

디즈니 애니메이션의 횡단문화 사례분석 연구
- <코코>를 중심으로³⁾

A Study on the Trans-culture Case of Disney Animation
- Focused on the movie <COCO>

조 용 상(방송영화제작예술과)

Key Words : Disney's film <COCO>, Adaption, Trans-culture, OSMU, Conversion, Variation, Transformation

ABSTRACT: Culture, which started in a limited place called a region, met with other cultures in the border area. In particular, the development of the media influences each other, which is beyond the local culture. And now multi-culture, inter-culture and trans-culture studies are underway. Mikhail Epstein argued that cultures can meet with other cultures and create new symbolic environments through freedom from their own culture. The media, which is easy to go beyond own-culture, easily forms cultural exchanges across languages and regions, and Disney is at the center of these. However, we have overlooked the problem of such useful cultural exchange.

Therefore, Disney animation <COCO> produced in cross-culture will be used to study and suggest cross-culture media cases to promote cultural development.

3) 본 논문은 2018.4.28. GCIC 학술대회에서 발표한 내용을 정리한 것임을 밝힌다.

1. 서론

1.1 왜 횡단문화연구에 있어서 미디어 분석이 중요한가?

문화는 규정하기 어려운 개념 중 하나지만, 특정한 지역(local)을 기반으로 생성된다는 점에서 지역과 연계되는 일정한 특징을 지닌다. 인류가 수렵을 버리고 농경 생활을 하며 정착한 이래로 ‘문명(文明, civilization)’은 큰 강을 중심으로 형성되었다. 인더스, 메소포타미아, 황화, 이집트 등지에서 생성된 소위 ‘4대 문명 발상지’는 이러한 지역적 기반의 시작지점이 어디인지를 보여준다. 강을 중심으로 농경 생활을 진행하면서 치수(治水)가 중시되고, 잉여 생산물이 생겨났으며, 계급이 형성되었다. 그러나 과거 인간의 행동반경은 자신이 태어난 지역을 크게 벗어나지 않았다. 따라서 문화도 지역을 중심으로 형성되는 것이 일반적이었다. 문화는 곧 ‘지역 문화(local culture)’인 시대였다.

그러나 제국주의를 통한 영토 확장과 근대의 기술발전을 겪으면서, 점차 자신이 태어난 지역을 벗어나는 일이 늘어나게 된다. 이는 곧 과거에는 접경지역(接境地域)에서만 주로 일어나던 문화의 충돌이, 하나의 글로벌(global)한 공간 아래 상시 일어날 수 있음을 의미한다. 이후 미디어 기술의 발달로 직접 특정한 지역을 가지 않더라도 타지역의 문화를 접할 수 있게 되면서, 하나의 문화가 아닌 여러 문화 ‘들’(culture’s)이 서로 영향을 주고받는 현상이 일어나게 된다. 21세기에 들어서자 문화에 관한 연구는 하나의 지역 문화만이 아닌, 다문화(multi-culture), 상호문화(inter-culture), 횡단문화(trans-culture) 등을 다루는 연구가 진행되게 된 것이다.

다문화, 상호문화, 횡단문화에 관한 연구는 일반적으로 실제 일어나고 있는 인간 간의 관계를 중심으로 진행된다. 이주자에 관한 연구, 에스닉 타운(ethnic town)과 같은 이주자 공간에 관한 연구와 이를 대상으로 한 정책적인 측면이 최근 문화연구의 주요한 화두로 떠오른 것이다. 하지만 최초 스튜어트 홀(Stuart Hall) 등을 통해 진행되었던 본 연구의 시작지점이 그러하듯이, 문화연구는 미디어를 중심으로 한 연구를 실질적인 현상 못지않게 상세히 다룰 필요가 있다. 그러나 이러한 미디어 중심의 다문화, 상호문화, 횡단문화 관련 연구는 특히 국내에서 찾아보기 어려운 것이 현 실정이다. 이는 이주노동자와 결혼이주여성 등 급작스러운 이주자의 증대로 인해 현실적인 문제를 주로 다루어야 한다고 여겨져 온 국내 문화연구의 한계 때문인지도 모른다.

미하일 엡스타인(Mikhail Epstein)은 문화에 대한 ‘낮설게 하기’와 ‘외재성’의 원칙, ‘자신의’ ‘본래적인’ 문화에서 벗어나기를 횡단문화의 전제로 하여 한 문화 내에서 일어나지 않는 가능성들이 여러 문화와의 만남과 차이를 통해 새로운 상징적 환경을 창조할 수 있다고 주장했다. 이를 통해 인간은 주어진 ‘자문화로부터 벗어날 수 있는 자유’를 야기할 수 있는데 성공하는 이는 극소수이며 어려운 작업이라 논한다. 하지만 일어나기 힘든 이 ‘자문화로부터 벗어날 수 있는 자유’는 미디어 상에서는 흔하게 일어나고 있으며 엡스타인의 말처럼 ‘다른 문화와 마주하며 자문화에 대한 위반을 맞보는 위험한 체험’이라는 인간 본연적 자유가 미디어를 통해서는 확보되어진다. 미디어로 이루어진 세상은 자문화를 벗어나면 언어와 전통에서 자유로워지며 새로운 문화에 재포섭되어 두 문화에 공통으로 관여하는 동시에 그 각각으로부터 독립되기 때문이다.⁴⁾

