

만화 소재 뮤지컬에 있어서 만화특성의 지속성과 변형에 대한 시론적 연구*

임학순

초 록

이 연구는 만화 원작을 소재로 한 뮤지컬의 기획과 스토리텔링 및 마케팅체계를 분석하여 만화의 뮤지컬화 과정에서 만화의 특성이 어떻게 고려되고 있는가를 분석하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 만화 '위대한 캣츠비'가 뮤지컬 '위대한 캣츠비'로 재구성된 사례를 미디어믹스 관점에서 분석하였다. 사례분석은 만화를 활용한 뮤지컬의 기획 체계, 스토리텔링구조, 캐릭터설정, 마케팅 체계를 중심으로 이루어졌다. 분석결과, 만화의 세계관과 스토리텔링 체계는 뮤지컬의 기획 및 마케팅 과정에서도 중요한 요소로 고려되고 있지만, 작가주의 관점보다는 관객의 수요와 몰입을 유도하기 위한 관점에서 강조와 생략 및 변형을 통해 재구조화되는 것으로 나타났다. 뮤지컬의 비주얼스토리텔링 구조는 디지털영상과 무대관리, 그리고 음악을 활용하여 서사적 스토리텔링과 연결되는 종합적인 체계로 이루어져 있다. 그리고 만화뮤지컬은 스토리텔링과 캐릭터 설정과정에서 명확하고 대립적인 부분을 부각시키고, 갈등과 해소, 극적 반전, 코믹요소 활동 등을 통해 관객의 몰입을 유도하고 있다. 또한 만화의 시각적 이미지와 상징기호들은 뮤지컬의 디지털영상과 무대장치 및 소품 등 무대연출을 통해 뮤지컬특성에 맞게 재구성되고 있는 것을 나타났다. 결론적으로 만화의 뮤지컬화 작업은 기획, 제작, 마케팅 과정 전반에 걸쳐서 만화의 특성을 중심축으로 뮤지컬의 특성과 산업구조를 고려하여 이루어진다고 볼 수 있다.

주제어 : 문화산업, 만화, 뮤지컬, 미디어믹스, 스토리텔링

I. 연구의 배경과 목적

만화원작을 활용한 문화콘텐츠가 다양하게 개발되면서 소위 만화의 미디어믹스 사례가 증가하고 있다. 만화는 애니메이션과 영화 뿐 아니라 게임과 모바일콘텐츠의 창작소재로 그 활용영역이 확대되

고 있다. 캐릭터 상품 중에는 만화를 원천소재로 활용하는 경우가 많다. 이러한 분위기와 맞물려 최근에는 뮤지컬산업을 비롯한 공연산업의 소재로 만화원작이 활용되는 경우가 나타나고 있다. 뮤지컬로 활용된 만화로는 김수정의 '아기공룡 둘리', 허영만의 '날아라 슈퍼보트', 김진의 '바람의 나라', 김혜린의 '불의 감', 강풀의 '순정만화', 강도하의 '위대한 캣츠비', 배금택의 '열세살 영심이', 이진주의 '달려라 하니' 등을 들 수 있다. 특히 2004년 김

* 이 연구는 한국문화콘텐츠진흥원의 2007년도 지역문화산업 연구센터(CRC) 지원사업의 일환으로 수행되었음.

진 원작의 '바람의 나라'와 2005년 김혜린 원작의 '불의 감'이 뮤지컬로 만들어지면서 만화의 무대 진출이 본격적으로 가속화 되었다.

이와 같이 뮤지컬이 만화의 새로운 미디어믹스 형태로 부각되고 있음에도 불구하고, 그 동안 만화와 뮤지컬의 연계성에 대해서는 학문적인 연구가 매우 미흡한 실정이다.¹⁾ 이러한 맥락에서 이 연구에서는 만화 원작 기반의 뮤지컬산업을 중심으로 만화의 미디어믹스 기획 및 마케팅체계에 영향을 미치는 요소는 무엇인지에 대해 분석하였다. 이와 관련하여 만화 '위대한 캣츠비'를 원작으로 한 뮤지컬 '위대한 캣츠비'에 대한 사례분석을 실시하였다.

II. 이론적 배경과 사례분석 설계

1. 만화의 특성과 미디어믹스

만화의 미디어믹스란 만화가 다른 형식의 콘텐츠로 재구성되거나 융합되어 만화원작의 가치 창출 효과를 증진하기 위한 일련의 활동을 의미한다. 이러한 의미에서 만화의 미디어믹스 대상이 되는 콘텐츠 형식은 애니메이션, 영화, 방송콘텐츠, 게임 콘텐츠, 인터넷 및 모바일콘텐츠, 에듀테인먼트, 테마파크, 뮤지컬, 연극 등 그 영역이 다양하다. 만화를 소재로 한 페스티벌 또한 만화를 활용하여 새

로운 문화적, 산업적 가치를 추구한다는 점에서 미디어믹스 범주에 포함된다고 할 수 있다.

이와 같이 만화의 미디어믹스가 다양해지고 콘텐츠 사업영역 또한 다각화되면서 복합적인 기획을 위한 업계간 네트워크 설정이 강화되고 있다. 하나의 동일한 콘텐츠를 그대로 복제해 다양한 미디어로 노출시킨다는 이전의 단순한 구조가 아니라 각 콘텐츠가 기본 컨셉트와 소재를 공유한 상태에서 자유롭게 장르와 형식을 달리하면서 각 미디어에 맞게 특성화한 콘텐츠로 활용되는 새로운 구조가 형성되고 있는 것이다.²⁾

만화가 다양한 미디어믹스로 활용되는 데에는 만화 자체가 내포하고 있는 특성이 중요한 요인으로 작용하고 있다. 만화의 스크립트(script)는 기본적으로 글(words)과 시각적 이미지(visuals)의 조합으로 이루어진다. 만화의 시각적 이미지는 정적이면서도 연속적 배열을 통해 연상 작용을 불러일으키기 때문에, 동적 이미지를 창출할 수 있는 기초를 제공하고 있다.

이러한 만화스토리텔링은 텍스트를 기반으로 한 서사적 스토리텔링(narrative storytelling)과 비주얼스토리텔링(visual storytelling) 장치를 모두 활용하고 있다. 서사적 스토리텔링은 인물, 사건, 배경 등을 기본요소로 이야기 체계를 형성하고 있으며, 여기에는 작가의 세계관이 담겨있다. 그리고 비주얼스토리텔링은 만화소비자의 연상 작용을 자극하는 총체적인 시각기호로 구성되어 있으며, 캐릭터 디자인, 배경디자인 등 시각디자인 요소를 중

1) 이러한 연구로는 최승연, 「뮤지컬 불의감의 공연방식과 그 의의」, 『민족문화연구 2006』, 제44호, pp.63-103 을 들 수 있다.

2) 이병규, 「문화콘텐츠의 미디어믹스 구조분석 : 만화, 애니메이션 콘텐츠를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책 : 디지털 컨버전스와 문화콘텐츠』, 서울 : 북코리아, 2007, pp.21-41.

요하게 함축하고 있다.

이러한 만화의 스토리텔링 체계는 창작자 중심으로 구축된다는 점에서 협업기반의 팀 프로젝트 중심으로 이루어지는 영화, 애니메이션, 게임의 스토리텔링 체계와는 다른 점이 있다.³⁾ 우선 만화가의 창의성과 상상력이 만화를 통해 구현됨으로써 다른 문화콘텐츠의 원천 소스로서의 위치를 확보할 수 있게 된다. 또한 만화가는 창작자로서 만화의 미디어믹스 팀 프로젝트에 참여할 수 있으며, 이 과정에서 만화가는 만화원작의 세계관을 새로운 콘텐츠에 표현할 수 있다. 이와 같이 만화는 문화콘텐츠 기획 및 개발과정에서 가장 중요하게 필요로 하는 스토리와 시각디자인을 갖추고 있기 때문에 다른 문화콘텐츠와의 접목 가능성을 높여줄 수 있다.

