



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 8월  
석사학위 논문

# ‘마술적 사실주의’의 상징적인 의미 연구

-본인 애니메이션 <흐름>을 중심으로-

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

멜렌드츠 바레토 다니엘라 알레한드라

# ‘마술적 사실주의’의 상징적인 의미 연구

- 본인 애니메이션 <흐름>을 중심으로 -

A study on the symbolic meaning of ‘magical realism’.

- Focusing on the animation <FLOW> -

2022년 08월 26일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

멜렌드츠 바레토 다니엘라 알레한드라

# ‘마술적 사실주의’의 상징적인 의미 연구

- 본인 애니메이션 <흐름>을 중심으로 -

지도교수            양   세   혁

이 논문을 만화애니메이션학 석사학위신청 논문으로 제출함

2022년 04월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

멜렌드츠 바레토 다니엘라 알레한드라

멜렌드츠 바레토 다니엘라 알레한드라의  
석사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	김일태 (인)
위원	조선대학교 부교수	박경표 (인)
위원	조선대학교 교수	양세혁 (인)

2022년 05월

조선대학교 대학원

## 목차

ABSTRACT.....	vi
<b>제1장 서론.....</b>	<b>1</b>
제1절 연구 배경 및 목적.....	1
제2절 연구 방법.....	2
<b>제2장 마술적 사실주의.....</b>	<b>3</b>
제1절 마술적 사실주의의 개념과 역사.....	3
제2절 마술적 사실주의의 특징.....	10
제3절 마술적 사실주의와 상징성.....	11
1. 나비.....	11
2. 시간.....	16
3. 음식.....	22
<b>제3장 본인 작품 &lt;흐름&gt; 제작 .....</b>	<b>30</b>
제1절 콘셉트.....	30
제2절 스토리.....	31
제3절 <흐름> 속 마술적 사실주의의 상징과 의미.....	33
1. 주요 상징.....	34
2. 장면 연출.....	38
제4절 <흐름> 속 마술적 사실주의의 시각적 표현...	41
1. 캐릭터.....	41
2. 색상.....	44
3. 사운드 디자인 및 후반작업.....	47
제5절 작품 제작을 위한 현상학적 글쓰기.....	49

제4장 결론.....52

참고문헌

부록

국문초록

## <표목차>

<표2-1> <엔칸토>의 나비 상징주의.....	14
<표2-2> <엔칸토>의 치유.....	28
<표3-1> 한국에서 느낀 긍정적, 부정적 감정의 목록.....	30
<표3-2> 외로움과 불확실성의 감정의 시각적 표현.....	31
<표3-3> 패배와 우울함 감정의 시각적 표현.....	34
<표3-4> <흐름> 상징.....	39



## <그림 목차>

[그림2-1] 형이상학과 회화.....	2
[그림2-2] 스페인어, 영어, 프랑스어 및 독일어 출판물(1920-2008)에서 미술적 사실주의라는 용어의 빈도.....	3
[그림2-3] 프리다 칼로(Frida Kahlo) 미술적 사실주의 회화.....	6
[그림2-4] 가브리엘 가르시아 마르케스의 『백년 동안의 고독』(1967).....	7
[그림2-5] 기예르모 델 토로 미술적 사실주의 영화.....	9
[그림2-6] ‘타이로나(Tairona)’의 나비 모양 금 코걸이(900-1600).....	10
[그림2-7] 콜롬비아의 토착 나비 도상학(1000~1600).....	11
[그림2-8] 마르케스의 나비를 추억하는조 각품와 기념행사.....	12
[그림2-9] 엔칸토의 캐릭터 의상의 나비 자수.....	13
[그림2-10] 뫼비우스의 띠(Möbius strip).....	16
[그림2-11] <버드맨> 속 호르헤 루이스 보르헤스의 소설 『미로』.....	21
[그림2-12] ‘버드맨’의 과거, 현재, 미래 묘사.....	21
[그림2-13] 영화 <달콤 쌉싸름한 초콜릿>(1992).....	24
[그림2-14] 멕시코 꼬말(Comal).....	25
[그림2-15] 콜롬비아 참바(Chamba).....	25
[그림2-16] 타말(Tamal).....	26
[그림2-17] 토르티야(Tortilla).....	26
[그림2-18] 아히아코(Ajiaco).....	26
[그림2-19] 하릴라(Jarilla).....	27
[그림2-20] 파시플로라(Passiflora).....	27
[그림2-21] 카벨로 데 앙헬(Cabello de Angel).....	27
[그림3-1] 서사 전략 피치테아 곡선(The Fichtean Curve).....	33
[그림3-2] 콜롬비아 토종 나비의 예.....	35
[그림3-3] 크리스토퍼 콜럼버스의 문장(1493).....	36
[그림3-4] 콜롬비아 국기.....	36
[그림3-5] 루이스 알베르토 아쿠냐 (Luis Alberto Acuña), 치브샤의 주요 신들	

(1974).....	37
[그림3-6] 이구아케(Iguaque) 석호, 콜롬비아.....	37
[그림3-7] 캐릭터의 초기 스케치.....	31
[그림3-8] 보라색 패션프루트( <i>Passiflora edulis f. edulis</i> )의 숙성 주기를 Chibcha 언어로 '티바(Tyba)'라고 한다.....	42
[그림3-9] 주인공 '티바'의 최종 디자인 및 표정.....	43
[그림3-10] 티바 색상변화 변화.....	43
[그림3-11] 한국 토종 나비의 예.....	44
[그림3-12] 컬러 스크립트.....	44
[그림3-13] 캐릭터 디자인.....	45
[그림3-14] 단무지와 나비 단무지.....	45
[그림3-15] 공간 디자인.....	46
[그림3-16] 어학원 실제 교실.....	47
[그림3-17] 2악장 악보 .....	48
[그림3-18] 3악장 악보.....	48
[그림3-19] 애니메이션 단계.....	49

## ABSTRACT

A study on the symbolic meaning of ‘magical realism’

Focusing on the animation <FLOW>

MELLENDEZ BARRETO DANIELA ALEJANDRA

Advisor : Prof. Yang Se-Hyeok

Department of Comics and Animation

Graduate School of Chosun University

Latin America, the region in the American continent between Mexico and Chile where Romance languages are spoken, had been the epicenter of mixing of indigenous and European narrative features named Magical Realism, stories featuring supernatural elements while also situated in the real world. These stories capture the melancholy and the conceptual, showing that Latin American culture encompasses unique problems as a repercussion of colonization. This research explored Magical Realism's history and audiovisual elements and how Latin American creators have utilized them in books and audiovisual media in the last 70 years and turned them into an essential characteristic of the Latin American narrative identity.

In the first chapter, the researcher carried out a historical account of the etymological and historical origins of the Magical Realism term. Revising Magical Realism in its 1920s European inception and later reinterpretation by Latin American storytellers in the 1940s. Understanding how Magical Realism helped shape the Latin American narrative archetype through the mix of indigenous and European influences into one representative narrative style. An examination of the most common characteristics in Magical Realism tales, such as supernatural events with no explanation, the crossing of appropriate boundaries, and the political undertones of the stories, was

also conducted. In the second chapter, a symbolic analysis of butterflies, time, and food, elements often depicted in Magical Realism stories, examining its narrative usage and examples from Latin American novels and Latin American inspired movies. The researcher also made a historical analysis of antecedents in indigenous and popular culture of butterflies, time, and food, and its usage in Gabriel Garcia Marquez, Laura Esquivel, Alejandro González Iñárritu, Alfonzo Arau, and Byron Howard's novels and movies. In the third chapter, the researcher described the preproduction and production of an animation named <Flow>. The animation depicts the story of a girl living in a place far away from home that fears the loss of her identity in the shape of yellow butterflies—inspired by Latin American symbolism and Magical realism metaphors. Lastly, Magical Realism can be understood as the Latin American response to fantasy literature of the mid-20th century. Storytellers from any nationality and background can utilize Magical Realism as a narrative strategy to convey the harsh reality of our existence in a way that neither Fantasy, Surrealism, and Pure Realism can.

keywords: Magical Realism, Latin America, Symbol, Animation, <Flow>

# 제1장 서론

## 제1절 연구 배경 및 목적

스페인과 포르투갈의 식민지화로 인해 16세기 라틴 아메리카<sup>1)</sup>의 신비주의와 신화는 정복과 영유권을 목적으로 한 유럽인들에 의하여 격렬하게 지워졌다. 원주민들이 세상이 작동하는 방식을 설명하기 위해 사용했던 전설과 신화는 마법의 믿음이 발견되고 나중에 제거될 것이라는 두려움 때문에 거의 잊혀졌다. 적대적인 환경에서 생존하기 위해 이야기는 은밀하게 구전되었으며 살아남은 몇 가지는 유럽에서 독립한 후 100년 이상 동안 예술적 묘사에서 숨겨져 있었다.

‘마술적 사실주의(Realismo Magico)’는 라틴 아메리카 원주민의 선조로부터 전해진 마술적 요소와 유럽 식민지 개척자들의 사실주의와 시간 구조를 혼합한 부조리와 진정성의 부드러운 균형으로 나타났다. 마술적 사실주의는 라틴 아메리카의 발전에서 두드러지고 필수적인 서사 기법이지만 한국에서는 거의 알려지지 않았다.

본 연구의 동기는 순수한 환상이나 초현실주의와 같은 다른 서사 기법과의 유사성으로 인해 마술적 사실주의를 설명하는 데 종종 어려움이 있다는 것이다. 연구자는 비교 가능한 서사 접근 방식을 구별하고 마술적 사실주의의 독특한 특성이 라틴 아메리카의 정체성을 형성하는 데 도움이 된 역사적 관련성을 연구할 필요성을 느꼈다. 그러나 한국에서는 문학 계열 외에는 시청각 언어와 관련된 연구를 발견할 수 없었다.

연구자는 고향인 콜롬비아를 떠나 한국에서 살아가면서 마술과 행복을 찾은 유학생의 경험을 바탕으로 한 단편 애니메이션 <흐름>을 연구 제작하였다.

---

1) 본 연구에서 ‘라틴 아메리카’를 언급할 때 아메리카 대륙의 멕시코에서 칠레에 이르는 지리적 영역으로 이해한다. ‘라틴 아메리카’에는 아르헨티나, 볼리비아, 브라질, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 쿠바, 도미니카 공화국, 에콰도르, 엘살바도르, 프랑스령 기아나\*, 과들루프\*, 과테말라, 아이티, 온두라스, 마르티니크\*, 멕시코, 니카라과, 파나마, 파라과이, 페루, 푸에르토리코\*\*, 생바르텔레미\*, 세인트마틴(섬)\*, 우루과이 및 베네수엘라가 포함된다. ‘라틴 아메리카’는 1860년대에 스페인, 포르투갈, 프랑스 제국의 일부였던 미국의 국가를 설명하기 위해 처음 사용되었지만 식민지 이전 시대를 설명하는 데 사용된 ‘라틴 아메리카’는 영도와 원주민 그룹을 나타낸다. [부록A]

## 제2절 연구 방법

이 연구는 마술적 사실주의의 역사와 시청각 요소, 그리고 라틴 아메리카 창작자들이 지난 70년 동안 책과 시청각 매체에서 이를 어떻게 활용하여 라틴 아메리카 서사 정체성의 본질적인 특성으로 변화시켰는지에 대해 연구했다.

이 연구는 2개의 장으로 나누어졌다.

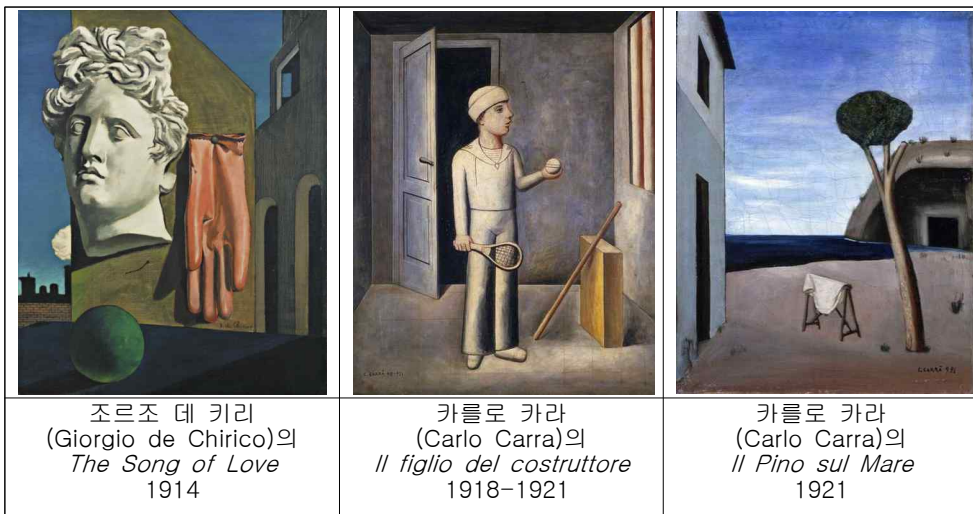
첫 번째 장은 마술적 사실주의라는 용어의 정의에 이어 1940년대 유럽의 예술 분류로서의 역사, 1950년대 후반 중남미에서 대중화된 문학 기법, 1980년대부터 시작된 세계적인 서사 기법으로 구성되었다. 본 연구에서는 마술적 사실주의를 주요 특징으로 세분화하여 '나비', '시간', '음식'을 중심으로 상징주의를 분석하였다. 가브리엘 가르시아 마르케스(Gabriel Garcia Marquez)의 소설 『백년의 고독(Cien Años de Soledad)』(1967), 로라 에스quiv엘(Laura Esquivel)의 소설 『달콤 쌉싸름한 초콜릿(Como Agua para Chocolate)』(1989), 알폰소 아라우(Alfonso Arau)의 <달콤 쌉싸름한 초콜릿>(1992) 영화 각색, 알레한드로 곤잘레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu)의 영화 <버드맨(Birdman)>(2014), 디즈니의 <엔칸토(Encanto)>(2021)를 연구사례로 사용하였다. 연구자는 라틴 아메리카의 영향과 각각의 책과 영화에서 마술적 사실주의를 강조했다기 때문에 이 연구에서 참조된 작가, 감독 및 영화를 선택했다.

두 번째 장은 <흐름>이라는 제목의 마술적 사실주의 애니메이션의 개발과 제작에 대해 설명하였다. 첫 번째 섹션은 이야기를 전개하는 방법론적 연습과 스케치를 포함한 애니메이션 개념을 다루었다. 다음으로 애니메이션의 캐릭터 디자인, 컬러 디자인, 사운드 디자인에 미치는 영향을 조사하면서 연구자가 제작한 애니메이션에서 선택한 마술적 사실주의 상징으로 노랑나비와 물을 분석했다. 마지막 부분은 애니메이션에 대한 현상학적 고찰과 애니메이션의 이야기에 영감을 준 한국의 유학생으로서 본 연구자의 자전적 경험을 다루었다.

## 제2장 미술적 사실주의

### 제1절 미술적 사실주의의 개념과 역사

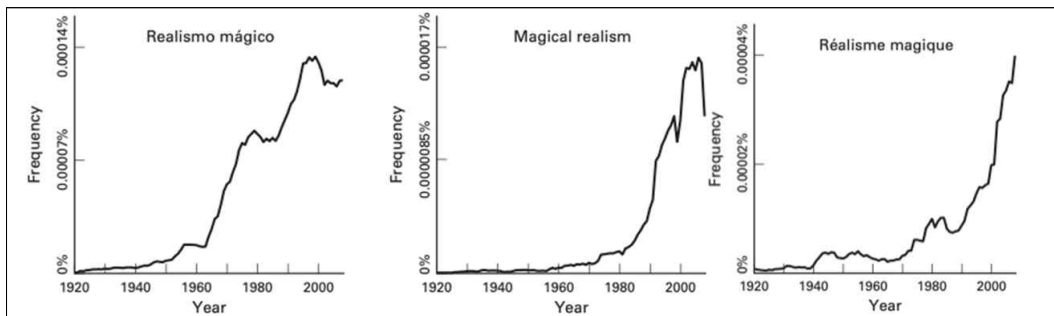
‘미술적 사실주의’는 자연주의적 설정과 환상적 요소가 동등하게 공존하는 서사 기법이다. 독일 미술평론가 프란츠 로(Franz Roh, 1890-1965)는 후에 새로운 객관성으로 알려진 20세기 독일에서 발달한 반표현주의 미술 스타일을 명명하기 위해 1925년에 ‘마지세 리얼리즘(magischer Realismus)’이라는 용어를 만들었다. 초현실주의 회화나 조각과는 달리, 이 새로운 작품들은 낭만적이거나 환상적인 세계를 묘사하지 않았다. 그것들은 냉엄한 현실과 결점으로 가득 찬 객관적인 세계를 주인공의 일상적인 현실로 묘사하였다. 미술적 사실주의라는 용어로, 프란츠 로는 일상 속의 마법 같은 것과 어떻게 일상적인 것들이 예술 작품 안에서 낯설거나 환상적으로 보일 수 있는지를 강조했다. 처음에는 시각 예술 작품만을 묘사하는 데 사용되었지만, 이탈리아 시인 마시모 본템펠리(Massimo Bontempelli, 1878-1860)는 '레알리스모 마지코(Realismo magico)'의 시각적 요소를 글로벌 바꾸어 최초의 미술적 사실주의 작가가 되었다. 그의 글은 조르지오 데 키리코와 카를로 카라 같은 형이상학파(pittura metafisica) 예술가들의 일상적 경이로움과 파시즘적 가치, 그리고 큰 영향력을 강조한다 [그림2-1].



[그림2-1] 형이상학파 회화

본템펠리의 마술적 사실주의에 대한 비전은 ‘현대 정치와 역사적 현실이 새로운 서사의 출현을 필요로 한다’는 믿음에서 비롯되었다. 기독교의 교란과 1차 세계대전과 같은 사건들은 문명이 그들 자신을 위해 새로운 시작을 건설해야 했던 인간의 백지 상태, ‘타블라 라사(Tabula rasa)<sup>2)</sup>’의 창조를 강요했다. 다른 시기에도 일어났듯이, 독자적인 신화의 창조가 요구되고 있다. 마리암 에바디(Maryam Ebadi)는 새로운 서사 방식에서 예술은 현실을 모방하는 것이 아니라 기적적인 모험으로서 미스터리와 일상을 탐구하는 것으로 발전되어야 한다고 했다<sup>3)</sup>.

이 장르의 인기는 1926년 마술적 사실주의의 잡지 『900 구백(900 Novecento)』를 창간하고 유럽 전역에 마술적 사실주의 이야기를 확산시켰다. 벨기에에서는 휴버트 람포(1920-2006)와 같은 작가들이 예수 그리스도의 죽음과 고통을 연상시키는 상황에서 미스터리한 남자가 등장하는 『요아킴 스틸러의 도래(De Komst van Joachim Stiller)』(1960)와 같은 책에서 종교와 신화적 심볼과 현실주의적 설정을 혼합하는 실험을 했다<sup>4)</sup>. 이러한 시도들은[그림2-1]는 1960년대부터 현재에 이르기까지 급증하고 있다는 것을 보여준다.



