

웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구 (영화 “신과 함께(2017)”를 중심으로)

이태훈
경희대학교 디지털콘텐츠학과

Analysis of popular artistry of film industry on the trend of filming of Webtoon (Focusing on “Along with the Gods(2017)”)

Tae-Hoon Lee
Dept. of Digital Contents, Kyung-Hee University

요 약 웹툰의 영화화가 한국 영화의 주요 트렌드로 자리 잡고 있는 시점에서 웹툰을 원작으로 한 영화의 장·단점 및 대중 예술 작품으로서의 예술성을 분석하는 것은 현 한국 영화산업의 모습에 대한 분석임과 동시에 미래 발전방향에 대한 지표가 될 것이다. 현 대중문화가 본능적 감성에만 집중, 소모적인 콘텐츠들을 쏟아내고 있으며, 과거 문학, 미술, 역사, 민중의식 등의 반영 등으로 소수고급예술을 전승했던 대중문화예술에 대한 경험과 지식이 없는 젊은 세대는 무조건적으로 답습, 추종으로 일관하고 있는 것이 안타까운 현실이다. 본 연구에서는 영화 ‘신과 함께’를 중심사례로 웹툰의 구조 및 산업 분석, 영화 포맷으로의 전환과정에서 장, 단점 분석을 통해 이상적인 웹툰의 영화화 과정에 대한 방법론을 고찰할 것이다. 미디어와 테크놀로지의 빠른 변화에도 관객과 소통하고자 하는 본질은 불변할 것이며 그 본질의 설정과 표현에 있어 앞서 언급한 인문학적인 진정성에 입각한 고찰, 이상을 추구하는 작가의 전위적인 내적 필연성, 관습과 충돌함으로써 새로움을 창조하는 고급문화의 독창적인 성격의 반영 등이 대중문화에 있어 예술성을 함유시킬 수 있는 명제라고 할 수 있다.

주제어 : 웹툰, 대중예술, 한국영화, 고급소수예술, 신과 함께

Abstract Analyzing the shortcomings and shortcomings of the film based on the Webtoon and the artistry as a popular artwork at the time when the filming of the webtoon is becoming the main trend of the Korean film, it is an analysis of the present state of the Korean film industry, Will be an indicator for. The present generation of young people who do not have the experience and knowledge of popular arts and culture that handed down a small number of high-quality arts by reflecting current literary, art, history, and popular consciousness are concentrating only on instinctive emotion, It is regrettable that it is consistently followed by follow-up and follow-up unconditionally. In this study, we will examine the methodology of the ideal webtoon filmization process by analyzing the structure and industry analysis of Webtoons, and analyzing the weaknesses in the transition process to the movie format. The essence of communicating with audiences will be unchanged even in the rapid change of media and technology. In the setting and expression of its essence, it is based on the humanistic authenticity mentioned above, the avant garde internal necessity of the artist seeking ideal, And the reflection of the original character of high-class culture that creates newness can be considered as a proposition that can include artistry in popular culture.

Key Words : Webtoon, Popular art, Korean film, a small number of high-quality arts, Along with the Gods

*Corresponding Author : Tae-Hoon Lee(thlee1401@khu.ac.kr)

Received February 20, 2018

Accepted May 20, 2018

Revised April 13, 2018

Published May 28, 2018

1. 서론

1.1 연구 목적

대중예술이 보편화된 현대 사회에서 영화는 전통적 관념 속 정치, 역사, 사회관계 등에 대한 인문가치의 연계성을 인식케 하고 고발, 계몽, 학습의 역할을 담당하며 과거 소수 고급예술의 품격을 진승하는 고급 대중 예술이라고 할 수 있다. 그러나 한편, 디지털 시대의 도래에 편승, 소모성 오락 엔터테인먼트 콘텐츠가 난무하며 흥행지향성 저급 코미디와 신과물 등 대중취향의 트렌드물이 양산되고 있는 것이 현 한국 영화산업의 현주소라고 할 수 있다. 의미 전달의 텍스트가 없이 본능적 감성 자극만 추구하는 상업영상물(뮤직비디오, 광고) 등이 범람하며 영상문화 전반에 트렌드 같이 자리 잡으며, 여기에 중독되고 길들여진 사회구성원들의 기호에 편승, 대중예술의 마지노선적인 영화 또한 영향을 받고 있는 현실이다[1].

이와 같은 시기에 최근 한국의 영화산업에 특이한 현상으로 웹툰의 영화화가 새로운 토픽으로 등장하게 되었는데, 그중 영화“신과 함께”는 천사백만 관객을 돌파하는 등 화제의 중심에 있다. 관객 수는 해당 영화뿐만 아니라 트렌드에 대한 우리사회 구성원들의 관심과 호의를 대변하고 있다고 볼 수 있는데, 이렇게 웹툰을 원작으로 한 영화들이 속속 등장하며 한국 영화의 주요 트렌드로 자리 잡고 있는 시점에서 웹툰을 원작으로 한 영화의 장·단점 및 대중예술 작품으로서의 예술성을 분석하는 것은 현 한국 영화산업의 모습에 대한 분석임과 동시에 미래 발전방향에 대한 지표가 될 것이다.

