JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 27, No. 10, pp. 2809-2823, Oct. 2026

Check for updates

한국 창작뮤지컬의 비뮤지컬 상업영화화에 나타난 기능적 재매개: 영화 〈김종욱 찾기〉, 〈부라더〉, 〈스윙키즈〉를 중심으로

홍 지 영[1] · 유 현 미[2*]
[1]영화감독, 독립 연구자
[2]한신대학교 경영미디어대학 조교수

Functional Remediation in the Non-Musical Film Adaptation of Korean Original Musicals: Evidence from Finding Mr. Destiny, The Bros, and Swing Kids

Ji-Young Hong[1] · Hyeon-Mi Yoo[2*]

[1]Film Director, Independent Researcher, Korea
[2]Assistant Professor, College of Business and Media, Hanshin University, Osan 18101, Korea

[요 약]

한국 창작뮤지컬의 영화화는 상업영화의 장르 문법을 택하는 경우가 많으나, 기존 넘버와 공연 요소가 수행하던 극적 기능이 어디로 이동하는지에 대한 연구는 부족했다. 본 연구는 이 과정을 '기능적 재매개'로 개념화하고 이를 기술하는 분석 틀을 제안한다. 이를 위해 <김종욱 찾기>, <부라더>, <스윙키즈>를 대상으로 원작과 영화의 표현 기제를 코딩하고, 이동 방식을 분산·재배열·응축·증폭·소멸로 판정하는 질적 비교 사례연구를 수행하였다(<스윙키즈>는 쇼트 단위 실측 병행). 분석 결과 세 작품은 각각 분산, 재배열, 증폭이 지배적이었고, 배우와 관객의 공동 현존을 전제하는 기능만이 소멸하였다. 기능의 도착지는 각 영화의 장르 관습과 부합했다. 본 연구는 매체 전환을 기능 단위로 분석하는 절차를 제시하며, 뮤지컬 IP 영상화 기획 시 원작의 기능 분석이 선행되어야 함을 시사한다.

[Abstract]

While Korean musical film adaptations often adopt commercial cinema grammar, the relocation of their dramatic functions remains underexplored. This study conceptualizes this process as "functional remediation." A comparative analysis of three adaptations—Finding Mr. Destiny, The Bros, and Swing Kids—identified five categories of functional migration: distribution, reconfiguration, concentration, amplification, and extinction. The results showed that distribution, reconfiguration, and amplification dominated each film, with relocated functions adapting to genre conventions; only functions requiring actor-audience co-presence disappeared. Ultimately, this study provides a function-level analytical framework, suggesting that source-function analysis should precede musical screen adaptations.

색인어 : 창작뮤지컬, 비뮤지컬 영화화, 매체전환, 기능적 재매개, 공연성
Keyword : Original Musicals, Non-Musical Film Adaptations, Media Transposition, Functional Remediation, Performativity

http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.10.2809

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 09 September 2026; **Revised** 01 October 2026
Accepted 12 October 2026

***Corresponding Author; Hyeon-Mi Yoo**

Tel: +82-31-379-0573
E-mail: goodtogreat@hs.ac.kr

Ⅰ. 서 론

1-1 연구의 필요성

한국 창작뮤지컬은 2000년대 이후 장기 공연과 재연을 거듭하며 인접 매체로 확장 가능한 주요 원천 IP로 부상하였다. 그런데 창작뮤지컬을 상업영화로 전환한 사례들을 검토해 보면 하나의 공통된 경향이 확인된다. 원작의 노래와 공연 형식을 유지하는 뮤지컬영화 방식을 따르기보다는, 일반 상업영화의 장르 문법을 채택하는 경우가 다수를 차지한다는 점이다. 예컨대 <김종욱 찾기>(2010)는 로맨틱 코미디로[1], <부라더>(2017)는 가족 코미디로 전환되었으며[2], <스윙키즈>(2018)는 전쟁·시대극에 댄스 영화의 문법을 결합하였다[3]. 이 세 작품 모두 원작의 주요 넘버를 극 중 인물의 지속적인 가창 형태로 옮겨오지 않았다. 본 연구는 이처럼 원작의 넘버를 극 중 인물의 가창으로 옮기지 않은 매체 전환 형태를 '비뮤지컬 영화화'로 규정하고 이를 분석의 대상으로 삼는다.

여기서 '비뮤지컬'은 음악이나 춤이 없다는 뜻이 아니다. 판별기준은 두 가지이다. 첫째, 원작의 넘버가 인물의 가창으로 이식되지 않는다. 둘째, 인물이 노래로 서사를 진행하는 뮤지컬영화의 가창 관습이 영화의 지배적 서술 양식으로 채택되지 않는다. 음악과 춤의 비중은 기준에 포함되지 않는다. 따라서 춤과 기성 대중음악이 서사와 미학의 중심에 놓이는 <스윙키즈>도 이 정의에 포함된다. 이 영화에서 춤은 주로 댄스단의 연습과 공연이라는 극 중 행위로 제시되고, 음악은 인물이 부르는 원작 넘버가 아니라 기성곡의 삽입으로 제시되기 때문이다. 다만 <스윙키즈>는 원작의 공연요소인 탭댄스를 유지하고 일부 시퀀스가 뮤지컬영화의 작동 방식에 근접한다는 점에서 세 사례 가운데 정의의 경계에 가장 가까운 사례이다. 본 연구는 가창을 배제한 뒤에도 공연 요소가 존속하는 경우를 관찰하기 위해 이 사례를 포함하였다.

뮤지컬에서 하나의 넘버는 단일한 역할에 머물지 않고 복수의 기능을 동시에 수행한다. 즉, 인물의 내면을 외화하고 서사적 정보를 전달하며 인물 간의 관계를 변화시키거나 서사적 시간을 압축할 뿐만 아니라 작품의 주제를 반복적으로 환기하는 역할을 담당한다[4]. 그렇다면 비 뮤지컬 영화화 양상을 분석함에 있어 핵심적으로 제기되어야 할 질문은 '노래가 삭제되었는가?' 하는 표면적 여부가 아니라 '해당 노래가 원작에서 수행하던 드라마적 기능을 영화라는 매체에서는 어떠한 표현 기제가 대신 수행하고 있는가?'이다.

이를테면 <스윙키즈>의 「Modern Love」 교차편집 시퀀스에서 두 인물은 약 135초 동안 87개의 쇼트에 걸쳐 각기 다른 공간에서 춤을 춘다. 이 과정에서 두 인물이 동일 프레임 안에 함께 배치되는 쇼트는 단 하나도 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 이 시퀀스는 내면의 외화, 정서적 연결, 현실 시간의 변형, 주제의 압축 등 기존 뮤지컬 넘버가 수행하던 기능의 대부분을 음악과 신체 행동, 그리고 교차편집이라는 영화적 기제를 통해 훌륭하게 구현해 낸다. 가창이라는 원작의 표현 형식은 사라졌을지라도, 그 본연의 기능은 다른 경로를 통해 존속하고 있는 것이다.

무대와 영화를 대조해 온 기존의 비교 연구들이 주로 장면, 인물, 공간 등 가시적인 표현 요소의 변화를 분석하는 데 치중해 왔다면, 본 연구는 표현 요소와 그것이 작동하는 '기능'을 명확히 구분하고자 한다. 나아가 무대의 표현 요소가 띠고 있던 기능이 매체 전환 과정에서 영화의 대사, 행동, 사건, 공간, 촬영, 편집, 사운드 등으로 어떻게 이동하고 재배치되는지 그 경로를 심층적으로 추적할 것이다.

1-2 선행 연구 검토

린다 허천(Linda Hutcheon)은 각색을 원작의 복제가 아니라 '복제 없는 반복' , 곧 각색자의 해석과 재창조가 개입하는 행위로 규정하였다[5]. 이 관점은 원작에 대한 충실성을 평가 기준에서 내려놓게 한다는 점에서 본 연구의 전제가 되지만, 무엇이 반복되고 무엇이 변형되는지를 가려낼 분석 단위까지 제공하지는 않는다. 이리나 라예프스키(Irina O. Rajewsky)는 상호매체성의 하위 범주로 '매체 전환'을 설정하고 영화화를 그 대표적 사례로 들었으나[6], 이 범주는 전환이라는 현상을 분류할 뿐 개별 작품 내부의 변화를 기술하는 도구는 아니다. 제이 데이비드 볼토(Jay David Bolter)와 리처드 그루신(Richard Grusin)은 한 매체가 다른 매체를 자기 안에 재현하는 것을 '재매개(remediation)'로 정의하였다[7]. 본 연구는 새 매체가 앞선 매체의 형식을 자기 조건에 맞게 고쳐 쓴다는 이 문제의식을 출발점으로 삼되, 세 논의가 공통으로 비워 둔 지점, 즉 작품 내부에서 무엇이 어디로 옮겨 가는지를 추적할 단위를 '기능'으로 설정한다.

국내 연구는 세 갈래로 정리된다. 첫째는 가창 형식을 유지한 뮤지컬영화를 무대 원작과 비교한 연구이다. <레 미제라블> 연구[8]는 자베르의 넘버가 놓이는 공간을 비교하여 영화의 공간 연출이 메시지 전달을 강화한다고 보았고, <영웅> 연구[9]는 인물을 중심으로 무대와 영화의 서사를 대조하였으며, <틱, 틱… 붐!> 연구[10]는 시간 구조의 재구성과 연출 변화를 분석하였다. 이들은 무대와 영화를 대조하는 질적 텍스트 비교를 통해 영화가 공간, 시간, 인물을 재설계한다는 점을 구체적으로 보여주었다. 그러나 분석 단위가 공간, 몽타주, 인물 같은 표현 요소에 놓여있고 대상이 넘버를 보존한 영화이므로 '넘버가 사라질 때 그 역할을 무엇이 맡는가?'라는 질문은 제기될 수 없었다.

둘째는 본 연구의 대상 작품을 다룬 연구이다. <김종욱 찾기> 연구[11]는 첫사랑 서사를 중심으로 무대와 영화를 비교하여, 상징적 캐릭터인 멀티맨이 삭제되고 역대 김종욱 역 배우들의 카메오 출연이 그 자리를 대체하였음을 밝혔으며 영화의 변주가 제한적이라고 평가하였다. 같은 작품의 영화화를 공간 연출의 디자인 과정에서 다룬 연구[12]도 있다. 두 연구는 무엇이 바뀌었는지를 확인해 주지만, 멀티맨이라는 한 배

우의 신체에 결합되어 있던 서사, 코미디, 리듬, 관객 관계의 기능이 각각 어디로 갔는지는 묻지 않는다. 분석이 표현 요소의 교체를 확인하는 데서 멈추면, 변주가 제한적이라는 평가가 표현 층위에만 해당하는지 기능 층위에도 해당하는지를 가릴 수 없다.