이처럼 하나의 지역 문화에 구속되지 않는 현대 미디어의 특성은 횡단문화연구에 있어서 매우 유용하다. 또한 지역에 한정되어 있는 문화들의 교류와 관련된 연구의 폭을 넓힐 수 있다. 그 중 디즈니 애니메이션은 지역에 국한되어 있던 문화를 대중 문화와 미디어의 범주로 가지고 와서, 새로운 상징적 환경을 창조하고 있는 대표적인 사례다. 본 연구는 디즈니 애니메이션 중 멕시코의 문화를 주된 테마로 삼아 제작된 <코코>(COCO, 2017)를 통하여 횡단문화의 미디어적 요소를 살펴보고, 이들이 취하는 전략과 그 문제점들을 다루고자 한다.

2. 연구방법

2.1. 디즈니 애니메이션의 문화 OSMU 전략

디즈니 스튜디오에서 제작한 애니메이션 작품들은 기존의 콘텐츠를 변주(variation)⁵⁾하여 문화혼용을 일으킨다는 공통분모를 지닌다. 이때 기존의 콘텐츠는 전통적인 신화 · 민담 · 설화가 될 수도 있고, 문학작품이 될 수도 있으며, 실사영화나 애니메이션 그 자체가 될 수 있다. 기존의 디즈니 애니메이션은 전통적인 신화 · 민담 ·

4) 조준래, 러시아 지성사의 전통과 트랜스컬처 문화이론, 글로벌문화콘텐츠, 글로벌문화콘텐츠학회, 2013. pp.153-154.

5) 조용상, 상징 기반의 원전 변용 연구, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2017, pp.39-41의 내용에서 사용된 용어 ‘변화(variation)’를 원어 표기에 맞춰 ‘변주’로 수정 사용한다.

설화에서 모티프를 따와 이를 일부 각색하여 스토리와 캐릭터의 주된 근거로 삼는 것이 일반적이었다. <인어공주>(The Little Mermaid, 1989), <알라딘>(Aladdin, 1992), <라푼젤>(Tangled, 2010) 등이 이에 해당되는 예시다. 그러나 최초의 장편 애니메이션인 <백설공주와 일곱 난쟁이>(Snow White And The Seven Dwarfs, 1937)를 기점으로 약 80여 년에 걸친 작품 제작으로 인해 널리 알려진 신화·민담·설화 관련 소재가 고갈됨으로 인해, 최근에는 그동안 손대지 않았던 중미(中美) 지역이나 폴리네시아 지역의 역사, 전설, 혹은 이를 다룬 축제를 소재로 다루는 경우가 늘어나고 있다.

이러한 문화적 요소의 활용은 저작권 문제에서 자유롭고 기존의 익숙한 이야기 포맷을 활용한다는 측면에서 타당한 방법이다. 특히 OSMU 전략은 기획·제작·유통·향유에 이르는 다양한 상황을 다루며 상징과 스토리텔링 및 시각이미지와 청각이미지까지 포괄할 수 있어 매우 효과적이다.⁶⁾ 그러나 실제 생활을 황홀한 청각이미지로 전달하는 영화음악과 실제 생활을 보다 아름답게 보여주는 시각이미지를 통해 어린이들에게 소망과 흥미로운 이야기들로 가득 찬 세계를 보여주던 디즈니 애니메이션의 OSMU 전략은 문화적 측면에서 한계에 봉착하게 된다.

세계 각국에서 문화적 요소를 수집한 디즈니 애니메이션은 기업적 측면에서 매우 성공적이라고 할 수 있다. 그러나 이를 철저히 미국인 시각에서 분석하고 지역의 문화를 배려하지 않은 모습은 결국 모순된 변주라는 결과를 초래하고 미국적 획일 문화에 대한 수용자의 반감으로 이어진다. 이에 디즈니 애니메이션은 문화적 다양성과 지역문화에 대한 배려라는 두 개의 관점에서 새로이 작품에 접근하게 되는데 그 출발점이 사모아 섬의 이야기인 <모아나>(Moana, 2016)이고 두 번째 작품이 멕시코의 문화를 그려내는 리 언크리치(Lee Unkrich) 감독의 <코코>이다.

본 연구에서는 상징 중심의 OSMU 변용 개념을 애니메이션 <코코>에 적용하기 위하여, OSMU의 세 단계를 제시하고 각 내용을 요약하여 서술하고자 한다. 본 연구에서 제시하는 OSMU의 세 단계는 변환, 변주, 변형으로 명명된다. 이들 중 변환(變換)은 다른 미디어 형태로의 콘텐츠 제작을 의미한다. 변환은 단순 장르의 바뀜으로 서로 동일한 스토리텔링을 보유하게 된다. 그리고 변주(變奏)는 원전을 고스란히 재연하는 것에 그치지 않고 이를 발전시키는 것을 의미한다. 따라서 변주를 위해서는 스토리와 시각 이미지에서 상징의 공유를 필요로 한다. 변주는 원전의 소스

6) Ibid, p.35.

