



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

진 휘 연 교수지도

석사학위 청구 작품 연구논문

불완전한 소통으로 이루어진 환상적

세계 연구

-본인 작품을 중심으로-

2014

성신여자대학교 대학원

서양화과

원 재 은

불완전한 소통으로 이루어진 환상적
세계 연구

-본인 작품을 중심으로-

진 휘 연 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

원 재 은

인 준 서

원재은의 석사학위 논문을 인준함

2014년 5월

심사위원장.....(서명 또는 인)

심사위원.....(서명 또는 인)

심사위원.....(서명 또는 인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

인간은 대개 언어를 매개로 소통을 한다. 그러나 이토록 보편적인 수단인 언어조차 완전하지는 않기 때문에 우리는 소통하는 데 있어서 서로를 완전하게 이해할 수는 없다. 때문에 우리는 언어 외에 다양한 신체기관, 즉 후각, 시각, 청각 등을 포함해서 소통을 한다.

또한 소통을 하기 위한 이 감각기관들은 각자의 세계관 안에 포함되어 있다. 세계관을 형성하는 데 있어서, 이 모든 감각기관들이 영향을 끼치기 때문이다. 즉, 앞서 열거한 후각, 시각, 청각, 언어 등은 세계관의 틀을 만들어내기 위한 재료와도 같은 것이다.

본인은 각자의 살아온 배경, 경험, 또는 타고난 성정으로 우리는 세계를 이해하기 위한 선입관을 형성한다고 생각한다. 그런데 이 선천적이거나 후천적인, 또는 이 둘이 결합되어 나타난 세계관은 각자 다르기 때문에 세계를 바라보는 방식도, 이해하는 것도 다를 수밖에 없다. 하나의 책을 두고 여러 가지의 해석이 나오는 것도 사람은 한 각도에서만 세계를 이해하는 것이 아니라, 다양한 각도에서 바라보고 각자의 방식으로 이해하고 받아들이기 때문이다. 때문에 본인은 모든 사람들의 세계관은 주관적이라고 생각한다.

그렇다면 이 주관적인 세계관을 가지고 바라보는 세계는 모두에게 다르게 비칠 것이다. 또한, 세계의 모든 것을 이해하는 사람 또한 없기 때문에 각자의 세계관은 모두 불완전하다. 때문에 본인은 불완전한 세계관을 통해 바라보는 자신과 타인의 세계, 또한 그것에서 파생되는 불완전한 소통에 대해 연구하고자 한다.

본 논문은 본인의 작품에서 다루는 불완전한 소통을 문학과 신화적 상

정, 은유와 함께 연결시켜 다루었다. 문학과 신화는 본인의 세계관을 형성하는 데 있어서 많은 영향을 주었기 때문이다. 그리고 물론 이러한 영향은 본인의 작품으로도 이어진다.

목 차

논문개요

I. 서론.....	1
II. 본론.....	5
1. 작품의 배경.....	5
2. 환상적 세계의 설정-<skygge: 그림자의 세계>.....	7
3. 불완전한 소통의 매개체로써의 문학적 모티브의 차용 및 변형.....	8
4. 작품의 표현 방식.....	12
1) 작품의 재료적 특성 및 조형적 요소.....	14
2) 작품 속에 드러나는 의복과 액자의 요소.....	20
5. 작품 분석.....	23
III. 결론.....	60

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

작 품 목 차

- 【작품 1】 <From. Skygge>, 종이에 과슈, 35×35cm, 2013.....23
- 【작품 2】 <소녀들>, 종이에 과슈, 35×71cm, 2013.....25
- 【작품 3】 <아몬틸라도 벽>, 종이에 과슈, 31×55cm, 2013.....28
- 【작품 4】 <코: 스키에Skygge로부터>, <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터>, 종이에 과슈, 각각 20×20cm, 2013.....36, 37, 38
- 【작품 5】 <탑>, 종이에 과슈, 27×10cm, 2013.....41
- 【작품 6】 <Blind>, 종이에 과슈, 33×60cm, 2013.....43
- 【작품 7】 <대화>, 종이에 과슈, 60×60cm, 2013.....45
- 【작품 8】 <눈의 세계>, <귀의 세계>, <코의 세계>종이에 과슈, 색연필, 각각 38×38cm, 2013.....47, 48, 49
- 【작품 9】 <파란 알의 대화 방식>, 종이에 과슈, 96×65cm, 2013.....53
- 【작품 10】 <Dear. Madam. Sore>, <Dear. Madam. Rose>, 종이에 과슈, 각각 30×54cm, 2013.....56, 57

I. 서 론

무라카미 하루키는 그의 소설 『바람의 노래를 들어라』에서 “완벽한 문장이란 존재하지 않아. 완벽한 절망이 존재하지 않는 것처럼.”¹⁾이라고 서술했다. 이 문장은 본인이 불완전한 소통이라는 주제를 잡는 것의 출발점이 되었다.

본인은 한 때 문장을 쓰는 것에 대해서 큰 어려움을 겪었던 적이 있었다. 예를 들어 백조에 대해서 글을 써야 한다고 가정한다면, 백조에 대해 글을 쓰기 이전에 ‘백조’라는 단어 그 자체에 빠져버려서 내가 도대체 백조에 대해서 얼마나 알고 있는가에 대해서 고민하기 시작하기 시작했다. 객관적으로 본인이 백조에 대해서 알고 있는 것은 긴 모가지를 가지고 있는 희고 큰 새라는 것이다. 하지만 만약 백조에 대해서 그런 식으로 서술한다면, 어떤 이는 그 문장을 읽고 백조가 아닌 학을 상상하게 될지도 모른다. 본인은 그러한 고민에 빠져 글을 쓰기 이전에 사전을 확인하고 최대한 객관적으로 쓰기 위해 노력했다.

그러나 사전적 정의를 이해하고 글을 쓰려고 노력할수록 단어는 미끄러져갔고, 결국 완벽한 문장을 쓸 수는 없다는 생각에 도달했으며, 그렇다면 도대체 왜 사람은 이러한 불완전한 단어와 문장을 통해 타인과 소통하기 위해 노력하는가에 대해서 생각하게 되었다. 어쨌든 사람들은 불완전하게나마 서로 소통하면서 살아가고 있기 때문이다. 그리고 본인은 불완전한 소통의 원인은 문장과 언어뿐만이 아니라 그것들을 포함한 자기만의 세계관을 형성하고, 그 틀 안에서 소통하기 때문일지도 모른다는 생각이 들었다.

예를 들어 ‘사과’에 대해서 두 인물이 대화한다고 가정한다. 어떤 인물은 ‘사과’의 표면에 집중해서 그 사물을 이해할 것이다. 그리고 그 인물이 ‘사과’

1) 무라카미 하루키, 『바람의 노래를 들어라』, 윤성원 옮김, 문학사상사, 2006, 9p

의 표면에 집중해서 그것을 이해하려고 하는 태도는, 그가 태어나면서부터 선천적으로 가진 기질 때문이거나, 혹은 후천적으로 영향을 받아서였을 것이다. 아니면 둘 다일 수도 있다. 여기서 그 인물에게 ‘사과’는 둥근 형태에 빨갭고, 노란 색이 섞여 있는 과일일 거라고 말할 수 있다.

한편 또 다른 인물은 ‘사과’가 가진 문화적 이미지, 상징에 집중해서 이해하려고 할 수도 있다. (여기서 전자가 표면에 집중해서 사물을 이해하려고 할 때, 그의 세계관이 그 이유라고 한다면, 후자 역시 마찬가지다.) ‘사과’라는 사물이 가진 특징적인 문화적, 상징적 이미지를 생각해본다면, 아마도 후자는 ‘사과’라는 사물에서 성서에서 이야기하는 선악과, 혹은 그리스 신화에서 나타나는 황금 사과를 연상하게 될 것이라고 예상할 수 있다.

즉, 아주 단편적으로 이 두 인물이 ‘사과’라는 사물을 두고 대화를 한다고 가정한다면, 그들은 서로가 가진 세계관에 입각하여 ‘사과’에 대해 묘사를 하게 될 것이다. 전자가 ‘사과’를 빨갭고 노란 둥근 사물이라고 설명하고, 후자가 그것에 대해 인류의 원죄²⁾의 원인이자 트로이 전쟁³⁾의 시발점이라고 설명한다면 그들은 서로가 공통된 사물에 대해서 말하고 있다고 받아들일 수 있을까? 혹은 제 3자가 그들의 대화를 들었을 때, 그들이 대화하는 주제가 ‘사과’라고 상상할 수가 있을까?

그리고 본인이 제시한 단편적인 두 인물의 예시 외에도 세상에는 아주 많은 인물이 있으며 세계관이 존재한다. ‘표면’과 ‘상징’이라는 이분법적인 세계관 외에도 많은 세계관이 존재하며 이 많은 세계관을 지닌 인물들이 각자 ‘사과’에 대해서 대화를 한다고 가정한다면, 그들이 서로 대화하면서 생기는 대

2) 원죄(original sin) - 성서에서는 창세기에 등장하는 아담과 이브가 하느님이 금지한 선과 악을 구분하는 과실을 먹은 데서 인류 최초의 죄가 지어졌으며, 이를 원죄라고 한다. 선악과가 어떤 과일인지는 알려지지 않았지만, 후대의 경전 해석자들은 보통 그것을 사과라고 말한다.

잭 트레시더, 『상징 이야기』, 김병희 옮김, 도솔, 2007, 123p

3) 트로이 전쟁 - 불화의 여신이 바다의 여신 테티스의 결혼식에 초대받지 못해 앙갚음으로 ‘가장 아름다운 여인에게’라는 글이 써진 황금사과를 남겼고, 이로 인해 헤라, 아프로디테, 아테나가 서로 다투다가 트로이 왕자 파리스에게 심판을 맡겼다. 파리스는 세상에서 가장 아름다운 여인을 아내로 맞게 해주겠다고 한 아프로디테에게 황금 사과를 넘겼으며, 이에 아프로디테는 스파르타의 왕비 헬레네를 파리스에게 주었으며, 이는 트로이 전쟁의 시발점이 되었다.

이나바 요시아키, 『부활하는 보물』, 송현아 옮김, 도서출판 들녘, 2002, 142p

상에 대한 오해와 그것에서 야기되는 소통이 얼마나 불완전할지 상상할 수 있다. 그들의 대화에서 파생된 ‘사과’라는 사물은 결국 장님이 코끼리를 만지는 것⁴⁾과 같은 결과를 초래할 것이다.

또한 인간이 서로의 세계관에 의해 세계를 파악한다는 생각은 그들의 소통의 매개체에 대한 고민으로 이어졌다. 보통 보편적으로 소통하는 데 사용하는 것은 언어이다. 그러나 인간은 언어로만 소통하는 것이 아니며, 후각, 시각, 청각 등 다양한 신체기관이 세계관을 형성하는데 영향을 준다. 가령 『향수 Das parfum』(1985)의 주인공 그르누이⁵⁾가 그렇다.

소설 『향수』에서 주인공 그르누이는 후각이 천재적으로 발달한 인물이며, 그 외의 기관은 거의 사용하지 않는다. 그르누이가 세계를 최초로 이해한 것도 후각을 이용해서였으며, 그가 세계와 소통하는 데 있어서 후각 외의 기관은 거의 필요하지 않았다. 그리고 그의 그러한 면은 결국 그가 자기 자신의 세계에 틀어박히게 되는 결과와 죽음을 가져왔다.

그르누이의 파멸은 본인에게 두 가지 이유로 흥미롭게 다가왔는데, 세계를 이해하는데 있어서 단 한 가지의 기능만 사용한다는 것은 곧 다양한 이해의 결핍을 가져다주며 크던 작던 어떠한 파멸을 초래할 수 있다는 점과 개인의 고독으로 이어진다는 점 때문이었다.

때문에, 본인은 소통의 불완전함을 보여주기 위해 언어뿐만이 아닌, 후각, 시각, 청각 등 다양한 신체기관을 포함시키기로 했다. 이는 불완전한 소통에

4) 맹인모상(盲人摸象) - 불교 경전인 《열반경(涅槃經)》에서 장님 여섯 명이 코끼리의 다른 부위를 만지고 각자가 아는 코끼리에 대해서 말하는 내용에서 비롯되었다. 각자가 아는 만큼만 코끼리에 대해서 묘사하기 때문에 그들이 말하는 코끼리는 진짜 코끼리와는 완전히 다른 모양을 하게 된다. 이 우화에서는 인간이 자기 자신이 알고 있는 만큼만 이해할 수 있으며 그것이 그들의 세계 전부가 되는 것을 보여준다.

5) 파트리크 쥐스킨트, 『향수』, 강명희 옮김, 열린 책들, 2006 - 주인공 그르누이는 세계의 모든 것을 후각으로 이해하며, 그의 소통(그러나 그는 거의 자기 자신의 세계에 틀어박혀 있기 때문에 세상을 향한 그의 소통의 시도 역시 아주 자그마하거나, 혹은 자신의 욕망을 위한 것이다.) 역시 후각을 통해 이루어진다.

있어서 더욱 다양한 예를 보여줄 것이다.

마지막으로, 이제껏 들었던 예에서도 볼 수 있듯이, 본인의 작품과 세계관은 문학의 언어와 상징에서 많은 영향을 받았다. 때문에, 본 논문에서 본인은 불완전한 세계와 그 안에서 이뤄지는 소통을 비롯하여 문학적 언어와 상징의 차용 및 변형에 대해서 살펴보고자 한다.