셋째는 넘버와 장르를 유형화한 연구이다. 넘버의 극적 기능을 분류한 연구[4]는 본 연구 코딩 항목의 토대가 되지만 무대 작품 내부의 분류에 머물러 매체 전환 이후를 다루지 않는다. 릭 알트만(Rick Altman)의 분류로 뮤지컬영화의 경계 확장을 논한 연구[13]는 장르 차원의 논의여서 개별 작품의 기능 이동을 추적하지는 않는다.

요컨대 선행 연구는 가창을 유지한 사례에 집중되어 있고, 표현 요소를 분석 단위로 삼으며, 변화의 방향을 기술할 공통의 판정 범주를 갖추지 못하여 연구 간 결과를 견주기 어렵다. 본 연구는 가창을 포기한 사례를 대상으로 삼고, 분석 단위를 기능으로 옮기며 이동 방향의 판정 범주와 기준을 명시한다는 세 지점에서 이들과 구별된다. 분석의 단위를 가시적인 '표현의 변화'에서 내재적인 '기능의 이동'으로 전환했다는 점에 본 연구의 핵심적인 차별성이 있다.

1-3 연구 문제 및 연구의 기여

본 연구는 다음의 세 가지 연구 문제를 설정하였다. 첫째(RQ1), 원작이 지녔던 서사적·정서적 기능은 매체 전환 과정에서 어떻게 보존, 삭제, 혹은 변형되는가? 둘째(RQ2), 그러한 기능은 영화라는 매체 안에서 어떠한 표현 기제로 재배치되는가? 셋째(RQ3), 기능 이동 양상은 어떻게 유형화할 수 있으며 세 사례에서 각 영화의 장르와 어떠한 대응 양상을 보이는가?

단, 본 연구는 세 편의 사례에 집중한 질적 비교 연구이므로, RQ3에 대한 결론은 장르적 변인과 기능 이동 간의 엄밀한 인과관계를 규명하는 것이 아니라 현상적으로 관찰된 대응 관계를 기술하는 수준으로 한정한다.

본 연구가 갖는 학술적 기여는 크게 세 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 기존 매체 전환 분석의 단위를 표면적인 표현 요소에서 내재적인 기능으로 심화하기 위한 조작적 개념으로 '기능적 재매개'를 제안한다. 둘째, 기능이 이동하는 방향을 기술하기 위한 명확한 판정 범주와 구체적인 판정 기준을 제시함으로써 향후 후속 연구자들이 다른 작품 사례에도 독립적으로 적용하고 검증할 수 있는 체계적인 분석 절차를 마련한다. 셋째, 단순한 텍스트 대조를 넘어 완성된 영화의 쇼트 단위 실측 분석을 결합함으로써, 기능의 재배치 과정이 시나리오 각색 단계에서 종료되는 것이 아니라 실제 촬영과 편집 단계에 이르기까지 연속적으로 일어남을 실증적인 차원에서 규명한다.

II. 이론적 배경

2-1 각색과 매체 전환

매체 전환은 원작의 요소를 새로운 매체로 단순히 이식하는 과정이 아니라 새 매체가 고유하게 활용할 수 있는 수단들을 동원하여 의미 생성의 구조를 전면적으로 재설계하는 작업이다. 예컨대 영화가 보유한 재현 수단이 로케이션, 프레이밍, 카메라의 이동, 편집, 녹음 등이라면, 공연이 보유한 수단은 배우와 관객의 시공간적 공동 현존, 배우의 신체와 목소리, 그리고 무대만의 고유한 약호라 할 수 있다.

알트만은 뮤지컬영화의 넘버를 서사를 멈추는 삽입물이 아니라 작품의 의미를 조직하는 축으로 보았다[14]. 본 연구는 이 관점을 따라 뮤지컬의 '넘버(음악)'를 서사의 진행을 일시적으로 정지시키는 단순한 장식적 요소가 아니라, 기존과는 상이한 문법을 통해 서사를 지속해 나가는 독자적인 층위로 파악한다. 따라서 뮤지컬을 영화화하는 과정에서 원작의 넘버를 제거하는 순간, 해당 층위가 무대 위에서 수행하던 극적 기능을 영화적 수단을 통해 어떻게 재설계할 것인가 하는 중대한 과제가 필연적으로 발생하게 된다.

2-2 분석 단위로서의 기능

뮤지컬의 넘버는 단일한 역할에 그치지 않고 복수의 극적 기능을 중첩적으로 수행하며 이는 '공연성' 또한 마찬가지다. 필립 오슬랜더(Philip Auslander)는 공연의 '라이브니스'를 매개된 매체와의 관계 속에서 규정되는 속성으로 논의하였다[15]. 본 연구는 이 논의를 참조하되, 공연성이 단지 음악이라는 요소에만 한정되어 발현되는 것이 아니라, 배우가 여러 배역을 소화하는 멀티롤, 무대의 전환 방식, 반복적으로 등장하는 상징적 소품과 공간, 나아가 관객이 무대 위의 허구적 약속을 기꺼이 수용한다는 연극적 사실에 이르기까지 작품 전반에 걸쳐 넓게 분산되어 있다고 본다. 그러므로 영화화 과정에서 표면적으로 넘버가 사라졌다는 사실 하나만으로 해당 작품이 지녔던 고유한 기능 자체가 상실되었다고 단정 지을 수는 없다. 기존에 중첩되어 있던 복합적인 기능들 가운데 일부는 새로운 매체의 다른 표현 기제로 이전되고, 일부는 소멸하는 반면, 또 다른 일부는 오히려 영화적 기법을 통해 그 효과가 더욱 강화될 수도 있기 때문이다.

이처럼 '기능'을 핵심적인 분석 단위로 삼는 접근법은 기존 서사학 연구에서도 선례를 찾아볼 수 있다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 서사를 기능 단위로 분해한 뒤, 이를 서사의 인과관계를 지탱하는 필수적인 '핵'과 그 사이의 빈 공간을 채우는 부수적인 '촉매'로 위계화한 바 있다[16]. 이후 시모어 채트먼(Seymour Chatman)은 이 개념을 계승하여 서사의 전개에 필수 불가결한 '중핵' 사건과 생략 가능한 '위성' 사건으로 더욱 발전시켰다[17].

다만, 이들 서사학자의 '기능' 개념이 주로 서사를 구성하는 서사적 단위의 분류에 초점을 맞추고 있다면, 본 연구에서 명명하는 '기능'은 특정 표현 요소가 작품 전체의 맥락 안에서 실질적으로 수행하는 '역할의 목록'을 뜻한다는 점에서 그 층위를 명확히 달리한다. 예컨대 뮤지컬에서 하나의 넘버는 서사 전개의 핵심이 되는 중대한 사건을 다루면서도, 동시에 인물 내면의 심리를 외화하고 서사적 시간을 압축하는 역할을 겸할 수 있다. 본 연구가 기존 넘버 유형론[4]을 비판적으로 수용하면서도, 단일한 넘버 하나에 복수의 기능들을 중복하여 코딩할 수 있도록 분석 틀을 수정한 이유는 바로 이러한 층위의 차이와 기능의 중첩성을 충실히 반영하기 위함이다.

2-3 기능적 재매개의 조작적 정의

본 연구는 볼터와 그루신의 '재매개' 개념을 이론적 출발점으로 삼되[7], 개별 작품 내부에서 발생하는 기능의 이동 양상을 추적하기 위한 조작적 개념으로서 '기능적 재매개'를 새롭게 정의한다. 즉, 기능적 재매개란 특정 표현 요소에 단단히 결합되어 있던 서사적·정서적·공연적 기능들이 매체 전환 과정에서 분리 및 선택 과정을 거쳐 새로운 매체의 표현 기제에 재배치됨으로써 새로운 의미를 생성해 내는 일련의 과정을 가리킨다.

이러한 조작적 정의로부터 본 연구를 관통하는 두 가지 핵심적인 작업 가설이 도출된다. 첫째, 원작의 표현 요소가 겉보기에 보존되었다고 해서 그것이 곧 당해 기능의 보존을 의미하는 것은 아니다. 둘째, 원작의 표현 요소가 변경 또는 삭제되었다고 해서 그것이 반드시 당해 기능의 상실로 직결되는 것은 아니다. 이 두 명제의 타당성을 실증적으로 검토하는 것이 본 연구 전체의 주된 과제가 된다. 다만 개념의 층위는 구분해 둘 필요가 있다. 볼터와 그루신의 재매개가 한 매체가 다른 매체를 자기 안에 재현하는 매체 간의 관계를 다룬다면[7], 본 연구의 기능적 재매개는 그 문제의식을 이어받되 분석의 층위를 개별 작품 내부의 기능 재배치로 옮긴 것이다.

2-4 기능 이동의 판정 범주

기능이 이동하는 방향을 구체적으로 기술하기 위해, 본 연구는 네 가지 작동 방식- 분산, 재배열, 응축, 증폭을 설정한다.

첫째, '분산(distribution)'은 원작의 단일한 공연 요소에 결합되어 있던 복수의 기능이 매체 전환 과정에서 영화의 여러 표현 기제로 나뉘어 흩어지는 움직임이다. 둘째, '재배열(reconfiguration)'은 이처럼 분리된 기능들이 새로운 인물이나 사건, 혹은 새로운 장르 구조 안에서 다시 결합하는 양상을 가리킨다. 셋째, '응축(concentration)'은 분산의 역방향으로, 원작의 여러 요소에 흩어져 있던 기능이 영화 속 배우의 신체나 특정 이미지, 공간 등 단일한 기제로 수렴하는 현상이다. 넷째, '증폭(amplification)'은 원작의 표현 요소가 수행하던 기능이 카메라, 편집, 사운드, 로케이션 등 영화적 기제의 개입으로 그 범위나 강도가 원작보다 확대되는 경우를 일컫는다. 증폭은 두 양상으로 나타난다. 하나는 춤처럼 원작의 표현 요소가 외형을 유지한 채 영화적 기법이 덧붙는 '형식 유지형'이고, 다른 하나는 상상적 무대 공간이 실제 로케이션으로 바뀌는 경우처럼 표현 요소의 형식은 달라지되 해당 기능이 더 넓은 감각적 범위에서 수행되는 '형식 전환형'이다. 판정의 근거는 형식의 유지 여부가 아니라 기능의 확대가 영화 텍스트에서 확인되는가에 있다. 분산, 재배열, 응축이 기능이 옮겨가는 위치를 기술한다면 증폭은 기능이 확대되는 정도를 기술하므로, 증폭은 다른 방식과 함께 판정될 수 있다. 주의할 점은, 이 네 가지 범주가 개별 작품을 배타적으로 분류하기 위한 거시적 유형론이 아니라, 기능이 극 안에서 어느 방향으로 이동하였는가를 미시적으로 기술하기 위한 방향적 개념이라는 사실이다.

