웹툰 플랫폼의 매체성에 근거한 OSMU 활용의 한계

— 웹툰과 영화 〈여중생 A〉를 중심으로

김강원*

<차례>

1. 한국 대중문화 OSMU 콘텐츠의 원 소스(One Source)로서 웹툰
2. 데포르마시옹 기법과 영화적 캐릭터의 형상화 문제
3. 세로스크롤과 내레이션의 연속성, 프레임의 분절성
4. 결론

〈국문초록〉

이 논문은 OSMU의 실패 사례를 중심으로 원천 소스(One Source)의 플랫폼을 다각화(Multi Use)하는 데 실패한 원인과 내용을 분석함으로써 현재의 지나친 낙관론을 경계하고자 한다. 하나의 소스(One Source)에 기반을 둠에도 불구하고 그것이 재현되는 플랫폼을 다변화(Multi Use)한 결과물로서의 텍스트는 본질적으로 차이를 가질 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고 현재 그에 대한 가치 평가는 대부분 상업적 성공의 여부에 초점을 맞춘 경우가 많다. 그렇기 때문에 이러한 측면의 보완을 위해 텍스트 자체로서의 가치에 대한 비판적 분석이 더욱 다양하게 시도되어야 한다고 본다. 이러한 이유로 이 논문에서는 스토리텔링의 요소와 그 스토리텔링이 미디어의 특성에 근거해 시각화되는 방식에 대한 비판적 분석을 시도하고자 한다.

이 논문에서 연구의 대상으로 하는 작품은 웹툰과 영화 〈여중생 A〉이다. 이 작품은 현재 일석이조의 효율적 문화산업 모델로 낙관되고 있는 OSMU 플랫폼 공유에 대한 보다 냉철한 자각과 전망을 가능하게 해줄 텍스트로서의 가치를 가진다. 영화 〈여중생 A〉는 원 소스로서의 웹툰에 대한 연재와 저작권에 대한 영향력만을 행사하던 포털사이트 네이버(NAVER)가 영화 제작에 처음으로 직접 참여한 작품이라는 점에서 주목할 필요가 있다. 월간 국내 사용자 2,200만, 글로벌 사용자 2,400만 (2018년 6월 기준)의 거대 플랫폼으로 부상한 네이버가 자신들의 웹툰 콘텐츠를 영화화 한다는 것은 영화시장을 넘어 문화 콘텐츠 영역의 전반에 영향을 줄 것은 자명하다. 그러므로 2018년 현재, 그 첫 시도이자, 아직까지는 유일한 결과물인

www.kci.go.kr

* 중앙대학교 강사.

〈여중생 A〉에 대한 주목이 의미를 가질 수 있다.

특히 〈여중생 A〉의 사례는 재매개된 영화가 기본적인 설정에 있어 원천 소스인 웹툰의 캐릭터와 구조, 즉 스토리텔링의 요소를 상당히 유사하게 차용하고 있음에도 불구하고, 작품성이나 대중성 측면에서 큰 차이를 보인다는 점에서 흥미로운 연구대상이기도 하다. 이 논문에서는 데포르마시옹 기법과 영화적 캐릭터의 형상화 문제, 웹툰의 특성인 세로스크롤과 내레이션의 연속성이 영화 프레임의 분절성과 대립되는 문제라는 두 가지 측면에서 접근하고자 한다.

웹툰 〈여중생 A〉의 그림체는 매우 간결한데, 이는 작품의 가장 큰 매력으로 지목되는 부분이다. 이러한 기법을 데포르마시옹(Déformation)이라고 하는데, 웹툰의 데포르마시옹은 그 서사구조에 있어서 뿐만 아니라 시각적인 묘사에 직접적으로 작용한다는 점에서 중요하다. 그런 까닭에 웹툰의 장르적 특질, 미학적 요소와 대중성에 대한 분석에서 매우 중요하게 다루어야하는 요소가 되는 것이다. 문제는 데프로마시옹의 기법이 실사의 영화화에서는 거의 재현되기 어렵다는 것이다. 그러므로 데프로마시옹을 단순히 시각적 표현 기술을 넘어 서사의 핵심적인 기법으로 사용하고 있는 웹툰 〈여중생 A〉의 영화화는 실패의 위험이 높을 수밖에 없었다. 실제로 웹툰의 데포르마시옹적 기법에서 기인한 작품의 매력은 실사의 영상으로 플랫폼을 옮기면서 거의 대부분 유실되었다. 그리고 이는 원 소스로서 웹툰의 스토리텔링을 공유하고 있음에도 불구하고 영화가 실패가 가장 큰 원인이기도 하다.

웹툰과 영화는 미디어로서의 속성에서 큰 차이를 갖는다. 웹툰과 영화 〈여중생 A〉는 캐릭터와 서사의 유관성은 있지만, 그 이야기를 전달하는 플랫폼으로서의 형태는 크게 다르다. 영화의 영상을 구성하는 가장 기본이 되는 단위는 프레임이다. 원론적으로는 프레임이고, 틀 안에 보이는 것만이 영상을 통해 전달 될 수 있다. 프레임은 영상 뿐 아니라 출판만화의 양식적 특징이기도 하다. 한 칸에서 다음 칸으로의 시각적 이동은 정지된 화면인 프레임의 연결을 통해 비로소 움직임을 얻게 되는 영화의 물리적 구동과 유사하다. 그런데 웹툰에서는 이러한 프레임이 해체되는 경우가 발생한다. 세로스크롤이 바로 그것이다. 모든 웹툰이 세로스크롤 방식으로 연재되는 것은 아니지만, 세로스크롤이 웹툰이 갖는 고유의 시각적 재현 방식임은 분명하다.

웹툰 〈여중생 A〉에서 이러한 세로스크롤 방식을 가장 효과적으로 사용하고 있는 부분은 내레이션 기법과의 융합이다. 웹툰은 대사보다는 내레이션에 의존에 이야기를 진행해가는 방식을 보여주고 있다. 주인공인 여중생 '미래'의 내레이션을 통해 미래의 정서에 공감해가는 것이 작품의 주요 스토리텔링적 장치이기 때문에 웹툰 〈여중생 A〉는 사건보다 '심리'에 치중하게 된다. 세로스크롤은 독자가 능동적으로 작품의 전개 속도를 조절하는 기법이다. 그리고 그 이미지의 확장성은 곧 스토리텔링의 수용에 대한 확장성으로 이어진다. 달리 표현하면 독자들이 받아들이고 상상하는 여지가 확대된다는 의미이다. 때문에 이것은 웹툰 〈여중생 A〉의 심리 중심 서사에 적합한 수용방식이 될 수 있었다.

그러나 대부분의 상업 영화는 '사건'을 통해 서사된다. 그렇기 때문에 내레이션과 같은 비영상적인 기법은 지양되기 마련이다. 여기서 영화의 중요한 두 번째 패인이 발생한다. 비영상적인 작법인 내레이션을 웹툰은 스크롤이라는 기법을 통해 수용자가 마치 시를 음미하듯 능동적으로 향유할 수 있는 여지를 주었던 것에 반해 영화는 이러한 이야기 방식의 활용이 불가능하였다. 때문에 원작이 가지고 있는 담화의 미학과 가치는 영화적으로 재현되지 못하였고, 그렇다고 영화적 미학을 내세울만한 새로운 기법을 발견하지도 못했다.

이처럼 웹툰 〈여중생 A〉의 영화화가 실패한 가장 핵심적인 이유는 플랫폼의 매체성에 대한 몰이해라고 볼 수 있다. 웹툰의 매체적 특성에 가장 밀접하게 천착하여 그 매력을 가장 잘 살린 작품을 단순히 평단과 수용자들의 호응을 기반을 두어 사업적 가치와 계산에 의해

OSMU의 원 소스로 선택한 것 자체가 근본적인 패인이라고 볼 수 있는 것이다.

한국의 OSMU, 특히 웹툰을 원 소스로 한 OSMU 모델은 더욱 활발하게 개발될 것으로 보인다. 그러나 막연히 원 소스인 웹툰의 인기에 기반을 둔 사업적 접근으로서의 OSMU는 〈여중생 A〉가 그러했듯, 대기업과 국가의 지원에도 불구하고 실패할 수밖에 없다. OSMU 시장의 규모가 본격적으로 확대되고 있는 지금의 시점에서 필요한 것은 원 소스의 흥행성적을 바탕으로 한 수익구조에 대한 검증이 아니라, 원 소스의 스토리텔링이 갖는 매체성에 대한 이해이다. 원 소스의 스토리텔링의 갖는 매체적 특질이 다른 플랫폼과의 교차나 이동에 적합한 것인지를 분석할 수 있는 기준은 작품의 내재적 측면에 대한 질적 분석일 수밖에 없다.

주제어 : 네이버 영화, 네이버 웹툰, 매체성, 〈여중생 A〉, 영화 웹툰, 웹툰의 영화화, 플랫폼, OSMU

1. 한국 대중문화 OSMU 콘텐츠의 원 소스(One Source)로서 웹툰

한국영화는 1990년대 초, '기획영화'[1]의 등장으로 산업적 측면에서 발전적 전기를 맞이하게 된다. 대기업 투자자본이 본격적으로 유입되며 투자와 제작의 개념이 분리된 기획영화들은 영화산업의 생산물로서 인식되었다. 이들 영화들은 일종의 마케팅으로서 트렌드에 대한 분석과 수요계층에 대한 타깃화를 시도하였고 이러한 시도들은 크게 성공을 거두게 된다.[2] 이후 이러한 경향은 지속되었고, 현재에 이르러서는 따로 '기획영화'

1) "기획영화라는 말은 90년대 초 '기획(일을 계획함)'이라는 사전적 의미의 단어와 '영화'라는 단어가 결합하여 '기획영화'라는 새로운 개념의 단어가 형성되어 등장하게 되었는데 이는 만들어지는 영화는 어떤 영화라도 누군가의 의도 하에 목적을 가지고 기획되어 진다는 것이다." 육정학, 「한국영화의 트렌드와 산업화에 따른 문제와 대안」, 『한국콘텐츠학회논문지』 13권 12호, 한국콘텐츠학회, 2013, 641면. 광의로 본다면 영화는 언제나 기획되어졌기 때문에 이 용어는 영화의 기본적인 속성으로 인지될 수도 있으나, 90년대 초에 '기획영화'라 함은 투자와 제작이 분리되고, 대기업의 투자자본이 본격적으로 유입되기 시작한 영화의 산업화를 지칭하는 것이라는 점에서 이러한 명칭의 의미는 유지될 수 있다고 본다.

2) "대기업의 첫 투자 사례라 할 수 있는 〈결혼 이야기〉(1992)의 흥행은 대기업의 투자를 촉발시켰으며, 이들 대기업과의 결합은 젊은 기획자들의 입지를 더욱 넓혀주었다. 이후 〈미스터 맘마〉(1992), 〈닥터봉〉(1995), 〈접속〉(1997)에 이르기까지 감독보다 프로듀

www.kci.go.kr

라 지칭할 필요가 없을 만큼, 대부분의 영화들이 기획 단계를 거쳐 제작 배급되고 있다. 더구나 한류의 영향으로 인해 영화산업의 자본이 확대되면서 기획의 중요성과 역할은 더욱 강조되고 있다.

이러한 추세가 지속되는 가운데, 현재 가장 두드러지는 영화기획의 전략은 OSMU(One Source Multi Use)[3]이다. OSMU은 "하나의 원작(Source)이 다양한 분야나 장르에서 활용되면서 고부가가치를 만들어 내는 비즈니스 구조를 일컫음"[4]이라 정의되고 있다. 이 정의에서도 볼 수 있듯이 하나의 콘텐츠를 다양한 플랫폼을 통해 활용하는 것은 문화산업의 측면에서 본다면 '고부가가치' 즉, 수익의 극대화가 궁극적 목표일 것이다. 때문에 OSMU에 대한 연구 역시, 초창기부터 최근까지 다수의 연구들이 산업적인 효과의 측면에 초점을 맞추고 있다. 그러나 문화를 통해 발생하는 부수적 산물로서 문화의 산업적 가치에 대한 셈이 가능한 것이지, 산업을 위해 문화를 창조할 수는 없기 때문에 이렇듯 산업적 측면에서만 OSMU를 설명하는 연구가 편중되는 것은 문제시 된다. 그리고 이러한 문제에 대한 대안의 하나로 OSMU를 미디어컨버전스이자 트랜스미디어로서 세계관 확장이라는, 작품의 내재 요소와 매체와 상호작용하는 텍스트로서 그 의미를 찾는 태도에 주목할 필요가 있다. 다행히 미약하게나마 최근 몇 년 사이 산업이 아닌 문화나 예술의 텍스트로 이를 접근하는 연구들이 시도되

서가 중심이 된 기획의 힘으로 영화를 성공시키는 풍토가 정착되기 시작했다." 육정학, 위의 글, 위의 면.

3) OSMU(One Source Multi Use)라는 용어는 1980년대 일본에서 먼저 사용하였다고 한다. 일본의 전자공학계에서 처음 사용한 용어를 이후 디지털화와 밀접한 용어로 일본 데이터 방송연구에서 차용되기도 하였으나. 국내에서처럼 문화콘텐츠 용어로서 사용되었다고 보기는 어렵다. 국내에서는 1998년 ㈜한글과 컴퓨터에서 글로벌전략의 일환으로 사용하였고, 이후 한국문화콘텐츠진흥원에서 문화콘텐츠의 산업적인 효과를 위한 연구들을 진행하면서 사용한 용어들이 보급된 것으로 보인다. 조성룡·신호·장예빛·이성업·한민우·구본철, 「사례 분석을 통한 방송콘텐츠 OSMU의 고찰 – OSMU 이론적 정립 및 비즈니스분류를 중심으로」, 『방송공학회논문지』 12권 5호, 한국방송·미디어공학회, 2007, 424면.

