

문화상품화된 축제와 이야기의 활용

권은영(전북대)

<목 차>

1. 머리말
2. 문화상품으로 소비되는 축제
3. 축제 속 이야기의 존재 양태와 효과 : 80회 남원 '춘향제'를 중심으로
4. 맺음말 : 이야기의 발굴과 축제화에 대한 제언

<국문 초록>

이야기는 사람들을 매료시키고 인식을 변화시키며, 더 나아가 행동의 변화를 이끌기도 한다. 이야기의 이런 점은 축제에서도 주효하여, 문화상품으로서의 축제의 가치를 높이는 데에 활용되고 있다. 근대 이전 신화는 축제의 존재 이유를 설명하고, 지속력을 강화시키고 축제 행위들의 모범을 제시해 주었다. 이와 마찬가지로 '춘향제' 사례에서처럼, 이야기는 오늘날에도 축제의 발생과 지속에 근거를 제시하고 축제 프로그램을 구성하는 원천을 제공하고 있다. 따라서 경제적 효과를 우선적인 목적으로 삼는다 하더라도, 그 지역의 이야기를 활용하여 대중들의 공감을 이끌어낸다면 참여자들이 정신적인 충족감까지 얻을 수 있는 성공적인 축제를 만들 수 있을 것이라고 생각한다. 이를 위해 지역과 관련된 이야기를 풍부하게 수집·발굴하고 각 이야기의 특성에 맞게 책, 이야기 발표회, 교재, 애니메이션 등 다양한 방법을 통해 이것들을 널리 퍼뜨릴 필요가 있다. 이 이야기들 중에서 적절한 것을 테마로 삼고 축제가 꾸려진다면 그 축제는 관광매력적인 면뿐 아니라 지역민의 주체성 확보 및 정

서적 통합, 지역 문화와의 연계성 확보라는 점에서도 성과를 거둘 수 있을 것이다.

주제어 : 축제, 이야기, 문화상품, 춘향제, 신화, 지역 문화, 문화기획

1. 머리말

이야기¹⁾는 허구적 상상력의 산물이다. 만들어지고 꾸며지고 조작된 것이다. 하지만 사람들은 이야기를 통해 재미를 느끼고, 감추어져 있던 진실과 대면하기도 하고, 교훈을 얻기도 한다. 이야기는 사람들을 매료시키고 인식을 변화시키며, 더 나아가 행동의 변화를 이끌기도 한다. 밸런타인데이를 예로 들어보자. 2월 14일은 성 발렌티누스가 순교한 날로서, 1년을 주기로 그의 행적을 기념하는 밸런타인데이는 사실 초콜릿과 아무런 관련이 없는 날이다. 그런데 사람들은 이 날에 ‘연인간의 사랑’이라는 의미를 부여하고 여기에 초콜릿을 결부시켜 ‘밸런타인데이에선 여성이 사랑하는 남성에게 초콜릿을 선물하여 사랑을 표현하는 날이다’라는 이야기를 입힌다. 이제 초콜릿은 단순한 먹을거리가 아니라 연인간의 사랑의 징표가 된 것이다. 이 이야기를 알고 있는 여성들은 초콜릿을 준비하고 남성들은 초콜릿을 기대한다. 이처럼 단순한 먹을거리인 초콜릿에 이야기를 입힘으로써 사람들은 밸런타인데이를 기다리고 그날을 준비하는 행동을 한다.

이야기가 일으키는 행동은 개인의 차원으로만 끝나는 것이 아니라 사회적 변화를 이끌기도 한다. 밸런타인데이만 하더라도 한국의 젊은이들 사이에서는 이미 하나의 중요한 풍속이 되었다. 또한 밸런타인데이로 인해 초콜릿 판매가 급증하자 여기에서 힌트를 얻은 기업들은 상품의 마케팅 전

1) 이 글에서 ‘이야기’는 단지 음성언어로써 구술된 것뿐 아니라 문자언어, 행위, 영상 등의 매체를 통해 스토리(story)를 전달하고 있는 서사물을 포함하는 용어로 사용되었으며, 특히 허구적인 서사에 초점을 두고 있다.

략으로써 ‘-데이’를 만들게 되었다. 이렇게 생겨난 ‘-데이’는 단순한 유행으로 금방 사라질 수도 있다. 하지만 이런 풍속이 오늘날의 생활양식이나 생활리듬을 좌우한다면 도시생활 속에 새로운 세시풍속으로 정착할 가능성도 전혀 배제할 수는 없다.²⁾

이야기는 구술이나 인쇄뿐 아니라 다양한 매체로 표현될 수 있으며, 오늘날 영상 매체나 디지털 매체 형식으로 된 이야기가 대단한 경제적 효과를 창출한다는 점은 잘 알려진 바이다. 이야기는 또한 축제에서도 적극 활용되고 있다. 고전소설을 축제로 형상화한 남원의 ‘춘향제’, 곡성의 ‘심청축제’, 장성의 ‘홍길동 축제’ 등이 있으며, 작가 이효석과 그의 작품 「메밀꽃 필 무렵」을 테마로 한 ‘효석문화제’도 있다.

축제는 노동생활과 관련된 일상의 억압된 욕구를 분출시켜주는 비상구로서 일정한 역할을 한다는 점에서 중요한 문화 행위이며, 동시에 문화의 산업화 현상을 보여주는 대표적인 예라고 할 수 있다.³⁾ 이제 축제는 관광자원의 하나로서 생산되고 있으며, 축제생산자들은 적극적인 마케팅을 통해 소비자를 공략한다. 이들은 동시에 문화와의 연계를 통해 “전통문화의 세계화, 전통문화자원의 관광 상품화”를 위한 노력을 지속하고 있으며, 관광객들과 적극적으로 협력하여 “기존의 축제를 보다 세계적인 관광축제로 육성·발전시키려는 전략들”을 구사하고 있다.⁴⁾

이처럼 문화상품의 하나로서 인식되면서 축제는 급격한 양적 팽창을 이루었다. 하지만 경제적 이익에 초점을 두는 축제의 산업화는 ‘공동체와 구성원의 정체성 확인’이나 ‘공동체적 연대감의 강화’라는 축제의 전통적 기능을 등한시하고 있다. 이에 따라 현행의 많은 축제들이 축제의 본질을 잃고 있다고 비판받고 있고 실제로 축제의 존재 당위성이 모호한 경우도 허다하다. 이런 비판에도 불구하고 경제적 효과에 대한 기대 때문에 축제는 계속되고 있고, 더 많이 만들어지고 있다. 하지만 많은 축제들 중에서 실제로 문화상품으로서

2) 김명자, 「도시생활과 세시풍속」, 『한국민속학』 41집, 한국민속학회, 2005, 42면.
3) 민웅기, 「현대 관광과 시공간 소비의 의미 변화 - 시공간의 시장화, 상품화 현상 및 체험 소비의 인문학적 고찰」, 『순천향 인문과학논총』 27집, 순천향대학교 인문과학연구소, 2011, 341면.
4) 위의 논문, 342면.

의 가치를 갖는 축제는 소수에 불과하다.

