

각색의 형식과 정의 연구*

- 블레이드 러너 프랜차이즈를 중심으로 -

노시훈**

국문초록

본고의 목적은 블레이드 러너 프랜차이즈의 각색을 린다 허천이 참여 양식에 따라 나눈 이야기 제시의 세 방식, 즉 말하기, 보여주기, 상호작용하기 사이에서 이루어지는 것으로 보고 그 양상을 분석함으로써 각색의 형식과 정의에 대해 이 프랜차이즈가 제기하는 물음(무엇을 각색하는가?, 각색이란 무엇인가?)에 답하는 데 있다.

‘말하기 ↔ 보여주기’ 유형에 해당하는 원작 소설(필립 K. 딕, 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』, 1968)의 영화화(리들리 스콧, <블레이드 러너>, 1982)는 말하기에서 보여주기로 전환할 때 불가피한 변화만을 동반하므로 자연스러운 각색이며, 각색 영화의 재소설화(K. W. 제터, 『블레이드 러너 2: 인간의 경계』, 1994; 『블레이드 러너 3: 레플리컨트의 밤』, 1996; 『블레이드 러너 4: 눈과 발톱』, 2000)는 이야기 재료를 갖춘 헤테로코즘의 각색이므로 역시 각색에 들어간다. ‘보여주기 ↔ 보여주기’ 유형에 해당하는 1982년 영화의 속편 영화 제작(드니 빌뇌브, <블레이드 러너 2049>, 2017)과 그 이해를 돕기 위한 전편 형식의 세 단편영화-애니메이션(루크 스콧, <2036: 빅서스의 시작>, 2017; <2048: 달아날 곳이 없다>, 2017; 와타나베 신이치로, <블레이드 러너 대정전 2022>, 2017) 또한 원작의 헤테로코즘의 각색이다. 그러나 이것들은 원작과 같은 매체를 사용함으로써 상호전환이 없으므로 ‘비교적 사실주의적인 매체’와 ‘명백히 인위적인 공연’ 사이의 전환 시 볼 수 있는 자연화 또는 반자연화의 변화는 일어나지 않는다. ‘상호작용하기 ↔ 말하기 또는 보여주기’ 유형에 해당하는 포인트 앤드 클릭 모험 게임(웨스트우드 스튜디오, <블레이드 러너>, 1997)과 VR 게임(사이믹스 게임즈-알콘 인터랙티브, <블레이드 러너: 레벨레이션>, 2018)은 각각 측면과 속편으로서 확장된 각색의 범위에 포함되는데, 여기에서는 이

* 이 논문은 전남대학교 학술연구비(과제번호: 2017-2888) 지원에 의하여 연구되었음

** 전남대학교 문화전문대학원(Graduate School of Culture, Chonnam National University) 교수

접수일(2018년 11월 15일), 수정일(2018년 12월 13일), 게재 확정일(2018년 12월 18일)

야기가 다양한 결합과 열린 결말로 인해 불안정한 양상을 보인다.

블레이드 러너 프랜차이즈가 각색에 있어 단순히 ‘변형이 있는 반복’에 그치지 않고 이야기 제시 방식을 바뀌가며 속편, 전편, 측편 등 다양한 스피노프로그 형식을 확대하는 양상은 헤테로코즘의 각색이나 동시적인 트랜스미디어 스토리텔링을 각색의 정의에 포함시킬 필요성을 느끼게 해준다. 본 연구의 의의는 그 필요성을 대표적인 사례를 통해 보여주었다는 데 있다.

주제어: 블레이드 러너, 미디어 프랜차이즈, 각색, 린다 허천, 트랜스미디어 스토리텔링

I. 서론

2017년에 드니 빌뇌브(Denis Villeneuve) 감독의 SF영화 <블레이드 러너 2049(*Blade Runner 2049*)>가 개봉되면서 그 전작인 <블레이드 러너(*Blade Runner*)>(1982)가 끼친 영향이 다시 주목을 받고 있다. 스콧 부카트만(Scott Bukatman)은 그 영향을 ‘텍스트의 원래 경계 너머로의 지속적 이동(a continuing movement beyond the original boundaries of the text)’, ‘사이버펑크 미학(the aesthetic of cyberpunk)’의 정의, ‘필립 K. 디크의 재발견(the rediscovery of Philip K. Dick)’으로 요약¹⁾하고 있는데, 여기에 많은 팬이 추종하는 컬트영화(cult film)로서 다양한 연구의 대상이 된 것도 추가하여야 할 것이다.

<블레이드 러너>의 연구 주제는 대표적인 연구서들을 통해 확인할 수 있다. 예를 들어, 『<블레이드 러너> 개조하기 : 리들리 스콧의 <블레이드 러너>와 필립 K. 디크의 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』의 쟁점들 (*Retrofitting Blade Runner : Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*)』(1997)은 ‘사회적 의미 : 사고 실험으로서의 블레이드 러너(Social Implications : Blade Runner as Thought Experiment)’, ‘장르적 쟁점 : 근원과 통합 (Genre Issues : Sources and Synthesis)’, ‘영화의 근원과 각색의 쟁점 (Film Sources and Adaptation Issues)’, ‘미학과 SF 세계의 창조 (Aesthetics and the Creation of Science Fiction World)’라는 주제로 나누어 이 영화를 분석하고 있다. 또한, 『블레이드 러너의 경험 : SF 고전의 유산(*The Blade Runner Experience : The Legacy of a Science*

1) Scott Bukatman, *Blade Runner*, British Film Institute, 1997, pp. 40-41. 옥스퍼드 사전(Oxford Dictionaries)에 따르면 사이버펑크는 “컴퓨터 기술이 지배하는 압제적인 사회의 무법 하위문화를 배경으로 하는 SF 장르”(Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/cyberpunk>, 검색일 2018년 10월 1일)를 말하는 것으로 ‘cybernetics(인공두뇌학)’와 ‘punk(1970년대의 반항적 복장 경향)’를 합하여 만든 용어이다. <블레이드 러너>는 이 사이버펑크를 대표하는 작품으로 거론되고 있다.

Fiction Classic』(2005)은 ‘필립 K. 디크의 영화(The Cinema of Philip K. Dick)’, ‘〈블레이드 러너〉 게임하기(Playing Blade Runner)’, ‘팬(Fans)’, ‘정체성(Identities)’, ‘도시(The City)’의 측면에서 그것을 연구하고 있다.

위의 주제들 아래서 이루어진 연구들을 살펴보면 한편으로는 철학적 질문과, 다른 한편으로는 각색과 관련하여 이루어진 연구가 두드러진 것을 알 수 있다. 전자와 관련해서는 두 편의 연구서가 출판된 바 있어서 〈블레이드 러너〉가 다양한 철학적 쟁점을 제시한다는 것을 확인할 수 있다. 티모시 새나한(Timothy Shanahan)의 『철학과 블레이드 러너(*Philosophy and Blade Runner*)』(2014)는 ‘인간되기(Being human)’, ‘사람(Persons)’, ‘정체성(Identity)’, ‘의식(Consciousness)’, ‘자유(Freedom)’, ‘선해지기(Being Good)’, ‘신(God)’, ‘죽음(Death)’, ‘시간과 의미(Time and Meaning)’를 분석해야 할 물음으로 선택하고 있고, 『블레이드 러너(*Blade Runner*)』(2015)는 공감(empathy), 죽음, 사랑(love), 감정(emotion), 기분(mood), 의미, 인식(cognition) 등의 문제를 다루고 있다.

