

뮤지컬 공연을 통한 원소스멀티유즈의 개발방안 제시

— 뮤지컬 ‘날아라슈퍼보드’를 중심으로 —

Presentation for OSMU development method through the musical

— Focused on the ‘flying superboard’ —

임병석, 안성혜

상명대학교 디지털미디어대학원, 상명대학교 만화애니메이션학부

Lim byung-suk, Ahn seong-hye

Sangmyung Graduate School of Digital Media,
Sangmyung University

요약

예술로만 인식되었던 뮤지컬은 소득의 증가와 웰빙 소비 문화의 확산에 힘입어 이제 대중문화산업의 뉴 트렌드로 확실하게 자리 잡아가고 있다. 본 연구는 문화콘텐츠의 원소스멀티유즈 측면에서 TV로 방영할 당시 애니메이션 사상 최고의 시청률을 기록한 원작 콘텐츠인 <날아라슈퍼보드>가 뮤지컬로 어떻게 제작되었는가를 살펴보고자 하며, 이것을 다시 어린이 공개방송으로 개발하여 부가가치를 창출하고자 하는 멀티 유즈 전략을 통해 만화, 애니메이션의 원작 콘텐츠를 활용하여 공연예술 콘텐츠를 기획하고자하는 사람들에게 원소스멀티유즈의 개발모델을 제시하고자 한다. 즉, 애니메이션의 뮤지컬화를 위해 그 제작의 전 과정에 있어서 원작의 캐릭터 특성과 이야기 구조 등을 뮤지컬 혹은 공연예술이라는 큰 범주 안에서 재편성하는 시나리오 각색 작업과 무대미술을 위한 디지털 영상의 기술적 활용 방안, 의상과 연출, 마케팅과 상품개발 방안에 이르기까지 실제 작품제작을 통해 원소스멀티유즈의 개발방안을 제시하고자 한다.

Abstract

In Korea the musical was granted very close an art however recently it is rapidly take the position a new trend of the mass culture industry with some of promoted lifestyle due to increased income and with spreading consumer culture of well-being. This study is to consider the musical as a way of OSMU to observe how to produce the musical the <Flying SuperBoard> with the original one that recorded as the best animation program with highly broadcasting rate as it is broadcasted on TV. It is belongs to a category of musical or a performance, has a good feature of children's program with arranging the broadcasting. Through this study, developing performance art to OSMU, it wishes to utilize people that produce the performance applying the contents of animations and cartoons, to make value added

This study is for presenting an effective way of OSMU, with studying and researching the production process of the musical <Flying Super Board>. The original source the cartoon and animation <Flying Super Board> is transferred to a musical with a technical feature of digital audio-visual, with characterizing to an attractive musical characters from the original characters, and with humorize twisted story structure based on the basic storyline.

I. 서론

대부분 만화와 애니메이션의 원천콘텐츠를 중심으로 한 원소스멀티유즈는 캐릭터와 게임산업 등의 방향으로 진행된다. 그러나 본 연구에서는 만화, 애니메이션으로 인지도가 높은 <날아라 슈퍼보드>를 캐릭터와 게임산업 외에 공연예술 콘텐츠로 개발해보고자 하였다. 현재 공연예술분야는 대중문화 산업의 뉴 트렌드로 확실하게 자리 잡았고, 문화콘텐츠의 윈도우 효과(Window Effect)와 원소스멀티유즈가 가능한 파급효과

를 활용하여 뮤지컬 공연을 공개방송으로 기획하는 등 다양한 부가가치를 창출할 수 있기 때문이다.

뮤지컬 <날아라 슈퍼보드>는 만화 원작제작으로부터 17년이나 시간이 흘렀지만 방송용 애니메이션으로 제작하여 방영할 당시 높은 시청률을 기록하여 원작으로서의 인지도가 높다. 특히 30-40대에게는 다시 보고 싶은 애니메이션으로, 또한 자녀들에게 보여주고 싶은 애니메이션으로 인지되어 있으며, 또한 주요 캐릭터의 특징과 주제곡이 잘 알려져 있다. 이러한 요

소는 뮤지컬의 주요 타겟층에 접목되면서도 가족들이 함께 즐길 수 있는 뮤지컬로 제작할 수 있는 기본적인 요소를 지니고 있다.

