

# 영화 ‘패션 오브 크라이스트’와 ‘매트릭스’를 중심으로 살펴본 구세주의 이야기는 계속된다

우리 시대 최대의 베스트셀러는? 다음 아닌 ‘성서’이다. 그렇다면 인류 최대의 스테디셀러는? 역시 ‘성서’이다. 야외극장에서 가면을 쓴 코러스들이 무대를 누비던 고전 시대에서부터 안방에서 PS2의 버튼 몇 개로 자신만의 스토리를 만들어가는 21세기에 이르기까지, ‘성서’는 변함없이 스테디셀러로 자리를 굳히고 있다. 이는 비단 교황청이 다스리는 바티칸이라는 소국(小國)에 국한된 출판 통계가 아니다. 신에 관한 종교적 믿음은 차치하고, 기네스북은 동서양을 막론하고, 시간을 초월해서 가장 많이 팔린 이야기(story)가 바로 ‘성서’라고 답변하고 있다.

글 / 한혜원 한남대학교 문예창작과 강사

인간이 시공간을 초월해 끊임없이 생산하고 소비하고자 하는 보편적인 이야기(탄 몇 가지 주제들로 분류될 수 있다. 특히 인간이 스스로 유한한 존재로 늘 미완성의 상태로 살아갈 수밖에 없는 이상, 삶과 죽음을 초월하는 ‘영원한 생명(永生)’에 관한 이야기는 끊임없이 계속될 것이다. 선과 악의 구별이 모호한 세상에서 대중들은 어느 날 문득 천상의 존재가 이 혼란한 지상에 강림해서, 질서와 평화를 확립해주고 근원을 알 수 없는 불안으로부터 해소시켜줄 것이라는 상상과 기대를 하기 마련이다. 우리가 끊임없이 소설이나 만화, 영화는 물론 게임을 통해서 배트맨이나 슈퍼맨과 같은 호모 슈퍼리얼 들을 창조해내는 이유가 바로 여기에 있다. 이들은 모두 ‘창조자’의 대리인 자격으로 악과 맞서서 인류를 구원하는 ‘구세주’의 역할을 맡고 있다.

## 영원한 밀리언셀러 ‘패션 오브 크라이스트’

다양한 형태로 끊임없이 이어지고 있는 ‘구세주’ 이야기의 원형은 바로 영원한 밀리언셀러인 ‘성서’ 속의 구세주 ‘예수’의 캐릭터에서 찾아볼 수 있다. ‘성서’란 종교적 진리를 서술한 텍스트이기도 하지만, 동시에 문학적으로는 수많은 ‘이야기’를 담고 있는 텍스트이기도 하다.

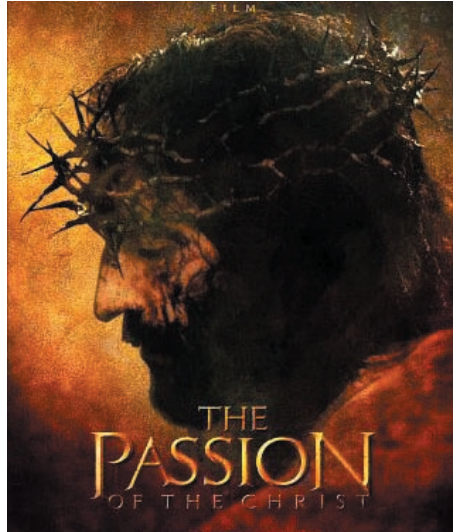
때문에 ‘성서’라는 이야기는 끊임없이 연극, 영화, 무용 등 다양한 형식의 이야기 예술을 통해서 구체적으로 형상화되고 있다. 2004년에는 멜 깁슨(Mel Gibson) 감독의 영화 ‘패션 오브 더 크라이스트(The Passion of the Christ)’가 개봉돼서 화제가 됐다. 이 영화는 철저히 ‘성서’에 입각해서 지상에서 예수가 겪은

12시간 동안의 마지막 수난을 재현해 전세계적으로 관심을 모았다. 심지어 영화에서의 언어조차 예수 당대의 언어만을 사용하는 등, 최대한 ‘성서’를 리얼리즘적으로 구현해내고자 한 것이 이 영화의 목표였다. 온갖 디지털 기술이 판치는 21세기의 스크린에 부활한 예수의 이야기가 여전히 전세계의 관객들의 이목을 집중시켰다는 현상에 대해서 구세주의 이야기가 텍스트로서 갖고 있는 힘에 대해서 분석적 시각으로 접근할 필요가 있다.

