

## 영화 ‘캡틴아메리카’ 시리즈에 나타난 영웅 캐릭터의 서사구조에 관한 연구

박 찬 익

### *A Study on Narrative Structure of the Hero Character in the Movie ‘Captain America’ Series*

Park Chanik

#### 〈Abstract〉

Chapter 1 and 2 of this study examined the methodology of modern storytelling using the hero narrative structure. This involved analyses of Joseph Campbell’s monomyth structure, which is the prototype model of modern storytelling and Christopher Vogler’s story structure in which the monomyth structure is classified into 3 Acts and 12 Stages. In addition, the movie ‘Captain America’ was analyzed based on Vogler’s narrative structure theory. According to the analyses results, the hero of ‘Captain America’ fully follows Christopher Vogler’s hero narrative structure but in some cases, he does not follow the existing hero narrative structure. It is interpreted that this is because heroes of modern tales have different birth backgrounds from mythical heroes. There is also a difference even in the stage where a hero completes all adventures and returns home between modern tales and myths due to different social backgrounds. Therefore, these findings provide a basis for modification and supplementation of a modern hero epic.

Through this analysis, the modified modern hero narrative structure is evaluated to be appropriate as a basic model for modern storytelling. Further, it is expected that those who frame a film script can complete a new hero epic while following the structure of syntagmatic systems by selecting a level among Northrop Frye’s pragmatic systems based on this structure and considering story themes and heroes’ personality and characteristics.

Key Words : Hero Character, Monomyth, Mythology, Storytelling, Hero Narrative Structure

## I. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

영웅이야기의 보편성은 대중이 좋아하는 판타지 영화에서 많이 사용되고 있다. 본 연구는 근래 엄청

난 흥행을 이어나가고 있는 영화 ‘캡틴아메리카’ 시리즈에 등장하는 영웅의 서사적 특징을 분석하고 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 기존의 영웅서사에 관한 선행연구들을 살펴보고 캠벨과 보글러의 영웅 서사 구조를 ‘캡틴아메리카’ 시리즈의 영웅에 대입하여 대중들에게 사랑받는 현대적 영웅의 개념을 정

립하는데 목적이 있다.

신화원형 비평가 노스롭 프라이(Northrop Frye)는 세상에 존재하는 모든 이야기의 근원을 신화로 보았다. 시대를 불문하고 창작된 서사들은 신화적 원형들의 반복이고 신화의 서사구조는 모든 인류의 공통된 기억이나 이미지에 각인된 원형적 서사구조라 했다. 영화의 서사구조 또한 예외가 아니다. 비교 신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)은 수많은 세계의 신화를 비교 분석하고 연구한 결과, 모든 신화의 서사에서 공통적으로 나타나는 이야기 구조를 발견했다. 이것을 가장 근원이 되는 신화라는 의미에서 원질신화(Monomyth)라 부른다. 신화 속 영웅이 겪는 모험의 여정은 모든 서사의 뿌리인 것이다[1].

문화 예술 분야에서 대중에게 가장 쉽게 다가가는 것은 텔레비전과 영화다[2]. 2000년대 '반지의 제왕'과 '해리포터'로 대표되는 판타지 영화가 엄청난 흥행에 성공했다. 이들 판타지 영화들은 주인공 캐릭터의 특성에 영웅 신화의 서사구조가 적극적으로 차용하였다. 2010년대 이후에는 액션히어로영화가 붓물 터지듯 쏟아지고 있는데, 이 영화들에서도 영웅 신화의 구조가 적극적으로 차용되고 있다. 하나하나의 주인공을 다루던 히어로영화는 '어벤져스'라는 영화를 통해 하나의 세계관에 모두 등장하게 된다. 등장하는 각각의 히어로마다 영웅 신화의 서사적 특성을 갖지만 주인공 격으로 등장하는 '캡틴아메리카'를 중심으로 분석하고자한다.

