

한국형 슈퍼히어로 영화의 영상미학적 특성 연구 -영화 <전우치>의 플롯구조와 인물구성을 중심으로-

The Aesthetic Characteristics of Korean Superhero Film : Focus on Plot and Character of <Jeonwoochi>

현승훈

목원대학교 TV.영화학부

Seung-Hoon Hyun(andredart@naver.com)

요약

본 연구는 영화 <전우치>의 텍스트 분석을 통해 한국형 슈퍼히어로 영화의 영상 미학적 특성을 고찰하고 있다. 기본적으로 영상 미학이라 함은 이야기의 구조, 인물 그리고 미장센 등 다양한 요소들을 포함한다. 따라서 본 연구에서는 영화<전우치>의 플롯구조에 대한 일차적 분석을 토대로 인물과 화면 등 기타 미학적 요소의 구성과 특징을 분석해 보았다. 본 연구가 특별히 영화 <전우치>를 텍스트로 선택한 이유는 기존의 할리우드 슈퍼히어로 영화와 비교될 만한 유사한 스토리 진행과 구성 그리고 장르적 스타일 때문이었다. 따라서 본 연구를 통해서 기존의 할리우드 슈퍼히어로 영화와 영화 <전우치> 사이에서의 공통된 영상 미학적 특징들을 발견할 수 있었음과 동시에 국내 고전소설과 서구형 영웅장르의 새로운 접목으로 인한 제작상의 한계점 또한 존재함을 확인할 수 있었다.

■ 중심어 : | 영상 미학 | 슈퍼히어로영화 | 시학 | 플롯구조 |

Abstract

This research considered the aesthetic factors of the Korean style superhero film through the analysis of text of <Jeonwoochi>. Basically, the various elements including the structure of the story, characters, mise en scene, and etc. are included in the aesthetic factors. Therefore, in this research, the organization of other aesthetic elements and characteristics including the characters and mise en scene, and etc. were analyze based upon the first analysis about the structure of <Jeonwoochi>. And the theoretical backgrounds for the research were 'The Poetics' of Aristotle. The reason why this movie selects the movie as the research text specially was that <Jeonwoochi> had the plot and genre style compared with the existing Hollywood superhero film. Consequently, the research could find the communities and differences for the aesthetic features between Hollywood superhero film and <Jeonwoochi>.

■ keyword : | Image Aesthetic | Superhero Film | Poetica | Plot |

* 본 논문은 한국콘텐츠학회 2013 춘계 종합학술대회 우수논문입니다.

접수일자 : 2013년 07월 01일

심사완료일 : 2013년 10월 04일

수정일자 : 2013년 10월 02일

교신저자 : 현승훈, e-mail : andredart@naver.com

I. 들어가는 말

슈퍼히어로즈(Super-heros)라 함은 미국의 양대 만화 출판사 DC 코믹스와 마블 코믹스가 공동으로 소유한 상표로서 초인적인 능력을 지니고 악의 세력과 맞서 싸우는 영웅적 인물을 의미한다. 국가 탄생의 역사가 오래되지 않은 미국은 다민족국가로서 1930년대 경제공황과 두 차례의 세계대전의 위기를 극복하고 급격한 경제발전을 이루게 된다. 하지만 미국식 거대자본주의가 점점 성장발전함에 따라 계급 및 계층 간의 갈등이 심화되었고, 사회통합의 강력한 이데올로기가 요구되면서 당시 미국은 자본의 강력한 지원으로 확대 성장한 팝음악, 영화와 만화, 애니메이션 등의 대중문화의 도움으로 새로운 미국식 국가신화를 창조하게 된다. 결국 이러한 분위기에 편승하여 슈퍼히어로는 만화와 영화를 통해 미국의 새로운 현대 신화창조에 기여하게 된 것이다[4].

이처럼 슈퍼히어로는 미국식 신화의 대중적 유통을 가능하게 하는 중요한 장르로써 오락적 측면뿐만이 아닌 이데올로기적 측면에 있어 매우 중요한 영향력을 지금까지 발휘해 오고 있다.

이에 반해 한국형 슈퍼히어로 영화로 대표될 수 있는 영화<전우치>는 고전소설 <단우치전>을 모티브로 제작된 액션 히어로 장르의 영화이다. 이 작품은 고전소설의 인물과 일부의 에피소드만을 모티브화 했을 뿐, 전체적인 플롯구조는 소설과 전혀 연관성을 갖고 있지 않다. 어찌 보면 할리우드의 원조 슈퍼히어로라 할 수 있는 <슈퍼맨>이 제리 시겔(Jerry Siegel)과 조 슈스터(Joe Shuster)의 소설 <슈퍼맨의 권세 Reign of the Superman>에서 단지 주인공 슈퍼맨의 인물 모티브만으로 창조되었던 것처럼[3] 영화 <전우치> 또한 작자는 다르지만 고전 소설에 나타난 인물의 성격적 특징을 미국식 슈퍼히어로 액션영화장르에 흡수한 경우라 할 수 있을 것이다. 이처럼 처음 출발의 맥락은 초기에 제작된 영화<슈퍼맨>과 유사하다 할 수 있다. 하지만 전체적인 플롯의 구조와 인물, 그리고 기타 영상 미학적인 여러 요소들은 최근에 제작된 현대판 할리우드 슈퍼히어로 영화와는 많은 차이를 갖고 있다. 이는 만화를

