

만화의 영화화 흐름에 관한 연구

윤 기 현*, 이 원 석

초 록

만화가 가지는 원작산업으로서의 특징과 영화산업의 발전에 따라 만화원작의 영화화가 최근 늘고 있다. 이와 같은 현상은 역사적으로 소설과 연극에서 차용되었던 영화원작 소스가 만화적 감성시대로 접어들면서 만화로 상당부분 이동했음을 보여주는 것이다. 또한 2차원의 만화를 영상작업으로 전환한다는 의미 이외에도 장르 간, 매체 간 호환성에 주목할 필요가 있다. 앞으로 만화가 가지는 풍부한 소재와 매력적인 캐릭터, 그리고 배경과 인물 이미지들은 영화자체의 외연확장 추세와 더불어 앞으로도 두 매체 간 상호작용을 가속화 시킬 것이다.

주제어 : 만화, 영화화, 원작산업

I. 서론

최근 이른바 미디어믹스(media mix)의 전형이라 일컬어지는 만화원작의 영화화 경향은 기존의 소설이나 연극 등의 영상화 작업과는 분명 차원이 다른 현상이다. 역사적으로 볼 때, 만화가 가지는 타 매체와의 연관성, 복합성에 비해 상대적으로 타 매체와의 호환성은 많지 않았다. 특히, 내러티브와 이미지의 연속성을 지녔음에도 불구하고 영상화의 단계가 타 장르보다 늦었던 이유는 만화장르에 대한 사회적 인식의 결여와 만화의 속성인 상상력의 확장 등이 영화화 과정의 장애요소로 작용한 결과라고 볼 수 있다.

그러나 영상 이미지 재현기술의 발달과 대중매

체 간의 이미지의 확대 재생산이라는 시대적 흐름으로 만화매체의 영화 소스화 경향은 확대되기 시작했다. 만화가 영화가 필요로 하는 내러티브와 영상적 감각을 제공하는 원천소스로서 훌륭한 대체요소로서 각광받기 시작한 것이다. 최근의 트렌드는 바로 '만화의 영상화 작업'이라 해도 과언이 아니다.

본 연구와 관련된 선행연구를 살펴보면, 만화콘텐츠의 영화화 또는 영상화에 대한 논의는 사안에 따라 간헐적으로 제기되었을 뿐이었다. 이는 미술과 영화, 소설과 영화 등의 연구가 상당히 비중 있고 많은 연구가 진행된 것에 비하면 만화의 영상화에 대한 역사가 짧다 하더라도 매우 적은 것이다. 또한 일반적 인식이 매우 낮은 현실적 요소로 인해 보고서와 저널리즘적 접근, 그 이상의 연구에

서 나아가지 않고 있다.

먼저, 연극과 소설문학과와의 연관성에 관한 연구는 장르혼합 현상에 나타난 상호 텍스트적 관계를 비롯해 연극, 소설문학과 영화와의 관계를 이론적으로 분석한 연구가 주로 많이 진행되었다. 또 다른 연구로는 영화영상과 시각 이미지화 연구를 비롯하여, 대중문화의 연계성 등에 관한 연구가 활발히 진행되었다. 만화와 영상화에 관한 학문적 연구는 출판만화를 중심으로 한 만화표현의 영상적 요소에 관한 연구(이찬후,2003)가 유일하며, 만화의 영화화에 관한 유행과 역사를 분석한 글은 인터넷 블로그와 만화, 영화잡지 등의 기획기사에서 주로 다루어졌을 뿐이다.

따라서 아직 이론적으로 정립되어 있지 않은 만화의 영상화에 관한 이론적 근거를 제시하고 실제 영상화에 따른 문제점과 전망, 그리고 일련의 만화 콘텐츠의 영상화 경향성에 대한 시사점을 주기위한 것이 본 연구의 목적이다.

II. 만화와 영화의 매체적 특성

1. 만화의 매체적 특성

만화콘텐츠는 기본적으로 이미지를 연속적으로 나열함으로써 만들어지며, 이미지 언어와 상징화된 그림으로 감정이입과 일체화가 쉽다. 따라서 전파력이 빠르고 창작 예술작품의 가치와 지적 산물, 상징적 의미(symbolic meaning)의 창출 및 커뮤니케이션의 가치, 사회 비판 기능, 문화산업 파급 효과 등의 여러 가치들을 지닌 종합매체로서 점차 인정을 받고 있다.

