

디즈니가 실사영화를 만드는 3가지 이유

지난 7월 14일 월트디즈니(이하 디즈니) 실사영화 '알라딘'이 한국에서 역대 25번째 1000만 관객 돌파 영화가 됐다. '알라딘'은 올해 '극한직업'과 '어벤져스: 엔드게임' 이후 세 번째로 1000만 관객을 돌파했으며, 디즈니 실사영화로는 처음이다. 이 다음 개봉한 디즈니 실사영화 '라이언 킹'도 흥행을 이어가고 있다.

글 이코노믹리뷰 박정훈 기자 pjh5701@econovill.com



디즈니는 명실상부한 세계 최고의 콘텐츠 기업이다. 특히 극장용 애니메이션에 디즈니만큼 많은 돈을 쏟아 부을 수 있는 기업이 없을 정도다. 이런 디즈니가 최근 자신들이 보유한 수많은 오리지널 애니메이션 지식재산권(IP)을 활용해 실사영화로 다시 만드는 작업에 열을 올리고 있다.

보유하고 있는 애니메이션 IP는 그대로 놔두더라도 2차, 3차로 활용하는 기업이 많아 벌어들이는 돈이 어마어마하다.

반면 실사영화를 만들면 실패하는 경우도 적지 않다. 그런데 왜 디즈니는 위험을 감수하면서 애니메이션의 실사영화 제작에 나서는 것일까?

‘이상한 나라의 앨리스’로 존재감 드러낸 디즈니 실사 영화

디즈니 오리지널 애니메이션을 원작으로 한 실사영화 제작은 꽤 오래전부터 꾸준히 이뤄져 왔다. 이미 1990년대부



터 '정글 북(Jungle Book, 1994)'과 '101마리 달마시안(101 Dalmatians, 1996)' 같은 유명 작품이 실사영화로 등장했다. 이 작품들은 원작이 워낙 많은 이들에게 사랑받았기 때문에 기본적인 명성과 인지도를 활용해 일정 수준 이상으로 흥행했다.

그러나 디즈니의 다른 영화들, 예를 들면 마블 시네마틱 유니버스 같은 영화가 올리는 흥행성과 비교하면 기대에 한참 미치지 못하는 수준이었다. 기존 애니메이션 인지도에 비하면 실사영화의 흥행 수준은 미흡한 셈이다.

디즈니 애니메이션 실사영화 상공업적 가치를 인정받으며 본격적으로 빛을 발하기 시작한 것은 2010년 개봉한 '이상한 나라의 앨리스'부터다. '이상한 나라의 앨리스'는 3D영화 '아바타'가 어마어마하게 성공한 뒤에 디즈니가 처음 선보인 3D영화다. 원작의 절대적인 인지도와 더불어 배우 조니 뎀과 환상 영화의 대가 팀 버튼 감독의 합류로 제작 단계부터 많은 이들의 관심을 받았다. 당시 이 작품은 미국에서 엄청나게 흥행하며, 북미에서만 3341만 달러(약 395억 원)의 수익을 올려 '토이스토리3'에 이어 2010년 북미 흥행 2위에 올랐다.

'이상한 나라의 앨리스'는 세계에서 흥행에 성공해 북미 외 지역에서 6912만 달러(약 818억 원), 전 세계 통합 수익 10억2546만 달러(1조1852억 원)를 올렸다. 할리우드에서 소위 말하는 '초대박 영화'의 흥행 수익 기준인 10억 달러를 돌파하고 개봉 당시인 2010년에 월드 박스오피스 순위 5위에 오를 정도로 큰 성공을 거뒀다.

디즈니 영화의 흑역사 '거울나라의 앨리스'

디즈니는 수많은 실사영화 제작을 통해 원작의 인지도를 뛰어넘을 수 있을 정도의 제작 역량을 가다듬었다. 유명한 배우들과 실력 있는 감독들, 그리고 엄청난 자본을 투입해 원작 팬들이 기대하는 작품을 만들기 시작했다.

그러나 제작비를 아무리 많이 투입하고, 아무리 유명한 배우가 출연하더라도 제작비를 넘어서는 흥행을 100% 장담할 수는 없다. 디즈니 애니메이션 실사영화에도 아주 뼈아픈 실패 사례가 있다. 대표적인 작품이 바로 '이상한 나라의 앨리스'의 속편인 '거울나라의 앨리스'(2016)다.

