

영화 속 ‘고귀한 야만인 Noble Savage’에 대한 연구 : <정글북>과 <타잔>을 중심으로

- I. 서론
 - II. 영화화된 <정글북> 각 버전 내용 비교
 - III. 영화화된 <타잔> 각 버전 내용 비교
 - IV. 결론 및 요약
- 참고문헌
ABSTRACT

이윤희

초 록

‘고귀한 야만인’이란 계몽주의 시대를 풍미했던 이상화된 인간 본성의 전형으로서, 문명의 때가 전혀 묻지 않은 채 자연 그대로의 상태에서 자연과 하나가 되어 살아가는, 순수하며 고결한 사람을 가리키는 말이다. 야생 아이로 자라나 고귀한 야만인이 된다는 설정은 주인공을 가장 극단적으로 문명과 격리시키기 위한 장치로, 19세기 이후 나타났다. <정글북>과 <타잔>은 가장 대중적으로 사랑 받았던 허구적 야생 아이 / 고귀한 야만인 캐릭터로, 소설의 성공에 힘입어 20세기 초부터 시각화되어 왔으며 현재까지도 영화나 TV 시리즈 등으로 반복하여 재생산되고 있다. 영화에서 나타나는 고귀한 야만인 캐릭터들은 알포트와 포스트먼이 주장했던 정보의 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 강하게 일어나 있는 경향을 보이는데, 영화라는 매체 자체가 대중에게 쉽게 이해되어야 한다는 상업적인 속성이 강하기 때문으로 보인다. 특히 애니메이션 방식으로 만들어진 영화는 평탄화, 첨예화, 동화가 가장 강하게 나타나는 것을 볼 수 있다. 상업적 영화는 사회적 스테레오타입을 되풀이하는 동화 현상 때문에 그것이 제작된 시기의 대중적인 생각과 편견을 그대로 보여준다. <정글북>과 <타잔>같이 시기적 차이를 두고 여러 번에 걸쳐 영화화된 작품들을 비교해보면 그 시대의 남자와 여자의 성 역할의 차이와 대표적인 사회의 악 등 사회적 통념의 변화를 볼 수 있다.

주제어 : 고귀한 야만인, <정글북>, <타잔>, 평탄화, 첨예화, 동화

I. 서론

‘고귀한 야만인 noble savage’ 이란 17세기 영국에서 발생하여 계몽주의시대를 풍미했던, 이상화된 인간 본성의 전형을 말한다. 문명의 때가 전혀 묻지 않은 채 자연 그대로의 상태에서 자연과 하나가 되어 살아가는, 순수하며 고결한 사람을 가리키는 이 개념은 인간의 근본적 선을 믿는 감상주의가 낳은 것이라고 볼 수 있다. 16세기와 17세기 수차례의 잔혹한 종교 전쟁 등 문명이 일으킨 극도의 사회적 모순을 경험한 사람들은 문명이야말로 인간 사회에 갈등과 타락을 가져오는 주범이라는 생각으로 낭만적 원시주의 성향을 가지게 된다. 이러한 성향으로 인해 이 시기부터 문명에 접하지 않았기에 인간이 본래 가지고 있는 순수함과 선을 유지하고 있는 타자들이 묘사되기 시작한다.

16세기와 17세기 고귀한 야만인에 가까운 캐릭터들이 문학에서 등장하기는 했었지만¹⁾ 이 용어가 처음 사용된 것은 영국의 극작가 존 드라이든이 쓴 연극 <그라나다의 정복 *The Conquest of Granada*>(1671)에서였다고 알려져 있다. 원래 스페인 공작가의 아들이지만 자신의 태생을 모른 채 무어인들을 위해 싸우는 주인공 알만조르가 스스로를 표현한 호칭이다. 이후 이 표현은 아메리카 원주민이나 이누이트 족 등 서구의 입장에서 타자인 사람들을 호의적으로 표현할 때 사용되었다. 그러나 미국의 개척과 함께 아메리카 원주민과의 무력 충돌이 빈번해지면서 그들에게 덮어씌웠던 환상은 깨졌고, 고귀한 야만인이라는 표현은 처음 생겼을 때보다 더욱 역설적이고 풍자적인 의미를 갖게 되었다. 동시에 ‘가장 극단적이고 완전한 형태의 고귀한 야만인’에 대한 상상은 계속되었는데, 어려서 숲 속에 버려져 동물에게서 자라난 이른바 ‘야생 아이 feral child 2)’는 인간문명과 완전히 격리

1) 예를 들어 아프라 벤의 『오루노코 *Oroonoko: or, the Royal Slave*』(1688) 등이 있다. 이 작품은 1660년대 수리남을 배경으로, 아프리카의 왕자였다가 전쟁에 패한 뒤 노예가 된 오루노코의 비극적인 연애담을 담고 있다.

2) 야생 아이는 로마 건국신화 속의 로물루스Romulus와 레무스Remus 쌍둥이나 바빌로니아의 길가메시 서사시 *Epic of Gilgamesh* 에 등장하는 엔키두Enkidu에

된 고귀한 야만인을 만들어내기에 최적의 장치라고 볼 수 있다.

