

소설의 영화화를 위한 영상 언어 연구 :
<키리시마가 동아리활동 그만둔대>를 중심으로
Cinematic Language for Novel Adaptations :
A Case Study of <The Kirishima Thing>

황우현
호서대학교 문화콘텐츠전공

Woo-Hyun Hwang(hwangwoo@hoseo.edu)

요약

본 연구에서는 소설이 성공적으로 영화화하기 위해 필요한 과정에 대해 살펴보고자 한다. 기존의 연구를 통해 소설의 서사구조가 영화라는 매체에 적합한 서사구조로 바뀌어야만 좋은 결과를 만들어낼 수 있음은 익히 알려져있다. 그러나 서사구조의 변경은 성공적인 영화화의 필요조건이기는 하지만 충분조건이 되지는 않는다. 제시된 서사구조에 영화다운 표현을 붙여야 비로소 좋은 결과물이 될 수 있을 것이다. 이미지와 사운드의 구성과 배치를 말하는 영상 언어는 영화적인 표현의 핵심이다.

소설 『내 친구 키리시마 동아리 그만둔대』는 한 챕터 당 한 명의 일인칭 시점으로 고등학교 학생들의 일상을 그려낸 작품이다. 영화 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>는 소설의 서사구조를 바꾸어, 전반부는 다양한 인물이 겹쳐보이도록 같은 시간대를 여러 번 반복하여 보여주고, 후반부는 인물들을 학교 옥상으로 모아 하나의 사건을 진행하는 단선적인 구도를 선택하였다. 그리고 이 구조를 표현하기 위해 여러 명을 동시에 표현할 수 있는 가로로 넓은 화면비, 반복되는 사건을 다르게 보여줄 수 있는 구도, 마지막 시퀀스에 힘을 주기 위한 조명과 음악의 대비 등 다양한 영상 언어를 사용하고 있다.

■ 중심어 : | 영화화 | 각색 | 영상 언어 |

Abstract

This study examines the procedure of successful novel adaptation. It is well known from precedent studies that narrative structure of novels should change forms to suit the media characteristics of films. But, the changing forms of narrative structure is not a sufficient condition of successful novel adaptation, but a necessary condition. A successful adaptation could be completed with filmic expressions on the presented narrative structure. The core of filmic expression is cinematic language which means the composition and array of image and sound.

The novel, Kirishma Thing deals with everyday life of high school students and it consists of six stories which are narrated by one student each in first person point of view. The film, Kirishma Thing implemented a different strategy. It reveals the same events several times to show many characters over in each person's point of view in the first half. In the second half, all the characters gathers at the rooftop of the school to have an unilinear narrative structure over one event. This film utilize all kinds of cinematic language to achieve these structures including the widescreen aspect ratio which exposes as many characters as possible in one shot, picture composition which shows the same event in a different point of view, contrast in lighting and music which differentiates and empowers the last sequence of the film.

■ keyword : | Remediation of Films | Adaptation | Cinematic Language |

* 이 논문은 2016년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임 (2016-0084)

접수일자 : 2016년 09월 27일

심사완료일 : 2016년 10월 20일

수정일자 : 2016년 10월 20일

교신저자 : 황우현, e-mail : hwangwoo@hoseo.edu

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

최근 하나의 원천 콘텐츠를 다른 장르의 매체를 통해 확장하는 재매개(re-mediation)가 활발하게 이루어지고 있다. 다양한 감각의 체험을 원하는 소비자의 요구와, 이미 성공한 콘텐츠를 이용해 확장해나가려는 OSMU(One-Source Multi-Use)의 상업적 전략, 그리고 인터넷과 모바일 환경의 발전에 따른 새로운 매체의 발전 등의 조건이 어우러진 결과이다. 특히 웹툰 장르의 TV드라마로의 재매개가 눈에 띄고 있다. TVN에서 방영되었던 20부작 드라마 <미생>은 흥행은 물론 사회적 현상으로 확장되기까지 하였다[1]. 그러나 모든 종류의 재매개가 성공적으로 안착하는 것은 아니다. 특히 웹툰이 영화로 재매개되는 경우, 그 결과가 성공적이지 못한 경우가 많다. 웹툰 초기에 가장 큰 인기를 누리던 작가 강풀의 작품은 여러 차례 영화화가 이루어졌지만 흥행적으로 성공한 작품은 드물다.¹⁾ 흥행적으로 성공한 예로는 HUN(최종훈) 작가의 원작 웹툰을 영화화한 <은밀하게 위대하게>를 들 수 있겠으나,²⁾ 그마저도 작품의 평가가 좋지 못하다[2]. 흥행과 비평의 측면에서 성공적이었던 예로는 윤태호 작가의 『내부자들』을 원작으로 한 영화 <내부자들>이 있으나,³⁾ 관객수를 늘리기 위해 <내부자들: 디 오리지널>이라는 확장판을 원작 개봉 한 달여 만에 개봉하고, 그마저도 투자배급사와 극장이 수입을 나누는 비율을 1:9까지 극단적으로 설정해 상영관을 늘렸다는 비판을 받아야 했다.

웹툰의 영화화가 고전을 면치 못하고 있는 반면, TV 드라마로의 재매개는 성공적으로 안착하고 있는 편이다. 앞서 보았던 <미생>이 대표적이고, 최근작으로는 TVN의 <치즈인더트랩>이 성공적인 예이다.⁴⁾ SBS의 <냄새를 보는 소녀>, MBC의 <밤을 걷는 선비> 등 공

중과에서도 괜찮은 성적을 거둔 바 있다. 이는 두 매체의 매체적 특성이 영화에 비해 유사하기 때문이다. 웹툰은 짧지 않은 시간동안 주기적으로 수용자에게 노출하는 방식을 취하는데, 한 시간 내외 길이인 한 편의 드라마를 주당 2회, 두 세 달의 기간 동안 총 16회~20회로 편성하는 미니시리즈 드라마와 유사한 수용조건을 가지고 있다. 그러나 이에 비해 영화라는 장르는 웹툰의 재매개 과정에 좀 더 적극적인 변화를 필요로 한다. 2시간 내외의 한 편의 작품으로 상영되는 영화의 매체적 특성 때문이다. 이로 인해 에피소드의 생략과 압축[3], 이야기구조의 단선화 등의 전략이 필요한데, 이러한 전략이 부재하거나 잘못 짜인 경우, 또 전략이 제대로 수립되었다 하더라도 그 실행단계에서 적절히 표현되지 못하는 경우 좋지 않은 결과로 이어지게 된다.

영화화라는 매체전환을 가장 먼저 시도했던 매체는 소설이다. 1895년에 탄생한 영화는 움직이는 그림이라는 매체성만으로 관객들의 이목을 끌었다. 뤼미에르와 멜리에스의 초기 영화들이 ‘환상성’을 통해 사람들의 눈을 사로잡은 것이다. 그러나 그것만으로 영광의 시간을 연장할 수는 없었다. 환상적 이미지들만으로는 우리의 삶을 반추하는 예술적 힘을 갖지 못하기 때문이다[4]. 현실을 반영하는 ‘서사’가 필요했던 영화는 소설에 의지하기 시작했다. 예술로서의 탄탄한 기반을 가진 소설의 서사가 영화에 입혀지며 신기한 구경거리에 지나지 않던 영화는 예술로서 자리를 잡게 되었다[5]. 모든 영화의 20% 이상이 문학작품을 영화화한 것이라고 추정할 만큼[6] 그 양도 방대하다. 영화로의 매체전환 역사가 오래된 만큼, 그리고 그 역사를 주도하며 성공적으로 안착한 만큼, 영화의 재매개의 원천으로 가장 일반적인 양상을 보이고 있는 것이 소설이다. 그렇기에 웹툰을 비롯한 다른 매체의 영화로의 매체전환을 연구함에 있어 소설을 기반으로 하는 것이 가장 적절할 것이다. 흥행적으로나 비평적으로 의미 있게 성공한 웹툰 등 새로운 원천매체의 영화화가 드문 현재의 실정에서는 더욱 소설의 영화화를 연구하는 것이 중요하다. 소설이 영화화하며 매체의 특성을 어떻게 전환했는지 살펴보는 것이 다양한 원천 콘텐츠가 영화화할 때 참고할 수 있는 연구가 될 수 있기 때문이다.

1) 강풀 원작의 영화 중 초기작인 <아파트>, <바보>, <순정만화> 등은 100만 명이 채 안 되는 관객을 동원해, 원작의 인기와 비례 상대적으로 초라한 결과를 보여주었다.

2) 영화진흥위원회 통합전산망, 누적 관객수 6,959,083명.

3) 영화진흥위원회 통합전산망, <내부자들> 누적 관객수 7,069,810명, <내부자들: 디 오리지널> 누적 관객수 2,055,094명, 총 9,124,904명.

4) 닐슨코리아, 2016.02.29~2016.03.06 케이블 주간순위, 1위 시그널(10.4%), 2위 꽃보다 청춘(8.8%), 3위 치즈인더트랩(6.4%)

2. 연구의 방법론

2.1 소설의 영화화 사례 연구

하나의 원천 콘텐츠가 다른 장르의 매체로 성공적으로 옮겨가기 위해서는 매체의 변환을 주도하는 작가가 자신이 다루는 매체들의 특성을 이해하고 각각의 매체성에 맞추어 콘텐츠를 변형해야 한다. 채희상은 2014년 논문 '웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구'를 통해 웹툰의 차별 특성을 영화 매체의 매체성으로 적절하게 변용하지 못한 실패사례를 들며[2] 매체성을 이해하지 못한다면 좋은 매체전환이 될 수 없음을 연구한 바 있다. 이수진은 영화의 구성력 혹은 시나리오의 힘이 영화 콘텐츠의 재미를 결정하는 필수 불가결한 요소인데, 웹툰의 독특한 캐릭터와 코믹한 일화만 가져와 실패했던 사례로 <다세포 소녀>를 거론한 바 있다[7].

소설의 경우도 마찬가지이다. 소설과 영화 모두 서사를 바탕으로 하고 있는 매체이고 상호텍스트성을 유지할 수 있는 '시점'을 공유하고 있기 때문에 영화화하기 좋은 매체라는 연구[8]도 있지만, 늘 순탄했던 것은 아니다. 초기 영화는 소설을 비롯한 서사 문학을 차용하며 성장했다. 『춘향전』을 각색한 1923년의 <춘향전>, 『장화홍련전』을 각색한 1924년의 <장화홍련전>이 한국 무성영화의 전성기를 이끌었던 것도 같은 맥락이다[9]. 그러던 것이 영화의 발전에 따라 영화만의 미학을 강조하는 작가주의 영화의 움직임이나 '문예영화'로 인해 순수예술로서의 소설이 문학성을 잃는 것에 반대한 문학비평가들의 움직임 등으로 각색의 의미를 재점검할 필요가 생겼고, 비로소 각색은 영화라는 다른 언어로의 '번역'이라며 매체성을 인식하기 시작한다[10]. 이후 다양한 각색을 시도하며 수많은 실패와 성공을 통해 발전해나가고 있다.

현재도 많은 각색 작품이 제작되고 있다. <반지의 제왕: 반지 원정대>로 시작한 판타지 문학의 영화화는 하나의 현상처럼 성장해 현재까지 이어지고 있다.⁵⁾ 독립영화 진영에서도 소설의 각색 작품들이 다양한 성과를 이루어내고 있다. 찰스 포티스의 원작 『트루 그릿

(True Grit)』을 2010년에 영화 <더 브레이브(True Grit)>로 영화화했던 코엔 형제는 다음 작품으로 로스 맥도널드 원작의 『블랙 머니(Black Money)』를 각색할 예정이다. 2015년 칸 영화제 황금종려상 후보에 올랐던 토드 헤인즈의 <캐롤(Carol)>은 퍼트리샤 하이스미스의 『소금의 값(The Price of Salt)』을 영화화한 것이다. 중국어권에서도 2015년 허우 샤오시엔 감독의 <자객 십은낭>이 당 시대의 소설 『전기』에 실린 「십은낭」을 원작으로 해 의미 있는 영화화를 이루어냈다. 우리나라에서도 박찬욱 감독이 세라 워터스의 소설 『핑거스미스』를 각색한 <아가씨>가 제69회 칸 국제영화제에 진출하였다. 청소년관람불가 작품이었음에도 400만이 넘는 관객이 들어 흥행적으로도 만족할만한 성과를 이루어냈다.

영화로의 매체전환 역사에 있어서 가장 길고 의미있는 변화를 거처온 원천매체이자, 현재에도 왕성히 영화의 발전에 기여하고 있는 소설을 연구의 중심에 두어야 할 것이다. 그중에서도 최근의 일본 영화에 관심을 기울일 필요가 있는 것은, 영화산업이 침체된 상황에서 몇몇 각색 작품들이 두각을 나타내고 있기 때문이다. 2009년 서점대상을 받았던 미나토 가나에(湊かなえ)의 추리소설 『고백(告白)』을 각색한 나카시마 테츠야(中島哲也)의 <고백(告白)>은 2011년 제34회 일본 아카데미 작품상, 감독상, 각본상, 편집상을 수상했으며, 2010년 제14회 부천국제판타스틱영화제에서 심사위원 특별상을 수상하기도 했다. 2012년 서점 대상을 받고, 그 해 소설부문 베스트셀러 1위를 차지했던 미우라 시온(三浦しをん)의 『배를 엮다(舟を編む)』는, 2013년 이시이 유야(石井裕也) 감독의 <행복한 사전(舟を編む)>으로 각색되어 2014년 제37회 일본 아카데미 작품상, 감독상, 각본상, 남우주연상, 녹음상, 편집상 등 대부분의 중요한 상을 휩쓸었다. 2013년 『누구(何者)』를 통해 제148회 나오키상을 수상한 아사이 료(朝井リョウ)에게 제22회 소설 스바루 신인상을 안겼던 데뷔작 『내 친구 기리시마 동아리 그만둔대(桐島、部活やめるってよ)』 또한 2013년 제36회 일본 아카데미 작품상, 감독상, 편집상 등을 수상한 <기리시마가 동아리활동 그만둔대(桐島、部活やめるってよ)>로 각색되었다.

5) IMDB Top-US-Grossing Feature Films Released In 2015, <The Hunger Game: Mockingjay - Part 2> \$282M <헝거 게임> 시리즈가 2015년 가장 매출이 큰 판타지 소설 원작의 영화로 기록되었다.

<키리시마가 동아리활동 그만둔대>를 연출했던 요시다 다이하치(吉田大八) 감독은 2014년에도 가쿠다 미쓰요(角田光代)의 『종이달(紙の月)』을 각색한 영화 <종이 달(紙の月)>을 만들었던 바 있다.

본 연구에서는 최근의 각색 작품 중에서 영화화를 통해 뛰어난 성과를 이루었고, 또한 각색 작업의 의미가 가장 돋보였던 작품으로 요시다 다이하치 감독의 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>를 연구 대상으로 선택하였다. 원작이 영화화하기 어려운 요소들을 많이 가졌음에도 불구하고, 소설과 영화 모두 각각의 매체성에 충실한 결과를 보여주었기 때문이다. 원작 소설은 기리시마라는 배우부 소속의 학생이 동아리활동을 그만 두기로 했다는 소식을 접한 주위의 학생들에게 벌어지는 사건을 보여주고 있다. 각 개인은 하나의 사건에서 비롯된 파장으로 인해 직접적으로 혹은 간접적으로 감정의 변화를 겪는다. 소설은 여섯 명의 캐릭터가 일인칭으로 서술한 이야기들이 하나의 장을 이루며, 총 일곱 장의 다양하지만 성긴 구조를 가지고 있다. 이는 보통 명확하고 단선적인 사건을 다루는 영화의 매체적 특성에 반하는 것이다[11]. 이를 어떻게 극복하고 영화화에 성공했는가를 살펴봄으로써 영화와 다른 특성을 가지는 웹툰이나 소설 등의 매체를 영화화함에 있어 좋은 본보기가 될 수 있을 것이다.