[그림2-2] 스페인어, 영어, 프랑스어 및 독일어 출판물(1920-2008)에서 마술적 사실주의라는 용어의 빈도<sup>5)</sup>

- 2) 타블라 라사(Tabula rasa, 라틴어로 ‘깨끗한 석판’)는 영국 철학자 존 로크(John Locke, 1632-1704)이 개발한 지식 이론으로, 각 개인은 타고난 자질 없이 공허한 마음으로 인생을 시작한다고 설명한다. 그들 자신의 지각과 경험을 통해 습득한 배타적 산물이다.  
Locke, John (1960). «Capítulo 1». Ensayo sobre el entendimiento humano. p. 26
- 3) Asayesh, Maryam Ebadi. Patriarchy and Power in Magical Realism. Cambridge Scholars Publishing. 2017.
- 4) Bowers, Maggie Ann. Magic(al) Realism. New York: Routledge. 2004
- 5) Santana-Acuña, Álvaro. “Reviewing Strategies and the Normalization of Uncertain Texts.” American Journal of Cultural Sociology, vol. 9, no. 2, 2021, pp. 269-292., <https://doi.org/10.1057/s41290-021-00128-z>.



본템펠리의 출판물이 유럽 전역에서 인기를 얻고 있는 동안, 1927년에 로스의 1925년 에세이 「마술적 사실주의, 포스트모더니즘」이 독일어에서 스페인어로 번역될 때까지만 그 용어는 라틴 아메리카의 작가들의 관심을 끌었다. 라틴 아메리카의 문화적 정체성은 내부 전쟁과 위기의 과거로 인해 크게 가려졌기 때문에 20년대와 30년대에는 라틴 아메리카 문학과 관련된 특별한 서사 기법이 없었다. 멕시코의 경우, '멕시코 혁명'이라 불리는 무장봉기의 경제적, 사회적 영향에 직면했다. 쿠바는 제1차 세계대전으로 인해 경제가 폭락하는 가운데 있었고, 대륙에서 경제적으로 가장 낙후되고 고립된 나라 중 하나인 콜롬비아는 1920년대 말에 일어난 심각한 경제 위기에 빠졌다. 1920년대 유럽의 장기 식민지화는 수십 년의 경제적, 사회적 낙후를 낳았고, 나중에는 반식민지 체제로 대체되었다. 라틴 아메리카는 유럽 강대국들의 식량과 원자재의 주요 생산국이 되었고, 독립 경제 발전을 막고 봉건적인 관계를 지속시켰다<sup>6)</sup>.

1930년대까지 라틴 아메리카는 예술과 서사적 제작을 태평양을 통해 아메리카로 가는 데 성공한 유럽 원문의 몇 가지 번역본에서 유래한 서사 기법을 모방하는 것으로 제한했다. 라틴 아메리카는 스페인과 포르투갈 식민지 개척자들에 의해 오랫동안 그들의 문화를 억압당해왔기 때문에 정체성이 결여되어 있었다. 식민지에서 살아남은 원주민 문화의 몇 조각은 다른 유럽의 종교적 신념으로 희석되었다. 식민지화는 경제적, 사회적, 하지만 더 중요한 것은 미래로 나아가기 위해 자아 정체성의 재구축과 과거와 현재 사이의 화해를 필요로 하는 모든 라틴 아메리카에 정체성의 혼란을 남겼다. 라틴 아메리카의 문화 재건을 위해서, 본템펠리의 제안대로, 그들의 가혹한 현실을 이해할 수 있는 서사 스타일의 개발이 요구되었고, 그들의 토착 뿌리를 소유하는 동시에 유럽의 서사 유산을 활용해야 했다. 라틴 아메리카의 서사적 정체성을 정의할 지역적 원형의 필요성 때문에, 작가들은 구전 설화(우화, 신화, 도시 전설), 신앙(기독교와 가톨릭), 그리고 이미 확립된 유럽의 사실주의 서사에 의해 영향을 많이 받은 사실주의와 현실도피 환상주의 문학을 혼합하여 발전시켰다<sup>7)</sup>.

6) Encyclopædia Britannica, inc. (n.d.). New Order Emerging, 1910–45. Encyclopædia Britannica. Retrieved May 19, 2022, from <https://www.britannica.com/place/Latin-America/New-order-emerging-1910-45>

7) Zamora, Lois Parkinson, & Faris, Wendy B. Magical Realism: Theory, History, Community. Durham: Duke University Press. 1995. Print.

로스의 에세이를 읽은 베네수엘라 작가 아르투로 우슬라르 피에트리(Arturo Uslar Pietre, 1906-2001)는 예술 범주 대신 라틴 아메리카의 혼혈 생식을 증명하는 것으로서 초자연적인 것과 현실이 함께 섞이는 새로운 서사 기법을 묘사하기 위해 스페인어로 ‘마술적 사실주의’라는 용어를 처음으로 사용했다<sup>8)</sup>. 피에트리는 1814년 베네수엘라 독립운동의 한 단면, 스페인 해방, 그리고 가장 눈에 띄는 전쟁의 부조리를 그린 소설 『빨간 창(Las Lanzas Coloradas)』(1931)으로 인해 라틴 아메리카에서 마술적 사실주의 운동의 아버지로 여겨진다. 이 요소는 다른 마술적 사실주의 소설에서 매우 반복적인 주제가 되었다. 마술은 사회적 부정과 힘의 역학이 비난받는 매체였고 폭력적 갈등과 죽음과 같이, 그들이 살지 않는 사람들이 쉽게 헤아릴 수 없는 상황을 묘사하는 성공적인 방법이었다. 비록 이 소설은 파리에서 쓰여지고 그 후 마드리드에서 출판되었지만, 그것의 유럽인들은 유럽 영토에서의 유통과 번역을 용이하게 했고 라틴 아메리카 붐으로 알려지게 될 문을 열었다.<sup>9)</sup> 문학 클럽들은 이 용어를 크게 환영했고, 2년도 채 되지 않아 마법의 사실주의는 완전히 유럽에서 아메리카로 건너갔다. 아르헨티나 작가 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges, 1899-1986)의 소설 『불한당들의 세계사(Historia universal de la infamia)』(1935)는 1933년에서 1934년 사이 크리티카(Critica)<sup>10)</sup> 신문에서 보르헤스의 마술적 사실주의에 대한 첫 문학작품으로 출판되었다. 마술적 사실주의는 실제 범죄 사건을 재연하되 사건의 이름과 날짜를 바꿔 이야기에 심미적 가치를 더하는 것이었다. 마술적 사실주의 소설의 문학적 영향은 초자연적인 이미지와 그림에서 초현실주의 및 원주민적 요소를 혼합한 것으로 알려진 멕시코 화가 프리다 칼로(Frida Kahlo, 1907-1954)와 같은 시각 예술가들에게까지 미쳤다. 칼로는 멕시코 민족주의 고정관념을 재확인하면서 죽음과 자기애와 같은 평범한 주제를 탐구했다.[그림2-3]

8) Leal, Luis, *Magical Realism in Spanish America. MR: Theory, History, Community*. 1946

9) Uslar Pietri, Arturo. *Letras y hombres de Venezuela*, México, Fondo de Cultura Económica, 1947.

10) 크리티카(Critica) 신문은 1913년에 설립된 아르헨티나의 부에노스 아이레스 신문이다. 1962년에 발행을 중단했다.

		
<p>부러진 척추 (The Broken Column), 1944</p>	<p>내 마음에 디에고 (Diego on My Mind), 1943</p>	<p>우주, 대지(멕시코), 디에고, 나 그리고 세뇨르 솔로틀의 사랑의 포옹 (The Love Embrace of the Universe, the Earth, Myself, Diego and Senor Xolotl), 1949</p>

[그림2-3] 프리다 칼로(Frida Kahlo) 마술적 사실주의 회화

마술적 사실주의가 라틴 아메리카 서사의 상징이 되었지만, 많은 사람들은 이 용어의 유럽 기원에 대해 문제를 가지고 있었다. 쿠바 작가 알레호 카르펜티에르(Alejo Carpentier, 1904-1980)와 같은 소설가들은 1949년에 '로 리얼 마라빌로소 아메리카노(Lo Real Maravilloso; 아메리카의 경이로운 사실주의)'를 개발했는데, 이는 유럽의 영향력을 거부한 마술적 사실주의의 새로운 대안적 용어이다. '마술적 사실주의'와 '초자연적 사실주의'라는 용어는 스페인어에서 유래는 다르지만, 같은 서사적 움직임을 묘사하기 위해 두 용어는 거의 혼용된다(마술적 사실주의가 국제적으로 더 두드러지게 사용된다). 쿠바 혁명의 완결로 중남미 지역은 서서히 그러나 꾸준히 인기를 얻고 있었다. 중남미 작가들은 황당한 사건들이 뒤섞인 개발도상국의 현실을 묘사해 외국인들의 시선을 사로잡는 마술적 사실주의 소설을 쓰고 있었다<sup>11)</sup>.

마술적 사실주의는 1982년 가브리엘 가르시아 마르케스(Gabriel García Márquez)의 소설 『백년 동안의 고독 (Cien años de soledad)』 [그림2-4]의 출판으로 최고의 인기를 모았다. 소설은 가상의 도시

11) Zlotchew, Clark. Varieties of Magical Realism. New Jersey: Academic Press ENE. 2007.

마콘도(Macondo)에서 7대에 걸친 부엔디아(Buendia)를 따라온 기이한 사건들을 100년 후 그들의 도착부터 불행한 죽음까지 이야기한다.



[그림2-4] 가브리엘 가르시아 마르케스의 『백년 동안의 고독』 (1967)

『백년 동안의 고독』은 비선형 구조로 쓰여져 콜롬비아 역사의 실제 사건들과 하늘로 올라가는 능력을 가진 사람들, 사랑하는 사람의 죽음을 알리기 위해 마을 곳곳에 흐르는 피와 같은 황당한 상황들이 뒤섞여 있다.

가브리엘 가르시아 마르케스는 다음과 같이 설명한다:

“라틴 아메리카 환경에서 자란다는 것은 시를 위한 환상적인 자원을 갖는 것이다. 카리브해에서 우리는 어떤 것이든 믿을 수 있다. 왜냐하면 우리는 가톨릭과 우리 자신의 지역 신앙과 혼합된 다양한 문화의 영향을 받기 때문이다. 나는 그것이 우리에게 겉으로 드러나는 현실을 뛰어넘는 열린 마음을 갖게 한다고 생각한다<sup>12)</sup>.”

12) Ríos, Alberto. Gabriel García Márquez: Some notes, 1999. [www.public.asu.edu/~aarios/resourcebank/garciamarquez](http://www.public.asu.edu/~aarios/resourcebank/garciamarquez)

Original: “To grow up in such an environment (Latin America) is to have fantastic resources for poetry. In the Caribbean, we are capable of believing anything, because we have the influences of all those different cultures, mixed in with Catholicism and our own local beliefs. I think that gives us an open-mindedness to look beyond apparent reality”

서사 전략은 라틴 아메리카의 문학에 의해 대중화되었지만, 라틴 아메리카는 마술적 사실주의 서사를 독점하지 않았다. 1950년대 이후, 전세계의 작가들과 영화 제작자들은 마술이 시청자들에게 가혹한 현실을 이해하게 하는 이야기를 묘사하기 위해 그들의 소설과 영화에서 마술적 사실주의 요소를 사용하기 시작했다<sup>13)</sup>. 마술적 사실주의 서사는 종종 아프리카와 동남아시아, 유럽의 식민지화와 장기간에 걸친 내부 폭력 분쟁의 영향을 받는 지역에서 발견된다. 라틴 아메리카와 마찬가지로, 그들은 일상적인 분쟁과 안전하지 않은 지역에서 생활하는 일상적인 문제를 묘사하기 위해 마법을 사용한다. 대표적인 것이 살만 루슈디(Salman Rushdie, 1947-현재)의 『한밤의 아이들(Midnight's Children)(1981)』로 인도가 독립국이 된 같은 날 텔레파시 능력을 갖고 태어난 소녀의 이야기다. 이 소설은 식민지 이후의 문학과 마법의 사실주의를 혼합한 것으로, 스페인인과 아메리카 원주민의 영향을 그들의 이야기에 사용한 최초의 라틴 아메리카 소설과 유사하다. 이 소설의 경우, 『아라비안 나이트(One Thousand and One Nights,)』(1706년 경-1721년 경)와 같은 인도 원주민 설화에 나오는 자기반성적 서술과 같은 전통적인 중동 서사 장치를 갖춘 영국의 서사적 특성을 이용한다. 이 이야기들은 우울함과 추상성을 포착하고, 어떤 문화든 식민지의 반항으로 독특한 문제를 포괄한다는 것을 보여준다<sup>14)</sup>.

멕시코 감독 기예르모 델 토로(Guillermo del Toro, 1964-현재)는 최근 영화에서 가장 대표적인 마술적 사실주의 영화 중 한 명이다. 스페인 내전의 한복판에 놓인 가족을 구하기 위한 젊은 여성의 여정인 <판의 미로(Pan's Labernith)>(2016)를 시작으로, 그의 이야기는 나이, 국적, 신체 상태에 상관없이 결국 어떤 장애물도 극복하는 연약한 사람들을 항상 주인공으로 한다.[그림2-5]

13) D'haen, Theo L., *Magical realism and postmodernism*. MR: Theory, History, Community. 1995

14) Stewart, N. *Magic realism as postcolonialist device in Midnight's Children*. Archived from the original on 30 December 2006. <https://web.archive.org/web/20061230072709/http://www.qub.ac.uk/schools/SchoolofEnglish/imperial/india/rushdie.htm>

	
<p>&lt;판의 미로(Pan's Labernith)&gt;, (2006)</p>	<p>&lt;사랑의 모양(The Shape of Water)&gt; , (2017)</p>

[그림2-5] 기에르모 델 토로 마술적 사실주의 영화.

## 제2절 마술적 사실주의의 특징

마술적 사실주의의 가장 큰 문제점 중 하나는 그것을 쉽게 정의할 수 없다는 것이다. 기존 정의는 너무 광범위하고 종종 초현실주의, 소프트 픽션 및 판타지와 같은 다른 장르와 혼동된다. 미술 평론가 장 피에르 뒤릭스(Jean-Pierre Durix, 1944-현재)가 말했듯이, "평론가들은 마술적 사실주의라는 용어를 많은 다른 예술 작품을 지칭하기 위해 사용했기 때문에 이 용어는 장르를 구별하는 가치를 크게 상실했다." 비록 마술적 사실주의가 그 스타일에 의해 묘사된 작가들의 다양성 때문에 그것의 정확한 의미에 대해 만장일치가 없더라도, 아마릴 차나디(Amaryll Chanady, 1985-현재)는 사실주의와의 차이점을 연구하는 대신, 마술적 사실주의를 이해하기 위해서는 먼저 판타지에서 분리되어야 한다고 썼다. 대부분의 마술적 사실주의 작품에서 찾을 수 있는 세 가지 특징은 다음과 같다.

첫째, 어떤 자연법칙도 마술을 설명할 수 없지만, 이야기의 마술적 요소는 화자와 등장인물에 의해 자연스런 태도와 존재에 대한 완전한 수용으로 묘사된다. 이야기의 신비하거나 환상적인 요소는 관객에게 이상한 반응을 불러일으키지 않아야 하며 가능한 한 평소와 같이 묘사해야 한다.

둘째, 마술적 사실주의는 적절한 경계를 넘어서는 것을 탐구한다. 독자는 서로 간의 긴장에서 이익을 얻는 두 가지 모순되는 지점 사이를 탐색한다. 경계는 종종 '경계가 존재론적이든, 정치적이든, 지리적이든, 일반적이든' 넘어간다<sup>15)</sup>.

산 것과 죽음, 과거와 미래, 자아 또는 타자이다.

15) Zamora, Lois Parkinson. Faris, Wendy B. *Magical Realism: Theory, History, Community*. Duke University Press, 1995.



셋째, 미술적 사실주의는 정치적이다. 역사적으로 미술적 사실주의는 원주민과 여성의 관점과 같은 비지배적 관점과 비서구적 관점의 관점에 도움이 되는 서사 구조였다. 독자와 관중이 역사적으로 침묵했던 견해를 구체화할 수 있도록 한다.

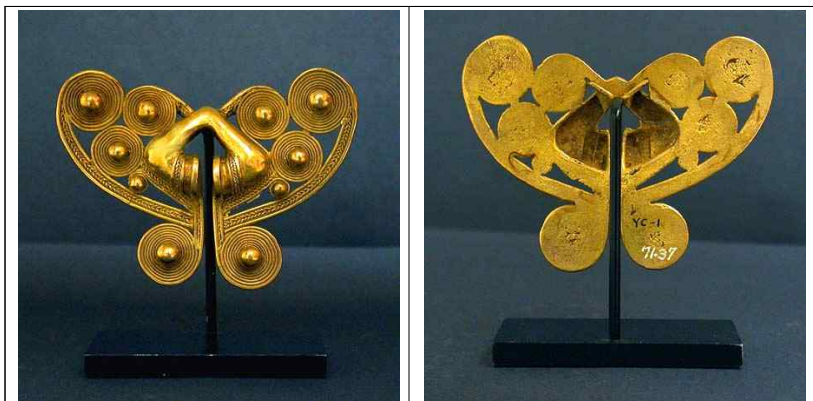
미술적 사실주의 이야기에 자주 등장하는 다른 특성은 다음과 같다:

- 동화와의 유사점. 등장인물들은 이야기를 어린아이처럼 받아들인다.
- 이야기의 주요 사건으로 변태와 변형.
- 이야기의 유형적 관점으로 토착 또는 종교적 신념을 사용하는 데 큰 영감을 받음(종종 비유, 다른 종류의 상징주의에 대한 은유를 통해)
- 물리적 세계를 설명할 때 세부 사항을 과도하게 사용한다.

### 제3절 미술적 사실주의와 상징성

미술적 사실주의 범위 내의 다양한 이야기들 때문에, 수많은 요소들이 상징으로 여겨질 수 있다. 환상적인 행동에 귀속되는 모든 사물, 개념, 요소는 실제 세계에 존재하는 기존의 아이디어와 연관되는 한, 미술적 사실주의 서사의 상징으로 간주될 수 있다. 이 연구는 미술적 사실주의 작품에 나타나는 주요 상징으로서 ‘나비, 시간, 음식’을 분석했다.

#### 1. 나비



[그림2-6] ‘타이로나(Tairona)<sup>16)</sup>’의 나비 모양 금 코걸이(900-1600)

16) 타이로나(Tairona)는 콜롬비아 북부의 세사르(Cesar), 막달레나(Magdalena), 라과히라(La Guajira) 지역에 살았던 토착 문화이다.

