

애니메이션에 나타난 『보물섬』의 변용*

안영순

초록

본 논문에서는 로버트 루이스 스티븐슨의 소설 『보물섬』이 극장용 장편 애니메이션영화 두 작품, 데자키 오사무의 <보물섬>과 그리고 론 클레멘츠와 존 머스커의 <보물섬>에서 어떻게 변용되고 있는지를 캐릭터를 중심으로 분석하였다. 원작소설은 어른이 된 주인공 호킨스가 1인칭 화자의 시점에서 지난날의 모험에 대해 회상하는 형식으로 서술하고 있는데, 모험의 여정에서 실버가 보여준 끊임없는 변절에 대한 그의 마지막 소회에 비춰볼 때, 실버는 단순히 호킨스를 '모험의 중심'에 서게한 요인으로서 성장소설에서의 방해자 또는 장애물 역할에 충실했다고 볼 수 있다. 그런데 데자키 감독은 원작소설의 실버에서 사악하고 교활한 악당으로서의 성격을 아주 약화시켜서, 그를 약역임에도 불구하고 소년 호킨스와의 긴밀한 유대감을 통해 소년의 성장과정에 가장 큰 영향을 끼친 영웅으로 부각시킨다. 그는 미지의 세계로 떠나는 모험을 통해 피어나는 어린 시절의 호킨스와 실버 사이의 우정을 뛰어넘는 2D 영상으로 재현하였다. 이 영화는 "충실한 각색"의 훌륭한 하나의 예로서, 소설의 영상적 번역이라고 하겠다. 그러나 디즈니의 <보물섬>에서는 원작소설과 데자키의 영화와는 달리, 어른이 된 호킨스가 과거를 회상하는 프롤로그를 아예 없애고 그의 나이도 사춘기의 청소년으로 설정해서, 상처입기 쉽고 예민한 호킨스가 아버지의 부재로 인한 마음의 상처와 십대의 불안을 극복하는 과정을 현재화시키고 있다. 물론 원작소설에서 실버와 호킨스 간의 어떤 끈이 전혀 존재하지 않은 것은 아니지만, 이 영화에서는 실버와 호킨스의 관계가 전면에서 부각되어 있다. 따라서 이 영화가 주는 메시지는, 호킨스가 단지 눈에 보이는 보물을 발견하는 것으로 끝나는 것이 아니라, '내면의 보물' 다시 말해서 '그가 무엇을 할 수 있는지, 그가 누구인지, 그리고 그가 어떤 사람이 될 수 있는지'를 찾아내는 데 있다. 그래서 디즈니의 <보물섬>은 십대 소년 호킨스의 모험을 통해서 그가 자기 자신의 진정한 가치를 발견하는 과정을 보여주었다. 이러한 점에서 이 영화는 애니메이션영화에서 "변형적 각색"의 모범적 사례 가운데 하나라고 하겠다.

주제어 : 보물섬, 각색, 루이스 스티븐슨, 데자키 오사무, 론 클레멘츠.

I. 서론

포스트모던 시대의 여러 가지 특징들 중 하나는 대중문화의 복권(復權)과 문화예술의 여러 장르들

간의 활발한 교류를 들 수 있다. 문학작품이 영화화된 경우는 영화사 초기부터 그 예를 열거할 수 없을 만큼 많으며, 근래에도 국내외의 영화와 드라마를 보면 소설, 연극, 만화 등을 각색하여 작품성과 상업성에서 성공한 작품들이 현저히 늘어나고 있다.

* 이 논문은 2005년도 순천향대학교 교내연구비 지원에 의해 연구되었음.

본 논문에서는 로버트 루이스 스티븐슨 Robert Louis Stevenson의 소설 『보물섬 Treasure Island』(1883)이 극장용 장편 애니메이션영화 두 작품, 데자키 오사무 Osamu Dezaki의 <보물섬 Treasure Island>(1987)과 그리고 론 클레멘츠 Ron Clements와 존 머스커 John Musker의 <보물성 Treasure Planet>(2002)에서 어떻게 변용되고 있는지를 분석하고자 한다. 주지하다시피 스티븐슨의 작품은 영국의 대표적인 모험소설 가운데 하나이다. '모험'이라는 소재를 다루는 모험소설이 서양에서 발생한 것은 근대소설이 성립되기 시작한 19세기 이후이다. 영국의 경우, 대니얼 디포 Daniel Defoe의 『로빈슨 크루소 Robinson Crusoe』(1719), 조너선 스위프트 Jonathan Swift의 『걸리버 여행기 Gulliver's Travels』(1726)의 전통은 19세기에 스티븐슨의 『보물섬』과 같은 본격적인 모험소설을 낳게 된다.¹⁾ 이 소설은 1912년에 최초로 실 돌리. Seale Dawley 감독에 의해 동명으로 영화화된 이래 수십 편의 영화로 만들어졌다. 그러나 TV 시리즈나 어린이용 단편을 제외하고는 극장용 장편 애니메이션영화로 각색된 작품은 데자키 오사무의 <보물섬>과 그리고 론 클레멘츠와 존 머스커의 <보물성> 뿐이다. 그래서 이 논문에서는 분석 대상이 되는 애니메이션영화를 이 두 작품으로 한정하였다. 필자는 여기에서, 감독이 한 편의 영화를 만들 때 조정해야 하는 주요 요소라고 할 수 있는 세팅, 캐릭터, 그리고 구조와 주제²⁾ 가운데서 캐릭터의 성격을 중심으로 비교 분석하고자 한다. 왜냐

하면 작품에서 구조가 곧 등장인물의 성격이고 등장인물의 성격이 곧 구조라고 할 때³⁾, 캐릭터의 성격을 분석하면 작품의 구조는 저절로 드러나리라고 기대하기 때문이다. 소설과 그리고 각색된 두 애니메이션영화에서 주제의 변화는 없으므로, 캐릭터의 각색 양상을 분석하면서 세팅과 구조의 변화를 추적하게 될 것이다.

