

# 만화 <타짜>와 영화 <타짜>의 비교 : 서사구조를 중심으로

최성규, 이화자\*

## 목 차

- I. 서론
  - II. 만화매체와 영화매체 비교
  - III. 서사구조 비교
  - IV. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

## 초 록

현재 여러 국가가 문화기술 산업을 고부가가치 산업으로 판단하여 문화콘텐츠에 집중적으로 투자하며 양성하고 있다. 문화기술 산업에서는 하나의 원작을 다양한 매체의 콘텐츠로 제작하여 고부가가치를 창출해내는 OSMU(One Source Multi Use)의 비즈니스 구조가 주목을 받고 있다.

한국에서도 최근 만화매체가 영화나 드라마로 매체 전환되는 사례가 증가하고 있다. 만화는 원천 소스로서 최근 가장 빈번하게 활용되고, 이 과정에서 작품의 2차적으로 재생산 및 재창조가 이루어지고 있는 실정이다. 이러한 원작의 재창조 과정에서 주요한 변수로 작용하는 것은 매체적 특성이고, 각 매체가 가지고 있는 개개의 세밀한 정보(형식) 특성에 의해 이야기가 새롭게 재생산되는 현상을 보이고 있다. 그럼에도 불구하고 매체 전환된 작품의 비교 연구는 그 제작 수에 비해 활발하게 이루어지고 있지 못하다. 그러므로 구체적인 비교사례가 더욱 활성화되어야 하는 실정이다.

본 논문은 매체 전환에 따르는 원작과 2차적으로 재창작된 작품을 비교한 연구로서, 만화매체와 영화매체를 비교하여 각 매체가 가지고 있는 세밀한 정보 특성의 공통점과 차이점을 기술한다. 그리고 이것을 바탕으로 한 구체적인 예를 제시하기 위해서 만화매체에서 영화매체로 전환되는 만화 <타짜>와 영화 <타짜>의 작품사례를 '서사구조 전환' 중심으로 분석한다.

주제어: 매체 전환, 타짜, 만화매체, 영화매체

\*본 연구는 2009년도 경성대학교 연구지원으로 연구되었음.

# 1. 서론

## 1. 연구 목적과 연구 범위

현재 여러 국가가 문화기술(Culture Technology) 산업을 고부가가치 산업으로 판단하여 문화콘텐츠에 집중적으로 투자하며 양성하고 있다. 문화기술 산업에서는 하나의 원작을 다양한 매체의 콘텐츠로 제작하여 고부가가치를 창출해내는 OSMU(One Source Multi Use)의 비즈니스 구조가 주목을 받고 있다.

예전에는 인쇄매체로 대표되던 문학을 원작으로 하고 2차 전환매체를 영상매체로 전환되는 사례가 많았으나, 최근에는 만화매체가 영화나 드라마로 매체 전환되는 사례가 증가하고 있다. 이러한 사례는 한국뿐만 아니라 미국 '마블 코믹스(Marvel Comics)'나 '디시 코믹스(DC Comics)'에서 만든 출판 만화가 계속해서 영화화 되는 것으로도 알 수 있다. 만화는 원천 소스로서 최근 가장 빈번하게 활용되고, 이 과정에서 작품의 2차적인 재생산 및 재창조가 이루어지고 있는 실정이다.

이러한 원작의 재창조 과정에서 주요한 변수로 작용하는 것은 매체적 특성이고, 각 매체가 가지고 있는 개개의 세밀한 정보(형식)<sup>1)</sup> 특성에 의해 이야기 하는 방법이 달라지고 있다.<sup>2)</sup> 그럼에도 불구하고 매체 전환된 작품의 비교 연구는 제작되는 작품 수에 비해 활발하게 진행되고 있지 않으며, 구체적인 작품사례 분석이 더욱 활성화되어야 하는 실정이다.

선행연구를 살펴보면 이러한 매체 전환에 따르는 원작과 재창조 작품 비교분석 연구는 연구자마다 분석 기준의 차이를 보이는 한계를 갖기도 한다. 본 논문도 분석 기준의 제시와 분석 방법을 참고 문헌을 바탕으로 한 일반화된 이론들을 기준으로 세웠으나, 이후 진행되는 연구에 의해 그 기준과 방법은 바뀔 수도 있다.

본 연구의 분석 대상이 되는 작품은 허영만 화백과 김세영 스토리작가의 작품인 출판만화 <타짜>와 이를 원전으로 최동훈 영화감독이 각색, 감독한 작품인 영화 <타짜>를 사용해 분석을 진행하였다.<sup>3)</sup> 두 작품 모두 대중적 인기를 얻어 출판 판매량을 높였고, 몇 백만의 영화 관객을 극장으로 끌어들이는 작품으로 인지도 측면에서 분석 작품으로 합당하다고 판단한다.

일반적으로 매체 전환 시 여러 가지 특징들이 전환되는데, 이때 가장 중요하게 전환되는 것은 각 매체가 가지고 있는 정보 특성에 따라 이야기가 각색<sup>4)</sup>된다는 점이다. 영화 시나리오를 이루는 기본

1) <만화의 이해>에서 스크 매클라우드는 다음과 같이 말한다. “만화’는 그 자체를 하나의 매체로 정의해야 합니다. ‘만화책’이나 ‘연재만화’ 같은 특정한 형태로서가 아니고요.(중략) 만화라는 예술 형식-매체-은 어떤 생각이나 형상도 담는 그릇입니다. 그런 생각이나 형상의 ‘내용’은 물론 창작자의 몫이고, 그 취향이야 제각각이지요. 중요한 것은 내용물과 그것이 담긴 그릇을 혼동하지 않는 거지요.” - 스크 매클라우드, 1995, pp.12-14.

2) 김은영의 “매체전환 텍스트에 대한 매체미학적 분석: 만화 <조선여형사 다모>, HDTV <다모>, 영화 <형사:Duelist>의 서사를 중심으로”(2006, 2) 연구논문에서 각 텍스트의 서사구조를 분석틀로 활용하여, 각 매체의 특성과 내용, 그 가운데 내용의 형식과의 관계를 분석한 결과, 각 매체에 따른 서사구조 변형이 이루어진 것을 알 수 있었다. 이에 따라 매체 특성과 내용의 형식의 관계 속에서 서사변형이 일어났다는 논의를 하고 있다.

3) 만화는 김세영 글, 허영만 그림, 『타짜: 1부 - 지리산 작두 / 애장관(전 4권)』, 랜덤하우스코리아, 2006, 영화는 최동훈 감독, 각색 <타짜: 꽃들의 전쟁 / SE(2Disc)>, 싸이더스FNH, 2006 DVD를 분석대상으로 한다.

4) 만화매체에서는 일반적으로 시나리오 작법보다는 콘티 개념이 강하다. 시나리오에는 크게 ①오리지널 시나리오, ②각색 시나리오, ③레제 시나리오 세 가지가 있다. 첫째는 영화 촬영을 위하여 처음부터 시나리오 작가가 창작한 시나리오, 둘째는 소설,

요소는 ‘주제’, ‘소재’, ‘캐릭터’, ‘플롯’, ‘갈등’, ‘대사’이며<sup>5)</sup>, 이것은 ‘이야기’가 있는 이미지 서사를 이용하는 매체에서는 공통적인 주요한 구성 요소이다. 이러한 구성요소는 이야기의 세밀한 짜임새를 결정하는 데 중요한 역할을 한다. 본 논고는 논문의 분량 제한과 보다 세밀한 분석을 위해 그 중에서도 중요한 비중을 차지하는 있는 ‘서사구조(플롯)’로 범위를 좁힌다.

본 논문은 매체 전환에 따르는 원작과 2차적으로 재창조된 작품을 비교한 연구로서, 만화매체와 영화매체를 비교하여 각 매체가 가지고 있는 세밀한 정보 특성의 공통점과 차이점을 기술한다. 그리고 이것을 바탕으로 만화매체에서 영화매체로 전환된 만화 <타짜>와 영화 <타짜>의 작품사례를 통해 ‘서사구조 전환’이 어떻게 이루어졌는지를 비교 분석한다.

이러한 연구는 일반 인쇄매체 콘텐츠가 여타 콘텐츠로 전환되는 동안의 시간과 비용, 그리고 시행착오를 줄일 수 있고, 콘텐츠 각각의 특성에 맞는 제대로 된 스토리텔링 연구방법에도 영향을 줄 것으로 기대한다. 또 기존 소설과 희곡만을 원작으로 각색<sup>6)</sup>하던 것과 달리 새로운 영역으로 떠오르는 만화 콘텐츠 산업과의 연계는 작품성 외에 상업적으로도 두 매체 사이에 충분한 시너지 효과를 줄 수 있다. 더 나아가 원 소스 멀티 유즈의 개념에 입각하여 탄탄한 서사구조를 토대로 한 영화, 연극, TV 드라마, 만화 간의 매체 장르 통합적 시도에 있어서도 도움이 될 것으로 추측된다.

## 2. 선행연구 검토

매체 전환에 따른 텍스트의 재창작에 관한 국내 연구는 크게 사회윤리학적 분석과 메시지 분석, 기호학적 분석의 3가지 경향으로 나누어지며, 그 외에 수용자 중심의 비평이 새로 각광을 받고 있으나 아직 그 연구가 미흡한 실정이다. 아직까지 매체 전환에 따르는 작품사례 비교분석에 관한 연구방법을 구체적으로 찾았다고 말하기는 어렵다.

본 연구와 관련된 선행연구를 살펴보면, 만화콘텐츠의 영화화 또는 영상화에 대한 연구는 간헐적으로 발표되었고, 그 연구 영역도 미술과 영화, 소설과 영화 등의 매체 비교 연구에 비해서는 매우 적은 편이다. 미술과 영화 비교 연구는 주로 조형성 연구가 많고, 시각 이미지화 연구가 활발히 진행되었다. 소설과 영화는 장르혼합 현상에 나타난 상호텍스트적 관계를 다룬 예가 많다.

만화의 영상화에 관한 연구에는 ‘만화의 영화로의 전환(이수진, 2007)’과 ‘만화의 영화화 흐름에 관한 연구(윤기현, 이원석, 2007)’가 있는데, 이 논문들은 이론적으로 정립되어 있지 않은 만화의 영상

희곡, 다큐멘터리 등을 다시 영화 촬영에 적합하도록 각색한 시나리오, 셋째는 영화 촬영을 목적으로 한 것이 아니라 단지 읽기 위한 시나리오이다. 본 연구는 두 번째 각색 시나리오 범주에 해당한다.

5) 시나리오 구성 기준은 이정국, 『시나리오 창작기법』, 데이비드 하워드, 에드워드 마블리, 『시나리오 가이드』, 앤드루 호튼, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』를 참고하였다.

