



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

유근택 교수지도
석사학위 청구논문

신화적 상상을 통한 회화 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2014

성신여자대학교 대학원

동양화과

구주연

신화적 상상을 통한 회화 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

유근택 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출합니다.

2013년 11월

성신여자대학교 대학원

동양화과

구주연

인 준 서

구주연의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

오늘날의 과학의 발달은 현대인의 합리적이고 이성적인 판단을 이끌어 내는데 타당한 뒷받침과 증거가 되고 있다. 하지만 아이러니하게도 비과학적인 미지의 세계, 증명할 수 없는 과거, 괴생명체의 발견은 언제나 현대인들에게 관심을 받고 이슈를 만들어 낸다. 이것의 근원을 찾아감에 있어 항상 신화와 전설의 이야기 속에 등장하는 동물과 식물 같은 생명체와 비교하여 찾고 이야기한다. 신화는 인간의 근본적인 잠재력을 일깨우는 호기심과 상상력의 원천이기 때문이다.

본 논문은 석사청구전인 ‘2013년. 신화’를 바탕으로 본인작업에 신화적 모티브가 사용되어진 계기와 작업의 접근방법, 제작방법에 대해 연구한 논문이다.

모든 인류는 각기 고유한 신화를 만들어 냈고, 그것을 생활 속에 보존해왔기 때문에 어떠한 문화도 근원 속 잠재력에 신화가 있다. 따라서 연구자는 신화를 모티브로 하여 현대사회의 모습을 표현하기로 하였다.

논문에서 사회 속 신화의 탄생부터 변화과정과 예술로서 신화가 어떻게 표현되었는지에 대하여 서양과 동양으로 나누어 연구해 봄으로서, 신화는 그대로 머물러 있지 않고 문화의 현상과 더불어 무수한 변화 과정을 겪는 것을 알 수 있었다. 이것을 통해 연구자는 현대사회의 신화이미지 또한 변화 과정을 겪어 현대의식에 맞게 바뀌었을 것 이라는 전제로 신화이미지를 표현 할 수 있었다. 그러므로 본인이 생각하는 현대사회에 맞춰 동식물들을 변형, 상상, 조합으로 표현하고 풍경들은 멸종되거나 희귀한 식물의 변형, 상상으로 표현하고자 하였다.

재료연구에 있어서 본인이 사용한 금분과 펜의 역사에 대해 알아보며 연구자의 작업에서 금분과 펜의 사용이 신화적인 느낌을 표현하기 위해 타당한지를 연구하였다.

연구자의 작업에서 일차적으로는 시각적인 화려함과 신화성의 특이함으로 눈길을 끌지만 더 깊이 생각하여 현대사회의 모습을 신화적인 형태로 풍자하고 있는 모습을 살펴봄으로서 현대사회에 속해있는 자신의 모습을 되돌아보는 계기가 되었으면 한다.

목 차

논문개요

I . 서론	1
II . 본론	3
1. 이론적 연구	3
1) 서양신화와 예술	3
(1) 그리스 신화의 배경	3
(2) 그리스와 로마신화의 예술	5
2) 동양신화와 예술	7
(1) 동양신화의 배경	7
(2) 한국 신화와 예술	8
(3) 중국 신화와 예술	10
(4) 일본 신화와 예술	12
2. 작품형성의 연구	14
1) 작품형성의 배경	14
2) 작품이미지 표현방법	17
3) 조형적 재료연구	19
3. 작품분석	26
III . 결론	36

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 북한산. 146x112cm. 장지에 채색, 금분. 2013	26
[작품 2] 이국. 130x130. 장지에 먹, 금분. 2010	27
[작품 3] 묵시(默示). 194x130cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2012	28
[작품 4] 광화문. 222x170cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013	30
[작품 5] 北의 예고. 110x220cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2012	31
[작품 6] 천지. 130x194cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013	31
[작품 7] 상위0%. 180x230cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013	33
[작품 8] 忍- I . II . 150x76cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2012	34

I. 서론

현대사회에서 인간은 항상 불안과 공포를 갖고 살아간다. 눈에 보이지 않는 것이 더 불안하듯 두려움을 극복하려고 낯선 새로운 것이나 과거의 어렵 뜻한 기억 속에서 이미지를 찾아내려고 노력한다. 예술가들은 이러한 욕망을 표현해 내기 위해 다양한 소스를 찾고 이를 영화, 소설, 미술을 통해 이야기한다. 본인은 다양한 것들 중 신화적인 것을 작품 속에 차용하고자 했다.

최근에 낯선 괴생명체들이 자주 출몰되어 온라인상에서 끊임없이 이슈가 되고 있다. 이것의 근본원인을 찾는 과정에서 환경오염, 유전자 변형 등 다양한 이야기들이 나오고 있지만 뚜렷한 원인을 찾지 못하고 있는데 신화의 생명체들과 비슷한 형상을 연결시키며 비과학적인 원리로 근원을 찾기도 한다.

현대문화 속에서 신화는 인간 무의식속의 근원적인 욕망과 기억을 끊임없이 환기시켜주는 역할을 한다. 신화는 원시시대 때부터 마음속에 ‘논리’를 가지고 있었으며 문자가 나오고 나서부터는 더 구체화되기 시작했다. 신화나 옛날이야기들은 인간에게 꿈과 소망을 불어 넣어주고 미래에 대한 희망을 갖게 함에 목적이 있었다. 나라나 지역마다 문화가 다르듯 신화의 스토리와 이미지도 가지각색이지만 보편적으로 비슷한 맥락의 신화가 있는 것 또한 그 때문이다.