를 가지고 와서 콘텐츠의 소재로 삼기 때문에, 원전의 스토리는 극을 이끌어가는 중요한 요소가 된다. 마지막으로 변형(變形)은 원전의 상징성만 남긴 채 이를 완벽하게 재해석하는 것이다. 변형은 원전의 본래 소스를 가지고 새로운 내용을 만드는 것으로 스토리 또한 변하게 된다.⁷⁾ 이후 다음 절에서 이를 기반으로 하여 <코코>에서 보이는 횡단문화적 요소를 살펴보기로 한다.

Table 1. Symbol-based OSMU adaptation
(conversion, variation, transformation)

단계	명 칭	내 용
1단계	변환 (conversion)	다른 미디어 형태로의 콘텐츠 제작(장르 변환) 변환은 단순 장르 바뀜으로, 스토리텔링이 서로 같음
2단계	변주 (variation)	원작이 되는 콘텐츠의 내용을 고스란히 재연하는 것에 그치지 않고, 이를 발전시키는 것(스토리와 시각 이미지에서 상징의 공유가 필요함) 변화는 원전의 소스를 가지고 와서 작품의 소재로 삼는 것으로, 원전의 스토리텔링은 극을 이끌어 가는 중요한 요소가 됨
3단계	변형 (transformation)	원전의 상징성만을 남기고 이를 완벽하게 재해석하는 것 변형은 원전의 소스를 가지고 새로운 스토리텔링을 만드는 것으로, 원전의 소스는 기표로서의 역할만 담당하게 됨

2.2 <코코>에서 보이는 횡단문화적 요소

본 절에서는 ‘죽은 자의 날(Día de los Muertos)’이라는 유네스코에 등재된 멕시코의 문화유산을 통한 애니메이션 <코코>를 통해 디즈니가 전하고자 하는 메시지와 이를 그리면서 변형된 멕시코의 문화가 자국에 의해 이루어지지 않는 문화의 전달

7) 이상의 내용과 Table 1은 *Ibid*, pp.36-45.를 참조하였다.

에 대해 논해보고자 한다. 앞서 논한 바와 같이 횡단문화는 ‘자문화로부터 벗어날 수 있는 자유’라 말할 수 있다. 하지만 이는 여러 문화간의 접점이라는 조건과 언어와 자문화로부터 벗어나고자 하는 의지가 동반되어야 한다. 이는 엡스타인이 언급한대로 매우 드물고 어려운 작업이다. 이에 비해 미디어를 통한 횡단문화는 상징의 변형(transformation)을 통한 새로운 창조의 토대가 마련되어 보다 쉽게 접근을 할 수 있어 자문화에 대한 일탈이라는 새로운 경험이 가능해진다.

2.2.1 <코코>의 스토리

디즈니 애니메이션 <코코>는 ‘죽은 자의 날’을 소재로 가족애를 다루는 작품이다. 주인공 소년 미구엘은 음악을 사랑하지만 집안의 반대로 꿈을 이루지 못하고 있다. 미구엘은 파벨 피카도와 피나타로 장식된 ‘죽은 자의 날’에 열리는 음악경연대회에 참가하기로 결심하고 가던 도중 가족들을 피해 숨은 제단에 놓인 액자를 깨뜨리게 된다. 미구엘은 그 안에 있던 찢어진 사진의 고조부가 전설적인 가수 텔라 크루즈라고 생각하지만 가족들은 가족을 버린 고조부에 대해 그가 누구라도 가족을 버린 사람은 용서할 수 없다고 말하며 미구엘의 기타를 망가뜨린다. 미구엘은 경연대회 참가를 포기할 수 없어 텔라 크루즈 제단에 놓인 기타를 빌려 참가하고자 한다. 제단에 놓인 기타를 한 번 튕겨본 미구엘에게 신비한 일이 벌어지고 미구엘은 죽은 자들을 보고 만질 수 있게 된다.

죽은 자를 보게 된 미구엘을 유일하게 알아보는 존재는 단테라고 불리는 **솔로이츠 쿼틀** 종의 개뿐이다. 단테를 쫓아가던 미구엘은 죽은 자의 날에 가족들은 보러온 조상들을 만나게 되고 함께 **메리골드**로 만들어진 다리를 건너 죽은 자의 세상으로 간다. 살아있는 **알레브리헤**와 **죽은 자의 도시**들을 보며 신기해하던 미구엘은 죽은 자의 날에 죽은 자의 물건을 훔친 저주로 인해 문제가 생긴걸 알게 되지만 이는 가족의 축복을 통해서만 풀 수 있다. 미구엘의 고조모인 마마 이멜다는 다시는 음악을 하지 않는다는 조건을 걸며 미구엘을 축복하지만 미구엘은 받아들일 수 없다. 미구엘은 고조부의 축복을 통해 돌아가겠다고 텔라 크루즈를 찾으러 가고 모험이 시작된다.