본고에서는 ‘패션 오브 크라이스트’에 대한 종교적인 접근을 배제하는 가운데 ‘예수’의 이야기를 이야기 가치(story value)가 높은 텍스트로서 접근해, 20세기 이상 계속 이어지고 있는 ‘구세주’의 원형과 21세기적 변형을 살펴보고자 한다.

## 21세기形 구세주의 재림, ‘매트릭스’

예수의 재림과 죽음, 그리고 부활의 시대에서 훌쩍 뛰어 넘어서 우리 시대의 최고의 이야기들이 영화로 재탄생하는 1999년 미국의 할리우드로 시선을 옮겨보자. 빌리지 로드쇼 프로덕션(Village Roadshow Production)과 실버픽처스가 공동으로 제작하고 워쇼스키 형제(Andy Wachowski & Larry Wachowski)가 감독한 작품 ‘매트릭스(The Matrix)’의 출현은 영화계는 물론 문화계 전반을 떠들썩하게 만들었다. 이 영화는 상업적으로 성공을 거뒀다 할 만하다. 전세계 영화 흥행 집계 웹사이트인 imdb(www.imdb.com)에 따르면, 1999년도에 미국 내에서만 1억7,108만명 이상이 이 영화를 관람, ‘스타워즈’와 ‘토이스토리’ 등에 이어서 5위의 흥행성적을 기록했다. 이에 고



무에서 4년간 제작된 ‘매트릭스2’ 역시 전세계적으로 흥행에 성공, 총 7억3,560만달러를 거둬들이며 역대 전세계 영화 흥행 15위에 올랐다. 이는 비단 미국이나 다른 나라에만 국한된 예가 아니다. 한국의 경우도, ‘매트릭스2’가 서울관객 48만5,000명(확실 집계), 전국관객 21만명(추정 집계)을 동원했다. ‘제로 아워(zero hour)’라는 명명 아래 2003년 11월5일 새벽 11시에 전세계적으로 동시 개봉된 ‘매트릭스3’의 경우에도 국내에서만 95%의 예매율을 기록했다.

‘문화혁명(cultural revolution)’이라고까지 칭해지는 ‘매트릭스’는 헐리우드에서 제작한 상업영화로는 이례적으로 학계에서도 그 논의가 끊이지 않았다. 어윈(William Irwin, 2002)을 비롯한 대부분의 학술서들은 사회, 종교, 철학, 문학 등 각 분야 전문가들의 영화 ‘매트릭스’를 바라보는 관점을 다루고 있는데, 기존의 영화 리뷰의 형식이 아닌 심도 있는 논문 형식을 차용하고 있다. 이들은 ‘매트릭스’를 주로 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘시물라시옹(simulacres et simulation)’의 관점이나 사이버펑크 문화의 주류로서 논하고 있다. 가장 최근에 출간된 팔러(Stephen Faller, 2004)나 시(Chris Seay, 2003)의 논문에서는 영화 ‘매트릭스’와 기독교간의 밀접한 관련성을 설명하고 있다.