마블 스튜디오 주도하에 영화로 제작된 '어벤져스'는 한국에서 2012년 4월에 개봉됐다. 이후 2015년 '어벤져스: 에이지 오브 울트론', 2018년 '어벤져스: 인피니트 워'가 개봉되었었고 2019년 '어벤져스: 엔드게임'이 엄청난 성공을 거두고 있다. '어벤져스' 시리즈 스토리의 큰 틀만 보면 외계인의 침공으로부터 지구를 지켜낸다는 다소 진부한 소재다. 이런 소재의 허리우드 블록버스터 영화는 대부분 침략자들에 대한 상세한 설정을 다루게 되는 경우가 많은데 '어벤져스'

는 주인공 캐릭터인 영웅들의 설정에 더 많은 시간을 할애하여 주인공들을 입체적으로 표현하는데 성공했다는 평가를 받는다. 이런 일이 가능했던 이유는 '어벤져스'를 만들기 전 '아이언맨', '인크레더블 헐크', '토르: 천둥의 신', '캡틴아메리카: 퍼스트 어벤저'같은 개별 영화들에서 각 영웅 캐릭터들의 설정을 확고하게 잡아 놓았기 때문이다[3].

영화 '어벤져스'에는 위에 언급한 캐릭터 외에도 많은 영웅 캐릭터가 등장하지만 영화를 이끌어가는 실질적인 주인공은 '캡틴아메리카'다. 연구 방법으로 캠벨과 보글러의 영웅 신화 서사구조를 정리하고 영화 '캡틴아메리카' 속에 반영된 영웅 신화 서사구조와 캐릭터들의 원형적 특성을 분석하였다.

## 1.2 영웅신화의 서사구조

영화가 가진 시각적 이미지의 폭발력과 신화가속 영웅들의 모험담을 다룬 매혹적인 이야기는 우리의 호기심을 자극한다. 더불어 판타지, 신화, 상상력이 어우러진 게임이나 애니메이션의 캐릭터, 스토리텔링 개발과 같은 고부가가치 콘텐츠 산업으로도 발전하고 있다.

영웅 신화의 서사구조에 관한 연구는 서양에서 이른 시기부터 발전해 왔다. 라글란(Load Raglan)이나 조세프 캠벨과 같은 신화학자들을 비롯해 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler) 등 많은 연구자들에게 관심의 대상이 되었던 것은 영웅 신화였다[4].

캠벨은 자신이 주장했던 원질신화 이론을 입증하기 위해 신화와 전설에서 영웅이 탄생하는 서사의 진행과 순서를 서술하였는데, 이는 신화와 전설에 등장하는 영웅의 유형을 나누고 어떤 단계를 거쳐 영웅이 만들어지는 것에 대한 연구다. 크게 3단계로 나누면 출발-입문-귀환의 과정으로 요약할 수 있는데, 영웅은 보통의 세계에서 초자연적인 경의의 세계로 모험을 떠나고 여기에서 엄청난 세력을 만나지만 결국은 결정

적인 승리를 거두고 영웅이 속한 공동체에 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 원래의 현실의 세계로 돌아오게 되는 것이다. 즉 보통의 세계로 부터의 분리, 힘의 원천에 대한 통찰, 그리고 위대한 귀향의 3단계 과정으로 이루어졌다고 보았다. 이를 구조적으로 다시 정리하면 보통 세계/낯선 세계, 출발/귀환으로 이루어진 이항 대립구조(Binary Opposition Structure)를 지닌다고 말할 수 있다[5]. 캠벨은 3단계의 과정에 각기 세분화된 항목들을 추가하여 총 16가지의 단계를 만들었다.

허리우드 메이저 스튜디오에서 스토리 컨설턴트로 일하고 있는 크리스토퍼 보글러는 자신의 저서 '작가의 여행 : The Writer's Journey'에서 캠벨의 16단계 영웅의 모험을 정리하여 12단계로 도식화 하였다.

1단계(일상세계) : 이야기의 시작 부분이며 일상의 세계에서 영웅의 평범함을 보여주면서 앞으로 가게 될 특별한 세계와의 차별성을 보여준다.

2단계(모험으로의 부름) : 영웅이 일상 세계를 떠나 특별한 세계로 떠날 것이라는 사실을 암시하는 사건이 만들어진다.

3단계(부름의 거절) : 영웅은 모험에 대한 의심, 두려움 등으로 부름을 거절한다.

4단계(조언자와의 만남) : 영웅은 조언자를 만나게 되는데, 영웅이 가야 할 방향을 제시해주는 사람이다.