본고는 축제가 지속적으로 개최되고 참여자들의 충분한 공감을 끌어내면서 문화상품으로서의 가치를 유지하는 데에 ‘이야기’가 중요하게 작용할 것이라는 판단 하에서 시작되었다. 왜냐하면 이야기의 한 형태인 신화는 고대로부터 축제의 기원과 당위성을 설명해 왔으며, 구성원들의 지속적인 참여를 끌어내어 축제를 보전하는 원천을 제공해왔기 때문이다. 그래서 현재 긍정적인 평가를 받고 있는 축제들 중에서 이야기가 축제의 핵심을 이루고 있는 사례를 분석하여, 축제에서 이야기가 어떤 형태로 존재하고 있으며 어떤 효과를 내는지를 살펴보고자 한다.

이를 위해 먼저 축제가 문화상품으로 다루어지게 된 맥락에 대해 개괄하고, 80회 남원 ‘춘향제’ 프로그램을 사례로 분석함으로써 축제 속 이야기의 존재 양태가 어떠한지 그것의 효과는 무엇인지에 대해 논의하고자 한다.

2. 문화상품으로 소비되는 축제

근대 이전의 전통 축제에서는 공동체 전체가 축제의 범위가 되었고, 구성원 모두가 참여의 의무로부터 자유로울 수 없었다. 축제는 공동체 전체의 위기를 극복하고 소망을 성취하기 위한 일이었기 때문에 구성원들은 직접적이든 혹은 대리자를 통해서든 간에 축제에 참여해야할 의무가 있었다.⁵⁾ 이런 의무를 소홀히 하게 되면 그에 따른 징벌이 있었고, 이에 대한 증언은 설화를 통해 구성원들에게 대대로 전승되었다. 우리가 흔히 들을 수 있는, 신체(神體)를 함부로 대해 동티가 났다는 이야기나 당제를 소홀히 하여 마을에 재앙이 내렸다고 하는 이야기가 바로 그런 것들이다. 이처럼 산업사회 이전 축제는 제의성과 유희성을 활용하여 공동체의 사회 통합을 수행하는 문화장치라고 볼 수 있다.

축제는 겉으로는 무질서, 혼란, 과잉, 일탈의 모습을 보이지만 실상은 공동

5) 빅터 터너, 이기우·김익두 역, 『제의에서 연극으로』, 현대미학사, 1996, 52면 참조.

체에서 일어난 ‘위반’을 사정(査定)하여 ‘위기’를 극복하기 위한 ‘교정기구’로서 작동하였다. 위반은 집단 내의 이익이나 충성심의 흐트러짐이 나타나는 것인데, 이 위반의 뒤로는 위기가 고조된다. 일단 위기가 고조되면 공식적이든 비공식적이든, 집단의 지도층에 의해 ‘교정기구’가 움직이게 되고 공적인 제의와 축제 또한 이런 교정기구의 일종이었다. 이런 단계를 지나면서 흐트러졌던 공동체는 재통합을 이루게 되며, 때때로 위반이 극복할 수 없는 것이라고 인식되면 그 공동체로부터 분리가 일어나기도 한다.⁶⁾ 결국 공동체 내의 축제는 표면적으로는 현실에 대한 일탈처럼 보이지만 궁극적으로는 현실의 위계와 질서를 더욱 공고하게 지탱하기 위한 장치였다고 할 수 있겠다.

그런데 근대에 이르러 이런 공동체 중심의 사고가 무너지고 개인의 자유와 권리가 주장되었다. 개개인이 자유이며 또한 권리주장을 가지고 살고 있다는 발상법은 근대의 사상 그 자체이다. 개개인이 시간적으로 존재하고 있을 뿐 아니라 동시에 자유로운 행위자이기도 하며, 정치적 공동체에 있어서는 ‘나’에게 귀속되는 누구에게도 양도할 수 없는 사적 소유권과 같은 권리를 보유하고 있다⁷⁾는 이런 생각은 근대적인 교육체계에 의해 널리 유포되었다. 이제 공동체에 대한 전통적인 가치관은 무너졌으며 사람들은 스스로가 자유와 권리를 가진 존재임을 알게 되었고, 자신의 행위를 자신의 의지에 따라 선택할 수 있게 되었다. 이제 축제에 대한 참여 여부 또한 의무가 아니라 개인의 선택에 따라 결정할 수 있게 되었다.

그런데 무엇보다도 축제를 변화하게 한 것은 바로 근대인들의 인간 중심적이고 이성 중심적인 사고라 할 수 있다. 이제 근대 이후의 인간은 “초월을 향한 모든 호소를 거절”하고 “자기 자신과 세계를 탈신성화시키는 정도에 비례해서만 그 자신을 완전하게 만드”는 비종교적인 인간이 되었다. 물론 근대 사회에서도 순수한 상태의 비종교적인 인간은 매우 드문 현상이긴 하지만 근대의 인간은 “그 자신의 세계를 획득하기 위하여 자기의 조상들이 살았던 세계를 탈신성화시켰다.”⁸⁾ 이제 인간 정신의 합리화와 이성 중심주의는 축제에도

6) 위의 책, 115-117면.

7) 이마무리 히토시, 이수정 옮김, 『근대성의 구조』, 민음사, 1999, 136면.

8) 멀치아 엘리야데, 『성과 속』, 학민사, 1983, 153-155면.

개입하여 축제로부터 신성하고 종교적인 것을 제거하였고 축제를 세속화시켰다. 이제 “사유를 바탕으로 하는 계몽적 사회”에서 축제는 단지 하나의 “행사로 전락”하였고 “휴가와 동일시” 되었다. 이런 변화로 인해 축제는 “사회비판적·문명비판적 이념을 더 이상 간직할 수 없”⁹⁾ 되었고 그 대신 일상의 노동과 구별되는 여가 행위가 되었다.

근현대 산업화의 과정에서 ‘노동하는 시간 이외의 시간’ 또는 ‘자유시간 중에서도 의무로부터의 자유, 비영리성, 기분전환성, 재생산성의 조건을 갖춘 활동’¹⁰⁾으로서의 여가의 개념이 생겼다. 노동으로부터 벗어나 자유로운 활동이 가능한 자유시간이 생기자 사람들은 이 시간에 즐거움을 추구하고자 하는 욕구를 갖게 되었고 근대 이후 세속화의 과정을 걸어왔던 축제 또한 이런 욕구를 충족시킬 수 있는 방향으로 변화였다. 축제는 이제 한편으로는 의식의 확충을 통한 동일성 회복과 다른 한편으로는 즐거움의 제공이라는 면을 전면 에 내세우며 우리의 여가에 침투하고 있다.¹¹⁾

한국의 경우 1990년대 지방자치제도가 시작되면서 지역의 활성화 차원에서 축제는 급증하게 되었다. 특히 정부의 보조금 지급은 각 자치단체의 축제 만들기를 고무시켰다. 정부는 1995년부터 지방자치체가 본격적으로 실시됨에 따라 전국의 축제를 차별화시켜 보조금을 지급했다. 정부의 축제 개최 지원과 육성정책으로 현재의 축제는 양적인 증가 추세를 보이고 있으며 축제나 이벤트도 그러한 풍조 속에 성황을 맞이하게¹²⁾ 되었다.

이러한 현상은 여가를 활용하여 축제에서 즐거움을 추구하려는 욕구와 맞물리고 있고 이로써 축제의 양적인 증가는 계속될 것으로 보인다. 이제 축제는 전통적인 제의 의식과 대동놀이를 계승했거나 변용한 형태뿐만 아니라 그 지역의 생산물이나 자연물을 테마로 하는 형태, 그 지역의 문화자원을 발굴하

9) 최문규, 『자율적 문학의 단말마?: 문화학적 경향과 문학의 새로운 지평 탐색』, 글누림, 2006, 305면.