II. 본론

1. 짐 호킨스와 롱 존 실버

원작소설은 주인공인 짐 호킨스 Jim Hawkins의 1인칭 화자(話者)의 시점에서 그가 어린 시절에 경험했던 모험에 대하여 회상하며 이야기를 서술하는 형식으로 되어 있는데, 스토리라인을 요약하자면 아버지와 어머니가 운영하는 '에드미럴 벤바우' 여인숙 the 'Admiral Benbow' inn에 투숙한 늙은 해적 빌리 본즈 Billy Bones로부터 우연히 입수한, 이미 죽었지만 악명 높은 전설적인 해적 플린트 선장 Captain Flint의 보물섬 지도를 가지고 보물을 찾아 나서게 되는데, 그는 타고 있던 배의 요리사로 가장한 해적 롱 존 실버 Long John Silver의 갖은 방해를 물리치고 결국 보물을 찾는데 성공한다는 내용이다. 이 소설에서 프로타고니스트 protagonist는 호킨스이고 안타고니스트 antagonist

1) 안영순 외, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1』, 도서출판 동인, 2002, pp. 192-196.

2) cf., Phillips, William H., *Writing Short Scripts*, 『단편영화 시나리오 이렇게 쓴다』, 주영상 역, 교보문고, 2001, p. 230.

3) cf., McKee, Robert, *Story*, 고영범 외 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002, pp. 156-157.

는 실버인데, 이야기의 축은 호킨스가 모험 내내 계속되는 실버의 음모와 배반을 넘나들며 극복해 가는 과정이다.

이 소설에는 수많은 캐릭터들이 등장하는데, 우선 중요한 역할을 하는 인물들만 그 이름과 역할을 대립되는 두 그룹으로 나누어서 열거해보자. 선실 사환cabin-boy 호킨스의 편에는, 히스파니올라 호Hispaniola의 선주인 지주 존 트렐로니John Trelawney, 의사이자 치안판사면서 선의(船醫)인 데이비드 리브지David Livesey, 선장 알렉산더 스몰렛Alexander Smollett, 항해사 애로우Mr Arrow, 그리고 마지막 반전(反轉)의 동인(動因)이 되는 ‘섬에 버림받은 사나이’ 벤 건the maroon, Ben Gunn 이 있고, 배의 ‘요리사’ 실버의 편에는, 그의 파란 앵무새 ‘플린트 선장Captain Flint’, 키잡이 이스라엘 헨즈Israel Hands, 선원 딕Dick, 에이브러햄 그레이Abraham Gray 등이 있다. 그리고 이 외에 총 6부로 이루어진 이 소설의 제 1부에서, 호킨스가 지도를 입수하기까지의 일련의 사건들을 통해서 재미와 스릴을 제공하는 캐릭터들인 장님 거지 퓨 Pew와 블랙 독Black Dog을 위시한 일단의 패거리 들 수 있다.

그러면 먼저 호킨스에 대해 살펴보자. 소설에서 호킨스는 처음에는 대단히 소심하고 겁 많은 소년으로 등장한다. 다음의 인용문은 소설의 첫 페이지에서, “칼에 베인 상처가 있고 햇볕에 그을려 검붉은 늙은 선원이⁴⁾ 선원용 껌을 끌고 들어와서”⁵⁾

외다리 선원이⁶⁾ 나타나면 즉시 자기에게 알려주라고 했을 때 호킨스가 보인 반응이다.

그 외다리 선원이 내 꿈속에 얼마나 출몰했는지는 말할 필요조차 없다. 폭풍우가 몰아치는 밤에 바람이 집 내 귀둥이를 흔들어댈 때, 성난 파도가 나무를 따라, 그리고 낭떠러지 위로 노호할 때 나는 수없이 많은 악마의 모습을 한 채 우수한 형상으로 나타나는 그를 보았다. 다리가 무릎에서 굽어져 있는가 하면 엉덩이에서 잘려 있기도 했고, 어떤 때는 본래부터 다리가 하나인, 그마저도 몸통 중간에 붙은 괴물이기도 했다. 그것이 담장이나 도랑을 뛰어넘어 경충경충 쫓아오는 것을 보는 것은 악몽 중에서도 가장 무시무시한 악몽이었다.⁷⁾

이처럼 그는 한 번도 보지 못했던 외다리 선원에 대한 상상만으로 두려움 때문에 악몽까지 꿀 정도다. 그런데 이 악몽의 내용은 데자키 오사무의 애니메이션영화에서 호킨스가 실버를 처음 만나게 되는 과정에서 현실로 변형되어 그려지게 된다. 그리고 나중에 빌리 본즈가 그에게 자신의 내력을 다 말해주었을 때, 호킨스는 “선장이 자기가 이야기를 다 털어놓은 것을 후회하여 날 죽이지나 않을까 하는 지독한 공포”⁸⁾까지 느끼게 된다.

그리고 호킨스의 두 번째 성격은 몽상가로서의 기질을 들 수 있다. 미지의 세계에 대한 동경과 꿈으로 가득 찬 이 낭만주의자가 처음으로 보물섬 지도를 들여다보면서 바다에 대한 꿈과 난생 처음 가보게 될 섬들과 모험에 대한 매혹적인 예감에 부풀어 있는 장면을 보자.

나는 몇 시간이고 계속하여 지도를 보며 생각에 잠겨서 그 세세한 모든 것들을 머릿속에 단단히 집어넣었다. 주방 난

4) 플린트 선장의 일등 항해사였는데, 플린트가 죽으면서 보물섬 지도가 든 껌을 물려준 빌리 본즈를 말한다. 그래서 제 1부에서는 지도를 손에 넣으려는 퓨와 블랙 독 일당이 호킨스의 평온한 여관을 공포에 몰아넣게 된다.

5) Stevenson, R. L., *Treasure Island*, 권정관 역, 『보물섬』, 새움, 2003, p. 14. 이하 소설의 인용은 이 번역본에 따르기

로 한다.

6) 나중에 선실 요리사로서 호킨스와 같이 모험에 나서는 실버로 밝혀진다.

7) *Ibid*, p. 17.

8) *Ibid*, pp. 36-37.

