈

한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션디자인트랙 조교수

〈목 차〉

1. 서론
2. 영웅의 원형과 서사
 - 1) 신화 속 영웅
 - 2) 시나리오 속 영웅서사의 변주
3. 슈퍼히어로 영화와 이데올로기
 - 1) 영상미디어 속 이데올로기
 - 2) 슈퍼히어로 장르의 이데올로기
4. 시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화
 - 1) 시대별 작품 분류
 - 2) 시대별 작품 분석 및 함의
5. 결론 및 제언

요약문

콘텐츠산업은 대중과 소통을 통해 공감대를 이끌어내야만 흥행을 할 수 있는 숙명에 놓여있다. 콘텐츠를 상품으로 자본을 재생산해야하는 만큼 이를 소비하는 대상의 취향에 대해 살펴보게 된다. 한 시대를 살아가면 그 시대의 가치관이나 문화, 유행, 이념 등, 즉 시대정신에 영향을 받게 되어있다. 그렇기 때문에 콘텐츠 상품 제작자는 이 소비 대상이 현재 어떤 시대정신을 가지고 있는지 살펴보고 공감대를 형성할 수 있는 주제와 소재로 작품을 만들어 최대한 소통하고자 한다. 이에 본 연구는 시대별로 변화하는 역사적 상황과 그에 따라 변화하는 시대정신에 대응하는 콘텐츠의 서사변화는 무엇인지 알

아보고자 하였다. 특히 개성이 강하고 전 세계적인 인기를 모으는 슈퍼히어로 영웅서사를 통해 시대에 따라 서사가 어떻게 발전해왔는지를 살펴보았다. 슈퍼히어로라는 장르는 초기에 단순 권선징악의 서사구조로 출발하였지만 사회가 복잡해지고 다변화되면서 영웅의 내면과 주변과의 관계, 선과 악의 본질적인 질문 등을 다루는 서사로 발전하였다. 세상은 끊임없이 변화하고 발전하고 있다. 그만큼 그 시대의 대중이 원하는 메시지는 계속 변하고 있으며, 이에 대응하는 서사를 구축하는 것이 중요하다는 것이다.

주제어: 시대정신, 이데올로기, 영웅, 서사, 슈퍼히어로, 스토리텔링

1. 서론

예술은 시대정신을 반영한다고 한다. 시대정신이라 말은 독일의 요한 헤르더(Johann Gottfried Herder, 1744~1803)가 1769년에 처음 사용하였고 괴테(Johann Wolfgang von Goethe 1749~1832)도 『파우스트(Faust)』에서 이 말을 사용한 것으로 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770~1831)은 역사의 과정과 결부시켜 그것을 개개의 인간정신을 넘어선 보편적 정신세계가 역사 속에서 자기를 전개시켜나가는 각 과정에서 취하는 형태라 하였다. 즉, 그 시대의 필요에 의한 표현, 시대의 유행을 반영한 것, 또는 시대를 개선하고자 하는 목소리를 모두 포함한다. 이유여하를 막론하고 예술은 문화의 산물이기 때문에 시대의 발전과 변화의 영향을 받을 수밖에 없으며, 굳이 예술사를 일일이 열거하지 않아도 많은 예술 작품들 속에서 그 시대의 문화와 정신을 읽어낼 수 있음을 너무나 잘 알고 있다.

오늘날의 예술은 기술의 발전과 산업의 다각화로 대중예술이라는 범위로 확장되고 발전되었다. 이러한 대중예술은 문화콘텐츠라고 불리기도 하면서 수익성을 위해 대중의 요구를 적극적으로 수용하기도 하고, 사회의 발전을 위한 계몽의 역할을 기도 하였다. 이는 대중들과 함께 호흡한다는 것을 의미하며 그런 만큼 그 시대의 사회, 문화의 가치관을

담아낼 수밖에 없는 운명을 가지고 있다. 대중들이 공감을 많이 할수록 그 콘텐츠를 대중들이 많이 경험할 것이며 이는 곧 수익성과 연결되기 때문이다. 그런 만큼 공감대는 콘텐츠에 있어서 중요한 요소이다.

많은 대중 예술이 대중들과의 소통과 공감에 방점을 두고 있지만 가장 직접적이고 적극적으로 할 수 있는 콘텐츠 분야는 서사기반의 콘텐츠라고 할 수 있다. 소설, 만화, 영화, 애니메이션, 게임 등 등장인물이 있고, 그 인물이 대사를 통해 이야기를 끌여가는 콘텐츠는 이야기의 주제와 소재, 구조, 대사를 통해 대중들과 소통한다. 때로는 간접적으로, 때로는 직접적으로 대사를 통해 작가가 말하고자하는 바를 전달하는 것이 가능하기 때문에 음악이나 그림, 사진 등에 비해서는 보다 적극적이다.

서사를 기본으로 하는 작품(소설, 영화, 연극, 애니메이션, 게임 등)은 시대의 가치관, 유행, 사상, 정치적 상황 등 외적 환경의 영향을 자연스럽게 받게 되어 있다. 작품을 통해 그 시대의 문제점을 비판할 수도 있고, 옹호할 수도 있으며, 이와는 별개로 단순히 대중들이 좋아하는 문화적 텍스트를 보여줄 수도 있다. 흔히 말해 클래식(고전)이라고 하는 시대를 초월하는 작품도 있지만, 몇몇 작품들의 경우 당시에는 인정될 수 있는 주제였지만 오늘날에는 받아들이기에 문제가 있는 경우도 있다. 이는 영웅서사의 작품에서도 나타나는 일반적인 현상이다. 보편적인 영웅의 서사의 특징은 정의구현, 권선징악, 꿈과 희망 등 우리가 마음속에 염원하는 도덕적 판타지에 기반 하지만 이 주제를 풀어내는 스토리텔링에서는 시대적 가치에 따라 다르게 나타나고 있다. 과거에는 영웅을 신성시 하며 고결한 모습으로 묘사하는 것이 일반적이었다면 오늘날에는 우리와 다르지 않은 결함 있는 한 인간이 스스로 영웅을 증명하는 스토리로 표현하고 있다. 오늘날 영웅의 세계관으로 큰 매출을 기록하는 마블의 작품들이 이러한 서사를 가지고 있다.¹⁾ 이렇듯 시대에 따른 가치관과 사상의 변화에 따라 인물의 설정과 스토리텔링이 달라질 수 있으며 이에 대한 특징적인 규칙을 발견하고 정리할 수 있다면 향후 작

1) 전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성: 마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 1호, 2020, 364-377쪽.

품의 설계와 캐릭터 빌드, 주제와 소재 선정에 직간접적인 활용이 가능할 것이다. 현 시대에 공감할 수 있는 스토리텔링을 위해 과거 작품들의 사례를 분석하여 대중적 공감대를 이끌어낸 작품들의 공통점을 찾아볼 수 있는 것이다.

본 연구에서는 인물의 성격이 분명하게 드러나면서 사회적 역할을 요구받는 영웅캐릭터와 그 서사를 이용해서 시대에 따른 변화를 알아보고자 한다. 다양한 미디어에서 영웅 서사의 작품이 만들어지지만 이중에서 성격이 분명히 드러남과 동시에 분석 가능한 범위의 작품 수를 가진 영화분야, 그 중에서도 오늘날 큰 인기를 모으고 있는 슈퍼히어로 장르를 기준으로 분석하고자 한다. 1930년대부터 10년 단위로 역사적으로 가치관이 크게 변화하게 되는 사건을 살펴보고 그 시대에 흥행한 대표적인 슈퍼히어로 작품을 선정하여 주제와 소재 등에 관한 것을 분석한 후, 시대의 변곡점과 작품의 서사가 어떻게 관련되어 있고 변화의 모습을 보이고 있는지를 살펴본다.

어떤 작품은 이 시대를 사는 대중들에게 생각해 볼 그 무엇인가를 제시하기도 하지만 어떤 작품은 진부하다는 평가, 시대착오적이라는 평가를 받으며 비판을 받기도 한다. 영웅을 앞세운 작품은 오랫동안 콘텐츠 산업에서 다뤄져왔으며, 근래에 들어서 영웅이라는 소재는 더욱 적극적으로 활용되어지고 있다. 이에 본 연구를 통해 영웅의 서사가 시대정신에 따라 어떻게 적응하고, 변화했으며, 발전되어왔는지를 살펴봄으로써 향후 영웅서사의 작품뿐만 아니라 다양한 소재의 작품에서 시대의 가치관을 어떻게 활용하고 반영할 수 있는지 가늠해 보고자 한다.

2. 영웅의 원형과 서사

1) 신화 속 영웅

영웅의 이야기는 상당히 오래전부터 다양한 문헌과 이야기 속에서

등장한다. 상상속의 이야기뿐만 아니라 우리나라의 이순신 장군처럼 실존하는 영웅도 존재한다. 영웅은 역사 속뿐만 아니라 더 나아가 각 문화별 신화 속에서 등장하여 우리들의 삶 속에 특별한 위치를 차지하고 있으며 후대에 많은 상징과 교훈을 주고 있다. 어느 시대, 어떤 상황을 막론하고 사람이 사는 곳에는 신화가 있었고, 그 신화에는 끊임없이 삶이 불으며 인간의 육체와 정신의 활동에서 나타날 수 있는 모든 것에 대해 살아있는 영감을 불어 넣었다. 신화는, 다함없는 우주 에너지가 인류의 문화로 발로하는 은밀한 통로라고 말해도 좋을 것이다. 종교, 철학, 예술, 선사 인류 및 유사 인류의 사회적 양식, 과학과 기술의 으뜸가는 발견, 수면을 괴롭히는 물질 같은 꿈 등이 모두가 신화의 근본적이며 불가사의한 울림으로부터 끓어오른 것들이다.²⁾ 이처럼 신화는 시대의 정신이 녹아있고 인간의 바람이 응축되어 발전해 왔다고 할 수 있다.