원작소스로서의 창구효과(window effect)를 지니고 있으며, 이는 점차 만화만이 갖는 이미지와 내러티브 구조가 기타 콘텐츠로의 전환이 매우 용이하다는 매체적 특성도 갖고 있다. 만화는 정지된 이미지로 구성되지만 칸과 칸 사이의 이동으로 연속적인 이동을 하는 데, 이는 동작 간, 소재 간, 장면 간, 양상 간, 무관계 이동 등으로 시간과 공간을 뛰어 넘는다. 이것은 만화만이 가지고 있는 특징이다. 이러한 독특한 예술형식은 그래서 두 개 이상의 형상을 배열함으로써 통일된 유의미한 정체성을 부여하고 있다.

더불어 만화는 청각효과를 제공하는 '무빙카툰' 류의 새로운 만화매체를 제외하고 기본적으로 단일감각 매체라 할 수 있다. 시각적 감각만으로 경험의 세계를 전달하며 소리는 말풍선과 의태어, 의성어 같은 시각적 표현들로 대체된다. 만화의 특성을 설명하기 위해 흔히 비교대상으로 삼는 애니메이션은 시간에선 연속되지만, 만화에서처럼 공간에선 병렬되지 않는다. 또한 영화의 프레임 단위는 스크린에 연속 투사되지만 만화의 각 칸은 각기 다른 공간을 차지한다.

또한 TV나 영화가 이미지를 현실로 받아들이는 완결성 연상(closure association)이 연속적이며 비자발적 무의식적으로 이루어지는데 비해 만화는 정반대의 속성을 보인다. 따라서 만화의 칸들은 시간과 공간을 모두 분할하며 분절된 순간들이 완결성 연상 효과로 하여금 연결성을 획득한다.

2. 영화의 매체적 특성

영화예술은 인간의 시각적 감각을 바탕으로 하고 있다. 따라서 시각적 전달체계로서의 영화언어 (film language as a system of visual communication)는 타 매체와의 대별성에서 영화언어만의 차이점을 갖는다. 즉, 다양한 움직임을 지닌 짧은 영상들이 상호접합에서 보여지는 차이점과, 또 이 일련의 영상들이 서로 서로 연관을 맺게 된다는 사실이다.

또한 영화는 표현방식이 카메라를 통한 촬영, 현상, 편집, 영사 등의 과정을 거치지만 최종적으로는 관객을 대하는 매체는 스크린(screen)이라는, 외형적으로는 평면적 형태를 취한다. 영화란 매체는 사물의 리얼리티를 포착하는 것이며, 사물을 기계론적으로 유물론적으로 해석하는 예술¹⁾이다. 그러므로 영화는 영화로서의 독자적 특성 즉, 표현전달 매체로서 기술적 영상과 카메라 또는 편집에 의해 좌우되는 작업이다.

III. 만화의 영상화

1. 역사적 배경

1) Erwin Panofsky, *Style and medium in the Motion Pictures*, 『영화의 스타일과 매체』, 영화의 이해, 연극과 영화의 이해 교재 편찬위원회 편, 도서출판 해성, 1994.15쪽

1895년, 뤼미에르 형제(Louis Lumiere, 1864~1948/ Auguste Lumiere, 1862~1954)의 영상 시연에서 최초의 영화촬영기 시네마토그래프(cinematograph)로 움직이는 영상이 스크린 위에 영사(映寫)되면서 영화의 출발을 알렸다. 그러나 영화가 혁신적인 이미지 구현의 방식 시대를 열었다 하더라도 흔히 '시네마'라고도 불리는 갓-그리스어의 kinema(움직임)와 graphein(그림)에서 조합, 형성된 말처럼 결국 '그림이 움직인다는 기본적인 명제를 태생적으로 안고 있다.

만화에 대한 영화적 접근은 헐리웃에서 슈퍼 히어로 만화의 실사영화화와 함께 처음 시작되었으며, 코믹물의 영웅들이 속속 영화에 등장하기 시작했다. 1940년대 만화<슈퍼맨>의 영화화 이후, 슈퍼 히어로를 소재로 한 영화가 흥행에 연이어 성공하면서 이와같은 추세는 하나의 관행처럼 이어졌다.