미구엘은 조력자 헥터를 만나게 되고 헥터의 사진을 제단에 **뇌주기로** 약속하고 텔라크루즈를 만나기 위한 리허설 장소로 간다. 그 곳에서 공연을 준비 중인 **프리다**를 만나게 되고 위대한 영혼의 안내자 **알레브리헤**에 대한 설명과 텔라 크루즈는 리

허설에 오지 않는다는 말을 듣는다. 미구엘은 텔라 크루즈를 만나기 위해서는 경연 대회에서 1등을 해야 한다는 말을 듣고 헥터와 함께 기타를 빌리러 치치차롱을 만나러 간다. 치치차롱은 기억해 주는 가족이 없어 영면에 들게 되고 미구엘은 영원히 잊힐 때가 진정한 죽음이라는 것을 배운다. 경연대회에 참가한 미구엘은 헥터와 함께 돋보이는 무대를 보이지만 찾으러 온 가족들을 보고 우승을 앞에 두고 도망친다.

텔라크루즈의 공연을 가기 위해 미구엘은 경연대회에 우승한 **마리아치**들에게 도움을 요청하고 이를 통해 텔라 크루즈를 만나게 된다. 텔라크루즈에게 축복받기 직전 나타난 헥터는 미구엘에게 약속대로 제단에 사진을 가져다 놔주기를 청하고 이 중에 헥터는 텔라크루즈와 말다툼을 벌인다. 미구엘과 헥터는 텔라 크루즈의 함정에 빠지게 되고 함정에서 미구엘은 증조모의 이름 코코를 통해 헥터가 자신의 진짜 고조부임을 알게된다. 절망에 빠진 미구엘을 쫓아온 단테와 마마 이멜다(고조모)가 함정에서 꺼내준다. 단테는 **알레브리헤**의 모습으로 각성하고 헥터가 텔라 크루즈에게 살해당한 사실을 알게된 마마 이멜다는 음악을 위해 떠났던 헥터를 돕기로 하고 텔라 크루즈의 ‘해돋이 쇼’ 공연으로 향한다.

텔라 크루즈와 가족들의 다툼이 시작되고 생중계된 영상 때문에 텔라 크루즈의 진상이 밝혀지고 텔라 크루즈는 알레브리헤에 의해 한 번 더 종에 의해 사라진다. 하지만 싸움 중에 사라진 헥터의 사진과 마지막으로 헥터의 기억을 가지고 있는 코코가 죽어감에 따라 헥터는 사라질 위기에 처한다. 미구엘은 가족의 축복으로 현세로 돌아와 증조모 코코를 찾아간다. 코코를 찾은 미구엘은 헥터가 집을 떠나기 전 노래를 코코에게 들려주고 코코는 기억을 되찾으며 헥터를 기억해내고 찢어진 사진의 부분을 찾아 준다. 사실은 바로 잡히고 텔라 크루즈의 모든 음악이 헥터의 것임이 밝혀진다. 다시 한 번 찾아온 **죽은 자의 날**에 헥터는 이멜다와 코코와 함께 **메리골드 다리**를 건너 미구엘이 살고 있는 현세의 가족을 찾는다.

2.2.2 <코코>에서 사용된 멕시코의 문화요소와 콘텐츠 요소 분석

디즈니 애니메이션 <코코>에서 보이는 멕시코 문화의 소재는 죽은 자의 날, 파펠 피카도, 피냐타, 솔로이즈퀀틀, 메리골드, 알레브리헤, 제단에 놓인 사진, 죽은 자의 도시, 프리다 칼로, 마리아치 등이다.⁸⁾ 각각의 내용을 좀 더 상세히 살펴보면 다음과 같다.

8) <코코>에서 사용된 멕시코 문화적 요소의 설명은 멕시코 알기, 주한멕시코대사관, 2012. 서남준, 『월드뮤직』, 대원사, 2003, 영화 <코코> DVD 에서 종합 발췌했다.

죽은 자의 날은 아즈텍 문명의 전통이 현대에 이르러 무형유산으로 보존된 것인데 11월 1일과 2일 제단을 장식하고 살아있는 자와 죽은 자들이 즐거운 만남의 시간을 갖는 축제이다.⁹⁾ 멕시코 인들은 의례적 행위로서 ‘죽은 자의 날’에 대한 이미지를 긍정적으로 받아들이고 있으며 이러한 이미지는 <코코>에서도 그대로 전해지면서 죽은 자와 산자의 연결의 날로 영화의 마지막을 장식한다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변주이다.

파펠 피카도(Papel Picado)는 민속 전통예술로 알록달록한 색종이를 잘라 결혼식, 장례식, 축제 등 다양하게 사용되어진다. <코코>에서는 극 전반부의 이야기 전개와 메인 타이틀, 엔딩 타이틀을 비롯해서 극 전반에 죽은 자의 날의 축제적인 분위기를 표현하는데 사용되었다. 이는 죽은 자의 날과 마찬가지로 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환이다.

