

문화-반문화 모델로 본 인도 영화 〈세 얼간이〉의 스토리텔링

김정희*

【 차 례 】

- I. 서론
- II. 문화-비문화 모델
- III. 사회규범적 캐릭터와 개인주의적 캐릭터
- IV. 비문화에서 반문화로
- V. 결론

국문초록

본고는 로트만의 문화 모델 개념을 스토리텔링 분석에 적용해보고자 한다. 이를 위해 인도영화 <세 얼간이>를 오늘날 인도 사회의 문화 모델에 대한 하나의 해석으로 간주하고 스토리텔링을 분석을 시도해본다. 로트만이 제시하는 문화 모델의 가장 일반적인 속성은 문화의 공간을 두 개의 상이한 부분으로 나눠놓는 경계선의 존재이다. 이는 자신의 ‘문화’를 유일한 것으로 간주하고 여기에 포함되지 못하는 것들은 ‘비문화’로 배제시키는 관점과 연결된다.

<세 얼간이>에서는 인도 최고의 명문대학인 임페리얼공대를 중심으로 하는 엘리트층의 문화와 거기서 배제되는 비문화가 구분된다. 이와 같은 로트만의 문화 모델은 인지주의 서사학자 호건이 제시한 캐릭터 유형인 사회규범적 캐릭터와 개인주의적 캐릭터 간의 대립과도 연관지어 논의될 수 있다. 영화의 주인공인 란초는 개인주의적 캐릭터로서 비문화에서 문화로 진입한 다음 사회규범적 존재인 총장과의 대립에서 승리하는 인물이다. 란초는 다시 비문화로 밀려나거나 문화 내에서 권위를 물려받지 않고 새

* 선문대학교 역사문화콘텐츠학과

로운 대안 문화를 구축한다. 이는 로트만의 문화-반문화 모델로 해석될 수 있다.

란초가 구축한 새로운 문화는 기존의 규범과는 정반대의 자질들로 채워져 있다. 즉 경쟁을 넘어서 평화라는 초월적 가치를 추구하고 있다. <세 얼간이>는 글로벌라이제이션과 자본주의의 결합이 만들어낸 약육강식의 성공신화에 대항하고 새로운 대안문화의 가능성을 제시하는 동시에 이를 맛살라무비 특유의 축제성과 해피엔딩으로 녹여냄으로써 세계적인 흥행을 가져올 수 있었다고 본다.

열쇠어 : 로트만, 문화 모델, 비문화, 반문화, 호건, 사회규범적 캐릭터, 개인주의적 캐릭터, <세 얼간이>.

I. 서론

기호학의 다양한 이론적 도구들이 스토리텔링을 분석하고, 또한 기획하는 데 효과적으로 활용될 수 있다는 사실이 여러 선행연구를 통해 논의되었다. 특히 서사기호학은 이야기의 구조를 밝힘으로써 보다 체계적으로 이야기를 구성하는 데 도움을 줄 수 있는데, 이는 문자문화 시대의 주요 이야기 매체인 문학의 내러티브보다는 스토리텔링에 더욱 유의미한 장점을 제공한다. 즉 서사기호학에서 제시하는 이야기구조는 미디어의 재현에 상관없이 모든 문화콘텐츠에 공통적으로 적용될 수 있다는 사실로 인해 원소스 멀티유즈를 지향하는 문화콘텐츠의 산업적 측면에 부합되며, 창작자의 개인적인 구상이 아니라 다수의 집단적이고 과정적인 시스템을 거치는 문화콘텐츠의 제작에 있어서도 효과적으로 활용될 수 있다.

프로프와 그레마스의 이론을 중심으로 하는 서사기호학은 텍스트의 내재적 분석 모델을 제시하고 있지만, 모든 콘텐츠의 분석이나 비평이 내적·외적인 양면에서 접근되어 종합적으로 이루어질 때 가장 이상적인 결과가 도출된다고 본다면, 이를 보완하여 문화적 콘텍스트 분석과 연관시키는 연구를 제안해볼 수도 있을 것이다. 선행연구에서는 그레마스의 의미생성모델을 스토리텔링 기획·분석 모델로 활용하기 위해 각

층위를 이야기의 보편적인 구성요소와 연결지어 제시된 바 있다.¹⁾ 즉 심층구조는 이야기의 주제가 자리잡은 곳으로 볼 수 있으며, 표층구조는 사건의 구성을 통해 드러나는 플롯, 담화구조는 구체적으로 형상화된 캐릭터와 공간과 연결된다. 나아가 각 층위는 문화적 콘텍스트와 밀접한 영향을 주고받고 있음을 논의해 보았다.

서사기호학의 방법을 적용하여 텍스트 내적으로 분석되는 주제, 플롯, 캐릭터, 공간의 요소는 콘텐츠 창작의 결과로서 주어지는 것이지만, 이들은 문화적 트렌드와 환경의 반영을 전제로 하고 있다. 특히 여기서 다루고 있는 연구 대상이 대중적인 문화콘텐츠의 스토리텔링이므로 더욱 그러하다. 즉 캐릭터와 공간이 형상화되는 담화구조는 문화 트렌드가 가장 직접적으로 반영될 수 있는 곳이며, 플롯에서는 동종 업계의 동향이 라든가 흥행 장르적 요소가 중요하게 반영된다. 주제 역시도 해당 시대 대중들의 정서구조와 가치관에 따라 영향을 받을 수 있다. 서사기호학이 제공하는 것은 텍스트 내재적 분석을 위한 매우 탁월한 모델이지만, 이를 활용함에 있어서 단순히 텍스트의 구조를 밝히는 데 그치는 것이 아니라 문화적 콘텍스트를 고려하여 유의미한 논지를 끌어낸다면 또 다른 측면에서 이론적 가치를 높이는 것이 아닐까 생각해본다.

본 논문에서 다루고자 하는 주제 역시도 내적·외적 차원에서 종합적으로 스토리텔링을 분석하고 비평하는 데 기호학 이론을 활용해보고자 하는 의도의 연장선상에 있다. 문화기호학자로 알려진 유리 로트만은 문화를 본격적인 기호학적 연구의 대상으로 삼은 최초의 이론가이다. 그의 문화기호학은 문학이나 영화, 광고 등의 다양한 문화텍스트를 기호학이라는 방법으로 분석하는 것이 아니라, 문화의 메커니즘 자체를 해명하고자 했다.²⁾ 본고에서는 로트만의 중요한 이론적 개념인 ‘문화 모델’을 적용하여 스토리텔링 분석을 시도해본다. 문화 텍스트는 해당 문화의 입장

1) 김정희, 『스토리텔링으로 보는 콘텐츠 기획』, 한국외대출판부, 2010.

