
미국의 영웅 “슈퍼맨” 서사 해석

An analysis about "Superman" the Narrative of American Hero

김미림
공주대학교 만화애니메이션학부

Mi-Rim Kim(kimmr@kongju.ac.kr)

요약

“슈퍼맨”의 영웅서사는 현대서사구조에서 나타나는 기독교적 구원의 소명을 가진 희랍영웅에 관한 것이며 영웅의 삶과 운명, 인생과 여정에 관련된 연대기임을 의미한다. “슈퍼맨”의 서사의 가치는 1933년에 10대에게서 시작된 원시적인 메인플롯에서 현대에 이르러 다양한 매체로 전이되고 이동되며 전개되었고, 보다 더 치밀한 서브플롯을 제공함으로써 미국의 대중들의 열망에 맞추어 그들과 가까이 하며 시대적인 위기감을 영웅이란 삶에 투영하거나 투사 하려고 했다는 점에 있다. 그리고 “슈퍼맨”의 서사를 시각화함으로써 대부분의 만화영웅서사에 영향력과 파급효과를 가져왔으며 만화영웅서사의 대표격이자 문화적 아이콘이 되었다.

■ 중심어 : | 영웅서사 | 슈퍼맨캐릭터 | 원 소스 멀티유스 |

Abstract

The development and expansion of American style mass media in 1938 created contemporary narratives comparable with the Greek narrative in the past, and one of the leaders is comic book ‘Superman.’ Although American hegemonism or expansionism was rejected by autonomous independent countries including the Third World nations, the heroic narratives transcending the diverse races and peoples in the U.S. were supported by mass cultures and media and had huge impacts on heroic narratives and various media in many other countries. In particular, ‘Superman’ occupies an epochal position in the history of comic books as it reinterpreted a universal and contemporary heroic narrative model into a Greek hero and a Christian hero and suggested it visually.

■ keyword : | Heroic Narrative | Superman Character | One Source Multi-use |

I. 서론

세계적인 문명의 발생지뿐만 아니라 어떤 규모의 민족이나 국가에서든 문화를 가지고 있다면 건국신화, 전설, 민담 등 창세기와 같은 서사를 우리는 한두 개 이상 찾아볼 수 있다.

미국이 비교적 짧은 역사를 가지고 있다고 알려져 있으나 20세기에 이르러서는 문화, 예술, 정보를 아우르는 세계의 중심지가 되었다. 또한, 인터넷을 통하여 그 거대한 양을 독식하다시피 하여 확장력까지 겸비한 경제력과 민주정치의 강대국이라는 점은 믿어 의심할 바가 없으며 미국의 영향력은 제3국에까지 끼치고 있다.

그에 따르는 미국적인 특성을 지닌 대중매체의 발전과 확장은 과거 회합영웅 신화에 견주는 현대 서사극을 만화로 창조하는데 그 대표적인 선두가 만화 “슈퍼맨”이라고 할 수 있다.

비록, 미국의 패권주의나 팽창주의가 제3국을 비롯한 차치 독립 국가들에게 거부감을 주고 있다고 하여도 다양한 인종과 민족을 초월하고자 하는 의지의 영웅서사¹⁾가 대중문화와 매체에 뒷받침되고 있다는 것은 부정하기는 어렵다. “슈퍼맨”은 결과적으로는 많은 나라의 만화영웅물과 다양한 시각적 관련 매체에 파급효과를 가져오게 되는 결과가 되었다.

이 연구는 만화의 상품적 가치만을 말하는 사람들을 비롯하여 비하되었고 대중매체의 만화 영웅물이라는 하위 장르에 대한 편견으로 인하여 평가 절하²⁾되어 서사연구에 있어서는 논의거리였던 “슈퍼맨”의 영웅서사물의 가치와 그 의의를 살펴보고자 하였다.

이 연구는 대부분의 미국만화가 왜 영웅서사이며 그 밖의 다양한 매체와 연계되어 영웅서사가 계속 양산되는가에 의문을 두고 출발 하였으며 2장에서 미국만화 영웅서사의 본격적인 시작점을 “슈퍼맨”으로 보고 있으나 만화서사의 짧은 역사적 특징으로 인하여 뒷받침할 검증된 선행연구의 예가 없으므로 “슈퍼맨”의 미국에서의 시대적인 배경과 영웅서사가 탄생된 필요성을 기술하였다. 또한, 서사구조의 특징 중 하나인 “슈퍼맨”의 연대기적 배경을 간략하게 살펴보았다.

3장에서는 “슈퍼맨”의 서사의 기능과 역할로서의 영웅서사의 의미를 해석하였다.

4장에서는 “슈퍼맨”의 기본서사가 다양한 매체로 이동되면서 나타나는 원소스멀티유스³⁾ 활용과 함께 서브

플롯의 발생이 일어나 관련된 만화영웅서사물의 파급효과와 영향력을 살펴보았다.

서사적 텍스트의 분석의 범주가 광범위하므로 주제 서사학⁴⁾ 측면에서 연구하였음을 밝혀둔다.

II. 탄생배경과 “슈퍼맨” 연대기

1. 시대적배경과 작가

1933년, 경제대공황의 시기에 미국에서는 부랑자들과 갱들의 무차별 학살과 범죄의 기승 속의 악몽을 벗어나고자 자신들을 구해줄 ‘영웅메시아’를 갈구하고 있었다. 클리블랜드의 고등학생 두 명이 그 메시아를 만화로 만들어내고 있으리라곤 생각하지 못했다.

제리 시겔과 조 슈스터는 가난하고 서민이었고 운동에는 소질이 없었으며 남성적 매력을 지닌 것과 거리가 멀다고 알려져 있었다. 그러나 십대 때 이미 탁월한 그림 솜씨를 자랑하던 슈스터는 교내 신문에 멋진 만화를 그렸고, 뛰어난 글 솜씨의 소유자였던 시겔은 슈스터의 기막힌 대사를 삽입해 생명을 불어넣는 작업을 시작하였다. 이들의 작품은 학교 안에서 상당한 인기를 끌었다.

두 사람은 펄프 잡지⁵⁾의 인기 연재물이었던 소설인 <닥 사비지>에 심취해 있었고 레스터 텐트가 쓴 이 단편소설의 주인공은 ‘슈퍼 파워’를 지녔으며 때때로 레스터 텐트가 “슈퍼맨”이라 부르기도 하였다.

1933년 시겔은 직접 만든 잡지인 ‘사이언스 픽션’에서 <“슈퍼맨”의 권세>라는 이야기를 썼는데 “슈퍼맨”은 다른 SF작가가 쓴 용어를 빌려왔다. <“슈퍼맨”의 권세>에 등장하는 “슈퍼맨”은 지구인이며 악인이었다. 당시에 “슈퍼맨”은 초능력은 없었다. ‘사이언스 픽션’은

1) 박유희, 「디지털시대의 서사와 매체」, (동인, 2005). 사전적 의미로는 지혜, 재능, 무용, 담력이 빼어난 사람. 불가능한 뛰어난 일을 이루어 대중의 열광적인 존경을 받는 사람. 서사에서는 이러한 인물의 일대기를 다룬 것을 의미한다.
2) 움베르토 에코, 「대중의 슈퍼맨」, 열린 책들, 1994. 에코는 “슈퍼맨”을 통해 대중문화의 파괴적인 현상을 바라보는 두 입장, 즉 비판적인 입장과 낙관적인 입장을 비판적으로 검토 하였다.
3) 시모어체트먼, 「영화와 서사구조」, (민음사, 1990년). 서사물은 이야기와 담화로 나뉘고 담화는 라디오, TV, 문학, 언어, 영화, 발레, 만화, 기타매체 등 표현의 실체로 나타난다. 이 연구에서는 담화라는 표현보다는 원소스멀티유스의 활용으로 용어를 함축하고자 한다. 그 밖의 부가가치인 피규어나, 음반, 브로마이드 등은 서사물을

나르는 매체로 보기 어려운 점이 있기 때문이다.