II. 본 론

1. 작품의 배경

노발리스는 동화를 “어디에나 있으면서 아무데도 없는 고향 같은 세계”에 대한 꿈이라고 정의하였다.⁶⁾ 본인은 여기서 본인의 작품 세계관과 낭만주의 문학의 유사성을 찾는다.

19세기 낭만주의 문학에서 빼 놓을 수 없는 특징은 문학 저변에 깔려있는 고독과 어두움, 인간의 양면, 결핍 등이다. 이러한 낭만주의에서 말하는 유토피아는 사실 있을 수 없는 곳으로, 낭만주의자들은 끝없이 유토피아를 그리워하지만 사실은 그 곳이 아무 데도 없다는 것을 안다. 그렇기 때문에 낭만주의 문학에서는 고독을 갈망하면서도 그것에서 벗어나고자 하며, 사랑을 갈구하지만 그 사랑이 비극으로 끝나는데서 카타르시스를 느끼기도 하는 모순을 보여준다. 그리하여 낭만주의 문학에서는 빛과 그림자⁷⁾와 같은 양면성이 끊임없이 반복되고 변주된다.

본인은 작품 안에서 불완전한 인간의 모습을 극대화시켜서 보여주기 위한 환상 세계를 설정했는데, 이 환상 세계는 결코 유토피아가 아니다. 소통의 불완전함을 알기에 도피한 자기 내면의 세계이며, 그럼에도 불구하고 마음 한 편으로는 타인과의 소통을 갈구하는 주인공들이 거주하는 세계이다. 불완전한 인간들의 소통은 결국 서로의 결핍에 대한 깨달음과 거기서 파생된 고독으로 연결될 수밖에 없다. 불완전한 세계관을 지닌 인간들이 서로 대화를 시도했을 때 오는 어긋나는 소통, 몰이해 속에서 그들은 고독함을 느끼고 자기 내면으로 도망친다.

예를 들어, 본인은 코가 없는 사람과 눈이 먼 사람의 대화를 상상했다. 다음은 본인의 상상 속 이야기이다.

6) 아르놀트 하우스, 『문학과 예술의 사회사 3』, 염무웅, 반성완 옮김, 창작과 비평사, 1999, 227p

7) 본인은 문자적인 의미로써 ‘빛과 그림자’가 아닌, 낭만주의 문학에 공통적으로 등장하는 모순적인 ‘양면성’을 염두하고 이 단어를 사용했다.

코가 없는 사람과 눈이 없는 사람이 장미꽃에 대해서 대화를 한다. 전자는 장미의 색과 형태의 아름다움에 대해서 논하겠지만 후자는 꽃의 향기에 대해서 말할 것이다. 처음에는 둘 다 서로가 말하는 객체가 무엇인지에 대한 혼란이 온다. 코가 없는 사람은 향기를 맡아본 적이 없기 때문에 눈이 먼 사람이 말하는 장미꽃의 달콤함을 이해할 수 없다. 눈이 먼 사람이 말하는 장미꽃은 그가 아는 장미꽃이 아니다. 눈이 없는 사람도 마찬가지다. 장미꽃을 본 적이 없기 때문에 코가 없는 사람이 말하는 장미꽃의 붉은 색이나 겹겹이 겹쳐있는 얇은 꽃잎을 이해할 수 없다. 그들은 점차 대화를 하면서 지쳐가고, 서로를 이해할 수 없다는 결론에 이른다. 그들은 대화를 하면 할수록 고독해지는 자기 자신을 느낀다. 이 넓은 세상에서 나를 이해해 줄 사람은 한 명도 없는 걸까? 그들은 대화하기가 두려워진다. 웬지 내가 알고 있는 게 거짓인 것만 같고, 내가 이렇게 말하면 상대방은 틀렸다고 말할 거라는 두려움에 빠진다. 대화하기가 두려워진 두 사람은 도망치고 싶어진다. 현실 속에는 도망칠 곳이 없다. 그래서 그들은 스스로의 내면으로 침잠해서 누구도 침범할 수 없는 높은 벽을 쌓는다. 하지만 그 안에서도 그들은 고독하다. 타인과 소통하고 싶다. 그럼에도 불구하고 여전히 타인과의 불완전한 소통이 불러오는 고독이 무서워서 그 안에서 나가지 않는다. 그들이 스스로를 가둔 벽은 점차 높아가고 거대한 마을을 형성한다. 함께 있지만 서로를 볼 수 없는 마을 속에서 그들은 계속해서 고독해진다.

다른 세계관을 가진 사람들끼리 서로 ‘완전히’ 이해할 수는 없다. 소통의 가장 보편적인 수단인 언어로도 그렇다. 우리는 보통 언어로 서로 대화하고 소통하지만, 그 언어조차 완전하지는 않기 때문이다. 세상에 완전한 것은 없으며, 이 모든 불완전함을 가지고 우리는 각자의 세계관을 형성하는 것이다. 다시 말하면, 본인이 상상했던 코와 눈이 없는 인물들의 대화는 극단적인 예이

기는 하지만, 현실에서 있을 수 있는 이야기이다. 우리는 현실 속에서 서로를 이해하지 못해 싸우거나 갈라서는 모습을 자주 볼 수 있기 때문이다. 다만, 서로의 몰이해 속에서 어떤 사람들은 싸우지만 어떤 사람들은 피하거나 자신의 내면으로 도망친다.

그러한 면에서, 본인이 설정한 불완전한 사람들이 도망친 환상 세계는 본인과 비슷한 현실 속의 사람들의 내면의 집합체 같은 것이다.

그들은 모두 다르지만, 두 가지 닮은 점이 있다. 하나는 그들이 모두 불완전하다는 것이고, 또 하나는 모두 타인을 피해 도망쳤지만 사실은 고독하고 싶지 않고 소통을 원한다는 것이다. 서로 다른 그들을 이 두 가지가 하나로 묶는다. 때문에 그들은 하나의 세계 속, 본인이 설정한 환상적 세계 속에서 서로의 그림자가 된다.

2. 환상적 세계의 설정 - <skygge: 그림자의 세계>

19세기 문학에서는 종종 그림자의 모티브가 나타난다. 에드가 앨런 포의 『그림자: 우화 Shadow: A Parable』 (1850), 오스카 와일드의 『어부와 그의 영혼 The Fisherman and His Soul』 (1891), 안데르센의 『그림자 Skygge』 (1846)은 모두 잃어버린 그림자에 관한 이야기이다. 19세기의 예술가들은 그림자라는 모티브를 자기 자신의 반영이자 분열된 자아의 은유로 즐겨 사용했다.⁸⁾

안데르센의 『그림자』는 본인의 작품 세계의 이름을 짓는데 영향을 주었는데, 이는 내용적인 측면보다는 언어적인 측면으로였다. 안데르센의 소설 제목인 Skygge는 덴마크어로 그림자라는 뜻으로, 생소한 덴마크어를 무심코 멋대로 읽어버려 skygge라는 이 단어는 본인의 머릿속에서 sky egg로 잘못

8) 마리아 타타르, 『주석 달린 안데르센 동화책』, 이나경 옮김, 현대문학, 2011, 325p

또한 마리아 타타르는 같은 책에서 “영국, 유럽, 미국의 동시대인들과 마찬가지로 안데르센은 쌍둥이, 그림자, 초상화, 조각상에 매혹되었고, 거기에서 분열된 자아를 탐색하기 위한 은유를 발견했다.” 라고 말한다.

읽혔고, 이는 즉시 하늘과 알이라는 이미지로 번역되었다. 다시 읽어보니 이것은 스키에라고 발음하는 것으로, 그림자라는 뜻이었다. 어둠의 이미지를 가진 그림자와 빛에 가까운 이미지의 하늘, 그리고 민담이나 문학 속에서 종종 ‘세계’를 상징하는 알이라는 단어가 skygge라는 단어 하나에 모두 들어있었다. 이것은 일종의 애너그램(Anagram)이었다.

애너그램이란 단어에서 철자를 바꿔 원래의 뜻과는 다른 의미의 단어를 만들어 내는 것이다. 예를 들어 프랑스의 고전주의 화가 니콜라 푸생의 작품 제목 “아르카디아에도 내가 있다”라는 뜻의 “Et in arcadia ego”를 바꾸면 “I tego arcana die”가 된다. 그리고 이것은 “신의 비밀을 지키리라.”라는 다른 의미가 된다.⁹⁾

철자를 바꿔서 다른 의미를 나타내는 애너그램은 본인의 작품 세계를 보여줄 수 있는 언어적인 장치가 될 수 있겠다는 생각이 들었다. 다만, 본인은 Skygge라는 단어를 하늘과 알이라는 단어로 바꿔서 직접적으로 보여주기 보다는 ‘그림자’라는 원래 이미지를 표면에 내세우고 싶었다. 때문에 본인의 환상적 세계는 그림자라는 뜻을 지닌 본래 Skygge라는 단어로 나타냈으며, 하늘과 알의 이미지는 작품 속에서 보는 이가 찾아주길 바랐다. 작품 속에서 하늘과 알에 가려진 그림자(skygge)가 나타나고 그것들이 다시 제목으로 환원되기를 원했기 때문이다.

3. 불완전한 소통의 매개체로서의 문학적 모티브의 차용 및 변형

상징은 직접적인 언어보다 큰 힘을 가지고 있다. 그것은 종종 주술적이거나 모든 문화적인 요소를 응집한 이미지나 언어로 나타나기도 하며, 직접적으로 설명하는 언어보다 상상의 여지를 준다는 점에서 예술과도 연관을 가질 수 있다고 할 수 있겠다.

9) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005, 191p

본인의 작품 세계 안에서 반복적으로 등장하는 모티브는 알과 몸에서 독립되어 홀로 존재하거나 아니면 사라진 신체기관이다. 우선, 알이라는 이미지는 신화나 문학 속에서 창조와 세계라는 공통적인 상징을 띠고 나타난다.

“새는 알을 깨고 나오려고 싸운다. 알은 새의 세계이다. 태어나려는 자는 하나의 세계를 파괴하지 않으면 안 된다. 그 새는 신을 향해 날아간다. 신의 이름은 아브락사스이다.”¹⁰⁾ 이는 소설 『데미안』의 유명한 구절로, 여기서 알은 하나의 세계로 나타난다.

또한 세계 곳곳의 민담과 신화 속에서도 알은 창조와 관련된 상징으로 나타난다. 중국 신화에서는 우주적 거인이자 신성한 선조인 반고盤古가 알 속에서 1만 8천년 동안 잠을 자며¹¹⁾, 이집트와 인도, 극동 지방, 오세아니아에 이르는 수많은 신화에서 창조와 출생의 최초 과정은 우주적 알(때로는 뱀이 알을 잉태하기도 하지만 주로 거대한 새가 원초적 바다에 알을 낳는 경우가 더 많다)이 혼돈에 형태를 부여하고 거기서 태양(황금빛 노른자)이 부화하며, 태양에서 땅과 하늘이 분리되고 자연적, 초자연적 생명체들이 분화해나감으로써 시작된다.¹²⁾

알이 이렇듯 세계와 창조의 상징을 가진 이미지로 나타나는 것은 그 형태와 그것을 이루고 있는 물질 때문으로¹³⁾, 이러한 알의 특성은 알이 가지고 있는 ‘창조’의 이미지를 강화시키지만, 본인의 작품 속에서는 ‘창조’라는 의미보다는 ‘세계’에 더 가까운 상징을 가지고 나타난다. 문학이나 신화 속에서의 ‘알’은 ‘깨지기 위해서’ 존재한다. 그 안에서 ‘무엇인가’가 태어나야만 ‘알’이 가지고 있는 ‘창조성’이 부각되기 때문이다.

본인의 작품에서는 종종 소녀들이 알을 소중하게 쥐고 나타난다. 여기서 알은 내적 세계이자 곧 그들의 세계관이다. 『데미안』에서 새는 알을 깨고 나

10) 헤르만 헷세, 『데미안』, 서영심 옮김, 민중출판사, 2004, 176p

11) 잭 트레시더, 『상징 이야기』, 김병화 옮김, 도솔, 2007, 14p

12) 잭 트레시더, 『상징 이야기』, 김병화 옮김, 도솔, 2007, 15p

13) 잭 트레시더는 같은 책에서 알의 창조 상징에 대해서 “알이 가진 창조 상징은 고환이 달걀 모양이라는 사실, 또 노른자와 흰자로 이루어진 알이 성적으로 이중적인 의미를 갖기 때문에 더욱 강화된다. 예를 들면 콩고에서 노른자는 여성의 온기를, 흰자는 남성의 정자를 상징한다.” 라고 설명한다.

오기 위해 싸우지만, 소녀들은 그들의 세계에서 나오려 하지 않는다. 그들은 자의로 그 안에 들어갔기 때문이다. 본인의 작품 속의 ‘알’은 매끈한 표면이 아니라 작은 돌들로 벽을 쌓아 만든 ‘단단한 알’이다.

본인의 작품 속에서의 ‘알’은 ‘창조’하기 위해, ‘태어나기 위해’ 존재하는 알이 아니다. 외려 그것은 단단한 돌로 만들어진 알 모양의 방공호에 가까운 것이다. 본인의 작품에 나타나는 소녀들은 스스로를 그 안에 가둔다.

