

슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구

- I. 서론
 - II. 연속성의 비약과 다중 우주관
 - III. 초인과 슈퍼히어로의 반복
 - IV. 한국 만화와 슈퍼히어로 코믹의 반복 비교: 오혜성과 슈퍼맨의 반복과 다양성
 - V. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

박세혁

초 록

현재 다양한 플랫폼에서 슈퍼히어로 코믹을 바탕으로 한 미디어들이 쏟아져 나오고 있고 영화의 경우만 보면 다수의 슈퍼히어로 영화들이 역대 전 세계 흥행 순위 상위권에 오르는 등 높은 인기를 누리고 있다. 이러한 현상은 ‘슈퍼히어로의 역습’이라 표현할 수 있는 2012년 국내 극장가에서도 똑같이 재현되고 있다. 슈퍼히어로에 대한 높은 관심에도 불구하고 이들의 고향이나 다름없는 출판코믹은 아직 국내 팬들에게 생소하다. 본 논문은 출판 코믹에서 구현되는 슈퍼히어로의 다양성과 방대한 세계관에 주목하고 이러한 끊임없는 생성과 무한 반복이 슈퍼히어로의 정체성과 어떤 연관성이 있는지 존재론적 관점으로 연구한 것이다. 먼저, 2장에서 한명의 슈퍼히어로가 다수의 평행우주에 개별적으로 존재하는 슈퍼히어로 코믹의 다중 우주적 세계관을 구체적으로 설명하였다. 복수적인 한명의 슈퍼히어로와 복수의 시리즈는 내러티브의 통일성을 무너뜨리고 모순과 역설을 초래하지만 다양한 실험적 창작을 허락하기 때문에 슈퍼히어로 코믹을 생동감 있는 생성/창작의 공간으로 발전시키는데 공헌하였다. 3장에서 본격적으로 반복의 사유로 슈퍼히어로와 코믹 텍스트를 살펴본다. 슈퍼히어로의 반복은 경제적 실리의 잉여적 생산이기 이전에 창조적 역량의 반복임을 주장한다. 질 들뢰즈가 그의 초기 저서 <차이와 반복>(Différence et Répétition)에서 현실을 왜곡하는 일반적인 동일성을 지적하고 플라톤의 재현의 체제를 전복하고자 그가 사유한 창조적인 반복을 슈퍼히어로의 반복의 중요한 논리적 근거로 활용한다. 들뢰즈가 창조적이고 역동하는 반복과 니체의 영원회귀 하는 초인이 다르지 않다는 주장에 근거하여 슈퍼히어로가 생기 있는 차이, 동일성에 종속되지 않은 시뮬라크르의 존재라고 주장한다. 즉 슈퍼히어로의 반복이 존재의 근거며 반복되어야 슈퍼히어로로 현실화가 가능하다고 주장한다. 또 반복의 출발, 근원은 들뢰즈가 베르그송에서 주로 차용한 다양체적 잠재성(the virtual)이라는 점에 근거하여 ‘일자一者’적 슈퍼히어로(예로, 슈퍼맨)이 ‘다자多者’인 내재적 잠재성을 형성하고 포괄적이고 심층적인 반복을 통해 이전의 모든 슈퍼맨의 통합된 기억, 과거, 지속(잠재성)에서 분화된 슈퍼맨으로 탄생(현실화)한다고 주장한다. 4장에서 수적 다양성과 내적 다양체를 논하고 모든 반복이 들뢰즈의 생성과 역량의 반복으로 귀결되지 않는다는 점을 밝히기 위해 한국만화의 대표적 만화 캐릭터인 이현세 작가의 오혜성과 슈퍼맨을 비교한다.

주제어 : 미국 코믹, 슈퍼히어로, 슈퍼맨, 다양체, 다중우주, 질 들뢰즈, 차이와 반복, 초인

I. 서론

지금까지는 슈퍼히어로 코믹의 서사구조나 사회문화적 관점 혹은 미디어산업의 구조 관점에 근거한 코믹 연구가 주로 집중되었다. 이러한 연구들은 코믹 텍스트의 예술적/미학적 성취와 사회문화적 의미와 미디어산업의 역량을 연구하는 분야에서 많은 성과를 이룰 수 있었다. 트랜스미디어 환경과 코믹팬의 참여 문화 연구에 많은 업적을 남긴 헨리 젠킨스는 코믹을 집중해서 연구한 것은 아니지만 그는 코믹과 타 미디어간의 통합적 스토리텔링과 공동창작 프로덕션의 효율성을 역설하였다.¹⁾ 코믹이 미디어 산업의 중요한 연결고리로서 지속될 수 있는 장점을 역설한 것이다. 슈퍼히어로 코믹 텍스트의 신화-만들기 서사구조에 관심을 가진 기호학자 움베르토 에코는 그의 논문 <슈퍼맨의 신화>(The myth of Superman)에서 신화적 서사와 일반적 서사의 중간에 위치한 슈퍼히어로 서사의 모호성을 포착하고 코믹 텍스트에는 몽상적인 기후가 존재한다고 주장하였다. 하지만 그 역시 슈퍼히어로 코믹의 텍스트가 완결되지 않고 지속되는 이유를 상업적 목적이 주도적 영향을 끼친 것으로 보았다.²⁾ 문화비평의 두 거장의 코믹 텍스트에 대한 시각은 전통문학(에코의 경우)이나 대중성과 파급성이 큰 매스미디어(젠킨스의 경우)에 대한 반성적인 관점으로 슈퍼히어로 코믹을 접근하는 흔적이 보인다는 점에서 아직까지 슈퍼히어로 코믹의 본질과 창의성에 대한 연구가 더 요구된다고 볼 수 있다.

소수적 견해를 제외하고 대중들의 일반적인 시각은 슈퍼히어로 코믹을 예술적 성취가 높은 창작품이나 고급 대중문화 콘텐츠라고 규정하지 않을 것이다. 코믹회사의 총괄편집자를 정점으로 각 타이틀(시리즈)의 편집자, 작가와 세분화된 아티스트들로 구성된

1) Henry Jenkins, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, 2004, pp.103-115.

2) Umberto Eco, "The myth of Superman", *Arguing comics: Literary masters on a popular medium*, Heer Geer, Kent Worcester.(ed.), University Press of Mississippi, 2004, p.150.

창작 팀이 만든 코믹은 외형상 공장에서 대량 생산된 상품을 연상시킨다. 이는 노동자와 서민층을 겨냥한 저렴한 오락물로 시작했던 코믹의 초기 역사에서 기인한 것이다. 값싼 콘텐츠라는 점에 이의가 있을 수 없지만 슈퍼히어로 코믹은 단순하고 소모적인 콘텐츠에 머물지 않고 세계2차 대전이 끝날 무렵, 영화와 더불어 미국에서 가장 사랑받는 대중문화로 자리 잡았다. 슈퍼히어로 코믹은 높은 인기로 부합하고 늘어나는 수요를 감당하기 위해 한 슈퍼히어로를 복수의 시리즈에서 등장시키며 느슨하지만 통합적인 디제시스를 구축해 나갔다. 슈퍼맨이 배트맨과 함께 등장하고 <저스티스 리그 오브 아메리카>와 같이 슈퍼히어로의 연합조직에 대한 시리즈도 따로 구상하면서 슈퍼히어로의 디제시스의 지형을 넓혀갔다. 계속해서 공장에 비유하자면, 슈퍼맨이란 동일한 상품을 생산하기 위해 단일의 생산라인이 가동되는 것이 아니라 동시에 여러 슈퍼맨이 본시리즈와 미니시리즈, 그래픽노블, 변의 시리즈, 다른 슈퍼히어로와 연계된 시리즈 등, 다양한 내러티브와 콘셉트를 통해 구체화 되었다. 영상매체가 발달하면서 코믹 내에서 머물고 있던 복수의 시리즈가 별도의 영화, 게임, 장난감 등에 접속하면서 인터-미디어(inter-media)간 프로덕션도 창의성 공유의 원칙으로 가동되었다. 따라서 동시다발적으로 존재하는 한명의 슈퍼맨의 수는 규모를 파악하기 어려울 정도의 크게 늘어났다. 양적으로 무한하고 무규칙적인 슈퍼히어로 코믹 생산과 잉여성을 관심 있게 지켜보면서 본 논문은 바로 이 지점에서 슈퍼히어로 코믹의 창의적 역량과 잠재성이 숨어 있는 건 아닌지 살펴보고자 한다.