Fig1. Papel picado



피냐타(Piñata)는 놀이기구로 막대기로 터뜨리면 나오는 선물과 사탕을 보며 즐거워하는 멕시코 크리스마스의 풍습이다. <코코>에서는 극 중 픽사의 캐릭터의 모습으로 전시되어 있으며 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환이다.

9) 박종욱, 의례로서 ‘죽은자들의 날’의 사회문화적이미지 분석, 코기토, 부산대학교 인문학연구소, 2011, p. 310.

Fig2. Piñata



솔로이즈퀀틀(Xoloitzcuintle)은 아즈텍 시대부터 멕시코 사람들과 함께해 왔으며 므틀란(Mictlan)이라고 불리는 그들의 죽은 자의 땅으로 갈 때 길 안내를 해준다는 개다. <코코>에서는 프리다의 설명을 통해 영혼의 안내자로 소개되고 있으며 극중 ‘단테’라는 이름으로 주인공 미구엘을 죽은 자의 땅으로 인도하는 역할과 수호자로서의 역할을 한다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환이다.

Fig3. Xoloitzcuintle



메리골드(Marigold)는 죽은 자의 날에 제단을 장식하는 꽃잎으로 <코코>에서는 죽은 자의 세계와 현세를 이어주는 다리로 재창조되었다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변형이다.

Fig4. Marigold



알레브리헤(Alebrije)는 화려한 색으로 비현실적 생물을 표현하는 멕시코의 민속 조각 예술로, 1936년 페드로 리나레스(Pedro Linares)가 알레브리헤라고 소리 지르며 다니는 꿈에서 본 생물을 조각상으로 만들면서 시작되었다. 멕시코의 국민화가 디에고 리베라(Diego Rivera)와 프리다 칼로(Frida Kahlo) 부부가 알레브리헤를 특별히 사랑하여 리나레스의 작품을 주문한 것으로 유명하다. <코코>에서는 신비롭고 강인한 존재이며 영혼의 안내자로 프리다에 의해 소개된다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변형이다.

Fig5. Alebrije



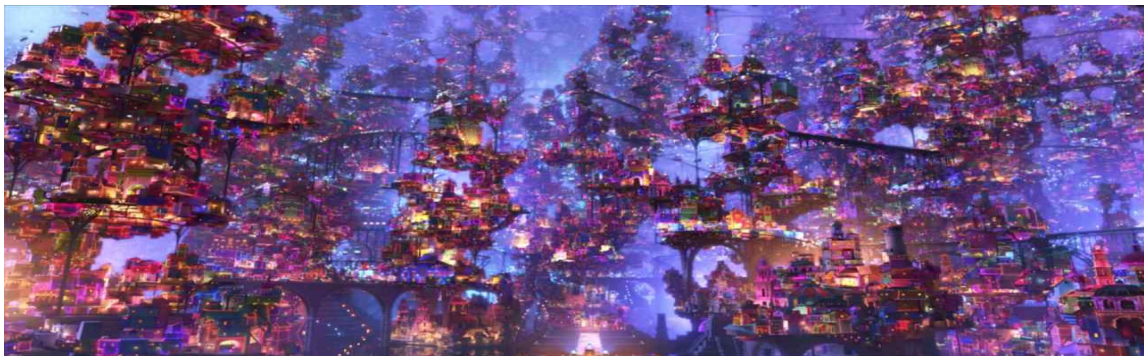
제단에 놓인 사진은 가족을 기리기 위해 사용되기도 하지만 <코코>에서 죽은 자의 세계와 현세를 오갈 수 있는 유일한 판단 수단으로 사용되었다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변형이다.

Fig6. Photos on the altar



죽은 자의 도시는 디즈니 애니메이션에서 볼 수 있는 환상적인 시각이미지이자 멕시코의 과거부터 현대를 아우르고 있다. 계단식으로 조성된 과나후아토 지역의 집을 토대로 해서 하부는 아즈텍 문명의 피라미드 형태를 가지고 있으며 식민부터와 1950년대 양식이 그 위를 차지하고 최상부는 지금도 건설되고 있는 형태로 보인다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변형이다.

Fig7. City of the Dead



프리다 칼로(Frida Kahlo)는 멕시코에서 가장 사랑받는 국민 화가이다. <코코>에서는 공연을 준비하는 모습으로 생전에 키우던 원숭이의 알레브리헤와 그녀의 그림이 함께 등장한다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환과 변형이다.

Fig8. Frida Kahlo



마리아치(Mariachi)는 여러 종류의 기타, 바이올린, 트럼펫 등의 악기에 보컬이 걸들인 일종의 멕시코 밴드이다. 할리스코 주가 고향으로 알려져 있으며 <코코>에서는 특유의 의상과 멕시코만의 음악으로 극을 주도하고 있으며, 주인공 미구엘에게 뮤지션의 희망을 주기도 하고 텔라 크루즈의 성에 가는데 도움을 준다. 이는 상징 중심의 OSMU 변용 중 변환이다.