전세계의 수많은 관객과 학자들이 ‘매트릭스’에 열광했던 이유는 비단 그 영화가 ‘볼거리’만을 제공하는 액션 영화로, 미래 사회를 충실하게 재현해냈기 때문은 아니다. ‘매트릭스’보다 기록적인 자본을 투입해서 그럴듯한 미래공간을 재현해낸 예는 얼마든지 있다. 그러나 관객들은 단순히 완벽한 미래 사회의 조각도만을 보기 위해서 영화관을 찾거나 책장을 들추는 것은 아니다. 물론 엄청난 자본을 쏟아 부어서 그럴듯한 로봇을 만들어내고 생생한 미래 사회를 구현하는 것은 관객으로 하여금 마치 그곳에 서있는 듯한 상상력을 불러일으킨다는 점에서 중요하게 작

용할 수 있다. 그러나 그것만으로는 더 이상 관객을 두 시간 동안 스크린 앞에 이끌 수 없다. 관객들이 킁킁한 영화관을 찾는 근본적인 이유는 태곳적부터 인간에게 내재돼 있는 ‘영생에 관한 이야기’에 대한 갈망을 채우기 위해서이기 때문이다. 다시 말해서 ‘매트릭스’의 묘미는 단순히 ‘볼거리’로서의 아니라, 하나의 텍스트로서 해독이 가능한, ‘읽을 거리’라는 점에 있다.

#### ‘패션 오브 더 크라이스트’와 ‘매트릭스’의 캐릭터 분석

미국 최대의 온라인 서점인 ‘아마존(www.amazon.com)’의 통계를 보면, ‘매트릭스’와 관련된 서적을 찾는 고객들이 아울러 ‘예수’와 관련된 책을 가장 많이 찾는 것으로 집계돼 있다. 이는 흥미로운 통계가 아닐 수 없다. ‘매트릭스’를 소비하는 향유자들이 ‘성서’에서 비슷한 연결고리를 찾아내고 있다는 것이다. 가장 큰 연결고리는 ‘성서’의 주요 인물인 ‘예수’와 ‘매트릭스’의 주요 인물인 ‘네오’에게서 찾아볼 수 있을 것이다.

‘매트릭스’의 21세기, 인간은 A.I.를 대량 생산하게 된다. 2199년의 세상에서는 기계가 인간을 지배하면서 인간으로부터 에너지를 얻어내는 사회로 바뀌고 말았다. 이제 인간은 기계에게 에너지원으로 사용되는 대신에 매트릭스라는 거대한 가상 시스템 안에서 1999년을 배경으로 거짓으로 살고 있는 것이다.

‘매트릭스’뿐만 아니라, 미래 사회를 주된 시공간으로 설정하는 SF에서는 A.I.가 단골 소재로 등장한다. 신이 인간을 창조했듯이, 인간도 기계를 창조할 수 있으리라는 믿음과 상상력은 이야기 속에서 다양한 A.I.들을 만들어낸다. 그러나 왕인 아버지를 거스르고 죽여야만, 스스로 왕이 될 수 있듯이, A.I.에 대한 상상력 속에는 으레 인간이 창조한 기계가 인간을 거역하고, 오히려 인간을 지배하는 역현상이 나타나게 될 것이라는 비관적 종말론이 결부돼 있다. SF영화계의 고전 ‘블레이드 러너’는 물론 A.I.와 미래사회를 다룬 ‘토탈리콜’, ‘마이내리티 리포트’, ‘페이백’



등의 원작자로 유명한 필립 K. 딕(Philip.K.Dick)이 그의 모든 소설에서 미래사회를 부정하는 이유가 바로 여기에 있다.

존재의 창조에 관한 상상력은 마치 종이의 앞뒷면처럼, 존재의 파멸에 관한 상상력을 동반하기 마련이다. '창조자'가 만들어냈음에도 불구하고 신의 대리자인 구원자와 대결하고 승리함으로써 궁극적으로는 신을 지배하고자 하는 '파괴자'의 캐릭터가 '패션 오브 크라이스트'에서 간간히 악마의 모습으로 등장한다. '매트릭스'의 경우에는 시온을 파괴하고 자신들도 해방되기 위해서 인간을 없애려 하는 스미스 요원이 이에 해당한다. 이들은 모두 검은 옷으로 실체를 가리고 있으며, 신에 버금갈 만큼의 능력을 과시하거나 다른 캐릭터들을 조정하기도 한다.