앞선 네 가지 작동 방식이 기능의 존속과 이동을 전제로 한다면 매체 전환 과정에서 기능의 이동 자체가 전혀 확인되지 않는 경우도 존재한다. 본 연구는 이를 '소멸(extinction)'로

표 1. 판정 범주의 정의와 기준
Table 1. Definitions and criteria of the five categories

Category	Definition	Criterion
Distribution	Multiple functions bound to a single element are separated into several mechanisms	When multiple functions coded in one source element are identified in two or more different destination units or cinematic mechanisms in the film
Reconfiguration	Separated functions are recombined within a new structure	When the destination of a function is a new unit (newly created character, event, or genre structure) without a counterpart in the source
Concentration	Dispersed functions converge into a single mechanism	When functions dispersed across multiple source elements converge into a single cinematic mechanism (body, image, or space)
Amplification	The range or intensity of a function is expanded by cinematic mechanisms, whether the source element retains its form (form-retaining) or changes its form (form-transforming)	When a function of a source element is performed in the film over a wider range (added functions, objects, or sensory channels) or with greater intensity than in the source through the intervention of camera, editing, sound, or location; retention of the element's form is not required
Extinction	Absence of migration	When no destination unit corresponding to the source function is identified In the completed film

Multiple modes may be assigned to a single migration only when the criterion of each mode is independently satisfied.

별도 판정한다. 소멸은 기능 이동의 한 방식이라기보다는 이동의 부재를 의미하므로 앞선 네 방식과 동일한 위상에 둘 수는 없으나, 분석의 완결성을 위해 최종 결과표에는 함께 표기하기로 한다. 이는 곧 연구 문제 1(RQ1)에서 제기한 보존, 삭제, 변형의 양상 가운데 '삭제'에 해당하는 판정 결과라 할 수 있다. 이렇듯 총 다섯 가지 범주에 대한 구체적인 정의와 판정 기준은 표 1과 같다.

Ⅲ. 연구 방법

3-1 연구 대상 및 선정 기준

본 연구의 분석 대상은 한국 창작뮤지컬을 원작으로 한 세 편의 상업영화 <김종욱 찾기>, <부라더>, <스윙키즈>이다. 사례 선정 기준은 첫째, 원작이 해외 라이선스가 아닌 한국 고유의 창작뮤지컬일 것, 둘째, 영화가 상업적 극장 개봉을 전제로 제작된 장편일 것, 셋째, 앞선 정의에 따라 원작의 넘버를 인물의 가창으로 이식되지 않은 비 뮤지컬 영화화 작품일 것이다.

세 작품은 각색 계보와 목표 장르가 상이하여 본 연구의 분석 틀이 지닌 범용성 및 장르적 차이를 관찰하기에 적합하다. 다만 <김종욱 찾기>와 <부라더>는 원작자가 직접 연출한 '자기 각색' 사례로, 매체 및 장르적 조건과 창작자 개인의 특성이 중첩되는 방법론적 제약이 존재한다. 따라서 본 연구는 인과관계의 확정적 검증이 아닌 현상적 기술에 초점을 맞춘다. 한편, 세 작품 모두 100만 명대 관객을 동원한 중급 상업영화로서 유사한 산업적 제약과 대중적 요구를 공유하므로 동일 선상에서 비교할 수 있는 타당성을 지닌다. 분석 대상의 기본 정보는 표 2와 같다.

표 2. 분석 대상의 기본정보
Table 2. Basic information of the three cases

Source musical (premiere)→ Film (release)	Director/ Target genre	Adaptation lineage	Total admissions
Finding Mr. Destiny→ Finding Mr. Destiny	Y. J. Jang/ Romantic comedy	Transposition type	1,130,638
Brothers Were Brave→ The Bros	Y. J. Jang/ Family comedy	Commentary-type self-reconstruction	1,492,903
Rho Ki-Soo→ Swing Kids	H. C. Kang/ War-period drama+dance film	Analogy-type reinterpretation	1,471,247

Admissions are based on KOBIS[18] (retrieved August 30, 2026); the adaptation lineage classification follows[9].

3-2 분석 자료

작품별 1차 분석 자료는 원작 대본, 영화 시나리오, 최종 완성 영화, 창작자 인터뷰 등을 교차 참조하여 구성하였다. <김종욱 찾기>는 뮤지컬 대본(4-7 판본)을[19], <부라더>는 2016년 10월 판본 시나리오를[20] 기준 텍스트로 삼았다.

<스윙키즈>의 원작 <로기수>는 대본을 확보하지 못하였으므로, 원작의 표현 요소와 기능은 초연과 재연 당시 공연 전문지 『더뮤지컬』에 게재된 다섯 건의 공개 자료로 확인하였다. 작품 개요와 인물 관계는 프리뷰 기사[21], 안무의 설계 의도는 안무 감독과 탭 안무 감독의 인터뷰가 실린 연습 현장 기사[22], 무대·넘버 구성과 창작진의

의도는 프레스콜 현장 기사[23], 주요 넘버의 작곡 의도와 반복 사용은 작곡가 해설기사[24], 탭댄스의 극적 역할은 재연 당시 탭 안무 감독 인터뷰[25]를 근거로 삼았다. 원작 측 코딩은 창작진의 직접 진술이 있거나 둘 이상의 자료에서 서술이 일치하는 요소에 한정하였고, 요소별 근거는 표 5에 문헌 번호로 밝혔다. 그 결과 코딩 대상은 탭댄스, 탭의 소리, 탭 습득 과정, 형제 관계, 철조망 이미지와 군무, 무대, 넘버, 반복되는 전쟁 테마의 여덟 요소로 제한되었다. 영화 창작자 인터뷰[26]-[28]는 원작이 아니라 영화 측 판정의 보조 자료로만 사용하였다.

이러한 자료의 비대칭성을 고려해 기능의 총량이나 출현 빈도에 대한 양적 비교는 배제하고, 반복적으로 확인되는 '기능 이동의 방향성' 자체에 대한 질적 비교에 집중하였다. 또한 사후 회고적 성격의 창작자 인터뷰는 맥락을 부연하는 보조 자료로만 제한하고, 대본과 시나리오, 영상 등 '텍스트 내적 증거'를 기능 이동 판정의 최우선 근거로 삼았다.

3-3 분석 절차

분석은 질적 비교 사례연구 방법에 따라 네 단계로 진행되었다. 첫째, 원작에서 반복 확인되는 핵심 표현 요소(넘버, 신체, 공간 약호 등) 를 추출하고, 둘째, 해당 요소의 극적 기능을 10개 항목(표 3 좌측) 으로 코딩하였다. 셋째, 영화에서 그 기능이 발현되는 지점을 찾아 이를 대체한 영화적 표현 기제를 10개 항목(표 3 우측)으로 다시 코딩한 뒤, 넷째, 엄밀한 기준에 따라 최종적인 기능 이동 방식을 판정하였다.

표 3은 선행 연구의 분류[4]를 본 연구에 맞게 수정·보완한 것으로, 기능의 실질적 이동 경로 추적을 위해 범주 간 상호 배타성을 엄격히 적용하지 않고 제한적인 중복 판정을 허용하였다. 아울러 개별 작품의 '지배적 작동 방식'은 단순한 양적 우위가 아니라, 중심 서사 관여도, 복수 기능의 포괄성, 목표 장르 조직 기여도를 종합하여 판정하였다.

3-4 쇼트 단위 실측

<스윙키즈>는 시각적 편집 밀도의 정밀한 기술을 위해 완

표 3. 분석의 코딩 항목
Table 3. Coding categories for the analysis

Dramatic functions in the source	Cinematic mechanisms in the film
Emotion–externalization of the inner state not stated in dialogue	Dialogue–characters' utterance
Information–delivery of past, setting, and background	Action–characters' physical performance
Relationship–formation and change of character relations	Event–plot–level event unit
Action/plot–occurrence and progression of events	Casting–physical conditions and role arrangement
Time–compression and marking of temporal flow	Location–selection of actual shooting space
Space–designation of place and definition of the world	Mise-en-scène–arrangement, props, color, and lighting within the frame
Rhythm–organization of scene transitions and dramatic pace	Camera–shot size, angle, lens, and movement
Theme–presentation and repetition of the central proposition	Editing–arrangement of cuts, cross-cutting, ellipsis, and montage
Audience relation–play sharing the theatrical convention	Sound–non-dialogue sound and subjective hearing
Spectacle–sensory pleasure of body, ensemble, and music	Music–score and pre-existing songs

성 영화의 쇼트(shot) 단위 실측을 병행하였다. 카메라 세팅의 변화를 기준으로 삼아 기수와 잭슨의 탭댄스 대결 장면, 「Modern Love」 교차편집 시퀀스, 그리고 대조군인 일반 대화 장면 등 총 세 구간의 타임코드를 초 단위로 측정하였다. 대조군으로 설정한 대화 장면은 영화 전체의 평균 리듬을 대변하기 위함이 아니라, 두 춤 장면의 높은 편집 밀도를 상대적으로 부각하기 위한 제한적 비교 기준선이다. 판정의 일관성을 위해 제1 저자가 3주 간격으로 2회 단독 실측 후 대본 검토를 거쳐 최종 확정하였다. 단일 코더 수행에 따른 신뢰도 미산출 및 연속 이동 촬영 구간 내 쇼트 경계 판정의 주관성 개입 가능성은 본 분석의 방법론적 제약으로 남는다.

Ⅳ. 사례 분석

4-1 〈김종욱 찾기〉

영화 <김종욱 찾기>는 원작의 서사 골격을 유지하면서 주요 넘버를 전면 제거하고 극중극 「Last Show」를 새롭게 삽입하는 방식을 취했다[11],[29]. 이에 따라 본 분석은 원작에서 삭제된 요소들의 기능이 어떠한 영화적 기제로 '분산'되었는지 규명하는 데 초점을 맞춘다.

1) 넘버 기능의 행동·플롯으로의 이동

원작 뮤지컬은 여주인공 지우의 낭만적 감정과 첫사랑을 회피하려는 모순된 심리를 「김종욱 song」, 「왜 그런 거야?」 등의 넘버를 통해 관객에게 즉각적으로 전달한다[11]. 특히 주민등록증이라는 소품을 활용한 이중창은 인물의 은폐와 회피를 폭로하고 추궁하는 핵심 기제로 작용한다.

반면, 영화는 이러한 심리를 노래로 표출하는 대신, 지우의 지속적인 정보 은폐와 이를 관찰하는 기준의 질책 등 인물 간의 대사와 리액션으로 치환하였다. 정보 전달의 담지체이자 극적 반전의 매개물 역시 주민등록증이라는 무대 위 소품에서 영화 속 새로운 사건(김종욱 측의 연락)으로 대체되었다.

이는 매체 전환에 따른 단순한 대사 치환을 넘어선다. 단일 넘버에 집약되어 있던 인물의 심리와 갈등이 영화에서는 여러 장면에 걸친 구체적인 행동과 서사적 정보의 지연을 통해 길게 분산되었기 때문이다. 그 결과 관객이 인물을 이해하고 공감하는 시간적 구조가 근본적으로 재편된다. 무대의 관객이 노래를 통해 인물의 심리를 즉각적으로 수용한다면, 영화의 관객은 스크린 속 인물의 행동을 관찰하다 극 후반부에 이르러서야 그 이면의 동기를 뒤늦게 깨닫게 된다. 즉, 넘버의 정서적 기능이 소멸한 것이 아니라 플롯의 구조적 기능으로 그 작동 위치를 이동한 것이다. 남주인공 기준의 과거 고백 장면 또한 단일 넘버로 단숨에 완결되던 원작의 정서 전환 방식을 '대화'에서 '반응', 그리고 '신체 행동'으로 이어지는 세밀한 연쇄 구조로 재구성하였다.