2.2 영상 언어에 기반한 연구

영화화에 대한 연구는 소설에서 영화로의 재매개(re-mediation)를 비롯해, 만화의 영화화, 웹툰의 영화화 등 다양한 방면에서 이루어지고 있다. 특히 소설의 영화화에 대한 연구는 방대한 편으로, 1960년대의 문예 영화에 대한 연구[12]부터 최근의 판타지 소설의 영화화[13]까지 다양하게 다루고 있다. 그런데 다른 매체의 영화화에 대한 기존의 연구는 대개 두 콘텐츠 사이의 서사구조를 비교 분석하고 역사적인 상황을 반영하는 등 매체의 구조적이고 외부적인 요인에 치중하고 있다. 그런데 이런 구조적이고 외부적인 연구를 통해서 매체의 수용 환경이나 대중성의 차별점 등 매체의 성격을 반영하여 설명할 수는 있으나, 영화라는 매체를 이루는 구조의 내부를 들여다볼 수 있는 내적 성찰이 이루어지

기 어렵다. 즉, 영화의 매체적인 특질 및 역사적인 요소에 맞추어 어떻게 외형과 구조를 바꾸는 것이 성공적인 영화화의 기본 요소인가를 설명할 수는 있겠지만, 정작 그것을 영화적인 표현을 통해 어떻게 구현할 것인가라는 질문에 답을 주기는 어려운 것이다. 원천 매체가 가지고 있는 매체적 표현의 특질이 어떤 영화적 표현 요소를 통해 구현되어 새로운 구조를 만들어냈는가를 이해하지 못한다면, 외적인 형태와 구조가 어떻게 바뀌어야 한다는 연구는 큰 의미를 갖기 힘들다. 구조적인 계획이 잘 잡혀있더라도 실질적인 구현이 제대로 이루어지지 못하면 재매개는 성공적일 수 없기 때문이다.

영화의 매체 내재적 특성을 관찰하기 위해서는 영화를 구현하는 요소들을 다각도에서 분석할 필요가 있다. 이를 통칭하여 영상 언어라 부를 수 있다. 영상 언어란 영화를 비롯한 다양한 종류의 영상에서 이야기를 전달하기 위해 쓰이는 특수한 도구들을 말한다. 이미지의 측면에서는 구도와 조명, 공간과 소품의 배치, 인물의 움직임과 카메라의 위치, 카메라의 움직임 등으로 나누어 볼 수 있고, 사운드의 측면에서는 대사와 음향, 음악 등의 요소와 이것의 강약을 조절하는 믹싱 등을 포함한다. 그리고 이미지와 사운드라는 범주 안의 다양한 영상 언어들이 한 컷 안에서 어떻게 배치되는가를 뜻하는 넓은 의미의 미장센(Mise-en-Scène)이나, 미장센을 통해 구성된 각각의 컷들을 적당한 길이로 잘라 적절한 위치에 놓는 과정인 편집 또한 영상 언어의 한 부분이다.

영상 언어는 영화 작업의 첫 단계라 할 수 있는 기획의 단계에서부터 중요한 판단의 수단이 된다. 예를 들어 액션 영화의 기획이라면 운동감이나 긴장감을 살릴 수 있는 방법을 머릿속에 그리고 시작할 것이고, 재난 영화의 기획이라면 재난을 가장 격렬하게 느낄 수 있는 그림과 소리를 상상하면서 만들어질 것이다. 그러나 이렇게 영화가 만들어지는 시작점에서 막연히 떠올린 영상 언어는 실무를 담당할 연출자를 만나며 구체적으로 다시 그려지거나, 아예 새로운 모습으로 구상되기도 한다. 즉, 연출에 따라서는 액션 영화를 다루되 정적인 움직임과 느린 안무에 중점을 둘 수도 있고, 재난 영화를 다루되 재난 자체의 표현보다는 재난에 마주친 인물들

의 좌충우돌에 더 집중하기 위해 재난의 체험적 특질을 최소화할 수도 있다. 이렇게 다시 설정되거나 구체화된 영상 언어는 촬영과 미술, 음향과 음악 등 실질적으로 영상 언어의 한 부분을 전적으로 담당하는 스태프를 만나며 좀 더 구체화하고 서로간의 조화를 신경 쓰게 된다. 예를 들어 정적인 안무의 액션을 표현하기 위해 촬영감독이 넓은 사이즈의 폴셋으로 오랜 시간 컷 없이 보여주는 롱테이크라는 영상 언어를 선택해 촬영하기로 하였다면, 그 움직임은 좀 더 극적으로 표현할 수 있는 긴 의상과 헤어, 그리고 그 분위기를 상승시킬 수 있는 느린 박자의 음악을 서로 조화롭게 구성하여 표현의 효과를 극대화할 수 있다. 마지막으로 편집과 색보정, 믹싱 등의 후반 작업을 통해 영상 언어의 구현은 최종적으로 마무리된다. 프로덕션을 거쳐 완성된 결과물은 촬영 단계에서 원래의 계획과 달리 수정되기도 하고, 때로는 의도대로 표현되지 않는 경우가 적지 않다. 현장의 날씨나 배우의 컨디션 등 상황에 따른 다양한 변수가 있고 시간적, 금전적인 제약 또한 무시할 수 없기 때문이다. 이런 상황에서 애초에 구성한 컷 구성의 변화나 색의 변화, 잘못 수음되거나 미흡한 현장음을 보완하는 최종 작업은 또 하나의 영상 언어가 된다. 또한 현장에서는 전혀 불가능한 음악과 음향의 배치, 컴퓨터 그래픽을 사용한 이미지의 수정 및 보완도 영상 언어의 하나이다. 앞서 예를 들었던 정적인 액션 영화의 장면이 촬영 당일의 흐린 날씨로 인해 의상의 색이 도드라지지 않았다면, 색보정을 통해 의상의 채도만 높여 배경과 명확히 구분해낼 수 있다. 또한, 의상이 필러거리는 소리를 과장하여 다시 녹음해 움직임의 쾌감을 더할 수도 있다. 이렇게 살펴본 것처럼 영상 언어는 제작의 단계 동안 점차 다듬어져 한 편의 영화라는 결과물을 만들어낸다. 영화라는 매체의 이야기 전달에 크게 기여하는 영화 특유의 영상 언어는 기획의 첫 단추부터 시작해 점차 다듬어진 하나의 결과물로서, 영화라는 장르를 이해하는 데 빼놓을 수 없는 특성이라 할 수 있다.

II. 영화화를 위한 구조적 변화

1. 소설의 줄거리 및 구조적 특징

표 1. 소설과 영화 자막의 일본어 이름 표기

원작 표기	소설 표기	영화 자막 표기
菊池宏樹	기쿠치 히로키	히로키
小泉風助	고이즈미 후스케	코이즈미
沢島亜矢	사와지마 아야	사와지마
前田涼也	마에다 료야	마에다
宮部実果	미야베 미카	
東原かすみ	히가시하라 가스미	카스미
桐島	기리시마	키리시마
竜汰	류타	류타
久保孝介	고스케	쿠보
飯田梨紗	리사	리사
野崎沙奈	사나	사나
友弘	도모히로	
武文	다케후미	
キャプテン	주장	주장
詩織	시오리	
片山	(없음)	카타야마
志乃	시노	(없음)
絵理香	에리카	(없음)

『내 친구 기리시마 동아리 그만둔대(桐島、部活やめるってよ)』⁶⁾의 원작자 아사이 료(朝井リョウ)가 “고교의 교실이란 건 정말 특별하죠. 그 어디에도 비슷한 환경은 없다고 생각해요. 고교시절의 그 특별한 분위기를 잊지 않기 위해서 표본을 만든다는 기분으로 이 작품을 썼습니다[14].”라고 스스로 밝힌 바와 같이 이 소설은 고교 생활의 한 단면을 충실히 담고 있다. 1989년생인 원작자가 2009년 발표한 작품으로 발표 당시 막 고등학교를 졸업한 와세다(早稲田)대학교 1학년 학생이었기에 누구보다도 세밀하게 고등학교의 생태를 묘사하고 있다. 작가의 첫 상업 작품인 본 소설은 제22회 소설 스마루 신인상을 수상하며 그 가치를 인정받았다. 아사이 료는 이후 2013년에 『누구(何者)』를 통해 제148회 나오키상을 수상하였는데, 이 작품 또한 와세다 대학교를 졸업한 아사이 료가 실제로 취업 이후에 완성한 작품으로, 대학생들의 취업 세계를 소상히 다룬 작품이었다. “저도 실제로 대학을 졸업할 무렵에 취업 준비생을 거쳐서 회사에 입사를 했습니다. ... 그 때 제가 느꼈던 답답한 마음, 어떻게 해결해야 할지 모르는 그런 마음을 제가 선명하게 기억하고 있을 때 작품으로 남기고 싶어서 『누구』를 쓰게 되었습니다. 사회인이

6) 이후로는 소설과 영화 자막의 인물의 일본어 이름 표기가 다른 부분은 소설의 표기를 따른다. 단, 제목의 기리시마/키리시마는 각각의 표기를 유지하고, 영화에만 등장하는 카타야마는 소설의 표기 방식을 따라 가타야마로 표기한다. 자세한 것은 [표 1] 참조.

된 지 1년 차에 약 6개월에 걸쳐서 쓴 작품이기 때문에, 처음 입사해서 ‘도대체 이 회사가 뭐야? 회사 일이 뭐야?’ 하는 마음도 당시에 가지고 있었습니다[15].”라는 아사이 료의 대화에도 해당 시기의 자신의 고민을 상세히 남겨놓으려는 작가적 특징이 잘 드러나 있다.

『내 친구 기리시마 동아리 그만둔대』는 고등학교 교실의 모습을 세밀하게 살펴보는 한 방편으로 다양한 시점을 택한다. 소설은 총 일곱 개의 장으로 이루어져 있고⁷⁾, 매 장은 한 명의 일인칭 시점으로 이야기를 전개한다. 단, 전체 소설의 프롤로그 역할을 하는 짧은 첫 번째 장의 화자인 야구부의 기쿠치 히로키는 여섯 번째 장에서 다시 한 번 등장한다. 총 여섯 명의 화자를 순서대로 정리하면, 야구부의 기쿠치 히로키(菊池宏樹), 배구부의 고이즈미 후스케(小泉風助⁸⁾), 취주악부 사와지마 아야(澤島亞矢), 영화부 마에다 료야(前田涼也), 소프트볼부 미야베 미카(宮部實果), 배드민턴부 히가시하라 가스미(東原かすみ) 등이다. 각각의 화자는 자신의 위치에 충실하게 이야기를 풀어놓는다.

전체 화자에 고루 영향을 끼치는 가장 중심에 놓인 사건은 배구부의 기리시마가 동아리활동을 그만 두고 학교를 나오지 않는 상황이다. 이에 가장 큰 영향을 받는 배구부의 고이즈미 후스케로부터 본격적인 이야기를 풀어나가고 있다. 배구부에 속한 후스케는 기리시마와 같은 리베로로서, 주장인 기리시마에 밀려 대부분 후보로 참여했다. 그러나 기리시마가 빠진 시합에서 기리시마의 빈자리를 대신해 출전하게 되고, 결국 패배를 맞는다. 취주악부의 사와지마는 류타에 관심이 있다. 류타는 학교에서 ‘위’⁹⁾쪽에 속하는 학생이기에 사와지마는 멀리서 지켜보기만 할 뿐, 말을 걸 생각도 하지 못한다. 그저 악기 연습을 하며 농구장의 류타를 바라만

볼 뿐이다. 그러나 기리시마가 배구부 활동을 그만두자 기리시마를 기다리기 위해 농구를 하던 류타는 농구를 하지 않게 되고, 이에 사와지마는 류타를 볼 기회마저 잃게 된다. 영화부의 마에다는 잘 나가는 ‘위’쪽 학생이 아니라 ‘아래’쪽에 속한다. 조회에서 표창장을 받기 위해 단상에 올라가면서도 배구부원과 자신의 외모를 비교한다. 게다가 표창장 수상 때 호명된 영화 제목 때문에 비웃음을 사기도 한다. 중학교 시절 영화로 가까워졌던 배드민턴부의 가스미는 지금 ‘위’에 속하기에 둘은 대화도 나눌 수 없다. 그런데 영화 촬영을 위해 체육관에 들어간 영화부는, 원래 체육관을 사용하던 배구부가 기리시마가 빠지며 훈련장소를 바꾼 탓에 예정에 없던 배드민턴부가 들어와 훈련 중인 사실을 발견한다. 마에다는 카메라로 열심히 가스미의 배드민턴을 치는 모습을 담는다. 소프트볼부의 미카는 배구부의 부주장 고스케와 사귀고 있고, 그녀의 친구 리사는 주장인 기리시마와 사귀다. 둘은 항상 맥도날드에서 함께 배구부를 기다렸지만, 리사는 기리시마가 배구부를 그만 두었다며 먼저 떠난다. 이 날 미카는 하이라이스나 카레라이스나의 선택을 두고 고스케와 다툰 뒤 헤어진다. 실은 미카에게는 죽은 언니가 있다. 사고로 아버지와 언니를 잃은 후, 어머니는 자신을 죽은 언니로 착각하며 언니의 이름으로 부른다. 엄마는 저녁식사로 늘 하이라이스와 카레라이스 중 하나를 선택하라고 묻지만, 미카는 늘 언니가 좋아하는 카레라이스를 주문한다. 야구부의 히로키는 기리시마와 가장 가까운 친구로, 현재 야구부 활동을 중단한 상태다. 가장 잘나간다는 최상위 계층이지만, 스스로는 여자 친구에도, 부활동에도, 진로조사에도 만족할만한 답을 찾지 못하다. 그러던 중, 영화부의 마에다에 관심을 갖게 되고, 마에다가 진지하게 영화를 촬영하는 모습에 감화를 받는다. 그리고 진심을 다해 배구부 활동을 해왔던 기리시마에게도 다시 시작할 수 있다고 말해주자고 결심한다. 마지막 장은 배드민턴부의 가스미의 이야기로 진행된다. 가스미는 중학교 때 함께 위쪽 계층에 속했던 마에다와 가까이 지냈지만, 고등학교 진학 후 영화부 마에다가 최하층으로 떨어지자 그와 멀어졌다. 그리고 지금, 따돌림을 당하는 다른 학교의 배드민턴부 친구를 만나게 되는데, 이제는 그런

7) <http://ja.wikipedia.org/wiki/桐島、部活やめるってよ>, 2012년 영화화 이후 문고판으로 재출간하며 웹에 게재했던 단편 「東原かすみ ~14歳」를 수록하였고, 국내 번역본은 이 문고판을 번역하여 총 일곱 개의 장을 가지게 되었다.

8) 번역 작품의 챕터 제목에는 이즈미 후스케로 표기했지만, 일본 원본에서 고이즈미 후스케(小泉風助)로 표기하고 있고, 번역본의 우하단에 나타난 작은 챕터명은 ‘배구부, 고이즈미 후스케’인 것으로 보아 단순 오타로 보인다.

9) ‘위’, ‘아래’는 소설에서 학생들을 분류하는 기준으로 사용되며, 외모와 친구관계, 운동실력 등이 복합적으로 적용된 학교 안에서의 계층 관계이다. 대사를 통해 표현되지는 않지만, 영화에서도 같은 설정이 존재한다.