알과 함께 반복되는 모티브는 주인공들의 코, 눈, 귀와 같은 신체기관이다. 본인의 작품 속에서 주인공들은 코나 눈, 귀를 머리카락으로 가리거나 흠이 져서 제대로 기능할 수 없을 것 같은 모습으로 나타난다. 혹은 그들의 신체기관은 따로 독립해서 나타나기도 한다.

이러한 반복되는 불완전한 신체기관의 묘사는 파트리크 쥐스킨트의 『향수 Das parfum』(1985)과 에드워드 테오도르 호프만의 『모래사나이 Der sandmann』(1814)에서 영감을 얻었다고 할 수 있다. 파트리크 쥐스킨트의 『향수 Das parfum』에서는 선천적으로 후각이 천재적으로 발달한 주인공 그르누이가 나온다. 그르누이의 태생부터 죽음까지 후각이 그에게 미친 영향은 엄청났다. 그는 후각이 천재적으로 발달한 대신, 다른 신체기관들은 거의 발달하지 않았다. 발달하지 않았다고기보다는 그르누이에게 있어서 세계를 이해하는 데 있어서 후각 외에는 거의 필요가 없었으며 그랬기 때문에 그의 후각은 그가 내면의 세계로 침잠하는 원인이 되었다고도 볼 수 있다.

『향수 Das parfum』에서 본인은 모든 것을 후각으로 받아들이는 그르누이가 어떤 소녀의 향기(고유의 체취)를 소유하고 싶다고 강렬하게 원했던 것이 가장 흥미롭게 다가왔다. 어쩌면 이 대목은 소녀의 ‘향기’를 ‘사랑’이나 ‘마음’이라는 단어로 대체할 수도 있을 것이다. 일반 사람들이 이해하는 ‘사랑’에 대한 것을 그르누이는 아예 이해할 수가 없었다. 왜냐하면 그르누이의 지평은 ‘후각’ 뿐이었기 때문이다. 때문에 그르누이는 소녀의 향기를 소유하

지 못했을 때 거의 광기에 가까운 절망을 느꼈고, 원하는 향을 소유하기 위한 수행을 시작하며, 그 끝은 결국 살인과 죽음으로 마무리된다.

본인은 이 이야기를 그르누이의 지평, 즉 그의 세계관의 전부였던 ‘후각’이 불러온 비극으로 해석한다. 즉, 보통 사람과도 같이 언어나, 시각, 청각 등 다른 매개체를 모두 사용해서 세계관을 형성했다면 그는 다만 향기를 소유하고 싶어서가 아니라 소녀가 아름다워서, 혹은 그녀의 목소리가 아름다워서 등 다양한 각도로 소녀를 관찰하고 그녀를 사랑하게 된다는 것을 이해하게 되었을지도 모른다는 말이다. 이렇듯 단 하나의 감각을 이용하는 것은 극단적으로 단편적인(그러나 어떤 식으로 보면 깊은) 세계관을 형성하게 된다. 그리고 나아가 이런 세계관은 타인과의 제대로 된 소통을 할 수 없게 만든다.

한편, 에드워드 테오도르 호프만의 『모래사나이 Der Sandmann』은 왜곡된 시각이 가져온 파멸에 대한 이야기이다. 어린 시절 ‘눈’에 대한 트라우마를 가진 주인공 나타나엘이 기계적 눈(망원경)을 통해 기계인간 오펠리아를 인간으로 착각해 벌어지는 파국은 맹목적인 세계관의 단면을 보여준다고 볼 수 있다.

『향수 Das parfum』와 『모래사나이 Der Sandmann』에서 본인은 반복되는 코와 눈의 묘사에 마치 그것들이 독립해서 따로 걸어 나가는 듯한 인상을 받았다. 그리고 그러한 이미지는 나중에 니콜라이 고골의 『코 Nos』(1836)¹⁴를 읽었을 때 더욱 분명해졌다.

그렇다면, 이렇게 문학에서 얻은 이미지는 본인의 작품 속에서 어떤 상징을 가지게 되는가. 그것들은 분명 문학에서 영감을 받은 것이지만, 원본에서 갖는 상징과는 다른 의미로 본인의 작품 속에서 존재하게 된다. 이미 한번 본인의 세계관을 거쳐 갔기 때문이다.

14) 니콜라이 고골, 『코』, 조주관 역, 민음사, 2002- 러시아의 작가 니콜라이 고골의 단편 소설로, 한 거만한 소령의 코가 이발사의 집에서 발견되면서 시작된다. 코를 잃은 소령은 자신의 코를 되찾기 위해 안간힘을 쓰는데, 정작 코는 소령보다 더 높은 직급을 달고 거리를 활보하고 다닌다. 어느 날 아침 눈을 떴을 때 갑자기 코가 소령의 얼굴에 다시 돌아와 있으면서 내용은 끝난다.

문학과 신화 속의 상징들은 본인의 작품의 세계관을 이루는데 많은 영향을 줬지만, 본인은 그 상징들을 그대로 차용하지는 않았다. 가다머¹⁵⁾의 말대로, 인간이 시대의 지평에서 벗어날 수 없다면, 본인 또한 마찬가지일 것이다. 즉, 예전의 상징은 본인의 지평을 이루는데 영향을 줬으나 그 시대에 내포하고 있던 의미까지 그대로 본인에게 이어지지 않는다는 것이다.

본인의 지평에 의해 주관적인 해석을 거친 후각과 시각의 이미지들은 그 자체가 걸어 다니는 코와 눈의 독립체가 되었다. 그리고 이는 원래 그것들 가지고 있었어야 할 어떤 ‘인물’이 갖게 되는 세계관에 영향을 미치게 된다. 코가 없는 인물과 눈이 없는 인물이 바라보는 세계는 분명 다를 것이기 때문이다.

즉, 문학에서 변형된 이미지들은 본인의 환상 세계인 <Skygge> 안에 거주하는 소녀들의 세계관 그 자체를 상징하게 된다. 이 코, 눈, 귀 등의 이미지들은 세계관 그 자체를 상징하지만 직접적으로 귀나 눈의 모습을 하고 나타나기도 하고, 아예 소녀들이 쥐고 있는 형태로 나타나기도 한다. 이는 세계, 그 자체를 손에 소중하게 쥐고 놓지 않으려고 함으로써 소녀들이 자기 자신의 세계 안에 갇혀 있음을 간접적으로 보여주기 위한 것이다.

4. 작품의 표현 방식

본인의 작품을 설명하는데 있어서 중요한 것은 본인의 작품들에 공통적으로 나타나는 이미지와 상징, 그리고 그들이 구성하고 있는 하나의 ‘세계’이다.

우선 본인의 작품들 속의 인물들은 본인이 설정한 환상 세계 <Skygge>의 주인공들이다. 코, 눈, 귀 등의 신체기관을 상실한 연약한 소녀들이 바로 그들이며, 이 불완전한 주인공들은 서로 닮은 모습을 하고 나타나기도 한다.

15) Hans-Georg Gadamer(1900~2002) - 해석학을 발전시킨 현대 독일의 철학자로, 하이데거의 영향을 받았다. 저서로는 『진리와 방법』, 『소론집』 등이 있다. 가다머에 의하면 우리는 선입관 없이 세계를 바라볼 수가 없다. 가다머는 이것을 ‘지평’이라 불렀으며, 시대에 따라 달라진다고 보았다.

<Skygge>라는 제목 자체에서 내포하고 있는 ‘그림자’라는 단어는 본인의 작품 속의 주인공들을 하나로 묶어주는 키워드로 작용한다. <Skygge> 안에는 많은 소녀들이 존재하지만, 그들은 또 다시 서로의 그림자이기도 하기 때문이다. 소녀들이 닮은 모습으로 등장하거나, 아니면 비슷한 요소를 가지고 조금씩 변주되어 나타나는 것은 그 때문이다.

소녀들이 닮은 모습이면서 조금씩 다르게 표현되듯이, 그들을 둘러싸고 있는 ‘세계’ 역시 여러 가지 방식으로 나타난다. 소녀들을 둘러싸고 있는 세계는 보통 알, 벽, 탑 등의 이미지의 변주이며, 그들에게 없는 신체기관(세계관을 형성하기 위해 필요한) 그 자체로 나타나기도 한다.

알, 벽, 탑 등으로 변해 나타나는 ‘세계’의 이미지는 소녀들 각자만의 세계인 동시에, 그들이 거주하고 있는 <Skygge>라는 하나의 거대한 세계이다. 이것은 우리가 현실이라는 세계에 거주하고 있으면서 내면에는 각자의 세계관을 하나씩 가지고 있는 것과 같다.

또한 본인은 본인의 작품에서 중요한 것은 불완전한 소통에서 파생되는 ‘고독’의 분위기라고 생각했다.

소통이란 고독하게 태어난 한 사람과 한 사람이 서로를 이해하기 위한 것이다. 그러나 불완전한 인간들이 만나서 얼마나 완전한 소통을 할 수 있을까? 불완전한 인간의 세계관으로 파생된 소통은 결코 완전하지 못할 것이다. 그런 의미에서 불완전한 소통은 우리가 서로를 완전히 이해할 수 없다는 것을 재확인시켜주며, 결국 서로가 얼마나 고독한지를 알려줄 뿐이다.

때문에 본인은 작품 속에서 나타나는 인물들이 고독하게 보이기를 바랐다. 본인의 작품 속에서 소녀들은 홀로 등장하거나, 다른 소녀들과 함께 등장한다. 그러나 여기서 소녀들은 타인과 함께 있어도 벽(서로의 세계를 둘러싸고 있는 벽이다.)에 가로막혀 결국 혼자 있는 것과 마찬가지로 나타난다. 그러한 고독한 분위기를 위해서 본인은 서로를 둘러싸고 있는 벽, 자신을 가두고 있

는 탑, 혹은 소중하게 움켜쥐고 있는 알을 모티브로 사용했다.

또한 본인은 되도록 작품이 정적이고 차가운 느낌을 주면서 동시에 시적인 분위기가 감돌기를 바랐는데, 이는 직접적인 언어보다는 상징적인 언어와 이미지가 보다 많은 상상력을 발휘하게 한다고 믿기 때문이다.

1) 작품의 재료적 특성 및 조형적 요소

표현적인 면에서 본인의 작품에서 가장 두드러지는 요소는 ‘선’이다. 본인의 작품을 들여다보면 대부분의 작품들이 ‘면’보다는 ‘선’이 두드러지게 보인다. 본인은 그림을 그릴 때 면으로 화면을 채워나가기 보다는 얇은 선을 연속적으로 그어나가고, 그 선들이 모여서 면을 만들어내도록 했기 때문이다.

원래 본인은 펜을 이용한 작업을 했는데, 이때도 펜의 얇은 선을 이용해서 사물을 묘사하는 방식을 고수했다. 그러나 펜을 이용한 작업에서 두 가지 문제점이 발생했는데, 다채로운 색상을 쓸 수 없다는 것과 시간이 흐르면서 변색되는 것이 바로 그것이다. 펜이 가지고 있는 색은 한정적이며, 펜의 색을 물감만큼 제대로 섞을 수 없다는 것이 문제였다. 아예 잉크를 펜촉으로 찍어 그리는 방식도 연구해보았으나 잉크는 너무 묽은 느낌이 났고 나중에 변색되기가 쉬웠다.



(참고 이미지 (좌) <인면어>, 캔버스에 펜, 54×25cm, 2012 겨울 (우) <인면어>,

위 도판은 과거에 본인이 펜으로 작업했던 이미지이다. 왼쪽의 이미지는 2012년도 겨울에 그려진 것으로 검은색 잉크를 이용해서 그린 것이다. 사진을 보면 알다시피 완전한 검은색으로 그려졌으나 오른쪽의 사진을 보면 시간이 흐른 후에 색이 많이 흐려진 것을 볼 수 있다.

검은색 잉크를 사용해서 그린 부분은 시간이 흐르면서 보라색과 핑크빛이 많이 감돌았고, 점점 흐려졌다. 불과 반년 만에 색감이 본래 색과는 완전히 다르게 바래 버렸으며, 몇 년이 흐르고 나면 색이 더 빠져나갈지도 모르는 상황이었다. 때문에 본인은 장기적인 시각으로 봤을 때 펜을 이용한 작업은 중단하는 것이 더 낫다고 생각했으며, 다른 방식을 연구해야만 했다. 게다가 펜으로는 한정적인 색밖에 낼 수 없었기 때문에 더더욱 그랬다.

때문에 본인은 아예 붓과 물감을 이용해서 기존의 펜을 이용한 방식을 재현하기로 했다. 펜을 이용할 때와 마찬가지로 얇은 세필 붓을 세워서 빠르게 그어나가는 방식이 바로 그것이다. 그 결과, 펜을 이용할 때의 선적인 느낌은 유지하되 색감이 빠져나가는 문제점을 고칠 수 있었고, 더불어 본인이 유도하는 다양한 색감을 사용할 수 있게 되었다.

또한, 본인은 펜을 이용해서 그리던 것을 물감으로 바꾸기 시작하면서 바탕을 캔버스가 아닌 종이로 바꾸었다.

