

# 마블시네마틱유니버스(MCU) ‘인피니티 사가’ 서사 구조 분석: 캡틴 아메리카를 중심으로

조희영\*

## 국문초록

본고의 목적은 마블시네마틱유니버스(MCU) 페이즈(phase) 1-3 시기인 ‘인피니티 사가(Infinity Saga)’의 개별 영화들 가운데 아이언맨에 이어 두 번째 중심 캐릭터라 할 수 있는 캡틴 아메리카 중심의 연속적 내러티브의 구조를 규명하기 위해 북미 및 국내에서 가장 대중적으로 활용되고 있는 시나리오 작법인 블레이크 스나이더(Blake Snyder)의 ‘세이브더캐트(STC)’ 패러다임을 활용하고 그 실효성을 검증하는 데 있다.

이를 위해 총 952분에 이르는 7편의 영화들을 하나의 텍스트로 간주하여, 110분의 표준 극영화를 기준으로 15단계의 서사 단위(beat)로 구성된 STC 비트 패러다임의 원형이 제시하는 기준 비율에 의거하여 해당 서사 연속체를 분석하였다.

분석 결과, 조정된 STC 패러다임에서 제안하는 위치에서 15단계의 서사 단위가 적절하게 탐색되었으며, 이 탐색의 과정에서 각 서사 단위에 해당하는 극적 전환이 전체 내러티브에서 점유하는 의미를 재차 확인하는 과정을 통해 952분의 방대한 텍스트를 더욱 유기적으로 명료하게 분석해낼 수 있었다.

본 연구의 의의는 MCU 페이즈 1-3 시기의 중심 캐릭터 중 하나인 캡틴 아메리카 연계 서사 분석에 있어 STC 패러다임의 실효성을 입증함으로써, 호홉이 긴 시리즈물의 텍스트의 서사 구조를 분석적으로 파악하고 기획적으로 설계하는 데 있어서도 해당 패러다임이 유효함을 입증했다는 데 있다. 이러한 시도를 통해 페이즈 4로 진입을 앞둔 MCU의 종결된 ‘인피니티 사가’의 방대한 내러티브를 보다 포괄적이고 입체적으로 명확하게 파악하는 데 성공할 수 있었으며, 향후 추가 검증과 논의를

\* 부산아시아영화학교 국제영화비즈니스아카데미 교수

접수일(2020년 3월 14일), 게재 확정일(2020년 4월 5일)

## 8 문화콘텐츠연구 제18호

거친 후에 여타의 다른 시리즈물을 분석하고 기획하는 데에도 STC 패러다임을 유  
의미하게 활용할 수 있을 것으로 기대한다.

**주제어:** 마블시네마틱유니버스, MCU, 인피니티 사가, 캡틴 아메리카, 서사구조, 서사단  
위, 비트, 세이브더컷, STC 패러다임

## I. 서론

마블 코믹스 원작의 방대한 프랜차이즈 마블시네마틱유니버스(MCU: Marvel Cinematic Universe)<sup>1)</sup>의 페이즈(Phase) 3이 2019년 〈스파이더맨: 파 프롬 홈(Spider Man: Far from Home)〉으로 종결되었다. 2020년부터 페이즈 4에 돌입하는 MCU는 2008년 〈아이언맨(Iron Man)〉의 개봉을 기점으로 지난 12년간 총 23편의 영화를 선보였다. ‘인피니티 사가(Infinity Saga)’<sup>2)</sup>라 불리는 페이즈 1-3 시기의 23편의 편당 평균 전세계 극장 매출(BO: Box Office)은 2020년 3월 기준으로 무려 USD 981,965,741(한화 기준 약 1조 1,621억 원<sup>3)</sup>)에 달한다<표 1>. 마블 코믹스 원작을 바탕으로 영화적 서사의 변형을 거쳐 재가공된 ‘인피니티 사가’는 대중성과 상업성 못지않게 서사적으로도 크게 흡입을 데 없는 완결성을 입증하며 방대한 원작의 세계관을 영화를 기준으로 한 별도의 유니버스로 탄탄하게 압축·변형하는 데 성공하였다. 12년간의 대장정이었던 ‘인피니티 사가’가 종결됨에 따라 대중적으로 한 획을 그은 텍스트들의 서사 구조에 대한 학술적 분석이 요구되는 시점이지만, 전체 텍스트의 스토리세계가 워낙 방대한 탓에 MCU 영화들의 서사 구조를 명료

---

1) 마블 코믹스에서 출간된 만화를 기반으로 영화화한 슈퍼히어로 시리즈 및 해당 영화들과 세계관을 공유하는 연계 텍스트들, 혹은 그 텍스트들이 속한 세계관을 지칭하며, 만화를 원작으로 하지만 스토리 전개와 각종 설정은 영화를 근간으로 연속성을 유지한다. 마블 코믹스나 DC코믹스 등에서 출간된 만화들이 품고 있는 세계관들은 긴 역사 속에서 여러 번 구조적 변화를 겪어 왔는데 그 모든 유니버스들의 집합을 멀티버스(multiverse)라 일컫는다. MCU도 그 중 하나에 해당한다. 조희영, 「상호텍스트성에 기반한 트랜스미디어 콘텐츠 기획·유통 전략 연구: 드라마와 웹툰 연계 콘텐츠를 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, 2019, 3쪽.

2) 마블의 수장인 케빈 파이키(Kevin Feigi)가 〈어벤저스: 엔드게임〉 개봉 1개월 전부터 MCU의 페이즈 1-3의 영화들을 집합적으로 ‘인피니티 사가(Infinity Saga)라 칭하기 시작했다. “Kevin Feige Calls the First Three Phases of MCU as ‘The Infinity Saga’”, *Animated Times*, 2019. 3. 19. <https://www.animatedtimes.com/kevin-feige-calls-the-first-three-phases-of-mcu-as-the-infinity-saga/>

3) 2020년 3월 5일 매매기준율 USD 1=1183.5원 기준

하게 밝히는 것은 그리 간단한 작업이 아니다. MCU 영화들의 전체 서사를 분석하기 위한 선결 작업으로 필자가 우선적으로 진행하고자 하는 작업은 일정 캐릭터를 중심으로 서로 연결된 텍스트들을 지배하는 서사 구조를 파악하는 것이다. 본고의 목적은 그를 위한 기초 작업으로서, ‘인피니티 사가’의 두 번째 주인공이라 할 수 있는 캡틴 아메리카 캐릭터를 중심으로 연결된 텍스트들의 서사 구조에서도 단일 영화의 서사 구조를 설명하기 위한 특정 패러다임의 실효성이 유지되는가를 검증하는 데 있다. MCU 거대 서사 분석의 초석을 다지는 외에 이러한 분석을 시행하는 또 하나의 목적은 기존의 두 시간 분량의 단일 영화나 획일화된 TV 시리즈와 같은 전통 미디어에서 벗어나 디지털 기술의 발전과 미디어 소비 환경의 변화로 인해 다각화되는 영상 콘텐츠 포맷 제작에 있어서도 해당 패러다임이 유의미한 지표가 될 수 있는가를 탐색하기 위함이다.

특히 넷플릭스(Netflix)와 같은 스트리밍(streaming) 서비스가 초래한 새로운 영상 소비 방식인, 제작·방영이 완료된 시리즈물을 한 번에 한자리에서 몰아보는 ‘빈지 와칭(binge-watching)’ 트렌드는 소비자들의 미디어 소비 방식을 근본적으로 변화시켰다. 최근의 소비자들은 새로운 영화가 개봉되거나 드라마가 시작하더라도 반드시 개봉 시점에 영화관에서 영화를 관람하거나 실시간으로 TV 앞에서 시청하는 기존의 통상적인 소비 방식을 따르지 않고, 연관된 시리즈가 모두 완료되기를 기다렸다가 자신에게 유리한 시점에 자신이 원하는 플랫폼을 통해 몰아보는 새로운 추세를 형성하고 있다. 이러한 추세를 감안할 때 시리즈물을 제작하는 입장에서는 관련된 텍스트들을 몰아보는 소비자들의 소비 패턴을 감안하여 전체 내러티브를 설계할 필요가 있다고 판단된다. 실제로 넷플릭스의 2015년 오리지널 시리즈 〈블러드라인(Bloodline)〉 제작자들은 한 인터뷰에서 넷플릭스 사용자들의 빈지 와칭 습성을 감안하여 13개 에피소드로 이루어진 해당 시리즈 설계 시 개별 에피소드의 스토리 아크(story arc)보다는 전체 시리즈가 3막 구조로 인식될 수 있도록 의도했다고 밝힌 바 있다<sup>4)</sup>. 따라서 전체 러닝 타임이 몇 천 분 수준의 긴 텍스

〈표 1〉 페이지 1-3 ‘인피니티 사가’에 속하는 MCU 영화 목록

No.	페이지(Phase)	제목(개봉연도)	전세계 박스오피스
1	1	아이언맨(2008)	\$585,366,247
2		인크레더블 헐크(2008)	\$263,427,551
3		아이언맨 2(2010)	\$623,933,331
4		토르: 천둥의 신(2011)	\$449,326,618
5		퍼스트 어벤저(2011)	\$370,569,774
6		어벤져스(2012)	\$1,518,812,988
7	2	아이언맨 3(2013)	\$1,214,811,252
8		토르: 다크 월드(2013)	\$644,783,140
9		캡틴 아메리카: 윈터 솔져(2014)	\$714,421,503
10		가디언즈 오브 갤럭시(2014)	\$772,776,600
11		어벤져스: 에이지 오브 울트론(2015)	\$1,402,805,868
12		앤트맨(2015)	\$519,311,965
13	3	캡틴 아메리카: 시빌 워(2016)	\$1,153,296,293
14		닥터 스트레인지(2016)	\$677,718,395
15		가디언즈 오브 갤럭시 Vol.2(2017)	\$863,756,051
16		스파이더맨: 홈 커밍(2017)	\$880,166,924
17		토르: 라그나로크(2017)	\$853,977,126
18		블랙 팬서(2018)	\$1,346,913,161
19		어벤져스: 인피니티 워(2018)	\$2,048,359,754
20		앤트맨과 와스프(2018)	\$622,674,139
21		캡틴 마블(2019)	\$1,128,274,794
22		어벤져스: 엔드게임(2019)	\$2,797,800,564
23		스파이더맨: 파 프롬 홈(2019)	\$1,131,927,996
박스오피스 총합			\$22,585,212,034

출처: 박스오피스 모조([www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com))

4) “Here’s the recipe Netflix uses to make binge-worthy TV, *Quartz*, 2015. 3. 21. <https://qz.com/367117/heres-the-recipe-netflix-uses-to-make-binge-worthy-tv/>

트의 경우에도 개별 영화의 서사를 위해 설계된 서사 작법의 실효성이 검증된다면, 이를 새로운 소비 패턴에 대비한 영상 콘텐츠 비평가 창작 양면에서 유용한 지침으로 활용할 수 있을 것으로 사료된다.