한편 만화는 예술이면서도 대중성을 추구하기 때문에 많은 소비자들을 확보하고 있다. 『만화산업 백서 2006』에 따르면, 우리나라 국민의 이용률이 신문연재만화의 경우 59.4%, 단행본 만화 44.6%, 인터넷 만화 27.5% 등으로 나타났다.⁴⁾ 만화 소비자를 많이 확보하여 대중으로부터 인지도가 높은 만화인 경우에는 다른 문화콘텐츠로 활용될 가능성을 내포하고 있다고 볼 수 있다. 인지도가 높은 만화콘텐츠는 문화소비자들로 하여금 담론의 미디어로 활용될 수 있는 여지가 크기 때문이다. 김우정(2007)은 뮤지컬의 소재로서 만화콘텐츠가 인기를 끄는 이유에 대해 원작의 인지도, 만화의 스토리와 이미지 활용력, 만화 독자들의 뮤지컬 관

객화 등의 요인을 제시하고 있다.⁵⁾

이러한 특성을 지닌 만화를 다른 문화콘텐츠로 재구성하는 미디어믹스 과정에서는 만화의 특성뿐 아니라 또 다른 미디어라고 할 수 있는 문화콘텐츠의 특성이 고려된다. 문화콘텐츠의 형식과 미디어의 특성에 따라 표현방법, 작업구조, 시장의 특성, 고객의 특성, 그리고 산업구조가 다르기 때문이다. 그러나 만화의 미디어믹스 과정에서 만화적 요소와 특성이 어느 정도 고려되고 있으며, 그 이유는 무엇인가에 대해서는 아직 일반화된 이론모델이 정립되어 있지 않다. 최근 들어 만화를 뮤지컬로 재구성한 미디어믹스 사례들이 하나둘씩 나타나고 있지만 이에 관한 논의도 활발하게 이루어지지 않고 있는 실정이다.

만화의 미디어믹스 형태는 단순구조와 복합구조가 모두 가능하기 때문에 다양하다.⁶⁾ 그러나 이와 관련하여 만화의 미디어믹스 가치에 영향을 미치는 요인이 무엇인가에 대해서도 아직 체계적인 연구가 미흡한 실정이다.

이러한 맥락에서 이 연구에서는 만화를 뮤지컬로 전환할 경우, 만화의 특성과 뮤지컬의 특성이 어떻게 각각의 특성을 나타내면서도 상호 결합될 수 있는지에 대해 살펴보았다.

2. 만화와 뮤지컬의 연계구조

5) 김우정, 「만화를 활용한 공연콘텐츠 기획이해」, 『만화와 문화산업 그리고 도시』, 서울: 북코리아, 2007, pp.182-196.

6) 단순구조는 만화가 단 하나의 문화콘텐츠로 전환되는 것을 의미한다. 그리고 복합구조는 하나의 만화가 방송콘텐츠, 게임, 캐릭터상품, 애니메이션 등 다양한 형태로 재구성되는 것을 의미한다.

3) Tony, C. Caputo, *Visual Storytelling : The Art and Technique*, Watson-Guptill Publications, 2003, pp.55-56.

4) 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업백서 2006』, 2006, pp.173-186.

만화와 뮤지컬이 연계되는 구조를 이해하기 위해서는 먼저 뮤지컬의 특성을 이해할 필요가 있다. 뮤지컬은 연극, 음악, 무용, 시각예술 등 다양한 문화예술 장르를 복합적으로 활용한 종합공연예술이라고 할 수 있다. 뮤지컬은 최근에 우리나라에서 지속적으로 시장이 확대되고 있는 대표적인 공연 산업 장르로서 순수 공연예술보다는 대중성이 높다는 특성을 보이고 있다.

뮤지컬은 창작뮤지컬과 수입라이선싱뮤지컬로 구분될 수 있다. 창작뮤지컬에는 스토리, 음악, 배우, 제작자 모두 처음부터 창작한 뮤지컬이 있는가 하면, 방송드라마, 소설, 만화 등 기존의 원작을 활용하여 새롭게 제작하는 뮤지컬이 있다. 수입라이선싱 뮤지컬은 이미 뮤지컬로 제작된 것을 일정한 로열티와 개런티 등 대가를 지불하고 새로 제작한 뮤지컬을 의미한다. 외국에서 이미 성공한 뮤지컬을 우리나라에서 새로 제작하여 시장에 상품으로 내놓은 경우가 이러한 라이선싱 뮤지컬의 대표적인 형태라고 할 수 있다.

그동안 우리나라의 뮤지컬 시장은 해외 라이선싱 기획작품이 대부분이었으며, 시장에서 성공한 거의 모든 작품들이 해외 라이선싱 기획 작품들이었다.⁷⁾ 이러한 불균형 시장 체계에 대한 반성이 2001년도부터 나타나기 시작하였다. 최근 들어 국내 창작뮤지컬 사례는 많이 늘어나고 있지만, 아직 성공적인 수익모델을 정립하지 못하고 있는 실정

7) 원종원은 한국뮤지컬의 역사를 크게 ① 태동기(1966-1977년) : 1966년의 살짜기 읍소예 ② 유년기(1978-1987년) : 아가씨와 건달들, 브로드웨이 뮤지컬의 빈안 소개 ③ 성장기(1988-1999년) : 창작뮤지컬 명성황후, 난타, 수입뮤지컬 ④ 청년기(2000-현재) : 대형화, 현대화, 산업화 등으로 구분하고 있다. 원종원, 「뮤지컬 산업의 시장속성에 관한 시론적 연구」, 공연문화연구, 제 11집, 2005, pp.223-250.

이다.

그러나 현재 국내 뮤지컬은 공연예술 분야에서는 상업성이 매우 높은 장르로 2007년 현재 국내 뮤지컬 시장은 1500억 내지 2000억 시장으로 추정될 정도로 이전에 비해 빠르게 성장하고 있다.

뮤지컬 투자 전문가들은 앞으로 서울, 대구, 부산, 광주 등 대도시의 뮤지컬 시장이 발전할 경우, 앞으로 4배 이상 시장이 성장하여 8000억 시장에 진입할 것으로 전망하고 있다.⁸⁾ 문화부문의 대기업이라고 할 수 있는 CJ 엔터테인먼트가 뮤지컬산업에 투자하고 있는 것도 뮤지컬산업의 성장에 대한 긍정적인 인식에 바탕을 두고 있다고 할 수 있다.

기존의 원작을 활용하는 뮤지컬인 경우, 그 소재는 영화, 방송드라마, 애니메이션, 만화 등 다양하다. 이러한 소재들이 뮤지컬로 재탄생되기 위해서는 뮤지컬의 기획 및 마케팅 체계에 따라 새롭게 제작 된다. 따라서 만화를 활용한 뮤지컬의 기획 및 마케팅 체계를 이해하기 위해서는 무엇보다도 뮤지컬의 가치사슬 체계를 이해할 필요가 있다.

뮤지컬은 무대에서 춤, 음악, 연극 등을 종합적으로 결합하여 관객에게 직접 보여주는 공연산업이다. 따라서 뮤지컬은 연기와 관객이 같은 시간과 공간에서 상호 교감하는 현장성 있는 서비스 상품이라고 할 수 있다. 이러한 뮤지컬의 가치사슬 체계는 아래 <그림 1> '뮤지컬의 가치사슬 일반모델'에 나타난 바와 같이 크게 사전제작단계 (pre production), 제작단계(production), 사후제작 단계 (post production)로 구분하여 살펴볼 수 있다.

8) CJ 엔터테인먼트 뮤지컬 담당자와 문화기업인 풍류일가 대표 등과의 인터뷰를 통해 파악한 것임.

