

호모슈퍼리얼(homosuperial)의 멀티유즈 : 〈엑스맨〉을 중심으로

1989년 배트맨(Batman), 2000년 엑스맨(X-man), 2002년 스파이더맨(Spider-man), 2003년 헐크(Hulk).

21세기 들어 매년 전세계 극장가는 '맨(Man)'의 바람으로 한차례 술렁인다. 이 영화들의 메인 캐릭터는 모두 인간보다 우월한 호모슈퍼리얼(homosuperial)들이다. 폭풍과도 같은 '맨' 류 영화의 공통점은 무엇일까. 우선 미국의 만화 출판사의 양대 산맥인 '마블(Marvel)'과 'DC코믹스'의 스테디셀러라는 점이다. 둘째로 2004년의 시점에서도 끊임없이 후속 영화를 기획하고 연출한다는 점이고, 셋째로 게임시장에서 다양한 형태로 활용된다는 점을 들 수 있다. 그리고 마지막으로 캐릭터 상품으로 이어진다는 점이다. 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)를 최고의 가치로 여기는 21세기 문화시장에 있어서 이들은 그야말로 모범답안이요 보증수표라 할 만 하다. 이 모범답안을 적극 활용하기 위해서는 표면의 흥행요소뿐만 아니라, 심층의 이야기 확장 가능성을 짚어볼 필요가 있다.

글 / 한혜원 한남대학교 문예창작학과 강사

슈퍼히어로, 전형적 영웅담의 구조

〈배트맨〉, 〈엑스맨〉, 〈스파이더맨〉의 공통된 미션은 바로 '지구를 구하라'는 것. 이러한 미션은 표면적으로는 현실감이 없어 보이지만, 저변에는 관객의 욕구를 만족시킬 수 있는 전제가 내포돼 있다.

현실 속에서 개인이란 거대한 세계와 대항할 때 늘 패배하거나 무시될 수밖에 없는 약자이다. 극장 문을 들어서는 순간, 이 같은 현실에 대한 도피 내지 부정하고 싶어하는 관객은 개인에 의해서 세계가 전복되거나 혹은 세계가 개인을 추앙하는 이야기를 요구한다.

실제 삶에서 개인을 괴롭히는 추상적 방해물들이 영화 속에서는 '악당'이라는 구체적 피조물로 응축돼 나타난다. 악은 그 실체가 구체화될 경우에만 무너뜨릴 수가 있다. 그러나 공공의 적인 악당은 현실세계에서 그리하듯 쉽사리 제거될 수 있는 대상이 아니다. 이제 독자나 관객은 우리의 삶을 방해하거나 파괴하는 공공의 적을 단번에 물리칠 수 있는 영웅이나 투사를 원하게 된다.

영웅은 늘 아슬아슬하지만 정확한 타이밍에 등장한다. 본래 관

객과 동일한 소시민으로 자신의 존재 가치를 깨닫지 못하던 영웅은 위기의 순간, 자신의 능력과 존재성을 자각하게 된다. 평범한 고등학생이던 '피터 파커'가 우연히 유전자 조작 슈퍼거미에 물려 '스파이더맨'으로 변하거나, 낮의 시간대에는 일반인이던 '브루스 웨인'이 밤이라는 일탈의 시간대에 무적의 '배트맨'으로 활동하는 이유가 여기에 있다. 영웅은 처음부터 정해진 것이 아니라 '우리 중 누군가가 바로 영웅일지도 모른다'라는 전제가 관객에게 유효하게 작용하는 것이다.

이제 관객들은 의자 뒤편에 숨어서 영웅과 악당의 한판 승부를 지켜본다. 실제 삶에서 늘 패배할 수밖에 없는 소극적 자아인 관객은 자연스럽게 영웅의 캐릭터에 절대적인 감정이입을 하게 된다. 이윽고 악당이 제거되는 순간, 관객은 승리의 카타르시스를 느끼면서 극장 문을 나서게 된다.