본인은 동양신화를 바탕으로 동식물 등을 재해석하여 변형, 상상, 조합으로 새로운 생명체를 만들고 그것으로 현대의 모습을 이야기하고자 한다. 과거의 동양에서는 도법자연과 무위자연과 같은 사상을 추구하였지만 현대사

회에 이르러서는 인간이 자연 우위의 입장에서 자연을 변형시키고 있다. 이처럼 사상도 환경도 변화해 가는 과정에서 문화와 함께 그 안에 속한 신화 또한 변화 하였을 것이라는 전제로 본 논문을 진행한다.

본 논문의 I 장에서는 신화의 이론에 대해서 알아보는데 서양신화의 대표적인 뿌리라 할 수 있는 그리스 신화와 그와 관련된 예술에 대해 살펴보고 동양 신화에서는 대표적인 한국, 중국, 일본의 신화와 예술에 대해 알아보 고자 하였다. 그리고 II 장에서는 연구자가 작품을 표현하게 된 배경과 어떻게 차용하고 변화시키게 되었는지에 대한 연구를 하였다. 또 본인 작업의 큰 특징 중의 하나인 금분과 펜의 사용에 관하여 서술하고자 하였다. 금분 과 펜은 다른 재료 이면서도 본인작업에서는 비슷한 성향을 갖고 쓰이고 있다. 하지만 두 재료는 확연히 다르다. 이처럼 다른 두 재료가 본인작업에 사용되어 시각적으로 어떠한 효과를 주고 표현되는지 연구하였다.

Ⅱ. 본 론

1. 이론적 연구

1) 서양 신화와 예술

(1) 그리스 신화의 배경

예술의 근원은 상상력에 있다. 상상력은 인간의 심리에서 비롯되고 인간 내면에 있는 영적 잠재력을 일깨운다. 이것을 표면으로 표출시키는 것이 꿈이며 신화이다. 신화는 태초의 신적행위나 사건을 담은 이야기이면서 거룩한 창조나 기이한 사건의 일을 실재적으로 표현한 것이다.¹⁾

신화 하면 사람들의 인식에 그리스신화가 자연스레 떠오른다. 이 같은 이유는 동양의 신화와 달리 고대 그리스 신화는 신화의 성전(聖典)과 같은 <신통기>, <일리아드>, <오디세이아> 같은 고적들로 자민족의 신화를 체계적으로 보존 할 수 있었던데 있다.

그리스의 문화는 무한한 개방성을 특징으로 한다. 고대 그리스는 무수한 섬들과 해안지방으로 둘러싸인 수많은 도시국가로 이루어져 있었다. 종교에 있어서도 절대적인 신관은 존재하지 않았으며 신들이 자체로 전지전능하지도 않았고 인간의 운명을 결정짓는 요인도 아니었다. 계시, 예언자, 구세주 같은 개념이 없고 신도들에게 강요하는 믿음도 없었다.

1) 김무조, <한국 신화의 원형>, 서울 정음문화사, 1989, p.15.

그리스 사회는 인간 삶의 방향을 결정짓는 것은 본인의 의지와 우연, 신의 개입이라는 세 힘의 영향이라고 보았고 인간 중심적인 가치들을 자유롭게 펼쳐나가는, 서구 사상의 기본 특성을 이루는 개인주의와 합리주의의 정신이 싹틀 수 있게 하였다.²⁾ 이 때문에 신화를 대하는 태도와 조건에 있어서 타민족의 영향을 쉽게 흡수할 수 있었으며, 그것을 고유의 문화와 겸용하고 병용할 수 있는 자세와 소화력을 가지고 있었다. 그러므로 외부에서 전해들은 이야기들을 그들의 환경과 생활에 맞게 변화시키고 덧붙여져 그들만의 신화세계를 만들었다.

그리스 신화의 로마 유입은 기원전 8세기경으로, 시칠리아 섬과 남부 이탈리아에 퍼진 다음 반도를 거슬러 에트루리아인들에게까지 이르렀다.³⁾ 그후 기원전 2세기 중반부터 그리스는 로마 제국의 지배를 받게 되었고, 이로서 로마는 그들의 고유문화와 그리스 신화의 이야기들을 자연스레 변용하여 받아들였다. 로마 신화는 그리스 신화를 대부분 본떠 변형한 것으로 그리스·로마 신화로 불리어 질 만큼 공통되는 부분들이 많다.

그리스인들이 모시고 제사 지내는 신들을 로마인들도 역시 숭배했지만, 이제 신들은 로마의 공동체 생활의 규범에 맞게 ‘의식’ 중심의 경배 형식으로 수용되었다. 로마인들은 그리스인들처럼 다신교를 믿었고 그리스 종교의 모든 것을 유연하게 수용했다. 그리고 그들은 시간이 지남에 따라 기독교까지 받아들여지게 되었다.

후에 로마제국이 몰락하고 그들의 신화는 카톨릭에서 이교도라 불리는 농부들의 민간신앙 속에 스며들었다. 이 역시 중세에도 기독교의 틀 안에서 변형을 겪으며 이어졌는데 특히 그리스의 신들을 대체한 것은 악마들이었다. 사탄과 함께 동물들 위에 올라타고 있는 마녀들의 집회 속에 마르테니

2) 한예순, <신화와 미술>, 제주특별자치도교육청, 2007.07.31, p.22.