곤충은 라틴 아메리카 원주민 신화의 중요한 부분이다. 그 의미는 특정 문화에 따라 아름다움, 사랑, 감성 또는 상상에서 다양하다. 멕시코 북부 산지에 위치한 마야족에게 나비는 전투나 희생으로 전사한 전사들의 영혼을 나타낸다. 콜롬비아 중부지대에 거주하던 토착 집단인 '치브차(Chibcha)'와 '투마코스(Tumaco)'는 죽은 가족이 푸른 나비의 형태로 와서 새로운 세대에게 대지를 돌보지 않을 때의 위험을 경고한다고 믿었다. 나비의 아름다움은 고대부터 다양한 오브제와 작품을 장식하는 미학적이고 영감을 주는 상징이었다.[그림2-6,7] 그러나 안데스 문화에서 나방은 사악한 징조나 죽음을 알리는 상징이었다. 예를 들어, 전설에 따르면 이 곤충은 잉카 군대를 몰살시키고 우아이나 카팍(Hayna Capac, 1467-1527) 자신을 죽음에 이르게 한 전염병과 관련이 있다.



[그림2-7] 콜롬비아의 토착 나비 도상학(1000-1600)<sup>17)</sup>

가브리엘 가르시아 마르케스(Gabriel García Márquez)의 소설 『백년 동안의 고독』에서는 상상 속의 마을 마콘도(Macondo)에 사는 뷔엔디아의 집안 이야기를 그린 가족 이야기가 등장한다. 집안의 5대째인 마우리시오 바빌로니아는 기계 견습생으로 동네 바나나 회사에서 일하기 위해 마을로 이사했다. 마우리시오 바빌로니아(Mauricio Babilonia)가 마콘도에 도착한 것은 예상하지 못했지만 부에나디아 가문은 다소 달갑지 않은 반응을 보였다.

17) Ballestras Rincón, Luz Helena. Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia : relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano(콜롬비아 이전 콜럼버스 디자인의 도식적 형태: 콜롬비아 문화 맥락에서 그래픽의 형식적, 개념적 관계.). Universidad Complutense de Madrid. 2010.



“그녀는 마우리시오가 문으로 들어오지 못하게 했고, 잠시 후 집 안에 노란 나비들이 가득했기 때문에 문을 닫아야 했다<sup>18)</sup>.”

나비는 롬인(Gitano)<sup>19)</sup>으로서의 정체성을 은유적으로 표현한 것으로, 자신을 분리할 수 없고 평생 따라갈 수밖에 없는 존재이다. 이 소설에서 나비는 마술적 사실주의의 한 예이다. 왜냐하면 나비가 어떤 일반적인 상황에서든 인간을 따라다니기 위해 무리를 지어 다니지 않기 때문이다. 나비도 롬인으로서의 정체성을 은유적으로 표현한 것으로, 자신을 분리할 수 없고 평생 따라갈 수밖에 없는 존재이다.

가브리엘 가르시아 마르케스의 나비의 족적은 콜롬비아 사회에 매우 강한 영향을 남겼기 때문에 콜롬비아의 모든 대도시에는 이 곤충을 형상화한 조각품들이 정부에 의해 배치되었다. 그것은 또한 노란 나비를 모아 기념하거나 기념할 때 풀어주는 공동 행사가 되었다[그림2-8].



[그림2-8] 가브리엘 가르시아 마르케스의 나비를 추억하는 조각품와 기념행사.

이 나비 기호는 디즈니(Disney)의 애니메이션의 <엔칸토(Encanto)>(2021)에도 사용된다. 엔칸토에는 나비가 풍부하며, 나비의 은유적 의미는 영화 전반에 걸쳐

18) García Márquez, Gabriel. Cien años de soledad. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1968.

Original: “She would not even let him come through the door, which a moment later she had to close because the house was filled with yellow butterflies”.

19) 롬인(Romani, Gitano)은 인도에서 시작하여 여러 나라에 퍼져 있는 민족으로, 대체로 유목 생활을 유지하고 고유한 물리적, 문화적 특성을 보존하고 있다. 보통 집시라고 알려져 있다.

빛을 발한다. 영화 시작 부분에서 마법의 양초를 통해 선물을 처음 받았을 때 할머니 아부엘라(Abuella)와 소녀의 동료 마을 사람들은 산과 벽으로 적들로부터 즉시 보호되어 안전하게 보호한다. 할머니와 할아버지 베드로(Abuelo Pedro)의 첫 만남을 강조하는 노래는 두 마리의 애벌레(Dos Origuitas)로 ‘두 애벌레’로 번역되며 두 사람은 본격적인 가족으로 성장하고 진화한다. 나비는 또한 카시타(Casita;오두막집) 자체의 디자인에 많이 등장하는데, 이는 집이 마드리갈(Madrigal)가를 보호하는 ‘고치’와 같은 역할을 상징한다.

나비는 또한 미라벨(Mirabel)의 변화와 자신에 대한 궁극적인 수용을 상징한다. 어렸을 때 선물을 받지 못한 미라벨의 내면의 목소리는 항상 "가족을 자랑스럽게 생각하라"고 말했다. 그녀는 초강력, 변신 또는 치유 능력이 없음에도 불구하고 가족과 마을을 돕기 위해 매일 노력하며 알마의 승인과 인정을 다시 받기 위해 필사적으로 노력한다. 영화 내내 미라벨은 자신의 권리로 나비처럼 진화하여 가족이 감정의 벽을 허물고 진정한 취약성을 보여주는 동시에 자신이 힘이 없지만 가족과 함께하는 것이 진정한 마드리갈의 선물임을 발견한다.



[그림2-9] 엔칸토의 캐릭터 의상의 나비 자수

미라벨과 아부엘라 알마가 견뎠던 전통적인 직물 제작 기술과 변신을 언급하며, 나비의 상징이 캐릭터의 옷에 수놓기도 했다. [그림2-9] 알마의 의상은 매우

전문적으로 만들어진 자수로 가족의 마법의 촛불을 운반하는 역할을 하고 있으며, 마을을 감싸고 있는 산을 닮은 자수로 둘러싸여 있다. 그녀의 드레스와 자수의 색상은 어둡고 엄숙해서 단순한 시각으로는 형태를 식별하기 어렵다. 반면 미라벨의 아마추어 자수는 오른쪽 어깨에서 피어나 셔츠와 스커트를 장식한다. 가능한 모든 색을 특징으로 하는 나비들은 그녀의 옷을 장식하고 미라벨이 캐릭터로서 겪어 보고 싶어 하는 변신을 보여준다. 이 자수는 그녀의 할머니의 유산을 이어받아 장차 그녀가 되고 싶은 그녀의 열망을 반영하여 초보적인 기법으로 만들어졌다. 나비의 실루엣은 또한 집의 벽과 마법의 촛불에도 특징 지어진다. 이러한 실루엣은 또한 영화의 마지막 부분에서 가족의 마지막 화해를 암시한다[표2-1].

장면	장면 묘사	상징
	마드리갈 가족의 힘의 마법 근원인 양초를 설명한다.	나비는 원래 마법의 상징이다.
	미라벨은 부엌에서 어머니와 이야기한다.	나비는 집이 만들어지는 마법의 표현으로 집 패턴에 존재한다.
	브루노는 가족의 마법을 구하는 방법에 대한 지침이 있는 비전을 가지고 있다.	나비들은 마법을 구하기 위한 미라벨의 여정을 따라가며 이산가족 상봉을 예고한다.
	마을의 강에서 미라벨과 아부엘라가 화해한다.	나비는 가족과 마을의 새로운 시작을 예고한다.

[표2-1] <엔칸토> 나비의 상징

## 2. 시간

시간은 마술적 사실주의 이야기에서 관습적이지 않은 방식으로 행동한다. 시간은 종종 선형 방식이 아닌, 비선형 방식으로 표현된다. 소설 『백년 동안의 고독』의 첫 단락은 과거와 현재, 그리고 미래를 혼합한 마술적 사실주의 서사의 한 예이다.

“몇 년이 지나 총살을 당하게 된 순간, 아우렐리아노 부엔디아 대령은 오래전 어느 오후에 아버지를 따라 얼음을 찾아 나섰던 일이 생각났다<sup>20)</sup>.”

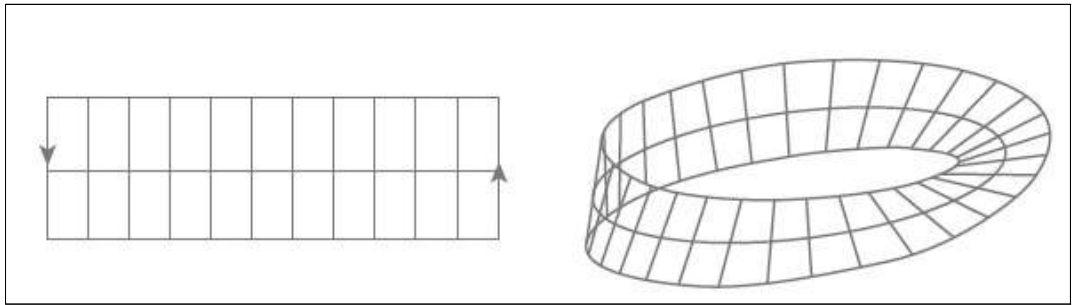
이 문장에서 주인공인 아우렐리아노 부엔디아(Aureliano Buendia) 대령은 수년 후(미래) 죽음의 문턱에 서게 될 젊은 시절(과거)을 어떻게 기억할지 상상한다(현재). 『백년의 주기와 오류 (Ciclo y Errancia en Cien años)』<sup>21)</sup>(1982)의 하비에르 오르테가(Javier Ortega)는 이 글을 앞뒤로 이어지는 이야기 줄거리에서의 그 자체의 시간적 개방으로 묘사하며, 등장인물들과 독자들이 예상되는 사건의 반복된 현재에 놓이게 되는 미래이다<sup>22)</sup>. 소설 『백년 동안의 고독 (Cien años de Soledad)』에서 시간은 순환적이고 자급자족하며, 과거는 움직일 수 없으며, 미래는 이미 이전에 살았던 사람의 행동에 의해 결정되어 현재를 예측의 기억으로 만든다. 소설은 또한 순환적 성격의 재확인으로 이름과 사건의 반복을 사용했다. '아우렐리아노(Aureliano)'는 지적인 남성의 이름이고 '루이스 아르카디오(Luis Arcadio)'는 강하지만 불운한 남성과 관련이 있으며 '우르술라(Ursula)'는 부에디아(Buendia) 가족의 처음이자 마지막 여성의 이름으로 사용되었으며 '아마란타(Amaranta)'는 논란이 많은 연애 관계를 가진 여성들의 이름이었다. 이름은 극복할 수 없는 저주나 축복, 태어날 때 봉인되고 부모가 선택한 운명이다.

20) 마르케스, 가브리엘 가르시아. 『백년 동안의 고독』. 안정효 옮김. 2005

Original: “Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo”.García Márquez, Gabriel. Cien años de soledad. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1968 p.1

21) Ortega, Julio. “Ciclo y errancia en Cien años.” Revista de literatura hispánica, 1982, pp. 3-8. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/23285313>. Accessed 24 May 2022.

22) Ortega, Julio. “Ciclo y errancia en Cien años.” Revista de literatura hispánica, 1982, pp. 3-8. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/23285313>. Accessed 24 May 2022.



[그림2-10] 뒀비우스의 띠(Möbius strip)

스티븐 볼디(Steven Boldy)가 말했듯이(2007), 이야기의 움직임은 방향이 잡히지 않는 하나의 표면만을 처리하는 수학적 객체인 뒀비우스의 띠(Möbius strip)[그림2-10]를 닮았고 처음에 끝 중 하나를 반 비틀어준 후에 직사각형 스트립의 끝을 연결함으로써 구성될 수 있다. 마르케스의 이야기는, 뒀비우스의 띠처럼, 시작이나 끝이 보이지 않고, 같은 인물 패턴에 의해 같은 실수를 반복하는 끝없는 순환이다.<sup>23)</sup> 우르술라(Ursula; 아우렐리아노 부에디아 대령의 어머니)와 같은 책 속의 등장인물은 이러한 순환 조건을 알고 있는 것으로 보인다.

“그들은 동시에 마콘도(Macondo)에서는 항상 3월이고 항상 월요일이라는 것을 발견했다. 그후 그들은 호세 아르카디오 부엔디아 (Jose Arcadio Buendia)가 가족들이 말했던 것처럼 미치지 않았다는 것을 이해했다. 하지만 호세만이 그 시간 또한 고통받았던 진실을 볼 수 있는 충분한 명석함을 가지고 있었다는 것이다<sup>24)</sup>.”

마콘도(Macondo)에서의 삶은 제대로 작동하지 않는 시간의 리듬에서 일어났고,

23) Boldy, Steven. “One Hundred Years of Solitude by Gabriel García Márquez.” The Cambridge Companion to the Latin American Novel, edited by Efraín Kristal, Cambridge University Press, Cambridge, 2005, pp. 258–269. Cambridge Companions to Literature.

24) García Márquez, Gabriel. Cien años de soledad. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1968. p.120

Original: “Ambos descubrieron al mismo tiempo que allí siempre era marzo y siempre era lunes, y entonces comprendieron que José Arcadio Buendía no estaba tan loco como contaba la familia, sino que era el único que había dispuesto de bastante lucidez para vislumbrar la verdad de que también el tiempo sufría tropiezos y accidentes, y podía por tanto astillarse y dejar en un cuarto una fracción eternizada”.

실제 역사적 사건들이 이야기 속에 언급되고 등장인물들의 연대기적 시간이 지나지만, 역사적 시간과 신화적 시간은 서로 일치하지 않는다. 이 서술 장치는 마술적 사실주의자들에 의해 사용되며 아메리카의 토착 구전 전통에서 파생되었다. 콜롬비아 남서부에 위치한 '카만사(Kamëntšá)'와 같은 원주민 문화는 시간을 모든 생물 사이를 움직이는 역동적인 힘으로 보았고, 이로 인해 구불구불한 서사 기법을 활용하는 신화와 전설 모음이 탄생했다. 불행히도 라틴 아메리카 신화와 전설의 상당 부분은 지난 400년 동안 겪은 스페인어 번역 과정으로 인해 이러한 특성을 상실했다. 스페인어에는 같은 서사구조가 없기 때문에 번역가는 처음에 존재하지 않았던 이야기를 잘못 해석하거나 연대기를 부과했다. 후안 알레한드로 친도이 친도이(Juan Alejandro Chindoy Chindoy)는 '콜롬비아 원주민의 탈식민지 철학(A Decolonial Philosophy of Indigenous Colombia)'(2021)에서 원주민 공동체에서 시간을 전달하는 두 가지 다른 방법이 있는데, 경험에 초점을 맞춘 시간과 의미 창출에 초점을 맞춘 시간이라고 설명했다.

“아시다시피 서양의 시간개념은 서로 다른 사건들을 하나의 관점으로 묶는 틀이 있다. (중략) 하지만 가장 의미 있는 시간관념은 우리가 스토리텔링에서 경험하는 시간이고, 이것은 시간의 질적인 측면이며, 이야기를 들었을 때 느끼는 경험과 관련이 있다<sup>25)</sup>”.

라틴 아메리카 토착 문화의 이야기는 종종 모닥불 주변에서 일어나는 공동 행사였고 ‘아야후아스카<sup>26)</sup>(Ayahuasca)’와 같은 조상들의 환각 물질을 동반할 수 있었다. 모닥불은 지식을 공유하는 장소였고 옥수수나 콩을 탈곡하고 조상들의 이야기를 들려주는 장소였다. 이야기가 전해지는 시간은 활동일 주기(Circadian

25) “‘A Decolonial Philosophy of Indigenous Colombia’ Interview with Juan Alejandro Chindoy Chindoy.” YouTube, uploaded by UConn Global Affairs, 24 Aug. 2021, www.youtube.com/watch?v=\_XD0qboTcvg&feature=youtu.be.

Translation: “There is the time as you know, the western concept of time which is a framework where you put different events into one perspective, (...) but the most meaningful sense of time is the time we experience in storytelling, this is the qualitative aspect of time, and it has to do with the experience that you feel when you hear a story.”

26) 아야후아스카(Ayahuasca) 또는 야헤(yage)는 볼리비아, 브라질, 콜롬비아, 에콰도르, 페루 및 베네수엘라의 많은 아마존 사람들이 남미 전통 의학에서 사용하는 토착 음료이다. 환각제 디메틸트립타민(DMT)을 함유한 아야후아스카(Banisteriopsis caapi)와 자그루나(chacrana, Psilocybe cubensis)의 혼합물이다.



rhythm)와 분리된 시간적, 자유자재로 길어지거나 짧아지는 시간적 흐름으로 흘러갔고, 이야기 자체가 그 시기를 지시했다. 원주민 언어에서 불과 시간 사이에는 연관성이 있다 ‘카멘샤(Kamëntšá)’ 문화에서 ‘신니(Shinÿ)’이라는 단어는 태양과 불 사이의 시간 단위이며, 여기서 달력이라는 뜻의 ‘셰니(shÿnÿ)’, 모닥불 ‘신약(shinÿac)’, 빛이 있는 날 ‘신인얀(shinÿinÿán)’이라는 단어가 파생되었다. 토착 이야기들은 또한 마르케스의 소설이 물려준 중요한 도덕성을 가지고 있다: 잊혀진 과거는 미래를 파괴할 수 있다. 이야기는 지역사회가 피해야 할 지옥 같은 미래에 대한 예언으로 작용한다. 원주민의 이야기는 지역사회의 생존에 대한 해답을 제시하기 때문에 신성하게 여겨진다. 후안 알레한드로 친도이는 이를 성스러운 이야기라고 표현했다.

”신성한 이야기 우리가 만질 수 없거나 이야기에 대해 말할 수 없다는 의미가 아니라, 우리의 가장 심오한 의미가 그 이야기들에 뿌리를 두고 있다는 의미에서 말이다.(중략) 바꾸기를 원하는 사람은 공동체의 미래를 바꾸는데 책임을 느껴야 한다.<sup>27)</sup>”

원주민 연장자들은 새로운 현실에 대해 가르치기 위해 이야기를 수정할 수 있었지만, 그러한 변화는 지역사회에 항상 유익한 결과를 가져와야 했다. 원주민 이야기들은 다가오는 문제에 대해 경고하고 과거의 이야기를 통해 상황에 요구되는 지침을 가르치기 위해 적용한다. 이런 종류의 이야기와 비슷한 현대의 예는 영화 <버드맨(Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance)>(2014)이다. 멕시코인 알레한드로 곤살레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu) 감독이 연출한 이 영화는 기술적 특성과 스토리텔링을 통해 사실성을 유지했다. <버드맨>은 어렸을 때 버드맨이라는 이름의 유명한 슈퍼히어로 역할을 한 것으로 알려진 오래된 할리우드 배우 ‘리건 톰슨(Riggan Thomson)’의 이야기를 다룬다. 톰슨은 이기적이며 형편없는 각색가이자 그 무대의

27) “‘A Decolonial Philosophy of Indigenous Colombia’ Interview with Juan Alejandro Chindoy Chindoy.” YouTube, uploaded by UConn Global Affairs, 24 Aug. 2021, www.youtube.com/watch?v=\_XD0qboTcvg&feature=youtu.be.

Original: Sacred (stories) but not in the sense that we cannot touch them or we cannot speak about them, but in the sense that our most profound meaning is rooted in those stories. (...) the person who wants to change it has to feel responsible for changing the community's future.