영화를 비롯한 영상 콘텐츠 기획의 핵심은 내러티브에 있다. 한정국(2019)에 따르면 내러티브 문법의 가장 기본은 어딘가로 ‘갔다 돌아오는’ 것이다.<sup>5)</sup> 즉, 일상의 세계 안에서 주인공이 어떠한 계기로 일상을 벗어나 비 일상의 세계를 경험한 후 변화된 모습으로 다시 일상의 세계로 돌아오는 신화 서사의 근간은 영화를 비롯한 많은 문화 콘텐츠의 기본 내러티브로서 굳어져 왔으며, 서사 작법론도 이러한 구조에 집중하며 발전하여 왔다. 아리스토텔레스가 『시학(Poetics)』에서 내러티브의 본질과 원리에 대해 언급한 후로 내러티브를 체계적으로 분석한 학자는 러시아의 구조주의 학자 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)이다. 1928년 프로프는 『민담 형태론(Morphology of the Folk Tale)』을 발표하여 100편의 러시아 민담을 분석해 이를 31가지 기능(function)과 ‘영웅/악당/증여자/조력자/파견자/공주와 아버지/가짜 영웅’의 7가지 인물 유형으로 기호화하고 구조를 제시하였다. 프로프 이후로는 조셉 캠벨(Joseph Campbell)이 신화와 종교, 전설 속에서 19개의 모티브로 분석한 영웅 패러다임에 기초하여 서사를 분석하는 방법론을 발전시켰으며, 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 다시 이를 ‘영웅/정신적스승/관문 수호자/전령관/변신자재자/그림자/협력자/장난꾸러기’의 8가지 캐릭터 원형과 12단계의 스토리 구조의 3막 구성론<sup>6)</sup>으로 변형하여 시나리오의 서사 모델로 차용했다.

5) 한정국, 「영화 <매드맥스 분노의 도로(Mad Max Fury Road)> 서사구조 분석」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권 제3호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018, 84쪽.

6) 1막(30분) 일상세계-모험에서의 소명-소명의 거부-정신적 스승과의 만남/2막(60분) 첫 관문의 통과-시험, 협력자, 적대자-동굴 가장 깊은 곳으로의 접근-시련-보상/3막(30분) 귀환의 길-부활-영약을 가지고 귀환, Vogler, C. (The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers), 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2015, 44쪽.

두 시간 이내에 서사를 종결시켜야 하는 서사 관습상 시간적 변수에 특히 예민한 영화 매체를 위한 서사 작법은 시나리오 작법서의 형태로 주로 북미에서 활발히 연구되어 왔다. 북미의 대표적인 시나리오 작법서로는 앞서 언급한 보글러의 『신화, 영웅, 그리고 시나리오 쓰기(The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers)』, 시드 필드(Syd Field)의 『시나리오란 무엇인가(Screenplay: The Foundations of Screenwriting)』, 블레이크 스나이더(Blake Snyder)의 『SAVE THE CAT!: 흥행하는 영화 시나리오의 8가지 법칙(Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You’ll Ever Need)』 등이 특히 유명하며, 국내에서는 시나리오 작가 심산이 쓴 『한국형 시나리오 쓰기』등이 대표적인 필독서로 꼽힌다. 상기 작법서들은 모두 3막 구성론을 기본으로 시나리오 서사 작법을 체계화하려 노력하였다. 특히 2장에서 보다 상세히 제시될 필드의 작법 이론은 국내에서도 여러 건의 연구가 진행되었고(박용주 2010; 윤보협 2010; 이채영 2014; 이채영 2015; 윤보협 2015), 보글러의 영웅 패러다임은 특히 게임 콘텐츠 분야를 비롯해 캐릭터의 영웅성이 확실하게 드러나는 텍스트 연구에서 활발하게 적용된 데 비해, 스나이더의 ‘세이브더캣(STC: Save the Cat)’ 패러다임의 경우 국내 학계에서는 활발히 인용되거나 연구된 적이 없다. 학계에서의 무관심과는 대조적으로 스나이더의 『SAVE THE CAT!: 흥행하는 영화 시나리오의 8가지 법칙』은 국내에서도 기성 작가와 예비 작가를 불문하고 가장 많이 읽힌 시나리오 작법서 중 하나이며, 특히 본토인 북미에서의 대중적인 영향력은 해당 패러다임의 만연이 영화의 다양성을 해친다는 주장<sup>7)</sup>까지 나올 정도로 여러 경쟁 위치에 있는 시나리오 작법서 가운데서도 가히 압도적이다. 실제로 성공한 시나리오 작가였던 스나이더가 정리한 STC 패러다임은 필드나 보글러의 작법 이론을 적용하기에 난관을 겪을 초심자까지

---

7) “Save the Movie: The 2005 screenwriting book that’s taken over Hollywood—and made every movie feel the same, *Slate*, 2013.6.19. <https://slate.com/culture/2013/07/hollywood-and-blake-snyders-screenwriting-book-save-the-cat.html>

도 쉽게 접근할 수 있는 직관적이고 간결한 15개의 서사 단위(beat)로 조개진 플롯팅 템플릿(plotting template)을 제시하고 있어 대중적 파급력이 우수하다. 그러나 지나치게 상업화된 플롯팅 템플릿이라는 낙인으로 인해 학계에서의 관심은 빈약했다.

영화 및 미디어 학자인 제이슨 미텔(Jason Mittell)의 평가처럼 서사적 미학의 완결성을 강조하는 필드 등의 이론서에 비해 스나이더의 STC 패러다임은 노골적으로 대중적 상업성을 특히 강조하고 있는데,<sup>8)</sup> 그러기에 오히려 상업성과 이윤을 중시하는 최근의 영화 생산자들에게 강력한 영향력을 행사하게 되었다. 특히 거대 스튜디오들에 미친 영향력이 커서 장르 불문 할리우드에서 제작된 모든 상업 영화 시나리오들이 STC 패러다임이 제시한 템플릿을 충실히 따르고 있다고 해도 과언이 아니다. 마블의 제작과 디즈니의 배급으로 탄생한 ‘인피니티 사가’의 개별 영화들은 굳이 검증하지 않아도 STC 패러다임에 부합하는 서사 구조를 갖추고 있을 것이 확실시된다. 그러나 개별 영화를 벗어나 하나의 캐릭터 중심의 서사 연속체를 하나의 시나리오로 간주하고 STC 패러다임의 유용성을 입증하는 작업은 전술한 빈지 와칭 트렌드에 기반한 소비 패턴을 감안하여 전체 내러티브를 설계할 필요가 있는 시리즈물 기획 혹은 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)<sup>9)</sup>에 기반하여 거대 서사를 확장해나가는 시도에 적합한 작법 패러다임을 제시할 수 있다는 중요한 의의를 지닌다. 특히 이러한 기획들은 다수의 작가들의 공동 작업을 요구하는 경우가 많아서 기획자와 작가들이 일정 수준 표준화된 서사 작법에 대한 이해를 함양할 필요가 있는데, 필드나 보글러의 이론에 비해 훨씬 간결하고 직관적인 STC 패러다임은 단기간에 함양하여 거의 모든 장

8) Mittell, J. *Narrative Theory and Adaptation*, New York, NY: Bloomsbury Academic, 2017. pp.18-19.

9) 거대하고 단일한 세계관에서 분기된 내러티브들이 다매체를 수반하여 확장되지만 매체간의 중복을 최소화함으로써 원작 각색 차원에 그치지 않는 새로운 이야기와 정보를 제공하는 것을 핵심 조건으로 삼는 서사 기법을 일컫는다.



르에 무리 없는 적용이 가능하다. 이에 본 연구는 STC 패러다임을 활용하여 캡틴 아메리카가 중심 캐릭터로 활약한 MCU 영화 텍스트의 서사 구조를 분석하고, 앞으로 개별 영화뿐 아니라 다각화된 영상 콘텐츠 시리즈물의 기획과 분석에 있어 STC 패러다임이 지속적으로 유효한 패러다임인가를 검증하고자 한다.

## II. 연구의 대상과 방법

### 1. 연구의 대상

마블은 2008년 MCU를 처음 세상에 소개할 때부터 페이지라는 개념을 도입하여 일정 기간 동안 일정한 수의 영화를 그룹핑(grouping)하였다. 페이지 3까지의 각 페이지는 <어벤저스> 시리즈를 통해 절정에 달하며 서사의 한 사이클을 마무리하고 다음 페이지로의 진입 동기가 주어지는 방식으로 진행되어 왔다. 마치 게임의 내러티브를 방불케 하듯 로키, 울트론, 타노스의 순으로 새로운 페이지에서는 직전 페이지보다 한층 강해진 악당이 등장하는 진행이 거듭된다. 특히 ‘인피니티 사가’라는 명칭에서 입증되듯 페이지 1-3의 내러티브는 인피니티 스톤을 차지하기 위한 안타고니스트들의 욕망과 그에 맞서는 영웅들의 수호 노력을 중심 플랫폼으로 삼는다.