기반으로 한 이미지 중심의 영웅서사와 소설을 기반으로 한 내러티브 중심의 서사에 대한 차이로 바꾸어 설명할 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 기존의 이미지 중심의 할리우드 슈퍼히어로 영화 장르를 새롭게 국내 고전소설과 접목하려는 영화 <전우치>의 영상미학적 특성을 살펴보고 또한 이러한 제작실험을 통해 드러난 한계적 요소들에 대해서도 고찰해 볼 것이다.

II. 할리우드식 슈퍼히어로 장르영화의 특징

상술한 것처럼 대공황과 세계대전이라는 경제, 사회적 위기를 극복하고 사회통합의 강력한 이데올로기가 절실 했던 미국은 대중문화를 이끌고 있는 자본의 힘을 빌려 슈퍼히어로 이야기라는 미국식 신화를 새롭게 창조하게 된다. 하지만 초기 슈퍼히어로 장르가 미디어에 등장했을 때, 미국 대중들의 관심은 그다지 높지 않았다. 1978년부터 2000년 이전까지 그 당시 할리우드에서 제작된 슈퍼히어로 영화가 10여 편에 불과했으며, 흥행 또한 타 장르에 비해 상대적으로 월등한 성과를 거두지 못하였다는 사실은 이를 증명해 준다[10]. 이에 반해 2000년 이후의 할리우드 슈퍼히어로 영화는 그 양상이 과거와는 확연히 다르게 변화하게 된다. 먼저 제작된 작품의 양적인 측면에 있어서도 10여 년이라는 짧은 기간 동안 30여 편이 넘는 빠른 증가를 보였으며, 또한 흥행에 있어서도 자국에만 국한되지 않고 전 세계적으로 확산되어 천문학적인 수익을 올리게 되었다. 이렇게 시대에 따라 슈퍼히어로 장르영화에 대한 대중들의 관심의 차이가 발생하는 이유는 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 먼저 초기 슈퍼히어로의 영화는 인물의 행동을 중심으로 사건 단위의 이야기 구조가 하나로 묶여 유기적으로 작동하지 못하며, 이로 인해 사건 자체가 에피소드별로 나누어지기 때문에 관객들이 쉽게 흥미를 잃게 되는 단점이 있었다.

두 번째로는 슈퍼히어로 영웅이 대중들에게 쉽게 공감대를 형성하기 어려운 인물로 설정되어 있었다는 것이다. 예를 들면 1940년대에 처음 영화로 제작되어진 <슈퍼맨> 연작 시리즈에서 주인공 슈퍼맨은 내적고민

과 도덕성에 대한 영웅으로서의 판단조차 존재하지 않은 인물로 묘사되고 있다. 영화에서 그의 힘과 도덕성은 어느 누구도 의심할 수 없을 정도의 완전무결한 상태로, 신과 같은 존재의 슈퍼히어로로 등장한다[4]. 이처럼 초기 할리우드의 슈퍼히어로 영화에서 영웅들은 헤라클레스나 삼손과 같은 그리스 신화에서의 영웅적인 면모를 지니고 있는 인물로서, 인간 보다는 왕이나 신, 혹은 귀족적 영웅의 모습을 취하고 있다[3].

하지만 현대의 대중들은 평범한 인간들의 삶과 절대 융화될 수 없는 이러한 구시대적 영웅들의 이야기에 관심을 보이지 않고 있다[4]. 인류를 구원할 만큼의 완벽한 영웅을 원했던 대중은 아이러니하게도 인간 삶 속에서의 영웅의 인간다운 모습 즉, 불완전한 인간의 모습과 닮아 있는 소시민적 영웅의 존재를 기대했던 것이다. 이러한 대중들의 요구에 따라 할리우드는 2000년대부터 포스트 슈퍼히어로라는 새로운 현대 영웅신화를 만들어내게 된다[4]. 대중의 삶 속에서 묻어 나오는 이야기, 대중들이 쉽게 공감할 수 있는 이야기를 만들기 위해 할리우드는 플롯구조와 인물을 매끄럽게 다듬어 영웅신화의 이데올로기를 보다 더 그럴듯하게 포장한 새로운 슈퍼히어로로 탄생시킨 것이다. 따라서 슈퍼히어로 또한 시대와 관객의 요구에 따라, 보다 더 변화된 형태의 인물 캐릭터로 재설정되게 되었고, 슈퍼히어로가 등장하는 영화의 서사와 플롯 역시, 보다 더 필연적이며 개연적인 구조의 형태로 재 탈바꿈하게 되었다.