신화와 설화, 역사서뿐만 아니라 성경과 같은 종교의 교리서에 이르기까지 그 속에서 이야기 하는 것은 대부분 어떤 인물들의 이야기이며, 그 인물이 겪은 다양한 경험을 기반으로 한다. 이 경험이라고 하는 것은 인간의 삶 속에서 발견할 수 있는 최소공배수의 원리이며 이를 기반으로 하는 변주가 다양한 이야기를 만들어낸다고 볼 수 있다. 여기서 말하는 최소공배수의 원리라는 것은 인간이기 때문에 대부분 생각하고, 행동하고, 공감하는 것으로 문명의 발전에 따라 조금씩 변할 수는 있지만 어떤 것들은 너무 기본적이어서 지난 5천년 동안 거의 변하지 않았으며 앞으로 다가올 5천년 동안에도 크게 변하지 않을 것이다. 이러한 태도를 ‘본능’이라 부르며 모성애적 본능, 생존 본능, 방어 본능 등이 그것이다. 이는 도시에 살거나 정글에 살거나 역사를 통틀어 지구에 사는 모든 자에게 공통된 패턴이다.³⁾

오늘날의 많은 이야기들은 과거로부터 이어오는 이야기, 즉 신화나 설화, 교리 같은 것에서 출발한 경우가 많다. 또한 이런 이야기는 어떤

2) 조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999, 13-14쪽.

3) 로널드 B. 토비아스(1993), 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 2007, 33쪽.

인물이 대중을 구원하고 선도하는 식의 이야기로 구성되어 있다. 종교의 관점에서 예수님이나, 부처님, 무함마드 등의 인물이 있고 그리스 로마 신화에는 너무나도 대중적인 헤라클레스를 비롯하여 셀 수 없을 만큼 많은 신과 영웅들이 등장한다.

비교신화학자인 조지프 캠벨(Joseph Campbell)은 스위스의 정신의학자이자 심리학자인 융(Jung, Carl Gustav)의 심층심리학 이론을 계승하여 모든 신화에 적용될 수 있는 동질적이고 보편적인 기본 구조를 발견하고, 이를 원질신화라고 불렀다. 이러한 원형은 인류의 집단무의식에 기인하고 있으며, 원형은 하나의 틀로서 그 안에는 영웅, 탄생, 죽음, 부활, 신, 악마 등을 포함한다.⁴⁾ 이 원질신화는 내용과 형식을 망라하는 동질성이 나타나는데, 영웅이 경험하는 모험의 사이클은 크게 분리, 입문, 귀환이라는 3단계로 나뉘고 이들은 다시 총 17개의 여정으로 분리된다<표 1>.⁵⁾

〈표 1〉 조지프 캠벨의 원질신화

1막 출발		2막 입문		3막 귀환	
	범속한 나날의 세계	6	시련	12	귀환의 거부
1	모험에의 소명	7	여신과의 만남	13	불가사의한 탈출
2	소명의 거부	8	유혹자로서의 여성	14	외부로부터의 구조
3	초자연적인 조력	9	아버지와의 화해	15	관문의 통과 귀환
4	첫 관문의 통과	10	신격화	16	두 세계의 스승
5	고래의 배	11	궁극의 은혜	17	삶의 자유

이 구조를 대략 요약하면 영웅은 소명이 주어지고, 그 소명을 처음에는 거부하다가 결국 소명에 따라 여정을 떠나게 되고(1막), 여정 속에

4) 김광영, 「雜劇 서유기 연구-캠벨의 영웅신화 관점에서」, 『중국문화연구』 제40집, 2018, 53-76쪽.

5) 김세훈, 이혜원, 「영웅서사를 활용한 디즈니 애니메이션의 전략」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제14권 9호, 2014, 76-84쪽.

다양한 시련과 갈등을 겪은 후(2막) 그에게 주어진 소명을 이루기 위한 판문을 통과, 귀환하여 영웅으로써 거듭나는 것이다(3막). 이는 오늘날의 다양한 영웅 이야기에서 거의 그대로 차용되어 사용되어지는 원형 중의 원형이라고 할 수 있으며, 이 기준을 바탕으로 한 후 세부적으로는 세계관과 소재 등에 따라 다양한 이야기로 변주되고 있다. 이렇게 만들어지는 스토리는 영웅서사의 전형적인 플롯이며 클리셰(cliche)라고 할 수 있다. 그러나 이는 형식적인 측면에서의 원형이자 전형일 뿐 이야기를 통해 전하고자 하는 메시지가 모두 같은 것은 아니다. 영웅을 통해 전하고자하는 주제와 철학은 작가에 따라, 더 나아가 시대정신에 따라 달라질 수 있으며, 이에 관한 가설은 뒤에 연구 분석을 통해 확인해 보고자 한다.

2) 시나리오 속 영웅서사의 변주

서사극의 이야기 구조에서 가장 핵심이 되는 것은 등장인물, 그중에서도 주인공과 그가 겪는 갈등에 있다. 이야기는 주인공이 사랑하거나, 주인공이 라이벌과 경쟁하거나, 주인공이 희생하거나, 주인공이 어떤 목표를 향해 전진하는 등의 구성으로 되는 것이 일반적이다. 데이빗 하워드(David Howard)와 에드워드 마블리(Edward Mabley)는 자신들의 저서에서 좋은 이야기에 대한 기본요건 다섯 가지를 말하고 있는데 여기에서도 이야기는 인물이 중심이며 인물의 행위에 따라 결과를 향해 간다고 말한다. 즉, 좋은 이야기란 관객이 감정이입을 할 수 있는 ‘누군가(somebody)’에 관한 스토리이고, 그 누군가는 성취하기 어려운(difficult) ‘어떤일(something)’을 하려고 대단히 노력하며, 정서적 임팩트(emotional impact)와 관객의 참여를 끌어내며 만족스러운 엔딩(satisfactory ending)으로 끝나는 스토리라고 정의 하였다.⁶⁾ 이러한 구조적인 특징은 대부분의 시나리오에서 공통적으로 나타나는 구조로, 여기서 말하는 ‘누군가’를 영웅으로 대입시켜도 똑같은 형식을 취할 수 있다. 다만 인물을 다

6) 데이빗 하워드, 에드워드 마블리, 『시나리오 가이드』, 심산 역, 한겨레신문사, 1999, 45쪽.

루는 방식에 있어서는 주제와 소재에 따라 서로 다르게 설정할 수 있으며 이를 통해 이야기를 다채로운 아트워크로 발전시킬 수 있다.

크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 캠벨의 영웅의 원형을 패턴화 하여 스토리텔링의 과정으로 도입하였다. 보글러는 캠벨이 정리한 17단계의 원질신화를 12단계로 정립하였으며, 이것은 실제 시나리오 작성을 위한 기준으로 활용되고 있다.⁷⁾ 보글러는 캠벨의 열렬한 계승자로 알려져 있으며 캠벨이 정립한 영웅의 원형을 스토리텔링의 과정으로 도입한 것이다.⁸⁾ 이는 캠벨이 정립한 영웅의 원형을 스크린으로 옮기기 위해서 재해석의 과정이 있었음을 말한다.

미디어를 위한 스토리는 신화를 기반으로 하던, 역사 속 실존 인물을 기반으로 하던 원질신화와 역사적 사실에 충실함과 동시에 예술성도 고려해야 하는 이중성을 가진다. 즉 역사 속 실존영웅을 바탕으로 한다고 할 때에 역사적 사실만을 보여준다면 다큐멘터리나 교육 교재가 될 수밖에 없다. 모든 문화콘텐츠가 역사적 사실을 있는 그대로 보여줄 필요는 없기 때문에 어느 정도 픽션(fiction)이 가미되는 것은 문제가 되지 않는다. 이때에 영웅의 원형을 마음대로 바꾸거나 변용하는 것은 서사 구조를 무너뜨릴 수 있어서 바람직하지는 않지만 관점을 달리하거나 영웅의 여정과 시련에 대한 방식을 시대의 특징과 가치관에 따라 부분적 변주는 가능하다고 본다. ‘시대가 영웅을 낳는다.’는 말이 있다. 이는 다른 말로 ‘난세(亂世)에 영웅이 나온다.’는 말과 같은 의미지만 다른 시각으로 본다면 시대마다의 어려움, 영웅의 가치, 시대가 요구하는 영웅의 모습은 다를 수 있다고 말할 수 있다. 즉, 사람들의 관심사와 가치관이 영웅으로 만들거나 반(反)영웅으로 전락시킨다는 말이다.⁹⁾ 이러한 변용은 많은 영웅서사를 가진 작품에서 드러나고 있다.

이야기에서 인물은 작가가 말하고자 하는 주제를 이끌어가는 매개체

7) 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2013, 47쪽.

8) 서영칠, 「영웅 서사의 현대적 변용」, 『한국말글학』 제34집, 2017, 55-79쪽.

9) 강옥초, 『영웅 만들기-신화와 역사의 갈림길』, 휴머니스트, 2005, 13쪽.

역할을 한다. 인물의 행동과 말을 통해서 사건을 이어가고, 그것이 쌓이고 나면 전달하고자 하는 메시지가 되는 것이다. 영웅서사에서도 영웅의 역할은 크게 다르지 않다. 영웅을 설정하고 묘사하는 것에는 캠벨의 원질신화를 기반으로 보글러의 스토리텔링 방식을 사용하겠지만 그 영웅을 매개로 하는, 작가가 전하고자하는 메시지는 달라질 수 있다는 것이다. 본 연구에서 주목하는 부분은 바로 이 점이다. 시대의 가치관, 정신, 사회적 공감대에 따라 영웅서사의 스토리텔링 전략이 달라질 것이며, 실제로 영웅서사의 많은 저작물, 특히 슈퍼히어로 작품에서도 드러나고 있다는 점이다. 이에 본 연구에서는 영웅의 원형을 시대정신에 따라 실제 어떻게 활용하였고, 어떻게 변화하고 있는지를 분석하여 향후 시대정신이 달라질 때에 스토리텔링의 전략을 어떻게 세울 것인지에 대한 단초를 제공하고자 한다.