4) A.J 그레마스, 「영화와 서술」, 1989. 프랑스의 기호학자. 주제서사학은 서술된 이야기, 인물의 행위, 역할, 행위자 사이의 관계되는 것을 다룬 학문이다. 그레마스는 이와 관련하여 의미생성모델을 통하여 ‘행위소 모델’을 제시하였다.
5) 1926년 창간, 싸구려 잡지, 미국속어로는 선정적인 통속소설을 뜻한다. 그러나 저열한 수준의 작품뿐이었던 것은 아니었다. 60년대부터 본격문학의 한 부분으로 포섭되어 추리물의 더실 헤미트, 레이몬드 첼 들러, SF의 레이 브래드버리나 애슬리 르킨 등은 문학사에도 이름을 올렸다. 펄프 잡지는 20세기 초, 대중문학이나 장르문학이 자리 잡는 토양이 되었다.

5호를 끝으로 발행을 중단하게 되었다.

출판사로부터 몇 차례나 거절당하였던 시겔과 슈스터는 1937년에 원고 청탁을 받게 되었다.

만화업계의 개척자였던 M.C.게인은 “슈퍼맨” 이야기에서 가능성을 보고, 당시 새로운 만화잡지를 출간하려고 있던 DC⁶⁾ 코믹스 발행인 해리 도넨필드와 잭 리보비츠에게 시겔과 슈스터를 소개하고 13페이지짜리 만화를 그려줄 것을 요청하였다. 1938년 ‘액션 코믹스 1호’가 발행되었다.

“슈퍼맨”은 기록적인 판매고를 올리며 50만 부에 달했고, 이 수치는 두 배로 불어났다. “슈퍼맨”은 젊은이들의 우상이 되었다.

1945년 2차 세계대전에 참전하기 위해 잠시 펜을 놓았던 시겔이 만화계에 복귀했을 때 “슈퍼맨”은 그들만의 작품은 아니었다. DC 코믹스는 1941부터 구상 중이었던 <슈퍼보이>의 연재를 두 사람의 허락도 없이 시작하였다. <슈퍼보이, 1945년>은 슈퍼맨의 어린 시절을 다룬 이야기로, 본래 시겔과 슈스터가 1941년부터 구상하던 만화였다.

두 사람은 “슈퍼맨” 원고를 팔면서 첫 계약을 할 때 실수를 하였는데 캐릭터의 판권도 팔아버린 것 때문에 “시겔과 슈스터는 슈퍼맨의 판권을 가지지 못 한다”라고 판결이 났다. 이것은 그 뒤 여러 작가가 그리는 여러 종류의 “슈퍼맨” 시리즈와 “슈퍼맨” 캐릭터와 관련하여 다양한 서브플롯⁷⁾들이 탄생하는 결정적인 원인이 되었다.

“슈퍼맨”의 영웅서사는 곧 다른 매체로 확산되었고 여러 나라에 파급효과를 가져왔다.

2. 연대기⁸⁾와 슈퍼 히어로의 세계관

“슈퍼맨”의 생명력은 “슈퍼맨”의 삶과 운명, 인생의 과정이 바로 우주와 판타지세계의 서사에 있다는 점이다.

6) 당시의 명칭은 ‘얼라이드 퍼블리케이션스’로 훗날, DC코믹스로 개명한다.

7) 이야기에서 메인플롯은 중심 구성을말하고 서브플롯은 중심 구성에 붙어 있는 그 밖의 구성들을 말한다. 서사에서의 중핵, 위성과 동일한 개념이다. 이들은 사건들이 진행되는 진로의 분기점들을 의미한다.

8) 시모어 체트민은 여러 저서에서 ‘주네트’의 서사물의 시간을 소개할 때 연대기(chronology)를 하나의 항목으로 분류하고 연속성을 가진 ‘순서’라고 밝히고 있다. 서사물이 연속성에 의한 순서를 가지고 전개된다면 연대기라고 할 수 있다.

보통, 희랍시대의 영웅들과 ‘플루타크’ 영웅전이나 삼국지에서 보듯 인물은 생동감 넘치듯 살아 움직이며 복잡하고도 거대한 역사적 우주의 연대기를 바탕으로 두고 전개되었다는 점을 비교하여 본다면 “슈퍼맨”도 별반 다르지 않다.

DC유니버스⁹⁾ 역사표에는 창조에 관한 이야기가 전개되는데 슈퍼 히어로의 도움을 받아 스펙터가 우주창조를 지켜내면서 “슈퍼맨”의 세계는 시작되었다.

간략하게 살펴보면, 브래니아은 ‘빅뱅’의 창조를 돕고 현재의 우주는 소스에 의해 창조되어 기원전 200억년 시간의 시작을 기점으로 신들의 세계의 진화가 일어나고 거대무기가 파괴되어 신의 파장이 우주로 퍼져 바로 이 ‘슈퍼파워’가 영향을 미치고 존재하는 이유가 되었다.

우주적 존재들이 우주의 길과 수단이 되고 절망의 신은 크립톤-구체화된 태양계-에 생명의 씨앗을 뿌렸다. 10억 년 전 연대기사건은 생략, 5만 년 전 연대기 사건은 생략, 3만 년 전 연대기에 이르면 ‘크료나농인’이 태어나 초기인류의 지도자가 되었고 마법의 아틀라스 대륙의 문명기를 지나 기원전 2600년 <샤잠, 1939년>¹⁰⁾이 잠을 깨고 다섯 군주의 타임머신 소환으로 <캡틴아톰, 1960년>¹¹⁾은 잡혔다.

중세의 아서 시대¹²⁾를 지나고 19세기에는 서부의 히어로가 등장하였다. 20세기에 이르면 오손 웰스¹³⁾의 방송에 부합하여 탄생되는 <크림슨 어벤저, 1988년>의 등장과 39년 전에 <그린 랜턴, 1940년>¹⁴⁾ 등장하고 40년 전에 에 슈퍼히어로들이 결성하여 <저스티스 리그,

9) 위키피디아, 「DC 코믹스 유니버스 역사표」,

Wikipediahttp://en.wikipedia.org/wiki/DC_Comics_Universe, 2009년. “슈퍼맨”이 발행되고 나서 뒤이어 만화영웅서사들이 줄이어 탄생하며 연대기가 제시된 점이 일반연대기와 다르다.

10) 마법을 능력으로 사용하는 캐릭터로 ‘캡틴아톰’은 고아들의 영웅이다. < >안의 숫자는 영웅만화들의 출판년도이다.

11) ‘나다니얼 애덤 대위’는 모함을 받아 반역죄로 기소되었다가 극비연구계획에 참여하는 대가로 사면을 제안 받고 불시착한 우주선에서 외계의 금속으로 만든 피복에 둘러싸이게 되었다. 그는 “양자 시대”를 통해서 날아가 버렸고, 20여년 후의 미래에 다시 나타났다. 이후에, ‘캐머론 스캇’이라는 새로운 신원으로 살며 활약한다.