5단계(첫 번째 관문의 통과) : 어떤 계기로 영웅은 결국 모험을 떠나게 되고 마침내 특별한 세계로 들어가게 된다.

6단계(테스트, 동맹, 적군) : 영웅이 몇 가지 시험을 통과하면서 조력자 격인 동맹군이 생김과 동시에 대립자에 해당하는 적들이 생긴다.

7단계(가장 깊숙한 동굴로의 접근) : 성공적으로 시험과정을 통과한 영웅이 앞으로 겪어야 할 엄청난 시련에 대비하는 과정이다.

8단계(호된 시련) : 영웅은 적진 깊숙한 곳에서 도저히 이길 수 없는 강력한 실체와 만나 죽음에 직면하게 되지만 그 상황을 극복하고 다시 태어난다.

9단계(보상) : 호된 시련을 이기고 승리한 영웅에게 승리를 위한 영감, 불멸의 영약, 중요한 정보 등과 같은 보상이 주어진다.

10단계(귀환) : 영웅은 보상을 얻어 집으로 돌아오지만 적들이 더욱 강력하게 재결합하여 영웅을 위협한다. 이에 영웅의 새로운 모험이 시작된다.

11단계(부활) : 죽은 줄 알았던 적이 다시 부활하여 나타나고, 영웅은 다시 이들과 최후의 전투를 벌여 승리한다.

12단계(영생의 귀환) : 최후의 승리를 거둔 영웅은 보상을 가지고 집에 돌아와 주변의 사람들과 나누며 일상으로 복귀한다.

이러한 12가지 단계의 영웅 이야기의 서사적 구조를 통해 출발, 입문, 귀환이 순차적 흐름으로 나타나게 되고 각 단계마다 기본적인 이야기의 요소들이 제시된다[6].

캠벨의 원질신화 구조와 보글러의 3막 스토리 구조를 정리하면 다음과 같다.

<표 1> 캠벨의 원질신화와 보글러의 3막 스토리 구조 차이점 비교[5]

캠벨의 원질신화 구조	보글러의 3막 스토리 구조
출발	제1막
- 영웅의 소명 - 소명의 거부 - 초자연적인 조력 - 첫 관문의 통과 - 고래의 배	- 일상세계 - 모험의 소명 - 소명의 거부 - 정신적 스승과의 만남 - 첫 관문의 통과
입문	제2막
- 시련의 길 - 여신과의 만남 - 유혹자로서의 여성 - 아버지와의 화해 - 신격화 - 궁극적인 흥의	- 시험, 협력자, 적대자 - 심연 가장 깊은 곳으로의 접근 - 시련 - 보상
귀환	제3막
- 귀환의 거부 - 불가사의한 탈출 - 외부로부터의 구조 - 귀환 관문의 통과 - 삶의 자유	- 귀환의 길 - 부활 - 영약을 가지고 귀환

### 1.3 영웅 서사구조 속의 캐릭터의 특성

대체로 신화의 서사구조를 활용한 영화나 드라마 같은 영상 콘텐츠에서는 보글러의 정리가 적용된다. 이는 스투어트 보이틸라(Stuart Voytilla)가 사례 분석을 통해 증명하였는데, 보이틸라는 보글러의 제자로 50여편의 영화를 보글러가 정리한 스토리 구조의 기준을 두고 분석하였다. 분석 대상 영화의 선정은 액션 어드벤처, 웨스턴 무비, 공포, 스릴러, 전쟁, 드라마, 로맨스, 로맨틱 코미디, 코미디, 공상과학/판타지의 10가지로 각 장르마다 5편의 영화를 선정했다. 결과는 장르 불문하고 캠벨의 원질신화, 거기에 기반을 둔 보글러의 스토리 구조가 항시적으로 작동함을 알 수 있었다[5].

캠벨-보글러-보이틸라로 이어지는 영웅 신화의 서사구조 분석은 전 세계 신화에 일반적으로 존재하는 기본형으로서의 통합체를 제시한 것이라고 볼 수 있다. 그렇지만 현대의 이야기를 이 통합체에 대비하였을 때는 문제가 발생되는데 가장 큰 문제로 영웅 캐릭터의 능력차이, 소명의 거부 여부, 영웅이 겪는 시련의 강도 등에서 일률적인 적용이 어렵다는 점이다. 일반적인 신화에서는 영웅이 보통 고귀한 출생이라는 공통점을 가지고 있지만 현대 이야기의 영웅은 대부분 이 범주에 들지 않는다.

