마블 마니아 4인이 말하는 '덕질'의 이유 | 나는 이렇게 MCU에 빠졌다

"어벤져스 어셈블!" 아이언맨, 스칼렛 위치, 캡틴 아메리카, 닥터 스트레인지, 토르(왼쪽부터) 등 여러 영웅들이 각기 다른 매력으로 마블 팬들의 '덕력'과 충성심을 끌어올리고 있다. 사진제공 | 월트디즈니컴퍼니코리아

"현실에 바탕을 둔 가상의 세계 … 공감 백배"

'덕심'은 폭발하고 '덕력'은 높아만 간다. 전 세계 신드롬을 일으키고 있는 '어벤져스:엔드게임'에 마블 영화의 오랜 팬들도 집결하고 있다. 마블스튜디오 히어로 시리즈를 향한 국내 관객의 열광적 지지는 2012년 '어벤져스'부터 본격화했다. 2008년 '아이언맨'으로 출발해 11년간 22편을 통해 가상의 히어로 세계를 구축한 '마블 시네마틱 유니버스'(MCU·Marvel Cinematic Universe)는 '어벤져스:엔드게임'으로 막강한 슈퍼파워를 과시하고 있다. 관객은, 왜, 이토록 '어벤져스:엔드게임' 그리고 MCU에 열광할까. 자타공인 'MCU 전문가'로 통하는 마블 마니아 4인을 어렵게 찾아 이유를 물었다. 국내 최대 영화 커뮤니티 사이트 익스트림무비에서 활약하는 이들을 비롯해 포털사이트 네이버의 마블코리아 포스트 필진인 이들은 "'어벤져스:엔드게임'이 MCU 11년 역사의 집대성"이라는 데 공감했다. (이 기사에는 스포일러가 있습니다)

MCU 개봉영화 국내 관객수

개봉년도	영화	관객수 (영화관입장권통합전산망 ·5월1일 현재)
2008년	아이언맨	430만365명
	인크레더블:헐크	99만1417명
2010년	아이언맨2	442만5235명
2011년	토르:천둥의 신	169만4562명
	퍼스트 어벤져	51만4579명
2012년	어벤져스	707만5607명
2013년	아이언맨3	900만1679명
	토르:다크월드	304만115명
2014년	캡틴 아메리카:윈터 솔져	396만3964명
	가디언즈 오브 갤럭시	131만1190명
2015년	어벤져스:에이지 오브 울트론	1049만4499명
	앤트맨	284만1795명
2016년	캡틴 아메리카:시빌 워	867만8117명
	닥터 스트레인지	544만7269명
2017년	가디언즈 오브 갤럭시2	273만5721명
	스파이더맨:홈커밍	725만8678명
	토르:라그나로크	485만8572명
2018년	블랙팬서	539만9327명
	어벤져스:인피니티 워	1121만2710명
	앤트맨과 와스프	544만8134명
2019년	캡틴 마블	578만9570명
2019년 4월24일 개봉, 상영 중	어벤져스:엔드게임	824만2717명

▲장원석 (남·20·대학생)

여러 영웅 나오는 어벤져스 보고 입덕
인류 구하는 아이언맨 4편에 잘 녹여내
난 새 것보다 '원조 캐릭터' 무한 애정

●'어벤져스:엔드게임'을 보고…
"마블 시리즈의 팬과 영화 관객의 평가가 다를 수 있다. 마블 팬으로서 객관적으로 바라보는 건 불가능하다. '덕심' 폭발의 순간이 워낙 많다보니, 영화라기보다 거대한 팬 이벤트 같았다. 아이언맨은 그동안 트라우마를 겪으면서도 인류를 구해야 한다는 임무를 가졌는데 (연출자인)조·안소니 루소 형제 감독이 그런 철학을 잘 녹여내 완성했다."

●MCU '입덕'의 계기
"마블 영화를 통틀어 샘 레이미 감독의 '스파이더맨' 시리즈(2002년 시작)를 가장 좋아한다. '아이언맨2'를 극장에서 처음 보고 '우와~~~!' 그 순간이 생생하다. 그러다 MCU를 확고히 인식하게 된 건 '어벤져스'가 나오고부터다. 여러 히어로가 한꺼번에 나올 수도 있다니."

●MCU 최고 캐릭터
"캡틴 아메리카! '어떻게 이럴 수가 있나' 싶을 만큼 정의롭다. 앞으로 또 이런 캐릭터가 나올 수 있을지 모르겠다. 그가 외치는 '어벤져스 어셈블!'을 들으려고 지금껏 기다려왔다.(웃음) 이번에 마침내 듣게 돼 뭉클했다. '캡틴 아메리카:시빌 워' 때는 관객이 캡틴 아메리카에 대해 좋지 않은 평도 했지만, 내 생각은 다르다. 토니(아이언맨)가 '어벤져스:에이지 오브 울트론' 때 울트론(지구를 지킬 인공지능)을 만들자고 해서 시작된 문제라고 본다."