리처드 레이놀즈(Richard Reynolds)는 그의 연구 <슈퍼히어로: 현대 신화(Superheroes: A Modern Mythology)>를 통해 현대 미국식 슈퍼히어로 장르의 사회문화적 함의에 있어서 그 서사적 특징을 다음과 같이 7가지로 분류하고 있다[4][11].

표 1. 슈퍼히어로 장르의 서사적 특징[4][11]

특성	<슈퍼맨>	<스파이더맨>	비고
Lost Parents	클리프톤 행성의 파괴	양부의 죽음	사회 외부로부터의 영웅
The Man-god	초능력을 가진 인물	과학적 발전이 가져온 돌연변이	인간보다 더 나은 존재로서의 영웅
Justice	초법적 영웅	초법적 영웅	정의

The normal and superpowered	일반적 형태의 구원	상호교류와 도움	인간과의 관계
The secret and identity	소심한 일반인	우유부단 소심한 일반인	태생에 대한 비밀
Superpowers and politics	노골적 미국신화 영위	간접적 형태의 미국 찬양	국가 혹은 민족에 대한 충성
Science as magic	마법적 신적 능력에 기반	과학에 근거를 둔 힘의 근원	과학기술의 힘

이처럼 레이놀즈는 “슈퍼히어로 장르에서 반드시 지켜야 할 긍정적 가치를 평범한 사람들의 일상 속에 묻어 난 이야기로 보아야 한다”라고 주장하고 있다. 즉, 슈퍼히어로 장르의 주된 관습은 악당으로 인해 파괴된 일상의 질서를 회복하는 것이어야 하며, 또한 이러한 슈퍼히어로로는 반드시 일상에서의 인간의 삶에 함께 녹아든 영웅이어야 한다는 것이다[2].

조셉 캠벨(Joseph Campbell) 역시 이러한 일상에서의 영웅의 존재를 강조하고 있는데, 그는 “내면적 그리고 외면적 고민의 무게를 영웅 스스로 극복해 낼 수 있는 존재가 진정한 영웅일 수 있다.”라고 말하면서 보편적인 내적 결함을 소유한 영웅의 소시민적 특징을 강조하고 있다[4][9].

요컨대 이처럼 대중문화와 신화의 새로운 결합으로 탄생된 미국식 슈퍼히어로영화는 만화에 의해 창조된 영웅의 이미지와 밀도있게 짜여진 플롯을 중심으로 대중들이 쉽게 다가가고, 또한 대중들의 관심을 불러일으킬 만한 일상에서의 영웅으로 새롭게 거듭나게 된 것이다.

III. 영화 <전우치>의 영상텍스트 분석

3.1 작품의 개요와 특징

2009년 최동훈감독의 연출작 영화 <전우치>는 120억원의 제작비를 투여해 만든 블록버스터급 액션히어로 영화이다. 본 작품은 고전소설 <전우치전>의 전우치라는 인물에서 모티브만 삼았을 뿐 근본적으로 고전소설 <전우치전>과는 많은 차이점이 있다. 먼저 전체 이야기의 흐름이 고전소설 <전우치전>의 경우 17개의 에피소드로 이루어진 것에 반해, 영화 <전우치>의 이

야기 층위는 크게 발단, 대립, 해결의 3막 구조 안에 세부적인 22개의 시퀀스로 나누어져 있다. 또한 인물구성의 특징적 측면에서 고전소설 <던우치전>의 전우치가 유희적인 단조로움에서 벗어나지 못하고 있다면, 영화 <전우치>에서 주인공은 세르반테스(Miguel de Cervantes) 소설<돈키호테(Don Quixote)>에서의 돈키호테처럼 때때로 우유부단함과 엉뚱한 면을 보여주고도 하고, 오승은의 중국 고대소설 <서유기>의 손오공처럼 재기발랄한 도술가적 측면을 보이기도 하는 복합적 성격의 인물로 묘사되고 있다. 이처럼 영화 <전우치>는 동서양의 소설 속 캐릭터를 절묘하게 조합시켜 관객들에게 소설 속 캐릭터의 낯선 이미지 경험의 한계를 극복하려 노력하였다. 이 외에도 영화 <전우치>는 국내의 각종 고대 설화를 조합하여 이야기를 새롭게 구성하였는데, 먼저 신라시대부터 전해 내려오는 사금갑 설화와 함께 통일 신라시대에 백제, 고구려 유민의 민심을 통합하기 위해 만들어진 만파식적 설화, 그리고 조선 중기의 유학자 서경덕(화담)이라는 인물을 내러티브 안으로 자연스럽게 녹여내어, 에피소드들의 나열식 이야기구조를 갖고 있었던 기존의 고전소설 <던우치전>과는 다르게 하나의 이야기 흐름을 갖춘 새로운 장르 영화로 다시 탄생된 것이다.