10) 심윤중, 「여가의 개념과 유형 및 여가 이론」, 여가문화연구회 엮음, 『한국인의 놀이의식과 여가문화』, 집문당, 1996, 180-184면 참고.

11) 이정준, 「축제와 현대 여가의 속성」, 여가문화연구회 엮음, 『한국인의 놀이의식과 여가문화』, 집문당, 1996, 121-122면.

12) 이승수, 『새로운 축제의 창조와 전통 축제의 변용』, 민속원, 2003, 19면.

여 새롭게 기획한 형태, 전문 예술장르를 테마로 기획한 축제 등 그 부류가 다양해졌다. 그만큼 ‘축제’를 규정하는 것 또한 어려워졌다.

최문규는 축제의 일반적인 특징을 다음의 다섯 가지로 정리했다.

첫째, 축제는 일상과 구별되어 주어진 특정한 시공간 내에서 일어나며, 축제가 끝나면 다시 일상으로 돌아오고, 다음 축제를 기다린다. 축제는 일상과 대립하지만 삶 속에서 반복된다. 둘째, 축제는 결코 개인적 행사가 아니며, 반드시 공동체와의 연관성 내에서만 이루어질 수 있고 사유될 수 있는 문화적 행위이다. 셋째, 축제는 지적인 행위라기보다는 즐거움·기쁨·향유·과잉 같은 감각적인 분위기가 중요하고 지배적이다. 넷째, 예술성과 인공성이 있어야 한다. 축제는 반드시 인공적인 꾸밈과 장식의 행위, 즉 심미화의 행위를 수반한다. 이때 꾸밈과 장식의 역할을 담당하는 것은 주로 예술이며 그 대표적인 예로는 춤·노래·의상·그림 등을 들 수 있다. 다섯째, 축제는 유희성이 있어야 한다. 이때 유희성은 유희의 특징을 “자유로운 행동, ‘일상적’ 혹은 ‘본래의’ 삶으로부터의 이탈, 폐쇄성과 제한성, 반복성, 긴장감”으로 제시했던 호이징하의 연구에 기대는 것이다.¹³⁾

그런데 축제의 특징에 대한 이와 같은 언급에서는 하비 콕스가 축제의 본질적인 요소의 하나로 꼽았던 ‘축의성’이 드러나 있지 않다. 하비 콕스는 고의적 과잉성, 축의적(祝儀的) 긍정성, 대국성(大局性, =탈일상성)을 축제의 구성요소로 보았다. 그러면서 “진정한 축의는 불의와 사악의 현실로부터의 도피가 아니라는 것, 그리고 이 악의 제 현실을 기피하지 않고 도리어 이를 인식하고 취급하는 곳에서 두드러지게 발생”한다고 하면서 축의성이 결여된 것은 축제가 아니라고 보았다. 또한 “남을 놀라게 하고 남의 눈을 끌려고만 하는” 경박한 환상 또한 축제가 아니라고 보았다.¹⁴⁾

근현대 사회에서는 신화와 제의가 신성성을 잃으면서 축의적 긍정성은 약화되었고, 과잉성과 탈일상성마저도 합리성이 허용하는 범위로 제한되었다. 이제 하비 콕스가 말한 축제의 본질적인 요소들을 충족시키는 축제만을 축제로서 개념화하는 데에는 무리가 따르는 것 같다. “상업화·기술화·임의화의 눈

13) 최문규, 앞의 책, 289-293면.

14) 하비 콕스, 김천배 옮김, 『바보제』, 현대사상사, 1973, 39-48면 참조.

리가 작동하는 오늘날의 다양한 문화 산업을 통해 축제는 거의 일상화” 되어 버렸다. 현대의 축제는 이미 “공동체적 연대감의 강화라는 목적에 의존되기 보다는 이익·향유·정보의 교환 같은 완전히 다른 목적에 의해서 조직되고 실행되고 있”으며 이로 인해서 “사실상 전통적인 축제의 작동 원리와 의미도 이제는 완전히 사라지고 있는 것처럼 보”이기 때문이다.¹⁵⁾

이제 축제는 여가 활용을 위한 관광 상품의 하나로 소비되고 있다. 또한 각 지역에서는 지역 홍보, 관광객 유치 및 생산물 판매를 통한 지역 경제 축진의 일환으로 축제를 활용하고 있다. 오늘날 각 지방 자치단체에서 가장 선호하는 축제의 유형은 개최 지역의 특산물 판매를 통한 경제적 효과를 극대화시킬 수 있는 산업형 축제¹⁶⁾라고 한다. 이 말은 곧 “공동체적 연대감 강화”나 “정체성 확인”이라는 정신적 가치보다는 실제적인 가치, 즉 축제를 통해 경제적인 효과를 얼마나 이루었느냐가 중요한 문제임을 보여준다.

물론 전통 사회에서 제의성이 강한 축제들이 경제적인 가치를 전혀 추구하지 않은 것은 아니었다. 농업을 생산 기반으로 하고 있는 전통 축제는 공동체적인 삶의 안정을 기원하고 왕권의 확립과 국가의 안위를 기원하는 한편으로 최소한 자급자족의 목적을 달성하기 위해 공동체의 번창, 동물의 번식, 농사의 풍요를 기원하고 있기 때문에 이 또한 경제적인 목적을 구현하기 위한 것¹⁷⁾이었다. 그렇다 하더라도 전통 축제는 축제 자체를 통해서 직접적으로 경제적 효과가 창출되기를 바라지는 않았다.

이에 반해 오늘날에는 축제를 통한 경제성 추구라는 목적이 노골적으로 표방되고 있다. 다음은 이러한 내용과 관련된 신문 사설의 일부이다.

지역축제는 외부 관광객을 대거 유인해 지역경제를 활성화하고 지역을 발전시킬 수 있는 중요한 행사다. 이천·광주·여주의 도자기 축제나 함평 나비, 화천 산천어 축제 등처럼 대박을 터뜨릴 경우 지방자치단체 연간 수입의 3~4배에 달하는 수익을 남긴다.

잘 키운 축제 하나가 매출 10억원 규모의 중소기업 20~30개를 지역 내에

15) 최문규, 앞의 책, 315면.

16) 이승수, 앞의 책, 25면.

17) 표인주, 『축제민속학』, 태학사, 2007, 23면.

유치하는 것 이상의 효과를 낸다. 이밖에도 지역의 이미지를 개선시킬 뿐만 아니라 지역문화를 발굴·보존하고 독특하고 새로운 지역문화를 창출하는 계기가 되기도 한다. 또한 지역주민의 여가 기회를 확대하고 지역 공동체 의식을 함양시킨다. 그런 의미에서 지역축제는 지역 발전을 기약하는 기회의 보고임에 틀림없다.

그러나 유감스럽게도 외부 관광객을 끌어들이 적정 수익을 남기는 축제는 전체의 10%에도 못 미친다. 양적인 성장에도 불구하고 질적인 측면에서 경쟁력을 지니고 있지 못하고 있기 때문이다.¹⁸⁾

“잘 키운 축제 하나가 매출 10억 원 규모의 중소기업 20~30개를 지역 내에 유치하는 것 이상의 효과를 낸다.”는 대목에서도 알 수 있듯이 이 글에서 오늘날 축제의 기획과 개최 자체가 경제적 효과에 초점이 맞춰져 있음을 알 수 있다. 그렇다고 해서 축제가 경제적 가치를 추구하는 것 자체를 비난할 수는 없을 것 같다. 자본주의 사회로 진입한 이래로 돈의 가치가 어떤 무엇보다 절대적인 우위를 차지하는 사회문화적 맥락 속에서 축제만 홀로 돈의 영향력으로부터 벗어나라고 요구할 수는 없기 때문이다.