12) 영국 켈트족의 전설적인 ‘아서’왕의 업적을 기리는 서사이다.

13) 조지 오손 웰스(George Orson Welles 1915년~1985년)는 미국 출신의 영화감독이자 배우, 프로듀서, 극작가이며 방송인이다. 감독과 주연을 한 영화로 데뷔작 <시민 케인>(Citizen Kane)이 있다.

14) 가디언이라는 종족이 ‘그린랜턴’이라는 우주경찰을 창설 하고 카일 레이너는 능력반지를 받은 후 우주경찰이 된다.

1960년¹⁵⁾를 만들었다. 58년 전에 크립톤의 폭발로 조엘의 아들인 지구로 왔던 칼엘은 38년 전 마침내 “슈퍼맨”이 되어 활약하였다.

“슈퍼맨”의 세계관에는 인류의 역사와 소설, 우주창조의 이론들과 사실적인 인물들이 다수 포함되어 있으며 그것은 “슈퍼맨”서사와 함께 지구의 우주탄생생태기와 그 밖의 영웅서사만화의 출간이 교묘히 상징적으로 보조를 맞추고 있음을 보여주며 구조적임을 밝혀준다.

에드윈뮤어(EdwinMuir)¹⁶⁾는 저서 「The Structure of Nove」에서 연대기의 대상으로는 만민 공통의 인생의 모든 과정인 탄생, 성장, 죽음 중, 이 세 단계나 한 단계 이상을 다룬 것을 의미하고 연대기의 사건은 처음에는 우연으로 보이나, 나중에는 지극히 견고한 틀 안에서 연쇄¹⁷⁾를 통해 일어나는 사건 순임을 알게 되는 것이며 연대기는 사건들의 느슨한 구조를 갖는 것이 특징이라고 밝히고 있다.

십대 두 청년 의해 어설프게 시작하였던 “슈퍼맨”은 비록 시겔과 슈스터의 작품은 아니지만 현재에 이르러서도 계속 현재 중이며 발전을 거듭하고 개연성 있는 연대기적 서사전개는 생명력 넘치는 텍스트로서의 부족함이 없다.

III. 서사기능의 영웅해석

1. 초인사상

현대 대부분의 서사는 플롯보다는 인물중심구조가 더 중시되고 있다.¹⁸⁾ “슈퍼맨”은 점차 전통적인 서사특징인 사건-이벤트 중심의 구조를 버리고 영웅캐릭터 중심의 서사를 채택하였다.

캐릭터 중심의 서사는 각각의 이벤트들이 인물의 갈등으로 연결되며 삶의 의미를 구현하는 것이 특징이다. 그 때문에 사건의 전개보다는 성격에 더 역점을 두게

되었다.

“초인적 영웅(superhero)은 미국문화고유의 만화적 상투성이다. 서커스차력사에게서 나온 의상을 입은 영웅은 복수, 탐색중심의 이야기들로 채택 되었다. 영웅은 통상, 플롯의 다양한 가능성을 한정시키는 초인적 힘을 갖는다. 특수 아이콘으로서의 초인적 영웅은 대중의 매력으로 국민을 만족시킨다. 강한 영웅은 출중한 능력으로 대중을 압도한다.”¹⁹⁾

“슈퍼맨”은 아메리칸 메시아에게 극명한 대비의 화려한 특수 의상을 입히고 가슴에 큰 ‘S’자를 새겨 넣음으로써 시각적으로 돋보이게 했다.

안경을 썼고, 짝사랑하는 여자 앞에서 말을 더듬고 찢찢 매는 주인공 ‘클락 켄트’와 괴력과 초능력의 “슈퍼맨”은 이중적인 태도의 삶을 사는데, 즉 운순함의 클락 켄트와 더욱 위대한 선의 상징인 “슈퍼맨”이라는 설정은 훗날, 여러 만화영웅이 자아와 초자아로 갈라지는 분열증현상의 주인공들이 겪는 대표적인 모델이 되었다.

자아의 상징인 운순한 클락 켄트는 허점이 많은 농부이자 노동자 계급 인물로 표현하였고 성인이 되면 어수룩한 신문기자로서의 실수가 많은 생활을 보여준다.

초자아를 보여주는 초창기 “슈퍼맨” 특징은 지극히 ‘개인적인’ 봉사활동을 하는 경우가 잦았고 비행을 한 것이 아니라 고공점프를 하였으며 신문기자라는 현실적인 직업과 고아소년이라는 점은 ‘보통 사람도 초인이 될 수 있다’는 니체의 철학 사상²⁰⁾이 시각적으로 발현된 형태로 나타난 것이다.

“슈퍼맨” 이야기에서 보잘 것 없어 보이는 인물은 클락 켄트이다. 대중들 사이에 섞여-스카라무슈, 조로, 장미 의적단²¹⁾-살며 그들의 고통을 함께 한다는 설정

19) 윌 아이스너, 「그래픽 스토리텔링 비주얼내러티브」 (비즈앤비즈, 2009), 74p

20) 니체 nietzsche(1844~1900)의 초인사상. 초인은 자기를 극복한 사람을 말한다. 인간 본래의 자신이 되도록, 초인이 되도록 자유롭게 하는 것을 말한다. 초인과 힘에의 의지는 분리될 수가 없는데, 초인이 되기 위해서는 외부의 모든 허상을 부정하고 떨쳐낼 힘에의 의지가 필요하다. 즉, 인간존재의 허무와 절망을 당당하게 헤쳐 나갈 수 있는 내적힘과 강함, 자기극복, 자기구원의 의지를 일컫는다. 일반인들도 힘에의 의지가 가능하다.

21) <스카라무슈>(Scaramouche)는 즉흥희극(commedia dell'arte)의 어릿광대라는 의미를 가졌는데 1921년, 이탈리아 작가 라파엘 사바티니의 소설이다.

15) 우주질서를 유지하기 위한 히어로들을 선별하여 파리에 본부를 둔다.

16) 에드윈 뮤어(Edwin Muir, 1887~1959) 스코틀랜드시인. 평론가. 스코틀랜드에 대한 인식과 고대 그리스의 영웅적인 이야기에 대한 반응이 결합되어 있는 작품이 특징이다.

17) 카오스이론과도 일치되는 부분이다.

18) T. 토도로프, 신동욱역, 「산문의 시학」, (문예출판 1992).

은 동서양에 곳곳에 퍼져 있는 민중 영웅 신화와 케를 같이 하는 것에 의의가 있다고 하였다.

영웅서사에서 초인캐릭터의 능력이란, 대중이라는 보잘 것 없는 개인에게 자립과 권력에 대한 성취와 열망 그리고 대리만족을 나타낸다.²²⁾

“슈퍼맨” 신화가 지극히 미국적인 것임에도 불구하고 세계를 초월한 호소력을 지닌 것은 바로 이 때문이다.