MCU의 한 사이클을 완성한 ‘인피니티 사가’의 엔딩은 과거로 돌아가 평범하게 나이 드는 삶을 선택하여 노년이 된 캡틴 아메리카가 팔콘에게 방패를 물려주고, 사랑하는 페기와 그토록 염원하던 행복한 춤을 즐기는 플래시백을 제시하며 막을 내린다. 결국 엔딩을 장식한 핵심 프로타고니스트인 캡틴 아메리카의 입장에서 ‘인피니티 사가’의 전체 내러티브는 비범한 수퍼 솔저로 선택받은 뒤 임무와 소명을 위해 평범한 개인으로서의 삶은 포기해야만 했던 영웅이 소명을 다한 후 자신의 개인적 삶과 화해를 이룩하고 비로소 소명을 허락받는 이야기로 정리될 수 있다. MCU ‘인피

〈표 2〉 캡틴 아메리카 캐릭터가 중심인물인 MCU 영화들

No.	제목(개봉연도)	감독	각본	개별 러닝타임(분)	누적 러닝타임(분)
1	퍼스트 어벤저(2011)	조 존스톤	크리스토퍼 마커스, 스티븐 맥플리	114 [0.5]	114.5
2	어벤져스(2012)	조스 웨던	조스 웨던	133 [1]	248.5
3	캡틴 아메리카: 윈터 솔져(2014)	조 루소, 안소니 루소	크리스토퍼 마커스, 스티븐 맥플리	126 [1]	375.5
4	어벤져스: 에이지 오브 울트론(2015)	조스 웨던	조스 웨던	131 [0.5]	507
5	캡틴 아메리카: 시빌 워(2016)	조 루소, 안소니 루소	크리스토퍼 마커스, 스티븐 맥플리	137 [1]	645
6	어벤져스: 인피니티 워 (2018)	조 루소, 안소니 루소	크리스토퍼 마커스, 스티븐 맥플리	137 [1]	783
7	어벤져스: 엔드게임(2019)	조 루소, 안소니 루소	크리스토퍼 마커스, 스티븐 맥플리	169	952

니티 사가’에 속하는 23편의 영화 중 캡틴 아메리카 캐릭터가 서사를 추동하는 중심인물 중 하나라고 간주할 만한 영화는 〈표 2〉에서 보듯 〈퍼스트 어벤저(2011)〉부터 〈어벤져스: 엔드게임(2019)〉까지 총 7편이다. 캡틴 아메리카 중심 내러티브의 서사 진행과 관련된 포스트 크레딧 영상(post-credits scenes)은 포함하되<sup>10)</sup> 엔딩 크레딧은 제외한 총 7편의 영화 본편의 누적 러닝타임은 대략 952분에 달한다. 7편의 영화들은 총 세 팀의 연출진과 두 팀의 작가진에 의해 반복해서 작업됨으로써 ‘인

10) 흔히 쿠키(cookies)라고 칭해지는, 본편이 종료된 후 엔딩 크레딧 중간이나 후에 첨가되는 짧은 영상을 말한다. 〈표 3〉에서 분석에 포함된 포스트 크레딧 영상의 러닝타임은 1분일 경우 [1]과 같은 방식으로 본편과는 별도로 표기하였다.

피니티 사가’의 아이언맨이나 토르 등 다른 중심 캐릭터들 연관 영화들에 비해 기획 주체의 동질성이 훨씬 돋보이는 편이다. 본 연구에서는 수트를 입고 방패를 든 채 어벤저스의 일원으로서 전투에 임하는 히어로로서의 주체일 때만 히어로명인 ‘캡틴 아메리카’ 혹은 ‘캡틴’을, 그 외의 개인 주체로서의 서사를 언급할 때는 캐릭터의 인물명인 ‘스티브 로저스’를 사용하기로 한다.

## 2. 연구의 방법

본 연구는 MCU 페이지 1부터 3에 속하는 23편의 영화 중 캡틴 아메리카 캐릭터가 서사를 추동하는 중심인물로 활약하는 7편의 연속체를 러닝타임 952분의 단일한 텍스트로 간주하여, 완성된 영화 7편의 편집본을 기준으로 STC 패러다임의 15단계 플롯팅 템플릿을 적용하여 분석하기로 한다. 이에 본격적인 분석 결과를 제시하기에 앞서 연구의 방법적 토대가 되는 STC 패러다임을 간략히 고찰하고자 한다.

### 1) 필드, 보글러의 3막 구성론과 ‘STC’ 패러다임 비교

스나이더는 오랜 기간 인정받지 못하는 시나리오 작가에 머물러야 했다. 거듭되는 작품 거절의 과정에서 시나리오 작법에 대한 이론적인 지식 학습의 필요성을 뒤늦게 깨달은 그는 필드의 『시나리오란 무엇인가』를 통해 시나리오의 3막 구성론을 처음 접하게 된다. 스나이더는 필드의 3막 구성론이 매우 훌륭하고 실용적인 시나리오 작법 이론임에 감탄했으나 필드가 제시한 전환점들 사이의 간격이 여전히 상당히 길다고 느끼고 이를 스스로 보완하기로 마음먹는다.<sup>11)</sup> 필드의 패러다임을 보완하기 위해 태동된 스나이더의 STC 패러다임 역시 3막 구성론을 기본 틀로 삼고 있다.

---

11) Snyder, B. *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2005, p.69.

필드는 실제 다수의 영화 분석에 입각해 3막 구성론을 가장 적극적으로 설파하고 체계적으로 제안한 대표적인 ‘3막 구조’ 연구의 대가라 할 수 있다. 필드는 아리스토텔레스의 『시학』에서 정립된 ‘3막 구조’의 시초(beginning), 중간(middle), 종말(end) 개념에 대입하여 영화 시나리오의 경우 전체 내러티브의 시작, 중간, 끝이 설정(set up)에 해당하는 1막, 대립(confrontation)에 해당하는 2막, 해결(resolution)에 해당하는 3막의 패러다임으로 나타난다고 제시하였다. 영화 시나리오의 평균적인 길이 120분에 대입하여 할리우드에서 제작되는 극장용 장편 시나리오는 통상 페이지 당 1분의 내용을 담아 평균 120페이지 내외로 제작된다. 따라서 필드는 평균 장편 극영화 시나리오의 1막은 영화의 1/4 지점인 30페이지까지 진행되며, 2막은 그 다음 2/4에 해당하여 90페이지까지, 3막은 나머지 1/4의 분량인 마지막 30페이지에 해당한다고 정리하였다. 이러한 물리적인 3막의 구분은 보글러의 이론과도 일치한다. 또한 필드는 보다 자연스러우면서 개연성 있는 영화의 극적 전환을 위해 ‘구성점(plot point)’, ‘밀착점(pinch)’, ‘중간점(midpoint)’이라는 개념을 추가적으로 설정하고 활용할 것을 강조한다. 보글러의 12단계 스토리 구조와 비교하면 ‘시련’은 ‘중간점’, ‘보상’은 ‘구성점 2’와 각각 위치적으로 대응한다. 최민성(2009)은 보글러의 12단계의 영웅의 여정과 필드의 3막 구성 패러다임을 <그림 1>과 유사하게 통합 제시한 바 있으나 해당 출처에서는 보글러 스스로 ‘시련’이 12단계 중 중간점임을 명확히 밝히고 있음<sup>12)</sup>에도 보글러의 12단계와 필드의 극적 전환의 각 대응점 연결이 틀어져 있어 <그림 1>에서 올바르게 재구성하였다.

<그림 1>에 따르면 필드의 3막 구성 패러다임은 2개의 밀착점과 2개의 구성점, 중간점의 총 5개의 극적 전환점을 가지게 된다. 그러나 스나이더는 초보 시나리오 작가들이 이 5개의 전환점 사이에서 표류하지 않도록 더 많은 전환점들이 징검다리의 구실을 해주어야 한다고 생각하였

---

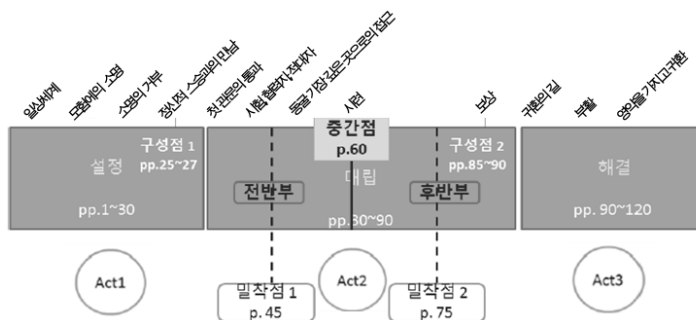
12) Vogler, C. 앞의 책, 27쪽.

다. 『시학』에 따르면 내러티브의 길이가 길어질수록 사용자들의 이해와 감상의 편의를 돕기 위해 더 많은 수의 극적 전환점(reversal)이 필요해진다.<sup>13)</sup> 필드의 3막 구성 패러다임을 자신만의 방식으로 보완한 스나이더는 상업적 성공을 담보하는 매력적인 내러티브 구축을 위해 시나리오 작가들은 반드시 <표 3>과 같이 정해진 위치에서 ‘비트(beat)’라는 명칭의 15개의 서사 단위에 해당하는 극적 전환 행위를 제시해야 한다고 설파한다.<sup>14)</sup> 스나이더는 <표 3>과 같이 110 페이지 분량의 시나리오를 기준으로 각각의 비트를 제시하고 있으며 이들 비트간의 간격은 영화 러닝 타임을 기준으로 재조정했을 때 110페이지 내에서의 간격과 비율적으로 그대로 유지되는 경향이 있다. <표 3>의 비율은 필자가 어떠한 길이의 텍스트에라도 적용이 용이하도록 각 비트에 해당하는 페이지 수의 비율을 계산하여 기입한 것이다. 필드의 극적 전환점에 비해 STC 패러다임은 특히 15개의 비트에 각 단위의 역할을 지칭하는 개별적인 명칭이 붙어 있어 그 명칭과 위치에 한 번 익숙해지면 시나리오 구성에 훨씬 직관적인 활용이 가능하다는 장점을 보인다. 또한 보글러의 12단계 스토리 구조에 비해서는 STC 패러다임이 요구하는 전환점의 수가 15개로 더 많으며 특히 중간점부터 3막 진입 전까지의 비트들 사이의 공백이 좁은 편이라 텍스트의 절정 단계에서 작가들이 표류할 가능성을 줄여줄 수 있다. 또한 보글러의 모형에서는 스토리나 장르에 따라 ‘소명의 거부’나 ‘정신적 승승과의 만남’ 등의 단계가 반드시 요구되지 않는 경우도 많은 데 반해 15개의 비트를 거의 언제나 예외 없이 적용한다는 장점도 지닌다.

---

13) Aristotle, (A. Kenny, Trans), *Poetics*, Oxford University Press, 2013[350 BC], p.27.

14) Snyder, B., Ibid. p.70.



〈그림 1〉 필드의 3막 구성 패러다임과 보글러의 12단계 스토리 구조의 통합 모델  
출처: 최민성, 「통합적 시나리오 창작 모델 연구」, 『한국언어문화』, 38권, 한국언어문화학회, 2009, 382쪽 재구성.