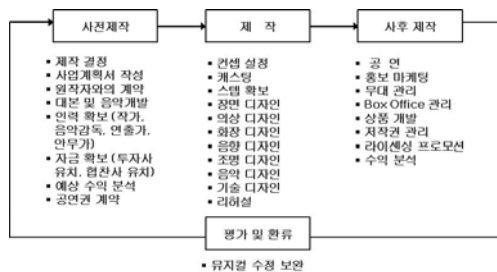


그림 1. 뮤지컬의 가치사슬 일반모델

첫째, 사전제작단계는 뮤지컬 콘텐츠 개발 및 제작을 결정하고, 이와 관련된 자원을 확보하기 위한 활동을 수행하는 단계이다. 개발지원이 결정되면 사전 개발비를 확보하여 구체적인 사업계획을 수립하고, 제작의 타당성을 진단하여 향후 파급효과에 대한 사전분석을 실시한다. 그리고 뮤지컬 소재를 기존의 창작콘텐츠로 활용할 경우에는 관련 저작권자와 뮤지컬이용에 따른 계약을 체결해야 한다.

또한 기획단계에서는 대본과 음악을 개발해야 하며, 연출계획을 수립해야 한다. 이와 관련하여 뮤지컬제작사는 작가를 선정하여 시놉시스와 대본을 작성하며, 여러 번의 수정과 보완을 통해 최종 대본을 완성해 간다. 그리고 음악감독을 선정하여 음악구성 설계를 실시하고, 음악을 작곡하며, 뮤지컬의 핵심요소중의 하나인 무용을 위해 안무가를 섭외하여 무용구성 설계를 진행한다. 이러한 뮤지컬의 핵심과정은 연출가와 함께 진행해야 때문에 뮤지컬 제작사는 연출가를 섭외하여 활용해야 한다.

한편 기획단계에서 중요하게 해결해야 할 과제는 재정관리(finance management)계획을 수립하고, 투자유치 등을 통한 자금을 확보하는 일이다. 이와 관련하여 손익 분석 및 예산안을 작성하고,

투자사, 협찬사를 유치하는 활동을 추진한다. 그리고 다양한 부대수익을 창출하기 위한 방안을 개발한다. 그리고 공연권 계약, 저작권 등록, 공연장 대관 등의 활동도 기획단계에서 이루어진다.

둘째, 뮤지컬의 제작단계에서는 뮤지컬기획에 따라 실제로 무대에 올린 뮤지컬 작품을 창작하는 단계이다. 이와 관련하여 기획단계에서 선정한 작가, 음악감독, 연출가, 안무가 외에도 뮤지컬제작에 참여하는 스태프 인력들을 선정하여 제작과정에 참여시킨다. 그리고 뮤지컬의 가장 중요한 요소 중의 하나인 배우를 캐스팅해야 한다. 누가 배우로 캐스팅 되었는가 하는 점도 뮤지컬마케팅에서 중요한 요소이기 때문에, 캐스팅과정에서 뮤지컬 캐릭터의 특성과 배우들의 역량, 그리고 마케팅 조사 결과 등을 고려할 필요가 있다.

또한 뮤지컬제작단계에서는 장면디자인, 의상디자인, 화장디자인, 음향디자인, 음악디자인, 조명디자인, 기술디자인 등의 작업을 거쳐 뮤지컬이 만들어진다. 그리고 공연무대에서 관객들을 만나기 전에서 여러 번의 리허설을 실시하여 작품의 완성도와 현장 적응력을 높여나간다.

셋째, 사후제작단계는 제작단계에서 완성된 작품을 실제로 무대에 올려 관객들과 직접적인 상호작용을 추진하는 단계이다. 뮤지컬을 제작하는 것은 관객과의 소통을 위한 것이기 때문에 관객을 확보하는 일은 매우 중요하다. 또한 관객은 뮤지컬 비즈니스의 수익 원천이기 때문에 마케팅 차원에서도 매우 중요한 요소이다. 이러한 뮤지컬 마케팅은 사전제작단계에서부터 이루어지며 뮤지컬이 끝나 공연장이 철거된 이후에도 지속된다.

또한 사후제작단계에서는 공연장 관리를 체계적

으로 추진하여 공연이 완성도 있게 이루어질 수 있는 여건을 조성하고, 관객들의 접근성을 높이도록 한다. 그리고 DVD, 뮤지컬 관련 상품 등의 파생상품 개발도 이 단계에서 이루어진다. 또한 개발한 뮤지컬을 프로퍼티(property)로 한 라이선싱 프로모션 활동을 추진하여 개발한 뮤지컬의 지적재산 가치를 증진하기 위한 활동을 수행한다.

넷째, 평가 및 환류단계에서는 뮤지컬 공연과정에서 제시된 관객들의 평가, 평론가들의 평가, 제작과정 참여자들의 평가 등을 종합하여 수정 보완을 지속적으로 실시함으로써 뮤지컬의 완성도를 높여나가기 위한 평가 및 환류 활동이 이루어진다. 뮤지컬은 고정, 불변의 것이 아니라 변화과정을 통해 발전해나가는 특성을 지니고 있기 때문이다.

이러한 뮤지컬의 가치사슬 체계는 만화의 가치사슬 체계와는 사뭇 다르다. 뮤지컬은 만화에 비해 많은 참여자들이 참여하는 협업기반의 팀 프로젝트라고 할 수 있는 반면에 만화는 주로 작가 중심으로 이루어지기 때문이다. 그리고 뮤지컬의 시장 구조와 만화의 시장 구조는 차이가 있다. 뮤지컬은 무대에서 배우들이 직접 관객들과 소통의 장을 만들어나간다면, 만화는 출판만화, 웹만화 등 고객들과 만나는 미디어가 다양하며, 직접 만화가와의 대화 없이도 그 자체로 고객들에게 만화를 체험하게 할 수 있다. 그리고 뮤지컬 관객의 특성과 만화의 관객의 특성 또한 다를 수 있다.

이런 의미에서 만화원작은 뮤지컬로 재구성될 때, 상당부분 변화할 수밖에 없는 요소를 지니고 있다. 만화뮤지컬은 만화적 상상력과 무대적 상상력을 조화시켜 또 하나의 새로운 콘텐츠를 창작해야 하기 때문이다. 이와 관련하여 최승연은 '뮤지

컬 불의검의 공연방식과 그 의의'에 관한 연구에서 만화원작을 뮤지컬로 각색하는 과정에서 ① 멜로 드라마 구조의 전략적 선택과 대중적 전환, ② 기능중심의 인물 형상화 방식, ③ 만화와 뮤지컬 텍스트의 상이한 기호 차이, ④ 관객지향성 등의 요인으로 인해 변화가 있다고 지적하고 있다. 만화를 원작으로 한 뮤지컬 불의검의 경우, 만화에 비하여 상대적으로 짧은 시간 안에 텍스트의 의미를 전달하기 위하여 '명백함'과 '익숙함'을 서사의 전면에 내걸고, 대중이 쉽고 편하게 받아들일 수 있는 방식을 택한 측면이 있다.⁹⁾

3. 사례 분석의 대상과 분석의 초점

이 연구에서는 강도하의 만화 『위대한 캣츠비』와 뮤지컬 『위대한 캣츠비 The Great Catsby』를 사례로 선정하여 분석하였다.¹⁰⁾ 원작인 만화 『위대한 캣츠비』는 2004년부터 2005년까지 인터넷(다음)에 연재된 웹 만화로 네티즌들로부터 높은 인기를 얻었던 작품으로 2006년에 총 6권의 단행본으로 출판되기도 하였다.¹¹⁾ 이 작품은 2005년에 대한민국 만화대상 대상(국무총리상) 수상, 오늘의 우리만화상 수상, 독자만화대상 수상, 2006년에 서울캐릭터 만화부문 대상을 수상하였다. 그리고 2007년에는 방송드라마와 뮤지컬로 제작되어

9) 최승연, 「뮤지컬 불의 검의 공연방식과 그 의의」, 『민족문화연구』, 2006, pp.63-103

10) 강도하, 『위대한 캣츠비』, <http://cartoon.media.daum.net>. 강도하, 『위대한 캣츠비』 에니복스, 2005

11) 김지연기자, 인터넷 노컷뉴스, <http://www.cbs.co.kr/Nocut/show.asp?IDX=5341892007>, 6, 7, 에 따르면 월 조회수가 5백만건을 넘을 정도로 폭발적인 인기를 얻은 것으로 나타난다.