연구자들이 〈블레이드 러너〉와 관련된 각색에 관심을 기울이는 것은 이 영화가 다양한 각색 양상을 보여주기 때문이다. 이 작품은 필립 K. 디크의 SF소설 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』(1968)를 각색한 것인데, 이는 다시 레스 마틴(Les Martin)에 의해 『블레이드 러너 : 미래의 이야기(*Blade Runner : A Story of the Future*)』(1982)로, K. W. 제터(K. W. Jeter)에 의해 『블레이드 러너 2 : 인간의 경계(*Blade Runner 2 : The Edge of Human*)』(1994), 『블레이드 러너 3 : 레플리컨트의 밤(*Blade Runner 3 : Replicant Night*)』(1996), 『블레이드 러너 4 : 눈과 발톱(*Blade Runner 4 : Eye and Talon*)』(2000)으로 재소설화(renovelization)되었다. 또한 〈블레이드 러너〉는 1982년에 마블 코믹스(Marvel Comics)에서 동명의 특별판 만화로 만들어졌는데, 2009년과 2010년에는 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』를 각색한 동명의 만화(24호)와 그 전편(prequel)인 〈먼지에서 먼지로(*Dust to Dust*)〉(8호)가 출판되기도 하였다. 그리고 〈블레이드 러너〉는 1997년에 웨스트우드 스튜디오(Westwood

Studios)에 의해 동명의 포인트 앤드 클릭(Point-and-click : ‘마우스로 이용 가능한’) 모험 게임(adventure game)으로 개발되었다. 그런데 이와 같이 매체와 장르를 넘나드는 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)²⁾을 통해 미디어 프랜차이즈(media franchise)³⁾를 구성하면서 ‘블레이드 러너’는 각색의 형식과 정의에 관련하여 근본적인 물음을 던진다. 예를 들어, 게임 <블레이드 러너>에서는 영화에서 몇몇 장소, 장면, 대화, 음악을 빌려오지만 릭 데커드(Rick Deckard)가 아닌 다른 블레이드 러너 레이 맥코이(Ray McCoy)의 수사에만 초점이 맞춰지는데, 이때 게임은 영화의 무엇을 각색한 것인가? 또한 엄격하게 말해서 이를 각색이라 부를 수 있는가? 이와 같은 상황은 2017년에 <블레이드 러너 2049>가 개봉되면서 더욱 복잡해졌다. 같은 해에 제작사는 이 영화의 이해를 돕기 위해 그것과 1982년작 사이에 있었던 일들을 다룬 단편들, 즉 <2036 : 넥서스의 시작(2036 : Nexus Dawn)>, <2048 : 달아날 곳이 없다(2048 : Nowhere to Run)>, <블레이드 러너 대정전 2022(Blade Runner Black Out 2022)>를 발표하는데, 이 때문에 <블레이드 러너>의 이 속편(sequel)과 그것의 세 전편이 무엇을 각색하는가, 그리고 그것을 각색의 범주에 넣을 수 있는가의 문제가 발생한다. 2018년에는 사이즈믹

2) 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)에 따르면 트랜스미디어 스토리텔링이란 “하나로 통합된 오락 체험을 만들어내기 위해 픽션의 필수 요소들을 다수의 전달 수단을 통해 체계적으로 퍼뜨리는 과정”으로 “이상적으로는, 각 매체는 이야기의 전개에 독자적으로 기여한다.” Transmedia Storytelling 101, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, 검색일 2018년 10월 1일. 이 정의는 학술서적이 아니라 젠킨스의 블로그에 실려 있는 것이지만 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 가장 적절한 정의로 여겨져 널리 인용되고 있기 때문에 본고에서는 이 정의를 참조하였다.

3) 데렉 존슨(Derek Johnson)은 미디어 프랜차이즈가 “제품 라인, 창조적 구조, 그리고/또는 유통 지점의 범위에서 여러 다른 미디어 공간을 가로지르는 상상 세계의 배치가 오랜 시간 동안 이루어지는 지적 소유권”으로 정의되며, “한 상상 세계를 만들어내기 위해 단일한 통합 상표명, 이미지, 개념 아래 다양한 플랫폼을 가로질러 협력하는 텍스트들의 형태, 체계적 구조, 또는 망”으로 이해될 수 있다고 보았다. Derek Johnson, *Franchising Media Worlds : Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, doctoral dissertation, University of Wisconsin-Madison, 2009, pp. 25, 28.

게임즈(Seismic Games)와 알콘 인터랙티브(Alcon Interactive)가 공동 개발한 VR 게임 <블레이드 러너 : 레벨레이션(*Blade Runner : Revelations*)>을 출시하면서 앞서 게임 <블레이드 러너>가 제기한 물음을 다시 되묻게 한다.

국내에서 <블레이드 러너>가 제기하는 철학적 물음에 답하기 위한 연구들은 비교적 많은 편이지만 각색과 관련된 위와 같은 물음에 대한 응답으로서의 연구는 거의 찾기 힘들다. 가장 근접한 연구로 이형숙의 논문 「소설에서 비디오게임까지 : ‘블레이드 러너 이야기’의 텍스트 변용과정 분석」이 있으나, 이 연구는 각색 대신 ‘변용(repurposing)’의 측면에서 “매체 간 텍스트 변용을 연구할 수 있는 좋은 표본일 뿐만 아니라 본격 문학에 비하여 훨씬 역동적으로 얽혀 있는 ‘대중 서사’의 텍스트와 작가, 그리고 수용자의 관계를 관찰할 수 있는 장을 열어주”는 “‘블레이드 러너 이야기’의 텍스트 사슬에서 드러나는 창작과 소비의 역학을 분석”⁴⁾하는 것을 목적으로 하기 때문에 ‘블레이드 러너 프랜차이즈’를 통해 각색의 근본 문제를 다루고자 하는 본고의 관점과 차이가 있다. 본고의 목적은 이와 달리 이 프랜차이즈의 각색을 린다 허천(Linda Hutcheon)이 『각색의 이론(*A theory of adaptation*)』(2판, 2013)에서 ‘참여 양식(mode of engagement)’에 따라 나는 이야기 제시의 세 방식, 즉 말하기(telling), 보여주기(showing), 상호작용하기(interacting) 사이에서 이루어지는 것으로 보고 그 양상을 분석함으로써 각색의 형식과 정의에 대해 이 프랜차이즈가 제기하는 물음에 답하는 데 있다.

4) 이형숙, 「소설에서 비디오게임까지 : ‘블레이드 러너 이야기’의 텍스트 변용과정 분석」, 『문화과 영상』 제9-3호, 문화과영상학회, 2008, 730쪽.

II. 말하기 ← → 보여주기

허천의 각색론에서 새로운 점은 각색에 대한 정의와 참여 양식의 고려에 있다. 먼저, 그는 각색을 이중적인 것으로 정의하는데, 그것을 한편으로 ‘생산물(product)’로서 “공표된, 광범위한, 특정한 약호전환(announced, extensive, specific transcoding)”⁵⁾으로, 다른 한편으로 ‘과정(process)’으로서 “각색자의 창조적 해석/해석적 창조(adapter’s creative interpretation/interpretive creation)”⁶⁾와 “청중의 ‘팔impse스트적’ 상호텍스트성(audience’s ‘palimpsestuous’ intertextuality)”⁷⁾으로 보는 것이다. 다음으로, 허천은 장르, 매체 등을 통한 분석이 각색의 특성을 제대로 드러내지 못하기 때문에 그것들을 매개로 한 각색자, 청중, 이야기 사이의 상호작용을 잘 보여주는 참여 양식에 따라 각색을 고찰하여야 한다고 주장한다. 그에 따르면 소설, 단편소설, 역사 서술 등에 해당하는 이야기 말하기는 묘사(describe), 설명(explain), 요약(summarize), 부연(expand)으로서 이때 “서술자는 시간과 공간을 뛰어넘고 때로 과감히 등장인물의 마음속으로 들어가는 시점과 큰 힘을 갖는다.” 영화, 발레, 라디오극, 무대극, 뮤지컬, 오페라 등에 해당하는 이야기 보여주기는 “실시간으로 체험되는 직접적 청각 공연, 일반적인 시각 공연과 관계된다.” 가상 환경, 비디오 게임, 테마파크 놀이기구 등에 해당하는 이야기 상호작용하기는 말하기와 보여주기와는 달리 “즉시 그리고 본능적으로 사람들이 참여”하게 하며, “이런 종류의 참여의 상호작용적·물리적 성질은 이야기의 변화, 심지어는 이야기 자체의 중요성의 변화를 수반한다.”⁸⁾ 이와 같은 허천의 주장은 몰입 방법의 차이에 따른 청중의 다양한 참여 방식을 조명함으로써 각색에 있어서 수용자의 중요성을

5) Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 2nd ed., Routledge, 2013, p. 16.