〈표 3〉 STC 패러다임

서사 단위(Beat)	보글러의 12단계 여정	시나리오 페이지 수	비율(%)
<b>오프닝 이미지 (Opening Image)</b>	일상세계	<b>1</b>	<b>0.9</b>
<b>주제 명시(Theme)</b>		<b>5</b>	<b>4.5</b>
설정(Set-up)		1-10	0.9-9
<b>기폭제(Catalyst)</b>	모험에의 소명	<b>12</b>	<b>10.9</b>
토론(Debate)	소명의 거부, 정신적 스승과의 만남	12-25	10.9-22.7
<b>2막 진입(Break into 2막)</b>	첫 관문의 통과	<b>25</b>	<b>22.7</b>
<b>B 스토리(B story)</b>	시험, 협력자, 적대자	<b>30</b>	<b>27.3</b>
재미와 놀이 (Fun and Games)	동굴 가장 깊은 곳으로의 접근	30-55	27.3-50
<b>중간점(Midpoint)</b>	시련	<b>55</b>	<b>50</b>
악당이 다가오다 (Bad Guys Close In)		55-65	50-59
<b>절망의 순간(All is Lost)</b>		<b>75</b>	<b>68.2</b>
영혼의 어두운 밤 (Dark Night of Soul)	보상	75-85	68.2-77.3
<b>3막 진입(Break into 3막)</b>	귀환의 길	<b>85</b>	<b>77.3</b>
피날레(Finale)	부활	85-110	77.3-100
<b>마지막 이미지(Final Image)</b>	영약을 가지고 귀환	<b>110</b>	<b>100</b>

## 2) ‘STC’ 패러다임의 주요 서사 단위

STC 패러다임을 활용한 시나리오 구조 구축에 있어서는 <표 3>에서 볼드체(boldface type)로 강조한 단일한 씬(single scene)을 요구하는 9개의 주요 비트를 제대로 제시하는 것이 매우 중요하다. 통상 위치가 확고하게 고정되어 가변적일 수 없는 ‘오프닝 이미지’와 ‘마지막 이미지’를 제외한 7개 주요 비트의 위치는 시나리오의 장르나 스타일에 따라 얼마간의 유동적 조정이 가능하긴 하다. 이 7개 주요 비트에서 어떠한 사건과 극적 전환을 유도하는가에 따라서 <기생충>처럼 일찍이 본 적 없는 색다른 내러티브를 직조할 수도 있고, 혹은 반대로 천편일률적인 식상함의 수렁에 함몰될 수도 있다. 3장에서 제시될 실제 텍스트 분석도 이 7개 비트 위주로 시행키로 한다.

특히 필드의 3막 구성론과는 달리 스나이더는 1막 초반부에 ‘주제 명시’와 ‘기폭제’를 분명하게 제시할 필요를 템플릿 자체에서 공식으로 제공한다. 이러한 점에서 STC 패러다임은 상대적으로 훈련이 덜 된 작가나 기획자라 할지라도 영화 전반을 지배하는 주도적 아이디어 및 주인공의 선택에 대한 명분과 캐릭터 아크(character arc)에 대해 보다 명확한 구축의 실마리에 접근할 가능성을 높이며, 그 결과 전체 내러티브의 테제(thesis)가 1막 내에서 보다 선명하게 제시되게끔 유도하며 이것이 2막의 ‘B 스토리’에서 ‘중간점’을 거치는 동안 변주(antithesis)되어 3막에서 ‘마지막 이미지’를 통해 합(synthesis)을 이루도록 이끈다. ‘주제 명시’와 ‘기폭제’의 위치는 해당 영화의 장르나 주요 캐릭터의 수나 성격, 주제, 연출 스타일에 따라 7개의 주요 비트 중 가장 유동적인 위치에 놓이는 경향이 짙다. ‘기폭제’의 앞뒤로 배열되는 다중 씬(multi scenes)으로 구성되는 ‘설정’과 ‘토론’ 역시 ‘기폭제’의 위치에 따라 위치가 조정되기 마련이다.

<그림 1>의 필드의 3막 구성론과 비교하자면, ‘2막 진입’과 ‘3막 진입’은 필드의 ‘구성점 1’ 및 ‘구성점 2’와 각각 긴밀하게 연결된 씬에서 등장

한다. 그러나 필드의 ‘구성점’은 현재 막에서 다음 막으로 진입하기 위한 극적인 사건으로 주인공 내면이 아닌 타자나 외부의 영향일 가능성이 큰 데 비해<sup>15)</sup>, 스나이더의 ‘2막 진입’과 ‘3막 진입’은 주인공이 변화된 상황에 본격적으로 마주할 준비된 심리와 태도를 내비치는 순간으로 정의되어 있다는 점에서 차이를 보인다. 스나이더에 따르면 주인공은 수동적인 태도로 다음 장으로 진입해서는 안 되며, 반드시 스스로가 내린 결정에 따라 들어서야 한다.<sup>16)</sup> 따라서 필드의 ‘구성점 1’은 1막에서 2막으로 진입하기 직전에 등장하고, 스나이더의 ‘2막 진입’은 1막과 2막 사이의 전환점이 된다는 차이를 유념해야 한다. 보글러의 ‘첫 관문의 통과’와 ‘귀환의 길’의 경우는 필드의 ‘구성점’보다는 스나이더의 ‘2막 진입’ 및 ‘3막 진입’에 보다 가깝다고 볼 수 있다.

필드의 5개 전환점 중 나머지 ‘밀착점 1’, ‘중간점’, ‘밀착점 2’는 스나이더의 ‘B 스토리’ 혹은 ‘재미와 놀이’, ‘중간점’, ‘절망의 순간’에 그대로 대입될 수 있다. 필드의 ‘중간점’과 마찬가지로 스나이더의 ‘중간점’은 극의 한가운데 위치하며, 전반부까지의 분위기가 한순간에 반전되는 위치이다. 영화 내러티브 관습의 특성상 결말에서 주인공이 진정한 승리나 실패를 쟁취하면서 여정을 끝내기 마련이라면, 중간점에서는 주인공이 가짜 승리나 실패를 맛보고 선부르게 도취하거나 실망하게 되면서 후반부로 전환된다.

### 3) <퍼스트 어벤저>에 대입한 ‘STC’ 패러다임 예시

STC 패러다임의 이해를 위해 MCU의 네 번째 영화이자 캡틴 아메리카가 추동하는 내러티브의 시작 텍스트인 <퍼스트 어벤저>의 서사를 STC 패러다임을 대입하여 분석한 예시를 먼저 살펴보기로 한다. <퍼스트 어

15) Field, S., *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York, NY: Dell Publishing Co, 1979. p.142-159.

16) Snyder, B., *Ibid.*, p.79.



〈표 4〉 STC 패러다임에 대입한 〈퍼스트 어벤저〉의 서사 구조

서사 단위	비율 (%)	기준 위치(분)	실제 위치(분)	내용
<b>오프닝 이미지</b>	<b>0.9</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	그린란드 얼음 속에 파묻힌 발키리 안에서 캡틴 아메리카가 발견된다.
<b>주제 명시</b>	<b>4.5</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	모두들 목숨을 걸고 싸우는 때에 자신만 빠지기는 싫다고 하는 스티브.
설정	0.9-9	1-10	1-14	1942년 노르웨이, 히드라의 슈미트 장군이 테서렉트를 손에 넣고 세계 정복을 위해 그 힘을 악용하려 한다. 한편 뉴욕에서는 왜소하고 병약한 스티브가 모병 신체검사에서 번번이 탈락한다.
<b>기폭제</b>	<b>10.9</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	우연히 스티브의 진심을 눈여겨 보게 된 어스킨 박사의 호의로 스티브가 입대에 성공한다.
토론	10.9-22.7	12-26	15-24	입대 후 훈련을 받던 스티브는 남다른 용맹심을 인정받아 수퍼 솔저 테스트 대상으로 선발된다.
<b>2막 진입</b>	<b>22.7</b>	<b>26</b>	<b>24</b>	왜 자신이 선발되었는지를 묻는 스티브에게 어스킨 박사는 평생 힘을 갖고 산 자는 힘을 존중할 줄 모르기에 스티브가 수퍼 솔저의 적임자라고 말해준다.
<b>B 스토리</b>	<b>27.3</b>	<b>31</b>	<b>30</b>	페기와와의 관계가 진전되며 군인으로서의 스티브의 성장에 영향을 미친다.
재미와 놀이	27.3-50	31-57	35-63	스티브에게 수퍼 솔저 세럼이 주입되고 최초의 수퍼 솔저로 거듭난다. 수퍼 솔저 테스트장에 잠입해 세럼을 훔친 히드라 요원이 스티브에게 쫓기다 자결하고 스티브의 부대는 히드라를 공격하라는 임무를 부여받지만 스티브는 제외된다. 대신 캡틴 아메리카라는 예명으로 미군 홍보 임무를 수행하던 중 히드라 군대에 버키의 부대가 포로로 잡혔다는 소식을 페기로부터 전해 듣고 그들을 구하러 떠난다.
<b>중간점</b>	<b>50</b>	<b>57</b>	<b>63</b>	캡틴이 버키를 구출하는 데 성공한다.

〈표 4〉 STC 패러다임에 대입한 〈퍼스트 어벤저〉의 서사 구조 (계속)

서사 단위	비율 (%)	기준 위치(분)	실제 위치(분)	내용
악당이 다가오다	50-59	57-67	63-85	버키를 구출한 스티브는 진짜 모습은 레드 스컬인 슈미트와 마주하게 되고, 레드 스컬은 어스킨 박사의 피조물인 자신과 마찬가지로 스티브 역시 인간성을 상실한 것임을 인정해야 한다고 말한다. 포로들을 구해 베이스로 무사히 돌아오는 캡틴은 영웅으로 환대받고 히드라를 제거할 팀을 꾸려 다시 출정한다.
<b>절망의 순간</b>	<b>68.2</b>	<b>78</b>	<b>85</b>	알프스 계곡을 달리는 열차에서 캡틴의 눈앞에서 버키가 추락한다.
영혼의 어두운 밤	68.2-77.3	78-88	86-93	스티브가 버키를 구하지 못한 죄책감에 괴로워한다.
<b>3막 진입</b>	<b>77.3</b>	<b>88</b>	<b>93</b>	캡틴은 레드 스컬을 제압하기로 결심하고 적진에 잠입한다.
피날레	77.3-100	88-114	93-111	레드 스컬이 세계 파괴를 위해 폭격기인 발키리를 발사시킨다. 발키리에 승선한 캡틴과 레드 스컬의 혈투 끝에 테서렉트에 손을 댄 레드 스컬이 다른 차원으로 사라지고, 테서렉트도 공중으로 떨어진다. 입력된 진로를 수정할 방법이 없었던 캡틴은 그대로 그린란드의 설원에 발키리를 자신과 함께 추락시킨다.
<b>마지막 이미지</b>	<b>100</b>	<b>114</b>	<b>111</b>	1940년대처럼 꾸며진 병실에서 깨어난 스티브는 뭔가 이상함을 느끼고 탈출하지만 현대의 뉴욕 한복판에서 아연실색한다. 닉 퓨리가 다가와 70년 동안 잠들어 있었음을 알려준다. 스티브는 페기와의 댄스 약속을 지키지 못한 것을 아쉬워한다.

벤저〉는 엔딩 크레디트가 시작되기 전까지 본편만 약 114분에 달하며 30초 남짓의 포스트 크레디트 씬 하나로 구성되어 있다. 〈표 4〉의 ‘기준 위치’는 러닝타임 114분에 〈표 3〉에서 계산된 비율을 곱하여 각 비트가 위치해야 할 시간대를 산정한 것이며, ‘실제 위치’는 실제 텍스트 분석 결

과 확인된 각 비트가 위치한 시간대이다.