본 연구는 복수적인 슈퍼히어로 코믹의 구조와 텍스트는 경제적인 실리가 아닌 창의적 실리임을 이해하는 것으로 시작하고자 한다. 단순한 예로, 코믹을 지속적으로 구독하거나 경험이 많지 않은 일반 독자, 혹은 영화를 통해 배트맨을 알고 있는 관객 대부분은 브루스 웨인을 배트맨으로 알고 있을 것이다. 이들 중 DC 코믹의 다중우주와 독자우주의 개념을 사전에 익히지 못한 독자가 미니시리즈 <플래쉬포인트>(2011)를 읽는다면 브루스 웨인의

아버지인 토마스 웨인이 배트맨이며 브루스는 어렸을 때 강도에 게 죽음을 당했던 사실을 쉽게 이해하기 어려울 것이다. 게다가 <플래쉬포인트>가 종결되면서 그 동안 시공간이 연결되지 않았고 완벽하기 분리되어 있던 DC의 뉴어스(New Earth)와 버티고(Vertigo), 와일드스톰(Wildstorm)의 우주를 하나의 시리즈인 <뉴52>로 통합하면서 그 동안 각자 개별적인 시공간에 따로 존재 하던 슈퍼히어로들의 연대기가 뒤바뀌게 된 결과를 논리적으로 종합하는데 시간이 걸릴 것이다. 이처럼 과잉 생산되어 연속성이 무너진 서사구조는 선형적인 연대기로 질서 있게 나열하는 것이 불가능하다. 현재의 슈퍼히어로 텍스트는 펼치면 어지럽게 파편화된 특이점들이 중첩되고 개별적으로 이어져 있는 혼란스럽고 난해한 지도의 구조로 표현할 수 있다. 난잡한 사서구조는 예코의 지적처럼 모호한 기후를 조성하기 때문에 일관성과 통일성이 떨어뜨리는 단점으로 인식될 수 있을 것이다.

본 논문은 이러한 모호성의 문제점이 오히려 슈퍼히어로 코믹의 장점으로 긍정될 수 있다고 판단하고 이를 설명하기 위해, 첫째로, 질 들뢰즈의 차이와 반복의 사유를 적용하여 슈퍼히어로 코믹의 반복을 이해하였다. 들뢰즈의 생기적이고 창의적 반복은 동일성으로 환원되는 재현의 체계를 극복할 수 있는 차이를 긍정하는 해법이다. 공동 창작자인 제리 시글(Jerry Siegel)과 조 슈스터(Joe Shuster)에 의해 탄생한 슈퍼맨의 원본이 일자적 통일성을 제시했지만 그 이후 다수의 창작자들에 의해 초월적 아이디어를 가진 원본의 슈퍼맨은 사라지고 창조 의 평등, 예술적 경합에 의해 원본과 나란히 존재하는 각기 다른 다자적/다양체적 슈퍼맨들이 탄생한 것이다. 이러한 다의적인 슈퍼맨이 생성되는 과정을 들뢰즈의 차이와 반복으로 사유하면 모순마저 수용할 수 있는 슈퍼히어로 코믹의 창의적 역량을 긍정할 수 있다. 또한 이러한 반복과 다양체적 형식이 초창기 슈퍼히어로 코믹이 현대로 진입하면서 획일적이고 상투적인 내용에서 탈피할 수 있는 여건을 만들어 주었기 때문에 주요한 의미를 가지고 있다. 두 번째로, 무한하게 변화 중인 복수의 슈퍼맨(혹은, 슈퍼히어로)의 존재적 근거

에는 반복이라는 가설을 세우고 이를 니체의 영원회귀 하는 초인과 연관 지어 설명하고자 한다. 신과 필적한 초능력을 가진 슈퍼맨과 같은 슈퍼히어로의 정체성은 동일성과 일반성의 체제에서 퇴출당하였다 반복되어 돌아온 괴물, 시플라크르이다. 즉, 모든 슈퍼히어로는 반복되어 되돌아온 특이성의 존재이며 슈퍼히어로 코믹의 텍스트는 이러한 반복을 수행하여 현실화 시키는 장소인 것이다. 이를 니체가 사유한 ‘영원회귀와 초인’의 개념으로 설명하고자 한다. 또한 슈퍼히어로의 반복은 단순한 텍스트의 반복으로 수적 다양성을 확보하는 경제적 반복이 아니라 창조적 역량이 현실화되는 반복임을 밝히고자 한다. 창조적 역량은 다양성에 근거하는데 유적, 종적, 개체적 차이로 구분되거나 개인의 영역에서 경험되는 다양성(diversity)이 아니라, 모순과 역설을 수용하고 비-자아적이며 비인칭적 다양체(multiplicité)가 우글거리는 잠재적 장이 현실에서 반복으로 표현된 것이다. 마지막으로 슈퍼히어로 코믹의 반복과 한국 만화에서 나타나는 반복을 비교 분석하고자 한다. 창조적인 반복과 다양체의 사유를 한국만화 환경에 적용이 가능한지 여부를 알아보하고자 한다.

II. 연속성의 비약과 다중우주의 사례

사례1. 1956년 DC코믹은 슈퍼히어로 플래쉬의 새로운 시리즈를 발표한다. 새로운 플래쉬의 실제 정체는 베리 엘런이다. DC는 아무런 설명 없이 이전의 플래쉬였던 제이 게릭을 다른 인물로 교체해 버린 것이다. 베리 엘런은 슈퍼맨을 처음 만나는 것으로 연출되었는데 1대 플래쉬인 제이 게릭은 *저스티스 소사이어티 오브 아메리카* 슈퍼맨과 함께 활동한 적이 있다. 즉, 슈퍼맨과 접촉한 플래쉬와 그렇지 못한 플래쉬 두 명이 존재하여 연속성이 무너지게 되었다.

사례2. 1986년, <맨 오브 스틸>에서 크립톤 행성이 파괴되는 것을 예상한 조엘은 자신의 태아를 키울 수 있는 우주

선에 자신의 세포조직을 넣고 지구로 떠나보낸다. 우주선은 지구에 도착할 동안 태아를 신생아로 성장시켰다. 조나단과 마사 켄트 부부에 의해 발견된 신생아는 클락 켄트란 이름을 받아 부부에 의해 양육되고 훗날 그는 슈퍼맨이 된다. DC코믹은 <맨 오브 스틸>을 슈퍼맨의 표준 디제시스로 공인한다. 가장 흔하게 알려진 영화 <슈퍼맨>의 탄생 스토리 뿐 아니라 이 후에 등장하는 슈퍼맨의 탄생 스토리와도 큰 차이를 나타낸다.

사례3. 2011년, 스파이더맨의 실제 정체인 피터 파커는 숙적인 그린 고블린과의 전투에서 최후를 맞이한다. 그의 뒤를 이어 마일즈 모랄리스라는 소년이 피터 파커와 똑같은 초능력을 가지게 되어 2대 스파이더맨이 된다. 2012년 영화 <어메이징 스파이더맨>에는 피터 파커가 건재하고 그가 등장하는 영화의 후편도 기획 중이다. 2012년 코믹에서도 다른 평행우주에 생존하는 피터 파커와 마일즈 모랄리스가 대면하는 시리즈를 발표하였다.

위 사례들은 코믹 세계에서 빈번하게 등장하는 연속성 비약의 사례 중 지극히 작은 부분이다. 일반적 관점에서 보면 서사의 연속성은 독자 혹은 시청자가 콘텐츠에 몰입하여 즐길 수 있는 중요한 요소이다. 따라서 슈퍼히어로 코믹처럼 연속성이 무너지고 무규칙적이며 비대칭적인 서사구조를 사용하는 것은 대중문화 콘텐츠에서 흔하지 않은 예로 보아야 한다. 연속성의 비약이 많은 코믹의 서사구조는 고의적인 기획에 의해 시작된 것은 아니었지만 플래쉬의 경우처럼 예고되지 않은 캐릭터와 디제시스가 처음 소개될 때 흥미롭게 받아들이는 팬들을 의식해 암묵적으로 실시되었다. 56년의 베리 엘런을 시작으로 슈퍼히어로 코믹의 부흥기라 불리는 실버에이지(50년대 후반~70년대 초)는 다양한 연령층의 팬들을 확보할 수 있었던 시기였다. 그러나 이전의 골든 에이지(30년대 후반~40년대 후반) 코믹의 팬들이 성장하여 자신들이 어렸을 때 읽었던 슈퍼히어로들이 사라진 이유와 배경을 궁금해하기 시작하였다.³⁾ 일부 열성 팬들은 더 이상 등장하지 않거나

연속성이 무너진 슈퍼히어로의 ‘숨은 이야기’를 팬아트 형식으로 창작하여 팬 커뮤니티에서 공유하기도 하였다.⁴⁾ 이처럼 기존 팬들의 요구와 호기심에 부응하고 양적 수요를 맞추려는 의도가 결합하여 DC코믹의 세계관이 다중우주의 개념으로 전환하게 되었다. 골든 에이지의 슈퍼히어로들은 지구-2란 평행우주에서 활동하였고 배리 엘런의 플래쉬를 비롯한 실버에이지에서 개선되거나 보충된 슈퍼히어로들은 지구-1에 존재하는 것으로 정리되었다. 즉, 각각의 지구에는 실재적인 슈퍼맨이 서로 다르게 존재하는 것이다. 혼란을 더욱 가중시켰던 것은, 다중우주가 처음으로 적용되었을 때는 지구-1의 슈퍼히어로들은 실재적으로 존재하지만 지구-2의 슈퍼히어로들은 지구-1에서 코믹 텍스트로 존재하는 것으로 인식되었다. 즉 지구-2과 지구-1은 메타픽션의 연관성을 가지고 있었던 것이다. 지구-1, 2를 시작으로 지구-3, 4, 5..., X, S 등의 다중우주가 추가적으로 생성되었고 이들은 모두 실재로 존재하며 동일하지만 각자 개별적 슈퍼히어로의 내러티브와 콘셉트를 구축해 나갔다.