3. 슈퍼히어로 영화와 이데올로기

1) 영상미디어 속 이데올로기

신화를 비롯한 설화와 종교의 교리, 역사서 등 오랫동안 이어 내려온 이야기는 단순 정보전달이나 이야기의 사유(思惟)만을 제공하지는 않는다. 대체로 이야기의 인과관계 속에서 행위에 대한 결과를 보여주고, 이를 통해 이야기의 경험자에게 교훈을 주는 경우가 더 많다. 더 나아가 사상을 주입하거나 특정 이념을 주장하는 경우도 있다. 소위 ‘이데올로기(ideology)’라고 하는 것으로 많은 예술작품이 시대의 가치관을 담아낸다는 것을 전제로 한다면 이데올로기 또한 예술에 담아낼 수 있는 것이다. 제2차 세계대전을 전후로 소련과 독일이 자신들의 이데올로기가 노골적으로 드러내는 선전영화(propaganda film)를 만들어내고 있을 때에 당시 미국영화협회(Motion Picture Association of America)의 의장 에릭 존스톤(Eric Johnston)은 할리우드 영화는 이데올로기를 배제하고 있

다고 말했다. 하지만 당시의 할리우드 영화는 이데올로기를 지니고 있었을 뿐만 아니라 다른 시각으로 보더라도 이데올로기가 없다는 것 자체가 결국 이데올로기라는 것이다.¹⁰⁾

영화라는 장르가 탄생한 이후 영화의 대부분은 상업적인 용도로 활용되어 왔다. 교육용, 선전용, 기록용 등 몇몇의 경우를 제외하면 영화는 영화산업이라고 불릴 만큼 상업적 토대위에 발전한 분야라고 할 수 있다. 특히 영화산업에 있어서 최대의 규모를 자랑하는 할리우드는 그 크기만큼이나 큰 자본이 오가는 상업예술의 꽃이라고 할 수 있다. 특히 1975년 스티븐 스필버그(Steven Spielberg)의 작품 <조스(Jaws)>를 시작으로 탄생한 블록버스터(blockbuster)영화는 오로지 수익성 극대화를 위해 스토리부터 배우, 특수효과, 음악 등에 총력을 기울이고 있다. 이는 결국 대규모 자본을 투입하여 자본의 재생산을 위한 활동으로 결과적으로는 얼마나 많은 관객이 공감하고 감동을 받도록 할 수 있는가에 성패가 갈린다고 할 수 있다.¹¹⁾ 그만큼 대중들이 공감하고 공유하는 사상과 이념, 유행, 가치관을 작품에 녹여 넣는 것은 당연한 선택이라 할 수 있다.

할리우드 영화는 글로벌 마켓(global market)을 대상으로 하지만 기본적으로는 자국민을 대상으로 작품을 만든다. 미국에서 작품을 만들기 때문에 미국 내의 사건과 사고를 바탕으로, 또한 미국사람들이 공감할 수 있는 주제와 소재를 사용하는 것은 당연한 것이다. 하지만 전쟁에서 승리하는 것도 미국이고, 외계인으로부터 세계를 구하는 것도 미국이다. 멀리 우주로부터 날아오는 운석으로부터 지구를 지켜내는 것 또한 미국이다. 미국영화에 미국이 주체가 되는 것이 당연한 일이지만 이러한 이야기의 이면에는 미국 우월주의가 내제되어 있음을 알 수 있다. 현실에서도 세계 경찰을 자처하는 미국의 이념이 담겨있으며, 글로벌 수출을 통해 전 세계에 이러한 이데올로기를 전파하고 있는 것이다. 이

10) 김지석, 「할리우드영화의 두얼굴-지배 이데올로기와 환상주의」, 『영화연구』 제8호, 1991, 55-77쪽.

11) 김미숙, 고부웅, 「할리우드 스펙터클 영화의 승고와 이데올로기」, 『문학과 영상』 제12권 4호, 2011, 895-926쪽.

는 과거 소련과 독일의 선전영화와 다를 바 없지만 은유적이고 간접적인 방식이라고 볼 수 있다.

2010년대 이르러 시대의 유행처럼 변진 PC(Political Correctness)주의도 이데올로기라고 할 수 있다. 이 PC주의는 오늘날 할리우드 영화 전반에 걸쳐 나타나는 현상이다. 이런 점을 살펴본다면 앞서 MPAA 의장 에릭 존스틴이 말했던 할리우드 영화에는 이데올로기가 없다고 하는 것은 어불성설(語不成說)이라고 할 수 있다. 김지석(1991)의 연구에서는 할리우드 영화의 주요 역할 가운데 하나는 ‘합의의 이데올로기(ideology of consensus)’를 조장하는데 있다고 결론에서 밝히고 있다. 다만 지배의 이데올로기와 자본주의 이데올로기에 한정해서라는 한계도 두고 있다. 이것이 대중들에게 미치는 영향은 환상주의의 외형 아래에 숨겨진 채 은밀하게 전달되고 있음 또한 피력하고 있다.¹²⁾ 이런 현상은 할리우드 뿐만 아니라 전 세계 대부분의 대중 콘텐츠에서 보이는 것으로 흔히 ‘완판녀(남)’¹³⁾라 불리는 연예인이 나오는 것이 한 예이다. 영화 속 멋진 차와 패션을 보고 그들과 함께하거나 소유하고 싶다는 욕망이 생겨나게 되며, 자신의 현실과 비교하여 그 세계를 동경하게 되는 것이다.

그동안의 할리우드 영화는 이런 효과, 즉 미국을 동경하도록 만드는 것에 매우 효과적이었다. 그러나 전 세계의 경제수준이 어느 정도 상향 평준화됨과 동시에 2000년대 이후 통신과 네트워크 기술이 고도화 되면서 양상은 다소 달라졌다. 각 나라마다 자신들과 비교해 더 좋아 보이는 것에 대해서 서로 동경하게 되면서 할리우드도 예전과 같은 이데올로기로 작품을 만들어내는 것이 어려워졌다. 어떻게 보면 1970년대부터 주창되던 PC주의가 2010년대부터 본격적으로 대두된 것도 역사와 문화, 기술의 변화에 따른 이데올로기의 변화라고 할 수 있다. 결론적으로 영화산업을 포함한 영상미디어 산업 자체는 과거에도 그랬고 오늘날도 그런 것처럼 이데올로기에서 자유로울 수 없으며, 또 시대별, 역사적 상황과 사

12) 김지석, 앞의 논문, 55-77쪽.

13) ‘완판녀(남)’는 드라마나 영화 등의 방송매체에서 배우들이 입고 나오는 옷이 완전하다 팔리는 것을 말한다.

회의 변화, 기술의 발전에 따라 그 결이 달라졌음을 알 수 있다.

태생부터 이데올로기로부터 자유로울 수 없었던 슈퍼히어로 장르는 더욱 더 이런 변화의 흐름에 민감하게 대응을 했다고 할 수 있다. 1930~40년대 미국에서 슈퍼히어로 코믹스(comics)가 등장한 배경은 1·2차 세계대전과 경제대공황이 연관되어 있다.¹⁴⁾ 당시 여러 가지로 고통 받는 사람들에게 위안과 희망을 주면서 엄청난 인기를 얻었으며 오늘날 마블영화라고 불리는 마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe)의 주인공들도 이 시기에 탄생한 캐릭터들이 많다. 현재는 마블코믹스와 DC코믹스의 영화가 경쟁하며 흥행을 이끌고 있는 중이며, 향후 한동안은 그 기세가 꺾일 것처럼 보이지 않고 있다. 하지만 슈퍼히어로가 처음 등장하고 발전하던 시기와 비교해 보면 오늘날 사회 문화적 차이가 큰 만큼 주제와 담론에 있어서 변화가 있음을 알 수 있다.

2) 슈퍼히어로 장르의 이데올로기

슈퍼히어로로는 공통적인 특징이 있다. 캠벨의 원질신화의 구조를 가지기도 하지만 그 탄생배경에서도 나타나듯이 미국의 문화코드와 로망에서 출발한다고 할 수 있다. 김형인(2011)의 연구[표 2]¹⁵⁾에서는 한국과 미국의 문화코드를 비교하고 있다. 이를 보면 미국의 슈퍼히어로 캐릭터들이 어떤 문화적 배경에 의해서 탄생했는지를 유추해볼 수 있다. 미국식 슈퍼히어로의 특징은 개인의 정의의식에 따라 행동하고, 모두에게 평등하며, 자유를 수호하기 위해 자신의 생명마저 내어놓는다. 또한 우주에서 온 외계인이거나 과학기술로 탄생하였고, 더 나아가 과학적 지식이 뛰어나기까지 하다. 그러나 이것은 어디까지나 미국식 슈퍼히어로의 유형적인 특징이며, 이야기 속에서 드러나는 이들의 역할은 또 다른 영역의 문제이다. 중요한 것은 이들을 이용하여 이야기 속에서 말하고

14) 박민홍, 「슈퍼히어로 영화의 이데올로기 연구: 영웅주의와 아메리카니즘을 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원, 2019, 14쪽.

15) 김형인, 「미국과 한국의 문화적 갈등의 근원 - 문화코드의 비교연구」, 『국제지역연구』 제12권 1호, 2008, 83-106쪽.

자 하는 바가 무엇인가이다. 즉, 이것이 슈퍼히어로가 가진 이데올로기라고 할 수 있다.