야생에서 자라나 인간의 세계로 편입해 들어온 고귀한 야만인이라는 설정은 적당한 사회비판적 메시지를 주면서 동시에 충분히 흥미로웠기 때문에, 19세기를 지나면서 몇 개의 성공적인 문학 작품으로 결실을 맺게 된다. 러디어드 키플링의 『정글북 *The Jungle Book*』(1894)에 등장하는 모글리는 가장 대표적인 야생 아이이자 고귀한 야만인 캐릭터다. 늑대에 의해 길러진 인간 소년 모글리는 정글의 일원으로 살아간다. 호랑이 세어칸에게 쫓겨 부득이 사람들의 마을로 들어가게 된 모글리의 눈으로 볼 때, 인간들의 세계는 정글보다 더욱 추악하고 불가해하다. 모글리 이야기는 이후 비슷한 야생 아이가 등장하는 일련의 장르 소설들의 촉매로 작용하는데, 그 중 가장 성공을 거둔 것은 『타잔 *Tarzan of the Apes*』(1912)이다. 에드거 라이스 버로우의 원작에 등장하는 타잔은 완전무결한 인간이다. 허구의 유인원인 만가니 원숭이들에 의해 길러진 백인인 그는 모든 동물들과 자유롭게 대화할 수 있으며, 어떤 인간의 언어도 며칠 만에 습득한다. 그는 뛰어난 운동신경과 지능을 가졌을 뿐 아니라 충실하고 정의로우며 강건하고 심지어 잘생기기까지 했다.

심리학자 고든 알포트와 레오 포스트먼은 2차 대전 중 루머의 확산을 연구하기 위해 독특한 실험을 고안했는데, 한 사람에게 일러스트레이션 한 장을 보여주고 다른 사람에게 그 그림에 무엇이 있었는지를 설명도록 한 뒤 그 말을 들은 사람이 그 다음 사람에게 자신이 들은 말을 전하는 전달을 계속하도록 한 것이다.³⁾ 그들은 이러한 정보의 전달과정에서 세 가지 과정이 일어난다는 것을 발견했다. 첫 번째는 평탄화Leveling 과정으로, 디테일들이 생략되거나 뭉뚱그려지면서 그림이 가진 이야기는 더 짧고 간략

서 볼 수 있듯이 고대부터 나타나는 개념이지만, 신화나 전설 속의 아이가 동물들의 보호를 받았다는 것은 주인공의 신격화된 비범함을 나타내기 위한 장치일 뿐 문명으로부터의 격리를 의미하는 것은 아니다. 신화나 전설 속의 야생 아이는 정상적인 인간보다 훨씬 우월한 힘과 지능과 생존기술을 가지고 있으며 사람들의 사회로 진입할 때 전혀 어려움을 겪지 않는다.

3) 이 문단 전체, Gordon W. Allport and Leo Postman. *The Psychology of Rumor*, Henry Holt and Company, Inc. 1948, pp. 61-115 참조

하며 쉽게 말할 수 있는 방식으로 변화하였다. 두 번째는 평탄화의 보완작용을 하는 첨예화Sharpening 과정인데, 정보의 일부가 생략되는 만큼 남은 부분의 중요성이 더 커진다는 것이다. 세 번째는 동화Assimilation 과정으로, 정보는 전달하고 이해하는 사람에게 있어 익숙한 방식, 예컨대 당시의 스테레오타입에 부합한다든지 상식적으로 말이 되는 형태 등으로 변해갔다. 이 실험은 여러 가지로 변형해 가면서 여러 차례 반복되었지만 이 세 가지 과정은 견고하게 되풀이 되었다. *The Cartoon*의 저자 랜들 해리슨은 카툰이라는 형식에서 이 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 특별히 강하게 일어난다는 점을 지적⁴⁾한 바 있지만, 사실 이러한 과정은 모든 종류의 커뮤니케이션에서 일어나며 많은 대중들이 쉽게 이해해야 하는, 상업성을 강조하는 매체에서는 모두 두드러진다. 상업소설인 『타잔』의 주인공이 그토록 인간의 모든 장점을 농축해놓은 캐릭터인 것은 그 때문이다.

테크놀로지가 발달할수록 그것이 주는 편리함에 대한 찬사와 함께 반-테크놀로지적인 정서 역시 대두된다. 고귀한 야만인을 소재로 하는, 문명비판적 색채를 가진 작품들이 끊임없이 대중의 사랑을 받는 것은 테크놀로지에 대한 대중의 숨은 거부감이 작용해서일 것이다. 문학에서 등장한 허구적 고귀한 야만인 캐릭터들은 현재까지도 영화나 TV 시리즈 등으로 반복하여 시각화되고 있다. 많은 제작비를 필요로 하는 극장판 라이브액션 혹은 애니메이션 영화로 만들어진 <정글북> 혹은 <타잔> 만 해도 수십 건에 달하며, 두 작품 다 최근 할리우드에서 새 리메이크 제작 계획이 발표된 바 있다.⁵⁾ 그런데 이 수많은 리메이크들은 크든 작든 모