그러나 이야기는 단순히 '창조자'와 '파괴자'가 대립함으로써 성립하지 못한다. '창조자'와 그가 창조한 세계가 '파괴자'에 의해서 부정되고 종말을 맞이하는 것은 강력한 스토리라 할 수 없다. 이제 이야기는 자연스럽게 이 모든 혼란을 인식하고 창조자의 논리에 따라서 세상을 바로 잡을 수 있는 '구원자', 즉 구세주의 출현으로 이어진다.

'매트릭스'에서 지구에 남아있는 유일한 인간도시 시온의 모피어스들은 매트릭스 안에서 태어난 자가 죽은 후 다시 재림해 전쟁을 종식시키고 인류를 구원할 것이라는 오라클의 예언에 따라서 구원자를 찾아 나선다. 여기서 '예언자'와 '탐색자/조력자'라는 두 개의 캐릭터가 발생한다. 예언자는 스스로는 텅 비어있으며, 어떤 의미에서는 경계선에 걸쳐져 있는 캐릭터이다. 그는 텅 비어있는 일종의 '빈칸'이기 때문에 유일하게 창조자의 메시지를 옮기는 역할을 한다. '성서'에서 세례자 요한이 담당하는 이 역할을 바로 '매트릭스'에서는 오라클이 담당하고 있다. 그렇기 때문에 그녀는 이 영화에서 열쇠를 쥐고 있는 자로 묘사되고 있다.

'탐색자'는 긍정적, 부정적 성향에 따라서 '영원한 조력자'와

'시한부의 조력자'로 구분된다. 모피어스는 '영원한 탐색자'로 끝까지 구원자인 네오를 찾아내 그를 위해서 목숨을 걸고 충성을 맹세한다. 반면에 '시한부의 조력자'는 결국 '변절자'의 캐릭터로 이동해서 구세주에게 시련을 가져다 주는 역할을 담당한다. '패션 오브 크라이스트'에서 예수의 제자들 가운데 가장 충실했던 베드로가 첫 닭이 울기 전에 구세주인 예수를 말로써 세 번 부정하는 것은 실로 예수의 안위에 커다란 영향을 끼친 것은 아니다. 이는 모피어스가 스미스 요원에게 잡혀서 고문을 당하면서 진실을 말하라고 압력을 받으나 결국 큰 말 실수를 하지 않는 것과 유사하다. '매트릭스'에서 모피어스가 다른 사람들에 의해서 'FATHER(사제)'라고 불리는 점도 베드로의 경우와 유사하다.

'영원한 조력자'로 구세주의 편에서, 구세주에게 가장 강력한 도움을 주는 캐릭터는 같은 남성이 아닌 여성으로 설정이 된다. '패션 오브 크라이스트'의 경우에는 예수에 의해서 '여인'으로 불리는 예수의 어머니가 그 역할을 맡고 있으며, '매트릭스'에서는 네오를 사랑하는 트리니티가 그 역할을 맡고 있다.

반면에 '패션 오브 더 크라이스트'에서 '시한부의 조력자'였던 예수의 제자 유다는 예수를 유대인들에게 밀고하고 은화 몇냥에 팔아버려 예수에게 치명적인 위해를 가한다. 이 같은 유다의 캐릭터는 '매트릭스'에서 모피어스들과 함께 반군으로 활동하다가, 가짜 스테이크 한 조각에 네오를 팔아버린 사이피의 캐릭터와 일치한다. 결국 '시한부의 탐색자'에서 '변절자'로 옮겨간 유다와 사이피는 생명을 잃게 되는 것으로 그들의 역할을 다하고 이야기에서 사라진다.