이는 영화가 말하고자 하는 사회의제의 본질에 대한 지적탐구나 논리적 완성도 등 대중예술로서의 영화의 위상을 진단하면서 더 나아가 영화 산업의 미래를 가늠할 수 있는 분석이라고 할 수 있다.

이러한 사회적인 트렌드에 대한 분석, 비평을 통해 영화예술의 인문학적 본질에 대한 지표를 도출하여 개선점을 시사 할수 있는 연구가 어느 때보다도 필요하며, 또한 이 분석 연구를 통해 고급대중예술로서의 영화에 대한 관념과 인식을 회귀시키는 효과를 기대할 수 있다.

1.2 연구방법 및 의의

본 연구에서는 1400만 관객을 동원, 사회적 이슈를 만들며 웹툰의 영화화를 보다 가속시킨 영화 ‘신과 함께’를

중심사례로 웹툰의 구조 및 산업 분석, 영화포맷으로의 전환과정에서 장, 단점 분석을 통해 이상적인 웹툰의 영화화 과정에 대한 방법론을 고찰할 것이다. 또한 대중예술에 대한 정의 및 예술성 표현에 대한 이론적 방법론을 탐구한 후 영화“신과 함께”에 적용, 대중예술로서의 이상적 대안을 도출하고자 한다.

웹툰의 영화화는 어찌보면 이 시대의 지극히 당연한 사회현상이라고 할 수 있는데 웹툰의 인기는 젊은 세대의 감성을 공감케 해주는 새로운 장르라는 점과 그들의 소비시간을 절대적으로 장악한 모바일 미디어의 특성이 결합된 자연스러운 결과라고 할 수 있다. 그러나 현 대중문화가 무색무취의 선정적 외모지상주의에 몰입하고 본능적 감성에만 집중, 소모적인 콘텐츠들을 쏟아내고 있는 것이 현실이며, 과거 문학, 미술, 역사, 민중의식 등의 반영 등으로 소수고급예술을 진승했던 대중문화예술에 대한 경험과 지식이 없는 젊은 세대는 현재의 혼란스럽고 무분별한 대중문화와 트렌드를 무조건적으로 답습, 추종으로 일관하고 있는 것이 안타까운 현실이다. 이는 대중문화예술이 대중을 선도한다는 측면에서 이슈와 인기에 중심에 서는 문화에 대한 사회의 필터링 작업이 필연적으로 필요하다는 문제제기와 함께 올바른 방향에 대한 지표제시가 무엇보다도 필요한 시점이라고 할 수 있다. 또한 대중문화가 예술성이 가미된 대중예술로서의 가치를 함유하기 위한 이상적인 대안 또한 논문을 통해 담론해 보기로 한다.

2. 웹툰의 영화화 현상 분석

2.1 국내 웹툰 시장 분석

한국 만화 산업의 중추, 미래를 책임지고 있는 웹툰의 시초는 1996년 한희작 작가의 “무인도”라는 작품이다. 그 당시만 해도 만화책을 스캔해서 올리는 방식이었고 본격적인 웹툰의 시작은 피씨와 인터넷의 보급으로 인한 1990년대 말부터라고 할 수 있다[2].

2005년 포털사이트인 다음 ‘만화 속 세상’, 네이버 ‘만화’를 시작으로 성장해온 국내 웹툰 시장은 2020년 1조원 규모에 도달할 것으로 예상되고 있다. 그 기반에는 스마트폰 보급이 큰 몫을 했다고 할 수 있으며 직관적인 상하 스크롤에다 영상에 비해 데이터가 크게 소모되지 않는 장점 등으로 출퇴근길 등 생활 전반에 자리 잡았다[3].

네이버와 같은 포털 사이트 외에도 레진코믹스, 탑툰, 짬툰 등 웹툰을 전문적으로 서비스하는 플랫폼이 수십여 곳에 이르며 더 나아가 드라마와 영화, 공연으로도 제작되며 OSMU (one source multi use)의 대표적인 콘텐츠로 성장하고 있다[4].

이렇듯 시장은 웹툰이 갖는 확장성과 부가 수익 창출 기능에 주목하고 있는데, KT 경제경영연구소는 ‘웹툰, 1조원 시장을 꿈꾸다’라는 보고서를 통해 웹툰이 창출하는 1차 시장 규모는 2015년 2950억 원에서 2018년 약 5097억 원으로 성장할 것이라고 봤으나, 2차 활용과 글로벌에서 창출되는 각종 부가가치 및 해외수출을 모두 고려한 총 시장규모는 2015년 4200억원에서 2018년 8800억 원으로 증가할 것으로 예상했다. 즉, 2차 활용인 서적 판매, 캐릭터 사무용품, 음료, 관련학원 등의 매출 증대효과까지 불러일으키기 때문이다[5].