6) Ibid, p. 18.

7) Ibid, p. 21.

8) Ibid, pp. 12-13.

보여주었다는 의미를 갖는다. 또한 이 주장은 “각 양식에 따라 다른 것들이 다른 방식으로 각색”⁹⁾되기 때문에 양식의 전환이 가져오는 변화를 범주화하여 고찰하게 해주는 이점을 제공한다고 할 수 있다.¹⁰⁾

허천은 위와 같은 이야기 제시의 세 방식 사이에서 이루어지는 각색의 유형으로 ‘말하기 ← → 보여주기’, ‘보여주기 ← → 보여주기’, ‘상호작용하기 ← → 말하기 또는 보여주기’를 들고 있다. ‘말하기 ← → 보여주기’는 보통 말하기에서 보여주기로의 각색, 즉 인쇄 매체에서 공연 매체로의 각색을 말하는데, 오늘날에는 영화와 TV드라마의 ‘소설화(novelization)’가 빈번히 이루어지고 있어서 반대 방향으로의 각색도 쉽게 볼 수 있다. ‘보여주기 ← → 보여주기’는 공연 매체에서 공연 매체로의 각색을 말하는데, 영화, TV 등 ‘비교적 사실주의적인 매체(relatively realist media)’와 오페라, 뮤지컬 등 ‘명백히 인위적인 공연(manifestly artificial performance)’ 사이에서 각색이 많이 이루어지는 것을 볼 수 있다. 특히 전자에서 후자로의 각색에 있어서는 사실주의가 ‘자기반영성(self-reflexivity)’에 희생되고 후자에서 전자로의 각색에 있어서는 기교가 ‘자연화(naturalized)’된다. ‘상호작용하기 ← → 말하기 또는 보여주기’는 대부분 인쇄 또는 공연 매체에서 상호작용 매체로의 각색을 말하는데, 이때에는 다른 매체에서는 볼 수 없는 최상의 ‘참여의 강렬함(intensity of engagement)’이 만들어진다.¹¹⁾

블레이드 러너 프랜차이즈에서 ‘말하기 ← → 보여주기’ 유형의 각색에 해당하는 것은 필립 K. 딕의 소설 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』를

9) Ibid, p. 12.

10) 서성은이 ‘말하기’, ‘보여주기’와 같은 분류 체계가 플라톤과 아리스토텔레스로 거슬러 올라갈 만큼 오래되었으며, 한 작품이 단일한 양식으로 서술되는 것이 거의 불가능하다는 점을 들어 이 체계의 한계를 언급하고 있음에도(서성은, 「된다 허천의 각색 담론」, 『우리어문연구』, 48집, 문학과영상학회, 2014, 331-332쪽) 본고에서 굳이 진부하고 문제가 있다고 볼 수도 있는 이 체계에 따라 논의를 전개하고 있는 것은 이와 같이 허천이 각색에 있어 수용자를 중요한 요소로 고려하고 범주화의 이점을 제공하기 때문이다.

11) Linda Hutcheon, *ibid*, pp. 38-52.

리들리 스콧이 〈블레이드 러너〉로 각색한 경우와 이를 다시 레스 마틴과 K. W. 제터가 재소설화한 경우, 그리고 덕의 소설과 스콧의 영화를 만화화한 경우이다. 이것들에서 특이한 점은 첫 번째 경우에서 25년 동안 세 편의 이본이 만들어진 것과 두 번째와 세 번째 경우에서 각색되는 작품이 덕의 소설과 스콧의 영화 모두라는 것이다. 〈블레이드 러너〉는 1982년 극장판(Theatrical Cut)이 발표된 10년 후인 1992년에 감독판(Director's Cut)¹²⁾으로 다시 편집되었고, 또한 2007년에는 최종판(Final Cut)¹³⁾이 제작되어서 각색 삼부작(trilogy)이 존재하는 셈이다. 여기에 최초 각색자인 햄프턴 팬처(Hampton Fancher)와 최종 각색자인 데이비드 웹 피플즈(David Webb Peoples)가 만들었던 여러 편의 시나리오 판본을 포함하면 그 각색은 매우 복잡한 양상을 보여준다. 재소설화와 만화화의 경우 가운데 제터의 소설 『블레이드 러너』 시리즈는 팬들에 의해 정전(canon)으로 인정받지 못한 대신 소재를 두 원천으로부터 가져옴으로써 “필립 K. 덕의 소설 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』(1968)와 리들리 스콧의 영화의 비전을 조화시키는 문제적 시도”¹⁴⁾로 받아들여진다.

말하기에서 보여주기로의 각색, 즉 덕의 소설에서 스콧의 영화로의 전환 시에는 많은 변화가 일어난다. 우선 배경을 살펴보면, 전자의 배경은 1992년 샌프란시스코이지만 후자의 배경은 2019년 로스앤젤레스이다. 다음으로 등장인물을 살펴보면, 소설에서 영화로 넘어가면서 인조인간은 안드로이드 대신 레플리컨트로 불리고, 이들을 만든 사람도 엘든 로센

12) 닐 영(Neil Young)은 이 감독판이 데커드가 종이 유니콘을 발견하는 것을 보여주는 작은 부분을 추가하여 관객이 그가 레플리컨트가 아닌가를 묻게 함으로써 영화 전체와 결말에 대한 이해를 바꾸는, ‘부가적 이해(additive comprehension)’를 위해 만들어졌다고 분석한다. Henry Jenkins, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2008, p. 127.

13) 최종판에서의 이야기의 변화, 그 이름이 암시하는 특성 등에 대해서는 다음의 논문을 참고할 필요가 있다. Will Brooker, “All Our Variant Futures : The Many Narratives of Blade Runner : The Final Cut”, *Popular Communication* 7, 2009, pp. 79-91.

14) Matt Hills, *Blade Runner*, Wallflower Press, 2011, p. 5.

(Eldon Rossen)에서 엘든 타이렐(Eldon Tyrell)로 바뀌고(이에 따라 회사명도 똑같이 변화한다), 이들을 쫓는 경찰도 블레이드 러너로 불리게 되고, 테커드의 아내 아이란(Iran)이 생략되어 그가 이혼한 상태로 그려지고, 오페라 가수 루바 루프트(Luba Luft)와 레플리컨트의 도피를 돕는 비밀 조직의 존재도 생략되며, 레플리컨트에게 호의적인 존 이지도어(John Isidore)는 세바스찬(Sebastian)이라는 인물로 교체된다. 마지막으로 사건을 살펴보면, 소설에서 영화로 각색되면서 지구를 사람이 거의 살지 못하는 곳으로 황폐화시킨 세계대전 몇 십 년 뒤에 사건이 벌어지는 대신 세계대전에 대한 언급이 없어지고(도시도 단지 인구가 넘치고 오염된 곳으로 그려진다), 인류가 방사능 때문에 화성으로 도피한 것이 아니라 식민지 개척을 위해 그곳으로 이주한 것이 되고, 살아있는 동물이 멸종된 대신 드물어서 비싼 존재로만 암시되고, 진짜 양을 갖고 싶어 하는 테커드의 바람은 생략되고, 레플리컨트를 식별하기 위해 감정 반응을 측정하는 보이트 캠프 테스트(Voight-Kampff's test)가 최근에 개발된 것이 아니라 오래 전부터 쓰인 것이 되고, 윌버 머서(Wilbur Mercer)가 만든 텔레파시 종교인 머서주의(Mercerism)와 그와 신도들을 연결시켜주는 장치인 ‘공감 상자(Empathy Boxes)’는 완전히 사라지며, 이야기의 마지막은 테커드와 머서의 결합에서 그와 레이첼(Rachael)의 도피로 바뀐다.