표 2. 소설<던우치전>과 영화<전우치>의 서사비교[8]

	고전소설 <던우치전>의 시퀀스	영화 <전우치>의 시퀀스
1	참혹한 백성들을 구원하기로 결심	태초, 잠들어 있던 요괴들이 신선들의 실수로 세상으로 나오게 됨
2	대궐로 내려가 임금에게 황금 들보를 만들라하고 그것으로 백성을 구출함	현재, 여의사와 신선이 일어날 사건에 대한 암시적 이야기를 나눔
3	임금과 신하들에게 선정을 베풀 것을 충고하고 다시 사라짐	500년전, 화담과 신선 3인이 요괴를 다시 잡아넣을 유일한 수단인 피리를 찾고자 동분서주함
4	살인 누명을 쓴 백성을 구함	신관의 모습으로 궁궐에 나타난 전우치, 임금을 모욕하고 사라짐
5	시장에서 곤경에 빠진 백성을 관리로부터 구해줌	저자거리에서 우치일행과 화담의 부하들 간에 싸움이 벌어짐
6	거만한 한량과 기생을 골려줌	사람으로 변신한 초랭이와 전우치는 청동검의 행방을 알기위해 대감집으로 보쌈을 하러감
7	역물하게 처형 당하려 했던 정세창을 구출함	대감의 청탁을 받고 청동검을 찾기 위한 조건으로 과부를 보쌈해 가지만 대감이, 요괴라는 사실을 알게되고 그와 결투를 벌이게 됨. 그 과정에서 우연히 만파식적의 피리를 얻게됨

8	가난한 한자경을 도와 처형의 위기로부터 구출해 줌	여러 가지 사건에 휘말려 말썽만을 피우는 전우치를 스승인 천관대사가 나무람
9	선전관들을 골탕먹임	피리를 찾기 위해 화담과 신선들이 천관대사를 찾아가지만 실패함
10	함경도의 괴수 도적무리들을 소탕함	천관대사는 전우치에게 과부를 돌려 보내라고 충고하지만 전우치는 이를 거절함
11	자신을 업신여기는 선전관들을 다시 욕보임	자신이 요괴임을 스스로 알게되는 화담
12	나라의 창고와 어고를 원래대로 복구함	도술로 바다를 보여주며 과부의 마음을 빼앗아 버린 전우치
13	역적으로 몰리자 그림 속으로 들어가 사라짐	천관대사를 독살하고 만파식적 피리의 반쪽만을 차지하고 사라지는 화담 그리고 스승을 죽인 범인으로 전우치는 그림속에 갇히게 됨
14	자신을 괴롭혔던 대궐의 왕연회를 치좌함	500년 후 현대,3인의 신선이 요괴를 잡고자 화담을 찾지만 실패함, 이에 전우치와 초랭이를 그림에서 꺼내어 요괴를 퇴치하게 함
15	욕심많은 남자와 투기 많은 그의 아내를 징계함	전우치와 요괴와의 도심 속 결투 중 우연치 않게 인경을 만나게 됨
16	상사병을 앓고 있는 친구를 돕다가 강림도령에게 혼이남	화려한 현대의 삶에 빠져버린 전우치와 초랭이 서인경을 찾아가 그녀의 관심을 유도함
17	서화담에게 패한 뒤 그를 쫓아 태백산으로 떠남	고미술 창고에서 우연히 청동검의 위치를 발견하게 되는 전우치
18		화담의 재등장
19		화담은 전우치가 갖고 있는 청동검을 빼앗고자 초랭과 인경을 이용함
20		전우치와 화담의 도심 속 결투
21		영화 셋트장으로 공간 이동한 전우치와 화담, 결국 표운대덕이었던 서인경에 의해 화담이 제거되어 그림속으로 들어가게 됨
22		여배우로서 성공한 서인경은 새로운 삶을 살기위해 전우치, 초랭과 함께 비릿가로 떠남

3.2 영화 <전우치>의 플롯구조 분석

3.2.1 3막 구조의 변용

영화 <전우치>는 영웅의 실수(촉발사건)에 의해 처음으로 주인공의 순수의지와 그에 맞서는 적대자의 힘이 충돌하여 폭발하게 되는 발단의 과정과 적대자와의 대립으로 인해 갈등이 필연적으로 증폭되어 결국 주인공의 중대한 운명의 변화를 맞이하게 되는 대립의 과정, 그리고 마지막으로 이러한 주인공 운명의 극적인 변화가 카타르시스로 사건이 해결되는 발단, 대립, 해결의 3막 구조를 취하고 있다.

먼저 1막에서 전우치는 최고의 도사가 되기 위해 청

동검을 찾아 헤매게 되고, 이 과정에서 서인경과의 만남을 갖게 된다. 이때 전우치의 스승 천관은 운명적 불행을 예감하여 전우치에게 인경과 멀리할 것을 충고하지만, 전우치는 이를 무시하게 된다. 결국 스승의 충고를 듣지 않은 전우치의 실수로 인해 천관은 요괴 화담에 의해 살해당하게 되고, 자신 또한 살해 누명을 받아 신선들에 의해 그림 속에 갇히게 된다.