4) 한국콘텐츠진흥원, 위의 글, 위의 면에서 재인용.

www.kci.go.kr

고 있다. 이 논문 역시 극예술의 측면에서 OSMU를 분석하고자 한다는 점에서 문화나 예술의 텍스트로서 접근을 목적하고 있다.

국내에서 가장 적극적으로 활용되고 있는 OSMU 플랫폼은 웹툰, 게임, 공연, 영화와 TV드라마이다. 그 중에서도 TV드라마와 영화는 미디어의 특성상 웹툰이나 게임, 공연에 비해 대중의 접근이 쉬운 미디어로, 플랫폼에 대한 진입 장벽이 매우 낮다는 점에서 문화적으로나 산업적으로나 큰 장점을 지닌다. 그래서 2차 저작으로서의 확장성이 매우 큰 플랫폼이기도 하다. 흥미로운 것은 이러한 영화나 TV드라마, 공연, 게임 등을 2차, 3차의 저작으로 확장하는 OSMU의 원천 콘텐츠, 즉 원 소스(One Source)로 가장 많이 활용되고 있는 것이 웹툰이라는 점이다.[5)]

웹툰(webtoon)은 용어의 뜻 그대로 컴퓨터나 스마트폰의 웹(wed)을 통해 보는 만화(cartoon)라고 할 수 있다. 박석환은 한국 대중문화에서 '웹툰'이라는 용어가 처음 문헌에서 사용된 시기를 정리하였는데, 그에 따르면 2000년 4월 28일자 『조선일보』의 「동영상 만화 웹툰의 새 장르를 펼친다.」라는 제목의 기사에서 부터였다고 한다. 그리고 같은 해 8월 16일자 『한겨레』의 「교육 취업 게임 만화 성인-5대 콘텐츠를 내 품 안에」라는 기사에서 당시 PC통신의 대표사이트 '천리안(www.chol.com)'이 사이트 개편과 함께 만화 채널 명칭을 '웹툰'이라 명하고 서비스를 개시했다고 소개하고 있기도 하다. 이후 등장한 포털 사이트인 다음(Daum)과 네이버(Naver)가 기존의 만화 채널에 웹툰 코너를 개설하면서 '웹툰'이라는 용어는 본격적으로 디지털화된 만화를 지칭하는 명칭이 되었다고 볼 수 있다.[6)] 그 후 웹툰은 발전을 거듭해왔고, 2018년 현재에는 다양한 군소사이트들을 아울러 약 100여개가 넘는 사이트에서 유무료로 웹툰 서비스를 제공하고 있다.

---

5) "웹툰을 원작으로 하는 매체 전환은 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 뮤지컬, 연극 등 다양한 서사 장르 전반에 걸쳐 발생하고 있다. 현재까지 대략 영화 19편, 드라마 36편, 게임 19편, 애니메이션 17편, 연극 65편, 뮤지컬 14편이 웹툰을 원작으로 매체 전환 되었다 (이재훈, 2016.9.12.)", 채희상『웹툰의 매체 전환』, 커뮤니케이션북스, 2018, xii면.

6) 박석환, 『웹툰 콘텐츠의 플랫폼』, 커뮤니케이션북스, 2018, xiii면.

2017년 국내 웹툰 시장 규모는 해외 수출을 포함해 약 7,240억원으로 추산되었고, 2020년에는 약 1조원으로 성장할 것으로 전망된다.[7] 이처럼 대중문화계에서 웹툰의 비중이 급격히 증가하고 있음을 수치상으로도 쉽게 확인 할 수 있다. 이 가운데 포털사이트 '다음'과 '네이버'는 가장 영향력 있는 웹툰 플랫폼이고, 특히 2003년 첫 서비스를 시작한 다음에 비해 2005년 웹툰 서비스를 개시한 후발 주자인 '네이버'는 이용지수를 나타내는 트래픽이나 수익창출 등 다방면에 있어 압도적인 국내 1위 플랫폼으로 성장하였다.

만화는 영상과 친연성이 크고, 그로인해 그간 영상화에 대한 시도들이 꾸준하게 이어져 온 매체이다. 큰 범주에서 만화의 일종인 웹툰 역시, 이를 영화화하고자 한 시도가 초창기부터 시도되었다. 그러나 대부분 흥행에 성공하지 못한 까닭에 크게 주목받지 못하였다. 그러던 중, 2010년 '다음'에서 연재되던 윤태호 작가의 <이끼>가 영화화되어 335만명의 관객을 동원하면서 유의미한 첫 성공사례로 주목받기 시작하였고, 최근 <신과 함께> 연작 (<신과 함께: 죄와 벌>(2017), <신과 함께: 인과 연>(2018), 3편과 4편은 2019년 개봉 예정)이 각각 천만이 넘는 관객을 동원하는 유래 없는 흥행을 하면서 웹툰의 영화화에 대한 관심은 고조되고 있다.

이러한 분위기에 편승해 하나의 콘텐츠 소스로 일거양득의 고부가 가치를 창출하는 비니지스 모델로서 OSMU에 대한 지나친 낙관들이 만연하고 있다. 물론 웹툰을 원 소스(one source)로 하여 플랫폼을 확장시킬 경우, 콘텐츠의 인기도를 미리 가늠해보거나, 흥행한 웹툰의 독자를 2차 저작물의 감상자로 유입시키기에 용이하다는 점은 큰 장점이 된다.[8] 그러나 이러한 성공의 이면에는 더 많은 실패작들이 있기 마련이다. 그렇기 때문에 대중문화의 핵심키워드로 부각되는 OSMU에 대한 기대와 더불어 우려에

7) KT경영경제연구소, 출처『파이낸셜뉴스』, 2018.8.21.
8) 한영웅·이태구·정규하, 「웹툰만의 셔레이드 기법의 특징적 요소 분석」, 『Journal of Intergrated Design Research』 13권 1호, 인제대학교 디자인연구소, 2014, 24면.

www.kci.go.kr

대한 조망이 더욱 필요한 시점이다.

이 논문은 OSMU에 대한 낙관론을 경계하고 이에 대한 분석의 다각화에 대한 필요에서 출발하였다. 이러한 연구목적을 바탕으로 OSMU의 실패사례를 중심으로 원천 소스(One Source)의 플랫폼을 다각화(Multi Use)하는데 실패한 경우의 원인과 내용을 분석함으로써 현재의 지나친 낙관론을 경계하고자 한다. 하나의 소스(One Source)에 기반 함에도 불구하고 그것이 재현되는 플랫폼을 다변화(Multi Use)한 결과물로서 텍스트는 본질적으로 차이를 가질 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고 현재 그에 대한 가치 평가는 대부분 상업적 성공 여부에 초점을 맞춘 경우가 많다. 그렇기 때문에 이에 대한 보완을 위해 텍스트 자체로서의 가치에 대한 비판적 분석이 더욱 다양하게 시도되어야 한다고 본다. 이러한 이유로 이 논문에서는 텍스트로서 작품 갖는 내재적 측면에 포커스를 맞추어 스토리텔링의 요소와 그 스토리텔링이 미디어의 특성에 근거해 시각화되는 방식에 대한 비판적 분석을 시도하고자 한다.

먼저 이 연구의 주제와 관련이 높은 선행의 연구로는 박유희의 연구가 있다. 박유희는 영화와 원작에 대한 관계를 연구한 논문에서 연구대상 중 하나인 웹툰(이 논문에서는 '인터넷 만화'로 지칭함) <다세포 소녀>를 동명의 영화로 각색하는 과정에서 "인터넷 만화의 도발성을 자유와 평화에 대한 계몽적 문제 제기로 순화시켜 영화라는 공적인 영역으로 끌고 오는데 성공"하였으나 "원작의 도발성에 열광했던 많은 수용자들"을 실망시킨 "딜레마"에 대해 주목하고 있다.[9] 이 논문은 박유희의 문제의식을 공유하는 데서 출발하고 있다. 박유희의 연구는 웹툰과 소설을 원작으로 하는 '영화'에 더 비중을 두고 있지만, 원작으로서의 웹툰에 주목한 연구의 시발로서 선구적인 의미를 갖는다.

김은영의 연구는 보다 본격적으로 웹툰에 비중을 두고 있다. 그는 웹툰

9) 박유희, 「『우리들의 행복한 시간』, 『다세포 소녀』, 『타짜』 - 영화와 원작의 세 가지 관계」, 『공연과 리뷰』 55호, 현대미학사, 2006, 220-221면.

www.kci.go.kr

이 다른 플랫폼을 통해 전환되는 사례에 대한 연구가 빈번함에도 불구하고 관련된 연구가 부족하고, 특히 내용의 차원에 초점을 맞춘 연구가 극히 적다는 점을 주목하며, 그 이유를 이러한 현상을 논의할 이론적 틀의 부족으로 꼽는다.[10] 김은영은 이러한 이론적 논의의 틀을 제안하는 시도로 디지털 서사, 즉 디지털 스토리텔링의 변주 포인트에 주목하였고, 웹툰, 웹드라마, TV의 매체와 서사를 모두 포괄하여 스토리텔링의 요소는 물론 영상적 요소에 대한 개략을 하고 있다. 그러나 지나치게 큰 범주를 대상으로 하고 있고, 스토리텔링과 영상에 대한 일반적 요소를 대부분 포괄하여 언급함으로써 단편적인 분석이라는 한계를 보인다.

이승진의 연구 역시 이 논문에 시사한 점이 크다. 그는 원작 웹툰을 활용한 연계콘텐츠의 성공수준을 측정하기 위해 객관적으로 설정한 수량적 종합 수치를 '웹툰연계지수'라 정의하고,[11] 이를 통해 웹툰의 가치를 객관화하는 작업을 시도하였다. 그러나 자문을 통한 데이터 확보라는 준거의 객관성이 부족하고, 연계지수 항목의 고정성(절대성)이 강하다고 보기 어려워 실제 적용의 한계가 있으리라 예상된다. 그럼에도 불구하고 웹툰 개별 작품의 평가의 필요성을 전제한 점, 그리고 텍스트의 내재적 측면을 반영고자 했다는 점에서 그 의의가 있다.

이 논문은 웹툰을 중심으로 한 OSMU 모델에 대한 텍스트 분석이 드물다는 점, 그리고 스토리텔링이라는 요소가 텍스트의 가치에 대한 분석에 대한 준거가 될 수 있다는 점에서 김은영이나 이승진의 연구에 동의하지만, 선행의 연구들이 놓치고 있는 지점에 주목하고자 한다. 이러한 스토리텔리의 요소는 개개의 작품과 OSMU 플랫폼 공유의 사례에 따라 차별화되어야 보다 심층적 접근이 가능해진다는 점이 바로 그것이다. 지금의

10) 김은영, 「웹툰 『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」, 『미디어,젠더&문화』 31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 46면.
11) 이승진, 「웹툰 원작활용의 가치측정 연구-'웹툰 연계지수' 개발을 중심으로」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2013, 54면.

www.kci.go.kr

연구단계에서는 귀납적 도출을 위한 선행의 자료로서 텍스트 분석이 우선되어야 한다고 보는 것이다. 물론 이에 대한 대상 텍스트가 현재 한국의 OSMU 모델의 대표성을 띠는 작품이라면 그 분석의 의미는 확대될 수 있을 것이다. 웹툰과 영화 <여중생 A>는 그런 의미에서 현재 일석이조의 문화산업의 효율적 산업모델로 낙관되고 있는 OSMU 플랫폼 공유에 대한 보다 냉철한 자각과 전망을 가능하게 해줄 텍스트로서의 가치를 가진다.

이 논문에서 연구의 대상으로 하는 것은 웹툰과 영화 <여중생 A>이다. 이 작품은 원 소스로서의 웹툰에 대한 연재와 저작권에 대한 영향력만을 행사하던 주식회사 '네이버 웹툰'이 영화 제작에 처음으로 직접 참여한 작품이라는 점에서 주목할 필요가 있다. 전술하였듯, 현재 웹툰은 OSMU의 원천 콘텐츠로 가장 영향력 있는 매체이고, '네이버 웹툰'은 이러한 웹툰 시장에서 압도적인 1위의 이용지수를 갖는 가장 영향력 있는 웹툰 서비스 플랫폼이다. 이미 지난 2017년 5월, '네이버 웹툰'은 '네이버'와 분리해 독립된 주식회사로 독자적인 사업을 시행중이다. 2018년 6월, 동명 웹툰을 원작으로 한 영화 <여중생 A>의 공동제작에 참여해 개봉하였고, 이어 8월에는 웹툰의 영화화를 전문으로 하는 콘텐츠 기획· 개발 법인인 '스튜디오 N'을 설립한다. '스튜디오 N'의 설립이전인 2018년 상반기, 이미 법인 대표로 CJ E&M 출신의 권미경 전 한국영화사업본부장을 내정하고 당시 6월 개봉 예정이던 영화 <여중생 A>의 홍보기사와 함께 향후 설립된 법인의 사업 방향에 대한 언론 인터뷰도 진행하는 등 적극적인 언론홍보를 하였다.[12] 이러한 '네이버 웹툰'의 영화사업 참여에 대해 "한국영화의 판이 바뀐다"는 논점의 기사들이 등장하고 있기도 하다.[13] 국내 1위 웹툰

12) 권미경은 "역대 극장가 흥행 1, 3, 4 위 작품인 〈명량〉(2014), 〈국제시장〉(2014), 〈베테랑〉(2015)등을 투자 총괄한 실력자"로 지칭되며 네이버가 향후 영화시장에 적극적으로 참여할 것임을 드러내주는 상징으로 인식되고 있다. (『중앙일보』, 2018.6.13.)