2) 유리 로트만, 『기호계』, 김수환 역, 문학과지성사, 2008, 368쪽.

에서 파악된 현실의 가장 추상화된 모델, 즉 해당 문화의 보편적인 세계상으로 정의될 수 있다. 로트만은 문화를 유형학적으로 기술하기 위한 메타언어로서 공간을 제안한 바 있는데, 이러한 공간적 모델링의 도움으로 구축된 문화 텍스트의 기술을 문화 모델이라 지칭하였다.³⁾ 우리의 논의에서 주목할 부분은 실제의 개별적인 텍스트들은 이러한 모델에 관한 해석으로 간주될 수 있다는 로트만의 관점이다. 바로 하나의 콘텐츠와 이를 둘러싼 해당 문화의 콘텍스트 사이의 밀접한 연관성을 파악해볼 수 있다. 본고는 영화 <세 일간>을 오늘날 인도 사회의 문화모델에 대한 하나의 해석으로 간주하고 스토리텔링 분석을 통해 이를 논의해보고자 한다.

인도의 문화산업 시장은 전 세계에서 14위를 차지하고 있으며, 시장규모 상위 15개 국가 중 가장 높은 성장세를 보이고 있다.⁴⁾ 특히 영상 부문을 중심으로 고성장하고 있는데, 뭄바이와 미국 할리우드를 합성한 ‘발리우드(Bollywood)’라는 용어는 인도에서 영화산업이 중요한 위치를 차지하고 있음을 말해준다. 인도는 세계에서 영화를 가장 많이 제작하는 나라 가운데 하나로서 2012년 영화 제작편수는 1,600편에 달하며, 관람객수 역시 인구가 많은 중국의 10배에 이르는 것으로 조사되었다.⁵⁾ 특기할 점은 인도 영화산업에서 자국영화와 해외영화의 비중이 92% 대 8%로 자국에 편중되어 있다는 것이다. 맛살라무비(Masala Movie)로 불리는 볼리우드 영화는 스토리와 무관하게 뮤지컬과 같은 춤과 음악이 중간 중간에 등장하는 것이 가장 큰 특성이다. 또한 인도영화 역대 흥행 순위를 보면 10위까지 모든 영화가 해피엔딩임을 알 수 있다.⁶⁾ 본고의 연구대상인 <세 일간>은 2009년에 개봉하여 인도영화 사상 가장 많은 관객을

3) 유리 로트만, 『기호계』, 김수환 역, 「문화를 유형학적으로 기술하기 위한 메타언어에 관하여」, 문학과 지성사, 2008, 25쪽.

4) 최윤정 외, 『인도 문화산업의 경쟁력 분석과 한·인도 협력방안』, 대외경제정책연구원, 2014, 24쪽.

5) 위의 책, 32쪽.

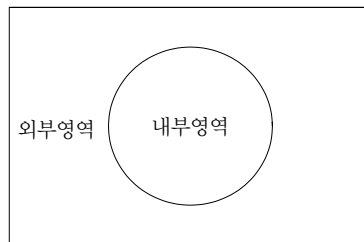
6) 김윤희, 「부상하는 아시아의 주연배우 인도: 인도의 문화코드」, 『문화콘텐츠와 문화코드』, 한국외대출판부, 2011, 163쪽.

동원한 콘텐츠이다. 맛살라무비의 특성대로 희망적이고 영웅적인 스토리에 로맨스가 적절히 결합되어 인도인들에게 열광을 받았다. 따라서 이 영화의 스토리텔링은 오늘날 인도의 사회적·문화적 환경과 대중들의 세계관에 대한 반영이자 하나의 해석으로서 적절한 본보기가 될 것으로 본다.

II. 문화-비문화 모델

1. 문화 모델의 경계성

로트만은 문화를 유형학적으로 기술하기 위한 메타언어로서 기술의 어느 한 부분도 실제 기술 대상의 언어와 일치하지 않는 체계를 창조하는 것이 이상적이라고 보았고, 공간적 모델에서 그 답을 찾았다. 그는 사회적 종교적 정치적 도덕적 세계 모델들은 필연적으로 공간적 특성을 지닌다는 사실을 근거로 해서 본질적으로 비공간적인 개념들을 공간적 관계의 언어를 통해 모델링할 수 있다는 가능성을 제시했다. 다시 말해 문화 텍스트로 불리는 해당 문화의 세계상은 반드시 공간적 특성을 띠며, 세계상의 공간적 구조는 마치 이러한 메타언어로 된 텍스트처럼 기능하게 된다.⁷⁾



〈그림 1〉 문화 모델의 경계성

7) 유리 로트만, 김수환 역, 앞의 글, 19쪽.

로트만이 제시하는 문화 모델의 가장 일반적인 속성은 하나의 기본적인 경계, 즉 문화의 공간을 두 개의 상이한 부분으로 나눠놓는 경계선의 존재이다. 이와 같은 문화 모델에 대한 가장 단순한 의미론적 해석은 우리-그들로 대립된다. 또한 내적 공간이 한정된 폐쇄 공간이고 외적 공간이 열린 공간임을 감안한다면, 일정한 규범을 지니는 조직화된 것과 구조적 특성이 부재하며 조직화가 결여된 것으로 해석될 수 있다. 자연스럽게 자신의 ‘문화’를 유일한 것으로 간주하고 여기에 포함되지 못하는 것들은 ‘비문화’로 배제시키는 관점과 연결된다. 이러한 대립은 다양한 문화의 텍스트 속에서 다음과 같은 의미들로 실현된다.⁸⁾

내부영역	〈--〉	외부영역
우리 민족		타민족
성(聖)		속(俗)
문화		야만
지식인		민중
질서		혼돈

영화 <세 일간지>에서 드러나는 뚜렷한 경계성은 바로 인도 최고의 명문 대학인 임페리얼공대(ICE)를 기준으로 하고 있다. 전국에서 40만명이 지원한 이 대학에 입학한 학생들은 200명에 불과하다. 바이러스로 불리는 총장은 인생은 태어날 때부터 레이스임을 강조하며 경쟁은 자연의 이치라고 말한다. 빠꾸기는 다른 동지에 알을 낳고 다른 알들을 떨어뜨린다는 예를 들어 보인다. 입시에 실패한 자들은 입학생들이 떨어뜨린 알들이라는 것이다. 바로 영화에서 드러나는 문화 모델의 내부영역은 주인공들이 경쟁을 뚫고 현재 발을 붙이고 있는 동지, 임페리얼공대이다. 여기에서 선택된 소수로서의 삶이 펼쳐진다. 다시 말해 인도 사회에서 극히 소수를 차지하고 있는 엘리트층의 ‘문화’만이 인정받는 구조이다.