〈표 2〉 한국과 미국의 문화코드

	미국	한국
1	개인주의	집단주의
2	평등주의	계층의 중시
3	자유 의 예찬	질서의 존중
4	법치주의	인본주의
5	다문화주의	단문화주의
6	청교도 전통	유교적 전통
7	실용주의	명분주의
8	개척정신	고향사랑
9	과학·기술의 신뢰	자연에 대한 경외심
10	미래 지향성	과거 지향성

미국의 역사는 개척의 역사로 스스로가 스스로를 지키면서 자신들만의 법칙과 윤리, 정의를 세워가면서 생존하고 발전시켜왔다고 할 수 있다. 물론 국가의 형태 속에서 법을 만들고 지키고 있었지만 서부의 오지에서 그런 법의 보호를 받는 것은 쉬운 일이 아니었다. 그 시대에는 정의의 총잡이나 보안관이 법의 집행자이자 수호자였으며 오늘날의 미국식 슈퍼히어로로는 이러한 이미지를 많이 차용하고 있다. 법을 넘어 통제가 되지 않는 악인들을 응징하기 위하여 법을 넘어서고 있다는 것이다.¹⁶⁾ 미국에서는 소방관, 보안관, 우주비행사, 자원봉사 의사·간호사 등 일상의 영웅들을 좋게 보는 경향이 강한데, 이들이 결국 현실적으로는 슈퍼히어로들의 모티브를 대변한다고 볼 수 있다.¹⁷⁾

박민홍(2019)의 연구에서는 이러한 미국의 문화적 코드에 기반 하여

16) 김성수, 「배트맨: 미국의 문화코드와 슈퍼히어로 캐릭터」, 『글로벌문화콘텐츠』 제30호, 2017, 23-40쪽.

17) Danny Fingeroth, *Superman on the couch*, New York: Continuum, 2004, p.14.

슈퍼히어로의 이데올로기적 특징을 구분하였는데 초기에는 남성주의, 보수주의, 자본주의 찬양에 대한 이데올로기를 표방한 반면 오늘날에는 선과 악의 경계 고찰, 슈퍼히어로의 존재가 지닌 신화적 허구성에 대한 문제제기 등으로 변화하고 있음을 말하고 있다.¹⁸⁾ 즉, 탄생 초기의 <슈퍼맨(Superman)>, <캡틴 아메리카(Captain America)>와 현대의 <슈퍼맨>, <캡틴 아메리카>는 성격에 차이가 있고 그들이 전하고 있는 메시지도 다르다는 것이다. 특히 DCEU, MCU로 불리는 현대 작품들에서는 각 작품이 표방하는 주제와 캐릭터 빌드 업이 이전과는 매우 다름을 알 수 있다. 작품을 통해 어떤 이데올로기를 설파하는 것 보다는 캐릭터 자체의 고뇌와 결함의 극복, 스스로 영웅임을 증명하는 과정을 통해 오늘날 다변화한 사회 속에 지친 사람들에게 희망의 메시지를 주고 있다.¹⁹⁾

슈퍼히어로는 헤라클레스나 아킬레스, 삼손과 같은 다양한 신화 속 영웅들을 모티브로 해서 만들어졌으나 캐릭터와 스토리를 탄생시킨 나라는 미국이다. 그렇기 때문에 대체적으로 미국의 시각이 많이 반영되어있으며, 흔히 말하는 미국적 마인드가 드러나고 있다. 이는 팩스 아메리카나(Pax Americana) -팩스 아메리카나라는 용어가 일반적으로 사용되기 시작한 것은 제2차 세계대전이 끝난 1945년 이후이다. 팩스 아메리카나는 로마 제국의 팩스 로마나, 스페인 제국의 팩스 히스파니카, 영국 제국의 팩스 브리타니카와 같이 세계적 패권 국가로서의 미국을 비유하는데 쓰인다.- 같은 것과 미국의 근간 이념인 기독교(청교도)정신 같은 것이다. 앞서 언급했듯이 전쟁에서 승리하는 것도 미국이고, 외계인으로부터 세계를 구하는 것도 미국이며, 멀리 우주로부터 날아오는 운석으로부터 지구를 지켜내는 것 또한 미국이다. 그런데 이를 주도하는 사람은 마치 성경 속 예수의 모습처럼 구원자로 묘사되고 있다.²⁰⁾ 구원자의 모습은 고전과 신화 등에서도 나오는 일반적인 설정이기 때

18) 박민홍, 앞의 논문, 54-55쪽.

19) 전영돈, 앞의 논문, 364-377쪽.

20) 김미림, 「미국의 영웅 슈퍼맨 서사 해석」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제10권 3호, 2010, 175-186쪽.

문에 차치하더라도 팩스 아메리카나는 미국 우월주의 사상을 나타내는 것으로 제2차 세계대전 이후부터 대두되어 냉전 종식 이후에도 중동권의 대테러전쟁이 계속 될 때까지 많은 할리우드 작품에서 드러나고 있었다. 그러나 2010년대 이후 PC주의가 대두되고, 중국의 자본이 할리우드에 유입되면서 다소 축소되고 있는 중이다. 이와 같은 모습은 당연하게도 슈퍼히어로 영화에서도 나타나고 있다.

역사적인 상황과 자국이 처한 현실적 위기감을 탈피하기 위해 영웅을 활용하는 것은 비단 미국의 경우에 그치지 않는다. 우리나라도 일제 강점기와 6.25전쟁, 경제적 부흥기에 상징적인 인물을 내세운 경우가 있으며, 단골로 활용한 인물이 바로 이순신 장군이다. 김경남(2012)의 연구에서는 근대 계몽기(1895~1910), 일제 강점기(1910~1945), 교수요목기(1945~1955)의 기간 별 이순신 장군의 영웅서사를 어떻게 변주하고 있는지 말하고 있다. 근대 계몽기에는 이순신 장군의 활약상에 초점이 맞춰져 있었다면 광복이후에는 그의 장렬한 최후의 모습을 강조하는 경향이 있었다. 이는 국가를 위해 희생하고 헌신한 이순신 장군처럼 국민들도 국가 발전을 위해 헌신하기를 바라는 메시지를 전하기 위함이라고 볼 수 있다.²¹⁾ 이 또한 이순신 장군의 스토리텔링에 이데올로기를 담은 것이라고 할 수 있다. 이렇듯 영웅은 시대의 공감대를 이끌어내어 수익성을 극대화하기 위해서, 또한 대중들에게 이데올로기를 설파하기 위해서 다양하게 변주되고 있음을 알 수 있다. 이에 대한 사실 확인을 위해 다음 장에서는 이념과 가치관이 변할 정도의 큰 역사적 사건과 그 시대에 제작한 슈퍼히어로 영화를 비교 분석하여 서사의 변화를 확인해 보고자 한다.

21) 김경남(2012), 「근대 이후 이순신 인물 서사 변화 과정의 의미 연구」, 『한민족어문학회』, 61권 0호, 2012, 279-309쪽.

4. 시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화

1) 시대별 작품분류

본 연구를 통해서 검증하고자하는 것은 대부분의 문화콘텐츠가 상업적인 수익성을 목표로 하고 있고, 그렇기 때문에 대중들을 불러 모을 수 있는 주제와 소재를 사용해서 작품을 제작한다는 점이며, 이는 시대에 따라 대중의 기호와 가치관이 다른 만큼 그에 따라 유기적으로 변화하고 대응한다는 점에서 출발한다. 흔히 말해 유행이라는 것이 있고 그 유행에 따라 콘텐츠를 제작하는 것은 당연하다고 할 수 있지만 단순히 유행에 따라 변한다고만 말할 수는 없다. 더 나아가서 그 유행은 어디서 왔고 어디로 가는지에 대한 부분까지 생각한다면 단순히 유행에 근거한 스토리텔링의 변화라고는 할 수 없을 것이다. 그것보다는 사회에서 공감하고 공유하고 있는 시대정신을 반영하는 것이라 할 수 있다. 즉, 역사의 크고 작은 변곡점과 가치관의 변화, 문화와 이념의 발전에 따라 서로 유기적으로 맞물려 시대정신을 설파하거나 받아들이는 방식으로 변화해 왔다고 보는 것이 타당하다고 할 것이다. 이에 사실관계를 살펴보고자 본 연구를 통해 알아보하고자 한 것이다.

세상은 시간을 따라 선형적으로 흐르고 변화하는 만큼 영상미디어 또한 그 안에서 나타나는 주제와 소재의 변화도 그 흐름에 따라 조금씩 발전하는 것이 상식적이다. 그러나 어떤 부분에서는, 즉 패러다임이 크게 변하지 않고 상업적으로 유효한 어떤 주제는 한동안 변하지 않고 반복적으로 활용되기도 한다. 그렇기 때문에 특정 기간별로 구분을 하는 것이 가능하다고 할 수 있다. 슈퍼히어로 작품의 범위는 소설이나 코믹스기반, 또는 오리지널 작품 관계없이 인간의 능력을 초월한, 신화 속 헤라클레스나 삼손처럼 초인적인 능력을 가진 캐릭터를 기반으로 하는 작품으로 한다.

역사적인 변곡점의 분류는 슈퍼히어로 코믹스가 처음 등장한 1930년대를 시작으로 10년 단위로 분류를 하였다. 각 기간별 주요 사건과 시

회분위기를 요약하고 당대에 개봉한 슈퍼히어로 영화의 주제와 소재를 비교하여 어떤 변화가 있었는지를 살펴보고자 한다. 그러나 대중적인 슈퍼히어로의 영화는 1966년 <배트맨(Bat Man)>을 시작으로 본격화되었기 때문에 1930년대부터 1950년대까지는 코믹스를 기반으로 전반적인 캐릭터의 탄생이유와 캐릭터의 배경설정 등을 살펴보는 정도로 분석하고자 한다. 역사적 사건, 패러다임의 변화 등의 변곡점은 미국의 작품들인 만큼 미국 중심의 사건이면서 세계적으로 영향을 끼칠만한 사건을 기준으로 살펴보되 되도록 모두가 납득할 만한 사건으로 구분을 하였다. 역사적 변곡점을 구분하기 위해서 위키피디아를 비롯하여 ‘20세기 대사건 100장면’, ‘미국과 역사’, ‘미국의 역사를 흠친 영화의 인문학’, ‘영화 대 역사’를 참조하였으며, 그 기준에 따라 사건과 대표작품을 대략적으로 분류하면 [표 3]과 같다.