영웅담은 오딧세이(Odyssey) 이래 줄곧 반복되고 있는 스토리 소스 중에 하나이다. 민속문학자인 프롭(Vladimir Propp)은 그의 저서 〈민담형태론(Morphology of the Folktale)〉에서 민속문학을 구조적으로 분석, 그 보편적 양상을 도출하고 있다. 특히 그는 등장인물, 즉 캐릭터의 기능에 따라서 이야기의



만화잡지에 최초로 등장한 캐릭터, '배트맨(Batman)' 시리즈

만화

1939년 5월 DC코믹스의 만화잡지 <Detective Comics> 27호에 밥케인(Bob Kane)과 빌 핑거(Bill Finger)가 탄생시킨 배티맨 캐릭터가 첫 선을 보였다. 이후 배트맨 캐릭터의 멀티 유즈 행보를 살펴보면 다음과 같다.



영화

1989년 팀버튼 감독에 의해 영상으로 재탄생한 배트맨은 그해 4억130만달러의 흥행수입(imbd 집계)을 거두면서, 이후 슈퍼히어로들의 재탄생에 신호탄을 올렸다. 2005년에 크리스토퍼 놀란 감독을 통해서 5번째 배트맨이 영상으로 돌아올 예정이다.

1. 배트맨(Batman), 1989년, 팀버튼(Tim Burton) 감독
2. 배트맨2(Batman Returns), 1992년, 팀버튼(Tim Burton) 감독
3. 배트맨3(Batman Forever), 1993년, 조엘 슈마허(Joel Schumacher) 감독
4. 배트맨4(Batman & Robin), 1997년, 조엘 슈마허(Joel Schumacher) 감독
5. 배트맨5(Batman5), 2005년 예정, 크리스토퍼 놀란(Christopher Nolan)감독



게임

배트맨 라이즈 오브 신주(Batman-Rise of Sintsu)

제작 : 캡콤(Capcom), PS2용, 2003년 출시

카툰계의 거장 짐리(Jim Lee)가 캐릭터를 디자인한 아케이드 방식의 액션게임.

1992년 TV에서 방영된 워너브라더스의 만화 시리즈인 원작 애니메이션에 충실한 스토리전개 방식을 고수한다. 플레이어는 배트맨, 로빈, 나이트윙, 배트걸 중에서 1명을 택할 수 있다. 주어진 시간 내에 고담시의 시민을 구하는 것이 주된 임무이다.

단, 원작과 크게 달라진 점이 있다면 '신주(Sintsu)' 라는 무술가인 최고 악당 캐릭터가 추가된 점. 이 외에도 베인, 클레이데이스, 스케어크로우 등의 악당들과 겨룰 수 있다.

배트맨의 캐릭터를 고정화시키고, 새로운 악당과 미션을 추가할 경우 게임 시리즈도 영화와 마찬가지로 얼마든지 계속될 수 있다.





구조를 분석하고 있는데 그 골자의 일부를 엑스맨에 도입하면 다음과 같다.

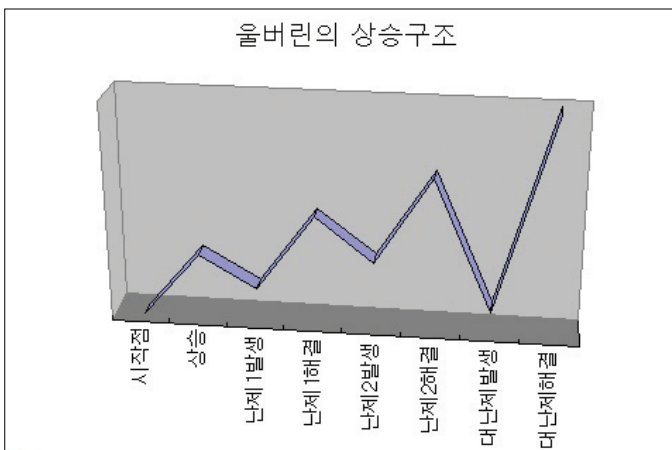
〈엑스맨〉은 유전자 변이로 탄생한 돌연변이들이 각각 인간을 중심에 두고 정의로운 편과 사악한 편으로 나뉘어서 대결하는 구조의 이야기이다. 마블 코믹스에서 엑스맨 시리즈가 인기를 구가하던 미국의 1960년대를 감안해, 만화 속의 돌연변이들이 곧 당대의 소수인종을 반영했다는 사회학적 분석이 아니라도, 돌연변이는 분명 비주류적 존재이며 힘에 있어서는 강자일지 모르지만 사회적으로는 약자로 분류된다. 한국의 아기장수 설화에서 볼 수 있듯이 비주류적 존재이면서 힘을 가진 돌연변이는 늘 기존 사회의 구성자들로부터 제거돼야 할 대상으로 지목된다.