13) 김성훈, 「권미경 스튜디오N 대표, "웹툰의 영상화, 비즈니스 크기를 키우는 게 우선 목표다"」, 『씨네21』 통권 1172호, 2018.9.
김소연, 「영화 투자배급사 지각변동…CJ·롯데·쇼박스·NEW 4강 구도 깨지나」, 『한국

www.kci.go.kr

플랫폼이 자사의 웹툰을 원 소스로 한 OSMU 시장에 직접 뛰어들게 되는데, 그 첫 시도가 가장 대중적인 OSMU의 형태인 웹툰의 영화화였고, 그 결과물이 바로 영화 <여중생 A>였던 것이다.

원작인 웹툰 <여중생 A>는 '허5파6'(작가 필명) 글, 그림의 작품이다. 2015년 2월 8일부터 2017년 6월 26일까지 '네이버 웹툰'에서 매주 월요일 연재되던 작품으로, 소심한 성격의 중학교 3학년 여중생 '장미래'를 주인공으로 하고 있다.[14] 미래는 아버지의 가정폭력과 어머니의 무관심, 학교 친구들의 따돌림 속에서 글쓰기와 온라인 게임에만 몰두한다. 웹툰 <여중생 A>는 미래가 자신의 비루한 삶을 소박하게 극복해가는 이야기이다. 이 작품은 당시 유행하던 학원물들과는 달리, 가정폭력과 학교폭력 등에 대한 사실적이고 어두운 이야기로 인해 연재 초반에는 인기를 얻지 못했다. 그러나 점차 입소문이 나며 독자들이 평가하는 별점을 대부분 9.99점(만점 10점)으로 유지하였고, 연재 중 네이버 웹툰 별점 순위에서 1위로 뽑힐 만큼 큰 지지를 받았다. 2016년 '오늘의 우리 만화상' 수상하기도 하였던 만큼 평단과 대중들에게 모두 호평을 받은 작품이기도 하다.

2018년 6월에 개봉한 영화 <여중생 A>는 네이버가 제작에 투자하였을 뿐만 아니라, 중소기업지원기관 SBA(서울산업진흥원)가 2017년 '웹툰 원작 활용 콘텐츠 제작지원사업' 공고를 통해 제작 지원을 한 영화이기도 하다. 영화 개봉을 홍보하는 기사에서 SBA 서울애니메이션 센터 측은 "웹툰 산업 활성화를 위해 앞으로도 우수 웹툰 원작을 발굴·육성하고 OSMU 비지

경제』, 2018.9.29.
나원정, 「네이버 웹툰도 가세…한국영화 판이 바뀐다」, 『중앙일보』, 2018.6.13.
_____, 「웹툰 영화화 뛰어든 네이버, 침체된 충무로 날개 달까」, 『중앙일보』, 2018.8.14.
백선하, 「답은 콘텐츠?…네이버웹툰, 스튜디오N 설립」, 『방송기술저널』, 2018.8.9.
서진욱, 「네이버웹툰, '스튜디오N' 설립… 웹툰 '영상화' 본격 추진」, 『머니투데이』, 2018.8.9.
이대호, 「'웹툰이 영상으로' 네이버웹툰, 스튜디오N 설립」, 『디지털데일리』, 2018.8.9.
차현아, 「영화판에 뛰어든 네이버 웹툰, 시장 흔들까」, 『시사저널이코노미』, 2018.6.16.

14) 완결 후인 2018년에 영화〈여중생 A〉 제작 기념으로 특별외전인 〈여중생A-우리들의 축제〉가 6화 분량으로 연재되었다.

www.kci.go.kr

니스가 활성화될 수 있도록 다각적 지원을 아끼지 않을 것"[15]이라고 강조하고 있다. 더불어 영화 <여중생 A>의 케이스는 인기리에 연재 된 웹툰 원작을 영화화한다는 점에서 제작지원사업 선정부터 완성까지 심사위원들의 많은 관심을 받은 작품으로 '좋은 원작을 잘 영화화한 사례'라는 자평하기도 하였다.[16] 다른 홍보기사들도 "잘 덜어내고 묘사했다. '선택과 집중' 전략이 잘 먹혀들었다."[17]는 평에 초점을 맞추어 보도하기도 하였다.[18] 그러나 미디어의 반응과는 달리 실제 영화에 대한 관객들의 반응은 악평이 일색이었다. 원작 웹툰이 극찬을 받은 것과는 대조적으로, 주된 목표 관객층이었던 10대를 비롯한 대중들의 외면을 받아 관람객 평점 5점(10점 만점, '네이버 영화' 추산)이라는 혹평과 더불어 누적 관객수 9만 7천명, 15억 제작비의 절반 정도인 8원 가량의 개봉수익만 거둔 채 참패하게 된다.[19](영화진흥위원회 영화관통합전산망 기준.)

영화나 TV드라마, 공연 등 여타의 극 장르에 비해 10대 중심의 소비층이 압도적으로 두터운 웹툰의 수용자의 특수성은 10대들의 일상에 밀착되어 있다. 네이버 웹툰에서 가장 많은 조회수를 기록하는 세대는 13세에서 18세 사이의 청소년이다.[20] 특히 웹툰 <여중생 A>가 연재를 시작하던

15) 『한국경제』, 2018.7.3.
16) 『스타뉴스』, 2018.6.23.
17) 『부산일보』 2018.6.14. 이 "선택과 집중"이라는 표현은 『뉴스엔』 2018년 6월 29일자 등, 이 영화에 대한 홍보성 기사들에서 눈에 띄는 표현이다. 이로 미루어 보아 이것은 영화 제작사와 배급사 측에서 강조하고 싶은 포인트였으리라 유추할 수 있다.
18) 물론 이 영화에 대한 비판적 견해도 존재하였으나, 양적으로 보았을 때, 다수의 매체들은 이 영화에 대한 날선 비판을 자제하는 분위기이다. 이는 일견 웹툰에 연관된 2차 저작물들이나, OSMU가 새로운 한류의 중심으로 부각되면서 문화 산업이 새로운 국가주력 사업으로 분류되는 사회적 분위기도 작용하였을 것으로 유추해 볼 수 있다. 날선 비판을 함으로써 영화의 수출에 악영향을 끼치는 것을 저어하는 문화계의 분위기가 작용했으리라 짐작해본다. 아울러 아이돌 출연자에 대한 팬덤이나 네이버의 홍보성 언론플레이 등에 대한 측면 역시 의심해 볼 만 하다.
19) 이후 예정되었던 미국개봉 등 해외개봉이나 기타 수익창출에 대해 언급된 자료들이 없는 것으로 보아 영화의 평단과 흥행에 대한 실패는 자명해 보인다.
20) "네이버 웹툰을 담당하는 김준구 이사에 따르면 현재 웹툰에서 가장 많은 조회 수를 기록하는 세대는 1318이며, 초등학생들은 20대나 30대 독자들에 비해서도 전체 사용

www.kci.go.kr

시점인 2015년도는 네이버 웹툰에서 학원물로 대표되는 10대 중심의 웹툰이 강세를 보이기 시작하던 시기였다.[21] <연애혁명>, <프리드로우>, <외모지상주의>와 같은 당시 학원물들의 특징은 "학교라는 공간 안에서 겪는 자잘한 일상을 상당히 높은 해상도로 보여 주는 것에 집중"[22]하는 것이었다. 그동안 대중 매체에서 10대들의 생활에 대한 묘사는 매우 제한적이었고, 양적으로나 질적으로 그들은 매체 안에서 타자화 되어있었다. 그러나 웹툰에서만은 이들이 주류적인 향유계층이라는 점은 유의미하다. 웹툰 작가로 데뷔하는 과정이 여타의 매체들보다 쉽고, 웹 플랫폼의 성격상 젊은 층의 진입이 쉬워 창작하고 소비하는 계층의 연령층이 모두 낮아 젊은 감성을 유지하고 있다.

웹툰 <여중생 A>는 당시 주류적인 학원물들의 분위기를 이어가는 중고등학생용 학원물로 분류될 수 있다. 그러나 잘나가는 '일진'의 연애담이나 학교폭력에 대한 과장된 에피소드에 집중하였던 다른 작품들에 비해 수행평가 준비물 값을 고민하고, 문화상품권을 구해 게임 아이템을 사기 위해 노력하는 중학생 소녀의 소소한 에피소드들을 서사한다는 점에서 상대적으로 일상적이었고, 작품이 다루는 정서의 측면 역시 10대들의 현실에 밀착되어 있었다.

이런 까닭에 원작인 웹툰 보다 더욱 직접적으로 10대를 타깃으로 했던 영화 <여중생 A>가 실패한 것은 쉽게 이해할 수 없다. 애초에 이 영화는 블록버스터급 스펙터클이 아닌 웹툰의 소비 연령층과 동일한 10대를 대

자에서 높은 비중을 차지하지는 않는다. 다만 그 초등학생들이 자라서 1318세대가 된다는 점에서 잠재적 주요 독자층으로 바라본다고 한다." 위근우, 「웹툰은 어떻게 10들의 목소리를 담게 되었나」, 『창비어린이』 13권 4호, 창비어린이, 2015, 43면.

21) "10대의 열성적인 구독을 통해 각 요일별 1위를 차지한 총 7편의 작품이 예외 없이 두 가지 유형으로 분류될 수 있다 것은 상당히 흥미로운 일이다. (중략) 소년 만화 네 편, 학교생활 만화 네 편으로 완벽한 균형을 이룬다. 세대별 취형과 인기 균형을 고려해 작품을 배치하는 네이버의 특성을 고려할 때, 이들 작품은 주 독자층인 10대에 특화된 콘텐츠라 해도 무리는 없을 것이다." 위의 글, 44-45면.

22) 위의 글, 46면.

www.kci.go.kr

상으로 한 소박한 스토리텔링으로 기획되었던 영화이기 때문이다. 영화는 흥행에 유리한 12세 이상 관람가로 개봉되었음에도 불구하고 결과적으로 원 소스였던 웹툰의 주요 수용자였던 10대들의 지지를 얻는 데 실패하였다.[23] 이는 웹툰의 강점이었던 10대들의 일상에 대한 공감이 영화적으로 극화되면서는 더 이상 유지되지 못했기 때문으로 보인다.

이처럼 웹툰과 영화 <여중생 A>의 사례는 재매개된 영화가 기본적인 설정에 있어 원천 소스인 웹툰의 캐릭터와 구조, 즉 스토리텔링의 요소를 상당히 유사하게 차용하고 있음에도 불구하고, 작품성이나 대중성 측면에서 큰 차이를 보인다는 점에서 흥미로운 연구의 대상이다. 월간 국내 사용자 2,200만, 글로벌 사용자 2,400만 (2018년 6월 기준)의 거대 플랫폼인 '네이버 웹툰'이 자신들의 웹툰 콘텐츠를 영화화 한다는 것은 한국 영화 시장을 넘어 문화 콘텐츠 영역의 전반에 영향을 줄 것은 자명하다. 그러므로 2018년 현재, 그 첫 시도이자, 아직까지는 유일한 결과물인 웹툰과 영화 <여중생 A>에 대한 주목이 의미를 가질 수 있다.

마샬 맥루언(Marshall McLuhan)은 미디어가 곧 메시지라고 주장한 바 있다. 이러한 주장에 따른다면 OSMU에서의 플랫폼, 즉 미디어의 변화는 메시지의 변화를 유발하게 된다. 이는 곧 하나의 원천 콘텐츠를 공유한다고 할지라도, 그것의 메시지까지 동일하기는 어렵다는 결론에 도달한다. 디지털 테크놀로지가 기존의 매체에 빠르게 적용되면서 각 매체의 고유한 성질은 새롭게 구성되고 있고, 디지털 환경에서 테크놀로지의 변화에 따라 지속적으로 재정의 되어야 하는 유동적인 상황이다.[24] 그렇기 때문에

---

23) 물론 네이버에서 기획할 때 예상했던 것과는 달리 학원물이라는 장르가 성인 관람객들에게는 진입장벽으로 작용하였을 수도 있고, 연기자들의 연기의 완성도가 부족했던 것 역시 흥행이 실패한 여러 요인 중 하나일 수 있다. 그러나 이 논문에서는 가장 핵심적인 흥행 실패의 요인을 스토리텔링과 영상연출이라는 내재적 측면에 있다고 보고자 한다. 이는 웹툰의 강점이었던 10대들의 일상에 대한 공감이 영화적으로 극화되면서는 더 이상 유지되지 못했던 것으로 보이기 때문이다.

24) 채희상, 『웹툰의 매체 전환』, 커뮤니케니션북스, 2018, 2-3면.

www.kci.go.kr

OSMU에서 원 소스(One Source)로서 공유되는 스토리텔링 그 이상의 플랫폼에 대한 주목과 이해가 필요한 것이다.

2. 데포르마시옹 기법과 영화적 캐릭터의 형상화 문제

웹툰 <여중생 A>가 2016년 “오늘의 우리만화”로 선정되었을 때의 작품의 심사평은 “가장 간단한 그림으로 당대를 드러내고, 위로하는 작품”[25] 이었다. <그림 1>을 비롯한 웹툰 <여중생 A>의 인용에서 확인할 수 있듯이 이 작품의 그림체는 매우 간결하다. 이는 웹툰을 비롯한 만화의 중요한 속성인 데포르마시옹(Déformation)이다. 데포르마시옹은 변형을 뜻하는 말로, 자연물의 사실성을 주관적 관점에 따라 왜곡하는 것을 의미한다. 작가의 주관에 따라 특정한 부분을 강조, 생략 혹은 변형시켜 표현하는 방식이다. 이처럼 예술 작품에서 드러나는 데포르마시옹을 유형화하면, 단순화(simplification), 과장(exaggeration), 변형(transform)의 세 가지로 분류할 수 있다.[26] 대부분의 문화예술의 작품들이 일정부분 데포르마시옹적인 표현이 있기 마련이지만, 웹툰에서는 이것이 시각적으로 가장 선명하게 표현된다.[27] 영화나 TV드라마 등 실사물이 아닌 작가의 손을 거친 작화로 스토리가 표현되는 만큼 단순화, 과장, 변형이라는 데포르마시옹의 세 가지 유형은 필수적인 표현기법이기도 하다.

