

# IP 융복합 공연이 나아갈 길을 모색하다

## 새로운 이야기 풀(pool)로서의 웹툰과 공연이 지닌 시너지

연극 '마당 씨의 식탁' 제작사 '상상마루' 임동열 대표

글 방송언 기자(earny00@gmail.com)

사진 문경록 기자



웹툰 원작 공연이 처음 무대에 오를 것도 벌써 10년이 훌쩍 넘었다. 당시 만 해도 성공을 담보할 수 없는 모험으로 여겨졌던 웹툰 원작 공연은 이제 공연계가 즐겨 찾는 공연 형태가 됐다. 우후죽순은 아니어도 잇을 만 하면 다시 돌아오는 웹툰(만화) 원작 공연, 그 가능성과 한계를 알기 위해 <마당 씨의 식탁>이라는 연극을 만나본다.

### 만화의 감성과 현장감을 무대로

<마당 씨의 식탁>은 뮤지컬 <배쓰맨>, 프리미엄 가족뮤지컬 <캣 조르바>를 제작한 ㈜문화공작소 상상마루(대표 임동열)의 세 번째 아심작으로, 흥연식 작가의 만화 '마당 씨 3부작' 중 첫 번째 작품인 <마당 씨의 식탁>을 공연으로 제작한 것이다. 작가 흥연식은 자신의 자전적인 이야기를 글과 그림에 담고, 음식을 통해 가족의 문제를 위트 있게 표현해낸 <마당 씨의 식탁>으로 지난 2015년 '오늘의 우리 만화상'(주최 문화체육관광부, 주관 한국만화영상진흥원)을 수상했다. 연재 때부터 폭넓은 연령층의 독자들에게 따뜻한 반향을 불러일으켰던 이 작품은 머나먼 이국 땅에서 한 공연제작자와 만나면서 변신에 성공을 하게 된다.

"독일에서 열리는 프랑크푸르트 도서전을 방문했다가 만화 <마당 씨의 식탁>(이하 <마당 씨>)을 처음으로 접했어요. 우리나라에 가족을 다룬 이야기는 많았지만 40대 이상의 관객을 중심으로 풀어낸 작품은 많지 않았거든요. 연극은 관객에게 직접 다가가는 장르예요. 작가 자신의 이야기를 진정성 있게 풀어낸 마당 씨의 이야기도 무대 위에서 연극의 형태로 관객을 만나기에 적합한 작품이라고 생각했죠."

임동열 대표의 말처럼 만화의 감성은 연극 <마당 씨의 식탁>에 그대

로 이어진다.

연극에는 경기도 파주 어느 한적하고 조용한 마당 씨 집을 배경으로 마당 씨의 가족들이 등장한다. 가족들에게 좋은 것만 먹이겠다고 몇 해 전 귀농하여 텃밭을 가꾸며 아내, 6개월 된 아이와 조용히 살아가는 자신의 가족, 그리고 지병으로 고생하시는 어머니와 세상을 향한 불평이 가득한 무심한 아버지, 그리고 남동생 마루가 또 그의 가족이다. 서툰 시골살이보다 그 가 더 힘든 건 어머니의 삶을 바라보는 것. 아픈 와중

에도 어머니는 김치를 담그고 자신이 좋아하는 계란찜을 만들며, 아버지를 위해 만두국을 끓여 '엄마표 식탁'이 매번 치러진다.

그렇게 잔잔하게 흐르는 공연은 자극적이고 강한 기존의 연극과는 다르게 가족들과 따뜻한 밥 한 끼 하고 싶게 만드는 감성 연극을 표방한 작품이 되었다.