몇 가지 흥미로운 평행우주의 예로, 지구-3과, 지구-Q, 지구-프라임을 들 수 있다. 지구-3은 지구-1의 설정이 거꾸로 뒤집은 디체시스이다. 이곳에서 슈퍼맨과 배트맨, 가타 정의의 슈퍼히어로들은 모두 지구 최악의 악당, 즉 슈퍼 빌런들이다. 대신 지구

3) 골든 에이지, 이어지는 실버 에이지와 브론즈 에이지, 그리고 모던 에이지는 작가와 골수팬 등의 소수의 코믹 공동체 구성원들이 코믹의 역사를 시대별로 구분할 때 편의상 규정하고 사용한 일반 명칭이었다. 저스티스 리그 오브 아메리카(Justice League of America #42)의 팬 칼럼에서 한 팬이 처음으로 골든 에이지와 실버 에이지란 명칭을 사용한 것으로 알려져 있다. 래터 칼럼으로 불리는 팬 칼럼은 일반적으로 코믹의 내용이 끝난 후 마지막 서너 페이지에 팬들이 편집자, 작가, 아티스트에게 지난 회 감상평, 의견, 질문, 다음 회 예측 등을 담은 편지를 묶어 실는 곳이다. 이후 코믹 역사가들과 연구자, 그리고 일반 팬들까지 이 명칭을 받아들여 현재에는 브론즈 에이지와 모던 에이지로 개념을 확대해 코믹의 역사를 구분하는 고유명사처럼 사용되고 있다.(*Alter Ego vol. #3*, Nov. 2005, p.75).

4) Murdough, Adam C., "Worlds will live, worlds will die: Myth, metatext, continuity and cataclysm in DC Comics' crisis on infinite Earths," Graduate College of Bowling Green State University, Thesis Paper for Master of Arts, 2006, pp.21-22.

-1과 지구-2에서 슈퍼맨의 최대 라이벌로 등장하는 렉스 루터가 슈퍼 빌런들과 대적하는 정의로운 슈퍼히어로로 등장한다. 지구-Q는 독립 미니시리즈 <올스타 슈퍼맨>에서 슈퍼맨이 자신이 없는 지구가 생존할 수 있을지 궁금해서 실험적으로 만든 평행우주이다. 극중, 지구-Q는 현실의 지구로 판명된다. 즉, 지구-Q는 코믹 독자들이 존재하는 세계인 것이며 이를 통해 슈퍼맨은 천지창조한 신과 동일하다는 신화적 내러티브를 완벽하게 재현하였다. 또 다른 메타 우주인 지구-프라임은 코믹의 독자를 코믹 텍스트에서 표현하기 위해 만든 세계이다. DC코믹의 복잡한 다중우주를 통합한 <크라이시스 오브 인피니트 어스>(이하 크라이시스)에서 지구-프라임의 한 소년 독자는 코믹 내용 안으로 진입해서 슈퍼보이-프라임으로 변신하여 슈퍼히어로로 활동한다. 슈퍼보이-프라임은 원본의 슈퍼맨(지구-2)과 슈퍼걸 등, 여러 슈퍼히어로와 함께 자신의 목숨을 희생하며 DC코믹 우주 전체가 파괴되는 것을 막는다. 최근에는 바락 오바마 미국 대통령을 닮은 흑인 슈퍼맨과 팝 가수 비욘세 노올즈를 닮은 원더우먼이 활동하는 신생 우주가 소개되기도 하였다. 애국심과 미국적 정의와 평화의 수호자로 상징되는 슈퍼맨의 상징성을 전복시킨 <슈퍼맨: 레드 썬>(Superman: Red Son)에서는 신생아를 태우고 크립톤 행성을 탈출한 우주선이 구소련연방에 착륙하여 정의, 진실, 그리고 공산주의를 수호하는 슈퍼히어로가 된다는 내용을 담고 있다. 다중우주는 꼭 출판코믹에서만 존재하는 것이 아니다. 출판 코믹 매체 안에서 생성된 여러 지구들은 영화와 TV, 게임과 접속하여 미디어간 통합적 디제시스, 즉 인터-미디어 디제시스를 구축하기 시작하였으며 슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식을 더욱 심화시키고 있다.

DC코믹의 다중우주는 다양하게 분화된 실제적 현실을 복수의 코믹 텍스트에서 표현하여 광활한 코믹 디제시스를 구성하고 있다. 다중우주가 처음 생성된 배경에 디제시스의 파라독스가 있었고 이를 수정하기 위해 <크라이시스>와 같은 거대 신화적 서사를 도입하였던 것이지만 DC코믹은 단일의 통일 디제시스로 모든 내

러티브를 가두는 것보다 가변적이고 느슨한 다양체적 형식에서 창작의 자유를 발견하였고 슈퍼히어로 코믹은 재도약할 수 있는 기회를 포착할 수 있었다. 이후 슈퍼히어로 코믹은 지금까지 존재했던 캐릭터들과 과거의 내러티브에 재접속하여 내러티브의 시공간을 자유자재로 수축, 팽창하고 결과적으로 전혀 다른 디제시스를 구상할 수 있는 창작 습관을 가질 수 있었다. 기존의 익숙한 내러티브를 새롭게 반복하는 것이 가능하게 하였고 표준 디제시스로 고정된 이야기도 흥미롭게 재반복되어 슈퍼히어로 텍스트의 역동성을 유지할 수 있게 하였다. 팬들의 평가가 완료된 코믹마저도 새로 재창작할 수 있으며 이 과정에서 작가, 편집자 그리고 팬들의 비평이 통합되는 창의적인 프로덕션이 가능한 점도 다중우주와 반복적 프로덕션의 장점이다.⁵⁾ 즉, 실험적 대안과 수정, 폐기, 메타픽션 등을 창조적으로 적용할 수 있는 잠재성의 장이 생성된 것이다. 따라서 다중우주관은 코믹 텍스트를 다변화시켜 양적 다양성을 구축하는 표면적 효과도 누렸지만 그보다 더 중요한 것은 단일한 캐릭터와 콘셉트에 다양한 변화를 시도할 수 있는 창의적 개념을 확보한 의미가 더 크다. 이러한 현상을 가장 설명할 수 있는 것은 85년 발간된 12부작 <크라이시스 오브 인피니트 어스>(이하 크라이시스)이다. 80년대에 들어와 DC코믹의 편집진은 과잉으로 생성된 다중우주가 회사 내부에서조차 파악할 수 없을 정도로 무질서하고 방대하게 확장된 것을 걱정하기 시작하여 하나의 우주로 통합하기 위해 치밀한 전략으로 세웠다. <크라이시스>의 작가인 마브 울프만은 이를 위해 DC코믹의 모든 다중 디제시스를 하나의 창조 신화로 통합하였고 이 과정에서 여러 지구가 파괴되었고 하나의 지구만 생존한 것으로 결론지었다. 이 과정에서 38년 슈퍼히어로 코믹의 시작을 알린 골든 에이지의 슈퍼맨을 비롯한 여러 명의 중요한 슈퍼히어로들이 희생당하였다. <크라이시스>에서 통합된 DC 우주는 표준 디제시스(canonical diegesis)로 남게 되어 차후 새로 창작된 내러티브는 <크라이시

5) Reynolds, Richard, *Superheroes: A modern mythology*, University Press of Mississippi, 1994, p.38.

스>의 내용과 일치해야하는 규칙이 생겼다. 살아남은 캐릭터들 외에 나머지 슈퍼히어로들은 <크라이시스>에서 소멸된 것이며 이는 DC코믹의 연대에서 단 한 번도 존재한 적 없는 상태로 돌아가는 것을 의미한다. 즉, 공식적으로 전-<크라이시스>는 기억도, 상상도 수 없는 완전한 존재의 상실을 의미한다.