8) 같은 글, 29쪽.

일단 무사히 내부에 진입했지만 언제 쫓겨날지 모르는 위기가 잠재되어 있는 것이 학생들은 종종 학점이나 리포트 등을 근거로 정확이나 퇴학 위협에 처한다. 또한 내부 세계 안에서도 철저한 위계가 가시적으로 드러난다. 총장은 학기말 단체사진을 찍을 때 성적순으로 자리를 배치한다. 이는 주인공 란초의 눈에 마치 지배자/노예의 구조처럼 보여 카스트 제도를 환기시킨다. 이 대학에서 지향되는 최고의 가치는 높은 점수, 취업, 특히 미국 내 취직이다. 이는 자본주의와 세계화의 결합을 기반으로 하는 성공신화를 반영하고 있다. 공학을 전공했지만 미국에서 은행원을 하는 피아의 약혼자 수하스는 이를 상징적으로 드러낸다. 그는 모든 것의 가치판단 기준을 가격표와 브랜드로 삼고 있다.

2. 〈세 일간이〉에 나타난 문화와 비문화

영화에서 그려지는 내부영역은 전국 대학평가 26위에서 1위로 끌어올린 바이러스 총장의 신념이 절대적으로 신봉되며 그의 교육관이 그대로 규범이 되는 대학사회이다. 다시 말해 새로운 아이디어나 발명에는 관심 없이 최대한 많은 지식을 습득해서 높은 점수를 받는 것이 중요하다. 이를 위해서는 호기심이나 설레임을 전혀 유발시키지 않는 주입식교육과 단순암기가 효율적이다. 이러한 원칙에 충실히 순응한다면 차투르가 성취한 것과 같은 장밋빛 미래를 보장받는 사회이다. 즉 미국 기업의 임원이 되어 난방이 되는 수영장을 갖춘 42억짜리 주택에 살며 한정 판매하는 람보르기니를 몰고 다니는 성공을 말한다.

내부영역에 포함되지 않는 세계는 구조화되지 않은 것을 특징으로 한다. 대학에 진입하지 못한 지원자들뿐만 아니라 총장의 가치관에 따라 경쟁에 실패한 낙오자로 판단되는 사람들 모두가 포함될 수 있다. 인도 사회에서 엘리트층을 제외한 대부분의 사람들이 문화의 영역에서 배제되었지만 특히 주인공의 출신지인 북부 지방은 내부에서 볼 때 더욱 거

리가 먼 낯선 공간이다. 영화 속에서는 외부영역의 ‘구조화되지 않은’ 특성을 드러내기 위한 수단으로서 언어를 자주 사용하고 있다. 로트만은 문화는 자신 안에 구조화를 위한 주형(鑄型) 장치를 지니고 있어야만 하는데, 바로 그 역할을 자연언어가 수행한다고 말했다. 자연언어는 명백한 체계성을 통해 ‘열린’ 현실 세계를 ‘닫힌’ 이름들의 세계로 변형시킨다. 언어를 통한 소통의 습관으로부터 정련된 구조성의 감각은 커뮤니케이션 수단의 전체 그룹에 강력한 조직화의 영향력을 행사한다.⁹⁾

총장의 딸 피아는 란초다스 샤말다스 찬차드라는 이름이 우스꽝스럽다고 말하며 북부 지방 언어의 투박함에 대해 이야기한다. 특히 음식 이름이 도클라, 파프다, 카크라 등미사일 이름 같다고 말한다. “오늘 부시 대통령이 이라크에 도클라 두 발을 뺐습니다”라는 문장을 통해 도클라를 발음상의 유사성에 기인해 미사일 이름으로 사용한다. 언어가 상징기호가 아닌 일종의 도상기호의 역할로 사용되고 있는 예이다. 란초는 교수법을 보여주라는 총장의 주문에 칠판에 두 가지 용어를 쓰고 학생들에게 정의를 내려보라고 한다. 이때에도 어떤 의미 없이 파르한과 라주의 이름을 흉내내어 ‘FARHANITRATE’와 ‘PRERAJULISATION’을 사용한다. 맹목적이고 강압적인 지식의 습득 방식을 비판하기 위해 생각해낸 방법이지만 오히려 구조화되지 못하고 제대로 된 의미를 지니지 못하는 언어를 사용함으로써 조롱의 대상이 된다. 영화 속에서 중요하게 나타나고 있는 “알 이즈 웰”도 마찬가지다. ‘올(All)’이 아니라 “알”이라는 점에 주목하자. 이는 야간 순찰을 도는 동네 경비가 외쳤던 구호이다. 이 소리만 들리면 사람들이 안심하고 잠들었다고 한다. 란초는 무슨 일만 있으면 가슴에 손을 대고 “알 이즈 웰”을 외치고, 다른 사람들에게도 전파한다. 여기서 이 문장은 뜻이 중요하지 않다. ‘사람의 마음을 안정시키는’ 기능이 중요하다. 란초는 완전한 뜻을 전달하기보다는 경비의 발음 그대로 문장의 소리를 도상화시켜서 구호로 사용하고 있는 것이다. 이처럼

9) 같은 책, 「문화의 기호학적 메커니즘에 관하여」, 67쪽.

언어적 체계를 갖지 못하며 제대로 된 단어나 문장이 아닌 언어를 의도적으로 사용하는 것은 기존의 규범에 대한 주인공의 저항을 드러내는 것으로 보인다.