4) 많은 카툰은 평면적이고 단순화된 형태를 가지고 있으며, 그러한 과정에서 남은 것들은 더 강조된다. 몸이 줄어들면서 머리가 강조되고, 주름 등 작은 형태가 생략되면서 남아 있는 이목구비는 더 눈에 띈다. 사회적 스테레오타입은 일반적으로 더 강화된다. Randall P. Harrison, *The Cartoon: Communication to the Quick*, Sage Publications 1981, pp. 57-59 참조

5) 디즈니사는 영화 <21그램>을 감독한 알레한드로 곤잘레스 이냐리투를 내세워 라이브액션 버전의 초대형 <정글북>을 준비하고 있는 것으로 알려졌으며, 워너 브라더스사는 <해리 포터> 시리즈의 감독으로 유명한 데이비드 예이츠를 내세워 곧 <타잔>의 촬영에 들어갈 계획을 발표했다.
<http://www.theguardian.com/film/2013/dec/05/jungle-book-movie-live-actio>

두 원작과 차이가 있으며, 그 차이는 시대상을 반영하기도 하고 문학과 영화라는 매체의 차이를 반영하기도 한다. 상업성을 무시할 수 없는 영화라는 매체에서 알포트와 포스트먼이 이야기했던 평탄화, 참여화, 동화 과정은 더욱 명백하게 발생한다.

본 논문은 고귀한 야만인이 주된 캐릭터로 등장하는 영화들, 그 중에도 가장 많은 사랑을 받아온 <정글북>과 <타잔>을 중심으로 내용을 분석해 각 버전의 차이를 비교해 보고자 한다. 이러한 비교분석은 발생한지 400년이 넘는 고귀한 야만인 개념이 시대에 따라 어떻게 변화해왔는가를 보여주는 한 편, 문학과 영화라는 매체가 어떻게 다르게 작용하는지, 더 세분화하자면 같은 영화라는 매체 안에서도 라이브액션과 애니메이션이라는 이미지 생성 방식의 차이가 작품에 어떤 영향을 주는가에 대한 실마리를 줄 것이다.

II. 영화화된 <정글북> 각 버전 내용 비교

러디어드 키플링이 1893년과 1894년에 걸쳐 발표한 소설 『정글북』은 인도의 밀림을 배경으로 한 여러 개의 이야기 모음으로 구성되어 있는 일종의 우화집이다. 키플링은 시적 표현으로 가득찬 여러 개의 알레고리를 통해 사람들의 각종 어리석음을 풍자하고 있다. 늑대 소년 모글리 이야기는 그 중 가장 대표적인 것으로, 엄격한 동물들의 세계와 추악한 인간 세계를 대조시키면서 인간의 욕망을 비판한다.

인터넷무비데이터베이스에 따르면 2014년 1월 현재 『정글북』을 각색하여 만들어져 개봉된 적이 있는 극장판 영화는 총 6편⁶⁾이지만, 원작에 근거하고 있지 않는 속편 등을 제외하면 3편이 남는다. 1942년에 라이브액션으로 만들어진 영화 <정글북 *Jungle*

n-alejandro-gonzalez-inarritu

<http://screenrant.com/david-yates-directing-tarzan-actor-shortlist/> 2014년 1월 26일 검색

6) http://www.imdb.com/search/title?production_status=released&sort=year,asc&title=Jungle%20book&title_type=feature 참조, 2014년 1월 30일 검색

Book>은 소설 『정글북』과 『두번째 정글북 *The Second Jungle Book*』(1895)에서 모글리 이야기 부분들을 엮어 만들었다. 더 구체적으로 말하자면 『정글북』 중 ‘모글리의 형제들’, ‘호랑이! 호랑이!’와 『두번째 정글북』 중 ‘정글로 돌아가기’와 ‘왕의 안쿠스?’ 편의 이야기들을 편집하여 사용하고 있는데, 원작과는 몇 가지 점에서 차이가 있다. 먼저 영화는 늑고 몰락한 발테오의 회상으로 이야기를 풀어나간다. 모글리가 늑대 가족에 들어가는 시점도 다소 다르며, 원작에서는 모글리가 잃어버린 아기 나투인지 명확하지 않는데 반해 영화에서는 모글리가 나투임을 분명하게 하고 있다는 것도 차이점이다. 즉 캐릭터의 상황에 대한 평탄화가 일어나는 것이다. 이 작품이 원작과 특히 두드러지게 다른 점은 모글리에게 로맨스를 제공해준다는 점일 것이다. 이 버전의 <정글북>에서 모글리는 그를 가장 못마땅하게 생각하는 발테오의 딸인 마하라와 사랑에 빠진다. 이러한 ‘허락받지 못한 사랑’ 장치는 멀리는 트리스탄과 이졸데 이야기로부터 가까운 BL물⁸⁾에 이르기까지, 로맨스를 더욱 애뜻하게 만들어 주는 역할을 한다.