본 연구에서는 뮤지컬 <날아라 슈퍼보드>의 실제 제작과정을 통해, 만화·애니메이션의 원작 콘텐츠를 활용하여 공연예술 콘텐츠를 기획하고자하는 사람들에게 원소스멀티유즈의 개발모형을 제시하고자 한다. 즉, 애니메이션의 뮤지컬화를 위해 프리 프로덕션(pre production) 과정에서는 원작의 캐릭터 특성과 이야기 구조 등을 뮤지컬 혹은 공연예술이라는 큰 범주 안에서 재편성하기 위한 시나리오 각색 작업을 살펴보고자 하며, 프로덕션(production) 단계에서는 무대미술을 위한 디지털 영상의 기술적 활용 방안, 의상과 대본 연출, 음악 등에 대해 살펴보고, 마지막으로 포스트 프로덕션(post production) 단계에서는 마케팅과 홍보, 상품개발 방안에 이르기까지 실제 작품제작의 전 과정을 통해 공연예술로서의 원소스멀티유즈 개발방안을 제시하는 데 그 목적이 있다.

II. 뮤지컬에 대한 고찰

뮤지컬은 춤, 연극, 음악이 어우러진 공연예술로 현대의 사회, 문화, 윤리를 반영하는 종합예술이며, 점차 발전하여 대중예술로서의 오락성과 작품성을 겸비한 종합예술로서의 기반을 다지게 되었다.[1]

뮤지컬은 연극과 오페라와 서로 상호보완적인 요소로 구성되어 있으나 음악이라는 요소에서 가장 큰 차이를 보여주고 있기도 하다. 뮤지컬은 연극처럼 스토리나 배우의 몸짓보다도 음악적요소가 작품을 지배하고, 오페라의 고전주의 음악보다도 팝, 발라드 등과 같이 보다 대중적인 음악이다. 뮤지컬은 낭만적인 공연물인데 그 외의 특징은 종합극이며, 프리젠테이션 극이고, 대중극으로 뮤지컬은 형식상 특수한 약속이 필요하다.[2]

[표 1] 뮤지컬의 종류

표현수단에 따른 종류	연기기반, 노래기반, 댄스기반 뮤지컬
극장에 따른 분류	대극장, 중극장, 소극장뮤지컬
장르에 따른 종류	코믹, 비극, 가족극(아동극) 등

III. 성공적인 원소스멀티유즈 개발모형

1. 원소스멀티유즈 개발 개념

원소스멀티유즈 개념은 하나의 콘텐츠를 개발하여 다른 콘텐츠로 확대발전시킨다는 개념이다. 즉 하나의 콘텐츠를 영화,

게임, 애니메이션, 방송, 출판 등의 다양한 방식으로 활용해 부가가치를 극대화하는 것이다.[3] 이러한 원소스멀티유즈 개발 방식은 단순발전방식, 점진발전방식, 동반발전방식이 있다.[4]

2. 원소스멀티유즈 뮤지컬 개발 사례

2.1 드라마를 뮤지컬로 만든 사례

- 대장금 : 2003.9.15 - 2004.3.30까지 MBC에서 방영된 사극 드라마로 최고시청률 57.8%로 역대 드라마 사상 최고 시청률 10위안에 들.
- TV 애니메이션 : ‘장금이의 꿈’ 시즌1 (2005.10) 26편 방영, ‘장금이의 꿈, 시즌2 (2007.3) 26편 방영
- 모바일게임 : SK텔레콤, 네이트
- 뮤지컬 : 세종문화회관 (2007.8.25~9.9)
- 해외수출 : 대만(60만불) 중국(39만불) 등 50여개국 수출

2.2 애니메이션을 뮤지컬로 만든 사례

- 사례 1 - 뽀로로와 요슬램프 (관객 23만 동원)
- 컨셉 : 개구쟁이 아기 펭귄 뽀로로와 6명의 숲속 친구들 그리고 요슬램프와의 이야기
- 대상 : 미취학아동 (주대상 3-8세)
- 특징 : 애니메이션 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’를 기반으로
1차 캐릭터 뮤지컬 뽀롱뽀롱 뽀로로 (2005)
2차 뽀로로와 별나라 요정 (2006)
3차 뽀로로와 요슬램프 (2007)로 발전하였음
- 사례 2 - 개구리중사 케로로
- 컨셉 : 지구정복의 임무를 가지고 지구로 온 케로로 소대가 우주네에게 포로로 잡혀서 벌어지는 이야기
- 대상 : 3세 이상
- 특징 : 카도가와 쇼텐의 ‘소년에이스’에 연재중인 요시자키 미네의 만화를 원작으로 2004년에 제작된 일본 애니메이션 개구리 중사 케로로 (20분, 150편)