이유로 친구를 멀리하지 않겠다고 결심하며, 마에다에게도 다시 말을 걸겠다고 다짐한다.

2. 영화의 줄거리 및 구조적 특징

영화의 러닝타임인 한 시간 사십여 분 동안에 소설 전체의 이야기를 보여주는 것은 비효율적이기에, 원작의 많은 부분을 삭제하거나 압축적으로 변경하였다. 소설의 다섯 번째 장인 미카의 이야기는 주된 내용이 미카의 어머니와 사고로 죽은 언니에 관련된 에피소드¹⁰⁾인데, 이 부분은 영화에서 가스미와의 대화의 한 부분으로 짧게 재현된다. 배드민턴(원작은 소프트볼)에 소질이 있던 죽은 언니라는 설정만 남아 단 두 씬 안에서 브플롯으로 표현된 것이다. 소설의 마지막 장인 배드민턴부 가스미의 이야기는 오히려 영화화 이후 문고판으로 다시 출간되며 삽입된 것으로, 당연히 영화에는 포함되어있지 않지만 마에다와 가스미가 만나는 짧은 일요일의 에피소드를 통해 둘이 알던 사이라는 설정은 얼핏 보인다.¹¹⁾

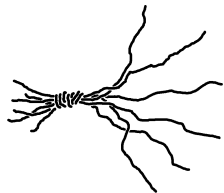


그림 1. 소설의 구조

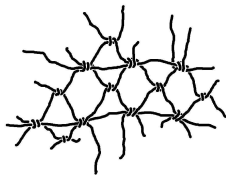


그림 2. 영화의 구조

영화는 소설의 구조와 이야기를 따르지 않고 독자적인 흐름을 갖고 있기도 하다. 소설은 기리시마의 부채를 주된 공통의 소재로 이용하되, 각각의 이야기는 하나의 독립된 단편으로서 각각의 방향성을 갖고 펼쳐져 나간다. 결과적으로 [그림 1]과 같이 하나의 공통된 매듭으로부터 사방으로 퍼져나가는 구조를 가진다. 한편, 영화의 구조는 같은 날의 사건을 다양한 시선을 통해

네 번 반복해 보여주는 금요일의 에피소드나, 사건의 일부를 비워놓고 히로키의 시점에서 다시 한 번 이야기를 정리하는 마지막 화요일의 에피소드처럼, 다양한 층위에서 각 인물들의 이야기가 씨실 날실로 엮이고 직조되는 [그림 2]와 같은 형태를 보이고 있다. 소설이 가진 넓은 범위의 이야기와 다양한 인물들을 펼쳐서 보여주는 것은 영화적으로 표현하기 쉽지 않기 때문에, 짧은 기간의 사건들을 여러 시점에서 겹쳐가며 엮어나가는 구조를 택해서 짧은 러닝타임 안에 다양한 인물을 효과적으로 표현하고 있다. 중심이 되는 매듭이 하나 존재한다기 보다는 다양한 시점들이 겹쳐지며 인물들의 이야기가 여러 지점에서 묶어나가는 구조라 할 수 있다.

이런 구조로 영화의 전반부와 마지막을 완성하지만, 이는 일반적인 영화의 구조라고 보긴 어렵다. 좀 더 영화적으로 관객의 시선을 끌기 위해서 영화 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>는 후반부에 또 다른 구조를 끌어들인다. 전반부의 그물 같은 구조를 통해 치밀하게 묘사된 인물들이 우연히 학교 옥상에 모여들게 되면서 각자의 불안감이 한꺼번에 폭발하는 새로운 장면을 추가하여 모두가 한 중심으로 모일 수 있도록 한 것이다. 옥상에 모인 인물들은 결국 둘로 나뉘어 부딪히는 큰 사건으로 이어진다. 이렇게 명확하고 단선적인 이야기구조를 설정하면서 일반적으로 영화가 가지는 짧은 시간 안의 감정 몰입 효과를 일으킨다.

이야기의 생략과 압축, 직선적이고 명쾌한 이야기구조의 두 가지 측면에서 가장 크게 서사구조가 바뀌었다고 할 수 있다. 다시 전체의 구조를 돌아보자면, 앞서 다양한 시점을 조밀하게 엮어 만든 그물을 던져 인물들을 세밀하게 표현하고, 이후 그 그물을 한 데 거둬들이며 집중시키는 구조를 취했다 할 수 있다. 이를 통해 다양한 인물을 표현하면서도 결국 하나로 집중할 수 있는 가능성이 생긴 것이다. 영화라는 매체의 특성상 관객을 집중시키기 위해서는 선명하고 단선적인 내러티브가 필요함은 앞서 안현주의 논문을 통해 살펴보았는데, 다양한 인물을 소개하느라 느슨해진 영화의 앞부분을 만회하기 위해 새로운 씬을 창조한 것이다. 이렇게 적극적으로 구조가 변경되다보니, 영화에서는 원작의 설정이 바뀌거나 혹은 아예 새롭게 창조된 부분이 적지 않다.

10) 이 에피소드는 <미야베 미카(宮部實果)>라는 제목의 영상으로 따로 제작되어 일본판 블루레이에 특전 영상으로 삽입되었으며, 영상의 마지막 문구인 '모두의 이야기는 영화 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>에서'로 보아 개봉 전 홍보영상으로 쓰인 듯하다.

11) 이는 소설의 영화부 마에다의 챕터에서 이미 드러났던 설정으로, 소설의 마지막 장은 아마도 원작자 아사이 료가 영화 발표 이후, 가스미와 마에다가 가깝게 지내던 사이라는 설정을 확장시켜 웹에 올렸던 글인 듯하다.

표 2. 일본판 블루레이 복클릿의 챕터 구분표

챕터 타이틀	썸 설명	
1	금요일 1	방과 후 교무실. 고문 가타야마 선생님과 영화부 마에다, 다케후미, 지나가던 교감. 그 뒤로 배구부 고문과 울며 앞드린 여학생. 카타야마가 교감에게 한다. "기리시마인가요?"
2	금요일 2	방과 후. 가스미와 미카는 배드민턴부 훈련. 리사는 교정에서 남자친구 기리시마가 배구부 훈련이 마치기를 기다린다. 여기로 달려온 사나. 리사에게 "물렸어?"
3	금요일 3	방과 후. HR 종료 후 바로 달려 나가는 류타와 도모히로. 여자 친구 사나가 불러서 늦은 히로키. 그 걸을 스쳐 지나가는 사와지마.
4	금요일 4	중정에서 농구를 하며 잡담으로 시간을 때우는 셋. 옥상에서 색소폰 연습을 하며 그 중의 히로키를 바라보는 사와지마. 기리시마의 이야기가 나왔을 때, 도모히로가 "그래도 그만뒀잖아, 그 녀석."이라고 말한다.
5	금요일 5	체육관의 조례. 각 동아리활동의 활약을 발표하던 중, 영화부가 영화감독 일차 심사를 통과했음을 보고하지만, 학생들은 작품 제목을 비웃는다.
6	금요일 6	방과 후, 교실에서 <영화비보>를 읽으며 다케후미를 기다리는 마에다. 둘은 교무실에서 가타야마 선생님에게 다음 콩쿠르를 위한 마에다의 시나리오를 보여주지만, 준비라는 테마에 리얼리티가 없다고 비판받는다.
7	금요일 7	밤, 학원에도 오지 않은 기리시마에게 문자를 보내려다 마는 히로키. 기리시마를 기다리던 리사가 히로키에게 "뭔가 들었지?"라고 추궁. 연락이 되지 않는 기리시마 때문에 애가 타는 리사. "웃기지마, 기리시마!"
8	토요일	기리시마가 없는 배구부의 대외시험. 기리시마 대신 후스케가 출전하지만, 팀은 패배.
9	일요일	영화관에서 <철남, 테즈오>를 보고 일어났던 마에다. 가스미가 있어서 놀란다. 오락실 앞에서 가스미에게 자판기 주스를 건네는 마에다.
10	월요일 1	기리시마는 오늘도 결석. 여러 억측이 교내에 퍼지며 스트레스가 만연한다. 마에다 등의 영화부는 관계없이 즐겁게 영화 제작을 계속한다.
11	월요일 2	저녁 휴식 시간이 되자 벤치로 향하는 사나와 가스미.
12	월요일 3	방과후와 되고 부실에서 본심을 말하는 미카.
13	화요일 1	'오늘 기리시마 온대.' 삼시간에 퍼지는 정보. 방과 후 옥상에 누군가 보인다. '기리시마 온 것 같아!' 배구부, 귀가부, 배드민턴부는 "기리시마"를 구하기 위해 달려온다. 취주악부는 실전 뿔치기 '로엔그란'을 연주. 마에다 등이 촬영하고 있는 옥상에 기리시마를 찾으러 몰려든 학생들. 안전부절못하는 그들과 방해받았다고 생각하는 마에다가 교차하며 옥상은 카오스로.
14	화요일 2	
15	화요일 3	
16	화요일 4	
17	화요일 5	교사 안쪽 사와지마의 존재를 느낀 사나와 키스하는 히로키. 야구부 주장과의 엇갈림. 초조함이 더해지는 가운데 옥상으로.
18	화요일 6	옥상, 카오스 이후. 자리를 떠나는 배구부, 귀가부, 배드민턴부. 여기저기 흩어진 물건들을 줍는 영화부. 8미터 카메라 렌즈후드를 주운 히로키. 마에다와 히로키, 둘의 첫 대화가 시작된다.
19	엔드 롤	

표 3. 일본판 블루레이 복클릿의 챕터별 금요일 시간배열표

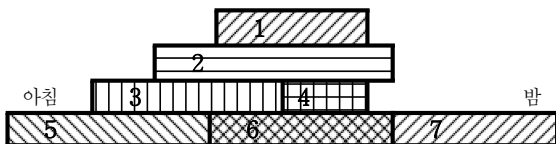
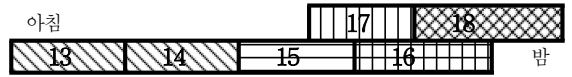


표 4. 일본판 블루레이 복클릿의 챕터별 화요일 시간배열표



기리시마가 동아리활동을 그만둔다는 소문이 퍼지기 시작하는 금요일은 총 네 번에 걸쳐서 반복해서 보인다. 처음의 반복은 종례 직후로부터 동아리활동이 시작되기 직전까지의 상황을 보여주며, 영화부와 배구부, 리사와 사나를 소개하고, 기리시마가 배구부 활동을 그만두고 학교에도 나오지 않는다는 정보를 어렵곳이 전달한다. 영화부의 마에다는 고문인 가타야마 선생님에게 스스로의 시나리오를 영화화하고 싶다고 하지만 부정적인 대답이 돌아온다. 배구부는 주장인 기리시마가 빠지게 되면서, 늘 기리시마에 밀려 후보로 뛰던 후스케가 다음 경기의 리베로로 결정된다. 두 번째 반복에서는 다양한 에피소드를 통해 '위'12)쪽에 속하는 남학생 그룹인 기리시마, 히로키, 류타, 도모히로와 '위'쪽 여학생 그룹인 리사와 사나, 미카와 가스미 무리를 소개하고, 그들이 무시하는 마에다와 다케후미가 속한 영화부라는 '아래'쪽 계층의 존재를 알린다. 그리고 중간 계층에 위치한 취주악부의 사와지마도 언뜻 모습을 비춘다. 세 번째 반복에서는 다루는 시간이 좀 더 확장된다. 이 챕터는 취주악부의 사와지마와 '위'쪽 남학생 그룹의 시점으로 이야기가 전개된다. 취주악부의 부장 사와지마는 앞자리의 히로키에게 관심이 있다. 종례가 끝나자마자 악기를 들고 옥상에서 연습을 하는 사와지마는, 내려다보이는 농구장의 히로키를 지켜본다. 한편 히로키를 비롯한 '위'쪽 남학생들은 농구를 하다가 도모히로의 입을 통해 기리시마가 동아리활동을 그만두었다는 소식을 전해 듣는다. 마침 농구장에 온 사나는 이 소식을 듣고 리사에게 전하기 위해 달려간다. 이 무렵, 옥상의 사와지마는 준비 분장을 한 영화부 학생들이 자신에게 말을 거는 것을 발견하는데, 이를 이어받아 영화부의 시선으로 금요일의 네 번째 반복이 시작된다. 조회 시간, 영화 제목으로 인해 전교생에게 비웃음을 샀던 영화부의 마에다와 다케후미는, 체육 시간에도 영성한 축

12) 영화에서도 소설의 위, 아래라는 학생들 사이의 계급을 중요한 설정으로 가져왔으나, 명확히 위, 아래라는 단어를 사용하지는 않는다.

구실력 때문에 주위의 여학생들에게 비웃음을 산다. 종례 후에도 다케후미의 언행을 비웃는 여학생들이나 검도실 한편에 커튼을 친 작은 영화부 공간 등으로 영화부 학생들이 '아래'쪽 계급임을 명확히 보여준다. 영화부 고문인 가타야마 선생님은 영화부 부장인 마에다의 시나리오에 반대하지만, 그들은 그대로 촬영을 강행하기로 결정하고 옥상으로 향한다. 한편, 해가 진 이후로는 히로키의 시점으로 넘어와 귀가하는 히로키를 보여준다. 학원에서도 기리시마를 만나지 못한 히로키, 기리시마와 연락이 되지 않아 화가 난 여자 친구 리사까지를 보여주는 마지막 네 번째 반복은 가장 긴 시간을 다루며, 기리시마의 부재가 만들어낸 불안감이 고조되는 것을 보여준다. 총 네 번의 금요일의 반복을 통해서 학교라는 사회의 단면을 자세히 보여주고 있다. 즉, 여러 의미에서 잘나가고 못나가는 위와 아래의 '계층', 좋아하거나 관심을 가지고 있는 관계에서부터 사귀는 사이까지의 '연애 관계', 속마음까지 털어놓을 정도로 친하게 지내거나 그렇지 못한 '친구 관계', 동아리활동을 하지 않는 귀가부를 포함한 다양한 '동아리활동'이라는 네 가지 축 위에 인물을 배치하여 그 안에 다양한 양상으로 존재하는 인물과 인물망의 단면을 보여준다.

기리시마가 빠지고 후스케가 대신 리베로로 뛰는 배구부가 시합에서 지는 토요일, 영화부의 마에다가 우연히 극장에서 예전의 친구였던 가스미를 만나는 일요일은 빠르고 경쾌하게 지나간다. 이어지는 월요일 에피소드는 기리시마가 여전히 학교에 돌아오지 않자 학교생활의 균형을 잃으며 초조함과 불안감이 극에 달한 학생들의 모습을 보여주는 데 집중한다. 학생들의 불안감은 배구부 부주장 고스케와 기리시마의 애인인 리사의 말다툼, 리사와 미카 등 '위'쪽 여학생들 사이의 균열 등 다양한 사건들로 표면화한다.