딕의 소설의 영화화 과정에서는 주제도 변화한다. 브룩스 랜든(Brooks Landon)은 딕이 ‘본래의 인간을 구성하는 것은 무엇인가’의 문제와 ‘악과 싸우면 사악해진다’는 확신을 그의 소설의 두 기본 주제로 보았다고 분석한다.¹⁵⁾ 그런데 스콧의 영화에서는 이와 같은 소설의 ‘형이상학적(metaphysical)’ 관심이 ‘사회적인(social)’ 관심으로 바뀌게 되는데, 이

15) Brooks Landon, “‘There’s Some of Me in You’: *Blade Runner* and the Adaptation of Science Fiction Literature into Film”, Judith Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott’s Blade Runner and Philip K. Dick’s Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 2nd ed., University of Wisconsin Press, 1997, p. 94.

는 소설에서 영화로 각색되면서 핵전쟁, 진짜 반려 동물을 키우고 싶은 열망, 머서주의 등과 같은 요소들이 사라지거나 축소되기 때문이다. 이러한 이유에서 로빈 우드(Robin Wood)는 “〈블레이드 러너〉가 진정한 각색이 아니며, 오히려 이 영화는 소설로부터 선택된 생각들과 모티프들을 기반으로 한다”고 언급한다.¹⁶⁾ 그러나 이러한 변화들은 허천이 언급한 바와 같이 말하기에서 보여주기로의 “극화 과정에서 불가피하게 주제, 등장인물, 플롯 등을 어느 정도 재강조하고 재초점화”¹⁷⁾하게 되기 때문에 자연스러운 것이라고 할 수 있다. 이 과정에서는 ‘상상력으로부터 실제 시지각[과 청지각]으로의 이동(the move from imagination to actual ocular [and aural] perception)’¹⁸⁾이 이루어져야 하고, 특히 “사실주의 영화는 인과적 동기부여, 기본적으로 선형적이고 단호한 플롯 전개, 일관된 성격 묘사를 요구”¹⁹⁾하기 때문에 변화는 필연적인 것으로 보아야 한다. 그러나 덕의 “고유의 비전이 가장 생생하게 실현된 것은 영화의 전경의 이야기 속에서가 아니라 오히려 그 배경의 밀도 속에서”²⁰⁾였기 때문에 그의 소설의 보여주기 각색으로 인한 손실은 감내하기 어려운 정도라고 할 수 없다.

‘말하기 ← → 보여주기’ 유형의 각색에서 오히려 문제가 되는 것은 보여주기에서 말하기로 전환할 때라고 할 수 있는데, 여기서는 다른 것들보

16) Robin Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, 1986, pp. 182–183.

17) Linda Hutcheon, *ibid.*, p. 40.

18) *Ibid.*, p. 40.

19) *Ibid.*, p. 43.

20) Gregg Rickman, “They Did Sight Stimulation on My Brain”, Judith Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner : Issues in Ridley Scott’s Blade Runner and Philip K. Dick’s Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 2nd ed., University of Wisconsin Press, 1997, p. 108. 처음에 최초의 각색자인 팬치의 시나리오에 불만을 느꼈던 덕이 뒤에 최종 각색자인 피플즈의 시나리오에 만족(Paul Sammon, *Future Noir : The Making of Blade Runner*, HarperPrism, 1996, pp. 67–70.)한 것은 후자에 그러한 비전이 실현되었기 때문이라고 볼 수 있다.

다 제터의 재소설화에 주목하고자 한다. 그것은 극과 영화가 도상 기호(iconic sign)와 지표 기호(indexical sign)를 사용하고 문학이 상징·관습 기호(symbolic and conventional sign)를 활용해서 각색 시 서로간의 약호 전환(transcoding)이 쉽지 않은데²¹⁾, 영화와 거의 같은 줄거리를 전개하는 마틴의 소설은 60장의 사진을, 각색 만화들은 그림을 이용하고 있어서 각색에 있어 어려움이 덜한 반면 제터의 작품들은 난관에 부닥치기 때문이다. 그래서 제터는 원작과는 다른 새로운 이야기를 전개하는 방법을 택한다. 『블레이드 러너 2 : 인간의 경계』에서는 스콧의 영화의 마지막 장면에서 도피한 데커드에게, 소설에서 언급만 되었던 엘든 타이렐의 조카이자 레플리컨트 레이첼의 인간 원형(‘templant’)인 사라 타이렐(Sarah Tyrell)이 찾아와 사라진 ‘6번째 레플리컨트’를 사냥해줄 것을 요구하면서 이야기가 전개되는데, 그 과정에서 영화에서 세바스찬으로 대체되었던 이지도어가 그와 함께 등장하여 두 원작이 ‘충돌’하는 상황이 발생하고 그로 인해 서로 다른 세 작가에 의해 만들어진 세 이야기 가운데 어떤 것을 정전으로 볼 것인가의 문제가 생긴다.²²⁾ 또한 이야기가 원작 소설이나 영화와는 다른 새로운 내용으로 이루어져 있어 이러한 스피노프(off-spin) 소설을 과연 각색으로 볼 수 있는가의 문제가 발생한다. 『블레이드 러너 3 : 레플리컨트의 밤』은 데커드가 화성에서 그의 블레이드 러너로서의 삶을 다룬 영화 <블레이드 러너>의 제작을 도우면서 벌어지는 일을 내용으로 하고 있어서 영화 원작에 대한 ‘메타적 각색’이라고 볼 수 있다. 『블레이드 러너 4 : 눈과 발톱』은 아이리스(Iris)라는 여성 블레이드 러너가 스크래피(Scrappy)라는 진짜 올빼미를 찾는 임무

21) Linda Hutcheon, *ibid*, p. 43.

22) Christy Gray, “Originals and Copies : The Fans of Philip K. Dick, Blade Runner and K. W. Jeter”, Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience : The Legacy of a Science Fiction Classic*, Wallflower, 2005, p. 149.

23) 옥스포드 사전에 따르면 스피노프는 “인기 TV 프로그램, 영화, 인물 등과의 관련에 의해서 출시된 상품”(Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/spin-off>, 검색일 2018년 10월 1일)을 의미한다.

를 맡게 되면서 벌어지는 이야기를 다루고 있는데, 이 이야기도 새로운 것인데다 여기에서도 3편에서 만들어지는 영화 <블레이드 러너>가 배경이 되고 있어서 앞서 언급한 문제들이 되풀이되어 나타난다.