2. 여권신장의 조력자

서사의 인물플롯의 대칭구조에서 주인공과 협력자, 또는 조력자는 대칭구조를 형성한다.²³⁾

같은 신문사에서 일하는 ‘로이스’는 직설적이고 고집이 세며 야심 찬 커리어우먼이다. 기자의 영예인 ‘플리처’ 상을 노리며 온순한 ‘클락 켄트’를 무시하고 비난하며 슈퍼맨에게는 사랑을 느끼는 로이스가 구현한 새로운 여성상이 1930년대는 활발한 여권운동이 펼쳐지기 훨씬 전이었다는 점을 확인한다면 당시에는 신선한 충격이자 많은 여성캐릭터의 다양성을 부여하는 모티브가 되었음을 부정할 수는 없는 일이다. 당시의 여성 캐릭터는 생명력 없는 그저 보조물에 지나지 않는 작품배경에 가까운 인물이었다는 점을 든다면 ‘팜프 파탈’의 요소들 가미²⁴⁾한 여성 캐릭터이자 조력자인 ‘로이스’는 또 하나의 영웅적인 인물로 묘사되었다.

3. 적대적 인물, 그림자

서사의 인물플롯의 대칭구조의 전개양상은 주인공과 악당의 대칭구조를 형성한다.²⁵⁾ 이러한 선악의 대칭구

조로, 그 관계에서 파생되는 갈등의 모습이 보통은 메인플롯과 서브플롯으로 존재하게 된다. 서브플롯은 메인플롯의 갈등을 심화시키는 기능을 하게 된다.

서사에서 필연적인 갈등의 제거와 해결은 다른 인물 간의 투쟁을 일컫는 것으로 사건에 주요한 변화를 만든다. 일반적으로 갈등은 추상적, 상징적 가치를 부여하는데 만화에서는 정의와 불의의 대립구조를 나타내게 된다.

‘액션 코믹스 13호’에서 ‘시켈’은 “슈퍼맨”을 집요하게 괴롭히는 적을 최초로 소개하였는데 ‘울트라 휴머니트’라는 대머리 사나이였다. 초창기 “슈퍼맨”의 적은 대부분 미친 과학자들이었고 이 설정은 꽤 오랫동안 유지되었다.

1940년에 ‘액션 코믹스 23호’에서 시켈은 역사상 길이 남을 캐릭터 대머리 ‘렉스 루터’의 등장과 함께 영웅과 숙적의 관계의 만화서사를 새로이 쓰게 된다. 권력과 부를 가지려는 루터는 끊임없이 전쟁을 조장하고 세계를 정복하려는 규모가 큰 활동과 야심은 부성 콤플렉스의 전형적 표출이며 ‘클락 켄트’의 이면인 그림자 캐릭터로 알려졌다.

루터는 선함의 극대치인 클락 켄트가 가장 두려워하는 감금상태의 감옥을 “슈퍼맨”으로 인하여 자주 들락거려야만 했다. 루터는 영웅 캐릭터의 고정적이고 적대적인 그림자²⁶⁾인 대칭구조의 캐릭터이며 영원한 천적의 관계로서, 만화의 악의 대표 격으로 남게 되며 적대자 캐릭터의 표상이 되었다. 이 특징은 대부분의 만화에 전이현상을 낳으며 서브플롯의 발생과 함께 여러 매체로 옮겨지게 되었다.

4. 기독교적 영웅신화의 서사

최근²⁷⁾에 와서 흔히 기독교 영향 하에 있는 미국 환경에 알맞게 많은 영웅들의 캐릭터들이 재해석되고 있는데 “슈퍼맨”은 역시 모세이야기의 변형으로 해석되

자로 분류한다.

26) 분석심리학자 칼 융(Carl Gustav Jung, 1875~1961)에 의하면 그림자는 우리가 외면하거나 무의식 속에 숨겨온 자신의 또 다른 모습이며 이것은 우리의 열등기능을 말한다. <스토리-만화기초 테크닉>의 저자 ‘스가모토 준이치’에 의하면 적 캐릭터는 자신이 외면하고 가장 싫은 모습에서 발견한다고 충고 한다.

27) 대표적으로 <이티, 1982년>나 <메트릭스, 1999년>와 같은 기독교적 영웅캐릭터 영화들의 서사를 말한다.

<패걸 조로>는 1919년 존스톤 매캘러리의 소설이다.

<장미 의적단> 혹은 <빨강 별꽃>은 1905년 무스카 오 르치 백작 부인이 발표한 모험소설이다. 이 소설들은 민중 과 대중사이에 숨어 자신의 본모습을 숨기고 가면을 씌우면서 영웅이 되는 삶을 그렸다.

22) 백소영, 「갱스터/범죄영화의장르적 특성연구-1990한국영화를 중심으로」, 서강대학교대학원, 신문방송학과 석사논문, 1995, 48p

23) 백소영, 「갱스터/범죄영화의장르적 특성연구-1990한국영화를 중심으로」, 서강대학교대학원, 신문방송학과 석사, 1995, p82~83. <스토리-만화기초 테크닉>의 저자 ‘스가모토 준이치’도 문헌의 중후반에 조력자와 협력자의 기능에 관하여 언급하고 있다.

24) 박유희, 「디지털시대의 서사와 매체」, (동인, 2005). 로이스란 인물의 모순은 반어적 의미의 구현양상이다. 인물의 모순노출과 다중적 얽힘, 어긋남은 긴장과 우연, 필연이 넘나드는 양상으로 요약된다.

25) 앞과 같은 논문. 서사구조에서 그레마스가 제시한 ‘행위소모텔’들을 지칭 하는데, 주제, 대상, 발신자, 수신자, 조력자(협력자), 적대

고 있다. 모세가 나일 강에 버려진 뒤 다른 사람의 품에 길러져 고통 받던 히브리 민족을 해방시켰듯이 고향별이 사라지고 혼자 하늘에서 떨어진 외계인 “슈퍼맨”은 지구인의 품에 길러져 고통 받는 메트로폴리스 시민들에게 구원의 손길을 뻗친다.

시겔이 한때 “슈퍼맨”의 양어머니 이름을 메리(Mary) 곧 성모 마리아라 칭했다는 점이 그 예라 하겠다. 그러나 훗날 양어머니의 이름은 ‘마사’로 바뀌게 되었다.

“슈퍼맨”은 미국적인 역사와 맞물려 탄생된 현대적인 대중신화이다. 외계에서 온 “슈퍼맨”의 불세출의 영웅설정은 과거 메이플라워호를 타고 신대륙으로 이주한 이방인들, 즉 미국인이 세계 평화의 수호자로 거듭난다는 의미를 함축하고 있는 것으로 해석되기 때문이다. 또, 한편으로는 유대인이라는 이방인이 미국에 정착하여 21세기 경제력을 장악한 것에 대한 죄책감에서 우려나온 선행을 담은 기독교적 영웅 텍스트라는 가설도 받아들여지고 있다.

영웅의 조건은 정신의 위대성이며 영웅의 과업은 부처와 예수의 고행에서 잘 나타난다.

기독교적 영웅의 행적은 형이상학적 비의의 상징이 되는데 ‘구원자’로서의 행적이란, 자아를 통제하고 애증을 버리고 고독안에서 살며 마음 안에서 정일을 얻어 자아로부터 자유롭고자 한다. 따라서 모든 영웅은 무덤과 화해하여야 한다. 대부분의 영웅들은 어둡고 회청거리는 이면을 드러내며 죽음으로부터 방황한다. 그리고 모든 기독교적 영웅은 죽은 후에 부활하거나 해탈의 경지에 이르는데 “슈퍼맨”도 예외는 아니었다. 1992년에 뎀스테이에 의해 “슈퍼맨”은 비참하게 죽게²⁸⁾ 되고 “슈퍼맨”과 관련된 타이틀을 가진 책들은 3개월간 발행되지 않았다.