이러한 만화와의 접목은 만화콘텐츠 보유자산이 세계최고인 일본에서도 1960년대 이후, 꾸준히 지속되어 왔고 홍콩, 한국에서도 꾸준히 만화와의 접목이 이루어져 왔다. 결국 일련의 유행은 만화가 갖는 참신한 소재와 내러티브, 그리고 기존의 영화 문법을 닮은 만화원작에 새로운 관심이 증가하면서 시작됐다. 현재는 만화가 가장 인기 있는 영화의 소스로서 대접을 받고 있다.

2. 만화의 영화적 요소

만화는 평면적인 칸과 칸의 연속적인 과정을 통해 완결성 영상 효과로 영화 같은 연속적 내러티브 구조를 갖는다. 또한 영화적 수법이 혼용되어

왔는데 몽타주 기법과 프레이밍(framing), 패닝(panning)의 요소도 빈번하게 사용 되었다. 아울러 시퀀스, 샷, 앵글의 개념이 최근 대부분의 만화에서 차용되어 사용되고 있으며 만화에 맞게 변용된 만화만의 앵글과 샷 개념(박무직, 안수철)²⁾ 으로까지 발전되어 가고 있다.

만화에서 공간은 곧 영화에서의 시간의 역할을 한다. 또한 필름에서 완결성을 지닌 연상을 통해 구현되는 영화보다 만화는 칸과 칸에서 구현되지만 완결성과 연속성을 가짐으로써 영화적 요소를 내재하고 있다.

3. 만화의 영화화를 위한 동기유발 요소

영화제작에 있어 만화가 갖고 있는 가장 매력적인 요소는 첫째, 영화 자체의 스토리 고갈과 더불어 만화자체의 강력한 서사구조와 상상력, 그리고 만화의 이미지 구성, 그리고 만화의 제작구성이 시나리오 제작과정과 유사하다는 것이다.

또한 두 번째로는 만화가 원작산업으로서 유리한 요인은 이미 다수의 독자들을 확보하여 팬 층이 두터운 점, 소설류의 텍스트 원작과 달리 캐릭터 설정이나 그림 콘티 작업이 용이하다는 점이다.

세 번째로 최근의 영화화 경향성에 대한 가장 큰 원인을 최근의 영상문법에서 ‘만화적 요소가 내포되어 있다고 보는 관점에서 보는 시각도 있다.

2) 박무직은 만화기법서인 <박무직 만화공작소-중급편>(바다출판사,2002) 책에서 영화에서 차용한 기법들을 소개하며 샷과 앵글의 개념을 정리(96-105쪽)했고, 안수철은 한국최초의 만화연출 이론서인 그의 책 <만화연출>(글눈 그림밭,1996)에서 샷과 앵글을 거리와 각도의 개념으로 바꾸는 시도(89-124쪽)를 하기도 했다.

대중매체 중에서 가장 파급력이 큰 TV드라마나 영화 모두 만화와 같은 감성코드로 바뀌어 가고 있다는 것이다.³⁾ 기존의 정형화된 스토리와 캐릭터들은 과장되고 일탈된 캐릭터들로 바뀌어 오히려 현실감을 획득하고 있으며, 만화에서 차용된 과장되고 상상력이 가미된 이야기 구조들은 점차 만화와 영화의 매체 간 특성을 넘나드는 역할을 하고 있다.

네 번째, 극적장면구성(미장센)이 영화화 작업에 매우 유리하다는 점이다. 각색과 축약 등 영화화의 과정을 감안한다 하더라도 기존 영화제작에 쓰이는 스토리보드 보다 정교한 장면구성과 배경설정, 그리고 캐릭터 설정과 동작까지 영화화에 필요한 거의 완벽한 형태를 취하고 있다는 것이 그 예이다.

4. 미국, 일본 등 외국의 사례

미국은 일찍부터 그래픽노블(graphic novel)과 코믹스의 영상화작업이 발달해 왔다. 슈퍼 히어로물의 영화화는 <슈퍼맨>(Super Man)이나 <스파이더맨>(Spider-Man)의 경우, 시리즈나 리메이크로도 꾸준히 제작되기도 했다.⁴⁾ 더구나 미국의 경