완성도 높은 이야기 구조를 바탕으로 연재 방식으로 시현되며 기존출판 시장을 넘어서는 플랫폼의 힘을 가진 스마트 폰 미디어의 힘을 바탕으로 기존 미디어의 근간을 흔들면서 광고나 영화 등에도 영향력을 크게 미치게 되었으며 특히, 영화 시장에 웹툰을 원작으로 한 작품들이 계속 흥행하면서부터 웹툰 원작의 영화화는 하나의 공식이 되어버렸다[6].

2.2 웹툰의 영화화 추세 및 장단점 분석

2000년대 들어서면서 웹툰의 영화화는 가속화되었지만 인기 있던 모든 웹툰이 영화에 성공한 것은 아니었다. 2005년 웹툰의 태동기를 이끈 대표적 작가인 강풀의 ‘아파트’, ‘바보’는 당시 조회 수 1000만을 기록, 연말야 영화화했지만 흥행에는 실패했다. 이후 2008년 강풀 원작의 세 번째 영화 ‘순정만화’가 예매율 1위를 차지하며 시장에 가능성을 알렸다. 윤태호 작가의 ‘이끼’는 2010년 강우석 감독의 손을 거쳐 스크린에 진출했고 340만 관객을 모았다. 작품 평가는 호불호가 갈렸지만 청룡영화제, 대중상영화제에서 감독상을 수상했다[2].

웹툰 영화화의 본격적인 바람을 분 것은 2013년 ‘은밀하게 위대하게’였으며 당시 최다 사전예매 관객 수를 기록하며 690만 명의 관객을 동원하였다. 이후 2014년 신입사원의 인턴생활을 소재로 한 드라마 ‘미생’이 신드롬을 일으키면서 웹툰 영상화의 가능성은 드라마로까지 이어졌다[2].

2003년 포털사이트 다음이 제공한 ‘만화 속 세상’에서

강풀이 그의 웹툰에서 세로 스크롤 방식을 사용한 이후 본격적인 연속성과 동영상 방식으로 연출되는 느낌을 창출하게 되었는데 세로 스크롤 방식은 영화를 만들 때 스토리보드를 연상시켰고 이와 같은 ‘디지털 속성의 무한 캔버스적인 성격’은 웹툰을 영화화시키는 적극적인 계기가 되었다. 즉 웹툰의 프레임이 영화에서 ‘숏’내에 ‘컷’의 역할을 하며 동영상의 역할을 하고 있는 것이라고 할 수 있는데 “세로 스크롤의 사용과 세로 공간의 길이 확장은 스크롤을 움직이는 과정에서 정지된 이미지에 움직이는 시각적 효과를 연출할 수 있는 결과”를 가져 왔다[6].

웹툰의 영화화라는 트렌드는 여러 가지 장점을 바탕으로 형성되었는데, 우선 웹툰을 원작으로 한 영화는 그 자체만으로 마케팅 효과를 가진다는 점을 들 수 있다. 인기 웹툰을 영화화한다는 것 자체만으로 입소문을 퍼뜨릴 수 있으며 영화 앞에 ‘인기 웹툰’이라는 수식어를 붙임으로써 웹툰의 고정팬은 물론 일반 관객들에게도 흥미를 불러일으키고 있다[7].

또한 웹툰으로 한 영화는 제작 단계에서도 이점이 있는데, 시나리오와 콘티를 제작하는데 있어서 드는 비용과 시간을 절감할 수 있다는 것이다. 이야기를 구성하는 뼈대의 역할을 수행하는 시나리오와 연출용 대본인 콘티는 웹툰의 형태와 매우 유사하기 때문이다[7].

그러나 웹툰과 영화 사이에는 매체 양식의 차이가 상존하며 소비시스템, 인지 과정, 생산·유통방식에서도 엄연한 차이가 있다. 또한 웹툰과 영화는 각자 이야기를 전개하는 방식이 다르다. 만화가 상황에 따라 후퇴적 모티프가 된다거나 캐릭터를 설명하고 세팅하기 위해 도입부를 좀 더 장황하게 설치하는 것은 영화매체보다 훨씬 넉넉한 지면과 시공간의 자유로움을 가지고 있기 때문이다. 그러나 영화는 만화와 비교 시 러닝 타임이라는 서사의 한정된 시간 안에서 관객을 몰입하게 만들어야 하므로 내용의 압축과 속도감 있는 이야기 전개, 다양한 영화적 기법의 활용이 필수적이라고 할 수 있다. 길게 잡아야 2시간 30분 정도 되는 영화의 러닝타임(running time)으로는 웹툰의 막대한 분량의 이야기를 담아내기란 불가능하다[7].

