

영화 <코코>에 나타난 삶과 죽음에 대한 인식

이향애*

【 차 례 】

- I. 서 론
- II. 미겔의 순환적 공간 이동
- III. 삶과 죽음의 문화적 의미
- IV. 결 론

국문초록

본 연구에서는 영화 <코코>에 나타난 삶과 죽음의 인식을 살펴보고자 한다. 이 영화는 ‘죽은 자들의 날’에 일어나는 가족 간의 갈등과 화합을 기본 서사로 하고 있다. ‘죽은 자의 날’은 후손이 조상을 위해 제단을 만들고, 집으로 모셔 산 자와 죽은 자가 함께 하는 날이다. 그러나 가족 간의 갈등으로 가족의 화합은 이루어지지 못한다. ‘죽은 자들의 날’에 살아있는 주인공이 죽은 자의 세계로 들어가면서 사건이 발생한다. 대개 죽은 자들이 가는 곳인 저승은 두려움의 공간으로 인식된다. 저승은 살아있는 인간이 직접 경험할 수 없는 곳인 만큼 상상 속에서 다양한 이미지를 만들어낸다. 이때 저승의 이미지는 그 문화가 죽음을 어떻게 인식하는지와 관련이 있다. 영화가 보여주는 ‘죽은 자의 세계’는 화려한 형형색색의 활기찬 공간이다. 그곳에 사는 사람들의 삶 역시 살아있는 인간과 크게 다르지 않다. 산 자의 세계와 죽은 자의 세계는 분리된 개별 세계가 아니라 기억을 통해 연결된다. 두 세계의 관계는 주인공 미겔의 공간 이동을 통해 드러난다.

주인공 미겔은 우연한 기회에 죽은 자의 세계로 들어간다. 미겔의 공간 이동은 가족 간의 갈등을 유발하는 부정적 기억을 긍정적 기억으로 전환시킨다. ‘산 자의 세계 → 죽은 자의 세계 → 산 자의 세계’로 이어지는 순환적 공간 이동은 산 자의 세계와 죽은

* 서강대 강사

자의 세계가 기억을 통해 서로 연결되어 있음을 보여준다. 두 세계는 분리된 이원적 세계가 아니라 서로에게 열려 있는 세계다. 이는 삶과 죽음을 이원화하지 않고 동일한 대상으로 보는 멕시코 사람들의 인식과 연결된다. 영화 속 주인공의 공간 이동은 해당 문화가 삶과 죽음을 바라보는 인식과 닮아있다.

죽은 가족을 기억하고 추모하는 것은 개인적 행위이지만 그 방식은 문화적이다. 매년 정해진 기간에 공동체가 동일한 의례를 진행하며 죽은 자를 기억하는 것은 집단적 기억을 통한 문화적 행위라고 할 수 있다. 죽은 자를 위해 마련된 제단에는 음식·물·촛불·오색 종이를 올린다. 이들은 공기·불·흙·물을 상징한다. 이는 고대 아스테카 문명에서 기원한 것이다. 아스테카 사람들은 사람이 죽으면 공기·불·흙·물 등과 혼합되어 새로운 우주의 생명력을 이루는 절대 질료를 제공한다고 믿었으며, 삶과 죽음을 분리해서 이해하지 않았다. 이러한 관념은 ‘죽은 자들의 날’에도 담겨있다. 이 의례는 삶과 죽음을 분리해 이해하지 않기에 산 자와 죽은 자의 만남이 축제적 분위기 속에서 이루어지는 것이다. 고대부터 이어지는 이와 같은 관념은 매년 주기적으로 행해지면서 집단의 기억을 형성한다. 형식화된 행위의 주기적인 반복은 집단의 기억 안에 삶과 죽음이 동일한 것임을 각인시킨다. 이러한 행위는 문화의 자기커뮤니케이션이라고 할 수 있다. ‘죽은 자들의 날’은 문화가 자기커뮤니케이션의 과정을 통해 삶과 죽음이 동일한 대상임을 재인식한다. 또한 ‘죽은 자들의 날’이 죽은 자들만을 위한 날이 아닌 산 자와 죽은 자가 함께 공유하고 연대의식을 갖는다는 점에서 의례의 반복은 이들의 연대 의식을 새롭게 재조직하는 기능을 한다.

열쇠어 : 삶과 죽음, 신발과 음악, 기억과 망각, 공간 이동, 신화적 의식,
문화의 자기커뮤니케이션, 죽은 자들의 날

I. 서론

영화 <코코>¹⁾는 ‘죽은 자들의 날’²⁾에 일어나는 가족의 갈등과 화합을

1) 디즈니·픽사에서 제작한 이 영화는 2017년 10월 20일에 멕시코의 모렐리아 국제영화제(Morelia International Film Festival)에 첫 선을 보였고, 일주일 후 멕시코에서 개봉했다. 그 후로 한 달 뒤인 11월 26일에 미국에서 개봉되었다. 정동섭, 『<코코 Coco>(2017)에 나타난 디즈니 픽사의 흥행 전략 - 라틴아메리카의 문화적 요소들을 중심으로』, 『스페인어문학』 86, 한국스페인어문학회, 2018, 255~256쪽 참고. 한국에서는 2018년 1월 11일에 개봉했다.

2) ‘죽은 자들의 날’ 의례는 11월 1일과 2일 이틀 동안 진행된다. 이 날이 되면 멕시코

기본 서사로 한다. ‘죽은 자들의 날’은 축제적인 분위기에서 행해진다는 점에서 망자에 대한 여타의 의례와 다르다. 영화는 ‘죽은 자들의 날’을 배경으로 하고 있는 만큼 그에 대한 묘사를 영상에 담고 있다. 켄빠소칠(금잔화)³⁾로 꾸며진 제단 위에는 죽은 가족의 사진과 빵·물·불(촛불)·종이장식이 있다. 마당에는 영혼들이 제단을 잘 찾아 들어올 수 있도록 켄빠소칠 잎을 깔아놓는다.⁴⁾ 거리에는 파펠 피카도⁵⁾가 걸려 있고 해골 조형물을 파는 곳들이 즐비하다. 해가 지면 묘지에는 켄빠소칠과 음식을 가지고 죽은 자들을 기리는 사람들로 북적인다. 영화는 제단과 거리의 분위기 등 의례가 진행되는 공간에 대한 묘사를 잘 구현하고 한다.⁶⁾

주인공 미겔은 살아있는 상태로 ‘죽은 자들의 세계’를 여행한다. 이때 스크린에 나타나는 ‘죽은 자의 세계’는 다채로운 색감과 화려함으로 관객을 압도한다. 이러한 이미지는 저승에 대해 가지고 있는 보편적인 인식 체계를 흔들어놓는다. 저승에 대한 색다른 묘사는 단지 이미지에 그

전역에서는 지역적 특색이 담긴 다양한 차림의 해골 인간 조형물과 해골 뼈 모양의 사탕, 빵 그리고 초 등으로 제단을 꾸민다. 사람들은 해골 복장을 하고 가면과 액세서리 등으로 치장하며 죽은 사람들과 함께 한다. 김세진, 『우리는 빠창게로! : 멕시코 사람들의 축제와 의례』, 지식산업사, 2010, 226쪽. 이 ‘죽은 자들의 날’은 산 자와 죽은 자가 즐거운 만남의 시간을 갖는 종교문화 의례로서 ‘의례적 축제(Festividad Ritual; Ritual Festivity)’라고 할 수 있다. 박종욱, 『의례로서 ‘죽은 자들의 날’의 사회문화적 이미지 분석』, 『코기토』 69, 부산대학교 인문학연구소, 2011, 310쪽.