구조화된 내부 영역과 그러한 자질을 충족하지 못하는 외부 영역의 대비를 언어를 통해 표현하는 부분을 다른 측면에서 고찰해 볼 수 있다. 박치완은 이 영화를 통해 인도 문화의 코드를 읽어내고자 시도 하면서 인도 사회의 다문화성을 드러내기 위한 수단으로 음악과 이중언어의 역할을 강조하는 분석을 제시했다. 이에 따르면 영화 속에서는 영어와 힌디어가 서로 다른 역할을 하면서 혼용되고 있다는 사실을 알 수 있다. 영어는 총장이 학생들 앞에서 연설할 때, 교수들이 강의할 때, 차투르나 수하스 등의 인물이 배운 척, 가진 척 할 때 사용되며, 친구들 사이의 대화나 속내 이야기를 할 때, 말문이 막힐 때 힌디어가 튀어나온다. 박치완은 바로 이러한 논리로 한 사회의 정상성이 형성되고 그 정상성이 한 사회를 지배하는 이데올로기로 작용한다고 밝혔다.¹⁰⁾ 즉 한정된 문화의 영역이 가지는 경계성이 영어와 힌디어로 구분되어 드러난다.

Ⅲ. 사회규범적 캐릭터와 개인주의적 캐릭터

1. 문화 모델의 경계성과 정체성 카테고리

로트만의 문화 모델을 캐릭터와 연관지어 논의해본다면 호건의 전형 서사 모델에서 제안하는 캐릭터 유형을 상정해 볼 수 있다. 이야기를 추상적인 조건들이 아니라 구체적인 하나의 전형에 의해 만들어진다고 보았던 인지주의 서사학자 호건은 고대부터 오늘날에 이르기까지 보편적인 이야

10) 정상성과 비정상성을 구분하는 이러한 이중언어의 체제를 낮과 밤의 언어로 비유했다.(박치완, 「영화 <세 일간이>와 다문화사회 인도 엿보기: 음악과 이중언어의 역할을 중심으로」, 『철학과 문화』, 한국외대 철학연구소, 2011).

기에서 모든 캐릭터는 사회규범적 캐릭터(socially normative characters)와 개인주의적 캐릭터(individualist characters)로 구분될 수 있다고 주장했다.¹¹⁾ 많은 스토리의 창작자나 이론가들이 스토리는 무엇과 무엇이 부딪히는 이야기라는 점에 공감한다. 로버트 맥키 역시 대립의 원칙을 강조했다. 그레마스의 서사기호학을 참조해보아도 심층구조에서 기저의미의 대립을 발견할 수 있으며, 행위소 모델에서 주체와 적대자의 대립이 중요한 축을 형성하고 있다는 것을 알 수 있다. 다만 호건은 대립의 기준을 해당 스토리 세계에서의 사회규범에 대한 캐릭터의 입장으로 해석했다는 차별성을 갖는다.

사회규범적 캐릭터는 사회적 카테고리와 관련 규범을 대표하는 인물이며 개인주의적 캐릭터는 이에 반하는 인물이다. 즉 정체성 카테고리과 사회적 권력자들을 위한 존재인지 대항하는 존재인지에 따라 구분된다. 사회규범적 캐릭터는 사회의 규칙과 심판을 대표하는 존재이면서 계층, 국가, 종족 혹은 종교까지 상징하는 인물이 될 수 있다. 호건의 전형서사에서 대표적 장르인 로맨틱 플롯과 영웅 플롯에 적용해서 살펴보자. 로맨틱 플롯은 흔히 부모나 가족, 교사 등의 권위를 가진 사회규범적 캐릭터의 반대에 대항하여 순수한 사랑을 추구하는 개인주의적인 남녀 주인공의 이야기를 다룬다. 이는 ‘상황적 감정이입’을 기반으로 한다. 반면 영웅 플롯의 경우 전통적으로 국가, 왕, 민족 등의 ‘정체성 카테고리’를 기반으로 이를 공고히 하는 사회규범적인 인물을 주인공으로 다루는 경우가 많다.

호건의 캐릭터 이론에서 정체성 카테고리(identity category)라고 하는 개념이 문화-비문화 모델에서 문화의 영역을 구분짓는 경계선과 유사한 의미를 가지고 있다고 본다. 사회규범적인 캐릭터는 현행의 규범과 질서를 준수하고 정체성 카테고리를 유지시키기 위해 헌신하는 영웅의

11) Hogan, Patrick Colm, *The Mind and Its Stories : Narrative Universals and Human Emotion*, Cambridge University Press, 2003.

모습으로 드러난다. 그런데 흥미로운 사실은 현대로 오면서 일반적으로 이야기는 영웅을 개인주의적 캐릭터로 끌어가고 사회규범적인 것보다 개인주의적인 것에 호의적인 경향이 있다는 것을 보여준다.¹²⁾ 여러 가지 측면에서 원인을 분석해볼 수 있지만, 호건은 어느 장르에서든 반항자가 영웅이 될 수 있다는 점을 들면서 개인주의적 캐릭터는 로맨틱 플롯이 호소하는 상황적 감정이입을 불러일으킬 수 있다는 점을 지적했다. 더불어 개인의 자유를 사회적 규범으로 발전시키고자 하는 이야기의 성향을 보여주는 것으로 언급하기도 했다.¹³⁾

2. <세 얼간이>에 나타난 사회규범적 캐릭터와 개인주의적 캐릭터

영화 <세 얼간이>에서 정체성 카테고리를 공고히 하려는 사회규범적인 캐릭터는 누구인가? 가장 먼저 떠올릴 수 있는 사람은 바이러스라는 별명으로 불리는 대학의 총장이다. 그는 문화 모델의 내적 영역에서 사회적 규범 내지는 권위 그 자체를 대변하는 인물이다. 대학의 시스템을 구축하고 이를 유지시키는 강력한 힘을 행사하고 있기 때문이다. 즉 경쟁의 논리를 바탕으로 위계를 세우고 교육(education)이 아닌 “훈련(training)”을 통해 취업을 달성시키고자 하는 “스트레스 공장”으로 대학을 변모시켰다. 그의 권력이 유지될 수 있는 근거는 바로 이러한 경영방식이 대학 평가 26위에서 1위의 대학으로 이끌었다는 점이다. 바이러스의 콧수염은 품위와 권위를 상징한다. 그는 란초와의 내기에서 진 후 고다르가 수염을 밀어버리자 별거벗은 기분이라고 말했다. 이러한 손상은 바로 정체성 카테고리에 대한 위협으로 해석될 수 있을 것이다.