3) 실제 제작현장의 목소리도 이와 다르지 않다. 만화매체의 상상력이 영화보다 훨씬 넓어지면서 평소 오리지널로 기획했던 아이템이 이미 만화로 나와 있는 경우가 많았다.”(<순정만화>영화화 관계자), 영화자체의 화법이 점점 만화적 감수성으로 옮겨가고 있다…….(중략)…….<달콤살벌한 연인>의 주인공들은 과거 한국영화에서 보기 힘들었던 캐릭터이며, 엄밀하게 보자면 만화캐릭터와 닮아있다.”(<각시탈> 영화화 제작자), 「중무로에 부는 한국만화열풍, 『씨네 21』, 570호(2006.9.12), 56-57쪽 참조

4) <슈퍼맨>은 시리즈를 모두 포함해 1948년,1951년,1978년,1980년,1983년,1987년,2006년 모두 7회, <스파이더맨>은 3회(2002,2004,2007), <배트맨>은 5회

우, 코믹 북의 영화화는 다양한 부가가치를 창출하는 매력적인 소스로서 가치를 인정받고 있다.

유럽에서는 이미 에르제(Herge)의 <땡땡>(Tintin)에 대한 영화화 작업이 이루어졌으나 실패작으로 평가를 받으면서 주춤하다 80년대부터 다른 지역과 달리 만화가들이 뛰어들어 영화작업에 직접 미술작업과 스토리보드 등에 관여하면서 만화의 영화화 작업이 활발해 지기 시작했다. 대표적인 작가로는 앙키 빌랄(Enki Bilal), 뫼비우스(Moebius) 등이 있다.

일본은 1960년, 구와다 지로(桑田次郎)의 만화 <마보로시 탐정>을 원작으로 <마보로시 탐정 지저인의 습격>(まぼろし探偵 地底人の襲来)이란 작품이 긴토 류타로(近藤竜太郎) 감독에 의해 영화화된 이래, 수많은 원작만화가 영화화 되고 있는 가장 활발한 나라 중의 하나이다.⁵⁾ 더불어 한국의 <올드보이>(Oldboy, 2003)와 헐리웃의 <트랜스포머>(Transformers, 2007) 제작의 예에서 보듯 일본 만화 원작 판권 구입 경쟁이 세계적으로 확산되고 있기도 하다.

5. 한국의 영화화 사례

한국에서의 만화의 영화제작 시초는 1926년 만도 키네마사가 제작한 <명탕구리>로 알려져 있다.⁶⁾ 그러나 한국에서의 만화의 영화화는 80년대

(1989, 1992, 1995, 1997, 2006)에 걸쳐 제작되었다.

5) 1960년대부터 만화원작의 영화화 작업이 이루어지기 시작해 현재까지 모두 150여 편이 영화화 되었다.(애니메이션 원작 영화화 포함, <http://ja.wikipedia.org/> 참조)

6) 1924년부터 <조선일보>에 연재된 심산 노수현의 4간만화를 각색한 작품으로 부모로부터 재산을 상속받은 한량이 한양 기생 옥매를 짝사랑해 기생집을 드나들다 재산을 탕진한다

한국 성인만화 붐을 거치며 활성화되기 시작했다. 그 이후 <올드보이>류의 한국만화에 국한되지 않는 영화화 작업이 이른바 '트렌드'를 이끌기 시작해, 현재는 국내 인기만화는 물론 일본, 프랑스 만화원작을 이용한 영화화 제작이 활발히 진행되고 있다. 따라서 현재까지의 영화화 목록은 미국과 일본에 비해 매우 짧다.

다음은 현재까지의 만화의 영화화 작품을 정리한 것이다.

는 희극영화로 흥행에 성공했다고 알려져 있지만 필름은 남아있지 않다. 김도훈, 「충무로에 부는 한국만화열풍, 『씨네 21』, 570호(2006.9), 56-57쪽 참조