오늘날의 축제는 이제 축제를 산업의 하나로서 인식하는 자본에 의해 생산되면서 그 성격이 다양해지고, 양적으로 확대되고 있다. 또한 “친숙한 체험보다 새로운 문화적 체험을 갈망”하는 현대 사회의 관광객들에 의해 소비되고 있다.

3. 축제 속 이야기의 존재 양태와 효과 : 80회 남원 ‘춘향제’를 중심으로

인간은 자신들을 둘러싼 세계와 그 속에서의 삶을 설명하기 위해 이야기를 만들었다. 균질적이고 무한한 공간의 카오스 속에 놓인 인간은 삶의 기준점과 방향성이 필요했고, 이때 거룩한 존재의 현현(顯現)은 공간의 균질성을 깨뜨

18) 『이젠 축제수준 고도화해야』, 『아시아경제』, <http://www.asiae.co.kr/news/>, 입력 2007.05.29 12:31.

리고 하나의 중심을 계시해 주면서 세계를 창조하였다. 이 중심을 기준으로 인간은 방향성을 확보하였고 새롭게 탄생한 세계 속에서 거주하게 되었다.¹⁹⁾ 거룩한 존재의 현현과 세계의 창조에 관한 이 사건은 세대를 거쳐 가며 이야기로 전승되었고 그것이 바로 신화이다. 이러한 신화에 대해 엘리아데는 다음과 같이 말하였다.

신화는 거룩한 역사, 즉 시간의 시발점에서 태초에 일어난 원초적인 사건을 이야기한다.(중략) 그러니까 신화는 그때에 일어난 일들의 역사이며, 신들이나 반신적 존재들이 시간의 시발점에서 행한 일들을 읊은 것이다. 신화를 말하는 것은 태초에 무엇이 일어났다고 선언하는 것이다. 한번 이야기되면, 다시 말해 계시되면 신화는 명백한 진리가 된다. 그것은 절대적인 진리를 확립한다.(중략) 신화는 새로운 우주적 상황 혹은 원초적 사건의 출현을 선언한다. 따라서 그것은 언제나 창조의 이야기가 된다. 그것은 어떤 것이 어떻게 해서 이루어졌는가, 어떻게 해서 존재하기 시작했는가를 말해준다. 이런 이유로 해서 신화는 존재론과 결부된다. 그것도 오로지 실재에 대해서 무엇이 실제로 일어났는가에 대해서, 무엇이 완전히 현현되었는가에 대해서 이야기한다.²⁰⁾

신화는 “어떤 것이 어떻게 해서 이루어졌는가, 어떻게 해서 존재하기 시작했는가를 말해”주는 ‘시초(始初)’에 관한 이야기다. 인간은 신화를 “명백한 진리”, “절대적인 진리”로 받아들여 진리에 관한 그 이야기를 전승하였다. 신화 속에는 시간의 시발점에서 신들이나 반신적(半神的)인 존재들이 행한 일들이 담겨 있다. 이들에 의해 창조된 세계는 인간에 의해 더럽혀지지도 않았고 닳지도 않은 순수함을 간직하고 있으며 흠집이 없는 완전함을 갖추고 있었다. 인간들은 신의 현현과 세계의 출현에 대한 이야기를 반복하면서 그때의 순수함과 완전함을 기억하고자 한다.

그러나 불완전한 존재인 인간은 세계 속에서 한계를 경험할 수밖에 없다. 절망하고 고통을 받으며 죄를 짓는다. 완전했던 세계는 균열되고 타락해버렸

19) 멀치아 엘리아데, 이동하 옮김, 앞의 책, 17-20면 참조.

20) 멀치아 엘리아데, 이동하 옮김, 앞의 책, 73-74면.

다. 이야기를 통해 완전했던 세계를 기억하고 있는 인간들은 죄악과 실패로 더럽혀진 세계를 정화시키고 실존적인 위기를 극복하기 위해 다시 완전했던 그 시간으로 돌아가기를 바란다. 인간은 위기를 극복하고 소망을 이루기 위해 신화에 의존한다. 그리고 태초의 순수함과 완전성을 회복하고자 하는 바람에서 주기적으로 최초로 세계가 출현했던 거룩한 시간으로 회귀한다. 이것은 세속적이고 일상적인 시간을 정지시키고 제의를 수행함으로써 가능해진다.

따라서 신화는 제의가 존재할 수 있는 근거가 되고 제의의 당위성을 설명하는 것이 된다. 신화의 내용 중 일부만이 제의에서 구송(口誦)되거나, 제의 구성 및 절차에 반영된다. 신화에서 이야기로 구전되었던 것을 제의는 행위를 통해서 되풀이하고 재현한다.²¹⁾ 그런데 이런 제의는 놀이를 수반하게 되고 제의와 놀이가 결합된 것이 바로 축제가 된다. 인간은 이념·인물 혹은 사건 같은 지나간 것을 공동의 기억 속에 저장하고 그것을 현재의 차원에서 규칙적으로 특정한 시간 내에서 다시 불러내어 기리는 공동체적인 행사를 갖는데, 이때 우리는 그러한 공동체적 행사를 축제라고 일컫는다.²²⁾ 그러니까 축제는 집단의 기억으로 전해지는 이야기를 주기적으로 불러내 현재에서 재연하는 일이다. 이때 세속의 시간은 일시적으로 정지되고 인간들은 거룩한 시간 속에서 신의 모습과 행적을 재연함으로써 순수성과 완전성을 회복하고자 한다. 축제 속에서 이런 ‘원초성’을 경험한 인간은 “거룩하고 파괴될 수 없는 시간 속에 주기적으로 침잠할 필요를 느낀다. 그에게 있어서는 다른 시간, 일상적 시간, 모든 인간적 삶이 영위되는 무대인 세속적 지속을 가능케 해주는 것이 바로 거룩한 시간이다.”²³⁾ 이처럼 신화는 이야기를 통해 축제 행위의 모범을 제시하는 것이었다.

신화의 신성성은 구성원들의 신앙심을 이끌고 동일한 신앙 대상을 가진 구성원들은 서로간의 결속을 공고하게 한다. 이렇게 함으로써 신화는 신화를 공유하는 그 집단에 동질성을 부여하고 집단 구성원들은 신화를 통해 그 집단 내에서 자신들의 정체성을 형성한다. 그리고 축제는 집단의 정체성을 재확인

21) 표인주, 『공동체신앙과 당신화 연구』, 집문당, 1996, 158면.

22) 최문규, 앞의 책, 287면.

23) 멀치아 엘리야데, 앞의 책, 68면.

하는 장이며 이를 주기적으로 반복하여 집단의 결속력을 유지하는 것이다.