IV. 원소스멀티유즈를 기반으로 한 뮤지컬 <날아라 슈퍼보드> 제작

[표 2] 날아라 슈퍼보드의 원소스멀티유즈 현황

분야	현황
만화	1990년 보물섬 연재
애니메이션	1990년 1부-2편, 199년 1,2부-13편 1992년 3부-13편 1998년 4부-13편 2001년 5부-13편 KBS TV 방영
게임	PC게임 - 2000년 (사오정 랜드 대소동) 모바일게임 - 2007년 (KTF)
뮤지컬 공연	창동 열린극장 (2007.8.4 -2007. 9.2)
방송	어린이 공개방송 2008.2 (예정)

1. 프리 프로덕션

1.1 기획의도

모든 세대가 공감하는 SF 가족뮤지컬(시간 : 80분)

경이적인 무대에서 펼쳐보이는 박진감 넘치는 스펙터클한 액션과 애니메이션 특수효과를 능가하는 손오공의 신통력 마법쇼 그리고 장난꾸러기 손오공, 저팔계, 사오정의 배꼽 빠지는 목소리레이드를 통해 어린이들에게 꿈과 희망, 우정 그리고 재미를 선사한다.

1.2 시놉시스

서유기 본문을 보면 81번의 고난을 겪은 후에야 불경은 신통력을 발휘한다고 했다. 이 시나리오는 손오공일행이 불경을 가지고 오면서 겪는 81번째 고난을 작가의 상상력을 통해 새롭게 탄생한 것이다. 동쪽나라의 마지막 요괴인 물방개 요괴를 물리친 손오공 일행. 한편 이 소식은 동쪽나라 땅끝 마을에 까지 전해지고, 기뻐하는 엘란과 판바, 그리고 마을사람들. 이를 못마땅히 여기는 인물이 있었으니 그는 바로, 땅끝마을의 요괴들을 거느리는 하멜 수상이다. 괴청년으로 변신한 하멜은 햄 군주의 외동딸인 엘란을 사랑하게 되고 그녀와의 결혼을 위해 수단방법을 가리지 않는다. 그러나 엘란의 마음은 쉽게 열리지 않는다. 외동딸인 엘란을 하멜에게 빼앗긴 햄 군주는 아무런 대책도 세우지 않고 그저 손오공 일행이 오기만을 기다릴 뿐이다. 사랑하는 연인을 잃은 상실감에 판바는 하멜에게 대항하지만 오히려 그로인해 엘란은 곤경에 빠지고 만다. 하멜은 엘란과의 결혼을 위해서 손오공 일행을 제거할 결심을 하고 그들을 위해 수많은 함정을 마련한다.

1.3 주요인물 설정 및 설정

인물	성격
손오공	급한 성격과 참을성이 없는 악동기질이 여전한 소년
저팔계	먹을 생각, 놀 생각, 잘 생각이 뇌의 많은 부분을 차지하며, 생각하거나 말하기 전에 행동으로 보여줌
사오정	귀가 잘 안들려서 여전히 동문서답을 한다.
삼장법사	밤송이요괴의 독침을 맞고 죽었다 살아난 후 성격이 바뀌어 저돌적인 인물로 변신.
하멜	성질이 괴팍하고 포악한 요괴의 우두머리
엘란	착하고 연약하나 할 말을 다 하는 햄 군주의 외동딸
판바	엘란을 사랑하는 이웃집 청년
나잡아빠	변신의 귀재인 요괴

1.4 연출방향

서커스 장을 옮겨 놓은 듯한 무대장치(공중그네, 네트, 밧줄, 스프링점프대)는 연극과 서커스가 만나는 장이 된다. 노래는 우리가락과 서양음악이 혼합된 퓨전음악으로 그리고 국악무용과 현대무용(발리댄스, B-BOY, 아크로바틱을 혼합한 다이너믹 퓨전댄스와 점목 된다.

2. 프로덕션

2.1 대본 및 대본분석

본래 뮤지컬은 전체장면이 10장면으로 돼있는데 본 논문에서는 4장면만 사례로 제시한다.