'박찬익'은 자신의 연구 '만화 원전 콘텐츠의 성공 사례 연구'에서 현대의 대표적인 영웅들인 마블 히어로들의 탄생을 다음과 같이 정리했다.

첫째, 타고나는 경우 - '토르'가 이 경우에 해당한다. 그는 은하계 저편 '아스가르드 왕국'의 왕자이자 신족이다. 자신의 병기인 망치를 휘둘러 순식간에 적들을 초토화시킨다. '토르'는 태생이 신이기에 모든 능력을 가지고 태어났다.

둘째, 슈트나 장비를 이용하는 경우 - 대표적인 캐릭터가 '아이언맨'이다. '아이언맨'은 슈트를 벗으면 인간 '토니 스타크'가 되지만 슈트를 착용하는 순간

초음속으로 하늘을 날기도 하고, 레이저 무기 및 각종 미사일을 발사할 수 있다. 이런 유형의 캐릭터로 '앤트맨'과 '블랙팬서'가 있다.

셋째, 인체실험이나 우연한 감염으로 능력을 얻은 경우 - 인체 실험의 부작용으로 화가 나면 이성을 잃고 폭주하는 '헐크'와 인체 강화 실험에 자신해서 참여했던 '캡틴 아메리카'가 대표적인 캐릭터다. DNA가 조작된 거미에 물려 능력을 얻게 된 '스파이더맨'도 이 범주에 들어간다.

넷째, 수련의 결과 - 혹독한 수련을 통해서 슈퍼히어로의 힘을 얻게 된 캐릭터로는 '닥터 스트레인지'가 대표적이다[7].

영웅의 시작 자체가 문제가 되는 것에 대한 대안을 제시한 인물이 캐나다의 문학평론가 노스롭 프라이(Herman Northrop Frye)다. 노스롭 프라이는 신화가 최초의 문학형식이라고 주장했다. 신화의 고결한 수준으로부터 점차적으로 현실적이고 일반적인 수준으로 변해가는 과정이 서구의 문학사라고 보았다. 그는 이 흐름을 신화-로망스-상위모방-하위모방-아이러니의 다섯 단계로 구분했다. 모든 이야기는 신화가 그 시대의 특성과 수준에 맞게 내려앉기 혹은 자리바꿈된 결과라고 본 것이다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다[8].

<표 2> 프라이의 신화구조

주인공			
	지위	환경대응력	주제
신화	보통사람보다 절대적으로 우월	환경의 뛰어넘음	삶에 대한 총체적 비전
로망스	보통사람보다 우월	환경을 어느 정도 뛰어넘음	영웅들의 보편적 진리추구
상위모방	보통사람보다 우월하나 현실적	환경을 뛰어넘지 못함	사회와 국가에 부응
하위모방	보통사람보다 우월하지 못함	환경을 뛰어넘지 못함	개인의 심리와 행위
아이러니	보통사람보다 열등	환경을 뛰어넘지 못함	실존과 예술

프라이가 시대에 따른 신화의 변형을 제시하면서 중심에 둔 것은 주인공의 특성이다. 신화의 시대에서 강력한 능력을 소유한 절대적 존재가 현대로 올수록 일반 사람과 다를 바 없는 실존적인 존재로 변해가고 상상의 공간에서 현실적 공간으로 내려오게 된다[5].

프라이의 주장대로라면 문학사 측면에서 보면 현재는 보편적인 주인공은 아이러니의 시대다. 그러나 첨단 CG기술로 무장된 현대 영상속의 주인공은 모든 시대를 아우른다고 할 수 있다.

## II. '캡틴아메리카'에 나타난 영웅 서사구조

### 2.1 '캡틴아메리카' 시리즈

미국의 마블 스튜디오에서 제작한 '어벤저스'시리즈는 모르는 이가 거의 없을 정도로 세계적으로 흥행에 성공한 영화다. 마블의 슈퍼 영웅들이 대거 등장하지만 '어벤저스'를 대표하는 영웅 캐릭터는 단연 '캡틴아메리카'다.