6) 통상 ‘각색’이라고 말해지는 과정은 여러 층위의 의미를 지니고 있는데, 두 텍스트 사이에 이루어진 각색은 ‘번역이나 다소 충실한 옮겨쓰기에서 볼 수 있는 재창조의 작업’을 의미한다. 이때 번역이란 말은 작품의 재평가에 필요하다고 판단되는 부분을 첨가하거나 또는 삭제함으로써 원텍스트를 새로운 수용문맥에 맞게 고친다는 뜻이다. 이외에 ‘한 작품의 장르를 다른 장르로 전환시키거나 변형시키는 작업’이 있는데, 이것은 소설의 희곡화, 시나리오화, 방송극분화하는 경우에 해당한다. 이야기는 그대로 유지되는 반면에 담화구조는 전혀 다른 형태로 변형된다. 또한 ‘상연되기 위해 쓰여진 텍스트에 의거한 극작술적 작업’의 각색이 있는데, 이 경우는 무한한 자유를 누린다. 그것은 원텍스트의 의미를 변화시키거나, 심지어 그 반대를 말하는 것도 감행한다. 따라서 텍스트의 분할, 서술체의 재구성, 문체의 완화, 등장인물이나 장소의 축소, 몇몇 순간에 대한 극적인 강조, 다른 텍스트의 첨가, 엉뚱한 요소들의 몽타주와 콜라주, 결론의 수정, 연출의 담화에 따른 이야기의 변형 등 모든 조작이 가능하다. 빠트리스 파비스, 신현숙, 윤학로 역, 1999, p.23.

화에 관한 이론적 근거를 제시하고, 만화콘텐츠의 영상화 경향과 전망에 대해 언급하고 있다.

구체적인 작품사례 비교 연구로는 ‘출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석: DC코믹스의 <배트맨>과 팀 버튼의 영화 <배트맨>을 중심으로(김세훈, 2009)’에서 출판 만화 <배트맨>과 영화 <배트맨>의 사례를 분석하되, 서사성이 아닌 시각적으로 큰 의미를 지닌 조형성을 중심으로 연구한 바 있다. 이 논문에서는 평면상에 그려진 캐릭터와 배경 등이 영화 속에서 배우와 세트라는 실제 형태를 지니게 되는 과정에서 어떠한 변화가 일어나는지에 대한 사례를 연구했다.

한편 허영만의 만화원작을 영화화 한 작품을 중심으로 비교분석한 연구들도 있었다.

‘출판 만화에서 영화로 매체 전환된 작품의 등장인물 각색 방법 연구: <타짜>와 <미녀는 괴로워>를 중심으로(이승한, 2009)’의 논문에서는 출판만화가 현재 매체 전환 원작으로써 가장 각광받는 이유 세 가지를 제시하고, 매체 특성에 알맞은 각색의 필요성을 논의하고 있다. 매체 전환 시 사용될 수 있는 효율적인 인물 각색 방법을 성격의 변화에 나타난 요소와 갈등의 변화에 나타난 요소들을 결합하여 10가지 등장인물 각색 이론을 제시하였다.

‘만화의 영화로의 전환: 영화 <식객>의 사례연구(박승현, 이윤진, 2009)’에서는 만화 <식객>이 영화와 되면서 어떻게 재창조되었는가에 대해 ‘에피소드의 선별’, ‘캐릭터의 갈등 구도’, ‘신뢰성의 부각’, ‘코믹성의 강조’의 4가지 기준으로 비교 분석하였다. 그리고 허영만의 작품이 다른 미디어로 전환이 쉬운 작품 형태라고 할지라도 원작에의 충실도는 중요한 판단 근거가 되기 어렵다는 논의도 제시하고 있다.

‘출판 만화콘텐츠의 영화 전환 연구: 만화 <타짜>의 스토리텔링을 중심으로(조해진, 2008)’에서는 만화와 영화 <타짜>의 분석을 통해 스토리텔링 전환의 모습을 ‘원작의 요약’과 ‘원작의 재구성’ 두 가지 형식으로 보고, 영화가 만화보다 다양한 표현수단을 가진다는 점과 극의 진행 순서가 영화에 적합하게 변형되었는가, 그리고 만화의 캐릭터가 영화화 할 때 적절한 인원수인가 하는 점을 전환 요소로 삼고 비교연구 하였다.

‘만화의 시나리오 전환과정 고찰(3): <타짜>의 경우(홍재범, 2008)’에서는 만화를 시나리오로 전환하는 과정에서 발생한 변화의 문맥을 파악하고자 논의한다. 시나리오 <타짜>를 영상화시킨 결과물은 문자텍스트 안에 포섭되지 않는 말 그대로 영화매체의 고유한 스타일이 곳곳에 배치되어 있음을 언급하며, 시나리오에 대한 논의는 궁극적으로 영상화의 결과물과의 연관 속에서 수행되어야 한다고 주장한다.

그리고 ‘매체 전환 텍스트에 대한 매체미학적 분석: 만화 <조선여형사 다모>, HDTV 드라마 <다모>, 영화 <형사: Duelist>의 서사를 중심으로(김은영, 2006)’에서는 만화, TV, 영화 세 가지 매체적용의 차이에서 오는 작품사례 분석을 시도하고 있다. 김은영은 서사구조의 변형은 매체의 특성에 의거한다고 말하며, 향후 텍스트의 매체 전환 과정에서는 다양한 매체 특성들을 고려하여 서사구조 변형의 방향을 정하고, 이에 따른 새로운 텍스트 제작에 힘을 쏟아야 한다고 주장하고 있다.

하지만 아직까지 매체가 가지고 있는 정보 특성에 의해 이야기 하는 방식이 달라진다는 논의에 맞춰 구체적으로 작품을 비교분석한 연구사례는 매우 부족하다. 그래서 본 논문에서는 만화매체의 특징과 영화매체의 특징과 차이를 이해하고, 원작과 2차적으로 재창작 되는 작품의 서사성<sup>7)</sup>을 바탕으로

7) 영화매체는 지시적인 기능과 표현적인 기능을 가지고, 정보적 가치와 심미적 가치를 복합적으로 전달하는 영상언어에 속한다.

하고 있는 '서사구조(플롯)' 속에서 작품을 분석하고 의미를 찾아보려 하였다<sup>8)</sup>.

## II. 만화매체와 영화매체 비교

일찍이 커뮤니케이션 이론가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 한 매체가 전하는 내용이 실제로는 또 하나의 다른 매체가 된다는 점을 지적한 바 있다.

가령 사과(맛)를 먹는 사람을 촬영한 사진(시각적 영상)은, 즉 사과 먹는 사람이라는 사진의 내용과 사진이라는 매체 자체, 이 두 가지 다른 매체를 포함하고 있으며 그 각각은 다른 방식으로 정보를 전달하고 있다. 사과(맛)를 먹고 있는 사람의 사진(시각적 영상)을 말로써 기술하는 것은 제3의 매체(언어)를 추가한다.<sup>9)</sup> 즉, 언어(이야기)는 얼마든지 또 다른 방식으로 정보를 전달할 수 있다. 비록 위의 세 가지 매체는 피상적으로 동일한 내용(이야기)을 담고 있지만 개개의 세밀한 정보(내용과 형식) 특성들은 각기 선택하는 매체에 의해 결정되며 달라진다.

최근 영화, TV, 공연계서는 만화를 원작으로 한 작품들이 봇물 터지듯 쏟아지고 있으며 대중에게 사랑 받고 있다. 그림으로만 보았던 장면들이 스크린, 브라운관 또는 관객들의 눈앞에서 생동감 있게 펼쳐지며 원작인 만화의 명성을 뛰어넘고 있다. 그러나 이것들은 피상적으로는 동일한 내용을 담고 있는 듯 하지만 각각의 매체별 결정되는 세밀한 정보들은 달라질 수밖에 없다. 여기서의 세밀한 정보들이 각 매체의 특성<sup>10)</sup>이고, 제도적 메커니즘에 의해 생산되는 문화산업 구조는 서로 다를 수밖에 없다.

### 1. 만화매체의 특성

만화는 텍스트와 그림이 함께 배치되며, 이 두 가지의 결합으로 이야기를 전달한다. 움직이지 않는 의도적으로 만들어진 캐릭터와 배경은 칸이라는 시간과 공간적 배치 속에 포함되며, 다양한 만화 기호 - 말풍선, 의성어, 만화부호 등 - 를 통해서 감상자에게 가상 세계를 스토리텔링<sup>11)</sup> 한다.

이러한 텍스트와 그림의 결합은 다른 매체로의 각색에 많은 영향을 줄 수 있다. 소설의 각색이 텍스트만으로 모든 이미지를 상상해야 한다면, 그림이 포함된 서사는 이미 인물에서부터 배경, 연출까지 다른 이미지 서사 매체의 전환에서 풍부한 원작소스로 활용될 수 있다.<sup>12)</sup> 그래서 만화 매체는 원작을 다양한 매체 전환의 콘텐츠로 제작하여 고부가가치를 창출해내는 OSMU(One Source Multi Use)

---

이러한 영상언어는 크게 두 가지 표현양식을 지니는데, 바로 메시지를 전달하는 '이야기(서사성) 구조'와 그것을 영상으로 표현하는 '이미지(조형성) 구조'가 그것이다. S. 채트먼, 2003.

8) 본 논문에서는 매체가 가지는 서사구조가 관습적인 '이미지 구조'의 구성을 통해 영상화된다고 할 수 있는 조형성의 표현양식에 관한 연구는 제외하기로 한다.

9) 루이스 자네티 저, 김진해 역, 2005(7판 15쇄), pp.15-16.

10) 이 특성들에서 매체별 양식화와 감상자의 지각습관이 달라진다.

11) 스토리텔링은 이야기(story)와 말하기(telling)의 합성어로서 알려주고자 하는 내용을 이야기 형식으로 전달하는 것이다. 즉 이야기를 들려주는 행위(story-doing)이면서 이야기가 담화(discourse)로 변화하는 과정을 포괄하여 스토리텔링이라 하는 것이다.

12) 유진룡 외, 2009, p.264, 요약정리.

로 주목을 받고 있는 실정이다<표 1>.

그리고 문화산업 생산 구조에 있어서도 다른 매체에 비해 단순한 구조를 갖는다. 만화는 펜과 종이만 있으면 다양한 이야기들을 제작비에 구애받지 않고 자유로운 상상력을 통해 제작할 수 있기 때문에, 다양한 장르와 소재, 내용을 창작하기도 쉽다. 이 점은 독자에게 무한한 상상력과 재미를 전달함과 동시에 제작에 드는 초기비용이 다른 매체보다 상대적으로 저렴하다는 장점 때문에 실험적인 서사양식 방법들을 다수 보여주기도 한다.

만화산업을 보통 1차 영역과 2차 영역으로 나눈다면, 1차 영역은 만화상품의 창작 및 생산이라는 직접적인 개발과 제작 영역을 의미한다. 또 2차 영역은 1차 영역 이후에 진행되는 영역으로 대여나 판매, 배급 및 거래시장을 의미한다.