본인이 유도하는 느낌, 즉 기존에 사용하던 펜을 이용한 ‘선’의 느낌을 내기 위해서는 캔버스보다는 종이가 더 잘 어울린다고 판단되었기 때문이다. 우선, 본인의 작품에서 나타나야 하는 가느다란 선의 이미지는 캔버스 안에서 잘 구현되지 않았다. 게다가 본인은 유화물감을 사용할 때 린시드를 많이 섞는 버릇이 있었기 때문에 유화물감을 이용해서 선을 그으면 너무 미끄러워서 본인이 유도하는 선이 나타나지 않았다. 때문에 본인은 유화가 아닌 과슈를 사용하는 방법을 연구해 보았는데, 과슈는 유화보다 선을 굵기에 용이했다. 그리고 본인은 이 때 바탕을 캔버스가 아닌 종이로 바꾸게 되었다.

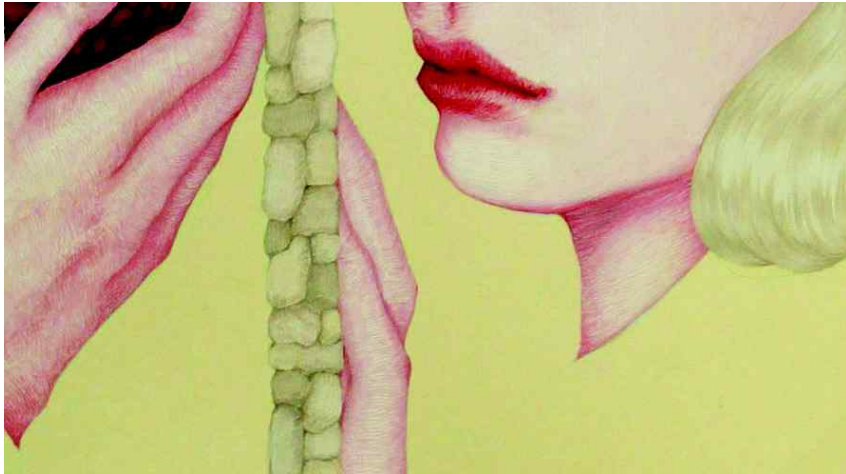
또한 바꾼 재료들의 특성은 본인이 나타내고자 하는 이미지를 보다 더 정확하게 보여주게 되었다고 생각한다. 캔버스보다 연약한 종이와 유화보다 가벼운 무게를 지닌 과슈는 본인의 작품에서 드러나는 선적인 요소와 합쳐져 본인이 표현하고자 하는 ‘견고하면서 연약한’ 소녀들의 세계를 극대화시켜서 보여줄 수 있기 때문이다.

형식적인 면에서 본인의 작품 안에서 중요하게 작용하는 것은 ‘선’과 ‘톤’이다.

우선, 얇은 선이 연속적으로 반복되어 형성된 이미지는 면으로 처리한 이미지보다 부서지기 쉽고 연약한 느낌을 준다. 다음은 본인의 작품 중 <From. Skygge>와 <Blind>의 확대된 부분의 이미지다.



(작품 <From. Skygge> 중 부분 확대)



(작품 <Blind> 중 부분 확대)

확대된 이미지를 보면 얇은 선이 반복적으로 나타나며 세부 묘사뿐만 아니라 전체적인 면적 또한 선으로 이루어져 있음을 확인할 수 있다.

본인의 작품에서 중요하게 작용하는 키워드는 소녀들이 자의적으로 갇힌 그들의 세계인데, 본인은 이것이 견고하게 보이면서도 사실은 부서지기 쉬운 연약한 것임이 드러나야 한다고 생각했다. 견고하게 보여야 하는 이유는 우선 소녀들이 도망친 세계는 그들에게 있어서 방공호와 같은 것이기 때문이다. 현실과의 벽을 쌓아 도망친 세계는 안전해야 할 것이다. 그렇기 때문에 탑, 벽, 알 등으로 상징되는 그들의 세계는 견고하게 ‘보여야’ 한다.

그러나 그것은 견고한 동시에 부서지기 쉬운 연약한 것이어야만 한다. 왜냐하면 그 세계는 불완전한 소통으로 이루어진 현실에서 등을 돌리고 자기 내부로 도망친 곳이며 ‘환상 세계’이기 때문이다. 환상이라는 것은 아름답게 보이지만 한순간에 깨져버릴 수도 있는 부질없는 것이다. 본인의 작품 안의 소녀들은 ‘불완전한 현실’에서 ‘불완전한 환상’을 만들어내고 그 안으로 도망친 것이라는 아이러니를 만들어낸다. 이러한 모순은 소녀들의 세계를 더욱 아름답게 만들어주는 동시에 ‘견고함’과 ‘연약함’이라는 또 다른 모순을 낳는다.

본인은 이러한 ‘견고하면서 연약한’ 세계를 보여주기 위해서는 면적인 묘사 보다는 선적인 묘사가 더 잘 어울린다고 판단했다. 때문에 본인은 작품의 모

든 이미지를 선을 통해서 구현했으며, 이러한 표현방식은 마치 얇은 거미줄로 그 나뭇의 견고한 집을 구축한 거미집과 같은 이미지가 되었다.

본인의 작품 안에서 ‘선’과 더불어 중요하게 작용하는 것은 ‘톤’이다. 본인은 본인의 작품이 정적이고 차가운 동시에 시적인 분위기가 감돌아야 한다고 생각했다. 왜냐하면 본인의 작품 안에 나타나는 소녀들이 ‘환상’ 속에 속하는 존재이기 때문이다.

본인의 작품은 색이 많이 빠져나간 톤에 포인트가 되는 색이 하나둘 정도 들어가는 방식과 전체적으로 붉은색, 노란색, 초록색의 변주로 이루어진 방식으로 나뉜다.

우선 색이 표백된 느낌으로 나타나는 작품의 예로 작품 <Blind>를 들 수 있다.



(작품 <Blind>, 종이에 과슈, 33×60cm, 2013)

위의 이미지는 작품 <Blind>로, 전체적인 톤이 차갑고 하얀다는 느낌을 주며, 포인트가 되는 색은 붉은 색이다.

본인의 작품에서 등장하는 소녀들은 자기 내부의 ‘환상’ 세계 속에 속하는데 본인은 이 ‘환상’이라는 키워드에 하얀색이 아주 잘 어울린다고 생각했다. 환상이라는 것은 보통 아름다운 것으로 느껴지지만 현실 속에는 속하지 않는

만큼, 허공에 부유하는 깃털과도 같은 허망함을 지니고 있다. 때문에 본인은 ‘환상’을 표현하는데 있어서 창백하게 느껴질 만큼 표백된 이미지를 그리고자 했으며, 그러한 의도 속에서 나타나는 톤의 이미지가 바로 작품 <Blind>와 같은 것이다.

여기서 소녀의 머리카락, 얼굴, 손, 벽 등은 창백하게 나타나며 유일하게 뚜렷한 색을 지닌 것은 왼쪽의 소녀가 건네고 있는 ‘알’이다. 소녀는 자기가 만들어낸 환상 세계 속에 갇혀 있고, 그 환상을 구현할 매개체는 ‘알’이다.

본인은 만약 본인이 환상 속에 갇혀 있다면 보고 싶은 것만 보일 것이라고 생각했다. 왜냐하면 환상 세계는 현실에서 등을 돌리고 구축한 세계이니만큼 본인이 좋아하는 것, 원하는 것, 보고 싶은 것만 존재할 것이기 때문이다.

때문에 본인은 작품 안에서 소녀가 자기만의 세계에 갇혀 있음을 차갑고 하얀 톤으로 분위기를 보여주되, 그 세계를 구현하는 매개체인 ‘알’을 유일하게 뚜렷한 붉은색으로 포인트로 표현했다. 이러한 방식은 작품 <Blind> 외에도 <눈의 세계>, <귀의 세계>, <코의 세계> 등에서 변주되어 나타난다.

또한, 이러한 ‘표백된 창백한 톤’과 더불어 본인의 작품을 구성하는 톤은 ‘붉은색, 노란색, 초록색’의 변주다.



(작품 <From. Skygge>, 종이에 과슈, 35×35cm, 2013)

위의 참고 이미지 작품 <From. Skygge>는 <Blind>와는 다르게 다양한 색으로 이루어져 다채로운 톤을 보여준다.

붉은 머리카락, 초록색 눈, 노란빛과 갈색, 초록색이 뒤엉킨 알의 톤은 작품 <Blind>에 비해 확실히 많은 색을 보여주지만 기본적인 베이스는 삼원색이다.

본인은 본인이 설정한 가상세계 <Skygge: 그림자의 세계>가 하나의 이미지를 가진 환상세계로 보여 지기를 원하지 않았다. Skygge(그림자)라는 단어 안에 Sky라는 빛에 가까운 하늘이라는 단어가 모순되게 들어있는 것처럼 본인이 설정한 가상세계 역시 하나의 이미지보다는 양분된 이미지로 보이기를 바랐다. 때문에 작품의 이미지들의 톤은 표백된 이미지와 다채로운 색상의 변주 이미지로 나뉘게 된다.

창백하게 표백된 톤의 이미지들은 가상의 덧없음과 아름다움에 집중했다면, 다채로운 색을 변주한 이미지들은 환상 세계의 '동화'적인 이미지를 부각시켜 보여준다. 그리고 본인은 이러한 톤의 변화로 이루어진 작품들이 다시 본인의 작품 세계 <Skygge: 그림자의 세계>를 구성하는 하나의 틀이 된다고 생각한다. 또한, 이러한 다채로운 톤의 변화로 이루어진 작품들로는 <From. Skygge> 뿐만 아니라 <소녀들>, <아몬틸라도 벽>, <코: 스키에Skygge로부터>, <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터> 등의 작품이 있다.

2) 작품 속에 드러나는 의복과 액자의 요소

본인의 작품에는 19세기 빅토리아 시대의 의복과 소품이 등장한다. 본인은 21세기에 살고 있지만 현대의 옷이 아닌 과거의 의복을 작품 안에 그려 넣었다. 본인이 현대의 옷과 소품이 아닌 빅토리아 시대의 것을 그린 것은 작가 본인의 취향과 과거 의복의 상징성 때문이다.

우선, 본인은 현대의 옷을 별로 좋아하지 않는다. 어릴 때 동화책을 많이 읽고 자라서 그런지 본인의 취향은 삽화에 나올 법한 레이스, 프릴, 리본 등이

달린 옷과 소품들에 제한되어 있다. 그리고 이러한 취향은 본인이 형성한 세계관과도 무관하지 않다고 본다. 때문에 개인의 세계관이 작품 주제의 주축이 되는 본인의 작품 안에서는 현대의 옷보다는 고전의 옷들이 더 어울린다고 판단했다. 어쨌든 본인의 작품들은 모두 본인이 설정한 <Skygge>라는 거대한 환상 세계에 속하며, 이것은 작가 본인의 세계관이 영향을 미칠 수밖에 없기 때문이다.

또한 과거의 의복은 현대 의상에 비해서 불편한 것이 특징이다. 확실히 현대의 의상은 편리함과 편안함을 추구하는 반면에 과거의 의복은 코르셋¹⁶⁾, 페티코트¹⁷⁾, 크리놀린¹⁸⁾ 등이 포함되어 입는 이를 불편하게 구속한다. 이것은 과거에 코르셋 때문에 장기가 눌리거나 과도하게 부풀려진 드레스 때문에 불이 난 건물 안에서 여성들이 제대로 탈출하지 못했던 사건 등에서도 확인할 수 있다.

그럼에도 불구하고 코르셋과 페티코트는 가는 허리와 드레스를 부풀리기 위해 꼭 필요한 것이었다. 본인은 이러한 모순이 본인의 작품 안에 포함된 모순과 비슷하다고 생각했다. 본인의 작품 세계에서 등장하는 주인공들이 타인과의 불완전한 소통을 피하기 위해 자신의 내부 세계로 도망침에도 불구하고 고독하기 때문에 내부 안에서 다시 타인과의 소통을 원하는 모순이 바로 그것이다. 게다가 본인의 작품 안에서 인물들은 자기만의 세계관이 곧 자기만의 세계가 되며, 그 안에 갇히는 모습으로 나타난다. 이 또한 코르셋과 크리놀린으로 입는 이를 구속되는 과거의 의복과 비슷하다고 생각되었다. 코르셋이 입는 이를 구속한다면, 본인의 작품 안에서 주인공들을 가두는 것은 자기 자신의 세계관이다.

즉, 본인의 작품에서 나타나는 고전 의상은 작가 본인의 세계관을 형성하는데 영향을 주었던 취향적인 문제와 고전 의상이 가진 불편함과 불편함이 가

16) 허리를 가늘게 보이기 위해서 조이는 여성용 속옷으로, 고래 뼈나 철사 등으로 만들어졌다.

17) 과거 서양 여성복의 스커트 부분을 부풀리기 위한 속옷으로 처음에는 간편했으나 점점 그 크기가 부풀었다.

18) 19세기에 유행했던 페티코트로, 고래 뼈나 말총 등으로 만들어졌다.

진 의복에 대한 필수적인 요소 때문이라고 할 수 있다.

마지막으로, 본인의 작품을 구성하는 요소로 ‘액자’를 들 수 있다. 본인의 작품 속에 등장하는 소녀들은 모두 ‘갇힌’ 형태로 나타난다. 직접적으로 벽에 가로막힌 형태로 등장하거나, 주인공이 독립된 신체기관이나 알을 쥐고 있을 때는 그것이 세계 그 자체의 상징이 되어 간접적으로 소녀들을 가두며, 혹은 탑 속에 갇혀서 등장하기도 한다. 또는 독립된 신체기관이 따로 등장하기도 하는데, 이들은 본인이 그려 넣은 세 개의 액자(빨강, 녹색, 금색) 안에 갇혀서 등장한다.