2) 멀티맨의 해체와 기능 재배치

원작 뮤지컬의 상징적 공연 약호인 '멀티맨'은 단 한 명의 배우가 22개의 역할을 쉴 새 없이 교체하며, 관객은 이를 무대 고유의 유희이자 암묵적 약속으로 수용한다[11],[12]. 멀티맨은 서사적 조력자로서 극의 흐름을 주도하는 동시에 무대 위 몰입과 소격 효과를 교차시키는 핵심 요소다[11]. 즉, 서사 진행, 코미디, 극적 리듬 형성, 관객과의 교감이라는 복합적 기능이 한 배우의 신체에 고밀도로 결합되어 있는 것이다. 반면 영화는 이러한 설정이 사실주의적 매체 문법에 부합하지 않는다고 판단하여 멀티맨을 삭제했다. 대신 주인공이 찾아 나서는 다양한 '김종욱' 역에 역대 뮤지컬 배우들을 대거 카메오로 출연시켜 영화적 유희를 확보했으며 이는 선행 연구에서 매체 속성상 불가피한 대체로 기술된 바 있다[11],[29].

그러나 이를 '기능'의 층위에서 재고하면 단순한 대체를 넘어선 구조적 역전이 발견된다. 원작이 한 명의 배우를 여러 인물로 변신시키는 시각적 유희를 제공했다면, 영화는 다수의 배우가 '김종욱'이라는 단일한 이름을 공유하는 개념적 유희로 이를 전환했다. 극적 유희를 추동하는 동일성의 근거가 배우의 물리적 신체에서 인물의 추상적 이름으로 이동한 것이다. 이러한 변화는 42번 씬 「김종욱들. 몽타주」 시퀀스에서 명확히 드러나며 이는 무대 위 배우의 신체가 수행하던 서사적 압축 기능을 영화의 편집 기제가 인수한 결과이다. 다만 원작의 멀티맨이 창출하던 관객과의 직접적 교감이나 소격 효과까지

온전히 구현되지는 못했다는 점에서, 매체 간 기능적 재매개가 완벽한 등가교환을 이루는 것은 아님을 시사한다.

3) 상상적 공간의 로케이션 전환

원작 뮤지컬에서 과거 회상 공간인 인도는 조명과 배우의 연기만으로 환기되는 빈 무대로서, 관객에게 시공간을 능동적으로 직조할 해석의 자유를 부여하는 상상적 공간이다. 반면 영화는 실제 인도 현지의 이국적 풍광과 강렬한 색채를 프레임 내부로 직접 도입한다. 이는 단순한 물리적 확장에 그치지 않고 원작에서 넘버가 담당하던 낭만적 일탈과 미화된 기억이라는 정서적 기능을 장소의 시각화로 대체한 결과이다.

이러한 기능의 시각적 전이는 시나리오상에서도 뚜렷하게 확인된다. 13번 씬의 경우 현재의 택시 문소리와 과거 릭샤의 문소리가 겹치는 플래시컷이 오버랩되며, 연이어 이국적 풍경의 파편화된 이미지들이 빠르게 삽입된다. 시나리오가 이를 인과관계가 배제된 무작위적 컷들로 명시한 것은 인물의 주관적이고 아련한 기억이 언어나 노래를 벗어나 영화 매체 고유의 공간적 이미지와 몽타주 기법을 통해 성공적으로 형상화되었음을 의미한다.

아울러 영화는 여주인공의 직업을 뮤지컬 무대감독으로 새롭게 설정하였다. 이는 원작 전체를 관통하던 거시적 차원의 '공연성'이 극 중 인물의 미시적 직업이자 영화 속 현실 공간인 극장으로 대폭 축소 및 이동되었음을 시사한다. 그 결과 영화 관객은 원작처럼 암묵적 약속을 매개로 극에 능동적으로 참여하는 주체적 위치에서 이탈하여, 스크린 너머 인물의 서사를 거리를 두고 관조하는 수동적 관람객의 위치에 놓이게 된다.

4) 공연 리듬의 편집 리듬으로의 전환

원작의 핵심 축인 넘버와 멀티맨을 소거할 때 발생할 수 있는 가장 큰 한계는 특유의 빠르고 경쾌한 공연 리듬의 상실이다. 영화는 이러한 템포의 공백을 상쇄하기 위해 쇼트의 길이 조절, 사운드 브리지, 감각적인 장면 전환 기법을 적극적으로 차용했다. 특히 '김종욱 몽타주(42번 씬)'나 '일상 몽타주(14번 씬)'와 같이 코믹한 에피소드들을 촘촘하게 연속 배치하여 상실된 극적 템포를 영화적으로 재구성하였다. 즉, 음악의 마디와 배우의 등·퇴장으로 직조되던 무대의 리듬이 영화에 이르러서는 쇼트의 길이와 사건의 몽타주로 완전히 치환된 것이다. 총 101개의 씬으로 세분화된 속도감 있는 시나리오 구조는 이러한 기능적 재설계의 산물이라 할 수 있다.

5) 지배적 작동 방식의 판정

앞서 3-3절에서 제시한 세 가지 판정 조건에 비추어 종합할 때, 영화 <김종욱 찾기>에서 나타나는 기능 이동의 지배적 작동 방식은 '분산(distribution)'으로 규정된다.

첫째, 기능의 분산은 여주인공의 회피라는 작품의 중심 서사 자체를 구축한다. 단 한 곡의 넘버「왜 그런 거야?」에 밀도 있게 집약되어 있던 폭로와 추궁의 기능이 여러 장면에 걸친 인물의 구체적 행동과 서사적 정보의 지연으로 파편화된 결과가 곧 영화 전체를 견인하는 메인 플롯으로 작용하기 때문이다. 둘째, 분산의 양상은 단일 요소에 국한되지 않으며, 감정과 정보(넘버), 서사 진행과 코미디 및 리듬(멀티맨), 극적 템포(무대 전환 약호) 등 원작이 내포했던 복수의 핵심 기능 전반에 걸쳐 동시다발적이고 반복적으로 관찰된다. 셋째, 분산된 기능들이 최종적으로 도달한 기착지, 즉 '상대방 행동의 지속적 관찰'과 '핵심 정보의 의도적 지연'이라는 구조는 남녀 주인공 간의 심리적 거리를 조율하며 긴장감을 유발하는 로맨틱 코미디 고유의 장르적 관습과 부합한다. 비록 여주인공의 직업적 설정 변화나 새로운 사건의 삽입에서 기능의 '재배열'이 일부 나타나고, 인도 현지 로케이션을 통해 시각적 '증폭(형식 전환형)'이 국소적으로 감지되기는 하나, 앞선 세 가지 판정 조건을 작품 전반에 걸쳐 가장 강력하고 일관되게 충족하는 지배적 기제는 단연 '분산'이라 할 수 있다.

4-2 〈부라더〉

영화 <부라더> 역시 원작 뮤지컬의 극작과 연출을 도맡았던 장유정 감독이 연출한 자기 각색의 사례이다. 그러나 앞서 분석한 <김종욱 찾기>와 본 작품이 취한 매체 전환의 방식은 판이하다. <김종욱 찾기>가 원작의 기본 서사 구조를 유지한 채 넘버의 기능을 영화적 표현 기제로 교체하는 '분산'을 택했다면<부라더>는 원작의 뼈대를 이루는 사건과 주요 인물의 기능 자체를 완전히 해체한 뒤, 이를 새로운 장르적 질서 안에서 전면적으로 재조립하는 '재배열' 방식을 취했다.

1) 맥거핀과 인물에 결합된 기능의 해체

원작 뮤지컬은 당첨된 로또라는 단일 맥거핀(MacGuffin)에 경제적 욕망, 형제간의 경쟁, 극적 사건의 추진, 인생 역전의 환상 등 복합적인 극적 기능이 과부하 상태로 결합되어 있었다. 반면 영화는 이 촘촘한 기능의 집합체를 보존하는 대신 인과성을 갖춘 플롯으로 분할한다. 극 초반 형 석봉은 유물 발굴, 동생 주봉은 도로 개발이라는 판이한 욕망을 지닌 인물로 소개되며, 원작의 공동 목표(로또)는 종갓집 땅이라는 동일한 장소를 둘러싼 상반된 '행동 목표'로 재편된다. 그 결과 안동 종갓집 일대는 단순한 배경을 넘어 두 가치관이 정면으로 충돌하는 플롯 공간으로 거듭난다.

'오로라' 캐릭터 역시 동일한 해체와 재조립의 과정을 거친다. 무대 특유의 판타지를 빌려 뜬금없이 등장함으로써 로맨스, 코미디, 미스터리, 가족의 화해 등 다중적 기능을 흡수하던 원작과 달리, 사실성이 중시되는 영화에서는 형제의 다툼이 유발한 교통사고라는 물리적 사건을 매개로 극에 진입한다. 환상적 등장이 구체적 사건으로 치환되며 인물의 진입 자체가 형제 서사와 단단히 결속된 것이다.

가장 결정적인 변화는 오로라가 수행하는 극적 기능에 있다. 영화는 오로라가 담당하던 형제간의 로맨틱 경쟁 유발 기능을 대폭 축소하는 대신 가족사의 오랜 비밀을 현재로 소환

하는 미스터리적 매개자로서의 기능을 극대화하였다. 인물의 단순한 성격 변화를 넘어, 작품 전체를 관통하는 장르적 위치 자체가 근본적으로 재배치된 것이다.

2) 가족사 넘버의 회상 몽타주 전환

원작에서 부모 세대가 감내한 긴 세월과 주관적 정서를 단숨에 압축하여 전달하던 가족사 넘버들 「순례의 시집살이」, 「순례의 기억」 등은 영화에 이르러 83번 씬(11개 단락으로 구성된 단일 회상 구간) 의 몽타주로 전환되었다. 이 거대한 기능 이동의 과정에서 발생하는 핵심적 변화는 다음과 같다.

첫째, 서술 주체의 교체와 정서의 객관화다. 무대에서는 어머니 순례가 직접 자신의 내면을 노래했지만, 영화를 이끄는 서술의 목소리는 아버지 춘배의 건조한 유서 낭독이다. 발화 주체가 당사자에서 타인의 시선과 기록으로 교체됨에 따라 정서의 냉각 및 객관화가 일어난 것이다. 둘째, 시간 압축 기제의 시각화다. 무대의 넘버가 음악의 마디와 박자를 통해 처리하던 세월의 경과는 영화에서 시각적 기법으로 대체된다. 치매를 암시하는 손목의 끈(클로즈업)과 황량한 공터가 꽃동산으로 변모하는 과정(오버랩)을 통해 기나긴 세월과 비극적 상실을 은유적으로 전달한다. 셋째, 정교한 소품의 시차 구조 도입이다. 단일 넘버가 한꺼번에 쏟아내던 정보와 감정은 영화에서 일정한 시차를 두고 재편된다. 극초반 쓸모없는 잡동사니나 속물적 대상으로 가볍게 제시되었던 계량스푼, 낡은 폴더폰과 같은 소품들은 83번 씬에 이르러서야 부부의 비밀과 서사적 진실을 드러내는 핵심 단서로 기능한다.