3) 지중해 지역원, <지중해의 신화>, 이담Books : 한국학술정보, 2013, p.153.

스(디아나)의 잔재가 있는 것을 발견한 기독교는 이를 이단으로 규정하기도 했다. 사냥을 즐기는 순결한 처녀 신 아르테미스가 마녀로 변신한 것이다. 민간전승을 통한 신화의 혼합과 변모는 상상하기 힘들 정도였다.⁴⁾ 이렇게 이어진 그리스 신화는 서양 문화의 젖줄로 표현될 만큼 사람들 속에 존속하여 끊임없이 영향을 미쳤다.

(2) 그리스와 로마 신화의 예술

신화는 구전으로 전해져 내려와 기원전 6세기경에 처음으로 기록되어 우리에게까지 전해진 것으로 그리스사회의 다양한 문화적 산물이다. 사람들은 성서나 고대 이야기에서 받은 영감을 그림으로 표현해 왔고, 고대신화의 신비로움 속에서 진실을 쫓고 찬란했던 문화를 본받고자 노력했으며, 그 세계에 열광했다. 그래서 화가들은 신화와 성서이야기를 즐겨 그렸다.⁵⁾

그리스 미술이라 함은 보통 아테네 지역을 중심으로 기원전 8세기경부터 로마의 지배를 받기 전인 2세기경까지 고대 그리스의 미술을 의미한다. 그리스미술은 대부분이 신을 위해서, 죽은 자를 위한 것이 많았다. 미술가들은 전승이나 시인들의 서술을 통해 신과 영웅의 상을 창조하였다. 특히 그리스의 미술을 대표하는 신전은 신의 집으로 신상을 모시는 장소였으므로 내부공간보다 외향을 존중하였다. 신전은 수백년에 걸쳐 그 기본형을 바꾸지 않고 오직 그 각부의 비례, 부분과 전체의 균형의 세련, 시공의 치밀함과 완벽함을 추구하였다. 그 건축방법은 너무나도 아름다워 현대에까지 영향을 미치고 있다.

그리스 신화를 가장 뛰어난 형태로 전해 주는 것은 아이스킬로스 · 소포클

4) 이진성, <그리스 신화의 이해>, 아카넷, 2010, p.451.

5) 한예순, <신화와 미술>, 제주특별자치도교육청, 2007.07.31, p.18.

레스 · 에우리피데스 등 3대(大)비극 시인이다. 비극은 신화 전설을 그대로 전해 줄 뿐만 아니라, 충분한 이성적(理性的) 고찰에 의하여 전승함으로써 후세에 커다란 영향을 끼치는 생명력을 부여하고 있다. 그리스 시인들이 눈에 보이지 않는 신들의 신성(神性) 권능을 묘출해 내었으나 그것을 눈으로 볼 수 있도록 형상화시킨 것은 미술가였다. 그리스 조각의 대부분을 차지하는 이들 신과 영웅들의 모습은 인간의 형상에서 도출되었다.

그리스는 신과 인간의 이상적인 조화를 모토로 예술을 발전시켰다. 즉, 신과 인간을 위한 예술이었다. 신과 인간을 같은 존재로 생각했고 신화에서 끊임없이 상상력을 제공받았으며 신들의 모습을 재현했다.

그리스 신화의 이야기 중 특히 신들의 왕인 제우스와 관련된 크고 작은 수많은 이야기들이 있고 이 이야기들을 바탕으로 그려진 회화들이 많이 있다. 그중 하나인 ‘파리스의 심판’ 이야기를 살펴보면 세 명의 여신인 헤라, 아테나, 비너스가 가장 아름다운 여신에게 줄 황금사과를 받기위해 미를 겨루었다. 결선심판은 제우스신에게 맡겨졌는데 제우스는 트로이의 파리스왕자에게 심판을 보게 하였다는 내용이다. 이 이야기를 많은 화가들은 소재로 삼아 그림을 그렸다. 대표적으로 루카스 크라나흐(Lucas Cranach)[도판1], 클로드 로랭(Claude Lorrain), 페테르 파울 루벤스(Peter Paul Rubens)[도판2], 프랑수아부셰(François Boucher), 조지 프레드릭 워츠(George Frederick Watts) 등의 작품이 있다. 이처럼 세기가 변하여도 계속적으로 반복되고 화두에 오르며 예술작품으로 나타나고 있다.⁶⁾

기원전 2세기 중반에 이미 그리스에 발을 들여놓은 로마인들은 그리스 문화를 로마문화로 수용했고, 로마인들이 새롭게 수용한 헬레니즘 문화는 세계로 퍼져나갔다. 로마인들의 모델은 그리스였기에 그리스의 문학과 예술의

6)두산백과 (파리스의 심판)

밑바탕인 신화는 비판이나 거부감 없이 수용되었다. 다만 신들과 영웅들의 이름이 라틴어로 바뀌었을 뿐, 로마 작가들이 신화를 소재로 쓴 문학 작품들은 그리스 신화의 연장선상에서 이설(異說)로 자연스럽게 자리 잡았다. 그리스가 로마의 문학과 예술의 모델인 만큼, 언어가 달랐을 뿐 문화의 단절이나 충돌은 없었다.⁷⁾ 명칭만 라틴어로 바뀐 그리스의 신들은 로마예술가들에 의해 조각, 도기, 벽화로 표현되었다.