연극배우로서의 경력을 재창조함으로써 명성을 되찾으려고 노력한다. 톰슨은 물건을 만지지 않고 마음대로 공중에 띄우고 움직일 수 있기 때문에 리허설 중 무대에서 일어나는 모든 사고는 자신의 결정이라고 주장한다. 그러나 결국 그 힘이 진짜인지, 아니면 환상의 일부인지는 불분명하다. <버드맨>의 대체 타이틀인 '뜻밖의 무지의 미덕(The Unexpected Virtue of Ignorance)'은 톰슨 극장의 아마추어적 성격과 그의 무식함이 어떻게 그를 경험이 많은 브로드웨이 감독들이 하지 못할 선택을 하게 만들었는지에 대해 언급하고 있지만, 결국 그에게 유리하게 작용했다. 이 영화는 시각적 리듬에 대한 특별한 개념과 단일 장면 영화(single-take film) 영화처럼 보이도록 편집되었다는 점에서 눈에 띈다. 이야기가 시간의 흐름을 단축시키는 '시간 압축' 기법을 사용한다. 이 효과는 눈에 띄는 컷이 드러나지 않는 연속성 샷으로 편집되기 때문에 가능하다. <버드맨>은 시각적으로 고전 영화가 아닌 라이브 극장 공연으로 구성된다: 카메라는 액션에서 액션으로 이동하지만 결코 멈추지 않고 많은 비평가들이 '꿈 같은 시퀀스'로 묘사하는 현실과 환상의 경계를 허물고 있다. 이냐리투가 "연극을 하고 있지만 영화의 정확성을 지닌" 것으로 묘사한 문체적 결정(Stylistic Decision)이다.

이 영화는 또한 마술적 사실주의 작가 훌리오 코타자르(Julio Cortázar), 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges), 에르네스토 사바토(Ernesto Sábato), 옥타비오 파스(Octavio Paz), 카를로스 푸엔테스(Carlos Fuentes), 후안 룰포(Juan Rulfo), 후안 호세 아렐라 (Juan José Arreola) 소설의 영향을 직접적으로 다루고 있다. 이냐리투는 "이 영화에는 라틴 아메리카 작가들의 핏줄과 피, 맥박이 많이 나온다"<sup>28)</sup>고 지적하며, 라틴 아메리카의 마술적 사실주의 운동이 없었다면 그런 부조리한 이야기를 쓰는 것이 불가능했을 것이라고 지적한다. 이냐리투는 특히 호르헤 루이스 보르헤스의 저서 『미로(Labyrinths)(1962)』 [그림2-11]이 <버드맨> 제작에 미친 영향에 대해 확신한다. 이 책은 '버드맨'의 주인공 리건 톰슨이 현실에 대한 감각을 잃기 시작하고 멘탈 붕괴 직전에 있을 때 영화에 등장한다. 미로는 마술적 사실주의 보르헤스의 저작에서 반복적으로 나타나는 상징으로, 이치에 맞지 않는 장소에서

---

28) "Oscars: Alejandro González Iñárritu and Writers Backstage Interview 2015 | ScreenSlam." YouTube, uploaded by ScreenSlam, 23 Feb. 2015, [www.youtube.com/watch?v=cmuaOy-kJ4Y&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=cmuaOy-kJ4Y&feature=youtu.be).



자신을 잃을 가능성과 등장인물이 거주할 수 있는 다른 시간과 현실의 잠재적인 존재로 해석될 수 있다.



[그림2-11] <버드맨> 속 호르헤 루이스 보르헤스의 소설 『미로』

<버드맨>은 상징적인 미로들로 가득하다: 익숙한 세트이지만 카메라의 끊임없는 움직임은 관객을 마치 극장 안의 미로처럼 보이게 하여 시공간의 개념을 더욱 혼란스럽고 어지럽게 만든다. 대사는 유기적인 속도로 움직이지만 배우들이 연극에서 연기를 할 때나 보통 사람처럼 상호작용할 때 구분하기 어렵다. 영화는 초반에는 정확한 타이밍을 보여주지만 갑작스러운 속도 변화는 시간이 얼마나 흘렀는지 의아하게 만든다. 영화는 시작은 분명하지만 끝은 알 수 없는 시간의 미로에 관객을 가두었다. 영화의 시간성은 앞으로만 진행되지만 주인공과 과거의 자아와의 대화를 통해 과거가 드러난다. 영화에는 플래시백이 없지만 버드맨과의 대화는 현재를 살아가는 기억과 흡사하다.



[그림2-12] <버드맨>의 과거, 현재, 미래 묘사

영화 3막의 한 장면에서 리건 톰슨은 자신의 새로운 공연에 대한 나쁜 평가로 인해 자신의 연극 경력이 망가질 수 있다는 것을 깨닫고 거리를 걸어간다. 술에

많이 취했지만 그는 자신의 삶에 큰 기쁨과 경제적 성공을 가져다준 영화를 기억하고 과거의 슈퍼히어로인 자신과 대화를 시작한다. 배우로서 자신의 관련성을 되찾기 위해 다시 버드맨이 되는 것이 필요하다고 확신한 톰슨은 폭발과 움직임으로 가득 찬 거리를 배경으로 한 영화 속 자신을 상상한다. 관객들은 톰슨의 이름을 기억하고 이러한 가능한 미래에 다시 그에게 박수를 보낸다. 그런 다음 자신의 진정한 모습(날개 달린 슈퍼히어로)을 구현하기로 결심하고 도시 위를 날기 시작하여 마지막 공연을 준비하기 위해 극장 앞에 착륙한다. 영화는 톰슨이 영화계에서 잊혀져 불행해하는 '현재'와 톰슨에게 특별한 전성기로 돌아오도록 설득하려는 '과거' 그리고 톰슨이 배우로서의 영광을 되찾고 시련에서 해방되는 미래'를 한 장면에 얽힌 세 가지 사건의 타임라인으로 보여준다.[그림2-12]

### 3. 음식

음식은 문화적 정체성의 표현이다. 어떤 국가나 공동체의 변화와 투쟁은 그 사람들의 식습관으로 거슬러 올라갈 수 있다. 음식은 우리가 사는 생활 방식, 가족과의 관계, 사회에서 차지하는 위치를 결정한다. 식민화로 인해 라틴 아메리카의 음식 패턴은 15세기 이후로 많은 변화를 겪었다. 콩, 야채 및 과일에 전적으로 기반을 둔 토착 식단으로 시작한 것은 수년간의 문화적 융합 후에 아프리카, 유럽 및 원주민 요리법의 일관된 혼합을 개발한 스페인 영향으로 인해 육식 동물 및 높은 유당 소비 식단으로 바뀌었다. 라틴 아메리카 음식은 다양하지만 항상 공유와 기억의 원칙을 기반으로 한다.

로라 에스키벨(Laura Esquivel)의 소설 『달콤 쌉싸름한 초콜릿(Como Agua para Chocolate)』(1989)에서 이야기는 전통적으로 가부장제 문화에서 여성으로 분류된 공간인 부엌을 중심으로 전개된다. 그럼에도 불구하고 소설에서 요리라는 행위는 욕망과 권력의 높은 위치를 획득하여 음식, 권위, 열정 사이에 평행을 만든다. '티타(Tita)'라는 이름의 소녀는 1910년 멕시코 혁명 이후에 태어났다. 소녀의 탄생은 그녀가 소유하고 있음을 발견하게 될 마법의 능력을 예고하는 요리 테이블 위에서 일어났다. 그녀는 자신이 준비한 음식을 통해 감정과 감각을 전달할 수 있으며, 다양한 요리를 준비함으로써 자신의 슬픔, 욕망, 행복을 가족과 공유한다. 모든 장은 해당 챕터의 스토리를 전개하는 데 필수적인 재료 목록으로 시작한다. 요리를 준비하는 방법에 대한 전통적인 지침 대신 이야기 자체가 요리를 준비하는 지침이다.

“1월

크리스마스 케이크

재료:

정어리 1캔

초리조(스페인 소세지) ½개

오레가노(식용 허브)

양파

세라노 고추 1캔

텔레라(멕시코 전통 빵) 10개

만드는 법: 양파는 아주 곱게 다진다. 양파를 다지면서 눈물을 흘리고 싶지 않다면 자그마한 양파 조각을 머리 위에 얹는다. 양파를 다질 때 눈물이 나오면 우는 것 자체가 아니라, 그게 그러니까. 한번 눈물이 나왔다 하면 양파를 다지는 동안 내내 울음을 멈출 수 없다는 게 영 안 좋다. 여러분도 그런지는 모르겠지만 나는 정말 만날 그랬다. 수도 없이 울었다. 엄마는 내가 양파에 민감한 건 티타 이모할머니를 닮은 거라고 했다<sup>29)</sup>.

에스키벨의 유추된 삶 자체는 재료의 단순한 준비만큼이나 요리 과정의 일부이다. 서설 속 인물들, 특히 주인공들은 사는 즐거움과 먹는 즐거움을 혼동한다.[그림2-13]

29) Esquivel, Laura. 달콤 쌉싸름한 초콜릿. *민음사*. 권미선 옮김. 2004 p.1

Original: “Enero, Tortas de Navidad. INGREDIENTES: 1 lata de sardinas, ½ chorizo, 1 cebolla, orégano, 1 lata de chiles serranos, 10 teleras. Manera de hacerse: La cebolla tiene que estar finamente picada. Les sugiero ponerse un pequeño trozo de cebolla en la ollera con el fin de evitar el molesto lagrimeo que se produce cuando uno la está cortando. Lo malo de llorar cuando uno pica cebolla no es el simple hecho de llorar, sino que a veces uno empieza, como quien dice, se pica, y ya no puede parar. No sé si a ustedes les ha pasado pero a mí la mera verdad sí. Infinidad de veces. Mamá decía que era porque yo soy igual de sensible a la cebolla que Tita, mi tía abuela” (Esquivel, Laura. Como agua para chocolate. Bibliotex. 1989 p.1)



[그림2-13] 영화 <달콤 쌉싸름한 초콜릿>(1992)

현실 세계에서와 마찬가지로 마술적 사실주의에서 이야기는 음식을 부차적인 플롯으로 사용하지 않는다. 음식은 음식 만들거나 음식을 먹는 행위를 통해 이야기의 등장인물과 얽혀 있다. 마찬가지로 음식은 라틴 아메리카의 정체성을 만드는 데 매우 중요했다.

1492년에 스페인 식민지 개척자들이 가족 없이 아메리카에 도착했을 때 아메리카 대륙에서 매일 전통적인 스페인 음식을 준비할 수 없었기 때문에 갑작스러운 식단 변화로 인해 질병과 스페인 체격의 악화로 이어졌다. 식민지 개척자들의 얼굴 피부는 점점 검게 변색되었고, 가능한 원인을 검토한 결과 음식과 기후 탓이었다.<sup>30)</sup> 이 때문에 정복자들은 토착 요리를 먹으면 스페인 시민이 더 낮은 지위에 놓이도록 명령했다. 따라서 사회 문화적 지위를 유지하려면 완벽한 스페인 식단이 필요했다. '좋은 음식'은 빵, 포도주, 올리브, 고기를 포함하는 고품질의 스페인 영양인 반면, '나쁜 음식'은 옥수수, 유카(yuca), 아보카도, 칠레, 콩, 토마토 등을 포함한다. 더 우월한 인종을 유지하는 것은 소화의 문제였다. 폭력적으로 강요된 스페인 식단은 원주민 인구의 위 질환을 증가시켰다. 원주민들은 심각한 유당 불내증과 심혈관 질환을 앓게 하는 우유나 육류 파생물을 많이 섭취하는 데 익숙하지 않았다. 선조들의 식생활을 뒤로한 원주민들은 스스로 목숨을 끊더라도 '좋은 음식'을 계속 먹고 있었다.

1509년부터 1519년까지 아메리카 대륙에 도착한 최초의 스페인 가족<sup>31)</sup>은 토착

30) Earle, Rebecca. "If You Eat Their Food ...": Diets and Bodies in Early Colonial Spanish America, *The American Historical Review*, Volume 115, Issue 3, June 2010, Pages 688-713. <https://academic.oup.com/ahr/article/115/3/688/41267>

31) Boyd-Bowman, Peter. "Patterns of Spanish Emigration to the Indies until 1600." *The Hispanic American Historical Review* 56, no. 4 (1976): 580-604. <https://doi.org/10.2307/>

여성 인구를 노예로 삼아 가계를 충족시키고 스페인 요리에 대해 가르치고 '미개한' 음식을 준비하는 것을 금지했다. 원주민들은 심각한 건강 상태 때문에 여전히 감소세를 보였다. 그럼에도 불구하고, 적응에 성공한 사람들은 그들의 '잔인한' 안색이 '문명적인' '유럽적인' 안색으로 변하고 있기 때문에 칭찬을 받았고 "왜냐하면 그들은 먹을 소고기와 돼지고기, 양고기와 마실 포도주를 받았고, 지금은 지붕 아래서 살고 있기 때문이다." 32). 음식의 차이가 신체, 지위, 성격의 변화를 일으키기 쉽다는 믿음을 강요한다. 그러나 스페인 결혼의 재통일이 일어나는 동안 원주민 가족의 해체는 비극적인 부작용이 되었다. 토착 음식은 적절한 스페인 식단의 일부로 받아들여지는 것이 계속 거부되었으며, 감자와 같은 다른 과경보다 덜 식품으로 간주되기 때문에 고구마와 같은 전통 요리와 작물은 거의 근절되었다. 다행스럽게도 혼인의 출현과 아메리카 영토의 기근으로 인한 스페인 식재료의 부족으로 혼합 요리의 발달은 불가피해 보였다. 스페인 정복자는 아보카도, 토마토 및 칠리 페퍼를 포함하여 허용되는 미국 식품의 선별된 목록을 개발하기 시작했다. 볼리비아의 토종 식물인 고추는 스페인 요리에 매운맛을 도입하고 인도의 카레, 헝가리의 파프리카, 한국의 김치에 정제를 제공했다<sup>33)</sup>.



[그림2-14] 멕시코 꼬말(Comal)



[그림2-15] 콜롬비아 참바(Chamba)

2514194.

32) "Descripción del pueblo de Citlaltepec" (1579), in René Acuña, ed., Relaciones geográficas del siglo XVI: México, 3 vols. (Mexico, 1986), 2: 200; and Álvarez Peláez, La conquista de la naturaleza americana, 348.

33) Nunn, Nathan, and Nancy Qia. "The Columbian Exchange: A History of Disease, Food, and Ideas." Journal of Economic Perspectives, vol. 24, no. 2, 2010, pp. 163-88, [www.kellogg.northwestern.edu/faculty/qian/resources/NunnQianJEP.pdf](http://www.kellogg.northwestern.edu/faculty/qian/resources/NunnQianJEP.pdf).

이러한 문화적 혼합으로 인해 전통적으로 납작한 빵을 만드는 데 사용되는 납작한 철 그릴인 꼬말(Comal)[그림2-14]과 콩이나 옥수 수프를 준비하는 데 사용되는 전통적인 콜롬비아 검은 점토 냄비와 참바(Chamba)[그림2-15]와 같은 전통적인 조리기구가 도입되었다. 라틴 아메리카 문화에서 조리기구는 사용 횟수가 많을수록 더 좋은 음식을 준비할 수 있다는 믿음 때문에 어머니에게서 딸로 대물림된다.



[그림2-16] 타말(Tamal)    [그림2-17] 토르티야(Tortilla)    [그림2-18] 아히아코(Ajiaco)

특히 오늘날에도 여전히 존재하는 아메리카의 전통 음식이 옥수수, 감자, 질경이와 같은 노란색 재료를 기반으로 한다는 사실이 눈에 띈다. 타말(Tamal)[그림2-16](옥수수를 바나나 잎으로 감싼 라틴 아메리카 음식), 토르티야(Tortilla)[그림2-17](옥수수 기반 납작한 빵), 아히아코(Ajiaco;감자 및 닭고기 수프)[그림2-18]는 모두 노란색 재료를 기본으로 하는 전통 요리를 기반으로 한다. 음식의 노란색을 강조하기 위해 라틴 아메리카 전통 음식에는 아나토(Annatto)와 같은 천연 색소가 함유되어 있는데, 수셀라 라그하반(Susheela Raghavan)의 '향신료, 조미료, 향료 안내서<sup>34)</sup>(Handbook of Spices, Seasonings, and Flavorings)'에 따르면 아나토는 라틴 아메리카인들이 착색 및 향미료, 섬유 안료, 약용식물로 사용하는 열대 식물이다. 음식은 또한 아메리카 요리의 치유 특성을 가지고 있고 요리는 항상 지역 사회 복지를 염두에 두고 있다. 자연이 유기적으로 생산하는 영양을 섭취하면 활동적이고 건강한 삶을 보장한다. 라틴 아메리카 원주민은 깊은 존경과 호혜를 특징으로 하는 땅과 관계를 맺었다. 그들은 자연이 자원이 아니라 평등하다는 것을 이해했다. 자연을 돌본다는 것은 자연이

34) Raghavan. Susheel, Handbook of spices, seasonings, and flavoring. Taylor & Francis, 2007



인간을 돌본다는 것을 의미한다.



[그림2-19] 하릴라(Jarilla)

[그림2-20] 파시플로라  
(Passiflora)

[그림2-21] 카벨로 데 앙헬  
(Cabello de Angel)

자연은 인간에게 도움이 되는 과일과 약초를 가지고 요리하고 치유하고 질병으로부터 보호할 수 있다. 정확한 측정을 위해 본초학은 손으로 계산해야 했다. 항생제 및 결핵 치료제로 사용되는 ‘하릴라(Jarilla)’ [그림2-19], 진정제로 사용되는 꽃 덩굴식물인 ‘파시플로라(Passiflora)’ [그림2-20], 농양과 염증 치료에 사용되는 식물인 ‘카벨로 데 앙헬(Cabello de Angel)’ [그림2-21] 등의 약용식물은 극진하게 다루어 원주민의 생명을 살렸다.

이 주제는 디즈니의 <엔칸토>에서 주인공의 어머니이자 요리를 통해 어떤 질병도 치유할 수 있는 재능의 소유자 훌리에타 마드리갈(Julieta Madrigal) [표2-2]과 함께 재조명되었다.