2막에서 전우치는 500년이 지난, 그림 밖 낮선 세상으로 나오게 된다. 미래의 삶으로 나오게 된 호기심 많은 전우치는 잠시 새로운 환경, 새로운 욕망에 흔들리게 되지만, 자신이 갖고 있던 근원적인 욕망(최고의 도사와 청동검에 대한 욕망)을 다시 깨닫게 되고, 청동검을 찾아 나서게 된다. 그러던 중, 500년 전 그의 마음 속 연인이 있던 인경을 우연히 만나게 되어 예전의 애절한 감정이 싹트게 되지만, 500년 전 천관을 죽이고 만파식적을 차지하려는 했던 요괴 화담의 등장으로 전우치는 다시 새로운 운명의 변화를 겪게 된다.

마지막 장에서 전우치는 표운대덕의 정체를 드러낸 인경의 도움으로 화담을 제거하게 되고, 결국 만파식적을 얻게 된다. 모든 욕망을 달성하게 된 전우치는 인경, 초랭과 함께, 그들이 그토록 그리던 남쪽 바닷가로 떠나게 된다. 이처럼 영화 <전우치>는 크게 3막 구조의 틀을 유지하면서 이를 22개의 시퀀스로 나누어 전체 이야기의 리듬을 조율하고 있다.

3막 구조는 이야기의 극적인 구성을 만들기 위한 효과적인 방법으로서 기본적으로 시작과 중간, 그리고 결말의 구조를 갖추고 있다. 따라서 3막 구조로 플롯을 안정적으로 구축하기 위해서는 시작과 중간, 그리고 결말을 내부적 자극에 의해 촉발된 사건의 힘으로 밀도있게 결합하여야 한다. 다시 말해 플롯의 힘을 실어주는 자극은 외부적인 것에 있기 보다는, 플롯 그 자체에서 비롯되어 플롯의 결말에서 반드시 매듭지어야 한다는 것이다. 이때 플롯 그 자체에서 전체 플롯을 유기적으로 연결시키게 하는 힘의 원천을 ‘촉발사건’(inciting incident)이라 말한다. 이러한 촉발사건이 극적 행동의 ‘최초 동기’(first cause)에 의해 반드시 점화되어야만 극의 원활한 흐름과 이해를 관객에게 편안하게 제공할 수 있게 되는 것이다.

따라서 영화 <전우치>에서의 촉발사건은 청동검을 찾은 과정이 되며, 이로 인해 극적 행동의 최초동기인 ‘스승의 죽음’이라는 사건의 점화를 경험하게 되는 것이다. 이때 최초 동기는 시작, 중간, 결말의 3막 구조 중 반드시 1막 시작 부분에서 나타나야 한다. 오직 최초 동기만이 플롯을 이끌고 가는 필연적 사건 생성의 원인이 되며, 또한 유기적 흐름을 유지시켜주는 동인이 되기 때문에, 행동의 최초 동기가 일어나는 바로 그 순간, 관객은 자연스럽게 아리스토텔레스가 정의한 이른바 플롯의 중간과 필연적으로 맞닥뜨리게 된다.

요컨대 아리스토텔레스가 <시학>에서 말하는 비극적 플롯의 조건에서 촉발사건의 시작을 알리는 최초 동기는 이야기의 중간을 역동적으로 이끌게 되며, 관객을 결국 사건의 해결에 따른 감정의 정화, 즉 ‘카타르시스’의 결말(end)까지 이르게 하는 매우 중요한 힘의 원천이 되는 것이다[5][6].

3.2.2 플롯구조 분석

아리스토텔레스가 <시학>에서 말하는 비극이 반드시 갖추어야 할 플롯의 주된 조건들은 크게 4가지로 요약할 수 있다[6].

첫 번째로 작가는 일정한 크기 내에서 개연과 필연에 의한 사건을 유기적으로 구성해야 하며, 두 번째로 주인공 즉, 유덕한자(arete)의 실수(hamartia)에 의해 주인공이 행복에서 불행, 혹은 불행에서 행복이라는 삶의 변화를 겪게 해야 한다. 그리고 세 번째로 그 삶의 변화는 인간과 인간 사이의 관계 속에서 반드시 발생하게 되는 급진(peripeteia)의 형식을 취해야 하며, 마지막으로 이러한 급진 즉, 페리페테이아(peripeteia)에 의한 새로운 사실(발견, 앎, 진리)을 통해 작가는 관객들에게 감정(pathematon)의 해소를 경험하게 해야 한다[6].