<그림 1> 캡틴아메리카

'어벤저스'시리즈는 '캡틴아메리카'와 '아이언맨'이라는 두 주인공을 축으로 각기 개성 넘치는 슈퍼 영웅들이 조화를 이루고 있다.

'캡틴아메리카'와 '아이언맨'은 '어벤저스'시리즈가

만들어지기 전에 독자적으로 제작되었던 시리즈의 주인공들이다. 두 캐릭터는 성장 배경부터 슈퍼 영웅이 되기까지의 과정도 다르고 성격도 판이하게 다르지만 그럼으로 인해 오히려 영화의 재미를 배가시키는 요소로 작용하고 있다. 이 중 '캡틴아메리카'의 캐릭터를 노스롭 프라이의 이론에 적용하고 '어벤저스'시리즈에서 만나기 전까지의 스토리를 보글러의 3막 구조에 맞춰 정리하면 다음과 같다.

### 2.2 '캡틴아메리카'의 1막

'캡틴아메리카'시리즈는 2011년 개봉한 '퍼스트 어벤저'가 제일 첫 영화다. 영화의 시작은 현대를 배경으로 시작한다. 북극을 탐사하던 조사팀이 얼음 속에서 비브리움 방패를 발견하면서 시대적 배경은 1940년대 2차 세계대전이 한창이던 미국으로 바뀐다. 먼저 주인공을 프라이의 신화구조에 대입해보면 '캡틴아메리카'의 본명인 스티브 로저스는 아이러니형이다. 왜소하게 태어나 놀림과 따돌림을 당하는 성장기를 보내게 되는 열등한 지위를 가졌다. 불타는 애국심으로 군에 입대하려하지만 각종 질병과 왜소한 체격으로 번번이 입대를 거절당해 환경을 뛰어넘지 못하는 캐릭터다. 후에 에이브러햄 어스킨 박사의 '슈퍼솔저'실험에 대상으로 선정되어 실험 성공의 결과로 슈퍼파워를 얻어 결국 환경을 뛰어 넘게 되면서 '캡틴아메리카'로 거듭난다. 이렇듯 현대의 영웅 캐릭터는 옛 신화와는 달리 현대에 평범한 일상을 보내다 어떤 계기로 슈퍼파워를 얻게 되는 것이 보통이다.

보글러가 정리한 영웅 서사구조의 1막은 일상 세계에서 모험의 소명을 받지만 소명을 거부하고 정신적 스승과의 만남이 이루어지며 첫 관문을 통과하는 단계다[9]. 위에 언급했듯이 주인공 스티브는 군에 입대하여 전투에 참여하고 싶어 하지만 입대를 번번이 거절당하는 왜소하고 약골인 청년이다. 모험의 소명을 거부하는 것이 아니라 오히려 모험을 갈망하는

모습으로 그려진다. 스티브의 진심과 열정을 알아 본 에이브러햄 러스킨 박사와 젊은 여성 스파이였던 페기 카터는 스티브를 입대시키지만 몸이 선천적으로 약해 훈련에 뒤처지고 동기들에게 무시당하기 일쑤였다. 러스킨 박사는 주변의 반대를 무릅쓰고 스티브를 슈퍼솔저 프로젝트의 실험체로 선정한다. 실험 전날, 스티브는 러스킨 박사에게 왜 자기를 선택했는지를 물어보는데, 이미 나치에서 실험에 성공한 사례를 들려준다. 슈퍼솔저 프로젝트는 육체뿐 아니라 심성 또한 강화시키는 특성이 있어 악한 심성을 가지고 있던 독일의 슈퍼솔저가 약해졌다는 이야기를 해준다. 스티브의 바르고 착한 심성이 실험 선정에 가장 중요한 요소임을 알려주는 부분이다. 특수혈청을 주입하는 실험이 성공하여 스티브는 새로운 육체와 힘을 얻게 되지만 실험실이 망가지는 와중에 정신적인 스승의 역할을 하던 러스킨 박사가 죽고 연구 자료가 소실되어 더 이상의 슈퍼솔저를 만들지 못하게 된다. 군부는 1명뿐인 슈퍼솔저의 효용성에 회의를 느끼고 선전용으로만 스티브를 이용한다. 스티브는 원하는 힘과 능력을 얻어 첫 관문을 통과했지만 여전히 소명을 거부당하는 입장이다. 현대 영화에서 보글러의 정리를 많이 차용하지만 소명의 거부는 영웅 스스로 하는 경우도 있지만 주변의 상황에 따라 거부되기도 한다는 점에 주목할 필요가 있다.