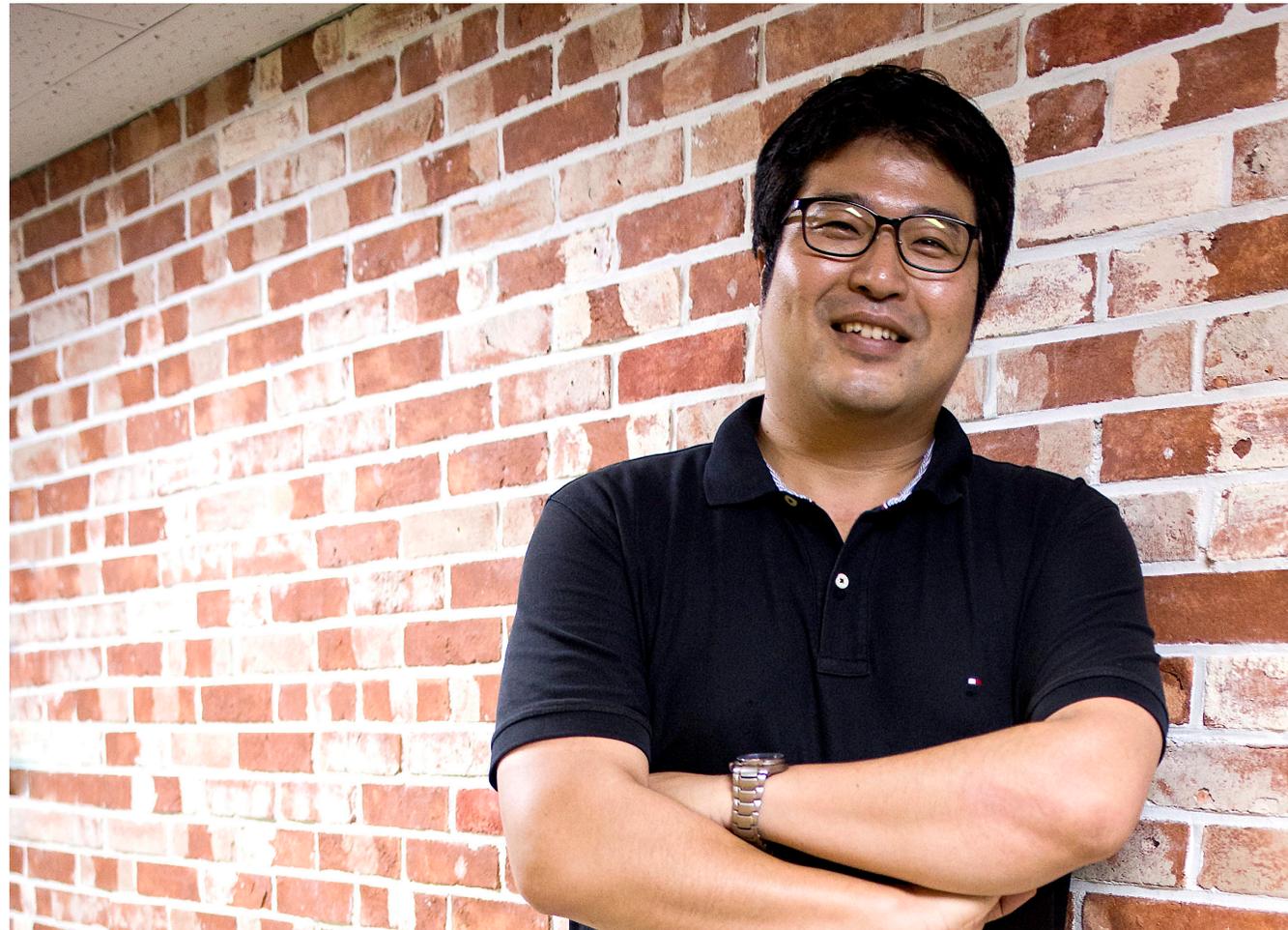
하지만 만화와 공연은 전혀 다른 장르이고, 원작이 가진 정서를 그대로 옮겨온다는 것은 결코 쉽지 않을 일이었다.

"원작이 가지고 있는 메시지와 정서를 훼손하지 않아야 한다고 생각했어요. 그러면서도 만화를 그대로 무대 위에 구현하기보다는 원작에 드러난 서사구조, 주제 의식, 공감 포인트 등 핵심 요소를 연극 고유의 방식으로 살려내기 위한 고민이 필요했죠."

만화는 시공간을 마음껏 넘나들며 이야기를 펼칠 수 있는 반면 연극 무대, 특히 소극장 무대는 시공간 전환을 표현하기가 쉽지 않아 사실상 이야기의 시공간 배경이 고정되는 한계가 있어요. 마당 씨에서는 이런 간극을 최소화하기 위해 객석까지를 무대의 일부로 삼아 배우들의 동선을 확장하는 시도를 했어요. 또한 청각도 적극 활용했죠. 계절의 변화를 느낄 수 있는 자연음이나 밥이 익는 소리와 같은 '리얼 사운드'가 무대 위에서 지니는 특유의 힘이 있거든요. 관객들은 무대 위가 가상이라는 사실을 인지하면서도 이런 익숙하고 친숙한 소리를 들으며 몰입감을 느끼기 마련입니다.