이러한 벽, 알, 독립된 신체기관, 탑, 세 개의 액자 등은 모두 주인공들을 자기의 세계 안에 가두는 역할을 한다. 이것은 모두 작가 본인이 그려 넣은 것이다.

그러나 본인은 그림 안의 가두는 역할을 하는 상징을 그려 넣었음에도 불구하고 작품 자체를 모두 진짜 액자로 둘러쌓아서 다시 한 번 그들을 갇히게 만들었다.

작품 <Blind>를 예로 들면, 이 안에서 주인공을 가두는 것은 ‘벽’과 세계 그 자체를 상징하는 ‘붉은 알’의 이미지이다. 그리고 이것은 내용상으로나 실제로나 ‘가상’의 이미지이다. 왜냐하면 작가 본인이 그려 넣은 것이기 때문이다. 그러나 여기에 실제 액자를 두르면 내용이 달라진다. 작품 외부에 두른 실제 액자는 ‘현실’ 속에 속하는 것이기 때문이다. 본인이 앞서 열거했던 ‘견고한 동시에 연약한’ 소녀들의 세계는 그림 안에서 한번 구현되고, 실제 액자를 덧씌움으로써 정말로 ‘견고한’ 이미지를 획득하게 되는 것이다.

즉, 덧씌운 액자는 실제로 현실 속에 속하는 것이기 때문에 본인의 작품세계인 <Skygge: 그림자의 세계> 안의 그림이라는 ‘가상’과 그것을 감상할 수 있는 사람이 존재하는 ‘현실’의 중간지대에 놓이게 하는 장치가 된다.

5. 작품 분석



【작품 1】 <From. Skygge>, 종이에 과슈, 35×35cm, 2013

1. 【작품 1】 <From. Skygge>, 종이에 과슈, 35×35cm, 2013

작품 <From. Skygge>는 본인의 모든 작품들의 총집합과 같은 작품이다. 석사 학위 청구전 《Skygge: 그림자의 세계》에서 본인은 이 작품을 맨 처음으로 걸었다. <Skygge>라는 본인이 설정한 환상 세계에서 관객을 맞이하는 첫 그림으로 이 작품이 가장 잘 어울린다고 생각했기 때문이다.

작품에서 보이는 이미지는 커다란 알 모양의 형태에 얹어진 붉은 머리카락의 소녀 얼굴이다. 알의 밑바닥에는 어디에도 뿌리내리지 못한 뿌리가 있다.

본인은 여기 보이는 소녀가 공중을 부유하다가 날아온 것처럼 보이게 하고 싶었다. <Skygge> 라는 거대한 세계 안에서 떠돌다가 현실 세계(갤러리)에 도착해서 처음으로 관객을 맞이하는 것이다.

그러한 점에서 이 작품은 <Skygge>라는 세계를 지키는 파수꾼이자, 관객을 <Skygge>로 인도하는 길잡이이다. 마치 편지 서문과도 같은 <From. Skygge>라는 제목은 이 때문이기도 하다.

여기서 소녀의 신체는 등장하지 않으며, 오로지 얼굴과 알만이 존재한다. 본인은 소통의 매개체(시각, 후각, 청각)가 모두 얼굴에 집중적으로 존재하는 것에 주목했다. 때문에 얼굴 외에 다른 신체부위는 잘라냈으며, 가장 중요한 얼굴과 세계 그 자체를 상징하는 알을 표면에 드러냈다.

소녀의 얼굴은 정면을 응시하고 있는데, 이는 관객을 처음 맞이하는 길잡이로서의 시선과 그 자신이 <Skygge>를 떠돌면서 바라보는 시선으로써의 두 가지 의미를 가지고 있다.



【작품 2】 <소녀들>, 종이에 과슈, 35×71cm, 2013

2. 【작품 2】 <소녀들>, 종이에 과슈, 35×71cm, 2013

작품 <소녀들>에서는 세 명의 소녀가 각각 귀, 코, 눈 부위의 상처를 머리 카락으로 가린 모습으로 나타난다. 여기서 머리카락에 가려진 귀, 코, 눈 부위에 어렴풋이 보이는 상처들은 청각, 후각, 시각의 상실을 의미한다.

본인은 이 작품을 그릴 때, 소녀들의 상처를 최대한 가려주고 싶었다. 이것은 책을 읽으며 책 속의 장면을 상상하고, 책 속의 세계에서 주인공들이 실제로 살아있을 거라고 믿었던 어린 시절의 감수성에서 기인한 것이다. 본인에게 있어서 책 속의 인물들은 실제로 살아있는 것이었으며, 본인이 보지 않는 순간 그들은 밖으로 걸어 나와 움직일 것이라고 믿었다. 마리아 타타르에 의하면, 책의 주인공들이 바깥으로 걸어 나올 수 있다는 생각은 안데르센이 어린 시절 유행한 낭만주의 시대에 연원을 둔 문학적 착상이다.¹⁹⁾

본인이 만들어낸 세계 속에서 얼굴에 상처를 지니고 살아가야 한다는 것은 너무 잔인한 일이라는 생각이 들었다. 그래서 본인은 소녀들의 흉터를 최대한 보이지 않게 머리카락으로 가려주었다. 여기서 머리카락은 장식적으로 보이기도 하는데, 자세히 보면 귀에 흉터가 있는 소녀의 장식적인 머리카락은 귀의 형태를 하고 있다. 가운데 소녀의 코는 레이스가 달린 리본으로 꾸며주었으며, 눈 부위에 흉터가 난 소녀의 눈은 아예 앞머리를 길게 늘어뜨려 가려주었다.

세 소녀들은 같은 공간에 있지만 다른 공간에 있기도 하다. 왼쪽의 소녀는 가운데의 소녀를 응시하지만, 가운데의 소녀는 정면을 응시하며 오른쪽의 소녀는 눈이 가려져있기 때문에 어느 곳을 응시하는 지 알 수 없다. 하지만, 어느 쪽을 응시하던지, 어차피 그녀는 시력을 상실했다.

본인은 세계를 인지할 수 있는 감각의 상실을 통해서 그들의 세계관이 한

19) 마리아 타타르, 『주석 달린 안데르센 동화집』, 이나경 옮김, 현대문학, 2011, 228p

쪽으로 기울어지는 것, 그리고 그로 인한 소통의 불가능함을 통해서 그들이 함께 있어도 고독할 수 있다는 것을 보여주고자 했다.



【작품 3】 <아몬틸라도 벽>, 종이에 과슈, 31×55cm, 2013

3. 【작품 3】 <아몬틸라도 벽>, 종이에 과슈, 31×55cm, 2013

이 작품은 에드거 앨런 포의 소설 『아몬틸라도의 술통』을 읽다가 연상된 이미지를 옮긴 것이다. 본인의 작품은 문학에서 크든 작든 많은 영향을 받았다. 이는 문학이 가지고 있는 ‘상상력을 자극하는’ 특징 때문이라고 본인은 생각한다. 어떤 특정한 단어나 문장은 본인에게 이미지로 다가온다. 예를 들면 다음과 같은 것들이다.

찢어진 플란넬 치마 때문에 내가 울어버렸을 때, 나의 시침은 녹아내렸고
아름다움은 담장 밑의 이끼처럼 조용히 채집되었다²⁰⁾

…나는 페르나에 가요…페르나?…페르나,
시계도 달력도 없고 아름다운 오빠들의 춤과 음악이 계속되는…²¹⁾

시코쿠가 기차에 오르고
잘 가 나를 잊지 말아라
시코쿠였던 자가 역에 남아 손을 흔든다²²⁾

나는 그만 장면 속에서 제외되었고 나는 텅 빈 지하실에 있어
니노셋게르미타바샤 제르니고코니카야 열차를 타지 마
누구의 잘못도 아니야 나는 텅 빈 지하실에도 있어 열차를 타선 안 돼
진짜 장면은 너의 안에 있어²³⁾

내게는 해가 비치고 있으나 내게는 달과 별이 비치고 있고

20) 박관식, <너를 두고 천사들이 다투었다>, 『나는 나와 어울리지 않는다』, 민음사, 2013, 24p

21) 황병승, <시코쿠 만자이- 페르나 편(篇)>, 『여장남자 시코쿠』, 랜덤하우스 중앙, 2005, 83p

22) 황병승, <시코쿠>, 『여장남자 시코쿠』, 랜덤하우스 중앙, 2005, 61p

23) 황병승, <니노셋게르미타바샤 제르니고코니카>, 『여장남자 시코쿠』, 랜덤하우스 중앙, 2005, 27p

너의 꿈속에는 소녀가 나타나지만 나의 꿈속에는 소년이 나타난다²⁴⁾

달, 장미목, 나무열매, 호두 껍데기, 알, 호박

위의 문장과 나열한 단어들은 본인에게 텍스트보다는 이미지로 먼저 다가왔던 것들을 서술한 것이다. 본인은 이것들을 정확하게 이해하기보다는 문장 혹은 단어에서 풍기는 이미지나 색깔, 냄새 같은 것들로 먼저 받아들였다.

예를 들어 박판식의 시 <너를 두고 천사들이 다투었다>의 ‘찢어진 플란넬 치마 때문에 네가 울어버렸을 때, 나의 시침은 녹아내렸고, 아름다움은 담장 밑의 이끼처럼 조용히 채집되었다.’와 같은 문장은 문장이 말하고자 하는 것 보다는, ‘부드러운 빨간색 플란넬 치마(본인의 머릿속에서 이 치마의 색깔은 빨간색이었다), 그 위로 중첩되는 늘어진 달리²⁵⁾의 시계, 축축한 진흙 냄새가 나는 초록색’과 같은 이미지가 먼저 연상되었다. 그리고 이러한 이미지가 머릿속에서 쌓여가면서 시의 전문을 읽었고, 첫 문장의 이미지와 색이 선명한 것과는 달리 그 다음부터의 문장들에서는 연회색에 살짝 색을 덧입힌 것과 같은 이미지로 나타났다. 다음은 <너를 두고 천사들이 다투었다>의 전문이다.

찢어진 플란넬 치마 때문에 네가 울었을 때, 나의 시침은 녹아내렸고
아름다움은 조용히 담장 밑의 이끼처럼 채집되었다
췌기풀과 장미는 왜 서로를 끌어당기고 있는가
공중에서 내려온 가지와 잎사귀가 우리의 손바닥에 생채기를 낼 때
나는 저울을 들고 달과 포도 잎사귀의 무게와 우리 죄의 무게를 달아보았다
저울의 평형추는 나뭇가지처럼 휘쳐지고
기분이 더러워지면 점액질의 거품을 토해내는 거울의 비밀 때문에
너는 거울을 볼 생각조차 하지 않았지만

24) 헤르만 헷세, 『지와 사랑』, 박성환 역, 청목사, 1989, 44p

한가득 핏줄처럼 너의 얼굴에 살짝 비치는 웃음의 반조
 우리는 고장난 마술시계의 톱니바퀴
 고치를 뚫고 나온 나비와 나비를 유혹하는 미풍
 희망이 어떤 내자를 우리에게 보내지 않아도
 꽃과 잎이 소실되고 집과 구름이 무너져 내려도
 저돌적인 이방의 군대가 후퇴하면서도 나팔을 울리고 북을 두드리며
 사라져갔듯이
 우리는

만약 본인이 이 시를 읽을 때의 머릿속 영상을 짧은 단편 영화로 만든다면 아마 다음과 같을 것이다.

하얀 천 조각 위에 선명한 빨간 치마, 그 위로 달리의 늘어진 시계 그림, 갈색과 흰색의 작은 돌들로 만들어진 벽돌, 그 밑의 선명한 초록색, 그 다음부터는 점점 빛이 바래가면서 모노톤의 이미지들이 나타난다. 색은 아주 천천히 바래는데, 이 중에 췌기풀과 장미, 생채기, 포도 잎사귀와 같은 이미지들은 약간의 색을 띠고 나타난다. 마지막으로 가면 색은 완전히 바래고, 하얀 고대의 조각상들이 조각난 채로 나타나며 완벽한 흰색이 화면을 뒤덮어버리는 식이다.

<너를 두고 천사들이 다투었다>라는 시 외에도, 본인이 위에서 거론했던 것들, 즉 황병승의 시나 『지와 사랑』의 구절 또한 이런 식으로 본인에게 다른 이미지들을 가져다 준 문장들이다.

그렇다면 도대체 왜 어떤 문장들은 본인에게 문장 그 자체보다 이미지로 먼저 다가오는 걸까. 본인은 이것이 본인이 이제껏 경험했던 것들이 본인의 세계관을 형성하고, 그것을 토대로 세계를 인지했기 때문이라고 생각한다.

예를 들어 <너를 두고 천사들이 다투었다>에서 본인이 이미지로 받아들였던 것들, 빨간 치마, 달리의 시계, 고대의 조각상들 등은 이미 예전에 본인이 알고 있던 것(다른 매개를 통해 받아들였던 것)들에서 연상된 것들이다. ‘빨

간 치마'의 이미지는 전경린의 『천사는 여기 머문다』 26)의 장면 중 하나에서, '나의 시침은 녹아내렸고'의 이미지가 늘어진 시계바늘로 다가온 것은 본인이 알고 있는 달리의 유명한 작품 <기억의 영속성>에서 연상됐을 것이다. 또한 마지막 문장에서 고대의 조각상들이 연상된 것은 본인이 고대 그리스 조각을 좋아하기 때문일 것이다.