표 3. <시학>에서 말하는 플롯의 조건[5][6]

	비극의 조건	의미	기본 전제
6장 15장 16장 23장	사건의 취사 선택과 유기 적 구성	일정한 크기(극의 길이) 내에서 개연성과 필연성은 반드시 유기적으로 구성되어야 한다.	개연과 필연은 인간 삶의 모방에서 오며 이러한 모방의 근원은 주인공의 성격과 사상(가치관)이 되어야 할

9장 13장 14장	유덕한자의 실수에 의한 상황 변화	유덕한자(Arete)의 실수(Harmartia)에 의해 주인공에 대한 연민의 정을 갖게 된다.	유덕한자라 함은 선함과 악함 모두를 포함한 보편적 개인의 도덕적 성질을 갖고 있는 인물이어야 함
7장 16장	급전을 통해 일어나는 변화	급전을 통해 관객은 새로운 사실을 깨닫게 된다.	앓을 동반해야함. 앓을 동반하지 못한 급전은 발견에 불과하게 됨
6장	급전을 동반한 발견 필수	새로운 사실이 발견됨으로써 관객은 사건 해결의 진실을 깨닫게 되고 이로써 진정한 카타르시스의 감정을 느끼게 된다.	감정 정화의 과정은 사건의 해결의 과정과 일치함

영화 <전우치>에서는 청동검의 행방을 찾고자 하는 촉발사건을 중심으로 서브플롯들이 유기적으로 얽혀 있다. 청동검을 얻기 위한 과정에서 주인공은 서인경이라는 새로운 욕망의 대상을 만나게 되고, 서인경을 포기하지 못하면서 운명적으로 스승인 천관이 요괴 화단에 의해 살해되는 사건을 겪게 된다. 이처럼 <전우치>는 내면적 갈등으로 빚어낸 인물의 실수(harmartia)에 의해 필연적 사건들이 극의 흐름에 따라 적절하게 나열되어 있는 플롯구조를 갖추고 있다.

두 번째로 아리스토텔레스가 말하는 비극의 조건에 따르면 “비극의 쾌감은 유덕한자의 행동 즉, 인간 삶의 모방에 의해 창조되어야 하고, 이러한 모방은 관객에게 연민과 공포를 불러일으키는 원인이 되어야만 한다.”라고 말하고 있다. 따라서 이야기 속 사건에는 반드시 연민과 공포를 불러일으키는 행동의 원인, 즉 주인공의 사상과 성격이 반드시 포함되어 있어야 한다[6]. 이처럼 관객의 연민과 공포를 불러일으키는 성격과 사상에 대해 마이클 티어노(Michael Tierno)는 “인물의 성격이란 엄밀하게 말해 어떤 사람의 사상(가치관)과 그 사상에 뿌리를 내리고 있는 행동을 통해 드러나는 한 개인의 도덕적 성질이다.”라고 말하고 있다[5]. 이는 다시 말해 비극의 주인공은 선함과 악함 모두를 포함한 보편적 개인의 도덕적 성질을 갖고 있는 인물이면서, 동시에 중간 이상의 비범한 인물로 설정되어야 함을 의미하는 것이다. 결국 이러한 인물의 실수를 통해 관객은 연민의 정을 느끼게 되고, 카타르시스까지 이어지게 된다. 전우치의 유희적이고 우유부단하며 때로는 산만하기까지 한 그 성격은 현대 자본주의 사회에서의 전형적 보통의

인간상을 그대로 보여주고 있는 것이라 할 수 있다. 따라서 관객은 전우치의 이러한 빈틈 많은 성격을 원망하거나 질타하지 않고, 오히려 전우치의 실수(harmartia)를 통해 연민의 정을 느끼게 되는 것이다. 세 번째로 주인공의 실수(harmartia)는 급전(peripeteia)을 동반하게 되고, 결국 이러한 급전이 해결되어 관객이 새로운 사실을 깨닫게 됨으로써 감정의 정화(phathematon) 즉, 카타르시스가 발생하게 된다. 이 때 급전은 반드시 인물의 내면적 실수에 의해 발생하거나 혹은 인물과 인물 간의 관계에 의해서 오는 실수이어야 한다. 영화 <전우치>에서의 실수(harmartia)는 만파식적과 서인경에 대한 소유와 집착으로 인해 발생한다. 이러한 집착은 또한 주인공 내면의 헛된 욕망으로부터 발원하는 것이기에 500년 동안 그림에 갇히게 되는 필연적 불행의 결과를 그는 겪게 되는 것이다.

마지막으로 주인공 전우치는 스스로 욕심을 버리고 스승이 남긴 충고를 결국 깨닫게 되어 새로운 사건의 변화, 즉 급전(peripeteia)을 맞이하게 된다. 이러한 사건의 변화를 통해 전우치는 서인경과 새로운 삶(사랑이라는 욕망을 얻게 됨으로써 누리는 행복의 삶)을 시작하게 되며, 동시에 관객은 이와 같은 앓을 동반한 급전을 통해 감정의 정화(pathematon)인 카타르시스를 느끼게 되는 것이다.