원작의 우수성과 인지도를 바탕으로 다양한 형태의 미디어믹스 콘텐츠로 확장되고 있다. 뮤지컬 『위대한 캣츠비』 공연은 일차로 2007년 3월 9일부터 2007년 12월 31일까지 대학로 예술마당에서 이루어질 계획이다.

사례분석을 위해서 만화 『위대한 캣츠비』는 미디어 다음에서 제공하고 있는 웹 만화 형태와 애니북스에서 출판한 전6권의 출판만화를 선정하였다. 그리고 뮤지컬 『위대한 캣츠비』는 대학로 예술마당 4관에서 공연되고 있는 시즌 2 작품을 선정하였다. 뮤지컬 『위대한 캣츠비』에 대해서는 실제 무대공연을 직접 참여 관찰하였으며, 시놉시스, 대본, 마케팅 자료를 분석하였다. 또한 뮤지컬 『위대한 캣츠비』의 기획과정에 참여한 실무자와 뮤지컬 분야 전문가들과의 심층인터뷰를 진행하였다. 그리고 원작자인 강도하 작자와도 심층인터뷰를 가졌다.

이 연구에서는 다음 네 가지 측면을 중심으로 사례 분석을 실시하였다.

첫째, 만화를 소재로 한 뮤지컬 기획과정에서 원작 만화의 특성이 어떻게 고려되고 있는가를 파악하기 위하여 뮤지컬 기획체계를 분석하였다.

둘째, 만화의 스토리텔링 구조와 뮤지컬의 스토리텔링 구조를 비교 분석하였다.

셋째, 만화의 캐릭터 특성과 뮤지컬의 캐릭터 특성을 비교 분석하였다.

넷째, 뮤지컬의 마케팅 전략을 진단하고, 이 과정에서 원작만화의 특성이 어떻게 고려되고 있는지를 파악하였다.

III. 분석결과

1. 뮤지컬 기획체계 분석 12)

뮤지컬 위대한 캣츠비 기획자는 만화 『불의 검』을 뮤지컬로 제작한 경험이 있었다. 기획자는 만화를 소재로 한 새로운 한국형 창작뮤지컬을 제작하는 것을 구상하던 중 2006년 6월 19일 만화 『위대한 캣츠비』를 알게 되었다. 기획자는 만화 『위대한 캣츠비』가 인터넷 다음에서 2004년부터 2005년까지 연재되었고, 2005년에 만화관련 3개의 상을 수상했다는 점에서 만화의 작품성을 인정하고, 만화책을 직접 구입하여 뮤지컬의 소재가 될 수 있는지에 대해 분석하였다.

기획자는 만화 『위대한 캣츠비』가 20대 청춘들의 얽히고 얽힌 적나라한 사랑이야기로 공감할 수 있고 상상할 수 있는 열려있는 텍스트라고 인식하고, 직접 작가인 강도하 씨를 만나 뮤지컬로 재구성하기로 결정하였다. 이어서 최승연 작가를 섭외하여 대본회의를 진행하였다.

대본회의는 주로 대본의 방향과 원작에서 인상적이었던 장면들을 중심으로 음악적 구성 및 스토리 구조에 대해 토론하여 대본을 완성하기 위한 것이었다. 초기 대본회의에서는 기획자, 예술감독, 각색작가가 참여하였다. 초기 대본회의에서는 원

12) 기획체계에 대한 분석은 제작사의 기획 담당자가 작성한 일지를 바탕으로 재구성한 것이다.

작만화의 스토리라인을 따르면서 전체적으로 봄, 여름, 가을, 겨울, 봄 등 계절적 감각을 고려하였고, 비교적 긴 대사나 장면 등의 길이를 조정하였다. 대본 회의를 통해 15개의 장면이 구성되었다.

그리고 예술감독, 기획, 각색 외에도 원작작가가 모두 참여하는 회의를 통해 원작에 대한 해석과 대본 구상, 그리고 작품에 대한 연출적 아이디어를 교환하였다. 또한 프롤로그와 에필로그를 대학시절의 모습으로 보여주어 청춘의 의미에 대해 부각시키고, 5명이나 되는 주연급의 캐릭터를 각각 살릴 수 있는 다층적 이야기 구조로 대본을 완성하기로 했다. 그리고 연출자와 캐츠비 배역을 논의하였다.

또한 대본회의를 지속적으로 이어오던 과정에서 대학로 사다리아트센터와 3개월간 극장 대관 신청 계약을 했다. 우리나라의 경우, 사전제작을 마친 후에 공연장을 확보하기 보다는 먼저 공연장을 확보하고 난후에 뮤지컬을 제작하는 경우가 많다. 그리고 작곡자를 결정하여 뮤지컬 음악 작곡을 의뢰했다. 음악 작곡을 아트모스피어 팀에 맡긴 것은 아트모스피어 팀이 특정 음악 장르만을 고집하지 않고, 작품 컨셉에 맞는 음악을 작곡하고, 편곡과 프로듀싱 시스템이 함께 가능하여 음악적 일관성을 유지할 수 있는 인식이 작용하였다. 그리고 이러한 역량을 이미 만화 불의검을 바탕으로 제작된 뮤지컬 불의 검을 통해 보여주었다고 판단했다.

이와 함께 대본회의와 음악회의가 병행되면서 진행되었다. 아트모스피어는 캐릭터별 인물분석과 음악적 컨셉, 샘플음악을 제시했다. 원작의 무거우면서도 우울한 느낌을 뮤지컬에서도 그대로 살릴 것인지에 대해 서로간의 이견을 좁혔고, 재즈블루

스 계열보다는 발라드, 팝, 락 계열의 음악이 더 효과적일 수 있다는 데 동의했다. 이러한 작업을 통해서 기승전결 구조로 가볍고 경쾌한 음악에서 시작, 무겁고 폐부를 찌르는 음악으로 결론이 나며, 캐릭터별로 차별화된 테마음악으로 캐릭터성을 살리는 음악적 형태로 진행하였다.

그리고 강도하 작가에게 수정대본과 음악콘티를 전달했다. 원작작가, 각색, 기획, 음악감독 등이 참석한 회의에서 음악에 대한 논의를 진행하였다. 그리고 예술감독, 연출, 기획이 모여 작품회의를 진행하여 장면전환방법에 대해 논의하였다. 그리고 오디션을 통해 배우들을 선정하였다. 배우가 선정된 이후에도 예술감독, 원작작가, 연출, 조연출, 각색 작가, 음악감독, 제작감독, 기획자 등이 모여 작품회의를 진행하였다. 그리고 2006년 12월 27일에 스태프와 배우 오리엔테이션을 개최하여 작품에 대한 인식을 공유하였다.

만화 원작자는 이러한 기획과정에 적극 참여함으로써 만화 원작자의 만화의 세계관과 작품의 특성을 뮤지컬에서 고려하는 방법에 대해 뮤지컬 분야의 전문가들과 충분히 협의할 수 있는 기회를 확보할 수 있었다. 그리고 만화로는 표현하지 못하는 부분을 음악과 디지털 영상을 통해 새롭게 표현할 수 있었다. 아래 <그림 2>는 뮤지컬 『위대한 캐츠비』의 대본 및 음악기획 과정을 나타낸 것이다.