물론 본인이 문장을 읽을 때 이제껏 읽었거나 경험했던 것을 하나하나 떠올리면서 이미지를 연상하는 것은 아니다. 그러나 나중에 생각해보면, 본인에게 다가왔던 이미지들은 이미 본인이 어디선가 봤거나 알고 있던 것들이었다.

또는 다른 식으로 설명할 수도 있다. 예를 들어 위에서 본인이 나열했던 '달, 장미목, 나무열매, 호두 껍데기, 알, 호박'과 같은 단어들이다.

이 단어들은 단어 자체의 울림을 좋아하기도 하지만 단어에서 연상되는 다른 이미지들 때문에 고른 것이다.

'달'이라는 단어에서 연상되는 날카로운 칼과 푸른 색, '장미목'에서 나타나는 진한 붉은 갈색과 숲의 냄새, '나무열매'라는 단어를 들으면 어찌선지 함께 연상되는 '호두 껍데기'와 '알'이라는 단어 안에 내포되어 있는(것이라고 상상하는) 호박(amber)과 같은 것이 그것이다.

'달'은 파란색이 아니고 그 형태는 칼을 떠올리기에는 무리가 있으며, 사실 본인은 '장미목'이 어떤 것인지 잘 모른다. 그런데도 '달'에서는 푸른 색조와 칼이 연상된다. '장미목'이 어떤 것인지 잘 모르지만 그 단어에서는 붉은 갈색과 숲의 냄새가 난다. '나무열매'와 '호두'는 관련이 있을지 모르지만, 호두 '껍데기'와 '나무열매'는 관련이 없다. 사실은 '호두'가 나무에서 열리는지, 아니면 고구마처럼 뿌리열매인지도 잘 모른다. 하지만 '나무열매'라는 단어를 읽으면 '호두껍데기'가 생각난다. '알'과 '호박'역시 그렇다.

26) 이 소설에서는 여주인공이 찢어진 흰색 블라우스를 붉은 실로 바느질하는 장면이 나온다. 블라우스의 앞판과 등판을 이어버려 입을 수도 없을 정도로 바느질을 하다가 손가락을 찔러 블라우스는 피투성이가 된다. 아마도 본인은 인상 깊었던 이 장면에서 '찢어진' 흰색 블라우스와 '붉은 실'의 이미지만 따로 기억하고 있다가 <너를 두고 천사들이 다투었다>를 읽으면서 '찢어진 플란넬 치마'에 '붉은 실'의 이미지를 결합시켜 '빨간 치마'를 연상했을 것이다.

왜 본인은 이러한 단어에서 다른 이미지들을 연상하게 되는가. 본인은 이것을 저 단어들이 지칭하는 대상에 대해 본인이 ‘완전히’ 알고 있지 않기 때문이라고 생각했다. 본인은 ‘달’이나 ‘장미목’, ‘나무열매’, ‘호두껍데기’, ‘알’, ‘호박’을 다각도로 완벽하게 정의내릴 수 없다. 다만 이제껏 다른 매체(시, 동화, 그림, 혹은 음악) 등으로 간접적으로 경험한 ‘달’, ‘장미목’, ‘나무열매’, ‘호두껍데기’, ‘알’, ‘호박’을 묘사할 수 있을 뿐이다. 본인이 만약 천문학이나 식물학에 관심이 있었다면 이 단어들을 묘사하기 위해 다른 단어를 선택했을 지도 모른다. 천문학이나 식물학이 본인의 세계관을 이루는데 영향을 주었을 것이기 때문이다. 그러나 본인은 천문학이나 식물학보다는 문학이나 미술, 음악 등이 더 익숙하며 그것들이 본인의 세계관의 큰 부분을 차지하고 있다.

다시 본인의 작품 <아몬틸라도 벽>으로 돌아가서, 본인은 앞서 이 작품은 에드가 앨런 포의 『아몬틸라도 술통』에서 영향을 받았다고 서술했다.

『아몬틸라도 술통』은 주인공은 자신에게 모욕을 준 포르투나토라는 남자를 포르투나토가 좋아하는 아몬틸라도 술을 미끼로 삼아 지하로 유인해 매장해 버리는 이야기이다.

처음에 이 책을 읽을 때 가장 먼저 눈에 띈 것은 제목의 ‘아몬틸라도’라는 단어였다. 우선 본인은 ‘아몬틸라도’가 정확히 어떤 것인지 몰랐다. 다만 책의 내용을 통해서 아몬틸라도로 만든 술이 있으며, 와인이 보통 포도로 만들어지듯이 아몬틸라도라는 과일이 있어서 아몬틸라도 술이 만들어진 걸까, 하고 유추했을 뿐이다. ‘아몬틸라도’가 무엇인지 정확히 모르는 상태에서, 본인은 그것을 하나의 과일의 이름으로 인식하게 되었고 ‘아몬’틸라도라는 이름에서 ‘아몬드’(아몬드가 어떤 것인지는 알고 있기 때문에)를 연상하게 되었다. 하지만 아몬드는 과일이 아니다. ‘아몬틸라도’가 과일의 이름일거라고 이미 인식했기 때문에 아몬틸라도가 아몬드와 관련이 있을 것이라고는 연상할 수 없었다. 그래서인지 본인은 ‘아몬틸라도’가 아몬드의 단단한 질감을 가진 붉은(와인은 보통 붉은 빛이니까) 색의 과일일 것이라고 상상하게 되었다.

그리고 ‘아몬틸라도 술’²⁷⁾에 대해서 상상하면서 다음 내용을 읽어 가다보니, 어느덧 주인공 몬트레소르가 포르투나토를 지하에 가두고 돌로 벽을 쌓아 생매장하는 장면조차 온통 붉은 색의 이미지로 다가왔다.

바로 여기서, 즉 ‘아몬틸라도’가 아몬드 같은 단단한 질감을 가진 과일일 것이라고 상상한 데에서 본인의 작품 <아몬틸라도의 벽>의 이미지가 생겨났다. <아몬틸라도의 벽>에서 보이는 왼편의 소녀가 붉은색 돌을 들고 같은 얼굴의 소녀를 가두고 있는 장면이 그것이다.

본인이 설정한 환상 세계 <Skygge>는 현실 속에서의 불완전함과 거기서 야기되는 불완전한 소통을 피해 내면으로 도망친 소녀들이 거주하는 세계이다. 본인은 <아몬틸라도의 벽>에서 스스로를 가뒤편(내면 안으로 도망치는) 모습을 그려내고자 했다. 여기서 붉은 돌을 가지고 있는 왼쪽의 소녀는 현실 속의 소녀이며, 오른쪽의 붉은 돌들에 의해 가뒤편에 있는 소녀는 곧 <Skygge>라는 환상 세계 안에 속하게 될 것이다.

두 소녀는 둘 다 눈을 감고 있고, 귀의 부분에 상처가 있으며(이것은 청각의 상실을 의미한다) 이것을 긴 머리카락을 말아서 만든 귀 모양의 장식으로 가리고 있다. 눈을 감고 있는 것은(눈에 상처는 없다) 그들의 눈은 제 기능을 하고 있으나 자의로 눈을 감아버린 것, 즉 현실에서 눈을 감아버린 것을 의미한다. 또한 그들의 귀에 상처가 있는 것은 소녀들의 세계관은 청각의 감각이 제외된 것이라고 예상할 수 있다. 그것은 선천적인 것일 수도 있고 후천적인 것일 수도 있다.

‘아몬틸라도’라는 단어에서 출발한 아몬드 같은 단단한 질감의 붉은 빛의 과일은 소녀가 쥐고 있는 붉은 돌이, 주인공이 포르투나토를 매장하는 장면은 소녀가 자기 자신을 가두는 장면이 되었다. 본인이 제목을 <아몬틸라도의 벽>이라고 지은 이유도 이 때문이다.

결국 본인도 본인의 세계관에서 벗어나서 세계를 인지할 수 없듯이

27) 굳이 ‘아몬틸라도’라는 단어를 떠올리려고 하지 않아도, 작품 내내 ‘아몬틸라도’라는 단어가 반복되면서 계속해서 그 존재를 상기시킨다.

<Skygge>라는 세계 또한 본인의 세계관 안에서 만들어진 세계이다. 그러한 점에서 <아몬틸라도의 벽>은 내용적인 측면에서 본인이 주장하는 ‘경험을 통한 세계의 인지’를 보여주는 셈이다.

본인이 아몬틸라도 술통을 읽고 나타난 이미지를 변형해서 만든 이 작품을 관객이 어떻게 받아들일지는 본인도 알 수가 없다. 하지만 분명한 것은 관객들은 그들 자신의 세계관을 토대로 이 작품을 받아들일 것이라는 것이다.

‘아몬틸라도’에 대해서 알고 있는 사람은 제목에 나타난 ‘아몬틸라도’에 집중해서 이 작품을 이해하려고 할 수도 있을 것이고, 『아몬틸라도 술통』이라는 소설을 알고 있는 사람이라면 소설 속의 ‘생매장’을 연상하면서 작품에 집중할 수도 있다.

보는 이는 어쨌든 자신이 알고 있는 지식을 통해서 제목과 그림의 연관성을 찾을 것이고 이것은 보는 이의 세계관을 반영하게 될 것이다.



【작품 4】 <코: 스키에 Skygge로부터>, 종이에 과슈, 20×20cm, 2013



【작품 4】 <눈: 스키에 Skygge로부터>, 종이에 과슈, 20×20cm, 2013



【작품 4】 <귀: 스키에 Skygge로부터>, 종이에 과슈, 20×20cm, 2013

4. 【작품 4】 <코: 스키에Skygge로부터>, <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터>, 종이에 과슈, 각각 20×20cm, 2013

<코: 스키에Skygge로부터>, <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터>는 세 작품이 한 작품이다. 이 작품들은 하나하나 독립되어 있지만, 동시에 본인의 작품 주제 안에서 나타나는 ‘세계관을 이루는 신체기관’이라는 공통점을 가지고 있다.

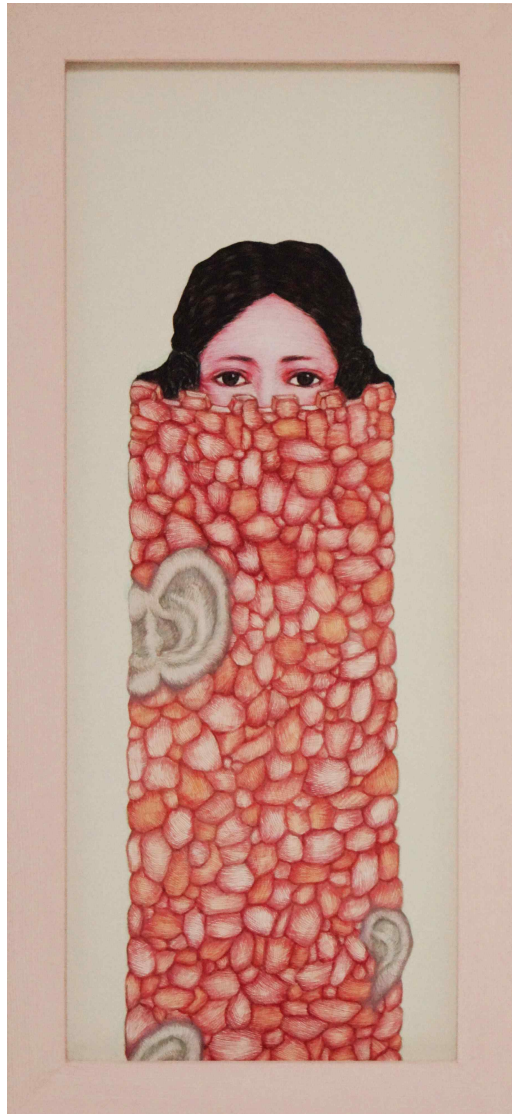
우선 작품 <코: 스키에Skygge로부터>는 본인의 작품 속에서 종종 등장하는 후각을 잃은 소녀의 신체에서 독립한 신체기관이다. 본인은 이 독립한 ‘코’에 꽃장식이 달린 화려한 모자를 씌워 마치 인간의 모습처럼 묘사했다. 모자에 달린 꽃은 꽃의 ‘향기’를 염두에 두고 묘사한 것이다. 이 코를 잃어버린 소녀는 후각을 상실했겠지만 그녀의 몸에서 떨어져 나와 하나의 독립된 기관이 된 이 코는 아이러니하게도 향기 나는 꽃이 달린 모자를 쓰고 있다. 모자는 ‘코’의 기능인 ‘후각’을 강조하는 동시에 ‘코’를 의인화시키며, ‘코’를 ‘후각’이라는 의미 자체에 가두는 역할을 하게 된다. 코를 잃어버린 소녀가 후각을 상실한 채 세계관을 형성하게 되는 것처럼, 의인화된 ‘코’는 후각만으로 세계를 인지하고 그것에만 의존한 맹목적인 세계관을 형성하게 되는 것을 보여주고 싶었기 때문이다.²⁸⁾

그리고 이러한 장치는 연작인 <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터>에서도 공통적으로 나타나게 된다.