'거울나라의 앨리스'는 엄밀히 말하면 디즈니 애니메이션

실사영화 작품은 아니다. '이상한 나라의 앨리스'는 디즈니 제작 애니메이션이 있었으나 '거울나라의 앨리스'는 원작자인 루이스 캐럴의 소설로만 존재하던 작품이기 때문이다. 즉 디즈니 오리지널 애니메이션 작품이 없는 실사영화다. 그러나 전작의 영화와 세계관, 그리고 인물을 공유한다는 점에서 넓은 의미로 보면 디즈니 애니메이션 실사영화의 범주에 들어 가기도 한다.

2016년 개봉한 이 작품은 팀 버튼 제작에 조니 뎀 앤 해서웨이, 헬레나 본햄 카터 같은 특급 배우를 기용했음에도 디즈니 영화의 '흑역사'로 기록될 만큼 흥행에 실패했다. 개봉 직후 미국의 영화 평론 사이트 로튼 토마토(Rotten Tomatoes)는 이 영화에 대해 '신선도 20%의 썩은 토마토'라고 평했으며, 메타크리틱(Metacritic)은 100점 만점에 39점으로 혹평했다. 이 영화는 전 세계에서 수익을 3억 달러도 거두지 못한 채 상영을 마쳤다.

‘미녀와 야수’ 성공으로 2019년 대작 예고

이 같은 실패로 디즈니 애니메이션의 실사영화화는 한동안 주춤했다. 디즈니는 전 세계의 수많은 마니아층을 확보한 마블 스튜디오의 MCU 시리즈와 캐리비안의 해적 시리즈로 한 동안 내공을 다듬는다. 그리고 2017년, 애니메이션 실사영화화 프로젝트의 명분을 확보하고, 부활을 알리는 작품을 선보이며, 2019년 대작 제작을 예고했다.

2017년 3월 디즈니는 자사 최고의 IP 중 하나인 '미녀와 야수'의 실사영화를 공개했다. 원작이 워낙 수작으로 평가되

는만큼 전 세계에 수많은 열성 팬들이 개봉을 손꼽아 기다렸다. 결론적으로 이 영화는 디즈니가 왜 디즈니인지를 전 세계에 각인시킨 작품이 됐다. 무엇보다 '해리포터' 시리즈에서 주인공 헤르미온느 그레이저 역할로 이름을 알린 배우 엠마 왓슨이 주인공 벨을 맡은 것에 대해 팬들은 매우 적절한 캐스팅이라며 환호했다.

2017년 3월 17일(북미 기준) 개봉한 '미녀와 야수'는 개봉한 지 한달이 채 지나지 않은 2017년 4월 13일 전 세계에서 상영 수익 10억 달러를 돌파하는 괴력을 보였다. 최종 상영 수익 12억6352만 달러(약 1조4976억 원)라는 흥행을 기록하며, 개봉 당해 기준으로 '스타워즈: 라스트 제다이'를 잇는 전 세계 박스오피스 순위 2위, 역대 기준으로 10위 자리에 올랐다.

'미녀와 야수'의 성공은 디즈니 애니메이션 '알라딘'과 '라이온 킹', '말레피센트 2' 실사영화에 대한 기대감을 증폭시켰다. 여기에 최근 디즈니는 명작 애니메이션인 '물란'과 '인어공주'의 실사영화 제작과 개봉 계획을 밝히면서, 또 한 번 디즈니라는 이름의 가치를 증명하려 하고 있다.

디즈니가 실사영화를 만드는 3가지 이유

원작 애니메이션이 사람들에게 널리 알려진 작품일수록 실사영화로 성공하기가 쉽지는 않다. 특히 원작이 뛰어날수록 기대가 커, 실사영화에 실망해 실패할 가능성이 높기 때문이다. 이런 맥락에서 자사 오리지널 IP를 활용한 디즈니의 실사영화 제작은 여러 가지 의미로 해석된다. 디즈니를 높게 평가하는 이들은 다음의 3가지 이유로 디즈니가 자사 애니메이

션을 실사영화로 만든다고 이야기한다.