하지만 중세기독교 세력이 커짐에 따라 기독교 문화가 발전하기 시작하면서 그리스 신화는 더 이상 확장되지는 못하였다. 후에 르네상스시대에 다시 화려하게 부활하며 다시 다양한 예술로 발전해 갔다. 현재에 이르러서 영화, 미술, 문학, 연극, 오페라 등의 예술소재로 쓰이고 있으며 사람들은 신화를 통하여 인간의 탄생, 죽음, 자연의 힘을 알고 이해한다.

2) 동양 신화와 예술

(1) 동양 신화의 배경

서양 신화에서는 인간이 중심이 되어 자연을 다루며 이야기가 만들어졌다면 동양 신화에서는 인간과 자연이 함께 느끼고 그 안에서 이야기가 파생되었다. 그러므로 동양 신화에는 기이한 생명체들이 특히나 많이 만들어 졌다. 동양 신화속의 다양한 상상의 동물들은 인간의 정신세계를 통해 창조된 산물로서, 추상적 형상을 동물에 부여하여 탄생되었다. 그 창조 과정에는 실재하는 동물에 상상적 요소를 첨부하기도 하고, 여러 동물들을 조합하여 새로운 동물을 탄생시키는 등 다양한 방법이 사용되었다. 이렇게 상상력에

7) 이진성, <그리스 신화의 이해>, 아카넷, 2010, p.440.

의해 창조된 동물은 인간의 의식 속에서 배태(胚胎)된 다양한 상징성이 반영되어 초자연적인 힘을 가지고 우주질서 속에서 각각의 영역을 담당한다.⁸⁾

서양 신화와 동양 신화는 공통점과 차이점을 가지고 있다. 두 신화는 모두 우주 이전의 상태를 혼돈(渾沌)으로 규정하고 있고, 신화 속에 나타나는 이야기들이 사회형식과 연결이 되고, 인격화된 자연계로 나타나고 있다는 것이다. 이것은 인간이 갖는 보편적인 심성이 비슷하기 때문이고 민족의 사회 발전이 공통성을 갖고 있기 때문이다.

서양 신화는 신의 계보에 의한 서사적 체계가 완벽하게 갖추어져 있어 신과 인간의 상호관계가 횡적으로 활발히 이루어졌다고 본다면 동양 신화는 인간의 신격화가 중심이 되어 역사로 탈바꿈되었다. 이 또한 서로 다른 지리적 환경으로 인하여 생활습관과 민족정신, 다른 기질로 생활되어 왔기 때문이다.

(2) 한국 신화와 예술

상대적으로 서양의 신화에 비하여 동양의 신화체계가 약하다고 할 수 있는데 특히 한국의 경우 문헌신화로 기록되어있는 것이 건국신화와 관련된 내용으로 <삼국유사>, <삼국사기>, <고려사>, <규원사화>등이 있다.

한국의 창세신화는 환인이 아들 환웅을 불러 하늘과 땅, 밤과 낮을 만들게 하고 ‘자연의 이치를 따라 세상을 다스려 널리 이롭게 한다’는 홍익인간의 정신을 건국이념으로 삼았다. 건국시조도 대개 하늘 · 땅 · 물 · 산 등과 관련이 있다. 천신(天神) · 지신(地神) · 수신(水神) · 산신(山神)에 대

8) 윤열수, <신화 속 상상동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010, p.4.

한 신앙은 세계 여러 지역에서 보편적으로 나타나는 종교현상이지만 생태학적인 환경이나 역사적인 조건 등에 따라 강조점이 달라지는 독특성을 보이기도 한다.

민속신화와 무속신화는 거의 구전으로 존재하였는데 특히 무(巫) 신화는 무당들 사이에서 전승되었으며, 민담과 불교의 요소가 섞여 있는 것이 보통이다. 초자연적인 존재가 능동적으로 다양한 신화적 모티프로 분포해 있다.

문헌자료나 무속을 통해서 가장 많이 드러나는 한국 민족의 신앙대상은 천신과 산신이라고 할 수 있다. 특히 산신에 대한 강조는 두드러진다. 천신과 산신신앙은 세계 종교사를 보면 목축이나 유목을 생업으로 하는 민족 가운데서 많이 나타난다. 이는 한국 민족의 신앙이 목축적인 천신과, 산신숭배와 더불어 농경의 풍요를 기원하는 지신과, 수신숭배를 기초로 하여 형성되었음을 암시한다고 할 수 있다.⁹⁾

한국 신화는 중국의 영향을 많이 받았는데 고구려 고분벽화에 등장하는 짐승과 귀신 및 괴수(怪獸)의 형상은 직접 혹은 간접적으로 <산해경>으로부터 유래된 것이 많았다. 이것은 현대에도 영향을 미쳐 시인인 황지우(黃芝雨)는 그의 <산경(山徑)>에서 당대 현실의 가열된 풍자의식을 중국고적인 <산해경>의 신화적 지도에 그려 넣음으로서 성공적인 패러디를 이룩했다.¹⁰⁾

한국의 옛 사람들은 자연의 이치에 거스르지 않고 자연을 숭배하거나 하나가 됨으로서 살아갔다. 그래서 자연과 인간의 관계에서 파생된 신화적 동식물이 많이 있었다. 하늘을 상징하는 백마(白馬)나 닭, 토함산(龜旨峰) 같은 영험한 산, 물을 상징하는 용 등이 그 예이다.