여기에서 가장 중요한 문제는 제터의 소설들을 각색으로 볼 수 있는가 하는 것인데, 각색을 ‘변형이 있는 반복(repetition with variation)’²⁴⁾으로 보는 입장을 엄격하게 고수한다면 이 소설들은 모두 원작과는 다른 이야기를 전개하고 있기 때문에 결코 각색이라고 할 수 없다. 더구나 4편은 원작 소설·영화와는 아무 관련이 없는 아이리스라는 새로운 인물이 주동 인물(protagonist)로서 이야기를 이끌어가기 때문에 더욱 그렇다. 그의 소설들은 1982년 영화의 속편들이라고 할 수 있는데, 허천도 표절(plagiarism), 팬 픽션(fan fiction)과 마찬가지로 속편과 전편도 진정한 각색이 아니라고 단언²⁵⁾하고 있어서 제터의 소설들에 대한 이러한 판정을 뒷받침하는 것처럼 보인다. 그러나 모순되어 보이지만 그가 비디오게임에서 “각색되는 것이 이야기 자체가 아니라”, “배경, 등장인물, 사건, 상황 같은 이야기 재료들을 갖춘 헤테로코스름(heterocosm), 글자 그대로 ‘다른 세계’ 또는 다른 우주”²⁶⁾, 다시 말해 스토리 월드(story world)라고 인정하고 있기 때문에, 허천의 변화된 입장을 따르자면 덕의 소설과 스콧의 영화로부터 재료들을 가져와 새로운 이야기의 세계를 구축한 제터의 작품들 역시 각색이라고 보아야 한다. 또한 뒤에 허천은 트랜스미디어 제작자와 팬이 참여하여 스토리월드를 크게 연장·확장시키고 있고, 이와 같은 트랜스미디어 스토리텔링에서 ‘우선성(priority)’이 아니라 ‘동시성(simultaneity)’이 지배적이어서 ‘변형이 있는 반복’만으로는 각색이 이러한 변화를 반영하는 데 한계가 있기 때문에 각색의 정의를 확대할 필요성을 인정하였다.²⁷⁾ 즉 그는 미디어산업의 비약적 발전에서 비롯된, 각

24) Linda Hutcheon, *ibid.*, p. X X IV.

25) *Ibid.*, p. 9.

26) *Ibid.*, pp. X X IV, 14.

27) *Ibid.*, pp. X X IV.

색과 비슷하나 다른 차원의 ‘이야기 다시 쓰기’인 트랜스미디어 스토리텔링과 각색이 통합된 개념을 만들 필요를 느꼈는데, 각색이 그 둘을 포함하는 것이 더 타당하다고 본 것이다. 그 타당성의 근거는 각색이 트랜스미디어 스토리텔링과는 달리, ‘과정’으로서 ‘각색자의 창조적 해석/해석적 창조’와 ‘청중의 팔랭프세스트적 상호텍스트성’으로까지 넓게 정의될 수 있는 데서 찾을 수 있다. 이렇게 본다면 제타의 소설들은 각색의 범주에 포함되어야 한다.

III. 보여주기 ← → 보여주기

블레이드 러너 프랜차이즈에서 ‘보여주기 ← → 보여주기’ 유형의 각색에 해당하는 것은 스콧의 1982년 영화 <블레이드 러너>를 빌뇌브가 2017년에 속편 영화 <블레이드 러너 2049>로 제작한 경우와 스콧의 아들인 루크 스콧(Luke Scott)이 다시 빌뇌브의 영화를 그 전편에 해당하는 단편 영화 <2036 : 넥서스의 시작>과 <2048 : 달아날 곳이 없다>로, 와타나베 신이치로(Watanabe Shinichiro)가 단편 애니메이션 <블레이드 러너 대정전 2022>로 만든 경우이다.

전자의 경우는 같은 매체로 전작을 잇는 속편이기 때문에 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』가 영화 <블레이드 러너>로 바뀐 경우보다 전작의 요소들을 계승할 때가 많다. 전작의 주요 인물인 데커드와 레이첼이 등장하여 이야기에서 중요한 역할을 하고, 수사를 위해 데커드가 타이렐사를 방문했듯이 블레이드 러너인 K 역시 열린 타이렐에 이어 새로운 레플리컨트를 생산하는 니안더 윌리스(Niander Wallace)의 회사를 같은 목적으로 방문하고, 데커드가 로이 베티(Roy Batty)와 그랬듯이 K가 레플리컨트 러브(Luv)와 혈투를 벌이며, 전작에서처럼 ‘기억’과 ‘눈’의 모티프가 반복되어 나타난다.²⁸⁾ 이와 같은 유사성은 전작의 첫 각색자였던 팬처가 35년 뒤에 속편의 각색에 다시 참여한 것도 영향을 주었을 것으로

보인다. 배경 도시의 모습도 전작의 분위기(도시에 가득한 동아시아 문화와 비백인 인종들)를 그대로 있고 있어서 이 영화 역시 전형적인 사이버펑크임을 알게 해준다. 또한 전작에 나왔던 비행 자동차 스피너(spinner)가 재등장하며, 건물은 전작의 그것을 그대로 닮아 K가 사는 아파트는 1976년 만화 잡지 『메탈 위를랑(*Métal hurlant*)』에 〈먼 미래(*The Long Tomorrow*)〉를 발표하여 전작 영화의 미술에 큰 영향을 준 프랑스 만화가 장 지로(Jean Giraud)의 필명 뫼비우스(Moebius)를 따서 ‘뫼비우스 21’이라 이름 붙여진다.²⁹⁾ 따라서, 개프(Gaff)가 종이로 전작에는 등장하지 않던 양을 만든 데서 볼 수 있는 것처럼 이 후속 영화가 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?』를 일부 참조하기도 하지만 그것이 이어받는 세계는 대부분 전작 영화의 그것이라고 말할 수 있다. 그러나 이와 같은 전작과의 공유에도 불구하고 〈블레이드 러너 2049〉도 제타의 『블레이드 러너』 시리즈처럼 새로운 이야기를 시작하고 있으므로 각색되는 것은 스토리월드라고 말하지 않을 수 없다. 빌뇌브의 영화는 전작이 창조한 세계에 잠재되어 있는 이야기를 실현함으로써 그것을 확대하고 있는 것이다.

루크 스콧의 2편의 단편영화와 와타나베의 단편 애니메이션은 〈블레이드 러너 2049〉의 이해를 돕기 위해 저작권 소유 제작사들이 만들어낸 프랜차이즈 스토리텔링(franchise storytelling)의 사례들이다. 이 세 편은 모두 빌뇌브의 영화에서 벌어지는 사건들과 관련하여 이전에 어떤 일이 있었는가를 이야기한다. 길이가 6분인 〈2036 : 넥서스의 시작〉에서는 뒤에 엘든 타이렐에 이어 레플리컨트를 다시 생산하게 된 니안더 윌리스가 2036년 청문회에 나가 제조가 금지된 새로운 세대의 레플리컨트를 만

28) 기억의 모티프의 반복의 예로는 1982년작에서 레이첼이 이식된 기억 때문에 자신이 인간이라고 믿는데 2017년작에서 K가 역시 조작된 기억 때문에 자신이 레플리컨트 부모에게서 태어난 존재라고 믿는 것을 들 수 있다. 눈의 모티프의 반복의 예로는 1982년작에서 엘든 타이렐이 매우 큰 안경을 쓰고 있는데 2017년작에서 맹인인 윌리스가 보기 위해 소형 드론에 의존하는 것을 들 수 있다.

29) Tanya Lapointe, *The Art and Soul of Blade Runner 2049*, Alcon Entertainment, 2017, p. 80.