만화제목	만화작가	영화화 제목	제작년도	감독	제작사
명탕구리 헛물켜기	노수현	명탕구리	1926	이필우	반도 키네마사
각시탈	허영만	철면객	1978	김선경	대영흥행
캔디캔디	Mizuki Kyoko 글, Igarashi Yumiko 그림	캔디캔디	1981	최인현	연방영화(주)
오달자의 봄	김수정	대학신입생 오달자의 봄	1983	김응천	연방영화(주)
공포의 외인구단	이현세	이장호의 외인구단	1986	이장호	판 필름
서울손자병법	한희작	서울손자병법	1986	김현명	주식회사 대동흥업
신의 아들	박봉성	신의 아들	1986	지영호	(주)화천공사
지옥의 링	이현세	지옥의 링	1987	장영일	연방영화
카멜레온의 시	허영만	카멜레온의 시	1988	노세한	(주)연필름
머느리 밥풀 꽃에 대한 보고서	이현세	머느리 밥풀 꽃에 대한 보고서	1989	류재무	동방흥행(주)
발바리의 추억	강철수	발바리의 추억	1989	강철수	(주)태광영화
영심이	배금택	영심이	1990	이미례	고려영화
여고생과 대학3년생	배금택	하얀 비요일	1991	강정수	(주)서울필름
가진 것 없소이다	박봉성	가진 것 없소이다	1991	임선	대영영화(주)
러브 러브	한희작	러브 러브	1991	윤석태, 김정진	(주)세종문화
변금련	배금택	변금련	1991	엄중선	고려영화주식회사
돈아 돈아 돈아	강철수	돈아 돈아 돈아	1991	유진선	(주)극동스크린
카론의 새벽	이현세	테러리스트	1995	김영빈	선익필름
48+1	허영만	48+1	1995	원성진	준준시네마
비트	허영만	비트	1997	김성수	우노필름
밤사쿠라	강철수	백수 스토리	1997	정준섭	신화필름
비천무	김혜린	비천무	2000	김영준	(주)태원엔터테인먼트
두목	이현세	두목	2003	상일환	씨네아트영화제작소(주)
올드보이	Minegishi Nobuaki 글, Tsuchiya Garon 그림	올드보이	2003	박찬욱	쇼이스트(주), 에그필름
바람의 파이터	방학기	바람의 파이터	2004	양윤호	아이비전 엔터테인먼트
조선 여형사 다모	방학기	형사Duelist	2005	이명세	(주)프로덕션 엠, (주)웰메이드엔터테인먼트
아파트	강풀	아파트	2006	안병기	(주)토일렉픽처스
다세포 소녀	B급달궁	다세포 소녀	2006	이재용	(주)영화세상
타짜	허영만	타짜	2006	최동훈	씨이더스FNH
미녀는 괴로워	yumiko suzuki	미녀는 괴로워	2006	김용화	리얼라이즈 픽처스

표 1. 한국만화의 영화화 목록7)

7) 김미진, 「스크린으로 간 만화들-기획 한국만화원작 영화 역사」, 『팝툰』, 6호(2007.5), 130-133쪽과 한국영상자료원 (<http://www.koreafilm.or.kr/>) 참조

표에서 보듯 한국영화는 이전 성인만화 개척기인 8,90년대 베스트셀러나 성인만화에 집중되는 현상을 보이다 2000년 이후 국내는 물론 일본만화, 웹툰까지 영역을 확대해 양적으로 늘고 있다. 다만, 외국의 사례와 달리 캐릭터 등의 요소보다 스토리 위주로 영화가 진행되어 부가가치를 창출하기엔 일정한 한계가 있다는 것이 문제점으로 지적되기도 했다.

IV. 만화적 요소의 영상화에 따른 문제와 전망

1. 이미지 전달의 한계

만화가 갖는 이미지가 영화에서 본격적으로 응용되기 시작한 것은 CG와 같은 첨단 기술에 의존한 결과가 크다. 이제 실사영화에서 구현하지 못했던 공간과 오브제 등은 특수효과 및 특수촬영으로 표현해 낼 수 있다. 더구나 현재 헐리웃의 영화제작은 공상과학, 역사 만화를 장면 그대로 복사하듯 만들고 있다. 이는 기존의 기호로 표현되던 평면에서의 만화 이미지들이 온전하게 실사로 옮겨진다는 것을 의미하며, 한편으론 이미지로 놓고 보자면 만화가 가지는 상상력과 과장법이 만화매체 자체의 고유한 특성이 영화에서 충실히 구현되고 있다는 것이다. 8)

8) 최근 만화의 영화화 추세에서 CG가 차지하는 부분은 갈수록 중요해지고 있다. <300(2006)>, <스파이더맨

그러나 이미지 전달에서 눈으로만 판단하고 인지해야 하는 완전한 시각매체인 만화가 영화로 옮겨지면서 이미지 병렬로 인한 독자의 주관적 참여가 배제되는 한계가 있다. 또한 원작만화의 모든 이미지들을 옮긴다는 차원에서 보면, 영화매체의 재창조 기능이 현저히 저하된다는 문제제기가 매우 타당한 면이 있다.