장면	장면 묘사	상징
	<p>홀리에타는 메인 광장에 있는 마을 사람들을 치료한다.</p>	<p>요리는 나눔의 행위이고 항상 지역사회를 위해 봉사한다.</p>
	<p>홀리에타는 남편에게 빵을 줌으로써 벌에 쏘인 상처를 치료한다.</p>	<p>가족을 돌보는 메커니즘으로서의 음식.</p>
	<p>홀리에타는 미라벨이 집에서 사고를 당한 후 그녀를 치료한다.</p>	<p>음식은 보살피는 사랑이 있어야 치유할 수 있다.</p>

[표2-2] <엔칸토>의 치유 상징주의

영화 내내 아구스틴과 미라벨 마드리갈과 같은 캐릭터는 벌에 쏘이거나 육체 노동으로 부상을 당하고 홀리에타는 마법 능력을 사용하여 부뉴엘로스(Buñuelos; 치즈 라운드 도넛) 또는 아레파 콘 케소(Arepa con queso; 파머 치즈로 속을 채운 둥근 옥수수 플랫 빵)가 상처를 치료할 수 있도록 신속하게 준비한다. 그러나 미라벨이 어머니의 능력이 어떻게 작동하는지 물었을 때 홀리에타는 마법이 아니라 사랑으로 정당화한다:

홀리에타:

나처럼 너 자신을 볼 수 있으면 좋겠어. 난  
 완벽해, 이렇게. 난 이 가족 중 누구 못지않게  
 특별해

미라벨은 그 말을 들었다. 하지만 착륙하기 전에, 홀리에타는 미라벨의



손을 잡고 훌리에타를 치료한다.

미라벨:

방금 아레파 콘 퀘소로 제 손을 치료하셨잖아요

훌리에타

네 딸에 대한 사랑으로 손을 치료했어 (잠깐만)<sup>35)</sup>”

훌리에타의 능력은 자연으로부터 치유가 유도되기는 하지만, 요리에 의해 그 힘이 강화되었다고 토착 문화들이 어떻게 믿었는가에 의해 영감을 받는다. 요리는 공동체를 파괴적인 운명으로부터 치유하고 보호하는 배려의 행위이다.

---

35) Smith, Charise Castro, and Jared Bush. ENCANTO. Disney, 2021.

Original: “JULIETA: I wish you could see yourself the way I do. You are perfect, just like this. You're just as special as anyone else in this family.

Mirabel hears the words... but before they can land, Julieta holds Mirabel's hand and heals her.

MIRABEL: Mm-hm. You just healed my hand with an arepa con queso.

JULIETA: I healed your hand... (playful)...with my love for my daughter”.

## 제3장 본인 작품 <흐름> 제작



### 제1절 콘셉트

애니메이션의 제목인 <흐름>은 두 가지 주요 요소에서 영감을 받았다. 첫째, 스페인어나 영어권에서는 “으”에 해당하는 소리가 나지 않아 특정 발음을 발음하지 못하는 외국인으로서 ‘흐르다’라는 동사는 언어 학습 경험에 있어 첫 번째 어려움 중 하나였으며, 이후에도 한국어 교과서와 수업 연습에 끊임없이 등장했다. 둘째, 라틴 아메리카 유학생으로서 한국에 와서 자신과 다른 문화적, 사회적으로 작동하는 국가에 적응하는 방법을 배우면서 주변 사람들 사이에서 자연스럽게 ‘흐르’고 싶다는 강렬한 욕망을 키웠다. 본 연구자는 새로운 삶에 적응하는 과정은 힘들지만 동시에 보람이 있다.

부정적인 감정		긍정적인 감정	
외로움	공황	행복	
우울함	신경질	만족감	
비애	불확실성	고마움	
불행	걱정	즐거움	
절망	착란	기쁨	
실망	당황	흥미	
좌절	취약성	호기심	
패배		친근함	

[표3-1] 한국에서 느낀 긍정적, 부정적 감정의 목록

애니메이션의 마술적 사실주의 상징을 결정하기 위해 연구자는 한국으로 이주한 후 느낀 긍정적인 감정과 부정적인 감정의 목록을 작성했다. 이 최종 목록[표-1]은 23가지 특정 감정을 나중에 시각적 기호와 세 가지[표3-2] 측정(작음, 평균 및 많음)으로 결합했다. 이 시각적 목록은 캐릭터와 공간이 가질 마법 같은 요소를 디자인하는 데 도움이 되었다.

감정	작음	평균	많음
외로움			
불확실성			

[표3-2]외로움과 불확실성의 감정의 시각적 표현

라틴 아메리카의 전통적인 이미지의 역사와 변형을 애니메이션의 주요 주제로 삼아 나비를 작품의 주요 상징으로 선택했다. 애니메이션에 등장할 장소들을 선택하기 위해, 연구자는 해외에서 사는 경험에 우선하는 세 가지 종류의 행동들이 있다고 결론지었다. 말하는 법, 움직이는 법, 먹는 법. 이 세 가지 경험은 애니메이션의 세 가지 주요 시나리오와 연결되었다. 그녀가 새로운 언어를 배우는 교실은 그녀가 말을 할 수 있게 했고, 지하철역은 그녀에게 어떻게 이동하는지, 그리고 식당은 그녀에게 새로운 음식을 먹는 방법을 가르쳤다.

## 제2절 스토리

이 논문의 작품 <흐름>의 줄거리는 다음과 같다.

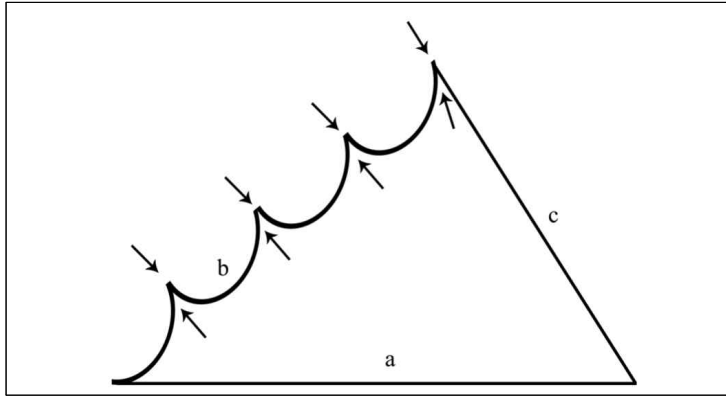
A. 주인공은 교실에서 자신의 언어가 아닌 다른 언어로 말하는 법을 배우고 있다. 선생님은 학생들에게 단어 하나하나를 반복하게 만들지만 그녀는 발음하기가 어려워서 소리는 목에 걸리고 몇 번을 시도해도 입에서 단어가 나오지 않는다. 심지어 글씨는 책에서 빠져나와 흩어진다. 노란 나비가 나온다. 그녀는 우울한 마음으로 나비를 바라본다.

애니메이션은 주인공이 태어난 노란색 세계와 주인공이 현재 살아가는 보라색 세계를 구분했다. 그녀는 새로운 세계에 적응해야 하지만 그 과정에서 그녀의 노란색 마술을 잃는다. 나비는 그녀의 내부에 가지고 있는 마술적 요소를 의미한다. 새로운 언어를 배운다는 것은 그녀가 자신의 마술과 뿌리를 잊어버린다는 것을 의미한다. 그래서 더 많이 배울수록 더 많은 나비가 그녀에게서 떠나간다.

B. 장면은 지하철로 바뀌고 그녀는 모두를 멀리서 바라보는 것이 편하지 않다. 그녀를 살짝 밀치며 지하철에서 내린 아이들은 바닥에서 몇 센티미터 공중에 떠서 더 자유롭게 움직일 수 있다. 그녀는 비틀거리며 지하철에서 내린다. 그녀는 괜찮지만 수줍음이 많다. 주위를 둘러보지만 아무도 그녀를 판단하거나 관찰하지 않는다. 그녀는 여전히 지하철역에서 노는 아이들을 바라본다. 약간의 부러움을 안고 걸으면서 그녀는 어떻게 하면 그 자유를 얻을 수 있을지 생각한다. 그녀는 옷에 묻은 가을의 먼지를 털어낸다.

C. 패배하고 슬픔에 잠긴 그녀가 방문한 식당에서, 노란 나비의 모습을 떠올리는 단무지를 보는 순간 나비가 언제나 자신에게 돌아가는 길을 찾아준다는 것을 깨닫게 된다. 마술적 요소를 느끼기 어려운 한국의 도시에서 그녀가 행복을 찾는 동안, 노란색과 보라색 나비들이 식당을 날아다니고 그녀는 자신에게 속한 노란색을 되찾기 시작한다. 그녀는 미소를 지으며 자신에게만 있다고 생각했던 마술을 이곳에서 발견할 수 있음을 깨닫는다.

<흐름>에서 음식은 치유의 요소가 된다. ‘노란 무’라는 음식은 그녀가 잃어버린 나비와 그녀가 시작하려는 새로운 삶의 모형 사이의 연결 고리 중 하나이다. 나비가 변화의 신호인 것처럼, ‘노란 무’도 그녀가 찾은 새로운 종류의 나비, 새로운 종류의 행복이었다. 그녀는 음식을 먹으면서 슬픔을 달래고 다시 행복을 찾게 될 것이다. 음식은 이 도시의 사람들에게 내재된 상냥함을 그녀에게 보여주는 계기가 된다.



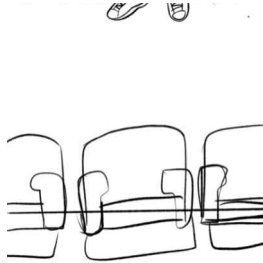





[그림3-1] 서사 전략 피치테아 곡선(The Fichtean Curve)

애니메이션에 사용된 서사 전략은 '피치테아 곡선(The Fichtean Curve)[그림 3-1]'이라고 불리는데, 상승하는 동작과 빠르게 진행되는 장애물이 이어지는 구조로 클라이맥스와 빠른 낙하 동작으로 마무리된다. 일관된 속도를 설정하고 긴장감을 만드는 것 외에도 서사 구조는 각 주인공의 장애물에 대한 저항으로 안내된다.

### 제3절 <흐름> 속 마술적 사실주의의 상징과 의미

만족스러운 마술적 사실주의의 스토리를 만들기 위해서는 먼저 스토리가 설정되는 세계의 문화적, 사회적 특성을 파악해 마술적 상징의 목적에 부합할 요소를 선택하는 것이 필수적이다. 마술적 사실주의 서사에서 현실의 중요성 때문에 이야기가 공상 스토리로 분류되지 않기 위해서는 마법적이고 환상적인 요소의 수가 제한되어야 한다고 여겨진다. 2장에서 행해진 나비, 시간, 음식에서 만들어진 상징성에 대한 사전 연구를 통해 애니메이션을 위해 새로운 상징 요소를 선택해야 했다.

감정	작음	평균	많음
패배			
우울함			

[표3-3] 패배와 우울함 감정의 시각적 표현

애니메이션이 구상되는 과정에서 상징물을 찾는 데 중요해진 단어는 '적응', '적합', '가벼움'이었고, 한국에 입주하는 과정에서 느낀 감정을 묘사하면서 녹이고 날아가는 그림이 그려졌다.[표3-3] 환상적인 행동으로 같은 어떤 공통 요소도 이야기 속의 다른 등장인물들과 마찬가지로 마술적 사실주의에서 상징으로 분류될 수 있다는 점을 고려하여, 노란 나비들과 물이 예술작품에 적합한 상징이라고 판단하였다.

## 1. 주요 상징

<흐름> 애니메이션을 위해, 정체성과 변신을 위한 주요 상징은 노란 나비와 물이었다. 비록 마술적 사실주의에서 나비의 상징적 의미는 이전 장에서 논의되었지만, 애니메이션 맥락에서 노란 나비들에게 새로운 특정한 상징적 가치가 주어졌다. 노란 나비를 선택한 이유는 다음과 같다.

첫째, 생물학적 관점에서, 변성할 때 그들의 DNA 구조를 새롭게 하는 나비의 독특한 능력은 정체성을 변화시키는 우화로서 적합하다고 여겨졌다. <흐름>의 주인공은 자신만의 독특한 색상과 새로운 존재로 변신한 이유를 이해하며 새로운




삶에 적응하는 과정을 거치고 있다. 고려된 또 다른 생물학적 특징은 나비가 짧은 생애 동안 그들의 출생지로 돌아올 것이라는 보장이 없는 긴 이주를 견딜 수 있는 능력이었다. 나비의 이동은 기상 조건과 같은 임의의 규칙을 따르지 않는다. 캐링턴 본소어 윌리엄스(C.B Williams, 1889~1981)는 저서 '곤충 이동(Insect Migration)'(1930)에서 전 세계 나비들의 이동 주기를 분석했음에도 불구하고 이동 중 나비의 비행과 풍향 사이에는 아무런 상관관계가 없다는 것을 발견했다. 나비는 살아남기 위해 날고 완성되거나 죽을 때까지 이주한다. 변신과 이주는 주인공의 변신과 주인공의 세계로 돌아갈 수 없는 능력을 감안할 때 <흐름>의 애니메이션에 적합한 특성으로 검토되었다.

둘째로, 짜릿하고 신나는 상황이 개인에게 다가왔을 때 묘사하기 위해 영어와 스페인어로 흔히 쓰이는 표현은 "배 속에 나비가 있다(having butterflies in one's stomach)<sup>36)</sup>"이다. 이 표현은 불안, 초조, 그리고 불안함을 묘사한다. "배 속에 나비가 있다" 표현에는 묘한 이중성이 있었다. 뱃속의 나비들이 엄청난 스트레스의 상황에 대한 위의 호르몬 반응을 묘사하는 훌륭한 은유처럼 보였지만, 그 곤충과 관련된 부드러움과 가벼움에도 불구하고 한 사람의 배에 나비가 있다는 문자 그대로의 생각은 불편하고 불안하게 보였다. 비록 행복한 상황이지만, 주인공은 새로운 환경에 편안하거나 편안함을 찾을 수 없다. 불안감은 너무나 심각해서 그녀의 배 속에 있는 나비들이 그녀에게서 날아와 탈출해야 한다. 뱃속에 나비가 날리는 것은 그녀의 걱정스러운 마음 상태를 탐색하고 다른 사람들이나 그녀의 통제 밖의 불안함을 시각적으로 표현하도록 이야기를 허락했다.

마지막으로 현상학적 관점에서 보면, 연구자는 어린 그녀 시절 매일 보고 즐기는 야생 나비의 개체수가 압도적으로 많은 나라 콜롬비아에서 자란 경험은 동식물이 풍부하지만 나비가 적은 나라로 이주해왔다.

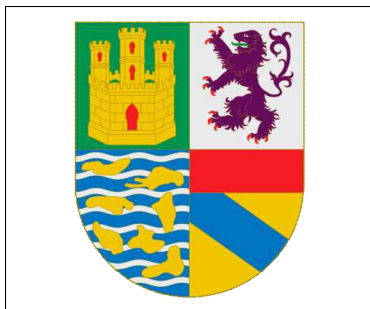
---

36) 한국어에 가장 가까운 번역은 "마음이 조마조마한가"라는 표현이다.

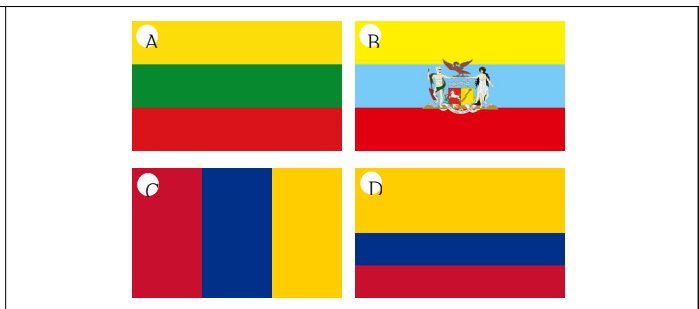
		
유레마 살로메 ( <i>Eurema salome</i> ) 종: 흰나비과 (Pieridae)	차마엘림나스 브리오라 ( <i>Chamaelimnas briola</i> ) 종: 부전네발나비과 (Riodinidae)	쿠로쿠르구스속 ( <i>Catasticta lycurgus</i> ) 종: 흰나비과 (Pieridae)

[그림3-2] 콜롬비아 토종 나비의 예

마술적 사실주의 상징의 현실적 측면을 유지하기 위해 콜롬비아 안데스 자연 지역(Andean Natural Region)<sup>37)</sup>에 속하는 노랑나비를 연구하여 애니메이션 후반부의 디자인 과정에서 영감으로 선정하였다. 선택된 세 마리의 나비들(유레마 살로메 [*Eurema salome*], 차마엘림나스 브리오라 [*Chamaelimnas briola*] and 쿠로쿠르구스속 [*Catasticta lycurgus*])[그림3-2]은 콜롬비아 나비들의 체크리스트에서 선택되었다.



[그림3-3] 크리스토퍼 콜럼버스의 문장 (1493)



[그림3-4] 콜롬비아 국기  
A.1814-1816 B.1822-1830 C.1834-1858 D.1861-현재

나비의 색상으로 노란색을 선택한 또 다른 이유는 콜롬비아 문화에서 노란색의 중요성에 해당한다. 노란색은 콜롬비아의 국기와 국장과 같은 국가 상징의 주요 색상으로, 스페인으로부터 라틴 아메리카 독립의 선조로 알려진 베네수엘라의 귀족

37) 콜롬비아 중부에 위치한 안데스 자연 지역(Andean natural region)은 콜롬비아에서 가장 인구가 많은 자연 지역이다. 이 도시는 대부분의 도시 중심지를 포함하고 있는 것으로 알려져 있다. 이곳은 또한 콜럼버스 이전의 가장 중요한 토착 정착지들이 있는 곳이기도 하다.

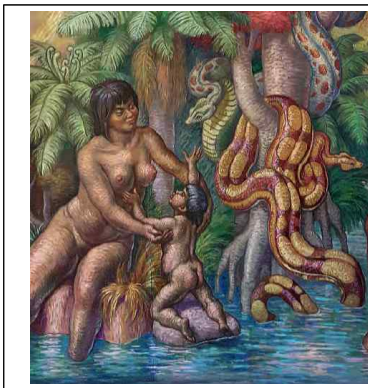


프란시스코 데 미란다(Francisco de Miranda 1750-1816)가 디자인했다. 첫 번째 디자인은 빨강, 노랑, 파랑 테두리가 특징인 크리스토퍼 콜럼버스(Cristóbal Colón 1451-1506) 가문의 문장[그림3-3]의 세 번째 부분을 사용하였다. 그러나 1801년부터 1861년까지 여러 깃발이 변경되었음에도 불구하고 노란색은 모든 버전에 포함된 유일한 색상이었다.[그림3-4] 유럽인들은 콜롬비아의 황금 매장량과 광물 풍부함 때문에 콜롬비아의 색상을 노란색으로 정의했지만, 식민지화 이전에 노란색은 라틴 아메리카 땅의 황금 과일인 옥수수와 감자와 관련이 있었다.

노란 나비는 생물학적, 역사적, 현상학적 이유로 상징으로 선정되었으나, 마콘도스 자신의 나비들과 가브리엘 가르시아 마르케스의 영향력에 대한 오마주이기도 하다는 사실을 밝힌다.

다른 한편으로 모든 생명체에 필수적인 무미 무취의 물질로서, 물은 그 외관에도 불구하고 생물들에게 어떤 식으로든 영향을 미친다. 물을 기호로 선택한 이유는 다음과 같다.

첫째, 라틴 아메리카 원주민 공동체를 위한 물의 전통적인 의미였다. 아메리카의 모든 코스모비전에서 물은 모든 것 이전에 생명이 기원한 물질이었다.