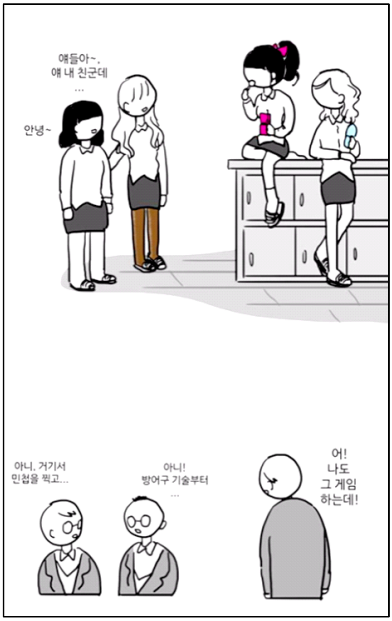
그러므로 웹툰의 미학적 측면에 대한 연구에서 이러한 데포르마시옹은 중요한 요소로 분석된다. “단순하고 과장되며, 변형을 일삼는 데포르마시

25) 『경기일보』, 2017.6.15.
26) 이승진, 『웹툰 열 가지로 보기』, 커뮤니케이션북스, 2018, 57면.
27) 만화, 애니메이션, 웹툰의 장르적 정의와 매체적 특성에 대한 세부적인 차이는 존재함에 분명하지만, 이 논문의 논점이 이에 대한 심층적 규명이 아니고, 연구대상이 웹툰 〈여중생 A〉라는 단일 작품에 한정되고 있다. 때문에 이 논문에서는 만화 등과 따로 구분을 두지 않고 그 시각적 특징을 포괄하여 웹툰의 특질로 대표하여 지칭하도록 한다.

www.kci.go.kr

옹의 기법은 시각적 몰입을 위한 중요한 수단이며 동시에 작가의 뛰어난 감각적 능력을 보여"[28] 줄 수 있기 때문이다. 이처럼 영화나 연극, TV드라마 등 극화된 스토리텔링을 기반 한 여타의 작품들에 비해 웹툰의 데포르마시옹은 그 서사구조에 있어서 뿐만 아니라 시각적인 묘사에 직접적으로 작용한다는 점에서 중요하다. 그렇기 때문에 이는 웹툰의 장르적 특질, 미학적 요소와 대중성에 대한 분석에서 매우 중요하게 다루어져야 한다.

< 그림 1 > 웹툰 1화



< 그림 2 > 웹툰 1화

데포르마시옹의 시각화가 가장 두드러진 요소는 바로 캐릭터이다. 웹툰의 캐릭터는 일종의 캐리커쳐인 경우가 많고, 이러한 캐리커쳐는 바로 데포르마시옹 그 자체이기도 하다. 웹툰 <여중생 A>는 캐릭터의 묘사에

www.kci.go.kr

28) 이승진, 앞의 책, 60면.

있어 이러한 데포르마시옹적 기법이 가장 두드러진 작품이다. <그림 1>과 <그림 2>를 비롯한 인용된 웹툰의 <그림> 예시 전반을 통해서 볼 수 있듯이, 캐릭터 묘사에서 시각적 디테일은 생략되어있다. 학생들은 눈코입이 생략되어 있거나 둥근 머리에 안경, 교복으로 약화되어 표현되어 있는 등 캐릭터가 구분되지 않고 뭉뚱그려 표현되어 있다.

캐릭터의 시각적 표현인 데포르마시옹은 실사를 촬영하는 영화에서는 현격히 약화될 수밖에 없다. CG 기법을 사용하지 않는 실사의 화면 그 자체에서 데포르마시옹의 세 가지 기법인 단순화, 과장, 변형, 이 모두가 구현되기는 어렵다. 특수효과를 사용한다 하더라도 판타지 장르이거나 키치(kitchy)한 뉘앙스의 작품이 아닌 이상, 영상 안에서 자연스럽게 사용하기는 어려운 기법이다.[29] 그렇기 때문에 <여중생 A>와 같이 원 소스가 되는 웹툰에서 데포르마시옹의 기법이 장점으로 강하게 작용하고 있다면, 이 웹툰의 영화화는 쉽지 않은 시도가 될 것임을 예측할 수 있다.

더욱 흥미로운 것은 이러한 데포르마시옹이 단순히 캐릭터를 그리는 것에만 한정되지 않고 스토리텔링의 전반에 작용하고 있다는 점이다. 앞선 <그림 1>과 <그림 2>는 미래가 새 학년 첫날 배정받은 반에서 급우들을 관찰하는 시선이다. <그림 1~3>에서 보듯이 아이들은 눈, 코, 혹은 눈, 코, 입 모두가 생략되어 있다. 간략히 묘사된 그림에 비해 눈에 띄는 것은 오히려 활자이다. 제대로 시선을 두지는 못한 채 그들의 대화에 내심 귀 기울이는 미래의 소심한 모습이 데포르마시옹의 기법을 통해 효율적으로 표현된다. 이는 웹툰의 시각적 기법이 단순히 보이는 시각적 이미지에만 그치지 않고 작품의 핵심적 이야기 전개방식으로 존재한다는 것을 압축적으로 보여주는 것이라는 점에서 주목할 부분이다.

---

29) 〈성실한 나라의 앨리스〉(2015)는 교실에서 태연하게 더러운 말들을 쏟아내는 주인공의 고등학교 담임선생의 얼굴을 눈과 코 등의 얼굴부위를 없애고 더러운 입만 남기는 파격적인 시각 이미지로 그린 바 있다. 그러나 이 씬과 같은 묘사는 극히 드문 사례라고 볼 수 있다. 대부분 한국의 실사 영화에서는 인물의 데포르마시옹은 분장과 소품, 의상을 통해 소극적으로 묘사하고 있다.

< 그림 3 > 웹툰 1화

< 그림 4-1 >

< 그림 4-2 >

< 그림 4-3 >

www.kci.go.kr

이러한 웹툰의 서사적 기법으로서 데포르마시옹은 영화와 비교해 보면 그 의미와 가치를 명확히 알 수 있다. <그림 3>은 웹툰, <그림 4>는 영화에서 동일한 사건을 전개하고 있는 시퀀스로, 학급에서 소외되어 있는 미래에게 반장인 백합이가 와서 함께 점심을 먹으러 가자고 하는 장면이다. 백합이 미래에게 다가왔을 때, 미래는 경계의 태도를 보인다. 자존감이 부족한 미래에게는 백합의 인사가 오히려 수상하게 느껴지는 것이다.

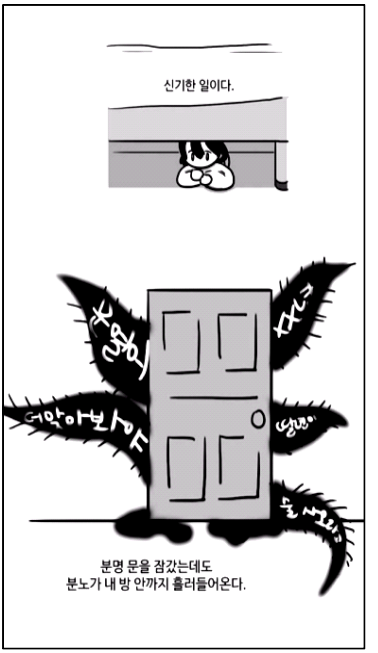
<그림 3>에서 보듯이 웹툰에서는 극의 흐름상 중요한 대사를 하는 이 순간에도 백합의 모습은 정확히 그려지지 않는다. 그리고 이것은 단순히 캐릭터를 시각적으로 약화하는 것을 넘어 미래의 심리에 대한 스토리텔링을 보여주는 방식이 된다. 다가오는 백합이는 <그림 1>이나 <그림 2>에서와 같이 이전 장면에서 묘사한 급우들과 동일하게 얼굴이 생략되어 있다. 그리고 백합이 다가왔을 때조차도 미래가 시선을 두는 것은 백합의 얼굴이 아닌 명찰이다. 여전히 백합의 얼굴에서 눈은 생략되어 있다. 이는 백합으로 대표되는 타인을 대하는 미래의 태도를 명료하게 드러내주는 부분이다. 얼굴을 제대로 처다 보지 못하고, 눈을 맞추지 못하는 미래의 물리적 시선에 대한 시점 쇼트로서의 표현인 동시에 오랜 폭력과 무관심에 길들여진 미래의 성격에 대한 묘사이기도 한 것이다.

그러나 <그림 4>에서와 같이 영화에서는 이러한 데포르마시옹의 기법을 통한 서사는 부재할 수밖에 없다. 다가오는 몸 쇼트(<그림 4-1>), 카메라의 시선이자 미래의 시선을 보여주는 백합이의 얼굴 쇼트(<그림 4-2>)로 이어지는 장면은 지극히 일반적이고 일상적인 카메라 워킹이다. 여기에 덧붙인 반응 쇼트인 미래의 얼굴(<그림 4-3>)은 영상 편집의 전형이자 일반적 공식이지만, <그림 3>에서와 같이 이 상황이 갖는 뉘앙스와 캐릭터를 드러내주지는 못한다.

이처럼 데포르마시옹 기법이 웹툰에서 중요성한 이유는 대상을 고의로 왜곡시키고 새로운 예술적 극한을 보여 줌에 따라 수용자를 다의미적인 작품세계로 유도할 수 있기 때문이다.[30] 웹툰 <여중생 A>는 <그림 5>에

www.kci.go.kr

서 보듯, 미래가 겪는 가정폭력 역시 데포르마시옹을 통해 상징적으로 표현하고 있지만, 그 폭력의 가학성이나 참혹성은 약화되지 않는다. 시각적인 디테일이 생략된 폭력의 실체에 독자들은 개인의 경험을 넣어 구체화시킬 수 있는 것이다.



< 그림 5 > 웹툰 3화

< 그림 6-1 > 미래의 방에 들어오는 아버지

< 그림 6-2 > 미래가 숨은 옷장 앞의 아버지

< 그림 7 > 엄마옷장에서 생리대 살 돈을 찾는 미래를 발견한 아버지

www.kci.go.kr

30) 이승진, 앞의 책, 61면.

영화에서는 이러한 데포르마시옹의 표현이 어렵기 때문에 미래가 겪는 가정폭력의 모습은 아버지 역할의 배우를 통해 실체화할 수밖에 없다. 그러므로 영화는 웹툰이 갖는 데포르마시옹의 효과를 그림자를 통해 구현하고자 시도하고 있다.

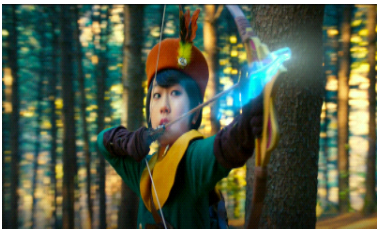
외(外)화면에서 소리로 등장하는 대상은 경우에 따라 화면 안에 보이는 존재보다 더 큰 공포심을 불러일으킬 수 있어 영화적 기법으로 흔히 사용되고는 한다. 이처럼 공포의 존재는 오히려 모호하게 처리 될 때, 그 존재감이 더 클 수 있다. <그림 6-1>과 <그린 6-2>는 연속되는 씬의 한 프레임을 포착한 것이다. <그림 6-1>은 아버지가 등장하는 <그림 6>과 <그림 7>의 두 차례 시퀀스 중, 아버지가 가장 모호한 형태로 처리되는 프레임이다. <그림 6-1>의 장면은 해당 씬의 첫 컷이고, 이후 아버지의 움직임을 통해 <그림 6-2>와 같이 아버지의 신체는 화면에 더 많이, 더 명확히 노출된다. 그리고 여기에는 배우의 대사 육성이 덧입혀 아버지의 존재는 웹툰에 비해 한결 선명히 형상화 된다. 문제는 <그림 6-2>와 같이 아버지 존재의 선명도가 높아질수록 아버지라는 존재가 갖는 공포와 긴장의 정도는 낮아진다는 것이다.

색상 역시 웹툰에서 사용된 데포르마시옹 기법의 일종으로 볼 수 있다. 웹툰 <여중생 A>의 대부분은 흑백으로 그려져 있다. 간혹 부분, 부분 채색된 부분이 보이기는 하지만, 대체로 흑백으로 처리되고 있고, 심지어 흑색으로 채색 부분도 매우 적다. 웹툰은 대부분 단순한 검정 선(線)을 위주로 그려져 있다. 프레임 안의 모든 내용이 채색으로 처리되는 것은 오직 미래가 몰두하는 온라인 게임 “원더월드”의 세상 속으로 한정된다.

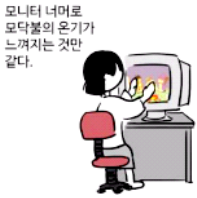
<그림 8>에서와 같이 미래의 일상에서 온전히 색상을 갖는 것은 컴퓨터 화면 안의 세상뿐이다. 그 안에서의 캐릭터 역시 간결한 선으로 그려지지만, 선의 색이 검정이 아닌 옅은 브라운 계열의 색으로 순화되고, 프레임 안에 가득 찬 색상을 통해 미래가 느끼는 편안함과 충만함을 드러내고 있다.

www.kci.go.kr

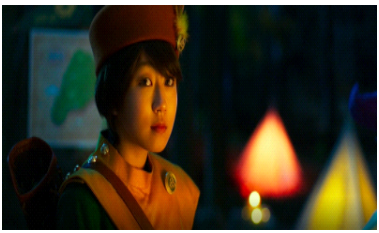
< 그림 9-1 >



< 그림 9-2 >



< 그림 8 > 웹툰 7화



< 그림 9-3 >

그러나 영화는 이 부분의 스토리텔링이 갖는 담화로서의 가치 역시 놓치고 있다. <그림 9>에서 보듯, 영화에서도 웹툰과 마찬가지로 게임 속 세상은 현실의 세계와 시각적으로 구분되어 묘사된다. 그러나 현실의 교실친구들이 게임 속 인물과 동일하게 겹쳐 등장하고(<그림 9-1>), 과장된

www.kci.go.kr

분장과 의상, 연기(<그림 9-2>), 그리고 성우의 애니메이션 느낌의 더빙을 통해 마치 학예회를 보는 듯한 느낌을 준다. 더구나 현실의 친구들을 통해 연대하고 신임받는 미래의 모습(<그림 9-3>)은 현실에서의 왕따라는 미래와 상황에 대한 대리만족이라고 단순화시킬 수밖에 없다.