로 가에 앉아서 나는 내 상상의 섬으로 가능한 한 모든 방향에서 접근해 들어갔다. 나는 섬의 전 면적을 샅샅이 탐사했다. 그들이 '망원경산the Spy-glass'이라고 부르는 높은 산에 수 없이 올라가서는 그 꼭대기에서 신비롭고도 가지각색인 다양한 풍경들을 즐겼다. 때로는 그 작은 섬이 아만 인들로 뿅뿅이 들어차 있어서 우리는 그들과 싸우기도 했고, 때로는 우글거리는 위험한 맹수들이 우리를 쫓아오기도 했다.⁹⁾

이 부분은 데자키 오사무의 영화에서는 거의 부각되지 않았지만, <보물섬>에서는 가장 매력적인 장면 중 하나로 재창조되게 된다. 원작소설과 데자키 감독의 영화에서와는 달리, 이 영화에서는 어린 호킨스가 어린 시절 겪었던 모험을 회상하는 장면을 없애버리고, 어린 호킨스가 홀로북holobook을 탐독하며 미지의 세계에 대한 꿈과 동경을 키워나가는 식으로 처리함으로써, 호킨스의 개인의 삶에서 이 모험담이 얼마나 중요한지에 초점을 맞추고 있다. 그리고 이 시퀀스는 이어서 나오는 보물섬 지도의 홀로테크놀러지holotechnology와 강력하고도 자연스럽게 연결되면서 관객을 '스페이스 오디세이Space Odyssey' 속으로 끌어들이는다.

위의 인용문에서 보듯이, 아마도 보통의 소년들처럼 두려움 많은 호킨스가 모험에 기꺼이 나서는데는 이러한 낭만적 기질이 작용했을 것이다. 이와 더불어 그의 호기심은 그가 모험에서의 위험하고 험난한 여정을 통해서 도전정신과 용기가 넘치는 '사나이'로 변해가는 바탕이 된다. 물론 이 소설이 전형적인 성장소설Bildungsroman이기도 하지만, 주인공 호킨스는 이 작품에서 유일한 입체적 인물round character이다.¹⁰⁾ 벤 건이 숨겨놓은 코라클

9) *Ibid.*, p. 70.

10) 실버도 같은 경우로 볼 수도 있겠으나, 소설에서 그는 절제하게 이중적인 인물로 묘사되어 있기 때문에 입체적 인물이 되기보다는 평면적 인물flat character로 보아야 할 것이다.

coracle이 정말로 있는지 확인하기 위해서 통나무집을 탈주하게 된 것도 역시 그의 호기심의 발로이다. 그가 코라클을 손에 넣자마자 그에게 다음과 같은 생각이 떠오른다.

스몰렛 선생에게 직접 혼나는 걸 무릅쓰고라도 그것을 꼭 실행에 옮기고 싶었다. 즉 야음을 틈타 정박지로 모래 빠져나가 물에 떠 있는 히스파니올라 호의 닻줄을 잘라서 어느 해안이건 제멋대로 상륙해 버리도록 한다는 생각이었다.¹¹⁾

그의 이러한 용기와 모험가적 기질 덕분에, 그는 이 소설의 모험에서 두 번의 전환점turning point을 마련하게 된다.¹²⁾ 그의 두 번의 기도(企圖)가 모두 처음에는 실버 일당과 대치하고 있는 일촉즉발의 위기 상황에서 그의 동료들에게는 치명적인 실수였으나 그것이 나중에는 모두의 목숨을 건지는데 결정적인 도움이 되는데, 즉 첫 번째, 그가 보물섬에서 실버 일당 여섯 명과 합류하여 상륙해버린 실수 때문에 섬 사내 벤 건을 만나게 되고 그리고 벤 건 덕분에 호킨스 일행이 실버 일당보다 먼저 보물을 먼저 확보하고, 그래서 이제는 필요가 없어진 지도를 가지고 리브지가 실버와 유리한 협상을 벌인 일과, 그리고 두 번째, 호킨스가 통나무집을 지킬 건강한 사람으로 단지 두 사람만 남겨둔 채 그곳을 탈주하여 히스파니올라 호의 닻

11) *Ibid.*, p. 218.

12) 전형적인 3막 구조로 이루어진 할리우드 영화에서는 보통 1막의 끝 부분에서 제 1 구성점plot point이 그리고 2막의 끝 부분에서 제 2 구성점이 존재하는데, 구성점이란 행동을 '남아체서' 다른 '방향' 또는 다른 '발전 과정'으로 전환시키는 일, 에피소드, 사건을 말한다. 숏, 대사, 신, 시퀀스, 행동 등 이야기를 진전시키는 것이라면 무엇이든 구성점이 될 수 있다.(cf., Field, Syd, *The Screenwriter's Workbook*, 박지홍 역, 『시나리오 워크북』, 경당, 2001, pp. 52-53.) 구성점이란 용어와 전환점은 같은 맥락에서 이해할 수 있는데, 장르가 전혀 다른 이 소설에서 할리우드 영화에서처럼 두 번의 구성점이 존재하는 것은 매우 흥미로운 사실이다.

줄을 끊어버려 나중에 귀항할 배를 확보한 일이 그것들이다.

디즈니의 <보물섬>에서 호킨스는 원작소설에서 보다는 훨씬 많은 나이인 15세로 설정되어 있다. 이 영화에서 그의 아버지는 이미 고인이 되어 전혀 등장하지 않는다. 다만 새로 창조된 그의 내력을 보면, 그의 아버지가 19세 때 17세의 아내 사라 Sarah를 만나 그를 낳았으나, 그의 아버지는 그를 양육할 능력이 없어서 그가 8세 때 집을 나가서 다시는 돌아오지 않은 것으로 설정되었다. 어린 시절 자신이 존경했고 우상시했던 아버지에게 사랑과 인정을 받으려고 애썼던 호킨스에게 아버지의 가출은 그를 버리고 배반한 것이었으리라. 그래서 영화의 도입부에서 15세의 호킨스는 자기 자신에 대한 그리고 동시에 부모에 대한 분노와 원한으로 학교에서 낙제하고 규칙을 어기고 말썽만 부리는 문제아이다. 유년기의 트로마trauma로 인한 사춘기의 방황에 빠진 호킨스는 지금 중대국면에 서 있다. 그는 자신과 미래를 믿기를 그만 두었고, 만일 무언가가 방향을 바꿔주지 않는다면 그는 절대로 되돌아올 수 없을 매우 나쁜 선택들을 하려고 있는 것이다. 그의 유일한 취미이자 탈출구는 솔라서퍼solar surfer를 타고 몬트레소Montessor의 창공을 활공하는 것이다.¹³⁾ 영화의 도입부에서 부터 우리의 시선을 확 끄는 그의 솔라서퍼는 호킨스의 재치, 명민함, 그리고 자유로운 정신과 자

립심을 예고해주는데 충분하다. 소설에서와 마찬가지로 <보물섬>에서 빌리 본즈와의 우연한 만남과 보물섬 지도는 '보물섬으로의 여행'을 촉발시킨다. 한편 데자키 감독의 <보물섬>은 원작소설을 충실하게 재현하였기 때문에, 이 영화에서 호킨스의 나이와 성격은 소설과 비교할 때 전혀 변화가 없다. 다만 실버와의 관계는 나중에 다시 살펴볼 것이다.