<눈: 스키에Skygge로부터>는 코르셋에 갇힌 ‘눈’, <귀: 스키에Skygge로부터>는 의자에 들러붙은 나비모양 같은 ‘귀’를 묘사한 것이다. ‘눈’을 감싸

28) 이 극단적인 세계관의 예는 소설 『향수』에 나타나는 후각을 상실한 가이아르 부인(어릴 때 부지깽이로 코와 이마 사이를 맞고 후각을 상실했는데, 이후 그것이 영향을 미쳐 냉정하고 살아있는 시체 같은 사람이 된다. 본인은 이것을 세계를 인지하는데 필요한 감각이 사라졌을 때 사람의 세계관에 미치는 영향을 잘 보여주는 예라고 생각한다.)과 후각만이 세계의 전부(다른 감각이 없는 것은 아니나, 너무 뛰어난 후각 때문인지 거의 사용하지 않기 때문이다)인 그르누이를 들 수 있을 것이다. 본인의 작품 속에서 등장하는 코를 잃어버린 소녀가 가이아르 부인과의 같다면, <코: Skygge로부터>의 ‘코’는 그르누이와도 같을 것이다.

고 있는 코르셋과 ‘귀’가 붙어있는 의자는 <코: 스키에Skygge로부터>의 모
자와 같은 역할을 한다. 즉 코르셋과 의자는 <코: 스키에Skygge로부터>와
마찬가지로 ‘눈’과 ‘귀’가 ‘시각’과 ‘청각’ 그 자체로만 형성되는 맹목적인 세
계관을 보여주기 위한 장치가 된다.



【작품 5】 <탑>, 종이에 과슈, 27×10cm, 2013

5. 【작품 5】 <탑>, 종이에 과슈, 27×10cm, 2013

이 작품은 <아몬틸라도의 벽>의 외전과도 같은 성격을 띠고 있다고 할 수 있을 것이다. <아몬틸라도의 벽>에 나타났던 청각을 상실한 소녀가 작품 <탑>에서 다시 나타난 것이다.

<아몬틸라도의 벽>에서 자의로 <Skygge> 안에 갇힌(도망친) 소녀는 여기서 눈을 뜨고 나타난다. 스스로 가둔 탑 안에서는 안전하다고 생각하고 비로소 눈을 뜨고 세계를 바라보고자 한 것일 수도 있다. 소녀는 귀를 상실했지만 탑에 가려 잘 보이지 않고(소녀의 흉터와 그것을 가리고 있는 귀 모양의 머리카락은 거의 보이지 않는다), 단단해 보이는 탑 안에서 소녀는 안전해 보인다. 그러나 소녀가 도망친 탑 속에 오히려 귀가 함께 매장되어 있다. 그러나 그 귀는 소녀의 얼굴보다도 창백하고 마치 화석같이 보여서 제 기능을 할 수 있을 것 같지 않다.

작품 <아몬틸라도의 벽>은 외부로 피해 현실에 눈을 감고 스스로를 가둔 소녀의 이야기였다. 그 소녀가 작품 <탑>에서 눈을 뜨고 등장하는 것은 소녀가 스스로를 가둔 후에 어떤 변화가 있었음을 암시한다.

본인은 주인공을 달라진 모습으로 다시 등장시켜서 전작 <아몬틸라도의 벽>과 <탑>이 서로 연관이 있음을 보여주고 싶었다. 그래서 관객이 작품을 감상할 때 <아몬틸라도의 벽>을 보고 <탑>을 다시 이해하거나, 그 반대의 경우가 생겨나길 바랐다. 그런 의미에서 <탑>은 언뜻 보기에 그 하나의 자체로 완결되어 있지만, <아몬틸라도의 벽>과 함께 감상하면 더 풍부한 이야기 거리가 생겨난다. 또한 이는 <아몬틸라도의 벽> 역시 마찬가지다.



【작품 6】 <Blind>, 종이에 과슈, 33×60cm, 2013

6. 【작품 6】 <Blind>, 종이에 과슈, 33×60cm, 2013

작품 <Blind>의 전면에는 눈을 감은 두 소녀가 등장한다. 왼쪽의 소녀는 붉은 알을 건네고 있으나 벽에 가로막혀 있으며, 오른쪽에는 왼쪽의 소녀와 닮은 소녀가 벽에 기대있다.

본인의 작품에서 코, 눈, 귀 등의 신체기관은 종종 훼손된 형태로 등장하지만, 여기 보이는 소녀들의 얼굴에서는 어떠한 상처도 보이지 않는다. 대신에 눈을 감고 등장하는데, <Blind>에서의 소녀들은 시력을 상실하지 않았는데도 불구하고 자의로 눈을 감고 있다고 할 수 있다.

눈을 감고 있다는 것은 많은 것을 상징할 수 있다. 가령, 낭만주의 시대에는 시력 상실과 직관을 짝지어서 비유하곤 했다.²⁹⁾ 또한 그리스 신화에서 나타나는 많은 현자, 예언자 등은 눈이 먼 인물로 묘사되며,³⁰⁾ 북유럽 신화의 최고신 오딘은 눈을 지혜와 맞바꿨다.³¹⁾

본인은 시력을 상실한 인물들이 현자로 나타난다는 것이 흥미롭게 느껴졌다. 마치 시력을 대가로 그보다 더 귀한 것을 얻은 것과 같이 보이기 때문이다.

본인은 <Blind>에서 주인공이 눈을 감음으로써, 현실세계에서 등을 돌리게 되는 것을 암시하고자 했다. 외부와 차단되는 것은 벽이 있는 것으로, 새로운 세계가 열리는 것(견고한 자기의 내부 세계)을 소녀가 건네는 알로 상징된다. 즉 여기서 닮은 두 소녀는 둘 다 자기 자신이며, 소녀는 시력을 상실하는 대신 외부와 자기 자신을 차단하고 내부에 자기만의 견고한 세계를 얻는다.

29) 마리아 타타르, 『주석 달린 안데르센 동화책』, 이나경 옮김, 현대문학, 2011, 379p

30) 시력을 상실한 현자와 예언자로는 호메로스, 티레이시아스가 있다.

31) 오딘은 지혜를 얻기 위해 지혜의 샘을 지키고 있던 거인 미미르에게 한쪽 눈을 주고 대신 샘물을 마셨다.



【작품 7】 <대화>, 종이에 과슈, 60×60cm, 2013

7. 【작품 7】 <대화>, 종이에 과슈, 60×60cm, 2013

본인은 작품 <대화>에서 불완전한 소통이라는 주제를 서로에게 불필요한 것을 건넨으로써 보여주고자 했다.

작품 <대화>는 세 소녀가 전면에 등장한다. 눈에 상처가 있는 소녀는 귀를, 귀에 상처가 있는 소녀는 코를, 코에 상처가 있는 소녀는 눈을 들고 있다. 그들은 자신이 들고 있는 신체 기관들을 각자에게 건네고 있는데, 그들이 건네고 있는 곳의 방향은 어딘가 좀 이상하다. 예를 들어서, 코에 상처가 있는 소녀에게는 코가 필요할 것이다. 그러나 코에 상처가 소녀에게 눈에 상처 난 소녀가 건네고 있는 것은 귀이고, 귀에 상처 난 소녀에게 코에 상처 난 소녀가 건네는 것은 눈이다. 마찬가지로, 눈에 상처가 난 소녀에게 귀에 상처가 난 소녀가 건네는 것은 그녀에게 필요 없는 코다.

후각이 없는 소녀가 인지하는 세계와 눈이 먼 소녀가 인지하는 세계는 다를 것이다. 청력을 상실한 소녀 역시 마찬가지다.

그들은 자기 자신의 세계 안에 갇혀 있기 때문에 서로에게 정말로 필요한 것이 어떤 것인지 제대로 모르고 있다. 그렇기 때문에 그들은 서로에게 불필요한 기관들을 건네고 있는 것이다.



【작품 8】 <눈의 세계>, 종이에 과슈, 색연필, 38×38cm, 2013



【작품 8】 <귀의 세계>, 종이에 과슈, 색연필, 38×38cm, 2013



【작품 8】 <코의 세계>, 종이에 과슈, 색연필, 38×38cm, 2013

8. 【작품 8】 <눈의 세계>, <귀의 세계>, <코의 세계>종이에 과슈, 색연필, 각각 38×38cm, 2013

이 작품들은 위의 <코: 스키에Skygge로부터>, <눈: 스키에Skygge로부터>, <귀: 스키에Skygge로부터>와 마찬가지로, 세 작품이 하나의 작품이다. 또한, 이 작품들 역시 각자 고유의 이야기를 가지고 있지만 따로 떼어내서 감상하기보다는 함께 있을 때 더욱 시너지 효과를 내는 작품이다.

그림을 살펴보면 첫 번째 소녀는 눈을, 두 번째 소녀는 코를, 세 번째 소녀는 귀를 손에 소중하게 쥐고 있다. 그들은 모두 백발머리에 같은 옷을 입고 있는데, 여기서 옷은 다른 부위와 다르게 색연필로 스케치된 채로 남아있다.

우선, 눈을 쥐고 있는 소녀는 눈을 감고 있으며 눈의 언저리가 붉은 돌로 덮여가고 있다. 붉은 돌은 아직 소녀의 눈을 완전히 덮지는 않았지만, 언젠가는 완전히 덮어버릴 것이다. 지금은 소녀가 눈을 자의로 감고 있지만(소녀의 눈가에는 흉터가 없다. 이것은 소녀의 눈이 제대로 기능하고 있음을 의미한다), 언젠가 붉은 돌이 완전히 눈을 덮어버렸을 때는 눈을 뜨고 싶어도 뜰 수 없게 될 것임을 충분히 상상할 수 있다. 그리고 이러한 양상은 나머지 소녀들에게서도 나타난다. 귀를 쥐고 있는 소녀의 귀는 붉은 돌로 덮여가며, 코를 쥐고 있는 소녀의 코 역시 그렇다. 귀를 쥐고 있는 소녀와 코를 쥐고 있는 소녀 역시 언젠가 청각과 후각을 상실하게 될 것이다.

그들의 손에 쥐어져 있는 눈, 코, 귀는 그들의 세계 자체를 상징한다. 본인은 위에서 작품 <Blind>에서 눈을 감은 소녀와 눈과 뒤바꾼 세계에 대해 언급한 바 있다. <Blind>에서 눈을 감은 소녀는 시력을 상실하는 대신 외부와 자기 자신을 차단하고 내부에 견고한 자기만의 세계를 얻었다.

작품 <Blind>와 마찬가지로, 여기서 소녀들은 눈뿐만이 아니라 코와 귀 역

시 그 기능을 달아버림으로써 자기만의 세계를 견고히 하고자 한다. 다만 <Blind>에서는 붉은 ‘알’로 표현되었던 ‘세계’가 여기서는 각자가 쥐고 있는 ‘눈’, ‘코’, ‘귀’로 변형되었다.

여기서 중요한 것은, ‘눈’을 쥐고 있는 소녀 외에 ‘코’와 ‘귀’를 쥐고 있는 소녀마저 눈을 감고 나타난다는 것과 ‘알’ 대신 붉은 돌로 뒤덮인 각자의 신체 부위를 쥐고 나타난다는 것이다.

예를 들어 솟 커트머리의 소녀는 한때 자기의 세계관을 형성하던 ‘눈’을 쥐고 있기 때문에 눈을 감고 나타난다. 언젠가 붉은 돌이 소녀의 눈가를 뒤덮고 다시는 눈을 뜰 수 없게 되면 소녀는 시력을 상실한 채로 세계를 바라보게 될 것이다. 눈으로 이해하던 세상과 눈을 감고 바라보는 세상은 분명 다를 것이기 때문에, 소녀의 세계관은 새롭게 형성될 것이다. 새로운 세계관은 다시 소녀 그 자체를 가두는 그녀만의 견고한 내적 세계로 환원된다. 본인은 눈을 쥐고 있는 소녀가 눈을 감고 있기 때문에 주인공의 세계관을 형성하는데 있어서 눈이 중요한 기능을 했다는 것을 보여주기 위해서 눈을 감겼다.

그렇기 때문에 ‘눈’을 쥐고 있는 소녀가 눈을 감고 나타나는 것은 그림의 내용상 타당하다. 그렇다면 보는 이들은 나머지 소녀들, 즉 ‘코’와 ‘귀’를 쥐고 있는 소녀들은 왜 눈을 감고 있는가에 대해서 의문을 갖게 될 것이다. 그림의 정황 상, 나머지 소녀들은 굳이 눈을 감고 있지 않아도 되기 때문이다.

나머지 소녀들도 눈을 감고 있는 것은 ‘눈’의 상징과 관련이 있다. ‘눈’은 종종 깨어있는 이성, 진실 등을 상징하는데 문학이나 신화 등에서 시력을 상실하는 대신 다른 능력을 얻는 경우가 많이 등장한다. 작품 <Blind>에서 언급한 바 있는 그리스 신화의 예언자 테이레시아스, 북유럽 신화의 지혜의 신 오딘 등이 바로 그것이다.

본인은 작품 안에서 눈을 감고 있는 소녀들을 시력을 상실함으로써 현실에서 눈을 감고 대신에 자기 내부에 견고한 세계를 얻는 장치로 사용하고자 했다.

때문에 본인의 작품 안에서 눈에 흠터가 없는데도 종종 등장하는 눈을 감은 소녀들은 ‘원래 자기 것이었던 어떤 것을 버리고 대신에 내부에 자기만의 세계를 얻는 것’을 상징하게 된다.