영화와는 달리 웹툰 상에서 미래가 온라인 세상을 통해 받는 위로는 그렇게 판타스틱하거나 허황되지 않다. 그저 그 또래의 아이들이 온라인 게임을 통해 받는 위로와 일시적 현실도피의 일반적인 수준으로 묘사된다. 마찬가지로 온라인의 세상이 웹툰의 주된 스토리텔링 구조에 양식적으로 기여하는 바도 결정적이라고 할 수는 없다. 결국 미래가 갈등을 극복하는 것은 오프라인 상의 인물들과 소통하는 과정을 통해서이다. 그리고 이러한 갈등의 극복 과정 역시 극적으로 급전(peripetia)하거나, 발견(anagnorsis)되어지지 않는다. 미래의 내레이션을 통해 조금씩 점차적으로 미래의 의식의 흐름대로 미약하게 조금씩 이야기의 흐름이 바뀌어갈 뿐이다.

이러한 맥락에서 '자살'이라는 키워드 역시 웹툰에서 나열되는 미래의 고민과 좌절의 전개 과정 중 한 측면으로 드러난다. 그러나 웹툰과 달리 영화는 자살을 스토리텔링의 핵심으로 포커스를 맞추고 메인 플롯으로 전개한다.

미래의 자살이 묘사되는 장면은 2시간 남짓한 영화 안에서 총 4차례이다. 영화의 오프닝 씬, 온라인 게임 상에서 자살하는 씬, 학교에서 표절의 누명을 쓴 날 밤 아파트 옥상에 올라서는 씬, 학교 옥상위에서 화분을 던져버리는 클래이맥스 씬, 이렇게 네 차례에 걸쳐 '자살'이 영상으로 직접 언급된다. 더구나 오프닝과 클라이맥스, 주요 사건의 고비마다 자살의 테마가 배치되고 있어, 양적으로 뿐만 아니라 극적 비중에 있어서도 이는 중요한 화소로 작용한다. 이에 더해 미래와 교감하는 주요 인물인 재희 역시 자살을 앞두고 있는 인물로 두 사람이 자살을 위한 버킷리스트를 실행하는 에피소드들이 전개되기 때문에 '자살'은 영화를 관통하는 핵심적인 키워드가 된다.

www.kci.go.kr

이처럼 영화는 웹툰에 비해 '자살'을 부각시킴으로서 갈등의 진폭을 키우는 동시에, '자살'에 대한 잦은 언급을 통해 스토리텔링의 호흡을 압축시키는 방법으로 극성을 키우고 있다. 그리고 미래의 '자살'에 대한 에피소드는 귀납적으로 미래의 온라인 게임이 갖는 판타지로 연결된다. 웹툰에서 단순히 컬러로 삽입되었던 온라인 게임이 주는 소소한 위안은 영화화되며 보다 극적으로 부풀려지고 왜곡된다.

< 그림 10-1 > 거인이 내민 손을 외면하는 미래

< 그림 10-2 > 절벽에서 추락해서 자살한 미래

< 그림 11-1 > 빈 교실 창문 밖으로 떨어지는 인영

< 그림 11-2 > 거인이 손으로 미래를 받는 장면

<그림 10>은 영화의 초반, 온라인 게임 상에서 미래의 캐릭터를 향해 손을 내미는 거인을 거부하고 미래가 절벽으로 떨어져 자살하는 장면이다. 이 장면은 작품의 클라이맥스인 <그림 11>에서 판타지 인서트로 재

www.kci.go.kr

현된다. 영화의 클라이맥스에서 미래는 난(蘭) 화분을 들고 옥상으로 도망간다. 이 화분은 영화 전반에 걸쳐 담임교사가 학급아이들을 방관하는 태도를 보이는 것과는 대조적으로 수업시간에도 들고 다니며 소중히 아끼고 보살피는 대상으로 대비되던 상징적 소품이었다. 그런 화분을 들고 옥상으로 도망간 미래가 옥상 난간에서 결국 그 화분을 던져 버리고, 미래의 삶에 대한 새로운 전환의 가능성과 기대를 보여준다.

이러한 기대는 잠시일 뿐, 곧이어 실수로 미래가 난과 함께 옥상에서 떨어진다. 미래의 낙하장면은 오프닝에서 자살시도를 한 여중생 A의 장면과 동일한 영상으로 반복된다. 오프닝의 여중생 A의 자살 기사에 등장했던 <그림 11-1>의 교실창문 너머로 미래의 몸이 낙하하는 장면이 여기에서 동일하게 반복되면서 미래가 스스로 자살을 시도한 것은 아니지만, 관객들은 오프닝과 전개의 과정에서 암시되던 자살과 결과적으로는 같은 결말을 맞이할 것으로 예상하게 된다.

그러나 <그림 11-2>에서처럼 '원더월드'의 세상에서 미래를 구하지 못했던 거인이 현실에서는 미래를 손으로 받아 안전하게 화단에 내려놓음으로써 오프닝에서 <그림 11-1>이후 미래의 시체가 놓인 장면은 변주되어 보여 진다. 이것은 일종의 '데우스 엑스 마키나(deus ex machina)'적 장치로 극의 개연성을 해치고 이제까지 미래의 아픔에 대한 공감을 목적했던 스토리텔링의 흐름에 결정적인 균열을 유발하는 실책이 되었다. 이처럼 단순히 색의 대비를 통해 미래가 느꼈던 위로와 위안을 보여준 게임의 데프로 마시옹은 영화의 스토리텔링 안에서 완전히 그 기능을 상실하였다.

영화가 가장 적극적으로 변용하고 있는 또 하나의 요소는 재희의 캐릭터와 그와 관련된 설정들이다. 재희는 원 소스인 웹툰에서 주인공 미래 다음으로 중요한 캐릭터이다. 고등학교를 자퇴한 남학생인 그는 "원더월드" 게임의 공주병 여성 캐릭터 '희나' 통해 미래와 처음 인연을 맺는다. 두 사람은 기본적인 성별조차 속이며 온라인 상의 가상의 관계로 시작했지다. 하지만 결국 재희는 미래와 처음으로 소통하는 인물이자, 온/오프라

www.kci.go.kr

인은 매개하는 인물인 동시에, 웹툰 에필로그의 결말에서 성인이 된 미래와 동거하는 남자친구가 되는 중요한 인물이다. 웹툰에서 재희는 밝은 톤의 노란머리로 채색되어 표현된다. 재희의 머리색은 작품에서 채도와 명도가 상대적으로 가장 높은 색감이기도 하다. 이것은 온라인 게임과 더불어 가장 주요한 색채의 데포르마시옹 기법이 사용된 지점이다.

< 그림 12 > 단행본 5권
(에필로그 2화)

< 그림 13 >

< 그림 14 >

웹툰의 전반부에서 미래를 둘러싼 흑백의 공간에서 가상의 온라인 게임 공간만 컬러로 채색되어 그려졌듯이, 재희의 노란 머리의 색감은 노랑과 연두, 황토색과 같이 노란색톤을 베이스로 하던 게임의 색상과 유관하게 이어진다. 아울러 그의 금빛 머리는 자퇴를 함으로써 학교제도권 밖으

www.kci.go.kr

로 일탈된 것으로 설정된 재희의 상황을 의미하기도 한다. 무엇보다도 결국 웹툰에서 재희가 미래에게 있어 빛이 되어주던 줄 것이라는 복선의 셰레이드이기도 하다. 이는 실제 작품의 결말(<그림 12>[31])에서 재희가 중학교 동창들을 만나러 가는 미래의 머리에 '빨간 모자'를 덧씌움으로써 완성된다. 영화에서도 재희는 '노란 염색머리'라는 캐릭터의 외양적 특질을 유지하고 있지만, 흑색의 웹툰 공간에서 선명히 부각되던 재희의 노란 머리색이 갖는 효과를 실사의 컬러 영상을 통해 구현하기란 애초에 불가능하다. 그렇기 때문에 영화는 재희의 탈이라는 소품과 공원이라는 공간을 통해 재희가 갖는 상징을 부각시키고자 한다.

<그림 13>에서 보듯이 재희는 커다란 탈 인형의 코스튬으로 등장한다. 심지어 소년인 재희의 코스튬은 소녀이다.[32] 이렇듯 성별마저 바꾸며 완벽히 자신을 가린 재희가 누구에게나 열린 공간인 공원의 길목에서 프리허그 표지를 세워둔 채 지나가는 사람을 안아주는 설정을 모순적이다. 그런 재희가 미래에게 본인을 드러내게 하는 기폭이 되기도 하고, 클라이맥스 즈음에 재희가 버킷리스트를 완성하고는 버린 탈을 <그림 14>에서 미래가 다시 쓰고 재희를 기다리는 장면이 중요하게 배치되는 데, 이는 소품이 주는 셰레이드에 도취된 과잉 설정으로 미래의 캐릭터와 스토리에 개연성을 갖기는 어려운 지점이다.

만화 평론가 박인하는 <순정만화>와 그 후 이어진 강풀 만화가 스토리텔링에 있어 전형적 멜로드라마이므로 혁신적이라 보기 어렵다고 전제한다. 그리고 그 성공 요인은 '이야기의 경쟁력'이 아니라 이야기의 경쟁력을

31) 웹툰에서 무료로 제공되는 회차 이후의 유료결제 회차는 저작권 보호로 인해 화면 캡처가 불가하여, 단행본을 자료 화면으로 사용함.

32) 이것은 원래 웹툰에서 "원더월드" 게임 속에서 여자인 미래는 남자 캐릭터였던 반면, 남자인 재희는 여성캐릭터인 '희나'로 처음 만났던 상황을 염두에 둔 설정으로 보인다. 영화에서도 재희는 '희나'캐릭터인 것은 동일하지만 이는 설정상의 내용이고, 영상으로는 〈그림 9-1〉에서 와 같이 '희나' 캐릭터를 백합이가 연기하고 다른 길드원들도 학급 친구들이 등장하고 있다. 그렇기 때문에 영화에서 재희가 '소녀' 코스튬을 하고 있는 것은 웹툰과 무관하게 영화만 놓고 본다면 맥락상 쉽게 이해하기 어렵다.

만들어낸 '형식의 경쟁력'이라고 비평했다.[33] 이는 비단 강풀의 웹툰에만 한정된다고 볼 수 없는 유의미한 지적이다. 웹툰 <여중생 A>는 데포르마시옹의 그림체가 갖는 단순미가 가장 매력적으로 드러나는 작품 중 하나이다. 문제는 데프로마시옹의 기법이 실사의 영화화에서는 거의 재현되기 어렵다는 것이다. 데프로마시옹을 단순히 시각적 표현 기술이 아닌 서사의 핵심적인 기법으로 사용하고 있는 웹툰 <여중생 A>의 영화화는 그렇기 때문에 실패의 위험이 높을 수밖에 없었다. 실제로 웹툰의 데포르마시옹적 기법에서 기인한 작품의 매력은 실사의 영상으로 플랫폼을 옮기면서 거의 대부분 유실되었고, 이는 원 소스로서 웹툰의 스토리텔링을 공유하고 있음에도 불구하고 영화가 실패가 가장 큰 원인으로 주목된다.

3. 세로스크롤과 내레이션의 연속성, 프레임의 분절성

웹툰과 영화는 미디어로서의 속성에서 큰 차이를 갖는다. 웹툰과 영화 <여중생 A>는 캐릭터와 서사의 유관성은 있지만, 그 이야기를 전달하는 플랫폼으로서의 형태는 크게 달라진다. 이 장에서는 온라인 포털서비스를 통해 제공되는 웹툰과 스크린을 통해 상영되는 영화가 이야기 창구(플랫폼)로서 드러내는 이야기의 전달방식 차이인 프레임과 세로스크롤의 재현방식과 효과에 초점을 맞추고자 한다.

영화는 일반적으로 2시간 전후의 시간적 제약을 갖고 있기 때문에 그 시간 안에 완결성을 갖춘 스토리텔링을 담기 위해 압축과 생략에 포인트를 맞출 수밖에 없다. 이러한 압축과 생략의 매체적 특성은 이야기를 전달하는 방식인 영상에서도 그대로 드러난다. 영화의 영상을 구성하는 가장 기본이 되는 단위는 프레임이고, 원론적으로는 프레임이라는 틀 안에

33) 박인하, 「한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구」, 『애니메이션연구』 7권 2호, 한국애니메이션학회, 2011, 69면.

www.kci.go.kr

보이는 것만이 영상을 통해 전달 될 수 있다.[34] 프레임 바깥의 공간은 무(無)의 영역이다. 보이지 않으면 존재하지 않는 것이다.

프레임은 영상 뿐 아니라 출판만화의 양식적 특징이기도 하다. 한 칸에서 다음 칸으로의 시각적 이동은 정지된 화면인 프레임의 연결을 통해 비로서 움직임을 얻게 되는 영화의 물리적 구동과 유사하다.