〈퍼스트 어벤저〉의 서사는 신화 서사의 근간을 그대로 따르며 수퍼 솔져 프로젝트에 선발된 것을 계기로 일상의 세계(선량하지만 허약한 약골)를 벗어나 비 일상의 세계(탁월한 신체 조건의 전쟁 영웅)를 경험한 후 변화된 모습(힘은 얻었으나 여전히 선량한 영웅)으로 2010년대 뉴욕으로 재생해 돌아오는 스티브 로저스의 여정을 그린다. ‘주제 명시’부터 ‘중간점’과 ‘절망의 순간’, ‘3막 진입’의 주요 비트들이 STC 패러다임의 기준 위치보다 5~9분 정도 뒤늦게 등장하는 경향을 보이긴 하지만 15개의 비트의 위치에 대체로 적합한 극적 전환점들이 뚜렷하게 포진하고 있음을 〈표 4〉에서 확인할 수 있다. 또한 1막에서의 주인공 스티브가 ‘허약한 약골임에도 힘의 가치를 존중할만한 올곧은 성품을 지녔다’는 테제와 2막 전반부에서 제시되는 ‘힘을 얻은 후에도 여전히 의리와 명예를 중시’하는 반명제가 3막에서 통합되며, 인류를 위해 스스로를 희생한 뒤 70년 후 현대 사회에서 깨어난 후에도 여전히 명예(폐기와의 댄스 약속)를 중시하는 의로운 영웅 캡틴 아메리카의 활약에 대한 기대감을 형성하며 서사가 만족스럽게 귀결됨을 확인할 수 있다.

### III. 텍스트 분석

이제 STC 패러다임이 MCU 영화 중 캡틴 아메리카를 중심 캐릭터로 삼은 영화들의 연속체에 얼마나 유용하게 적용될 수 있는지 실제 분석 결과를 살펴보기로 한다. 연구 대상 영화 7편의 총 러닝타임은 952분이기에 〈표 3〉에서 계산된 비율을 곱하여 기준 패러다임에 적용시키면 실제 분석 전에 〈표 5〉의 결과를 얻을 수 있다. 이러한 산술적 계산에 의거한 예측을 통해 7편의 각 영화가 전체 연계 텍스트에서 차지하는 내러티브 상의 역할을 점검함과 동시에 각 비트의 후보 위치에 해당되는 대상 영화들을 환기함으로써 실제 위치 탐색에 대비할 수 있다.

〈표 5〉 캡틴 아메리카 중심 영화들 7편에 대한 STC 패러다임 적용 예상도

서사 단위	비율(%)	기준 위치(분)	제목(개봉연도)	누적 러닝타임(분)
<b>오프닝 이미지</b>	<b>0.9</b>	<b>1</b>	퍼스트 어벤저(2011)	114.5
<b>주제 명시</b>	<b>4.5</b>	<b>43</b>		
설정	0.9-9	1-104		
<b>기폭제</b>	<b>10.9</b>	<b>104</b>		
토론	10.9-22.7	104-216	어벤저스(2012)	248.5
<b>2막 진입</b>	<b>22.7</b>	<b>216</b>		
<b>B 스토리</b>	<b>27.3</b>	<b>260</b>	캡틴 아메리카: 윈터 솔져(2014)	375.5
재미와 놀이	27.3-50	260-476	어벤저스: 에이지 오브 울트론(2015)	
<b>중간점</b>	<b>50</b>	<b>476</b>	캡틴 아메리카: 시빌 워(2016)	645
약당이 다가오다	50-59	476-562		
<b>절망의 순간</b>	<b>68.2</b>	<b>649</b>	어벤저스: 인피니티 워(2018)	783
영혼의 어두운 밤	68.2-77.3	649-736		
<b>3막 진입</b>	<b>77.3</b>	<b>736</b>	어벤저스: 엔드게임(2019)	952
피날레	77.3-100	736-952		
<b>마지막 이미지</b>	<b>100</b>	<b>952</b>		

### 1. 캡틴 아메리카 중심의 서사 연속체의 내러티브 점검

〈표 5〉에 의거하면, 대략 2, 4, 6번째 영화의 3막 진입 시점 전후로 〈그림 1〉 필드의 3막 구성론에 따른 전체 연속체의 ‘구성점 1’, ‘중간점’, ‘구성점 2’에 해당하는 사건이 발생할 가능성이 높으리라 유추되었다. 더 붙여 ‘주제 명시’와 ‘기폭제’는 첫 영화 〈퍼스트 어벤저〉에서, ‘구성점 1’ 이후의 ‘2막 진입’까지는 두 번째 영화 〈어벤저스〉에서 발견될 가능성이 높아보였다. 이어서 ‘B 스토리’는 세 번째 영화 〈캡틴 아메리카: 윈터 솔

저), ‘중간점’은 네 번째 영화 <어벤져스: 에이지 오브 울트론> 중후반, ‘절망의 순간’은 다섯 번째 영화 <캡틴 아메리카: 시빌 워>, ‘영혼의 어두운 밤’과 ‘3막 진입’은 여섯 번째 영화 <어벤져스: 인피니티 워>, ‘피날레’와 ‘마지막 이미지’는 마지막 일곱 번째 영화인 <어벤져스: 엔드게임>에서 탐색될 가능성을 타진할 수 있었다.

전술했듯, ‘2막 진입’ 이후 ‘중간점’ 등의 주요 비트는 비교적 도식적으로 위치가 결정되는 데 반해 ‘주제 명시’와 ‘기폭제’의 위치는 상대적으로 매우 유동적인 편인 동시에 이 두 비트의 위치를 제대로 파악하는 것은 전체 내러티브를 명확하게 이해하는 단초가 된다. 952분에 달하는 캡틴 아메리카를 중심으로 한 서사연속체의 분석을 위해 우선 전체 내러티브를 되새김으로써 특히 ‘주제 명시’와 ‘기폭제’의 위치 후보를 비롯한 STC 패러다임의 주요 서사 단위의 대략의 위치를 차분히 예측할 필요가 있다.

MCU의 막이 오른 후 네 번째 영화로 소개된 <퍼스트 어벤져>로 시작된 캡틴 아메리카 중심의 스토리는 대체로 다음과 같은 내러티브로 정리될 수 있다. <퍼스트 어벤져>는 현재 시점에서 석유 시추선에 의해 캡틴 아메리카가 냉동된 채 탑승해 있는 폭격기 발키리가 발견되면서 막이 열린다(오프닝 이미지). 1942년 노르웨이에서는 인피니티 스톤 중 스페이스 스톤을 품고 있는 테서렉트를 차지한 나치의 심층과학 부서 히드라 조직의 슈미트 장군(레드 스컬)이 세계를 지배할 수 있는 신무기를 개발하기 시작한다. 같은 시각 미국에서는 주인공 스티브 로저스가 2차 세계대전에 참전하고 싶은 의지와는 달리 왜소하고 허약한 신체 조건 탓에 군인 징집평가에서 번번이 실격을 당한다. 그러나 포기를 모르는 그의 의지와 선한 심성, 배짱, 애국심을 높게 산 전략과학부의 어스킨 박사에게 눈에 띄어 수퍼 솔져 프로젝트의 책임자로 선택됨으로써 난공불락의 신체를 얻게 된다(주제 명시). 히드라에게 포로로 잡힌 절친한 친구 버키와 그 동료들을 구하기 위해 대활약을 한 스티브는 스타크 박사가 제작한 비브라늄 방패와 특수 전투복을 장착함으로써 캡틴 아메리카로 거듭난다. 그러나 히드라의 비밀 기지를 습격하는 과정에서 버키를 잃게 되고, 폐기

가 이를 위로하는 과정에서 캡틴과 폐기의 관계는 돈독하게 발전한다. 레드 스컬이 출격시킨 폭격기에 올라탄 캡틴은 폭격기 발키리의 진로를 수정하기가 여의치 않자 자폭시킬 생각으로 발키리와 함께 추락한다. 얼음에 파묻힌 발키리 안에 잠들어 있던 캡틴은 그로부터 거의 70년 후 발견되어 쉴드의 보호 하에 뉴욕 한복판에서 깨어난다. 기운을 차린 캡틴에게 쉴드의 국장 닉 퓨리는 쉴드의 입단을 제안한다(기폭제).

이후 어벤져스 일원으로 본격적인 활동을 시작하면서(2막 진입) 가치관이 첨예하게 맞서는 또 다른 히어로 아이언맨과 처음 조우하는 순간부터 심 없이 논쟁을 벌이게 된다. 절친한 친구였던 버키는 히드라에 세뇌되어 자신을 공격하는 가운데 오염된 쉴드 내부의 적으로 인해 누구를 믿어야 할 것인지 혼란스럽고, 자신의 시대와 현재 시대의 대치되는 서로 다른 가치관으로 혼란을 겪기도 한다(B 스토리). 아직 모습을 드러내진 않았지만 주적인 타노스가 지구로 보낸 치타우리 군대와 맞서 싸운 후로 타노스가 가져올 파국에 대한 불면과 불안감에 시달리는 아이언맨이 지구를 지킬 강력한 방어 체계 구축을 주장하며 캡틴 몰래 생성한 울트론이 제작 의도와는 달리 폭주하자(중간점) 울트론을 제거하기 위한 전투의 무대였던 소코비아는 풍비박산이 난다.

이 사태의 후폭풍으로 어벤져스의 활동이 UN 산하 관리에 들어가는 초인등록법안을 발의할 소코비아 협정에 반대하는 캡틴 파와 찬성하는 아이언맨 파로 어벤져스는 양분되기에 이른다. 히드라에 의해 킬러인 수퍼 솔저로 개조되어 UN 건물 폭파의 용의자로 의심되는 버키에 대한 의리를 저버릴 수 없는 캡틴과 버키를 체포하려는 아이언맨은 서로에게 씻을 수 없는 상처를 주며 대립하게 된다. 게다가 히드라의 지령을 받아 자신의 부모를 살해한 장본인이 버키였으며, 캡틴은 이미 이 사실을 알고 있었다는 것을 알게 된 아이언맨은 캡틴에게 분노한다(절망의 순간). 두 영웅이 소통하지 않는 사이 우주의 균형을 위해 우주의 절반을 소멸시키기 위한 조건에 한층 가까워진 주적 타노스와 어벤져스의 사투가 개시된다(3막 진입). 타노스는 어벤져스를 위협하며 인피니티 스톤을 하나씩

추가해 결국 핑거 스냅으로 우주의 절반을 소멸시키는 데 성공한다. 하지만 양자 영역으로 들어감으로써 시간을 여행하는 장치 개발에 성공하는 어벤져스 군단은 다시 한 번 힘을 모아 역습을 꾀하고 마침내 절체절명의 순간 인피니티 건틀릿을 손에 넣게 된 아이언맨의 희생으로 타노스를 물리치는 데 성공한다. 인피니티 스톤들을 제자리에 되돌려놓기 위해 과거로 시간 여행을 떠났던 캡틴 아메리카는 현재로 돌아오는 대신 자신의 시대에서 평범하게 나이 드는 삶을 택하고(피날레), 그렇게도 꿈꾸던 폐기와의 춤이 마침내 그에게 허락된다(마지막 이미지).