다시 완전무결한 선형적 연속성을 회복한 DC코믹의 세계관은 이후 모든 과거의 인용은 후- <크라이시스>의 디제시스로 제한해야 하는 창작자간의 암묵적 규칙이 생겼다. 하지만 DC의 작가들과 편집자들, 그리고 팬들은 이 규칙을 곧바로 외면해 버렸다. 통일된 연속성이 정착할 수 없는 이유는 앞서 지적한 DC코믹의 공유된 창작 프로덕션 구조와 필연적으로 반복되는 코믹 텍스트의 특징 때문이었다. <크라이시스> 자체도 거대한 반복의 한 일부이며 이로 인해 새로 생성된 차이 나는 코믹 텍스트로 이해할 수 있다. 결과적으로 <크라이시스>는 예초의 기획 의도와 달리 통일된 세계관을 규정하는 효과는 누리지 못하고 그 동안 모든 코믹 텍스트가 경험했던 것처럼 다자적 창조자들이 공유하는 특이점이 되어 그 이전과 그 이후의 디제시스와 재접속하고 반복될 수 있는 변이의 작인으로 존속하게 된다.

Ⅲ. 초인과 슈퍼히어로의 반복과 그의 적용

1. 슈퍼히어로 코믹 텍스트에서 나타나는 반복

코믹작가들은 다중우주를 활용하여 연속성의 틈새를 메울 수 있었고 흥미롭고 다양한 내러티브가 실험적으로 생성하여 방대한 디제시스를 구축하는데 기여하였다. 하지만 다중우주는 일차적으로 내러티브의 허구적 요소이고 연속성의 비약이 만들어 놓은 다중성의 틈새를 연결하고 봉합하려는 편의적 장치이다. 다중우주는 코믹 텍스트의 연속성의 비약과 모순을 고치려는 일회성 처방전과 같다. 따라서 다중우주로 코믹의 창의성을 판단하는 기준이 아니라 오히려 실재적 창의성을 숨기는 화려한 효과인 점을 부인

할 수 없다. 현재 여러 미디어에서 표현되고 있고, 또 전 세계적으로 미디어 영향력을 확대하고 있는 슈퍼히어로 코믹의 근원적 요인을 찾는 것이 중요하다. 슈퍼히어로 코믹은 80년이 넘는 시간 동안 같은 캐릭터를 지속시키면서도 창의적인 변화를 추구할 수 있었던 요인에는 앞서 밝힌바와 같이 지난 것과 기존의 것을 수정, 추가, 폐기, 복기 등의 방법으로 반복해온 것을 주목해야 한다. 매번 새로운 상품을 개발하는 것보다 이미 가지고 있고 검증된 상품을 시대에 맞게 고쳐 쓰면서도 콘텐츠의 역동성을 유지하는 것은 결코 쉬운 도전이 아니다. 팬들은 쉽게 싫증내고 흥미를 잃는 존재들이기 때문에 창의성이 뒷받침되지 않은 반복은 오히려 슈퍼히어로 코믹에 안 좋은 영향을 끼칠 수밖에 없을 것이다. 따라서 반복적으로 되풀이되는 이야기가 쏟아지는 콘텐츠에 과연 새로움이 존재하는 것인지 묻고 해답을 찾을 필요가 있다.

슈퍼히어로 텍스트에 익숙하지 않은 독자가 서너 개 코믹을 임의로 선택하여 읽어 보면 한명의 슈퍼히어로라도 질서있는 연대기적 사건으로 나열할 수 없다는 사실을 쉽게 확인 할 수 있을 것이다. 이처럼 특정 슈퍼히어로를 한명을 지칭할지라도 다수로 존재할 수 있으며 서로의 관계는 우발적이고 느슨하게 연결되어 있음을 알 수 있다. 이러한 복잡한 상황은 에코의 주장대로 신화와 일반 내러티브 어디에도 온전히 속하지 않는 모호성과 혼란스런 기후를 조성하는 요건 중 하나이다. <크라이시스>처럼 통일된 내러티브를 구축하려는 노력이 실패한 이유는 슈퍼히어로의 본질이 모호하며 복수의 시공간에서 반복되는 역량과 의지를 가진 초인이기 때문이다. 일자와 대립하는 다자의 개념이 아니라 그 어떤 시공간에 구속되지 않고 다의적으로 존재하는 슈퍼히어로는 니체가 주창한 초인과 직접적인 연관성이 있다. 슈퍼히어로 코믹에서 실현되는 반복과 니체의 영원회귀하는 초인의 연관성을 이해하면 디제시스의 파라독스 속에서 활동하는 슈퍼히어로들을 더 깊게 이해할 수 있다. 우선, 슈퍼히어로의 내러티브의 반복은 항상 주인공이 초능력을 처음으로 얻는 '최초의 사건'과 배경을 반복하며 출발한다. 무차별적으로 시공간을 반복하는 것이 아니라

주인공이 자신의 역량을 처음 인식하고 동시에 의무와 책임감을 새로 깨닫는 사건, 즉 평범한 인간에서 영웅으로 변하는 순간을 반복하는 것이다. 슈퍼맨의 경우 다양한 표준 디제시스와 군소 디제시스에서 여러 차례 슈퍼맨으로 각성하는 순간이 반복되어 왔다. 슈퍼히어로 코믹에서 결정적인 순간은 강력한 적을 무찌르는 것이나 멸망 직전의 지구와 인류를 구원하는 것이 아니다. 슈퍼히어로 코믹을 읽는 독자들은 주인공이 상상을 초월하는 능력으로 지구를 구하는 것을 충분히 예상하고 있고 아무리 암울한 위기라도 슈퍼히어로는 극복할 것이라는 법칙은 한 번도 지켜지지 않은 적이 없다. 따라서 슈퍼히어로 코믹 텍스트에서는 슈퍼히어로로 각성하는 '최초의 사건'이 어떤 차이로 반복되는 것이 가장 의미있는 장면으로 남게 된다. 그 어느 강력한 악당과 대결하는 것보다 '최초의 사건'은 오래 동안 지속되는 트라우마를 남기는 사건이며 이후 일어나는 내러티브상의 변화를 지배하는 중심점의 역할을 하기 때문에 인기 많은 슈퍼히어로 일수록 자주 '최초의 사건'이 반복되는 것을 발견할 수 있다. 슈퍼맨의 죽음을 다룬 <슈퍼맨 Vol.2 75>(1992)는 그의 영웅적인 최후를 최대한 진지하고 사실적으로 표현했지만 그가 실제로 DC코믹에서 그가 완전히 사라질 거라고 믿는 팬들은 없었을 것이다. 코믹 내러티브에 익숙한 팬들은 경험적으로 슈퍼히어로는 사라지고 죽더라도 대부분 새로운 시리즈를 통해 혹은 다른 디제시스에서 재탄생한다는 것을 알고 있기 때문이다. 한번 사라진 슈퍼히어로가 현재까지 재등장하지 않았다는 것은 그가 완전히 사라졌다는 것을 의미하는 것이 아니라 아직 반복되어 재생성되지 않았다는 사실만 확인할 수 있을 정도로 슈퍼히어로 코믹은 본질적으로 반복을 내포하고 있다. 슈퍼맨의 죽음은 더 비중있게 그려질 그의 부활을 위한 전조일 뿐이다.

새로 반복된 시리즈의 콘셉트와 내용에 따라 차후에 전개되는 내러티브와 주제가 기존의 것과 의미있는 차이를 가지게 되는 것은 당연하다. <맨 오브 스틸>(1986)에서 슈퍼맨은 유전적으로 클럽튼인의 후예였지만 지구에서 태어났기 때문에 그의 분신인 클