- 3) 켄빠소칠은 멕시코에서 ‘죽은 자들의 꽃’이라고 불린다. 살아있는 이들은 제단을 만들어놓고 조상들을 기다리는데 이때 이 꽃은 조상들을 제단으로 인도하는 기능을 한다. 후손들은 이 꽃을 바닥에 깔아 조상들을 초대한다. 정동섭, 앞의 글, 241쪽.
- 4) 집 입구의 양쪽에 켄빠소칠 꽃다발을 놓아 두고, 영혼들이 들어올 수 있도록 문을 활짝 열어 놓는다. 또한 영혼들에게 제단으로 가는 길을 안내해 주고자 입구에서 제단까지 켄빠소칠 꽃잎을 한 줄로 가지런히 흩뿌려 놓는다. 김세진, 앞의 책, 228쪽.
- 5) 파펠 피카도는 형형색색의 종이로 멕시코 민속 공예의 일종이다. 운동회의 만국기들처럼 줄을 사용해 공중에 매달아 놓는다. 이 파펠 피카도는 부활절과 성탄절 등에도 사용되는 장식이지만, ‘죽은 자들의 날’에 사용되는 대표적인 민속 공예물이다. 정동섭, 앞의 글, 240쪽.
- 6) 픽사 제작팀은 직접 멕시코를 방문해 대도시와 작은 마을 곳곳을 둘러보며 거리의 페레이드와 무덤가의 촛불 의식에 참여했다. 또한 어느 한 가정에 초대되어 그들과 함께 머물며 죽은 자들의 날을 온전히 경험했다. 하여 제작팀은 <코코>를 제작할 때 실제 행해지는 의식을 바탕으로 사실에 입각한 구성에 중점을 뒀다. 존 래시터 외 2인, 최윤영 옮김, 『The Art Of 코코: 디즈니 픽사 코코 아트북』, 아르누보, 2018, 7쪽.

치지 않고 삶과 죽음의 관계에 대한 새로운 인식을 가능하게 한다. 저승은 살아있는 인간이 직접 경험할 수 없는 곳인 만큼 상상 속에서 다양한 이미지를 만들어낸다. 이때 저승의 이미지는 그 문화가 죽음을 어떻게 인식하는지와 연관된다. 대부분 ‘죽음’은 무섭고 두려운 대상이다. 하여 죽은 자가 가게 되는 저승은 험난하고 위험한 곳으로 그려진다.⁷⁾ 그러나 영화 <코코>는 다르다. 미겔의 공간 이동은 목숨을 건 험난하고 위험한 여정이 아니다. ‘죽은 자의 세계’에서 미겔의 행위와 죽은 자들의 관계는 일상의 그것과 다르지 않다. 여기에는 삶과 죽음에 대한 다른 시각이 내재해 있다. 하여 본 연구에서는 미겔의 공간 이동으로 드러나는 ‘죽은 자의 세계’를 통해 삶과 죽음의 관계를 살펴보고자 한다.

뮤지션을 꿈꾸는 소년 미겔은 ‘죽은 자들의 날’에 멕시코 최고의 뮤지션인 에르네스토 델라 쿠르즈의 기타에 손을 댔다가 ‘죽은 자들의 세계’로 들어간다. 가족의 축복을 받으면 다시 ‘산 자의 세계’로 돌아갈 수 있지만 미겔은 뮤지션이 되는 것을 반대하는 고조모 이멜다의 축복을 거부한다. 미겔은 고조부인 델라 쿠르즈의 축복을 받아 뮤지션으로 인정받기 위해 정체를 알 수 없는 남자 헥토르와 길을 나선다. 델라 쿠르즈를 만난 미겔은 헥토르와 델라 쿠르즈가 죽기 전 음악을 함께 했던 동료이며 델라 쿠르즈로 인해 헥토르가 독살 당했다는 사실을 알게 된다. 세르테에 갇힌 미겔과 헥토르는 서로가 가족이라는 사실 또한 확인한다. 실제 미겔의 고조부는 델라 쿠르즈가 아닌 헥토르였던 것이다. ‘산 자의 기억’으로 돌아가는 ‘죽은 자들의 세계’에서 딸 코코에게 잊히고 있는 헥토르를 위해 미겔은 ‘산 자의 세계’로 돌아가 코코의 기억 상기(想起)를 돕는다. 1년 후 다시 맞은 ‘죽은 자들의 날’에 헥토르는 가족(이멜다와 코코)

7) 일례로 신화를 들 수 있다. 신화는 해당 문화의 세계상을 보여준다는 점에서 신화에 나타난 저승의 모습은 그 문화가 인식하는 죽음의 이미지와 맞닿아 있다. 한국 무속 신화 <바리공주>와 <차사본풀이>는 주인공 바리공주와 강림이 자신에게 주어진 과제를 해결하기 위해 저승을 여행한다. 이때 저승은 알 수 없는 미지의 세계로써, 험난한 공간으로 묘사된다. 또한 영화 <신과 함께>의 저승 이미지는 심판을 받는 엄숙한 곳으로 그려진다.

과 함께 ‘산 자의 세계’로 여행을 떠난다.

영화는 주인공 미겔이 ‘죽은 자들의 날’에 망자의 물건⁸⁾을 훔친 죄로 죽은 자의 세계로 진입하면서 벌어지는 사건을 바탕으로 한다. 공간의 경계를 넘나드는 행위는 주인공이 새로운 의미를 만들어가는 과정이다.⁹⁾ 대부분의 이야기 속 주인공이 그러하듯이 미겔 역시 공간의 이동을 통해 문제를 해결한다. 본고에서는 주인공의 공간 이동에 주목해 이를 바탕으로 논의를 전개할 것이다. 그 이유는 공간이 해당 문화의 세계상을 보여주기 때문이다. 미겔이 산 자의 세계에서 죽은 자의 세계로 진입하고 다시 산 자의 세계로 돌아와 가족 간의 갈등을 해결하고 통합하는 과정은 단순히 사건 해결의 기능만이 아닌 삶과 죽음의 관계를 상징적으로 보여준다.

II. 미겔의 순환적 공간 이동

미겔의 공간 이동은 산 자의 세계에서 죽은 자의 세계로 이동 후 다시 산 자의 세계로 돌아오는 순환적 이동 양상을 보인다. 2장에서는 주인공의 순환적 이동 과정을 통해 드러나는 의미 변화를 살핀다.

8) 미겔은 음악경연대회에 참가하고자 델라 쿠르즈의 기타를 훔치려 한다. ‘죽은 자들의 날’에는 산 자가 죽은 자를 위해 제물을 바쳐야 한다. 그런데 반대로 산 자가 죽은 자의 물건에 손을 대면 저주(벌)를 받는다.

9) 로트만은 텍스트 안에서 움직이는 요소와 움직이지 않는 요소를 나눈다. 움직이는 요소는 ‘주인공’이고 움직이지 않는 요소는 ‘부동의 인물’이다. 주인공이 ‘움직임’을 특성으로 갖는다면, 다른 인물들은 ‘부동(不動)’의 특성을 갖는다. 주인공은 움직임을 통해 서사 안에서 새로운 의미를 만들어 간다. 주인공의 움직임이 다른 인물의 움직임과 다른 점은 ‘의미론적 경계를 넘는다’는 것이다. 주인공의 움직임은 사건을 해결하고 의미를 만들어 서사를 추동하는 힘을 갖는다. 따라서 주인공은 ‘움직임을 통해 의미를 만들어 가는 인물’이라고 할 수 있다. 유리 로트만 저, 김수환 옮김, 『문화를 유형학적으로 기술하기 위한 메타언어에 관하여』, 『기호계 : 문화연구와 문화기호학』, 문학과지성사, 2008, 22~24쪽.

1. 산 자의 세계 : 신발과 음악의 대립

산타 세실리아에 사는 리베라 집안은 4대가 함께 살면서 신발 만들기를 가업(家業)으로 하고 있다. 주인공 미겔은 신발 닦기 일을 하며 집안의 일을 돕고 있지만 뮤지션이 되고 싶은 꿈이 있다. 그의 롤모델은 멕시코의 최고 뮤지션 에르네스토 델라 쿠르즈다. 이 마을의 광장 한 가운데는 델라 쿠르즈의 동상이 세워져있고 그의 묘지는 엄격하게 관리된다.

뮤지션이 되고 싶은 미겔의 소망과 달리 리베라 집안에서는 음악을 철저히 금지한다. 미겔은 자신만의 비밀 공간인 작은 다락방에 델라 쿠르즈의 영상과 포스터를 보관해 두고 있다. 그곳에서 몰래 기타 연주를 하며 뮤지션의 꿈을 키운다.