디즈니가 발표한 애니메이션 버전의 <정글북>은 어린이를 명백한 주 타겟으로 하면서 이야기의 포커스가 달라졌다. 1942년 버전의 <정글북>은 청소년으로 성장한 모글리가 인간 사회에서 겪는 갈등을 주요 포커스로 한 데 반해 1967년의 <정글북>은 키플링의 소설 중 ‘모글리의 형제들’과 ‘카의 사냥’ 에피소드를 중심으로, 어린 모글리가 정글에서 겪는 갈등을 다루고 있다. 애니메이션은 강에 떠내려 온 인간 아기를 발견한 흑표범 바기라의 내레이션으로 시작한다. 원작대로 모글리는 늑대부부에게 입양되어 사랑받으며 자라나지만 호랑이 세어 칸이 일족 모두를 공격할 것을 두려워하는 늑대 우두머리의 판단에 의해 인간세계로 돌아가도록 조치된다. 문제는 모글리가 마을이 아닌 정글에서 살고

7) 길들인 코끼리를 다룰 때 사용하는 장식적이고 뾰족한 막대기. 이것으로 코끼리를 찢러가며 주인이 원하는 행동을 하게 만든다고 한다.

8) Boy Love의 약자로, 주로 두 남성의 동성애를 묘사하는 장르

싶어 한다는 점이다. 애니메이션은 모글리를 인간세계로 돌려보 내려는 바기라와 모글리를 데리고 살려는 곰 발루, 모글리를 납 치해 와서 불 피우는 법을 알아내려는 원숭이 떼와 모글리를 잡아먹으려 하는 호랑이 세어 칸 등 모글리를 둘러싼 여러 캐릭터 들의 소동을 유쾌하게 묘사한다. 우여곡절 끝에 모글리는 불로 세어 칸을 퇴치해 정글에 남을 수 있는 권리를 갖게 되지만 마을 에서 본 소녀에 마음을 빼앗기면서 결국 인간 사회로 돌아가게 된다. 이 애니메이션은 원작이 가지고 있던 무게감을 없애고 모든 동물 캐릭터들을 희화화하거나 당시의 스테레오타입에 맞는 방식으로 동화시켰다.⁹⁾ 애니메이션 <정글북>의 주 갈등이 모글리 대 문명 (혹은 문명에 의해 타락한 사람들)이 아니라 모글리 대 정글 속의 악당인 만큼, 이 영화에서는 키플링이 원래 의도하였 던 문명비판적인 메시지를 거의 찾을 수 없다. 즉 디즈니가 묘사 하고 있는 모글리는 야생 아이이지만 고귀한 야만인이라고 보기는 어렵다.

디즈니는 1994년 다시 한 번 라이브액션 버전의 <정글북>을 발표한다. 이 작품은 키플링의 원작 소설 중 ‘모글리의 형제들’ 과 ‘왕의 안쿠스’ 에서 따온 소재들에 근거하고 있기는 하지만, <러디어드 키플링의 정글북> 이라는 영화의 정식 제목이 무색할 정도로 키플링의 원작과 가장 멀리 떨어져 있다. 이 영화는 애니메이션 버전보다 타깃 연령층을 조금 올렸으며, 청년이 된 모글 리와 키티라는 백인 여성이 등장하면서 1942년 버전보다 더욱 로 맨스 시퀀스를 강조한다. 키티는 모글리가 밀림으로 들어가기 전 소꿉친구였는데, 언어를 거의 잊어버린 모글리에게 다시 인간 세

9) 애니메이션 <정글북>에 등장하는 대부분의 캐릭터들은 원작과 같은 이름을 가지고 있기는 하지만 성격은 완전히 변형되어 있다. 어린 늑대들에게 정글의 법칙을 가르치는 엄격한 선생님 곰 발루는 생각도 걱정도 없이 하루하루를 즐겁게 살아가는 유쾌한 느낌으로 재설정되었고, 나이 들고 현명한 코끼리 하티는 허세뿐인 광대 역할로 웃음을 준다. 모글리의 친구 비단구렁이 카는 기회만 되면 모글리를 잡아먹으려하는 음흉한 캐릭터로 바뀌었고, 절름발이 호랑이 세어 칸은 훨씬 더 강력한 적이 되었다. 키플링의 원작에서는 원숭이 떼가 리더조차 없는 오합지졸이라고 명시하고 있지만, 여기서는 모글리의 납치를 주도하는 원숭이들의 왕 루이가 등장한다. 또한 계속 정글에서 살기를 원하는 모글리의 마음을 돌리는 역할로 아름다운 마을 소녀 산티가 설정되었다.

계에 대해 가르쳐준다는 설정이다. 이 버전에서는 원작에 거의 전혀 언급이 없던 영국과 영국인들이 구성의 큰 부분을 차지한다. 영화는 키티의 아버지 브라이든 대령의 내레이션을 이루어져 있으며, 원작에서 문명사회의 추악함을 대표하던 사냥꾼 발데오는 진짜 악당인 분 대령의 질 나쁜 현지인 가이드 정도로 역할이 축소된다. 고귀한 야만인 대 백인 악당이라는 대결구도로 인해 이 영화는 정글북이 아니라 타잔에 더 가깝게 느껴지는데, 특히 모글리가 키티와 플럼포드 교수의 지도로 사람들의 언어와 매너를 학습하는 장면은 명백히 디즈니의 애니메이션 <타잔>에서 차용된 것이다. 그 이외에도 이 작품의 몇몇 장면들은 과거 디즈니의 애니메이션 중 일부를 연상시킨다. 모글리가 분 대위의 추격을 피해 인도의 시장을 재빠르게 가로지르는 장면은 <알라딘 Aladdin>(1992)에서 주인공이 군사들을 피해 다니던 도주 장면과 매우 흡사하며 애니메이션 버전의 <정글북>에서 창조된 원숭이의 왕 오랑우탄 루이가 조연으로 잠시 등장하기도 한다.