Fig9. Mariachi



멕시코의 문화 요소에 대한 <코코>의 콘텐츠 변용은 문화에서 애니메이션화 되는 1단계 변환과 스토리를 이끌어가기 위한 2단계 변주, 그리고 문화의 상징성만을 남기고 완벽히 재창조된 3단계 변형의 단계로 이루어진다. 여기서 주목해야 할 부분은 3단계 변형이다. 멕시코 문화에 대한 콘텐츠 변형은 OSMU를 통한 제작의 단계에서는 꼭 필요한 부분이다. 하지만 멕시코 문화를 다루는 타인(미국)이라는 측면에서 바라본다면 어떨까?

아래 Table 2를 보면 <코코>에서 사용된 멕시코의 문화는 열 가지 정도이다. 그 중 타문화에 의해 변형된 사례를 살펴보면 산 자와 죽은 자의 땅을 연결하는 메리골드다리, 영혼을 이끄는 위대한 알레브리헤, 죽은자를 돌아오게 만드는 매개체인 제단에 놓인 사진, 디즈니가 창조한 죽은 자의 도시, 무대연출가 프리다 칼로이다. 멕시코의 문화가 아닌 디즈니에 의해 변형된 혹은 창조되었다고 말할 수 있는 이런 타인을 통한 문화의 전파는 멕시코 문화를 알지 못하는 이들에게 어떠한 영향을 일으킬까? 단순히 멕시코의 어린이가 세계적인 디즈니의 주인공이 되었다고 열광하는 상업적인 측면을 넘어 잃어버린 문화 본연의 정체성과 왜곡되어버린 문화의 모습을 되돌릴 수 있을까?

Table 2. Adaption of contents used in the movie <COCO>¹⁰⁾

<코코> 속 멕시코의 문화요소	OSMU 콘텐츠 변용
죽은 자의 날(Día de los Muertos)	변환, 변주
파펠 피카도(Papel Picado)	변환
피냐타(Piñata)	변환
솔로이즈퀸틀(Xoloitzcuintle)	변환
메리골드(Marigold)	변환, 변형
알레브리헤(Alebrije)	변환, 변형
제단에 놓인 사진	변환, 변형
죽은 자의 도시	변환, 변형
프리다 칼로(Frida Kahlo)	변환, 변형
마리아치(Mariachi)	변환

10) 조용상, *op. cit.*, pp.36-45. OSMU의 변용 단계인 변환, 변화(변주), 변형의 3단계를 따라서 적용한다.

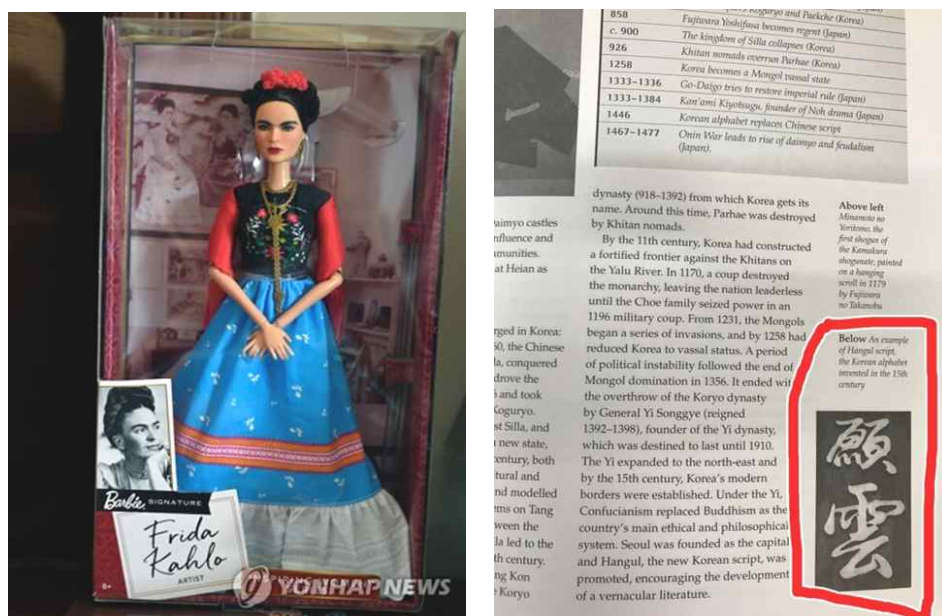
3. 결과 및 논의

3.1 횡단문화의 주체는 누구인가?

멕시코를 대표하는 세계적인 여류화가 프리다 칼로(Frida Kahlo)를 모델로 하는 바비 인형의 판매에 대한 멕시코시티 법원의 판결이 있었다. 칼로 가족의 초상권을 독점하는 칼로의 조카 딸 등 그녀의 가족이 청원한 내용은, 칼로의 상징인 일자 눈썹이 여성스럽게 그려졌으며 즐겨 입던 전통 의상 또한 제대로 묘사되지 않았다는 주장이었다. 이에 대해 법원은 멕시코 내 해당 바비 인형의 판매를 금지하는 가처분 판결을 내렸다.¹¹⁾ 자신들의 소중한 자산이자 문화유산인 칼로라는 인물에 대한 표현이 잘못되었다는 결론을 내린 것이다.