조선시대의 미술자료인 반차도(班次圖)는 정조의 화성행차를 김홍도 등 화원들을 시켜 세세하게 그리라고 하였는데, 이 그림에서 대열의 지표가 되는

9) 두산백과, (한국 신화)

10) 정재서, <산해경>, 민음사, 2008, p.24.

수많은 깃발 중 백택기(白澤旗)[도판3]와 등사기(騰蛇旗)가 눈길을 끈다. 각각 백택과 등사라는 신령스러운 두 동물은 모두 신, 황제와 밀접한 관련을 맺고 있다. 화성행차에서 이들의 깃발을 내건 것은 행차 중에 범접하는 잡귀나 사악한 기운을 쫓아내려는 상징적 조치라 할 수 있다.¹¹⁾

박생광 작가 또한 상징을 통해 신화와 전설 속에 숨겨진 내적인 세계의 가치를 발견하고자 하는 작품들이 주를 이루었는데 한국의 오랜 민속신앙의 <무당굿>[도판4], 서민층 삶의 탈춤놀이와 무한히 해학적인 <탈바가지>, 그 밖에 모든 계층의 불로장생 염원이 담긴 <십장생도>도 작품으로 표현하였다. 또 박인홍은 <염유어(冉遺魚)>라든가 <벽 앞의 어둠>에서 그로테스크한 괴물 이미지를 통해 일상의 관념을 이 시대의 모습으로 이야기 한다. 이렇듯 신화의 영향이 예술로 나타나는 것을 알아볼 수 있다.

(3) 중국 신화와 예술

서양의 신화적 뿌리로 그리스신화를 대표했다면 동양의 신화로는 중국 고대신화라 할 수 있다. 그리스신화는 신화를 체계적으로 보존할 수 있는 고적들이 존재했었다. 하지만 중국의 신화에는 체계적인 성전이 존재하지 않는다. 전문적으로 신화를 기록한 문헌이 존재하지 않았기 때문에 후세 사람들이 임의대로 신화를 판단하거나 조합할 수 있었다. 또 한편으로 통치자나 사상가들이 적극적으로 성왕의 형상을 만들어 내어서 사회적 규범이나 윤리 가치의 표준을 제시하여 민중에게 주입시켰다. 때문에 민중들은 이러한 교화에 점점 습관이 되어서 신에 대한 열광적인 숭배는 뒷전으로 밀리고 말았다. 실제로 춘추시대의 대학자인 공자도 신화는 학문이 아니라며 비하하였

11) 정재서, <중국 신화의 세계: 상상력, 이미지, 스토리>, 돌베개, 2011, p.190.

고 다른 학자들도 대부분 신화를 무시하며 소홀하게 대하였다. 그래서 중국 신화에는 서사의 체계가 이루어지지 않았으며, 모두 여기저기 흩어져 있어 신의 계보가 나타나지 않는다. 그러므로 신과 신들 사이에 어떠한 연관관계가 없다.

처음으로 중국의 천지창조에 관련된 반고신화가 기원전 3세기경에 역사기록에 나타난다. 반고신화란 태고에 혼돈의 시대에 반고가 태어났는데 땅과 하늘을 나누고 죽음에 임하여 몸을 변화시켜 기운은 바람과 구름이, 소리는 우레가, 왼쪽 눈은 해가, 오른쪽 눈은 달이, 사지오체는 사방 끝과 오악이, 피는 강이, 힘줄은 지형이, 산은 농토가, 머리털은 별이, 숨털은 초목이, 땀은 비와 호수가 되었다는 창조신화이다.¹²⁾ 그리고 신화와 관련된 중국 대표적 표본이라 할 <산해경>과 <삼재도회(三才圖會)>있다. 특히 <산해경>에는 많은 기이한 괴수(怪獸)와 특이한 신화고사(神話故事)가 기재되어 있으며 오랫동안 허황된 책으로 인식되기도 하였으나 일부 학자들은 신화에 그치지 않고 해외의 산천과 동물들을 포함하는 고대 지리서로 인정하기도 한다. 이와 비슷한 책들이 있지만 이것들은 당시 유교학자들의 곱지 않은 시선으로 비취졌고 제대로 평가 받지 못했다. 놀랍고 기괴한 세계에 대한 호기심은 너무나 당연하고 근본적인 욕망인데 유교사상아래에서 상상력과 환상을 마음껏 펼칠 수 없었다. 그러므로 오랜 세월을 거치면서 원문자체도 변화가 많이 생기고 이해하기 어려운 책이 되기도 하였었다.¹³⁾

산해경은 산경(山經) 5권, 해경(海經) 8권, 대황경(大荒經) 4권, 해내경(海內經) 1권의 약 31,000자(字)로 이루어져 있으며 100여 개의 주변국가, 550개의 산, 300개의 수도(水道)와 주변국가의 산수(山水)의 지리, 풍토물산(風土物産) 등의 정보를 수록하였다. 그렇기 때문에 단순하게 중국의 역

12) 정재서, <중국 신화의 세계: 상상력, 이미지, 스토리>, 돌베개, 2011, p.39.

13) 정재서, <산해경>, 민음사, 2008, p.24.