리베라 집안에서 음악을 금지하게 된 이유는 고조부와 고조모의 사연 때문이다. 영화의 시작부에서 2D 파펠 피카도 애니메이션 형태로 미겔의 고조부와 고조모의 사연이 소개된다. 이 사연은 미겔의 보이스오버 내레이션(voiced-over narration)¹⁰⁾으로 설명된다.

“가끔은 내가 저주 받은 거 같아요. 내가 태어나기 이전의 일 때문이에요. 오래 전에 한 가족이 있었죠. 아빠는 뮤지션이었어요. 그들은 노래하고 춤추며 행복하게 살았어요. 하지만 아빤 온 세상에 노래를 들려주고 싶어 했죠. 그래서 어느 날 기타를 들고 영영 집을 떠났어요. 엄마는 도망간 아빠 때문에 울 여유가 없었어요. 일단 음악의 흔적을 모조리 없앤 후 딸을 키울 방법을 찾았죠. 그녀는 열심히 신발 만드는 법을 배웠어요. 사탕이나 폭죽 반짝이 레슬링복 같은 걸 만들 수도 있었지만 신발을 선택한 거예요. 딸에게도 신발 만드는 법을 가르쳐줬죠. 나중엔 사위에게도 가르쳐줬어요. 그리고 손주들에게도요. 가족이 늘면서 사업도 커졌어요. **음악은 가족을 헤어지게 했지만 신발은 가족을 모이게 해줬죠.** 그분이 바로 내 고조모 마마 이멜다예요.”

10) ‘보이스오버 내레이션(voiced-over narration)’이란 화면에 등장하지 않은 채로 연기자나 내레이터의 목소리가 들리는 것을 말한다. 마라-로어 라이언 저, 조애리 외 옮김, 『스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울아카데미, 2014, 29쪽.

요. 제가 태어나기 훨씬 전에 돌아가셨죠. 하지만 우리 가족은 매년 그분의 애길 해요. ‘죽은 자들의 날’에.” (강조와 밑줄은 필자)

고조부와 고조모의 이별은 리베라 집안에서 신발과 음악의 대립을 야기한다. 고조부가 집을 나간 이후 리베라 집안은 고조모를 중심으로 가족 질서를 재확립한다. 반면 가족을 버리고 떠난 고조부는 새로운 가족 질서 안에서 배제된다. 고조모 이멜다가 집안의 중심인물이 되면서 신발은 중심가치가 되고 음악은 주변부로 밀려나 금지된다. 따라서 신발과 음악의 대립은 비대칭적인 대립 관계다. 이멜다에게 신발은 남편이 떠난 불안정한 상황에서 가족을 보호하고 지탱해주는 안정적인 삶의 기반이다. “음악은 가족을 헤어지게 했지만 신발은 가족을 모이게 해줬죠”라는 미겔의 발화는 리베라 집안의 분위기를 대변한다. 가족들은 신발 작업장에서 각자의 자리에 위치한다. ‘신발 만들기’는 분업화되어 있어서 공동 작업을 요하기가 가족의 연대를 기반으로 한다. 따라서 ‘신발’은 ‘가족은 언제나 함께 해야 한다’는 집안의 중심 가치를 대변한다. 하여 가족들의 이동 폭은 작업장과 집안으로 국한된다. 반면 구두닦이 일을 하면서 가족을 돕는 미겔은 집 안과 밖을 오고간다. 집 밖에서 미겔이 주로 머무는 공간은 광장이다. 이곳에는 거리의 악사들이 즐비하고 음악경연대회가 열리는 곳이다. 또한 이곳은 미겔이 좋아하는 전설적인 뮤지션 에르네스토 텔라 쿠르즈의 동상과 묘지가 있다. 신발 작업장은 각자가 자기 위치에서 주어진 일을 하는 정적인 공간이다. 반면 광장은 자유분방한 악사들로 인해 활기 넘치는 동적인 공간이다.

리베라 집안은 음악이 일상인 멕시코 사회에서 음악과 차단된 삶을 산다. 리베라의 집 안과 밖은 철저히 구분되어 있으며 집 안 내부 뿐 아니라 외부에서 들려오는 음악도 철저히 차단한다. 이는 엘레나(미겔의 할머니)가 미겔이 거리의 악사들과 있거나 집밖에서 음악 소리가 들리면 그것들과의 접촉을 차단하는 행위에서 드러난다. 엘레나는 미겔에게 기타 연주를 시키는 거리의 악사를 신발로 후려치고, 미겔이 창 밖에서 들려오는

음악을 듣고 있으면 가차 없이 창문을 닫는다. 단호하고 엄격한 엘레나의 행위는 리베라 집안이 음악을 어떻게 인식하고 있는지 보여준다.

이처럼 리베라 집안이 추구하는 중심 가치에는 ‘신발’이 위치하고 ‘음악’은 금지되어 주변부에 놓인다. 그러나 ‘음악’이 완전히 사라진 것은 아니다. 집안에서 음악을 금기시 하고 배제하는 것은 음악이 중심 체계에서 완전히 외재화된 상태가 아니라 ‘포함적 배제(*inclusive exclusion*)’의 상태로 존재하고 있음을 보여준다.¹¹⁾ 금기는 중심 체계에 강하게 붙들려 있으면서 관리 및 통제되고 있기 때문에 존재하지만 존재하지 않은 것으로 타자화된다.

제단 위의 사진은 이와 같은 가족의 상황을 함축적으로 보여준다. ‘죽은 자들의 날’에는 제단을 만들고 죽은 가족의 사진을 올려놓는다. 이 사진은 후손들이 조상을 기억한다는 것을 의미한다. 고조모 이멜다의 사진은 제단의 맨 위에 놓여있다. 이멜다가 어린 딸 코코를 앉고 있고 그 옆에는 얼굴 부위가 잘려나간 남자가 서있다. 얼굴이 잘려나간 사람은 코코의 아버지이자 미겔의 고조부다.



[그림 1]

- 11) 체계로부터 완전하게 외재화된 상태가 아닌 일종의 ‘포함적 배제(*inclusive exclusion*)’로 존재하는 상황은 체계 밖으로 밀려나 있기 보다는 체계의 문법에 의해 ‘유기되어 있는 *abandoned*’ 상태를 말한다. 존재하지만 존재하지 않은 것과 같은 것, 포함되어 있지만 사실상은 배제되어 있는 타자를 뜻한다. 체계의 중심에서 유기되어 있는 이 상태는 오히려 체계에 강력하게 붙들려 있음을 의미한다. 김수환, 『사유하는 구조』, 문학과지성사, 2011, 286~287쪽.

미겔은 제단 위의 음식을 먹으려는 단테(떠돌이 개)를 말리다가 실수로 이멜다의 사진을 떨어뜨린다. 액자가 깨지면서 액자 상태에서는 보이지 않던 사진의 접힌 부분이 드러난다. 감춰진 부분을 펼치자 고조부가 잡고 있는 하얀색 기타가 나타난다. 그 기타는 그동안 미겔이 봐왔던 델라 쿠르즈의 기타와 동일한 것이다. 미겔은 이 기타를 보고 자신의 고조부가 최고의 뮤지션 델라 쿠르즈라고 생각한다. 자신에게 뮤지션의 피가 흐르고 있음을 안 미겔은 가족들에게 뮤지션의 길을 걷겠다고 선언한다. 하지만 가족의 반대에 부딪힌다. 미겔이 작은 다락방에 숨겨놓은 음반과 기타가 발각되어, 애지중지 하던 음반은 바닥에 내동댕이쳐지고 기타는 산산이 부서진다. 이 장면은 미겔과 가족의 갈등이 직접적으로 표출되는 장면이다. 나아가 가족 안에서 미겔의 위치와 처지가 드러나는 장면이기도 하다. 다락방은 집안에 포함된 공간이면서 분리된 별도의 공간이다. 이 공간은 단순한 비밀 공간이 아니라 리베라 집안의 사람이면서도 그 속에 완전히 포함되지 못하는 미겔의 위치와 상태를 상징적으로 보여준다.