매체	원작만화	비고
영화	내일뉴스(강철수), 26년(강풀), 바보(강풀), 각시탈(허영만), 식객(허영만), 타짜(허영만), 로맨스 킬러(강도하) 외	
드라마	비천무(김혜린), 궁(박소희), 바람의 나라(김진), 대물(박인권), 쇼콜라(신지상, 지오), 키드갱(신영우) 외	
뮤지컬	지구에서 영업중(이시영), 특명! 10대에 하지 않으면 안 될 50가지(나예리) 외 위대한 캣츠비(강도하), 불의 검(김혜린), 기생이야기(김동화), 바람의 나라(김진) 외	라디오용
애니메이션	르브바하프 왕국 재건설기(김민희), 선녀강림(유현) 외	DMB용
게임	열혈강호(전극진, 양재현), 파친일검(아신, 현강석) 외	온라인용
	짱(임재원), 강호패도기(최미르), 쇼콜라(신지상, 지오), 비천무(김혜린), 파검기(박희진, 여범룡), 궁(박소희) 외	모바일용
연극	그대를 사랑합니다(강풀)	

표 1. 출판만화에서 다른 매체로의 이전: 애니메이션, 드라마, 영화, 게임.

출처: 유진룡 외, 2009, p.275.

## 2. 영화매체의 특성

<엔터테인먼트 산업의 이해>(유진룡 외, 2009)에서는 현대 영화는 움직이는 대상을 일정한 시간 별로 포착하여 연결한 필름을 통해 재현하는 기술을 갖고, 다양하며 특색 있는 이야기와 소리를 입혀 관객들이 보고 싶어 하는 대상이나 사건을 재현하는 장르라고 서술하고 있다. 영화는 영문명으로 활동사진(motion picture), 시네마(cinema), 필름(film) 등 다양하게 표현된다.

공간적 차원의 영화는 필름 프레임이 매 1/24초마다 연속되는 속도를 가지고 있으며, 그리고 프레임의 크기는 일정하게 정해져 있다. 화면구도는 극장용 카메라 워크로 볼 때 단계적이고 의도적(영상문법)으로 피사체에 접근해 간다. 그래서 극장용 영화는 연기자 주위의 분위기를 조성하기 위해 화면에 설명적 요소를 많이 담는다. 그리고 영화 이미지는 컴퓨터 특수효과를 제외하면 촬영에 의한 사실적인 이미지가 주요 요소이다.

이제 영화는 대중문화 중에서도 대표적인 장르로 극장뿐만 아니라 집에서 영화를 골라보는 시대가 되었다. 극장의 경우 스크린과 관객 사이에 큰 공간이 존재하는데, 개인미디어로 감상하는 영화

는 그런 공간이 생략되어 접근성이 더욱 쉬워졌다. 이처럼 관객의 접근성이 쉬워진 이유는 플레이어 기계의 발전도 있겠지만, 감상비용이 저렴해진 것도 이유라 볼 수 있다.

그러나 영화가 만들어지고 유통되는 과정은 매우 복잡하며, 많은 노동력과 기획, 장비와 기술이 투입되는 것이 일반적인 영화 제작 및 배급 방식이다. 복잡한 생산구조 때문에 한 편의 상업 영화를 제작할 때 천문학적인 투자비용이 들고, 이에 따른 이윤을 창출하기 위해서 심사숙고의 기획 과정을 거치게 된다. 제작 과정 이후에도 치밀한 관리를 통한 여러 각도의 마케팅 활동을 해야 하는 이유도 이윤을 만들기 위해서이다.

그래서 영화는 한 편을 제작하여 시장에 제공하는 행위는 투입을 효율화하여 획득한 산출물을 최대의 매출로 연결하려는 전형적인 경제 행위로 간주할 수 있다는 견해가 있다. 이는 영화 제작 과정이 생산(제작), 인사, 재무, 판매라는 통상적인 기업 활동과 유사한 측면이 많다는 점을 시사한다고 할 수 있다.<sup>13)</sup>

### 3. 공통점과 차이점

만화매체와 영화매체를 비교하여 표로 만들어 보았다<표 2>. 이 표에서는 매체의 표현적인 기능(심미적 가치)보다는 지시적인 기능인 정보적 가치 중심으로 분류하였다.

	기준	공통점	차이점 (만화/영화)순
만화 매체 와 영화 매체	텍스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연속적인 내러티브 구조를 갖는다.</li> <li>- 다양한 장르를 제공한다.</li> </ul>	<b>만화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림정보와 활자정보의 결합에 기인한 장면구성 방식으로 서사양식이다.</li> <li>- 도상적 상징언어이다.</li> <li>- 서사만화 장르에서는 작가의 개입이 잦고 스토리를 부연 설명하는 특징을 보인다.</li> <li>- 대사는 텍스트를 직접 읽는 방식으로 감상자에게 전달된다.</li> </ul>
			<b>영화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 몽타주 구성이다.</li> <li>- 극영화 장르이다.</li> <li>- 미장센(극적장면구성) 구성이다.</li> <li>- 극양식으로 배우들의 응용된 연기와 목소리에 의해 구체성(리얼리티)를 느낀다.</li> </ul>
	시간 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작자가 의도하는 조작적인 시간의 장치가 있다.</li> </ul>	<b>만화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 읽는 속도가 감상자에 의해 결정된다(감상자마다 다르다).</li> <li>- 칸(panel)과 칸이 공간 속에 나란히 놓인다.</li> <li>- 칸과 칸 사이의 흐름에 흐르는 시간과 서사를 연상과 추상화 과정을 거쳐서 이해한다.</li> <li>- 담화 시간이 자유롭다.</li> </ul>

13) 유진룡 외, 앞의 책, p.196.

			영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 스크린에 시간 순으로 연속해서 투사된다.</li> <li>- 영상매체(영화)이며, 읽는 속도가 플레이어 기계에 의해 결정된다.</li> <li>- 크기가 일정하게 정해진 매 1/24초마다의 연속된 프레임(frame) 속에서 시간과 공간을 읽는다.</li> <li>- 담화 시간이 제한이 많다.</li> </ul>
	공간 구성 (이미지 구성)	비주얼 스토리텔링이다 (시각이미지 조형구조).	만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비사실적 이미지(그림)와 다양한 그래픽 기호(칸, 말풍선, 기타 부호 등)로 표현된다.</li> <li>- 청각적 심상을 심어줄 수 있는 기호(의성어, 의태어 글자)를 사용한다. 그래서 시청각적 요소를 표현하기가 힘들다.</li> <li>- 그래픽 기호 사용으로 연상과 추상화 과정을 거쳐서 이해한다.</li> <li>- 공간구성이 상상력과 표현력에 따라 무한하다.</li> <li>- 여기서 칸이란 각기 독립해 있으면서 동시에 주위의 그림과 밀접한 관련을 맺는 하나의 그림 단위를 말한다.</li> <li>- 만화의 칸은 각기 다른 공간을 차지한다.</li> <li>- 만화에서 공간은 영화에서 시간이 된다.</li> </ul>
			영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사실적 이미지로 눈을 통한 직접 체험을 바탕으로 하며, 실체사물의 색상과 조명으로 선명한 색의 표현을 전달한다.</li> <li>- 화면의 소리인 음향효과와 특수효과(시청각적 인 요소)를 통해 의사를 전달한다. 사운드는 시각적 공감각에 감정적 호소를 한다.</li> <li>- 공간 구성에 제한이 많다.</li> </ul>
	문화 생산 구조	- 대중문화 산업 - OSMU 비즈니스 구조가 가능	만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산 구조가 다른 매체에 비해 단순하다.</li> <li>- 초기 개발비가 저렴하다.</li> <li>- 작품 기획 및 제작이 개인으로도 가능하므로 자유로운 상상력을 통해 다양한 장르와 소재, 내용을 창작하기가 쉽다. 그래서 다양한 실험적 서사양식의 예를 보여줄 수 있다.</li> </ul>
영화			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산 구조가 매우 복잡하다.</li> <li>- 전반적 모든 창작·제작과정에서 비용이 높다.</li> <li>- 개인적인 작업만으로는 제작이 거의 불가능하다.</li> <li>- 영화 제작과 배급을 전형적인 기업 활동으로 보는 견해도 있다.</li> </ul>	

표 2. 만화매체와 영화매체의 비교

영화매체는 만화의 풍부한 소재와 만화자체의 강력한 서사양식 그리고 자유로운 이미지 연출과 상상력 때문에 만화원작을 영화화하게 되는 동기를 갖게 된다. ‘만화의 영화화 흐름에 관한 연구(윤기현, 이원석, 2007)’에서는 만화의 극적장면구성(미장센)이 영화화 작업에 매우 유리하다고<sup>14)</sup> 논의한다. 영



화화 작업에서 각색과 축약 등의 과정을 감안할 때, 기존 영화제작에 사용하던 스토리보드 보다 정교한 장면구성과 배경설정, 그리고 캐릭터 설정과 동작까지 만화원작에 설정이 되어있기 때문이다. 즉 만화는 다른 영상매체로 옮기기 위한 각색의 수고를 이미 덜어주고 있기 때문에 원작 소스로서 그 가치가 주목된다는 것이다.

한편 영화가 만화에 영향을 미치는 경우도 있는데, 최근 웹툰(webtoon)에서는 장면구성 면에서 기존의 출판만화보다 영화 콘티나 애니메이션 스토리보드와 유사한 양상을 보인다.<sup>15)</sup> 그 이유는 초창기 카툰 형식과 에피소드 중심의 가벼운 웹툰과는 달리 최근 경향은 강풀 작가처럼 스토리텔링(담론) 중심의 작품들이 인기를 끌면서 장편 연재의 작품들이 다수 등장했기 때문이다. 윤태호의 <이끼>는 웹툰의 서사가 어디까지 발전할 수 있는지를 보여주는 좋은 예이다. 이와 같이 만화매체가 이미지 서사를 이끄는 데 다양한 실험적 방법들을 주도하고 있으며, 앞으로도 매체 전환에 따르는 서사적 특징의 양식화와 감상자의 지각습관을 훈련시키는데 좋은 역할을 할 것으로 기대한다.

### III. 서사구조의 비교

영화 <타짜>에서는 만화 원작의 이야기를 그대로 수용하면서도<sup>16)</sup> 담화(스토리텔링)의 변형을 보여주는데, 가장 크게 분석되는 것은 실험적인 플롯<sup>17)</sup>구성의 시도와 함께 새로운 에피소드의 삽입, 장면과 사건-시간 구성의 차이로 파악된다. 그리고 만화 <타짜>와 영화 <타짜>는 각각의 이야기에만 나오는 장면과 사건은 두 매체의 서사구성의 차별성을 보여준다.

만화에만 있는 사건은 ①고니가 부산에서 누나를 찾던 중 은주에게 사랑의 감정을 느끼는 것, ②결말에서 도박을 끊는 것, ③고광렬이 아귀에게 죽임을 당하는 것, ④철물점 아저씨가 고니에게 평경장을 소개해 준 것, ⑤고니가 사랑보다는 의리를 선택해 화란과 결혼하는 것, ⑥독재정부의 화폐개혁 등이다. 영화에만 있는 사건은 ①정마담이 고니에게 사랑과 질투의 감정을 느끼는 것, ②고니가 아귀가 평경장을 살해했다고 오해하는 것, ③곽철용에게 복수하는 것, ④고광렬이 죽지 않는 것, ⑤고니가 해외로 도망가는 것, ⑥도박을 끊지 않는 것 등이다.