서사적 측면에서 보면 마당 씨의 식탁은 매우 현실적인 스토리를 담고 있어요. 그러나 연극 무대를 원작처럼 '사실'로 가득 채울 수는 없는 노릇이죠. 우리는 스토리 다변화를 위해 마당 씨가 길었던 닭과 고양이 같은 동물 소재를 의인화하고, 이들이 마인, 무용, 동작 등 연극적 요소를 활용하면서 마당 씨의 감정을 간접적으로 표현해내도록 했어요."

현장감을 전달하기 어려웠던 만큼 그에 따른 재미 있는 에피소드도 적지 않았다. '마당 씨'의 중요한 장면 중 하나가 김장 씬이다. 40대 이상에게 김장은 가



족들이 한데 모여 함께 일하면서 즐겼던 따뜻한 풍경이자 공통의 기억이기도 하다. 그런데 마당 씨의 젊은 배우들 중엔 김장을 경험하지 못한 사람이 적지 않았던 것이다. 모르면 아무래도 현장감이 떨어지기 마련이다. 결국 전체 출연진이 원작자인 흥연식 작가가 살고 있는 파주의 한 펜션으로 '김장 MT'를 가게 되었다. 배우들이 직접 재료를 사 양념을 만들고 김장을 했고, 이 경험은 고스란히 무대의 김장 씬으로 만들어졌다. 이때 만든 김치는 무대에도 쓰였다고 한다. <마당 씨> 공연에서는 마지막에 항상 실제로 밥을 짓고 식탁을 차리는데, 그 식탁에 출연진이 직접 담근 김치가 올라갔다.

**만화가 연극이 되기까지**

그렇게 무대는 준비되었지만 아직 넘어야 할 산이 적지 않았다. 공연을 위한 첫 번째 어려움이 현장감이었다면, 제작비를 만드는 과정은 두 번째 난관이라고 할 만 했다. '마당 씨의 식탁'은 크라우드펀딩의 도움을 받았다.

"(연극계의 크라우드펀딩은) 현재 과도기 상태에 있다고 봅니다. 공연을 준비할 때 사전제작단계(프리프로덕션)에 쓰이는 재원이 전체의 30% 정도를 차지하는데, 크라우드펀딩이 이 부분을 충당해 공연개시 가능한 수준의 재원을 확보해주는 구조가 나오는 것이 이상적이죠. 그러나 아직까지는 크라우드펀딩이 관객들에게 보상을 받기 위한 수단적 개념으로 머물러 있는 듯해요. 자신이 보고 싶은 공연을 더 좋은 가격에 많은 혜택을 받아 구매하기 위한 목적으로 접근하고 있다는 것이죠. (앞으로는) 크라우드펀딩이 콘텐츠에 대한 투자 개념으로 재원 조성의 역할을 수행할 수 있어야 한다고 봅니다."

연극계에서 크라우드펀딩은 보통 투자에 따른 보상을 지급받는 '리워드'(보상)형태로 이뤄진다. 리워드형 크라우드펀딩의 장점은 작품의 사전 홍보 효과와 사전 매출을 동시에 달성할 수 있다는 점에 있다. 특히 원작이 있는 공연의 경우 일반적인 창작 초연 작품

들에 비해 관객들의 흥미를 끌거나 결과물에 대한 확신을 주기 쉽기 때문에 크라우드펀딩에 있어 유리한 점이 있다.

"<마당 씨>는 리워드 형태의 크라우드펀딩을 실시했고 펀딩 참가자들에게 공연 당일 원작 단행본 패키지를 보상으로 지급했어요. 공연을 본 뒤 만화 원작과 비교할 수 있게 하자는 취지였죠. 우리의 경우 원작의 인기가 크라우드펀딩에 결정적 도움을 줬다고 보기는 어려울 것 같아요. 우리가 보상으로 지급한 만화책 상품은 원작 팬들은 이미 다 읽은 사람이 많았기 때문이죠. 오히려 연극 팬들에게 원작을 제대로 알리는 효과를 줬다고 생각하고 있어요."