다음으로 안타고니스트 실버의 역할은 호킨스의 성장 드라마에 절대적인 존재이면서, 동시에 소설과 두 편의 애니메이션영화에서 가장 많은 변화를 보인 캐릭터이다. 그의 성격을 분석하기 전에 먼저 소설에 나타난 인물 묘사를 살펴보자.¹⁴⁾

그의 왼쪽 다리는 엉덩이 바로 밑까지 바싹 잘려나가 있었고, 왼쪽 어깨 밑에 목발을 끼고 놀리는 송씨가 놀라울 정도였는데, 목발에 의지해서 흡사 새처럼 광충광충 뛰어다녔다. 그는 키가 무척 컸고 강인해보였고 돼지의 허벅지살처럼 큰 얼굴이 넓적하고 창백했지만, 총명기가 있고 웃음을 달고 다니는 인물이었다. 그는 기분이 썩 좋은 모양이었다. 휘파람을 불며 테이블 사이를 어리저리 다니면서 손님들 중 썩 친한 사람들에게는 즐겁게 말을 건네거나 어깨를 한 차례 툭 치기도 했다.¹⁵⁾

이 부분은 실버가 운영하는 선술집 '망원경'으로 지주 트릴로니의 편지를 호킨스가 전달하러 갔을 때 그와 처음 대면하는 장면인데, 트릴로니가 편지에서 실버를 처음 입에 올릴 때부터 그가 바로 호

13) 몬트레소는 은하계에서 인구가 많은 나라들 중의 하나인데, 바위가 많은 채광(採鐵)행성으로서 호킨스의 벤바우 여인숙이 있는 곳이다. 그리고 이 행성의 이웃에는 인간이 만든 거대한 우주항구spaceport인 크레스티아Crescentia가 있는데, 멀리서 보면 이 초승달 모양의 우주항구는 교묘하고 기괴기 시작하는 달처럼 보이지만 가까이 들여다보면 이 도시는 화려한 무역항구이다. 호킨스 일행이 보물섬을 향해 출항을 하는 곳이 바로 이 항구이다.

14) 성격과 인물 묘사를 혼동하는 경우가 많은데, 인물 묘사란 등장인물을 자세히 들여다보면 알 수 있는 인간의 관찰 가능한 모든 측면을, 다시 말해 한 개인의 고유한 유전적인 특성과 개별적으로 축적된 경험의 결과물을 말하며, 진정한 성격은 인간이 어떤 압력에 직면해서 행하게 되는 선택을 통해서 밝혀진다. 그 압력이 클수록 성격은 더 깊숙이까지 드러나게 되며, 성격의 핵심적인 본성으로부터 행해지는 선택은 좀더 진실성을 띤다. (cf., McKee, Robert, *op. cit.*, pp. 157-160.)

15) Stevenson, R. L., *op. cit.*, pp. 79-80.

킨스가 벤바우에서 그토록 오래 경계했던 그 외다리 선원이 아닐까 내심 두려워하고 있었지만, 그 두려움은 이 사내를 눈앞에서 한 번 딱 보자 해소되어 버린다. 더욱이 실버가 호킨스에게 큰 소리로 “알겠다, 네가 우리의 새 선실 사환이로구나. 만나서 반갑다.”¹⁶⁾라고 하면서 손을 내미는 순간부터 바로 둘은 사이좋게 지내게 된다. 그러나 호킨스가 사과 통 안에서 실버 일당의 비밀 이야기를 들은 때부터, 그들이 막다른 골목에서 “서로에게 남은 최후의 패”¹⁷⁾가 될 때까지 이어지는 실버의 일련의 음모와 배반 속에서 그의 성격이 하나하나 발현된다. 그의 성격은 사악함과 교활함의 화신 그 자체이다.

나는 오랫동안 눈을 붙일 수가 없었다. 그날 오후에 내가 죽인 사람, 극도로 위험해진 내 처지, 그리고 무엇보다도 지금 실버가 벌이고 있는 이 놀라운 게임 등에 대한 생각으로 정말이지 내 머릿속은 너무나 복잡했다. 실버는 한편으로는 선원들의 반란을 잠재우고, 다른 한편으로는 가능하면 불가능하건 모든 수단을 다 동원하여 자신의 안생을 도모하고 자기의 남루한 목숨을 건지려고 애썼다. 그는 시름을 덜고 평화롭게 잠 속에 빠져 큰 소리로 코를 골고 있었다. 그러나 그에게 드리워져 있는 위험의 그림자와 그를 기다리고 있는 참담한 교수대에 생각이 미치자, 그가 사악한 인간이긴 했지만 나는 마음이 아팠다.¹⁸⁾

실버의 “끊임없는 변절”¹⁹⁾에 대한 호킨스의 역겨움은 이처럼 동정심을 불러일으키기까지 한다. 그러나 데자키 감독의 영화에서는 소설에서의 실버의 이러한 악마적 성격이 완전히 배제되어 있다.

(노을이 진 바다의 한복판. 실버와 호킨스, 배의 갑판 위에서 바다를 바라보고 있다.)

16) *Ibid.*, p. 80.

17) *Ibid.*, p. 280.

18) *Ibid.*, p. 292.

19) *Ibid.*, p. 325.