결과적으로 뮤지컬의 노래가 인물이 과거를 어떻게 느끼는가와 같은 정서를 우선적으로 발화했다면, 영화의 몽타주는 어떤 일이 있었는가, 즉 사실을 먼저 제시한다. 정서적 해석의 몫이 노래에서 배우자의 기록, 상징적 소품, 연출자의 편집 기제로 온전히 이전되면서 재현된 과거는 한층 확정적이고 사실성을 띠게 된다. 이는 매체 간의 기능적 재매개가 단순한 '등가교환'으로 귀결되지 않음을 방증한다.

3) 응축과 분산의 공존

영화는 두 주연 배우의 뚜렷한 신체적 대비를 통해 형제의 상반된 성격과 극의 코미디적 요소를 단번에 규정한다. 이는 원작 뮤지컬에서 수많은 대사와 넘버에 넓게 흩어져 있던 캐릭터 정보가 영화에서는 배우의 신체라는 단일 기제로 강력하게 수렴한 '응축'의 대표적 사례이다.

반면, 동일한 작품 내에서 정반대의 '분산' 양상도 동시에 관찰된다. 원작에서 우물이라는 단일 소품과 억압적인 종갓집 공간에 조밀하게 응축되어 있던 가족의 비극적 기억은, 영화에 이르러 종갓집 일대의 구체적인 대지 전체와 유물 발굴 및 도로 개발이라는 플롯으로 넓게 확산된다. 단일 이미지가 지녔던 기호학적 상징의 밀도가 구체적이고 사실적인 공간과 복수의 서사 요소들로 '분산'된 것이다.

4) 지배적 작동 방식의 판정

결론적으로 <부라더>에서 가장 핵심적으로 작동하는 지배적 이동 방식은 '재배열(reconfiguration)'로 판정된다. 첫째, 재배열은 이 영화의 중심 플롯 자체를 완전히 새롭게 구축해 냈다. 원작에서 로또라는 단일한 맥거핀에 결합되어 있던 즉물적 욕망과 형제간 경쟁이 유물 발굴과 도로 개발이라는 구체적이고 상반된 두 개의 행동 목표로 전면 재조직된 결과가 곧 이 영화의 단단한 사건 구조를 형성한다. 아울러 환상에서 실재 사건으로 편입된 오로라의 기능 전환은 극 후반부를 견인하는 가족 미스터리의 강력한 중심축으로 작용한다.

둘째, 이러한 재배열의 양상은 단순히 국소적인 부분에 머물지 않는다. 욕망과 경쟁(로또), 사건성과 로맨스 및 미스터리(오로라), 방대한 시간의 압축과 감정에 대한 주관적 해석(가족사 넘버) 등 원작이 지녔던 복수의 굵직한 극적 기능 전반에 걸쳐 포괄적으로 나타난다. 셋째, 이렇게 재배열된 기능들이 최종적으로 도달한 목적지는 단순히 가족 코미디라는 장르적 외피에 머무르지 않고, 코미디에 미스터리를 적극적으로 결합한 본 작품만의 고유한 목표 장르 구조를 직접적으로 조직하고 견인한다. 비록 두 주연 배우의 신체를 통한 '응축', 우물 공간의 상징성이 해체되는 '분산', 부모 세대의 과거가 시각화되는 형식 전환형 '증폭' 기제가 극의 적재적소에서 함께 작동하고 있음은 부인할 수 없으나, 작품 전체의 톤 앤 매너와 서사의 흐름을 이끄는 핵심 동력은 단연 '재배열'이다.

4-3 〈스윙키즈〉

영화 <스윙키즈>는 원작 뮤지컬의 넘버를 전면 삭제하는 대신 극의 핵심 소재인 탭댄스를 적극적으로 수용하였으며, 상반된 음향 설계를 통해 단일 작품 내에 상이한 매체적 극단을 병치하는 특징을 보여준다.

1) 넘버의 삭제와 탭댄스의 유지

원작 뮤지컬 <로기수>에서 탭댄스는 단순한 시각적 볼거리에 그치지 않고 집단적 정체성의 굴레에서 벗어나 개인의 내밀한 욕망을 발견해 나가는 인물의 변화를 표상하는 핵심 수단이다[22],[25]. 탭 안무 감독은 이 작품의 탭이 쇼가 아니라 기수의 내면을 표현하는 장치이며[25], 탭댄스를 통해 한 포로가 변화해 가는 과정을 보여주는 데 중점을 두었다고 밝힌 바 있다[22]. 강형철 감독은 시나리오 기획 단계부터 음악, 편집, 카메라 워킹을 통합적으로 설계했다고 밝힌 바 있는데[26],[27], 이는 매체 전환에 따른 기능의 재배치가 단순한 서사 각색을 넘어 영화적 표현 기제의 근원적 설계 단계에서부터 수반되었음을 시사한다.

특히 기수가 잭슨의 탭댄스를 처음 목격하는 장면의 경우, 시나리오상의 지시문(눈과 발을 화면에 가득 채우고 심장 소리를 삽입) 과 완성된 영화의 구현 방식이 상이하게 나타나며 오히려 본 작품만의 고유한 연출 방향을 규정하게 된다. 이 과정에서 가장 주목해야 할 기능의 이동은 '시간의 압축'이다.

원작은 기수가 제식훈련의 군화 소리 같은 일상의 리듬에서 탭을 발견하고 익혀가는 과정을 장면으로 구성하였는데[22],[25], 영화는 상이한 시공간에서 탭댄스를 연습하는 기수의 발을 반복적으로 연결하여 성장에 소요되는 긴 시간을 압축해 낸다. 즉, 무대 위 장면과 넘버가 담당하던 시간 압축의 기능이 영화 고유의 몽타주 편집 기제로 온전히 이전되었음을 의미한다.

2) 관계 기능의 삼단 재조직

원작에서는 냉철한 인민 영웅인 형 기진과 춤에 빠진 동생 기수가 수용소에 함께 있는 형제로 설정되어, 형제 관계가 극의 중요한 정서적 축을 이룬다[21],[23],[24]. 반면 영화는 초반부에 이 두 캐릭터의 속성을 '로기수'라는 단일 인물로 통합하고, 형 로기진의 등장을 극 후반부로 지연시킨다[26]. 그리고 그 비워진 서사적 공간에 잭슨, 양판래, 강병삼, 샤오팡 등 국적, 언어, 성별, 이념이 각기 다른 인물들을 배치하여 이들이 오합지졸 댄스단을 형성해 나가는 과정을 폭넓게 전개한다.

이러한 관계의 확장은 병삼과 샤오팡이 철조망을 사이에 두고 춤으로 소통하는 장면에서 압축적으로 가시화된다[30]. 물리적 분리의 상징인 철조망과 소통의 매개인 춤이 프레임 내에 나란히 배치되며 춤은 인물들을 옭아매는 현실적 위치를 일시적으로 유예하는 대안적 관계 공간으로 기능한다.

그러나 이처럼 확장되었던 분산의 양상은 후반부 로기진의 재등장과 함께 극 중 가장 사적인 형제 관계로 다시 수렴된다. 즉 영화는 원작의 관계 기능을 초반의 통합, 중반의 분산, 후반의 응축이라는 삼단 구조로 재조직한 것이다. 이는 기능 이동의 작동 방식이 작품 전체에 고정되지 않고 구간 단위로 교대될 수 있음을 방증한다. 후반부의 강력한 '응축'을 미리 설정해 두었기에, 중반부의 폭넓은 '분산'이 단순한 서사적 낭비로 전락하지 않을 수 있었던 것이다.

한편, 원작 무대에서 철조망의 이미지와 군무로 상징되던 이념의 억압[22]을 영화는 친공 포로 구역, 미군 막사, 강당이라는 구별되는 물리적 공간을 구축하여 시각화한다. 특히 연습 강당은 수용소 내부임에도 이념적 통제가 유예되는 일종의 보호된 무대로 작용한다. 앞선 <김종욱 찾기>가 원작의 거시적 공연성을 현실의 극장 공간으로 축소했다면, <스윙키즈>는 이를 서사 내부의 예외적 특수 공간으로 재건하여 품어내고 있다.

3) 탭 대결 장면의 음향 설계와 카메라 연속성

기수가 잭슨의 탭을 목격하고 대결을 벌이는 약 135초간의 시퀀스는 영화적 매체의 활용 방식을 명확히 드러낸다. 이 구간은 총 39개의 쇼트로 구성되어, 인물의 신체 일부를 분절하는 클로즈업보다 전신을 담아내거나 카메라가 신체의 움직임을 따라 유려하게 이동하는 쇼트가 절반 이상을 차지한다.

해당 장면은 기수의 목격 국면과 대결 국면으로 나뉘는데, 이 전환을 알리는 신호는 뮤지컬의 화려한 넘버 시작이 아니라 기수가 바닥에 발을 구르는 단선적인 타격음이다. 탭이 시작되면 카메라는 컷을 분할하지 않고 인물의 얼굴과 다리 사이를 단절 없이 오간다. 만약 컷을 분리 했다면 관객에게 매번 확인시켜야 했을 대결의 동시성을 단일 프레임 내에 유지함으로써 팽팽한 서스펜스를 확보한 것이다.

가장 결정적인 차이는 음향 설계에 있다. 시나리오에서 지시했던 과장된 심장 소리나 배경 음악은 철저히 소거되고, 오직 인물의 물리적 신체가 발생시키는 탭 소리만이 공간을 채운다. 이 반복적인 타격음이 시나리오의 심장 소리가 의도했던 박동의 정서적 기능을 고스란히 인수한다. 얼굴을 담은 쇼트가 발을 비춘 쇼트보다 많다는 점을 감안할 때, 감정의 담지체가 단순히 얼굴에서 발로 이동했다고 볼 수는 없다. 교체가 일어난 층위는 시각이 아니라 청각이며, 그 방향은 음악이나 효과음 같은 외재적 음향에서 신체 발생 음이라는 내재적 음향으로 향한다. 무대 위 배우가 직접 발생시키던 탭 소리 외의 모든 인위적 음향을 소거함으로써, 영화는 공연 예술에서 신체가 지녔던 현존성을 오히려 스크린에 강력하게 복원해 냈다. 이는 기능적 재매개가 각색 단계를 넘어 촬영과 편집 단계까지 지속됨을 시사한다.