1993년에 “슈퍼맨”은 부활함으로 대부분의 기독교적 영웅들과 같이 고행자, 수행자, 성자의 길을 떠난 비의의 상징으로서 무덤과 화해하였다.

28) “슈퍼맨”의 죽음과 관련하여 팬들은 꽃을 바치고 마지막 편인 줄 알고 사제기를 하였다. 전 부시 대통령도 슈퍼맨의 죽음을 언급하였다.

5. 희랍의 영웅서사물

<시학>에서 아리스토텔레스가 제시한 비극적 영웅의 네 가지 측면은 다음과 같다. 도덕적으로 선해야 할 것, 예절을 갖춰야하며 일반적인 인간의 속성을 가지고 있고 일관성이 있어야 한다. 그리고 영웅적 희생이 요구된다. 이것은 “슈퍼맨” 영웅서사와 일치하고 있는 부분이다.

1938년, “슈퍼맨”은 헤라클레스나 아킬레스, 삼손과 같은 희랍의 신화 영웅의 맥을 잇는 인물로, 건장한 체구에 괴력 등 모든 감각을 동원한 육체적인 초능력에 집중하고 선인으로 설정되었다.

희랍영웅들에게는 적용되는 원형이미지²⁹⁾는 전사³⁰⁾이며 고귀한 집안의 출생이지만 이런저런 운명으로 가혹한 팔자를 타고 난다는 점이 특징이다. 그들은 보통 뛰어난 능력을 가지고 있으며 신에 의해 가족에게 버려지거나 헤어지는 운명을 타고난다. 그들은 신을 초월하고자 능력을 드러내지만 결국 신 앞에 무릎을 꿇고 죽음을 받아들여야 한다.

영웅의 이야기는 크게 두 가지로 나뉜다. 귀족적 영웅서사와 민중적 영웅서사이며, 전자는 고귀한 혈통의 탁월한 능력을 지녀 위기를 극복하고 승리가 되는 반면, 후자는 미천한 혈통과 탁월한 능력을 지니고 항거하는 위기에 부딪쳐 투쟁하지만 실패하는 경우이다.³¹⁾

동서양을 불구하고 보편적 신화양식은 대부분 두 가지 영웅의 체험담과 일치한다. 영웅은 운명적인 모험을 떠나지만 목표를 회피하며 소명을 거부하고 조력자의 힘을 받아 어둠의 영역인 첫 번째 관문을 통과한다.

시련의 여정 속에서 유아기의 행복인 순수한 로맨스를 발견하지만 또 다른 여성에게 유혹을 당하고 보통 죽음을 맞이한다. 이는 오디프스적³²⁾ 고뇌의 체득이다.

29) 칼 융에 의하면 원형 이미지란 본능이 자기를 인식 하는 것이다. 본능의 자화상의 실체가 의식적 마음에 부여되어 결정적인 영향력에 의해 증명되는 것으로 정신세계의 변함없는 구조를 표상하는 것이다.

30) 캐롤 피어슨, 「내 안엔 6개의 얼굴이 있다.」(사이, 2007) 85쪽, 집단 무의식에서 요구하는 원형이미지의 얼굴 중 한 가지를 말할.

31) 조동일, 「설화와 민중의식」, (정음사, 1985).

32) 그리스 신화의 오디프스에서 유래된 말로서 S.프로이트가 정신분석학에서 쓴 용어이다. 이러한 경향은 남근기(男根期)3~5세에서 나타나며 잠재기(潛定期)에는 억압된다. “아버지와 같이 되고 싶다”는 원망으로 변하여 부친과의 동일시(同一視)가 이루어지므로

결국 아버지와 화해함으로써 영웅은 신격화되고 마침내 홍익을 이룬다. 즉, 회귀와 사회의 재통합과정이 일어난다.

영웅의 소유주적 승리란 자신을 압제하는 상대를 이기는 것이며 대 우주적 승리란 모험을 통하여 자신이 속한 사회집단의 소생에 필요한 수단을 가져오는 것이다. 영웅의 여정은 재성취의 노력이자 재발견의 노력으로서 이미 자기 안에 속한 것이며, 자기성찰과 통합을 통하여 실현하게 된다.

“슈퍼맨”은 초기에는 귀족적 영웅서사와 후기에는 민중적 영웅서사의 두 가지 양식을 다 취하고 있다고 보아야 한다. 그러나 외계의 상류층으로 태어나 전쟁으로 지구에 버려진 아이가 지구에서 성장하여 죽음도 맞이하지만 부활하여 존경받는 말년을 보내는 과정으로 해석할 때, 전반적으로는 귀족적 영웅서사라고 볼 수 있다.

IV. “슈퍼맨” 서사의 원 소스 멀티유스³³⁾ (One source multi-use)의 활용과 파급효과

1. 라디오

11년에 걸쳐 절찬리에 방송된 라디오 드라마로 인하여 성인들까지도 “슈퍼맨”을 사랑하게 되었다. 인기 캐릭터인 지미 올슨과 데일리 플래닛 편집장인 페리 화이트가 이 드라마를 통해 처음 소개되고 코믹한 이미지로 고안된 지미 올슨은 본래 원고담당의 사환에서 승진하여 사진기사가 되었는데 예상을 뛰어넘는 인기를 끌어 나중엔 그를 주인공으로 한 만화책까지 나왔다. 이것은 만화서사를 통한 미국의 스핀 오프 시리즈³⁴⁾의 대표적인 케이스가 되었다.

1943년의 방송분에서는 방사선 ‘크립토나이트’를 최

초로 소개하였다. “슈퍼맨”이 지구로 떨어질 때 함께 온 이 크립톤 운석 파편은 “슈퍼맨”에게 치명적인 위협이 된다. 방사선 ‘크립토나이트’로 인하여 신에 가까운 존재인 “슈퍼맨”도 생명에 위협을 받을 수 있다는 설정이 가미되면서, 이야기에는 전에 없던 긴장감이 부여되었다. 당시, 2차 대전³⁵⁾을 겪는 미국의 상황에 있어 인류의 핵 방사선의 치명적인 위협을 상징하는 것이다. “슈퍼맨”은 시각적, 청각적 매체를 통해 서브플롯에 살이 붙여지면서 점차 확장되고 확산되었다.

2. 애니메이션, 뮤지컬과 영화, TV방송, 기타

1941년의 애니메이션 “슈퍼맨” 작품은 지금까지도 애니메이션 결작 중 하나로 평가받고 있고 계속 만화서사를 기본으로 하는 작품들이 제작되고 있다.

1948년에는 최초의 실사영화판 “슈퍼맨”이 등장한다. 조잡한 기획력으로 반응은 없었다. 뮤지컬이 초연되기 바로 몇 달 전부터 방영돼 큰 인기를 끈 <배트맨> TV 시리즈와 본의 아니게 경쟁을 하게 됐기 때문이라고 분석되기도 한다.

아담 웨스트가 주연한 <배트맨> TV시리즈는 대중들에게 슈퍼 영웅물에 대한 결정적 편견을 심어주었다. 슈퍼 영웅물은 참을 수 없을 정도로 유치하다”라는 사실이었다. 이것은 영웅 영화 만들기를 기피한 결정적 원인 중 하나가 되기도 하였다. 결국, 할리우드의 메이저 영화사는 그 밖의 기술상의 어려움으로 감히 손대지 못하고 있던 “슈퍼맨”신화를 1978년에 영화화하게 되었다.

