

OSMU를 통한 만화의 영화화에 관한 연구

- ‘스파이더맨’과 ‘신과함께’의 비주얼 묘사를 중심으로 -

편규태* 김치용**

*동의대학교 대학원 스토리텔링학과

**동의대학교 ICT공과대학 게임애니메이션공학 전공

e-mail : pgt21@naver.com, kimchee@deu.ac.kr

A Study of Media Adaptation from Comics to Films through OSMU

Kyu Tae Puyn* Chee-Yong KIM**

*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

**Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

요 약

요즘은 하나의 원작으로 여러 개의 콘텐츠를 다방면으로 활용하는 원소스 멀티유즈가 대세가 되었다. 영화도 오리지널 시나리오 보다 기존에 성공한 원작을 영화화 한 영화가 많아지는 추세이다. 이 논문에서는 만화를 영화화 할 때 기술의 발전에 의해 각각의 장면들을 어떻게 더 세밀하게 비주얼 장명으로 묘사 되는지를 연구하였다.

1. 서론

오늘날 문화산업 영역에서 가장 관심을 끄는 용어의 하나로 ‘원소스 멀티유즈(OSMU)’를 꼽을 수 있다. 하나의 원형 콘텐츠를 활용해 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터 상품, 장난감, 출판 등 다양한 장르로 변용하여 판매해 부가가치를 극대화하는 원소스 멀티유즈는 문화 산업의 기본 전략이 되고 있다[1].

이 와 같이 이야기가 여러 가지 플랫폼으로 사용되는 것은 트랜스미디어 스토리텔링(Trans media storytelling)으로도 설명될 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔링은 MIT 미디어랩의 창시자 중 하나인 헨리 젠킨스가 제시한 개념이다. 원래는 미디어를 가로지르며 미디어 콘텐츠의 소비를 촉진하는 현상을 설명하는 이론이다. 미디어 개념의 확장에 따라 ‘미디어’와 ‘마케팅 채널’의 구분이 모호해지며 특히 미디어 콘텐츠 상품의 마케팅과 소비 연구에 활용할 수 있는 개념이 되었다[2].

이 연구에서는 OSMU 사례 중 만화의 영화화에 관하여 중점적으로 연구 하고자 한다.

2. 연구목적

만화를 원작으로 영화를 만들 경우 다른 장르에 비해서 이점이 많은 편이다.

첫 번째로 이미 원작만화의 팬이라는 잠재적 고객

을 가지고 갈수 있다. 오리지널 시나리오로 영화를 만들 경우 관객에게 새로운 것을 선보이고 평가를 받아야 하는 부담감이 있다. 그렇지만 이미 만화로 나온 스토리를 영화화 할 경우 관객은 이미 어느 정도 스토리나 캐릭터를 알고 오기 때문에 진입 장벽이 낮아지고 관객에게 더 친밀하게 다가갈 수 있는 장점이 있다.

두 번째로는 이미 그림으로 그려진 원작이 있기 때문에 영상화 할 때 부담이 적어진다. 예를 들어 소설 원작으로 하는 영화는 작가와 감독이 모든 장면을 상상하여서 구현해 내야 한다. 그렇지만 만화를 원작으로 만들면 이미 그림으로 그려진 오리지널 소스(Original Source)가 있기 때문에 영화에서 캐릭터나 배경 더욱 손쉽게 구현할 수 있다.

이와 같이 만화를 원작으로 영화를 만들 경우 다양한 이점이 있으며 시장에서도 더욱 많은 작품들이 만들어 지고 있다.

이 연구에서는 현대기술의 발전이 만화의 영화화에 어떻게 영향을 끼쳤는지 알아보려고 한다.

3. 사례분석

만화의 영화화 사례는 근래의 기술에 발달에 따라 점차 많아지고 있다. 디지털 테크놀로지는 영화가 구현할 수 있는 시계를 혁신적으로 바꾸었다. 비단 슈퍼히어로 영화만이 그 혜택을 누린 것은 아니지

만, 이미지와 스토리의 구현 가능성에 항상 물음표가 쫓아다녔던 수많은 슈퍼히어로 원작 캐릭터들을 영화로 불러들일 수 있었던 건 분명 디지털 테크놀로지의 힘이 뒷받침 됐기 때문이다[3].