음악을 금지하는 집안에서 뮤지션이 되고 싶은 꿈은 허용될 수 없다. 리베라 집안에서 음악은 저주이며, 뮤지션은 그 가족에게 기억될 수 없고, 조상의 제단에도 올라가지 못하는 존재다. 제단의 맨 위에 위치하면서 회자되고 기억되는 고조모와 달리 고조부는 기억되지 못한다. 즉, 고조모와 고조부는 ‘기억되는 자’와 ‘기억되지 못하는 자’의 관계를 보여준다. 가족에게 기억되어 조상의 제단에 올라가는 것은 중요한 의미를 갖는다. 이것은 이후 ‘죽은 자의 세계’가 산 자의 기억으로 돌아간다는 원리와 연결된다.

미겔은 가족과의 갈등으로 집을 나온다. 이때 ‘죽은 자들의 날’을 맞는 사람들의 풍경이 한 눈에 들어온다. 거리에는 죽은 자처럼 보이기 위해 페이스 페인팅을 한 사람들과 곳곳에 걸려있는 파펠 피카도, 해골 모형을 파는 가게 등이 있다. 또한 밤이 되자 가족과 함께 묘지로 나가는 사람들이 보인다. 미겔이 거리를 질주하는 이 장면은 가족과 함께 ‘죽은

자들의 날’의 축제적 분위기를 즐기는 사람들과 대비되면서 리베라 가족의 갈등을 더 부각시킨다. 나아가 미겔은 음악경연대회에 참가하기 위해 텔라 쿠르즈의 기타를 훔치게 되면서 살아있는 것도 죽은 것도 아닌 경계적 인물¹²⁾이 되어 ‘죽은 자의 세계’로 진입한다.

미겔과 가족 간의 갈등, 사진이 제단 밖으로 떨어져 산 자의 세계로 넘어오지 못하는 고조모 이멜다로 인해 ‘죽은 자들의 날’에 가족의 만남은 유예된다. ‘죽은 자들의 날’은 살아있는 후손과 죽은 조상이 만나 즐거운 시간을 보내는 날이다. 리베라 가족이 진정한 ‘죽은 자들의 날’을 보내기 위해서는 가족 간의 갈등과 문제를 풀어야 한다. 이 문제는 단순히 살아있는 가족들 간의 문제만을 의미하지 않는다. 이 갈등이 유발하게 된 원인인 고조부와 고조모의 갈등을 풀고 ‘음악은 안 된다’는 집안의 금지를 해제해야 한다. 즉 근본적인 갈등 요소를 제거해야 진정한 ‘죽은 자들의 날’을 맞이할 수 있다. 미겔의 공간 이동은 이러한 문제 해결을 위한 출발점이다.

2. 죽은 자의 세계 : 기억과 망각의 대립

미겔은 썸빠소칠로 뒤덮인 다리를 건너 죽은 자의 세계로 진입한다. 이승과 저승은 썸빠소칠 다리를 사이에 두고 수평적으로 연결되어있다. 주황색 썸빠소칠 잎이 가득 덮인 다리의 옆모습은 꽃잎이 폭포수처럼 흘러내려 환상적인 느낌을 자아낸다. 미겔이 죽은 자의 세계로 진입했을 때 화려한 색채가 영상을 가득 메운다. 저승은 형형색색의 화려한 색감을 자랑

12) 미겔은 기타를 훔친 후 묘지를 방문한 죽은 자들이 눈에 보이기 시작한다. 미겔의 존재 역시 산 자의 눈에는 띠지 않고 죽은 자의 눈에 보인다. 묘지를 방황하던 미겔은 리베라 조상들을 만난다. 그들은 미겔을 보고 “앤 죽은 거 같지 않은데? 살아있는 것도 아냐.”라고 말한다. 미겔은 이 상태로 조상들과 함께 이멜다 고조모를 만나러 ‘죽은 자들의 세계’로 넘어간다. 미겔이 고조모의 사진을 가지고 있어서 고조모가 산 자의 세계로 넘어오지 못했기 때문이다. 죽은 자의 세계에서 미겔은 ‘살아있는 소년’이다. 산 자의 세계에서는 죽은 자이지만 죽은 자의 세계에서는 산자인 미겔은 경계적 존재라고 할 수 있다.

한다. 산 자의 세계보다도 화려하고 생동감이 넘친다. 색채의 대비는 오히려 죽은 자들의 세계 안에서 일어난다. 앞으로 서술하겠지만 이 색채의 대비는 산 자의 기억 속에서 ‘기억되는 자’와 ‘기억되지 못하는 자’ 차이를 보여준다.

죽은 자들의 외형 역시 산 자의 그것과 큰 차이가 없다. 외형이 해골이라는 것을 제외하면 산 자처럼 옷을 입고 화장을 하며 멋을 부린다. 산 자의 세계를 떠나 죽은 자의 세계로 온 망자들은 이곳에서 또 다른 삶을 산다. 삶은 죽음 이후에도 다른 형태로 계속 이어진다. ‘살아서 사는 삶’과 ‘죽어서 사는 삶’이 그것이다. 이 세계의 특징은 ‘산 자들의 세계’와 ‘기억’으로 연결되어 있다는 점이다. 즉 ‘죽은 자들의 세계’는 살아있는 사람들의 기억에 영향을 받는다. 살아있는 가족이 망자를 기억해 사진을 제단에 올려주면 망자는 ‘죽은 자들의 날’에 이승에 가서 가족을 만날 수 있다. 만약 제단에 사진이 없으면 망자는 이승에 갈 수 없다. 제단 위의 사진은 단순히 이승과 저승 사이를 오고갈 수 있는 통행 기능만 하는 것이 아니다. 살아있을 때 알던 사람이 망자에 대한 얘기를 하며 기억을 전해주면 망자는 죽은 자의 세계에서 영원히 살 수 있다. 만약 그렇지 않으면 망자는 이곳에서 ‘마지막 죽음’을 맞는다. 아무도 기억해 주지 않는 망자는 죽은 자의 세계에서 완전히 소멸하게 된다.

망자가 마지막 죽음을 맞는 장면은 치치차롱이 소멸되는 과정을 통해 드러난다. 미겔은 텔라 쿠르즈 음악경연대회에 참가하기 위해 치치차롱의 기타를 빌리기로 한다. 헥토르와 치치차롱을 만나러 가는 길은 호화로운 저승의 또 다른 이면을 만나는 과정이며, 잊히는 자들의 삶을 마주하는 과정이다. 헥토르와 미겔은 밝고 화려한 건물과 사람들을 등지고 어두컴컴한 나무 계단을 계속해서 내려간다. 헥토르를 따라 계단을 내려가는 미겔의 뒤편으로 건물들이 보인다. 좁은 나무 길을 걷다보면 끊어진 길 아래로 계단이 놓여있다. 길게 뻗은 계단을 따라 내려가면 허름한 판자촌의 집들이 나온다. 헥토르가 판자촌 사람들에게 반갑게 인사를 할 때, 뒤따

르던 미겔은 하늘을 쳐다본다. 이 때 저 멀리 위치한 고층 건물이 시야에 들어온다. 미겔이 위치한 곳과 그의 시선이 닿는 화려한 건물 사이의 먼 거리감은 기억되는 사람과 그렇지 못한 사람 간의 차이를 보여준다. 헥토르를 따라가는 미겔의 표정과 시선은 다소 어둡다. 죽은 자들의 세계에 처음 왔을 때 가졌던 놀라움과 호기심은 찾아보기 어렵다. 사람들과 반갑게 인사하는 헥토르와 달리 굳은 표정의 미겔 뒤로 다시 한번 멀리 위치한 화려한 건물들이 들어온다. 즉, 굳은 표정의 미겔과 화려한 건물의 모습이 한 화면에 반복적으로 잡히면서 혼란스럽고 의문에 찬 미겔의 감정을 보여준다. 또한 흑백의 무채색 판자촌의 공간을 구분해주는 것은 줄지어 걸여놓은 전구 불빛이다. 이 불빛 또한 각양각색의 색채를 뿜내는 도시의 모습과 대비된다. 온갖 잡동사니가 놓여있는 요람에 힘없이 누워있는 치치차롱의 너머로 또 다시 고층 건물이 보인다. 이렇듯 영화는 서로 다른 두 공간을 반복적으로 한 화면에 담으면서 대비시킨다. 이 반복적 대비는 망자에게 ‘기억된다는 것’이 얼마나 중요한지를 강조하는 기능을 한다.