사, 환경, 문화 등만이 포함되어 있다고 단정 짓기 어렵다. 우리나라의 신화 또한 체계적으로 기록되어있는 것이 없어 <산해경>으로 비추어 유추하고 있는 것이 많다. 상상력의 원천으로 문학, 예술세계에 미친 영향은 무엇보다 지대하다. 소설 <서유기(西遊記)>와 <봉신연의(封神演義)> 등 대표적 신마소설(神魔小說)에 출현하는 온갖 괴물들의 군상 및神通력의 극치라든가 중국의 <걸리버여행기>라 할 이여진의 <경화연(鏡花緣)>에서 전개되는 기묘한 세계여행 등은 그 중요한 이미지와 상징구조를 대부분 <산해경>으로부터 차용하고 있다. 근대에 이르러서도 뛰어난 문학가인 노신(魯迅)의 <고사신편(故事新編)>은 몇 개의 신화에 대한 소설적 각색으로 꾸며져 있다. <산해경>으로부터 유래된 조인일체(鳥人一體)의 신화관념인 인면조(人面鳥)에서 우인(羽人)으로 우인(羽人)에서 승조신선(乘鳥神仙)으로 발전하는 체계는 고구려의 신화 속에서도 이루어 졌고 이것은 도교로의 발전으로 맥이 이어 졌다고 다시 살펴 볼 수 있다.

이처럼 중국신화를 알아봄으로서 중국뿐만 아니라 한국과 일본 등 여러나라의 문화와 예술, 역사까지도 살펴볼 수 있다.

(4) 일본 신화

신화의 나라하면 빼놓을 수 없는 곳이 단연 일본일 것이다. 한국, 중국과 다르게 비교적 신화의 체계적인 면을 갖고 있다고 볼 수 있고 다양한 신과 요괴의 존재를 믿고 여러 가지로 활발하게 활용하고 있다. 일본의 황제가 존재하는 이유도 신화에 비취 볼 수 있다.

일본에서는 천황이 신처럼 대우받는데, 이는 건국신화에서 유래된다. 일본의 역사 속에서 중요한 계기에는 언제나 신화적 요소가 깔려있다. 고대 일

본의 신화, 전설 및 역사가 기술된 <고사기>, <니혼쇼키>의 도입부는 '가미요[神代]'의 이야기라 하여 신화에 해당한다. 마지막 신의 아들이 일본의 첫번째 왕으로 등장하는 '가미요'를 신화가 아닌 역사의 일부로 받아들여 천황은 신이라는 도식을 강조하며, 제국주의 시대까지 신화의 내용을 역사 교과서에서 사실로 다루었다. 신화가 과거가 아니라 현재를 이어가는 끈으로서 오늘날에도 천황은 신으로 종교적 경외와 숭배의 대상이 되고 있다.¹⁴⁾

일본 신화에는 800만명에 달하는 신이 등장한다. 한국과 비슷한 수많은 전설들이 존재하며 한국과 일본은 이러한 전설들이 서로 영향을 받는다. 특히 굉장히 다양한 요괴와 귀신들이 등장하는데 갓파, 야만바, 가와텐구등이 있다. 이러한 것들은 굉장히 독특하고 한편으로 재미있다. 이 요괴들 역시 자연과 연관된 것들이 많으며, 일본의 지역적 특징으로 인하여 물과 관련된 요괴들이 많다. 이러한 것들은 유구한 시간동안 전해져온 이야기로 각 나라, 지역마다 다른 이미지들을 가지고 있지만 공통적으로 갖추고 있는 비슷한 부분들도 많다. 때문에 한국의 전설들과도 유사성이 많다.

일본의 애니메이션에는 많은 신들과 요괴들이 등장한다. 미야자키 하야오의 애니메이션영화인 <센과 치히로의 행방불명>은 일본의 신화이미지를 캐릭터에 적극 반영하고 신이야기의 내용으로 제작되었다. 이것은 일본에서도 굉장히 인기가 있었지만 우리나라에서도 그 못지않게 많은 인기를 받았다. 그 안의 캐릭터들 중에는 중국의 <산해경>에 등장하는 요괴들과도 비슷한 부분이 많이 보인다.

무라카미 다카시의 <Kaikai & Kiki>[도판5], Mr. DOB의 돌연변이 <Tan Tan Bo>는 일본 전통 신화와 관련된 판타지적 캐릭터작업이미지이다. 이처럼 신

14) 이경윤, <세계의 신화와 전설사전>, 다인북스, 2012, p.218.

화에 있어서 한국, 중국, 일본은 서로 영향을 주고받으며 현재까지도 예술, 문화로서도 영향을 미치고 있다.

2. 작품형성의 연구

1) 작품형성의 배경

과학의 발달과 더불어 오늘날의 현대인은 과학적 연구와 증거에 의한 것을 믿고 있다. 하지만 아이러니하게도 비과학적인 미지의 세계, 증명할 수 없는 과거, 괴생명체의 발견 등에 관심이 많고 온라인상의 이슈를 만들어 낸다.

