

## 이야기의 신천지에서 앵무단지로 일본 장르소설 영화 판권, 안녕하십니까?

국내 영화관계자들이 일본 장르소설 영화 판권을 앞다퉀 구매하던 시절이 있었다. 히가시노 게이고, 미야베 미유키, 오쿠다 히데오, 야마모토 후미오, 에쿠니 가오리, 요시다 슈이치 등의 소설이 모두 국내에 영화 판권을 넘겼다. 하지만 오래 전에 판권이 넘어온 이들 영화들은 정작 영화화의 빛을 제대로 보지 못하고 있다. 이야기의 보고로 여겨지던 일본 장르소설은 왜 이처럼 개발에 난항을 거듭하고 있는 것일까.



일본 장르소설이 이야기의 보물창고로 여겨지던 시절이 있었다. 미야베 미유키, 히가시노 게이고, 교고쿠 나츠히코 등의 장르소설 작가들이 국내에서 막 마니아층을 형성해 나가던 2000년대 중반의 이야기다. 마침 한국 영화는 전에 없는 자본의 호황기를 누리고 있었고, 돈이 아니라 제대로 된 이야기가 없어 작품을 못 찍는다는 한탄이 여기저기서 흘러나왔다. 순수문학만을 올곧게 키워온 한국 문학계와는 달리, 일본 문학계는 오래 전부터 장르문학을 탄탄하게 길러왔다. 멜로면 멜로, 추리면 추리, 글만 읽어도 영상이 눈앞에서 어른거리는 일본소설들이 대한민국 20대 청년들을 사로잡았다. 배용준을 필두로 한 '한류'의 반대편에 히가시노 게이고, 오쿠다 히데오를 필두로 한 이른바 '일류'가 형성되기 시작했다.

역사와 전통을 자랑하는 일본 장르소설들은 확실히 오락성과 작품성을 겸비한 이야기의 보고가 분명했다. 영화관계자들은 새로운 이야기 보따리를 남들보다 먼저 끌어안기 위해 치열하게 경쟁했다. 프로듀서들의 증언에 따르면 당시의 정황을 익히 짐작할 수 있다. "소설이 재미있어 판권을 알아보면 웬만한 것은 이미 다 팔렸다는 대답이 돌아왔다. 판권을 선점하기 위해, 좋은 아이템을 먼저 알아보는 해안(?)을 기르기 위해 난데없이 일본어 공부에 매진하거나, 오리지널 만화와 소설을 구해 보는 게 유행이었다. 이게 2003년에서 2005

년 사이의 이야기다."

마침 한국에선 일본만화를 원작으로 한 두 편의 영화가 대중적으로 큰 성과를 거뒀다. 미네기시 노부아키 만화를 원작으로 한 박찬욱 감독의 <올드보이>가 칸영화제 심사위원대상을 수상하며 세계 언론의 주목을 받았고, 스즈키 유미코의 일본만화를 원작으로 한 <미녀는 괴로워>가 국내에서 흥행 대박을 터트렸다. 두 영화는 모두 일본에 역수출되었고, 세계시장에서도 좋은 반응을 얻었다. 때 마침 일본 내에서 한국영화에 대한 수요가 팽창하기 시작하면서, 일본소설을 원작으로 한 한국영화는 상품적 가치가 큰 것으로 여겨지기 시작했다.

<미녀는 괴로워>를 제작한 제네시스에서 프로듀서로 활동한 임지우 씨는 "일본소설이 갖고 있는 이야기의 힘도 무시할 수 없지만, 더 중요한 것은 시장의 확장성이 크다는 것이다. 한국 영화계가 한국시장을 넘어서는 이야기에 관심을 가지다보니 세계시장에서 고른 마니아층을 형성한 일본 장르소설에 자연스럽게 눈길이 간다. 일본 장르소설은 시장 확장성 측면에서 더없이 좋은 영화소재다"라고 지적했다.

일본 장르소설이 각광을 받는 이유는 또 있다. 소설과 영화, 만화가 유기적으로 이야기의 원천 소스를 주고받는 일본과 달리, 한국의 대중문화는 폐쇄적인 성향이 강하다. 영화는 사람들의 관심을 끌 매력적인 이야기들을 간절히 원하고 있는데, 만화와 소설, 드라마



가 그 욕구를 충족시켜주지 못하고 있다. <좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈>의 김지운 감독은 한 인터뷰에서 바로 이 점을 지적했다. "한국에선 영화가 다른 문화장르에 비해 비교적 활성화된 데 반해 만화나 소설에서 제공받을 수 있는 이야기의 소스가 상대적으로 부족하다. 그러다보니 자연스럽게 일본 대중문화에 관심이 간다."