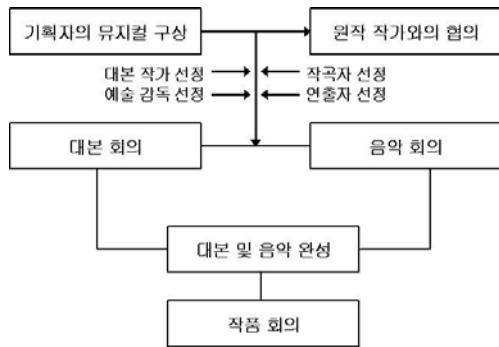


그림 2. 뮤지컬 『위대한 캐츠비』의 대본 및 음악기획 과정

2. 스토리텔링 비교 분석

1) 서사적 스토리텔링 비교 분석

만화 『위대한 캐츠비』 스토리텔링의 플롯 구조를 살펴보면, 캐츠비와 페르수의 이별과 사랑을 중심으로 페르수와 부르독, 하운두, 몽부인, 몽영갑, 페르수와 하운두, 그리고 캐츠비와 선의 이야기들이 보조 플롯을 형성하고 있다. 이상민(2007)은 만화 『위대한 캐츠비』의 스토리텔링 구조가 3중 구조에 따른 서사적 층위로 구성되어 있다고 지적하고 있다. 여기서 3중 구조란 현실적 층위, 위선적 층위, 몽환적□환치적 층위를 의미한다.¹³⁾

이러한 서사적 스토리텔링 구조를 ‘사랑’의 가치와 ‘집착’의 가치를 중심으로 비교하여 살펴보면 다음과 같다.

서사구조 차원에서는 만화와 뮤지컬 모두 사랑이라는 주제를 ‘영원한 사랑’과 ‘일시적 사랑’의 가치 대립을 통해 스토리를 전개하고 있다. <그림

3>에 나타난 바와 같이 ‘영원한 사랑’은 순수, 진실, 소박한 행복, 희망 등으로 구성되며, 허상이 아닌 일상의 사랑을 나타낸다. ‘영원한 사랑’과 연관된 상징기호로는 달동네, 오리, C급, 회색, 하늘, 푸른색 등을 들 수 있으며, 캐릭터로는 캐츠비와 선, 그리고 돌아온 페르수 등을 들 수 있다.¹⁴⁾

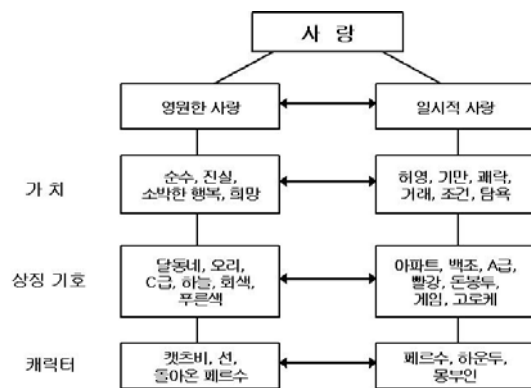


그림 3. 『위대한 캐츠비』의 사랑에 관한 대립적 가치 분석

‘일시적 사랑’은 허영, 기만, 쾌락, 거래, 조건, 탐욕 등으로 구성되며, 일상이 아닌 허상의 사랑을 나타낸다. ‘일시적 사랑’과 연관된 상징기호로는 아파트, 백조, A급, 빨강, 돈봉투, 가면, 고로케, 게임 등을 들 수 있으며, 캐릭터로는 페르수, 하운두, 몽부인 등을 들 수 있다. 아래 <그림 4>는 위대한 캐츠비에 나타난 사랑의 기호사각형이라고 할 수 있다. 페르수의 경우, 영원한 사랑에서 -(영원한 사랑), 일시적 허상적 사랑, -(일시적, 허상적 사랑)을 거쳐 다시 영원한 사랑으로 전환되는 행로를 나타내고 있다.

14) 문화기호학적 관점에서 문화콘텐츠란 총체적 기호와 다양한 기의가 연결된 기호들의 연쇄적 조합이 창출하는 결과물이다. 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 서울: 다할미디어, 2004, p.20. 이런 의미에서 이러한 상징기호들이 만화와 뮤지컬에서 어떤 방식으로 표현, 활용되고 있는지를 분석할 필요가 있다.

13) 이상민, 「웹 만화 위대한 캐츠비의 스토리텔링 구조 분석」, 『대중서사연구』, 제 17호, pp.297-320.

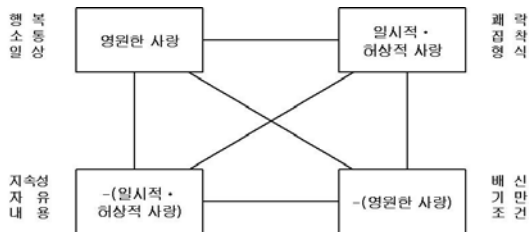


그림 4. 『위대한 캣츠비』의 기호사각형

다른 한편으로 만화와 뮤지컬 모두 <그림 5>와 같이 ‘집착’이란 주제를 다루고 있다. ‘집착’은 순수한 집착과 의도적 집착으로 구분하여 살펴볼 수 있다. 순수한 집착은 아름다운 추억을 잊지 않고 동경하면서도 관용과 인내로 승화시키고 있다. 만화와 뮤지컬에서 등장하는 벡타이, 나비, 푸른하늘, 심장 등이 이와 같은 순수한 집착을 나타내는 상징기호라고 할 수 있다. 캣츠비는 페르수와의 순수한 사랑을 잊지 못하고 있으며, 페르수 또한 캣츠비와의 순수한 사랑을 잊지 못하고 있다. 캣츠비는 자신과 마찬가지로 순수한 사랑을 추구하는 선과의 만남을 통해서 자신이 여전히 페르수를 사랑하고 있음을 깨달아, 선과 이별하고 페르수를 찾게 된다. 그리고 부르독 또한 페르수와 결혼했으면서도 죽은 아내를 그리워하고 있다.

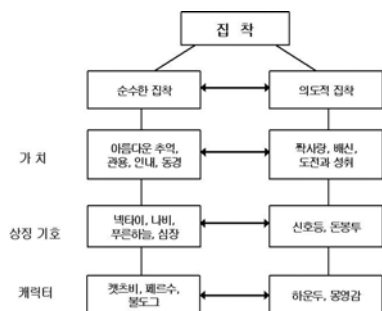


그림 5. 『위대한 캣츠비』의 집착에 관한 대립적 가치 분석

의도적 집착은 이기적인 집착으로 상대방을 배려하지 않는 일방적인 집착을 의미한다. 따라서 하

운두가 페르수에게 보여준 사랑과 같이 의도적 집착은 일방적이고 개인적 성취감을 얻기 위한 이기심에 바탕을 두고 있다. 하운두는 의도적 집착으로 인해 캣츠비를 배신하고 기만한다. 이러한 하운두의 집착은 허상을 깨닫고 자살이란 극단적 처방으로 자아를 부정하면서 벗어난다. 몽영감은 몽부인의 쾌락을 돈을 주고 사는 대신, 몽부인을 소유하고자 하는 집착현상을 보이고 있다. 만화와 뮤지컬 모두 집착에서 벗어날 때 새로운 삶이 시작된다는 점을 제시함으로써 자아의 성숙과정을 담아내고 있다고 할 수 있다. 만화 『위대한 캣츠비』의 애벌레와 나비는 이러한 자아성숙 과정을 나타내는 상징기호라고 할 수 있다.