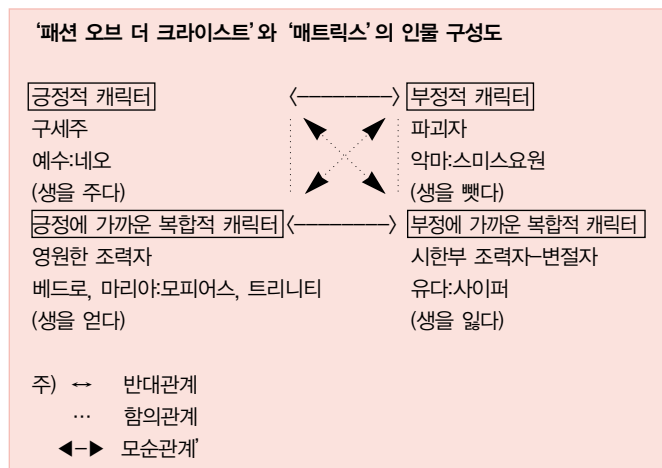
'매트릭스'와 '패션 오브 더 크라이스트'의 갈등의 정점에는 창조자의 뜻을 대리하는 '구세주'와 그에 반하는 악마적 피조물인 '파괴자'가 대립하고 있다. '패션 오브 크라이스트'에서 중요한 순간마다 얼굴을 드러내는 악마는 분명 예수와 첨예하게 대립하는 가장 강력한 존재이다. '매트릭스'에서는 구세주인 네오와



정면으로 충돌하는 ‘파괴자’의 존재로 스미스 요원이 등장한다. 스미스 요원은 ‘성서’ 속의 악마와 마찬가지로 다양한 형태로 자유자재로 출현해서 구세주에게 치명적인 위협을 가한다. ‘구세주’와 ‘파괴자’의 대립에서 표면적으로는 마치 ‘파괴자’가 승리하는 듯 싶지만 종국에는 ‘구세주’가 승리를 거둔다는 것이 바로 ‘구세주’ 이야기의 일관된 결론이다.

### 구세주가 탄생하기까지의 과정

‘매트릭스’는 매트릭스 안에서 살던 보통사람 토마스 앤더슨



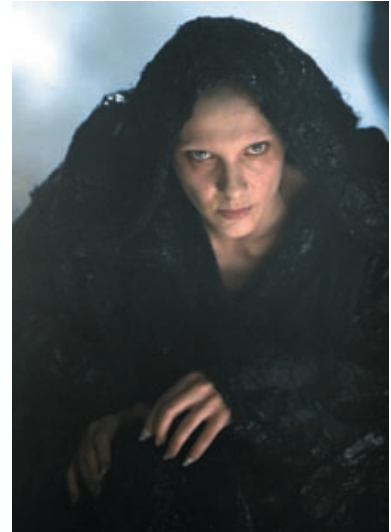
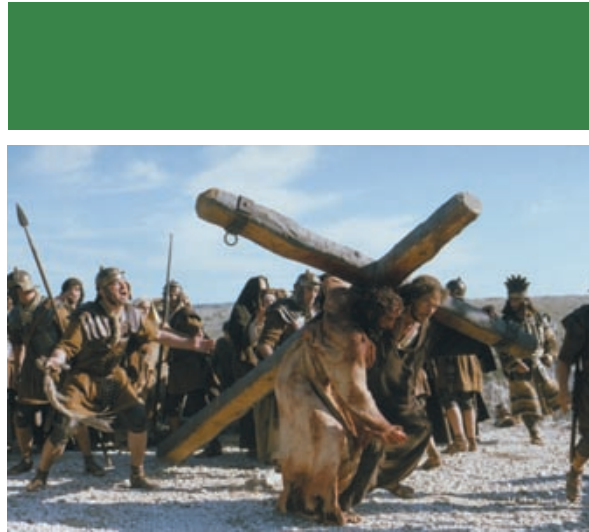
이 구세주인 네오로 거듭나서 세상을 구원한다는 이야기이다. ‘패션 오브 크라이스트’는 이미 구세주로 자신을 인식한 예수의 마지막 단계의 삶을 다루고 있기 때문에, 예수가 자신을 구세주로 자각하는 부분에 대해서는 암시적으로 과거 회상을 통해서 간헐적으로 제시하고 있다. 그러므로 본 장에서는 주로 ‘매트릭스’를 중심으로 보통사람이던 토마스 앤더슨이 자신을 구세주인 네오로 인식하게 되는 과정을 살펴보고자 한다.