국내에서도 비슷한 사건이 있었다. ‘한글은 중국 한자를 모방해 자음결합에 의한 음절들을 결합한 것’이라는 잘못된 정보를 전달하고 있는 사실을 사이버 외교사절단인 ‘반크(VANK, Voluntary Agency Network of Korea)’가 찾아내어 이에 대한 시정을 요구한 사건이다.¹²⁾ 한글이라고 소개하는 그림이 한자인 것은 한국인들에게 있어서 놀라운 일이나, 다른 나라의 국민들이 보았을 때 이러한 어려움은 찾아내기 쉽지 않다.

Fig10. Incorrect culture introduction case



11) “멕시코 대표 여류화가 칼로 닮은 바비인형 판매 제동”, 연합뉴스, 2018.4.24.

12) “한글이 한자를 모방했다고? 왜곡 심각한 외국 사이트들”, 연합뉴스, 2018.4.19.

위의 두 사건은 모두 자국의 문화를 다른 나라의 국민이 소개하면서 일어난 일이다. 우리는 엡스타인의 주장처럼 ‘자문화로부터 벗어날 권리’가 타자에게도 있으며, ‘다른 문화와 마주하면서 자문화에 대한 위반을 맛보는 위험한 체험’을 자유롭게 방치해도 좋은지에 대해서 의문을 던져보아야 한다. 횡단문화는 그것이 지니는 모호함으로 인해 문화를 소개하는 주체의 권리도 자유롭게 놓이는 경향이 있다. 이러한 특징이 대중문화 및 미디어 산업과 결합하면 문제가 발생한다. 만약 디즈니 애니메이션의 예처럼, 타국의 문화가 미국의 손을 거쳐 대중문화로 만들어질 때 우리는 그 문화를 어떤 입장에서 받아들여야 할 것인가? 이는 결국 ‘횡단문화의 주체는 누구인가?’라는 질문으로 귀결된다.

물론 <코코>의 예를 들면서 새삼스럽게 대중문화의 국적이 어디에 속하는지를 찾으려는 것은 아니다. 주지하듯이 세계 각국의 대중문화산업은 고도로 발전하여왔으며, 대중문화가 지닌 높은 수익성으로 인하여 영화, 만화, 애니메이션, 게임 등의 산업은 미국, 일본, 유럽 등의 대중문화 선도국이 이미 독점한지 오래다. 최근 한류 붐을 계기로 한국도 이러한 대중문화산업에 적극적으로 뛰어들고 있으며, 중국 또한 대규모의 자본과 기술 인프라를 앞세워 이러한 흐름에 동참하고 있다. 이러한 대중문화산업에 있어서 문화의 국적은 무의미하다. 대중의 인기를 얻을 수 있다면 명백히 타국의 문화라 해도 소재로 수용하는 것이 일반적이며, 이미 문화콘텐츠 업계에서는 이러한 문화적 소재의 특성을 받아들여 다양한 결과물을 출시한 바 있다. 국내 콘텐츠 업계 또한 한국콘텐츠진흥원이 제시한 문화원형의 개념을 따라, 한국의 문화적 소재를 ‘우리문화원형’으로, 해외의 문화적 소재를 ‘해외문화원형’으로 구분한 바 있다.

다만 문화가 인간의 삶과 정신체계에 미치는 영향이 큰 점을 감안할 때, 문화적 소재를 누가 활용하는가는 결코 간과할 수 없는 문제다. 특히 타국의 문화적 소재를 디즈니 스튜디오와 같은 글로벌 기업이 다룰 때 우려할 점이 나타난다. 100여 년에 걸친 대중문화 제작의 노하우를 기반으로 삼아, 디즈니 스튜디오는 어떤 방식으로 타국의 문화적 소재를 다룰지에 대한 기준을 지니고 있다. 이들은 고전적인 스토리텔링¹³⁾을 결코 포기하지 않는다. 그 이유는 그러한 형태의 스토리가 대중의 마음을 사로잡아, 위험 요소를 줄이고 더 높은 수익을 올릴 수 있기 때문이다. 문화적 소재는 이러한 고전적인 스토리텔링에 신선함을 부여하는 역할을 한다. 고전적인 스토리텔링은 기본적으로 스토리에 안정감을 주지만, 곧 지나치게 평범한 스

13) 권선징악, 사랑, 가족 등 인류가 지켜온 고유의 가치를 주제로 하는 작품을 의미한다.

토리의 흐름으로 인해 수용자에게 지루함을 안겨줄 수 있다. 문화적 소재는 이러한 스토리에 신선함을 주는 역할을 수행하는 것이다.