최근 한 온라인 커뮤니티에는 ‘칠레 괴생명체 포착’ [도판6]이라는 제목의 사진이 올라왔다. 괴생명체가 포착된 곳은 칠레의 수도 산티아고에 있는 부스타만테공원 상공이다. 사진에는 커다란 날개와 인간과 비슷한 몸, 팔다리를 가진 괴생명체가 하늘을 날고 있다. 일부 분석가들은 날갯짓을 거의 하지 않고 나는 동작이 ‘모스맨’과 비슷하다고 설명했다.¹⁵⁾ 일반적으로는 마스크를 통해서 알려진 ‘모스맨’은 신장은 약 2미터이며 팔은 없고, 등에 큰 날개를 가지고 있다. 또 날개는 자동차보다 빠르게 비행한다. 목격자의 상당수는 ‘모스맨’을 한순간 밖에 보지 못했고, 얼굴은 상세하게까지 기억하지 않지만, 눈이 짙게 빛나고, 눈과 눈의 간격이 크게 벌려 있는 것은 많은 목격자의 증언이 일치하고 있다. 쥐나 박쥐를 닮은 ‘키키’라고 하는 울음소리를 말했다고 하는 증언도 있다. 일부 거주자에게는 ‘모스맨’을 포인트 프레젠티 주변에서 옛날부터 일어나고 있던 괴현상과 묶어

15) 중앙일보 지구촌, <칠레 괴생명체 포착>, 중앙일보, 2013.10.08.

서 일찍이 이 땅에서 학살된 인디언 쇼우니족의 저주라고 주장하는 사람들도 있다. 또 선주민족의 사이에 전해지는 전설 ‘선더버드’ 16) 라는 거대한 괴조(怪鳥)와 부합이 되어 이야기하고 있다.

이 같은 현상은 현대사회 기계화의 발달과 함께 현대인의 고독함과 외로움이 증가하고 이로 인한 불안과 두려움을 비현실적인 것에서 찾고자 하기 때문이다. 인간이 불안과 공포의 근원을 찾아감에 있어 원초적이고 본질적인 모습을 갖춘 이야기인 신화를 환기시킬 수밖에 없다. 신화는 인류의 정신적 유산이고 상상과 창조의 시초라 할 수 있기 때문이다. 특히 상상과 창조를 기본으로 삼고 있는 예술가들은 신화를 다양하게 재구성하거나 모방하여 소설, 영화, 미술 등 다양한 분야에서 표출하고 있다.

괴생명체의 발견은 항상 전설이나 미신, 신화와 같은 내용과 연결이 되어 이슈가 된다. 새로운 것에 대한 공포로부터 벗어나 이미 알고 있는 것에 대한 안정감을 느끼려고 하기 때문이다. 또한 신화의 이야기는 세기를 반복하며 비슷한 형식으로 돌고 돈다. 따라서 인간의 마음속에 한번 새겨진 이야기를 다시 꺼내어 현실에서 일어난 비슷한 상황과 맞추려하기 때문이다.

괴수의 전설로 유명한 영국 최대의 담수호인 스코틀랜드 북부의 네스 호수에 있다는 ‘네시’는 서해안을 낀 국도 82호선이 새로 개통하면서 교통이 발달하고, 도로공사에 따른 삼림 벌채로 수목에 가려져 있던 호수의 전망이 드러나면서 많은 관광객들이 몰리게 되면서 모습을 보았다는 목격담이 늘어났다. 뚜렷하게 발견된 과학적 증거도 없지만 ‘네시’를 목격했다고 하는 사람들이 너무나 많고 사진과 동영상에 의해서도 포착이 되고 있어 전설로

16) 북아메리카의 원주민 신화에 등장하는 괴조로 하늘 높은 데에 사는 거대한 독수리와 비슷한 새로, 울음소리나 날갯짓 소리가 천둥이 되고, 눈빛이 번개가 되었다고 한다. 많은 부족의 신화 속에 등장하는 새로서 호수 전체를 등에 싣고 운반하는 것이나, 뺨만 낚기고 고래를 통째로 먹어치우는 것도 있다고 한다. 치노크 인디언 신화에서 인간은 모두 선더버드의 알에서 태어났고 이 새가 산에 불을 붙여서 화산을 만들었다고 한다.

만 전해지는 괴물이 실존한다고 믿는 사람들이 많이 있다. 이 같은 목격담은 아주 오래전 690년 무렵 쓰여진 <성 콜롬버 전기>로 책에서 저자는 565년경 목격된 네스호수의 괴물에 대해 쓰여져 있다. 하지만 지금까지도 과학적으로 밝혀진 내용은 없이 계속해서 목격담은 이어지며 뜨거운 논쟁을 낳고 있다. 그리고 예술가들은 ‘네스’를 영화소재로 삼아 ‘위터호스’가 제작되기도 하였다.

대체로 신화는 태초의 우주와 자연에 대한 인식과 이해를 담은 신성한 이야기로 정의한다. 모든 인류는 원시시대에 각기 고유한 신화를 만들어냈고, 또한 그것을 생활 속에 보존해 왔기 때문에 어떠한 문화도 그 근원이 되는 신화에 비추보지 않고는 이해할 수가 없다. 따라서 의식적으로 신화를 믿지 않는 현대인들이라도 근원적으로는 신화를 필요로 하며, 이러한 필요에 부응하여 현대의 문화도 끊임없이 신화적 상상력의 산물을 만들어내고 있다.¹⁷⁾ 이러한 맥락으로 보았을 때 본인은 현대사회에서의 신화가 현재의 환경과 문화, 심경에 따라 비슷하면서도 다른 이미지들로 변화하였을 것이라고 가정하였다. 기계화의 발달로 인한 인간의 소통문제 모습과 현대인의 냉소적임, 자연을 대하는 태도 등에서 신화적 상상을 이끌어 낸다.