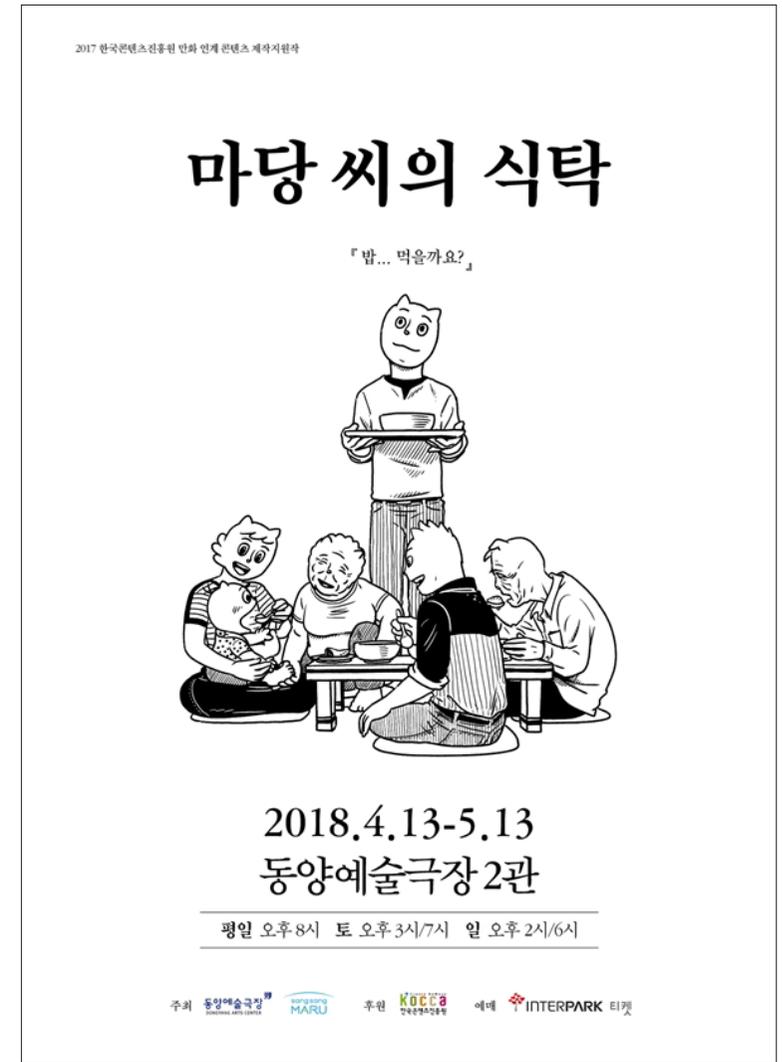
이는 연극계와 웹툰계가 만났을 때 발생할 수 있는 시너지를 단적으로 보여주는 한 사례이기도 하다. 웹툰은 작품성이 높더라도 한 번 연재가 끝나고 나면 새로 등장하는 다른 작품에 밀려 대중의 관심에서 멀어지는 경향이 강하다. 그러나 공연 상품화되면 원작에도 다시금 활력을 불어넣어 대중들에게 작품을 재인식시키는 효과를 낳는다. 실제로 <마당 씨> 공연에서도 현장에서 단행본 패키지 판매를 실시한 결과 상연 기간이 짧았음에도 불구하고 약 170권이 판매됐다. 엄 대표의 말에 공감이가 되는 이유이기도 하다.

다시 관심을 웹툰이나 만화로 옮겨보자. 날마다 새로운 웹툰이 올라오는 요즘, 과연 어떤 웹툰 또는 만화가 공연기획자에게 매력적으로 보일까? 엄 대표는 뮤지컬과 연극을 구분해서 봐야 한다고 말한다.

"뮤지컬의 경우, 비교적 상업성과 대중성이 중시되는 편이에요. 그런 만큼 웹툰의 흥행 성공 여부가 중요한 선정 기준이 되죠."

생각해보면 뮤지컬로 재탄생한 <은밀하게 위대하게>, <무한동력>, <신과 함께>는 모두 흥행에 성공했던 웹툰을 원작으로 하고 있다. 원작의 인지도를 새로운 흥행 구도로 가져가는 경향을 단적으로 보여주고 있는 것이다.