그런데 웹툰에서는 이러한 프레임이 해체되는 경우가 발생한다. 세로스크롤이 바로 그것이다. 모든 웹툰이 세로스크롤 방식으로 연재되는 것은 아니지만, 세로스크롤이 웹툰이 갖는 고유의 시각적 재현 방식임은 분명하다.[35]

> 세로 스크롤이라는 형식은 '칸' 대신 '화면'을, '페이지'대신 '스크롤'을 사유하도록 했다. 만화의 칸은 한 페이지에 분할되어 전제함과 동시에 여러 칸을 보거나, 앞 칸과 뒤 칸을 한꺼번에 볼 수 있지만, 컴퓨터 화면은 선택한 순간에 머무르고, 스크롤하면 사라져 버린다. 물론 앞뒤의 어떤 화면도 스크롤하기 전까지 다시 볼 수 없다. 고정된 '화면'은 가변적 '칸'과 전혀 다른 형식이다. 세로 스크롤이 효과를 발휘하기 위해서는 칸과 칸을 통해 발회하고 페이지를 통해 완성되는 만화 연출 대신 한 화면을 중심으로 고민하는 영상 연출이 적용되어야 한다.[36]

웹툰에서 세로 스크롤로 발생하는 무한 캔버스는 '시간의 확장성'과 '공

---

34) 영상 기법 중 외화면의 영역에 대해 다루는 부분도 있으나, 이는 어디까지나 예외적이거나 부수적인 경우일 수 있다. 기본적으로 영화는 프레임 안의 정보들로 구성된다. 그렇기 때문에 여기에서 "원론적"이라는 표현으로 문맥상 언급을 한정하도록 한다.

35) "한국콘텐츠진흥원에 따르면, 〈파페포포 메모리즈〉(2002)의 스크롤 방식과 드라마 같은 서사 전개 방식을 가져온 〈순정만화〉가 무료로 서비스 되자 많은 독자들이 연재 게시판을 방문했으며, 이미지 파일은 여러 게시판으로 옮겨졌으며, 〈순정만화〉의 성공에 연이어 2005년 강도하의 〈위대한 캣츠비〉, 양영순의 〈1001〉이 인기리에 연재되며 세로 스크롤 방식의 만화가 정착되어 갔다고 한다." 이승진, 앞의 책, 42면.

36) 이러한 세로스크롤에 대한 설명에 앞서. 박인하는 세로 스크롤 만화를 한국의 디지털 만화 유통 환경이 발명해 낸 독특한 형식이라 전제하고 있다. 박인하, 앞의 글, 70면.

www.kci.go.kr

간의 확장성'이라는 두 가지 차원에서 궁극적 의의를 갖는다.[37] 그리고 더 중요한 것은 이 두 가지가 융합되어 작용한다는 점이다. 시간의 확장성은 독자의 능동성과 밀접한 연관을 갖는다. 즉, 스크롤을 내리는 속도는 독자의 자율적 선택에 따른다는 점이다. 그러나 이는 출판만화의 페이지 넘김에도 적용되는 바, 스크롤만의 특징이라 강조하기는 어렵다. 그렇기 때문에 중요한 것은 스크롤만화의 공간의 배치에 따른 시간성이다. 출판 만화에서 일정하게 유지되는 칸과 칸 사이의 간격과는 달리 스크롤에서의 그림과 빈공간의 배치는 일정하지 않다. 그리고 그에 따른 시간의 흐름은 출판만화와 다른 변별이 되는 것이다. 출판만화에서 지면의 낭비나 가독성을 떨어뜨리는 요인으로 여겨졌던 여백을 이제는 중요한 시각적 기법으로 사용하게 된 것이다.

"웹툰의 독자는 일반적으로 말풍선 대사. 내레이션 등의 문자 정보가 많아지면 스크롤 속도가 느려진다. 반대로 이미지 정보만 있는 부분에서는 상대적으로 스크롤 속도가 빨라진다. 웹툰 작가들은 이러한 독자의 리딩 방식을 고려해 이미지와 이미지 사이의 거리, 이미지의 크기, 위치 등을 적극적으로 조절한다."[38]고 한다. 이 경우, 이러한 스크롤의 공간적 배치를 통해 웹툰에서는 출판만화와 달리 연재되는 페이지에 구애 받지 않고, 감정이 심화되는 중요한 장면이나 에피소드에서는 '반복'을 통해 독자에게 친절하게 설명할 수 있다.[39] 그렇기 때문에 세로스크롤은 모바일 웹툰이 갖는 그리고 이는 웹툰이 갖는 효과적인 스토리텔링의 방식이기도 하다.

세로스크롤의 방식과 칸으로 나뉜 지면의 구성방식은 그것이 전달하는 스토리텔링의 뉘앙스에 차이를 유발한다. 스크롤 방식으로 내려가며 읽는 리딩 방식은 "독자와 웹툰의 캐릭터와의동일시 및 감정이입을 유도한다. 또한 불안감과 호기심을 극대화하거나 액션의 리듬을 조정하기도 한

37) 이승진, 앞의 책 43-44면.
38) 채희상, 앞의 책, 6면.
39) 박인하, 앞의 글, 70면.

www.kci.go.kr

다. 만화가 프레임 연출과 홈통을 통해 조절하는 심리적, 동적 리듬을 웹툰은 세로 스크롤 연출로 구현"[40]하기에 유용하다.

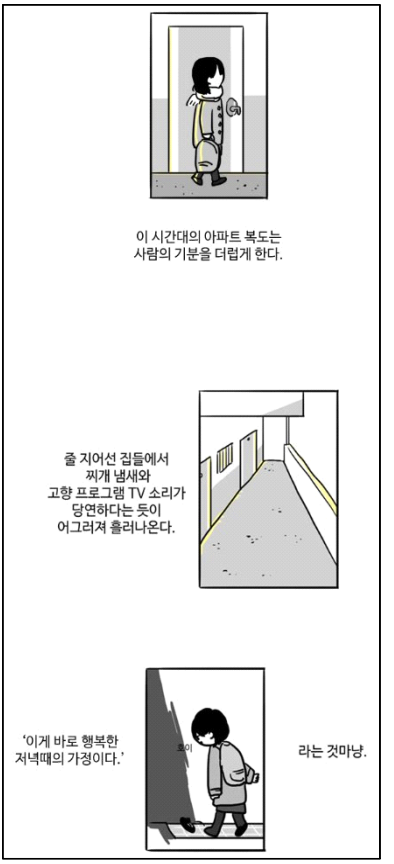
웹툰 <여중생 A>가 이러한 세로스크롤 방식을 가장 효과적으로 사용하고 있는 부분은 내레이션 기법과의 융합이다. 이 작품은 대사보다는 내레이션에 의존에 이야기를 진행해가는 방식을 보여주고 있다.

<그림 15>에서 보듯, 웹툰에서는 말풍선을 이용한 대사보다는 주인공이자 화자인 미래의 내레이션의 비중이 압도적으로 많고, 또 중요하다. 웹툰 <여중생 A>는 미래의 내레이션을 바탕으로 진행되는 스토리텔링의 구조라고 보아도 무방하다. 미래의 내레이션을 통해 미래의 정서에 공감해가는 것이 작품의 주요 스토리텔링적 장치이기 때문에 사건보다는 심리에 치중하게 된다. 세로스크롤은 독자가 능동적으로 작품의 전개 속도를 조절하는 기법이다. 그리고 그 이미지의 확장성은 스토리텔링의 수용에 대한 확장성으로 이어진다. 달리 표현하면 독자들이 받아들이고 상상하는 여지가 확대된다는 의미이다.

심지어 웹툰 1화의 경우는 새 학년의 진급 날 교실에서, 동급생이 미래에게 다가와 "미안, 책상이랑 의자 가져가도 되지?"라고 묻고 미래가 "아. 응…"이라고 하는 컷(<그림 2>)을 제외하고는 대화가 전무하다. 나머지는 모두 미래의 혼잣말과 생각으로 이루어져 있다. 이처럼 원작이 내레이션의 비중이 극단적일만큼 많은 작품이었기 때문에 이를 영화화한다고 했을 때 가장 큰 우려의 지점은 이러한 내레이션을 어떻게 영상으로 처리하는가의 문제였다. 내레이션은 대표적인 비영상적 기법이다. 보여주어야 하는 영상적 서술방식에 직접적으로 들려주는 내레이션은 적합하지 않다. 영화나 TV드라마 극작방법에서 내레이션을 지양하는 것은 이 때문이다.

www.kci.go.kr

40) 채희상, 앞의 책, 6면.



< 그림 15-1 > 웹툰 1화

< 그림 15-2 > 웹툰 1화

영화를 연출한 이경섭 감독 역시 인터뷰를 통해 이에 대한 언급을 하고 있다. 감독은 원작에 대해 가장 먼저 고민한 부분이 내레이션이라고 밝히고 그것을 영화적으로 표현하는 방식에 대해 고민하였다고 술회한다.

www.kci.go.kr

웹툰은 느낌이 어둡기도 하고, 속마음을 내레이션으로 말하지 않나. 처음 제작 단계부터 내레이션을 어떻게 해야 할지 고민이 많았다. 영화적인 부분에서 내레이션은 맞지 않다는 결론을 내서, 내레이션 대신에 조금 더 선명하게 보여줄 수 있는 방법을 찾게 되었다. 캐릭터의 상황을 속마음을 통해 보여주는 작품이라는 점에서 영화에서 어떻게 보여주어야 할지, 짧은 시간 안에 보여주어야 한다는 점에서 짧게 극화해서 앞에서부터 이야기가 빠르게 진행되도록 바꾸었다.[41]

감독의 인터뷰에서 볼 수 있듯, 웹툰의 내레이션은 영화의 각색에서 이야기의 생략과 압축, 변용과 첨가가 가장 적극적으로 이루어진 부분이기도 하다. <그림 15-1, 2>는 연결되는 장면이다. 저녁시간, 복도식 아파트에서 흘러나오는 찌개냄새와 TV 소리가 갖는 삶의 범상함은 오히려 미래에게는 박탈감만을 느끼게 한다. 이 장면은 미래가 처한 환경과 미래의 심리를 설명하는 작품의 도입으로서 중요한 의미를 갖는다. 그럼에도 불구하고 영화에서는 생략된 부분이다. 이 장면을 시각화시켜 보여주기가 쉽지 않기 때문이다.

그렇다고 영화가 온전히 '보여주기'의 방식을 취하고 있다고 보기도 어렵다. 영화는 주인공인 미래를 화자로 내세우면서 내레이션을 삽입한다. 하지만 웹툰에서처럼 미래의 감정과 생각을 직접적으로 언술하지 않고, 여우와 새의 우화(寓話)를 삽입하여 낭독하는 것으로 대신하고 있다. 이 우화는 미래가 자신만의 노트에 쓰는 자전적인 글이자, 영화의 핵심 갈등인 공모전 표절의 대상이 된다.

"눈물이 멈추지 않는 새가 있어. 왜 그렇게 울고 있니?"
어느 날 여우가 다가와 물었어.

41) 제작보고회 당시 이경섭 감독과의 인터뷰어로 참여한 영화 블로거 곰솔이의 인터뷰 정리내용. 블로그 '곰솔이의 영화연애', 2018.5.14. (https://blog.naver.com/gomsolvie/221276937264, 2018.12.1.검색)

www.kci.go.kr

"내 이름을 잊어 버렸어." 새가 대답하자 여우가 말했어.
"내가 너를 A라고 불러줄게."
- 영화 <여중생 A> 중에서

오프닝씬의 추락('여중생 A'인 미래의 자살씬)은 도서실에서 잠든 미래의 꿈 시퀀스로 프롤로그에 등장한다. 그리고 뒤이어 위의 인용에 나오는 우화의 낭독으로 영화의 이야기를 본격적으로 시작한다. 이야기의 중간중간, 이 우화는 미래를 비롯해 미래의 글에 처음으로 관심을 보여주는 두 친구 백합과 태양을 통해 읽혀진다. 그러나 이야기의 중심 플롯을 미래의 우화를 표절해 공모전에 제출하는 백합과 이 글이 미래의 글임을 알고도 모른 척 하는 태양에게 배신감을 느낀 미래의 내·외적 갈등이 이 핵심 사건으로 설정되면서, 여우와 새의 우화는 상징성보다는 갈등유발의 화소라는 도구적 측면이 강화된다. 결국, 우화의 낭독은 원작 웹툰의 내레이션이 갖는 함의를 살리지도 못하고, 영상적인 기법으로서의 가치도 확보하지 못한 채 소모되고 있다. 이것은 영화의 또 다른 중요한 패인이 된다.

대부분의 상업 영화는 '사건'을 통해 서사되기 때문에 비영상적인 내레이션의 기법은 지양된다. 비영상적인 작법인 내레이션을 웹툰의 경우 스크롤이라는 기법을 통해 수용자가 마치 시를 음미하듯 능동적으로 향유할 수 있는 여지를 주었던 것에 반해 영화는 이러한 이야기 방식의 활용이 불가능하였다. 때문에 원작이 가지고 있는 담화의 미학과 가치는 영화적으로 재현되지 못하였고, 그렇다고 영화적 미학을 내세울만한 새로운 기법을 발견하지도 못했다.

www.kci.go.kr

< 그림 16 > 웹툰 16화

< 그림 17 > 웹툰 7화

만화에서의 '칸'은 영화의 프레임과 유사하다. 칸에서의 칸으로의 시각적 이동은 움직임의 연속을 만들어 내고,[42] 이는 마치 영화의 릴 필름을 상영하는 것과 유사한 시각적 효과를 목적하게 된다. 이러한 구조에서 만화와 영상의 친연성이 발생했던 것이다. 그러나 스크롤이 갖는 '공간의

42) "만화에서 칸은 분할되어 있지만, 시각 운동의 연속성과 기억의 잔상을 통해 지속된다. 칸이 칸으로 연결되며, 움직임이 생기고 시간이 흐르며, 이야기가 만들어질 수 있는 이유는 분할되어 있는 칸 A가 그 다음으로 분할되어 있는 칸 B로 지속되어지기 때문이다. 작가는 운동과 시간의 흐름을 분석해 A와 B를 분할하고, A에서 B의 간극을 독자의 적극적 개입으로 채우도록 만든다. 독자는 A를 본 뒤 이 이미지를 뇌에 임시로 저장해 놓은 뒤 이를 지속시키며 B의 장면과 연결 짓는다. 분할되어 있지만 분할되어 있지 않는 전체, 그것이 바로 만화의 칸이다." 박인하, 앞의 글, 71면.