고전적인 이야기에 대입해 보자면 바이러스는 순수 사회규범적인 캐릭터인 왕에 해당할 것이며, 그에게 절대적 복종과 충성을 바치는 전사

12) *Ibid.* p.209.

13) *Ibid.*

로서 등장하는 인물이 차투르이다. 바이러스의 교육시스템을 철저히 따르고 그 안에서 성공을 꿈꾸는 그는 주입식 공부를 하루 8시간씩 하며 교과서를 달달 외운다. 성조기가 그려진 팬티는 글로벌 시장에서 미국 기업이 갖는 파워에 대한 그의 동경과 욕망을 상징한다. 그리고 사회규범에 순종하고 그에 맞는 노력을 바칠 때 그것이 가져다 줄 보상에 대해 확신을 가진다. 이는 란초와 누가 미래에 성공하는지 내기를 하는 장면에서 드러난다. 또한 “미국 법정에 고소”하겠다는 대사를 통해서도 그가 미국의 권위에 의존하는 사실을 알 수 있다.

그러나 이 영화는 오히려 이와 같은 사회규범에 대항하는 개인주의적 캐릭터의 손을 들어준다. 제목에서 드러나듯이 영화의 주인공은 바로 “얼간이(idiot)”이기 때문이다. 내부 영역을 차지하고 있는 사회규범의 잣대에 의한 규정이다. 세 얼간이 가운데 이야기를 주도하는 주인공은 의심의 여지없이 란초이다. 파르한의 회상으로 나레이션이 진행되는 가운데 란초를 설명하는 부분을 보면 “독특했다”, “달랐다”는 표현이 빈번히 나온다. 자의에서든 타의에서든 사회규범을 따를 수밖에 없는 대학생들 가운데 란초는 기계가 아닌 “유일한” 아이로 기억된다. 언제나 “관습에 도전하는”, “자유로운” 영혼인 그는 선배들에게, 교수들에게, 총장에게 순응하지 않았다. 대학사회의 규범과 질서가 유지되는 가장 큰 이유는 학위에 있다. 총장은 학사경고나 정학, 졸업 연기 등을 빌미로 학생들을 협박한다. 그러나 란초에게는 그게 “문제가 되지 않았다”. 결국 강의실마다 쫓겨나며 얼간이라는 소리를 들어야 했다. 파르한의 기억에 그와 같은 친구가 또 하나 있었으나, 기발한 발명품을 만들어내던 조이 로보는 멍청한 프로젝트나 한다면 졸업이 불가하다는 총장의 엄포에 결국 자살을 하고 만다. 그러나 란초는 굴하지 않고 사회규범에 반하는 자신의 신념을 밀고 나간다. 오히려 파르한과 라주 역시도 사회규범의 희생양이 되지 않도록 돕는다.

우리는 태어날 때부터 인생은 레이스이며 빨리 달리지 않으면 짓밟힌

다는 교육을 받아왔다고 말하는 파르한은 아버지가 갓 태어난 아기에게 부여한 “미래 공학자”의 운명을 스스로 실현해왔다. 야생동물 사진작가의 꿈을 가졌던 그는 “히틀러 아버지”가 실망할까봐 공학의 길로 들어섰으나 란초의 격려에 힘입어 자신의 꿈을 펼친다. 파르한이 유명한 사진작가의 조수가 되려 브라질 우림으로 떠나기 위해 공학을 그만두겠다고 선언하자 아버지는 이 “정글”에서 돈이나 벌겠냐며 5년 후에 친구들이 좋은 차에 큰 집을 가진 걸 보면 네 자신을 저주할 거라고 말했다. 또한 사람들이 다 비웃을 것이다, 까푸르씨가 뭐라고 하겠느냐는 것이었다. 까푸르씨는 바로 그의 아버지가 항상 의식하고 있는 권위적인 사회규범을 대표하는 상징적 인물이다. 파르한은 성도 모르는 까푸르씨가 무슨 상관이나고 항변한다. 그는 물론 돈은 좀 적게 벌겠지만 자신은 행복할 것이라고 설득한다. 아버지를 비롯한 사회규범적 인물들의 권위를 깨고 파르한은 자신만의 가치관과 원칙에 따라 인생을 개척하게 된다. 라주 역시 초반에는 가난한 집안 사정으로 미래에 대한 막연한 두려움을 가지고 현실에 순응하는 인물로 그려진다. 그러다 정확을 당하는 사건을 계기로 자살을 시도하는 극단적 선택을 하지만 어렵게 회복하고, 결국 란초의 우정과 격려에 감동을 받아 두려움을 극복하고 예스맨을 거부한다. 자신의 주관을 믿고 밀어붙이는 인물로 변화함으로써 오히려 면접에서 성공하게 된다.

3. 캐릭터 사이의 갈등과 화해

스토리의 주된 갈등은 바로 개인주의적 캐릭터와 사회규범적 캐릭터 사이의 대립에 의해 형성된다. 란초는 바이러스를 “서커스 단장”으로, 바이러스는 란초와 그의 친구들을 “얼간이”로 공격한다. 가장 중요한 이슈는 경쟁의 논리에 기반한 교육시스템이다. 바이러스는 경쟁의 효용성과 가치를 신봉하고, 란초는 점수는 분열을 일으킬 뿐이라고 본다. 점수

라는 결과보다는 과정의 중요성을 역설한다. 마음에서 우러나와야 공부를 하는 것이지 점수 때문에 하는 게 아니며, 나아가 부를 위해서가 아니라 성취를 위해서 하는 것이라고 말한다. 또한 재능을 따라가면 성공은 자연스럽게 뒤따른다고 주장한다. 란초 자신이 학위를 목적으로 한 것이 아니라 순수하게 공부하는 과정을 즐기기 위해 대학에 들어온 배경이기도 하다. 그가 비판하던 교육시스템에 대해서는 결국 차투르가 뜻도 알지 못하는 연설문을 무조건 외워서 발표한 결과 망신을 당하는 일을 통해 단순암기의 폐해를 증명한다. 총장과는 달리 뒤쳐지는 학생들을 버리지 않을 것이라는 신념은 향후 자신이 설립하는 학교의 교육시스템을 통해 실현한다.