치치차롱의 공간은 곧 헥토르의 공간이다. 가족에게 잊히고 있는 것은 헥토르 역시 마찬가지다. 그 역시도 언제 사라질지 모르는 불안 속에서 살아간다. 반면에 유명한 뮤지션인 텔라 쿠르즈의 공간은 가장 높은 곳에 위치¹³⁾하며 화려하고 웅장하다. 또한 그의 파티에 초대된 사람들은 모두 유명인들¹⁴⁾이다. 텔라 쿠르즈의 거실에는 다채로운 형형색색의 색감과

13) 이는 미겔이 텔라 쿠르즈를 찾기 위한 여정에서 등대와 같은 역할을 한다. 즉, 미겔의 목표 지점이 무엇인지를 분명하게 보여준다.

14) 텔라 쿠르즈의 파티에 초대된 사람들의 면모를 보면 엘 산토 라는 이름으로 유명한 복면을 쓴 레슬러 로돌포 구스만 우에르타, 멕시코 국민들의 사랑을 듬뿍 받았던 가수이자 영화배우인 호르헤 네그레테, 한 시대를 풍미한 멕시코 배우로서 할리우드까지 진출한 돌로레스 델 리오, 멕시코 영화의 황금시대를 이끌었던 배우인 마리아 펠릭스, 당대 최고의 코미디 배우이자 멕시코의 상징인 칸틴플라스, 판초 비야 등과 더불어 멕시코 혁명을 이끈 혁명 지도자로서 멕시코인들의 존경과 사랑을 받은 에밀리아노 사파타 등이 있다. 정동섭, 앞의 글, 250~251쪽.

다양한 선물¹⁵⁾이 종류별로 산처럼 쌓여있다. 이는 잡동사니로 가득한 요람에 힘없이 누워있는 치치차롱과 대비된다. 또한 잊히는 사람들과 관계 맺고 있는 헥토르와도 대비를 이룬다. ‘죽은 자들의 세계’는 델라 쿠르즈처럼 ‘기억되는 자’의 화려한 삶과 ‘기억되지 못하는 자’의 초라하고 불안한 삶이 공존하는 공간이다.

죽은 자의 세계는 산 자의 세계보다 더 화려하고 웅장하며 활기가 넘친다. 그러나 그 안에는 기억되는 자와 기억되지 못하는 자의 차이가 공간의 규모와 색채 대비를 통해 드러난다. ‘기억되는 자’는 화려한 외형에 활기찬 삶을 살아가는 반면에 ‘기억되지 못하는 자’는 초라한 행색에 힘이 없는 고단한 삶을 살아간다. 이러한 삶의 질적 차이는 선명한 기억과 흐릿한 기억으로 설명할 수 있다. 누군가의 기억에 머물며 오래도록 회자된다는 것은 선명하게 기억되는 것이다. 반면에 잊힌다는 것은 그 사람의 모습이 흐릿해진다는 것을 의미한다. 따라서 기억되는 자의 선명함과 기억되지 못하는 자의 흐릿함이 색채 대비를 통해 형상화되는 것이다.

3. 산 자의 세계 : 음악을 통한 기억의 재생과 가족의 재결합

헥토르는 자신을 기억해주는 사람이 없어 소멸될 위기에 있다. 헥토르가 영원히 살기 위해서는 그의 딸 코코가 아빠를 기억해야 한다. 죽은 자의 세계에서 이멜다와 헥토르는 화해하지만 이 화해로는 후손들에게 각인된 헥토르에 대한 부정적 기억을 지울 수 없다. 가족이 진정으로 화해하고 헥토르가 다시 가족 안으로 들어오기 위해서는 코코가 헥토르를 기억해야만 한다. 코코가 헥토르에 대한 긍정적 기억을 후손에게 전해줘야 하는 것이다. 다시 산 자의 세계로 돌아온 미겔은 헥토르의 기타를 가지고 집으로 간다.

미겔은 기타를 연주하며 코코에게 ‘Remember me’를 들려준다. 코코

15) 살아있는 사람들이 그를 추모하며 제단 올려놓은 다양한 제물들을 말한다.

는 노래를 따라 부르며 헥토르를 기억해낸다. 이 노래는 영화 전체를 관통하는 중요한 요소다. Remember me는 영화에서 총3번 나온다. 첫 번째는 영화 초반에 미겔이 델라 쿠르즈를 소개하는 장면이다. 미겔은 델라 쿠르즈의 동상을 바라보며 그가 어떤 뮤지션인지 설명한다. Remember me는 그의 대표곡으로써 많은 인기를 누린 곡이다. 네온사인이 켜진 화려한 무대의 가운데에는 계단이 있고 그 양 옆으로 많은 여성 댄서들이 노래에 맞춰 코러스를 넣으며 춤을 춘다. 노래는 경쾌하고 빠른 박자로 진행된다. 계단에 서서 흥겹게 노래를 부르던 델라 쿠르즈는 “외로운 밤마다 날 기억해 줘”라는 가사 부분에서 여성 댄서와 가벼운 스킨십을 한다. 이 장면은 관객으로 하여금 Remember me를 남녀 간의 사랑 노래로 인식하게 한다.

두 번째는 헥토르와 미겔이 델라 쿠르즈로 인해 세르테에 갇혔을 때다. 이곳에서 미겔은 자신의 진짜 고조부가 헥토르임을 알게 된다. 헥토르는 딸 코코에 대한 그리움을 안고 살고 있다. 헥토르는 자신을 잊어가는 딸에 대한 그리움과 안타까운 감정을 드러내면서 딸을 만나 Remember me를 불러주고 싶어 한다. 이 노래를 처음 만든 사람은 헥토르다.¹⁶⁾ 그는 이 노래를 매일 밤마다 딸에게 불러주었다. 영화는 헥토르가 어린 딸 코코에게 노래를 불러주는 회상 장면을 보여준다. 헥토르가 부른 Remember me는 느린 선율의 곡이다. 어린 딸을 지긋이 바라보며 기타 연주와 함께 노래를 부르는데, 이는 델라 쿠르즈가 부른 것과 사뭇 다른 분위기를 연출한다. 델라 쿠르즈 버전은 사랑 노래로 해석이 가능하지만 헥토르 버전은 딸이 자신을 기억해주길 바라는 애잔함과 간절함을 담고 있다. 이 노래 가사¹⁷⁾는 어떤 곡조로 부르느냐에 따라 다르게 해석된다.

16) 헥토르는 뮤지션의 꿈을 이루기 위해 가족을 떠나왔지만 이내 자신의 행동을 후회하고 가족에게 돌아가려한다. 이때 함께 음악을 하던 델라 쿠르즈는 헥토르를 독살하고 그가 만든 음악과 기타를 가로채 유명한 뮤지션이 된다.

17) 기억해 줘 / 내가 안녕을 말해도 기억해 줘 / 이별 때문에 울지 마 / 멀리 헤어져 있어도 / 난 널 생각하며 노래할 거야 / 외로운 밤마다 날 기억해 줘 / 내가 멀리 떠나가도 기억해 줘 / 슬픈 기타 소릴 들으면 / 부디 알아줘 나 이렇게 노랴 부르며 / 널 꼭

세 번째는 죽은 자의 세계에서 다시 돌아온 미겔이 코코의 기억을 되살리기 위해 부르는 장면이다. 미겔은 헥토르의 기타로 연주하며 그와 같이 느린 선율로 Remember me를 부른다. 코코는 어린 시절 매일 밤 듣던 이 노래를 따라 부르며 아버지를 기억한다. 점점 기억을 잃어가며 힘없이 앉아 있던 노령의 코코가 노래를 들으면서 손가락을 움직이고 이내 그 노래를 따라 부른다. 코코의 몸짓은 망각된 채 기억의 심층에 자리한 헥토르에 대한 기억이 점점 되살아나고 있음을 보여준다. 나아가 그 기억이 확실해졌음을 보여주는 것이 바로 코코가 서랍 속에서 아버지가 보내준 편지와 얼굴 사진(제단에서 잘려나간 얼굴 부분)을 꺼내며, “아버지는 뮤지션이었어. 내가 어릴 때 엄마랑 아름다운 노래 불러주셨지.”라고 발화하는 장면이다. 영화 초반부터 노래를 듣기 전까지 코코의 발화는 단어 몇 개가 전부였다. 한 문장도 채 말하지 않던 코코는 부모에 대해 구체적으로 말한다.