만화 원작에서의 전통 플롯구성(상황묘사-상승-절정-하강-결말)으로 진행되는 것을 영화에서는 지루함을 벗어나 새롭고 신선한 플롯을 구성하고자 노력했다. 영화 <타짜>에서는 크게 다음과 같은 세 가지 플롯 구성이 새롭게 보이고 있으며, 만화 <타짜>와는 다르게 플롯 전개를 다중적으로 전환시키

14) 윤기현 외, 2007, p.4.

15) 만화가 박무직은 <박무직 만화공작소: 중급편>(바다출판사, 2002)에서 영화에서 차용한 기법들을 소개하며 숫과 앵글의 개념을 정리한 바 있다. 만화이론가 안수철은 <만화연출>(글논그림발, 1996)에서 숫과 앵글을 거리와 각도 개념으로 바꾸어 설명하고 있다.

16) 두 매체의 텍스트의 상동성은 다음과 같은 핵심적인 사실들을 공유함으로써 분명해진다. (1)고니는 누나의 돈을 훔쳐 도박을 한다. (2)고니는 평경장으로부터 도박기술을 전수받는다. (3)평경장이 기차에서 살해당한다. (4)고니와 고광렬이 한 팀이 된다. (5)박무석과 팀이 되어 곽철성(철용)의 돈을 만다. (6)아귀와 대결하여 아귀가 제 꾀에 제가 빠지게 만든다. 홍재범, 2008, p.81.

17) 플롯(plot)의 사전적인 의미는 음모, 줄거리, 도면, 소구획 등이다. 그러나 영화에서 사용되는 플롯이란 사건의 배열이자 결합으로서 개개의 사건들이 원인과 결과의 관계를 맺고 있는 것을 말한다. 즉, 이야기의 에피소드를 엮어 주는 뼈대라고 할 수 있다. 이정국, 2002, p.92, 요약정리.

고 있다는 것을 알 수 있다.

## 1. 복합적 구성

플롯은 사건이 일어난 순서대로 재구성해 놓은 스토리를 작가가 임의대로 재배열 한 것으로 마치 직물처럼 어떤 방식으로 짜느냐에 따라 이야기의 재미가 달라진다. 영화 <타짜>는 이런 플롯의 변형을 감독의 역량대로 자유자재로 시도하였다. 만화에서는 고니의 일대기를 그린 '직선적인 내러티브 구성'으로 이루어져 있으나, 영화는 정마담의 내레이션을 주축으로 하여 '복합적 구성'으로 고니의 이야기를 들려주는 형식으로 진행되고 있다. '복합적 구성'은 스토리를 전개할 때 시간 순서대로 직선적으로 풀어가는 게 아니라 과거와 현재를 교차시키면서 병행 서술하는 방식으로 풀어나가는 것을 말한다.<sup>18)</sup>

이러한 플롯을 새롭게 구성하기 위한 장치(문법)로 최동훈 감독은 원작에는 없는 '과거회상'과 '내레이션' 도입을 시도한다. 이 두 가지 구성은 최동훈 감독의 영화구성적 취향과 연결이 되며, 만화매체에 사용된 장황한 사건과 시간을 압축하는데 반드시 필요한 장치이기도 하다.

그럼요. 플래시백(과거회상장면)이라는 방식에 대해서 깊은 애정을 가지고 있는 것 같아요. 제가 좋아했던 느와르 영화들이 다 플래시백을 갖고 있거든요. <범죄의 재구성> 역시 그래요. '자, 그러니, 이제 봅시다'라고 말하는 것 같은 스타일이죠. <타짜>는 '자, 한편!'이라고 말하면서 또 다른 이야기를 비추는 식의 영화구조. 제 여자 친구가 그건 '섹스 앤 더 시티'의 스타일이라고 하더군요. 그 영화가 '한편(Meanwhile)!' 이러면서 진행되는 작품이잖아요. 그런 게 기본적으로 작품에 경쾌함을 불어넣는 것 같아요. 이 영화는 무엇 무엇에 대한 영화입니다, 지금부터 이 장소에서 출발합니다, 뵤, 그렇게 말하는 듯한 영화들이 좋습니다. '친절한 금자씨'를 제가 좋아했던 게 내레이션이 너무 좋아서였어요. '금자는 그때 무척 슬펐다'라는 내레이션이 나오면 속으로 그렇게 생각했죠. 아, 좋겠다. 슬픈 장면을 직접 안 찍어도 되고(웃음). 옛날이야기 해주는 듯 하는 영화들을 좋아합니다.<sup>19)</sup>

최동훈은 위의 인터뷰 속에서 '과거회상장면'이 한 편 속에 또 다른 이야기를 비추는 식의 영화 구성이라고 언급한다. 원작 만화는 총 1200페이지의 방대한 분량의 서사이고, 만화매체의 특성에 따라 칸과 페이지 구성에 의해 쪼개지는 시간과 장소, 장면설정에 따른 그 속에 개입되는 사건은 무수히 많다. 그런데 영화매체는 두 매체 텍스트가 가진 공통적 스토리(주석 16 참고)와 각색자에 의해 선택된 영화에만 있는 사건만을 다루기에도 139분의 한정된 시간은 부족하다. 이러한 이유로 영화 <타짜>는 '복합적 구성'으로 서사구조를 바꿨으며, 복합적 구성의 영화적 장치로 '과거회상'과 '내레이션' 도입을 시도한 것이다.

주인공 고니의 회상장면들과 현재의 행위처럼 구성된 이야기들도 정마담의 내레이션에 의해 발화되는 내용으로 자리 잡고 있으며<sup>20)</sup>, 이것은 본질적으로 작가(감독)가 관객에게 주는 주제나 중심 사상이 되는 것이다. 즉 '정마담'은 감독을 대변하는 캐릭터로 영화의 시작과 끝, 회상장면을 통해서 독백

18) 이정국, 위의 책, p.113.

19) 최동훈 인터뷰, 2006.10.2.

20) 정마담의 내레이션은 S#1 프롤로그부터 S#77 에필로그까지 11회에 걸쳐 삽입함으로써 전체 서사가 정마담의 회고 형식을 취하고 있다<표 5 참고>.

으로 영화 속에 개입되지 않고, 관객과 소통하는 역할을 시도하고 있기도 하다. 최동훈의 위의 인터뷰 중 ‘옛날이야기를 해주는 듯 하는 영화를 좋아한다’라는 말을 하였고, ‘옛날이야기를 해주는 듯한’ 정마담의 ‘내레이션’ 장치는 그러한 감독의 의도가 깔려있다고 볼 수 있다.

그러나 이 두 가지의 구성적 장치들은 관객에게 작품몰입을 방해하는 요소로도 작용한다. 고니의 과거회상에 의한 시간의 순서가 뒤바뀌고<표 4, 5 참고>, 139분의 시간에 정마담의 11번의 내레이션이 개입되면서 영화의 서사적 시간은 계속 분절되고 이야기의 흐름은 깨어지기 마련이다.

그래서 이것을 극복하기 위해 영화 <타짜>는 사건보다는 캐릭터 관계구축에 비중을 더 두고 이야기를 전개시키는 ‘캐릭터 중심의 스토리텔링’으로 진행한다. 캐릭터 중심의 스토리텔링은 각자의 캐릭터가 비중에 따라 생김새와 성격, 가치관, 초목표 등의 스토리텔링을 가지고 행동하며 작품 전체의 사건을 관통하게 된다.

영화 시나리오 작가 심산은 <한국형 시나리오 쓰기>(해냄, 2004)에서 영화 시나리오가 크게 플롯 중심(plot-centered)<sup>21)</sup>과 캐릭터 중심(character-centered)<sup>22)</sup>으로 이루어진다고 말한바 있다. 이를 원작 텍스트와 각색된 영화 텍스트에 적용시켜보면, 원작 만화는 삼화적 구조를 가지고 여러 에피소드가 하나로 묶이면서 사건 중심의 극 구성으로 흘러간다는 것을 알 수 있다. 반면 영화에서는 점층적 구조를 가지고, 주인공의 성격이 사건을 만들고 이끌어가는 캐릭터 중심의 극 구성을 이루고 있다는 것을 알 수 있다.

예를 들어 영화 <타짜>에서는 고니가 평경장의 살인범으로 오해하고 있는 아귀를 찾아 복수하겠다는 중심자아의 목표를 통해 기본 서사구조가 진행되고 있으며, 고니의 내면의식 속에서의 심리적 인과관계에 의해 극의 일관성을 확보하여 산만해진 구성들을 다시 주어 담고 있는 것이다. 그리고 <표 5>의 영화 <타짜>의 플롯과 시퀀스를 살펴보면 시퀀스 분절에 있어서의 기준이 캐릭터 중심으로 진행된다는 것을 알 수 있다.

한편 이러한 전환 이유에는 II장의 <표 2>에서 기술했듯이, 서사양식인 만화매체와 극양식인 영화매체의 차이성도 작용하기 때문이다. 영화는 연극과 마찬가지로 극양식에 속하는데, 극양식은 본질적으로 연기자의 행위를 관객이 지켜보는 방식을 이야기한다. 캐릭터의 역동적인 행위가 구현될수록 관객들은 이야기에 몰입하게 된다.<sup>23)</sup> 이 점은 영화 텍스트는 ‘인물의 행위에 의한 비주얼 스토리텔링’라는 기본요소를 충족시켜야 한다는 것이다. 예를 들어 만화 원작에서의 연이은 화투장면은 지루하지 않으나, 영화화에서는 정적이고 지루할 수밖에 없는 화면구성이 될 뿐이다. 그래서 각색자는 원작의 화투장면을 영화 속에 최소화시켜 배치하고, 캐릭터 중심의 스토리텔링으로 극구성을 극대화시켜 서사적 긴장감을 유도하고 있다.

그러나 결국 만화 <타짜>에 비해 사건의 배열이나 결합으로서 개개의 사건들의 개연성이 약해진 경향도 있다. 예를 들어 원작에서는 고니가 도박을 하게 되는 이유(가난을 벗어나고 싶다는 희망)나 누나의 돈을 훔쳤고 이후 양심에 의해 갚아야겠다는 결심이 극 전반에서 중요한 축을 이뤄 원인과 결

21) 플롯 중심의 시나리오에는 모든 사건이 연쇄 먹이 사슬처럼 연결되어 있어 ‘사건의 결말’에 관심을 갖게 만들고, 퍼즐 맞추기를 하듯 아귀가 들어맞는 구조를 말한다. 작품의 예로는 <글래디 에이터>, <다이 하드>, <스피드> 등이 있다. 심산, 2004, p.53.

22) 캐릭터 중심의 시나리오에는 사건의 향방을 쫓기보다 주인공의 운명과 그 내면의 변화에 포커스를 맞추고 있다. 작품의 예로는 <친구>, <봄날은 간다> 등이 있다. 심산, 앞의 책, p.53.