## 2. 캡틴 아메리카 중심의 서사 연속체에서 실제 확인된 ‘STC’ 패러다임의 주요 서사 단위

내러티브를 정리하는 과정에서 ‘기폭제’에 대응하는 부분이 어디쯤이 되어야하는가는 비교적 명확하게 파악이 가능해진다. 캡틴 아메리카 중심의 서사 연속체의 내러티브는 단순히 정리하자면, 유약했던 과거로 인해 힘의 가치를 인지하는 심성 곧은 수퍼 솔저가 잠들어 있다 70년 후의 시대에 깨어나 어벤져스의 일원으로 초대되어 비밀상적 세계인 현재 시점의 우주 전쟁터를 영위하다 인류 구원의 소명을 완수한 후 일상으로 돌아가 포기해야 했던 청춘과 사랑을 되찾는 이야기이다. 따라서 ‘기폭제’에 해당하는 내용은 어벤져스 입단 제안과 관련된 내용이어야 한다. STC 패러다임에 맞추어 952분 기준으로 ‘기폭제’의 제안 위치인 104분 부근을 탐색한 결과, 114분의 러닝타임을 가진 <퍼스트 어벤저> 본편에는 그러한 내용이 등장하지 않았다. 하지만 사실 <퍼스트 어벤저>는 <아이언맨>과 마찬가지로 매우 인상적인 포스트 크레딧 영상으로 유명하다. MCU는 해당 영화 이후의 후속편에서 전개될 주요 내용을 1분 내외의 포스트 크레딧 영상을 통해 마치 선문답을 하듯 관객에게 던져주곤 했다. <퍼스트 어벤저>의 포스트 크레딧 영상은 쉴드의 국장 닉 퓨리가 캡틴을 찾아와 쉴드 관련 임무를 언급하는 내용을 담고 있기에 바로 이 부

분이 ‘기폭제’에 해당할 것이며 이 부분은 연속체의 러닝타임 상 114분 위치에 해당하여 위치적으로도 타당하다.

그렇다면 이제 ‘기폭제’보다는 앞부분에 제시되면서 전체 내러티브의 ‘주제 명시’로 기능할 부분을 탐색할 차례다. 보통 ‘주제 명시’는 프로타고니스트와 누군가의 대화의 형태로 프로타고니스트에게 어떤 깨우침을 전달하는 방식으로 가장 잘 드러난다. 프로타고니스트는 해당 대화가 일어난 때는 통상 해당 주제에 대해 깨우침을 준 자에게 동의하지 않는 태도를 보이거나 그릇된 인식을 갖고 있지만, 비일상적 세계의 여정을 통해 비로소 깨우침을 얻고 변화한다. STC 패러다임의 기준 위치에 따르면 43분 무렵에 적당한 대화나 사건이 등장해야 하지만, 43분 무렵에 진행되고 있는 사건은 이미 캡틴 아메리카로 변형이 완료된 스티브가 슈퍼 솔져 세럼을 흡치려 잠입한 히드라의 스파이를 제압하고 있는 상황이다. 따라서 전체 내러티브의 ‘주제 명시’부는 더 앞쪽에 위치해야 하며 첫 텍스트 〈퍼스트 어벤저〉 자체의 14분경과 시점의 ‘주제 명시’부의 반복이기도 한 25분 무렵의 어스킨 박사와 스티브의 대화 부분이 전체 연속체의 ‘주제 명시’부로서 가장 합당할 터이다.

어스킨 박사는 슈퍼 솔져 프로젝트 시행일 전날 밤 스티브를 찾아와 “평생 강자로 살아왔던 자는 힘을 존중할 줄 모른다면 약자였던 경험을 갖고 있는 자만이 힘의 가치를 알고 연민을 느낄 줄 안다” 라고 말하며 스티브를 슈퍼 솔져 프로젝트 대상으로 발탁한 이유를 밝힌다. 어스킨 박사는 스티브를 슈퍼 솔져로 성공적으로 변형시키자마자 〈퍼스트 어벤저〉 38분 무렵에 사망하게 되는데, 슈퍼 솔져로 변모한 스티브가 임종을 지킬 때도 스티브의 가슴을 손가락으로 가리키며 ‘뛰어난 군인 이전에 선량한 시민’이어야 함을 잊지 말라는 무언의 유언을 남긴다. 덕분에 약골이었을 때도 스스로를 돌보지 않는 강직함과 이타성과 신의를 갖추고 있었던 스티브는 슈퍼 솔져로 변모하여 초인적인 힘을 얻게 된 이후로도 전체 내러티브 내내 선량함과 진정성을 잃지 않는 모습을 보여준다.

‘주제 명시’와 ‘기폭제’ 이후의 주요 비트는 기준 위치에 의거하여 비



교적 도식적인 탐색이 가능하다. 이론상 캡틴 스스로의 선택으로 어벤저스 입단을 결정하는 ‘2막 진입’ 장면은 연속 텍스트의 216분 무렵, 즉 〈어벤저스〉 시작 후 102분이 경과할 무렵에 등장해야 한다. 〈어벤저스〉의 102분 무렵에 진행되는 상황은 테서렉트의 힘으로 로키가 불러들인 치타우리 군대가 지구로 쏟아져 들어오기 시작하는 것이다. 그러나 실제로 캡틴 아메리카의 여정에서 진정한 ‘2막 진입’에 해당하는 국면 전환은 이보다 앞서 로키와의 대치로 콜슨 요원이 사망함으로써 ‘어벤저스 프로젝트’에 회의적이거나 반감을 갖고 있던 히어로들이 비로소 로키를 저지하기 위해 한마음으로 단결하게 되는 상황으로 간주해야 할 것이며, 이는 〈어벤저스〉 시작 후 97분경과 무렵, 전체 서사 연속체 상 211분경과 무렵으로 드러났다.

‘2막 진입’ 직후 이론상 연속체의 260분경과 무렵에 등장해야 하는 ‘B 스토리’는 1막 초반에서 어스킨 박사와의 대화로 쌓아올린 ‘완벽한 군인이기 이전에 선량하고 이타적인 자연인’이라는 주제에 새로운 관점을 자극하는 대상과의 서브 플롯일 가능성이 높다. 연속체의 260분 무렵은 〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉 시작 후 12분경과 무렵이다. 〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉의 12분 무렵에 캡틴은 블랙 위도우와 함께 해적에게 납치된 쉴드의 함선 내의 인질 구조 임무 수행 중이었으나, 퓨리로부터 따로 쉴드의 데이터를 챙기라는 지령을 받은 블랙 위도우를 발견하고 이를 수상하게 여기는 장면이 진행된다. 이미 사망한 어스킨 박사를 제외하고 캡틴의 인생관에 가장 큰 영향력을 행사하는 인물은 사랑하는 연인이었던 페기나 절친한 동료였으나 현재는 극복해야 할 대상이 되어 버린 버키처럼 과거로부터의 인연이거나, 혹은 어벤저스 일원 중 라이벌 관계인 아이언맨 또는 쉴드의 국장인 닉 퓨리처럼 현재 시점의 동료 중 하나가 될 것이다. 전체 서사에서 차지하는 비중으로는 아이언맨이 ‘B 스토리’를 이끌어갈 후보로 간주되기에 마땅하지만, ‘B 스토리’의 위치 후보 텍스트인 〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉에는 아이언맨이 아예 등장하지 않는다. 또한 〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉는 70년의 공백 후에 새로운 세상

에 적응해 가는 캡틴 아메리카의 정체성과 그가 지키려 하는 신뢰 및 직업 윤리의 시의성에 대해 질문을 던지는 중요한 텍스트이다. 캡틴 아메리카의 전체 내러티브의 결말과 캡틴의 궁극적인 선택을 생각할 때 닉 퓨리를 B 스토리의 동반자로 보기에는 무리가 있다. 반면 캡틴의 인생에서 가장 중요한 사람이라 간주될 수 있는 폐기는 <캡틴 아메리카: 윈터 솔져> 20분 무렵에 병상에 누운 채 등장하여 혼란에 빠진 스티브의 손을 잡고 “세상은 변해버렸고 돌아갈 수 없다. 현재에 최선을 다하고 때로는 다시 시작하는 것이 최선이다”라는 조언을 해준다. 이 조언 이후로 캡틴은 부적응자의 모습에서 벗어나 스스로의 신념에 따라 변해버린 세상을 평가하는 관점과 자아를 단단하게 형성해 나간다. 따라서 폐기로 대변되는 과거에 뿌리를 둔 캡틴 아메리카의 정체성이 B 스토리를 이루는 것을 확인 가능하다.

내러티브의 전반부와 후반부를 가로지르는 ‘중간점’은 952분의 연속체 상 476분 경, 즉 <어벤져스: 에이지 오브 울트론>의 100분 무렵에 등장할 것으로 예상되었다. <어벤져스: 에이지 오브 울트론>의 100분 무렵은 울트론의 폭주를 저지하기 위해 소코비아에서 시가전이 펼쳐지는 장면이다. 사실 울트론은 아이언맨과 배너 박사가 로키의 창에 달린 미지의 금속(마인드 스톤)의 파워를 이용해 깨워내고자 했던 지구 수호 목적의 인공지능 프로그램이지만 이를 완성시킨 것은 정체불명의 힘이었고 페이지 3의 결말까지 이르러서야 확증된 사실은 이 역시 어벤져스를 타도하고자 하는 타노스의 개입이었을 가능성이 크다는 것이다. 따라서 확실히 피날레에 해당할 <어벤져스: 엔드게임>과의 거울상 역할로는 어벤져스 전체의 팀웍과 관련된 서사이자 타노스에 대항하기 위한 어벤져스로서의 최초의 시도를 다루고 있는 일곱 편의 영화 중 가운데인 네 번째 영화 <어벤져스: 에이지 오브 울트론>의 중간 지점이 연속체 ‘중간점’으로서 물리적으로나 내용적으로 합당할 것으로 판단되었다. 해당 영화의 35분 무렵 아이언맨의 대사 중 <어벤져스>에서 치타우리 군대와 우주에서 대면했던 기억을 회상하며 “이는 차원이 다른 전투(엔드게임)”라고 언

급하는 부분 역시 이러한 가설에 대한 심증을 굳힌다. 따라서 <어벤져스: 에이지 오브 울트론> 100분 무렵에서 41분가량 앞서는 59분 무렵, 울트론의 지시에 따르는 막시모프 남매로 인해 손과 머리가 묶인 어벤져스가 완벽하게 패배를 당하는 ‘가짜 패배’의 지점이 <어벤져스: 에이지 오브 울트론>의 ‘중간점’이자 연속체 ‘중간점’으로 판단된다. 952분에서 41분은 110분 기준으로는 4.7분 정도의 오차로 허용 가능한 오차 이내의 적절한 지점이라 할 수 있다.