"연극도 유사한 부분이 있지만 상업적 성공을 목표로 삼기엔 현실적 어려움이 있는 장르예요. 때문에



연극은 원작의 흥행 수준보다는 그 안에 담긴 메시지, 예술성, 그 외에 관객에게 통할 만한 요소를 지녔는지의 여부를 기준으로 작품을 찾아 접근하고 있어요. 상상마루 또한 이런 접근 방식대로 현재 대중성과 작품성을 지닌 웹툰 두 가지를 선정해 각각 뮤지컬과 연극으로 연출하고 있죠."

결국 좋은 원작이란 어떤 장르냐에 따라 조금씩 달라지기 마련인 듯하다. 단지 웹툰이 가진 인지도만으로 작품이 선정되고 공연이 만들어지지는 않는다는 말이다.

"상업적 측면에서 본다면 원작이 가진 인지도에 따른 대중의 호기심을 극대화할 수 있는 적절한 캐스팅이 있을 때 흥행 성공이 이뤄진다고 볼 수 있어요. 그렇지만 <마당 씨>의 경우엔 대중적 흥행보다는 연극적 예술성을 지닌, 긴 호흡의 작품을 의도하고 만든 작품이에요. 만약 우리가 '히트 작품'을 만들 의도를 가지고 있었다면 먼저 막대한 인지도를 지닌 웹툰을 고른 뒤 대중의 공금증을 증폭할 캐스팅과 그런 의도에 맞게 작품을 빛내줄 크리에이터들로 프리덕션을 구성했겠죠. 그러나 연극은 대중적 코드에만 맞출 경

우 좋은 작품을 만들기 힘들어질 수 있어요.”

**장르별 스토리 콘텐츠가 공연을 만나는 방법**

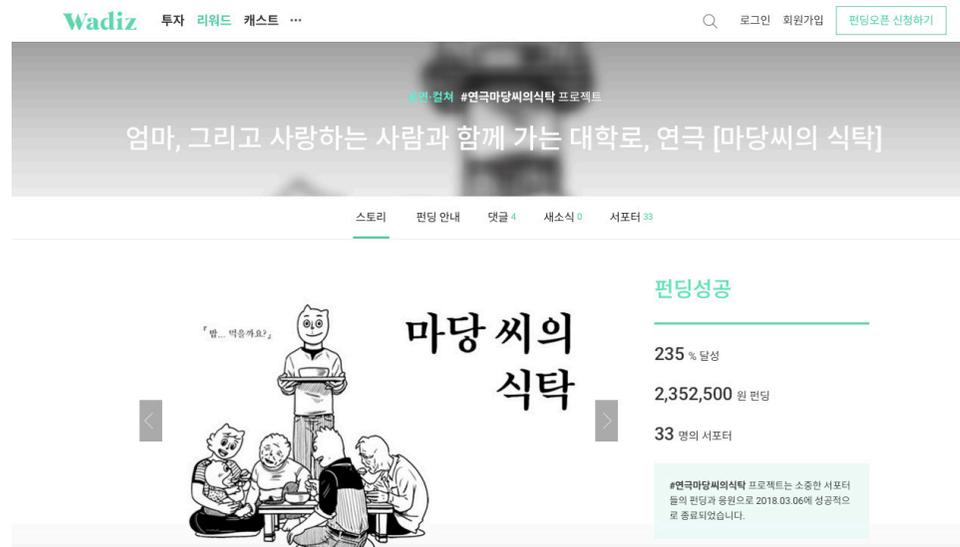
한때 만화를 ‘스낵 컬처’로만 받아들였던 시기가 있지만 그런 시대적 흐름은 바뀌고 있다. 웹툰에서 다루는 소재가 심화되고 다양해지면서 깊이 있는 캐릭터, 가치 있는 메시지를 모두 갖춘 좋은 작품들이 많아졌다. 당연히 공연의 좋은 소스로 활용될 수 있는 작품도 많다. 흔히 창작공연을 기획하는 입장에서 가장 어려운 일 중 하나가 좋은 이야기를 쓰는 것이라 말한다. 무대에서 형상화할 수 있는 좋은 이야기를 제공해주는 차원에서 본다면 웹툰계와 공연계는 앞으로도 협업할 여지가 크다고 말할 수 있는 셈이다. 엄 대표는 한국의 웹툰도 일본 애니메이션처럼 한국의 차세대 콘텐츠를 추진하고 성장시킬 하나의 플랫폼으로 성장할 가능성이 있다고 전망한다.