[그림3-5] 루이스 알베르토 아쿠냐 (Luis Alberto Acuña), 치브샤의 주요 신들(1974)




[그림3-6] 이구아케(Iguaque)석호, 빌라 드 레이바(Villa de Leyva), 콜롬비아

토착 축제에서 필수적인 의식은 종종 강이나 석호와 같은 수역 주변에서 일어났다. 예를 들어, 치브샤인들은 바추에(Bachue)[그림3-5]라는 이름의 여신을 숭배했는데, 어린아이와 함께 물에서 나와 인간성을 위해 모든 지식을 제공했다.

인간에게 농사짓는 법, 금속을 다루는 법, 직조하는 법을 가르친 후, 바추에는 물속으로 사라졌다. 그녀의 추종자들은 바추에를 다시 볼 수 있고 그녀를 그들에게 데려온 물에 감사할 것을 기대하면서, 금을 이구아케(Iguaque)[그림3-6] 석호에 던져 공물로 바친다. 물은 살아있는 존재이자 생명을 주는 존재로 이해되었고, 우주를 균형을 맞추기 위한 신성한 자원으로 이해되었다. 물은 인간의 존재와 밀접한 관련이 있었고 정화, 개조, 지식을 제공했다. 두 번째로, 독특한 화학적 특성으로 인한 물의 다용성과 적응성이다. 물은 어떠한 형태, 물질 상태도 쉽게 얻을 수 있고 어디에서나 찾을 수 있다. 이런 맥락에서 물은 소속의 상징으로 기능하며 주인공 그녀는 물처럼 유연해지기를 원한다. 물은 힘과 양에 따라 생명에 필수적인 치유적 영향에서부터 파괴적 홍수라는 재앙에 이르기까지 광범위한 의미를 가진다. 물은 호수처럼 고요할 수도 있고 폭풍처럼 맹렬할 수도 있다. 비는 차분하게 올 때는 축복으로, 과도하게 올 때는 저주처럼 여겨졌다. 마지막으로, 물은 인간의 삶에 필수적인 요소이다. 물은 외부로부터 공급받지만, 물은 인체에 저장되며 무게의 50% 이상을 차지한다. 그것은 인간이 모든 생리적 기능을 완수할 수 있도록 돕고 우는 행위에서 던져진 감정적인 목적을 충족시킨다. 인간의 몸은 물을 주성분으로 가지고 있지만, 호아킨 아라우호(Joaquin Araujo 1947-현재)가 기술한 바와 같이, 인간은 '생각하는 물<sup>38)</sup>'이다.

## 2. 장면 연출

장면	장면 이미지	장면 묘사	상징 키워드
A		책 속의 글자들은 그녀의 손에 의해 쓰여진다.	언어 양기

38) Araujo, Joaquín. AGUA, Lunwerg Editores, España, 2007

B		나비는 그녀들의 입에서 나온다.	신원
C		지하철에서 회사원이 눕다.	피로 패배
D		지하철에 있는 어린 그녀가 떠난다.	자유 두려움
E		그녀의 눈물이 식당에 넘쳐난다.	슬픔 해방
F		단무지가 살아나고 날아간다.	친숙함 행복
G		보라색 나비가 그녀 스웨터에서 나온다.	변혁 화해

[표3-4] <흐름> 상징

마술적 사실주의 요소를 보여주는 <흐름> 애니메이션 내부[표3-4]의 7가지 장면은 다음과 같다.

장면A. 교과서에서 지워지는 글자들은 새로운 언어를 배우는 것의 어려움을 나타낸다. 새로운 언어를 배울 때, 단어들 이 섞여서 학습자의 마음에서 빠르게 빠져나갈 수 있다. 이 장면은 어휘가 여전히 적절하게 외워지지 않았을 때 언어 학습의 첫 단계를 나타낸다. 이 단계에서 텍스트를 읽는 것은 퍼즐의 조각이 여전히 올바른 순서나 위치에 놓여 있지 않은 것처럼 이해할 수 없고 읽을 수 없는 것처럼 보일 수 있다.

장면B. <흐름> 애니메이션 속의 나비들은 주인공이 생각을 떠나 있는 동안 잃어버리고 있는 정체성을 나타낸다. 노란 나비들은 주인공을 그녀가 지금 살고 있는 곳의 외국인인 아웃사이드로 설정하기 위해 보라색 교실과 대조된다. 나비는 또한 학습자와 원어민을 구별하는 다른 억양을 상징한다. 주인공이 나비를 보면, 비록 오용이지만, 그녀는 다른 사람들이 자신을 다른 사람들과 다르게 만드는 것의 시각적 표현을 보게 하는 것에 대해 슬프고 부끄러워 보인다. 그녀가 말을 하려고 할 때마다 그녀의 마음속에서 나비가 날아오르는 것은 또한 새로운 언어를 더 많이 배울수록 학습자가 언어소모에 더 쉽게 빠질 수 있다는 것을 상징한다. 새로운 어휘를 많이 습득할수록 모국어 가 훼손되고 그 질이 낮아질 수 있다.

장면C. 지하철 안에서 남자가 천천히 자리에서 녹는 장면은 주인공들 외에 다른 캐릭터에도 마법적 요소가 자리 잡고 피로와 피로를 상징한다. 보라색 세상에서 지하철은 많은 직장인과 직장인들이 긴 근무시간 후에 잠을 잘 수 있는 유일한 휴식공간이다. 녹는 것이 피로를 나타내는 극단적인 개념처럼 보이지만, 자신을 놓아주는 것은 해동하는 작용과 비슷한 취약하지만 긴장을 푸는 과정이다.

장면D. 지하철 주변을 뛰어다니며 날아다니는 것처럼 보일 만큼 높이 뛰어오르는 아이들은 아이들이 어떻게 자유롭게 두려움 없이 주변을 탐색하고 상호작용할 수 있는지를 상징한다. 주인공은 아이들처럼 자연스러움과 자발성으로 도시를 걷지 못해 씁쓸함과 부러움을 느끼며 아이들을 바라본다. 아이들은 또한 노란 나비들과 두려움이나 결과에 대해 생각하지 않고 상호작용을 하며 주인공을 걱정시키면서 노란 나비들과 함께 놀고 싶어할 만큼 충분히 재미있다고 생각한다. 나비들이 그녀로부터 멀리 날아가는 동안, 작은 종들은 호기심과 기쁨으로 그들을 쫓는다.

장면E. 물은, 그것의 양에 따라, 자유롭게나 제한적일 수 있다.

그래서 그 눈물은 주인공의 슬픔을 덜어주는데 도움이 되지만, 주인공은 울어서 그녀의 눈물로 식당에 넘쳐나기 때문에 다른 사람들에게 불편함을 주기도 한다.

장면F. 주인공에게 제공되는 첫 번째 음식은 애니메이션의 첫 장면에서 주인공의 입에서 나오는 노란 나비를 닮은 나비 모양의 단무지 조각이다. 그녀의 눈물이 단무지에 닿으면 단무지가 살아서 날아와 주인공에게 노란 나비가 길을 잃지 않고 주변의 사물이나 사람들 속에 살고 있음을 일깨워준다. 단무지와 함께 주인공에게 그녀 자신의 정체성의 치유 과정이 시작된다.

장면G. 보라색 나비는 형성되고 포용되고 있는 새로운 정체성을 상징한다. 노란 나비가 사라지면 주인공은 더 이상 노란 나비에 의존하지 않고 보라색에서 자신의 독특한 개성을 발견하게 되고, 나비를 변혁과 진보의 신호로 활용하게 된다.

## 제4절 <흐름> 속 마술적 사실주의의 시각적 표현

### 1. 캐릭터

캐릭터는 연구자 본인을 모티브로 하여 짧은 머리를 한 작은 여성의 모습으로 디자인했다. 연구자의 이미지를 영감으로 간직하기로 한 것은 그녀의 모습이 만들어내는 소외감이었다. 짧은 머리의 여성과 외국인으로서, 어떤 상호작용에도 두 겹의 낯설음이 더해졌다.



[그림3-7] 캐릭터의 초기 스케치

주인공의 첫 번째 반복은 노란색 나비 사이에 높은 대비를 만들기 위해

흑백으로만[그림3-7] 이루어졌으나, 이후 장소, 캐릭터, 나비의 색의 상관관계를 강조하기 위해 변경되었다. 반대색은 주인공과 그녀가 거주하는 세계 사이의 이분법을 나타내기 위해 선택되었다. 이야기에서 친숙함과 새로운 것의 이분법 설정의 중요성을 고려하여, 평범함과 친숙함의 색으로 노란색을, 미지의 색으로 그 보색 관계의 보라색을 선택했다. 자신이 살고있는 세계의 아웃사이드인 주인공은 노란색을 주색으로 하여 따뜻한 색조로 묘사된다. 그녀의 여정을 통해 캐릭터의 색상 팔레트는 주로 자주색 색조가 있는 차가운 색조로 변화하지만 애니메이션의 엔딩 장면에서는 따뜻한 노란 색조로 다시 전환된다.



[그림3-8] 보라색 패션프루트(*Passiflora edulis f. edulis*)의 숙성 주기 '티바(Tyba)'<sup>39)</sup>

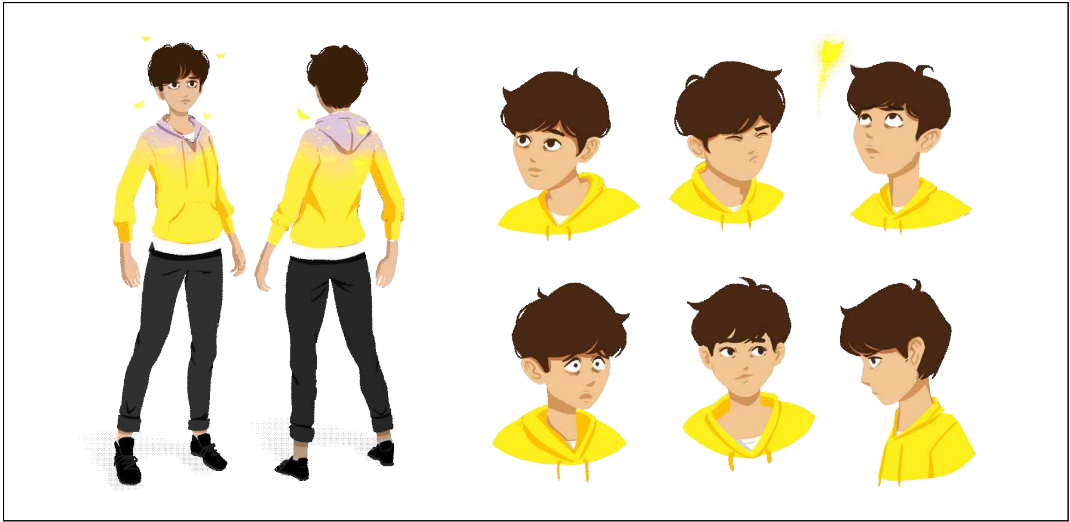
주인공의 이름은 '티바(Tyba)<sup>40)</sup>'로 과일이 노란색에서 보라색으로 변하는 성숙 과정[그림3-8]을 묘사하는 데 사용되는 치브차어(Chibcha)<sup>41)</sup> 단어이다. 애니메이션 중 캐릭터의 색상 변화를 시도했는데, 후드티 같은 단순한 옷차림으로 그녀의 몸매를 감추고 오직 색상과 그 변화로서 그녀의 정체성을 설명하고자 했다. 티바의 최종 디자인[그림3-9]은 그녀가 다른 사람들과 다르지 않다는 것을 강조하기 위해 단순한 라인으로 표현했으며 티바가 다른 사람들과 다르다는 것을 입증하는 것은

39) Shi, Meng, et al. "Flavonoids Accumulation in Fruit Peel and Expression Profiling of Related Genes in Purple (*Passiflora Edulis f. Edulis*) and Yellow (*Passiflora Edulis f. Flavicarpa*) Passion Fruits." *Plants*, vol. 10, no. 11, Oct. 2021, p. 2240. Crossref, <https://doi.org/10.3390/plants10112240>.

40) <http://muysca.cubun.org/tyba> **[부록C]**

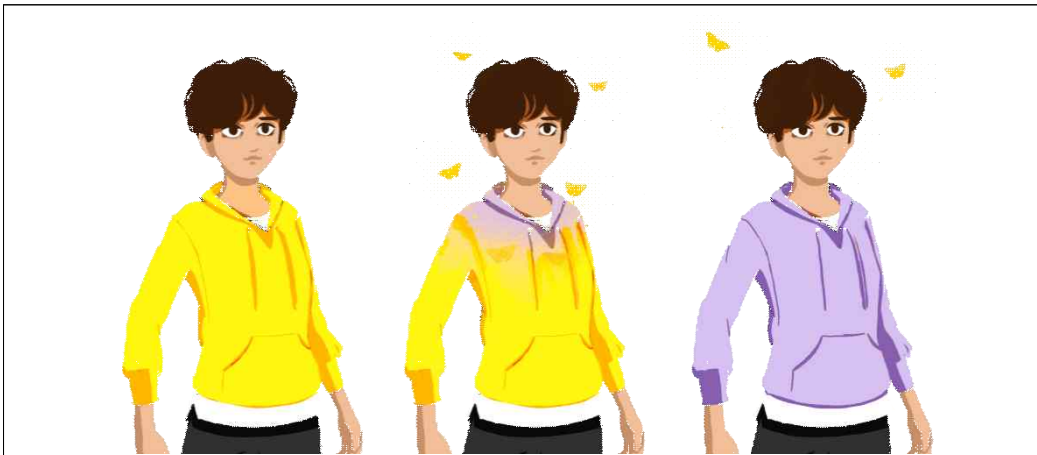
41) 치브차어(Chibcha)는 콜롬비아의 쿤디보야센스(Cundiboyacense) 고원의 현재 영토, 주로 툰하(Tunja)와 보고타(Bogotá)시에서 사용되었던 사라진 언어이다.

오직 티바의 색상이다.



[그림3-9] 주인공 '티바'의 최종 디자인 및 표정

티바의 옷을 디자인할 때, 색상 변화를 반영하는 상의를 개발하는 것이 필수적이었다. 애니메이션이 진행되는 동안 천천히 보라색 음영으로 변색되는 부드러운 나비 자수가 있는 노란색 후드티로 디자인했다.[그림3-10]



[그림3-10] 티바 색상 변화

노란색 나비와 같은 선정 방법을 통하여 지역과 색상의 대척점에 있는 한국

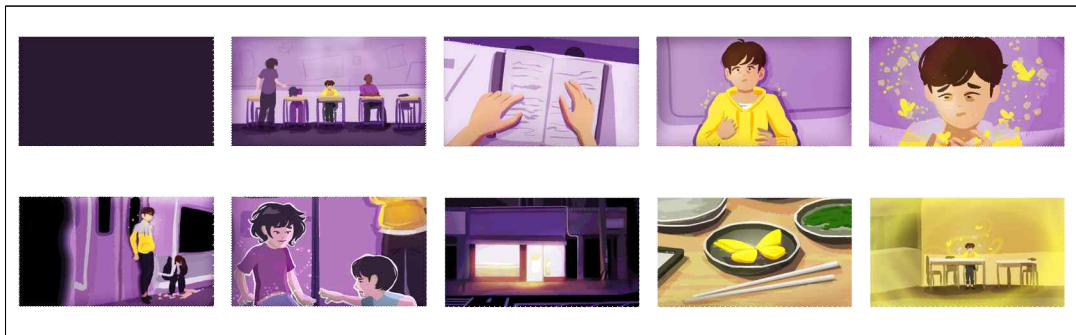


토종의 보라색 나비를 선정했다. 두 마리(산푸른부전나비[Celastrina sugitanii]와 왕오색나비[Sasakia charonda])의 보라색 나비는 한국의 국립생물자원관에서 자료를 찾았다[그림3-11].



[그림3-11] 한국 토종 나비의 예

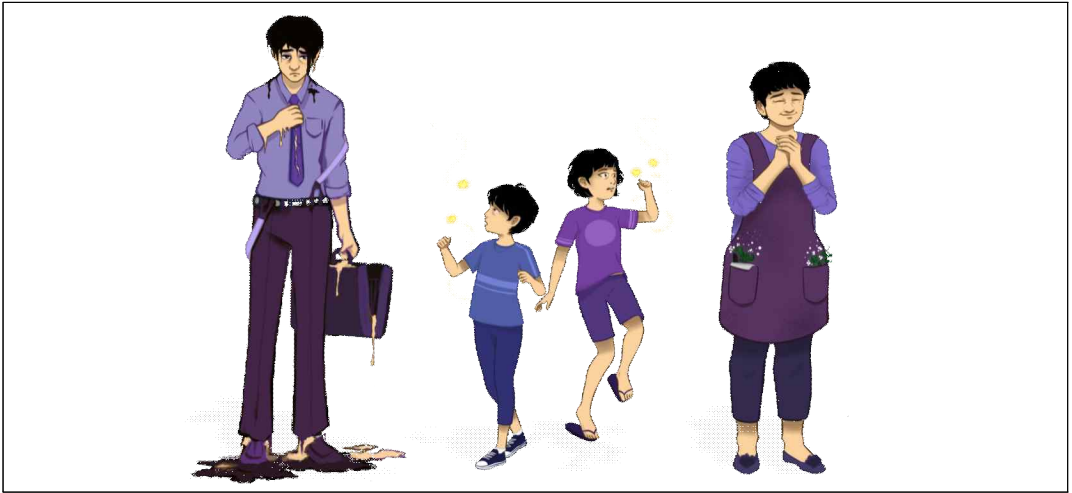
## 2. 색상



[그림3-12] 컬러 스크립트

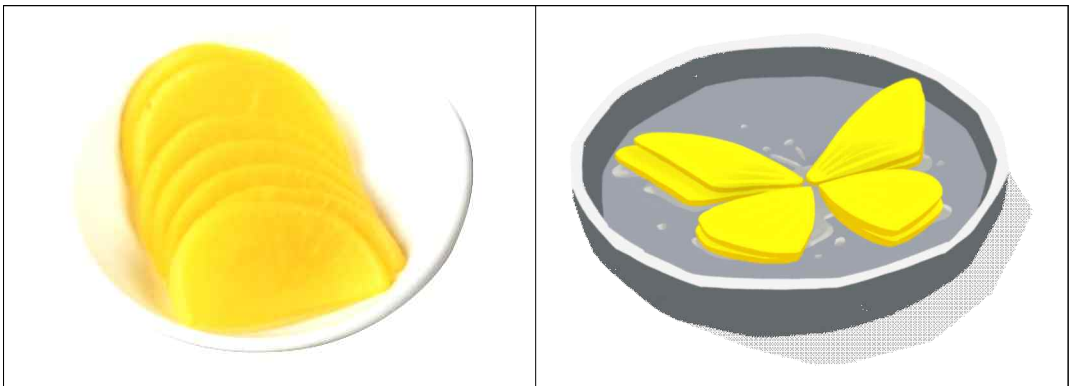
애니메이션은 두 가지 기본색을 가지고 있다.[그림3-12] 주인공과 편안함과 관련된 요소들을 식별하기 위해 따뜻한 팔레트가 사용되었다. 대조적으로, 차가운 팔레트는 주인공과 반대되는 주변 환경을 만들기 위해 사용되었다. 이방인으로서, 주인공은 노란색을 원색으로 하는 따뜻한 톤으로 묘사했다. 캐릭터의 색상 팔레트는 애니메이션 전반에 걸쳐 주로 보라색을 가진 시원한 톤으로 변화하며, 새로운 자아로 변모하는 과정을 나타낸다. 하지만 애니메이션의 엔딩 장면에서는 따뜻한 톤과 노란 색조로 다시 전환될 것이다.