개인주의 캐릭터와 사회규범적 캐릭터의 대결은 결국 바이러스가 ‘능력의 펜’을 란초에게 전수함으로써 결론이 난다. 바이러스는 새로 태어난 손자에게 남자면 공학자, 여자면 의사가 아니라 “니가 원하는대로” 하라고 말한다. 차투르는 내부 영역의 규범에 순종하고 그 원칙에 따라 공부했지만 2등으로 밀려나 란초를 이기지 못한다. 그리고 10년 후 란초를 다시 만났을 때 결국 스스로 패배선언을 하고 만다. 영화의 스토리는 개인주의적 캐릭터의 승리를 말해준다. 박치완은 이러한 부분을 가리켜 사회적 정상성과 비정상성의 교체를 통해 사회적 정상성이 회복됨을 의미한다고 지적했다.¹⁴⁾ 즉 오늘날 인도사회를 지배하고 있는 무한경쟁의 논리, 시장경제의 파급력, 이기적인 성공신화 등을 획일적 지배문화로 규정했는데, 영화는 이러한 ‘비정상적인 정상성’을 비판하고 종교와 교육, 신분제도 각 영역에서 새로운 정상성을 추구하고 있다고 분석했다.

그러나 주인공 란초는 사회규범을 대표하는 총장으로부터 자신의 가치관을 능력을 인정받았지만, 내부 영역을 차지하고 있는 ‘문화’에 편입되려고 하거나 그 안에서 또 다른 권위를 물려받지 않는다. 물론 애초에

14) 박치완, 「사회적 정상성의 회화 또는 극복 : <세 일간>을 중심으로」, 『철학연구』 제45집 고려대학교 철학연구소, 2012.

좋은 직장, 예쁜 마누라, 신용카드, 사회적 지위를 보장하는 임페리얼공대의 학위를 목적으로 그곳에 온 것이 아니었다. 대신 그는 학위가 아닌 실력을 기반으로 새로운 성공을 이룬다. 즉 세계적으로 최고의 과학자로 인정받으며 400여개의 특허를 가진 폰수크 왕두로 거듭난다. 또한 ‘평화의 정원’이라는 학교를 통해 그의 교육관을 투영하는 새로운 대안적 문화를 건설한다. 이는 로트만의 문화 모델에서 문화라는 내적 영역을 벗어나는 주변부의 비문화가 아닌 또 다른 문화로서 양립하는 반문화로 해석해볼 수 있다.

IV. 비문화에서 반문화로

1. 〈세 얼간이〉의 슈제트와 반문화

로트만은 모든 예술적 텍스트에 등장하는 인물들을 주변 환경에 고착된 인물과 움직이는 인물로 구분했다. 즉 주인공은 주어진 환경을 이탈하여 길을 떠나는 자로 정의된다. 이야기 속 인물이 의미론적 경계를 횡단할 때 비로소 ‘사건’이 일어나며 그것은 곧바로 슈제트(shuzet)가 되는 것이다. 다시 말해 모든 문화 모델의 구조에는 경계의 침투 불가능성이 포함되기 때문에, 슈제트의 가장 전형적인 구성은 공간적 경계를 꿰뚫는 운동이 된다. 그러므로 슈제트의 도식은 세계의 구조에 대항하는 투쟁으로서 나타난다고 해석될 수 있다.¹⁵⁾ 영화 <세 얼간이>에서 주인공 란초는 수도에서 멀리 떨어진 북부지방 출신으로 정규교육도 제대로 받지 못하는 낮은 신분의 아이였지만 배움에 대한 열의만으로 인도 최고의 명문 대학에 입학한다. 기숙사 심부름꾼 밀리미터에게 학교가 다니고 싶으면 교복을 사서 입고 수업에 들어가라고 한다. 쫓겨나면 다른 학교에 가면 된다. 학위라는 결과가 아닌 배움이라는 과정의 중요성을 말하는 것이다.

15) 유리 로트만, 앞의 책, 「문화를 유형학적으로 기술하기 위한 메타언어」, 41쪽.

그는 기존의 교육시스템에 대해 끊임없이 비판하고 저항하면서 자신의 가치관을 증명하고자 한다. 란초는 엄격한 대학의 사회규범을 뒤흔들고 얼간이라는 별명을 얻은 동시에 가장 뛰어난 학생으로 인정받고 수석으로 학교를 졸업한다. 이러한 영화의 스토리는 주인공의 투쟁이자 한 편의 카니발을 연출한다. 인도 특유의 마살라 무비가 보여주는 영화 중간중간의 음악과 율동들은 축제적 뮤지컬을 연상시킨다. 영화가 종반으로 향해가면서 주인공이 그려내는 슈제트는 어디로 향해 가는가? 졸업과 동시에 학교를 떠나는 란초는 다시금 문화의 주변부로 밀려나는 것일까? 차투르는 그의 소식을 알지 못한 채 자신의 성공을 자랑하고 싶어 그를 찾아 나선다. 영화는 바로 이 지점에서 시작한다. 란초는 지금 어디에 있는가?

문화는 비문화와 대립할 뿐만 아니라 반문화(anti-culture)와도 대립할 수 있다. 비문화와의 대립이 특정 성질의 유무 관계라면, 반문화와의 대립은 특정 성질의 뒤집혀진 반복, 즉 상반성의 관계다.¹⁶⁾ 비문화가 문화에서 배제된 비조직화된 영역으로 남았다면, 반문화는 문화와 마찬가지로 고유한 표현을 갖는 하나의 기호적 체계로서 간주된다. 다시 말해 그것은 부정적인 기호를 갖는 문화로서 문화의 거울 반영 상이라고 말할 수 있다. 란초는 예전처럼 주변부로 돌아가 이름없는 평범한 삶을 살고 있었던가? 그를 찾을 수 없었던 것은 그가 더 이상 란초다스 샤말다스 찬차드도 아니며 정원사의 아들 초테도 아니었기 때문이다. 영화의 결말에서 우리에게 알려주는 것은 그가 차투르가 간절히 만나고 싶어했던 세계적인 과학자 폰수크 왕두였다는 사실이다. 내부 영역에서 기존의 규범과 맞서 싸우고 개인주의적 가치관을 승리를 거두어 낸 그는 이미 변화된 정체성을 획득했다. 파르한과 라주는 “위대하신 폐하님”, “란초다스 신(神)”이라는 호칭을 사용하고 선배들에게 존경을 표하는 의식을 란초에게 바친다. 영화의 엔딩에서 파르한이 확인해주는 사실 역시 “란초가

16) 같은 책, 「문화의 기호학적 메커니즘에 관하여」, 82쪽.