“웹툰의 향후 잠재력을 예측해 보고 싶다면 일본 애니메이션 시장의 현재 위상을 참고하면 될 것입니다.

검증된 스토리를 갖춘 일본 애니메이션들은 뮤지컬, 테마파크형 콘텐츠 등으로 활발히 재창작되고 있죠. 일본에서는 애니메이션 업계가 콘텐츠 시장 전반을 이끌어 나갈 수 있는 원천스토리의 창작 토대이자 스토리 유통 플랫폼의 역할을 수행하고 있는 것입니다.”

엄 대표의 전망은 결국 원작 IP가 좋은 이야기라면 그 형식에는 구애받을 필요가 없다는 말과 일맥상통한다. 이렇게 보면 공연의 소스가 될 수 있는 스토리 콘텐츠는 무궁무진하다. 그리고 다양한 장르의 스토리 콘텐츠는 공연의 좋은 소스가 될 수 있다는 말에 기에 고무적이다. 그렇지만 모든 장르를 동일하게 바라볼 수는 없는 법이다.

“세계적 뮤지컬 ‘캣츠’는 T.S. 엘리엇의 시집 한 권에 착안한 작품이에요. 다만 게임의 경우 공연화가 이뤄질 때 세계관과 인물을 그대로 화면 밖으로 끌어내는 방식을 취하고 있는데 이 형태로는 한계가 있다고 봐요. 공연이라는 콘텐츠는 시간적, 공간적 한계를 가진 반면 게임의 세계관은 보통 제약이 없이 방대하기



〇〇

흔히 창작 공연을 기획하는 입장에서 가장 어려운 일 중 하나가 좋은 이야기를 쓰는 것이라 말한다. 무대에서 형상화할 수 있는 좋은 이야기를 제공해준다는 차원에서 본다면 웹툰계와 공연계는 앞으로도 협업할 여지가 크다고 말할 수 있는 셈이다.

〃〃

때문이지. 좋은 스토리 소재이긴 하지만 이를 무대화하는 방식은 기존에 시도하던 것과는 다르게 접근할 필요가 있는 것 같아요.”

사실 지금까지 게임 연극은 연극의 예술적 성장을 위한 시도라기보다는 게임 업체들의 홍보를 위한 이벤트성으로 기획되는 경향이 있다. 이런 콘텐츠는 수명이 짧을 수밖에 없다. 그렇지만 엄 대표는 비교적 적은 관객과 함께 한정된 공간에서 최대한의 현장성을 끌어내는 데에 집중된, 공연 고유의 특색에 맞는 게임을 찾아 업계와 매칭이 이뤄진다면 게임의 스토리 콘텐츠 또한 공연으로 발전할 가능성이 있음을 인정하고 있다.

이러한 장르적 특성은 애니메이션에도 적용된다고 할 수 있다. 엄 대표는 이 경우에도 애니메이션 고유의 스토리 전달 방식에 맞는 사업화 방식을 궁리해봐야 한다고 말한다.

“테마파크형 공연 사업이 여기에 가장 적합할 것 같은데, 이런 형태의 공연 사업은 국내에선 활성화되어 있지 않아요. 테마파크 등 이미 존재하는 집객 시설 안에서 애니메이션 유형의 콘텐츠가 공연의 형식을 빌려온다면 상호 시너지와 파급력이 발생하겠죠.”

현재까지 국내에서 테마파크형 공연이 잘 시도되지 않은 이유는 참고할 사업 모델도 충분치 않을 뿐만 아니라 소규모 사업자의 의지만으로 실행에 옮기기엔 규모가 너무 크기 때문이다. 애니메이션 기업이나 앞서 언급된 게임 기업은 그 규모로 보나 콘

텐츠의 특성을 보나 테마파크형 공연 사업에 가장 적합할 것으로 보인다. 결국 IP를 활용한 다양한 공연의 제작은 장르의 특성에 맞춰 개발이 가능하지만 이에 따른 거시적 계획이나 환경 조성이 필요하다는 것을 말해준다. 이는 공연계뿐만 아니라 각 장르별로 IP확장을 위해 함께 고민해야 될 부분이기도 하다. ①