정리해보자면 <정글북>의 두 라이브액션 버전은 ‘모글리 대 문명의 악’의 갈등을, 애니메이션 버전에서는 ‘모글리 대 정글의 악’의 갈등을 다루고 있다. 당연히 애니메이션 버전에서 동물들의 극 중 비중이 훨씬 높는데, 이는 라이브액션 버전으로는 동물들의 감정과 대사를 관객에게 이해시키기가 불가능하다는 매체의 한계에 기인한 면이 크다고 보는 것이 옳을 것이다. <정글북>의 영화화 버전은 정도의 차이가 있을 뿐 모두 키플링의 원작을 평탄화, 첨예화, 동화 하여 다루고 있지만 이 중 애니메이션 버전의 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 가장 두드러지는데, 이것은 카툰이라는 이미지 형식이 가지는 매체적 특징인 것으로 보인다.

Ⅲ. 영화화된 <타잔> 각 버전 내용 비교

인간성과 문명의 관계에 대한 근본적 의문을 제기하고자 했던 키플링의 『정글북』에 비하면 에드거 라이스 버로우즈의 『타잔』은 훨씬 가벼운 상업소설이다. 1912년 잡지에 연재되며 세상

에 선보여진 소설 『타잔』은 엄청난 상업적 성공을 거두며 1914년에는 책으로 출판되었고 이후 25권의 속편으로 이어졌다. 주인공 타잔은 원숭이들과 함께 야생에서 자라면서도 혼자 글씨를 깨우칠 정도로 지적 능력이 뛰어나며 사자나 악어를 맨손으로 상대할 정도로 힘이 세다. 그는 순수하고 정직하며 약한 자를 보호하고 불의에 대항하는 정의파이자 수많은 유혹에도 불구하고 오직 단 하나의 여성만을 사랑하는 순정파이기도 하다. 한 마디로 인간에 대해 상상할 수 있는 모든 미덕을 타잔이라는 하나의 캐릭터에 농축시켜 놓았다고 볼 수 있다. 소설 『타잔』은 대중들이 쉽게 소화할 수 있도록 평탄화, 침례화, 동화 과정이 이미 충분한 작품이다. 버로우즈는 자타가 공인했듯이 그다지 세련된 작가는 아니었고, 그의 캐릭터들은 깊이가 없으며 대사는 부자연스러웠지만 그의 기발한 스토리텔링 능력은 그 모든 허물을 덮을 수 있었다.

소설 <타잔> 시리즈가 거둔 엄청난 성공은 곧장 동명의 영화 제작으로 이어졌다. 인터넷무비데이터 베이스에 따르면 2014년 1월 현재 <타잔>은 극장판 영화만 95 작품이며 TV용이나 비디오물을 포함하면 312 작품에 이른다.¹⁰⁾ 최초의 영화 버전은 책이 출판된지 불과 4년 만에 출시되어 역시 큰 성공을 거둔 <타잔 *Tarzan of the Apes*>(1918)이지만, 대중들에게 가장 친숙한 타잔 캐릭터의 틀을 만든 것은 MGM사가 제작하고 올림픽 수영 금메달리스트였던 조니 와이스몰러 Johnny Weissmuller가 주연한 1932년 작 <타잔 *Tarzan the Ape Man*>이었다. 이 버전의 <타잔>은 그 초점이 문명비판적인 고귀한 야만인이라기보다는 신기한 야생 인간과 그의 러브 스토리라는 면에 맞춰져 있으며 이후 오랫동안 대중들에게 각인되어 있었던 타잔의 어눌한 말투와 그의 전매특허인 독특한 고함소리, 그리고 타잔의 조수 침팬지 ‘치타’를 처음 소개한 작품이기도 하다. 1932년 버전 <타잔>의 획기적인 성공은 운동선수였던 와이스몰러를 일약 할리우드 대스타의 반열

10) http://www.imdb.com/search/title?production_status=released&sort=year,asc&title=tarzan&title_type=feature 참조, 2014년 1월 30일 검색

에 올려놓으며 그가 주연한 총 12 개의 <타잔> 시리즈가 제작되기에 이른다. 영화 <타잔> 시리즈의 적통은 와이스물러 이후 고든 스킷, 자크 마호니, 마이크 헨리 등에 의해 이어지다가 TV시리즈 <타잔 Tarzan>(1966-1968)에게 그 자리를 물려주게 된다. 그 이전과 이후 원작자 버로우즈를 비롯한 수많은 제작자들이 다른 버전의 <타잔>을 제작했지만 기본적으로 1932년 <타잔>의 성공을 넘어서는 작품은 한동안 없었다.