[그림3-13] 캐릭터 디자인

티바 밖에 있는 나머지 캐릭터들은 모두 보라색 색조로 디자인했다.[그림3-13] 색상 선정의 이유는 한국과는 달리 라틴 아메리카에서는 처음 만난 사람끼리도 느낄 수 있는 따뜻한 태도가 있기 때문이다. 티바가 지하철에서 만나는 직장인, 지하철역 주변을 뛰어다니는 꼬마 아이들, 식당 주인 등은 주인공에 대한 공감 수준이 달라도 모두 보라색 색조로 물들어 있다.



[그림3-14] 단무지와 나비 단무지

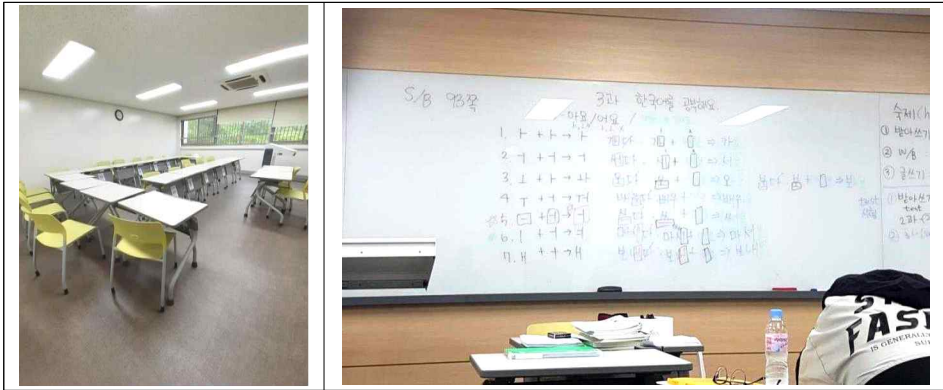
<흐름>에서 음식의 상징은 특유의 노란빛과 시큼달콤한 맛 때문에 단무지[그림3-14]를 선택했다. 색상에 있어서 한국 음식은 불그스름한 색을 띠는

경우가 많기 때문에 단무지와는 대조를 이룬다고 느꼈다. 단무지의 노란색은 또한 라틴 아메리카 전통 음식에서 친숙한 색을 가지고 있다. 맛에 있어서 단무지는 콜롬비아 요리에는 없는 독특한 맛을 가지고 있다. 애니메이션에서 등장할 장소들을 정의하기 위해, 연구자는 해외에서 사는 경험에 가장 먼저 필요한 세 가지 종류의 행동들이 있다고 결론지었다. 말하는 법, 움직이는 법, 먹는 법. 이 세 가지 경험은 애니메이션의 세 가지 주요 시나리오와 연결되었다. 티바가 새로운 언어를 배우는 교실은 그녀가 말을 할 수 있게 했고, 지하철역은 그녀에게 어떻게 이동하는지, 그리고 식당은 티바에게 새로운 음식을 먹는 방법을 가르쳤다.



[그림3-15] 공간 디자인

어학원의 실제 강의실[그림3-16]은 애니메이션을 위한 강의실 공간 창작에 영감을 주었다. 강의실은 연구자가 예술작품에 전달하고자 하는 조용하고 체계화된 독특한 아우라를 가지고 있었다. 강의실은 티바의 노란색과 높은 대비를 만들기 위해 차가운 보라색과 녹색 팔레트로 만들었다. 강의실 장면은 캐릭터가 새로운 언어를 배우는 장소이기 때문에 현실에 존재하지 않는 낯설은 문자의 느낌으로 알파벳을 만들었다. 이 새로운 알파벳은 외국인들에게 한국어를 가르치는 구조를 모방했다. 현저하게 대칭적인 언어로서, 한국어는 수학 방정식으로 한국어 학원에서 가르쳐진다. 연구자는 외국인으로서 덧셈과 뺄셈을 사용하듯이 다른 보컬과 모음을 형성하는 한국어에 신기한 느낌을 가졌었다.



[그림3-16] 어학원 강의실

두 번째 공간인 지하철은 대구 지하철 1호선을 기반으로 만들어졌다. 연구자는 고향인 콜롬비아에서 지하철을 타본 적이 없기 때문에 대구에서 처음으로 지하철을 타는 경험을 했다. 애니메이션의 세 번째 공간인 식당은 본 연구자가 자주 찾는 대학과 가까운 식당을 모티브로 했다. 노부부가 운영하는 이 식당은 대학 내부의 다른 장소에서 느끼기 어려운 친근감과 이해를 느낄 수 있는 곳이었다.

### 3. 사운드 디자인 및 후반작업

애니메이션의 사운드 디자인을 위해 기타 멜로디를 작곡했다. 노래에는 애니메이션 중에 강도가 높아지는 코드(단음, 아르페지오 및 코드)의 음색을 연주하는 다양한 방법을 활용하는 세 가지 다른 움직임이 있다. 단음으로 연주되는 첫 번째 부분은 마지막 순간에 끊어지는 고요함과 호기심의 상태를 불협화음으로 전한다. 이 부분은 캐릭터가 말을 제대로 하지 못하자 순식간에 즐거운 상황에서 걱정스러운 상황으로 바뀌는 모습을 음악적으로 상징화했다. 아르페지오(Arpeggio)를 기반으로 한 두 번째 부분[그림3-17]은 나비 없이 살아가는 주인공의 알 수 없는 결과에 대한 상황의 불확실성을 언급하며 다양한 편곡으로 연주되는 음표로 슬픔과 의심을 전달한다.

[그림3-17] 2악장 악보

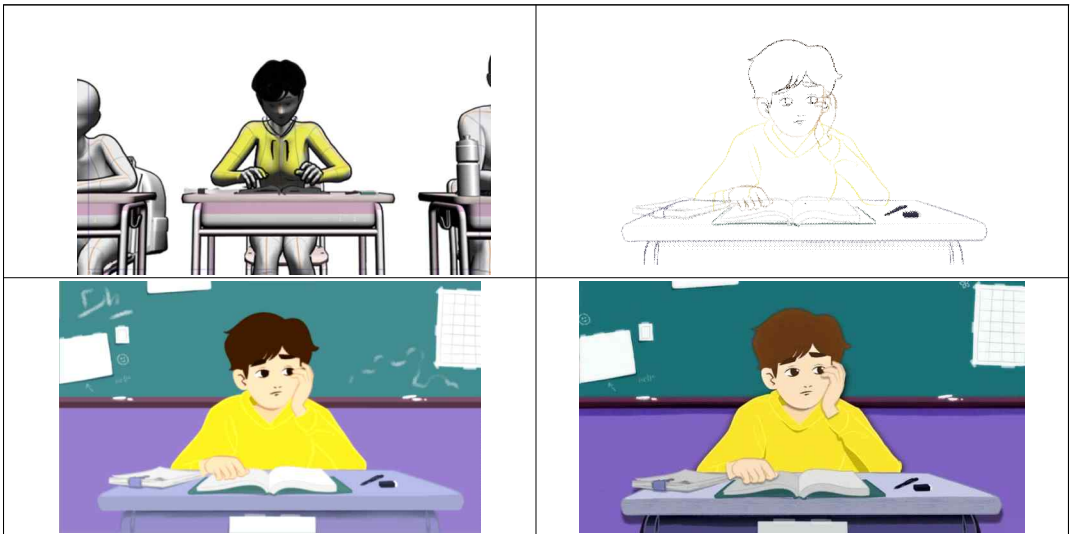
세 번째 부분[그림3-18]은 코드와 더 빠르고 강인한 사운드를 기반으로 분노와 좌절을 전달했다. 캐릭터가 모든 희망을 잃어가는 동안, 노래의 해석은 기본 멜로디를 잃지 않고 더 강력하고 절충적이다. 주인공이 새로운 나비를 발견하자 갑자기 곡이 끊기고 주인공의 깨달음의 순간과 동조하는 침묵의 시간이 이어진다. 애니메이션의 마지막 장면에서는 노래의 첫 부분이 반복되어 삶의 평온함을 되찾고 모든 것이 반복될 가능성을 보여주는 주인공을 표현하며 루프 품질의 삶을 강조한다.

[그림3-18] 3악장 악보

이 곡은 연구자와 작곡가의 합작으로 애니메이션을 위해 특별히 작곡되었다. 스페인 기타로 연주되었으며, 전통적인 스페인 음악과 라틴 아메리카 음악을

참조했지만 현대적인 접근법으로 연주되었다.

애니메이션 프로세스를 개선하기 위해 캐릭터 디자인을 단순화했다. 이 디자인 선택은 색감을 향상시키고 복잡한 선을 줄였다. 애니메이션 후반 작업에서 최종 결정된 사항 중 하나는 년버벌<sup>42)</sup> 애니메이션을 유지하는 것이었다. 이 결정은 시청자의 언어에 관계 없이 관람할 수 있는 애니메이션을 만들기 위한 것이었다[그림3-19]. 애니메이션의 2막과 3막에서는 전통적인 클래식 기타가 사용되었다. 최종 렌더링은 Sony Vegas 16.0과 After Effects CC에서 이루어졌다.



[그림3-19] 애니메이션 단계(a: 애니매틱 b: 라인, c: 컬러링, d: 구성)

## 제5절 작품 제작을 위한 현상학적 글쓰기

<흐름> 애니메이션에 영감을 준 주요 사건은 연구자가 2019년에 콜롬비아에서 한국으로 이주하는 과정 그 자체였다. 콜롬비아와 한국은 어떤 면에서는 비슷해 보일 수 있지만 두 나라의 현실은 완전히 다르다. 연구자가 작품을 통해 전하고 싶었던 것은 직업적으로나 개인적으로나 충격과 많은 학습 경험이 포함된 ‘경험’이었다. 작품 <흐름>의 동기가 된 사건의 성격상 연구자의 경험을 현상학적으로 기술하는 것이 적절하다고 판단되었다. 현상학적인 글쓰기는, 20년대

42) 년버벌, 비언어적 또는 마임 애니메이션(nonverbal or mime animation)은 특정 시간에 대화를 사용하지 않고 이야기를 시각화하는 개념이다. 사일런트 애니메이션과 유사한다.

후반 에드문트 후설(Edmund Husserl, 1859-1938)이 발전시킨 인간의 양심이 경험한 현상과 사건을 조명하는 철학적 연구이다.이다.

인천공항에 도착한 첫 순간부터 나는 브라질과 미국에서의 경험과 미묘한 차이점을 발견했다. 한국은 신선하고 친근한 느낌이 들었고 공항 직원의 무서운 표정이나 입국 심사대에서 끊임없는 두려움의 분위기가 없었다. 서류는 쉽게 채워졌고 이상하게도 나라에서 방문객들이 들어오길 바라는 것 같은 느낌이 들었다. 공항에 있는 것은 그 규모와 기술 인프라로 인해 이미 몸 밖의 경험처럼 느껴졌지만 나의 마음에는 날씨의 차이가 더 큰 인상을 남겼다. 콜롬비아는 열대 국가이지만 연구원이 9월에 한국에 도착했을 때 습한 여름이 반도를 삼켰다. 중남미 해역의 날씨와 비슷한 온도지만, 가장 더운 광역시인 대구에 무심코 도착한 학생들은 모두 녹아내리는 듯했다. 날씨가 계속 더워지는 동안 나와 새로운 친구들은 문화와 언어에 대한 지식이 거의 없음에도 불구하고 이 나라를 탐험하기로 결정했다. 첫 한국 간식으로 떡볶이를 먹으라는 초대를 받아들이는 등 한국 생활의 첫날에는 많은 실수가 있었다. 그때의 초청을 통해 나는 한식과 매운맛의 관계를 알게 됐다. 숨이 가빠지는 경험은 내가 매운 음식을 먹을 수 것을 확인시켜 주었다. 나와 음식의 관계는 갈수록 복잡해졌다. 붉은색을 기본색으로 하는 음식에 대한 신뢰는 없었고, 계속되는 매운맛의 위협은 여러 달 동안 나를 불쾌하게 했다. 음식에 대한 신뢰는 한국 문화에 대해 더 많이 알고 기꺼이 지식과 시간을 연구원과 공유하려는 다른 학생들과 교수들의 도움으로 재구축되어야 했다. 1년 후, 음식과의 관계가 고정되어 나는 결국 콜롬비아 요리에서 볼 수 없는 매운맛과 신맛을 맛볼 수 있게 되었다.

한국으로 이주한 후 연구자가 주의해야 할 다른 측면은 언어와 교통이었다. 어학연수는 내가 도착한 대학에서 6개월 동안 진행되었다. 한국어는 학급에서 대부분의 성인들에게 공감되지 않는 중학교 방식으로 진행되었지만, 문법과 어휘의 기초는 효과적으로 가르쳤다. 이 언어는 선과 원을 더하거나 빼면 다른 소리와 단어가 만들어지는 수학적 구조로 학습되었으며, 나의 마음속에 점차 그 언어가 새겨지기 시작했다.

코로나 바이러스의 갑작스러운 대유행으로 유학생들은 특별한 수 기숙사에 격리되어 대학 구내를 떠날 수 없었고, 수업은 가상으로 진행되었으며, 화면으로 언어를 배우는 경험은 그 어느 때보다 관리하기 쉬워졌다. 한국어 회화 시간이 단축되고, 매일의 연습이 하루 3시간으로 단축되었다. 다른 한국 토박이

학생들과의 접촉 부족으로 인해 많은 유학생들이 자신의 언어 능력을 발휘하거나 반대로 능력을 저하시킬 일말의 ‘꺼덕지’<sup>43)</sup> 조차 없었다. 실수를 지도하고 바로잡아줄 사람이 없으면 언어를 배우기가 어렵다. 좌절감이 쌓이기 시작했고 언어 교육 연도의 마지막 6개월 동안 어떤 개선도 달성할 수 없다고 느꼈다. 언어 능력의 향상은 연구원이 대학원 교육을 위해 광주로 이주하고 다른 한국 학생들을 만나 연습할 수 있을 때에만 가능했다. 언어가 문제가 되자마자 국가를 탐색하고 교통 시스템을 이해하는 것이 우선 순위가 되었다. 보고타(Bogota)는 한국의 버스 인프라에 비해 상대적으로 새롭지만 보고타와 한국은 교통면에서 동일한 버스 시스템을 가지고 있다. 언뜻 보기에 도시를 이동하는 행위는 다른 방법이 제시되기 전까지 동일하게 보였다. 예를 들어 지하철 노선은 보고타에서는 존재하지 않았다. 버스에는 사용자가 지나가는 장소를 시각화할 수 있는 창이 있는 반면, 지하철은 나와 같은 경험이 부족한 여행자에게 장님이 된 듯한 경험처럼 느껴진다. 한국에서는 밖을 볼 수 없는 창 대신 온라인으로 작동하고 모든 휴대폰 장치에서 확인할 수 있는 고급 디지털 위치 시스템으로 대체되었다. 처음의 두려움은 전국 각지에서 높은 보안 조치로 인해 서서히 확실성과 압도적인 안전감으로 바뀌었다. 대중교통의 편리함과 안전함을 알게 된 나는 고국에서는 아쉽게도 즐길 수 없었던 국내 여행을 할 수 있는 많은 기회를 얻었다. 코로나 바이러스 전염병으로 자유와 행복이 단축되었지만 나는 도착한 지 3년이 지난 지금 자신의 상황이 한결 나아졌다고 생각했다. 익숙한 경험이 힘들긴 했지만 최선을 다해 준 나라 한국에 감사할 뿐이었다.

---

43) ‘꺼덕기’의 전라도의 방언. 종종 ‘일의 근거’, ‘구실’를 뜻하는 단어로 사용된다.

## 제4장 결론

본 연구에서 마술적 사실주의를 서술 전략으로 분석했고, 마술적 사실주의의 영화나 소설에서 상징성, 특징, 용법의 사용을 연구했다. 한국은 마술적 사실주의에 대한 연구자료도 부족하고 인지도도 높지 않기 때문에, 나는 라틴 아메리카의 문화에 깊게 녹아있는 서술방식이며, 오늘날 전 세계 스토리텔링 콘텐츠에 많은 영향을 미친 마술적 사실주의를 소개하고 공유하고자 했다. 스페인어를 제외한 다른 언어 문화권에서는 마술적 사실주의에 대한 정보가 부족함에도 불구하고, 현대의 많은 소설과 영화에서 거친 문화적 투쟁을 특징으로 하는 마술적 사실주의의 경향을 읽을 수 있다.

따라서 본 연구는 마술적 사실주의에 대한 역사적, 이론적 연구를 바탕으로 본인의 한국 유학 과정에서 느낀 수많은 감정과 감각적 경험을 마술적 사실주의의 상징으로 활용하여 애니메이션으로 제작할 수 있었다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 마술적 사실주의가 틈새 서사 전략이기 때문에 소설의 작가나 작품의 창작자에 의해 언급되지 않는 한 판타지, 초현실주의 같은 다른 유사하고 더 알려진 서사 기법과 구별하기가 쉽지 않다고 결론지었다. 둘째로, 마술적 사실주의 이야기는 단편 영화, 단편 애니메이션, 그리고 단편 소설이 제공하는 것보다 더 광범위한 범위의 이해를 요구한다. 마술적 사실주의 이야기에서 미묘한 마법적 요소를 임의의 세부 사항 이상으로 이해하는 것은 더 많은 개발 시간을 필요로 한다. 셋째, 마술적 사실주의는 개인의 내밀하고 특정한 상황을 환상으로 외현화하는데 적절하기 때문에 등장인물의 내면에 몰입하는 이야기를 위한 좋은 서술 기법이라는 것을 알 수 있었다.

현실적 시나리오에 상징적 표현이 포함되었기 때문에 마술적 사실주의는 관객이 좀 더 편하게 소비하고 이해할 수 있는 보편적인 경험의 형태로 이야기를 전달할 수 있었고, 앞으로도 그럴 수 있다. 이 연구는 또한 우화와 상징적 요소가 마술적 사실주의를 애니메이션과 섞기 위한 훌륭한 매체로 만든다는 결론을 내렸다. 실사에서 재현할 수 없는 특정 상황이나 감정적 사건에 대한 이해가 필요한 이야기는 애니메이션을 표현 방법으로 활용하는 것이 좋다.



마지막으로, 본 연구는 2D 애니메이션 단편 제작, 개발 및 제작 과정을 통해 애니메이션 제작에 대한 풍부한 경험을 제공했다.

전반적으로, 본 연구는 유용한 스토리텔링 도구로서의 마술적 사실주의에 대한 이해에 도움이 되었으며, 미래의 애니메이터와 예술가들을 위한 마술적 사실주의의 가능성을 검토하고 수용하는 기회가 될 것으로 기대한다.