락 켄트는 자연스럽게 지구인/미국인의 정체성과 가치관을 가지고 있다. <맨 오브 스틸>의 디제시스에서 슈퍼맨은 크립톤인 칼-엘보다 지구인 클락 켄트란 정체성을 더 확신하였다. 이 시리즈에서 강조되었던 것은 인간에 대한 동지애, 정의와 평화에 대한 확고한 신념이었다. 이전까지 클락 켄트는 슈퍼맨인 칼-엘이 자신의 정체성을 숨기기 위해 잠시 빌려 입는 겉옷같은 존재였다. 하지만 인간으로 거의 완벽하게 동화된 슈퍼맨이 등장하는 <맨 오브 스틸>에서는 클락 켄트가 실질적인 주인공 역할을 한다. 이를 가장 잘 설명해 주는 사례는 클락 켄트와 로이스 레인의 연애구도이다. 이전 시리즈에서 로이스 레인에게 강인하고 남성성을 상징하는 슈퍼맨은 사랑하지만 연약하고 주체성이 비어있는 듯한 클락 켄트는 비웃음의 대상일 뿐이었다. <맨 오브 스틸> 디제시스에서는 클락 켄트가 슈퍼맨만큼 확고하고 실질적인 주체성을 가지고 있기 때문에 로이스 레인이 슈퍼맨보다 클락 켄트에 더 끌리는 것으로 연출되었다. 클락 켄트의 청소년기와 슈퍼맨으로 성장하는 과정을 재해석한 <슈퍼맨: 버스타이트>(2003)와 TV시리즈 <스몰빌>(2003~2011)의 디제시스에서는 젊은 클락 켄트가 정체성의 혼란을 겪으면서 자신의 운명을 고민하는 청년으로 그려진다. 정의와 평화를 수호하는 영웅을 숙명으로 받아들인 이전의 슈퍼맨/클락 켄트와 매우 다른 주체성을 보여준다. 두 시리즈에서 슈퍼맨은 인간 클락 켄트와 크립톤인 칼-엘의 사이를 혼동하고 주변 환경에 적응하지 못하며 다른 슈퍼맨에 비해 쉽게 의지가 꺾이고 영웅 대신 악당의 길에 빠질 위기를 여러 차례 겪게 된다. 2011년부터 새로 출발한 뉴52(New52) 시리즈는 지금까지 존재했던 슈퍼맨과 또 다른 모습의 슈퍼맨으로 반복되어 이야기가 전개되고 있다. 인간적 주체성에 대한 고민이 중요하게 다뤄진 과거와 달리 뉴52 시리즈의 슈퍼맨(들)은 인간적 감정이나 정체성이 아직 온전히 형성되지 않은 외계인으로 묘사되고 있다. 실제로 슈퍼맨과 같은 우월한 초능력자가 현실 공간에 나타난다면 자연스럽게 대두될 경계심, 위화감, 그리고 공포가 사실적으로 묘사되고 있다. 과거의 슈퍼맨은 영웅의 막중한 책임과 의무는 당연

하게 받아들였다면 <뉴52> 시리즈에서 새로 반복된 슈퍼맨은 생존을 최우선으로 여기는 도망자로 표현되고 있다. 이처럼 시대에 맞는 슈퍼히어로를 새롭게 재창조하고 콘텐츠의 역동성을 지속시키기 위해서 '최초의 사건'을 반복시키는 것이며 이를 바탕으로 슈퍼히어로로서의 의지와 역량이 재성립되는 기회를 얻게 된다. '최초의 사건'이 어떻게 반복하는가에 따라 차후에 일어나는 모든 중요한 사건들의 변화가 이어진다. 따라서 슈퍼히어로가 '최초의 사건'으로 반복하는 것은 콘텐츠의 프로덕션을 늘리기 위한 양적 문제인 동시에 슈퍼히어로의 존재가 현시대에 중요한 사회적, 문화적 의미로 재탄생하는데 반드시 필요한 과정인 것이다.

2. 차이를 생성하며 반복하는 초인과 슈퍼히어로의 연관성

슈퍼맨과 초인은 문자적 의미가 동일하기 때문에 일찍부터 둘 사이에 연관성이 있는 것으로 인식되어 왔다. 하지만 표면적으로 슈퍼맨이 가지고 있는 대중적 상징성과 초인의 개념이 크게 다르기 때문에 두 개념을 연결하여 사유한 심층적인 연구가 나오지 않았다. 슈퍼히어로의 원형을 제시한 슈퍼맨은 정의와 평화의 수호자이며 부정한 방법으로 적을 제압하는 것도 반대하는 도덕적 관념이 매우 캐릭터이다. 니체가 설명하는 초인은 슈퍼맨처럼 정의와 평화를 무조건으로 떠받드는 존재가 아니다. 오히려 그는 자신의 역량과 의지를 실현하기 위해 정의와 평화도 쉽게 무시할 정도로 외부에서 규정한 이념으로부터 자유롭다. 또한 그는 자신의 행동을 제한하고 통제하는 그 어떤 관습, 법과 제도를 자신만의 이념으로 대체하여 행동할 수 있는 의지의 존재이며 일반적인 한계와 범주를 초월하는 존재이다. 즉, 슈퍼맨과 초인이 따르는 행동의 기준은 대립적이란 점을 확인 할 수 있다. 하지만 슈퍼맨과 초인은 공통적으로 일반적인 관습과 이념에 복종하지 않고 새로운 창조를 시도하려는 윤리적 가치관을 공유하고 있다. 니체에 의하면 초인은 본인의 의지와 역량으로 자신이 속한 세계를 바꾸기 위해 반복되어 영원회귀하는 특이성이다. 영원회귀는 이상적

동일성, 즉, 이데아의 나쁜 복제 이미지란 이유로 퇴출된 시물라 크르가 반복되어 돌아와 동일성의 이념을 무너뜨릴 수 있는 차이를 탄생시키는 순환의 과정이다.⁶⁾ 본 논문이 질 들뢰즈의 <차이와 반복>을 참고하는 이유는 그가 창조적 역량을 반복으로 사유한 이유도 있지만 결정적으로 그는 차이 나는 반복의 개념을 니체의 영원회귀한 초인의 본질을 파악하는데 활용했기 때문이다. 들뢰즈가 삶과 생명철학을 윤리학적 시각으로 본 것은 인간은 누구나 역량이 충만한 생명을 추구해야 한다는 윤리적 관점 때문이었다.⁷⁾ 이러한 초인의 윤리적 관점은 기존의 질서를 수호한다는 슈퍼히어로의 상투적인 도덕관념과는 다르지만 일반적인 관념으로부터 반드시 탈피하고 역량의 의지를 실현해야 하는 슈퍼히어로와 초인의 윤리학은 다르지 않다. <차이와 반복>의 첫 문장인 “반복은 일반성이 아니다”의 의미는 단순하다.⁸⁾ 일반성에는 창의적인 역량이 들어나 있지 않다는 것이다. 일반적인 이야기를 되풀이하는 것을 피하고 창조적인 이야기를 시작하려면, 혹은 슈퍼히어로처럼 창조적인 역량을 발휘하려면, 반복하라는 조언이 숨겨져 있다.

들뢰즈가 니체의 초인에서 발견한 것은 외부에서 규정한 이데아를 거부하고 이를 능가하기 위해 스스로 차이 나는 반복을 시도하는 역량이 초인의해 표현된다는 점이었다. 이를 바탕으로 들뢰즈는 창의적이고 역동적인 생성을 위해 영원회귀하는 초인과 같은 반복을 사유하도록 조언하고 있다. 플라톤을 비롯해서 일반인들이 기존의 관습과 같은 동일성을 지키려고 노력한 것은 퇴출된 나쁜 이미지이며 '악마를 소집하는 괴물'인 시물라크르가 영원회귀, 즉 반복하는 것을 막기 위한 것이다. 창조적인 반복은 이러한 괴물과 같은 시물라크르의 사건이 현실에서 실현 될 때 나타나는 것이다. 니체의 영원회귀는 곧 반복이며 존재하는 모든

6) 키스 안셀 피어슨, 이정우 역, 『썩트는 생명: 들뢰즈의 차이와 반복』, 산해, 앞의 책, pp.40-41.

7) 키스 안셀 피어슨, 이정우 역, 위의 책, pp.28-29.

8) 질 들뢰즈, 김상환 역, 『차이와 반복』, 민음사, 2004, p.25.

것의 우월한 형식인 초인이 존재하는 방식이다.⁹⁾ 초인과 슈퍼히어로로는 동일성을 위협하는 괴물같은 시물라크르와 동일한 존재란 공통점이 있다. 들뢰즈는 니체의 영원회귀와 동일한 초인이야말로 역능과 의지로 새로움을 창조하고 스스로 변화하는 반복과 동일하다고 이해하였다. 슈퍼히어로 코믹은 기본적으로 슈퍼히어로들이 초인과 같은 의지와 역량을 발휘하면서 디제시스를 뒤바꾸는 이야기이다. <뉴52>로 DC코믹의 우주가 통합되는 과정 전의 이야기를 담은 <플래쉬포인트>는 괴물이라는 슈퍼히어로의 정의와 차이나는 반복으로 새로운 세계를 창조할 수 있는 슈퍼히어로의 역량을 복합적으로 잘 보여주는 미니시리즈이다. 우주에서 가장 빠른 사나이인 플래쉬는 어느 날 자신의 기억과 현실이 일치하지 않다는 것을 깨닫고 시공간이 무너지고 있음을 직시하게 된다. 그는 시공간을 되돌리기 위해 배트맨과 슈퍼맨 등 기존 슈퍼히어로들의 도움을 요청하기 찾아 나서지만 무너지고 있는 시공간에서 슈퍼맨은 지구에 처음 도착한 순간부터 정부에 의해 비밀 연구소에 구금되어 있었으며 한 번도 슈퍼맨으로 활동한 적이 없었다는 사실을 알게 된다. 뿐만 아니라 아쿠아맨과 원더우먼은 자신들의 우월한 능력으로 유럽 대부분을 점령하고 마지막 대결을 벌이고 있던 중이었다. 플래쉬는 시공간의 파라독스를 되돌리기 위해 자신의 초능력을 얻는 '최초의 사건'을 반복하여 빛보다 빠른 속도로 시공간을 반복해서 회전시켜 하나의 새로운 시공간을 탄생시키게 되었다.