때	먼 옛날 미지의 가상세계
장소	동쪽나라에 끝. 일명 땅끝 마을
장면1	연극 시작 전 : 사막 +악사석 슈퍼보드의 삼장법사의 소동
장면2	바다(대형파도+영상(창공, 흐르는별, 구름 ...)) 슈퍼보드를 타고 손오공 우주에서 지구의 땅끝마을까지 날아온다
장면3	땅끝마을 어귀+공중 부양장치(서커스 장치 응용) 무대전체가 풍랑과 소용돌이가 이는 스펙터클한 장면 속에 물방개 요괴와 손오공 일행과의 치열한 전투
장면4	하멜의 소굴 동네 출판이 벌어지고 괴청년으로 변신한 요괴 하멜의 횡포. 하멜, 판바를 쓰러뜨리고 엘란을 납치해 사라진다

2.2 무대 디자인

연극과 서커스가 만나는 장이 되도록 서커스 장을 옮겨 놓은 듯한 무대장치로 공중그네, 네트, 밧줄, 트램폴린(스프링점프대) 등이 준비된다.

장면1	연극시작전 사막 +악사석 사막에는 구름이 떠 있는 하늘이 비쳐진다. 무대 뒤쪽에 악사석 검 레코딩 콘솔을 설치했음
장면2	바다(대형파도+영상(창공, 흐르는별, 구름 ...)) 검은막에 디지털 프로젝트로 영상(블랙홀, 우주, 지구구름, 바다, 협곡, 산)을 투사. 바다의 파도는 무대를 가로지르는 2개의 푸른천(조명)을 요동치는 것으로 효과를 냈음
장면3	땅끝마을 어귀+공중부양장치(서커스장치응용) 땅끝마을은 실존하지 않은 꽃과 새가 나는 환상적인 마을인데, 나무들은 버섯을 모티브로하여 판타지적으로 만들
장면4	하멜의 소굴 요괴의 소굴인 만큼 크고 검은 음모가 흐르는 듯한 분위기. 하멜의 무대는 거대한 악마손으로 묘사

2.3 의상디자인

현실적이지 않은 판타지적인 의상컨셉으로 판바와 하멜, 요괴들은 아크로바틱 등 격한 몸놀림을 해야하기 때문에 몸놀림에 방해가 되는 장신구 등은 가급적 배제했다.

인물	의상 컨셉
손오공일행	기존 애니메이션 의상 컨셉과 동일
하멜	자신의 신분을 숨기는 괴청년으로 등장할 때 붉은 망토, 정체를 드러낼 때는 옷이 적색타이즈에 비늘로 덮힌 의상으로 변함
엘란	자신의 의지가 강한 성격답게 짙은 밤색톤의 의상. 공주이기도 해서 기본적으로 드레스 의상
판바	신라시대 화랑들이 입던 의상처럼 심플하지만 전투적인 스타일과 유럽중세 청년들의 서구적인 스타일이 혼합된 퓨전스타일
나잡아바라 요괴	변신의 귀재답게 2가지 의상이 순식간에 변하는 변복
물방개요괴	무대의 반을 채울 정도로 거대한 물방개(4m)
마을사람들	기본적으로 물고기에서 의상 컨셉을 잡음

2.4 음악

우리가락과 서양음악이 혼합된 퓨전음악 스타일로 총 노래 7곡, BGM 24곡으로 장면에 따라 10개 테마로 준비되었다.

1. 서곡 - 나는 손오공
2. 세상을 구하자 (노래)
- 3.대형파도. 3-1.대형 파도속에 전투
4. 우리동네 살판났네 (노래)
5. 마을사람, 괴청년과의 전투.
6. 하멜의변신+광란
7. 우리의 사랑은 아무도 막지 못해 (노래)
8. 하멜과 판바, 엘란의 추적 (BGM)
9. 우리의 사랑은 아무도 막지 못해(노래)
10. 아하 이거 큰일 났구나 (노래)

3. 포스트 프로덕션

3.1 마케팅

3.1.1 컨셉

- 대한민국 최고의 만화가가 허영만의 작품을 뮤지컬로 아이들과 함께 본다.
- 애니메이션의 즐거움을 그대로 무대로 옮겼다.
- 컴퓨터 게임보다 더 흥미로운 뮤지컬.