코코가 헥토르를 기억하는 이 장면은 헥토르가 코코를 기억하는 장면과 비교해 볼 수 있다. 세르테에서 코코에 대한 헥토르의 그리움은 과거를 회상하는 기법으로 표현되었다. 그러나 코코가 헥토르를 기억하는 장면은 과거 회상 기법(어린 시절 아버지가 노래를 불러주는 장면)으로 처리하지 않고, 추억의 물건을 꺼내면서 아버지에 대해 발화하는 것으로 표현한다. 헥토르의 과거 회상이 자신의 행동에 대한 회상과 안타까움에서 비롯된 과거 지향적 성격을 갖는 것이라면 코코의 기억은 미래지향적이다. 헥토르가 사라지지 않기 위해서는 코코가 헥토르를 기억해서 그 기억을 후손에게 전해줘야 한다. 또한 사진을 제단에 올려야 한다. 기억이 돌아온 코코가 사진을 건네며 발화한 메시지는 그 방에 함께 있던 후손들에게 전달된다. 이는 이멜다가 각인 시킨 헥토르에 대한 부정적인 집단 기억을 바꾸는 계기가 된다. 즉, 코코의 메시지는 헥토르가 ‘망각되어야 하는 대상’에서 ‘기억되어야 하는 존재’로 전환하는 기능을 하며, 사진은 가족 안으

로 다시 들어와 영원히 살 수 있게 한다. 코코의 기억은 틀어진 가족 관계를 재설정하고 원가족을 회복시켜 그 관계를 유지시켜 나간다. 따라서 영화 <코코>에서의 ‘기억’은 궁극적으로 과거에 대한 회상이 아닌 현재에서 미래로 향해 나아가는 미래지향적 성격을 갖는다. 결국 미겔의 공간 이동은 ‘기억의 주체’인 코코와 ‘기억의 대상’인 헥토르 사이의 매개 역할을 했다고 볼 수 있다.

이전에 리베라 집안은 집 밖에서 음악 소리가 들려오는 것을 차단했다. 그러나 리베라 집 안에 복원된 헥토르의 생가는 문이 열려 있어 언제든지 외부와 소통이 가능한 구조를 보여준다. 이는 음악에 대한 부정적 인식과 금지가 해제된 것으로 볼 수 있다. 또한 헥토르가 리베라의 신발을 신고 ‘죽은 자들의 날’에 가족들을 만나러 오는 장면은 변화된 헥토르의 삶을 보여준다. 제단에 사진이 올라가기 전 헥토르는 줄곧 맨발의 상태였으며 휘청거리는 걸음걸이였다.¹⁸⁾ 이후 코코의 기억 속에서 되살아난 헥토르는 리베라 집안에서 만든 신발을 신고 힘 있게 걷는다. 신발을 신은 헥토르의 발은 썸빠소칠 다리를 건널 때 더 이상 꽃잎에 빠지지 않는다. 영화 초반에 산 자의 세계로 가기 위해 맨발로 다리를 건너려는 순간 발이 꽃잎에 빠지면서 결국엔 몇 발자국 걷지 못한 것과 대조된다. 신발은 발을 보호해 안정감 있게 땅을 딛고 서서 걸을 수 있게 한다. 헥토르에게 신발은 불안정한 삶을 끝내고 다시 가족 안으로 들어가 안정된 삶을 살 수 있게 되었음을 보여준다.

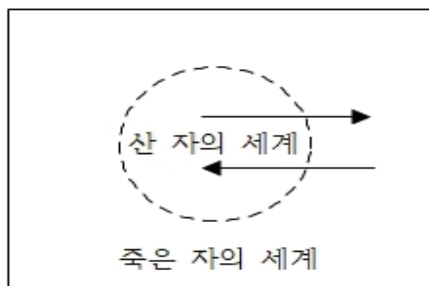
18) 죽은 자의 세계에서 헥토르와 미겔이 나란히 함께 거리를 걷는 장면이 있다. 초라한 행색과 맨발로 비틀거리며 걷는 헥토르의 모습은 화려한 도시와 멋을 낸 사람들과 대조되면서 그의 불안정한 삶을 극대화시켜 보여준다.



[그림 2]

1년 후 다시 맞는 ‘죽은 자들의 날’에 미겔을 비롯한 리베라의 아이들은 악기를 연주하면서 조상들을 맞는다. 미겔은 헥토르의 기타로 연주하며 분위기를 띄운다. 죽은 자의 세계에서 넘어 온 조상들은 후손들과 어울리며 흥겨운 시간을 보낸다. 신발 작업장에서 각자의 위치에만 머물러있어서 정적이던 집 안의 분위기는 어느새 동적으로 바뀌어 신명나는 장소가 된다. 영화는 살아있는 사람들 간의 화합은 물론이고 산 자와 죽은 자의 연대를 보여준다. 미겔의 공간 여행은 기억의 주체인 코코와 기억의 대상인 헥토르 사이를 연결함으로써 헥토르를 가족 안으로 재편입시켜 ‘죽은 자들의 날’이 갖는 진정한 의미를 완성한다.

정리하자면, 미겔의 공간 이동과 가족의 결합은 다음의 공간 모델로 표현할 수 있다.



[그림 3]

산 자의 세계가 점선으로 표시된 것은 이 세계가 외부 세계와 대립되는 닫힌 세계가 아니기 때문이다. 산 자의 세계는 죽은 자의 세계와 연결되어 있다. 물리적인 측면에서 보면 산자인 미겔이 죽은 자의 세계로 나아갈 수 있고, 죽은 자들이 산 자의 세계로 들어올 수 있다. 정신적인 측면에서 보면 이 두 세계는 ‘기억’을 매개로 연결된다. 산 자의 기억은 죽은 자가 그 세계에서 영원히 살아갈 수 있는 동력이 되며, 이승의 가족과 만날 수 있는 매개가 된다. 영화에서는 미겔이 이러한 매개자로 기능한다. 기억의 매개자로서 미겔이 갖는 위상은 여타 서사에서 주인공이 갖는 위상과는 차이가 있다. 대부분의 이야기에서 주인공은 공간을 이동한 후 신이 되거나 왕이 되는 등 존재의 전환을 경험한다. 그러나 미겔은 다시 가족 안으로 들어와 원래 자기 위치에 자리한다. 미겔의 공간 이동은 미겔의 존재론적 전환보다는 리베라 집안이 가진 집단의 기억을 변화시켜 집안에 내재한 보이지 않는 경계를 무너뜨리는 기능을 한다.

산 자의 세계와 죽은 자의 세계가 기억을 매개로 연결되며 서로 열린 세계라는 것은 삶과 죽음을 분리된 이원적 체계가 아닌 동일한 관점에서 바라보는 의식과 연결된다. 이는 문화적 차원의 논의로까지 연결된다. 삶과 죽음의 문화적 의미에 관한 논의는 영화의 배경인 ‘죽은 자들의 날’을 중심으로 한다. 영화는 ‘죽은 자들의 날’을 단순한 배경으로 사용하기 보다는 그 날이 갖는 삶과 죽음에 대한 인식을 반영하고 있기 때문이다.

III. 삶과 죽음의 문화적 의미

미겔은 1년 뒤에 다시 맞는 ‘죽은 자들의 날’에 동생을 안고 제단 앞에서 사진 속 가족들을 소개한다. 그는 동생에게 “이건 그냥 사진이 아니라 우리 가족이야. 우린 이분들을 기억해야 돼”라고 말한다. 가족을 기억하는 것은 개인적 행위이지만 그것을 추모하는 방식은 문화적이다. 공

동체가 매년 정해진 기간에 동일한 의례를 진행하며 죽은 자를 기억하는 것은 집단적 기억을 통한 문화적 행위라고 할 수 있다.