‘절망의 순간’과 ‘3막 진입’은 비교적 파악이 쉽다. 전체 내러티브와 캡틴 아메리카의 캐릭터 아크 상 캡틴이 심리적으로 가장 바닥을 치는 순간은 적의 공격을 받아 본인이 무력화되었을 때라기보다는 과거에서 온 자신의 정체성과 자신의 신념이 현재의 동료들과의 갈등을 야기하거나 파국을 초래하게 될 때일 것이다. 이론상의 기준 위치인 연속체의 649분 지점은 <표 5>에 따르면 <어벤져스: 에이지 오브 울트론>의 소코비아 사태 이후 부정적 여론에 내몰린 어벤져스 내부의 분열을 주제로 한 다섯 번째 영화 <캡틴 아메리카: 시빌 워> 엔딩 전후 부분이거나 <어벤져스: 인피니티 워>의 아주 초반 부분이다. <캡틴 아메리카: 시빌 워>에서 캡틴이 심리적으로 가장 흔들리는 장면은 131분경과 무렵, 연속체 기준으로는 638분 무렵이다. 캡틴과 아이언맨이 갈등 끝에 화해하려는 찰나 과거 버키가 스타크 박사 부부를 살해하는 영상을 두 사람이 함께 목도한다. 이성을 잃은 아이언맨이 끝까지 버키를 옹호하는 캡틴에게 자신의 아버지가 만들어준 방패를 들 자격이 없다고 공격하자 캡틴은 옛 친구를 지키기 위해 자신의 분신과도 같은 방패를 포기하고 떨군 후 버키와 사라진다. 이 지점은 캡틴에게 있어 자신의 신념을 지키기 위해 새로 사권 전우와 자신의 분신인 방패를 모두 포기해야 하는 고통스러운 대목이다. 따라서 ‘절망의 순간’ 역시 952분 기준으로는 11분, 110분 기준으로는 1.3분 정도의 오차로 상당히 적절한 지점에 위치하고 있음이 판명되었다.

‘3막 진입’은 주적 타노스와 사투로 들어서는 순간을 정밀하게 포착하는 것이 관건이다. 본 연구의 연구 대상은 아니지만 <어벤져스: 인피

〈표 6〉 STC 패러다임을 활용한 7편의 캡틴 아메리카 중심 영화들의 실제 서사 구조 분석 결과

구분	기준 위치 (분)	실제 위치 (분)	내용
오프닝 이미지	1	3	그린란드 얼음 속에 파묻힌 레드 스컬의 폭격기 발키리에서 70년간 잠들어 있던 캡틴 아메리카가 현재 시점에서 발견된다.
주제 명시	43	25	〈퍼스트 어벤저〉 25분경과 무렵. 수퍼 솔져 프로젝트 시행일 전날밤 어스킨 박사가 스티브에게 스티브를 선택한 이유는 완벽한 군인은 아닐지언정 좋은 사람이기 때문이라고 말한다.
설정	1-104	1-114	〈퍼스트 어벤저〉 전편. 캡틴 아메리카의 탄생 과정 소개
기폭제	104	114	〈퍼스트 어벤저〉 포스트 크레딧 씬에서 닉 퓨리가 등장해 쉴드의 임무를 제안한다.
토론	104-216	114-211	〈어벤져스〉 97분(3막 진입)까지. 로키가 지구에 침입한 가운데 어벤져스 요원들이 모두 한자리에 모이고 어벤져스 프로젝트의 진정성을 두고 캡틴은 닉 퓨리 및 아이언맨과 신경전을 벌이며 속고한다.
2막 진입	216	211	〈어벤져스〉 97분(3막 진입)경과. 로키 손에 콜슨 요원이 목숨을 잃자 어벤져스 프로젝트에 회의를 품었던 대원들이 분연히 의기 투합한다.
B 스토리	260	268	〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉 20분경과. 과거와 현재의 가치관 사이에서 혼란을 겪는 캡틴은 폐기를 자신의 신념의 뿌리로 삼아 자신만의 정체성과 신념을 지켜낸다.
재미와 놀이	260-476	268-435	〈캡틴 아메리카: 윈터 솔져〉 20분부터 〈어벤져스: 에이지 오브 울트론〉 중간점까지. 과거의 정체성을 토대로 온전한 자아를 확립한 캡틴의 반대를 무릅쓰고 아이언맨이 배너 박사와 협력해 지구수호목적 인공지능 울트론을 만들어 내지만, 울트론은 도주하고 완다에 세뇌된 헐크는 도심에서 난투극을 벌인다.
중간점	476	435	〈어벤져스: 에이지 오브 울트론〉 59분(중간점)경과. 여론 악화로 어벤져스는 호크아이의 집에서 잠시 은둔하며 전열을 가다듬는다.

〈표 6〉 STC 패러다임을 활용한 7편의 캡틴 아메리카 중심 영화들의 실제 서사 구조 분석 결과 (계속)

구분	기준 위치 (분)	실제 위치 (분)	내용
약당이 다가오다	476-562	435-507	〈어벤져스: 에이지 오브 울트론〉 중간점부터 포스트 크레딧까지. 비전의 합세로 울트론을 겨우 물리치지만 울트론과의 전투로 소코비아는 폐허가 된다. 직접 모습을 드러내진 않았으나 서서히 인피니티 스톤을 모으려 움직이고 있던 타노스가 인피니티 스톤 장착용 건틀릿을 획득한다.
절망의 순간	649	638	〈캡틴 아메리카: 시빌워〉 131분경과. 킬러로 세뇌된 수퍼 솔져 버키가 자신의 부모를 살해한 사실을 알게 된 아이언맨이 캡틴에게 자신의 아버지가 만들어준 방패를 들 자격이 없다고 쏘아붙이자 캡틴은 방패를 내려놓고 버키와 사라진다.
영혼의 어두운 밤	649-736	638-738	〈캡틴 아메리카: 시빌워〉 131분경과 후부터 〈어벤져스: 인피니티 워〉 93분까지. 아이언맨과 캡틴이 소통하지 않는 사이 파워 스톤 및 스페이스 스톤을 획득한 타노스가 우주에서 리얼리티 스톤을 얻고 지구의 마인드 스톤까지 노리자 캡틴은 비전을 보호하기 위해 와칸다에 도착한다.
3막 진입	736	738	〈어벤져스: 인피니티 워〉 93분경과. 타노스의 군대가 와칸다에 침입한다.
피날레	736-952	738-952	〈어벤져스: 인피니티 워〉 93분부터 〈어벤져스: 엔드게임〉 전편. 마침내 소울, 타임, 마인드 스톤까지 모두 손에 넣은 타노스는 핑거 스냅으로 우주 생명의 절반을 소멸시킨다. 5년 후 엔트맨이 양자 세계에서 돌아오자 어벤져스는 과거를 되돌리려 노력한다. 인피니티 건틀릿을 획득한 아이언맨의 희생으로 타노스를 물리친 후 캡틴은 인피니티 스톤을 안전한 곳에 돌려놓기 위해 과거로 시간 여행을 떠나지만 현재의 상태로 돌아오지 않기로 결심한다.
마지막 이미지	952	952	자신의 시대에 정착함으로써 캡틴은 마침내 폐기와의 춤 약속을 지킨다.

티니 워)의 직전 영화인 <토르: 라그나로크> 포스트 크레딧 영상에서부터 본격화된 타노스의 위협은 결국 <어벤져스: 인피니티 워> 시작과 함께 토르가 이끄는 아스가르드인들의 학살에 이른다. 파워 스톤에 이어 인피니티 스톤 중 두 번째로 스페이스 스톤까지 획득한 타노스는 지구에 존재하는 두 개의 인피니티 스톤, 즉 닥터 스트레인지 수준의 타임 스톤과 비전의 이마에 박힌 마인드 스톤을 빼앗기 위해 수하들을 지구로 보낸다. 아이언맨의 경우 닥터 스트레인지와 타임 스톤을 지키기 위해 타노스의 우주선에 탑승하게 되어 타노스의 고향인 타이탄 행성에 착륙하여 머지않아 리얼리티 스톤과 소울 스톤까지 쟁취하고 타이탄으로 돌아온 타노스와의 대면하게 된다. 반면 캡틴은 비전에게서 마인드 스톤을 안전하게 제거하기 위해 와칸다로 향했기에 아이언맨보다 늦게 와칸다에서 타노스 수하 군대의 공격을 받게 된다. 따라서 와칸다에서 타노스와의 사투가 개시되는 <어벤져스: 인피니티 워> 93분 무렵이자 전체 연속체의 738분 무렵이 ‘3막 진입’에 해당할 것이며, 이는 이론상 기준 위치인 736분에서 불과 2분가량 벗어난 지점으로 매우 적절한 위치라 볼 수 있다.

이상으로 캡틴 아메리카를 중심으로 실제로 편집이 완료된 7편의 영화들을 정성적으로 관찰하여 STC 패러다임의 7개 주요 비트의 실제 등장 위치를 탐색했으며, 이를 바탕으로 15개 모든 비트를 분석한 결과는 <표 6>과 같이 요약될 수 있다. 분석 결과 모든 주요 비트는 이론적으로 예상된 지점에서 STC 패러다임의 원형인 110분 기준으로 1-5분가량의 허용 가능한 오차 범위 이내에 발견되었다. 뿐만 아니라 해당 위치의 비트 후보들을 탐색하고 전체 내러티브에서 점유하는 의미를 재차 확인하는 과정에서 방대한 텍스트의 짜임새를 더욱 유기적으로 명료하게 분석해낼 수 있었다. 따라서 7편의 장편영화의 연속체와 같이 긴 텍스트에서도 STC 패러다임의 실효성은 입증되었다.