단순한 돌연변이인 뮤턴트가 영웅, 즉 호모슈퍼리얼로 등극하기 위해서는 주어진 난제를 극복하고 악당을 처치해야만 한다. 〈엑스맨〉을 비롯해 〈배트맨〉, 〈스파이더맨〉의 주인공들은 3개 이상의 난제를 부여받고 이 난제들을 풀어나가게 된다. 이때 대난제를 해결하는 데에는 반드시 조력자나 희생자가 그 힘을 발휘하게 된다.

이제 새롭게 탄생한 영웅의 시대가 시작됨과 동시에 한 편의 이야기는 끝을 맺게 되는 것이다. 그러나 실제 세계에서 자아와 세계와의 대결 속에 늘 패배하는 개인이 존재하는 한, 또 다른 악당과 난제가 영웅을 또다시 불러낼 수밖에 없는 것이다.

캐릭터의 힘 : 꼬리에 꼬리를 무는 이야기

모든 잘 만들어진 영화들이 곧 속편 제작으로 이어지는 것은 아니다. 오히려 한 편의 잘 만들어진 창작물은 그 자체로 강력한 완결성을 갖고 있기 때문에 다른 빈칸으로 흘러내릴 만한 여지를 남기지 않는다. 여기서 주목할 점은 '왜 50년 전의 만화들인 〈스파이더맨〉, 〈엑스맨〉, 〈배트맨〉 등이 모두 21세기에도 속속들이 속편을 준비하고 있는가'이다.



영웅담의 구조와 엑스맨

1. 금지와 위반 : 상대방의 기억과 힘을 빼아들이는 돌연변이 소녀 로그는 일반인과 접촉해서는 안 된다. 그러나 이 금지를 어기면서 로그는 가족을 비롯한 주변사람들에게서 버림받는다. 돌연변이는 그 자체로 정상 사회에서 금지의 존재이기 때문에 자연스럽게 버림받게 된다.

2. 조력자의 등장 : 로그는 갈퀴손톱을 가진 올버린을 만난다. 둘은 돌연변이 영재학교인 자비어로 들어가서 학교장인 사비에 교수와 다른 엑스맨들을 만난다. 엑스맨들은 서로가 서로에게 조력자로서의 역할을 담당한다.

3. 적대자의 등장과 투쟁 : 아우슈비츠의 생존자인 다른 돌연변이 매그니토는 인간을 파괴하고 돌연변이가 장악하는 세상을 만들기 위해서 엑스맨을 공격한다. 엑스맨에서는 올버린의 경우 적대자의 존재가 일차적으로는 인간, 이차적으로는 매그니토로 나타난다. 그러나 중국에는 매그니토를 적대자로 규정하고 엑스맨으로서 싸우게 된다.

4. 난제와 희생자가 있는 해결 : 매그니토와의 대결에서 엑스맨은 3회 이상의 난항을 겪게 된다. 엑스맨2에서 비행물을 띄워야만 살 수 있다는 대난제는 결국 진 그레이스라는 또다른 엑스맨의 희생으로 해결된다.

5. 적대자의 벌과 주인공의 상 : 주인공은 상을, 적대자는 벌을 각각 받게 된다. 로그 등의 엑스맨은 사랑을 성취하기도 한다. 엑스맨2에서는 적대자가 완전히 제거되지 않기 때문에 또다시 위의 구조가 동일 반복될 수 있다.

혹자는 이러한 기현상을 두고 어린 시절 코믹스 만화를 넘겨보던 기성세대의 향수를 자극하기 때문이라고 평하기도 한다. 그러나 제작비 7,500만달러, 개봉 첫 주 5,740만 달러 흥행 수익이라는 〈엑스맨〉의 시장성을 설명하기에는 충분치 않다. 무엇보다도 〈엑스맨〉이나 〈배트맨〉을 게임과 영화의 형태로 열광적으로 향유하는 층은 1930년대와 1960년대에 코믹스 만화를 즐겨보던 지금의 70대와 40대가 아니라, 당대에도 그러했듯 21세기의 10대와 20대라는 점이다. 종이 위의 호모슈퍼리얼들을 스크린으로, 그리고 다시 게임으로 환생시키는 원동력은 무엇일까.