확장성'은 이러한 프레임의 분절성을 해체할 수 있다.

<그림 16>은 체육시간, 둘씩 짝지어하는 활동을 위해 팀을 구성하는 순간이다. 앞선 <그림 1>부터 <그림 15>까지, 이 논문에서 인용한 웹툰의 장면들은 가독성을 높이기 위해 모두 프레임 처리를 하였다. 그러나 실제 웹툰의 이미지에는 <그림 16>과 <그림 17>에서 보듯이 테두리가 존재하지 않는다. 이러한 화면이 개방성은 운동장에서 느끼는 미래의 고립감과 불안감, 수치의 서사와 맞물려 숨어버리고 싶은 공간의 황량함과 고독의 정서를 만들어 낼 수 있다. <그림 17>의 경우는 화면 안에 프레임이 존재하기는 하지만, 각도와 크기 등에 있어 프레임의 배치를 전형적이지 않게 설정함으로서 오히려 기존의 프레임이 갖고 있던 안정적 구도를 해체하고 있다. 비틀린 프레임의 구도와 프레임 밖으로 뻗은 욕설의 말풍선은 미래가 깜짝 놀라는 상황, 그리고 이어지는 검고 축소된 프레임은 방 한 켠에서 공포에 떠는 심리를 효율적으로 드러내고 있다. 그리고 크기와 구도가 다른 프레임들은 스크롤의 움직임 안에서 고정되지 못하고 부유하는 시각적 이미지를 구성하게 되는 것이다. 영화에서는 이러한 시각적 표현이 불가능하다.

한영웅 외는 "스크롤을 통한 물리적 시간 확보는 비언어 커뮤니케이션에서 다루어지는 대화의 타이밍과 같이 연속된 구술이 아닌 전달의 시간차를 나타내며 극적, 물리적 시간의 경과를 표현해 주기도 하고, 그 시간 동안 지속된 분위기를 갑작스레 반전시키며 더욱 강렬한 정서적 반응을 일으"[43]킬 수 있다고 보았다. 웹툰 <여중생 A>는 이러한 스크롤의 시간차를 효과적으로 구현하고 있다. 미래의 내레이션은 망설임과 고민과 자기부정의 연속이다. 자신의 생일에 아버지에게 맞고 난 후, "아빠… 나, 1,000원만 주시면 안 돼요? … 나 오늘 새, 생일…이니까…"(웹툰 51화)라며 생리대를 살 돈을 구걸하는 미래가 경험하는 폭력과 가난이 독자들의 일

www.kci.go.kr

43) 한영웅·이태구·정규하, 앞의 글, 29면.

반적 경험이라 할 수 없다. 그럼에도 불구하고 독자들은 미래의 '이야기'에 자신의 삶을 대입하고 공감한다. 이것은 미래의 불안과 한숨이 스크롤의 시차를 통해 직접적으로 전달될 수 있기 때문이다. 독자가 공유하고 교감하는 것은 미래가 겪는 '사건'이라기 보다는 그 사건 안에서 느끼는 '감정'인 것이다.

웹툰과 같은 연재물의 경우는 '첨가'와 '상술(詳述)'이 서사의 포인트가 된다. 이 때, 보다 자세히, 그리고 세밀하게 상술하는 목적은 감정의 연대이다. 즉 독자 혹은 시청자의 공감을 목표하는 것이다. 여타의 웹툰에 비해 웹툰 <여중생 A>의 베댓(베스트 댓글)들은 자신의 미래의 일상에 대해 자신의 경험을 직접적으로 대입하고 있는 경우가 많다는 점이 흥미롭다. 이는 사건에 대한 공감이 아니라 감정에 대한 공감이라는 측면에서 이해할 수 있다. 이 작품의 미덕은 여기에 있다.

웹툰이 갖는 친근하고 자기동일시 효과가 뛰어난 형식과 멜로 장르의 충실한 이야기 전개는 독자들이 계속 다음 편을 찾게 만들 수 있다.[44] 그러나 영화는 웹툰의 일상성을 공유하기에 적절한 매체라고 볼 수 없다. 박유희가 전제하였듯 영화는 "공적인 영역에서 집단적으로 수용되는 매체"[45]이다. '일상'은 집단적 수용 방식에 적합한 콘텐츠라고 보기는 어렵다. 영화는 시간적 제약과 시각적 제한으로 인해 서사의 요소들을 생략하고 압축한다. 대신 "이미지와 강렬한 순간들의 포착에 집중하여 서사를 구축"[46]해 나간다. 그렇기 때문에 영화는 기본적으로 극성이 큰 매체이고, 갈등의 진폭이 클 수밖에 없다. 외적인 사건을 통한 갈등은 물론이고, 캐릭터의 내적 갈등 역시 외면화 하여 표출하는 것이 영상적인 스토리텔링

44) 박인하, 앞의 글, 70면.
45) 위의 글, 221면.
46) 이는 박유희가 영화 〈우리들의 행복한 시간〉을 원작의 소설과 비교하면서 서술한 내용이다. 그러나 이것은 박유희의 기술처럼 송해성 감독의 영화적 서사 방식이기도 하지만, 동시에 일반적으로 영화라는 매체가 지향하는 스토리텔링의 방식이기도 하다. 위의 글, 215면,

의 기법일 수밖에 없다.

‘여중생 A’인 미래가 1호선 지상전철역 신문가판대 앞에서 ‘여중생 A의 추락(자살) 사건’이 1면에 실린 신문을 읽는 장면은 영화의 오프닝과 엔딩에 변주되어 놓이는 매우 중요한 시퀀스이다. 이 시퀀스는 오프닝에서는 새벽인지 저녁인지 모호한 어두운 승강장에서 미래가 혼자 펼쳐보는 음산한 분위기로 묘사되고, 뒤이어 미래의 투신장면으로 이어지며 그 부정적 뉘앙스를 가중시킨다. 엔딩에서 이 장면은 가벼운 분위기로 변주되어 등장한다. 환한 대낮의 승강장에서 친구와 함께 도란도란 나란히 서서, ‘여중생 A’의 기사를 읽는다. 기사의 내용은 추락 사고에도 불구하고 무사한 내용으로 바뀌어 있다. 이어 같은 승강장 벤치에 나란히 앉아 당시의 사건을 회고하는 미래와 백합 등 당시 같은 반 친구들인 네 소녀의 모습이 등장한다. 힘든 과거를 극복하고 여고생이 된 미래와 친구들의 모습을 통해 영화의 오프닝의 위기는 엔딩의 행복한 결말로 대구된다. 서로를 힘들게 했던 소녀들은 가장 가까운 친구가 되었다. 자살을 시도할 만큼 괴로웠던 사건들은 그저 그 시절 어린 아이들이 투닥거린 과거로 추억된다.

이 장면은 <그림 18>에서 확인할 수 있듯 웹툰 타이틀의 이미지에서 모티브를 얻은 것으로 보인다. 웹툰의 타이틀은 타인의 소소한 일상조차 남의 일을 보듯, 자신을 절대 가질 수 없는 삶의 모습으로 동경하고 경계하던 미래의 모습을 상징한다. “행복을 기대하거나 경계했던 일련의 행동들 자체가 큰 착각이었다. 삶의 의지를 쥐고 있는 건 내가 아닌데.”(웹툰 <여중생 A> 80화), “내가 자신들과 다르다는 걸 눈치 챌수록 아이들은 나와 멀어지려 할 테니까.”(웹툰

< 그림 18 > 웹툰 타이틀

www.kci.go.kr

<여중생 A> 80화)라며 자신을 타자화 하는 미래의 모습처럼, 이 작품의 제목이기도 한 '여중생 A'는 주인공 장미래와 같은, 또 다른 미래이기도 한 웹툰의 독자로 일반화시킬 수 있다. 하지만 작품의 내재적 측면에 집중한다면 이는 자신을 끊임없이 대상화하는 미래의 캐릭터를 가장 잘 드러내 주는 지칭어로 이해할 수 있다.

이처럼 웹툰에서는 중심인물인 미래가 스스로에 대해 느끼는 소외감과 거리감이 작품을 관통하는 주된 스토리텔링의 본질이 된다. 그리고 이러한 작품의 정서를 가장 효과적으로 드러내고 있는 기법은 바로 내레이션이다. 그러나 영화는 이러한 미래의 존재론적 회의를 단순히 10대 친구들 간의 갈등으로 봉합해버리는 스토리텔링으로 치환하고 있다. 이는 원작에 대한 심각한 오역의 지점이기도 하다.

4. 결론

여전히 대부분의 OSMU에 대한 연구는 산업적 가치, 혹은 작품의 내재적 측면에 대한 단편적 측면에서 양산되고 있다. 그러나 어느 한 측면에서의 연구로 전체를 파악하기 불가능할 만큼 OSMU를 통한 스토리텔링의 플랫폼 공유는 급속히 확산되고 성장하고 있다. 이 논문에서는 그간 낙관적 전망 중심의 OSMU에 대한 비판적 검토를 위해 성공하지 못한 케이스인 <여중생 A>에 초점을 맞추었다.

이 작품은 현재 OSMU 원 소스 콘텐츠인 웹툰의 최강 플랫폼인 네이버가 처음 영화 제작을 시도하였다는 점에서 유의미한 상징을 지닌다고 보았다. 아울러 1장에서 전술하였듯이 OSMU에 가장 적극적으로, 그리고 일반적으로 활용되는 플랫폼은 웹툰과 영화이고, 대체로 웹툰의 영화화가 OSMU의 1차적 단계가 되는 경우가 많은 현실에서, 인기 웹툰의 영화화라

www.kci.go.kr

는 대표적 OSMU의 모델에 해당한다고 볼 수 있다. 흥미로운 것은 현재 국내 웹툰계에서 규모와 영향력 측면에서 독보적 1위인 네이버 웹툰, 그리고 그러한 네이버 웹툰의 가장 주된 이용 연령인 10대 소비자의 적극적인 지지를 받은 작품인 동시에 평단에서도 극찬을 받은 원 소스인 웹툰 <여중생 A>가 비슷한 스토리텔링의 화소들을 유지한 채, 웹툰과 동일한 10대 소비자를 대상으로 플랫폼을 확장했음에도 불구하고 영화화에 실패한 점이다.

영화는 기본적으로 극성이 큰 매체이다. 그렇기 때문에 갈등의 진폭이 클 수밖에 없다. 외적인 사건을 통한 갈등은 물론이고, 캐릭터의 내적 갈등 역시 외면화 하여 표출하는 것이 영상적인 스토리텔링의 기법일 수밖에 없다. 그렇기 때문에 그간 영화화 하여 성공한 웹툰들은 이러한 극적인 스토리텔링을 지닌 경우가 많았다. 공교롭게도 <이끼>, <은밀하게 위대하게>, <신과 함께> 시리즈, <내부자들>과 같은 갈등의 진폭이 크거나 스펙터클이 강한 웹툰 작품들이 영화화되어 성공했음에 반해, <순정만화>, <바보> <그대를 사랑합니다>에서 <여중생 A>에 이르기까지 소소한 일상의 스토리텔링에 집중하는 작품들은 평단의 평가와 흥행에 있어 좋지 못한 결과를 얻었던 경우가 많았던 것도 이와 밀접한 연관이 있었던 것으로 유추할 수 있다.

이 논문은 실패의 원인을 작품의 내부에서 찾고자 하였다. 원 소스의 대중적 호응을 바탕으로 기획한 다매체로의 확장이 실패하였다면, 가장 큰 원인은 그 내부적인 요소에 있을 것이라는 판단에 근거해서이다. 결론적으로 <여중생 A>의 사례를 분석을 통해 웹툰의 원 소스가 갖는 매체적 강점이 영화화하면서 약점으로 작용하였음을 확인할 수 있었다.

우선, 2장에서 웹툰 <여중생 A>의 간결한 그림체인 데포르마시옹(Déformation) 기법에 대한 내용을 살펴보았다. 웹툰의 데포르마시옹은 그 서사구조에 있어서 뿐만 아니라 시각적인 묘사에 직접적으로 작용한다는 점에서 중요하다. 문제는 데프로마시옹의 기법이 실사의 영화화에서는

www.kci.go.kr

거의 재현되기 어렵다는 것에 있다. 그렇기 때문에 데프로마시옹을 단순히 시각적 표현 기술이 아닌 서사의 핵심적인 기법으로 사용하고 있는 웹툰 <여중생 A>의 영화화는 실패의 위험이 높을 수밖에 없었다. 실제로 웹툰의 데포르마시옹적 기법에서 기인한 작품의 매력은 실사의 영상으로 플랫폼을 옮기면서 거의 대부분 유실되었고, 이는 원 소스로서 웹툰의 스토리텔링을 공유하고 있음에도 불구하고 영화가 실패가 가장 큰 원인으로 주목된다.