슈퍼히어로 영화의 경우 1966년 <배트맨>으로 부터 본격화 되었지만 1978년 리차드 도너(Richard Donner) 감독의 <슈퍼맨>이 성공한 후 적극적으로 제작되었다고 할 수 있다. 물론 영화의 제작기술 발전이 큰 영향을 주었다고 할 수 있지만 이 시기부터 슈퍼히어로라는 장르가 흥행 가능성이 있다고 판단하였다는 것이 타당하다. 즉, 상업적으로 가치가 있다고 인식이 바뀐 것이다. 사실상 <슈퍼맨> 이전의 슈퍼히어로 영화는 1977년 <스타워즈(Star Wars)>를 제외하면 <배트맨>이 전부이고, TV 드라마와 연속극식의 극장상영 작품으로는 <슈퍼맨>, <배트맨>, <패걸조로(Mask of Zorro)>, <캡틴 마블(Captain Marvel)> 등이 있다. 반대로 70~80년대 이후로는 슈퍼히어로 영화가 비약적으로 증가하여 B급 작품까지 포함하면 셀 수 없을 정도가 되었기 때문에 각 기간별 주요 사건과 함께 상대적으로 흥행한 작품을 기준으로 분석하도록 한다.

〈표 3〉 시대별 주요 사건과 대표 슈퍼히어로 작품

년대	주요 사건	대표 슈퍼히어로 작품
1930~	세계대공황	〈슈퍼맨〉(1938), 〈배트맨〉(1939)
1940~	제2차 세계대전	〈원더우먼〉(1941), 〈캡틴 아메리카〉(1941), 〈캡틴 마블〉(1940)
1950~	냉전체제의 시작	슈퍼히어로 코믹스 침체기
1960~	베트남전쟁 시작 / 아폴로 11호 달 착륙	〈배트맨〉(1966)
1970~	1, 2차 오일쇼크 / 베트남전쟁 철수 / 여성운동	〈스타워즈〉(1977), 〈슈퍼맨〉(1978)
1980~	인플레이션 / 정보통신의 발달 / 베를린장벽 붕괴	〈배트맨〉(1989), 〈하워드 덕〉(1986), 〈슈퍼걸〉(1984), 〈로보캅〉(1987)
1990~	소비에트 사회주의 연방공화국 해체 / 걸프전 발발(중동 분쟁)	〈닌자 거북이〉(1990), 〈마스크〉(1994), 〈저지 드래드〉(1995), 〈매트릭스〉(1999), 〈블레이드〉(1998)
2000~	911 테러 발생, 인터넷 버블, 서브프라임 사태, 최초 흑인대통령	〈엑스맨〉(2000), 〈스파이더맨〉(2002), 〈헐크〉(2003), 〈헬보이〉(2004), 〈콘스탄틴〉(2005), 〈베트맨 비긴즈〉(2005), 〈판타스틱4〉(2005), 〈아이언맨〉(2008), 〈한кок〉(2008), 〈왓치맨〉(2009)
2010~	PC주의 대두, 비정치인 대통령	〈엑스맨 퍼스트클래스〉(2011), 〈토르〉(2011), 〈캡틴 아메리카〉(2011), 〈어벤저스〉(2012), 〈맨 오브 스틸〉(2013), 〈가디언즈 오브 갤럭시〉(2014), 〈어메이징 스파이더맨〉(2012), 〈닥터 스트레인지〉(2016), 〈로건〉(2017), 〈원더우먼〉(2017), 〈블랙팬서〉(2018), 〈아쿠아맨〉(2018), 〈캡틴마블〉(2019) 〈샤잠〉(2019)

2) 시대별 작품 분석 및 함의

(1) 1930년대

1930년대는 세계경제대공황(1929~1939)의 10년이였다. 그만큼 미국을 비롯한 전 세계가 경제적으로 침체된 시기였으며, 그 어느 때 보다는

희망과 용기가 필요했던 시기였다. 제1차 세계대전 이후 급속하게 성장해온 자본주의 경제에 적신호가 켜지면서 유럽과 제국주의 일본에도 영향을 미치는 등 전 세계가 경제적 불황을 10년이나 겪게 만들었다. 미국의 경우도 주식이 폭락하여 10여명의 주식부자가 자살을 하고, 1933년 프랭클린 루즈벨트(Franklin Delano Roosevelt) 대통령이 취임하는 시기까지 약 1천 300만 명의 실업자가 생겼다. 또한 미국 전체 은행의 5분의 4가 파산하는 등의 사건사고를 겪는 최악의 상황을 맞이하게 되었다. 이에 루즈벨트 대통령은 뉴딜(New Deal)정책을 통해 위기를 극복하고자 하는 등의 노력을 쏟아 부었다.²²⁾

이러한 경제대공황의 시기에 꿈과 희망을 주기위해 등장한 영웅이 바로 <슈퍼맨>(1938)이다. 이 시대 미국은 이민자의 나라, 아메리칸 드림의 나라로 불리고 있었는데 경제대공황은 이러한 미국의 이미지에 큰 타격을 주게 된다. <슈퍼맨>은 크립톤 행성에서 온 외계인, 즉 이민자이며 미국에서 자라 사회의 일원이 된 아메리칸 드림의 상징이라고 할 수 있다. 이러한 초인이 사회정의와 권선징악을 하는 모습은 침체된 미국 사회에 조금이나마 희망을 품을 수 있도록 해주는 장치가 되었다. 사실 상 오늘날의 <슈퍼맨>은 여러 번 설정이 수정되긴 했지만 외계에서 온 아기가 자라서 초인적인 힘으로 지구를 지킨다는 설정은 그대로 이어오고 있다. 그리고 뒤이어 나온 캐릭터가 <배트맨>(1939)이며 고담시에 만연한 범죄자를 처단하는 캐릭터로 묘사되어있다. 경제공황으로 실업자가 늘어나면 아무래도 범죄가 늘어날 수밖에 없으며, 이에 범죄자를 추적하고 처단하는 탐정이자 형사의 느낌을 보여주는 <배트맨>이 탄생하는 것은 이상할 것이 없다. 이렇듯 슈퍼히어로라는 캐릭터는 전 세계적으로 암울하던 시기에 꿈과 희망을 주기위해 탄생하였다는 점이 특징이다.

(2) 1940년대

경제대공황에서 벗어날 틈도 없이 곧바로 제2차 세계대전이 일어나게 된다. 전쟁은 그 시대상황과는 상관없이 많은 이들에게 고통을 주게

22) 양동주, 『20세기 대사전 100장면』, 가람기획, 1996, 113-121쪽.

된다. 더 나아가 전쟁은 이념을 갈라놓게 되고 전쟁터에서 뿐만 아니라 후방의 사람들에게도 이념적 영향을 주게 된다. 특히 전쟁을 일으킨 독일의 나치에 대한 반감은 매우 컸으며, 이 때문에 전쟁에 참여한 청년들에 대한 안타까움으로 안하여 하루빨리 전쟁이 종식되기만을 기대하게 되었다.²³⁾ 이러한 사회적 배경 하에 탄생한 대표적인 캐릭터가 바로 <캡틴 아메리카>(1941)이다. <캡틴 아메리카>는 이름 그대로 미국의 상징이며 성조기(星條旗) 무늬로 된 유니폼을 착용하는 것이 특징이다. 이 캡틴 아메리카가 히틀러(Adolf Hitler)를 소위 맨손으로 처단하는 내용의 코믹스는 많은 인기를 얻었지만 전쟁이 끝난 후에는 인기가 떨어져 사라지게 된다. 이후 코믹스의 실버에이지(Silver Age) 시기에 다시 등장하게 된다.

마블코믹스에 <캡틴 아메리카>가 있다면 DC코믹스에는 <원더우먼(Wonder Woman)>(1941)이 있다. 유니폼도 캡틴 아메리카처럼 성조기를 모티브로 하고 있는 만큼 원더우먼도 나치를 상대로 싸우는 여전사로 그려지고 있다. 원래 <원더우먼>은 <슈퍼맨>과 <배트맨>의 폭력성에 학부모들이 항의하면서 만들어졌다. <원더우먼>을 만든 윌리엄 멀튼 마스틴(William Moulton Marston)은 DC코믹스에는 사회의 전형적인 여성상에 강인함, 힘, 기운과 같은 것들이 부족하며, 원더우먼이 이 사회를 지배해 마땅한 새로운 여성상으로서 심리적 프로파간다 기능을 하길 바란다고 말했다.²⁴⁾ 전쟁은 주로 남성이 참가하게 되고 여성들은 후방에서 전쟁 물자를 생산하고 지원하는 역할을 하게 된다. 그러나 전투 상황에 투입되는 경우는 드물며, 이는 여성차별로 비춰질 수도 있다. 이러한 상황에 페미니즘 사상의 부상, 여성 참정권에 대한 요구 등이 맞물려 탄생한 캐릭터가 <원더우먼>이라고 할 수 있다.

23) 주한미국대사관, 『미국의 역사』, 주한미국대사관, 2011, 285-294쪽.

24) Jill Lepore, "A bird, but not a plane: The strange roots of an American icon", *The Economist*, Nov. 29th 2014; <https://www.economist.com/books-and-arts/2014/11/27/a-bird-but-not-a-plane>(검색일: 2021.4.8.)

(3) 1950년대

제2차 세계대전이 종식된 후 민주주의 기반의 미국과 공산주의 기반의 소련(소비에트 사회주의 연방공화국)이 세계의 주도권과 지배력을 두고 대립이 발생하면서 냉전체제가 시작되었다. 1950년 6월 25일 발생한 한국전쟁이 이러한 시대적 상황의 연장에 있다고 보면 된다.²⁵⁾ 그러나 미국의 입장에서 보면 모처럼 세계전쟁이 끝나고 경제도 다시 부흥을 하던 시기였기 때문에 이전까지 등장하던 권선징악의 코믹스 캐릭터들은 더 이상 대중들의 관심을 받지 못하게 되었다. 이로 인하여 마블 코믹스에는 1949년부터 1956년까지 슈퍼히어로 만화가 없었다. 결국 변화된 세상에 새롭게 요구되는 가치를 찾을 수밖에 없는 상황이 된 것이다. 1950년대의 코믹스 시장은 ‘아토믹 에이지(Atomic Age)’라고 해서 슈퍼히어로 코믹스의 암흑기였으며 뚜렷하게 이슈가 되는 작품이 없는 시기였다.