옳았다”는 것이다. 라주의 눈에 “란초만이 만들 수 있는” 학교인 ‘평화의 정원(skitsal: garden of peace)’은 임페리얼공대와는 정반대의 자질들로 충족되어 있다. 문화의 주변부가 아닌 또 다른 하나의 문화로 인정받고 있다.

2. 내재적 규범과 초월적 규범의 불일치

이처럼 여러 이야기들에서 개인주의적 캐릭터를 주인공으로 삼으며 사람들의 공감을 얻어낼 수 있는 것은 기존의 사회 규범을 도덕적 원칙과 분리시킴으로써 가능해진다. 즉 호건은 허위적인 내재적 사회규범과 개인주의 캐릭터가 추구하는 진실된 초월적 규범 사이에 명백하거나 또는 묵시적인 구분이 이루어진다는 점을 지적했다.¹⁷⁾ 내재적 규범은 현재의 문화적 관행을 의미하며, 초월적 규범은 도덕 원칙 또는 믿을만한 것으로 추정되는 문화 원칙을 의미한다. 이러한 점을 기반으로 사회규범에 대항하는 개인주의적 영웅이 호소력을 가지게 되는 것이다. <세 일간이>에서 나타나는 내재적 사회규범은 위에서 살펴 본대로 바이러스 총장이 지지하는 경쟁의 논리를 모토로 위계적인 구조를 형성한다. 이러한 문화에 대한 반문화로서 폰수크 왕두가 세운 학교에서는 상상력과 창의성, 자유로움 등을 기본 가치로 삼고 있다. 즉 여기서 드러나는 초월적 사회규범은 다른 아닌 ‘평화’이다. 4천 미터 고도로 하늘과 맞닿은 판공 호수를 배경으로 세워진 평화의 정원은 공간적 상징을 통해서도 초월적 가치관을 그대로 투영하고 있다.

이러한 현실적 가치와 이상적 가치 사이의 대립과 갈등은 영화 전반에 걸쳐서 제기되고 있다. 차투르는 스승의 날 연설에서 단순암기의 결과로 망신을 당한 후 란초에게 누가 미래에 성공할지 내기를 하자고 제안한다. 그는 언젠가 이 방법이 자신에게 성공을 가져다줄 것이라며, 틀린 길

17) Hogan, Patrick Colm, *op. cit.*, p.212

을 가고 있다는 란초의 조언에 “그런 이상이 현실에서 먹힐 것 같아?”라고 비웃었다. 란초는 피아에게 약혼자를 진짜 사랑하는지 확인하기 위해 바람이 휘파람을 불었는지, 스카프가 천천히 휘날렸는지, 달이 엄청 크게 보였는지를 물었다. 피아는 그를 비웃으며 “영화 속 이야기죠. 현실은 안 그래요”라고 대답했다. 그러나 누군가를 사랑하면 현실에서도 일어난다는 란초의 말은 후에 피아가 그에게 사랑의 감정을 느끼면서 깨닫게 된다. 그리고 파르한의 아버지는 그가 용기를 내어 자신의 길을 가겠다고 하자 “네가 무슨 드라마 주인공이라도 되는 줄 알아?”라며 화를 냈다. 이와 같이 사람들에게 비현실적이고 이상적인 것으로 비춰졌던 일들이 영화의 종결에서는 모두 이루어지는 결과가 도출된다. 마지막에는 란초가 매일밤 꿈꾸었듯이 피아가 신부옷을 입고 스쿠터를 타고 다가와 헬멧을 벗고 키스를 하는 장면이 실현된다.

V. 결론

본 논문은 영화 <세 얼간이>의 스토리텔링을 분석하는 데 있어서 로트만의 공간적 모델링을 중심으로 활용해보았다. 모든 예술적 텍스트는 스토리상 배경이 되는 실제 공간적 구조를 가질 뿐만 아니라 여러 가지 의미와 가치의 체계들 역시 그러한 구조를 바탕으로 표현될 수 있다. 이러한 개별 텍스트의 공간 모델은 로트만이 제시하는 문화 모델에 대한 하나의 은유이자 해석으로서 이해될 수 있다는 점에서 본 연구가 시도되었다. 즉 <세 얼간이>가 드러내고 있는 공간 모델이 문화-비문화 또는 문화-반문화 모델로 이해될 수 있으며 이는 오늘날 인도 사회의 문화 모델을 추론해볼 수 있는 근거가 된다는 점이다.

로트만은 문화 모델이 가지는 가장 기본적인 속성을 경계성으로 규정했다. 역사적으로 주어진 모든 문화는 그 자신에게 고유한, 특정한 문화의 모델을 만들어낸다. 즉 문화는 결코 보편적인 다수가 아니라 언제나

일정한 방식으로 조직화된 부분이라는 것이다. 따라서 문화는 비문화를 배경으로 하는 닫힌 영역, 즉 언제나 부분으로만 사유될 수 있다.¹⁸⁾ <세 얼간이>에 반영된 세계관은 글로벌라이제이션과 자본주의의 결합이 만들어낸 약육강식의 성공신화를 추종하고 이를 강요한다. 1991년 인도의 경제 개방 이후 중산층이 급속도로 증가해 현재 최상위 5%의 최종 결정권자를 제외하고 30%에 해당하는 인구가 중산층으로 분류된다.¹⁹⁾ 이들은 대학교육을 받고 영어로 의사소통 가능하며 주로 전문직에 종사한다. 이들이 자신의 신분, 지위, 경제력을 상승시키기 위해 활용할 수 있는 가장 좋은 수단이 바로 교육이다. 인도인들의 교육열은 매우 높으며, 특히 본문에서 논의되었듯이 영어는 문화와 비문화를 구분짓는 하나의 언어권력으로 작용되고 있다. 상류층은 자신의 기득권을 유지하기 위해서, 중류층은 자신의 신분을 보다 상승시키고 윤택한 삶을 살기 위해서, 하류층은 가난과 차별의 굴레를 벗어나기 위해서 영어를 배우고 출세하고자 한다.²⁰⁾

인도 사회는 소득 격차에 의한 계층의 구분뿐만 아니라 오랜 세월 유지되어온 카스트제도의 영향으로 신분 차별에 대한 갈등이 매우 깊다. 그만큼 기존의 사회 규범을 전복하고자 하는 개인주의적 영웅이 환영받을 만하다. <세 얼간이>의 주인공 란초는 바로 이에 대항하고 새로운 대안문화의 가능성을 제시함으로써 대중들의 큰 호응을 얻었다. 용기를 가진 자만이 꿈을 실현할 수 있다는 희망적 메시지와 변화에 대한 인도인들의 열망을 충족시킨 결과라고 본다.