4) 「Modern Love」 시퀀스의 교차편집 구조

영화 <스윙키즈>는 원작의 창작 넘버를 배제하고, 막대한 비용과 1년 이상의 판권 정리 기간을 감수하면서까지 데이비드 보위(David Bowie)와 비틀스(The Beatles)의 대중음악을 전면에 내세웠다[28]. 1951년 거제 포로수용소라는 시대적 배경에 이토록 시대착오적인 대중음악을 삽입한 것은 철저히 계산된 설계다.

기능적 재매개가 가장 선명하게 발현되는 대목은 보위의 「Modern Love」가 흐르는 교차편집 시퀀스다. 양판래는 수용소 밖에서 여성과 이념의 억압을 온몸으로 표출하며 질주하고, 기수는 폐쇄된 강당 안에서 춤을 추다 마치 수용소를 자유롭게 누비는 듯한 환상에 빠져든다.

이 시퀀스의 편집 밀도는 표 4와 같이 매우 높다. 약 135

표 4. <스윙키즈> 세 구간의 편집 밀도 비교
Table 4. Editing density of three segments in Swing Kids

Segment (time code)	Duration/ shots	Average shot length	Ratio to control
Dialogue scene(control), 00:21:23-00:22:55	92 s/20	4.60 s	–
Tap-battle scene, 00:25:41-00:27:57	135 s/39	3.46 s	1.3x
"Modern Love"(full), 01:17:32-01:19:47	135 s/87	1.55 s	3.0x
"Modern Love" (cross-cutting), 01:17:47-01:19:47	120 s/81	1.48 s	3.1x

The control is a single dialogue scene and does not represent the average editing rhythm of the entire film (see 3-4). The ratio is a reference value; the central comparison is between the shot counts of the two dance scenes of nearly equal length.

초 동안 무려 87개의 쇼트가 사용되어 평균 쇼트 길이는 1.55초(교차가 본격화되는 구간은 1.48초)에 불과하며, 이는 일반적 대화 장면(평균 4.60초)보다 약 세 배 빠른 속도다.

앞서 분석한 '탭 대결 장면'과 물리적 상영 시간(약 135초)이 거의 동일함에도 불구하고 쇼트 수는 두 배 이상(39개 대 87개) 차이를 보인다. 87개의 쇼트를 전수 분석한 결과, 판래(36개)와 기수(47개)가 동일한 프레임 안에 등장하는 쇼트는 단 하나도 없으며 시선의 교환이나 매치 컷조차 부재한다. 그럼에도 물리적으로 분리된 두 공간이 하나의 거대한 정서적 단위로 결합되는데, 이를 추동하는 핵심 기제가 바로 음악과 교차편집이다. 이는 알트만이 '오디오 디졸브(audio dissolve)'라 명명한, 음악이 전면에 나서면서 영상 속 움직임이 음악에 이끌리는 관계로 바뀌는 전환[13],[14] 과 같은 원리로 설명된다. 기수가 강당을 벗어나는 대목은 초월적 시공간으로 기능하며, 이것이 환상임이 밝혀지는 순간 서사는 다시 냉혹한 내재적 사건으로 복귀한다.

이 시퀀스의 음향 설계는 앞선 탭 대결 장면과 대척점에 있다. 탭 대결이 외재적 음향을 모두 소거하고 내재적 발생음만 취했다면, 여기서는 외부 음악이 내재적 사건들의 파편화된 인과를 결합하고 구성한다. 즉, 알트만이 뮤지컬영화의 표지로 본 극 중 음향과 음악이라는 두 층위의 분리와 교차[14]가 단일 영화 안에서 두 개의 춤 장면을 통해 극단적으로 병치된 것이다. 결과적으로 이 교차편집 시퀀스는 내면의 외화, 정서적 연결, 현실 시간의 변형, 주제의 압축 등 원작 뮤지컬 넘버가 수행하던 고유 기능을 대부분 수행하며, 독창이 차지했던 자리를 외부 음악, 신체 행동, 교차편집의 기제가 분담한다.

5) 리프라이즈 기능의 플롯 구조로의 이동

원작 뮤지컬 <로기수>에서 전쟁의 지속성과 비극성은 음악과 안무의 반복적 수행을 통해 환기된다. 작곡가 해설기사에 따르면「끝없는 전쟁」은 작품에서 가장 자주 등장하는 곡으로, 특정 테마를 반복하여 관객의 기억에 남도록 설계되었다[24]. 뮤지컬에서 리프라이즈는 관객의 몰입을 극대화하고 깊은 여운을 형성하는 핵심 장치이다[4]. 반면 영화는 이 반복의 기능을 음악이 아닌 플롯 구조 자체에 편입시킨다.

이러한 서사적 배치는 극 후반부에 이르러 돌발적으로 나타나는 것이 아니다. 앞선「Modern Love」시퀀스에서 정서적 고양이 정점에 달한 순간, 시위 인파의 유혈 충돌 장면이 두 차례나 플래시 인서트된 것처럼 폭력적인 이념적 현실은 극 내부에 일찌감치 복선으로 예고되어 있다. 이후 댄스 단의 결성과 코미디가 일정한 극적 리듬에 도달한 시점에 이념적 폭력이 서사 안으로 급격히 난입한다.

강형철 감독 역시 극 후반부의 급격한 톤 전환은 초반부에 쌓은 행복한 기반이 언제든 붕괴할 수 있는 참혹한 전쟁터임을 관객이 체감하도록 의도한 플롯 실험이었다고 밝혔다[26]. 결국 원작에서 음악의 반복이 수행하던 전쟁의 지속성에 대한 환기는 영화에 이르러 플롯의 파열과 이념의 폭력성으로 이동했다. 이는 동일한 음악의 반복이 불가능한 영화 매체가 뮤지컬 고유의 리프라이즈 기능을 서사적 예고와 단절이라는 기제로 대체하여 소화하는 방식을 명확히 보여준다.

6) 지배적 작동 방식의 판정

종합해 볼 때, 영화 <스윙키즈>에 나타나는 기능 이동의 지배적 작동 방식은 '증폭(amplification)'으로 판정된다.

첫째, 증폭의 기제는 이 영화의 핵심 모티프인 탭댄스 자체에 강력하게 작용한다. 탭 대결 장면에서는 카메라의 연속 운동과 외재적 음향의 소거가, 습득 몽타주 장면에서는 속도감 있는 편집이 원작 요소의 형태를 유지한 채 그 기능적 범위를 폭발적으로 확장한다(형식 유지형). 둘째, 이러한 증폭의 양상은 욕망과 정체성(탭댄스), 시간과 성장(습득 과정), 억압의 상징(철조망과 공간 분할) 등 복수의 굵직한 원작 기능 전반에 걸쳐 포괄적으로 나타난다. 셋째, 이 증폭의 결과가 곧 댄스 영화라는 본 작품의 목표 장르를 성립시키는 필수 조건으로 작용한다. 카메라의 워킹과 몽타주 편집, 그리고 사운드 디자인이 춤이라는 피사체에 적극적으로 개입하고 증폭시키지 않으면 이 장르의 문법은 조직될 수 없다.

비록 중반부의 관계망에서 나타나는 '분산', 후반부의 재수렴 및 탭 소리에서 나타나는 '응축',「Modern Love」시퀀스와 연습 강당 설정에서 나타나는 '재배열'이 구간별로 교대하며 나타나기는 하나, 작품 전체의 미학적 성취를 관통하는 핵심 동력은 단연 '증폭'이다.

4-4 종합 분석

세 사례의 기능 이동을 종합하면 표 5와 같다.

표 5. 세 사례의 기능 대응
Table 5. Functional correspondence across the three cases

Source element/ function	Film destination/ mechanism	Mode
〈Finding Mr. Destiny〉		
"Kim Jong-wook Song" (Act 4)-emotion, information	Ji-woo's concealment and avoidance/ action+delay	Distribution
"Why Did You Do That?" (Act 10)-emotion, relationship	Gi-jun's reproach/ dialogue+reaction	Distribution
Reversal via the ID card-information, plot	Contact from Kim Jong-wook's side/event	Reconfiguration
Multi-man's 22 roles-narrative, comedy, rhythm	Scene 42 montage/ casting+editing	Distribution
Multi-man's transformation play-audience relation	One name shared by multiple actors/casting	Reconfiguration
Characters named after actors' real names-audience relation	Fictional character names/character setting	Extinction

Source element/ function	Film destination/ mechanism	Mode
India on the stage–space, memory	Locations in scenes 1 and 13/color+editing	Distribution+ amplification
Performance as narrative form–audience relation	Heroine's occupation and the theater/location	Reconfiguration
Rhythm of numbers and transformations–rhythm	Shot length and sound bridges/editing	Distribution
〈The Bros〉		
"Lotto" numbers–desire, rivalry	Opposition of excavation vs. development/ character+event	Reconfiguration
Aurora's entrance–eventness, romance	Car accident and com panionship/ event+action	Reconfiguration
Aurora's identity–mystery, memory	Mediator of the family secret/ character+plot	Reconfiguration
Family–history numbers–time compression, emotional interpretation	Scene 83 will–reading montage/sound+ props+editing	Reconfiguration+ amplification
The well–condensation of secret and memory	Head house, land, and excavation/ location	Distribution
Character information in dialogue and numbers–relationship	Physical contrast of the two actors/casting	Concentration
〈Swing Kids〉		
Tap dance–desire, identity[22],[25]	Tap–battle scene/camera movement	Amplification
Tap sound–spectacle, presence[22],[25]	Exclusion of extrinsic sound/sound	Concentration
Tap–learning process–time, growth[22],[25]	Linking feet across different places/editing	Amplification
Brother relationship–ideological conflict, emotion [21],[23],[24]	Formation of a multinational dance troupe/ character+event	Distribution
Brother relationship–ideological conflict, emotion [21],[23],[24]	Ki–jin's reappearance in the latter part/plot	Concentration
Barbed wire and group choreography–symbol of oppression[22]	Spatial division by zones/ mise–en–scène	Amplification
The stage itself–audience relation, exceptionality[21],[23]	Practice hall/location	Reconfiguration
Place of the number–externalization of the inner state, thematic compression [23],[24]	"Modern Love" cross–cutting/ music+editing	Reconfiguration+ amplification
Repeated music–persistence of war[22],[24]	Protest inserts and intrusion of violence/event structure	Reconfiguration

The mode column uses the four modes in Table 1 (distribution, reconfiguration, concentration, amplification) and extinction, which marks the absence of migration. Multiple modes are assigned only when each criterion is independently satisfied.

표 5를 사례 간 교차하여 검토하면 세 가지 패턴이 확인된다. 첫째, 소멸은 배우 실명의 캐릭터명이 지녔던 관객 관계 기능 한 곳에서만 판정되었다. 배우와 관객이 동일 시공간에 존재한다는 공연의 조건 자체를 전제하는 기능은 이동할 목적지를 갖지 못한다. 둘째, 관객 관계 기능은 소멸하지 않은 경우에도 모두 재배열의 형태로만 존속하였다. 멀티맨의 변신 유희는 이름의 유희로, 공연의 서술 형식은 인물의 직업으로, 무대는 서사 내부의 예외 공간으로 위치를 옮겼다. 공연을 함께 수행하던 관객의 위치가 관람하는 위치로 일관되게 이동하는 이 방향성은, 공동 현존이라는 조건이 영화에서는 재현의 대상으로만 존속함을 보여준다. 셋째, 응축은 세 작품 모두에서 국소적으로만 나타났다.