●MCU 최고의 작품
"'캡틴 아메리카:윈터솔져'다. 22편을 통틀어 완성도가 가장 탁월하다. 마블이란 설명이 없다면 스파이 스릴러 첩보물로 보일 만큼 투박하면서도 현실적이다. 컴퓨터그래픽을 쓰지 않은 액션, 인류를 구하는 정의로운 인물들이 나온다."

●MCU의 저력, 어디서 나올까
"공감 가능한 현실성을 기반으로 만들어진 세계라는 점이다. 초반엔 슈퍼파워보다는 현실적인 인물이 주로 나왔고, 이후 시작된 '인피니티 사가'(saga·다섯 개의 스톤이 핵심으로 등장하는 MCU 시리즈·'어벤져스' 등)는 거대 외계인이 등장해 인류 절반을 멸망시키려는 이야기이지만 그 기반도 '현실'에 있다. 타노스의 논리도 현실에 대입할 만한 인구 문제이다. 가장 비현실적인 장르의 탈을 쓰고, 매우 현실적인 내용을 담는다."

●'MCU 페이즈4'에 거는 기대
"원조 캐릭터에 대한 애정이 크기 때문인지 사실 큰 기대는 없다. 만약 '영어벤져스'를 한다면 지금껏 해온 스타일에서 어린 배우들을 캐스팅하는 방식은 원치 않는다. 플롯, 스타일, 감독까지 전부 새로워지길 바란다."

●나의 '덕력'은 몇 점?
"MCU 22편 중 좋아하는 영화도 있지만, 싫어하는 영화도 있다.(웃음) 그러니 80점."

▲ 한청남 (남·30대 후반·직장인)

재미있는 마블…어벤져스는 압도적
아이언맨·캡틴 아메리카가 단연 투톱
마블에 현실성 부여한 윈터솔져 수작

●'어벤져스:엔드게임'을 보고…
"기대를 했지만 기대 이상이다. 아이언맨의 시작과 마무리를 맞춘 점이 뭉클했다. '아이언맨' 1편에서 '나는 아이언맨이다'는 대사가 나오지 않나. 수미상관이라고나 할까. 드라마를 통해 여러 캐릭터가 지나온 길을 돌아보는 방식은, 10년의 마무리로 잘 어울렸다."

●MCU '입덕'의 계기
"개봉하면 다 챙겨보고 좋으면 몇 번 더 봤는데, '어벤져스' 1편을 보고선 달라졌다. '정말 어마어마하구나!' 싶었다. 그 전까지 마블 영화가 '재미있다' 정도였다면, '어벤져스'는 압도적이었다."

●MCU 최고 캐릭터
"아이언맨과 캡틴 아메리카. 둘 중 하나만 꼽을 순 없다. 아이언맨은 MCU의 대들보이고, 그가 있어 MCU가 이어졌다. 캡틴 아메리카는 처음엔 너무 고지식해 보였지만 시간이 지나면서 자신의 뜻을 관철해 나갔다. 무엇보다 근면성실하다. '어벤져스:엔드게임'이 택한 마무리에 동의한다. 멋있는 선택이다."

●MCU 최고 작품
"'어벤져스' 1편과 루소 형제 감독이 만든 '캡틴 아메리카:윈터솔져'이다. '윈터솔져' 이전까지 마블은 엔터테인먼트의 성격이 짙고 마치 '쇼' 같았다. 그런 마블 영화에 현실성을 부여한 게 '윈터솔져'부터다. 진지하고 현실적일 뿐더러 액션까지 업그레이드했다."

●MCU의 저력, 어디서 나올까
"MCU를 총괄하는 마블스튜디오 케빈 파이기를 꼽는다. 아쉬운 작품도 있지만 전체적으론 수준이 탁월하다. 그게 우두머리의 실력이다. 지금의 MCU는 '어벤져스' 1편이 아니었다면 없었을지 모른다. 히어로들의 컬래버레이션을 증명한 조스 웨던 감독을 높이 평가한다."

●'MCU 페이즈4'에 거는 기대
"솔직히 '어벤져스:엔드게임'처럼 잘할 수 있을지 모르겠다. 과연 이만큼의 성공이 가능할까. 최근 등장한 새로운 캐릭터들도 소소한 느낌이다. 아! 마동석 배우가 출연하려는 '더 이터널스'는 궁금하다. 기대 반, 걱정 반이다."

●나의 '덕력'은 몇 점?
"영화는 나오는 대로 챙겨보고, 블루레이도 구입하고 있긴 한데, 점수로는 50점?"

이해리 기자 gofl1024@donga.com

편집 | 안도영 기자 do02@donga.com