첫 번째는 흥행 보장이다. 디즈니 이름만으로 어느 정도 인정받는다는 사실이다. 물론 '거울 나라의 앨리스'처럼 처참히 실패한 사례도 있지만, 냉정하게 따져보면 흥행에 성공하지 못한 작품일지라도 대부분은 상영 수익으로 손익분기점을 넘겼다. 무엇보다 디즈니가 자사 대표 IP의 이름을 건 제작이기에, 제작 예산과 감독, 배우 등에 투입할 수 있는 모든 자원을 아끼지 않으며 전력을 다한다. 그렇다 보니 영화관을 찾는 관객들은 '디즈니라면 일단은 믿고 본다'는 인지도가 생기고, 이러한 노력은 원작 팬덤이 강할수록 개봉 전부터 많은 기대감을 모을 수 있다는 장점으로 발휘된다.

두 번째는 디즈니 오리지널 콘텐츠의 가치를 재확인하기 위함이다. 현재 전 세계에서 가장 많은 돈을 벌어들인 단일 브랜드 영화 시리즈는 '마블 시네마틱 유니버스' 시리즈다. 아는 사람은 모두 알고 있지만 마블 시네마틱 유니버스 영화를 제작하는 마블 스튜디오는 디즈니에 소속돼 있는 수많은 제작 스튜디오 중 하나다.

그러나 마블 영화를 보고 디즈니라는 이름을 바로 떠올리는 이들은 매우 드물다. 심지어 MCU 영화에서 디즈니라는 이름은 엔딩크레딧을 아주 자세히 보는 게 아니면 확인하기도 힘들 정도다. 이는 디즈니 콘텐츠의 가치가 마블이라는 브랜드 인지도에서 밀리는 흐름으로 나타난다. 이에 디즈니가 자신들만이 할 수 있는 콘텐츠를 영화로 만들어 가치를 다시 평가받기 위해 실사화에 계속 도전한다는 분석이다.

이 세상에서 유일하게 디즈니만이 할 수 있는 일

세 번째는 독보적인 역량이다. 애니메이션과 영화는 표현법이나 등장인물의 구성 등 모든 면에서 구사하는 문법이 다르다. 여러 가지를 표현할 수 있는 조건을 고려하면 배경이 훨씬 제한적인 쪽은 영화다. 실제 이를 어설프게 구현하려고 한 여러 시도가 관객들에게 엄청난 실망을 안겼다.

대표적인 사례가 일본이다. 애니메이션 수준으로는 이미 미국을 넘어섰다는 평가를 받는 일본 애니메이션의 유명 작품들이 실사영화화에 나섰다. 일본 소년 애니메이션의 역사와 같은 '드래곤 볼'과 '강철의 연금술사', '진격의 거인' 같은 명작의 반열에 오른 작품들이 모두 실사영화로 만들어졌다. 하



지만 이들은 일본 관객에게 최악이라는 엄청난 비난을 받으며 외면당했다.

디즈니는 마블 작품을 통해 이제 자신들에게는 영화로 표현할 수 있는 배경이나 소재의 한계가 더 이상 없음을 보여줬다. 이제는 MCU 영화의 '멀티버스 차원 이동' 같은 비현실보다 더 표현하기 까다로운 자사의 애니메이션들을 실사영화로 만드는 것만 남았다. 이는 어쩌면 인간으로서 상상할 수 있는 거의 모든 것을 수없이 많은 애니메이션으로, 또 영화로 만들어 온 디즈니만이 직접 손을 댈 수 있는 영역인지도 모른다.

디즈니가 현재까지 만든 애니메이션 실사영화보다 앞으로 만들 작품이 훨씬 더 많다. 최근의 흐름을 볼 때 아마도 디즈니는 자신들이 보유하고 있는 모든 애니메이션을 실사영화로 다시 보여 줄 요량인 듯하다.

앞서 강조했듯 이는 이 세상에서 유일하게 디즈니만이 할 수 있는 일이다. 디즈니 애니메이션 속 정의와 사랑, 그리고 우정의 가치는 영화로 다시 한번 우리에게, 그리고 우리의 후손들에게 전해질 것이다. ❶