실버: (호킨스에게) 꽤 많은 사람이 죽었다. (실버의 얼굴이 클로즈업된다.) 누가 이런 말을 했지? 지구가 금으로 만들어졌다면, 사람은 한줌 흙 때문에 목숨을 버리겠다고... (노을 진 하늘을 배경으로 파도가 넘실대는 바다 위의 히스파니올라 호의 전경.) (오프스크린) 여기서 이미 그 섬이 보이지 않지만. (실버의 고개 숙인 얼굴, 클로즈업.) 젖어, 이번엔 이 외다리도 말이야.

브리스톨로 귀항하는 도중 노을이 지는 바다를 배경으로 히스파니올라 호의 갑판 위에서 실버가 호킨스에게 자신의 심중을 털어놓는 위의 장면을 보면, 실버의 인간적인 면모가 부각되어 있어 어린 호킨스의 영웅에 걸맞게 묘사되어 있다.

그러나 소설에서 이 “이중 첩자”²⁰⁾는 그의 반도(叛徒)들을 다시 한번 배반하고 호킨스의 편에 합류하여 보물과 함께 히스파니올라 호로 귀항길에 오르지만, 배가 스페인령 아메리카의 가장 가까운 항구에 기항했을 때 그는 남몰래 선내의 벽을 뚫고 한 삼사백 기니는 너끈히 들었을 돈 자루를 들고 종적을 감추어버린다.

실버에 대해서는 더 이상 들은 소식이 없었다. 그 무시무시한 외다리 선원은 내 인생에서 완전히 자취를 감춰버렸다. 그러나 그는 아마도 그 늙은 흑인 마누라와 해후하여 그의 ‘플린트 선장’과 더불어 아직까지 잘 살고 있을 것이다. 아니, 그랬으면 좋겠다는 것이다. 왜냐하면 내 생각에 그는 저세상에 가서는 그럴 가능성이 매우 적은 인간이기 때문이다.²¹⁾

위 인용문은 소설의 엔딩에서 실버가 사라진 후 그에 대한 호킨스의 소회를 묘사하는 장면인데, 애니메이션영화에서는 두 캐릭터의 관계가 변형되면서 엔딩 역시 매우 다르게 그려져 있다. 소설에서 실버는 호킨스와의 철저한 대립 구도 속에서 어린 호킨스의 모험에서 방해물로서만 기능하지만, 두

20) *Ibid.*, p. 306.

21) *Ibid.*, p. 342.

편의 애니메이션영화에서는 매우 다르게 변형되어 있다.

디즈니의 <보물성>에서 몸집이 크지만 우아한 실버는 50세 가량의 꿈 같은 외계인으로서, 원작소설에 등장하는 모든 캐릭터들 중에서 가장 많이 변형된 인물이다. 우선 그의 성격을 보면 빠른 기지와 대단한 유머 감각을 지닌 타고난 이야기꾼으로서, 아마도 학교교육을 받지 않아서 거칠지만 실제로는 매우 영리한 사람이어서 사람들과 그들의 약점을 직관적으로 알아차리는 캐릭터이다. 그리고 그의 인물 묘사를 보면 해양모험소설인 원작과는 달리 미래의 우주를 배경으로 펼쳐지는 SF모험물에 어울리게 완전히 새롭게 재창조되었는데, 그는 일부는 인간이고 일부는 기계인 사이보그 cyborg이다. 그는 그의 일생의 대부분을 플린트의 보물을 찾아다녔으며, 보물을 얻기 위해 실버는 그의 한쪽 팔, 한쪽 다리 그리고 한쪽 눈을 잃었고, 그것들은 전부 복잡한 사이보그 보철물로 대체되었다.²²⁾ 이 영화에 나타난 실버의 캐릭터를 요약하자면, 그는 호킨스에 대한 애정과 그리고 일생동안 추구했던 보물에 대한 애정 사이에서 갈등하는 양가적 ambivalent 인물이라 할 수 있다. 그의 이러한 특성은 그의 외관에도 그대로 반영되어, 그의 원래의 눈은 녹색으로 그리고 기계눈은 황금색으로 채색되었다.²³⁾

22) <보물성>은 캐릭터와 배경 등 모든 요소들을 구식과 신식, 7:3의 비율로 디자인했다. 그의 기계팔은 다양한 도구와 무기로, 그리고 기계눈 역시 타게팅 메커니즘 targeting mechanism으로 사용될 수 있도록 고안되었는데 기계적인 부분의 디자인은 이 비율을 철저히 따랐다. (cf., Kurtti, Jeff, *Treasure Planet: A Voyage of Discovery*, Disney Enterprises Inc., 2002, pp. 59-63.)

23) 보물성 자체의 외관 역시, 외부는 온화함을 나타내는 녹색으로, 그리고 내부는 탐욕을 연상시키는 황금색으로 채색되어 있다.

호킨스와 실버의 관계와 관련하여 호킨스의 아버지의 존재는 매우 중요한 의미를 띤다. 소설에서 그의 아버지는 그의 어머니와 함께 여인숙을 운영하고 있었는데, 빌리 본즈의 공포스러운 횡포 때문에 애초에 연락했던 그가 일찍 죽는 것으로 그려져 있다. 그러나 두 애니메이션영화에서 그의 아버지는 이미 죽은 것으로 설정되어 있어서 어린 호킨스에게 나타난 실버는 그의 부재한 아버지의 대리물로서의 역할을 수행한다. 각색한 애니메이션 영화들에서 호킨스의 아버지의 존재와 나이 설정은 작품에 변화를 주는 가장 큰 요인이다. 디즈니의 <보물성>에서 호킨스는 15세 청소년으로 설정되어 있으며 그의 사춘기의 방향의 근저에는 부성애(父性愛)의 결핍이 크게 자리 잡고 있다. 따라서 실버는 그의 부재한 부성의 대리물로서의 의미가 크다고 할 수 있다. 이 영화에서 최초 의심으로부터 시작해서 우호적인 협력자로, 조언자와 피보호자로, 그리고 마지막으로 상호구출자로서 실버와 호킨스는 결코 깨어질 수 없는 영원한 유대관계를 만들게 되는데, 그들의 동반 귀향은 그들의 삶을 영원히 바꾸어 놓는다.