‘죽은 자들의 날’을 위해 제단을 마련할 때는 그곳에 올려야 하는 필수적인 요소들이 있다. 그것은 바로 음식·물·촛불·오색 종이다. 이 구성 요소들은 고대 아스테카 문명에서 기원한 것이다. 아스테카 사람들은 사람이 죽으면 공기·불·흙·물 등과 혼합되어 새로운 우주의 생명력을 이루는 절대 질료를 제공한다고 믿었다. 제단에 올리는 음식·물·촛불·종이는 이 기본 요소에 대한 상징을 담고 있다. 물(또는 술)은 영혼의 갈증을 풀어주며 빵은 땅에서 생산된 것이기에 땅의 성질을 대표한다. 촛불은 불을 대표하는데, 멕시코 사람들은 죽은 영혼의 이름을 부르면서 제단에 촛불을 켜두면 그것이 죽은 자들을 자신의 제단으로 안내해 준다고 생각했다. 끝으로 바람에 날리는 오색 종이는 공기를 대표한다.¹⁹⁾ 인간의 죽음이 새로운 우주의 생명력을 이루는 기본 바탕이 된다는 것은 죽음이 그 자체로 끝이 아닌 새로운 탄생을 위한 밑거름임을 말해준다. 여기에는 재생을 위해서는 죽음이 필요하듯이 육체의 분해는 갖가지 것으로 부활과 재생이 가능하다는 관념이 내포되어 있다. 이는 세계를 지배하는 근본적인 법칙이 동질동상의 관계에 있다는 ‘신화적 의식’²⁰⁾의 특징을 보여준다고 할 수 있다. 신화적 의식의 관점에서 보면 이질적인 대상들을 하나로 보는 것이 가능하다.²¹⁾ 이와 같은 신화적 의

19) 박종욱, 「문화코드로서 “죽은 자들의 날” 인식 연구」, 『국제지역연구』 14(4), 한국외국어대학교 국제지역연구센터, 2011, 56쪽; 김기현, 「이달의 세계 축제 : 멕시코- ‘죽은 자들의 날」, 『국제지역정보』 100, 한국외국어대학교 국제지역연구센터, 2001, 57쪽.

20) 로트만은 신화를 ‘특정한 의식의 현상’으로 정의한다. 로트만의 관심은 이야기로서의 신화가 아니라 신화적 의식 구조의 메커니즘을 향해있다. 신화적 기술은 원칙적으로 ‘단일언어적’이다. 반면에 비신화적인 기술은 ‘복수언어적’이다. 신화적인 기술을 지속하는 의식이 ‘신화적인 의식’이다. 신화적 세계는 논리적 위계의 측면에서는 ‘단일 세계적’(신화적 세계의 ‘단일 언어성’)이고, 의미론적 차원에서는 위계질서상 더 높은 자리에 위치하는 대상의 원형상을 향한 지향을 나타낸다. 김수환, 앞의 책, 193~197쪽.

21) 신화적 의식을 특징짓는 것은 시간에 대한 폐쇄적이고 순환적인 관계다. 탄생-죽음-부활의 법칙은 모든 것을 지배하는데 이 보편적 법칙은 구조적으로 동질동상(同質同相, homeomorphism)의 관계에 있다. [가을=저녁=노년 / 임신 = 땅에 씨 뿌림 = 어둡고

식의 차원에서 보면 삶과 죽음은 분리된 이원적 대립이 아닌 구조적으로 동질동상의 관계로 볼 수 있다. 이러한 신화적 의식은 삶과 죽음을 하나로 믿었던 고대 아스테카 사람들의 인식과 맞닿아있다. 이는 현재 ‘죽은 자들의 날’이 갖는 의미와 맥락을 같이한다. 이 의례는 죽음과 삶을 분리하여 이해하지 않기에 산 자와 죽은 자의 만남을 축제의 장을 통해 실현할 수 있는 것이다.²²⁾

삶과 죽음을 이분화하지 않고 동일한 대상으로 보는 관념은 ‘죽은 자들의 날’ 의례를 통해 주기적으로 반복되면서 집단의 기억을 형성한다. 이 ‘집단적 기억’은 문화의 본질적인 역할을 한다.²³⁾ 삶과 죽음을 동일한 대상으로 보는 관념이 집단 구성원의 의식 속에 각인되기 위해서는 주기적인 반복을 통해 기억되고 전승되어야 한다. 기억의 방식은 비언어적 형식의 수단을 통해 이루어진다. 전승의 방식이 언어가 아닌 특정 행위의 반복을 통해 구성원들의 기억에 각인된다는 것이다. 특정 행위는 형식화된 의례의 반복을 말한다. 형식화된 행위의 주기적인 반복은 집단의 기억 안에 삶과 죽음이 동일한 것임을 각인시킨다. 이러한 행위는 문화의 자기커뮤니케이션 과정이라고 할 수 있다.

‘자기커뮤니케이션’²⁴⁾은 내가 알고 있는 정보를 다시 나에게 전달하는

폐쇄적인 장소로 들어가는 모든 행위들 = 죽은 자의 매장 = 식사는 ‘죽은 자 = 씨앗 = 곡물’(“=” 기호는 ‘유사하다’로 읽는다)의 등식이 가능하다. 씨를 틔우기 위해서는 씨앗을 뿌려야 하듯이 죽음은 재생을 위한 필수요소다. 유리 로트만, 「문화 현상」, 앞의 책, 233~234쪽.

22) 멕시코의 ‘죽은 자들의 날’은 죽음이 삶과 대립되는 개념으로, 그것이 주는 공포와 불안감의 이미지를 거부한다. 오히려 유머와 해학 그리고 친밀성을 바탕으로 일상의례를 구성하는 긍정적인 요소로서의 특별한 의미를 부여한다. 박종욱, 「의례로서 ‘죽은 자들의 날’의 사회문화적 이미지 분석」, 316쪽.

23) 김수환, 앞의 책, 201쪽.

24) 로트만은 인간의 커뮤니케이션이 두 가지 모델에 따라 구성된다고 하였다. 첫째는 이미 주어진 정보를 한 사람이 다른 사람에게 전달하는 경우(‘나-그/녀’ 커뮤니케이션)를 말하며, 둘째는 정보의 증대와 그것의 변형, 재정식화 그리고 새로운 메시지가 아니라 새로운 코드의 도입을 다루는 것으로 발신자와 수신자가 한 사람 안에 공존하는 것(‘나-나’ 커뮤니케이션)을 말한다. Yuri M. Lotman, *Universe of the Mind : A Semiotic Theory of Culture*, trans. Ann Shukman, Bloomington & Indianapolis: Indiana

방식으로 발신자와 수신자가 한 사람 안에 공존하는 커뮤니케이션이며, ‘나-나 커뮤니케이션’으로도 불린다.²⁵⁾ 로트만은 자기커뮤니케이션이 역설적으로 보이지만, 문화의 일반적인 체계 안에서 중요한 역할을 수행하며,²⁶⁾ 문화도 거대한 자기커뮤니케이션의 체계²⁷⁾라고 하였다. 반복적이고 주기적인 형식화된 의례는 문화가 자기 자신에게 메시지를 전달하는 문화의 자기커뮤니케이션으로 볼 수 있다. 매년 동일한 날에 진행되는 ‘죽은 자들의 날’은 문화의 자기커뮤니케이션 과정으로 볼 수 있으며 이를 통해 삶과 죽음이 동일한 대상임을 재인식한다. 또한 ‘죽은 자들의 날’이 죽은 자들만을 위한 날이 아닌 산 자와 죽은 자가 함께 공유하고 연대의식을 갖는다는 점에서 의례의 반복은 이들의 연대 의식을 새롭게 재조직하는 기능을 한다.

앞서 미겔의 공간 이동이 갖는 특성을 설명함에 있어서 산 자의 세계와 죽은 자의 세계는 서로 닫힌 이원적 세계가 아닌 연결된 세계라고 하였다. 이는 삶과 죽음에 대한 멕시코 사람들의 인식과 맥을 같이 한다. 미겔의 공간 이동을 통해 산 자의 세계와 죽은 자의 세계가 서로 연결되어 있었던 것처럼 문화적 측면에서 삶과 죽음의 인식 또한 이원적 분리가 아닌 동질동상의 관계로 볼 수 있다는 점에서 영화의 공간 모델은 문화적인 측면과 서로 닮아있다. <그림 3>의 공간 모델에서 ‘산 자의 세계’를 ‘삶’으로 ‘죽은 자의 세계’를 ‘죽음’으로 바꿔도 동일한 모델 구성이 가능하다.