### 단계1(출발점): 매트릭스에 대한 의심

이야기의 시작은 세계 최고의 소프트웨어 회사인 메타코텍스에 근무하는 ‘매트릭스 안의 인간’ 토마스 앤더슨이 매트릭스를 의심하는 것에서부터 시작된다. 그는 금지된 시간인 밤에 해커인 네오로 일하면서 미약하게나마 매트릭스 밖의 존재를 인식하고 있다. 토마스 앤더슨은 매트릭스 안의 있는 수십 억의 보통 인간과 달리 매트릭스 안을 의심하고 매트릭스 밖을 자각한다는 점에서, 구세주가 될 수 있는 가능성을 가진 캐릭터이다. ‘패션 오브 크라이스트’에서 예수가 평범한 목수의 아들이었던 점을 회상하는 부분이 바로 이러한 토마스 앤더슨의 가능성과 맥이 닿아있다. 예수는 평범한 목수가 만드는 일상적인 탁자를 넘어서서 뭔가 의미가 담겨있는 탁자를 만들으로써 구세주로서의 가능성을 암시한다. 매트릭스 안의 존재로서의 토마스 앤더슨은 ‘구원자’인 네오와 모순된다. 그러므로 토마스 앤더슨은 간접적으로 네오가 물리쳐야 할 대상이다. 그는 매트릭스 안의 인간인 토마스 앤더슨을 뛰어넘어야만, 즉 자기 자신과의 싸움에서 이겨야만 진정한 구세주로 거듭날 수 있다.

### 단계2(상승): 매트릭스 밖의 인간 ‘네오’로 탄생

한편 ‘매트릭스’에서의 토마스 앤더슨은 모피어스를 찾기 위해 모험을 하게 된다. 그러나 실제로는 세레자 요한 격의 모피어



스가 구세주 후보인 토마스 앤더슨을 찾고 있었다. 그러나 이 단계에서 토마스 앤더슨은 여전히 자신을 구세주로 명확하게 인식하지 못한다. 이처럼 자신의 능력을 명확하게 파악하지 못한 상태에서 네오는 처음으로 파괴자인 스미스 요원과 대면, 대결하게 되고 패배하려는 찰나, 모피어스들의 도움으로 첫 번째 위기를 모면하게 된다. 이후 토마스 앤더슨은 자신을 매트릭스 밖의 인간 네오로 인식하게 된다. 이때 네오는 양수가 터지듯 A.I.가 지배하는 관에서 빠져 나와서 더 큰물로 들어가면서 매트릭스 밖의 인간 네오로 새롭게 태어나게 된다.

**단계3(상승): '구세주(the ONE)'를 찾은 모피어스**

매트릭스 안의 인간 네오는 모피어스로부터 자신이 '구원자(the One)'라는 이야기를 듣게 된다. 이때 모피어스는 예언자로부터 계시를 받은 세례자 요한과 같은 역할을 담당하고 있다. 그러나 네오는 여전히 구원자로서의 자신에 대해서 의구심을 갖고 있다. 모피어스를 제외한 다른 동료들인 에이팍, 스위치, 사이퍼, 마우스, 탱크 등도 실제로 의구심을 갖고 있다. 결국 이들 중 일부는 '시한부의 조력자'로 네오를 돕다가 이야기가 진행되면서 차례로 죽음을 맞이하게 된다. 특히 이 단계에서 사이퍼는 '패션 오브 크라이스트'의 유다가 그러하듯, '시한부의 조력자'에서 네오를 배신하고 네오에게 치명적인 시련을 안겨주는 '변절자'의 캐릭터로 변모한다.