### 2.3 '캡틴아메리카'의 2막

보글러의 2막에서 영웅은 시험에 들게 되고 협력자와 적대자를 만나게 된다. 심연 가장 깊은 곳으로 접근하여 시련을 겪지만 이를 극복하고 보상을 받는다.

스티브는 '캡틴아메리카'로 분장하고 최전방에 위문공연을 기지만 병사들에게 연예인 취급을 받으며 무시당하고 놀림을 당하기도 하는 시련을 겪는다, 그러던 중 마침 위문공연을 하던 근처에서 친구 버키

번즈가 소속된 부대가 나치 세력이었으나 과학의 힘으로 세계를 지배하려는 하이드라군에게 대파 당하고 수백 명이 포로로 잡혔다는 정보를 알게 된다. 포로 중 버키가 포함되었을 알게 된 스티브는 상부에 구출작전을 건의하지만 목살 당한다. 자신을 도와 줄 군인들이 없음을 알고 홀로 구출작전을 수행하기로 한 스티브는 페기의 도움으로 적진에 들어가게 되는데, 스티브에게 우호적이었던 페기는 절대적인 협력자의 관계가 된다. 첫 번째 시험인 이 전투에서 스티브는 하이드라군을 격퇴하고 포로를 구해 귀환한다. 이 과정에서 하이드라의 수장인 레드 스컬은 도주하지만 세계를 지배하겠다는 야욕을 꺾지 않는다. 레드 스컬은 '캡틴아메리카'의 영웅서사 구조에서 적대자에 해당한다. 이를 계기로 스티브는 본격적인 영웅의 서사를 시작한다. 구출된 포로 중 친구인 버키를 포함한 몇 명을 선발하여 하울링 코만도스라는 특공대를 조직하여 세계 도처에 위치한 레드 스컬의 기지들을 하나씩 파괴해 나가는 임무를 수행한다. 마침내 심연 깊은 곳, 하이드라의 최후의 기지에서 '캡틴아메리카'인 스티브와 레드 스컬은 최후의 일전을 벌인다. 레드 스컬은 뉴욕을 향해 핵폭탄을 실은 폭격기를 출격시키고 이를 저지하는 과정에서 스티브는 친구인 버키를 잃는 시련을 겪는다.

핵폭탄을 싣고 뉴욕을 향해 날아가는 폭격기 안에서 스티브는 레드 스컬을 제압하지만 핵폭탄을 해제하지 못할 것을 알고 비행기와 함께 북극해로 추락을 결심한다. 스티브는 마지막 무전을 통해 페기의 마음을 확인하는 보상을 얻지만 자신의 죽음으로 결코 다시는 서로 만날 수 없는 시련을 동시에 받는다. 결국 비행기는 스티브와 함께 그린란드에 추락하면서 2막이 끝나게 된다. 캠벨이나 보글러가 정리한 신화 속 영웅의 서사 구조에서 영웅들은 거의 구체적인 형태의 보상을 받지만 현대의 스토리에서는 구체적인 보상이 없는 경우가 대부분이다.

## 2.4 '캡틴아메리카'의 3막

보글러의 3막은 영웅의 부활이나 영약을 가지고 귀환하는 단계다. 그린란드에 핵폭탄이 실린 폭격기를 추락시킨 스티브는 얼마 후 병실에서 깨어난다. 병실의 라디오에서 40년대의 야구 중계방송이 흘러 나오지만 방송 내용이 이상함을 감지한 스티브는 병실을 탈출하여 밖으로 나가게 된다. 바깥은 스티브가 이해할 수 없는 2010년대다. 그때 나타난 닉 퓨리로 부터 70년이 지났다는 이야기를 듣게 되면서 영화는 끝난다. 결국 스티브는 부활하면서 귀환하는데, 이런 3막의 구조는 1막이나 2막의 구조와 비교했을 때 다소 약해보이지만 후속편을 염두에 둔 포석으로 생각된다. '캡틴아메리카'의 서사구조를 정리하면 표3과 같다.