아울러 3장을 통해 웹툰 <여중생 A>의 핵심적 서사기법인 내레이션이 세로스크롤의 시각적 양식과 맞물려 구현해 내던 내러티브를 영화의 영상으로 재현하는 데 실패한 부분을 분석하였다. 웹툰과 영화 두 작품은 캐릭터와 기본적인 서사의 유관성은 있지만, 그 이야기를 전달하는 플랫폼으로서의 서사 양식이 크게 달라지는 것은 당연한 사실이다. 영화의 영상을 구성하는 가장 기본이 되는 단위는 프레임으로, 한 칸에서 다음 칸으로의 시각적 이동은 정지된 화면인 프레임의 연결을 통해 움직임을 얻게 되는 영화의 물리적 구동과 유사하다. 그런데 웹툰에서는 이러한 프레임이 해체되는 경우가 발생한다. 세로스크롤이 바로 그것이다.

웹툰 <여중생 A>가 이러한 세로스크롤 방식을 가장 효과적으로 사용하고 있는 부분은 내레이션 기법과의 융합이다. 웹툰은 대사보다는 내레이션에 의존에 이야기를 진행해가는 방식을 보여주고 있다. 미래의 내레이션을 통해 미래의 정서에 공감해가는 것이 작품의 주요 스토리텔링적 장치이기 때문에 사건보다는 심리에 치중하게 된다. 세로스크롤은 독자가 능동적으로 작품의 전개 속도를 조절하는 기법이다. 비영상적인 작법인 내레이션을 웹툰의 경우 스크롤이라는 기법을 통해 수용자가 마치 시를 음미하듯 능동적으로 향유할 수 있는 여지를 주었던 것에 반해 영화는 이러한 이야기 방식의 활용이 불가능하였다. 때문에 원작이 가지고 있는 담화의 미학과 가치는 영화적으로 재현되지 못하였고, 그렇다고 영화적 미학을 내세울만한 새로운 기법을 발견하지도 못했다.

www.kci.go.kr

이처럼 웹툰 <여중생 A>의 영화화가 실패한 가장 핵심적인 이유는 플랫폼의 매체성에 대한 몰이해라고 볼 수 있다. 웹툰의 매체적 특성에 가장 밀접하게 천착하여 그 매력을 가장 잘 살린 점이 원작인 웹툰 <여중생 A>의 강점이었다. 그러나 단순히 평단과 수용자들의 호응에 기반을 두고 사업적 가치와 계산에 의해 OSMU의 원 소스로 이 웹툰을 선택한 것 자체가 가장 근본적인 패인이라고 볼 수 있는 것이다. 보다 직접적으로 표현하자면, 원 소스인 웹툰에 대해 다매체화(Multi Use)하는 매체의 선정, 즉 영화화가 잘못된 선택이었다. 영화 <여중생 A>의 실패는 매체성에 대한 이해의 부족에서 기인한 것이므로 효과적인 보완이 가능하리라 기대하기는 어렵다. 오히려 TV드라마나 게임 등 다른 매체화가 더 적절했을 수 있는 가능성이 보인다.

한국의 OSMU, 특히 웹툰을 원 소스로 한 OSMU 모델은 더욱 활발하게 개발될 것으로 보인다. 그러나 막연히 원 소스인 웹툰의 인기에 기반한 사업적 접근으로서의 OSMU는 영화 <여중생 A>가 그러했듯, 대기업과 국가기관의 지원에도 불구하고 실패할 수밖에 없다. OSMU 시장의 규모가 본격적으로 확대대고 있는 지금의 시점에서 필요한 것은 원 소스의 흥행 성적을 바탕으로 한 수익구조에 대한 검증이 아니라, 원 소스의 스토리텔링이 갖는 매체성에 대한 이해이다. 원 소스의 스토리텔링의 갖는 매체적 특질이 다른 플랫폼과의 교차나 이동에 적합한 것인지를 분석할 수 있는 기준은 작품의 내재적 측면에 대한 질적 분석일 수밖에 없다.

이처럼 원 소스 웹툰과 2차 저작인 영화의 플랫폼 차이에서 오는 간극에 대한 이해와 분석, 그리고 그에 따른 예측이 수반되지 않는 한 OSMU의 시도는 성공하기 어렵다. 그간 네이버가 영화 <여중생A>의 홍보 과정에서 “웹툰이 영화화되는 과정에서 원작자 의도가 충분히 반영되지 못하는 경우가 있었는데, 원작에 보다 충실한 작품을 내보내는 게 목표”[47]라

www.kci.go.kr

47) 『더 피알뉴스』, 2018.6.18.

고 자신들의 영화제작의 의미를 내세운 바 있다. 그러나 '원작에 충실'하다는 의미에 대한 문제는 여러 가지 의문을 갖게 한다. 단순히 원 소스를 제공하던 네이버가 영화제작에 참여한다고 해서 원 소스의 가치가 유지된다고 보기는 어렵기 때문이다.

영화 <여중생 A>의 실패보다는 비슷한 시기에 개봉한 영화 <신과 함께: 인과 연>의 성공이 더 크게 부각되었듯 대중의 요구와 호응에 힘입어 이후도 웹툰을 원 소스로 하는 OSMU 플랫폼의 공유는 활발히 시도될 것은 자명해 보인다. 올해 설립된 '스튜디오 N' 역시 네이버 웹툰이 전액 자본금을 출자한 이 설립되었던 바, 웹툰 <여중생 A>의 실패에도 불구하고 네이버는 본격적으로 영화 산업에 직접 투자할 것으로 예측할 수 있다.

그러나 이러한 OSMU 플랫폼의 공유에 있어 중요한 것은 본전 뽑기 식의 무분별한 재활용에 대한 경계이다. 미학적으로나 산업적으로 성공적인 'Multi Use'를 위해서는 'Multi'의 용어가 의미하는 말 그대로, 다변화가 필요하다. 그리고 이때의 다변화는 해당 플랫폼의 매체성에 대한 정확한 이해와 고민일 것이다. 이는 단순히 하나의 이야기 소스로서가 아닌 플랫폼으로서의 매체성에 대한 이해가 반드시 전제되어야 함을 의미하는 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

허5파6, 웹툰 <여중생 A>, 2015~2017. (https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=647946)

_____, 단행본『여중생 A』1~5, 비아북, 2017.

영화 <여중생 A>, 감독 이경섭, 2018.

2. 단행본

박석환,『웹툰 콘텐츠의 플랫폼』, 커뮤니케이션북스, 2018,

이승진,『웹툰 열 가지로 보기』, 커뮤니케이션북스, 2018,

채희상,『웹툰의 매체 전환』, 커뮤니케이션북스, 2018,

3. 논문 및 기타

김성훈,「권미경 스튜디오N 대표, “웹툰의 영상화, 비즈니스 크기를 키우는 게 우선 목표다”」,『씨네21』통권 1172호, 2018.9.

김소연,「영화 투자배급사 지각변동‥CJ・롯데・쇼박스・NEW 4강 구도 깨지나」,『한국경제』, 2018.9.29.

김은영,「웹툰『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」,『미디어, 젠더&문화』31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016.

나원정,「네이버 웹툰도 가세…한국영화 판이 바뀐다」,『중앙일보』, 2018.6.13.

_____,「웹툰 영화화 뛰어든 네이버, 침체된 충무로 날개 달까」,『중앙일보』, 2018.8.14.

박유희,「『우리들의 행복한 시간』,『다세포 소녀』,『타짜』- 영화와 원작의 세 가지 관계」,『공연과 리뷰』55호, 현대미학사, 2006.

박인하,「한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구」,『애니메이션연구』7권 2호, 한국애니메이션학회, 2011.

백선하,「답은 콘텐츠?…네이버웹툰, 스튜디오N 설립」,『방송기술저널』, 2018.8.9.

서진욱,「네이버웹툰, ’스튜디오N’ 설립… 웹툰 ’영상화’ 본격 추진」,『머니투데이』, 2018.8.9.

육정학,「한국영화의 트렌드와 산업화에 따른 문제와 대안」,『한국콘텐츠학회논

www.kci.go.kr

문지』13권 12호, 한국콘텐츠학회, 2013.
위근우, 「웹툰은 어떻게 10들의 목소리를 담게 되었나」, 『창비어린이』 13권 4호, 창비어린이, 2015.
이대호, 「'웹툰이 영상으로' 네이버웹툰, 스튜디오N 설립」, 『디지털데일리』, 2018.8.9.
이승진, 「웹툰 원작활용의 가치측정 연구-'웹툰 연계지수' 개발을 중심으로」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2013.
조성룡・신호・장예빛・이성업・한민우・구본철, 「사례 분석을 통한 방송콘텐츠 OSMU의 고찰 - OSMU 이론적 정립 및 비즈니스분류를 중심으로」, 『방송공학회논문지』 12권 5호, 한국방송・미디어공학회, 2007.
차현아, 「영화판에 뛰어든 네이버 웹툰, 시장 흔들까」, 『시사저널이코노미』, 2018.6.16.
한영웅・이태구・정규하, 「웹툰만의 셔레이드 기법의 특징적 요소 분석」, 『Journal of Integrated Design Research』 13권 1호, 인제대학교 디자인연구소, 2014.
블로그 '곰솔이의 영화연애', https://blog.naver.com/gomsolvie/221276937264, 2018.12.1. 검색.

www.kci.go.kr

Abstract

A Study of Limitations of Using OSMUs Based on the Mediality of Webtoons — Based on Webtoons and Movie <Yeojungsaeng A>

Kim Kangwon

This paper is based on the failure of the OSMU. By analyzing the causes and contents of failure to multi-use the source, to be wary of too much optimism and analyze it critically.

Even though it is based on one source, the multi-use of the platform from which it is reproducible is inherently different. Nevertheless, current valuation on it is often focused on commercial success. Therefore, to supplement this aspect, Critical analysis of the value of the text itself should be tried more differently. So, This paper is Critical analysis of elements of storytelling and how it is visualized based on the characteristics of the media.

The subject of the study is Webtoon *<Yeojungsaeng A>(Student A)* and Movie *<Yeojungsaeng A>*. It has the value of text to enable a more sober awareness and perspective of OSMU platform sharing, which is currently being optimistic with an efficient cultural industry model of the same rock trillion. It is important to note that *<Yeojungsaeng A>* was the first direct film production by Naver, which used only a series of books and copyrights on Webtoons as its source. The fact that Naver, which has emerged as a mammoth platform with 22 million users and 24 million global users per month as of June 2018, will film its webtoon contents beyond the Korean movie market will have an impact on the entire cultural content sector. Therefore, as of 2018, attention to *<Yeojungsaeng A>*, the first attempt and the only outcome yet, could be meaningful.

www.kci.go.kr

Especially <*Yeojungsaeng A*>, despite the similarities between webtoon and movie characters and storytelling, there is an interesting point for research in that it makes a big difference in terms of work and popularity.

The picture of the webtoon <*Yeojungsaeng A*> is very simple, which is considered to be the biggest attraction of the piece. These techniques are called "Deformation(Déformation)." It is important that the Defomasion of Webtoons works directly on visual depictions as well as on the narrative structure. This is why webtoon's genre, aesthetic elements and popularity should be very important in its analysis. The problem is that Defromacy's technique is almost impossible to reproduce in a live film. The filmization of the webtoon <*Yeojungsaeng A*>, which uses Defromacy not just as a visual representation but as a core technique of the narrative, was therefore at risk of failure. In fact, the appeal of the webtoon's deportment techniques was largely lost as the platform was moved to live video. Although it shares webtoon storytelling as an element, the movie is the biggest reason for its failure.

As such, Webtoons and movies differ greatly in their attributes as media. Although the character A and the basic narrative have relevance, the form of the platform that conveys the story is very different. The most basic unit of film images is the "frame." In principle, only what is shown in the frame of the frame can be transmitted through the video. Frame is not only a video but also a stylistic feature of a publishing cartoon. The visual movement from one square to the next is similar to the film, which is achieved by the connection of a frozen screen, the frame. However, in Webtoons, these frames are often torn down. That's what a vertical scroll is. Not all Webtoons are serialized in a vertical scrolling fashion, but it is clear that it is a unique visual representation of a webtoon.

The most effective part of the webtoon <*Yeojungsaeng A*>'s use of this vertical scrolling method is convergence with narration techniques. Webtoons show how to proceed with narration rather than speech. Because it is the main storytelling device of the work to empathize with the emotions of the future through narration of the main character, it focuses on psychology rather than on events. Vertical scrolling is a technique in which the

www.kci.go.kr

reader actively adjusts the speed of the work. And the scalability of the image leads to scalability for storytelling acceptance. In other words, readers will have more room to accept and imagine.

However, most commercial films are written in 'The Case.' That is why non-profit techniques such as narration are discouraged. This is where the movie's second major defeat occurs. In the case of webtoon, the non-permanent narration, the technique of scrolling gives the inmates the opportunity to actively enjoy poetry as if they were savoring it. Movies were unable to use this way of talking. Therefore, the aesthetics and values of the original story were not reproduced on screen. However, they did not find any new techniques to promote cinematic aesthetics.

The main reason why the movie failed to make the webtoon <*Yeojungsaeng A*> is the lack of understanding about the media quality of the platform. The most fundamental factor is the selection of the OSMU's element by business value and calculation of the work that best embodies the charm based on the media characteristics of the webtoon.

The OSMU model, which uses Korea's OSMU, especially webtoons as its elements, is expected to be developed more actively. However, as a business approach based on the popularity of webtoon, the OSMU is bound to fail despite the support of large companies and countries like <*Yeojungsaeng A*>. As the OSMU market is expanding in earnest, all we need is not a verification of the profit structure based on the success of the element, but an understanding of the Medialitys of the storytelling of the element.

Key Words : Mediality, Movie, Naver Movie, Naver Webtoon, OSMU, Platform, Webtoon, Webtoon Film, 〈*Yeojungsaeng A*〉(*Student A*)

접 수 일: 2018년 11월 15일
심사기간: 2018년 11월 18일 - 12월 2일
게재결정: 2018년 12월 21일

www.kci.go.kr