스토리의 힘은 여러 가지 요소들이 통합돼 어우러지는 가운데 발생한다. 경우에 따라서 역사물에서는 배경의 특수성이, 로맨틱 코미디에서는 인물간의 삼각관계가 보다 중요하게 작용할 수 있다. 호모슈퍼리얼의 영웅담에서는 앞서 살펴본 바와 같이, 미션



2



콘텐츠 연재 | '잘된 콘텐츠를 보면 스토리텔링의 원리가 보인다'

이나 플롯 자체는 공통의 자산으로 여겨질 만큼 특별한 것이 없는 편이다. 여기서 주목해야 할 것은 '맨'이라는 제목에서 엿볼 수 있듯이 바로 캐릭터 자체이다.

인간과 신의 중간적 매개항. 그들은 인간에게 기울어져 있으면서도 인간 이상의 능력을 보유하고 있다. <엑스맨>에서 교장인 '사비에 교수'는 휠체어에 앉아있기는 하나 심리 통제능력이 있으며, '사이클롭스'는 강력한 레이저빔을 눈에서 발사하고, '진 그레이'는 염력을 발휘할 수 있다. '스토'은 날씨를 마음대로 조절할 수 있으며 '로그'는 타인의 생기와 기억을 흡수한다. 적대자들의 그룹의 대표자인 '마그네토'는 금속과 전자기를 지배하며, '미스틱'은 원하는 대상을 복제할 수 있다. 메인 캐릭터인 '올버린'은 위협할 때마다 손에서 6인치의 쇠틱이 돌아나며 자기 치유 능력이 발달해 있다.

인간은 상상 속에서 자신에게 부재한 재능을 꿈꾼다. <엑스맨>의 캐릭터들은 초인간적인 능력을 보유하고 있다. 이러한 초인간적인 능력 때문에 이들은 주류 사회로부터 배척당하는 것으로부터 이야기가 시작된다. <엑스맨>에서 '올버린'의 캐릭터가 메인인 동시에 매력적인 이유는 인간에게도 적대감을 느끼는 그가 정의의 돌연변이인 '엑스맨'이 될 수도 있는 동시에 악의 집단인 '메그니토' 측과 손을 잡을 수도 있다는 점이다. 물론 '올버린'은 '엑스맨'으로의 선택을 통해서 '엑스맨'으로 활약하면서 자신의 초능력을 마음껏 발휘하게 된다. 이와 같은 돌연변이의 갈등은 영화 <엑스맨2>의 마지막 장면에서 엑스맨 중 한 명이 매그니토 측으로 이탈하면서 3편을 예고하는 방편으로 활용되기도 한다.

또한 돌연변이들의 다양한 능력은 결코 1명에게 모두 주어지지 않고 각각 1개 이상 3개 미만으로 나뉘어져 있다. 이렇듯 다양한 캐릭터가 등장하는 점이 바로 <엑스맨>을 멀티유즈로 이끄는 가장 강력한 원동력이다. 각각의 캐릭터는 서로 상이한 능력치를 보유하고 있기 때문에, 이들 중 어느 캐릭터가 부각되는가에 따라서 스토리가 확장될 수 있기 때문이다. 물론 영화에서는 장르적 특성상 스토리가 주로 '올버린'을 위주로 전개돼 나가지만, 게임의 경우에는 플레이어가 어떤 캐릭터를 선택하느냐에 따라서 얼마든지 스토리가 달라질 수 있다. 즉 캐릭터 하나 하나가 개별적으로 특수한 동시에 완성된 모습을 지니고 있기 때문에 얼마든지 메인 캐릭터로 분할 수 있다는 것이다.