또한, ABC를 통해 방영할 새로운 “슈퍼맨” TV 시리즈를 준비하고 있었는데 바로 <로이스 앤 클라크 1993~1997>와 네트워크방송 CW를 통해<스몰빌, 2001년>이다.

SF작가 리처드 A. 루포프는 “영어권에서 길이 기억되는 가상의 영웅은 딱 세 명밖에 없다. 코난 도일³⁶⁾의

여기에서 초자아(超自我)가 형성된다.

33) 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터상품, 장난감, 출판 등의 다양한 방식으로 판매해 부가가치를 극대화하는 방식이다.

34) 변의, 외전이라는 의미로 속편과는 개념이 다르다. 속편은 같은 주인공이 등장해 비슷한 이야기로 풀어가지만 스핀 오프는 흥미를 느낀 요소를 확대하여, 독자적인 작품을 기획하여 시장을 확대하는 효과를 낸다. 원작과 비슷하긴 하지만 또 다른 분위기와 이야기를 전개하며 새로운 작품으로도 볼 수 있다.

35) 1939년 9월 1일, 독일의 폴란드침입과 이에 대한 영국·프랑스의 대독선전에서부터, 1941년의 독일·소련 개전, 그리고 태평양전쟁의 발발을 거쳐 1945년 8월 15일 일본의 항복에 이르는 기간의 전쟁을 말한다.

36) 아서 코난 도일 (Sir Arthur Ignatius Conan Doyle, 1859년~1930년)

<셜록 홈즈>와 에드가 라이스 버로우즈³⁷⁾의 <타잔>, 그리고 시겔-슈스터의 “슈퍼맨”이 바로 그들이다.”라고 하였다.

그 밖에 “슈퍼맨”은 미국전역에 캐릭터 관련 상품과 장난감, 포스터, 디지털 매체의 보급과 함께 게임과 다양한 상품들이 매년 개발되고 있다.

3. 기타 작품들의 파급효과와 영향

3.1 배트맨과 스파이더맨

“슈퍼맨” 이후, 변신과 마스크³⁸⁾를 통해 <배트맨, 1939년>과 <스파이더맨, 1962년> 등 만화영웅서사의 탄생은 연이어 계속되었다. 심지어 여성 만화영웅서사 <원더우먼, 1941년>도 등장하였다.

3.2 디즈니만화의 마이티 마우스 (Mighty Mouse)

미국 만화 <마이티 마우스, 1942년>은 만화로 탄생해 1945년부터는 애니메이션으로 제작된 시리즈물이다. 초인적 힘을 지닌 생쥐가 아이들의 정의로운 친구가 돼 싸운다는 내용을 담았다. 1955년에 CBS를 통해 첫 방송전파를 탄 후, 12년간이나 방송되었으며 1950년대부터 1980년대까지 30여년 가까이 어린이 TV 프로그램의 주요 테마로 사용되었다.

쥐가 “슈퍼맨” 설정으로 빨간 망토를 걸치고 덩치가 큰 악당들을 물리치고 어려운 일을 도와주는 권선징악적인 내용으로 전형적인 미국식 히어로 애니메이션 작품이다.

정의로운 친구라는 표면적 인식으로 새앙 쥐를 내세웠는데 <마이티 마우스>가 입은 복장과 넘치는 괴력과 초능력, 그 내용 등은 “슈퍼맨”의 모방체임을 알 수 있다.

3.3 유럽만화의 영웅서사

“슈퍼맨”으로 비롯된 미국의 만화영웅서사가 그래픽 노블을 통하여 유럽특유의 문화방식으로 흡수되어 재

탄생 되었다.

그래픽노블은 과거의 미국만화보다는 그래픽 측면에서나 구성의 측면에서 그 밀도를 더한다는 것이 특징이며 그 덕분에 심리적인 측면과 철학적 요소들의 섬세함도 한층 구성지게 펼쳐지며 완성도를 높이고 있다.

대표적인 작품들은 밥케인, 프랭크밀러, 짐 리의 <배트맨>과 서브플롯들은 물론이거니와 그래픽노블의 걸작인 뫼비우스의 <잉칼, 1980년>³⁹⁾과 잉키 빌랄의 <니코폴, 1980년>⁴⁰⁾, 프랭크밀러의 <신시티, 1990년>, <왓치맨, 1986년>⁴¹⁾ 등도 영웅서사에 속한다. 그 밖의 대부분의 유럽의 그래픽노블의 밀바탕에는 영웅서사가 자리를 잡고 있으며 그래픽노블의 많은 영웅서사가 영화화되고 있어 만화가 오늘날의 원작소설의 텍스트기능을 대신하고 있다.⁴²⁾

3.4 일본과 한국, 동양 영향권

데스카 오사무⁴³⁾의 <철완아톰, 1963년>은 괴력의 소년으로 “슈퍼맨”을 연상시키는 붉은 망토와 핫팬츠, 부츠를 착용하고 하늘을 난다.

아톰은 그 이전의 사무라이와 난자 이야기를 다룬 일본영웅들과 사뭇 다르다. 다만, 어린아이로봇을 영웅으로 내세움으로 모성애에 호소한다는 점이 특색이지만 “슈퍼맨”의 어린 시절 액션과 유사⁴⁴⁾하다는 점에서는

39) 원제는 Une aventure de jhn Difool, 평범한 탐정이 판타지 세계의 고된 역경을 헤치면서 주인공인 존 디폴은 영웅이 된다. “외부로 열린 내부로 들어가기 위해서는 노력해야 한다”는 역자의 말은 주제를 나타낸다.

40) 3부작으로 구성되어 있으며 전체주의와 냉전의 본질을 간파하면서 종말을 암시하고 있는 것으로 평가받고 있으며 니코폴, 니코폴 아들, 호루스, 세 인물을 통해 미래세계의 폭력의 양태, 정치적 음모, 변용된 신화, 인류사에 대한 은유 등의 복잡다단한 주제들을 다루고 있다.

41) 나치나 공산주의자와 싸우며 존재가치를 증명하는 영웅들이 이야기이다. 세계 최고 권위의 SF상인 휴고상을 수상하였고, 타임지 선정 '1923년 이후 발간된 100대 소설 베스트'에 포함된 유일한 그래픽노블이다.

42) “영화가 문학적 형식, 즉 서사구조를 갖고 있다”는 현대문학과 서사연구학자들의 대부분의 관점을 대변하는데 이들은 주로, 영화서사를 대상으로 연구하는 이론가들이다.

43) <http://blog.naver.com/sjs2050/60051668974> 데스카오사무에게 영향을 준 것은 미국만화이다. 서양만화의 그림체는 꼼꼼하게 다듬어진 깨끗한 그림체였고 당시 일본은 신문 네 칸짜리 만화로 거친 스타일이 지배적이었다.

44) 괴력, 특수한 능력, 특별한 아버지에게 버려지고 다른 이에게 길러

37) 에드가 라이스 버로우즈 (Edgar Rice Burroughs, 1875년~1950년)

38) 페르조나(Persona)는 고대 그리스 연극에서 사용하던 가면에서 유래한 말로 내면과는 또 다른 사회적 역할을 하고 있을 때 사용하는 심리학 용어이다. 인물이 자신과의 역할과 내면의 갈등을 일으킬 때 보통 사용되고 있는데 대부분의 영웅서사만화에서는 직접적으로 변신이나 마스크로 묘사하는 것이 특색이라고 할 수 있다.