23) 홍재범, 2008, p.82.

과를 유도해내는 반면, 영화에서는 고니의 아귀에 대한 복수심 외에는 사건의 동기와 결과가 매우 미약하게 다뤄지고 있다.

## 2. 에피소드식 구성

만화 <타짜>와 다르게 새롭게 구성된 플롯은 ‘에피소드식 구성’이다. 영화 <타짜>에서는 캐릭터 중심의 스토리텔링을 돕기 위해 고니 외에 주요 캐릭터인 평경장, 정마담, 고광렬, 아귀의 비중을 높여 서술되는 ‘에피소드식 구성’으로 이루어져 있다. 한편 만화 <타짜>가 에피소드식 구성이 아닌 것 같지만, 엄밀히 분석하면 만화 <타짜>도 전체적인 이야기 내용흐름으로 볼 때 사건전개의 기준과 신문인쇄지면의 시간과 공간적 제약으로 에피소드식으로 이야기가 전개되었다고 볼 수 있다<sup>24)</sup>. 그러나 영화에서는 만화매체와 다르게 ‘제목(소제목 타이틀)’에 의한 단위분절을 시도하는 에피소드식 구성으로 원작과 차이가 있다. 즉 에피소드식 구성을 새롭게 도입했다기보다는 에피소드의 전환이나 영화식 에피소드로 바꿨다고 해석하는 게 옳다.

영화 <타짜>는 소제목으로 구성된 ①낯선 자를 조심해라, ②사는 게 예술이다, ③도박의 꽃, 설계자, ④화려한 돈, ⑤폭력은 박력이다, ⑥아름다운 칼, ⑦눈을 보지마라, ⑧악당이 너무 많다, ⑨죽음의 액수, ⑩문은 항상 등 뒤에서 닫힌다 등의 프롤로그와 에필로그 외에 10개의 에피소드로 진행된다.

앞서 언급했듯이, 만화매체에 비해 상대적으로 담화시간과 공간의 이동이 자유롭지 못한 영화매체는 원작에 나오는 다양한 상황과 사건들 중 각색자의 지향성에 선택되는 핵심 사건만을 다루게 된다. 이 점 역시 장편만화를 각색하는 경우, 각색 매체의 분량에 맞게 압축시키는 기술이 요구된다는 것이다. 조윤숙(1998)은 만화 장면에서 영화 장면으로 넘어갈 때 장면들의 관계상에서 일어나는 변화에서 ‘장면의 생략’, ‘장면의 첨가’, ‘장면의 통합’, ‘장면의 분할’ 네 가지로 분류하여 논의한 바 있다.<sup>25)</sup>

이처럼 영화식 에피소드 구성은 원작에 대한 장면압축기법으로 해석할 수 있고, 에피소드 전환을 시도한 이유는 플롯 중심의 만화적 서사양식에서 캐릭터 중심의 영화적 극양식으로 넘어가면서 사건의 개연성들이 약해지고 서사단락 사이의 단절감을 극복하기 위한 방법 중 하나였다고 본다. 그래서 캐릭터 관계도와 적대자와의 사건, 갈등과 경쟁(극복)을 기준으로 10개의 에피소드가 진행된다는 것을 알 수 있다.

에피소드 구성	캐릭터 관계도	사건, 갈등과 경쟁(극복)
프롤로그	정마담	- 고니에 대한 회상 - ‘사람들이 왜 노름을 할까’에 대한 관객들에게 질문 제기
①낯선자를 조심해라	- 고니와 박무석의 만남 - 고니와 누나(가족)	- 고니가 도박을 시작하게 됨 - 고니가 박무석에게 사기를 당해 누나에게 훔친 돈

24) 1998년 스포츠 조선에 연재된 후 7권의 단행본에서 이를 다시 『타짜: 1부 - 지리산 작두/ 애장관(전 4권, 총 1200여쪽)』(렌덤하우스코리아, 2006)으로 출판한 것이 영화의 원작이다. 일반적으로 신문인쇄매체에 만화가 연재될 때는 시간과 공간의 제약 때문에 내용상 에피소드식으로 구성되기 마련이다.

25) 조윤숙, 1998, p.84.

		을 모두 잃음
②사는 게 예술이다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 타짜 평경장 만남</li> <li>- 고니와 평경장과의 생활</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 평경장이 도박판에서 고니를 위기에서 구해줌</li> <li>- 고니는 평경장에게 타짜 기술을 배우고, 돈보다는 인간과 의리가 먼저임을 느낌</li> <li>- 타짜 아귀와 짝귀에 대한 이야기를 들음</li> </ul>
③도박의 꽃, 설계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 평경장과 정마담</li> <li>- 고니와 정마담</li> <li>- 호구 오장군과 용팔</li> <li>- 평경장과 정마담</li> <li>- 고니와 평경장</li> <li>- 고니와 아귀와의 우연한 만남</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 호구를 위기 위해 정마담이 평경장을 부산으로 부름</li> <li>- 고니와 정마담과의 만남, 동침</li> <li>- 오장군의 스파이로 있던 용팔이 정마담의 지시에 따라 오장군을 배신함</li> <li>- 평경장이 노름에서 담보로 받은 권총을 연못에 버림, 평경장과 정마담의 갈등</li> <li>- 누나에게 갚을 돈을 찾으면 도박을 끊겠다는 평경장과의 약속을 못 지키고, 고니의 개인적 욕망으로 정마담을 선택함, 평경장과 헤어짐</li> <li>- 고니가 기차역 화장실에서 아귀와 우연히 만남, 이것을 계기로 아귀가 평경장을 살해했다고 믿게 됨</li> </ul>
④화려한 돈	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정마담과 고니의 동업</li> <li>- 고니와 너구리 만남</li> <li>- 고니와 고팡렬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도박판에서 벌어지는 다양한 인간군상을 보여줌</li> <li>- 고니와 정마담은 평경장의 죽음 소식을 듣고 너구리에게 사인 의뢰 함</li> <li>- 고니는 도박판에서 경찰에 쫓기게 되고, 고팡렬과 우연히 만나 동업 시작, 고니의 목적은 아귀를 찾기 위한 것임</li> <li>- 정마담과 잠시 헤어짐</li> </ul>
⑤폭력은 박력이다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 광철용, 용해 만남</li> <li>- 광철용과 박무석</li> <li>- 고니와 화란</li> <li>- 화란과 광철용</li> <li>- 세란과 고팡렬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 고팡렬이 광철용의 돈을 많이 탐</li> <li>- 고니는 광철용의 도박판에서 박무석과 재회</li> <li>- 고니와 화란 만남</li> <li>- 광철용에게 화란이 빚이 있음</li> <li>- 고팡렬과 세란 사귀</li> </ul>
⑥아름다운 칼	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정마담과 전주 호구</li> <li>- 타짜 짝귀와 고니</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정마담이 출옥하면서 전주 호구에게 접근, 너구리를 시켜 고니 찾음</li> <li>- 고니 도박판에서 우연히 짝귀와 게임, 돈을 모두 잃음</li> <li>- 고니가 짝귀에게 한 수 배우고, 짝귀와 아귀의 과거를 알게 됨</li> </ul>
⑦눈을 보지마라	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 화란</li> <li>- 고니와 가족(누나)</li> <li>- 정마담과 화란</li> <li>- 정마담과 너구리</li> <li>- 고니와 박무석</li> <li>- 고니와 광철용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니가 화란의 미장원 아르바이트 일을 알게 됨, 고니와 화란 사귀</li> <li>- 고니가 화란의 권유로 고팡렬에게 부탁해 누나에게 훔친 돈을 모두 갚음</li> <li>- 정마담이 화란에게 질투를 느낌</li> <li>- 정마담이 너구리에게 고니차를 훔치게 지시함, 고니를 불러들이기 위한 계획임</li> <li>- 광철용이 고니에게 수하로 들어오라고 권유함</li> <li>- 고니는 박무석의 협조를 얻어 돈을 따지만, 광철용이 박무석의 배신을 알고 죽임, 고니는 많이 다침</li> <li>- 광철용이 고니를 잡기 위해 화란과 세란을 잡아감</li> </ul>
⑧악당이 너무 많다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 광철용</li> <li>- 고니와 용해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니가 복수를 위해 광철용 수하로 들어간다고 거짓말함, 화란과 세란이 풀려남</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정마담과 전주 호구</li> <li>- 고니와 광철용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용해의 고니에 대한 질투심, 용해와의 갈등 커짐</li> <li>- 정마담은 전주 호구를 확실히 엮음</li> <li>- 고니의 복수, 광철용이 죽음</li> </ul>
⑨죽음의 액수	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 용해</li> <li>- 용해와 아귀</li> <li>- 정마담과 너구리, 그리고 용팔</li> <li>- 정마담과 아귀</li> <li>- 고팡렬과 아귀</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광철용 장례식장에서 용해가 고니에 대한 복수를 결심</li> <li>- 용해가 고니를 잡기 위해 화란과 세란을 협박하고, 아귀를 불러들임</li> <li>- 너구리가 평경장 사인을 알았고, 용팔이 협박으로 입막음</li> <li>- 아귀가 고니를 두고 정마담에게 협박</li> <li>- 정마담이 돈과 고니 사이에서 갈등함</li> <li>- 고팡렬이 선상 도박에서 아귀에게 의해 부상당함</li> </ul>
⑩문은 항상 등 뒤에서 닫힌다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니와 고팡렬</li> <li>- 고니와 아귀</li> <li>- 정마담과 고니</li> <li>- 고니와 너구리</li> <li>- 기차 안 고니와 용해</li> <li>- 정마담과 고니</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니가 고팡렬과의 의리를 지켜, 고팡렬을 구해줌</li> <li>- 고니가 선상에서 아귀와 목숨을 건 도박을 함, 아귀의 손이 도끼에 찍힘</li> <li>- 고니가 평경장의 사인을 알았고, 정마담의 전 재산을 불에 태움, 정마담이 이성을 잃고 고니에게 총을 쏘, 고니 부상당함</li> <li>- 너구리가 고니와 고팡렬을 도와줌</li> <li>- 기차 안에서 고니와 용해의 격렬한 싸움</li> <li>- 고니가 흩어지는 돈다발을 보고 허무한 느낌</li> <li>- 정마담 영안실에서 팔의 문신을 보고 용해 죽음 확인, 경찰에게서 고니를 변호해줌</li> </ul>
에필로그	정마담 고니	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고니를 최고의 타짜라고 관객에게 이야기 해줌</li> <li>- 고니는 외국 카지노에서 도박을 함, 공중전화로 화란에게 전화함</li> </ul>

표 3. 영화 <타짜> 에피소드 구성과 캐릭터 관계도

한편 영화 <타짜>에서는 주어진 상황(배경)과 인물성격의 변형이 많다. 배경이 1950, 60년대에서 1990년대로 중반으로 바뀌었고, 시대와 삶의 조건이 다른 상황들은 필연적으로 캐릭터의 성격에 영향을 줄 수밖에 없다. 그리고 이러한 캐릭터의 주제의식이 변화하므로<sup>26)</sup> 해서 캐릭터 구축과 갈등 구축도 달라진다. 밑의 최동훈의 인터뷰를 보면 원작의 배경상황과 주제의식을 왜 바꿨는지에 대한 의도를 말하고 있다.