국내에서는 주로 웹툰(Web-toon)을 원작으로 하는 영상화 사례가 많고 미국, 일본 등 해외에서는 인쇄물인 코믹스 위주의 영상화가 많다.

3.1 해외사례

해외에서는 주로 마블(Marvel)과 디시(DC)코믹스의 만화책이 영상화 되고 있다. 그중 마블 코믹스의 캐릭터중 하나인 “스파이더맨(Spider-Man)”을 예로 들어 보려고 한다.

스파이더맨 세계적으로 엄청난 인기와 팬덤을 가지고 있는 캐릭터이다. 그러므로 이 캐릭터를 영화화 하게 된다면 이러한 기본적인 팬층을 가지고 시작하게 되는 것이다. 스파이더맨이 1960년대에 코믹스로 세상에 나온 뒤로 많은 수의 영화가 이 캐릭터를 원작으로 제작되었다.



그림 1. 스파이더맨 Amazing Fantasy #15

그리고 기술의 발전은 2002년에 개봉한 스파이더맨 영화에서 이 캐릭터를 더욱더 세밀하고 화려하게 표현하게 해주었다.

만화에서는 단편적으로 그려졌던 캐릭터의 움직임이 기술의 발전으로 영화에서는 더욱 생동감 있게 표현되었다. 실사영화에서의 스파이더맨이 뉴욕 시내를 거미줄을 타고 이동하는 장면은 이전에는 기술

력의 한계로 영상화가 어려웠는데 기술의 발전으로 인해 실사영화에서 더 생동감 있는 장면을 만들 수 있게 되었다.

3.2 국내사례

국내에서는 출판만화 보다는 웹툰을 원작으로 하는 영화가 많은 편이다. 그중 주호민 작가의 “신과함께”라는 웹툰이 영화화 되어 천만관객이라는 대성공을 거둔 사례가 있다.

영화 ‘신과함께’ 2편을 구성하는 총 1900여 컷 가운데 CG가 사용된 장면은 1700여 컷에 이른다[4]. 영화의 90%가 넘는 장면에 CG가 사용된 것이다. 원작 만화는 단순한 그림체로 지옥을 묘사하였는데 영화에서는 향상된 컴퓨터그래픽 기술로 생생하게 지옥을 묘사하였다.



그림 2. 주호민 작가의 신과함께 원작웹툰



그림 3. 영화 신과함께 스틸샷

4. 결론

이 연구에서는 현대의 컴퓨터 그래픽의 발전이 만화의 영화화에 어떤 영향을 주었는지 몇 가지 사례

를 통하여 알아보았다. 현대 영화는 디지털 기술의 발달로 이전에는 사실 적으로 구현해내지 못했던 표현상의 한계를 극복하게 되었다[5].

스파이더맨과 신과함께 두 작품 다 컴퓨터 기술 덕분에 캐릭터의 능력이라던지 작품의 배경묘사를 원작 보다 영화에서 더 생생하게 표현할 수 있었다.

OSMU 시장의 더 큰 발전을 위해서라도 이에 관한 더 많은 연구가 이루어 져야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김평수, 문화산업의 기초이론, 2014
- [2] 남정은 김희경, 「트랜스미디어 콘텐츠 유형에 관한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 20호, 2015
- [3] 이현중, “슈퍼히어로 영화의 스토리텔링”, 2017
- [4] Jack Kirby, Steve Ditko, 1962, “Amazing Fantasy #15”, Marvel Comics
- [5] 신용수 (2018.09) 신과 함께? CG와 함께! 지옥과 현실을 잇는 컴퓨터그래픽 속으로, 동아사이언스
- [6] 주호민, ‘신과함께’
<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=697685>, 네이버웹툰, 2010
- [7] 김용화. (감독). (2017) *신과함께-죄와벌* [롯데엔터테인먼트]
- [8] 김세훈 (2009). 출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석. Archives of Design Research, 22(1), 27-37.