화요일, 그 모두의 불안감이 한 데 모여 폭발하는 마지막 씬은 두 번에 걸쳐 나누어 보여준다. 갈등이 커진 월요일이 지나고 화요일이 시작되면 배구부원의 입을 통해 기리시마가 오늘 올 것이라는 소문이 퍼져나간다. 소문을 들은 리사와 사나 사이에도 균열이 생기고, 히로키를 쫓아다니는 사와지마와 사나 사이에도 신경전이 폭발한다. 마에다는 일요일 만남을 통해 가까워진

가스미가 남들 몰래 류타와 사귀다는 사실을 우연히 발견하고 실의에 빠진다. 그 와중 홀로 농구장에서 농구를 하던 도모히로는 옥상에서 기리시마를 발견한다. 그리고 체육관에 들어와 배구부에게 이 사실을 알리고, 배구부 모두는 옥상으로 향한다. 기리시마가 옥상에 있다는 소문은 순식간에 퍼지고, 류타를 통해 소식을 들은 히로키와 류타가 가장 먼저 옥상에 도착한다. 도모히로와 배구부 전원, 후스케를 따라나선 미카, 히로키를 통해 소식을 들은 사나, 또 그녀에게 연락을 받은 리사, 복도에서 마주친 가스미 등이 모두 옥상에 모이게 되고, 마침 옥상에서 촬영 중이던 영화부는 뜻하지 않은 방해에 촬영을 중단한다. 옥상에 기리시마 대신 영화부원들만 가득한 모습에 동요하는 학생들 틈에서 배구부 부주장인 고스케가 감정을 억제하지 못하고 영화부의 소품을 발로 걷어찬다. 이에, 소심한 모습으로 일관하던 영화부 부장 마에다가 사과하라며 따져들기 시작하고, 영화부 모두가 그에 동참한다. 결국 영화부와 나머지의 대결 구도가 되고, 영화부는 좀비 연기를 하며 그들에게 달려들기 시작한다. 그리고 마에다는 그 모습을 영화의 한 장면으로 쓰기 위해 카메라에 열심히 담는다. 그리고 마에다가 누군가에 부딪혀 카메라를 떨어뜨리는 장면을 기점으로 영화는 시간을 훌쩍 뛰어넘어 모두가 떠나고 엉망이 된 옥상에서 촬영을 계속하려는 영화부를 비춘다. 두 번째로 반복되는 화요일 에피소드는 앞서 보여주었던 장면을 다른 각도에서 짧게 다시 보여주기도 하면서, 주로 건너뛰며 표현하지 않았던 시간들을 매꾸며 진행된다. 류타의 연락을 받고 1층 출입문에서 기다리고 있던 히로키가 야구부 주장을 만나 대화를 하는 초반부, 소동이 마무리된 옥상에서 처음으로 대화를 나누는 히로키와 마에다가 중심이 되는 후반부의 빈 시간을 히로키의 시점에서 보여준다.

3. 영화화를 위한 내용적, 구조적 변화

앞서 살펴보았듯 소설에서 미카가 중심이 되었던 에피소드를 과감히 줄여버린 것 외에도, 인물과 사건을 압축적으로 보여주기 위해 소설의 설정과는 다른 변화가 생겼다. 농구장의 류타를 동경하던 취주악부 부장 사와지마는 히로키를 동경하는 것으로 바뀌었다. 그로

인해 이야기의 중심을 히로키를 비롯한 좀 더 소수의 중심인물에게 몰아줄 수 있었고, 히로키의 여자 친구인 사나와의 갈등을 추가하여 플롯을 더 풍성하게 만들었다. 원작에서 소프트볼부 소속이었던 미카는 가스미와 함께 배드민턴부인 것으로 설정하여 하나의 동아리를 아예 배제할 수 있었고, 위쪽 여학생 그룹에서도 리사와 사나의 귀가부, 미카와 가스미의 배드민턴부라는 대립을 만들어내 두 그룹의 갈등을 조장하는 플롯을 더할 수 있었다. 미카의 남자친구로 등장했던 배구부 부주장 고스케는 연애편계가 드러나지 않고, 오히려 배구부에서 고스케와 갈등을 이루는 후스케에게 미카가 동감을 느끼는 것으로 설정되었다. 후스케와 미카는 부활동을 열심히 하지만 아무리해도 첫 번째가 되지 못하는 캐릭터로, 배드민턴부 에이스인 가스미, 배구부 에이스인 기리시마와 대립 항을 만들며 또 다른 위쪽 아래쪽의 계급 관계를 보여준다. 취주악부의 시오리는 취주악부 부장인 사와지마의 친구에서 1학년 후배로 바뀌었고, 후스케를 동경하는 설정도 미카에게 넘겨주었다. 덕분에 취주악부의 이야기는 사와지마에게 확실히 중심을 넘겨주는 방식으로 압축되었다. 취주악부의 시노, 소프트볼부의 에리카 등은 생략된 반면, 소설에는 등장하지 않았던 영화부의 고문 가타야마 선생님이 등장한다. 영화부의 마에다와 다케후미는 가타야마 선생님의 제안을 무시하고 자신들이 하고 싶은 영화를 찍는데, 이 모습이 마지막 옥상 장면에서 히로키와 대비를 이루어 영화의 주제를 전달하는 데 큰 도움을 주게 된다. 히로키는 야구부에서도 실력이 뛰어난 편인데도 별 이유 없이 야구부에 나가지 않는 상태이다. 히로키는 공부와 운동, 외모까지 위쪽에 속하는 최상층이라 모두의 시선이 집중되지만 정작 하고 싶은 것 없고 열심히 무언가를 해본 적이 없다는 설정이어서, 정반대로 최하층에 속하고 스스로 영화감독이 되지 못할 것을 알지만 좋아하는 작업이기에 진심으로 최선을 다해 영화를 찍는 영화부 부장 마에다를 보고 묘한 감정을 느낀다. 이 설정에 큰 힘을 실어주는 것이 가타야마 선생님의 존재이다. 인물은 오히려 늘어난 셈이지만, 이야기는 더 압축적으로 전달할 수 있도록 절묘하게 표현하였다.

최상과 최하의 계급, 실력에 관계없이 무언가를 하고

싶은 열정, 양 측면에서 정반대의 지점에 위치한 히로키와 마에다가 처음으로 대화를 하는 장면이 소설과 영화의 가장 중요한 방점이라고 할 수 있는데, 소설에서는 체육관에서 촬영 중인 마에다의 모습에 이끌려 그에게 다가가 렌즈 뚜껑을 전달하며 한 마디 전할 뿐이다. 영화에서는 좀 더 극적인 선택을 위해 옥상에서의 대결 혹은 ‘혁명’¹³⁾ 장면을 만들어냈고, 한 바탕의 소동 이후 조용해진 옥상에서 단 둘이 만나 대화를 나누는 것으로 변형한다. 옥상에서의 ‘혁명’이라는 설정을 위해 채용한 소재가 바로 마에다가 좋아하는 좀비 영화다. 소설의 마에다와 다케후미는 이누도 잇신 감독 등으로 대변되는 일본의 독립 예술영화에 관심이 있으며, 그들이 촬영하려는 영화 또한 청춘물이다. 그러나 영화에서의 마에다는 조지 A. 로메로 감독의 <살아있는 시체들의 밤>이나 츠카모토 신야 감독의 <철남, 테즈오> 등 좀 더 마니악한 영화를 좋아하고, 촬영하려는 작품도 우주 좀비를 다루는 <살아있는 시체들의 학생회>이다. 아래쪽의 영화부 학생들이 좀비가 되어 불안감에 휩싸인 위쪽 학생들을 공격하는 옥상 장면은 영화에서만 볼 수 있는 시청각적 쾌감을 만들어내며 영화의 성공에 큰 몫을 해냈다.

표 5. 영화화를 통한 인물의 주요한 변화

	영화	소설과 다른 점
히로키	야구부 (귀가부)	사와지마의 뒷자리에서 앞자리로
사와지마	취주악부 부장	동경하는 대상이 류타에서 히로키로
마에다	영화부 부장	히로키와의 대화가 체육관에서 옥상으로
미카	배드민턴부	고스케의 여자 친구에서 후스케에 관심 있는 동료로
고스케	배구부 부주장	미카의 남자친구에서 연애편계 소개 없는 것으로
사나	여자 귀가부	미카, 가스미와 갈등이 생기는 것으로
시오리	취주악부	사와지마의 친구에서 후배로 후스케를 좋아하는 설정 생략
가타야마	영화부 고문교사	영화에서 새롭게 창조된 인물
시노	생략	류타를 좋아하는 사와지마의 친구로, 사와지마의 캐릭터에 흡수됨
에리카	생략	월등한 실력을 가진 미카의 소프트볼부 친구로, 가스미의 캐릭터에 흡수됨

13) <키리시마가 동아리활동 그만둔대> 일본판 블루레이 서플먼트 중 요시다 다이이치 감독 인터뷰에서 옥상의 그랜드피날레 장면을 두고 ‘축제 또는 혁명의 이미지’라는 단어를 사용.

인물과 설정에 있어서의 압축과 생략, 변화가 어떻게 이루어졌는지 살펴보았는데, 이런 내용적 변화는 소설의 이야기 구조를 영화라는 매체의 성격에 맞추어 수정하는 구조적 변화와 긴밀히 호응하는 관계를 가지고 있다. <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 구조적 특징은 앞서 살펴본 바와 같이 크게 둘로 나눌 수 있다. 소설에서는 각 인물의 이야기가 한 챕터, 한 챕터 이어져 완성되지만, 이렇게 ‘모놀로그로 꼼꼼하게 심정묘사를 하는 원작의 스타일은 영화로 만들기 쉽지 않다[16]’고 판단한 영화 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 감독 요시다 다이하치(吉田大八)는 전혀 다른 방식으로 원작에 접근한다. 원작이 다양한 인물 각각의 생활을 각자의 시점으로 보여줌으로써 고등학교의 생태를 리얼하게 재현했다면, 영화는 사건이 일어나는 길지 않은 시간을 여러 번에 나누어 반복적으로 보여주면서도 같은 시간을 다른 시점으로 보여주어 다양한 층위를 형성하고 그 층위가 세밀하게 얽힌 단면들을 보여주는 ‘그물망’의 구조를 택한 것이다. 그러나 ‘그물망’ 구조로는 영화적인 집중력을 만들어낼 수 없기에 새로운 클라이맥스 장면, 즉 옥상의 ‘혁명’ 씬을 추가하여 그 곳으로 인물과 사건을 몰아가는 ‘단선’ 구조를 사용하기도 한다.

금요일 에피소드는 키리시마의 부재를 둘러싼 다양한 학생들의 반응을 세밀히 관찰하는데 영화 전체의 43%에 가까운 시간을 할애한다. 인물의 소개와 기본적인 관계 설정을 꼼꼼히 소개하며, 앞으로 진행될 급격한 이야기 진행의 토대를 마련한 셈이다. 총 5분 정도로 경쾌하게 지나가는 토요일, 일요일의 에피소드를 지나 월요일에 이르르면, 나타나지 않는 키리시마로 인해 인물들 내외부의 갈등이 고조되는 장면이 15분 정도를 할애하고, 그 이후 화요일 에피소드의 전반부 19분 정도를 사용하며 그 갈등이 폭발 직전까지 이르도록 만든다. 영화의 34% 정도를 급격히 상승하는 불안감을 표현하기 위해 사용한 것이다. 그리고 바로 이어지는 것이 갈등의 폭발이다. 이것이 영화부의 준비와 다른 학생들이 충돌하는 옥상에서의 ‘혁명’ 장면으로, 총 7분 정도 드러난다. 이후 히로키의 시점에서 반복되는 화요일 에피소드를 통해 영화를 정리하는 10분 정도가 마지막에 배치된다. [표 6]에 나타난 전체의 시간 배분을 다시 살펴

보면, ‘그물망’ 구조를 통해 인물과 배경을 소개하는 금요일로 영화의 초반부 절반가량을 사용하고 있지만, 그 이후는 7분 분량의 옥상 ‘혁명’ 장면을 향해 일직선으로 달려가는 명쾌한 ‘단선’ 구조를 보여주고 있다. 그리고 영화의 주제를 담고 있는 마지막 화요일의 반복은 다시 ‘그물망’ 구조로 돌아와, 다양한 인물의 시점으로부터의 구성이라는 원작의 구조를 재현하고 있다. 이렇게 ‘그물망’ 구조와 ‘단선’ 구조를 적절히 배합한 것이 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 구조적인 특징이라 하겠다.

표 6. 영화의 시간 배분 (단위:분)

금	토	일	월	화	수
4	10	10	19	1	4
43%			5%	34%	
			7%	10%	

소설에서의 설정이 영화로 재매개하며 크게 달라진 것에 대해 원작과의 동일성을 유지하고 있는 것인가 하는 질문이 있을 수 있는데, 마침 원작자인 아사이 료 작가가 스스로 이렇게 답한다. “확실히 이야기의 구조는 원작과 별개라고 할 정도로 변했는지도 모르겠습니다. 제가 이 이야기의 중심에 그렸던 ‘핵’이 감독의 그것과 정확히 일치한다고 확신할 수 있다면, 그 외의 부분이 어떻게 되더라도 전혀 상관없다고 생각했습니다[17].” 즉, 소설이든 영화든 전달하고 싶은 내용이 달라지지 않는다면 구조나 설정은 각 매체에 맞는 방향으로 얼마든지 변할 수 있고, 원천 매체의 저작자도 그 변화를 적극 수용할 수 있다는 것이다. 한편으로는 재매개를 함에 있어서 원천매체와 똑같은 이야기 구조에 똑같은 설정을 고집하는 것이 오히려 성공적이지 않은 경우도 있을 것을 보면[7], 매체에 맞게 구조나 내용을 바꾸어야 같은 주제를 전달하는 데 유리하다고 할 수도 있을 것이다.

III. 영상 언어의 적용

영화화라는 재매개가 성공적이기 위해서는 내용의 압축과 생략, 단선적이고 명확한 이야기구조로 대표되는 논리적인 시나리오의 구성력이 필요하다는 기존의

연구 결과처럼, 영화 <키리시마가 동아리활동 그만둔대> 또한 소설 『내 친구 기리시마 동아리 그만 둔대』의 내용과 구조를 변경하여 영화에 적용하고 있음을 살펴봐왔다. 다양한 인물을 효과적으로 소개하기 위해 에피소드를 겹쳐 배치한 전반부의 그물망 구조와, 옥상의 추가 에피소드를 통해 흩어져있는 이야기를 하나로 모으는 구성력을 보여준 후반부의 단선 구조를 설계하고, 그에 맞추어 구체적인 내용의 변화를 준 것이다. 이런 변화는 주로 영화 제작의 시작 단계인 기획과 시나리오 작성을 통해 구체적으로 이루어지는데, 이를 효과적으로 드러내기 위해서는 이렇게 변경된 뼈대에 적절한 살을 붙여 표현해야만 한다. 다시 말해, 성공적인 재매개의 1차 요인이 매개의 구조적이고 외부적인 부분의 적절한 변형에 있다면, 이런 변형을 실질적으로 어떻게 구현하는가 하는 구조 내적인 성찰을 2차 요인이라 말할 수 있다. 영화화라는 재매개의 경우 영상 언어를 어떻게 적용하는가의 문제가 바로 이 부분에 해당한다. 영상 언어의 적용은 기획과 시나리오 단계에서도 이루어지지만, 그 이후 영화를 제작하는 연출자, 촬영자 등 실무자들에 의해 영화가 완성되는 과정에서 대부분 결정된다고 할 수 있다. 그래서 이런 영상 언어의 적용은 구체적으로 영화를 만드는 과정을 분석하지 않고서는 이해할 수 없다.