그런데 신화는 말로써 구비 전승되는 것이므로 전승 집단의 기억이 중요하다. 신격과 그 행적에 대한 집단의 기억이 흐릿해지면 신의 실체가 불분명해지고 신화가 약화된다. 이렇게 되면 신에 대한 믿음이 약해지고 이와 함께 축제의 신성성과 당위성도 약화된다. 집단의 구성원들은 축제에 소홀하게 되고, 구성원들의 참여가 적어지면서 축제의 사회 통합적 기능 또한 약해진다. 따라서 사회통합의 기능을 확대시키고 축제의 신성성과 당위성을 확보하기 위해 축제에 신화가 덧씌워진 경우도 있다.²⁴⁾ 다음은 그러한 사례이다.

신화상으로 보면 원동암 사도세자 당제의 신격은 사도세자임이 분명하다. 그러나 이 제의 명칭 및 신격을 보면 사도세자 당제, 당제, 당산제라고 부르고 있고 사도세자, 당산할아버지, 당산할머니를 신격으로 하고 있다는 사실이다. 이것은 곧 사도세자를 신으로 모시기 이전에 당산할아버지, 당산할머니를 신으로 모시고 제사를 지냈다는 사실을 입증한다. 사도세자가 신으로 좌정한 이후에도 한때 제사를 등한히 모셔 다시 마을 주민들의 꿈에 사도세자가 등장했다는 것은 사도세자가 신으로 좌정하기 이전에도 제사를 등한히 모셨다는 것을 의미한다. 당산할아버지와 당산할머니를 신으로 모신 제의가 약화되고 소멸 위기에 처하게 되자, 사도세자의 신이 좌정하게 된 것이다. 이로써 원동암 당제는 다시 부활되고 사도세자에 관련된 당신화까지 덧붙여짐으로 인해 제의가 강화되었다. 결국, 사도세자가 신으로 좌정하게 된 내력과 더불어 당신화의 점유층이 확대됨으로 인해 마을 단위의 제사에서 면 단위의 제사로, 면 단위의 제사가 군 단위의 제사로 확대된다.²⁵⁾

위 글은 전라남도 무안군 운남면 동암리 원동암 마을의 사도세자 당제에 관한 것이다. 원동암 마을에는 원래 마을의 수호신격인 당산할아버지와 당산할머니를 모시는 당제가 수행되고 있었다. 그러는 중에 사도세자의 아들 정조가 왕위에 오르던 해에 사도세자가 마을 사람들의 꿈에 계속해서 나타나는 것이었다. 꿈의 내용인즉슨, 한 귀공자가 나타나 자신은 사도세자인데 원한에 사무쳐 나라를 두루 돌아다니다가 이 마을에 와보니 풍광이 좋으므로 이곳에

24) 표인주, 앞의 책, 1996, 161면.

25) 표인주, 앞의 책, 1996, 166-167면.

머물러야겠다는 것이었다. 마을 사람들은 회의를 하여 제사를 지내고 사도세자를 마을의 신으로 좌정시켰다.²⁶⁾ 이렇게 해서 원동암 마을은 당산할아버지, 당산할머니와 더불어 사도세자를 마을의 신으로 모시는 당제를 지내게 되었다. 이로써 소멸 위기에 처했던 당제가 다시 소생할 수 있었던 것이다.

그런데 당산할아버지와 당산할머니는 분명하게 전승된다 하더라도 마을의 범위를 벗어나서는 신화로서의 기능과 가치를 갖지 못하는 이야기를 가진 신격이었다. 해당 마을의 구성원들을 제외하고는 신격에 대한 종교적 신앙심을 확보하지 못하기 때문이다. 이에 반해 사도세자가 마을의 신으로 좌정한 내력에 관한 이 이야기는 그 마을의 범위를 벗어나서도 신화로 인정될 수 있었다. 사도세자는 죽지 않았더라면 온 나라의 백성을 지배할 왕이 될 인물이었다. 그리고 아버지 영조에 의해 뒤주에 갇혀 죽음을 맞이한 그의 비극적인 이야기는 전국적으로 잘 알려져 있었다. 사도세자는 이 비극성으로 인해 사람들에게 동정을 받았고 동시에 ‘원혼(冤魂)’으로서 공포를 불러일으켰다. 따라서 원통한 죽음의 통과의례를 통해 신성성을 획득한 사도세자는 마을 단위의 당산할아버지와 당산할머니와는 달리 전국적으로 받아들여질 수 있는 신격이 되었다. 이에 따라 마을 단위의 당제는 면 단위로 확장되었다가 다시 군 단위로 확장되었던 것이다. 결국 원동암 마을의 사도세자 좌정 내력담은 퇴색한 마을의 신화에 덧씌워져 마을 수호신에 대한 주민들의 종교적 신앙심을 회복시키고 마을의 당제를 재정비하도록 하였다. 또한 신앙의 대상을 마을 단위에서 전국 단위의 신격으로 그 층위를 높여줌에 따라 축제의 범위 또한 마을을 넘어서 지역으로까지 확장시키는 역할을 하였다.

이처럼 신화는 신성성으로 인해 축제의 존재근거가 되었고, 축제 행위의 모범을 제시하여 축제의 내용을 채웠으며, 구성원의 정체성을 확인하고 결속을 유지함으로써 축제를 지속·확장·강화시켰다.

그러나 탈신성화된 근대 이후의 세계에서 신화의 신성성은 대중들에게 영향력을 크게 발휘할 수 없었고 축제 또한 구성원들의 동질감을 확인하고 단합을 도모하는 역할보다 경제적 가치를 추구하는 경향이 우세해졌다. 이런 가운데 지역문화의 발전이나 지역경제 활성화라는 취지에서 축제를 개최하고

26) 표인주, 앞의 책, 1996, 391면.

자 할 때 다양한 이야기가 발굴되거나 주목되어 축제에 활용되고 있는 것을 볼 수 있다. 신성성과 무관한 이야기가 축제의 존재기반이 되고 축제의 내용을 채우는 예로서 남원의 춘향제²⁷⁾ 를 들 수 있다.

남원은 고전소설 「춘향전」의 배경이 되는 곳으로, 판소리가 흥성하여 판소리 「춘향가」가 많이 가창되었다. 일제강점기이던 1931년 남원 권번의 기녀들이 춘향의 사당을 지어 제사를 지냈고, 이때에 춘향에 대한 노래인 판소리 「춘향가」가 공연되었다.²⁸⁾ 이렇게 해서 ‘춘향제’는 제의성과 놀이성이 결합한 축제가 될 수 있었다. 즉 허구적인 이야기가 축제를 시작하고 유지하게 하는

27) 춘향제의 역사를 간략히 소개하면 다음과 같다.

1931년 남원에는 춘향의 사당인 ‘춘향사(春香祠)’가 세워졌고, 남원 권번의 기생들을 중심으로 이곳에서 춘향에 대한 제사를 모시면서부터 춘향제가 시작되었다. 일제강점기의 춘향제는 춘향 사당에 제사를 모시고 그네뛰기, 널뛰기, 씨름 등의 민속놀이를 벌이는 정도의 소규모 행사였다. 20회인 1950년부터 판소리명창대회와 춘향선발대회가 시작되면서 규모가 확장되었고, 56회인 1986년부터 민간단체인 ‘춘향제전위원회’가 축제를 주관하면서 현재와 같은 모습을 갖추게 되었다. (최래옥, 「남원 춘향제 그리고 흥부제」, 『비교민속학』13집, 비교민속학회, 1996; 제80회 남원춘향제 홈페이지 <http://www.chunhyang.org/?where=a%5F1> 참조.)