또한 영화의 관람방식은 선형성을 지니며 되돌아갈 수 없는 불가역성을 가지지만 웹툰은 반복적 탐독이 가능하고, 웹툰에서 이미지 프레임 사이의 동양적 여백이라 할 만한 공간을 통해 정서적 울림과 ‘서정성’을 충분히 이끌어 낼 수 있다. 또 웹툰에서 독백 형태의 내레이션은

영화에서 볼 수 없는 직접적 디제시스(diegesis: 화자에 의한 이야기 서술)를 드러냄으로써 독자가 화자와 좀 더 심적으로 공감대의 일치를 함께 할 수 있다는 측면이 있다[8].

서사전개에서도 차이를 찾아 볼 수 있는데 전체적으로 연재방식인 웹툰은 다음 회에 대한 기대와 여운의 필요로 인해 각 회 안에서 작은 서사 구조가 필요한데 웹툰 작가는 ‘연재’라는 형식 속에서 ‘독서의 리듬’을 고려하지 않을 수 없으며 각 회 단위로 기승전결의 짜임새를 갖추어 제작해야 하며 완결성이 부족하다면 독자나 관객의 관심을 끌 수가 없게 된다. 그런 점에서 웹툰은 각 회 단위에서 각 한 명씩의 등장인물을 중심으로 기승전결을 꾸려나가는 방식으로 연재물의 스토리텔링 전략을 짠다. 이에 반해 영화는 러닝타임이라는 압축되고 제한된 시간에 소비하고 음미하는 장르이므로 웹툰의 각 회별 인물들이 한 시퀀스에서 다 연결되도록 속도감 있게 배치하고 있다. 이렇듯 웹툰의 영화화의 경우에는 제작사와 투자사의 상업 시스템이라는 특수성에 기인 ‘장르성’을 강화할 수밖에 없다. 예를 들면 ‘스릴러’와 같은 장르적 문법에 최대한 다가가려 한다. 그에 반해 웹툰은 작가의 사회의식과 같은 교술적 주제의식이 좀 더 확연하게 드러난다[8].

영화 ‘내부자들’의 경우, 어두운 웹툰 원작에 비해 영화는 경쾌한 스타일의 범죤 드라마로 재탄생되었고 웹툰 속 이상업 기자는 영화 속 우장훈 검사가 되는 등 연출자 우민호 감독은 윤태호 작가의 미 완결 웹툰을 영화화하고자 많은 노력을 기울였음을 알 수 있다[4].

이러한 이유로 원작이 그대로 이식된 것보다 새롭게 각색된 감독의 개성적 감각과 차별적 극성(劇性)에 주목하게 되는데 그것은 감독의 세계관이며 예술관이기 때문이다[8]. 즉, 감독 특유의 스토리로 영화에 맞는 각색과 편집으로 재창조해야 성공한 작품으로 인정받을 수 있다고 할 수 있다. 이렇듯, 웹툰의 영화화 과정에서 새롭게 개성 있는 각색과정은 매우 중요한 요소라고 할 수 있다.

그러나, 매체의 특성이 잘 반영된 시나리오의 성공적인 각색이 영화의 성공여부를 결정하는 것은 무리가 따를 수 있는데 이는 영화는 웹툰과 같이 작가 1인의 창작물이 아닌 ‘제작자’를 중심으로 한 공동 창작물이기 때문이다. 즉, 각색된 시나리오 하나로 완성되는 것이 아니라 배경음악, 녹음, 조명, 촬영, 의상, 미술효과 등 수많은 시청각적 요소들이 함께 공동작업으로 완성되는 복합장르

이기 때문이다. 뿐만 아니라 투자사의 마케팅을 위한 홍보 시스템까지 생각한다면 영화는 그야말로 철저하게 상업적 전략으로 기획하는 콘텐츠라고 할 수 있다[8].

이렇듯, 최근엔 단순히 인기 웹툰을 영화, 드라마로 만드는 데 그치지 않고 다양한 방향으로 콘텐츠들이 제작되고 있다. ‘강철비’는 원작자가 감독인 작품답게 국내 최초 감독판 웹툰과 영화를 동시 제작한 콘텐츠 융합 사례라고 할 수 있으며 영화 ‘희생 부활자’는 개봉 전 브랜드 웹툰으로 두 달간 먼저 연재를 한 케이스로 웹툰 플랫폼, 웹툰 제작사, 영화 제작사가 손을 잡은 ‘슈퍼스트링’ 프로젝트는 기존에 보지 못했던 새로운 방향의 제작 사례라고 할 수 있으며 네이버 웹툰엔 ‘슈퍼스트링’ 전용관이 생길 예정이다[9].

