

# 그래픽 노블 영화<씬 시티>의 영상미학적 특성과 비주얼 스토리텔링

## A Study on Visual Aesthetic Characteristics and Visual Storytelling of Graphic Novel film <Sin City>

박 상 호\*, 윤 태 수\*\*

동서대학교 영상콘텐츠학과\*,  
동서대학교 영상콘텐츠학과\*\*

Park Sang-ho\*, Yun Tae-soo\*\*

Dept. of Visual Contents, Dongseo Univ\*,  
Dept. of Visual Contents, Dongseo Univ\*\*

### 요약

영화<씬 시티>는 프랭크 밀러 원작의 만화 '씬 시티'를 영화로 만든 작품이다. 흑백영상과 조명, 원색의 컬러와 뒤에 배경을 컴퓨터 그래픽으로 배치함으로써 표현주의를 바탕으로 한 필름 느와르 장르와 원작의 것을 사용하여 그래픽 노블 이미지를 영상으로 연출하였다. <씬 시티>를 분석하여 이를 통한 영상 미학적 특성과 비주얼 스토리텔링에 대해 살펴 볼 수 있는 연구라 사료된다.

## I. 서론

### 1. 연구의 목적

그래픽 노블을 원작으로 한 할리우드 영화 '300'(2007) 제작되었고 큰 흥행을 거두었다. 이러한 영향으로 국내에서도 그래픽 노블에 대해 큰 관심을 가지고 만화화로도 출판되기 시작하였다. 이에, 본 연구에서는 그래픽 노블 장르의 대표적인 영화<씬 시티>를 분석하여 원작과 영화의 영상 미학적 특성과 비주얼 스토리텔링에 대해 알아보는 것을 본 연구의 목적으로 한다.

### 2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 문헌 연구를 통해 필름 느와르 장르와 표현주의의 정의와 특성을 고찰하고, 영화<씬 시티>를 통해 <씬 시티>에 나타나는 영상 미학적 특징과 그래픽 노블 영화의 비주얼 스토리텔링에 대해 심도 있게 분석하기 위해, 영화와 원작을 중심으로 비교 연구한다.

## II. 본론

### 1. 그래픽 노블 만화 '씬 시티' 와 프랭크 밀러

그래픽 노블이란 용어를 직역하면 '그림 소설' 혹은 '시각적 소설'로 이해 할 수 있다.[1]

프랭크 밀러는 만화 '씬 시티', '300' 등으로 유명한 작가이며, 이 작품들이 영화로 제작 되었다. 프랭크 밀러의 작품들은 현대 자본주의 사회의 병폐를 꼬집은 자기 반성적인 메시지와 철학이 담겨있기 때문에 만화를 뛰어넘

은 소설로 평가받는다. 만화 '씬 시티'가 처음 출판 되었을 때 흑백의 강렬한 대비를 사용한 독특한 스타일은 만화 업계의 많은 화제가 되었다. 만화 '씬 시티'는 형식적인 측면에서도 독특한데 흑백의 이미지를 강렬한 빛과 그림자의 대비로 극대화 하였고 컷과 컷의 분할은 마치 영화의 장면 전환과 같은 인상을 준다. 흥미로운 것은 만화 '씬 시티'의 시각적 이미지가 뿌리를 두고 있는 것은 필름 느와르라는 영화 장르라는 것이다.[2]

### 2. 필름 느와르와 표현주의 영화

필름 느와르는 영화 전체의 암울한 분위기나 조명 방식, 사선의 구도 등의 연출을 표현하는 장르로 사용된다. 필름 느와르에 대한 많은 연구들은 독일 표현주의 영화가 하나의 장르로서 구체화 되면서 느와르 형식에 많은 영향을 미쳤다는 점을 언급한다.[3] 원래 표현주의 영화는 스토리의 전개보다는 극단적인 카메라 앵글과 짧은 샷의 컷팅 등으로 인위성을 전면에 부각시켜 영화의 심리적 사실성을 추구한 점이 공통적인 특징이며, 표현주의 영화감독들은 영화가 현실을 기계적으로 복제하는 사실주의를 넘어, 인간 내면의 무의식이나 심리를 반영하여 영화에 담아내는 것을 추구 한다. 또한 빛과 어둠을 이용하여 인간의 심리를 나타내기도 하는데, 이것들은 모두 필름 느와르에서 보이는 것들이다. 필름 느와르는 빛을 이용한 그림자로서 표현하여 영화의 빛의 예술 또는 그림자의 예술이라 부른다. 빛의 강한 대비는 심리를 묘사하는데 효과적이며 조명을 활용한 영화적 빛의 효과는 연출하기에 따라 서로 다른 분위기를 표현해 낸다. 표현주의 영화가 1,2차 세계대전이 남긴 것은 폐허와 죽음이고 사람들은 잔인한 삶을 살아가면서도 삶 자체에 환

별과 상처의 모습을 표현하였다면 이를 반영한 영화적인 스타일이 필름노와르이며, 과거와 현재의 모습은 크게 다르지 않다는 뜻 깊은 메시지를 전달해 준다.