3.3 충돌, 대립과 융합에 의한 영상미학

플롯구조의 특징 외에 영화 <전우치>는 다양한 미학적 요소들의 충돌과 대립, 그리고 이 들의 융합에 의해 관객에게 새로운 정서적 자극을 시도하려 하였다. 먼저 극의 전반적 흐름에 따라 인물, 혹은 성격간의 충돌이 끊임없이 나타나게 된다. 예를 들면 인물의 내면적인 측면에서 전우치는 우유부단한 성격과 극 후반의 결단력 있는 성격이 서로 충돌한 후, 다시 융합하게 된다. 또한 나약한 서인경은 표운대덕이라는 거대한 힘의 원천이 자신 내부로부터 나타나게 됨으로써 내면적 성격 충돌의 소용돌이가 일어나게 된다. 이러한 성격의 내면적 충돌 외에도 인물의 행동과 관계의 대립에 의한 충돌도 곳곳에서 발견할 수 있다. 먼저 악의 한축으로 등장하는 요괴들은 직선적 형태의 할리우드식 액션으로

전우치와 맞서게 되고 이에 반해 전우치는 곡선적 형태의 동양적 무술로 그들을 응수하게 되면서, 직선과 곡선의 영상미학적 요소가 충돌하게 된다. 또한 인물간의 관계에 있어서도 전우치와 그의 스승 천관은 오승은의 소설 <서유기>에 등장하는 삼장법사와 손오공의 관계로 설정된 것에 반해, 전우치와 초랭이의 관계는 돈키호테와 산초로 그 관계를 변화시켜 하나의 인물로 융합하여 설정함으로써 관객에게 동서양 소설 속 인물의 다양한 성격을 경험하게 해 주고 있다.

이 외에도 서경덕(화담)이라는 실존인물과 전우치라는 가상 인물과의 자연스러운 융합과 함께 시간에 있어서 과거인 조선시대와 현대, 그리고 공간인, 장경의 측면에 있어서 가상공간인 영화 세트장과 도심의 현실공간간의 조화로운 충돌과 대립은 결국 제 3의 기호를 새롭게 창조해냄으로써 관객들에게 한국적 슈퍼히어로 영화장르만의 특별한 기호소비의 즐거움을 주고 있다.

IV. 맺음 말, 원작의 차이를 극복하지 못한 한계

할리우드형 슈퍼히어로 영화에 등장하는 초인적 영웅들은 미국문화 고유의 만화적 상투성이 반영된 결과이기 때문에 소설을 원안으로 한 영화에서의 플롯과 인물구성에 있어서 그 차이가 발생할 수밖에 없다. 기본적으로 만화에서의 상징물들은 이야기 서술뿐만 아니라, 관객들의 정서적 반응을 높여주는 기능을 한다. 또한 관객에게 이미지를 경험에 의존하여 형상화하게 하는 축적된 경험기억의 장치로 기능한다. 이 때문에 만화 이미지를 바탕으로 한 이런 종류의 영웅이야기는 결국 인물을 중심으로 한 이해하기 쉬운 단일 플롯구조로만 귀결될 수밖에 없는 특징을 갖는다[7].

이러한 측면에 있어서 고전소설을 원안으로 하고 있는 영화 <전우치>는 할리우드 슈퍼히어로 영화처럼 만화원작을 기반으로 관객들이 기대하는 수준에서의 영웅 이미지수용과 함께 이야기의 흐름을 구성해 나가는 것이 상대적으로 어려운 한계를 갖고 있다. 관객들이 영웅 이미지를 경험한 바 없기 때문에 최대한 영화의 내러티브를 통하여 영웅의 이미지를 관객들에게 각인

시켜 줄 필요가 있는 것이다. 따라서 극의 진행과정에 있어 영웅의 이미지를 강조하기 위한 조연들의 조사(언어) 즉, 조연들 간의 에피소드가 늘어나게 됨으로써 플롯의 구성은 할리우드 슈퍼히어로 영화와는 다르게 단순한 구성 보다는, 다수의 서브플롯이 공존하는 복합적인 플롯구조로 바뀌어 버리게 되는 문제가 발생하게 된다. 결국 에피소드식 구성으로 흘러가는 것을 막아 보고자, 영화 <전우치>는 주인공을 중심으로 다양한 욕망의 매개자들을 등장시켜 극의 흐름을 일관된 방향으로 유지하려 하는 모습을 보이고 있게 되는 것이다. 예를 들면 1막에서 전우치는 최고의 도사가 되고자하는 욕망이 스승인 천관을 통해 매개되어 최종 욕망의 대상인 청동검(외면화된 욕망)을 쫓게 되고, 2막과 3막에서는 스승을 살해한 화담에 대한 갈등관계가 매개되어 화담을 제거하고, 결국 또 다른 욕망의 대상인 만파식적(내면화된 욕망)을 얻게 됨으로써 조사에 의해 흐트러진 플롯의 중심을 영웅의 사상으로 묶어내려는 노력을 보이고 있다. 이처럼 영화 <전우치>에서 작가는 할리우드의 슈퍼히어로와는 다르게 인물의 단일한 사상과 다양한 성격을 통해 소설원작에 의한 만화이미지 경험부재의 한계를 극복하려고 하고 있다. 다시 말해 할리우드 슈퍼히어로 영화의 원작 만화와는 다르게 단순한 에피소드 나열식 플롯을 갖고 있는 고전소설 <전우치전>의 이야기구성과 이에 따른 영웅이미지 표현의 한계를 극복하고자 영화 <전우치>는 할리우드식 캐릭터 이미지들을 동양적 혹은 고전 영웅의 이미지와 충돌시킴으로써 관객들에게 새로운 전통적 영웅의 이미지를 구현하려 시도하려 하였다. 하지만 이러한 변용은 자칫 플롯을 이끌어가는 추동력을 잃어버리고, 또한 영웅으로서 주인공의 특성마저도 놓쳐버리게 되어, 결국 영웅 스스로 위기를 극복하지 못하고 외부적 힘에 의해 결말이 매듭지게 되는 테우스 엑스 마키나(Deus ex Machina)의 문제가 발생할 수 있게 되는 모순을 낳았다. 영화 <전우치>의 결말 부분에서 주인공이 근원적 악의 존재인 화담을 제거하지 못하고 표훈대덕의 힘에 의해 악이 제거되는 사건은 이러한 문제를 드러내 주는 결과라 할 수 있을 것이다.