Table 1. comparison of two media

| media | web-toon | movie |
|--------------------|-----------------|------------------|
| basic circumstance | daily life | fantastical life |
| space | flat | 3 dimensional |
| rhythm | short | long |
| maker | writer | shooting crews |
| purpose | visual | visual, audio |
| audience attitude | active | passive |
| characteristics | artistic agenda | commercial genre |
| presentation | linear | non-linear |

2.3 대중예술의 정의

과거 고급예술은 현실에서 벗어난 이상향의 세계에 대한 갈망의 표현이었으며 예술가의 크고 긴 인고 끝에 이상이 형상화된 작품은 숭고한 태도로 수용되었다. 그러나 프랑스의 철학자이자 사회학자, 미디어 이론가인 장 보드리야르가 자신의 시뮬라시옹 이론에서 주장한 바와 같이 가상세계가 더 현실 같아 보이는 현 시대의 사회적인 수요에 따라 대중예술이 태동 되었으며 대량 생산과 평균의 취향으로 성공적인 수익창출이 그 미학으로 고착화 되어가고 있다[10].

이렇게 예술이 특권층을 위해 존재하지 않고 대중을 위해 생산되고, 대중에 의해 소비되어 온 지 백년이 조금 지난 이 시점에서 수많은 예술이론가들의 대중예술에 대한 불신에도 불구하고 지금 우리에게 대중예술은 너무나 필연적 대세가 되어 있고, 개중에는 고급예술 못지않게 훌륭한 대중예술이 생산되고 있다. 대부분의 대중예술이

고급예술의 통속적인 대리물로 이해되지만 대중예술 역시 자신의 고유한 역사가 있으며 전혀 새로운 표현 형식을 창출해내기도 한다. 또한 고급의 예술형식들이 대중적 감성에 공감치 못할 때 대체자로 자리하기도 한다. 이러한 대중예술의 통속성의 본질은 우리의 삶의 모습과 함께하며 코끝이 시큰거리고, 흥미진진하고, 가슴이 몽클해지는 인간의 삶의 실존적 상황에 대한 구체적인 공감에 기인한다고 볼 수 있다[11].

대중예술과 고급예술 사이의 경계가 모호해지고 대중예술의 장르의 붕괴 등과 같은 혼란기인 이 시대는 그 어느 때 보다 대중예술을 비평적으로 적절하게 평가할 수 있는 능력이 요구되는 시기이다. 오늘날 엔터테인먼트 성격이 강한 대중예술의 순기능은 ‘휴식’과 같은 맥락으로 볼 수 있다. 세상의 인식을 넓히는 예술이 있는가 하면 복잡한 생각을 비우고 일상의 스트레스를 날려주는 예술도 필요한 것이 사실이다. 그러나 영화시장 전체가 이와 같은 모습으로 변한다면 분명 바람직하지 않을 것이다.

그렇기 때문에 오늘날 많은 지식인들은 대중예술이 예술의 대중화가 아닌, 독일의 철학자 아도르노가 우려한 ‘문화에 진출한 자본주의의 산물’이라며 대중예술에 부정적 입장을 취하고 있다. 그가 속한 프랑크푸르트 학파는 ‘대중예술은 세상의 참 모습을 보지 못하게 하는 정신적인 아편과 같아서 대중예술이 현실의 문제를 이상적으로 해결함으로써 이에 대리만족하여 현존하는 문제를 자각하지 못하게 만든다.’며 대중예술의 맹목적인 무(無) 비판성을 비판하였다[12].

격렬한 전쟁, 허무한 죽음이 난무하는 강렬한 오락물은 사회가 추구해야할 보편적 이상으로 보기에는 태생이 관객을 순간적으로 열광시키는 기능적인 소모품이기 때문이다. 사용을 위해 설계되고, 사용 후엔 폐기되며 기억 속에서 잊어지는 소모품이라고 할 수 있다. 반대로 예술은 지속성에 그 가치가 있다. 예술은 지속됨으로서 삶에서 발효되고 문화가 되고, 굳어서 문명이 된다. 그래서 예술은 고전적 가치가 발휘된다. 이러한 이유로 아렌트는 “대중예술”이란 말자체가 성립 안 된다고 주장하면서 지속성이 전무한 시간 죽이기 용 대중예술의 가장 큰 폐해는 개인의 소중한 시간을 죽이는 것이라며 소모성 대중예술을 비판하였다[13].

이러한 관점에서 대중예술이 나아갈 방향을 모색한다면 우선 과거 고급예술과의 다양하고 생산적인 교류가

필요하다고 할 수 있다[14]. 러시아의 화가 칸딘스키는 그의 저서 《예술에 있어서의 정신적인 것에 대하여》(1912) 속에서 ‘정신의 3각형’이라는 비유를 통해 시대의 정신생활을 형성하는 3각형 속의 저변(底邊)에는 광범위한 대중이 있고, 정점(頂點)에는 고독하고 이해받지 못하는 예술가가 있다고 하였으며 이 3각형 전체가 눈에 보이지 않는 모습으로 앞으로, 위로 조금씩 움직이고 있으며, 오늘 고독한 정점에 있는 예술가의 선구적 감성이 내일은 지식인의 관심사가 되고 모래는 대중의 취미를 지배하게 될 것이라고 진위예술의 선구적인 측면을 주장하면서 예술가는 시대의 통념과 절연(絶緣)하여 ‘정신의 내적 필연성’에 따름으로써 다음 시대를 창조해내는 것이라고 역설하였다[15].