원작의 시대적 배경이 고니의 드라마를 만드는 중요한 요소 중 하나였는데 **아무래도 제가 살아보지 않은 시절이라 자신이 없었어요. 그리고 좀 더 솔직하고 쿨하게 도박에 기대는 사람들의 심리를 드러내고 싶었지요.** 그래서 시대적 배경을 강남부자들과 역대 연봉의 직장인이 생겨나던 시절로 바꿨습니다.<sup>27)</sup>

이와 같이 영화 <타짜>는 매체에 따르는 주제의식의 차이(주석 26)에서 오는 극적인 요소를 캐릭

26) 특히, 주인공 고니의 주제의식이 의리에서 욕망으로 전환되었기 때문에 영화 시나리오에 많은 변형을 준다. 원작에서는 고니가 의리와 구도적인 삶의 자세(마지막에 도박을 끊는 것)에 초점을 맞춘다면, 영화에서는 부분적인 의리(평경장과 고팡렬과의 의리)는 지키나 도박이라는 승부를 가르는 행위 자체의 즐거움이나 욕망에 초점을 맞춘다. 이런 성격의 바탕 때문에 평경장보다는 정마담을 선택하게 되고, 누나의 돈을 갚겠다는 야심인 인간의 도리에 대해서도 자주 까먹는다(누나의 돈을 갚는 계기는 화란의 설득 때문이었다). 그리고 결론에서 도박을 끊지 못하게 된다.

27) 『타짜』 1권, pp.13-14.

터 중심으로 영상화 하였고, 이것은 극의 원활하고 드라마틱한 진행을 위해 몰입도와 이해도<sup>28)</sup>를 높이기 위해서였던 이유도 있다. II장에서 살펴보았듯이 문화생산구조에서 영화매체는 만화매체 보다 대중적이고 철저하게 상업적이기 때문에 관객과의 현실적인 공감은 매우 중요하다 하겠다.

### 3. 스틸러와 미스터리식 구성

세 번째 만화 <타짜>와 다르게 새롭게 구성된 서사구조는 ‘스틸러와 미스터리식 구성’이다. 만화와 다르게 영화 결말 부분에서는 ‘스틸러와 미스터리식 구성’의 새로운 플롯을 도입하여 평경장을 살인한 범인을 관람자에게 알려준다. 그리고 역시 영화 결말 부분에서 정마담이 고니의 죽음을 확인하는 것 같았으나 문신이 새겨진 용해의 팔을 관객에게 보여주는 것은 퍼즐 맞추기를 하듯 ‘사건의 결말’에 관심을 갖게 만드는 영화적 문법이다. 밑의 최동훈의 인터뷰 내용에서도 영화매체의 시간적 제한에 의한 기본적인 필요성과 관객에게 분절된 영화장면 사이의 간극과 사건의 추리를 하게끔 만들기 위해서 그러한 플롯 구성을 도입했다고 밝히고 있다.

감정을 쌓아가기에는 시간적 흐름을 따르는 게 훨씬 더 편하죠. 하지만 그렇게 하면 2시간 안에 다 못 담아요. 순서를 바꿔놓으면 관객이 혼자서 맘 속으로 이야기를 쌓아가게 됩니다. 그런 기본적인 필요에 의해서도 작품 구조가 그렇구요, 또 한편으론 관객이 사고하면서 영화를 보길 바라기 때문입니다. 시간이 쪼개지고 점프되는 걸 보면서 관객이 그 빈 간극들을 맞춘다고 생각하거든요. 그렇게 쓰면 제 자신도 즐겁구요. 전 그런 복잡한 구조가 있더라도 관객들이 다 이해할 수 있다고 봅니다.<sup>29)</sup>

홍재범(2008)은 이러한 영화보기 속에서 관객은 추리력, 보다 정확히 적극적인 ‘서사적 채워 넣기’의 상상력을 능동적으로 발휘해야만 영화의 흐름을 따라 갈 수 있다고<sup>30)</sup> 논의한다. 시모어 채트먼은 ‘서사적 채워 넣기’란 일반 독자가 서사물(연극, 소설, 영화, 만화 등)을 읽어 나갈 때 텍스트의 빈 시간과 공간들을 자신의 상상력으로 채워나가는 과정을 의미한다고<sup>31)</sup> 설명한다. 한편 만화 이론가 스크 매클라우드는 그의 저서 <만화의 이해>에서 이것을 ‘연상(closure)’이라고 표현하기도 한다.

사람은 누구나 자신의 경험을 통해서 세계를 하나의 전체로 인식합니다. 하지만 우리의 감각은 좁고 불완전한 세계를 드러낼 뿐이지요. 평생 동안 여행만 다닌 사람이라도 온 세상을 다 볼 수는 없습니다. 우리가 “현실”을 인식하는 것은 조각난 단편들을 근거로 믿는 것이지요.(중략) 부분들을 보면서 전체로 인식하는 이런 현상을 일컫는 말이 있죠. ‘연상(closure)’이라는 말. 일상생활에서도 이런 연상 행위는 자주 일어나죠. 지난 경험을 바탕으로 머릿속에서 불완전한 것을 완전한 것으로 만드는 거지요. 영화감독은 긴장감이나 호기심을 일으키려고 일부러 연상효과를 도입하기도 하지요.(중략) 불완전한 세계에서 살아가려면 연상을 안 할 도리가 없지요. 단순한 것도 있고 복잡한 것도 있고 연상의 형식

28) 영화 <타짜>는 시대 배경을 바꾸고, 현대적이며 현실적인 이야기를 하기 때문에 관객에게 쉬운 소통과 공감, 흥미를 불러일으킨다. 이점은 영화텍스트 몰입에 영향을 준다.

29) 최동훈 인터뷰, 2006.10.2.

30) 홍재범, 앞의 책, p.87.

31) 시모어 채트먼, 1990, pp.33-34.

은 다양합니다.<sup>32)</sup>

최동훈이 영화 <타짜>에서 ‘스릴러와 미스터리식 구성’을 도입해 ‘서사적 채워 넣기’로 능동적인 상상력을 통한 영화 텍스트에 참여할 것을 관객에게 요구하는데, 이점은 II장에서 만화매체가 가진 칸과 칸 사이에 있는 흐름의 시간과 사건의 흐름을 읽는 정신작용과 유사하다. 스콧 매클루드의 위의 글에서는 이것을 ‘연상’이라 표현하고 그 형식이 다양하다고 논의한다. 그러나 영화매체에서는 텍스트와 텍스트 사이를 연결시키고 있고, 만화매체에서는 그림단위인 칸과 칸을 연결(물리적인 칸과 내용적인 칸 모두)시킨다는 세부적인 차이점이 발견된다.

또 한편 이러한 플롯의 변형은 영화매체적 특성 말고도 영화 장르의 재생산과 연결되는 경향도 있다. 예컨대 미스터리 영화에서는 호기심을 강조하는 것이 장르의 특성으로 나타나고, 멜로드라마는 감정적 소통성을 강조한다. 영화 <타짜>는 전체적인 장르로 보았을 때는 ‘드라마’ 장르로 느와르 영화는 아니지만 느와르 영화 문법을 차용하고 있고, 스릴러와 미스터리 문법도 따르고 있다. 이것은 장르와 장르가 결합하여 새롭게 변형된 장르의 재생산으로 이어질 수 있는 가능성이 많다는 것이다.

만화나 영화 각각의 매체에서도 장르가 혼합되어 새로운 장르가 생성되는 경향은 자주 볼 수 있다. 그리고 이러한 만화 <타짜>에서 영화 <타짜>로 각색 시, 즉 매체 전환 시에 서사구조의 변형은 영화 장르의 재생산에도 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

이승환(2009)의 논문에서 만화 <타짜>는 총 4권(애장판 기준)에 사건 전개에 따른 53개 이야기 시퀀스(sequence, 프롤로그와 에필로그 포함)로 분할시켰고, 영화 <타짜>는 79개 장면(scene)으로 구성으로 사건 및 인물에 따른 9개의 시퀀스(프롤로그와 에필로그 포함)로 쪼개서 정리하였다<표 4, 5>. 본고에서는 이승환의 연구 자료를 바탕으로 한 <표 4, 5>를 재구성 해보았고, 본고의 연구는 이 표에서 제시된 플롯과 시퀀스를 기준으로 분석하였음을 밝힌다.

구성	권	구조	시퀀스	갈등인물	내용 요약	
도입	1권	프롤로그		형	트라우마	
				누나	박석산과 도망, 돌아온 누나	
발단		과거	시퀀스01			첫도박 1
			시퀀스02			누나의 돈가방
			시퀀스03			첫도박 2
			시퀀스04	철물점	자초지종	
전개		평경장	시퀀스05			평경장
			시퀀스06			수업
			시퀀스07	정마담		정마담 만남
			시퀀스08			졸업
			시퀀스09	강낙호		평경장 피습
	시퀀스10				평경장 죽음	
	2권		시퀀스11	술집작부		여행

32) 스콧 매클라우드, 앞의 책, pp.70-72.



	3권	고광렬	시퀀스12	정마담	정마담 재회	
			시퀀스13	복수 1	고광렬의 만남과 평경장에 대한 복수	
			시퀀스14	고광렬	동행	
			시퀀스15	홀, 똥	홀쭉이와 똥똥이의 갈등과 에피소드	
			시퀀스16		가족과의 갈등해소, 누나의 가출	
			시퀀스17		사랑의 시작	
			시퀀스18		지서장과 우체국장	
			시퀀스19	은주	곽철성과 은주의 관계	
			시퀀스20		화란의 짝사랑	
			시퀀스21	곽철성	투견장	
			시퀀스22		은주 만남	
			시퀀스23	지물포	지물포 노인과 만남	
			시퀀스24		고니의 정체	
			시퀀스25		곽철성과의 전야제	
			시퀀스26	박무석	박무석 재회	
			시퀀스27		도박 설계	
			시퀀스28		곽철성과 승부	
			시퀀스29		사랑은 돈으로 살 수 없다. 실연.	
			시퀀스30		곽철성과 동업	
			시퀀스31		화란과 광렬의 관계	
			시퀀스32		곽철성 배경	
			시퀀스33		이봉구	
			시퀀스34		은주 남자 친구 알게 됨	
			시퀀스35	최영감	최영감과 승부	
			시퀀스36		은주 찾아옴, 돈을 구걸함.	
			시퀀스37	짜귀	짜귀	
	위기	4권		시퀀스38		여정을 위한 휴식, 시대배경, 5.16
				시퀀스39		초상집
				시퀀스40	허대철	허대철
				시퀀스41	아귀	아귀 등장
				시퀀스42		허대철을 둘러싼 몇 겹의 음모
				시퀀스43	은주	새출발 준비, 은주, 화란
				시퀀스44		아귀에 의해 허대철 진위파악
	절정			시퀀스45		새출발의 걸림돌, 화폐개혁
				시퀀스46		정마담과 광렬 협력
				시퀀스47		아귀와 광렬의 승부
	결말		복수	시퀀스48		복수의 준비
시퀀스49				복수 2	아귀와 고니	
결말				시퀀스50		누나
				시퀀스51		결말
에필로그					철물점 아저씨와 진섭의 대화, 행복한 결말	

표 4. 만화 <타짜>의 플롯과 시퀀스  
출처: 이승한, 2009, p.22의 <표 10>을 참고하여 수정한 것임.