그리고 데자키 감독의 <보물섬>에서 호킨스는 원작 소설에서와 같은 나이로 설정되어 있어서, 실버는 그의 어린 시절의 우상이자 우정의 대상이 되고 있다. 데자키 감독은 원작소설의 실버에서 사악하고 교활한 악당으로서의 성격을 거의 없애다시피 해서, 그를 악역임에도 불구하고 소년 호킨스와 긴밀한 유대감을 가지며, 소년의 성장과정에 가장 큰 영향을 끼친 영웅으로 부각시킨다. 이 영화의 대단원에서, 어른이 된 호킨스와 술집을 전전하던 실버와의 우연한 만남을 통해서 데자키 감독은

호킨스의 소년 시절의 꿈과 동경을 다시 한 번 확
인시켜준다.

브리스톨로 귀향하던 도중 실버가 자기 뭇의 보
물 한 상자를 가지고 사라져버린 지 10년이 지난
어느 날 호킨스가 북아프리카 항구의 한 선술집에
서 그를 우연히 만난 일을 데자키 감독은 플래시
백flashback으로 보여줌으로써, 청년 호킨스의 가
슴에 어린 시절의 그 영웅이 아직도 생생하게 살
아있음을 강조한다. 선술집에서 팔씨름에 이긴 실
버가 호킨스에게서 럼주 한 잔을 얻어 마신 직후
그를 애써 모른 채 하며 사라지는데, 뒤쫓아 간 호
킨스가 실버와 그의 앵무새 플린트의 대화 장면을
목격한다. 여기서 늙고 쇠잔해져 바닥에 쓰러진 앵
무새 플린트는 같은 처지의 실버와 등가물이라 할
수 있다.

실버: (바닥에 쓰러져 퍼덕거리는 플린트에게) 왜 그래, 플
린트? 넌 아직 늙은 게 아냐, 날 수 있다고. 자, 날아봐! (…) (플린트가 실버의 팔위로 날아오른다.) 이것 봐! 훌륭
하게 날 수 있잖아, 플린트. (일어서며) 좋아! 자, 갈까, 플
린트. (플린트, 그의 어깨 위에 앉아 있다. 호킨스를 뒤로한
채) 어딜 가더라도, 어떤 일이 있어도… 마음만 먹으면 우
리는 아직 날 수 있어. (호쾌하게 웃으며 사라진다.)

플래시백의 끝 장면인 이 부분에서, 데자키 감
독은 늙은 실버가 옛날의 용기와 힘을 여전히 가
지고 있음을 보여주었다. 바로 이어서 실버가 뒤돌
아보는 장면을 그의 여유로운 얼굴 표정만 정지화
면으로 클로즈업시키면서 “있었어, 역시. 나의, 나
의 실버가!”라는 호킨스의 마지막 대사를 오프스크
린offscreen 목소리로 처리한 부분은 이 작품에서
데자키 감독의 연출이 가장 돋보이는 부분으로서,
나이가 들었지만 실버는 여전히 소년 시절 호킨스
의 가슴에 불을 지폈던 바다 사나이의 모습으로

남아있음을 감동적으로 보여준다.

2. 보조 캐릭터들

원작소설에 등장하는 수많은 캐릭터들 중에서
여기서는 애니메이션영화에서 중요한 의미를 갖는
캐릭터들만 분석하기로 한다. 데자키 감독의 애니
메이션영화에서는 소설의 캐릭터들의 변화가 거의
없으므로, 이 장에서는 소설과 디즈니의 <보물성>
을 중심으로 히스파니올라 호의 선주인 존 트릴로
니, 의사이자 치안판사면서 선의(船醫)인 데이비드
리브지, 선장인 알렉산더 스몰렛, 실버의 앵무새인
'플린트 선장', 그리고 벤 전에 대해서 비교하기로
한다.

소설에서 존 트릴로니는 지주로서 대단한 재력
가인데, 그는 플린트가 묻은 보물에 대한 단서에
대해 정보를 듣자마자 지체 없이 배 한 척을 구해
서 리브지 선생과 호킨스를 데리고 모험을 진행시
킨다. 그렇지만 그는 리브지의 표현대로 “입이 너
무 가벼워”²⁴⁾ 실버와 그 일당을 히스파니올라 호
의 선원으로 끌어들여 결국 소설의 드라마를 촉발
시키는 인물이다. 그리고 의사인 리브지는 모험 내
내 아버지를 여윈 호킨스의 보호자로서 끝까지 대
리부(代理父) 노릇을 하면서, 동시에 호킨스와 실
버로 대표되는 두 세력의 균형추 역할을 하는 인
물이다. 트릴로니와 리브지, 이들 두 캐릭터가 <보
물성>에서는 도플러 박사Doctor Delbert Doppler
라는 한 캐릭터로 합성되어 재창조되었다. <보물
성>에서 그는 천문학자인 갑부로 등장한다. 그는

24) Stevenson, R. L., *op. cit.*, p. 68.

전 생애에 걸쳐 천문학을 연구했으나 천문학에 대한 독서를 통해서만 그의 열정을 만족시킬 따름이며, 그리고 부자이지만 그의 돈을 어떻게 해야 할지를 몰랐다. 그 대신에 그는 그의 모든 시간을 이론적인 연구에 바쳤다. 보물성의 지도가 나타났을 때 그는 그의 모험에의 열망을 마침내 만족시킬 기회를 알아차린다. 그는 호킨스의 모험의 시초에서 그에게 아버지 인물로서의 기능을 수행하지만 그 역할이 점점 실버에게로 실리면서, 그의 호킨스에 대한 관심은 점차 아멜리아 선장Captain Amelia에 대한 관심과 애정으로 이동한다. 이 영화에서 그의 성격 가운데 가장 특별한 점은 바로 그가 학문적 권위를 갖고 있으면서도 동시에 사회적 재간이라고는 없는 열간이를 동시에 보여준다는 점과, 그리고 개처럼 생긴 그의 외모이다. 70%는 인간으로 그리고 30%는 개로 디자인된 그의 외관과 내적 자질은 고양이와 용모를 가진 아멜리아 선장과 크게 대비되면서, 아멜리아에 대한 그의 고조되는 로맨스는 이 영화의 서브플롯을 구성한다.