## IV. 결 론

지금까지 본 연구는 전 세계적으로 경이로운 흥행을 일구어낸 MCU 영화의 페이지즈 1-3 ‘인피니티 사가’를 견인한 핵심 히어로 중 한 명인 캡틴 아메리카 캐릭터를 중심으로 연결된 복수 텍스트들을 하나의 텍스트로 간주하여 STC 패러다임의 적용이 유효한가를 탐색하였다. 텍스트 분석 결과 해당 패러다임은 기존의 평균 장편 극영화 수준의 러닝 타임을 가진 텍스트뿐만 아니라, 훨씬 분량이 긴 텍스트를 유기적으로 면밀하게 이해하고 분석하고 비평하는 수용적 측면에서 유용하게 활용될 수 있음이 검증되었다. 아울러, 이를 더욱 전향적으로 활용하여 향후 시리즈물이나 다수의 캐릭터가 중횡무진하는 트랜스미디어 콘텐츠나 크로스미디어(crossmedia) 콘텐츠<sup>17)</sup> 등을 설계하는 기획적 측면에서도 실효성이 높을 것으로 판단된다.

특히 트랜스미디어 콘텐츠의 경우에는 예산 부족이라거나 배우의 스케줄, 제작 스케일이나 기술의 난이도에 따른 제작기간의 변수 등의 다양한 이유로 인해, 경우에 따라서는 영화처럼 가장 파급력이 강한 거점 콘텐츠를 프랜차이즈 초기에 유통시킬 수 없는 경우도 허다하다. 이런 경우, 거점 콘텐츠 전에 시도된 상대적으로 소구력과 흡인력이 약한 콘텐츠는 사용자들이 거점 콘텐츠를 향유하여 만족감을 느끼고 나서 그 존재 여부를 인지하고 후속적으로 추가 노력을 기울인 후에야 비로소 향유하게 될 가능성이 높다. MCU에 속하는 영화들의 경우에도 거점 콘텐츠라 할 수 있는 〈어벤져스〉가 소개되기 전까지 페이지즈 1 시기에 제작된 싱글 히어로 무비들은 〈아이언맨〉을 제외하고는 〈표 1〉의 페이지즈 1 데이터에서 확인되듯 상대적으로 흥행 성적이 저조했다. 그러다가 〈어벤져스〉시리즈가 거듭될수록 싱글 히어로 무비의 후속편들의 흥행 성적도 덩달

17) 하나의 텍스트가 다매체에서 원작 각색 차원에 그치는 변형을 통해 반복 가공되는 스토리텔링 방식을 활용하여 제작된 일련의 콘텐츠. 국내에서 흔히 통용되는 OSMU 방식에서 보이는 스토리텔링과 유사한 스토리텔링 방식으로 간주할 수 있다.

아 호조되는 것이 확인된다. 이러한 경우 해당 시리즈에 강력한 충성도를 보이는 일부 팬 층을 제외하면 대부분의 매스(mass) 사용자들은 거점 콘텐츠를 일단 향유한 후에 특히 만족스러웠던 캐릭터가 주요하게 등장하는 텍스트 위주로 선별하여 빈지 와칭 형태로 향유하게 될 가능성이 대단히 높다. 또한 서론에서 언급한 바와 같이, 오늘날 사용자들의 영상 콘텐츠 소비 패턴은 과거와는 확연히 다르다. 영화가 극장에서 상영되는 기간 내에 극장에서 관람하는 비중과 TV드라마가 정식 방영되는 시간에 맞춰 기다렸다가 소위 ‘본방을 사수’하는 관람 행태의 비중은 스트리밍 서비스가 보급되기 전에 비하면 확연히 줄어들었다. 대신 요즘은 IPTV나 넷플릭스, 왓챠(Watcha), 티빙(Tving), 웨이브(Wavve) 등과 같은 국내외 OTT(over the top) 서비스를 활용하여 본인이 원하는 시간대에, 본인이 원하는 장소에서, 본인이 원하는 플랫폼을 통해, 본인이 원하는 분량만큼 소비하는 사용자가 점점 늘어나고 있는 추세이다.

아울러 STC 패러다임의 경우 할리우드의 모든 상업 영화에서 발견되는 보편적인 극의 진행과 서사 리듬을 담보하게 되므로 할리우드 영화의 서사 관습에 익숙한 대부분의 국내 사용자들에게도 오랜 기간의 노출을 통해 무의식적으로 자연스럽게 체화되었을 가능성이 높다. 이러한 점에서 본 연구에서 활용한 STC 서사 작법 패러다임을 활용하여 기획 단계부터 복수 텍스트의 연속체상에서 주요 비트로 기능할만한 극적 전환점의 위치를 심사숙고하여 내러티브를 직조하는 것은 빈지 와칭의 형태로 하나의 호흡으로 복수 텍스트를 향유하는 소비자들에게 더욱 만족스러운 향유 경험을 제공하는 데 분명 기여할 것으로 예상된다.

본 연구의 시사점은 MCU ‘인피니티 사가’의 핵심 캐릭터 아이언맨을 중심으로 한 서사연속체 대상으로 STC 패러다임의 유효성을 입증한 조희영(2020)에 이어, ‘인피니티 사가’의 두 번째 주요 캐릭터인 캡틴 아메리카를 중심으로 연계된 952분 분량의 영화 7편의 텍스트에 대해서도 STC 패러다임의 실효성을 입증했다는 데 있다. 물론 해당 패러다임이 이와 비슷한 사례에 무조건적으로 활용이 가능하리라 결론짓기는 시기상조



이지만, 적어도 MCU의 영화 내러티브에 한해서는 STC 패러다임이 유효함을 입증하는 데 한 걸음 나아간 셈이다. 따라서 MCU 내의 주요 캐릭터에 대한 연속적인 검증 및 MCU와 유사한 형태로 기획된 다른 영화들을 추가적으로 점검하여 검증 사례의 수를 늘리는 작업이 필요할 것으로 보인다. 또한 일정한 수준으로 영화에 대한 검증이 완료된 시점에서는, TV 드라마 혹은 디지털 시리즈에 대해서도 동일 패러다임의 적용이 가능한 경우가 있는가를 타진해 볼 수 있을 것이다. 앞으로 이러한 서사 작법 패러다임을 적용하여 다수의 유사한 분석 사례를 축적하고, 이러한 사례의 의의 및 시사점에 대해 다양하고 활발한 논의를 이어갈 필요가 있다. 이는 후속 과제로 삼고자 한다.

## 참고문헌

- 심산, 『한국형 시나리오 쓰기: 심산의 시나리오 워크숍』, 해냄, 2004.
- Vogler, C. (*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*), 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2015.
- 박용주, 「시드필드의 시나리오 패러다임 적용을 통한 2000년대 한국영화 서사구조 분석: 〈미녀는 괴로워〉, 〈말아톤〉, 〈추격자〉를 중심으로」, 한양대학교 석사학위논문, 2010.
- 윤보협, 「린다 시거와 시드 필드의 3막구조 연구: 분석 사례를 통한 비판적 고찰과 5초점 3막구조의 모색」, 『영화연구』 제46호, 한국영화학회, 2010.
- \_\_\_\_\_, 「내러티브 영화의 3막 내레이션 연구」, 『씨네포럼』 제22호, 동국대학교 영상미디어센터, 2015.
- 이채영, 「『시나리오 워크북』은 여전히 유효한가」, 『리터러시 연구』 제9호, 한국리터러시학회, 2014.
- \_\_\_\_\_, 「시드 필드의 영화 3막 구성론을 활용한 창의적 글쓰기 교육 방안 연구」, 『어문론집』 제62집, 중앙어문학회, 2015.
- 최민성, 「통합적 시나리오 창작 모델 연구」, 『한국언어문화』 38권, 한국언어문화학회, 2009.
- 한정국, 「영화 〈매드맥스 분노의 도로(Mad Max Fury Road)〉 서사구조 분석」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권 제3호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018.
- 조희영, 「상호텍스트성에 기반한 트랜스미디어 콘텐츠 기획·유통 전략 연구: 드라마와 웹툰 연계 콘텐츠를 중심으로」, 중앙대학교 박사학위논문, 2019.
- \_\_\_\_\_, 「‘세이브더캣’ 패러다임을 활용한 마블시네마틱유니버스(MCU) 영화 서사 구조 분석: 아이언맨 캐릭터를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트인

트산업학회논문지』, 제14권 제1호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2020.

- Field, S. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York, NY: Dell Publishing Co, 1979.
- Mittel, J. *Narrative Theory and Adaptation*, New York, NY: Bloomsbury Academic, 2017.
- Propp, V. (Scott, L. Trans), *Morphology of the Folktale*, Austin: TX, University of Texas Press, 1968[1928].
- Snyder, B. *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2005.
- “Here’s the recipe Netflix uses to make binge-worthy TV”, *Quartz*, 2015. 3. 21. <https://qz.com/367117/heres-the-recipe-netflix-uses-to-make-binge-worthy-tv/>
- “Kevin Feige Calls the First Three Phases of MCU as ‘The Infinity Saga’”, *Animated Times*, 2019. 3. 19. <https://www.animated-times.com/kevin-feige-calls-the-first-three-phases-of-mcu-as-the-infinity-saga/>
- “Save the Movie: The 2005 screenwriting book that’s taken over Hollywood—and made every movie feel the same”, *Slate*, 2013. 6. 19. <https://slate.com/culture/2013/07/hollywood-and-blake-snyders-screenwriting-book-save-the-cat.html>

〈ABSTRACT〉

## Narrative Structure Analysis of ‘Infinity Saga’ of Marvel Cinematic Universe (MCU) with Focus on Captain America Character

Cho, Heeyoung

As ‘Infinity Saga’ of Marvel Cinematic Universe (MCU) concluded in 2019, it is time to systematically analyze this storytelling of the phenomenal franchise.

In order to identify the structure of the continuous stories focusing on ‘Captain America’, the second leading character of MCU Phase 1-3, this study used Blake Snyder’s “Save the Cat (STC)” Beat Sheet as the tool for narrative analysis. The seven films with 952 minute-run time in total was analyzed based on the 15-beat paradigm by adjusting the distance ratio between each beat of its prototype originally based on conventional 110-minute films. The results reveal that all 15 beats of the combined texts were fairly properly discovered in the positions suggested by the adjusted STC Beat Sheet. Moreover, through the investigation, the vast text was able to be analyzed in a far more comprehensive, satisfying manner in the process of reconfirming the meaning of the dramatic transition corresponding to each beat against the entire narrative.

The significance of this paper lies in its attempt to prove the STC paradigm as a meaningful signpost for plot drives even for such a voluminous text, following the author’s previously successful analysis on combined texts

focusing on another leading character of the same saga, ‘Iron Man.’ Therefore, it is believed that application of this paradigm would be likely to help not only analyze but also design other serialized franchises as well. Prior to that, however, it is necessary to continue examining other franchises designed in similar forms and intention to MCU movies through the same paradigm to verify effectiveness of such application.

Key Words : Marvel Cinematic Universe, MCU, Infinity Saga, Captain America, Narrative Structure, Beats, Save the Cat, STC Beat Sheet