2. 만화 고유의 전문성 약화

만화가 영화적 수법과 영화적 구조를 점차 반대로 차용하는 경향성도 높아지고 있다. 굳이 영화화를 염두에 둔 것이 아니라 하더라도 단순한 선과 구도로 그려졌던 이전의 만화와 달리 현대의 만화는 미장센과 회화적 요소, 그리고 영화적 연출방식이 중요하게 인식되기 시작했고, 이와 같은 추세는 만화와 영화의 상호발전이라는 긍정적 측면 이외에 만화고유의 매체특성이 사라진다는 우려도 있다. 실제 프랑스의 영화화 과정과 영화제작에 관여하는 일련의 흐름에 대해 만화가 갖는 배치의 끊임없는 변화, 페이지의 구성방식, 다양한 글씨체, 자유롭고 비교적 단순한 작업과정 등 만화만의 언

3(Spider-Man 3, 2007)>, <고스트 라이더(Ghost Rider, 2007)>가 그 예로 실사영화 <고스트 라이더>의 경우, 주인공 얼굴이 불타는 해골로 바뀌고 모터사이클이 불을 내뿜으며 하늘을 나는 설정은 CG외에 다른 대안이 없다. 또한 <트랜스포머(Transformers, 2007)>는 만화가 CG를 만나는 접점이 극대화된 예인데, 소재 자체가 변신로봇이기 때문이다. 1980년대 이후 애니메이션으로 제작되면서 실사영화에서는 만들어지기 힘든 소재였지만, CGI기술이 이를 가능하게 했다. 트랜스포머 제작 팀은 인터뷰 (마이클 베이 감독 변신로봇으로 컴퓨터그래픽 새장 열었죠." 스포츠동아 2007.6.12일자 참조)에서 8개월간 30명을 데리고 단순한 만화 장면을 현실감 넘치는 실사영화 장면으로 바꾸는 작업에 매혹"됐으며, 우리는 2년 전이라면 도저히 상상할 수 없는 일들을 해냈다."라고 소회를 밝히기도 했다.

어와 만화의 전문성을 스스로 평가절하 했다는 비판도 있었다.⁹⁾ 따라서 보다 많은 논증을 거쳐 제기되어야 할 문제이긴 하지만, 영화와 만화의 접점이 반드시 서로의 영역을 해체하고 전문성을 약화하는 것이 반드시 바람직한 흐름은 아니며 이에 대한 반성은 있어야 할 것이다.

3. 새로운 경향

1990년대 이후 우리나라 만화의 가장 큰 특징은 인터넷과의 결합이다. 오프라인 만화, 즉 출판만화의 붕괴는 때맞춰 불기 시작한 IT문화와 접목해 새로운 장르를 개척하고 이전 오히려 인터넷에 연재하는 만화가 오히려 오프라인 만화를 이끄는 형태로까지 발전해 왔다. 많은 인지도와 전파력¹⁰⁾을 가진데다 드라마틱한 서사구조를 갖추고 인기를 끈 웹툰은 영화화 작업이 최근 들어 폭발적으로 늘어나고 있다. 이는 무료로 제공되는 대생적 한계를 지닌 웹툰이 그 반작용으로 보다 다양하고 실험적인 미디어믹스 기능을 적극적으로 수행하고 있다는 흐름과도 관련이 깊다. 영화가 만화원작에 대한 인지도가 마케팅의 주요수단인 점을 감안하면 노출빈도가 높은 웹툰에 대한 영화화 작업은 더욱 늘어날 것이다.

9) 프랑수아 슈이텐, 브누아 피터스, 『이미지 모험을 떠나다-만화에서 멀티미디어까지』, 이수진 옮김, 현실문화연구, 2003, 132쪽

10) 영화화가 가장 활발한 작가 강풀의 인터넷 만화의 경우, 미디어 다음(www.mediadaum.net)에서 하루 조회 수가 200만 건에 이를 정도로 폭발적이었다. 이에 대해 경향신문 심희정 기자는 순정만화의 평균 1일 조회 수는 2백만, 타이핑은 3백10만 명을 육박했다. 영화제작자들이 군침을 흘릴 만도 하다.”고 평했다. 『경향신문』, 2006.1.19일자

V. 결론

영상문화와 대중문화가 만화적 감성코드를 중요하게 인지하면서 만화는 활자와 부호로만 메시지를 전달하던 인쇄매체의 속성에서 벗어나 여타 대중문화 전반에 걸쳐 보다 많은 영향을 주는 매체로 성장했다. 인터넷과 기타 미디어와의 접합과 융합을 통해 웹툰같은 독립적인 매체로 분화되기도 하고 원작산업으로서도 기능이 강화되고 있다. 이런 흐름에 비추어 볼 때, 만화의 영화의 접목은 그래서 앞으로 가속화 될 것이며, 두 매체간의 상호 협력과 공생도 다양한 실험을 통해 공고해질 것이다.