동일성을 위협하는 역능과 의지 때문에 퇴출되었지만 되돌아온 슈퍼히어로와 괴물들은 스스로 변형할 수 있는 고귀한 에너지의 소유자들이다.¹⁰⁾ 니체가 말한 고귀한 에너지란 스스로 변형할 수 있는 역능의 원천이다. 모든 초인들은 이러한 고귀한 에너지를 소유해야 영원회귀의 바퀴를 회전시킬 수 있다. 슈퍼히어로들에게 스스로 변형하는 에너지란 자신들의 정체성과도 같은 초능력이다. 초능력이 없으면 슈퍼히어로로 존재할 수 없다. 최초의 슈

9) 질 들뢰즈, 김상환 역, 위의 책, p.40.

10) 질 들뢰즈, 김상환 역, 앞의 책, p.114.

퍼맨(지구-2)의 초능력은 제한적이었다. 빌딩을 뛰어 넘고 충알을 몸으로 받아낼 수 있을 정도였으나 크립톤 행성 출신이라면 모두 할 수 있는 능력이다. 그러던 그가 지구에 살면서 태양 에너지를 몸에 축적하여 현재 알려진 바와 같이 행성을 움직이고 우주를 창조할 수 있는 신과 같은 슈퍼맨이 될 수 있었다. 들뢰즈와 니체가 말한 바와 같이 특이성의 괴물들이 돌아와 현실을 변화시키는 것이 슈퍼히어로의 핵심주제이다. 미국의 이념을 수호하는 상징이었던 최초의 슈퍼히어로들은 이념적으로 들뢰즈가 말한 퇴출된 시플라크르나 니체의 초인과 거리가 멀었다. 하지만 현대에 와서 슈퍼히어로 텍스트에는 기존의 질서와 도덕적 관념을 부정하는 슈퍼히어로들이 등장한다. <뉴52>시리즈에서 슈퍼맨은 정의의 수호자로 일반인들에게 받아들여지는 것이 아니라 반대로 질서를 파괴하고 인류의 존재를 위협하는 외계인으로 등장한다. 현대의 배트맨 역시 더 이상 초창기 정의로운 영웅의 모습이 아니다. 프랭크 밀러의 <배트맨: 다크나이트 리턴즈>에서 배트맨은 슈퍼히어로라기 보다는 정부와 세계질서를 불신하는 아나키스트이다. 배트맨은 슈퍼히어로들을 괴물로 취급하고 이들을 무력화시키려는 미국 정부와 대적하고 정부의 정책에 소극적으로 동의하는 슈퍼맨과도 다투게 된다. 이 작품에서 말하는 배트맨의 귀환은 정의로운 슈퍼히어로의 귀환이 아니라 자신의 의지를 실현하기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 유아독존과 같은 초인의 귀환을 의미한다. 불분명하고 자의적인 배트맨의 도덕적 관념은 장편애니메이션인 <저스티스 리그: 둠>(2012)에서도 주목받는다. 배트맨은 슈퍼맨과 원더우먼 등 슈퍼히어로의 능력이 지나치게 강력하단 점을 우려해 유사시 이들을 제압할 수 있는 방법을 조사하였다. 자신과 가까운 슈퍼히어로들의 약점과 비밀을 정당하지 않은 방법으로 수집하여 결과적으로 슈퍼히어로들을 위협에 빠뜨린다. 이 영화는 정부나 기관이 공익적 목적을 위해서라도 정당하지 않은 힘을 사용하고 진실을 왜곡하면 큰 재앙을 초래할 수 있다는 경고를 주제로 담고 있다.

한없이 공정하고 정의로웠던 슈퍼히어로의 원형은 대부분 코믹

텍스트에서 사라졌다. 현재의 슈퍼히어로들은 자신의 신념과 목적을 이루기 위해서 질서와 이념도 무시할 수 있는 의지와 역량의 존재, 즉 전형적인 니체의 초인들이다. 슈퍼히어로의 원형이 정의와 평화의 사도에서 외계인, 괴물, 유아독존으로 변하는 과정에서 들뢰즈가 주장한 차이와 반복의 사유를 엿볼 수 있다. 들뢰즈는 반복되어 되돌아오는 차이는 괴물같은 차이이며 새 것은 항상 악마적이라 말하였다.¹¹⁾ 결국 괴물 같은 차이로 돌아 반복한 시물라크르가 현대 슈퍼히어로의 본질이다. 영원회귀하는 괴물 중 일부는 슈퍼히어로로, 일부는 슈퍼 빌런(슈퍼악당)으로 출현한다. 하지만 진정한 반복의 원리에 따라 정의로운 슈퍼히어로와 욕망에 사로잡힌 악당은 수시로 힘과 의지의 가면들을 바꿔가며 반복한다.¹²⁾ 들뢰즈는 가면과 복장으로 위장할 수 있는 반복을 ‘옷 입은 반복’이라 부른다. ‘옷 입은 반복’은 역시 슈퍼히어로의 정체성과 관련되어 있다. 가면과 복장은 슈퍼히어로들의 존재를 외부에 알리기도 하지만 정작 실제적 정체성을 감추기도 한다. 역으로 복장을 입은 슈퍼맨은 실제적 정체성이지만 복장을 벗은 슈퍼맨, 즉 클락 켄트는 슈퍼맨의 허구적 정체성이다. 또는 아이언 맨처럼 역량 자체가 가면과 복장에 내재되어 있는 경우도 있다.

슈퍼히어로 작가들도 초인과 슈퍼히어로의 직접적인 연관성을 이해하고 있다. <올스타 슈퍼맨>(2005)에서 슈퍼맨은 자신의 능력으로도 세상을 구할 수 없는 현실을 대면하고 슈퍼히어로가 없는 세상과 자신이 존재하는 세상은 어떤 차이가 있을지 궁금해한다. 그래서 그는 실험적으로 지구-Q를 만들어 관찰하였다. <올스타 슈퍼맨>의 작가인 그랜트 모리슨은 이 책의 마지막 부분에서 초인과 슈퍼맨을 대조하면서 둘의 연관성을 표현하였다. 마지막 장면에는 니체가 초인에 대한 글을 쓰는 모습과 슈퍼맨의 공동창작자 중 한명인 조 슈스터가 <액션코믹 #1>을 그리는 장면을 동시에 그려져 있다. 작가는 슈퍼맨과 초인은 본질적으로 동

11) 키스 안셀 피어슨, 이정우 역, 앞의 책, p.163.

12) 질 들뢰즈, 김상환 역, 앞의 책, p.601.

일하며 같은 사유로 탄생했다는 점을 명확히 밝힌 것이다. 결국 반복하는 대상만이 슈퍼히어로(혹은 슈퍼 빌런)가 될 수 있다. 문제는 반복의 과정은 연속성의 비약과 모순, 역설들로 채워져 있기 때문에 슈퍼히어로 코믹은 일반적이지 않다. 이러한 불편한 서사구조를 잉여로 인식하는 것은 슈퍼히어로 코믹의 역량을 충분히 이해하지 못하는 것이다. 오히려 모순과 역설만이 슈퍼히어로의 세계관을 온전히 표현할 수 있는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 배트맨의 파트너로 활동하다가 사망했던 제이슨 토드가 느닷없이 재등장할 수 있고, 한때 슈퍼맨과 결혼했었지만 현재에는 슈퍼맨의 정체도 파악하지 못한 상태로 되돌아온 로이스 레인과 같은 연속성의 비약은 코믹 텍스트에서 일상적으로 발견된다. 하지만 이러한 내러티브의 파라독스와 혼돈마저 생기고 있는 차이와 반복으로 활용할 수 있었던 작가의 창의적 상상력과, 코믹 팬들의 관대한 수용능력이 있었기에 슈퍼히어로 코믹이 지금까지 발전할 수 있었다고 생각할 수 있다.