Table 2. comparison elements of art

| media | fine art | popular art |
|--------------------|----------------------------|------------------------------|
| basic circumstance | avant-garde fore-runner | focusing audience's taste |
| space | masterpiece | expendables |
| life | long | vanished |
| progressive | futuristic | conservative |
| purpose | self-actualization | profit |
| attitude | ideal | vulgar |
| characteristics | philosophical | no critics |
| value | heritage | goods |

3. 본 론

3.1 영화 신과 함께 분석

영화 ‘신과 함께’는 누적 관객 천사백만 명을 동원하였다. 일반적으로 영화의 우수성을 결정하는 두 기준인 흥행과 예술성 중 흥행은 성공적이라고 말 할 수 있다. 흥행성은 투자 대비 수익률로 환산될 수 있어 비교적 객관성을 담보할 수 있지만 예술성은 사람마다 보는 관점이 다를 수 있으며 예술성 자체가 고정된 개념은 아니므로 객관적 평가가 힘든 것이 사실이다[16].

그러나 앞서 살펴본 대중예술의 정의와 의미, 또한 가치척도 기준 등을 대입해보면 예술성에 대한 평가를 비교적 객관적으로 접근 할 수 있을 것이다. 먼저 주제에 해당 될 수 있는 영화가 제시한 현존하는 문제에 대한 인문학적 접근성을 분석한다면 실제 사후세계에 대한 인간

의 생명의 유한함을 근본적인 영화 속 갈등요인으로 다뤘다기보다는 치열한 생존경쟁에서 낙오된 극빈계층의 소외감을 통해 자본주의 사회의 비정한 사회구조의 비판과 전통적 가족사회의 붕괴와 가족애를 통한 휴머니즘을 사회의제의 중심에 두었다고 보는 것이 올바른 분석일 것이다.

그렇다면 앞서 대중예술의 예술성을 언급하며 정의된 내용을 대입했을 때 과연 위의 사회의제가 감독자신이 인고의 시간을 통해 드러내고자한 자신의 이상에 대한 표현인가라는 의문점을 가질 수 있다. 성공적인 웹툰의 영화화를 위한 요소 중 하나는 앞서 언급한 대로 미디어의 특성을 잘 파악한 각색과 복수의 창작집단의 조화라고 할 수 있다. 그러나 세련되고 미래지향적인 원작 웹툰의 시공간을 초월한 몽환적 분위기와 상상 속의 세계에 대한 동경 등을 디지털 테크놀로지가 만든 가상현실에서 체험하곤 원작 팬들의 기대와는 달리 흥행을 위한 관객의 감동 포인트를 ‘신파’라고 불리는 전통적 가족 시스템에 너무 의지하고 있다는 점을 쉽게 알 수 있다. 이는 현실감 넘치는 소재와 반전적 설정과 함께 사회의제를 피력하며 사회적 이슈가 되었던 원작에 대한 미디어의 특성을 잘 반영한 이상적인 각색이라고 보기 힘들다고 할 수 있다.

그 성공적인 예로 박찬욱 감독의 영화 ‘올드보이’는 원작이 생각나지 않을 만큼 자연스럽게 각색되었지만 그렇다고 원작에 함유되어있는 분위기나 철학이 소멸된 것은 아니며 방대한 원작의 디테일한 부분은 이미지로 치환해 버리는 탁월함 또한 엿볼 수 있다.

초반 S. F장르적인 발단과 전개와는 달리, 결말부 상당량의 러닝 타임을 작위적 반전과 최루성 전개에 이은 신파 스토리로 극단적인 감정 자극을 이끌어내고 권선징악적인 결말을 통해 강렬한 희열을 느끼면서 눈물을 흘리게끔 하는 진부한 신파적 스토리텔링 구조는 칸딘스키의 정신의 삼각형 정점에 위치한 젊은 작가들의 전위예술의 선구적 감성의 표현과는 거리가 있다고 볼 수 있다. 이러한 예술가의 ‘정신의 내적 필연성에 따른 다음 시대를 위한 창조’보다는 삼각형 저변에 있는 이 시대의 광범위한 대중의 기호에 부응한 소모품에 더 가깝다고 볼 수 있다.

리얼리즘은 현실을 그대로 복제하는 것을 의미하기도 하지만 현실의 실제성을 재현해내는 작업이기도 한다. 지옥의 세계관 및 스토리 전개를 살펴보면, 현실 속 복제

된 법칙을 적용하면서 범정스틸러의 설전 등 현실의 치열함을 반영하지도 않고 불의, 배신, 폭력, 천륜 등 지옥에서 철학적으로 고찰할만한 주제들은 가벼이 넘어가고 있음을 알 수 있다. 이러한 리얼리즘의 부재, 개연성의 부족 등은 신파 등의 감동 짜내기로 면피시키고 있다고 할 수 있다(Fig. 1 참고).