【작품 9】 <파란 알의 대화 방식>, 종이에 과슈, 96×65cm, 2013

9. 【작품 9】 <파란 알의 대화 방식>, 종이에 과슈, 96×65cm, 2013

작품 <파란 알의 대화 방식>은 위에서 언급한 작품 1~8과는 조금 다른 방향으로 접근해 본 작품이다. 뿌리, 알, 서로 닮은 두 소녀의 양상은 <파란 알의 대화 방식>에서도 드러나지만, 동물의 가족을 뒤집어 쓴 형태는 이 작품에서 처음으로 나타나는 것이다.

본인은 불완전한 세계관에 대해서 생각해보면서, 인간의 세계관이란 선천적인 기질, 성정과 더불어 살아온 배경이나 경험이 중요하게 영향을 미친다고 판단했다. 그리고 이 작품은 개인의 세계관에 미치는 ‘배경’에 집중하여 나타낸 작품이라고 할 수 있다.

우선, 여기서도 서로 닮은 얼굴의 소녀가 둘 등장한다. 한명은 뿌리로 왼편에 고정된 형태로, 한명은 앵무새의 가족을 뒤집어 쓴 형태로 나타나며 둘 다 입에 파란 알을 물고 있다. 왼쪽의 소녀는 뿌리로 단단하게 고정되어 있어 태어난 곳을 떠나본 적이 없는, 즉 다각도에서 세상을 경험해 본적이 없는 인물을 상징한다. 오른쪽의 소녀는 앵무새의 가족을 뒤집어쓰고 있다. 새의 형태를 띠고 있는 앵무새 소녀는 어디에도 매여 있지 않기 때문에 자유롭게 세상을 구경했을 것이고, 많은 경험을 할 수 있었을 것이다. 앵무새 소녀는 뿌리의 소녀와 반대의 인물, 즉 다각도에서 세상을 바라보고 많은 경험을 토대로 자신의 세계관을 형성한 인물을 상징한다.

왼쪽 소녀의 머리에서부터 시작되어 그림의 왼쪽을 뒤덮고 있는 뿌리는 마치 새집을 이루고 있는 나뭇가지처럼 보이기도 한다. 그리고 소녀의 머리를 이루고 있는 뿌리를 새집의 이미지로 변환시켜서 작품을 살펴보면 서로 알을 물고 대화하는 두 소녀의 모습은 마치 먹이를 주고받는 아기 새와 어미 새의 모습처럼 보이게 된다. 왼쪽의 소녀가 자신의 세계를 떠나본 적이 없던

것과 마찬가지로, 갓 태어난 아기 새라면 둥지를 떠나본 적이 없을 것이다. 둥지를 떠나본 적이 없는 새라면 그곳에서 바라보는 세상이 세계의 전부일 것이고, 세계관은 하나의 이미지로 축약될 것이다. 이것은 오른쪽의 소녀가 날개를 가지고 세상을 둘러보고 다각도에서 경험한 것을 토대로 형성한 세계관과 반대된다.

때문에 왼쪽의 소녀와 오른쪽의 소녀는 같은 파란 알을 물고 대화하지만(여기서 알은 세계를 상징한다. 이제껏 본인의 작품에서 등장하는 알이 주인공의 세계 그 자체를 상징했던 것과 마찬가지로.) 결국 대화는 온전히 이루어지지 않을 것이다. 한 곳에서 같은 배경만을 바라보고 살아온 사람과 온 세상을 떠돌아다니고 많은 것을 바라보고 살아온 사람이 말하는 세계는 분명 다를 것이기 때문이다.

그리고 오른쪽의 소녀가 뒤집어 쓴 새의 가죽은 왜 하필이면 다른 새가 아닌 앵무새의 가죽이어야만 했는가에 대한 문제가 있다. 본인이 하필이면 앵무새의 이미지를 고를 것은 앵무새의 가장 큰 특징인 사람의 말을 흉내 낼 수 있는 능력 때문이다. 본인의 작품들은 모두 본인이 설정한 가상 세계 <Skygge: 그림자의 세계>에 포함된다. 때문에 주인공들은 모두가 서로의 그림자가 되는데, 이 작품 <파란 알의 대화 방식>에서도 마찬가지다. 왼쪽의 소녀와 오른쪽의 소녀는 서로의 그림자인 것이다. 본인은 타인의 말을 흉내 낼 수 있는 앵무새의 특징을 통해 서로를 투영하는 이미지를 나타내고자 했다.



【작품 10】 <Dear. Madam. Sore>, 종이에 과슈, 30×54cm, 2013



【작품 10】 <Dear. Madam. Rose>, 종이에 과슈, 30×54cm, 2013

10. 【작품 10】 <Dear. Madam. Sore>, <Dear. Madam. Rose>, 종이에
과슈, 각각 30×54cm, 2013

작품 <Dear. Madam. Sore>, <Dear. Madam. Rose>은 위의 몇몇 작품
들과 마찬가지로 두 작품이 하나의 세계를 공유하고 있다.

우선 제목에 포함되는 Madam과 Sore, Rose는 각각 회문과 에너그램이다.
Madam은 스펠링을 거꾸로 읽어도 같은 Madam으로 읽히는 회문이며,
Sore라는 단어를 재배치하면 Rose가 된다. 본인은 여기에 Dear라는 편지의
머리말의 형식을 사용함으로써, Madam. Sore와 Madam. Rose라는 다른 이
름으로 불리는 두 사람이 사실은 본질적으로는 같은 이름이며 서로에게 보내
는 편지라는 내용의 제목을 만들었다.

또한, <Dear. Madam. Sore>와 <Dear. Madam. Rose>의 주인공들은 둘
다 머리에 양의 털을 쓰고 있고 손에는 각각 알을 들고 있다. <Dear.
Madam. Sore>(이하 Madam. Rose)의 주인공은 장미꽃잎이 돌아나는 형태
의 알을, <Dear. Madam. Rose>(이하 Madam. Sore)의 주인공은 가시가
박힌 형태의 알을 들고 있다.

우선 동물의 형태를 빌려오는 형식은 이전에 설명한 <파란 알의 대화방식>
에서 한번 선보였던 표현방식이다. 여기서는 주인공들이 양의 가죽을 머리에
쓰고 있는 형태로 나타나는데, 우선 ‘양’이라는 동물의 이미지를 빌려온 것은
양이 연약하고 순수한 이미지의 동물이기 때문이다. 본인이 설정한 환상 세
계 <Skygge: 그림자의 세계>는 견고하면서도 연약한 세계다. 또한, 자신의
내면으로 도망친 주인공들 역시 나약한 사람들이다. 때문에 본인은 이 연약
함을 양의 이미지를 빌려와 극대화시키고자 했다.

Madam. Rose와 Madam. Sore가 들고 있는 알은 그들의 이름에 부합하는

이미지를 가지고 나타난다. Madam. Rose가 들고 있는 알에는 장미가 돋아
나며 Madam. Sore가 들고 있는 알에는 가시가 돋쳐 있다. 실제로 장미는
꽃잎과 가시를 동시에 지니고 있는데, 그들이 가지고 있는 알에는 그 특성이
각각 하나씩만 나타나 있다. 이것은 그들의 이름 그대로, 즉 Madam. Rose
의 알에는 장미꽃잎, Madam. Sore의 알에는 Rose라는 단어를 섞었을 때
나타나는 sore라는 단어인 ‘상처’에 부합하는 가시의 이미지이다.

이 작품은 제목이 서로에게 건네는 편지인 것처럼 진열했을 때 서로의 알이
서로에게 향하도록 되어 있다. 즉, 그림을 나란히 두면 마치 그들의 세계 그
자체인 ‘알’을 통해서 대화를 하는 듯한 장면을 연출하게 된다.

Madam. Rose가 가지고 있는 알, 즉 그녀의 세계에는 장미꽃잎만이 전부이
며, Madam. Sore의 세계는 가시뿐이다. 때문에 그들이 만약 실제 ‘장미’에
대해서 대화를 하고 있다고 상상해보면, 그들의 대화가 제대로 흘러가지 못
할 것임을 알 수 있다. 왜냐하면 진짜 장미는 꽃과 가시를 둘 다 지니고 있
기 때문이다.

본인은 이 작품을 통해서 이렇듯 불완전한 세계관은 사물을 다각도에서 바
라볼 수 없게 하며(Madam. Rose와 Madam. Sore에게 장미란 꽃잎과 가시
가 전부인 것처럼) 완전한 소통을 불가능하게 한다는 것을 보여주고자 했다.

Ⅲ. 결 론

현실 속의 대부분의 사람들은 서로 소통을 하며 살아간다. 그러나 모든 사람들이 같은 생각을 하고, 타인을 이해할 수 있는 것은 아니다. 각자를 둘러싸고 있는 개인의 세계관, 즉 지평은 세계를 이해하는 틀이 되지만 모두가 똑같은 지평을 가지고 있는 것은 아니다.

본인이 설정한 환상 세계 <Skygee>에서는 세계를 바라보는 틀을 극단적으로 설정한 인물들이 등장한다. 코가 없는 사람의 세계, 귀가 없는 세계, 눈이 없는 세계와 같은 것이다. 혹은 코가 없는 사람의 코가 단독으로 존재하거나, 사실은 눈을 뜰 수 있음에도 불구하고 일부러 눈을 감고 세상과 벽을 쌓고 자기 세계에 도망쳐버리는 인물도 있다.

이 모든 인물상들은 본인의 성정과 기질, 이제껏 경험해온 것들의 총집합체이다. 이제껏 경험해온 것들이란 타인과의 관계 속에서의 경험도 포함되기 때문에 결국 <Skygee>는 본인 내면의 자화상이자 동시에 외부에서의 자극을 축소화시킨 세계이기도 하다.

때문에 본인의 작품들은 어떻게 보면 개인적인 것들이기도 하지만, 현실 속의 사람들이 얼마든지 공감할 수 있다고 생각한다. 누구나 타인과의 불완전한 소통에서 불안감이나 고독함을 느껴봤을 법하기 때문이다.

또한 세계관이란 타고난 성정만으로 이루어지는 것은 아니며, 경험에 의해 쌓아지는 것이라고 생각하기 때문에 지금의 그림이 언제까지고 계속될 것이라고는 생각하지 않는다. 좀 더 시간이 지나고 더 많은 경험을 쌓으면 본인의 세계관도 변할 것이고 본인이 표현하고자 하는 것도 달라질 것이라고 생각한다.

본 논문에 포함된 작품들은 소통의 매개체로써 시각, 후각, 청각을 포함시켜

서 작업했지만 언젠가는 언어나 촉각적인 면을 부각시켜서 작업할 수도 있을 것이다. 그리고 여기 언급하지 않은 좀 더 많은 매개체가 찾아보면 더 많이 있을 것이라고 믿으며, 다양한 각도에서 소통에 관한 연구를 계속하고자 한다.

참고문헌

- 무라카미 하루키, 『바람의 노래를 들어라』, 윤성원 옮김, 문학사상사, 2006
- 잭 트레시더, 『상징 이야기』, 김병화 옮김, 도솔, 2007
- 이나바 요시아키, 『부활하는 보물』, 송현아 옮김, 도서출판 들녘, 2002
- 파트리크 쥐스킨트, 『향수』, 강명희 옮김, 열린 책들, 2006
- 아르놀트 하우스, 『문학과 예술의 사회사 3』, 염무웅·반성완 옮김, 창작과 비평사, 1999
- 마리아 타타르, 『주석 달린 안데르센 동화책』, 이나경 옮김, 현대문학, 2011
- 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005
- 헤르만 헷세, 『데미안』, 서영심 옮김, 민중출판사, 2004
- E.T.A 호프만, 『모래사나이』, 김현성 역, 문학과 지성사, 2001
- 니콜라이 고골, 『코』, 조주관 역, 민음사, 2002
- 박판식, 『나는 나와 어울리지 않는다』, 민음사, 2013
- 황병승, 『여장남자 시코쿠』, 랜덤하우스 중앙, 2005
- 헤르만 헷세, 『지와 사랑』, 박성환 역, 청목사, 1989

ABSTRACT

A Study on a Fantasy World Consisting of Imperfect Communication

- Focusing on Researchers' Works -

Won, Jae Eun
Department of Fine Arts
Graduate School of
Sungshin University

Generally, human beings communicate with language. However, language is not a perfect communication medium although it is very a common, which means that we would not understand each other completely unless we uses other communication methods such as other body senses including olfactory, auditory and visual sense.

In addition, such sensory organs reflect a personal view of the world as they have effects on the formation of the way viewing the world. In other world, olfactory, auditory and visual sense, as well as language, are ingredients to build the framework of world view.

It is believed that personal background, experience and character may have effects on creation of people's perception to understand the outside world. However, it is inevitable for people who have a

different view of the world to view the world in a different manner as a view of the world generated by inherent, acquired or the combined elements has different characteristics. For example, there are many different interpretation of the same book between people as they view the world from various angles and understand it in a different way, rather than viewing it from a single angle. Therefore, it is known that people understand the world with subject view of the world.

As a result, the world would be understood differently by people who view the world differently. Furthermore, the world understood by each person is imperfect because there is none who understand everything of the world. The purpose of this study is to investigate the world surrounding a viewer and other people seen through an imperfect view of the world and imperfect communication derived from such view.

This study connects imperfect communication dealt with in the author's works to symbols and metaphors seen in the literature or the mythology as they have significant effects on the formation of the author's view of the world. Of course, such effects still remain in the author's works.