IV. 한국 만화와 슈퍼히어로 코믹의 반복 비교: 오해성과 슈퍼맨의 반복과 다양성

내러티브와 캐릭터의 반복은 슈퍼히어로 코믹의 전유물이 아니다. 우리나라 만화에도 많은 반복이 존재한다. 특히 만화의 황금기라 볼 수 있는 80년대와 90년대에 집중되었던 현상이다. 그 당시 대부분의 인기 작가들은 특정 캐릭터를 여러 편에서 반복적으로 등장시켰다. 이들의 반복은 슈퍼히어로의 반복과 동일한가? 차이가 있다면 어떤 차이가 있는 알아보면 슈퍼히어로 코믹 텍스트의 반복을 더 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 우리나라 만화의 황금기의 대표적인 작가들은 자신들의 인기 캐릭터들을 여러 시리즈에서 반복적으로 활용하였다. 허영만의 이강토, 이상우의 독고탁 등은 슈퍼맨, 배트맨에 비하면 짧은 기간이지만 캐릭터의 성격이나 묘사가 오래 동안 일관성을 유지하면서 반복되었다는 점에서 슈퍼히어로 코믹과 유사한 창작 모델이라고 판단할 수 있

다. 이현세 작가의 페르소나인 오혜성과 슈퍼맨의 반복을 구체적 인 예로 들어보자. 오혜성은 이현세 작가의 분신과 같은 캐릭터 이다. <공포의 외인구단>과 <제왕>에는 같은 이름과 외모도 똑같은 오혜성이 존재한다. 하지만 둘은 완전히 다른 두 사람이며 그들이 존재하는 디제시스의 시공간을 연결할 수 없다. 슈퍼히어로 코믹은 시공간이 분리되어 있어도 ‘만화적 상상’으로 항상 연결되어 있다. 오혜성의 경우 동일한 이름과 외모는 둘이 다른 사람임을 속이는 장치이다. 둘을 어떠한 방법으로든 만화 텍스트에서 연결하는 것은 불가능하다. 여러 명의 오혜성을 한명으로 엮는 방법은 단 하나, 외부에 있는 이현세란 작가로 환원하는 것뿐이다. 따라서 오혜성을 이현세 작가의 페르소나로 설명하는 것은 매우 실재적으로 표현한 것이다.

오혜성이 복수로 반복되어도 동일한 작가가 반복시키는 오혜성 A, B, C...n 등의 다양성은 수적이며 양적인 다양성(diversity)으로 볼 수 있다. 새로운 시리즈마다 창조되지만 헌것을 새것으로 교체되는 엔트로피적이고 경제 논리에 사로잡힌 다양성이다. <제왕>의 오혜성을 다른 이름으로 불러도 <제왕>의 시공간과 디제시스는 그대로 존속되기 때문에 <공포의 외인구단>의 오혜성과 <제왕>의 오혜성은 수적으로 구분되는 인물이다. 즉, 우리나라 만화 작가들이 생성하는 반복은 ‘일자一子’를 단순히 반복하는 '혈벗은 반복'과 같다. 들뢰즈는 반복을 논할 때 수적 구분이 아니라 실재적 구분이어야 한다고 말하였으며 실재적인 일자로 판명되는 것은 내적 잠재성을 공유하여 일의성의 속성을 가지는 것, 즉 하나의 의미로 언표 가능한 것을 의미한다.¹³⁾ 예로, <공포의 외인구단>의 오혜성과 <제왕>의 오혜성이 일의적으로 존재하려면 두 작품이 디제시스로 연결되거나 두 캐릭터의 배경과 이야기가 시공간적으로 연결될 수 있는 방법이 필요하지만 이현세 작가의 만화는 디제시스가 확실히 구분되며 절단되어 있기 때문에 연결하는 것 자체가 불가능하다. 들뢰즈가 말한 반복은 다의

13) 키스 안셀 피어슨, 이정우 역, 앞의 책, p.38.

적인 다양성(multipliste)을 공유하면서 일자인 통일체와 상호관계 유지되는 반복이다.¹⁴⁾ 이러한 기준에서 볼 때 다른 두 작품에 등장하는 오혜성의 경우 아무런 내적인 상호 연관성이 없는 독립적인 다수의 오혜성들이며 단지 한 작가의 창작품이란 동일성 밖에 성립되지 않는다.

반면에 슈퍼맨의 다양체적 잠재성과 반복을 살펴보면 일자적 통일체를 형성하고 있지만 이와 상호 연관성은 유지하면서 개별적인 다양한 슈퍼맨이 존재하는 것을 알 수 있다. 코믹 뿐 아니라 여러 다른 미디어에서 실현된 슈퍼맨A, B, C...n 등은 때론 서로 모순적이고 시공간의 일관성이 없어 보이지만 슈퍼맨이라는 느슨하면서도 선명한 통일체를 구축하고 있다. 즉, 로이스 레인과 결혼한 슈퍼맨과 그녀와 결혼하지 않은 슈퍼맨은 서로의 내러티브가 떨어져 있어도 둘 다 같은 의미로 언표 되는 일자의 슈퍼맨을 지칭한다. 슈퍼맨은 이러한 통일체를 기반으로 내부에서 나뉘는 차이, 즉자적 차이로 다양체를 구성한다. <맨 오브 스틸>과 <슈퍼맨: 버스타이스>의 슈퍼맨은 일의적 속성을 공유하는 한명의 통합된 슈퍼맨을 지시하지만 인생을 연대기로 분석하면 모순되는 부분이 많다. 둘은 같은 인물을 지시하지만 세부적으로는 완전히 다른 존재, 즉 다양체적인 슈퍼맨으로 이해할 수 있다. 더 자세하게 살펴보면, 우선 둘은 슈퍼맨의 표준 디제시스를 세우기 위해 창작된 시리즈이다. 슈퍼맨의 탄생은 물론 부수적인 가족배경, 원한 관계, 인물의 성격, 그가 직면한 사건 등을 처음부터 새로 구성하는 것이다. 대부분의 다중우주를 단일 우주로 통합한 <크라이시스>로 인해 원본 슈퍼맨이 존재하지 않는 상태로 삭제되어 새로운 표준 디제시스의 필요성이 대두되어 창조된 것이 <맨 오브 스틸>의 디제시스였다. 작가 존 번(John Byrne)은 크립톤을 과학과 테크놀로지를 신봉하는 행성국가로 설정했다. 더 이상 신체 접촉으로 태아를 생산하지 않고 과학의 힘으로 세포조직을 배양하여 신생아를 생산한다. 크립톤의 파괴를 예측한

14) 미레유 뷔탱, 안구, 조현진 역, 『들뢰즈의 미학: 사하라』, 산해, 2006, pp.22-23.

조-엘은 자신과 아내의 생체정보를 탈출우주선에 저장하고 크립톤이 파괴되지 직전에 지구로 탈출시킨다. 우주선이 지구에 도착하는 동안 내부에서 신생아를 생산하였고 켄트 부부에 의해 발견된 우주선과 신생아는 부부에 입양되어 클락 켄트로 성장한다. <맨 오브 스틸>은 일반적으로 가장 흔히 알려진 영화 <슈퍼맨>(1978)의 탄생 이야기는 물론 그 이전의 디제시스와도 큰 차이를 보인다. 2003년에 발표된 <버스라이트>는 이와 또 다른 표준 디제시스를 제시하면 슈퍼맨의 다의성을 더욱 복잡하게 만들었다. <버스라이트>에서 클락 켄트는 기존의 클락 켄트의 성격 대부분을 이어받았지만 더 이상 자연적인 미국인이 아니라 다시 크립톤과 지구인 사이에 정체성을 방황하는 인물로 조정된 것이다. 두 시리즈에 등장하는 서로 다른 슈퍼맨은 지금까지 지속된 다의적 슈퍼맨이 공유하고 있는 시간을 수동적으로 종합하여 반복된 초인이다. 즉, 두 인물은 다른 시공간에서 독립적으로 존재하는 것이 아니라 같은 과거, 기억, 지속을 공유하고 있는 것이다.¹⁵⁾ 따라서 이전의 모든 슈퍼맨은 교체되거나 교환되는 엔트로피적인 수적 다양성을 구성하는 것이 아니라 다의적인 통일체를 이루고 있으며 이를 바탕으로 잉여적 재생산과 반복을 실현하며 새로운 슈퍼맨을 창조하는 것이다.

V. 결론

15) <슈퍼맨: 버스라이트>가 처음 발표되었을 때 DC코믹은 곧바로 <맨 오브 스틸>을 대체할 준비가 부족했다. 그래서 DC코믹은 두 디제시스 모두 “완전한” 슈퍼맨 탄생 이야기라는 모순적인 주장을 하였다. 그때까지는 두 디제시스가 경쟁하면서 개별적으로 전개되고 있던 것으로 이해할 수 있다. DC코믹은 이후에 출간한 또 다른 시리즈인 <Superman Vol.2 #200>에서 공존하고 있던 두 표준을 하나로 통합하였다. 이 시리즈에서 슈퍼맨은 미래의 시간으로 여행을 마친 후 자신의 원래 시간으로 돌아가려고 한다. 그에게 각각 <맨 오브 스틸>과 <슈퍼맨: 버스라이트>의 시공간이 연출된 두개의 환상이 보이고 슈퍼맨은 자신의 의지와 무관하게 <슈퍼맨: 버스라이트>의 시공간으로 들어간다. 이후, 슈퍼맨은 부분 기억상실증에 걸려 이전 기억을 상실하고 <슈퍼맨: 버스라이트>의 기억만 가지게 된다. 즉, <슈퍼맨: 버스라이트>의 디제시스가 단독으로 표준으로 공인되는 과정을 코믹 텍스트로 보여준 것이다.