28) 다음은 남원 출생으로서 전북 도의원, 남원 시립국악원장, 남원 국립민속국악원장 등을 역임했던 박재윤의 구술 자료이다. 이 구술은 ‘춘향제’가 어떻게 시작되었으며, 「춘향제」에서 어떻게 하여 판소리 「춘향가」가 불리게 되었는지를 잘 알려준다.

“기생들은 눈을 떴어도, 어떻게 해 갖고 춘향이 절개를 우리가 숭상하기 위해서 춘향아씨의 제사를 지내야 한다는 생각을 배운 사람들이 했겠어요. 부자들이 했겠어, 못했잖아. 그걸 기생들은 알았다고. (중략) 춘향이 제사를 2년을 지냈어요. 그 세 권번이 주쇠를 해가지고 4월 초파일이면 제사를 지냈거든요. 그러니까 1회 때는 노래를 안 했습니다. 근데 2회 때는 춘향가가 있잖아. 춘향이 제사를 지내면서 춘향이 노래를 안 부르면 쓰겠냐. 2회 때부터 자신들이 배운 것인데 어디서 배운 사오거나 그럴 필요가 없잖아. 그래 그분들이 춘향이 노래를 춘향 제사 때 했어요. 그것이 소문이 나갔고 춘향가를 들으려면 4월 초파일날 광한루를 가야 듣는다 해 갖고, 그때만 해도 소리가 귀했으니까. 촌로들이 모여서 그래 갖고 이렇게 커졌어요. 2회 때부터 춘향이 노래가 나왔거든요.”(박재윤 구술, 2002. 5. 31.)

초석이 되었고, 그 이야기가 ‘춘향 사당에 대한 제사’와 ‘판소리 가창’이라는 방식으로 표현됨으로써 축제의 형식이 결정된 것이다.

2010년에 80회 행사가 치러진 ‘춘향제’는 초기에 비해 그 규모와 프로그램이 대폭 확장되었으나 여전히 그 중심에는 ‘춘향이야기’ 자리하고 있다. 80회 춘향제의 프로그램을 표로 정리하면 다음과 같다.

전통문화행사	공연문화행사	체험행사	부대행사
춘향묘 참배 춘향제향 춘향국악대전 명인명창국악대향연 창극춘향전 국악대제 춘향선발대회 전국시조경창대회 민속씨름대회 전통혼례 남원농악한마당 춘향그네체험	개막식 야외문화예술 공연 방자놀이 마당 공연 시립국악단 공연 시립합창단 공연 어린이합창단 공연 그라피티행사 (그림벽화)	숙종시대 속으로 대동길놀이 신관사또 부임행차 방자체험마당 섯다리체험 나룻터 주막 체험 미꾸리 잡기 농경문화 민속놀이 체험	농특산품 전시 홍보 어린이춘향도령 선발대회 전국춘향사건활영대회 춘향사랑문학 체험 사랑의 정원 (토피어리) 캐릭터상품 판매

<80회 남원 춘향제 프로그램>

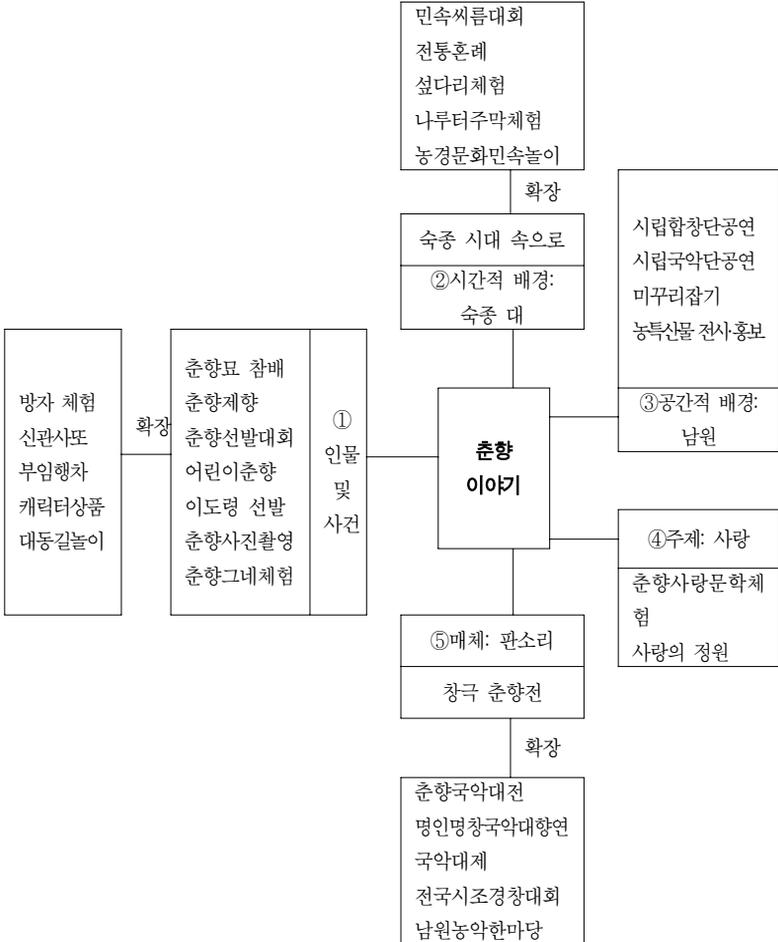
이 프로그램들을 다시 분류해보면 제사의식(춘향묘 참배·춘향제향·국악대제), 경연 및 선발대회(춘향국악대전·춘향선발대회 등), 음악적·연극적 공연(명인명창국악대향연·방자놀이마당 공연·신관사또 부임행사 등), 체험활동(방자체험마당·섯다리체험 등), 설치 및 전시(그라피티행사·사랑의 정원), 상품판매(농특산품 전시 홍보·캐릭터 상품 판매) 등으로 나눌 수 있겠다.

이렇게 분류된 프로그램들 각각의 기능을 따져 보면 다음과 같다.

제사의식은 ‘춘향제’의 정체성을 확인하고 축제의 존재 이유를 제시하면서 축제가 경박한 환락으로만 빠지는 것을 경계한다. 하지만 제의의 진지함만으로는 축제의 유희성을 갖출 수가 없고 경제적 효과도 기대할 수 없다. 따라서 경연 및 선발대회, 공연, 체험활동, 설치 및 전시 등 프로그램을 확장시켜 많은 사람들이 축제에 참여할 수 있도록 하였다. 경연 및 선발대회는 경쟁을 부추겨 참여자들이 축제에 더욱 몰입할 수 있게 하며, 음악적·연극적 공연들은

축제의 예술성을 높여준다. 다양한 체험활동은 놀이적이고 교육적인 효과를 피하면서 어린이 중심의 가족단위 참여자를 끌어당길 수 있으며, 설치 및 전시는 탈일상적인 환상성을 만들어 축제 현장의 분위기를 북돋게 한다.

이런 프로그램의 중심에는, 그것이 고전소설이건 판소리건 간에, ‘춘향이 이야기’가 자리하고 있다. 춘향이 이야기를 핵심으로 하여 춘향제의 프로그램을 다시 배치하면 다음의 그림과 같다.