구성	시퀀스	내용 요약	장소 순서(전별)
도입	과거	정마담의 나레이션	S#5. 가구 창고, 2년 전, 밤 S#6. 고니 동네 어귀 S#7. 고니집, 오후 S#8. 가구창고, 밤 S#9. 고니 집 근처 도로, M S#10. 가구창고, 밤 S#11. 가구창고, 낮
		과거 설명 - 고니가 도박에 빠지게 되는 사연, 박무석과의 만남	
발단	a	만남	S#12. 하우스(도박판) 창고, 낮
전개	평경장	b	S#15. a 평경장 한옥, 저녁 b 평경장 한옥, 아침, M c 평경장 집 안, 오후
		c	S#16. 포항 창고 S#17. 우시장, 논산, 오후
		a	S#18. 정마담 하우스 S#19. 정마담 하우스 인근 골목길, 밤 S#20. 정마담 하우스 S#21. 정마담 호텔, 밤
	정마담	b	S#22. 오장군 집, 밤~새벽 S#23. 오장군 집 앞, 아침
		c	S#24. 기차역, 기차역 화장실
		d	S#25. 부산 거리, 낮 S#26. 정마담 호텔, 밤 S#27. 정마담 하우스 S#28. 미군 부대 카지노, 밤 S#29. 정마담 호텔 방, 아침 S#30. 정마담 하우스
		e	S#31. 영안실 S#32. 정마담 호텔 방
		f	S#33. 정마담 호텔
		a	S#34. 정마담 하우스
	고광렬	b	S#35. 정마담 하우스 인근 주차장
		c	S#1. 거리 S#2. 사우나 S#3. 버스 매표소
		d	S#13. 광철용 도박장
		a	S#14. 화란 술집
	화란	a	S#36. 화란 술집, 밤 S#37. 화란 술집, 오후
		b	S#38. 극장 안
		c	S#39. 세란 집, 내부
		d	S#40. 교도소, 외부 S#41. 골프장, 전주 S#42. 정마담 호텔
		e	S#43. 강남 하우스 S#44. 밀실 앞 거리, 낮
		f	S#45. 화란 술집, 낮
		g	S#46. 고니 고향, 낮
h		S#47. 서울 거리, 낮, 교차편집 S#48. 화란 술집 S#49. 거리, 달리는 차, 교차편집	
광철용	a	S#50. 박무석 방	
	b	S#51. 광철용 사무실	
	c	S#52. 지하도 S#53. 볼링장 S#54. 지하도	

		렬 도망, 화란과 세란 납치	S#55. 화란 술집 S#56. 폐기처리장	
	d	고니의 복수, 광철용 죽음	S#57. 광철용 사무실 S#58. 자동차안 S#59. 추락현장	
	e	호구 엮기, 위임	S#60. 하우스 건축현장 S#61. 요트 선상 S#62. 정마담 하우스	
위기	아귀	a	광철용 장례식장, 화란, 세란 감시	S#63. 광철용 장례식장 S#64. 화란 술집
		b	너구리 평경장 사인 알고 입단기	S#65. 정마담 호텔 방
		c	아귀가 정마담 협박	S#66. 정마담 하우스
		d	선상 도박, 광철 부상 당함	S#67. 화물선
		e	광철 소식, 화란과 이별, 고니 도전	S#68. 화란 술집 S#69. 거리 S#70. 버스 터미널
		f	정마담 돈과 고니 사이에서 갈등	S#71. 군산 버스 터미널
절정	복수	a	선상 게임, 광철 확인, 복수, 고니 평경장 사인 알게 됨	S#72. 화물선
		b	돈을 선택한 정마담 고니 쏜다.	
		c	고광렬 병원에서 치료	S#73. 병원 S#74. 거리, 너구리 차 앞, 밤
		d	용해와 격렬하게 싸움, 고니 흩어지는 돈다발을 보고 허무함 느낌	S#75. 기차, 밤
결말	에필로그	a	나레이션 하는 정마담	S#4. 밀실, 낮 S#76. 밀실, 낮
		b	정마담 고니 죽었다고 거짓말 함, 용해 죽음(문신) 암시	S#77. 시체 안치소, 낮
		c	해외 카지노에서 도박하는 고니, 화란에게 전화(암시)	S#78. 외국 카지노 S#79. 항구의 전화박스

표 5. 영화 <타짜>의 플롯과 시퀀스

출처: 이승한, 2009, p.23의 <표 11>을 참고하여 수정한 것임.

#### IV. 결론

만화매체는 영화매체에 비해 다양하고 기발한 이야기들을 제작비에 구애받지 않고 자유로운 상상력을 발휘하기가 쉽다. 게다가 독자의 반응이 즉각적으로 오기 때문에 원작 콘텐츠로서 많은 장점을 가지고 있다. 그래서 최근 한국에서도 만화 원작을 각색하여 영화화하는 사례가 계속적으로 늘어나고 있는 추세이다.

본 논문에서는 만화매체의 특성과 영화매체의 특성을 비교 분석하여, 그 토대로 만화 <타짜>와 영화 <타짜>의 매체전환 시 가장 크게 재창작되는 서사구조 전환을 비교해 보았다. 본 논문의 연구를 통하여 매체가 가지고 있는 특성에 따라 똑같은 이야기라 하더라도 이야기하는 방법이 달라지며, 이

접은 캐릭터 구축과 서술방식을 규정하는 데에 있어서 작품 재생산의 영향을 미친다는 사실을 논의했다. 만화와 영화는 서로 다른 매체적 정보 특성을 가지고 있지만, 그럼에도 만화의 스토리가 영화로 옮겨질 수 있는 것은 원작이 가지고 있는 기본적인 서사구조(내러티브)를 포함하고 있기 때문이다. 그러나 매체 전환이 되면 원작은 이러한 기본적인 서사구조만을 남기고 모조리 해체되어 완전히 다른 매체의 특성을 수용하면서 새로운 창작품으로 만들어지는 것이다.

영화 <타짜>에서는 만화 원작의 이야기를 그대로 수용하면서도 담화(스토리텔링)의 변형을 보여주는데, 가장 크게 분석되는 것은 '실험적인 플롯구성의 시도'와 함께 '새로운 에피소드의 삽입', '장면과 사건-시간 구성의 차이'로 파악된다. 그리고 이미 만화 <타짜>와 영화 <타짜>는 각각의 이야기에만 나오는 장면과 사건은 두 매체의 서사구성의 차별성을 보여주고 있다.

영화 <타짜>에서는 원작과 다르게 크게 세 가지 서사구조인 '복합적 구성', '에피소드식 구성', '스릴러와 미스터리식 구성' 등의 플롯 구성이 새롭게 보이고 있으며, 만화 <타짜>와는 다르게 플롯 전개를 다중적으로 전환시키고 있다는 것을 알 수 있다.

'복합적 구성' 플롯을 새롭게 구성하기 위한 장치로 최동훈 감독은 원작에는 없는 '과거회상'과 '내레이션' 도입을 시도한다. 이 두 가지 구성은 최동훈 감독의 영화구성적 취향과 연결이 되며, 만화매체에 사용된 장황한 사건과 시간을 압축하는데 반드시 필요한 장치이기도 하다. 원작 만화는 총 1200 페이지의 방대한 분량의 서사이고, 만화매체의 특성에 따라 칸과 페이지 구성에 의해 쪼개지는 시간과 장소, 장면설정에 따른 그 속에 개입되는 사건은 무수히 많다. 그런데 영화매체는 두 매체 텍스트가 가진 공통적 스토리와 각색자에 의해 선택된 영화에만 있는 사건만을 다루기에도 139분의 한정된 시간은 부족하다. 이러한 이유로 영화 <타짜>는 '복합적 구성'으로 서사구조를 바꿨으며, 복합적 구성의 영화적 장치로 '과거회상'과 '내레이션' 도입을 시도한 것이다.

그러나 이 두 가지의 구성적 장치들은 관객에게 작품몰입을 방해하는 요소로도 작용한다. 고니의 과거회상에 의한 시간의 순서가 뒤바뀌고 139분의 시간에 정마담의 11번의 내레이션이 개입되면서 영화의 서사적 시간은 계속 분절되고 이야기의 흐름은 깨어지기 마련이다.

그래서 이것을 극복하기 위해 영화 <타짜>는 사건보다는 캐릭터 관계구축에 비중을 더 두고 이야기를 전개시키는 '캐릭터 중심의 스토리텔링'으로 진행시킨다. 캐릭터 중심의 스토리텔링은 각자의 캐릭터가 비중에 따라 생김새와 성격, 가치관, 초목표 등의 스토리텔링을 가지고 행동하며 작품 전체의 사건을 관통하게 된다. 한편 이러한 전환 이유에는 서사양식인 만화매체와 극양식인 영화매체의 차이성도 작용하기 때문이다. 그러나 결국 영화 <타짜>는 만화 <타짜>에 비해 사건의 배열이나 결합으로서 개개의 사건들의 개연성이 약해진 경향도 있다.

두 번째는, 만화 <타짜>와 다르게 새롭게 구성된 플롯은 '에피소드식 구성'이다. 영화 <타짜>에서는 캐릭터 중심의 스토리텔링을 돕기 위해 고니 외에 주요 캐릭터인 평경장, 정마담, 고팡렬, 아귀의 비중을 높여 서술되는 '에피소드식 구성'으로 이루어져 있다. 영화에서는 만화매체와 다르게 '제목(소제목 타이틀)'에 의한 단위분절을 시도하는 에피소드식 구성으로 원작과 차이가 있다. 즉 에피소드식 구성을 새롭게 도입했다기보다는 에피소드의 전환이나 영화식 에피소드로 바꿨다고 해석하는 게 옳다.