그리고 소설에서 스몰렛은 배의 안전과 배에 있는 모든 사람들의 생명을 책임지는 선장으로서의 역할에 한 치도 빈틈이 없는 매우 정형화된 캐릭터이다. 그러나 <보물성>에서의 선장은 고양이의 외모를 하고서 엄숙하고 이국적인 아름다움을 풍기며 거칠고 영리한 면모를 보여주는데, 우주의 해적들에게 그녀는 가히 최악의 몽마(夢魔)라고 할만하다.

다음으로 소설에서 실버가 항상 그의 어깨 위에 데리고 다니는 앵무새, '플린트 선장'은 '고독한' 그의 유일한 친구이다. 호킨스가 히스파니올라 호를 되찾은 후, 통나무집으로 몰래 들어갔을 때 그

가 실버 일당에게 붙잡히게 된 이유는 실버의 분신인 앵무새가 "여덟 냥! 여덟 냥! 여덟 냥!"하고 외쳤기 때문이다. 원작에서 앵무새의 이름까지도 '플린트 선장'이듯이 이것은 지금은 사라진 전설의 플린트 선장과 그의 숨겨진 보물을 끊임없이 현재로 되돌리면서 그 보물과 관련된 허망한 욕망과 배반의 역사를 환기시키는 역할을 한다. 소설에서 목소리 흉내를 냈던 앵무새가 <보물성>에서는 모프Morph로 다시 태어나는데, 그의 이름처럼 끊임 없이 모습을 바꾸는 이 캐릭터는 목소리가 아닌 형태를 통해서²⁵⁾ 흉내를 내면서 소설에서보다 훨씬 더 역동적인 기능을 수행한다. 그는 이 영화에서 큰 즐거움과 큰 문제거리를, 그리고 귀여움과 노여움을 동시에 주는 매력적인 캐릭터이다.

끝으로 벤 건은 원작소설에서 호킨스가 보물섬에 실버 일당과 상륙한 후, 그가 "그저 굶어 죽거나 아니면 반도(叛徒)들의 손에 죽는 수밖에 없는"²⁶⁾ 기로에 섰을 때, 호킨스에게 적극적으로 등장한다. 그가 호킨스에게 자신의 내력을 설명하는 대목을 보자.

나는 플린트가 보물을 파낼 때 바로 플린트의 배에서 일하고 있었지. 플린트와 그가 데리고 온 여섯 놈이 있었는데, 그놈들은 아주 센 놈들이었어. 놈들은 거의 일주일 동안이나 상륙해 있었고, 우리는 왈라스 호에 탄 채 빈둥거리고 있었지. 날씨가 좋은 어느 날인가 신호가 울리더니 플린트가 혼자서 작은 보트를 몰고 돌아온 거야. 머리는 푸른 수건으로 싸매고 말이야. 마침 해가 떠오르고 있었는데, 그놈은 얼굴이 하얗게 질린 채 뱃머리에 부딪쳐 갈라지는 물살만 보고 있더군. 그러나 놈은 혼자였어. 여섯 놈을 모두 죽여 버린 거지. 죽여서 파멸어버린 거야. (...) 1대 6이었거든. 발리 본즈는 항해사였고, 롱 존은 조타수였어. 그래서 그들은 플린트에게 보물은 어디 있느냐고 물었지. 그랬

25) 이러한 점 때문에 모프야말로 이 영화에서 애니메이션영화의 본질적 특성을 가장 잘 구현하는 캐릭터라고 여겨진다.

26) *Ibid.*, p. 142.

더니, '오'하고 그가 말했다. '마음이 있으면, 상륙해 봐, 가서 놀러 앉아도 좋고. 하지만 배는 더 많은 보물을 찾아 떠날 거다, 이 빌어먹을 놈들아!' 이게 그놈이 한 말이야."²⁷⁾

III. 결론

벤 건은 삼 년 전에 다른 배에서 일했을 때 동료들에게 '플린트의 보물'을 찾아보라고 했다가 못하고 그 별로 동료들로부터 이 섬에 유배된 자인데, 이러한 경험 덕분에 호킨스 일행이 모든 장애물을 극복하고 실버 일당보다 한 발 먼저 보물을 손에 넣는데 결정적인 도움을 주는 신비스런 인물이다. 이 캐릭터는 데자키 오사무의 <보물섬>에서는 원작 그대로 형상화되었지만, <보물성>에서는 '스페이스 오디세이'에 어울리게 B.E.N.이라는 이름의 로봇으로 변형되었다. 먼저 이 영화에서의 그의 내력을 보면 플린트 선장은 B.E.N.이라 알려진 그의 생체전자항법사Bio-Electronic-Navigator를 그의 많은 침략자들의 일원으로 받아들였고, 그 후로 이 기벽(奇癖)있는 로봇은 플린트의 항법사 겸 종복(從僕)이 되었다. 전에는 플린트가 B.E.N.에게 아버지 인물 노릇을 하였다, 비록 B.E.N.의 기억회로를 제거해버리고 그를 보물성에 놓아버리는 야만적인 행동에서 절정에 달하는 잔인하고 확대하는 아버지였지만. 원작에서보다 훨씬 더 긴 기간인 백 년 동안 고립된, 이 절망적으로 외톨이가 된 수다쟁이는 곧바로 호킨스에게 마음이 끌린다. 그의 새로운 최고의 친구가 실버와 해적들로부터 호킨스가 도망치도록 애써서 도우지만 어쨌든 그는 사태를 악화시킨다. 아름다운 마음, 기쁨과 자발성이 넘쳐흐르는 성격 그리고 말썹부리는 취미를 가진 B.E.N.은 이 영화에서 이상하면서도 사랑스러운 기계이다.

지금까지 필자는 스티븐슨의 소설 『보물섬』, 극장용 장편 애니메이션영화 두 작품, 데자키 오사무의 <보물섬>과 디즈니의 <보물성>에서 어떻게 변용되고 있는 지를 캐릭터를 중심으로 분석하였는데, 특히 호킨스와 실버 간의 관계에 따라 작품이 주는 메시지가 달라짐을 확인할 수 있었다.