V. 논 의

5-1 표현의 보존과 기능의 보존

세 사례가 공통적으로 보여주는 것은 영화화의 핵심이 표현 요소의 보존 여부에 있지 않다는 사실이다. <김종욱 찾기>는 주요 넘버와 멀티맨을 삭제하면서도 감정과 정보와 리듬의 기능을 행동·사건·편집·공간으로 분산 이전하였고, <스윙키즈>는 반대로 탭댄스를 유지한 채 카메라와 편집, 음향을 결합하여 그 기능을 확장하였다. 선행 연구[11]는 <김종욱 찾기>의 사랑 서사가 원작과 크게 다르지 않아 변주가 제한적이라고 평가하였으나, 기능을 분석 단위로 설정하면 변주가 실제로 발생한 층위가 드러난다. 2~3절에서 제시한 두 작업 가설, 즉 표현 요소의 보존이 기능의 보존을 의미하지 않으며 표현 요소의 변경이 기능의 상실로 이어지지 않는다는 명제는 세 사례 모두에서 지지되었다.

5-2 작동 방식 간 비교

네 작동 방식별 지배적 사례와 국소적 발현을 정리하면표 6과 같다. 네 작동 방식 가운데 응축에만 지배적 사례가 없다. 이 공백은 세 작품이 모두 무대보다 넓은 시공간을 적극 활용하는 극장용 상업영화라는 사례 구성과 무관하지 않을 것으로 보인다. 다만 세 편의 사례만으로 이를 일반적 조건이라 단정할 수는 없다. 그렇다고 응축이 부차적인 작동 방식인 것

표 6. 네 가지 작동 방식과 사례
Table 6. The four modes and the cases

Mode	Dominant case	Local occurrence
Distribution–multiple functions separated into several mechanisms	Numbers and the multi-man in Finding Mr. Destiny	The well in The Bros; the mid-part relation network in Swing Kids
Reconfiguration–recombination of decomposed functions within a new structure	The lotto and Aurora in The Bros	The stage-manager setting in Finding Mr. Destiny; “Modern Love” in Swing Kids
Concentration–functions converge on a specific body or image	–	The two actors’ bodies in The Bros; the latter-part reconvergence in Swing Kids
Amplification–functional range or intensity expanded by cinematic mechanisms, with the element’s form retained or transformed	Tap dance in Swing Kids	The India location in Finding Mr. Destiny; the parents’ past in The Bros

도 아니다. <부라더>에서 형제 관계의 정보가 두 배우의 신체로 수렴하는 방식이나 <스윙키즈>에서 로기수의 자유가 발과 탭슈즈로 수렴하는 방식은 영화의 클로즈업 없이는 성립하지 않기 때문이다.

네 방식이 작품 단위로 배타적이지 않다는 점도 확인되었다. <스윙키즈>에서 형제 관계의 갈등이 중반부에 분산되었다가 후반부에 재수렴하는 양상이 대표적이며, 이 방식들은 구간 단위로 교대한다. 바로 이 지점에서 본 연구의 분류는 선행 연구의 넘버 유형론[4]과 층위를 달리한다. 해당 분류에서는 하나의 넘버가 하나의 유형에 배정되지만, 본 연구의 네 방식은 동일한 표현 요소에 대해서도 구간에 따라 상이하게 나타난다. 분산·재배열·응축·증폭은 영화화의 유형이 아니라 기능이 이동하는 방향인 것이다.

5-3 매체 전환과 장르 전환

세 작품의 차이는 공연과 영화라는 매체 차이만으로 설명되지 않는다. 동일한 감정 기능이라도 도착지가 상이하다. 로맨틱 코미디에서는 두 주인공의 행동과 거리로, 가족 코미디에서는 형제의 충돌과 부모 세대의 플래시백으로, 전쟁·댄스 영화에서는 춤과 편집과 사운드로 이동한다. 창작뮤지컬의 영화화는 매체 전환인 동시에 목표 영화 장르로의 전환이며, 세 사례에 한정하면 장르 선택은 원작의 기능이 도달할 표현 기제의 범위와 맞물린 개발 초기의 창작적 판단으로 보인다.

다만 이 대응을 인과관계로 해석하는 데에는 신중해야 한다. 3-1절에서 밝혔듯 세 사례에 세 장르가 일대일로 대응하므로 장르의 효과는 개별 작품과 감독의 효과와 완전히 중첩되어 있다. 특히 두 사례가 동일 감독의 자기 각색이라는 점을 고려하면, 본 연구에서 확인된 것은 세 사례 각각에서 기능의 도착지가 해당 영화의 장르 관습과 부합하는 양상이 관찰된다는 사실까지이다. 따라서 본 연구는 이를 장르와 기능 이동 사이의 체계적 대응이나 장르의 규정력으로 일반화하지 않는다. 그 대응이 장르 관습의 규정력에서 비롯되는지, 창작자 개인의 선택에서 비롯되는지, 혹은 양자의 상호작용인지는 사례를 확장한 후속 연구에서 검증되어야 한다.

5-4 대조 사례 검토: 〈레 미제라블〉

톰 후퍼(Tom Hooper)의 <레 미제라블>(2012)[31]은 원작의 주요 넘버를 유지하면서도 영화적 공간과 카메라를 통해 그 기능을 변화시킨다. 선행 연구[8]에 따르면 「Stars」의 높은 옥상과 「Soliloquy」의 낮은 수로 공간은 자베르의 권위와 추락을 시각적으로 조직한다. 노래가 유지되어도 그 노래가 작동하는 조건은 달라진 것이다. 이는 기능적 재매개가 형식의 삭제를 전제하지 않으며 형식을 보존한 상태에서도 기능의 증폭(형식 유지형)이 가능함을 보여주는 사례이다.

다만 이 검토는 선행 연구[8]의 분석 결과를 본 연구의 개념틀로 재해석한 것으로, 독립된 사례 분석이 아니라 개념의 적용 범위를 확인하기 위한 대조로 읽어야 한다. 아울러 이 대조가 개념의 적용 범위를 확장하여 보여줄 수는 있어도, 후술할 순환성의 문제를 해소하지는 못한다는 점을 밝혀 둔다.

5-5 방법론적 한계에 대한 검토

본 연구의 개념 틀에는 세 가지 한계가 있다. 첫째는 순환성이다. 네 작동 방식은 세 사례에 코딩 틀을 반복 적용하는 과정에서 사후적으로 도출되었고, 본 연구는 그 범주로 다시 동일한 세 사례를 특징지었다. 범주의 도출 자료와 적용 자료가 동일하므로, 본 연구 내에서 네 방식은 독립적으로 검증된 유형론이 아니라 제안된 기술 어휘의 지위를 갖는다. 표 1에 각 방식의 판정 기준을 조작적으로 명시한 것은 이 범주들이 본 연구 외부의 사례에서 다른 연구자에 의해 독립적으로 적용되고 필요시 반박될 수 있도록 하기 위함이다.

둘째는 중복 판정의 문제이다. 판정이 모호한 지점에서 복수의 방식을 중복 부여할 수 있게 한 설계는 기술의 정확성을 높이지만, 남용될 경우 어떤 관찰이든 수용하는 틀이 되어 범주의 판별력과 반증 가능성을 상실하게 된다. 본 연구는 중복 판정을 각 방식의 기준이 독립적으로 충족되는 경우로 제한하는 방식으로 대응하였으나, 판정이 단일 코더의 질적 판단에 의존한다는 문제는 남는다. 특히 증폭은 정의상 다른 방식과 함께 판정될 수 있으므로, 기능의 확대가 영화 텍스트에서 확인되는 경우로 판정을 한정하였다. 근본적인 보완책은 복수 코더를 통한 판정 일치도 산출에 있으며 이는 후속 과제이다. 편집 밀도의 대조군을 단일 장면에 한정한 점 역시 같은 성격의 제약이다.

셋째는 교란변수이다. 감독의 중복과 장르-사례의 일대일 대응은 3-1절에서 밝힌 바와 같이 사례 간 차이의 원인 귀속

을 제약하며, 여기에 <로기수>의 자료 비대칭이 더해진다. 원작 대본을 확보하지 못하여 원작 측 기능 코딩이 공연 전문지의 공개 자료[21]-[25]에 의존하므로, 대본이나 실연으로만 확인되는 장면 단위의 세부 기능은 코딩에 포함하지 못하였고, <스윙키즈>의 판정은 완성 영화의 내적 분석에 주로 근거한다. 이에 더해 본 연구는 완성작과 공개 자료를 주된 근거로 삼았기 때문에 개별 변화가 제작의 어느 단계에서 누구의 판단으로 발생하였는지는 복원하지 못하였으며, 판권·제작비·투자·배급 등 산업적 성사 조건 역시 분석 범위 밖에 있다. 즉, 본 연구의 기여는 인과 주장에 있지 않고, 매체 전환 분석에 적용 가능한 기능 단위의 어휘와 판정 절차를 제안하고 전환 조건이 상이한 세 사례에서 그 기술력을 확인한 데 있다.

5-6 창작뮤지컬 IP 개발에 대한 시사점

이상의 분석에서 세 가지 실무적 시사점을 도출할 수 있다. 첫째, 원작 선정 시 음악 의존도와 서사 독립도를 함께 평가할 필요가 있다. 둘째, 각색에 앞서 넘버와 공연 요소가 담당하는 감정·정보·관계·시간·주제의 기능을 먼저 분석해야 한다. 하나의 넘버를 삭제하면 복수 기능의 공백이 동시에 발생하기 때문이다. 셋째, 비 뮤지컬 영화화는 음악의 배제가 아니라 장면 단위의 기능 재설계로 이해되어야 한다. 결국 요구되는 것은 원작의 공연적 기능을 판독하고 이를 영화의 표현 기제로 이전하여 설계하는 역량이며, 표 1의 판정 범주와 표 3의 코딩 항목은 그러한 설계 과정의 점검 도구로 활용될 수 있다.

Ⅵ. 결론 및 제언

6-1 결론

본 연구는 <김종욱 찾기>, <부라더>, <스윙키즈>를 대상으로 원작의 공연적 기능이 영화에서 어디로 이동하는지를 비교하고 그 과정을 기능적 재매개로 개념화하였다. 연구의 발견과 가치를 차례로 정리하면 다음과 같다.

첫째(RQ1), 표현의 삭제와 기능의 삭제는 일치하지 않아다. 원작의 서사적, 정서적 기능은 표현 요소의 삭제 여부와 무관하게 대부분 다른 기제로 옮겨갔고, 소멸로 판정된 것은 배우 실명의 캐릭터 명이 지녔던 관객 관계 기능처럼 배우와 관객의 공동 현존을 전제하는 소수의 기능에 국한되었다.