만화매체에 비해 상대적으로 담화시간과 공간의 이동이 자유롭지 못한 영화매체는 원작에 나오는

다양한 상황과 사건들 중 각색자의 지향성에 선택되는 핵심 사건만을 다루게 된다. 이 점 역시 장편 만화를 각색하는 경우, 각색 매체의 분량에 맞게 압축시키는 기술이 요구된다는 것이다. 이처럼 영화식 에피소드 구성은 원작에 대한 장면압축기법으로 해석할 수 있고, 에피소드 전환을 시도한 이유는 플롯 중심의 만화적 서사양식에서 캐릭터 중심의 영화적 극양식으로 넘어가면서 사건의 개연성들이 약해지고 서사단락 사이의 단절감을 극복하기 위한 방법 중 하나였다고 본다. 그래서 캐릭터 관계도와 사건, 적대자와의 갈등과 경쟁(극복)을 기준으로 10개의 에피소드가 진행된다는 것을 알 수 있다. 또 한편 영화 <타짜>는 매체에 따르는 주제의식의 차이에서 오는 극적인 요소를 캐릭터 중심으로 영상화 하였고, 이것은 극의 원활하고 드라마틱한 진행을 위해 몰입도와 이해도를 높이기 위해서였던 이유도 있다. 문화산업의 생산구조에서 영화매체는 만화매체 보다 대중적이고 철저하게 상업적이기 때문에 관객과의 현실적인 공감은 매우 중요하다 하겠다.

세 번째는, 만화 <타짜>와 다르게 새롭게 구성된 서사구조는 ‘스릴러와 미스터리식 구성’이다. 만화와 다르게 영화 결말 부분에서는 ‘스릴러와 미스터리식 구성’의 새로운 플롯을 도입하여 평정장을 살인한 범인을 관람자에게 알려준다. 그리고 역시 영화 결말 부분에서 정마담이 고니의 죽음을 확인하는 것 같았으나 문신이 새겨진 용해의 팔을 관객에게 보여주는 것은 퍼즐 맞추기를 하듯 ‘사건의 결말’에 관심을 갖게 만드는 영화적 문법이다. 최동훈의 인터뷰 내용에서도 영화매체의 시간적 제한에 의한 기본적인 필요성과 관객에게 분절된 영화장면 사이의 간극과 사건의 추리를 하게끔 만들기 위해서 그러한 플롯 구성을 도입했다고 밝히고 있다.

최동훈이 영화 <타짜>에서 ‘스릴러와 미스터리식 구성’을 도입해 ‘서사적 채워 넣기’로 능동적인 상상력을 통한 영화 텍스트에 참여할 것을 관객에게 요구하는데, 이 점은 만화매체가 가진 칸과 칸 사이에 있는 흐름의 시간과 사건의 흐름을 읽는 정신작용과 유사한 면도 있다. 스킷 매클루드는 이것을 ‘연상’이라 표현하고 있고, 그 형식이 다양하다고 논의한다. 그러나 영화매체에서는 텍스트와 텍스트 사이를 연결시키고 있고, 만화매체에서는 그림단위인 칸과 칸을 연결(물리적인 칸과 내용적인 서사 모두)시킨다는 세부적인 차이점이 발견된다.

또 한편 이러한 플롯의 변형은 영화매체적 특성 말고도 영화 장르의 재생산과 연결되는 경향도 있다. 영화 <타짜>는 전체적인 장르로 보았을 때는 ‘드라마’ 장르로 느와르 영화는 아니지만 느와르 영화 문법을 차용하고 있고, 스릴러와 미스터리 문법도 따르고 있다. 이것은 장르와 장르가 결합하여 새롭게 변형된 장르의 재생산으로 이어질 수 있는 가능성이 많다는 것이다. 이러한 만화 <타짜>에서 영화 <타짜>로 각색 시, 즉 매체 전환 시에 서사구조의 변형은 영화 장르의 재생산에도 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

앞으로도 원전으로서 만화매체의 이야기 혼합 가능성이 앞으로도 확대될 것이며, 매체 전환의 이야기 각색이 활성화 될수록 각 매체의 장르의 변형과 장르의 재생산에도 영향을 미칠 것이다. 그래서 본고와 같은 연구는 각 매체 간의 차이점, 공통점을 사전 파악하면서 원작과 재창작 작품의 매체 전환에 따르는 시나리오 작성 시 시간과 비용, 시행착오를 줄일 수 있다고 판단한다.

본고를 통해 만화원작을 토대로 한 매체 전환 현황이 더 활성화되기를 바라며, 창작자들에게는 매체전환에 따른 다양한 창작 방법이 요구될 것이라고 기대해본다. 그러나 본 연구의 한계점은 서론에서 언급했듯이 매체 전환에 따르는 분석의 틀의 일부분으로 제한된다는 점이다. 매체 특성과 서사

성 변형에 대한 종합적인 관계를 제시하지 못한다. 현재 다양한 방법으로 문화의 미디어믹스(media mix)나 융합이 이루어지고 있고, 다양한 형태로 매체 전환이 진행되고 있기 때문에 각 매체별 특성과 원작과의 비교분석 연구는 그에 따르는 연구방법도 다양하게 모색되어야 할 것으로 판단한다.

## 참고문헌

- 김민경, “매체 전환에 따른 드라마 서사구조의 차이 연구: 원작 만화 <조선여형사 다모>와 드라마 <다모> 작품 분석을 중심으로”, 명지대학교 대학원 석사학위논문(2008, 2).
- 김선혜, “출판 콘텐츠의 타매체 활용 현상에 관한 연구: ‘소설’의 영상매체로의 전환을 중심으로”, 서강대학교 언론대학원 석사학위논문(2007, 2).
- 김세훈, 「출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석: DC코믹스의 <배트맨>과 팀 버튼의 영화 <배트맨>을 중심으로」, 『디자인학연구』, 통권 제81호(2009), pp.27-37.
- 김은영, “매체 전환 텍스트에 대한 매체미학적 분석: 만화 <조선여형사 다모>, HDTV 드라마 <다모>, 영화 <형사:Duelist>의 서사를 중심으로”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문(2006, 2).
- 김정주, “Digital Contents에서 Storytelling의 몰입성 연구-디자인, 시나리오 요소 중심으로”, 한양대학교 대학원 박사학위논문(2006, 2).
- 데이비드 보드웰, 오영숙 역, 『영화의 내레이션 1』, 시각과 언어, 2007.
- 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 저, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999.
- 랄프 슈넬 저, 강호진 외 3인 역, 『미디어 미학: 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 이론과 실천, 2005.
- 랜달피 해리스, 하중원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989.
- 루이스 저네티 저, 김진혜 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2005(전면 개정 7판 15쇄).
- 런다 키우길 저, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀, 명화들에 필적하는 시나리오 구조만들기』, SIGONGART, 2005.
- 마리사 드바리 저, 주영상 역, 『시나리오 쓰기의 마법(무의식적인 기법을 통한 창의적인 시나리오 쓰기)』, 한나래, 2004.
- 마이클 티어노 저, 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀』, 아우라, 2008.
- 박승현, 이윤진, 「만화의 영화로의 전환: 영화 <식객>의 사례연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제17호(2009), pp.97-115.
- 빠트리스 파비스 저, 신현숙, 윤학로 역, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999.
- 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2006(2쇄).
- 브라이언 아놀드, 브랜던 에디 저, 이윤진 역, 『비주얼 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 송팔성, 『디지털 멀티미디어 글쓰기』, 태학사, 2008.
- 스콧 매클루드, 고재경, 이무열 역, 『만화의 이해』, 아람드리, 1995.
- 시모어 채트먼, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990.
- 시모어 채트먼, 『이야기와 담론』, 푸른 사상, 2003.

- 심산, 『한국형 시나리오 쓰기』, 해냄, 2004.
- 안영순, 노시훈, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1』, 동인, 2002.
- 앤드루 호튼 저, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2003(4쇄).
- 유진룡 외 24인 저, 『엔터테인먼트 산업의 이해』, 넥서스BIZ, 2009.
- 윤기현, 이원석, 「만화의 영화화 흐름에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제11호(2007), pp.1-10.
- 이수진, 「만화의 영화로의 전환」, 『프랑스학연구』, 통권 제42호(2007), pp.455-480.
- 이승한, "출판 만화에서 영화로 매체 전환된 작품의 등장인물 각색 방법 연구: <타짜>와 <미녀는 괴로워>를 중심으로", 경성대학교 멀티미디어대학원 석사학위논문(2009, 2).
- 이재명, 『극문학이란 무엇인가』, 평민사, 2004.
- 이정국, 『시나리오 창작기법』, 지인, 2002(4쇄).
- 조운숙, "인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식에 관한 연구: 원작출판만화의 TV 만화영화화를 중심으로", 중앙대학교 신문방송학과 대학원 석사학위논문(1998, 2).
- 조해진, "출판 만화콘텐츠의 영화 전환 연구: 만화 <타짜>의 스토리텔링을 중심으로", 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문(2008, 2).
- 최동훈 인터뷰, 『씨네 21』, 508호, 2006년 10월 2일.
- 토니C. 카푸토 외 3인 저, 이남국 외 3인 역, 『비주얼 스토리텔링』, 예은, 2005.
- 홍재범, 「만화의 시나리오 전환과정 고찰(3): <타짜>의 경우」, 『건국대학교 인문과학연구소 인문과학론』, 제46호(2008), pp.79-97.
- 황지은, "매체 전이 시 나타나는 서사요소의 변화: 소설 <홍고량>과 영화 <홍고량>을 중심으로", 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문(2005, 2).
- 최동훈 각색, <타짜: 꽃들의 전쟁/ SE(2Disc)>DVD, 싸이더스FNH, 2006.
- 허영만(그림), 김세영(글), 『타짜 제 1부 지리산 작두』 1~4권, 랜덤하우스, 2006.

## ABSTRACT

# Comparison of the Cartoon 『Tajja』 and Movie <Tajja> (The War of Flower): With a Focus on Narrative Structure (Plot)

Sungkyu Choi, Hwaja Lee

Today many countries consider the culture and technology industry as a high value-added industry, and make intensive investments into cultural content for its growth. In the culture and technology industry, the OSMU (One Source Multi Use) business structure, which creates content using diverse media based on one original work and thus generates a high added value, has received much attention.

Recently Korea has also witnessed an increase in the cases in which the cartoon medium is converted into movies or drama. Cartoons are now put to the most use as an original source, in which the process of active secondary reproduction and recreation are taking place. In the process of recreating original works, media characteristics function as an important variable. Stories are newly reproduced by the detailed information (form) characteristics of each medium. Despite those developments, however, there are not as many active comparative studies on media-converted works as there are actual productions of them, which calls for a need to more fully activate specific comparisons of cases.

By comparing and investigating original works and secondarily recreated ones through media conversion, the study made comparisons between the cartoon and movie medium and described the common and different features of the two media in terms of detailed information characteristics. In order to provide a specific case, it also analyzed the cartoon *Tajja* and movie *Tajja* through media conversion, focusing on 'conversion of narrative structure.'

Keyword: adaptation, *Tajja*, cartoon medium, movie medium

최성규

경성대학교 디지털콘텐츠학부 디지털애니메이션전공 교수  
(608-736) 부산광역시 남구 대연3동 314-79번지  
051) 663-5202 / skchoi@ks.ac.kr

이화자

경성대학교 디지털콘텐츠학부 디지털애니메이션전공 초빙교수  
(608-736) 부산광역시 남구 대연3동 314-79번지  
051) 663-5202 / hwa28@ks.ac.kr

논문투고일: 2009.07.15

심사종료일: 2010.06.10

게재확정일: 2010.06.10