들고 싶다는 욕망을 밝히는데, 그가 내세우는 이유는 지구 생태계가 붕괴되어 인류가 유지되는 길은 값싼 노동력을 제공하는 레플리컨트 밖에 없다는 것이다. 그리고 그는 새로운 레플리컨트가 위험하지 않다는 것을 증명하기 위해 데리고 간 레플리컨트에게 자신을 배라고 명령하여 그에 따를 수 없는 이 피조물이 자살하도록 만든다. 역시 길이가 6분인 〈2048 : 달아날 곳이 없다〉에서는 〈블레이드 러너 2049〉의 첫 장면에서 K에게 죽음을 당하는 레플리컨트 새퍼 모튼(Sapper Morton)이 2048년 로스앤젤레스에서 그가 기르는 거머리를 팔러 시장에 갔다가 그가 잘 아는 모녀가 폭력배들에게 괴롭힘을 당하는 것을 보고 분노하여 초인적인 힘으로 본의 아니게 그들을 대부분 죽이게 된다. 그 자리를 뜨는 과정에서 그는 신분증을 떨어뜨리는데, 이를 주운 목격자가 그를 경찰에 레플리컨트로 신고함으로써 그의 죽음을 예고한다. 길이가 보다 긴 15분인 〈블레이드 러너 대정전 2022〉에서는 〈블레이드 러너〉의 사건이 일어난 지 3년 후인 2022년에 수명 제한이 없어진 새로운 레플리컨트 모델 넥서스8에 위협을 느낀 사람들이 그들을 사냥하여 죽이자 레플리컨트인 트릭시(Trixie)와 이기(Iggy)가 더 이상 사냥이 이루어지지 않도록 정전을 일으켜 타이렐사의 레플리컨트 등록 데이터베이스를 파괴한다는 내용을 다루고 있다. 이 정전으로 레플리컨트 생산은 금지되고, 타이렐 사는 파산하며, 이야기는 윌리스가 레플리컨트를 다시 생산하려고 하는 〈2036 : 넥서스의 시작〉으로 이어진다. 〈블레이드 러너 2049〉가 〈블레이드 러너〉의 속편이라면 이 세 단편은 전자의 전편이지만, 그렇더라도 그것들이 변화시키는 것은 역시 스토리 월드라는 데 변함이 없다.

따라서 빌뇌브, 루크 스콧의 영화와 와타나베의 애니메이션은 모두 각색이라고 할 수 있으나 원작과 같은 매체를 사용함으로써 약호전환이 이루어지지 않기 때문에³⁰⁾ 자연화 또는 반자연화의 큰 변화를 일으키지는

30) 일반적 의미의 각색에서는 매체가 바뀌지만 허천은 동일한 매체를 사용하는 작품들 사이의 전환도 각색의 범위에 포함시킨다.

않는다. 허친은 ‘보여주기 ← → 보여주기’ 각색 유형에서 자주 볼 수 있는 이러한 변화가 영화, TV와 같은 ‘비교적 사실주의적인 매체’와 오페라, 뮤지컬처럼 ‘명백히 인위적인 공연’ 사이에서의 전환이 있을 때 나타난다고 분석한다. 빌뇌브의 영화를 와타나베가 애니메이션으로 전환하지만 후자가 사실적인 영상 매체이기 때문에 반자연화는 일어나지 않는다. 이러한 현상은 ‘블레이드 러너’처럼 다수의 매체들(영화, TV, 만화, 소설 등)을 사용하는 대표적 SF 프랜차이즈인 ‘스타워즈(Star Wars)’나 ‘스타 트랙(Star Trek)’에서도 마찬가지로 볼 수 있는데, 이는 SF의 관심이 특수효과 등을 사용한 사실적 영상으로 판타지 세계를 실감나게 체험하도록 하는 데 있어서 인위적 공연으로의 전환의 필요를 느끼지 못하기 때문이다.

IV. 상호작용하기 ← → 말하기 또는 보여주기

블레이드 러너 프랜차이즈에서 ‘상호작용하기 ← → 말하기 또는 보여주기’ 유형의 각색에 해당하는 것은 스콧의 1982년작 <블레이드 러너>를 1997년에 웨스트우드 스튜디오가 동명의 포인트 앤드 클릭 모험 게임으로 개발한 경우와 2018년에 사이즈믹 게임즈와 알콘 인터랙티브가 VR 게임 <블레이드 러너 : 레벨레이션>으로 개발한 경우이다. 1985년에 CRL 그룹이 <블레이드 러너>라는 슈팅업(shoot-'em-up : ‘총격전’) 게임을 개발한 바 있으나 이 게임은 그 제목에도 불구하고 1982년작 영화가 아니라 반젤리스(Vangelis)가 제작한 그 영화의 사운드트랙에 저작권을 의존하고 있기 때문에 본고의 분석 대상인 블레이드 러너 프랜차이즈에 들어가지 못한다. 그러나 이 게임에서 사용자는 영화에서처럼 블레이드 러너가 되어 식민지에서 반란을 일으켜 제거의 대상이 된 ‘레플리드로이드(replidroid : 레플리컨트)’를 스피너를 타고 다니며 사냥한다.

웨스트우드 스튜디오의 1997년 게임 <블레이드 러너>는 원작인 1982

년 영화 <블레이드 러너>에서 많은 것을 가져오는 동시에 다른 많은 것을 변형시킨다. 이는 제작사인 웨스트우드 스튜디오와 출판사인 버진 인터랙티브(Virgin Interactive)가 만들어 제공한 사용자 안내서의 ‘게임 월드(Game World)’ 설명을 통해 쉽게 확인할 수 있다.

2019년 로스앤젤레스에 오신 것을 환영합니다. 지구에서의 삶은 극적으로 변했습니다. 로스앤젤레스 도심의 비틀린 건물들은 안개와 불확실의 그림자 속에 흠뻑 젖어 있습니다. 오프월드(Off-world)의 식민지화가 현실이 되었습니다. 레플리컨트는 지구에서 불법으로, 여기면 사형에 처해집니다. 특수 경찰대인 블레이드 러너의 일원으로서 당신은 불법 침입한 레플리컨트를 탐지하여 사살하라는 명령을 받습니다. 이것은 ‘살인’이 아니라 ‘폐기’라고 불립니다. 당신은 신참 블레이드 러너인 레이 맥코이입니다. 보통 당신에게는 보조 업무나 공공의 불만 사항 처리 업무가 배정됩니다. 그러나 레플리컨트 탐지 업무가 많아지자 당신의 상관이 당신에게 매우 잔인한 동물 살해 사건을 조사할 기회를 주었습니다. 2019년 로스앤젤레스의 대부분의 사람들은 얼마 남아있지 않은 값비싼 동물을 죽이는 것을 생각하지 않을 것입니다. 아마도 레플리컨트가 관련되어 있을 것입니다.³¹⁾

이 설명을 읽어보면 먼저 게임이 ‘2019년 로스앤젤레스’라는 영화의 배경과 ‘안개에 젖은 비틀린 건물들’로 표상되는 도시의 분위기를 그대로 이어받고 있는 것을 알 수 있다. 또한 오프월드의 식민지 개발이 이루어지고 그곳에서 사용되던 레플리컨트들이 지구에 불법 침입하자 블레이드 러너가 그들을 제거하는 임무를 맡는 상황도 그대로 유지되고 있는 것을 볼 수 있다. 그리고 영화의 낯익은 장소(예 : 테커드가 들렀던 국수 가게)와 음악(반젤리스의 테마를 가져와 다시 만든)이 재등장하기도 하고 스피너, ESPER 컴퓨터 시스템, 보이트 캠프 테스트 장비 등 영화를 대표하는

31) Westwood Studios & Virgin Interactive, *Blade Runner Instruction Manual*, Virgin Interactive, 1997, p. 5.