<80회 남원 춘향제의 프로그램과 ‘춘향이 이야기’의 관계도>

이 그림에서처럼 80회 남원 춘향제는 개막식, 야외문화예술공연 등 몇 개를 제외하고 모든 프로그램이 ‘춘향이야기’로 수렴되고 있다. ‘춘향이야기’의 인물 및 사건을 제재로 하는 프로그램들은 위 그림의 ①인데, 주인공인 ‘춘향’과 ‘이도령’외에 ‘방자’나 ‘신관사또’ 등의 인물과 관련된 프로그램이 있음을 알 수 있다. ②는 ‘춘향이야기’의 시간적 배경인 ‘숙종 대’와 관련된 것으로 ‘숙종시대 속으로’를 제외하고는 시간적 배경이 전통사회로 확장되어 있어서, 그 내용이 민속체험이나 민속놀이로 구성되어 있다. ③은 ‘춘향이야기’의 공간적 배경이 되는 ‘남원’과 관련된 프로그램들로 남원시립공연단들의 공연, 남원의 향토음식인 추어탕의 주재료인 미꾸라지를 활용한 ‘미꾸라지잡기’ 체험, 농특산물 전시·홍보로 이루어져 있다. ④는 ‘춘향이야기’의 주제인 ‘사랑’에 관련된 프로그램들이며, ⑤는 ‘춘향이야기’가 축제화 되는 계기가 되었던 판소리 공연과 그 범위가 확장된 국악과 관련된 프로그램들이다.

사람들은 일상의 압박감으로부터 벗어나기 위해 축제를 찾고, 축제 현장의 분위기를 통해 해방감을 얻고 싶어 한다. 축제가 참여자들에게 이런 느낌을 주기 위해서는 일상과는 다른 가상의 시공간이 필요한데, ‘춘향제’에서는 여기에 ‘춘향이야기’를 활용하고 있는 것이다.

언어에 의해 선형적으로 구조화 되어 있던 이야기는 축제 속에서 물리적으로 표상화 된다. 여기서 물리적 표상화란 언어로 구성된 이야기속의 세계가 현실에서 재현된 것을 의미하며 인간의 모든 감각기관들을 이용해 재현된 세계를 경험할 수 있는 것을 말한다. 다시 말해 가상과 현실의 경계가 무너지는 세계에서 우리는 전혀 느껴보지 못한 환상적 체험을 느끼게 된다.²⁹⁾

이 환상적 체험은 ‘사랑’이라는 춘향제의 주제와 맞물려 더욱 보편적인 감수성으로 참여자들을 이끈다. 판소리나 고전소설의 춘향이야기에서는 표면적으로 ‘사랑’보다는 ‘여성의 정절’을 더욱 강조하고 있다. 그리고 그 이면에는 ‘기녀이지만 사람답게 사랑을 지키겠다’는 인간 해방의 메시지를 담고 있다. 그러나 춘향제에서는 이런 진지한 주제를 빼버리고 가장 대중적인 주제라 할 수 있는 ‘사랑’을 전면에 부각시켜 참여자들의 공감을 사고 있다.

29) 유목화, 「지역축제의 서사문학 활용과 그 의미 : 곡성 심청축제를 중심으로」, 『공연문화연구』 17집, 공연문화학회, 2008, 223면.

이처럼 ‘춘향이이야기’는 ‘춘향제’의 정체성을 분명히 하면서 축제의 전승력을 담보할 뿐만 아니라 축제 프로그램을 만드는 원천을 제공하고 있다. 다양한 매체로 표현된 ‘춘향이이야기’는 축제 프로그램들 간의 유기적인 관계를 유지 하여 참여자들이 이야기가 이끄는 축제 속에 깊게 몰입할 수 있게 한다. 이로써 참여자들은 물리적으로 표상되어 있는 이야기 속에서 탈일상적인 환상성을 경험하고 일상의 억압으로부터 벗어나는 해방감을 느낄 수 있게 된다.

4. 맺음말 : 이야기의 발굴과 축제화에 대한 제언

근대 이전의 공동체는 종교적으로는 동일한 신화와 신격을 공유하였고 지리적인 공간 내에서 오랜 세월을 대면하면서 서로 간에 강력한 유대감을 가지고 있었다. 이런 유대감 속에서 축제는 주기적으로 반복되었고, 이것은 다시 피드백 되어 구성원들의 결속을 높여 주었다. 하지만 근현대로의 변화 속에서 축제는 세속화 되었고, 지금은 경제적 이윤을 추구하기 위해 축제가 생산되고, 즐거움을 얻고자 하는 대중들에게 소비되고 있다.

축제의 이런 변화에도 불구하고 이야기는 여전히 축제와 긴밀한 관계를 유지하고 있다. 근대 이전 신화는 축제의 존재 이유를 설명하고, 지속력을 강화시키고 축제 행위들의 모범을 제시해 주었다. 이와 마찬가지로 앞의 ‘춘향제’ 사례에서처럼, 이야기는 오늘날에도 축제의 발생과 지속에 근거를 제시하고 축제 프로그램을 구성하는 원천을 제공하고 있다.

따라서 경제적 효과를 우선적인 목적으로 삼아 축제를 새롭게 만든다고 하더라도, 그 지역의 이야기를 활용하여 대중들의 공감을 이끌어낸다면 참여자들이 정서적인 충족감까지 얻을 수 있는 성공적인 축제를 만들 수 있을 것이라고 생각한다. 이에 대한 방법으로 본고에서는 ‘지역 이야기의 발굴과 유포, 축제화’를 제안한다.

우선 지역의 이야기를 발굴해야 한다. 이때 발굴의 대상을 예부터 전승되어 오던 신화, 전설, 민담에만 국한할 필요는 없다. 설화나 수수께끼 같은 구비문학뿐만 아니라 지역의 인물, 생산물, 건축물, 자연물, 지역과 관련된 문학

작품·영화·드라마 등 해당 지역과 관련된 이야기를 풍부하게 수집·발굴할 필요가 있다.

이런 이야기들을 모아 집대성한 후 이야기의 특성에 맞게 다양한 매체를 통해 이것들을 널리 퍼뜨릴 필요가 있다. 책으로 만드는 것은 물론이고 훌륭한 이야기꾼이 발굴되면 옛날의 이야기판을 재현하여 이야기 발표회를 갖는 것도 좋다. 특히 어린 세대들을 대상으로 적극적으로 이야기를 유포시킬 필요가 있다. 초등학교 교과 내용과 연계할 수 있는 방안을 생각해 보고 흥미로운 내용은 애니메이션으로 만들 수도 있겠다.

이러한 작업이 선행된 뒤 혹은 이런 작업과 동시에, 이 이야기들 중에서 적절한 것을 선별하여 테마로 삼고 축제를 준비한다. 지역 이야기는 축제를 위한 대본의 소재로서 활용하되 이 소재들을 단순히 나열하는 것으로 그쳐서는 안 된다. 지역에 관한 이야기들을 유기적이고 개연성 있게 구성할 필요가 있다. 그 지역의 주민들과 대중들이 그럴 법 하다고 인정할 수 있게, 그리고 흥미롭게 접근할 수 있게 이야기를 구성해야 한다.