University Press, 1990, p.29.

25) 김수환, 앞의 책, 246~247쪽.

26) Yuri M. Lotman, *Ibid.*, p.21.

27) 문화 자체는 두 가지 측면으로 다루어질 수 있다. 하나는 다양한 발신자(그들 각각에 있어 수신자는 ‘또 다른 사람’, ‘그/그녀’이다)에 의해 순환되는 메시지의 총합이며, 다른 하나는 인류라는 집단적인 ‘나’에 의해 자신에게 발신되는 하나의 메시지를 말한다. 이러한 관점에서 인간문화는 거대한 자기커뮤니케이션의 예이다. Yuri M. Lotman, *Ibid.*, p.33.

IV. 결 론

영화 <코코>는 ‘죽은 자들의 날’에 일어나는 가족의 갈등과 화합을 담고 있다. 주인공 미겔은 우연한 기회로 ‘죽은 자들의 세계’를 경험하면서 가족 안에서 배제된 고조부 헥토르를 다시 가족 안으로 편입시킨다. 이는 헥토르의 딸 코코가 그를 다시 기억할 수 있게 돕는 과정으로 그려진다. 미겔의 공간 여행은 단지 가족 안의 문제만을 해결하는 데 그치지 않고 삶과 죽음이 어떻게 인식되고 있는지를 보여준다. 죽은 자의 세계에 대한 남다른 묘사는 죽음의 공간에 대한 보편적 인식을 전환시킨다. 하여 본 연구는 영화 <코코>에 나타난 삶과 죽음의 인식을 살펴보고자 하였다. 연구 방법으로는 주인공의 공간 이동 과정을 중심으로 하며 각 공간 안에서 인물들의 관계와 대립을 중심으로 분석하였다. 미겔의 공간 이동은 산 자의 세계와 죽은 자의 세계가 분리된 이원적 공간이 아닌 기억으로 연결되며 서로 열린 공간으로 기능함을 보여준다. 이는 삶과 죽음을 이원적인 개념으로 인식하지 않는 멕시코 문화의 관념과 연결된다.

아스테카 사람들은 사람이 죽으면 공기·불·흙·물 등과 혼합되어 새로운 우주의 생명력을 이루는 절대 질료를 제공한다고 믿었다. 제단에는 이것을 상징하는 음식·물·촛불·종이를 올린다. 죽은 사람이 새로운 우주의 생명력을 이룬다는 관념은 보다 위계적으로 상위차원에서는 삶과 죽음을 동질동상으로 볼 수 있는 ‘신화적 의식’과 맞닿아 있다. 이와 같은 신화적 의식은 죽은 자들의 날이 축제적 분위기에서 이루어지는 것과 연결된다. 멕시코 사람들은 죽음을 두려운 공포의 대상으로 인식하지 않는다. 산 자가 죽은 자와 만나는 행위는 친밀감을 바탕으로 한 연대의 의미가 강하다. ‘죽은 자들의 날’은 매년 동일한 날에 이루어진다. 의례적 축제의 반복된 행위는 이 축제를 통해 공동체에게 특별한 기억을 내재화시켜 집단적 체험을 통한 결속력을 강화한다.²⁸⁾ 다시 말해, 의례

28) 태지호, 「문화콘텐츠에 재현된 집단 기억의 문화기호학적 의미 연구」, 『기호학연구』

의 반복은 문화의 자기커뮤니케이션의 과정으로서 공동체에게 삶과 죽음에 대한 신화적 의식을 인식시키고 새로운 의미를 만들어 간다.

43, 한국기호학회, 2015, 97쪽.

참고문헌

- 김기현, 「이달의 세계축제 : 멕시코- ‘죽은 자들의 날(Día de los muertos)」, 『국제 지역정보』 100, 한국외국어대학교 국제지역연구센터, 2001, 56~57쪽.
- 김세건, 『우리는 빠창게로! : 멕시코 사람들의 축제와 의례』, 지식산업사, 2010.
- 김수환, 『사유하는 구조』, 문학과지성사, 2011.
- 박종욱, 「문화코드로서 “죽은 자들의 날” 인식 연구」, 『국제지역연구』 14(4), 2011, 53~78쪽.
- , 「의례로서 ‘죽은 자들의 날’의 사회문화적 이미지 분석」, 『코기토』 69, 부산대학교 인문학연구소, 2011, 299~326쪽.
- 이종득, 「아즈텍 문명의 장례문화」, 『인문과학연구』 9, 덕성여자대학교 인문과학연구소, 2005, 87~104쪽.
- 정동섭, 「<코코 Coco>(2017)에 나타난 디즈니 픽사의 흥행 전략 - 라틴아메리카의 문화적 요소들을 중심으로」, 『스페인어문학』 86, 한국스페인어문학회, 2018, 237~257쪽.
- 태지호, 「문화콘텐츠에 재현된 집단 기억의 문화기호학적 의미 연구」, 『기호학연구』 43, 한국기호학회, 2015, 89~116쪽.
- 래시터, 존 외 2인 저, 최윤영 옮김, 『The Art Of 코코: 디즈니 픽사 코코 아트북』, 아르누보, 2018.
- Lotman, Yuri M., 김수환 옮김, 『기호계 : 문화연구와 문화기호학』, 문학과지성사, 2008.
- , *Universe of the Mind : A Semiotic Theory of Culture*, trans. Ann Shukman, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1990,
- Ryan, Marie-Laure 저, 조애리 외 역, 『스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울아카데미, 2014.

Recognition of life and death in the film <Coco>

Yi, Hyang-ae

This study aims to examine the recognition of life and death in the film *Coco*. This film is based on family conflicts and harmony in the 'Day of the Dead'. 'The Day of the Dead' is the day when the descendants make an altar for their ancestors and spend their time together at home. However, family unity can not be achieved due to family conflicts. In the 'Day of the Dead', the incident takes place when the living hero enters the world of the dead. The afterlife, usually where the dead go, is perceived as a space of fear. Afterlife is a place where living human beings can not experience it directly, thus creating various images in imagination. The image of the afterlife is related to how the culture perceives death. The world of the living and the world of the dead have similarities as they are connected through memories, not separate worlds. The relationship between The world of the living and the world of the dead is revealed through movement of the main character Miguel.

The main character, Miguel enters the world of the dead accidentally. Miguel's spatial movement changes the negative memory arousing the conflicts between family to the positive memory. The cyclical spatial movement such as 'the world of the living → the world of the dead → the world of the living' shows that the world of the living and the world of the dead are connected to each other through memories. These two worlds are not the separated dualistic world, but the world open to each other, which is connected to Mexican people's perception to view the life and death as the same without dualizing them. The spatial movement and its direction of the main character in the film resemble the perception of life and death in the relevant culture.

Even though remembering and cherishing the memory of the dead family member is a personal act, the method is cultural. Remembering the

dead by performing the same rite in the fixed period of every year could be a cultural act through the collective memory. On the altar prepared for the dead, the food · water · candle · fivecolored paper are put. They symbolize the air · fire · soil · water, which is originated from the ancient Aztec civilization. In accordance with the Aztec people's belief, when people die, they are mixed with the air · fire · soil · water to provide the absolute matters composing the vitality of the new universe. They thought that life was not separated from death. This idea is also contained in the 'day of the dead'. As life is not separated from death, this rite of meetings between the living and the dead is performed in the festive mood. This concept continued from the ancient times is practiced periodically every year to form the collective memory. The periodical repetition of the formalized act imprints in the collective memory that life and death are the same. This act could be the autocommunication of culture. The 'day of the dead' newly understands that life and death are the same object through the process of autocommunication. Also, the 'day of the dead' is not just a day for the dead, but a day when the living and the dead have the solidarity by sharing together, so that the repetition of the rite newly reorganizes their solidarity.

Keywords : life and death, shoes and music, memory and oblivion, spatial movement, mythological consciousness, autocommunication of Culture, Day of the Dead.

투고일 : 2018. 05. 21. / 심사일 : 2018. 06. 08. / 심사완료일 : 2018. 06. 13.