<키리시마가 동아리활동 그만둔대>는 영상 언어를 모범적으로 구축하여 영화만의 방법으로 이야기를 풀어나가고 있다.¹⁴⁾ 소설 『내 친구 기리시마 동아리 그만 둔대』가 그에 걸맞은 구조를 구성해내고, 또 그것을 효과적인 문장과 글투로 서술하였듯이, 영화 <키리시마 동아리활동 그만둔대> 또한 영화화에 적합하도록 내용과 구조를 변경하고, 그 위에 적절한 영상 언어를 입혀 표현한 것이다. 다만, 소설은 한 명의 작가가 그 모든 것을 구상하고 수행하는 데 반해, 영화의 경우에는 많은 사람들이 각자의 전문 분야에서 협업하는 방식을 취한다. 이미지를 다루는 촬영과 미술 파트의 전문

가들, 사운드를 다루는 전문가들, 이를 한 데 묶는 편집과 믹싱의 전문가들은 물론, 이들의 의사를 한 데 묶어내는 연출자인 감독까지 관여하게 된다. 그래서 <키리시마 동아리활동 그만둔대>의 영상 언어가 성공적이었던다면, 이는 촬영과 음향, 편집과 미술의 각 전문가와 연출자인 감독이 효과적으로 협업하였다는 것이고, 또한 서로의 작업에 상승작용을 일으킬 수 있도록 협업하였다는 것이다. 그렇다면 구체적으로 어떤 방식으로 영화의 구조적인 계획을 실질적으로 구현하였는지, 본 영화의 영상 언어적 표현을 살펴보도록 한다.



사진 1-1



사진 1-2



사진 2

1. 화면비

금요일의 반복을 정리한 [표 7]과 [표 8]에서 볼 수 있듯이, 영화는 짧은 하루를 다층적으로 반복해 살펴보는 다양한 시점을 견지하는 직조술로써 서사를 압축적으로 표현하려고 한다. 이 압축적인 서사의 표현을 위해

14) 제36회 일본 아카데미상 최우수작품상, 최우수감독상, 최우수편집상은 물론, 우수각본상, 작품부문 화제상 등을 수상했으며, 제34회 요코하마영화제 최우수작품상, 최우수촬영상과 제37회 호치(報知)영화상 최우수감독상 등, 기술 부문의 중요한 상을 수상한 것은 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 영상 언어가 훌륭히 표현되었음을 반증한다.

표 7. 시간에 따른 영화의 반복 배치

		1	2	3	4		1	2	3	4
조례	시상식에서 조롱거리가 되는 영화부				■					
체육 시간	축구 활동에서도 무시당하는 영화부				■					
쉬는 시간	가타야마 고문 선생님의 영화부 호출				■					
종례 직전	뛰어서 교실로 돌아가는 귀가부			■						
종례	1.뛰어 들어오는 도모히로, 영화부와 부딪힘		■		■					
	잡지를 보는 영화부 마에다와 다케후미				■					
	류타와 여학생 그룹의 잡담		■							
종례 직후	2.담임, 진로희망조사표 배부		■	■						
	3.남학생 그룹, 농구장으로 이동		■							
	고스케와 후스케의 대화, 후스케 연습실행		■							
	4.미카 들어와 여학생 그룹에 합류				■					
	5.다케후미와 영화부를 비웃는 여학생 그룹 복도를 걷는 영화부				■					
	6.가타야마 고문 선생님과 영화부의 충돌	■								
	7.배구부 여학생, 고문 선생님과 대화				■	영화부, 자기 시나리오로 촬영하기로 함				■
동아리 활동 직전	사와지마, 악기 들고 복도로 이동			■						
	농구장 가는 남학생 그룹			■						
	여학생 그룹, 복도를 걸으며 대화		■			기리시마 소문을 들은 도모히로				
	8.리사와 사나, 복도에서 사와지마 마주침		■	■						
	9.교정에서 사나와 헤어진 리사가 벤치로	■				농구하는 남학생 그룹			■	
	10.여학생과 배구부 고문, 체육관 입장	■	■			옥상에서 농구하는 히로키를 보는 사와지마			■	
	기다리는 리사에게 말을 붙이는 1학년생	■								
	배구부 코치 들어와 후스케를 리베로로 지목	■				도모히로가 기리시마 소문 알림			■	
	미카와 가스미는 탈의실, 복도를 지나며 대화		■			사나, 농구장 입장			■	
	11.리사, 체육관 앞 미카와 가스미에 인사	■				사나, 소문을 전달받고 달려 나갈				
	사나가 달려와 리사를 부름		■			12.영화부와 사와지마의 옥상 대립			■	■
	체육관에 기리시마가 없음을 발견한 미카									
	미카가 체육관에서 나와 리사를 부름		■			농구장에 서 있는 남학생 그룹				■
동아리 활동						리사와 사나, 농구장에 왔다가 다 같이 퇴장				
						사와지마 후배 등장 및 함께 퇴장				
						취주악부 튜닝				
학원						배구부, 배드민턴부 훈련				
						류타, 히로키, 도모히로 귀가				
						히로키, 학원에서 나옴				

표 8. 두 번 반복되는 장면의 장소 배치 (번호는 앞의 표 참고)

교무실	교정	교실	복도	체육관	옥상
6	9	1	8	10	12
7	11	2			
		3			
		4			
		5			

영화가 가장 먼저 선택해야 하는 것은 화면비이다. 화면비는 영상의 가로 대 세로의 비율을 말한다. 영화와 텔레비전의 초기에는 4:3 영상이 표준으로 자리 잡았지만, 텔레비전 방송의 확장으로 위기감을 느낀 영화는 차별화 전략을 취하며 좀 더 가로로 넓은 와이드 포맷

으로 이동해왔다. 그 다양한 방법 중에 하나인 비스타 비전에서 비롯한 것이 1.85:1 비율로, 현재 대부분의 영화는 이 화면비를 이용해 촬영되고 있다[18]. 아나모픽 렌즈를 이용하면서 탄생한 2.35:1의 비율은 좀 더 가로로 넓은 화면비인데, 장대한 서사물이나 가로축의 운동감이 중요한 영화에 주로 쓰이고 있다. 현재의 영화들은 대개 1.85:1 근처의 비율로 의도되어 촬영, 영사하지만, 흔치 않은 비율로 2.35:1 근처의 화면비를 가지는 경우가 있다. <기리시마가 동아리활동 그만둔대>는 2.35:1로 촬영 및 상영하였다. 본 영화가 가로로 넓은 2.35:1의 화면비를 선택한 이유는 좌우로 넓게 펼쳐진 화면 안에 여러 인물로 구성된 그룹을 담기에 유리하기



사진 3-1



사진 3-2



사진 4-1

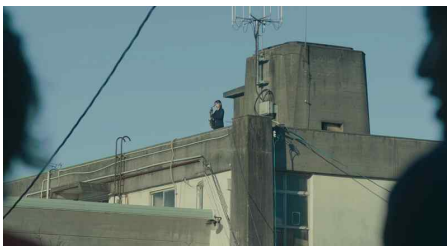


사진 4-2



사진 4-3

때문이다. 초반 이야기를 주도해나가는 위쪽 남학생 그룹은 셋, 위쪽 여학생 그룹은 넷으로 구성되어있는데, 그들 모두를 한 화면에 담고 보기에 좋은 화면비가 가로로 넓은 2.35:1인 것이다. [사진 1-1], [사진 1-2]에서 보듯 네 명의 여학생들이 대화를 나누는 2분에 가까운 롱테이크 장면이 좋은 예이다. 여러 학생들 가운데 한 무리를 표현하는 [사진 1-1]은 시간이 지나며 점차 타이트해지고 결국 네 명이 가득 찬 [사진 1-2]까지 좁혀진다. 이 장면이 여학생 그룹의 시점으로 진행되고 있음을 명확히 하는 표현이다. 이 화면비가 더 큰 의미를 지니는 것은 여러 부류의 학생들이 겹쳐질 때이다. [사진 2]는 금요일의 두 번째 반복에서 보았던 [사진 1]의 여학생들의 대화를, 금요일의 네 번째 반복에서 영화부 부장 마에다의 시점으로 다시 구성한 장면이다. 앞선 [사진 1]의 장면이 한 그룹의 이야기에 집중하는 것이었다면, 뒤의 [사진 2]는 두 인물 그룹간의 관계에 대해서 표현하고 있다. 여학생들은 자신들의 이야기를 마에다가 들은 것 아닌가 싶어 걱정하다가도, 영화부의 마에다라면 들어도 상관없다는 태도를 보인다. 마에다라면 계층이 다른 존재이기에 신경 쓰지 않아도 좋다는 뜻이다. 이런 대화마저 듣고 있는 마에다의 얼굴을 클로즈업으로 보여주고, 뒤의 여학생들을 그룹으로 잡아 이야기의 시점을 마에다 쪽으로 명확히 하면서도, 두 인물 그룹간의 거리감을 극대화해 보여주는 예이다. 흔히 사용하는 1.85:1의 화면비라면 쉽게 표현하지 못했을 장면이다.

넓은 화면비는 영화가 가지고 있는 초반부의 그물망 구조를 드러내는 데 적절히 사용되고 있다. 다양한 시점을 드러내면서도 그들이 한 사건, 한 장소에 얽여있음을 표현하기 위해 그들 모두를 한 화면에 담을 필요가 있는데, 좌우로 넓게 펼쳐져 많은 인물을 한 번에 드러내는 화면비는 유용한 표현 수단이 된다. [사진 3-1]과 [사진 3-2]는 금요일의 세 번째 반복에서 취주악부 사와지마의 시점을 통해 바라보는 장면이다. 사와지마 너머로 세 명이 농구하는 모습을 보여주는 넓은 화면비가 유의미하게 쓰이고 있다. [사진 4-1]은 같은 시간대를 농구장의 세 남학생의 시점으로 그린 것이다. 두 남학생의 실루엣 사이로 멀리서 색소폰을 부는 사와지마

를 보여주고 있다. 1.85:1의 화면비로 이와 같은 표현을 할 수 있을까? [사진 4-1]을 1.85:1로 잘라 보여주는 방법은 [사진 4-2] 혹은 [사진 4-3]이 될 것이다. 두 경우 모두 남학생 그룹과 사와지마를 적절히 보여주지 못하고 있다. [사진 4-2]는 두 남학생 모두 충분한 관심을 끌 만한 크기로 드러나지 않고, [사진 4-3]은 한 명의 남학생만 보여서 다수 대 일인의 구도를 충분히 보여주지 못한다.

같은 시간대를 담으면서도 2.35:1의 화면비를 더욱 적극적으로 사용한 것이 [사진 5-1]이다. 히로키를 바라보기 위해 옥상에서 연습하는 사와지마와, 옥상을 촬영 장소로 사용하려는 영화부 마에다와의 대립 장면의 한 컷이다. 주로 [사진 5-2]나 [사진 5-3]처럼 단독으로 인물을 보여주고 있는데, [사진 5-3]은 동일한 시간대의 농구장의 남학생들까지 동시에 드러낸다. 옆으로 옮겨 달라는 영화부의 부탁에 사와지마는 옆으로 옮기면 소리의 울림이 달라진다는 음악적인 변명으로 옥상의 연습장소를 지키려하지만, 실은 그녀가 바라보는 농구장의 히로키가 그 이유임을 보여주는 구성이다. 그러면서도 동시에 농구장을 배경으로 펼쳐지는 인물의 등퇴장을 중심으로 한 사건의 진행을 보여주며 관객에게 이야기의 전개를 알리는 역할도 한다. 금요일의 세 번째 반복을 통해 관객은 이미 농구장에 사나가 들어와 키리시마에 대한 소문을 듣고, 이를 전달하기 위해 리사에게 달려 나가는 장면을 보았다. 그리고 지금, 금요일의 네 번째 반복인 [사진 5-1]의 왼쪽편 화면을 통해서 그 이후의 농구장 상황을 전달한다. 망연자실한 남학생 그룹, 달려오는 사나와 리사, 그리고 모두가 달려 나간 텅 빈 운동장까지를 볼 수 있다. [사진 5-1]의 위치에서 마지막에 보여주는 텅 빈 운동장은 사와지마가 옥상을 떠나는 이유를 설명하기도 한다. 후배가 와서 연습실로 불러내기도 하지만, 이미 히로키가 농구장을 떠났기에 미련 없이 옥상을 포기할 수 있음을 보여주는 것이다. 이렇듯, 가로로 넓은 2.35:1의 화면비라는 선택을 통해 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 다층적이면서 복잡하게 얽혀있는 학생들의 모습을 효과적이고 압축적으로 전달하고 있다.



사진 5-1



사진 5-2



사진 5-3

때로는 화면비에 변화를 주어 효과를 만들어내기도 한다. 가로로 넓은 화면의 일부만을 이용하고 나머지 부분을 어둡게 표현해서 다른 화면비로 변화하는 것 같은 착각을 만들어내는 것이다. 그 첫 시도는 일요일의 영화관이다. 츠카모토 신야 감독의 <칠남>을 관람하는 마에다와 가스미의 장면에서, 관람하는 영화는 89년 원작의 화면비에 맞추어 1.37:1로 보인다. 화면비가 변화하였다기보다는 영화 속의 스크린을 촬영한 것이다. 그래서 [사진 6-1]처럼 좌우가 기울어진 사다리꼴에 우측 상단의 스크린 모서리까지 보인다. 이 장면을 화면비의 변화라고 생각할 수 있는 이유는 이후 마에다가 촬영하는 영화의 장면들이 대개 축소된 화면비로 표현되기 때문이다. 즉, 마에다가 좋아하는 영화 속 세계는 대부분 축소된 화면비 안에 드러난다고 볼 수 있다. [사진 6-2]는 월요일의 한 장면이다. 일요일에 카스미와 우연히

극장에서 만나 대화를 나누고 기분이 좋아진 마에다가, 월요일의 영화 촬영 도중 자신의 8mm 카메라를 통해 지나가는 가스미를 본다. 화면 속의 화면은 8mm 카메라의 뷰파인더의 화면비인 1.35:1로 표현된다. 가스미가 마에다의 세계 속에 자리 잡았다는 사실을 보여주기 위한 화면비의 변화이다. 화면 하단에 두 개의 빨간 녹화 확인 등이 있기는 하지만, 관객에게는 작은 사각형을 프레임으로 인식된다. 이 새로운 프레임은 [사진 6-1]에 비해 수직으로도 얼마간 줄어들어있어서, 마에다가 아버지에게 물려받은 작은 8mm 카메라로 들여다본 그만의 세계임을 좀 더 명확히 보여주어, 다양한 시점을 통해 이야기하는 구조를 효과적으로 표현한다.



사진 6-1



사진 6-2

2. 구도

일인칭으로 구성되어 각 인물의 고백을 듣고 그들의 심리를 깊이 들여다볼 수 있는 소설적인 특징은 영화화하기 힘든 부분 중 하나이다. 일인칭 시점의 소설을 영화화하는 경우 개인의 고백이라는 의미가 약해지고 좀 더 객관적이고 상대적인 해석에 의지하게 된다[19]. 게다가 표현의 방법에 있어서도 내레이션 외에 별다른 대안이 없다[19]. 소설 『내 친구 키리시마 동아리 그만둔대』의 경우에도 여섯 인물의 일인칭 서술에 기반하고 있기에 이를 극복하기 위해 어떤 영화적인 대안을 선택

했는지 살펴봄으로써 일인칭 소설의 영화화라는 재매개를 성공적으로 이뤄낼 수 있는 중요한 단서를 발견할 수 있을 것이다. 키리시마의 부재로 인해 흔들리는 다양한 학생들의 군상을 묘사한 원작 소설을 바탕으로 한 <키리시마가 동아리활동 그만둔대>는 100여분의 짧은 시간 안에 소설에 표현된 거의 모든 인물들을 등장시키고 있다([표 5] 참조). 이 모든 인물의 내면을 표현하는 것은, 한 두 명의 화자가 중심이 되는 일반적인 일인칭 소설을 영화화하는 것보다 더 힘든 일이다. 인물에게 주어진 시간이 짧기에 그들의 내면적 사고를 드러내기 힘들고 표면적으로 다룰 수밖에 없다. 그래서 영화는 같은 장면을 다른 둘 이상의 인물의 시선에서 각각 두 번씩 반복하여 보여주는 방법을 택한다. 이를 통해 같은 상황을 대하는 인물들의 상반된 태도는 극명한 대비를 이루게 되고, 짧은 노출 시간이지만 인물의 내면을 효과적으로 보여줄 수 있다.