그리고 이렇게 준비된 대본을 토대로 이야기를 축제 공간에 실제적으로 형상화시킨다. 이때 앞의 춘향제의 사례에서와 같이 다양한 매체를 활용하여 프로그램을 개발할 수 있을 것이다. 설화를 토대로 하는 제사의식, 일이나 놀이를 활용하는 겨루기, 주민들이 꾸미는 퍼포먼스, 마을의 특색을 담아내는 체험활동과 상품 판매, 전시 및 설치 등이 모두 지역의 이야기로 수렴될 수 있도록 구성한다. 이때 축제를 만드는 사람들은 이야기의 내용을 완벽하게 재현하기 보다는 축제 참여자들이 이야기를 환기시키고 개입할 수 있는 여지를 남긴 채로 공간을 구축해야 한다. 그래야 참여자들이 이들의 의도를 고려하면서 기억 속의 이야기를 환기하고 축제에 적극적으로 가담하면서 자신들만의 축제 경험을 만들 수 있기 때문이다.³⁰⁾ 이처럼 이야기에 대한 기억과 축제 사이의 상호작용이 활발해야만 참여자들은 축제에 깊이 몰입하게 된다. 또한 이랬을 때에야 이야기에 대한 참여자들의 이해 정도와 흥미에 따라 축제에 대한 다양한 경험과 의미가 발생할 수 있다. 그런데 참여자들이 축제에 적극적으로 개입하기 위해서는 이야기에 대한 선이해가 필요하다. 그렇기 때문에 앞

30) 최혜실, 앞의 책, 2008, 31면 참조.

서 얘기한 바 있는 이야기의 적극적인 유포가 필요한 것이다.

공간속에 이야기를 형상화시키는 데에 테마파크의 경우를 참고하면 도움이 될 것이다. 테마파크는 일상과는 분리된 가상 세계를 연출하여 방문자들에게 환상을 체험하게 만든다. 이러한 점은 축제가 지향하는 바와 매우 흡사하다. 테마파크에 대한 다음의 내용을 살펴보자.

테마파크란 통상적으로 '주제라는 관념적 울타리를 갖는 공원'으로 규정될 수 있다. 즐거움과 적절한 경험을 판매하는 사업, 다른 공간과 분위기를 창출해내고 건물과 경치, 탑승물, 식음료, 그리고 상품들이 선정된 주제에 맞게 조화됨을 통하여 하나의 지배적인 분위기에 집중시키는 장소, 주제라는 관념적 틀을 가진 공원으로서 이를 적절히 표현하는 소재로 구성하여 방문객들에게 일상을 탈피한 경험을 제공하는 공원으로 정의된다.³¹⁾

테마파크는 일상적인 공간과는 분리되고, 테마파크의 모든 구조물들과 구성 요소들은 일상과는 다른 분위기를 창출해내는 데에 초점이 맞추어져 있다. 이러한 점은 축제가 추구하는 탈일상성과 닮아 있다.

또한 전통적으로 축제는 놀고 즐기는 유희성을 중요하게 여겨왔고 종교적 신성성이 사라진 오늘날의 축제는 이런 유희성이 더욱 강조되어 있다. 이런 유희성은 외부 참여자를 유치하는 데에도 유효하게 작용한다. 축제가 그 지역민들을 위한 자족적 행사의 차원을 넘어서기 위해서는 외부와의 소통을 넓히고 외부 참여자를 확대시켜야만 한다. 이를 위해서는 결국 도시화된 현대인들의 감수성에 대한 이해를 바탕으로 해야 하는데, 이런 점에서 재미의 추구를 최우선으로 삼으면서 도시인들의 감수성에 맞게 고안된 테마파크는 탈일상성과 유희성의 강화라는 측면에서 축제를 구축할 때에 좋은 참고가 될 수 있다.

우리나라 축제의 문제점을 정리한 바에 따르면, 첫째 주체가 불명확하여 축제를 통한 지역 주민의 주체성 확보 및 정서적 통합을 가져오는 데 한계를 가지고 있다는 점. 둘째 지역 문화와의 연계성 부족으로 축제 주체가 지역만의 독특한 문화를 표현하지 못하고 있는 점. 셋째 축제프로그램의 차별성과

31) 최혜실, 앞의 책, 2008, 18-19면.

독창성이 미흡하여 축제의 관광매력을 제고시키지 못하고 있다는 점 등이 지적되고 있다.³²⁾

하지만 본고에서 제안하는 지역 이야기의 발굴과 이를 토대로 한 축제의 대본이 선행된 후 축제가 꾸려진다면 이런 문제점들을 극복할 수 있을 것으로 생각한다.

32) 이승수, 앞의 책, 23면.

〈참고 문헌〉

- 김명자, 「도시생활과 세시풍속」, 『한국민속학』 41집, 한국민속학회, 2005.
- 민응기, 「현대 관광과 시공간 소비의 의미 변화 - 시공간의 시장화, 상품화 현상 및 체험 소비의 인문학적 고찰」, 『순천향 인문과학논총』 27집, 순천향대학교 인문과학연구소, 2011.
- 여가문화연구회 엮음, 『한국인의 놀이의식과 여가문화』, 집문당, 1996.
- 유목화, 「지역축제의 서사문학활용과 그의미 : 곡성 심청축제를 중심으로」, 『공연문화연구』 17집, 한국공연문화학회, 2008.
- 이승수, 『새로운 축제의 창조와 전통 축제의 변용』, 민속원, 2003.
- 최래옥, 「남원 춘향제 그리고 흥부제」, 『비교민속학』 13집, 비교민속학회, 1996.
- 최문규, 『지울적 문학의 단말마? : 문화학적 경향과 문학의 새로운 지평 탐색』, 글누림, 2006.
- 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 최혜실, 『테마파크의 스토리텔링』, 글누림, 2008.
- 표인주, 『공동체신앙과 당신화 연구』, 집문당, 1996.
- 표인주, 『축제민속학』, 태학사, 2007.
- 이마무리 히토시, 이수정 옮김, 『근대성의 구조』, 민음사, 1999.
- 멀치아 엘리야데, 이동하 옮김, 『성과 속』, 학민사, 1983.
- 빅터 터너, 이기우 · 김익두 역, 『제의에서 연극으로』, 현대미학사, 1996.
- 하아비 콕스, 김천배 옮김, 『바보제』, 현대사상사, 1973.
- 이운승, 「남원춘향제 전통 축제 위상 높여 <춘향제전위>」, 『연합뉴스』, <http://www.yonhapnews.co.kr/>, 2010. 6. 22.
- 제80회 남원춘향제 홈페이지 <http://www.chunhyang.org/?where=a%5F1>.

〈Abstract〉

Festival as a Cultural Product and Using Narrative

Kweon, Eun-yeoung

Narrative fascinates people and changes their recognition and can also induce their behavioral changes. This point of narrative is significant in festivals and is being used to enhance festivals as a cultural product. Myths before modern times explain the reason for the existence of festivals, strengthen continuance, and present models for festival behaviors. As you can see from the case of 'Chunhyang Festival', narrative still provides the ground for the occurrence and continuance of festivals and also the source to organize a festival program. Thus, even though the priority is placed on economic effect, if a narrative of the region is used to induce people's empathy, it is expected that successful festivals which can even satisfy the participants spiritually can be realized. To attain this, it is necessary to collect and excavate various stories related with the region and spread those using various methods appropriate for the features of each narrative like books, story-telling contests, textbooks, or animation. If an adequate theme is chosen among those narratives to prepare a festival, the festival will gain successful results in terms of securing tourism attraction as well as the local people's identity and emotional unification and also connection of local cultures.

Keywords : festival, narrative, cultural product, Chunhyang
Festival, myth, local culture, cultural planning

이 논문은 2011년 1월 11일에 투고되었으며, 2011년 2월 7일에 심사 완료되어 2011년 2월 11일에 게재가 확정되었음.