### 일본 장르소설이 인기를 끄는 이유

수많은 영화관계자들이 호시탐탐 노렸던 일본 장르소설들, 그 중 가장 관심의 중심에 있었던 작가는 뭐니뭐니 해도 히가시노 게이고와 미야베 미유키다. 일본 추리소설의 거장으로 꼽히는 두 작가의 원작 판권은 비슷한 시기 여러 편이 함께 국내 영화사에 넘어왔다. 히가시노 게이고의 <백야행>은 신생영화사인 폴룩스픽처스가, 미야베 미유키의 <화차>는 아이필름이 치열한 경쟁 끝에 판권을 확보했다. 2007년 무렵의 일이다.

그동안 히가시노 게이고의 <레몬>, 요시다 슈이치의 <퍼레이드>, 에쿠니 가오리의 <반짝반짝 빛나는> 등 수많은 일본 장르소설 판권이 국내에 넘어왔으나 이상하게 촬영에 들어간 영화는 거의 없었다. 기시 유스케의 <검은 집>과 가네시로 카즈키의 <플라이, 데디, 플라이>가 그나마 순탄하게 작품을 완성했지만, 남부럽지 않은 스타와 적지 않은 예산을 들였음에도 시장에서의 결과는

예상보다 저조했다. 영화관계자들은 뒤늦게 두 작품이 의외로 국내에서 인지도가 높지 않은 마니아 취향이었다고 꼬집었다. 실제로 영화화되기 전까지 두 소설의 판매량은 그리 높지 않았다. 영화화가 결정되면서 반대로 출판사가 대박의 행운을 거머쥐었다고 하는 편이 적당하다.

반면 히가시노 게이고와 미야베 미유키는 최근 들어 나날이 인기 급상승 중인 스타 작가가 분명하다. 두 작가의 팬층은 두텁고 충성도도 높은 편이다. 1년에 2편 이상씩 꾸준히 작품을 쏟아내는 다작 작가로 유명한 두 사람은 다분히 영화적인 소설을 쓰기 때문에 일본 내에서 이미 영화화되거나 TV 드라마로 만들어진 작품이 많다. 그만큼 영화의 원천소스로서 검증이 모두 끝났다는 뜻이다. 그런 의미에서 히가시노 게이고의 소설을 영화화한 <백야행>은 부담스러운 관심 속에 제작됐다. 2007년 판권 확보 당시 SM엔터테인먼트가 공동제작자로 나서 관심을 모았고 이후 SM엔터테인먼트가 손을 놓으면서 폴룩스퍼처스가 기획, 개발을 주도해 3년 만에 완성작을 내놓았다. 히가시노 게이고는 <백야행>의 판권을 넘기면서 비교적 단순한 요구만을 내세웠다. 제목은 절대 바꾸지 말 것, 시나리오가 완성되면 일본어로 번역해서 보여줄 것, 시나리오를 본 히가시노 게이고는 만족스럽다는 답변을 보내온 것으로 알려졌다.

일본의 인기 장르소설을 영화화한 <백야행>은 그러나 현재 흥행 면에서 큰 성과를 거두지 못하고 있다. 주중 스코어가 주말에 비해 크게 떨어지진 않지만, 개봉 1주차를 지난 현재까지 아직 51만여 명의 관객밖에 동원하지 못했다. 한석규, 손예진, 고수 등 스타급 배우들이 주연을 맡았고, 흥행영화 제조기 강우석 감독이 제작자로 나섰다 점을 감안하면 조금 의외의 성적이다.

#### 위기의 한국 영화계, 판권은 오리무중

<백야행>의 저조한 흥행성적은 일본 장르소설을 개발 중인 영화사들에 적잖은 부담을 던져주는 게 사실이다. 현재 판권을 구입해 활발히 개발 중인 일본 장르소설은 미야베 미유키의 소설 <화차>와 <스나크 사냥>. 이 중 <백야행>과 비슷한 시기 개발을 시작한 <화차>는 여전히 최종 시나리오 작업 중이며, <스나크 사냥> 역시 비슷한 산고를 겪고 있다. <스나크 사냥>의 서은정 프로듀서는 “일본 장르소설은 책으로 읽을 때의 느낌과 시나리오로 바꿀 때의 느낌이 많이 다르다. 이야기가 재미있다고, 인기가 많다고 무턱대고 판권을 사는 것보다 한국적인 상황으로 바꿀 수 있는 여지가 얼마나 되는지를 꼼꼼히 봐야 한다”고 지적했다. <내 생애 가장 아름다운 일주일>의 민규동 감독이 연출을 맡은 <스나크 사냥>은 그나마 안정적인 상황에서 개발이 이루어지고 있는 중이다. 민규동 감독은 이미 일본만화를 원작으로 한 <서양골동양과자점 앤트릭>을 연출하며 일본 인기 원작을 우리 스타일로 바꾸는 노하우를 터득한 편. 그는 수필류의 안정적인 지원 아래 현재 막바지 시나리오 작업에 매진하고 있다.