(4) 1960년대

1960년대부터 슈퍼히어로 영화가 조금씩 제작되기 시작했다. 이 시기 이전에 극장용 작품이 없었던 것은 아니지만 대부분 TV가 없던 시절에 TV연속극처럼 15편 내외로 제작되어 연속 상영하던 작품들이다. 그 당시 제작된 작품은 <슈퍼맨>, <배트맨>, <그린호넷>, <쾌걸조로> 등이 있다. 이후 TV가 보급되면서 그 역할은 TV가 대신하게 되었고 1966년 <배트맨>이 극장용 단편으로 제작되면서 진정한 의미의 슈퍼히어로 영화가 시작됐다고 할 수 있다. 1966년 작품 <배트맨>은 비슷한 시기에 제작되었던 TV시리즈의 극장판으로, 당시 흑백TV로 보던 작품을 컬러로 보여주는 것 외에는 스토리나 구성 등의 차이점이 있지는 않았다. TV시리즈는 히트를 한 반면 극장판은 그렇지 못했으며, 오늘날의 어둡고 진지한 분위기와는 사뭇 다른 유머러스하고 유쾌한 분위기의 작품이라는 점이 특징이다.

당시의 미국 상황은 베트남전이 발발하고 소련과 우주경쟁이 치열해

25) 김형곤, 『미국의 역사를 훑친 영화의 인문학』, 아이이펍, 2015, 163-175쪽.

지는 등 냉전이 심화되고 있었던 시절이었다.²⁶⁾ 또한 1962년 쿠바와의 미사일 위기, 흑인 인권운동, 1963년 케네디 암살사건, 반전운동, 여성운동 등 내부적으로 복잡한 시기를 지나고 있었다.²⁷⁾ 이러한 시기에 코믹스의 표현방식²⁸⁾을 차용하고 유쾌하고 명쾌한 메시지로 보여주는 권선징악적 요소는 생각보다 많은 호응을 얻었고 오늘날 <배트맨>의 TV시리즈를 말할 때 이시대의 작품을 꼽을 정도로 상징적인 작품이 되었다. 이 시대의 <배트맨>은 오늘날의 밤의 기사(Dark Knight)나, 음지의 수호자 같은 이미지와 정 반대인 어린이들에게 꿈과 희망을 주는 모습을 보여주고 있다.

(5) 1970년대

1970년대의 대표적 사건은 두 번에 걸친 오일 쇼크²⁹⁾가 있다. 1973~74년 1차 오일 쇼크와 1979~81년 2차 오일 쇼크를 거치면서 미국은 자동차산업에서 다운사이징의 개념이 도입되었고 공장 노동자의 대량 해고도 발생하게 되었다. 에너지를 많이 사용하는 산업은 축소하게 되었고 그로인해 1972년에서 1978년까지의 산업생산성은 연간 1% 증가에 그쳤다. 결국 패권 국가였던 미국이 스스로의 힘만으로는 세계정세를 조절할 수 없다는 것을 깨닫게 되는 시기라고 할 수 있다.³⁰⁾ 세계 속의 슈퍼히어로였던 미국이 더 이상 자신의 초월적인 힘에 한계를 느끼게 되고 조력자가 필요하게 된 것이다. 이 시점에 등장한 슈퍼히어로 작품이 바로 1978년 작 영화 <슈퍼맨>이다.

영화 <슈퍼맨>은 영웅 슈퍼맨의 탄생 기원을 그리는 스토리로 원작 그대로 크립톤 행성에서 지구로 오게 된 것, 그리고 지구인으로써 정착

26) 연동원, 『영화 대 역사』, 학문사, 2001, 230-233쪽.

27) 양동주, 앞의 책, 282-286쪽.

28) 텍스트로 효과음을 표현하거나 효과태 등을 영상에 사용함.

29) 제4차 중동전쟁이 시작되면서 OPEC의 이집트와 사우디아라비아를 중심으로 리비아, 이라크, 이란 제국, 이집트, 시리아, 튀니지가 손잡고 석유를 감산하는 동시에 원유 가격을 인상했다.

30) 위의 책, 338-342쪽.

함과 동시에 자신이 지구에 오게 된 이유를 알게 되고 특별한 능력을 깨달아가는 과정을 보여주고 있다. 특히 권선징악의 기본 플롯 외에 슈퍼맨이 외계인인 것을 세상이 알게 됐을 때에 불행해질지 모른다는 양부모의 걱정, 가족 간의 사랑과 이를 통해 키워진 인류애 등을 보여줌으로써 가족, 인간성, 인류애 등을 작품에 녹여내고 있다. 영웅이 만들어지는 것이 단순히 타고난 능력과 시련 등 캠벨의 원질신화에 그치지 않고 가족관계와 사회관계 속에서 만들어진다는 설정이 포함되기 시작했다. 즉, 조력자들이 나타난 것이다. 영웅은 스스로의 노력도 중요하지만 조력자들의 긍정적인 영향력이 중요함을 보여주고, 이를 통해 영웅의 인간적인 면모를 부각시키는 것이다. 그 전년도인 1977년에는 포스(force)와 광선검을 다루는 제다이(Jedi) 기사의 성장 스토리인 <스타워즈>가 개봉하면서 미국에 새로운 신화를 창조하게 된다. 이 작품에서도 솔로와 레아공주, 오비완 케노비를 비롯한 R2D2, C3PO같은 안드로이드까지 주인공 루크 스카이워커를 도와주는 조력자로 등장하면서 그가 제다이 기사로 성장하는 것을 돕고 있다. 이런 작품들의 특징을 볼 때에 70년대의 영웅 서사는 특별한 능력이 영웅을 만들어주는 것이 아니라 그들이 책임을 가지고 정의로운 판단을 할 수 있도록 하는 주변 조력자들의 도움과 노력에 의한 것으로 변주되기 시작하였다는 것이다.

(6) 1980년대

1981년 레이건 정부가 들어서면서 취임 이전 10년간의 인플레이션을 해결하기 위한 노력들이 시작되었다. 소위 레이저노믹스(Reaganomics)라고 불리던 정책은 자유기업정신과 시장자유주의 경제로 돌아가는 경제 제안을 천명하면서 어떤 면에서는 경제적 부흥을 일으키게 되고 물질적인 풍요로움과 문화적 풍성함을 가져왔다. 대외적으로는 냉전주의가 극에 달하는 시기였지만 내부적으로는 우주왕복선을 처음 발사하고 LA(Los Angeles)에서 올림픽(1984)을 개최하는 등 기술적, 물질적, 문화적으로는 호황의 시기였다고 할 수 있다.³¹⁾ 이 시기에는 과장된 헤어스

31) 주한미국대사관, 앞의 책, 366-370쪽.

타일, 컬러풀한 의상, 춤과 음악이 흘러넘치는 매우 밝은 시기였으며, 팝의 황제 마이클 잭슨(Michael Joseph Jackson)이나 팝의 여왕 마돈나(Madonna)가 등장하고, MTV의 탄생과 함께 댄스뮤직과 헤비메탈이 유행하는 등 그야말로 문화적 황금기라고 볼 수 있다. 이 기간에도 <슈퍼맨>의 후속편이나 <슈퍼걸>, <하워드 덕> 등의 슈퍼히어로 영화가 나왔지만 기존의 미국 우월주의와 단순한 권선징악의 구조가 반복되면서 별다른 흥미를 이끌어내지 못하였다. 사람들은 더 이상 국가주의적인 것에 관심을 갖지 않고 개인의 삶과 물질의 풍요에 더 관심이 많았다고 볼 수 있다.

이러한 풍요의 기간이 끝나갈 무렵인 1989년에 팀 버튼(Tim Burton) 감독의 <배트맨>이 개봉하게 된다. 이 작품의 특징은 MTV를 필두로 한 당시의 형형색색의 색채와는 반대로 어두우면서 무채색이 감도는 세계관을 보여주고 있다. 이 작품에서 화려한 색상으로 꾸며진 것은 빌런(villain)으로 나오는 조커가 유일하다. 이 조커는 마치 80년대의 화려한 문화와 물질 풍요를 상징하는 캐릭터인 듯하며, 무채색의 배트맨은 환상이며 거품과도 같은 80년대를 종식시키러 온 사자(使者)와 같은 모습이었다. 사실 레이건 정부의 정책은 겉으로는 경제의 풍요를 가져왔지만 세금 감축 등의 정책을 통해 세수 감소로 인하여 적자정부를 넘어 부채가 지속적으로 늘어나는 상황이었으며, 산업적으로는 값 싸고 질 좋은 일본 제품들의 공략으로 제조업이 축소되는 경향까지 보이고 있었다. 이에 대한 직접적인 비판으로 이어진 슈퍼히어로 영화는 1987년에 개봉한 <로보캅(Robo Cop)>이 있다. 이 작품에서는 자동차 산업의 중심인 디트로이트 경제가 몰락하고 적자가 만연한 지방 정부 때문에 경찰은 민영화가 되는 등 디스토피아적인 세계관을 보여주고 있다. 당시 영웅서사의 특징은 레이거노믹스에 대한 비판이라고 할 수 있다.

(7) 1990년대

팀 버튼 감독의 <배트맨>의 성공은 이후 다양한 슈퍼히어로 영화를 만들게 하는 계기가 되었다. 1990년대에는 다양한 슈퍼히어로 만들어지

며 성공과 실패를 함께 경험하고 있었다. <배트맨>의 후속 시리즈와 짐 캐리(Jim Carrey) 주연의 <마스크(The Mask)>, <블레이드(Blade)>, <마스크 오브 조로>를 제외하면 대부분의 작품은 흥행이 잘 되지 않았다. 제작 작품 수에 비하면 성공작품은 소수에 불과하였으며 이 시기의 각 작품들은 공통점이 별로 없는 것이 특징이었다. 1991년에는 소비에트 사회주의 연방공화국이 해체하면서 냉전이 종식되고, 그동안 악의 표상으로 활용하던 대상(소련)이 사라졌으며, 중동이 악의 축으로 새롭게 부상하는 변화무쌍한 시기였다고 할 수 있다.³²⁾

경제상황의 경우 표면적으로는 80년대를 이어서 호황을 이루고 있었기 때문에 슈퍼히어로 장르뿐만 아니라 영화산업 전반적으로 실험적인 시도를 많이 하고 있었다고 할 수 있다. 그 결실이 1999년 작 <매트릭스(Matrix)>같은 심오한 철학적인 주제의 작품이라 할 수 있다. 90년대 후반에는 단선적인 구조의 작품보다는 보다 높은 이해를 요하는 작품들이 주목을 받았으며 슈퍼히어로 작품에도 영향을 끼치고 있었다. 1990년대는 10년의 기간 동안 작품의 소재나 플롯, 스토리의 구조적인 특성이 많이 바뀌는 시기로 냉전 종식 후 빠르게 변화되는 국제 정세와 함께 인터넷 등 디지털 기술의 발달로 사회가 빠르게 발전하는 것만큼 빠른 변화를 보인 시기라고 할 수 있다.