한편 만화와 뮤지컬 모두 하운두 □ 몽부인 □ 몽영감의 관계를 통해 순수한 사랑이 계약과 음모에 의해 상처받는 모습을 단적으로 보여주고 있다. 이 장면은 스토리 구조의 중요한 복선으로 하운두가 캣츠비에게 자신의 배신을 고백하는 모습으로 이어진다고 할 수 있다. 몽부인과 몽영감에게 배신당한 하운두의 모습은 하운두와 페르수에게 배신당한 캣츠비의 모습과 동일시 될 수 있기 때문이다.

이와 같이 만화의 스토리구조는 뮤지컬의 스토리구조에서도 그대로 유지된다고 할 수 있다. 그러나 뮤지컬의 스토리 전개과정에서는 만화와는 달리 시간적 제약과 공간적 제약이 있기 때문에, 만화의 모든 장면과 배경을 모두 표현할 수 없으며, 핵심적인 사항을 중심으로 스토리를 전개시켜 나간다. 뮤지컬은 만화의 스토리를 강조와 생략을 통해 단순하고 명확(obviousness)하게 재구조화를 시킨다. 이것은 기본적으로 만화가 작가주의에 바탕

을 두고 있는 반면에 뮤지컬은 대중들의 기호와 취향을 고려하는 관객 지향적이기 때문이다. 또한 만화는 소비의 공간과 시간, 그리고 미디어의 제약을 비교적 덜 받는 반면에 뮤지컬은 무대에서 관객들을 직접 만나 관객들을 짧은 시간에 몰입시키고 감동시켜야 하기 때문이다.

또한 뮤지컬 장면에서는 동일한 장면에서 과거와 현재가 공존하는 비선형적 장면도 연출되고 있다. 이것은 뮤지컬이 무대에서 공연되는 무대예술이라는 특성에 바탕을 두고 있다. 만화는 시간별 배열을 비선형적 구조로 전개하고 있는 측면이 있지만, 동일한 칸에 과거와 현재, 다른 캐릭터들의 상황 등을 동시에 표현하는 데는 한계가 있다.

한편 뮤지컬은 극적 긴장과 반전효과를 강력하게 표현함으로써 만화의 역동성을 한층 더 부각시키고 있다. 하운드와 페르수의 고백으로 캣츠비를 둘러싼 거래와 음모가 밝혀지면서 극적 긴장감과 대립이 증폭되었으며, 하운드가 자살을 시도하고, 결국에는 다른 곳으로 떠남으로써 캣츠비와 페르수는 사랑의 완성을 향해 새로운 출발을 시작한다. 이러한 무대위의 극적 긴장감은 관객들의 몰입을 유도하는 중요한 장치로 활용되고 있다.

2) 비주얼 스토리텔링 비교 분석

만화 『위대한 캣츠비』의 비주얼 스토리텔링 장치는 웹 만화의 형식을 적용하여 위에서 아래로 공간에 따른 시간구성을 통해 연속성을 확보하는 두루마리 형식의 읽기 방식을 채택하고 있다. 또한 만화의 기본 요소인 칸과 칸의 연계를 배제하고 여백을 살려 감성을 불러일으키고 있다.¹⁵⁾ 이러한

칸의 배열과 배제 방식을 통해 그 자체로 등장하는 캐릭터들의 심리상태를 이해할 수 있도록 구성되어 있는 것이다.

또한 만화 『위대한 캣츠비』는 검정색, 검붉은색, 회색, 초록색, 하얀색, 하늘색 등 색깔의 변화를 통해 장면의 분위기와 캐릭터의 내면세계를 표현하고 있다. 그리고 의상디자인, 신호등, 철길, 건물목, 달동네, 하늘, 나비, 별, 벡타이, 순대, 오리, 백조, 떡볶이 등 다양한 시각적 상징기호를 활용하여 서사적 스토리텔링 구조를 지원하고 있다.

한편 뮤지컬 『위대한 캣츠비』는 무대장치와 음악을 통해 만화의 비주얼스토리텔링을 대체하고 있다. 뮤지컬의 무대장치는 공연이 실제로 이루어지는 공연 무대와 영상 무대를 활용하여 뮤지컬 공연을 뒷받침하고 있다. 이러한 무대는 만화의 배경을 모두 포괄할 수는 없지만 영상 무대장치를 통해 실제 공연무대에서 표현할 수 없는 배경을 표현하는데 기여하고 있다. 배우들의 심리와 내면의 세계가 영상을 통해 재현되는 측면이 있다. 만화의 상징 기호들이 영상이미지를 통해 재현된 것이다. 그리고 뮤지컬의 전개과정에서 나타나는 무대의 분위기를 영상이미지로 새롭게 표현하고 있다. 이러한 영상이미지 표현방법은 만화의 말풍선과 같은 효과를 뮤지컬에서도 나타낼 수 있다.

또한 뮤지컬은 만화와 달리 스토리텔링에 있어서 음악형식을 중요한 도구로 활용하고 있다. 음악은 상황과 의미를 전달하는 중요한 요소로서 뮤지컬을 비롯한 디지털 영상에서 중요한 표현매체로서 활용되고 있다.¹⁶⁾

『만화와 문화산업 그리고 도시』, 북코리아, pp. 70-108

16) 최유리는 애니메이션에 있어서 음악과 영상과의 상관관계

15) 이상민, 「웹 만화, 디지털미디어, 그리고 스토리텔링」,

뮤지컬에서 음악은 독립적으로 존재하는 것이 아니라, 하나의 작품을 구성하는 여러 요소들과 관계를 맺으며 어떠한 '기능'을 하게 되는가에 초점이 맞춰진다.¹⁷⁾ 뮤지컬 『위대한 캣츠비』에서 음악은 전체적인 통일성을 유지하면서도 각 장면의 특성을 살려 무대에서의 배우들의 대사와 연기를 뒷받침하고 있으며 특히 배우들의 심리적 내면을 독창과 합창 형태로 표현하고 있다. 뮤지컬의 서사적 스토리텔링과 비주얼 스토리텔링 장치는 음악을 통해 청각적 이미지로 연결되어 종합적으로 관객들에게 의미를 전달하고, 관객들의 몰입을 유도하는 도구로 활용된다.

뮤지컬에서는 편곡과 작곡을 통해 시시각각 변화하는 인물들의 감정을 표현하기 위해 서로 다른 장르의 다양한 곡들이 만들어졌다. 남녀 주인공들이 사랑을 속삭이는 장면에서는 감미로운 발라드 음악을, 그리고 두 여인이 한 남자를 놓고 대립하는 곳에서는 웅장한 긴장감이 감도는 음악이 흘러 나온다. 또한 음악은 20여편의 노래들을 통하여 다른 장르와 분위기를 연출함으로써 사랑과 배반, 절망과 소망, 분노와 관용 등의 다양한 가치를 표현하고 있다. 뮤지컬 전반에 걸쳐서 나타나는 서사구조의 대립가치들은 음악스토리텔링에서도 음악장

르와 분위기를 변화시켜가면서 표현하고 있다.

3. 캐릭터 특성 비교 분석

뮤지컬은 만화에 비해 캐릭터 설정과 이미지를 보다 단순화시켜 뮤지컬의 세계관을 캐릭터를 통해 명확하게 표현하고 있다. 그리고 뮤지컬 전개과정에서 가벼운 주제와 무거운 주제, 코믹한 요소와 진지한 요소, 평화로운 관계와 대립적 관계 등을 표현하기 위하여 만화에서 제시된 캐릭터를 재구성하고 있다. 만화와 뮤지컬의 대표적인 캐릭터인 캣츠비, 페르수, 하운드 캐릭터를 비교하면 다음과 같다.