3.1.2. 방법

- 극장위치가 강북이라는 지리적인 여건 때문에 마케팅을 강북에 치중
- 인쇄매체-보도자료 배포, 기자간담회(목동), 무가지 등
- 방송매체-KBS, EBS 스팟, 개그맨 오락프로 인터뷰 등
- 온라인-티켓에매 사이트 배너 광고(티켓링크, 인터파크, 클럽서비스, 맥스터켓 등
- 옥외광고-육교현판, 거리 현수막, 포스터 배치 등
- 설문조사



▶▶ 그림 1. 공연 포스터

3.2 상품개발

모바일 게임 (KTF), 날아라 슈퍼보드 프로그램 책자 등

3.3 공연

- 1차공연 (서울)

프리뷰공연 : 2007년 8월 3일 - 8월 8일

본공연 : 2007년 8월 9일 - 9월 2일

- 2차공연 (지방) : 2007년 12월 8일 - 2008년 1월 (예정)
- 3차공연 (서울) : 2008년 7월 (예정)

V. 어린이 공개방송 <날아라 슈퍼보드> 공연의 제안

1. 기획의도

기존 어린이 프로그램에서 찾아볼 수 없었던 공개방송 스타일을 바탕으로 어린이들에게 전폭적인 인기를 얻고 있는 '날아라 슈퍼보드'의 주인공 4인방이 등장하여 각 캐릭터의 성격에 맞는 에피소드를 진행해 나가는 어린이 오락 프로그램을 개발하고자 한다.

어린이 개그콘서트 -> 마술쇼 -> 서커스 -> 뮤지컬

2. 공개방송 구성

프로그램 : 어린이공개방송 Child show <날아라 슈퍼보드>

제작형식 : 공개방송

방송시간 : 매주 1회

- 슈퍼보드 명작동화 뮤지컬 - 명작동화 + 뮤지컬 형식
- 손오공의 판타스틱 마법쇼 - 신비한 마술의 세계
- 삼장법사의 사자성어 풍트 - 개그콘서트 형식
- 저팔계의 서커스와 폭소 차력쇼 - 슬랩스틱 코메디

VI. 결 론

현재 지상파 방송 3사 어린이 프로그램 편성비율이 4.7%에 불과하고, SBS와 MBC는 어린이프로그램의 70%, 52.3%가 애니메이션 위주로 편성되어 어린이 프로그램이라고 하면 애니메이션이라는 공식이 현실이다. 또한 연말을 제외하곤 평상시에도 어린이들이 진정으로 즐겁게 볼만한 다양한 콘텐츠가 절실히 부족한 게 사실이다. 이러한 이유로 2001년 이후 이렇다 할 응용 콘텐츠를 내놓지 못하고 있는 <날아라 슈퍼보드>를 만화, 애니메이션에 이어 최근 급성장하고 있는 뮤지컬 시장에 맞춰 뮤지컬 작품으로 만들고자 했다. 본 논문은 애니메이션에서 뮤지컬로 제작하는 전 과정을 제시한 작품논문으로서 애니메이션 원작의 캐릭터 특성과 이야기 구조 등이 원작의 아이덴티티를 잃지 않으면서 어떻게 성공적으로 뮤지컬화 하는지를 보여주고자 하는데 의의를 두고 있다. 그리고 뮤지컬을 바탕으로 어린이공개방송 프로그램이라는 새로운 원소스멀티유즈 모델로 만들어 보고자 하였다. 또한 향후 이러한 노력이 원천

콘텐츠로 다양한 부가가치를 창출하려고 애쓰는 여타 콘텐츠에 새로운 원소스멀티유즈의 개발모델이 되기를 기대한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 강석균 “대한민국에서 뮤지컬만들기” pp.54-59, 커뮤니케이션 북스, 2006.
- [2] 신혜선 “뮤지컬 관객의 시장 세분화 연구”, 숙명여자대학교 정책대학원, 석사학위논문, 2005.
- [3] 김용석 “원소스멀티유즈를 활용한 효율적인 애니메이션 마케팅에 관한 연구”, 한양대학교 경영대학원, 석사학위논문, 2006.
- [4] 차민경 “OSMU의 전개방식과 사례를 통한 활성화 방안 제안”, 한국외국어대학교대학원, 석사학위논문, 2007.