이와 같이 특수하고 완성된 각각의 캐릭터를 잘 활용한 예가 바로 게임 제작사 캡콤(Capcom)의 'VS' 시리즈이다. 대전 게임인 <스트리트 파이터>시리즈로 유명한 캡콤사는 마블사와 손을 잡고 마블 시리즈의 캐릭터들을 배틀게임에 등장시켰다. 가령 '엑스맨과 스파이더맨이 싸우면 누가 이길 것인가'와 같이 허무

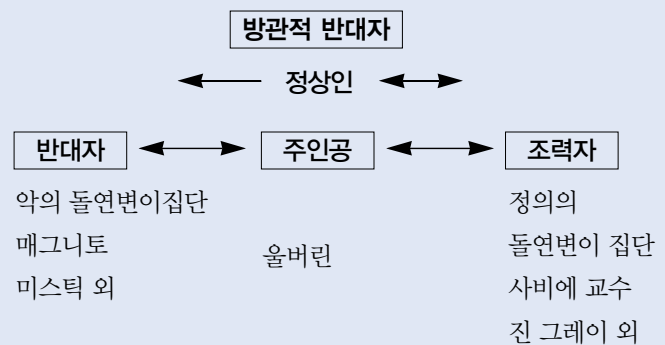
맹랑하게만 느껴졌던 향유자의 상호텍스트적 물음에 대해 구체적이고도 적극적인 해답을 제시해준 셈이다. 심지어 각각의 플레이어당 다수 캐릭터를 선택, 플레이 도중에 다른 캐릭터를 불러올 수도 있다. 경우의 수로 환산했을 때, 나올 수 있는 대결의 가짓수는 그야말로 무한하다. 이는 분명 '올버린'의 스토리가 주요하게 작용할 수밖에 없었던 영화의 한계를 뛰어넘는 스토리의 확장이다. 한때 아케이드는 물론 가정용 게임기를 잠식했던 캡콤의 VS시리즈는 향유자의 상호텍스트적 상상력이 결코 헛된 것이 아님을 증명한다. 비록 2D 대전 격투 게임이 3D와 RPG에 밀려서 예전과 같은 각광을 받지는 못하지만, 매력적인 호모슈퍼리얼들이 존재하는 한 이야기는 어떤 형태로든 계속 이어질 것이다.

돌연변이의 재활용법

1818년 메리셸리(Mary Shelly)가 <프랑켄슈타인(Frankenstein)>박사를 앞세워 괴물을 만들어낸 이래, 인간 이상의 힘을 지닌 돌연변이의 역사는 21세기까지 계속 이어지고 있다. 달라진 점이 있다면 메리셸리 시대에는 괴물이 저주받은 '뮤턴트'에 불과했다면, 우리 시대의 돌연변이는 '호모슈퍼리얼'로 그 능력을 높이 평가받고 게임을 비롯한 여러 영역에서 다채롭게 활용이 가능하다는 점이다.

메리셸리의 시대에는 공간이 크게 현실의 1차 세계와 상상의 2차 세계로 이분돼 있고, 2차 세계에서도 텍스트를 중심으로 고압적 작가와 수동적 독자만이 존재했다. 반면에 21세기에는 현실의

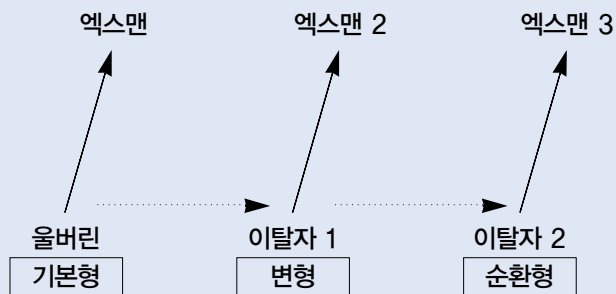
영화 <엑스맨> 캐릭터 간의 갈등관계



'정상인'을 중간항으로 설정함으로써, 돌연변이를 배제할 수밖에 없는 1차 세계의 현실적 한계와, 악을 물리치는 정의의 집단인 돌연변이를 추앙하는 2차 세계의 상상적 확장을 동시에 아우를 수 있는 장을 마련했다. 돌연변이의 인간에 대한 근원적 갈등관계는 스토리 내에서 '오늘의 적이 내일의 아군'이 될 수 있는 여지를 주기도 한다.