특정한 문화권의 문화적 소재를 발췌하여 애니메이션으로 제작하는 그 자체는 문제가 될 리 없다. 다만 우리는 이러한 문화적 소재가 소모되는 방식에 주목할 필요가 있다. 특정 문화에 대한 고유한 정신을 이해하지 못하는 타자는 이러한 문화적 소재를 단순히 소재적인 차원에서 소비하거나, 심지어 이를 잘못 활용할 수도 있다. 이는 애니메이션 <코코>의 경우에도 마찬가지다. 디즈니 애니메이션 <코코>에서는 Table 2를 통해 알 수 있듯이 멕시코와 관련된 여러 가지 문화적 소재가 등장한다. 그러나 그 토대에는 보편적인 할리우드 영화의 스토리가 존재하며, 특정한 문화권의 문화적 소재가 지니고 있는 고유한 정신을 전했다고 보기에는 어려운 요소들이 보인다. <코코>와 비슷하게 죽은 자의 세계를 다루는 김용화 감독의 <신과함께 - 죄와 벌>(2017)은 우리의 사후 세계를 다루면서 우리가 가지고 있는 문화를 스스로 변주, 변형하여 사용한 작품이다. 이는 변주와 변형을 통한 문화의 다양성을 내포하기도 하고 그 수혜를 문화의 소유자가 누리기도 한다. 하지만 <코코>는 멕시코의 문화를 미국의 기업인 디즈니 스튜디오가 변주 및 변형하여 그 수혜를 받는 것은 아닐까? 멕시코의 문화를 잘 표현하기 위해 많은 노력을 하겠지만 그 안에 있는 정신 등 꼭 지켜야 하는 그 무언가를 훼손하는 오류를 범하는 것은 아닐까? 혹은 흥미와 재미를 위해 변형하여 사용하는 것은 아닐까?

3.2. 올바른 콘텐츠 확장을 위한 횡단문화

횡단문화는 주어진 문화에 대한 자유로움을 전제로 한다. 이는 엽스타인의 글을 보아도 확인 가능하다. 대중문화는 다양한 문화적 소재를 언제나 필요로 하기 때문에 세계 곳곳의 문화를 넓게 받아들인다. 그러나 이러한 문화적 소재의 수집은 문화적인 포용을 바탕으로 펼쳐지는 것은 아니다. 이는 어디까지나 대중적인 흥행을 위한 문화의 활용이며, 디즈니 애니메이션은 이러한 부분에 있어서 가장 노골적인 활용의 예를 보여준다. 엽스타인은 횡단문화의 이전 단계로 ‘완전한 글로벌라이제이션(globalization)’을 주창한 바 있다. 우선 모든 문화가 하나로 모일 수 있어야 들고 나는 것도 가능하다는 것이다. 그러나 이는 대중문화에 있어서 하나의 맹점으로 작용할 수 있다. 서로의 구분이 없는, 본 모습을 잃어버린 문화의 집합체를 과연 온전한 횡단문화로 이야기할 수 있을까?

‘올바른 콘텐츠 확장을 위한 횡단문화’는 바로 이러한 고민에서 출발한다. 전적으로 글로벌화된 문화를 이미 우리는 현대사회에서 맞이하고 있다. 한국의 대중문화 또한 글로벌 문화의 일종으로 취급되며, 최근에는 동아시아와 중남미를 넘어서 미주와 유럽 대륙 곳곳으로 활동영역을 넓히고 있다. 이제 한국의 가수가 미국에서 상을 받는 것 정도로는 놀라지 않는 것이 오늘날 한국 대중의 현실이다. 이는 한류콘텐츠의 제국주의적인 확장에 대한 우려를 넘어, 무관심으로 다가가고 있는 듯하다.

횡단문화가 자유로운 문화로의 이동을 전제로 한다면, ‘갈 곳’이 있는 만큼 ‘돌아갈 곳’도 있어야 한다. 글로벌라이제이션에 의한 혼합문화는 미국 중심의 질서에 의해 재편된 일종의 ‘혼종(混種)’일 뿐, 진정한 의미의 횡단문화가 될 수 없다. 왜냐하면 글로벌 문화는 ‘갈 곳’이 있어도 로컬로 ‘돌아갈 곳’을 남기지 않기 때문이다. 우리는 전 세계적으로 흥행한 애니메이션 <코코>를 바라보며, 갈수록 고도화되고 있는 글로벌 문화산업이 우리의 눈을 흐리게 하고 있음을 목도한다. 변환, 변주, 변용의 길 위에서 본래 문화가 가지고 있는 상징적 의미를 잃어버리는 일은 없어야 할 것이다.

참고문헌

- (1) 조준래, 러시아 지성사의 전통과 트랜스컬처 문화이론, 글로벌문화콘텐츠, 글로벌문화콘텐츠학회, 2013.
- (2) 조용상, 상징 기반의 원전 변용 연구, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2017.
- (3) 서남준, 월드뮤직, 대원사, 2003.
- (4) 주한멕시코대사관, 멕시코 알기, 주한멕시코대사관, 2012.
- (5) 박종욱, 의례로서 ‘죽은자들의 날’의 사회문화적 이미지 분석, 코기토, 부산대학교 인문학연구소, 2011.
- (6) “멕시코 대표 여류화가 칼로 님은 바비인형 판매 제동”, 연합뉴스, 2018.4.24.
- (7) “한글이 한자를 모방했다고? 왜곡 심각한 외국 사이트들”, 연합뉴스, 2018.4.19.

Fig 1-9. Lee Unkrich, <COCO>, Disney, 2017

Fig 10. 연합뉴스