**단계4(하강): 오리클의 예언과 사이퍼의 배반**

돌연 '예언자'인 오리클은 '네오가 구세주가 아니다'라는 예언을 하면서 모든 인물들을 혼란상태에 빠뜨린다. 이와 동시에 '시한부의 조력자'였던 사이퍼는 완전히 '변절자'로 돌아서게 된다. 이로써 네오는 최대 위기를 맞이하게 된다. 그러나 여기서 사이퍼나 유다의 배반은 부정적인 캐릭터인 '파괴자', 즉 스미스

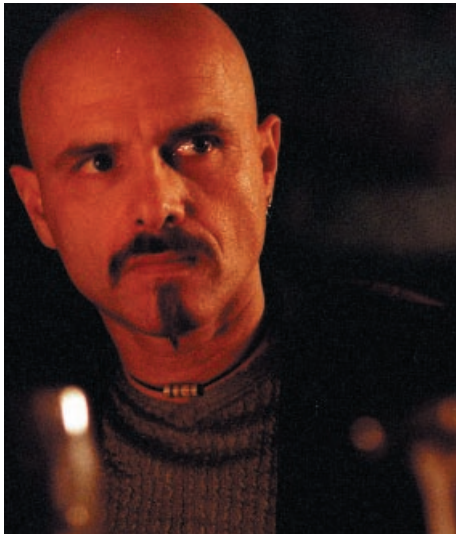
요원이나 악마의 행위와는 다소 변별된다. 빨간 알약과 파란 알약이라는 '선택'적 가치의 문제로 축약돼서 나타나는 것처럼, 이들의 행위에는 분명 복합적 캐릭터로서의 고뇌가 담겨있다. '선택'의 문제가 향유자인 독자나 관객에게 옮겨질 경우, 평범한 인간이라면 누구나 빨간 알약이나 파란 알약을 선택할 수 있다는 점에서 곧 누구나가 유다나 사이퍼의 캐릭터가 될 수도 있음을 시사한다. '패션 오브 크라이스트'가 영화의 전반부에서 "그를 찌른 것은 우리의 반역죄요, 그를 으스러뜨린 것은 우리의 악행이었다. 그 몸에 채찍을 맞음으로 우리를 성하게 해 주었고, 그 몸에 상처를 입음으로 우리의 병을 고쳐 주었구나(He was wounded for our transgressions, crushed for our iniquities; by His wounds we are healed.)"라는 이사야 예언서 53장(Isaiah 53)을 인용하고 있는 것도 이와 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

**단계5(상승): 모피어스를 구원하는 네오**

모피어스가 스미스 요원에게 끌려가서 죽음을 맞이하려는 순간, 네오는 오리클의 예언대로 스스로 자신이 '구세주' 네오라는 강한 확신을 갖고서 모피어스를 구해내는 데에 성공하게 된다. 이 순간 네오는 충알을 피하는 등 '패션 오브 크라이스트'의 예수가 기적을 행하는 것과 같은 차원의 기적을 행함으로써 구세주로서의 자신의 가능성을 점치게 된다.

**단계6(하강): 네오의 죽음**

그러나 네오는 자신을 '미스터 앤더슨'이라는 매트릭스 안의 이름으로 부르는 스미스 요원과 대결에서 패하고 죽음을 맞게 된다. 결국 네오는 구세주로서의 가능성을 전부 잃게 된 것이다. 이는 '패션 오브 크라이스트'의 예수가 12시간의 모진 고문 끝에 지상에서 인간으로서의 죽음을 맞이하는 것과 같은 단계에 속한



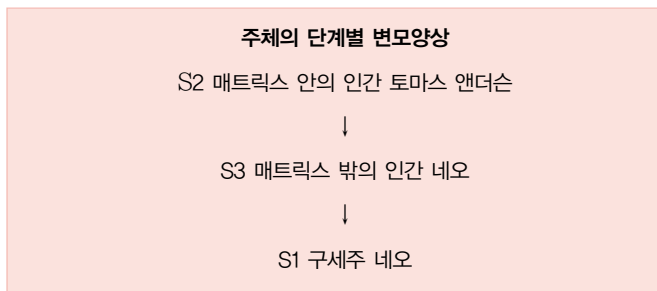
다. ‘파괴자’와의 대결에서 ‘구세주’가 패하는 것으로 갈등이 종결되는 것 같지만, 이야기는 이제 다른 국면으로 접어들게 된다.