둘째(RQ2), 기능의 도착지는 사례마다 달랐다. <김종욱 찾기>에서는 넘버와 멀티맨의 복수 기능이 행동, 사건, 공간, 편집으로 나뉘는 분산이, <부라더>에서는 로또와 오로라에 결합되어 있던 기능이 새로운 행동 목표와 가족 미스터리 안에서 재조직되는 재배열이, <스윙키즈>에서는 탭댄스를 유지한 채 카메라 편집 사운드로 기능 범위를 넓히는 증폭이 지배적이었고, 응축은 세 작품 모두에서 국소적으로만 확인되었다. 이 방식들은 작품에 고정된 유형이 아니라 장면과 구간에 따라 교대하는 방향이다. 쇼트 실측도 이를 뒷받침한다. <스윙키즈>에서 길이가 거의 같은 두 춤 장면은 39 쇼트(평균 3.46초)와 87 쇼츠(평균 1.55초)라는 상반된 편집 밀도를 보였고, 「Modern Love」시퀀스는 두 인물을 한 프레임에 두지 않고도 음악과 교차편집만으로 정서적 연속성을 구성하였다. 이는 알트만의 오디오 디졸브[12]가 비 뮤지컬영화에서도 작동함을 보여주는 사례이다. 시나리오의 신체 분절과 심장 소리 지시가 완성 영화에서 카메라의 연속 운동과 신체 음으로 바뀐 사실은 기능적 재매개가 각색 이후 촬영과 편집 단계까지 이어짐을 보여준다.

셋째(RQ3), 세 사례 각각에서 기능의 도착지는 해당 영화가 택한 장르의 관습과 부합하는 양상을 보였다. 같은 감정 기능이 로맨틱 코미디에서는 행동과 거리로, 가족 코미디에서는 충동과 플래시백으로, 전쟁·댄스 영화에서는 춤과 편집과 사운드로 옮겨갔다. 다만 장르와 사례가 일대일로 대응하고 두 편이 동일 감독의 자기 각색이므로, 이는 장르의 효과로 일반화할 수 없는 사례 수준의 관찰이다.

이 발견이 갖는 가치는 다음과 같다. 이론적으로는 가창을 유지한 뮤지컬영화를 표현 요소 단위로 비교해 온 선행 연구[8]-[10]와 달리 가창을 포기한 영화화를 기능 단위로 분석함으로써, 매체 간 관계를 다루던 재매개 개념을 작품 내부의 층위에서 다룰 수 있게 하였다. <김종욱 찾기>의 변주가 제한적이라는 기존 평가[11]가 표현 층위에 한정된 판단임을 드러낸 것도 이 단위 전환의 결과이다. 방법론적으로는 판정 범주와 기준 표 1, 코딩 항목 표 3, 쇼트 실측을 결합한 절차를 제시하여 다른 연구자가 다른 사례에 적용할 수 있게 하였다. 실무적으로는, 뮤지컬 IP의 영상화 기획 단계에서 넘버 하나의 삭제가 어떤 기능의 공백을 낳는지 미리 점검하는 도구를 제공한다.

결론적으로, 원작 형식의 보존 정도만으로는 매체 전환을 설명하기 어렵다. 노래를 삭제하여도 기능은 다른 수단으로 존속하며, 춤을 유지하여도 카메라가 개입하는 순간 작동 방식은 달라진다. 기능이 도착하는 지점은 매체의 조건뿐 아니라 각 영화가 택한 장르의 관습과도 맞물려 있을 가능성이 세 사례에서 관찰되었다.

6-2 후속 연구 제언

본 연구의 방법론적 한계는 5-5절에서 검토한 바와 같으며, 후속 연구의 방향은 이러한 한계로부터 도출된다. 상이한 감독의 사례와 동일 장르 내 복수 사례를 포함하여 장르 효과를 개별 작품 효과와 분리하는 작업, 복수 코더를 통한 판정 일치도의 확보와 복수 대조군 장면의 실측을 통한 편집 밀도 기준선의 안정화, 시나리오 버전과 제작문서, 편집본의 종단적 추적을 통한 기능 이동 결정 시점의 복원이 그것이다. <로기수>의 대본과 공연 기록을 확보하여 원작 측 코딩을 장면 단위로 보완하는 작업, 규모와 러닝타임이 제약된 사례를 포함하여 응축이 지배적으로 나타나는 조건을 검증하는 작업도

필요하다. 특히 표 1의 판정 기준이 본 연구 외부의 사례에서 독립적으로 적용될 때, 네 작동 방식은 제안된 어휘에서 검증된 유형론으로 발전할 수 있을 것이다.

창작뮤지컬 영화화의 출발점은 원작을 얼마나 보존할 것인가가 아니라, 원작에서 각 요소가 어떤 기능을 수행하고 있으며 영화에서는 무엇이 그 기능을 수행하게 할 것인가라는 질문이 되어야 한다.

참고문헌

[1] Y. J. Jang, Finding Mr. Destiny [Film], Soo Film, Distributed by CJ Entertainment, 2010.

[2] Y. J. Jang, The Bros [Film], Soo Film, Distributed by Megabox Plus M, 2017.

[3] H. C. Kang, Swing Kids [Film], Annapurna Films, Distributed by NEW, 2018.

[4] J. Y. Lee, A Study on the Dramatic Function of Musical Numbers: Focusing on the Plot and Character Theory of Aristotle's Poetics, Ph.D. Dissertation, Dongguk University Graduate School of Digital Image and Contents, Seoul, 2018.

[5] L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, New York, NY: Routledge, 2006.

[6] I. O. Rajewsky, "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," *Intermédialités*, No. 6, pp. 43-64, 2005.

[7] J. D. Bolter and R. A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

[8] H. Choi, "A Study on Enhancing Message Delivery Through Media Conversion from Musical Performance to Film: Focusing on the Change in Javert's Authoritarian Consciousness in the Musical Film Les Misérables," *Popular Music Contents*, Vol. 8, No. 1, pp. 70-95, 2024. https://doi.org/10.53755/PMCS.2024.8.1.70

[9] J.-W. Hong, "A Study on the Adaptation Analysis of the Musical Film Hero Through Narrative Comparison with the Musical Hero: Focusing on Characters," *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 19, No. 1, pp. 43-55, 2025. https://doi.org/10.21184/jkeia.2025.2.19.1.43

[10] J.-W. Hong, "From Musical to Film: Temporal Reconstruction and Directorial Changes in Tick, Tick... Boom!," *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 19, No. 7, pp. 39-50, November 2025. https://doi.org/10.21184/jkeia.2025.11.19.7.39

[11] M. S. Kim, "Finding Mr. Destiny and First Love," *Journal of Popular Narrative*, No. 30, pp. 5-41, 2013. https://doi.org/10.18856/jpn.2013..30.001

[12] S. Y. Lim, A Study on the Design Process for the Change of Theatrical Space Direction According to Media Conversion: Focusing on the Film Adaptation of the Musical Finding Mr. Destiny, Master's Thesis, Kookmin University Graduate School of Techno Design, Seoul, 2013.

[13] H. Lee and S. H. Ahn, "Expansion of Boundaries and Genre Reinterpretation in Musical Films: Focusing on Rick Altman's Classification," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 25, No. 3, pp. 359-372, March 2025. https://doi.org/10.5392/JKCA.2025.25.03.359

[14] R. Altman, *The American Film Musical*, Bloomington, IN: Indiana University Press, 1987.

[15] P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, 2nd ed. London, UK: Routledge, 2008.

[16] R. Barthes, "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits," *Communications*, No. 8,pp. 1-27, 1966.

[17] S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978.

[18] Korean Film Council. Korea Box-Office Information System (KOBIS) Official Statistics [Internet]. Available: https://www.kobis.or.kr.

[19] Y. J. Jang, *Finding Mr. Destiny Musical Script,* 4th-7th ed. Composed by H. S. Kim, n.d.

[20] Y. J. Jang, *The Bros Film Scenario* (Oct. 4, 2016 Draft), Hong Film, Soo Film, 2016.

[21] The Musical. [Preview] Rho Ki-Soo, No. 138 [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2339.

[22] The Musical. [Special] The Choreography Rehearsal of Rho Ki-Soo, No. 138 [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2351.

[23] The Musical. [On Site] Rho Ki-Soo, Completed with the Actors' Sweat [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/News/Detail?num=6835.

[24] The Musical. [Number Behind] Rho Ki-Soo, a Story of Prisoners of War Told Through Diverse Music, No. 140 [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2416.

[25] The Musical. [Focus] The Rhythmical World of Tap Dance, No. 150 [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2728.

[26] Interview365. [Interview] 'Swing Kids' Director H. C. Kang, 10 Years Since His Debut with 'Scandal Makers'..."People Are a Great Asset", [Internet]. Available: https://www.interview365.com/news/articleView.html?idxno=83489.

[27] Hankyung. ‘Swing Kids’ Do Kyung-soo “Ro Ki-soo, A Completely New Character”... Director H. C. Kang “Prejudice Is Trivial in Front of Dance”,” [Internet]. Available: https://www.hankyung.com/life/article/201812057777H.

[28] Cine21. [Project 11] Director H. C. Kang: Penetrating This Era with Dance Brings Humor to Tragedy [Internet]. Available: https://cine21.com/news/view/?mag_id=89183.

[29] The Musical. Extraordinary Charm Shining in the Ordinary, Director Y. J. Jang of the Movie Finding Mr. Destiny, No. 87 [Internet]. Available: https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=375.

[30] Kyunghyang Shinmun. “‘Swing Kids’ the Story of Those Who Were Victims but Not Losers” [Internet]. Available: https://www.khan.co.kr/article/201812171121001.

[31] T. Hooper, Les Misérables [Film], Working Title Films, 2012.



홍지영(Ji-Young Hong)

1997년 : 연세대학교 대학원 철학과 (문학석사)
1999년 : 한국영화아카데미(KAFA) 졸업
2016년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영화이론 박사과정 수료
2009년 : 영화 <키친> 연출
2013년 : 영화 <결호전야> 연출
2016년 : 영화 <당신, 거기 있어줄래요> 연출
2021년 : 영화 <새해전야> 연출
2024년 : 시리즈 <대도시의 사랑법> 5·6부 연출
현 재: 영화 감독, 독립 연구자
※ 관심분야 : 각색 연구(Adaptation Studies), 매체 전환(Media Transposition), 영화 연출(Film Directing) 등



유현미(Hyeon-Mi Yoo)

2007년 : 고려대학교 일반대학원 (경영학 석사-마케팅)
2016년 : 고려대학교 일반대학원 (경영학 박사-마케팅)
2018년～2020년: 고려대학교 연구교수
2020년～2023년: 안산대학교 경영학과 조교수
2024년～현 재: 한신대학교 경영미디어대학 조교수
※ 관심분야 : 예술 경영(Arts Management), 마케팅(Marketing), 문화콘텐츠(Cultural Contents) 등