1980년대는 <타잔>에 대한 새로운 접근들이 시작된 시기였다. 비록 영화적 완성도는 높지 못했지만 타잔이 아닌 제인의 시선으로 타잔 이야기를 풀어가려했던 존 데릭 감독의 1981년 작 <타잔 Tarzan the Ape Man>과 영국으로 와서 부친의 작위와 많은 재산, 사랑하는 여인까지 얻었음에도 외로움과 불안감으로 고뇌하다가 결국 인간사회로의 적응에 실패하는 타잔을 그린 영화 <그레이스토크: 타잔의 전설 Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes>(1984, 이하 <그레이스토크 타잔>으로 칭함)는 그런 면에서 의미가 있다. <그레이스토크 타잔>의 가장 큰 특징은 카툰적으로 느껴질 만큼 평탄화, 첨예화, 동화가 강한 원작의 캐릭터에 깊이를 더하려 했었다는 점이다. 휴 허드슨이 감독하고 제작한 이 영화는 아프리카 정글의 왕이자 7대 그레이스토크 백작 존 크레이튼 사이 찢겨진 자아의 고뇌를 표현했다. 그러나 고급 양복을 입은 채 어두운 얼굴로 울부짖으며 원숭이처럼 뛰어다니는 타잔은 사람들이 기대하던 우아한 슈퍼 히어로가 아니었기에 결과적으로 관객이나 평단에서 공히 좋은 성과를 거두지는 못했다. <그레이스토크 타잔>은 문명과 갈등을 겪는 고귀한 야만인 캐릭터를 보여주는 가장 전형적인 영화라고 볼 수 있다. 이 버전의 타잔은 원시 상태에서 더 행복하고 자유로웠으며 충분히 정의롭고 고결했다. 그에게 문명이란 거대한 돌로 만든 감옥이었고 이해할 수 없는 잔혹인 것으로 묘사된다.

1999년 발표된 디즈니의 애니메이션 <타잔 Tarzan>은 버로우즈의 원작보다 MGM/와이스물러 버전에 더 가깝다.¹¹⁾ 디즈니 특유의 원작 순화과정을 거치면서 타잔의 양아버지 격인 커책이 친아버

지 클레이튼 경을 살해하는 장면이 사라지고 아버지의 살인 역할은 표범 사보¹²⁾에게 돌아갔다. 인간으로서의 타잔이 가졌던 뿌리가 거의 전혀 드러나지 않는다는 것 역시 디즈니 버전과 MGM 버전의 공통점인데, 디즈니 버전에서 인간 악당의 이름이 클레이튼-타잔의 원래 성-으로 설정되어 있다는 점도 이색적이다.¹³⁾ 이 버전에서 타잔은 정글을 파괴하고 자신의 고릴라 가족을 납치하려는 클레이튼에 대항하여 싸운다. 문명의 악을 대표하는 클레이튼은 근육질의 난폭한 마초로 생명의 존엄성에는 일말의 관심도 없는 탐욕가이다. 제인의 아버지인 포터 박사는 키가 작고 지나치게 순진한 괴짜 연구원이며 제인은 똑똑할 뿐 아니라 착하고 아름다우며 강인한 아가씨다. 즉 이 애니메이션에서 캐릭터들의 평탄화, 첨예화, 동화는 상당히 두드러져 있다. 원작에서 타잔의 주적은 야만적인 아프리카 식인종이라는 점을 감안해 볼 때 탐욕스러운 백인 마초를 주적으로 삼는 이 애니메이션은 버로우즈의 원작 이후 80여 년 동안 변화한 서구 사회의 스테레오타입을 보여준다는 점에서 흥미롭다.

2013년에 제작되어 우리나라에는 2014년에 개봉된 <타잔 3D Tarzan>는 주류영화계에서 극장판으로 만들어진 두 번째 타잔 애니메이션이다. 이 버전의 타잔은 원숭이 가족에 의해 길러진 고귀한 야만인, 그리고 그와 사랑에 빠진 제인 포터라는 이름의 금발 아가씨라는 큰 설정만 버로우즈의 원작과 동일할 뿐 세부적인 플롯은 완전히 변형되어 있다. 영화는 ‘우주에서 온 엄청난 에너지 자원을 찾아내려는 타락한 기업주와 그의 군대’ 대 ‘악당들로부터 정글을 보호하려는 타잔과 그의 정글 친구들’의 대결

11) 디즈니의 타잔은 MGM사가 도입한 어눌한 말투와 독특한 고탐소리, 심지어 제인이 정글에 적응한 뒤의 의상까지도 그대로 사용한다. 다만 조수인 침팬지 치타는 등장하지 않으며 대신 타잔과 절친한 암고릴라 터크Terk가 도입된다. 원작에서 터크는 터코즈Terkoz라는 이름의 수컷이며 타잔의 친구가 아닌 라이벌이다.

12) 사보Sabor라는 캐릭터는 원작에도 존재하지만 표범이 아니라 거대한 암사자다.

13) 타잔의 원래 이름이 그레이스톡 자작, 존 클레이튼이라고 명시한 버로우즈의 원작에도 윌리엄 세실 클레이튼이라는 악역이 등장한 적 있다. 그는 사실 타잔과 사촌관계에 있으며 복합적 이유로 인해 타잔을 방해한다.