Fig. 1. Unrealistic circumstance in the film

영화 후반부의 눈물겨운 장면들은 영화가 처음부터 쌓아올린 공적에서 비롯한 것으로는 보이지 않는다. 즉, 감정 자체는 진짜일지라도 서사대신 순간적 모성애에 어필한 장면은 생동감 없는 초월적 대상일 뿐이라는 것이다. 관객의 불효경험을 자극하며 죄책감을 유도하고 아낌없는 내리사랑에 공감, 슬픔을 강요한다고 할 수 있는 것이다. 실제 어머니는 영화에서는 이름조차 없는 등 소모품으로 전락되어 있음을 어렵지 않게 알 수 있다(Fig. 2 참고).



Fig. 2. Example of depending on tragic love story

물론 대중예술은 대중의 보수적인 기존의 욕망을 반영하고 결핍과 고통을 자극하는 자본주의 시장 구조 속 생산품이기에 쉽게 새로운 것을 추구하지 못하는 특징이

있다. 그러나 대중예술의 예술적 가능성에 대해서는 비록 한계가 존재하지만, 사회 속에서 예술로서의 제반 기능을 수행하므로, 예술로서의 판단과 비평이 필요하다. 인간과 사회에 대한 통찰력에 따른 진지한 접근, 인간의 육체적, 정신적 한계를 넘어선 초월적 접근, 혹은 일반적인 인간의 경험이나 욕망에 국한되지 않고 다양한 주제나 내용 등을 통해 대중들에게도 더 높은 수준의 대중예술의 가치, 통찰, 그리고 체험의 질을 설득력 있게 드러내 보여줘야만 한다[17].

대중예술은 우리나라의 경우, 문화에 대한 민주주의적 입장과 지적, 정서적 수준이 낮은 계층의 취향에 호소한다는 개념의 회의주의적 표현, 민중 문화에 대한 연속성의 맥락에서 지배 이데올로기에 맞서는 개념의 민주주의적 입장을 내포하고 있다고 볼 수 있는데 이러한 대중예술은 본질적으로 도식성 위에 구축되는 만큼 도식성의 틀 안에서의 색다른 창의성을 평가하는 것이지만 관습과 충돌함으로써 새로움을 창조하는 고급문화의 독창적인 성격의 반영이 대중예술의 예술적 가능성을 위해 어느 때보다도 필요하다고 할 수 있다[12].

학문과 예술이 가장 다른 점은 학문이 사실을 통해 진리를 파악하려는 반면, 예술은 주관적 생각이 녹아든 매체를 통해 보는 이로 하여금 자기 자신을 성찰하게 하는 것에 있다고 할 수 있다. 영화가 가지는 예술성은 곧 영화를 만드는 이가 삶을 대하는 태도, 가치관과 직결되며 예술성이 높은 작품이란 그 문제를 보편적인 해결책으로 풀어가는 것이 아닌 본인만의 독특한 시각으로 풀어 내린 작품이라고 할 수 있다[18].

짱은 집대로 인한 술병으로 사망하는 회사원으로 등장, 소시민을 대표하는 웹툰 원작 주인공 진기한이 영화화 과정에서 소방관으로 둔갑하면서 원작에서 기발한 사고방식과 화려한 언변으로 이야기를 끌어나갔던 주인공이 사라지는 등 영화화 과정에서 보수적이고 진부한 신과 구조에 기대어 흥행에 안전장치를 마련하는 등 신신함과 가능성이 넘친 스토리구조로 신세대의 감성에 공감을 얻으며 다음시대를 창조해나갈 전위적 대중예술 작품으로서의 영화화에 실패에도 언론의 한 기자는 토종신과의 힘을 증명했다며 긍정적 평가를 내리는 등 오늘날 한국 대중예술의 수준은 질적인 문제에서 평단까지 심각한 수준에 이르렀다고 할 수 있다.

캐나다의 애니메이션 산업은 NFBC(National Film Board of Canada: 캐나다 국립영화위원회)가 중심이 된

국가 주도형 산업 모델의 모범 사례이다. 캐나다는 역사가 짧고 문화 산업의 강대국인 미국과 국경선을 맞대고 있는 나라로 미국의 문화적·경제적 시장 지배 구조를 극복하고 미국 셀 애니메이션과의 경쟁을 피하기 위해 NFBC 주도하에 작가주의에 초점을 맞춘 실험적·독창적 작품을 제작해 문화적 정체성 확립과 사회 통합을 꾀해왔으며 독립적 제작 기관의 활약과 선도적인 CG 기술력이 애니메이션 산업에 활기를 더해주며 예술적 깊이가 있는 자국의 대중예술 산업을 선도하고 있다 [19].

이에 반해 우리나라는 엔터테인먼트적 성향이 지배적인 대중문화의 흐름 안에서 자극 위주로 제작된 영화를 보고 즐기며 흥미위주의 자의적인 해석을 하며 마치 예술적인 깊이를 공유한 듯 착각하고 자위 하는 등 대중예술에 있어 예술성의 회복은 어느 때보다도 필요한 시점에 와 있다고 할 수 있다[20].