## III. 결론

지금까지 1장과 2장의 서술을 통해 영웅 서사구조

를 활용한 현대 스토리텔링의 방법론을 살펴보았다. 이를 위해 현대 스토리텔링의 원형 모델인 조셉 캠벨의 원질 신화 구조를 분석했고, 이 구조를 3막 12단계로 분류하여 정리한 크리스토퍼 보글러의 스토리 구조를 살펴보았다. 본 연구에서는 영화 '캡틴아메리카'를 보글러의 서사구조 이론에 적용하여 분석하였으며 현대의 주인공이 신화의 주인공과 다른 출생의 배경을 가지게 되는 것을 노스롭 프라이의 문학 원형의 서사 이론을 통해 보완하였는데 이는 신화-로망스-상위모방-하위모방-아이러니로 이어지는 내려가기 이론이다. 이를 통해 '캡틴아메리카'의 주인공인 스티브는 보통사람보다 열등한 아이러니형으로 시작하지만 보글러의 1막 구조 중 첫 관문을 통과하면서 환경을 어느 정도 뛰어 넘는 로망스형으로 발전한다. 이는 대부분의 현대적인 영웅 스토리의 일반적인 형태로 보여 진다. 좀 더 많은 사례의 분석이 필요하지만 본 연구의 분석에서 가장 문제가 되는 부분은 보글러의 1막 구조 일상세계, 모험에의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승과의 만남, 첫 관문의 통과 라는 주인공 스스로 소명의 거부하는 경우도 있지만

<표 3> 캡틴아메리카의 3막 스토리 구조

	보글러의 3막 스토리 구조	캡틴아메리카의 3막 스토리 구조
제1막	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일상세계</li> <li>- 모험에의 소명</li> <li>- 소명의 거부</li> <li>- 정신적 스승과의 만남</li> <li>- 첫 관문의 통과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스티브는 입대를 원하지만 왜소한 체격으로 번번이 거절당함.</li> <li>- 전쟁의 최전선에서 싸우려는 소명의 의지가 있지만 약한 자를 군대에 보내지 않는 정책으로 소명이 거부 됨.</li> <li>- 스티브의 의지와 애국심을 알아본 리스킨 박사를 만남. 슈퍼솔저 프로젝트 참여</li> <li>- 슈퍼솔저 프로젝트의 성공으로 월등한 힘과 능력을 가진 슈퍼솔저로 재탄생된다.</li> </ul>
제2막	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시험, 협력자, 적대자</li> <li>- 심연 가장 깊은 곳으로의 접근</li> <li>- 시련</li> <li>- 보상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 슈퍼솔저가 됐지만 군인 취급을 받지 못하고 선진용으로만 이용되던 중 친구 버키를 포함한 미군 수백 명이 하이드라 군대에 포로로 잡힌 것을 알고 단독으로 적진에 들어가 포로들을 구출해 옴. 이 과정에서 폐기를 협력자로 얻게 되고, 적대자인 레드스컬과 첫 전투를 벌임.</li> <li>- 심연 가장 깊은 곳에 해당하는 하이드라의 최후 기지에 들어가 레드스컬과의 마지막 일전을 벌여 결국 승리 함.</li> <li>- 이 과정에서 친구 버키가 죽는 시련을 겪음.</li> <li>- 핵폭탄을 싣고 뉴욕을 향해 날아가는 폭격기 안에서 핵폭탄과 함께 바다로 추락할 것을 결심하는 스티브는 마지막 무전에서 폐기의 마음을 확인하는 보상을 받지만 영원한 이별이라는 시련을 동시에 받는다.</li> </ul>
제3막	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 귀환의 길</li> <li>- 부활</li> <li>- 영약을 가지고 귀환</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주인공 스티브는 폭탄을 실은 폭격기와 함께 바다에 추락하는 귀환을 선택한다.</li> <li>- 그린란드에 폭격기와 함께 추락한 스티브는 냉동상태가 되지만 70년 후인 현대 세계에 구출되어 깨어나는 부활의 단계를 거친다.</li> </ul>