우울한 현실에 적응하지 못한 자경단의 모습에서 슈퍼히어로의 정체성을 고민한 앨런 무어의 <왓치맨>이나 슈퍼히어로의 전통을 전복하고 그 위에 현실적 역사와 코믹의 역사를 자연스럽게 융합하여 코믹의 전통성을 새로 쓴 프랭크 밀러의 <배트맨 리턴즈>는 그 동안 어린이와 청소년의 전유물로, 소수의 성인이 즐기던 슈퍼히어로 코믹을 몇 단계 발전시킨 것으로 인정받고 있다. 두 시리즈는 기성 문학에 필적하는 예술적 성취를 이룩한 것으로 인정받은 작품들이다. 특히, <왓치맨>은 미국시사지인 “타임”에 의해 “진화하는 코믹의 짧은 역사의 분수령이 된 작품”이라는 평가를 받았고 1923년 이후 발간된 영미문학 100선에 뽑히기도 하였다.¹⁶⁾ 수정주의 코믹으로 분류되기도 하는 두 코믹은 이전의 코믹 텍스트를 반성적으로 종합하고 작가의 창의적 재해석을 보태 이전의 것을 새롭게 재현한 것이기 때문에 이들 자체만으로 논하는 것은 불가능하다. 슈퍼히어로 코믹이 그 동안 쌓아온 수많은 텍스트들을 수직적으로 접속하여 포괄적이고 심층적인 반복으로 실현시킨 역동과 생성의 코믹 텍스트들이다. 물론, 소설과 시와 같은 기성 문학도 이전의 것을 의지하지 않고 완전히 새로운 것을 창조하는 경우는 없을 것이다. 영미문학의 대표적 비평가인 헤럴드 블룸은 “영향이란... 텍스트 사이의 관계 지음이며 이러한 관계는 한 시인이 다른 시인을 잘못 해석하고 잘못 수용하는 비평적 행동(이며)... 읽는다는 행위는 새로운 길을 여는 창조의 발견적 과정이다”라고 말한다.¹⁷⁾ 기성 문학의 예로도 들뢰즈의 차이 나는 반복이 창조의 역량을 설명할 수 있다는 의미이다. 마찬가지로 한국 만화에서도 내러티브와 캐릭터가 반복하여 오래 동안 지속되는 경우도 살펴볼 수 있었다. 하지만 이들과 비교해 슈퍼히어로 코믹은 반복의 사유에서 장르적, 서사적 특징을 찾을 수 있다는 점을 파악하는 것이 중요하다. 38년에 처음 등장한 슈퍼맨이 지금까지 지속되면서 일차적 통일체성은 유지하

16) Grossman, Lev, “All time 100 novels”, *Time*, Oct. 16, 2005.

17) Bloom, Harold, *A map of misreading*, Oxford University Press, 1975, pp.3-4.

지만 다양한 내러티브와 시공간에서 개별적인 이야기로 분화될 수 있었던 것은 들뢰즈가 말한 차이를 생성하면서 반복을 지속해왔기 때문에 가능한 것이다. 또한 이러한 반복을 통해 슈퍼히어로의 원형이라 할 수 있는 정의와 평화의 수호자의 박제된 모습에서 탈피하고 다면적이고 복잡한 내면을 가진 영웅, 괴물로 진화할 수 있었다.

2001년 DC코믹은 <저스트 이메진 바이 스탠 리>(Just Imagine by Stan Lee)란 타이틀로 자사의 대표적인 슈퍼히어로들이 새로운 모습으로 등장하는 시리즈를 발표하였다. 슈퍼맨은 살튼이란 이름으로, 배트맨은 웨인 윌리엄으로 바뀌었다. 이름 뿐 아니라 전체적 디제시스가 바뀐 것이다. <저스트 이메진 바이 스탠 리>는 DC코믹의 라이벌인 마블코믹의 황금기를 연 전설적인 코믹 작가 스탠 리가 집필한 또 다른 반복이다. 그는 마블코믹에서 했던 것처럼 슈퍼히어로를 현실적 공간에서 활동하는 보통 사람들로 묘사하였다. DC코믹의 슈퍼히어로들이 마블코믹에 접속하여 상호 연관성을 맺으며 반복한 것이다. 같은 맥락에서, 허영만의 오해성, 고행석의 오해성이 가능한 반복을 기대해 본다.

참고문헌

- 미레유 뷔텡, 안구·조현진 역, 『들뢰즈의 미학: 사하라』, 산해, 2006.
 질 들뢰즈, 김상환 역, 『차이와 반복』, 민음사, 2004.
 키스 안셀 피어슨, 이정우 역, 『썩트는 생명: 들뢰즈의 차이와 반복』, 산해, 2005.
 Badiou, Alain, *Deleuze: Clamor of being*, University Press of Minnesota, 2000.
 Bloom, Harold, *A map of misreading*, Oxford University Press, 1975.
 Deleuze, Gilles, *Bergsonism*, Zone Books, 1991.
 Jenkins, Henry, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, 2004.
 Nietzsche, Friedrich, *The will to power*, Random House, 1968.
 Reynolds, Richard, *Superheroes: A modern mythology*, University

Press of Mississippi, 1994.

Eco, Umberto, "The myth of Superman" , *Arguing comics: Literary masters on a popular medium*, Heer, Jeet, Kent Worcester(ed.), University Press of Mississippi, 2004, pp.146-164.

Grossman, Lev, "All time 100 novels" , *Time*, Oct. 16, 2005, <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons>.

Murdough, Adam C., "Worlds will live, worlds will die: Myth, metatext, continuity and cataclysm in DC Comics' crisis on infinite earths," Graduate College of Bowling Green State University, Thesis Paper for Master of Arts, 2006.

ABSTRACT

A Study on Répétition and Multiplicité of Superhero Comics

Park, Seh Hyuck

American superhero comics are being produced in numerous different forms for multiple, and cross-platform media. In cinema, films based on superhero comics top the list of all time box office records. The same phenomenon of the 'Invasion of Superhero' is duplicated in Korean box office 2012, however, the Korean fans are not familiar with the superheroes from the publication which provides the original source of characters and stories for other superhero related media products. Based on observing the multiple and vastness of world building characteristics of superhero comic, this paper attempts to associate the continuous creative nature and the infinite repetition of superheroes and comic texts with the identity of superhero on ontological level. First, chapter 2 examines how one superhero exists in multiple and different worlds individually by utilizing the concept of 'multi-universe' or 'multiverse' in comic texts. Initially, duplicating a superhero on multiple settings and series destroyed continuity and allowed contradiction and paradox confused narrative as a whole, but it also gave chances for comics to be more vibrant and experimental with their stories and characters. Chapter 3 analyzes the superhero comic texts in the light of *répétition*, concept developed by French philosopher Gilles Deleuze, and make the argument that the superheroes and texts are not repeated to generate surplus of source for economic utilitarian purposes, but it is, first and foremost, a repetition of creativeness and capability. Many concepts introduced by Deleuze in his early masterpiece, <Différence et Répétition> are taken to support this argument. Mainly, his critical views on generality of the identity and his effort to replace the Plato's system of representation with vibrant creative, and renewal energy of *répétition*. According to Deleuze, *répétition* is similar concept, if not identical, to what Nietzsche called the 'eternal return' which allows the return of the Overhuman or the Superhuman, and he extends his idea that the returning Overhuman is the singular simulacrum which opposes the generalization of identity, in the likes of Plato's Idea. Thus, the superhero's identity is

ever changing, ever returning, and ever renewing Overhuman. The superhero must be repeated to fully actualize his/her existence. Also, based on Deleuze's reading of Bergson's texts on the Virtual, the superhero, for example Superman, is actualization of his/her multiplicité, the internally multiple, and differentiated variations from itself. These every Supermans' multiplicité shares common memory, past, and duration, thus the Virtual of Superman. Superman becomes himself only by actualizing the movement and differentiation from these multiplicité in his virtual on the surface of reality. On chapter 4, a popular Korean comic book character Oh, Hae-Sung's répétition and multiplisté are analyzed, and makes comparison to that of Superman to distinguish the répétition from repetition, and multiplicité from diversity.

Key Word : American comic books, superhero, Superman, multiplisté, multiverse, Gilles Deleuze, Différence et Répétition, Overhuman

박세혁

홍익대학교 애니메이션 전공 교수

수원시 영통구 영통동 대우동신아파트 304-1202

Tel : 070-8833-6549

sehpark@gmail.com

논문투고일 : 2012.08.01

심사종료일 : 2012.08.22

게재확정일 : 2012.09.28