## 참고문헌

### 단행본

- 마르케스, 가브리엘 가르시아. 『백년 동안의 고독』. 안정효 옮김. 2005  
 에스키벨, 라우라. 『달콤 쌉싸름한 초콜릿』. 민음사. 권미선 옮김. 2004
- Asayesh, Maryam Ebadi. *Patriarchy and Power in Magical Realism*. Cambridge Scholars Publishing. 2017.
- Boldy, Steven. "One Hundred Years of Solitude by Gabriel García Márquez." *The Cambridge Companion to the Latin American Novel*, edited by Efraín Kristal, Cambridge University Press, Cambridge, 2005. pp. 258–269.
- Bowers, Maggie Ann. *Magic(al) Realism*. Routledge. 2004.
- D'haen, Theo L., *Magical realism and postmodernism*. MR: Theory, History, Community. 1995.
- Leal, Luis. *Magical Realism in Spanish America*. MR: Theory, History, Community. 1946.
- Zamora, Lois Parkinson. Faris, Wendy B. *Magical Realism: Theory, History, Community*. Duke University Press, 1995.
- Zlotchew, Clark. *Varieties of Magical Realism*. New Jersey: Academic Press ENE. 2007.
- Araujo, Joaquín. *AGUA*, Lunwerg Editores, España, 2007.
- Esquivel, Laura. *Como agua Para chocolate*. 2004 p.1
- García Márquez, Gabriel. *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1968.
- Raghavan. Susheel, *Handbook of spices, seasonings, and flavoring*. Taylor & Francis, 2007

Garwood K., Huertas B., Ríos-Málaver I.C., Jaramillo J.G. Mariposas de Colombia Lista de chequeo/ Checklist of Colombian Butterflies (Lepidoptera: Papilionoidea). BioButterfly Database. 2021.

Locke, John. Ensayo sobre el entendimiento humano. Fondo de Cultura Economica. 1960.

Uslar Pietri. Arturo. Letras y hombres de Venezuela, México, Fondo de Cultura Económica, 1947.

## 학위논문

김현균.마술적 사실주의에 대한 도전과 새로운 라틴 아메리카 정체성의 모색. 스페인어문학,2014. 263-285.

박병규. 마술적 사실주의 : 문화적 자의식과 문학적 지형도. 라틴 아메리카연구, 2001.

Shi, Meng, et al. “Flavonoids Accumulation in Fruit Peel and Expression Profiling of Related Genes in Purple (*Passiflora Edulis* f. *Edulis*) and Yellow (*Passiflora Edulis* f. *Flavicarpa*) Passion Fruits.” *Plants*, vol. 10, no. 11, Oct. 2021, p. 2240. Crossref, <https://doi.org/10.3390/plants10112240>.

Ballestas Rincón, Luz Helena. Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia : relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano. Universidad Complutense de Madrid. 2010.

Ortega, Julio. “Ciclo y errancia en Cien años,.” *Revista de literatura hispánica*, 1982, pp. 3-8.

## 학술논문

Boyd-Bowman, Peter. “Patterns of Spanish Emigration to the Indies until

1600.” The Hispanic American Historical Review 56, no. 4. 1976.

Earle, Rebecca. “If You Eat Their Food”: Diets and Bodies in Early Colonial Spanish America, The American Historical Review, Volume 115, Issue 3, June 2010, Pages 688–713.

Nunn, Nathan, and Nancy Qia. “The Columbian Exchange: A History of Disease, Food, and Ideas.” Journal of Economic Perspectives, vol. 24, no. 2, 2010, pp. 163–88.

Santana-Acuña, Álvaro. “Reviewing Strategies and the Normalization of Uncertain Texts.” American Journal of Cultural Sociology, vol. 9, no. 2, 2021, pp. 269–292., <https://doi.org/10.1057/s41290-021-00128-z>.

Ortega, Julio (Otoño–Primavera 1982) "Ciclo y errancia en Cien años," Inti: Revista de literatura hispánica: No. 16, Article 3.

## 웹 사이트

<https://www.britannica.com/place/Latin-America/New-order-emerging-1910-45>

<https://www.public.asu.edu/~aarios/resourcebank/garciamarquez>

<https://web.archive.org/web/20061230072709/http://www.qub.ac.uk/schools/SchoolofEnglish/imperial/india/rushdie.htm>

[https://youtu.be/\\_XD0qboTcvg](https://youtu.be/_XD0qboTcvg)

<https://youtu.be/cmuaOy-kJ4Y>

<https://deadline.com/wp-content/uploads/2022/01/Encanto-Read-The-Screenplay.pdf>

<http://muysca.cubun.org/tyba>

[https://species.nibr.go.kr/endangeredspecies/rehome/redlist/redlist\\_view.jsp?link\\_gbn=ex\\_search&rlcls\\_sno=1449](https://species.nibr.go.kr/endangeredspecies/rehome/redlist/redlist_view.jsp?link_gbn=ex_search&rlcls_sno=1449)

[https://species.nibr.go.kr/endangeredspecies/rehome/exlist/exlist\\_view.jsp?link\\_gbn=ex\\_search&rlcls\\_sno=333](https://species.nibr.go.kr/endangeredspecies/rehome/exlist/exlist_view.jsp?link_gbn=ex_search&rlcls_sno=333)

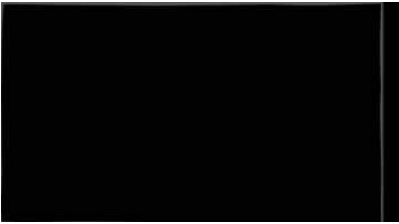

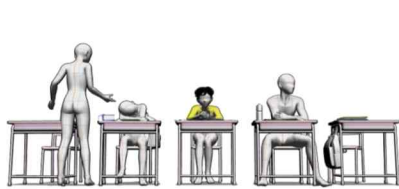

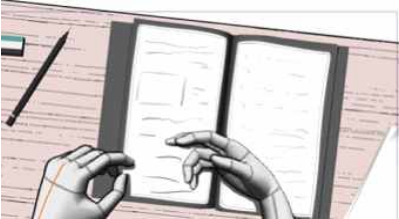

<http://www.butterflycatalogs.com>




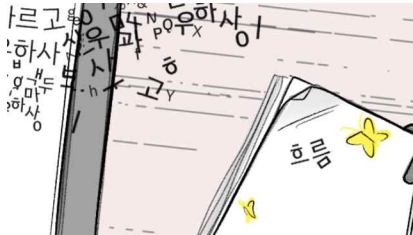

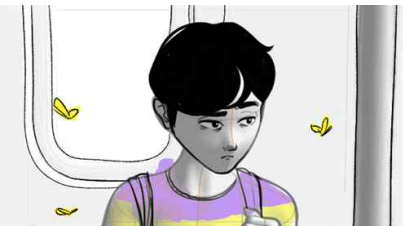
## 부록A - 라틴 아메리카 지도

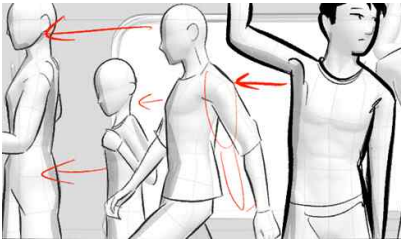
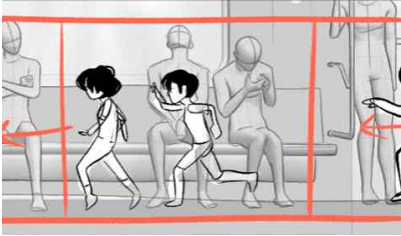
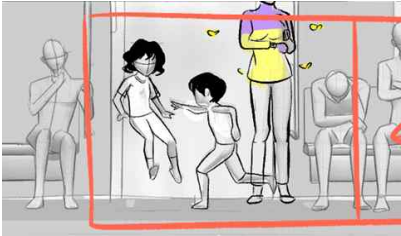
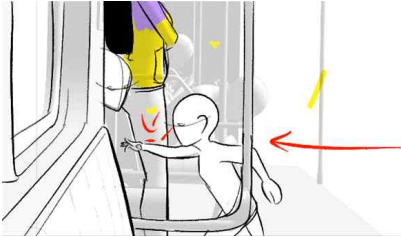

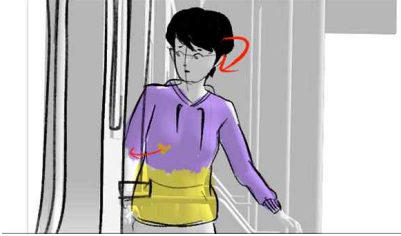


- \*프랑스령 기아나, 과델로프, 마르티니크, 생바르텔레미, 생마르티아는 오늘날까지 유럽 국가들로부터의 해외 영토들, 그럼에도 불구하고, 그들은 라틴 아메리카의 지리적 정의에 포함되어 있다.
- \*\*푸에르토리코는 법적으로 미국에 속하는 비법인 영토이다. 스페인의 식민지 역사로 인해 라틴 아메리카의 정의에 포함된다

## 부록B - 스토리보드


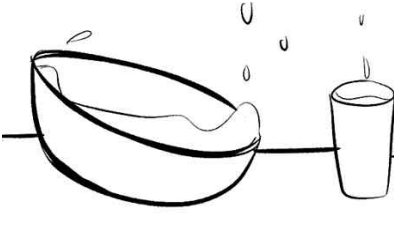
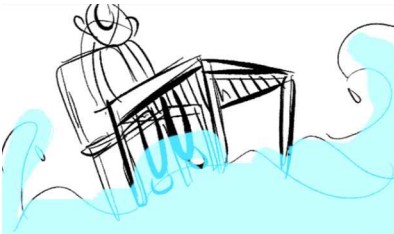



1		<b>Action:</b>  검은색 화면  <b>Sound:</b>
2		<b>Action:</b>  한 사람이 카메라를 지나가면서 교실을 공개한다.  <b>Sound:</b> 교실 소리
3		<b>Action:</b>  노란 후드티를 입은 여학생을 제외하고 학생들은 서로 이야기한다.  <b>Sound:</b> 교실 소리
4		<b>Action:</b>  그녀는 혼란스러워 보이고 교수님의 지시를 듣는다.  <b>Sound:</b> 교수님이 명령을 내린다.
5		<b>Action:</b>  그녀들은 손을 책 위로 움직인다.  <b>Sound:</b>
6		<b>Action:</b> 책의 본문이 사라진다. <b>Sound:</b> 떨어지는 작은 물체




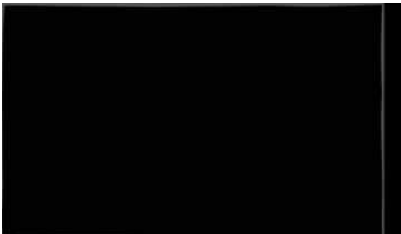
7		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 교수님이 혼란스러워하는 것처럼 보인다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>교실 소리</p>
8		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀가 갑자기 기침을 한다. 자신의 손을 보았고, 무언가가 그녀의 입에서 나온 것 같다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>기침</p>
9		<p><b>Action:</b></p> <p>노란 나비들이 그녀의 손에서 나온다. 조금 슬퍼 보인다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>나비가 날아다닌다.</p>
10		<p><b>Action:</b></p> <p>정리되지 않은 텍스트가 책상 위에 '흐름'이라는 단어를 형성한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>교실 소리</p>
11		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 지하철에 서 있다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>지하철 안내 방송</p>
12		<p><b>Action:</b></p> <p>지하철은 다음 정거장이 가깝다고 알린다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>지하철 안내음</p>

<p>13</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>사람들은 지하철을 떠날 준비를 한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>사람들이 걷는 소리</p>
<p>14</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>두 명의 아이들이 지하철 안에서 뛰어다닌다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>내어 달리는 아이들 소리</p>
<p>15</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>아이들이 문을 향해 계속 달리는 동안 다른 아이들 중 한 명은 공중에서 몇 초 동안 뛰어오르고 돌아다닌다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>부드러운 종소리</p>
<p>16</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>아이들이 문을 향해 달려가 그녀와 충돌한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>내어 달리는 아이들 소리</p>
<p>17</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 아이들에게 놀라고 지하철 밖을 바라본다.</p> <p><b>Sound:</b></p>
<p>18</p>		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 아이들에게 놀라고 지하철 밖을 바라본다.</p> <p><b>Sound:</b></p>

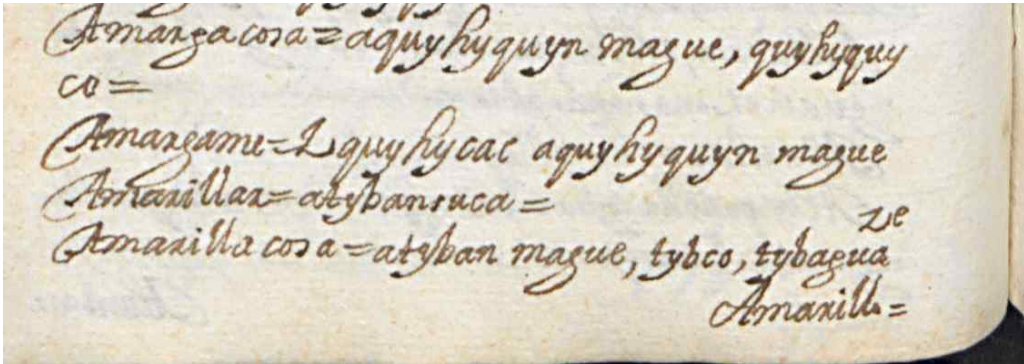


19		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 나비가 아이들을 따라다니고 있다는 것을 깨닫는다. 나비를 잡으려고 노력하지만 문은 닫힌다</p> <p><b>Sound:</b></p>
20		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 지하철 창문을 찾고 나비를 본다. 슬퍼보인다. 다시는 나비를 볼 수 없을 것이다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>지하철 움직이는 소리</p>
21		<p><b>Action:</b></p> <p>지하철이 움직이기 시작한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>지하철 움직이는 소리</p>
22		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 지하철 역 밖에 있다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>도시음</p>
23		<p><b>Action:</b></p> <p>식당 안에서 그 그녀는 앉는다. 옷 안에 아직 물이 있다. 그녀는 피곤하고 슬프다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>
24		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 테이블 위의 물을 보고, 반사된 자신의 모습을 보고 자신이 더 이상 노랄지 않다는 것을 깨닫는다</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>

25		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀가 울기 시작한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>
26		<p><b>Action:</b></p> <p>접시와 유리잔에 물이 넘친다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>접시와 유리잔에 물이 넘친다.</p>
27		<p><b>Action:</b></p> <p>식탁에서 물이 떨어지기 시작한다. 그녀가 똑바로 앉는다. 식당의 모든 테이블은 물에 천천히 떠오르기 시작한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>물 넘치는 소리.</p>
28		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀들은 계속 울고 있다.</p> <p><b>Sound:</b></p>
29		<p><b>Action:</b></p> <p>할머니는 그녀에게 접시를 가져다준다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>
30		<p><b>Action:</b></p> <p>접시에 나비 모양의 노란색 단무지가 담겨 있다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>

31		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 천천히 울음을 멈춘다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>식당 소리</p>
32		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀는 긴장을 풀고 나비 두 마리가 식당에 도착한다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>부드러운 스페인 기타 음악.</p>
33		<p><b>Action:</b></p> <p>그녀의 후드티가 다시 노란색으로 변하기 시작하고 노랑과 보라색 나비들이 레스토랑 주변을 날아다닌다. 장면은 나비들로 가득 차서 움츠러든다.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>부드러운 스페인 기타 음악.</p>
34		<p><b>Action:</b></p> <p>끝.</p> <p><b>Sound:</b></p> <p>음악이 멈춘다</p>

## 부록C - 티바



'티바(Tyba)'라는 단어가 포함된 스페인어 텍스트

번역:

노란색 = atybans ca

노란색으로 변하다 = ativan mague, tyba, tyba gua<sub>z</sub>

## 국문초록

멕시코와 칠레 사이의 아메리카 대륙에서 ‘로망스 언어(라틴어에서 파생된 언어들)’가 사용되는 지역인 라틴 아메리카는 ‘마술적 사실주의’라고 불리는 토착 서사적 특징과 유럽 서사적 특징이 혼합되는 진원지였다. 마술적 사실주의는 현실 세계 속에 초자연적인 요소가 공존하는 이야기를 특징으로 한다. 이 이야기들은 라틴 아메리카 문화가 식민지화의 반항으로 독특한 문제를 포괄한다는 것을 보여주며 특유의 우울함과 즐거움을 담아냈다.

본 연구는 마술적 사실주의의 역사와 공감각적 요소, 그리고 라틴 아메리카의 서사적 정체성의 본질적인 특징을 만든 라틴 아메리카의 창작자들이 지난 70년 동안 책과 시청각적 매체에서 어떻게 그것들을 활용해왔는지 알아보았다.

첫 번째 장에서, 마술적 사실주의 용어의 어원과 역사적 기원에 대해 설명했다. 1920년대 유럽에서 시작된 마술적 사실주의와 1940년대에 라틴 아메리카의 이야기꾼들에 의해 재해석된 마술적 사실주의를 알아보았다. 토착 원주민과 유럽 문화의 혼합을 통하여 하나의 대표적인 서사 양식으로 라틴 아메리카의 서사 원형을 형성하는데 어떻게 도움이 되었는지 이해하고자 했다. 사전 설명 없이 벌어지는 초자연적 사건, 이야기의 정치적 함축 등 마술적 사실주의 서사에서 가장 흔한 특징에 대해서도 조사했다. 두 번째 장에서는 나비, 시간, 음식 등 마술적 사실주의 서사에 자주 묘사되는 요소에 대한 상징성 분석을 통해 라틴 아메리카의 소설과 라틴 아메리카에서 영감을 받은 영화의 서사 방식과 예를 살펴보았다. 또한 나비, 시간, 음식 등 토착 및 대중문화의 선행요소와 가브리엘 가르시아 마르케스, 로라 에스quivel, 알레한드로 곤살레스 이냐리투, 알폰조 아라우, 바이런 하워드의 소설과 영화 속 사례와 역사를 분석하였다. 세 번째 장에서는, 본인의 단편 애니메이션 <흐름>의 발상과 제작과정에 대해 설명했다. 이 애니메이션은 라틴 아메리카의 상징성과 마술적 사실주의 은유에 영감을 받아, 콜롬비아에서 한국으로 유학을 온 한 그녀가 노란 나비로 상징되는 자신의 정체성을 잃는 것을 두려워하는 이야기를 그리고 있다.

마지막으로, 마술적 사실주의는 20세기 중반의 판타지 문학에 대한 라틴 아메리카의 반응으로 이해할 수 있으며, 국적과 배경을 불문하고 라틴 아메리카의 이야기꾼들은 판타지, 초현실주의, 사실주의 어느 쪽에도 속하지 않는 방식으로 우리

존재의 냉혹한 현실을 전달하는 서사 전략으로써 마술적 사실주의를 활용하고 있다는 것을 알 수 있었다.

키워드: 마술적 사실주의, 라틴 아메리카, 상징, 애니메이션, <흐름>