사진 7-1



사진 7-2



사진 7-3

금요일의 사건을 네 번의 반복에 어떻게 재현하는가를 나타낸 [표 7]과 [표 8]을 확인해보면, 류타가 잡지를 읽는 영화부 학생들과 부딪히는 장면, 진로희망조사표를 나누어주는 종례 시간, 종례 후 여학생들의 잡담과 영화부 다케후미와 마에다의 만남, 교무실에서의 영화부 고문 카타야마 선생님 상담, 악기를 들고가는 사와지마와 사나의 조우, 벤치에 앉은 리사와 배드민턴부의 인사, 옥상에서의 사와지마와 영화부의 대립 등이 네 번 반복되는 금요일 에피소드에 두 번씩 겹쳐 표현된 장면들이다. 이 장면들이 반복될 때 영상은 앞서와는 다른 위치에서 촬영된다. 즉, 두 영상은 다른 구도로 찍혀있다. 그리고 그에 따라 다른 의미를 지니게 된다. [사진 7-1]과 [사진 7-3]은 도모히로와 영화부 학생들의 충돌 장면이다. 도모히로 뒤로는 위쪽 남학생 그룹에 속하는 류타와 히로키가 이어 들어온다. 금요일의 두 번째 반복에서 보이는 [사진 7-1]은 [사진 7-3]에 비해 조금 넓은 화면을 담고 있다. 그리고 교실문의 정면을 바라보는 앵글을 선택하고 있다. [사진 7-1]의 앞뒤로는 위쪽 여학생 그룹이 함께 보이는 구도로 이야기를 나누고 있는 장면인 [사진 7-2]가 붙어있고, [사진 7-1]을 통해 입장한 류타가 여학생 그룹에 합류하며 이야기를 이어간다. 즉, [사진 7-1]은 위쪽 여학생 그룹의 소개에 이어 위쪽 남학생들의 교실 입장(入場)을 보여주는 단순하고 객관적인 정보 전달을 위한 샷이다. 그러므로 세 명의 입장을 가장 잘 보여줄 수 있는 교실문의 정면에서 보여주고 있고, 앞뒤로 이어지는 상위 여학생 그룹의 사이즈에 맞춰 상위 남학생 그룹 전체를 보여줄 수 있는 넓은 구도를 선택했다. 한편, [사진 7-3]은 마에다와 영화부를 중심으로 이야기가 전개되는 네 번째 금요일의 반복에 쓰이고 있다. 여기서는 조금 더 시간을 거슬러 올라가 교실로 들어온 마에다가 다케후미에게 새로 구매한 잡지를 사물함에서 꺼내 보여주는 사건으로부터 시작한다. 여기서 이야기의 중심은 명확히 마에다에게 있다. 마에다는 교문을 들어와 교실 뒷벽에 위치한 사물함에서 잡지를 꺼내는데, 다케후미의 위치상 마에다의 얼굴 정면을 잘 볼 수 있는 교실 앞쪽에서 뒤쪽을 향해 카메라를 놓았다. 금요일의 네 번째 반복에서는 영화에 몰두한 마에다와 다케후미의 이야기를 중

심으로 이야기를 풀어나가기에 지나가는 남학생들의 모습은 측면으로 빠르게 스쳐갈 뿐이다. 사이즈는 [사진 7-1]에 비해 더 타이트한데, 단순하고 객관적인 정보 전달을 위한 [사진 7-1]에 비해, 마에다의 내면으로 들어가 이야기를 들려주는 장면이기 때문이다.

각자의 시점에서 보여주는 두 사건이 더 큰 의미를 만들어내는 장면은 진로희망조사표를 나누어주는 종례 장면이다. 금요일의 두 번째 반복에서 드러나는 종례 장면은 진로희망조사표를 부모님과 상담하여 수요일까지 제출하라는 정보의 전달을 목적으로 하고 있다. 위쪽 남학생, 여학생 그룹으로부터 장면이 시작하고, 진로희망조사표를 나누는 동안에는 남녀 그룹에 속하는 두 명의 캐릭터인 사나와 히로키가 연인 관계임을 노출하는 것이 주된 이야기이다. [사진 8-1], [사진 8-2]에서 볼 수 있듯 진로희망조사표를 뒤로 돌리며 눈을 마주치고 서로에게 인사를 하는 장면을 통해 그 둘을 이야기의 중심에 놓는다. 금요일의 세 번째 반복에서의 종례 장면은 온전히 사와지마의 시점에서 진행된다. 세 번째 반복은 사와지마의 시점에서 진행되는데, 그 세 번째 반복의 가장 초반에 설정된 에피소드가 종례 장면으로, 앞서 보여주었던 종례 장면과 동일한 장면이지만 사와지마의 일인칭 시점으로 작동한다. 인서트를 제외한 첫 번째 컷은 [사진 8-3]으로, 앞서 금요일의 두 번째 반복에서 가장 처음에 보였던 [사진 7-3]을 다른 시점에서 보여준다. 그리고 그것이 사와지마의 시선이라는 것을, [사진 8-4]를 통해 밝힌다. 그리고 이 컷의 오른쪽으로부터 입장한 히로키가 그녀의 바로 앞자리에 앉는다. 진로희망조사표가 히로키의 손을 통해 뒤로 넘어올 때 사와지마는 앞에 앉은 히로키를 멍하니 바라본다. [사진 8-5]의 사와지마의 시선에 이어지는 것은 [사진 8-6]에서는 히로키의 뒷모습이 화면에 가득하다. 그리고 그가 고개를 돌려 창밖을 볼 때, 사와지마도 함께 창밖으로 시선을 돌리는 [사진 8-7]이 이어지고, 창을 배경으로 두 사람만을 보여주는 [사진 8-8]을 통해 관객은 사와지마의 시점으로 깊숙이 들어갈 수 있다. 잠시간이지만 사와지마와 히로키 단 둘 만이 창밖의 세상을 공유한다고 느끼는 사와지마의 환상을 체험하는 것이다. 다시 [사진 8-2]로 돌아와보면, 사나와 히로키가 인사하



사진 8-1



사진 8-2



사진 8-3



사진 8-4



사진 8-5

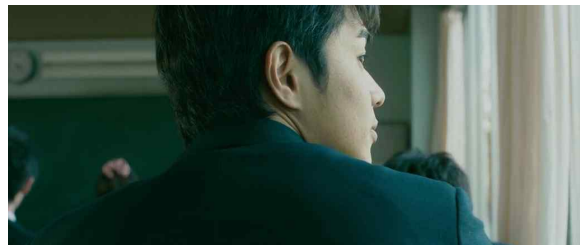


사진 8-6



사진 8-7



사진 8-8

는 앞선 장면에서도 사와지마의 모습이 둘 사이에 살짝 엿보인다. 이 외에도 몇 차례 뒷자리에 앉은 사와지마와 그녀의 시선이 사나와 히로키 사이에 등장하며 일종의 복선을 만들어낸다. 이런 주의 깊은 배치를 통해 영화의 구조는 복잡다단하게 얽혀 들어간다. 다분히 영화적인 영상 언어를 통해 전체의 구조를 만들어가고 있는 셈이다.

[사진 8-8]은 그리 길지 않은 컷으로 사와지마의 감정을 극대화하고 있다. 이는 사나가 히로키의 시선이 향한 곳을 함께 바라보기 위해 창밖으로 시선을 돌리는

순간 나타나며, 사나의 시점 샷에 이어져 관객으로 하여금 사나의 상상에 동참하도록 만든다. 소설이라면 단순히 그녀의 내레이션이나 그녀 주위의 대사 혹은 사건을 통해 알게 될 그녀의 히로키에 대한 감정은, 짧은 한 컷의 영화적인 표현만으로도 효과적으로 전달된다. 이 장면을 다시 분석해보자. 프레임 안에 단 둘만을 배치하고 다른 인물들은 제외한 구도, 그리고 교실 장면 내 등장하지 않았던 창문 밖 풍경, 그 풍경에 간헐 교실과 분리된 듯한 구도가 절묘하게 사와지마의 일인칭 세계로 관객을 빨아들이고 있다. 구도를 통해 일인칭으로



사진 9-1



사진 9-2



사진 9-3



사진 9-4



사진 9-5



사진 9-6



사진 9-7



사진 9-8

전개되는 소설의 방법론을 재해석하여, 내레이션만으로는 전달할 수 없는 감정을 영화적인 표현으로 극복해 낸 창의적인 표현이다.

3. 조명과 사운드

소설에서는 넓게 퍼진 여러 인물의 시점으로 다양한 내러티브를 소개하고, 이를 느슨하게 엮는 방법을 선택했다. 그런데 영화에서는 이런 방식의 전개를 적용하기에 효과적인 매체는 아니다. 영화는 짧지 않은 100분의 시간을 연속적으로 감상해야 하는 탓에, 그 안에 어떤

식으로든 극적인 장치가 들어가지 않으면 집중하기 힘들다. 일반적으로 영화에서 선택하는 단선적이고 명확한 이야기구조, 논리적인 시나리오의 구성력이 필요한 까닭이다. 여러 인물들의 시점을 촘촘하게 엮어 보여줌으로써 짧은 시간 안에 다양한 인물 군상의 모습을 묘사한 감독은 영화 후반부에 새로운 썬을 창조함으로써 서사의 힘을 한 데 모으는 구심점을 만들어낸다. 화요일 에피소드의 후반부, 비슷한 중요도를 갖는 여러 등장인물들은 영화의 막바지에 학교 옥상이라는 한 공간에 모이게 되는데, 이는 소설에 존재하지 않는 장면이

다. 히로키의 동료 중 하나인 도모히로는 농구장에서 홀로 연습을 하다가 옥상에 앉아있는 기리시마를 발견한다. 이에 배구부로 달려가 이 소식을 알리는데, 소식은 일과만과 전해져 이 영화에 등장하는 거의 모든 인물이 옥상에 모이게 된다. 그런데 이 시점에 옥상에서는 영화부가 좀비 영화를 촬영 중이고, 이미 기리시마는 사라진 뒤이다. 옥상에 모인 인물들에 의해 영화 촬영을 중단해야했던 영화부의 마에다와 초조함을 이기지 못하고 영화부의 소품을 발로 쳐버린 배구부 고스케의 충돌을 시작으로, 옥상은 삼시간에 영화부 좀비와 다른 학생들의 대결의 장이 된다. 이 순간 여기에 오지 않은 유일한 중심인물인 사와지마는 그녀가 부장으로 있는 취주악부의 연주를 통해 옥상의 해프닝에 참여하게 된다. 이 장면을 통해 마에다의 캐릭터는 극적인 변화를 겪고, 그동안 증폭되었던 기리시마의 부재로 인한 불안감이 한 데 모여 폭발하며 시각적, 청각적 경험으로 한 데 묶인다. 이렇게 새로 만들어낸 장면을 통해 다양한 화자의 일인칭 소설이 갖는 영화적 표현의 한계를 해결해내고 있다.

화요일, 옥상의 대결 장면이 이어지는 두 번째 화요일의 반복을 통해 앞선 화요일 에피소드에는 빠져있던 히로키와 야구부 주장의 대화, 히로키와 마에다의 대화를 히로키의 시점에서 들려준다. 히로키는 야구부 주장과 마에다, 둘과 자신을 비교해본다. 자신은 열심히 무엇을 하려고 하지 않아도 야구며 농구, 축구까지 만능이다. 얼굴과 몸매 등의 외적인 면에서도 상위에 속한다. 그러나 야구부 주장이나 마에다는 그렇지 않다. 매일 밤까지 열심히 훈련을 해도 신인선발에 뽑힐 가능성이 없는 실력을 가진 야구부 주장과, 영화 촬영에 모든 것을 쏟아 붓고 매진하지만 영화감독은 결코 되지 못할 능력을 가진 마에다는, 그럼에도 불구하고 늘 진심을 다해 노력한다. 타고난 야구실력으로 늘 시합에 참여해 달라는 주장의 부탁을 받지만 정작 야구부로 돌아가지 않는 히로키는 마에다와 대화하며 자신에게 걸여된 것이 무엇인지를 깨닫는다. 이 장면은 소란스러운 옥상 장면에 이어져 두 사람만의 대화에 더욱 집중하도록 만든다. 그리고 영화답게 전체의 서사를 마무리 짓는 단계로 활용한다.

새롭게 창작한 화요일의 두 번의 반복을 통해 이야기를 한 데 모으고 서사적인 흐름을 만들어내기 위해 사용한 첫 번째 영상 언어는 조명이다. <키리시마 동아리활동 그만둔대>는 전체적으로 푸른 톤으로 설계되었다. 그늘이나 흐린 날씨를 재현하고 있는 것으로 보인다. 영화의 초반부, 금요일의 체육관 전경을 보여주는 인서트 [사진 9-1]과, 체육관 앞을 걸어 나가는 리사를 보여주는 [사진 9-2]를 보면 색상이 파란색 쪽으로 많이 기울어져있음을 알 수 있다. [사진 9-2]에서 리사의 앞을 달리는 야구부는 햇빛을 받아 중립적인 색상을 보여주지만, 그 범위는 그리 넓지 않다. 영화의 중반부인 월요일에 이르러서도 푸른색은 여전히 주조로 쓰인다. 배드민턴부와 배구부가 사용하는 체육관 실내도 [사진 9-3]처럼 푸른 톤이며, 위쪽 남학생들이 주로 모이는 농구장도 건물의 그늘진 부분에 위치하여 [사진 9-4]에서 보이듯 파란 계조를 중심으로 표현된다. [사진 9-5]는 [사진 9-4]를 중립적인 톤으로 보정해본 것이다. 비교해보면 쉽게 알 수 있듯이 파란 계조는 영상 위에 꽤 강렬하게 덧씌워져 있다. 전반적으로 푸른 톤을 사용한 이유는, 영화의 전반적인 분위기를 설정하기 위해서이다. 기리시마가 나타나지 않은 학교는 불길한 기운에 휩싸여있다. 이런 분위기를 푸른색이 주가 되는 차가운 톤으로 보여주는 것이다. 한편, 영화 전반적인 푸른 톤은 영화에서 창조한 후반부 옥상 장면과 큰 대조를 이루며 새롭게 만들어진 화요일 장면이 시선을 집중시키는데 큰 도움을 준다. 화요일의 첫 번째 반복은 중립적인 색을, 두 번째 반복은 주황색을 주조로 하고 있기 때문이다. [사진 9-4]와 [사진 9-5]를 옆에 놓고 봤을 때 [사진 9-4]의 파란색이 더 눈에 띄듯이, 색채는 상대적으로 비교했을 때 더 큰 영향을 끼친다. 영화에서는 화요일의 옥상 장면이 시작되는 시간을 해질녘이라고 설정했다. 영화부로서는 해가 넘어가기 전에 촬영을 마쳐야 하는 급박한 상황이어서, 다른 학생들의 방해가 더욱 달갑지 않다는 설정이다. 그런데 이 해질녘이라는 시간 설정과 옥상이라는 공간 설정은 조명적으로도 중요한 역할을 한다. 옥상 주위에는 그 위에 그늘을 드리울만한 높은 건물이 없다. 날씨도 구름 한 점 없이 맑다. 따라서 지는 해는 바로 인물들에게 떨어진다. 그러다보니

화면에 푸른빛이 들어설 그들의 공간이 없다. 모두가 모여들고 모든 감정들이 한 데 모여 폭발하는 이 장면에서, 계속해서 푸른색의 계조로 이어지던 영화는, 중립적인 태양 빛의 영향으로 [사진 9-6]처럼 제 본연의 색을 발하며 앞 장면들과의 차별화를 이루어낸다. 푸른색에 묻혀있던 모두가 햇빛을 받으며 본연의 감정을 드러내며 뒤엎리게 되는 것이다. 두 번째 화요일의 반복 중에서 히로키와 마에다의 대화는 조금 더 시간이 흘러 해가 넘어가기 직전이라는 설정이다. 옥상에서의 대결로 인해 시간이 조금 더 흘러 노을 진 하늘이 붉게 물든다. [사진 9-7]과 [사진 9-8]은 이 시간대의 햇빛을 잘 보여주고 있다. 영화의 모든 서사는 결국 이 마지막 옥상 장면을 향해 달려가고 있는데, 여기에 이르러 조명은 앞서와 전혀 다른 주황색을 중심으로 설정된다. 앞선 푸른 톤의 장면과 보색이 되는 색을 선택해, 색조의 대비를 이용해 강조의 방점을 찍는 것이 하나의 목적이라면, 기존의 장면에서와는 정반대로 두 사람의 관계가 역전된 것을 표현하기도 한다. 히로키가 제일 위쪽 계층에 속하는 인물이라면, 마에다는 반대로 가장 아래쪽에 해당한다. 그러나 이 장면에 이르러 순수한 열정을 가진 마에다는 히로키에 비할 수 없는 큰 존재가 된다. 그럼에도 둘의 대화는 상하관계나 대결구도가 아닌, 동료나 친구 사이의 따뜻한 감정 안에서 보이는데, 이는 따뜻한 색으로 표현된 부드러움이 히로키를 위로하는 정서까지 담아내고 있기 때문이다.