(8) 2000년대

2001년 9월 11일에는 현대사회에서 믿기 힘든 큰 테러사건이 발생하면서 두 개의 고층건물이 붕괴되고, 펜타곤이 공격당하는 등 약 3,000명의 사망자가 발생하였다. 이 사건은 중동의 테러단체가 일으킨 사건으로 그 파급력을 생각해 본다면 중동의 테러범을 상대하는 슈퍼히어로 영화가 나올 법도 했지만 전 세계가 패닉에 빠질 만큼 충격적이다 보니 개봉을 앞둔 테러 소재의 영화들이 개봉 취소를 할 정도의 상황이라 슈퍼히어로 영화의 소재로 활용되지는 않았다. 시간이 다소 흐른 후에야 부분적으로 중동의 테러단체를 소재로 활용하기 시작했으며, 다른 대안

32) 주한미국대사관, 앞의 책, 379-380쪽.

으로 복한을 활용하기도 하였다.

슈퍼히어로 영화에 영향을 준 것은 9·11 테러 보다는 1990년대 중반부터 폭발적으로 성장한 인터넷과 그로인한 IT 버블붕괴, 서브프라임 모기지 사태 등의 영향이 더 크다고 할 수 있다. 이러한 경제적 타격은 양극화를 심화시키고 이 때문에 소외된 약자들은 더욱 힘든 상황에 내몰리게 되었다. 이 파장은 서민을 넘어서 중산층에까지 영향을 끼치게 되면서 소외계층에 대한 관심이 높아지는 쪽으로 대중의 생각이 향하게 되었다. 이 시기에 성공한 슈퍼히어로 작품의 특징은 주인공이 대부분 소외된 집단, 경제적 약자, 비주류이다. <엑스맨(X-Men)>(2000), <스파이더맨(Spider Man)>(2002), <헬보이(Hell Boy)>(2004), <콘스탄틴(Constantine)>(2005), <헨콕(Hancock)>(2008) 등의 주인공이 소위 소외계층, 비주류들이다. 이런 소외계층은 늘 고달프기 때문에 고민이 많고 자기 성찰이 많다. 현실의 괴로움을 영웅 활동으로 보상받고 치유 받는 느낌이다.

심지어 주인공이 부자라 하더라도 예외 없이 비주류의 모습을 보인다. <아이언맨(Iron Man)>(2008)의 주인공 토니 스타크(Tony Stark)는 백만장자에 천재지만 나르시시즘에 빠진 한량(閑良)의 삶을 살고 있다. 그 때문에 어떤 이에게는 못마땅하다. 또 새롭게 리부트 된 <배트맨 비긴즈*Batman Begins)>(2005)의 주인공 브루스 웨인(Bruce Wayne)은 이전의 작품과는 다르게 트라우마를 가지고 사는 설정이 부각되었다. 악에 맞서기 위해서는 악의 본질을 깨달아야 한다고 판단하고 이를 탐색하기 위한 여행을 하는 등 고난의 수행을 하는 모습이 나온다. 이처럼 2000년대 들어서 인기를 끈 슈퍼히어로들은 내적으로나 외적으로나 부족하고 결함이 많은 캐릭터로 설정되기 시작하였다. 그리고 이러한 설정은 경제적 양극화로 인해 중산층마저 붕괴되는 상황에서 많은 대중들의 공감대를 이끌어내게 되었다. 특이한 것은 캐릭터의 설정에 결함이라는 요소가 상대적으로 약하거나 없는 작품은 비교적 흥행을 못하는 모습도 보이고 있다.³³⁾ 이러한 맥락을 보았을 때에 2000년대의 키워드는 소외계층, 비주류라고 할 수 있다.

33) 전영돈, 앞의 논문, 364-377쪽.

(9) 2010년대

2010년대는 2000년대의 연장이자 심화과정이라고 볼 수 있다. 2000년대는 사회적, 경제적 소외계층이 관심이었다면, 2010년대에는 그것에 더해서 여성, 성소수자, 인종 등 다양한 차별에 대한 저항으로 확장되었다. PC주의로 불리는 이 개념은 다민족 국가로 된 미국의 경우 일찍이 1980년대부터 논의되기 시작했지만 2010년대에 들어서 전면으로 드러나기 시작했다. 이러한 영향에 따라 여성의 역할 확대, 그리고 주인공으로써 여성, 흑인, 아시아인, 혼혈, 고아, 범죄자 출신들까지 다양한 성별, 인종, 출신배경들의 작품이 만들어지고 흥행을 하였다. 물론 이들이 기계적으로 활용되는 것이 아니라 2000년대부터 시작된 소외되고 결함이 있는 설정을 기반으로 확대된 것이기 때문에 세상의 차별 속에서도 스스로 영웅임을 증명해야하는 서사를 기반으로 한다.

특이한 점은 주인공들이 이전에 비해 입체적이고 복합적인 성격이 된 만큼 빌런도 같이 발전했다는 것이다. 주인공만큼 빌런도 처음부터 악당이 아닌 사회와 시스템의 피해로 인해 생겨난 소외계층으로 묘사를 하고 있어서 똑같이 사회로부터 소외되더라도 스스로의 정의감과 조력자들의 도움으로 선인이 되거나 그 반대로 되거나 하는 식으로 묘사되고 있다. 다만 빌런 캐릭터에는 다양성이 반영되지 않는 점도 살펴볼 수 있다.

이 시기에 개봉한 작품은 <엑스맨 퍼스트클래스(X-Men: First Class)>(2011), <토르(Thor)>(2011), <캡틴 아메리카>(2011), <어벤저스(Avengers)>(2012), <맨 오브 스틸(Man of Steel)>(2013), <가디언즈 오브 갤럭시(Guardians of the Galaxy)>(2014), <스파이더맨: 홈커밍>(2017), <닥터 스트레인지(Dr. Stranger)>(2016), <원더우먼>(2017), <블랙팬서(Black Panther)>(2018), <아쿠아맨(Aquaman)>(2018), <캡틴마블>(2019), <샤잠(Shazam)>(2019) 등으로 대부분 다양한 인종과 성별, 출신배경으로 구성된 인물이 주인공이다. 2010년대의 키워드는 다양성이라고 할 수 있다.

문화콘텐츠는 감정에 호소해서 공감대를 이끌어내는 상품이다. 모든 문화콘텐츠가 대중과의 소통을 기반으로 하지는 않지만 문화산업, 콘텐츠

츠산업이라고 불리는 분야의 콘텐츠는 투입한 자본의 재생산을 위해서 관객, 또는 이용자라고 불리는 고객(소비자)의 공감을 얻기 위한 노력은 필연적이라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 콘텐츠 제작자들은 때로는 대중을 선동하기도, 때로는 대중들의 니즈를 파악하여 최대한 공감대를 만들어내기 위해 최선을 다하고 있다. 대중과의 소통이 곧 매출과 직결되기 때문이다.

이러한 대중들의 니즈는 사회 분위기나 인식, 가치관에 따라 달라진다. 할리우드는 제1차 세계대전과 세계경제대공황의 시기에 현실과는 반대로 화려하고 판타지 넘치는 작품을 많이 만들었다. 삶에 지친 사람들에게 대리만족과 환상을 꿈꿀 수 있도록 하기 위함 이었다. 마찬가지로 영웅서사에 있어서도 당시 상황에 한줄기 희망이 될 수 있는 주제와 소재로 구성하면서 꿈과 희망의 아이콘이 되고자 하였다. 이후로도 주요한 사건과 패러다임의 변화에 따라 대중의 니즈에 부합하는 작품들은 좋은 평가와 함께 자본의 재생산에 성공을 하여왔다. 여기에는 시대를 관통하는 어떤 공통점이 있을 것이라 판단하였다. 의도를 하였던 아니면 우연에 의한 것이던 간에 실제로 영웅서사, 특히 슈퍼히어로의 서사는 시대의 변곡점에 따라 분명한 변화를 가져왔다는 것이고 단순 변화에 그치는 것이 아니라 시대적 상황이나 이념, 가치관, 정신에 따라 상관관계를 가지고 있었다는 것이다. 본 연구는 그 부분에 주목하고 실질적인 연관성을 알아보고자 하였다.

신화나 역사서를 제외한 대중적 매체에서 슈퍼히어로가 처음 등장한 1930년대부터 현재까지를 10년 단위로 나눠서 각 기간마다 있었던 주요 사건들을 찾아보고 그것이 대중의 인식에 미친 영향과 당시 등장한 영웅서사를 비교하여 공통점과 흐름을 살펴보았다. 1950년대와 90년대는 조금 다른 경향이 있었지만 이외의 기간에는 대중들의 삶에 영향을 미친 사건에 따라 관련한 방식의 서사변화가 있음을 알 수 있었다. 앞에서 분석한 내용을 요약하면 [표 4]와 같다.