#### 단계7(상승): 트리니티의 예언

네오의 죽음을 지켜보던 트리니티는 오라클이 “구세주(the ONE)를 사랑하게 될 것이다”라고 예언했던 것을 상기하면서 네오가 진정한 구세주라는 것을 확인한다. ‘패션 오브 크라이스트’에서는 매트릭스의 ‘구세주(the ONE)’의 개념이 ‘내가 그이다(I’m the WHO)’라는 발화로 드러나고 있다.

#### 단계8(완결점): 네오의 부활

네오가 진정한 구세주임에 틀림없다는 트리니티의 예언을 들은 네오는 곧 자신이 구세주임을 스스로 확신하게 된다. 이제 그는 진정한 구세주로서 새롭게 부활하게 된다. 마치 ‘패션 오브 크라이스트’의 예수가 무덤에서 몸을 일으켜 인류의 영원한 구세주로 부활하는 것과 마찬가지로 말이다. 네오는 스미스와의 대결에서 쉽게 승리하고 구세주로서의 면모를 확인하게 된다. 결국 자신이 구세주임을 깨닫게 된 네오가 스미스 요원과의 대결에서 승리, A.I를 탄생시키는 단일인식으로부터 인류를 구원하게 된다. 위의 단계들을 그래프로 그려보면 구세주의 스토리가 어떠한 방식으로 의미를 창출하는지 보다 쉽게 파악할 수 있다.



#### 끊임없이 생산, 소비되는 구세주 이야기

생이 유한한 인간에게 있어서 혼란스러운 현실의 질서를 바로잡을 수 있는 호모 슈퍼리얼에 관한 상상력은 당연할지도 모른다. 호모 슈퍼리얼에 대한 욕망이 극대화되면서 나타나는 것이 바로 ‘구세주’에 관한 이야기이다. 전 문명에 걸쳐서 다양한 예술 양식을 통해서 끊임없이 발현되고 있는 ‘구세주’의 이야기는 상상력(fancy)을 통해서 불가능한 욕망을 가능하도록 표출하는 것이 허용되는 이야기 예술의 장에서 보편적인 주제로 통용되고 있다.

이야기의 힘은 다양한 요소들이 통합되어 어우러지는 가운데 발생한다. 경우에 따라서 역사물에서는 배경의 특수성이, 로맨틱 코미디에서는 인물간의 삼각관계가 보다 중요하게 작용할 수는 있다. 구세주의 이야기에서는 상승의 서사구조가 가장 강력하게 작용한다.

‘매트릭스’의 단계별 스토리 분석에서 볼 수 있듯이 보통사람인 토마스 앤더슨이 구세주인 네오로 거듭나는 과정에서 좌절과 극복을 거듭하게 된다. 이 과정에서 1차적 좌절은 외부와의 갈등, 즉 변절자로부터 비롯되며, 2차적 좌절은 구세주의 내적인 갈등에서 비롯된다. 이 두 가지를 모두 극복하고 이야기가 w형으로 완성될 때에만 구세주의 이야기가 완결된다.

인간은 이야기를 통해서 의미를 생산하고 수용한다. 이때 의미란 세계에 대한 우리의 경험과 우리가 사물 그 자체와 맺는 교섭을 반영한다. 의미는 단번에 직접적으로 주어지는 것이 아니라 시대의 요구에 따라서 새롭게 조합되고 구성된 이야기를 통해서 전달된다.

그렇기 때문에 2000년 전의 알아들을 수 없는 고어를 사용하던 구세주의 이야기가 선글라스에 가죽옷을 걸치고 미래사회에서 활보하는 구세주의 이야기로 확장, 변형될 수 있는 것이다. 🇰🇷