이 장면 직후 마지막 씬이 이어진다. [사진 10]에서 보듯, 히로키가 학교 건물의 문을 나서면 이미 해가 기울었다. 기리시마에게 전화를 거는 히로키는 운동장을 바라본다. 기리시마는 전화를 받지 않고, 신호음만이 울린다. 그리고 히로키 너머 환하게 조명을 밝힌 야구부는 기합소리와 함께 훈련을 하고 있다. 마에다와의 대화를 마치고 나온 히로키에게는, 늘 보아왔던 운동장의 야구부가 달리 보인다. 저 어딘가에 야구부 주장이 훈련을 하고 있을 것이다. 해가 진 시간대를 설정한 것은 마지막 장면의 조명적인 배치를 이용하기 위해서이다. 훈련 중인 야구부의 모습을 강조하기 위해 야구장을 밝게 보여주면서도 히로키의 어두운 뒷모습과 겹쳐 보여 주려는 심산인 것이다. 야구부의 훈련 모습은 영화의



사진 10

전반에 걸쳐 배경처럼 몇 차례 지나치는데, 마지막에 와서야 그 모습이 히로키의 눈에 들어온다. 예전과 다른 눈으로 야구부를 바라보고 있음을 표현하기 위해 운동장의 조명이라는 설정을 효과적으로 배치해 표현하였다.

영화의 마지막 컷은 꽤 길게 이어진다. 카메라가 서서히 줌인하며 히로키와 야구부의 대비를 강조한다. 그리고 화면이 하얗게 전환되고 영화의 제목이 뜬다. 그런데 화면이 밝아지고 타이틀이 뜨는 와중에도 야구부의 훈련 소리는 한동안 계속된다. 이것은 히로키의 일인칭 시점으로 좀 더 깊이 들어가기 위한 장치이다. 히로키가 고개를 돌리고 그 공간을 떠나 교문 밖으로 걸어가는 동안에도 분명히 그의 귀에는 야구부의 훈련 소리가 들릴 것이다. 그리고 그것이 그의 마음을 계속 흔들어놓을 것이다. 화면에 보이는 것은 없지만 계속해서 들리는 야구부의 훈련 소리를 통해 우리는 히로키의 감정을 고스란히 전달받는다. 마지막 컷의 조명에 더해 관객을 흔들어놓는 것이 사운드였음을 알 수 있는 대목이다. 화요일 에피소드를 통해 단선적이고 명확한 서사적인 장치를 구성한 두 번째 영상 언어가 바로 이 사운드이다.

앞선 옥상의 대결 장면에서도 사운드는 아주 효과적으로 쓰인다. <기리시마가 동아리활동 그만둔대>에는 음악이 거의 쓰이지 않는다. 배구부가 시합에서 패하는 일요일의 몽타주 씬에서 불길함을 예견하는 음악이 한번 쓰였고, 여전히 기리시마가 돌아오지 않은 월요일의 교실 몽타주 씬에서 또 한 번 쓰였을 뿐이다. 그런데 옥상 대결 씬은 음악의 사용이 도드라진다. 이 장면에서는 모두의 갈등이 한 데 모여 폭발하기 때문에 영화에 등장했던 모든 중요한 인물들이 옥상에 모인다. 그러나

단 한 명의 예외가 있는데, 바로 취주악부의 사와지마이다. 대회가 얼마 남지 않은 시점이라 연습에 집중하기 위해 마지막으로 히로키를 보려는 사와지마는, 우연히 사나와 히로키의 대화를 엿듣고 그들이 만나기로 한 과학동으로 향한다. 거기서 영화부와 충돌이 생기지만, 마에다는 사와지마의 간절함에 감화되어 옥상을 먼저 촬영하기로 하고 떠난다. 그러나 연습을 시작한 사와지마에게는 또 다른 시련이 닥친다. 약속장소에 먼저 도착한 히로키의 연인 사나는 사와지마 쪽을 넘겨보더니, 히로키가 오자마자 사와지마가 보이는 위치에서 키스를 해달라고 부탁한다. 두 사람을 멀리서 지켜보며 색소폰을 불던 사와지마는 두 사람의 키스 장면을 목도하고는 더 이상 그 자리에 있을 수 없어 도망치듯 자리를 떠난다. 그 사이 키리시마가 옥상에 나타났다는 소문이 돌고, 모두가 옥상으로 달려갈 무렵, 사와지마는 연습실에 도착해 부원들과 함께 연주를 시작한다. 그리고 그로부터 옥상에서의 소동이 끝날 때까지 취주악부가 연주하는 음악은 영화의 배경음악처럼 사용된다. 바그너의 오페라 '로엔그린' 2막 4장의 서주인 '성당으로 향하는 엘사의 행렬'이 6분여의 시간동안 처음부터 끝까지 연주되고, 그 사이 옥상에 모여드는 학생들, 영화부와 배구부와 사이의 갈등 고조, 영화부 쯔비의 습격, 마에다의 환상 속 영화장면을 거쳐 누군가와 부딪혀 넘어지는 마에다, 떨어지는 카메라 장면까지 이어진다. 쯔비의 습격 장면에서부터 타악기가 가세하며 고조되던 음악은, 쯔비의 가스미 습격 장면에서 이르러 스네어 드럼과 심벌즈의 합류로 절정에 이른 뒤, 느린 동작으로 옥상의 시멘트 바닥에 떨어지는 카메라를 보여주며 마무리된다. 앞서 두 번의 몽타주에 짧은 음악이 쓰이고, 이후에도 상황을 정리하는 영화부의 모습 뒤로 분위기를 조성하기 위한 음악이 잠깐 등장하기도 하지만, 적극적으로 음악을 활용한 것은 이 씬이 유일하다. 다른 장면에서는 음악 없이 잔잔했던 영화의 분위기가 터질 듯 터지지 않던 영화의 서사를 이끌다가, 옥상에 이르러 격정적인 음악을 만나 단 한 번에 폭발할 수 있도록 설계하였다. 음악의 구조는 서서히 달아올라 마지막에 폭발하는 형태를 띠고 있어 점강적인 감정의 고조를 보여준다. 마에다의 환상 부분으로 들어갈 때나 마에다가

가스미를 향해 카메라를 드는 장면에서는 이전까지 쓰이지 않던 종소리나 드럼 소리를 이용해 음악의 톤이 변화하는 부분과 정확하게 교차시켜 씬 안에서의 국면 변화를 유도하기도 한다. 기존에 존재하는 음악을 이용하기에 음악에 맞추어 영화의 흐름을 미리 결정하지 않으면 보여줄 수 없는 표현기법이다. 이를 위해 정교하게 옥상 장면을 배치하고 서사를 결정한 것이 사운드라는 영상 언어를 효과적으로 사용하기 위한 선택임을 확인할 수 있다.

4. 다양한 영상 언어의 조화와 협력

옥상 장면의 설계가 조명과 사운드라는 영상 언어를 중심으로 이루어졌으며, 구체적으로 앞선 장면과 어떤 차별화를 만들어내는지를 통해 분석해보았다. 앞선 장면에서 주조를 이루던 그늘과 흐린 날씨의 푸른색이 영화의 절정부에 이르러 맑은 날씨의 중립적인 톤으로 차별화를 이루어내고, 마무리는 푸른색과 대조를 이루는 주황색의 따뜻한 톤으로 설정하는 조명 설계, 영화 전반에 음악을 사용하지 않다가 절정부에서 적극적으로 음악을 사용해 감정을 폭발시키는 사운드 설계 등을 통해 앞서 다양한 시점으로 풀어져있던 이야기의 열개를 한 데 모으는 이야기구조를 영화적으로 표현하였다. 그런데 영상 언어는 하나의 독립된 전략과 설계로 구성되었을 때 보다는 다양한 영상 언어가 조화를 이루어 하나의 목적을 향해 나아갈 때 더 큰 효과를 기대할 수 있다. 앞선 옥상 장면 또한 마찬가지로, 조명과 사운드 외에도 다양한 영상 언어가 함께 조력하고 있음을 분석하고자 한다.

먼저 화면비가 또 하나의 영상 언어로 참여한다. 다양한 인물이 옥상에 올라오기 직전, 영화부가 옥상에서 촬영을 시작하는 장면은 [사진 11-1]처럼 마에다의 카메라로 본 시점으로 진행된다. 그러나 곧 다른 학생들이 뛰쳐들어오며 [사진 11-2]로 발전한다. 곧 마에다의 영화 세계로 표현된 1.35:1의 화면비에 배우가 아닌 실제 인물들이 들이닥치게 되면 다시 현실의 2.35:1로 펼쳐지는 것이다. 두 세계의 충돌이 처음 발생하는 것을 화면비의 변화를 통해 좀 더 명확하게 보여주고 있다. 두 집단 사이의 갈등이 더욱 커지고, 옥상에서 영화부



사진 11-1



사진 11-2



사진 11-3



사진 11-4

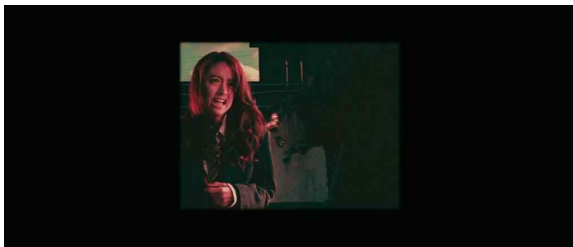


사진 11-5



사진 11-6



사진 11-7



사진 11-8



사진 11-9



사진 11-10

학생들이 다른 학생들에게 좀비의 연기를 하며 달려드는 절정 장면은 [사진 11-3]처럼 2.35:1의 화면비로 표현된다. 이것이 실제로 벌어지고 있는 현실이다. 그러나 [사진 11-4]를 통해 마에다의 시점으로 들어가면서 영화는 마에다가 바라보는 시점에서 마에다의 머릿속 세상을 표현한다. [사진 11-5], [사진 11-6], [사진 11-7]처럼 1.35:1의 화면비로 보여주면서도, 앞서 드러났던 뷰파인더의 형태가 아니라 완성된 영화의 상영 포맷으로 좀비의 공격을 보여준다. 뷰파인더 형태의 1.35:1 화면은 [사진 11-1]처럼 아래쪽의 녹화 상태를 보여주는 빨간 점 두 개를 비롯해 실제 뷰파인더에 보이는 다양한 가이드라인이 보이지만, [사진 11-5]부터는 상영되는 영화의 표현에 가깝다. 등장하는 좀비의 모습도 학생의 어설픈 분장이 아닌 일반적인 좀비 영화 캐릭터에 가까운 모습을 하고 있고, 다른 학생을 물어뜯는 표현도 특수 효과를 이용한 발전적인 형태이다. 색상 또한 붉은 계통으로 변하며 이전 장면과는 다른, 마에다가 상상하는 완성된 영화의 모습을 보여준다. 이런 표현을 통해 관객은 뷰파인더보다 좀 더 깊이 마에다의 머릿속으로 들어가 그가 찍고 있는 영화의 한 장면이 완성된 형태를 보게 된다. 이것은 마에다 내면의 환상으로, 관객으로서는 일인칭 시점으로 마에다의 내면을 볼 수 있게 된다. [사진 11-7]은 [사진 6-1]의 <철남>의 한 장면과 상당히 유사한데, 이 또한 마에다의 취향을 통해 현실을 보여주려는 시도이다. 이에 더해 마에다의 환상이 점차 실현되는 것처럼 느낄 수 있도록, 1.35:1 포맷의 화면의 크기가 [사진 11-5], [사진 11-6], [사진 11-7]의 순서로 점차 커지도록 하였다. 이렇게 리사가 좀비에게 당하고 나면, 고스케와 류타가 차레로 좀비에게 잔인하게 먹히는 장면이 이어진다. 마에다가 분노하는 대상에 점점 가까워지고 있는 것이다. 마에다의 가스미에 대한 관심에 찬 물을 끼얹었던 류타가 팔이 잘리는 장면인 [사진 11-8]을 보여주고 나면 다시 현실의 2.35:1로 빠져나온다. [사진 11-9]에서 카메라를 든 마에다의 모습이 한 컷 드러난 이후, 다시 마에다의 머릿속 영화 세계로 넘어간다. 마에다가 가장 강한 감정을 느끼는 가스미가 등장하는데, 붉은 색감과 정밀한 좀비의 분장, 정교한 피의 분출을 통해 이 장면 또한 마에다의 환상이

라는 것을 잘 알 수 있도록 표현하였다. 그런데, 화면비만은 [사진 11-10]에서 볼 수 있듯이 2.35:1로 확대된다. 이를 통해 마에다의 환상에서 무참히 식욕당하는 대상이, 그의 심리적인 불안감에 가장 크게 기여하는 가스미에게 도달했음을 표현한다. 화면비의 갑작스런 확장을 통해 마에다의 감정이 폭발적으로 확장하고 있다는 것을 보여주는 것이다. 다시 말해, 가스미에 대한 사랑과, 류타 혹은 계층의 문제로 인해 그것을 이룰 수 없다는 좌절감이라는 두 가지의 복잡한 감정이 충돌하면서, 내면의 자아의 시선을 보여주는 카메라의 세계(1.35:1)가 현실의 세계(2.35:1)로까지 급작스럽게 확장하는 경험을 하고 있는 것이다. 관객의 입장에서조차 갑갑한 1.35:1의 세계가 급격히 좌우로 넓어지며 시각적인 확장성을 느끼게 되는데, 이렇게 만들어진 쾌감과 마에다의 복잡한 감정이 만나 이 영화에서 가장 격한 감정의 클라이맥스를 만들어낸다. 극적이면서도 영화적인 표현들이 켜켜이 쌓이며 관객의 감정을 이끌어내는 극단적인 예인데, 이것은 영화 후반부의 단선적이면서도 명확한 이야기구조를 만들어내는데 일조하고 있다.