다만, 이런 전망과 더불어 한국만화 자체의 원작산업화에 대한 연구와 전략도 같이 고민되어야 할 문제이다. 첫째, 영화화 대중적으로 인기를 얻은 만화작품이 대부분 멜로나 코미디 코드가 가미된 역사물이나 대서사극 일색이라는 한계를 극복해야 한다는 지적은 만화 스스로 다양한 장르의 개발을 고민해야 할 문제이다. 그러나 반대로 영화화 주체들의 실험적인 노력도 필요하다 하겠다. 둘째, 한국만화산업 자체의 경쟁력 강화이다. 이에 대해 박성식¹¹⁾은 그 전략으로 질적 경쟁으로 전환하는 흥행시스템의 복원과 국내 판매시장의 활성화, 만화산업을 연구와 투자 차원의 접근이 필요한 인력양성, 세계시장에서의 만화영화화 프로젝트

11) 박성식, 「만화산업의 체질개선과 타 문화콘텐츠산업과의 연계-원작산업화를 중심으로」, 『한국 문화 콘텐츠진흥원 주최, 다매체 시대의 만화원작 산업화 전략 세미나』 (2004.12.13),

트인 글로벌 비즈니스의 강화, 국내외 네트워크 구축 등의 네 가지 사례를 제시했다. 셋째, 영화화 이후 만화에 대한 재투자나 피드백 효과를 늘려 매체 상호간 발전을 꾀하도록 하는 제도적 장치나 상호간의 노력도 선행되어야 할 것이다.

김, 『만화의 이해』, 시공사, 2002
일본만화의영화화 자료, <http://ja.wikipedia.org/>

참고문헌

- 김학용, 『영화영상과 시각작용』, 중앙대학교대학원 석사학위논문, 1983
- 박광일, 『소설문학과 영상문학의 비교연구-토마스만의 “Der Tod in Venedig”를 중심으로』, 중앙대학교 대학원 독어독문학과 박사학위논문, 2001
- 연극과 영화의 이해 교재 편찬위원회 편, 『영화의 이해』, 도서출판 해성, 1994
- 이찬후, 『만화표현의 영상적 요소에 관한 연구』, 상명대학교 정보통신대학원 디지털영상학과 석사학위 논문, 2003
- 조중흡, 정재우, 서경혜, 박순영, 「장르혼합 현상에 나타난 산업과 관객의 상호 텍스트적 관계」, 『영화진흥위원회 연구보고』, 2005-5
- 김도훈, 씨네21, 「한국만화, 충무로를 점령하다」, 『씨네 21』, 570호(2006.9).
- Herbert Zettl, *Applied Media Aesthetics*, 금동호, 박덕춘 옮김, 『영상미학』, 도서출판 삼경, 1998
- Scott Mccloud, *Understanding Comics*, 김낙호 옮

ABSTRACT

A Study on Comics Content into the Film Trend

Yoon, Kil-Heon*, Lee, Won-Seok

The trend of making film from the comic source, which is a prototype of so-called media mix, is indeed a different phenomenon from the traditional ones from novel or play sources. Historically comics are recently adapted to film although they have narratives and continuity of images. It is due to the lack of social conception of comics genre and extension of imagination that is a characteristics of the comics.

However, it is conspicuous that comics has been a source of film along with the development of technology of visual image reproduction and the trend of enlarging reproduction of popular media image. Since comics can provide narratives and he visual sense for film making, these trend will be continued and more vivid.

Key Word : Comic, Into the film, Image

윤 기 현

부산대학교 디자인학과 교수

(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30

Tel : 051-510-1736

toon@pusan.ac.kr

이 원 석

공주대학교 만화학부 교수

(314-712) 충남 공주시 옥룡동 326

Tel : 041-850-6124

comix@kongju.ac.kr