Fig. 3. Comparison between the webtoon & movie

4. 결 론

디지털 시대의 범람과 함께 과거 소수고급 예술에 대한 계승은 현 대중예술의 큰 과제이며 시대적 갈림길에 놓여있다고 할 수 있다. 미디어와 테크놀로지의 빠른 변화에도 관객과 소통하고자 하는 본질은 불변할 것이며 그 본질의 설정과 표현에 있어 앞서 언급한 인문학적인 진정성에 입각한 고찰, 이상을 추구하는 작가의 전위적인 내적 필연성, 관습과 충돌함으로써 새로움을 창조하

는 고급문화의 독창적인 성격의 반영 등이 대중문화에 있어 예술성을 함유시킬 수 있는 명제라고 할 수 있다. 물론 사회의 관심 밖의 대중예술이라는 것은 존재가치가 없다고 할 수 있으므로 사회구성원의 문화적인 정서의 동질성을 바탕으로 한 감독의 위의 요소들이 전제된 독특한 시각의 표현은 예술성의 강화를 위한 필수 명제라고 할 수 있다. 이러한 표현이 주제 메시지나 사회의제로 승화되며 표현 되었을 때 시간과 공간을 뛰어넘어 영화사에 각인되는 진정한 대중예술 콘텐츠가 만들어 질 것이다[1]. 웹툰의 영화화 트렌드처럼 테크놀로지와 다변화된 미디어 환경 속에서 영화는 보다 새로운 모습으로 변화되어 갈 것이다. 그러나 인류의 보편적인 가치명제인 예술성이 함유되어 새롭게 표현되어질 소수고급예술의 계승은 더욱 기대될 것이다.

REFERENCES

- [1] T. H. Lee. (2017). The study of trend popular-culture in digital period. *The Journal of Digital Convergence*, 15(2), 1, 9.
- [2] Insight. M. (2017). 'Web-toon', the center of digital contents marketing. <https://brunch.co.kr/@mezzomedia/28>.
- [3] D. B. Lee. (2017). *The well known continuing Controversial issue, 'the web-toon feature filming', is it re-interpretation? or is it destroying the origin?*. <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0011861110&code=61171111>.
- [4] Goo. reporter. (2017). *Why the movie "Along with the Gods" was succeeded with different story? The attitude for second creator and potential of Korea web-toon*. <https://brunch.co.kr/@koopost/6>.
- [5] J. S. Cho. (2015). *Web-toon, Dreaming the ten -billion market!*. <http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=2305995>.
- [6] C. N. Kim. (2016). *The era of web-toon-web-toon's filming*. <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kocca02&logNo=220811754836>.
- [7] Masters of web-toon. (2018). *The web-toon's filming*. <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=hghgtjs22&logNo=221179678750>.
- [8] Y. H. Kim. (2016). The study of translating point in the processing of web-toon's filming. *Comparative Korean Studies*, 24(1), 148-149, 164-166.
- [9] W. C. Nam. (2017). 'never-ending flower' the era of fame for origin web-toon story. http://biz.heraldcorp.com/culture/view.php?ud=201712041649542772676_1.
- [10] Rainous. (2015). *The aesthetics of popular art*. <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=rainous&logNo=100020370737#>.
- [11] Ara. (2017). *The thesis of popular art*. http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=a_tothe_ra&logNo=221119974700.
- [12] B. S. Park. (2017). *Rest, violent escaping from daily life*. http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=jump_arko&logNo=221073738527.
- [13] Y. K. Yoon. (2017). *About the entertainment and art*. <https://brunch.co.kr/@tigeryoonz/38>.
- [14] Y. S. Kim. (2016). *Thesis of popular art & thesis of critics of film* Seoul. right book.
- [15] S. O. Kim. (2011). *The explanation of meaning about avant-garde*. <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=yaibajin&logNo=40129178346&redirect=Dlog&widgetTypeCall=true&directAccess=false>.
- [16] H. Y. Kim. (2018). *Get along with Gods and with tragedy drama*. <http://www.ajunews.com/view/20180108103238475>.
- [17] For Creation. (2017). *What is the art, culture, and popular art?*. <http://groovechance.tistory.com/22>
- [18] A at you. (2015). *Where does the artistry of cinema come from?*. <https://blog.naver.com/sogumiu/220557594648>.
- [19] H. J. Shin. *The animation in Canada*. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3535031&cid=58544&categoryId=58544>
- [20] T. H. Lee. (2005). *Understanding of film & scenario*. Seoul. A4 media.

이 태 훈(Lee, Tae Hoon)

[정회원]



- 1993년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과(미술학사)
- 2000년 8월 : 미국 아트센터 칼리지 오브 디자인 (영화학 예술석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수

- 관심분야 : 영상미학, 표현기법
- E-Mail : thlee1401@khu.ac.kr