요컨대 상술한 것처럼 할리우드 슈퍼히어로 영화가

제작 초기에 대중들의 외면을 극복하고 현재 전 세계적인 흥행을 기록하게 된 것은, 만화라는 이미지 중심 매체의 세계적인 보급화와 함께 중심인물(영웅 이미지) 위주의 단순 플롯구성의 전략이 대중들에게 쉽게 다가갔기 때문이었다. 이에 반해 국내 영웅 영화의 경우, 영웅 이미지에 대한 관객경험이 전무하기 때문에 스테레오 타입의 할리우드식 영웅이미지를 차용하거나, 혹은 이야기 구성이 에피소드식으로 산만해지는 한계를 보여왔다. 이러한 측면에 있어서 영화 <전우치>는 서양식 슈퍼히어로의 영상미학적 한계를 극복하여 한국적 특징을 새롭게 보여 주려한 성공적 시도의 사례로 볼 수 있을 것이다. 하지만 그럼에도 불구하고 극복해야 할 문제는 아직도 많다. 깔끔하게 정리되지 못한 주변 플롯에 의해 발생하는 조사(조연들의 언어)들의 나열과, 또한 끝까지 극복하지 못했던 할리우드식 인물성격의 잔재 등은 앞으로 풀어야 할 중요한 숙제로 남아있다. 이러한 문제들을 앞으로 좀 더 고민하여 한국형 서사의 슈퍼히어로 영화로 그 장르를 새롭게 개척해 낸다면 보다 더 좋은 결과가 나올 수 있을 것이라 생각된다.

참 고 문 헌

[1] 김기홍, 만화원작 할리우드 슈퍼히어로 영화의 장르 혼종성 연구-2000년 이후 제작된 작품을 중심으로, 서강대학교 영상대학원 영상미디어학과, 석사학위논문, 2008.

[2] 김기홍, “미국만화의 신화적 영웅성 연구-미국만화 작품 <The League of extraordinary Gentlemen> 등장인물의 영웅적 성격 분석을 중심으로”, 한신인문학연구, 제6집, pp.35-51, 2005.

[3] 김미림, “미국의 영웅 <슈퍼맨> 서사 해석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제3호, pp.175-186, 2010.

[4] 김수, 할리우드 슈퍼히어로 영화의 영웅성 변화 연구-2000년대 영화를 중심으로, 동국대학교 영상대학원 영화영상학과, 석사학위논문, 2011.

[5] 마이클 티어노, 김윤철 옮김, 스토리텔링의 비밀,

아우라, 2010.

[6] 아리스토텔레스, 천병희 옮김, *시학*, 문예출판사, 2006.

[7] 월 아이스너, 조성면 옮김, *그래픽 스토리텔링과 비주얼내러티브*, 비즈앤비즈, 2009.

[8] 이종호, “고전소설 <전우치전>과 영화<전우치>의 서사구조 비교연구”, 온지논총, 제26집, pp.243-270, 2010.

[9] 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사, 1999.

[10] 조영주, “할리우드 슈퍼히어로물의 이데올로기 분석-<배트맨 비긴즈>를 중심으로”, 영상예술연구, 제7호, pp.131-153, 2005.

[11] R. Reynolds, *Super Heroes: A Modern Mythology*, The University of Mississippi. 1994.

저 자 소 개

현 승 훈(Seung-Hoon Hyun)

중신회원



- 2002년 8월 : 동국대학교 대학원 연극영화과 영화전공(문학석사)
- 2007년 4월 : The University of Sydney, Film and Digital Image(제작석사)
- 2012년 2월 : 서강대학교 영상대학원 영상예술전공(박사수료)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 TV.영화학부 조교수 <관심분야> : 영상미학, 장르영화, 영화산업