나아가 이 영화가 인도에서뿐만 아니라 전세계적 흥행을 이끌어낼 수 있었던 것은 약육강식의 획일화된 가치관이 제기하는 갈등이 비단 인도 사회만의 특수성이 아니기 때문일 것이다. 그러나 동시에 이러한 주제의식

18) 유리 로트만, 앞의 글.

19) 공영수, 『또 다른 인도를 만나다』, 평단, 2014, 46-52쪽 참조.

20) 같은 책, 266쪽.

을 맛살라무비 특유의 축제성과 해피엔딩으로 녹여냄으로써 인도 문화의 고유성을 살리기도 했다. 이 영화를 글로벌 문화콘텐츠로 바라볼 수 있는 지점이다.

본고에서 논의해 본 스토리텔링 분석 방법은 여러 문화콘텐츠에 적용될 수 있을 것이다. 개인주의적 캐릭터에 대한 대중의 공감과 선호에 대해서 언급했는데, 다수의 콘텐츠들에서 문화와 비문화를 넘나드는 개인주의적 캐릭터의 슈제를 발견할 수 있다. 예를 들어 한국에서도 비문화에서 문화의 영역으로 진입하여 승리하는 혁명적 영웅의 이야기들이 종종 등장하는데, <일지매>나 <광해>와 같은 콘텐츠에서는 은둔자로 남는다거나 <왕의 남자>의 경우는 죽음을 통해 초월적 세계로 나아가는 것을 볼 수 있다. 반면 <세 얼간이>에서는 뚜렷한 반문화로서의 대안적 세계 구축이라는 적극적인 태도를 드러내며 인도인들이 사랑하는 해피엔딩을 만들어낸다. 덧붙여, 란초가 이루어낸 반문화가 또 다른 ‘유일한 문화’가 되지 않도록 하는 스토리적 장치에 대해 언급하고 싶다. 바이러스 총장이 능력의 펜을 넘겨줄 때 연필이 안 되는 이유를 설명하면서 “네가 틀렸어. 네가 항상 옳은 건 아니야”라고 말한다. 이는 어느 하나의 문화만이 절대적인 진리인 문화-비문화 쌍이 아니라 문화-반문화로서 서로 다른 문화의 공존 가능성을 조심스럽게 말해주는 것이 아닐까. 이렇게 해석될 때에야 이 영화는 진정한 해피엔딩이라 말할 수 있을 것이라고 본다.

참고문헌

- 공영수, 『또 다른 인도를 만나다』, 평단, 2014.
- 김수환, 「유리 로트만 기호학에 있어서 ‘공간’의 문제」, 『기호학 연구』 제11집, 2002.
- 김윤희, 「부상하는 아시아의 주연배우 인도: 인도의 문화코드」, 『문화콘텐츠와 문화코드』, 한국외대출판부, 2011.
- 김정희, 『스토리텔링으로 보는 콘텐츠 기획』, 한국외대출판부, 2010.
- 박치완, 「영화 <세 일간이>와 다문화사회 인도 엿보기」, 『철학과 문화』, 한국의대 철학연구소, 2011, 1-29쪽.
- _____, 「사회적 정상성의 희화 또는 극복」, 『철학연구』 제45집, 고려대학교 철학연구소, 2012. 345-375쪽.
- 유리 로트만, 『기호계』, 김수환 역, 문학과지성사, 2008.
- 최윤정 외, 『인도 문화산업의 경쟁력 분석과 한·인도 협력방안』, 대외경제정책연구원, 2014.
- Hogan, Patrick Colm, *The Mind and Its Stories : Narrative Universals and Human Emotion*, Cambridge University Press, 2003.
- Lotman, Yuri, “On the Metalanguage of a typological description of Culture” *Semiotica* vol. 14. no. 2, 1975, pp. 113-130.
- “The Dynamic model of a semiotic system”, *Semiotica* vol. 21, no. 3/4, 1977, pp. 193-210.
- “The Composition of the Verbal Work of Art”, *The Structure of The Artistic Text*, Tr. by Gail Lenhoff and Ronald Vroon, The University of Michigan.

Storytelling of Indian film <3 Idiots> seen through culture/anti-culture model

Kim, Jeong-Hee

This study aims to apply concepts of ‘culture model’ by Lotman to analyzing storytelling. In order to achieve the research goal, the study regards an Indian film titled <3 Idiots> to be one of these interpretations on culture model in the Indian society and tries to analyze storytelling. The most common feature of culture model offered by Lotman is considered to be the presence of a boundary that divides a culture space into two different parts. That is what corresponds to this argument which sees one’s own ‘culture’ as the one and only one while it excludes what is not included in such category of the former as a ‘non-culture.’ In <3 Idiots>, the stage is Imperial College the most prestigious university in India, and a culture of members of the elite is distinguished from a non-culture that is excluded from the culture of the elite class. Culture model by Lotman which has been described so far can be also a topic of this discussion to compare the model with socially normative characters and individualist characters which are the character types presented by Cognitive Narratologist Hogan. Rancho is a hero of the film and as an individualist character, he enters the culture from the non-culture and then, enjoys the victory in his conflict with the dean the socially normative character. Rancho would not be forced out to the non-culture, nor would he accept authority in the culture, but he builds up a new culture as an alternative. That is what can be explained by Lotman’s culture/anti-culture model. In terms of the new culture which Rancho has created, it is filled with these properties that go only opposite to any of the existing norms. In other words, the culture is going beyond competitions but is pursuing peace the transcendental value. As far as this study understands, <3 Idiots> ended up being a box office hit across the whole world not only as it had fought against success stories about the law of the jungle which was formed by globalization

combined with capitalism and introduced a chance of a new alternative culture but also as it had added this special festival property of Masala Movie and a happy ending to itself.

Key words : Yuri Lotman, culture model, non-culture, anti-culture, Patrick Colm Hogan, socially normative characters, individualist characters, *3 Idiots*.

투고일 : 2015. 11. 15. / 심사일 : 2015. 11. 30. / 심사완료일 : 2015. 12. 05.