구도로 이루어져 있는데, 제임스 카메론 감독의 영화 <아바타 Avatar>(2009)¹⁴⁾와 지나치게 비슷하면서도 훨씬 설득력이 떨어지는 스토리이다. 정교한 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 이국적 풍경 속의 역동적 3D 체험이라는 영화의 셀링 포인트 역시 <아바타>와 너무 흡사해서 <아바타잔 Avatarzan>이라는 비아냥거림을 들어야 했다.¹⁵⁾

한마디로, 버로우즈가 창조한 타잔이라는 캐릭터는 고귀한 야만인과 카툰적인 슈퍼 히어로를 섞어놓은 인물이다. 『타잔』을 각색한 수많은 영화들은 자신의 주변에 일어나는 모든 위기를 해결해내는 타잔의 영웅성을 각기 다른 방식으로 묘사했다. 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 모두 강하게 나타나 있는 <타잔> 영화들의 사건과 주변 인물에 대한 묘사의 변천을 보면 당시 시대의 스테레오타입의 변화를 볼 수 있다. 초기 <타잔> 영화들은 과묵하고 잘생겼으며 능력 있고 고결한 영웅인 주인공 타잔과 아름답지만 연약한 여주인공, 야만적이고 무자비한 식인종인 아프리카 원주민을 묘사하고 있는데 반해, 최근의 버전들은 정체성의 혼란을 겪는 고귀한 야만인인 타잔과 올곧고 강인한 여성인 제인을 다루며 주적은 탐욕스러운 문명인들로 묘사되고 있다.

14) 사실 <아바타>는 가장 고전적인 고귀한 야만인 설정을 보여주는 영화 중 하나다. 미국이 본격적인 개척시대에 들어가기 이전까지 아메리카 원주민은 고귀한 야만인의 예로서 자주 인용되었었다. 개척민들과 원주민의 충돌이 빈번해진 이후는 트렌드가 바뀌어 그들을 잔인하고 비겁하며 야만적인 악의 화신으로 묘사한 장르소설이 인기를 끌었으며 그것을 시각화한 서부영화들 역시 크게 성공했다. 그러나 1950년대 이후 존 포드 등에 의해 개척자와 원주민의 관계에 대한 중립적인 시선이 나타나기 시작했으며 점진적으로 아메리카 원주민과 그들의 친환경적인 삶에 대한 재조명이 이루어졌다. 1990년 영화 <늑대와 춤을 Dances with Wolves>의 대대적인 성공은 높은 영화적인 완성도와 함께 아메리카 원주민에 대한 인식의 점진적 변화가 흥행으로 실현된 결과였다. <아바타>의 나비족은 그들의 생활 패턴이나 생김새, 의상 등에서 매우 노골적으로 아메리카 원주민을 흉내 내고 있다. 백인인 주인공이 고귀한 야만인들의 세계에 감복해 그들의 세상으로 편입된다는 면에서 <아바타>는 SF 버전 <늑대와 춤을>이라고 볼 수도 있다.

15) <http://oneofus.net/2013/12/tarzan-2013-the-most-baffling-trailer-ever/> 등을 참조할 것. 2014년 1월 30일 검색

IV. 결론 및 요약

계몽시대에 등장한 고귀한 야만인이라는 개념은 문명에 대한 회의와 인간의 근본적 선에 대한 믿음이 섞여서 나타난 것이다. 근대 이후 테크놀로지가 계속적으로 발달하면서 인류는 매 시대 전보다 더 발달한 물질문명을 갖게 되었지만 문명에 대한 막연한 불안감은 지속되었고, 이것은 허구적 고귀한 야만인 캐릭터들이 탄생할 수 있는 기반이 되었다. 지금으로부터 100년도 더 전에 창조된 모글리나 타잔 같은 고귀한 야만인 캐릭터들이 아직도 많은 사람들에게 사랑을 받고 있는 것은 현대인 역시 어느 정도 갖고 있는 문명비판적 성향 때문인 부분도 있을 것이다.

<정글북>과 <타잔> 같이 야생 아이 출신인 고귀한 야만인 캐릭터를 주인공으로 앞세운 영화들은 여러 번 리메이크 되고 있음에도 매번 크게 성공한 경우가 많았다. 영화에서 나타나는 고귀한 야만인 캐릭터들은 알포트와 포스트먼이 이야기했던 정보의 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 강하게 일어나 있는 경향을 보이는데, 영화라는 매체 자체가 대중에게 쉽게 이해되어야 한다는 상업적인 속성이 강하기 때문으로 보인다. 특히 카툰 형식의 이미지 제작 방식을 취하고 있는 애니메이션들은 라이브액션에 비해 평탄화, 첨예화, 동화 과정이 더욱 강하게 일어나고 있는 것을 볼 수 있었다.