원작소설은 어른이 된 주인공 호킨스가 1인칭 화자의 시점에서 지난날의 모험에 대해 회상의 형식으로 서술하고 있는데, 그가 경험했던 실버의 행동들과 그리고 소설의 끝부분에서의 실버에 대한 그의 소회에 비춰볼 때, 실버는 단순히 호킨스를 '모험의 중심'에 서게 한 요인으로서 성장소설에서의 방해자 또는 장애물 역할에 충실했다고 볼 수 있다.

데자키 감독의 영화는 원작소설의 스토리를 그대로 따르면서 실버의 캐릭터를 약간 변화를 주었다. 원작에서 보물을 손에 넣기 위해 호킨스와 동료들을 끊임없이 배반하는 악당이었던 실버는 이 영화에서 여전히 악당이지만 거부할 수 없는 마력을 지니고서, 호킨스에게 특별한 존재로 다가온다. 데자키 감독은 미지의 세계로 떠나는 모험을 통해 피어나는 어린 시절의 호킨스와 실버 사이의 우정을 뛰어난 2D 영상으로 재현하였다. 이 영화는 "충실한 각색the faithful adaptation"²⁸⁾의 훌륭한

27) *Ibid.*, p. 150.

28) 각색영화 평가에 대한 세 가지 접근방법('충실한 각색', '다원적 각색', '변형적 각색')들과 그 이론적 토대에 대한 설명은 이형식 외, 『문학 텍스트에서 영화 텍스트로』, 도서출판 동인, 2004, pp. 21-28. 참조할 것.

하나의 예로서, 소설의 영상적 번역이라고 하겠다.

그러나 디즈니의 <보물섬>에서는 원작소설과 데자키 감독의 영화에서와는 달리, 어른이 된 호킨스가 과거를 회상하는 프롤로그를 아예 없애고, 이 부분을 홀로북holobook 시퀀스로 대체해서 그의 개인 생활 속에서 이 이야기의 중요성을 높이고 있다. 이 영화는 그의 나이도 사춘기의 청소년으로 설정해서, 상처입기 쉽고 예민한 호킨스가 아버지의 부재로 인한 마음의 상처와 십대의 불안을 극복해가는 과정을 현재화시키고 있다. 물론 원작소설에서 실버와 호킨스 간의 어떤 끈이 전혀 존재하지 않은 것은 아니지만, 이 영화에서는 실버와 호킨스의 관계가 전면에 부각되어 있다. 따라서 이 영화가 주는 메시지는, 호킨스가 단지 눈에 보이는 보물을 발견하는 것으로 끝나는 것이 아니라, '내면의 보물inner treasure' 다시 말해서 '그가 무엇을 할 수 있는지, 그가 누구인지, 그리고 그가 어떤 사람이 될 수 있는지'를 찾아내는 데 있다. 그래서 디즈니의 <보물섬>은 십대 소년 호킨스의 모험을 통해서 그가 자기 자신의 진정한 가치를 발견하는 과정을 보여주었다. 이러한 점에서 이 영화는 애니메이션영화에서 "변형적 각색the transformative adaptation"의 모범적 사례 가운데 하나라고 할만하다.*

이 논문에서는 원작소설과 두 애니메이션영화를 캐릭터와 스토리의 구조를 중심으로 비교 분석하였다. 그러나 각색된 두 애니메이션영화에 대한 보다 완전한 분석을 위해서는 연출과 영상 미학 등에 관한 심도 있는 연구가 과제로 남는다고 하겠

다.

참고문헌

[텍스트]

Stevenson, R. L., *Treasure Island*, Oxford Univ. New York: Press Inc., 1985.

_____ 권정관 역, 『보물섬』, 새움, 2003.

데자키 오사무 감독, <보물섬Treasure Island>, 닛폰애니메이션·토쿄무비신사, 1987.

론 클레멘츠·존 머스커 공동감독, <보물섬 Treasure Planet>, 월트디즈니사, 2002.

[참고자료]

Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana Univ. Press, 1994.

Field, Syd, *The Screenwriter's Workbook*, 박지홍 역, 『시나리오 워크북』, 경당, 2001.

Howard, David et al., *The Tools of Screenwriting*, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999.

Kurtti, Jeff, *Treasure Planet: A Voyage of Discovery*, Disney Enterprises Inc., 2002.

McKee, Robert, *Story*, 고영범 외 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002.

Phillips, William H., *Writing Short Scripts*, 주영상 역, 『단편영화 시나리오 이렇게 쓴다』, 교보문고, 2001.

* 자료수집 및 원고교정 도움 : 이계일 연구조교.

- 안영순 외, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯1』, 도서출판 동인, 2002.
- 이형식 외, 『문학 텍스트에서 영화 텍스트로』, 도서출판 동인, 2004.
- 황의웅, 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』, 시공사, 1998.

ABSTRACT

Transformation of *Treasure Island* in Feature Animation

Ahn, Young-Soon

The purpose of this article is to study the aspects of transformation of *Treasure Island*(1883), Robert Louis Stevenson's novel in two feature animations <Treasure Island>(1987) of Osamu Dezaki and <Treasure Planet>(2002) of Ron Clements and John Musker by analyzing characters. In the original novel, as a typical wicked villain and traitor, Long John Silver functioned as an obstacle in Jim Hawkins' Bildungsroman. And Osamu Dezaki laid great emphasis on the friendship between Jim and Silver. His <Treasure Island> might be an excellent example of the faithful adaptation. But in Disney's <Treasure Planet>, from initial mistrust, to friendly co-worker, to mentor and protégé, and finally, to mutual rescuers, Jim and Silver have created a permanent bond that can never be broken – their coming together has changed both their lives forever. Jim's voyage of searching for treasure is not just for the discovery of material riches unimaginable but also for the discovery of his own true worth. Making the Silver/Jim relationship more focused, Jim ends up discovering not just an obvious treasure; he discovers an inner treasure. From this viewpoint, this feature film could be an outstanding transformative adaptation.

Key Word : *Treasure Island*, adaptation, Robert Louis Stevenson, Osamu Dezaki, Ron Clements.

안영순
순천향대학교 예술학부 교수
(336-745) 충남 아산시 신창면 읍내리 646
Tel : 041-530-1729
ahnys@sch.ac.kr