캣츠비 캐릭터의 경우, 순수하고 영원한 사랑을 동경하고, 사랑하는 여자와 친구의 배신에 대해 관용적이며, 달동네에서의 'C급'일상을 통해 이러한 사랑을 이루어가는 측면을 만화에 비해 뮤지컬에서 집중적으로 부각시켜 다루고 있다. 아래 <그림 6>은 캣츠비를 주체로 한 행위자 모델을 나타낸 것이다. 이러한 행위자 모델은 만화와 뮤지컬에 나타난 캣츠비에 모두 동일하게 나타난다고 볼 수 있다.

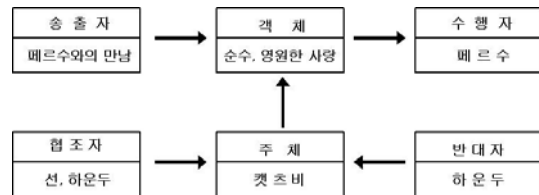


그림 6. 행위자 모델 : 캣츠비가 주체인 경우

페르수 캐릭터에 대해서는 페르수의 일시적, 허상적 사랑보다는 순수하고, 영원한 사랑을 추구하는 캐릭터가 보다 크게 부각되어 있다. 페르수의

를 분석하면서, 음악의 기능적 측면으로 8개의 기능, 즉 ① 시간적, 공간적 배경을 확인시킬 수 있는 연상적 기능, ② 인물캐릭터의 상징 기능, ③ 화면상의 상태나 분위기를 나타내는 배경음악적 기능, ④ 동작을 표현하는 기능, ⑤ 인간의 심리와 정서에 직접 호소하는 기능, ⑥ 화면에 나타나지 않은 인물들의 생각이나 내면심리, 상황 등 복선을 나타내는 기능, ⑦ 화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성 기능, ⑧ 음악의 불가청성(inaudibility of the music) 기능을 제시하고 있다. 최유리, 「애니메이션에 있어서의 음악과 영상과의 상관관계」, 『만화애니메이션연구』, pp.179-198.

17) 최승연, 「뮤지컬 불의 검의 공연방식과 그 의의」, 『민족문화연구』, 2006, 제44호, pp.63-103.

일시적, 허상적 사랑의 근원을 페르수에 내재해 있는 요인 보다는 하운두의 의도적 집착과 하운두와의 은밀한 거래라는 외적 요인에서 찾는 경향이 있다. 뮤지컬은 만화에 비해 페르수의 독백을 음악과 함께 표현함으로써 관객들로 하여금 페르수의 순수한 내면을 파악하도록 유도하고 있다. 아래 <그림 7>은 만화와 뮤지컬에 나타난 페르수를 주체로 한 행위자 모델을 나타낸 것이다.

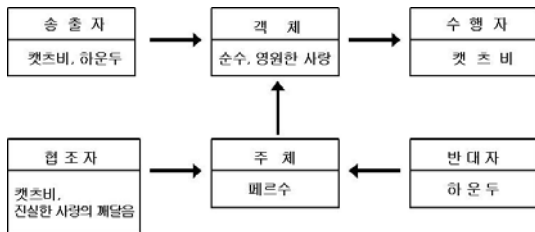


그림 7. 행위자 모델 : 페르수가 주체인 경우

뮤지컬에서 하운두 캐릭터는 코믹한 캐릭터로 등장하여 'C급'의 평범한 일상을 보여주지만, 극의 후반부에서는 죽어야만 끝나는 정도의 집착과 우정의 배신, 그리고 순수한 사랑을 단절시키는 무서운 음모를 가진 인물로 표현되고 있다. 이러한 하운두의 캐릭터는 만화에서도 나타나지만, 만화에 비해 이러한 이중성을 극명하게 대비시키고 있다고 볼 수 있다. 아래 <그림 8>은 만화와 뮤지컬에 나타난 하운두를 주체로 한 행위자 모델을 나타낸 것이다.

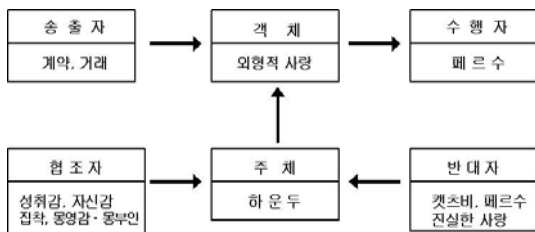


그림 8. 행위자 모델 : 하운두가 주체인 경우

4. 뮤지컬 마케팅 전략 분석

제작사인 다운 커뮤니케이션은 뮤지컬마케팅을 직접 수행하였는데, 일반적인 뮤지컬 타겟그룹과 원작 만화에 대한 독자들을 대상으로 마케팅 전략을 추진하였다. 일반적으로 최근에 우리나라 뮤지컬시장의 주요 고객들은 20대와 30대 여성들이 많다. 티켓링크가 집계한 바에 의하면 뮤지컬 시장의 주요 관객은 20대가 38%, 30대가 39% 정도이며 특히 25-35세의 직장 여성이 가장 핵심적인 소비층으로 알려져 있다.¹⁸⁾ 이윤천(2004)의 연구에서도 뮤지컬 관객은 주로 여성, 미혼, 20대, 서울거주, 전문직 여성이 주로 많은 것으로 나타났다.¹⁹⁾

그리고 뮤지컬 매니아층을 중심으로 한 사이버 커뮤니티가 활발하게 활동하고 있다. 뮤지컬은 특히 매니아나 동호회가 매우 중요한 시장으로 알려져 있다. 티켓 가격이 비교적 높은 뮤지컬은 같은 경험재중에서도 특히 정보에 의존하는 경향이 커서 이들 동호인들의 입소문이 뮤지컬의 성공에 영향을 미치는 영향이 매우 중요하기 때문이다.²⁰⁾ 이들의 뮤지컬에 대한 평가는 뮤지컬의 구성과 내용을 변화시킬 정도로 영향력이 커지고 있는 실정이다. 그리고 사이버뮤지컬 커뮤니티는 뮤지컬에 출연중인 배우들에 대해서도 강한 애착을 보이고 있으며, 개별 배우들에 대한 평가도 한다.

18) 이희정, 「뮤지컬의 열기 작년 매출액 1,000억 돌파, 공연계서 홀로 호황」, 한국일보, 2006. 3. 24.
 19) 이윤천, 「뮤지컬 관람객의 성향 연구」, 단국대학교 대중문화예술대학원 석사학위 논문, 2004.
 20) 이경만, 「한국 뮤지컬의 성공요인 분석」, 추계예술대학교 문화산업대학원 석사학위논문, 2006.

마케팅 담당자는 기획단계에서부터 원작 만화의 높은 인지도를 적극 활용하여 마케팅 전략을 개발하여 추진하고 있다. 특히 만화 『위대한 캣츠비』는 ‘사랑’이라는 보편적 소재를 다루고 있기 때문에 관객의 층을 확대할 수 있는 이점을 가지고 있었다. 아직 뮤지컬 『위대한 캣츠비』 관객들에 대한 조사가 체계적으로 이루어지고 있지 않기 때문에 만화독자가 어느 정도 뮤지컬 관객으로 이동했는지는 파악할 만한 자료가 없지만, 뮤지컬 관객 중에는 만화독자들이 상당부분을 차지할 것으로 전망된다. 마케팅 담당자는 20대와 30대 여성이 주류인 일반적인 뮤지컬 관객구조에 남성들을 참여시키기 위한 연인마케팅 전략을 추구하고 있다. 만화 『위대한 캣츠비』의 독자층은 남성과 여성, 10대에서 50대에 이르기까지 그 층이 다양하다. 이와 관련하여 앞으로 만화가 뮤지컬로 전환된 이후 만화독자층과 뮤지컬관객층의 상호관계에 대한 실증적인 조사연구가 이루어질 필요가 있다.