상업적 영화는 사회적 스테레오타입을 되풀이하는 동화 현상 때문에 그것이 제작된 시기의 대중적인 생각과 편견을 그대로 보여주게 되는데, 20세기 초에 제작된 영화와 20세기 말 이후에 제작된 영화는 그 동안 변화한 사회적 인식을 보여준다는 면에서 흥미롭다. 주인공은 고귀하다는 큰 흐름은 같이 하더라도 구체적으로 주인공의 미덕이 어떤 것인가라는 해석은 시대가 바뀌면서 달라지며, 악에 대항한다는 부분은 동일하더라도 무엇이 그 시대의 대표적 악인가에 대한 생각은 달라진다. 20세기 초의 사회적 통념으로 남성의 미덕은 능력 있고 고결하면서도 과묵하고 항상 확신에 차 있는 것이었으며 여성의 미덕은 착하고 아름다우며 남

성을 돋보이게 해주는 것이었다면, 20세기 말 혹은 21세기 이후의 통념은 남성이 능력 있고 고결하다면 정체성의 혼란으로 심리적 흔들림을 겪는 것을 용인하며, 대신 여성은 보다 현명하고 강인하기를 요구 받는다. 20세기 초의 발상으로 아프리카에서 생각할 수 있는 대표적인 악당은 야만적 식인종이었고 현재의 발상으로 가장 적당한 악당은 환경을 해치고 생명을 존중하지 않는 탐욕스러운 문명인이다. 이렇듯 그 시대의 사회적 인식을 잘 반영하는 영화가 높은 영화적 완성도를 갖추었을 때 대중의 열렬한 호응을 받으며 흥행에서의 성공으로 이어지게 되는 것이다.

참고문헌

- 자크 바전, 이희재 역, 『새벽에서 황혼까지: 1500-2000 서양문화사 500년』, 민음사, 2006
- Allport, Gordon W. and Leo Postman. *The Psychology of Rumor*, Henry Holt and Company, Inc. 1948
- Harrison, Randall P., *The Cartoon: Communication to the Quick*, Sage Publications, 1981
- 이윤희, 「라이브액션 영화를 재해석한 카툰 애니메이션에서의 작품 변형 연구」, 『영상예술연구』, 통권 제 16호, (2010, 5), pp. 301-322
- 이윤희, 「애니메이션을 리메이크한 라이브액션 영화에서 일어나는 캐릭터와 내러티브 변형에 대한 연구: 디즈니 사례들을 중심으로」, 『영상예술연구』, 통권 제 20호, (2012, 5), pp. 117-136
- Burroughs, Edgar Rice, *Tarzan of the Apes*, Project Gutenberg 2008, <http://www.gutenberg.org/files/78/78-h/78-h.htm#chap24>, 2014년 1월 30일 검색
- Kipling, Rudyard, *The Jungle Book*, Project Gutenberg 2008, <http://www.gutenberg.org/files/236/236-h/236-h.htm>, 2014년 1월 30일 검색
- <아바타 *Avatar*>, Directed by James Cameron, 2009
- <정글북 *Jungle Book*>, Directed by Zoltan Korda, 1942
- <정글북 *The Jungle Book*>, Directed by Wolfgang Reitherman, 1967

- <정글북 *Rudyard Kipling's The Jungle Book*>, Directed by Stephen Sommers, 1994
- <타잔 *Tarzan of the Apes*>, Directed by Scott Sydney, 1918
- <타잔 *Tarzan The Ape Man*>, Directed by W. S. Van Dyke, 1932
- <타잔 *Tarzan, The Ape Man*>, Directed by John Derek, 1981
- <타잔 *Greystoke: the Legent of Tarzan, Lord of the Apes*>, Directed by Hugh Husdon, 1984
- <타잔 *Tarzan*>, Directed by Chris Buck and Kevin Lima, 1999
- <타잔 3D *Tarzan*>, Directed by Reinhard Klooss, 2013

ABSTRACT

A Study on "Noble Savage" in Films : Focused on *The Jungle Book* and *Tarzan*

Lee, Youn H.

The term 'noble savage' is a literary stock character that expresses the concept of an idealized person who has not been corrupted by civilization, and therefore symbolizes humanity's innate goodness. Fictional noble savage characters that are raised by wild animals such as Rudyard Kipling's Mowgli or Edgar Rice Burroughs' Tarzan were created over 100 years ago but are still repeatedly reproduced as movies and TV series. Since films that depict noble savages tend to criticize civilization, popularity of these film could be due to the hidden anxiety of masses towards civilization and technology.

Characters in commercial films about noble savages tend to be leveled, sharpened, and assimilated as Allport and Postman argued in *The Psychology of Rumor*. It is probably because films, as mass medium, need to be understood easily to the public. Characters in animations with cartoon style images are more likely to be leveled, sharpened, and assimilated even further than live-actions. Films show social stereotype of the time through assimilation process. Comparing different versions of film based on the same novel about noble savage how those social stereotypes such as gender roles and idea of evil change.

Key Word : noble savage, The Jungle Book, Tarzan, Leveling, Sharpening, Assimilation

이윤희
동덕여자대학교 미디어디자인학과 교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담동 97-7
Tel : 02-940-4152
younlee@dongduk.ac.kr

논문투고일 : 2014.02.01
심사종료일 : 2014.03.03
게재확정일 : 2014.03.10