기계들³²⁾이 다시 사용되는 것을 확인할 수 있다. 70명이 넘는 등장인물 가운데 영화의 몇몇 등장인물이 카메오로 나오는 것을 볼 수 있는데, 영화에서 그 역할을 맡았던 배우들이 다시 목소리 연기를 하는 것은 이 게임이 원작 영화에서 파생된 것임을 알리려는 표지라고 할 수 있다. 영화에서 레이첼 역할을 하였던 배우 손 영(Sean Young)이 이 게임에서 목소리로 출연한 것을 그 예로 들 수 있다. 그러나 영화에서 주동인물이었던 데커드는 여러 상황에서 언급만 될 뿐 모습을 보이지도 목소리를 내지도 않는다. 대신 새로운 등장인물들, 즉 레이 맥코이, 크리스탈 스틸(Crystal Steele)같은 블레이드 러너들과, 로이를 대체하는 우두머리인 클로비스(Cloviss)와 같은 레플리컨트들이 게임의 이야기를 이끌어간다. 이는 이 게임이 영화 원작과 한편으로 겹치면서도 다른 한편으로는 새로운 설정으로 이루어져 있음을 나타내기 위한 것이다. 가장 많이 변화하는 것은 중심이 되는 사건이다. 이야기의 초점이 영화에서는 블레이드 러너 데커드가 수명을 연장하기 위해 지구에 온 로이를 비롯한 4명의 레플리컨트를 찾아 제거하는 데 맞춰지지만 게임에서는 다른 블레이드 러너인 맥코이가 동물을 살해한 레플리컨트를 수사를 통해 가려내는 데 맞춰진다. 게임에서는 레플리컨트와의 대결보다는 맥코이가 증거를 모으고 단서를 분석하고 용의자를 심문하는 것이 더 중요한 것이다. 게다가 매체의 특성상 이 게임에서는 등장인물의 정체성과 결말이 달라질 수 있다. 15명의 용의자 가운데 항시 레플리컨트인 클로비스와 주벤(Zuben)이라는 요리를 제외한 13명은 경우에 따라 레플리컨트 또는 인간으로 밝혀질 수 있다. 마찬가지로 이들을 추적하는 맥코이도 인간으로서 혼자서 또는 크리스탈과 함께 레플리컨트를 폐기할 수도 있고, 레플리컨트로서 크리스탈을 죽이고 홀로 또는 루시(Lucy)나 텍토라(Dektora)와 함께 사라질 수도 있다.³³⁾ 이처럼 1997년 게임 <블레이드 러너>는 1982년 영화 <블레이

32) 기계들 가운데 단서와 자료 등을 저장하여 공유하는 컴퓨터 시스템인 KIA(Knowledge Integration Assistant : ‘지식 통합 보조기’)는 이 게임에서 처음으로 등장하는 기계이다.

드 러너》의 ‘측편(sidequel)’³⁴⁾으로서 지금까지 블레이드 러너 프랜차이즈 스토리텔링에서 볼 수 없었던 새로운 상황을 창조하고 다양한 결합과 열린 결말을 통해 이야기를 다변화함으로써 각색의 영역을 크게 확장시킬 수 있음을 보여준다.

사이즈믹 게임즈가 2018년 게임 <블레이드 러너 : 레벨레이션>의 스토리 월드에 대해 제공하고 있는 설명은 다음과 같다.

<블레이드 러너 : 레벨레이션>은 2023년 미래의 로스앤젤레스의 한가운데서 일어나는 모험 게임입니다. 엘든 타이렐 박사가 사망한 지 3년 후, 인간과 레플리컨트 사이의 갈등은 단지 커지기만 하였습니다. 마지막 넥서스6 레플리컨트가 죽고 레플리컨트 지하 저항운동(Replicant Underground Resistance)이 공격적 태도를 취함에 따라 도시는 비등점에 놓이게 됩니다. 당신은 인간과 레플리컨트 사이의 갈등의 한가운데로 이끄는 수수께끼를 수사하라는 명령을 받은 블레이드 러너인 하퍼 형사(Detective Harper)입니다.³⁵⁾

위의 설명을 보면 배경이 2023년 로스앤젤레스로 이야기가 엘든 타이렐 사후에 전개되기 때문에 이 게임은 1982년 영화 <블레이드 러너>의 속편에 해당된다. 그리고 레플리컨트 지하 저항운동이라는, 원작 영화에는

33) Susana P. Tosca, “Implanted Memories, or the Illusion of Free Action”, Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience : The Legacy of a Science Fiction Classic*, Wallflower, 2005, p. 103.

34) 옥스포드 사전에 의하면 “앞선 작품의 이야기를 잇거나 주제를 발전시키는 출판되거나 방송되거나 기록된 작품”인 ‘속편(sequel)’(Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/sequel>, 검색일 2018년 10월 1일)과 “기존 작품의 사건들에 앞서는 사건들을 포함하는 이야기나 영화”인 ‘전편(prequel)’(Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/prequel>, 검색일 2018년 10월 1일)과 달리, 일반 언어 사전에 아직 실리지 않는 신조어 ‘측편(sidequel)’은 원작의 사건의 전후가 아니라 그것과 같은 시간대에 벌어지는 사건을 다루면서 다른 등장인물과 배경을 사용하는 작품을 말한다.

35) Plot, *Blade Runner: Revelations* (2018 Video Game), https://www.imdb.com/title/tt8473770/plotsummary?ref_tt_ov_pl, 검색일 2018년 10월 1일.

없는 단체가 등장하지만 블레이드 러너인 프로타гон리스트가 레플리컨트를 쫓아 수사를 벌이는 전체적인 상황은 원작과 다르지 않다. 또한 비에 젖은 도심과 한자가 가득한 네온사인, 그리고 국수 가게도 그대로이며, 블레이드 러너의 상징이라 할 수 있는 스피너와 보이트 캠프 테스트가 등장하는 것도 마찬가지이다. 그러나 웨스트우드 스튜디오의 〈블레이드 러너〉에서처럼 이 게임에서도 등장인물이 크게 변화한다. 원작 영화에 나왔던 블레이드 러너 개프와 홀든(Holden)을 다시 볼 수 있지만 프로타гон리스트는 데커드에서 하퍼로 바뀌며 레플리컨트들도 다른 인물들로 교체되어 있다. 따라서 우리는 프랜차이즈 게임들이 영화의 스토리 월드에 포함되는 요소들을 가져와 원작과 유사한 세계를 만드는 동시에 그 이야기는 교체된 등장인물로 다르게 전개함으로써 새로움을 주고자 하는, 확대된 유형의 각색에 속한다고 할 수 있다.

지금까지 살펴본 것처럼 블레이드 러너 프랜차이즈가 각색에 있어 단순히 ‘변형이 있는 반복’에 그치지 않고 이야기 제시 방식을 바꿔가며 속편, 전편, 측편 등 다양한 스피노프로 그 형식을 확대하는 양상은 헤테로코즘의 각색이나 동시적인 트랜스미디어 스토리텔링을 각색의 정의에 포함시킬 필요성을 느끼게 해준다. 본 연구의 의의는 그 필요성을 대표적인 사례를 통해 보여주었다는 데 있다.

V. 결 론

지금까지 논의한, 세 가지 방식에 따라 이루어진 블레이드 러너 프랜차이즈의 각색 양상을 정리하면 다음과 같다. ‘말하기 ← → 보여주기’ 유형에 해당하는 원작 소설(1968)의 영화화(1982)는 말하기에서 보여주기로 전환할 때 불가피한 변화만을 동반하므로 자연스러운 각색이며, 각색 영화의 재소설화(1994, 1996, 2000)는 이야기 재료들을 갖춘 헤테로코즘의 각색이므로 역시 각색에 들어간다. ‘보여주기 ← → 보여주기’ 유형에 해

당하는 1982년 영화의 속편 영화 제작(2017)과 그 이해를 돕기 위한 전편 형식의 세 단편영화·애니메이션(2017) 또한 원작의 헤테로코즘의 각색이다. 그러나 이것들은 원작과 같은 매체를 사용함으로써 약호전환이 없으므로 ‘비교적 사실주의적인 매체’와 ‘명백히 인위적인 공연’ 사이의 전환 시 볼 수 있는 자연화 또는 반자연화의 변화는 일어나지 않는다. ‘상호작용하기 ← → 말하기 또는 보여주기’ 유형에 해당하는 포인트 앤드 클릭 모험 게임(1997)과 VR 게임(2018)은 각각 측면과 속편으로서 확장된 각색의 범위에 포함되는데, 여기에서는 이야기가 다양한 결합과 열린 결말로 인해 불안정한 양상을 보인다.