IV. 결론 : 시사점과 한계

만화와 뮤지컬 ‘위대한 캣츠비’에 대한 사례분석을 실시한 결과, 만화원작이 뮤지컬의 창작소재로 활용될 경우, 뮤지컬의 기획, 제작, 마케팅 전략 전반에 걸쳐서 만화의 특성과 가치가 중요한 요인으로 작용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 만화와는 다른 뮤지컬의 기획체계와 산업특성이 뮤지컬의 기획, 제작, 마케팅 전략 전반에 걸쳐서 중요한 요인으로 작용하고 있는 것으로 나타났다.

첫째, 기획체계는 뮤지컬 기획, 제작팀과 원작만

화의 상호작용을 통해 뮤지컬에 대한 대본, 음악, 작품에 대한 기본구상을 수립함으로써 만화의 특성과 세계관이 뮤지컬에 반영될 수 있는 시스템을 구축하고 있다.

둘째, 스토리텔링 체계는 만화와 뮤지컬 모두 추구하는 세계관과 가치는 모두 같았으며, 서사구조 또한 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 뮤지컬은 만화와는 달리 무대공간과 시간에 제약되어 있기 때문에 가치대립 구조를 보다 분명하게 표현하고 있으며, 강조와 생략을 통한 스토리 전개 방식을 적용했다.

또한 만화가 글과 시각적 이미지의 연결을 통해 스토리를 전개시켜나가는 반면, 뮤지컬은 대사, 시각적 이미지, 음악, 무대장치, 연극 등을 통해 스토리를 전개시키기 때문에, 스토리텔링 방식에는 차이가 있는 것으로 나타났다. 그러나 이 과정에서 만화에서 제시된 상징적 기호, 공간배경, 장면분위기 등이 뮤지컬의 음악, 시각적 이미지, 무대장치, 연극 동작에도 반영되고 있다.

셋째, 캐릭터설정 및 특성도 기본적인 요소는 만화와 뮤지컬이 차이가 없지만, 뮤지컬에서는 강조와 생략을 통해 캐릭터의 정체성과 이미지를 단순화하여 관객들과의 상호작용을 보다 쉽게 이끌어가고 있다는 점에서는 차이가 있는 것으로 나타났다.

넷째, 뮤지컬의 마케팅 전략 또한 뮤지컬의 관객특성 및 산업구조 요인 뿐 아니라 만화원작의 특성을 중요한 요소로 고려하고 있는 것으로 나타났다.

이와 같이 만화원작이 뮤지컬이라는 새로운 미디어로 전환되기 위해서는 만화의 특성을 어떻게

새로운 미디어에 담아내고, 재구성할 것인가에 대한 연구개발 활동이 기획, 제작, 마케팅 전반에 걸쳐서 나타나고 있다. 그리고 이러한 미디어믹스 체계는 기본적으로 만화원작자 뿐 아니라 뮤지컬의 제작사, 기획자, 예술감독, 연출자, 음악감독, 마케팅 담당자, 투자사, 대본작가 등 다양한 인력들의 상호작용을 통해서 이루어진다고 할 수 있다. 따라서 만화뮤지컬이 성공하기 위해서는 만화적 상상력과 무대적 상상력을 결합하여 창의적인 새로운 콘텐츠를 창출할 수 있는 전문 인력이 필요하며, 이러한 전문 인력들의 협업체계를 만들어주는 것이 중요하다. 또한 뮤지컬 관객 또한 뮤지컬에 대한 평가와 제안을 통해 뮤지컬 팀과의 지속적인 상호작용을 통해 개입하고 있다.

이러한 사례분석 결과는 앞으로 만화의 미디어믹스를 통한 부가가치 창출을 활성화하기 위한 정책을 개발하는데 있어서 시사 하는 바가 있다. 만화를 원작으로 뮤지컬을 개발할 경우에 사전제작(preproduction) 단계에 대한 지원방안을 개발할 필요가 있다. 사전제작 단계에서 만화의 특성과 뮤지컬의 특성을 결합하기 위한 학제적 연구개발 활동이 가장 중요하게 일어나기 때문이다. 사전제작 단계를 통해 우수한 뮤지컬이 개발될 수 있는 여건을 조성해야 이에 대한 민간부문의 투자 또한 활성화될 수 있을 것이다.

한편 이번 사례연구는 『위대한 캣츠비』 뮤지컬 사례에 한정된 것으로 연구결과를 일반화 하는 데는 한계가 있다. 앞으로 만화를 활용한 뮤지컬 개발 사례가 늘어날 것으로 전망되는 바, 이러한 만화와 뮤지컬의 상호관계 사례에 대한 실증적 연구를 지속적으로 발전시켜 나갈 필요가 있다.

참고문헌

- 강도하, 『위대한 캣츠비』, 서울 : 애니박스, 2005
- 강도하, 『위대한 캣츠비』, <http://cartoon.media.daum.net>, 2007.
- 김우정, 「만화를 활용한 공연콘텐츠 기획이해」, 『만화와 문화산업 그리고 도시』 서울 : 북코리아, 2007.
- 문화관광부, 『2006 문화산업백서』, 2007.
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션 산업백서 2006』, 2006.
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업백서 2006』, 2006.
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 서울 : 다할 미디어, 2004.
- 원종원, 「뮤지컬 산업의 시장속성에 관한 시론적 연구」, 『공연문화연구』, 제11집, 2005.
- 이경만, 「한국 뮤지컬의 성공요인 분석」, 추계예술대학교 문화산업대학원, 석사학위논문 2006.
- 이병규, 「문화콘텐츠의 미디어믹스 구조 분석 : 만화, 애니메이션 콘텐츠를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책 : 디지털 컨버전스와 문화콘텐츠』, 서울 : 북코리아, 2007.
- 이상민, 「웹만화, 위대한 캣츠비의 스토리텔링 구조 분석」, 『대중서사연구』, 제 17호.
- 이상민, 「웹만화, 디지털미디어, 그리고 스토리텔

- 링」, 『만화와 문화산업 그리고 도시』
서울 : 북코리아, 2007.
- 이윤천, 「뮤지컬 관람객의 성향연구」, 단국대학교 대중문화예술대학원 석사학위논문, 2004.
- 이희정, 「뮤지컬의 열기 작년 매출 1,000억 돌파, 공연계에서 홀로 호황」, 한국일보 2006. 3. 24.
- 최승연, 「뮤지컬 불의 검의 공연방식과 그 의미」, 『민족문화연구』, 제 44호, 2006.
- 최유리, 「애니메이션에 있어서의 음악과 영상과의 상관관계」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제 10호, 2006.
- Caputo, Tony. C., *Visual Storytelling : The Art and Technique*, Watson-Guptill Publications, 2003.

ABSTRACTS

Continuity and Transformation of the Cartoon Strip for the Musical Performance

Yim, Hak-soon

The article concerns the continuity and transformation of the cartoon strip for the musical performance. Recently, the cartoon strip has been considered as a resource for creating the musical performance. However, There are a few articles on the relationship of the cartoon strip and the musical performance. In this respect, the article seeks to examine the characteristics of the cartoon strip and the musical performance in terms of planning system, storytelling structure, character formation and marketing strategies. The case on the musical entitled 'The Great Catsby', which is rooted in the cartoon strip entitled 'The Great Catsby', is examined. As a result, on the one hand, the characteristics of the cartoon strip has continuously affected the process of creating the musical performance in terms of storytelling, character formation, stage management and the marketing activities. On the other hand, the musical performance considers the music and sound, the moving image and stage management, performance of the actors as an essential part in comparison with the cartoon strip. In addition, the musical performance simplifies and reconstructs the cartoon strip according to the principles of the musical performance.

Key word : Cultural Industry, Cartoon Strip, Musical, Media Mix, Storytelling

임학순

가톨릭대학교 디지털미디어학부 교수

(420-743) 경기도 부천시 원미구 역곡2동 산43-1

Tel : 010-424-7366

hsyim@catholic.ac.kr