차이가 없다고 볼 수 있다. 역시, 아버지에게 버려진 위대한 전사 캐릭터이며 결과적으로 인권과 휴머니즘을 위해 투쟁하며 에너지가 떨어져 여러 번 죽다가 여러 번 희생하는 존재이다.

철완아툼은 변신이나 가면 을 쓰고 있지는 않으나 로봇의 껍질을 쓰고 인간보다 더 인간적인 영웅을 묘사하고 있으며 만화영웅서사의 특색을 갖추고 있음을 알 수 있다.

쿠와다 지로의 <에이트 맨, 1976년>은 한국에서는 <검은 독수리>로 소개 되었는데 미국만화의 본보기인 서사영웅의 모습과 특성을 고스란히 갖추었다. 이후에, 일본의 영웅서사는 초능력을 가진 전사캐릭터에서 거대로봇신화로 진화를 거듭나게 되었고 ‘나가이교’의 <마징가Z, 1972년>을 비롯한 거인로봇물들이 망토를 걸치고 나는 장면은 심심치 않게 발견할 수 있다.

일본의 거대로봇의 서사도 영웅의 삶에 관한 것이며 죽음의 위기와 내면 성장에 관한 이야기로 로봇들의 액션을 보여주기 위한 만화만을 의도 한 것은 아니다.

한국에서는 구한말에 탐관오리들과 일본인들을 응징하는 허영만의 <각시탈, 1974년>이 있는데 한국 서민의 얼굴의 상징인 가면을 쓰고 자신의 모습을 숨기며 다져진 무술을 통해 개인적인 복수를 이루고 국가의 영웅이 되는 전형적인 민중적 영웅서사라고 할 수 있다.

V. “슈퍼맨” 서사의 시각적 가치

“슈퍼맨”의 서사물의 이미지와 스타일은 대중에게 아이콘화 하는데 큰 영향력을 남겼다.

간결하지만 강렬한 블루와 레드칼라의 몸에 잘 붙은 가벼워 보이는 복장과 특히 텍스트가 가지는 한계성—고정된 이미지를 움직이게 보이는—을 고려하여 비행과 행동의 방향을 제시하기 위한 망토는 비행의 역원을 가진 독자들의 시선을 사로잡는데 성공하였다.

반면에 평범한 이미지인 클락 켄트의 중절모와 안경 브라운색의 양복은 그가 순진하고 소심하지만 윤리적

이거나 도덕적인 인물임을 충분히 알리고도 남았다.

이와 같이 분열자아가 특징인 캐릭터 탄생으로 생겨난 변신이나 마스크의 이미지는—만화 캐릭터는 실제 살아있는 존재가 아니므로 심리분석의 대상으로서 다루는 것에는 어려움이 있다.⁴⁵⁾—정신세계에 측면을 드러내기 위하여 “슈퍼맨”의 붉은 색과 푸른 색 조화와 대비되는 브라운양복의 중절모의 안경잡이 ‘클락 켄트’을 탄생시킴으로 스타일을 양식화하고 두 가지의 측면을 명료하게 드러낼 수 있게 되었다. 또한, 영웅캐릭터를 양분하는 특징은 훗날 많은 만화 영웅들을 분열적 캐릭터를 표현하는데 있어서 간략하고도 단순하며 명료한 모델로 시각적 이미지를 창조하는데 필수가 되었다.

그 이후에, 창조된 만화영웅서사의 캐릭터들이 더욱 개선되고 인간에 보다 밀접하며 설득력이 있다고 하여도 “슈퍼맨”의 모방체에 지나지 않음을 상기하지 않을 수 없다.

“슈퍼맨”의 외계감각을 총동원한 초능력의 특징을 드러내기 위한 시각적 장치들은 곳곳에 있다. 도시 빌딩사이로 달리거나 날아다니는 만화영화의 방식과 영웅의 대 우주적 승리의 관점을 드러내기 위한 지구의 모습을 위에서 내려다보이게 하는 전지적 시점, 또 ‘삼손’과 ‘헤라클레스’ 등 상징인 근육질과 8등신 비례의 균형미 넘치는 신체는 행동하는 영웅의 모습을 이상화시켜 희랍시대에 추구한 영웅의 미적관점을 코드화하여 보여주고 있다.

“슈퍼맨”의 시각화와 아이콘은 만화영웅서사를 대표하며 “슈퍼맨”의 영웅서사 자체를 의미하는 것이 되었다.

VI. 결론

1. 요약 및 결론

“슈퍼맨”의 영웅서사란, 서사구조에서 나타나는 기독교적 구원의 소명을 가진 희랍영웅에 관한 것이며 영웅의 삶과 운명, 인생과 여정에 관련된 고난의 연대기임

저 영웅으로서의 면모를 갖추고 대중에게 존경받게 되는 인생 과정 등을 의미함.

45) 아리스토텔레스(Aριστοτέλης, 기원전 384년~322년)와, 형식주의자 및 구조주의자들은 등장인물은 단지 이야기 속의 기능이며 이야기를 분석하고자 존재한다고 보았다. 등장인물은 심리적, 도덕적 견지에서는 분석할 수 없는 대상으로 보고 있다.

을 의미한다.

“슈퍼맨”의 만화서사의 가치는 1933년에 시작된 원시적인 메인플롯이 현대에 이르러 다양한 매체로 전이되고 이동되며 전개되었고 훗날, 보다 더 치밀한 서브플롯을 제공함으로써, 미국의 대중들의 열망에 맞추며 그들과 가까이 하고 시대적 위기감이었던 공황과 전쟁 상황을 영웅이란 삶에 투영하거나 투사 했다는 점에 있다.

위기와 난제를 초월하고자 하는 자립적인 삶과 성취에 대한 목표지향중심의 서사가 대중의 욕망과 열망을 만족 시켜 주었으며 “슈퍼맨”영웅서사의 탄생은 시대의 필연적 부분이라고 할 수 있다.

미국만화는 1930년 전후로, 지배적이었던 신문에 의존하던 것에서 독립하여 만화전문지 단독출판이 활발한 시기였으며 당시에 그 내용이 모험서사였던 점에 주목46)하여야 한다.

모험서사에서 인물들이 영웅적이기는 하나, 대부분은 사건에 주안점을 두고 있는 것이 특징이었다. 그러나 1938년 만화전문지 ‘액션 코믹스 1호’ 통해 발행된 “슈퍼맨”의 탄생이후에는 미국의 대부분의 만화가 영웅서사로 거듭 났고 미국만화의 대부분은 영웅서사이며, 과거의 회람시대의 영웅물이 만화로 발현되어 현대에의 구현은 만화서사구조의 전반부를 차지하고 있는 이유로 해석된다.

“슈퍼맨”서사를 만화매체를 통해 시각화함으로써 영웅서사임을 부각시키는 아이콘으로 남아 여러 작품에 영웅서사물의 시각화를 확고히 하는데 기여하게 되었고 미국의 문화적 아이콘으로 꼽는 것을 주저 하지 않는다.

현대에는 매체전반에 영웅이야기가 넘치고 있으며 신기에 가까운 행동과 사건-비행, 점프, 초능력, 복장의 스타일화, 분열적 자아를 나타내기 위한 페르조나-이 매우 친숙하여 이와 같은 시각적인 측면들이 “슈퍼맨”에서 비롯되었음을 간혹 잊고 있다.