엑스맨 캐릭터의 스토리 확장 가능성



기본형 : 돌연변이인 '올버린'은 정의의 엑스맨이 될 수도 있고 매그니토와 손을 잡을 수도 있는 존재이지만, 엑스맨이 된다. 그러나 올버린과 같은 돌연변이들의 캐릭터가 다양하게 등장하므로 아직 이들의 정체성 문제가 남게 된다.

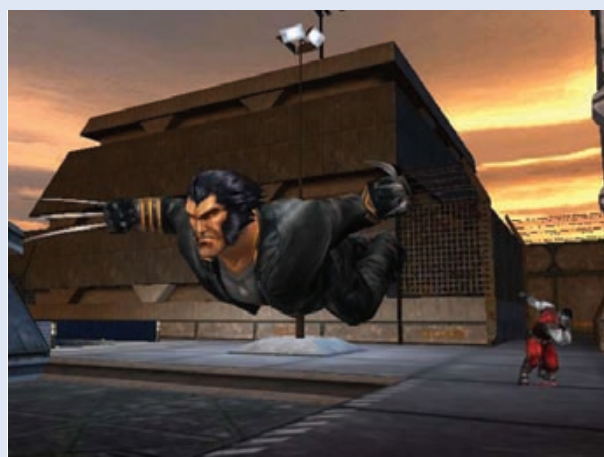
변형 : 올버린을 제외한 캐릭터들 중에서 누구든 이탈자1로 옮겨갈 수 있다. 실제로 <엑스맨2>에서는 학생 한 명이 매그니토 측으로 이탈하게 된다. 이제 이탈자가 다시 엑스맨으로 복귀하느냐, 악의 집단에서 벌을 받느냐를 두고 후속 시리즈가 가능한 것이다.

순환형 : 엑스맨들의 소속집단은 해리포터와 마찬가지로 돌연변이 학교이다. 학교라는 공간은 끊임없이 새로운 캐릭터들이 들어가고 나갈 수 있는 공간. 따라서 이야기가 계속해서 이어질 수 있다.

1차 세계와 상상의 2차 세계 사이에 '인터페이스'라는 중간세계가 탄생했다. 여기서 작가와 독자의 관계는 상하수직적이라기 보다는 쌍방향적이다. 현실의 1차 세계에서 배척당하고 2차 세계에서 작가의 손을 통해서만 생명력을 부여받을 수 있었던 돌연변이 뮤턴트는 이제 중간세계에서 제작자와 향유자의 손을 통해서 호모슈퍼리어로 재탄생할 수 있게 됐다. 그 대상이 1930년에 제작된 갱지 위에서 태어난 캐릭터이든, 2004년 인터페이스에서 부활한 캐릭터이든, 캐릭터 자체의 힘만 강력하다면 이야기는 어떤 형태로든 끊임없이 계속될 것이다. 🇰🇷

<엑스맨> 게임 연보

아케이드용 액션물에서 PS2및 Xbox용 RPG에 이르기까지 10여년간 엑스맨은 게임의 영역에서도 끊임없이 활용되고 있다. 2003년 엑티비전에서 선보인 <올버린의 복수>의 경우, 영화와 만화 엑스맨에서 가장 부각된 캐릭터인 올버린이 메인 캐릭터로 등장하고 있다. 올버린이 48시간 이내에 자신의 몸속에 있는 치명적인 바이러스를 제거하고 악의 조직이 바이러스를 퍼뜨리는 것을 막는 것이 주된 미션이다. 영화의 배우들이 게임에서 성우 역할을 했기 때문에 플레이어로서 하여금 이 입도를 높이도록 하고 있다. 플레이 중간에 챌린지 모드를 통해서 무비와 갤러리도 경험할 수 있다.



게임명	장르	제작사	제작년도
스파이더맨과 엑스맨	액션	LJN	1992년
엑스맨 - 뮤턴트 아포칼립스	액션	Capcom	1994년
엑스맨 2	액션	SEGA	1995년
엑스맨vs스트리트 파이터	대전	Capcom	1996년
엑스맨 모조월드	액션	MARVEL	1996년
엑스맨2 - 올버린의 복수	액션RPG	ACTIVISION	2003년