사회적 환경이나 주변 사람들의 만류로 소명이 거부되는 경우도 많다는 점이다. 또한 보글러의 2막 구조에서는 구체적인 보상이 따르지만 현대 영웅서사 구조에서는 추상적인 보상이 따르거나 보상이 생략되는 경우도 있다. '캡틴아메리카'의 경우도 스티브는 구체적인 보상을 얻지 못한다. 3막의 영약을 가지고 귀환하는 단계에서도 영광스러운 귀환보다는 평범함으로 돌아가는 귀환의 경우가 많다. '캡틴아메리카'의 주인공은 자신을 희생하는 극적인 귀환의 방법을 택했다. '캡틴아메리카'의 시조인 '퍼스트 어벤저'를 현대 신화의 영웅구조에 대입하여 분석을 하였지만 후속편인 '캡틴아메리카 : 윈터솔저'나 그 뒤로 이어지는 '어벤저스'시리즈의 내용을 보면 본 연구의 분석 대상인 '캡틴아메리카 : 퍼스트 어벤저'는 전체 영웅서사 구조에서 제 1막에 해당하기도 한다. 후속 연구를 통해 시리즈의 전체적인 분석이 필요하며 단편이 아닌 연속성을 가진 시리즈물의 경우 후속 이야기들은 위의 영웅 서사 구조에 맞지 않을 수도 있음을 밝힌다. 그럼에도 불구하고 이 분석을 통해서 변형된 현대적 영웅 서사 구조를 현대 스토리텔링의 기본 모델로 삼을 수 있을 것으로 사료된다. 시나리오를 구성하는 사람은 이 구조를 기반으로 노스립 프라이의 계열체 중 한 수준을 선택하고 이야기의 주제와 주인공의 성격과 특성을 고려하여 연쇄체의 구조를 따라 서사를 완성할 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- [1] 김공숙, "텔레비전 드라마의 영웅서사구조 분석," 석사학위논문, 고려대학교 대학원, 2013, p.23.
- [2] 박찬익, "스토리텔링이 디지털 게임 개발에 미치는 영향에 관한 연구," 디지털산업정보학회 논문지, 제14권 제4호, 2018, pp.149-154.
- [3] [https://namu.wiki/w/%EC%96%B4%EB%B2%A4%EC%A0%B8%EC%8A%A4\(%EC%98%81%ED%99%94\)](https://namu.wiki/w/%EC%96%B4%EB%B2%A4%EC%A0%B8%EC%8A%A4(%EC%98%81%ED%99%94))
- [4] 이호은·권태효, "영웅신화 구조의 드라마 수용 양상," 커뮤니케이션학연구, 제21권 제3호, 2013, p.60.
- [5] 최민성, "신화의 구조와 스토리텔링," 국제어문 제42집, 2008, pp.497-502, p.506, p.507, p.44.
- [6] 김윤아·이종승·문현선, 신화, 영화와 만나다, 도서출판 아모르문디, 서울, 2015, pp.29-36.
- [7] 박찬익, "만화 원전 콘텐츠의 성공 사례 연구," 2019한국산학기술학회 춘계 학술발표논문집, 제20권 제1호, 2019, pp.771-774.
- [8] 권택영, 소설을 어떻게 볼 것인가-현대 서사 이론을 찾아서, 문예출판사, 서울, 2004, p.104.
- [9] 김수경, "이상한 나라의 엘리스"에 나타난 여성 영웅 캐릭터의 신화적 특성과 의상," 한국디자인포럼, Vol.42, 2014, p.22.

## ■ 저자소개 ■



박 찬 익  
Park, Chanik

2000년 3월~현재  
청운대학교 멀티미디어학과 교수  
1994년 2월  
홍익대학교 산업디자인학과  
(미술학석사)  
1987년 2월  
서울과학기술대학교  
시각디자인학과 (미술학사)  
관심분야 : 멀티미디어 콘텐츠디자인,  
게임그래픽, 애니메이션,  
스토리텔링  
E-mail : butterfly9@chungwoon.ac.kr

논문접수일 : 2019년 5월 30일  
수 정 일 : 2019년 7월 23일  
게재확정일 : 2019년 7월 30일