만화의 상품적 가치만을 말하는 사람들을 비롯해 비하되고 대중매체의 만화 영웅물이라는 하위 장르에 대한 편견으로 인하여 평가 절하 되어 작품의 평가에 있어서는 논의거리였던 “슈퍼맨”은 현대의 다양한 매체

의 보급과 함께 확장된 현대의 미국 정착민과 이주민, 대중을 위한 개척과 투쟁의 운명론적 영웅서사라는 점에서는 간과 할 수 없다. 또한, 현대에 이르러서도 영웅서사가 결코 지루하지도 않고 진부할 수도 없다는 것은 만화를 통하여 거듭 입증되고 있다.

표현장르의 제한이 많고 여전히 경직된 한국에서의 영웅의 이미지가 명료하게 아이콘화 되었는가에 대한 의구심이 고개를 들어 이를 살펴볼 때, 대표적인 만화의 영웅서사가 없음을 깨닫게 된다. 영웅의 모델은 없고 그저 한시적으로 유행하는 인기 캐릭터와 한때 상업적 이미지로 구현되는 명사만이 존재하고 있다. 이제는 한국에서도 시대를 초월할 수 있는 만화영웅서사의 모델의 탄생과 완성도 높은 만화작품을 기대하여야 할 때이다.

2. 작품연구의 한계

만화캐릭터는 실재하는 존재가 아니므로 심리분석의 대상으로서는 부정적인 견해가 있어 왔다. 왜냐하면 정신분석을 하는 전공자나 의사들도 현대를 살아가는 개인의 복잡한 삶을 단기간 내에 관찰하여 분석하기 어렵다는 점을 들고 있기 때문인데, 작품 속의 인물이란 결국 이야기를 하기 위한 기능적인 요소 외에는 캐릭터의 가상의 삶에는 의미가 없기 때문이다. 따라서 작가와 서사자체를 분석하여야 하며 기능으로서 존재하는 캐릭터가 상징하는 의미를 기호학적측면에서 읽어내야 한다.

본 연구자는 캐릭터의 심리적인 것과 캐릭터의 분석에 주안점을 두었다기보다는 “슈퍼맨”을 통하여 만화 영웅서사에 도식화되어 있는 보편적인 영웅이란 무엇인가를 다루고자 하였으므로 서사의 영웅에 대한 기능과 역할을 해석하였다.

“슈퍼맨”이 십대의 어설픈 발상에서 창조된 점으로 미루어 볼 때는 캐릭터의 분석에 어려운 점이 있으며 다양한 매체의 발전과 함께 서브플롯들이 다른 제작자와 다른 작가들에 의해 점차적으로 생성되었으므로 서사구축의 완성도측면은 떨어진다고 볼 수 있다. 또, 판권에 관한 재판에 패배한 이후에 여러 제작자와 많은 작가들이 슈퍼맨에 손을 대었다는 점도 서사물의 일관

성을 떨어지게 만드는 요인이 되었다. 그러나 현대의 서사물이 현대인들의 편집증과 강박적 요소들을 정신 분석과 심리적 측면에서 충분히 다루고 있다는 점을 간과할 수는 없을 것이다. 또, “슈퍼맨” 서사의 완성도가 떨어지는 원인 중에는 만화매체가 가지는 특징으로 인하여 대량생산과 자본주의적 가치인 상업적 효과에 대한 강조도 이유로 들 수 있을 것이다. 이는 서사의 완성성보다는 미국출판시스템의 자본주의적 시장의 생존 경쟁이 중시되었기 때문이다.

마지막으로, 대부분의 만화가 청소년들의 소유물이라는 독자 연령층에 대한 고려가 학자들의 비판과 평가 절하를 유도하였음은 물론이다. 무엇보다도 미국 국민 대다수, 남녀노소가 “슈퍼맨”을 사랑하였음에도 불구하고 유치하다는 발언과 함께 영웅만화는 결국 “미성숙하고 저급한 사람들의 소유물이라는 계기가 되었다”라는 점은 서사의 완성도에 미흡한 부분으로 작용하여 연구에 있어서 아쉬운 점이다.

이 연구는 서사구조의 범주가 광범위하여 주제서사학에 기반을 두었다는 점을 밝혀둔다.

참 고 문 헌

[1] 김은주, 김재웅, 애니메이션 캐릭터와 성격장애 상관연구-고립형을 중심으로, 한국 애니메이션 학회 통권, 제14호, pp.65-81, 2008.
 [2] 박경철, “만화영상 캐릭터의 도상기호적 분석”, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
 [3] 윤기현, 김병수, “한국 일본의 만화표현의 자유 규제 연구”, 한국 애니메이션학회 통권, 제14호, pp.1-12, 2008.
 [4] 정보영, “한국여성만화발전과제 고찰”, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
 [5] 정유라, “한국만화영화텍스트연구 -폭력 양성 매커니즘을 중심으로”, 만화애니메이션연구 통권, 제1호, pp.1-43, 1997.
 [6] 김용락, 김미림, 서사만화개론, 범우사, 1999.
 [7] 레지스 드브레, 정진국 역, 이미지의 삶과 죽음,

시각과 언어, 1994.
 [8] 박유희, 김상현, 디지털시대의 서사와 매체, 동인, 2005.
 [9] 벌핀치, 정봉화 역, 고대 신화, 정음사, 1974.
 [10] 시모어 채트먼, 김경수 역, 영화와 소설의 서사구조, 민음사, 1990.
 [11] 스가모토 준이치, 박기준 역, 스토리-만화기초 테크닉, 다섯수레, 1988.
 [12] 아리스토텔레스, 천병희 역, 아리스토텔레스의 시학, 문예출판사, 2002.
 [13] 안토니아 레비, 이혜정 역, 외계에서 온 사무라이, 초록매 매직스, 2000.
 [14] 암스트롱 베넷, 김형섭 역, 한 권으로 읽는 용, 푸른 숲, 1997.
 [15] 요하임 패히, 임정택 역, 영화와 문학에 대하여, 민음사, 1997.
 [16] 움베르토 에코, 김운찬 역, 대중의 슈퍼맨, 열린 책들, 1994.
 [17] 윌 아이스너, 조성면 역, 그래픽 스토리텔링과 비주얼내러티브, 비즈앤비즈, 2009.
 [19] 조셉 캠벨, 이윤기 역, 천의 얼굴을 가진 영웅, 민음사, 1999.
 [20] 조지프 캠벨, 다이엔 K 오스본, 박중서 역, 신화와 인생, 갈라파고스, 2009
 [21] 칼 융, 원형과 무의식, 융 저작 번역 위원회 역, 숲, 2002.
 [22] 캐롤 피어슨, 왕수민역, 내 안엔 6개의 얼굴이 숨어 있다, 사이, 2007.
 [23] <http://blog.naver.com/greyrain/70005830631>
 [24] <http://blog.paran.com/highfly/10373074>
 [25] <http://blog.naver.com/haha7905/150006122733>
 [26] <http://blog.naver.com/sjs2050/60051668974>
 [27] http://en.wikipedia.org/wiki/DC_Comics_Universe
 [28] <http://kr.dic.yahoo.com/>

저자 소개

김 미 림(Mi-Rim Kim)

정회원



- 1987년 2월 : 홍익대학교 조소조각과 졸업
- 1997년 2월 : 성신여자대학교 미술교육대학원석사
- 1998년 9월 ~ 현재 : 공주대학교 만화애니메이션학부 교수

<관심분야> : 만화, 서사이론, 희곡, 대중심리와 커뮤니케이션