반면 <화차>의 경우는 풍전등화의 위기에 내몰린 아이필름의 격변하는 역사에 휘말려 함께 휘청거리고 있다. 연출을 맡은 변영주 감독은 어수선한 회사 상황과 시나리오 개발이라는 안팎의 숙제를 꺼안고 힘겨운 싸움을 벌이고 있는 중이다. 아이필름에서 판권을 갖고 있는 아마모토 후미오의 로맨스 소설 <블루 혹은 블루>도 사정은 마찬가지. 작품 개발 중 회사에 위기가 닥쳐 프로젝트가 좌초된 경우는 이뿐만이 아니다. 아사다 지로의 4권 짜리 장편 <프리즌 호텔>은 <귀여워>의 김수현 감독이 의욕적으로 매달렸으나 판권을 소유한 튜브 퍼처스가 와해되면서 프로젝트가

체가 오리무중에 빠졌다. 워낙 한국영화계가 몇 년 사이 부침을 많이 겪다보니 어쩔 수 없이 발생한 혼란스러움이다. 일본 관계자들은 이런 상황을 두고 이해할 수 없다는 반응을 보인다. “한국에선 판권만 열심히 사가고 작품은 만들지 않는다”는 농담을 조심스레 건네기도 했다. 판권료를 아무리 많이 줘도 일본 작가들이 요즘 쉽게 국내에 판권을 넘기지 않으려 하는 이유다.

미야베 미유키와 히가시노 게이고의 책을 다수 번역한 권일영 번역자는 두 사람의 소설이 생각보다 영화화하기 만만치 않은 소재라고 지적한다. “히가시노 게이고의 소설은 물론 다분히 영화적이다. 하지만 <백야행>의 경우, 줄거리만 설명해도 두 시간이 넘게 걸리는 방대한 이야기다. 압축하기 만만치 않았을 것이다. 미야베 미유키의 소설은 이보다 더 영화화하기 어렵다. 다른 장르소설들은 하나의 흐름으로 이야기가 전개되지만 미유키의 소설은 주변 정황들을 장황하게 늘어놓는 스타일이라 하나의 일관된 줄거리를 만들어내기가 쉽지 않다.”

#### 한국적인 시나리오 개발이 필요해

상황은 이런데 판권료는 최근 몇 년 사이 지나치게 높아졌다. 예전에는 1천만 원 이하에 쉽게 구입할 수 있었던 판권을, 이제는 3,4천만 원, 많게는 1억 원 정도 지불해야 구입할 수 있다. 게다가 일본 에이전시들은 부가판권료까지 따로 지불하길 원한다. 판권료를 많이 지불하는 것은 영화사 입장에서 적지 않은 부담이 된다. 아무리 원작의 힘이 뛰어나도 원작은 그저 원작일 뿐이다. 일본문화에 정통한 김봉석 대중문화 평론가는 “이미 만들어진 이야기를 주무른다고 시나리오 과정을 무시하면 곤란하다. 일본 원작은 일본적인 상황에 맞는 이야기일 뿐이다. 우리나라 실정에 맞게 고쳐 쓰려면 훨씬 더 어려운 산고를 거쳐야 한다”고 꼬집는다. <스나크 사냥>의 서은정 프로듀서 역시 비슷한 이야기를 전한다. “아이템만 가져와야지 모든 것을 원작 안에서 해결하려 하면 곤란하다. 일본적인 상황을 한국적으로 고치는 것이 중요하다.” 이에 대한 방편으로 권일영 번역자는 일본 단편 장르소설을 주목해보는 것도 좋은 방법이라고 말한다. “일본 단편 장르소설 중 흥미로운 설정들이 아주 많다. 그런 아이템을 차용해 재능이 뛰어난 한국 감독들이 자신의 역량을 충분히 담아보면 어떨까.” 그의 지적은 분명 되새길필할 필요가 있다. 일본 장르소설을 이야기의 보고로 만드는 것은 이제 우리 자신의 몫이다.

**<백야행>의 저조한 흥행성적은 일본 장르소설을 개발 중인 영화사들에 적잖은 부담을 던져주는 게 사실이다. <백야행>과 비슷한 시기 개발을 시작한 <화차>는 여전히 최종 시나리오 작업 중이며, <스나크 사냥> 역시 비슷한 산고를 겪고 있다.**

황희연 기자



<올드보이>



<백야행>