한 편, 모든 사건이 마무리되고 히로키와 마에다가 대화를 하는 마지막 장면에서도 화면비는 다시 한 번 변화한다. [사진 12-1]에서는 마에다가 카메라를 통해 히로키를 바라보고 있다. 히로키는 마에다의 카메라를



사진 12-1



사진 12-2

눈에 대고 마치 인터뷰를 하듯 마에다에게 영화감독이 될 것인지를 물어본다. 영화감독이 되기는 힘들겠지만 좋아서 한다는 대답에 히로키는 상당한 실력에도 진심을 다해 무언가 해 본 적이 없는 스스로가 보잘 것 없다고 느낀다. 마에다는 히로키 손의 카메라를 건네받고는 카메라를 통해 히로키를 바라본다. 마에다는 멋있다고 감탄하지만, 카메라를 통해 본 히로키는 초라하다. 냉정하고 논리적이던 히로키가 단 한 번 감정적으로 흔들리며 눈물을 비추는 것도 바로 이 장면이다. 1.35:1의 작은 사각형 안에서 울먹이는 히로키는 상대적으로 작고 초라하다. 돌이켜보면, 먼저 히로키가 카메라를 들여다보며 마에다에게 말을 거는 장면은 단 한 컷도 카메라의 뷰파인더를 통해 보이지 않고, [사진 12-2]처럼 2.35:1의 화면비를 유지한다. 그리고 마에다는 확신에 찬 표정으로 웃으며 대답한다. 이것이 결과적으로 두 사람 사이의 강렬한 대비를 만들어내며 마지막의 주제를 명확히 전달하고 있다.



사진 13-1



사진 13-2

구도 또한 옥상 씬을 구성하는 영상 언어의 한 축을 담당하며 도움을 준다. 이 전의 영상에서는 여러 학생들이 무리를 한꺼번에 전달하는데 집중했기에 [사진 13-1]처럼 한 명의 인물이 클로즈업으로 표현되는 일이

드물다. 그러나 옥상의 충돌 장면에서 이르면 [사진 13-2]처럼 하나하나의 인물이 과감하게 클로즈업으로 보인다. 각자의 불안감이 폭발 직전에 다다른 상태를 세밀하게 관객들에게 전달할 수 있는 선택이면서, 앞선 장면과의 차별점을 만들어내는 요소가 되기도 한다.

화요일의 두 번째 반복에서 보이는 히로키와 마에다의 대화 장면 또한 특별한 구도로 구성되었다. [사진 9-7]과 [사진 9-8]은 두 사람의 대화 장면을 보여준다. 보통의 대화 장면은 180도 법칙을 지키며 촬영된다. 180도 법칙은 영상에서 두 사람의 방향성에 일관성을 주기 위한 방법으로, 두 인물이 서로를 마주보는 것처럼 화면을 구성하는 것이다[20]. <키리시마가 동아리활동 그만둔대> 또한 180도 법칙을 충실히 지키고 있다. 그런데 영화의 마무리에 이르러 히로키와 마에다의 대화는 서로의 시선이 마주보는 형태가 아닌, 같은 방향을 바라보는 상태로 편집되어 있다. 두 사람 모두 화면 왼쪽에서 오른쪽을 바라보는 것이다. 이런 독특한 구도를 통해 앞선 장면과 차별을 이루며 영화의 마지막에 집중할 수 있도록 한다. 그리고 그에 더해 두 인물의 감정을 표현하는 수단으로 사용되기도 한다. 보통의 대화 장면이 두 사람의 의견을 주고받는 대립의 형태라면, 이 장면의 대화는 마치 동일한 인물을 다루는 것처럼 보인다. 이런 동일시를 통해 두 인물의 감정이 같은 곳으로 흐르고 있음을 표현하는 기법인 것이다.

카메라의 높이는 구도의 중요한 표현 수단의 하나이다. 안정적인 구도를 위해서는 배우의 눈높이 근처에 카메라를 두는 것이 유리하다. <키리시마가 동아리활동 그만둔대>에서는 카메라의 높이를 통해 감정의 고조를 표현한다. [사진 14-1]은 영화부 고문 가타야마 선생님의 반대를 무릅쓰고 영화를 찍기로 결정한 뒤 기쁜 마음의 마에다가 교실에 두고 온 시나리오를 가지러 가는 장면이다. 그런데 거기서 마에다는 가스미와 류타의 데이트 장면을 목격하게 되고, 조용히 시나리오를 들고 빠져나온다. 이 사건은 후에 옥상에서 마에다가 감정이 폭발하는데 일조하는 중요한 계기가 된다. [사진 14-2]는 교실에서 나와 돌아가는 마에다의 모습이다. 앞선 [사진 14-1]과 달리 카메라의 높이는 꽤 높아져있으며, 이를 통해 마에다의 심리적 불안을 표현하고 있다. 영



사진 14-1



사진 14-2

화 전반적으로 눈높이를 유지하던 카메라는, 월요일과 화요일 에피소드를 통해 점차 높거나 낮은 곳으로 위치를 옮기며 점차 증가하는 불안감을 표현하고 있다. 그리고 이런 흐름은 앞서 살펴본 [사진 9-7]과 [사진 9-8]의 히로키와 마에다의 대화에서 보이는 낮은 카메라 높이로까지 이어지고 있다. 이는 영화의 다층적인 구조가 단선적으로 움직이는 설계와 맞물려 후반부 옥상 장면에서 힘을 실어주는 또 하나의 영상 언어로 작용하고 있다.

카메라의 움직임 또한 옥상의 절정부를 특별하게 만드는 또 하나의 요소로 작용한다. 영화의 대부분의 시간을 멀리서 가만히 지켜보는 픽스 샷으로 처리하거나 서서히 들어가고 나오는 안정적인 트래킹으로 일관하는데, 옥상 장면에서 이르러 처음으로 핸드헬드가 등장한다. 핸드헬드 카메라 기법은 안정적인 픽스 샷이나 트래킹에 비해 흔들림이 많은 촬영기법인데[20], 이를 통해 불안감에 휩싸인 인물들의 감정의 떨림을 전달할 수 있다. 한편으로는 마에다와 영화부의 소극적인 태도가 급격히 변하는 것을 보여주기 위한 수단으로도 활용된다. 다른 동아리활동에 밀려 여기저기 촬영장소를 전전하던 영화부가 적극적으로 움직이기 시작하는 좀비 장면의 동적인 분위기를 카메라의 격한 움직임을 통해 강조하는 것이다. 게다가 마에다가 촬영하는 8mm 영화의

좀비 습격 장면이 마에다의 거친 핸드헬드로 찍히고 있기에, 옥상에서의 핸드헬드는 마에다의 세계에 관객을 동화시키는 데에도 크게 기여하고 있다.

IV. 맺음말

본 연구는 소설 『내 친구 기리시마 동아리 그만둔대』가 영화 <기리시마가 동아리활동 그만둔대>로 성공적으로 재매개하기 위해 어떤 선택을 하고 있는지 알아보았다. 소설과 영화의 매체적 특질에 맞추어 서사구조를 바꾸는 것이 그 핵심임은 이전의 연구들을 통해 밝혀진 바 있다. 이야기의 잔가지들을 쳐내고 중심 사건과 중심인물에 집중하는 압축과 생략, 기승전결의 체계를 가진 선명하고 단선적인 이야기구조가 영화의 매체성에 맞는 서사구조인 것이다. 영화 <기리시마가 동아리활동 그만둔대>는 여러 주인공의 시점을 통해 이야기를 펼쳐놓는 소설의 독특한 서사구조에 변화를 주었다. 소설의 다양한 인물의 시점은 유지되 짧은 며칠간의 이야기를 반복하며 각 캐릭터들의 시점에서 일련의 사건이 반복되고 공유되는 중심 지점들을 배치한 것이다. 이 과정에서 소설에서 표현하고 있는 각 캐릭터만의 고유의 이야기들은 생략되고, 인물들의 관계는 소수의 중심 캐릭터를 향해 압축되었다. 영화의 후반부에는 소설에 존재하지 않는 장면이 등장한다. 기리시마가 나타났다는 소문을 듣고 등장인물 대다수가 옥상에 모여 충돌하는 시퀀스이다. 소설처럼 다중 시점으로 진행되던 영화는 이 사건을 통해 하나의 이야기로 묶여지며 명확한 절정을 향해 달린다. 이를 통해 선명한 결말의 주제를 보여주기도 한다. 이것이 이른바 선명하고 단선적인 이야기구조일 것이다.

본 연구에서는 이렇게 영화라는 매체에 맞추어 바뀐 서사구조가 어떠한 영상 언어를 통해 표현되고 있는가의 문제에 집중했다. 기존의 영상 언어에 대한 연구는 영화를 화면구성의 측면에서 분석한다[21]든가, 영상 언어가 내러티브나 주제의식 등 영화의 내적 요소들과 어떻게 서로 영향을 미치는가를 연구한다[22]든가 하는 식으로 영화 미학적인 부분에 치우쳐있었다. 본 연구는 영화의 서사구조를 쌓아가는 구체적인 방법론으로써

영상 언어의 쓰임새를 알아보고, 그를 통해 영화의 실무자들이 어떤 식으로 이야기를 전달하는 데 기여하고 있는지 살펴보았다. 촬영을 담당하는 스태프들이 구사하는 화면비와 구도, 조명과 미술 실무자들이 사용하는 빛과 색, 사운드의 전문가들이 활용하는 소리와 음악, 그리고 이들이 서로 협력하고 조화를 이루는 편집과 믹싱의 부분에 대해서 구체적인 연구를 진행하였다. 이를 통해 기획자와 제작자, 작가를 중심으로 이루어지던 서사 개편 중심의 영화화 작업의 한계를 넘어, 실무를 담당하는 연출자를 비롯한 촬영팀, 조명팀, 음향팀, 미술팀, 편집팀, 믹싱팀 등의 아이디어를 영화로의 재매개에 반영할 수 있는 계기가 되도록 하는 것이 본 연구의 일차적인 목표이다. 한편으로는 자신의 영역에서 미적인 표현에 주로 매진해온 실무자들에게 영화의 전체적인 구조를 돌아보고 그에 적합한 영상 언어란 무엇인가를 고민할 수 있도록 하여 협업이라는 영상 제작의 특성을 극대화하는 계기가 될 수도 있을 것이다. 결과적으로 영화라는 매체의 특성에 익숙한 실무자들을 통해 영화로의 재매개를 다시 한 번 살펴보는 단계를 거치도록 하여, 기획자를 중심으로 진행되었던 기존의 영화화에 따른 리스크를 획기적으로 줄일 수 있으리라 생각한다.

본 연구는 그 대상을 소설의 영화화에 한정하고 있지만, 다른 원천 콘텐츠의 영화화에도 많은 부분 도움이 될 수 있을 것이다. 원천 콘텐츠인 소설의 특성 분석보다는 결과가 되는 영화의 매체성에 기반을 두어 소설의 변용을 연구하였기 때문이다. 게다가 소설은 많은 다른 장르의 매체로 재매개하는 장르이기에 타 매체와의 관계에 대한 연구가 많은 편이다. 따라서 매체의 재매개를 연구하는 데 중간 매체로 설정하기 쉬운 장점이 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구의 결과를 좀 더 보편적으로 적용하기 위해서는 좀 더 다양한 매체로부터 영화라는 매체로 재매개하는 예를 분석하여야 한다. 추후 타 장르의 매체의 영화화가 성공적으로 이루어질 수 있는 조건을 연구하는 기반으로 본 연구가 응용될 수 있으리라 생각한다. 특히 현재 고전을 면치 못하고 있는 ‘웹툰의 영화로의 재매개’에 기여할 수 있도록 웹툰의 매체적인 특성과 웹툰의 표현을 중심으로 한 연구가 본 연구와 연계되어 진행될 수 있기를 바란다.

참 고 문 헌

- [1] 김미라, “크로스미디어 스토리텔링 사례 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제8호, pp.130-140, 2015.
- [2] 채희상, “웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구 <은밀하게 위대하게>를 중심으로,” 애니메이션연구, 제10권, 제2호, pp.194-210, 2014.
- [3] 김은영, 김훈순, “미디어 텍스트의 재매개 연구 - 만화 <조선여형사 다모>의 재매개 TV드라마와 영화 사례를 중심으로,” 언론과학연구, 제12권, 제2호, pp.240-273, 2012.
- [4] 심은진, “영화의 환상성,” 문학과영상, 제7권, 제2호, pp.171-192, 2006.
- [5] 안정효, “원작 소설은 영화가 아니다,” 현대소설연구, 제22호, pp.1-5, 2004.
- [6] 루이스 자네티, *영화의 이해*, 케이박스, 2012.
- [7] 이수진, “만화에서 영화로의 전환,” 프랑스학연구, 제42권, pp.455-480, 2007.
- [8] 정현선, “<臥虎藏龍> 원작소설과 각색영화의 상호텍스트성에 대한 고찰,” 중국인문과학, 제36권, pp.379-398, 2007.
- [9] 정중화, *한국영화사 한 권으로 읽는 영화 100년*, 한국영상자료원, 2007.
- [10] 송기정, “라클로의 『위험한 관계』와 세 편의 각색영화,” 프랑스학연구, 제60권, pp.101-131, 2012.
- [11] 안현주, “소설의 영화 각색과 의미 모호성의 문제: 소설 『위험한 관계』와 두 영화,” 프랑스학연구, 제42권, pp.433-454, 2007.
- [12] 조현일, “소설의 영화화에 대한 미학적 고찰 - 60년대 문예영화 <오발탄>과 <안개>를 중심으로,” 현대소설연구, 제21권, pp.249-271, 2004.
- [13] 허만욱, “디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구,” 우리문학연구, 제39집, pp.341-371, 2013.
- [14] <https://youtu.be/BsL8MIvmSOW>, <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 국내 개봉 GV 영상, ‘원작자 아사이 료 특별 영상 메시지’.

- [15] <http://ch.yes24.com/Article/View/25585>, SNS를 통해 그려낸 청춘의 속내, 아사이 료 『누구』 나오키상 최연소 수상작가 ‘아시아 료’와의 만남, 노지은, 2015년 6월 21일 작가와의 만남.
- [16] <키리시마가 동아리활동 그만둔대>의 일본판 블루레이에 삽입된 북클릿 중 요시다 다이하치 감독 인터뷰, 모리 나오토(森直人).
- [17] <키리시마가 동아리활동 그만둔대> 일본판 블루레이 북클릿 중 원작자 아사이 료의 글.
- [18] 김정섭, “영상제작의 화면비율 연구,” 디지털영상학술지, 제3권, 제1호, pp.31-51, 2006.
- [19] 황영미, “일인칭 소설의 영화화 - <우리들의 일그러진 영웅>을 중심으로,” 문학과영상, 제2권, 제1호, pp.53-74, 2001.
- [20] 배상준, *영화 예술학 입문*, 성신여자대학교출판부, 2009.
- [21] 최광영, 진승현, “‘이와이 순지’영화 속에 나타난 화면구성 연구,” 영상기술연구, 제23권, pp.211-228, 2015.
- [22] 김경애, “<밀양>의 영상언어, 내러티브, 주제의식의 상호작용,” 문학과영상, 제9권, 제3호, pp.531-555, 2008.

저 자 소 개

황 우 현(Woo-Hyun Hwang)

정회원



- 2005년 2월 : 한국예술종합학교 영상원 영화과(예술사)
- 2008년 2월 : 한국예술종합학교 영상원 영화과(전문사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 문화콘텐츠전공 교수

<관심분야> : 콘텐츠제작기술, 동영상콘텐츠