본고에서는 트랜스미디어 스토리텔링과 아울러 프랜차이즈 스토리텔링의 차원에서 블레이드 러너 프랜차이즈의 각색 양상을 분석하였기 때문에 오늘날 각색에 있어 큰 부분을 차지한다고 할 수 있는 팬 픽션에 대해서는 다루지 못하였다. 허천은 이를 표절, 속편·전편과 함께 각색에서 제외하고 있으나 그것이 엄격한 의미에서든 확대된 의미에서든 ‘변형이 있는 반복’이 될 수 있는 데다 저작권 등 각색과 관련된 다양한 문제를 불러일으키기 때문에 이를 각색론에서 다루지 않을 수 없다. 더구나 켄킨스가 분석하고 있는 바와 같이 팬 픽션은 재맥락화(Recontextualization), 시리즈의 연대표 확장(Expanding the Series Timeline), 재초점화(Refocalization), 윤리적 재편성(Moral Realignment), 장르 전환(Genre Shifting), 크로스오버(Cross Overs), 등장인물 전위(Character Dislocation), 개인화(Personalization), 감정적 강화(Emotional Intensification), 에로틱하게 만들기(Eroticization)³⁶⁾와 같은 매우 다양한 방법을 이야기를 다시 쓰는 데 사용하고 있어 각색 방법의 연구에 도움을 준다. 따라서 다음 연구에서는 블레이드 러너 프랜차이즈에서 출발한 팬 픽션을 대상으로 각색의 형식과 정의에 대해 연구하고자 한다.

36) Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, 2013, pp. 162-177.

참고문헌

- 빌뇌브, 드니, <블레이드 러너 2049(*Blade Runner 2049*)>, DVD, 소니픽처스, 2018.
- 스콧, 리들리, <블레이드 러너(*Blade Runner*)>, 파이널컷, DVD, 워너브라더스, 2006.
- 서성은, 「린다 허친의 각색 담론」, 『우리어문연구』, 48집, 문학과영상학회, 2014, 319-353쪽.
- 이형숙, 「소설에서 비디오게임까지 : ‘블레이드 러너 이야기’의 텍스트 변용 과정 분석」, 『문학과 영상』, 제9-3호, 문학과영상학회, 2008, 727-756쪽.
- Brooker, Will, “All Our Variant Futures : The Many Narratives of Blade Runner : The Final Cut”, *Popular Communication* 7, 2009, pp. 79-91.
- Bukatman, Scott, *Blade Runner*, British Film Institute, 1997.
- Coplan, Amy & Davies, David (ed.), *Blade runner*, Routledge/Taylor & Francis Group, 2015.
- Dick, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Del Ray, 1968.
- Gray, Christy, “Originals and Copies : The Fans of Philip K. Dick, Blade Runner and K. W. Jeter”, Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience : The Legacy of a Science Fiction Classic*, Wallflower, 2005, pp. 142-156.
- Hills, Matt, *Blade Runner*, Wallflower Press, 2011.
- Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation*, 2nd ed., Routledge, 2013.
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, 2013.
- _____, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*,

- New York University Press, 2008.
- Jeter, K. W., *Blade Runner 2 : The Edge of Human*, Bantam Books, 1995.
- Johnson, Derek, *Franchising Media Worlds : Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, doctoral dissertation, University of Wisconsin-Madison, 2009.
- Landon, Brooks, “‘There’s Some of Me in You’ : Blade Runner and the Adaptation of Science Fiction Literature into Film”, Judith Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner : Issues in Ridley Scott’s Blade Runner and Philip K. Dick’s Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 2nd ed., University of Wisconsin Press, 1997, pp. 90-102.
- Lapointe, Tanya, *The Art and Soul of Blade runner 2049*, Alcon Entertainment, 2017.
- Rickman, Gregg, “‘They Did Sight Stimulation on My Brain’”, Judith Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner : Issues in Ridley Scott’s Blade Runner and Philip K. Dick’s Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 2nd ed., University of Wisconsin Press, 1997, pp. 103-109.
- Sammon, Paul, *Future Noir : The Making of Blade Runner*, HarperPrism, 1996.
- Scott, Luke, *2036 : Nexus Dawn*, video, Alcon Entertainment; Columbia Pictures Corporation; Scott Free Productions; Thunderbird Entertainment; Warner Bros., 2017.
- _____, *2048 : Nowhere to Run*, video, Alcon Entertainment; Columbia Pictures Corporation; Scott Free Productions; Thunderbird Entertainment; Warner Bros., 2017.

- Shanahan, Timothy. *Philosophy and Blade Runner*. Palgrave Macmillan, 2014.
- Tosca, Susana P., “Implanted Memories, or the Illusion of Free Action”, Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience : The Legacy of a Science Fiction Classic*, Wallflower, 2005, pp. 92–107.
- Watanabe, Shinichiro, *Blade Runner Black Out 2022*, video, Alcon Entertainment; Cygames, 2017.
- Westwood Studios & Virgin Interactive, *Blade Runner Instruction Manual*, Virgin Interactive, 1997.
- Wood, Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, 1986.

〈ABSTRACT〉

**A Study on the Form and Definition of Adaptation
– Focused on Blade Runner Franchise –**

Noh, Shi Hun

The purpose of this article is to answer questions on the form and definition of adaptation (what does it adapt?, what is it?) posed by the *Blade Runner* franchise, by analyzing the aspects of adaptation in that franchise on the basis of the three ways of storytelling, which are divided according to mode of engagement, namely, telling, showing, and interacting (Linda Hutcheon).

The filming (Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982) of the original novel (Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), which corresponds to the mode of ‘telling ← → showing’, is a natural adaptation because it only brought inevitable changes when switching from telling to showing. The renovelizations (K. W. Jeter, *Blade Runner 2 : The Edge of Human*, 1994; *Blade Runner 3 : Replicant Night*, 1995; *Blade Runner 4 : Eye and Talon*, 2000) of the 1982 film, another case of the same mode, are also adaptations, which adapt ‘a heterocosm with the stuff of a story.’ The making of a sequel film (Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, 2017) and three prequel short films (Luke Scott, *2036 : Nexus Dawn*, 2017; *2048 : Nowhere to Run*, 2017; Watanabe Shinichiro, *Blade Runner Black Out 2022* (anime), 2017) from Ridley Scott’s movie, which corresponds to the mode of ‘showing ← → showing,’ is also an adaptation of heterocosms. However,

since there is no transcoding by using the same medium as the original, there is no change in naturalization or denaturalization that can be seen in the transition between ‘relatively realist media’ and ‘manifestly artificial performance.’ The making of a point and click adventure game (Westwood Studios, *Blade Runner*, 1997) as a ‘sidequel’ and a VR game (Seismic Games & Alcon Interactive, *Blade Runner : Revelations*, 2018) as a sequel of 1982 film, corresponding to the mode of ‘interacting ← → telling or showing,’ is included in the extended range of adaptation, various combinations and open endings, however, lead to instability in the story.

The *Blade Runner* franchise does not stop just with a ‘repetition with variation’ in the adaptation, and expands its forms with various spin-offs such as sequels, prequels and sidequels, changing the way of story presentation. This aspect which is now becoming common, requires a change of the definition of adaptation. The significance of this study is that it showed the necessity through representative cases.

Key Words : *Blade Runner*, media franchise, adaptation, Linda Hutcheon, transmedia storytelling