〈표 4〉 기간별 시대의 특징과 영웅서사의 비교

기간	시대 특징	키워드	주요 서사
1930~	세계경제대공황	암울한 현실, 꿈, 희망	희망의 아이콘으로써의 영웅
1940~	제2차 세계대전	전쟁, 나치즘, 여성 참정권	나치를 물리치고 평화를 가져 오는 평화의 아이콘으로써의 영웅 및 여성 영웅의 등장
1950~	코믹스 침체기	—	권선징악 서사의 몰락
1960~	베트남전쟁, 냉전의 심화, 흑인 인권운동, 반전운동 등	빠르게 변하는 세계정세, 전쟁, 냉전, 인권	권선징악 서사의 부활, 가볍고 유쾌한 액션활극 속 영웅의 활약 - 어두운 현실에 밝은 판타지 제공
1970~	오일쇼크, 경기 침체	협력, 조력자, 상호관계	주변 사람들의 선한 영향력으로 영웅이 탄생함
1980~	레이거노믹스, 물질적 풍요, 미국 제조업 침체, 정부부채 증가	자유, 대중문화, MTV, 경기호황, 정부적자, 긴축재정	자본주의의 부정적인 측면(양극화) 때문에 경제위기가 찾아온 디스토피아적 근 미래에 한줄기 희망을 가져다 줄 테크놀로지 기반의 영웅 탄생
1990~	냉전 종식, 걸프전 발발	급변하는 세계정세	다양한 주제와 소재를 활용한 새로운 영웅서사 구축의 기간
2000~	IT버블, 서브프라임 모기지	소외계층, 결함, 비주류, 불안전성	소외계층의 세상 구원함 불완전한 인격의 주인공이 결함을 극복하여 영웅자격을 스스로 증명함
2010~	PC주의의 대두	다인종, 소수자, 출신성분, 다양성, PC	소외계층을 포함한 다인종, 소수자, 여성 등의 주인공 활약 절대 선, 절대 악의 구분이 없는 입체적인 캐릭터 구성

대체적으로 위기의 시대가 오면 그 시대의 위기를 타계하는 영웅의 모습으로 서사가 만들어지지만 사회가 발전하면서 큰 위기 보다는 복잡한 구조, 이념간의 대립, 경제적 상황, 인권문제 등 다양한 시대적 요구가 생기게 되면서 서사구조도 점차 복잡해지기 시작하였다. 암울한

시대에는 밝고 유쾌한 서사가, 밝고 풍요로운 시대에는 마치 그 시대가 영원하지 않을 것이라는 경고처럼 암울한 디스토피아를 그려내는 서사가 만들어졌다. 또한 오늘날처럼 양극화, 차별과 소외계층에 대한 문제 제기가 많은 시기에는 인간성에 대한 고찰, 소수자와 차별에 반대하는 서사가 만들어지면서 시대의 이념을 설파하는 모습도 보이고 있다. 확실히 그 시대의 가장 큰 이슈를 반영하는 작품은 흥행적으로 좋은 결과를 가지고 왔다. 결론적으로 대중의 삶에 큰 영향을 끼치는 역사적 변곡점에 따라 영웅서사가 변해왔으며 시대정신을 반영하고 있다는 것을 알 수 있었으며, 작품의 흥행 면에서도 상당한 관계성이 있는 것으로 볼 수 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 서사가 있는 상업콘텐츠의 경우 시대정신이 반영되고 있을 것이라는 가설을 검증하고자 진행하였다. 장르, 분야를 한정하지 않고 연구를 진행하는 것에는 어려움이 크기 때문에 영웅서사, 그 중에서도 슈퍼히어로물의 영웅서사를 통해 살펴보고자 하였다. 연구 수행 결과 확실히 시대가 변해가는 동안 영웅서사도 그 흐름에 충실하게 따라가고 있었다는 점을 알 수 있었으며, 모든 작품이 그 흐름을 따라가지는 않았지만 시대정신을 반영한 작품이 그렇지 않은 작품보다 상대적으로 흥행이 잘 된 것도 발견할 수 있었다.

보통 어떤 상품을 기획할 때에 시장조사를 먼저 하는 것이 상식이다. 이는 시장을 통해 고객의 니즈를 파악하고 유행을 읽기 위함이다. 문화산업 역시 이 과정을 통해 최대한 대중의 공감을 얻을 수 있는 작품을 만들기 위해 노력한다. 그러나 지금까지는 오늘과 내일만을 살펴보고한 것인지는 아닌지 고민을 해 볼 필요가 있을 것 같다. 역사는 미래를 위한 중요한 지표가 된다는 것을 모두가 잘 알고 있다. 본 연구에서 살펴본 역사에서는 시대 상황과 작품의 서사가 서로 상관관계가 있음을 살펴

볼 수 있었다. 이 부분에 주목한다면 오늘날의 상황에 대입하여 어떤 서사를 기획하여야 할지에 대해서 답을 찾을 수 있을 것이라 생각한다.

<스타워즈>를 기획하던 시절 조지 루카스(George Lucas) 감독이 영화사로부터 거절을 당할 때에 주로 들던 말이 SF(Science Fiction) 장르의 흥행이 잘 안 된다는 것이었다. 그러나 <스타워즈>는 그러한 우려를 뛰어넘어 미국문화의 아이콘이 될 만큼 대성공을 거두게 되었고, 이 사례는 흥행이라는 것이 장르의 문제가 아니라 작품의 서사가 시대정신을 반영하고 있는가에 달려 있는 것이라고 보여주는 사례로 볼 수 있다. 1970년대는 미국의 독주가 더 이상 불가능해지고 세계가 서로 협력하고 도와야 됨을 깨닫는 시기였다. <스타워즈>는 주인공을 돕는 많은 조력자가 나오고 서로 협력하여 문제를 해결하는 서사를 가지고 있다. 이처럼 콘텐츠의 서사, 특히 영웅서사는 시대정신을 반영하면서 발전하고 변주되고 있다는 것을 본 연구를 통해 알 수 있었다. 다만 거의 90년에 달하는 역사적 상황과 함께 수많은 작품을 서로 비교하다보니 큰 줄기와 큰 틀에서만 분석해야하는 한계가 있었다. 특히 성공적인 작품을 위주로 살펴보면 상대적으로 실패한 작품들을 자세히 들여다보지 못한 것은 본 연구의 한계점이라고 할 수 있다. 향후 더 세밀하게 시대상황을 살펴면서 전체적인 작품들의 흐름 보다는 역사적으로 오래된 특정 캐릭터의 서사를 집중적으로 분석하여 그 변화를 살펴본다면 상관관계를 더 명확히 할 수 있을 것이라 생각한다.

참고문헌

단행본

- 강옥초, 『영웅 만들기-신화와 역사의 갈림길』, 휴머니스트, 2005.
- 김형곤, 『미국의 역사를 흠친 영화의 인문학』, 아이이펍, 2015.
- 데이빗 하워드, 에드워드 마블리, 『시나리오 가이드』, 심산 역, 한겨레신문사, 1999.
- 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 2007.
- 양동주, 『20세기 대사건 100장면』, 가람기획, 1996.
- 연동원, 『영화 대 역사』, 학문사, 2001.
- 조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 1999.
- 주한미국대사관, 『미국의 역사』, 주한미국대사관, 2011.
- 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2013.
- Danny Fingeroth, *Superman on the couch*, New York: continuum, 2004.

논문

- 김광영, 「雜劇 서유기 연구 - 캠벨의 영웅신화 관점에서」, 『중국문화연구』 제40집, 2018.
- 김경남, 「근대 이후 이순신 인물 서사 변화 과정의 의미 연구」, 『한민족어문학회』 제61권 0호, 2012.
- 김미림, 「미국의 영웅 슈퍼맨 서사 해석」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제10권 3호, 2010.
- 김미숙, 고부웅, 「할리우드 스펙터클 영화의 숭고와 이데올로기」, 『문화와 영상』 제12권 4호, 2011.
- 김성수, 2017, 「배트맨: 미국의 문화코드와 슈퍼히어로 캐릭터」, 『글로벌문화콘텐츠』 제30호, 2017.
- 김세훈, 이해원, 「영웅서사를 활용한 디즈니 애니메이션의 전략」, 『한국콘

텐츠학회논문지』 제14권 9호, 2014.

김지석, 「할리우드영화의 두얼굴 - 지배 이데올로기와 환상주의」, 『영화연구』 제8호, 1991.

김형인, 「미국과 한국의 문화적 갈등의 근원 - 문화코드의 비교연구」, 『국제지역연구』 제12권 1호, 2008.

박민홍, 「슈퍼히어로 영화의 이데올로기 연구: 영웅주의와 아메리카니즘을 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원, 2019.

서영철, 「영웅 서사의 현대적 변용」, 『한국말글학』 제34집, 2017.

전영돈, 「영웅서사의 내적 성장형 캐릭터와 대중적 공감형성: 마블과 DC의 시네마틱 유니버스를 기반으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 1호, 2020.

기타자료

Jill Lepore, “A bird, but not a plane: The strange roots of an American icon”, *The Economist*, Nov. 29th 2014.

Abstract

A Study on Changes in Storytelling in Heroic Narratives by Period

JEON, Yeongdon

Hansung University, Assistant Professor

The content industry lies in the fate of winning a box office only when it draws consensus through communication with the public. As it is necessary to reproduce capital as a product, we look at the taste of the object that consumes it. Living in an era is influenced by the values, culture, fashion, and ideology of that era, that is, the spirit of the era. For this reason, content product creators try to communicate as much as possible by looking at what kind of spirit this consumer has at present and creating works with themes and materials that can form a consensus. Therefore, this study attempted to find out what the narrative changes of the contents respond to the changing historical situation and the changing spirit of the times accordingly. In particular, we looked at how the narrative developed with the times through the superhero hero narrative, which has a strong personality and is gaining worldwide popularity. The genre of superheroes initially started as a narrative structure of simple didactic morality, but as society became more complex and diversified, it developed into a narrative dealing with the relationship between the hero's inner and surroundings, and fundamental questions of good and evil. The world is constantly changing and developing. As such, the message that the public wants in that era is constantly changing, and it is important to construct a narrative that responds to it.

Keywords: Zeitgeist, Ideology, Hero Narrative, Super Hero, Storytelling

논문투고일: 2021.05.10. 심사외뢰일: 2021.05.28.

심사완료일: 2021.06.11. 게재확정일: 2021.06.21.