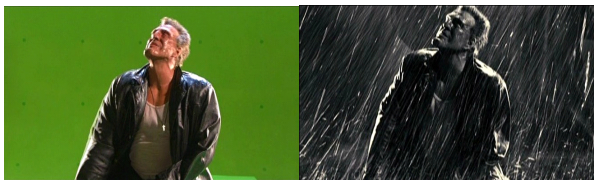
### 3. 영화〈씬 시티〉의 영상미학적 특성과 비주얼 스토리텔링

〈씬 시티〉 시리즈는 각각 원작 만화의 에피소드들을 선택해 엮은 영화들로, 시간 순서와 무관하게 캐릭터를 중심으로 진행된다.[4]

표 1. 원작 시리즈 중 영화로 만들어진 작품 비교 분석

원작	영화
씬 시티 1 : 하드 굿바이	'씬 시티'로 제작
씬 시티 2 : 목숨을 걸 만한 여자	'씬 시티:다크히어로의 부활'로 제작
씬 시티 3: 도살의 축제	'씬 시티'로 제작
씬 시티 4: 노란 녀석	'씬 시티'로 제작
씬 시티 5: 패밀리를 위한	영화로 제작되지 않음
씬 시티 6: 알코올, 여자, 그리고 총탄	'씬 시티, '씬 시티:다크히어로의 부활'
씬 시티 7: 지옥에서 돌아오다	영화로 제작되지 않음

부패와 범죄의 도시 '씬 시티'를 배경으로 각각의 캐릭터를 통해 이야기를 전개해 나가며, 악당들에게 살해와 위협을 받는 여인들을 위해 복수를 하는 캐릭터들을 그려내고 있다. 영화는 어둡고 잔혹한 밤의 도시를 극명하게 보여준다. 감독의 의도적인 흑백영상은 원작의 강렬함을 그대로 나타내고, 필름 노와르의 거친 흑백의 세계를 표현 하였다. 영화의 궁극적인 목적은 프랭크 밀러가 창조한 그래픽 노블의 세계를 구현하는 것이다. 영화〈씬 시티〉는 매트 페인팅 기법으로 그린 스크린에서 배우들의 연기를 카메라로 촬영을 한 뒤 컴퓨터 그래픽을 이용한 색의 제거 과정을 통해서 흑백 영상으로 표현 되었으며, 감독이 의도하는 특정 부분에 임의의 원색을 사용하여 원작과 흡사한 효과를 나타낸다. 어두운 일점 조명 방식의 극단적인 조명과 림 라이트를 사용하여 인물과 배경을 분리시켰으며, 컴퓨터 그래픽으로 만든 배경을 합성하여 캐릭터를 두드러지게 만들었다.



▶▶ 그림 1. 그린 스크린으로 촬영한 이미지(좌). C.G로 배경을 합성하여 디테일한 장면을 완성한 이미지(우)

영화〈씬 시티〉는 흑백영화이지만 간간이 등장하는 원색의 배치가 인물 및 사물의 관련성을 통해 시청자들의 집중을 이끌어내며, 감독이 의도하는 심리적 반응 효과를 얻을 수 있다. 원색의 표현은 이야기를 강조하고 감정적인 요소를 제공하며 노와르 장르의 논리와 개인의 인식에 궁금증을 제시한다. 영화 속에는 주인공을 통해 빨강, 노랑, 파랑 등의 원색이 흑백의 영상에서 시각적으로 강렬하게 표현된다. 이는 무언가를 암시하는 메타포로 사용되어 전체적인 필름 노와르 영화의 영상 미학적 특성을 나타낸다.



▶▶ 그림 2. 파랑은 차가운 마음을 나타내는 이미지(좌), 노랑은 광기를 나타내고 이미지를 캡처한 것이다.[5]

### III. 결론 및 제언

필름노와르 영화는 말하고자 하는 소재, 조명의 연출과 분위기, 톤과 카메라의 샷을 암울하고 폭력적인 것에 맞춘 흑백 영화들이다. 영화〈씬 시티〉가 바로 필름 노와르 영화이며, 그래픽 노블 만화의 원작에 충실하게 제작 되었다. 영화〈씬 시티〉는 필름 노와르의 영상 미학적 특성과 VFX 효과가 잘 어우러져 새롭고 신선한 필름 노와르 장르의 그래픽 노블 영화를 구현하고 있음을 알 수 있다. 본 연구를 통해, 영화〈씬 시티〉의 영상 미학적 특성과 비주얼 스토리텔링을 분석한 그래픽 노블 영화에 대해 살펴 볼 수 있는 가치 있는 연구라 사료된다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 김성필, "시각적 서사물로서 그래픽 노블의 정체성에 관한 연구", 조형미디어학 17권 2호 시작쪽수 27p, 전체 쪽수 11p, 2014
- [2] 홍성일, "시물라르크의 귀환: 영화 씬 시티의 디지털 이미지", 문화과학 통권 제44호 (2005 겨울) pp.164-176, 2005
- [3] 남승석, "노와르 장르에서 반영웅 캐릭터의 변화 양상-〈택시 드라이버〉(1976) 트레비스 비클리를 중심으로", 씨네포럼 통권 제12호 (2011년 5월) pp.51-91, 2011
- [4] 김형석, "원작과 속편으로 보는 어둡고 매혹적인 세계 씬 시티 월드 분석", 네이버 영화 매거진
- [5] 김지홍, "흑백영상의 부분 색채화에 관한 연구"-한국콘텐츠학회 2006 추계종합학술대회 논문집 Vol. 4 No. 2