괴테에 따르면 모티프는 “지금까지 반복되어 왔고, 앞으로도 반복될 수 있는 정신 현상이며, 시인은 단지 그것을 역사적으로 증명할 뿐이다.” 라 했다. 따라서 모티프는 이야기의 원형(原形)인 셈이다. 본인의 작업에서는 이 같은 모티프로 신화가 원동력이 되어 원체의 신화가 아닌 연구자의 만들어진 신화로 오늘날의 사회현상을 빗대어 표현하고 있다.

17)정재서 ; 전수용 ; 송기정 , <신화적 상상력과 문화>,이화여자대학교 출판부, 2008, p.13

2) 작품이미지 표현방법 연구

신화는 인간의 상상으로부터 만들어 졌다. 만들어진 신화는 인간에게 또 다른 끊임없는 상상을 부여해준다. 선사시대부터 인간은 돌이 된 생물 즉, 화석을 보며 묘한 매력을 느꼈고 이러한 이상한 돌들을 보며 끝없는 공상을 하게 되고 그로 하여금 다양한 전설이 만들어 졌다.

암모나이트의 화석은 고대 이집트의 신 ‘아몬’ 과 연관이 있다. ‘아몬’ 신은 양머리의 모양이었기에 암모나이트의 화석을 본 인간들은 모양이 비슷하다고 생각하였다. 그래서 마술사들이 지니고 다니면서 신의 모습을 볼 수 있다고 믿었다. 또 이것은 중세에서는 머리가 없는 뱀리를 튼 뱀이라 생각하였다. 그리하여 영국의 요크셔 지방 휘트비에서는 성녀 힐다에게 목이 잘린 작은 뱀이 돌로 변한 것이라는 전설이 있다.

약 5000년전 시칠리아섬의 에트나 화산기슭에 있는 동굴에서 아카이아(그리스남부, 펠로폰네소스 반도에 살았던 원주민)선원들이 사람의 뼈와 흡사한 커다란 뼈를 발견했다. 뼈의 이마부분에 커다란 구멍이 하나 있었기에 그들은 커다란 외눈박이괴물이라고 생각하였다. 그리고 그들은 공포에 휩싸여 서둘러 섬을 떠나갔다. 그 이야기를 선원들은 다른 사람들과 함께 나누었고 여러 세기가 흐르며 이야기는 구전되었다. b.c.5세기, 그리스의 역사가 ‘루키디테스’ 는 에트나 화산의 동굴을 ‘키클로페스’ (외눈박이 거인족을 지칭)의 나라로 단정지었다. 시칠리아의 학자 ‘엠페도클레스’ 도 ‘루키디테스’ 의 이와 같은 설에 동의했다. 그로부터 오랫동안 ‘키클로페스’ 에 대하여 의심하는 사람은 없었다. 하지만 이것은 150만 년 전에 지중해에 살았던 소형 코끼리였다. 이마부분에 눈이라고 생각했던 부분은 코끼리의 코였던 것이다. ‘키클로페스’ 라고 지칭했던 외눈박이 괴물은 사람들

이 꾸며낸 상상 이었던 것이다. 이처럼 환경과 시대에 따라 상상은 새롭게 변화하며 다양한 이야기가 만들어진다. 이러한 것들은 신화가 되기도 하고 사람들의 기억에서 잊어지기도 하며 전혀 다른 전설이 되기도 한다. 또 이러한 신화나 전설은 다른 상상을 만들어 내고 새로운 신화를 창조해낸다. 이것은 구전으로 발전되고 이야기로 만들어지고 글로 쓰여 지며 그림으로 표현된다.

고구려 고분벽화에는 신화와 연단술(練丹術)¹⁸⁾에 관한 다양한 내용들이 형상화되어 있다. 불의 신, 농업의 신, 용을 타고 있는 신들과 청룡(靑龍), 백호(白虎),朱雀(朱雀), 현무(玄武) 등의 상상의 동물들이 역동적으로 묘사되어 있다. 이 그림들을 보고 고구려의 당찬 기상과 힘을 읽을 수 있다. 또 이미지의 원초적인 형태가 인면조(人面鳥)의 형상으로 표현된다는 것도 안다. 덕흥리 고분에 그려진 만세(萬歲), 삼실총(三室塚)[도판7], 무용총(舞踊塚)벽화에서 이름을 알 수 없는 인면조들의 형상이 있는 것도 그것이다. 인면조들의 형상은 모두 <산해경>에서 유래한다. 불교에서도 사찰의 법당에 설치하는 수미산 모양의 단인 예술품을 보면 상상의 산인 수미산을 상징적으로 보여주기 위해 수미산에 산다는 다양한 상상의 동식물들이 부조로 조각되었다. 수미단의 동물들을 통해 힌두교나 불교의 신화적 동물들이 중국을 거쳐 우리나라로 전래되면서 시대와 정서적 성격에 따라 변화하였음을 알 수 있다.

초기 상상의 동물은 건국신화나 탄생설화 같은 이야기 속에서 중요한 역할을 가지고 등장하였지만 시대가 변하면서 신비롭고 접해보지 못한 다양한 모습으로 발전하였다. 또 위의 이야기처럼 시대적 배경과 관계를 맺고 있고

18) 고대 중국의 도사가 부리던 기술의 하나이다. 진사 등의 금속에서 추출한 액상수은(丹)을 먹어서 불로불사의 선인(신선)이 되거나, 비금속을 금으로 바꾸는 영약(선단仙丹)을 만드는 기술이다.

지역에 따라 같은 상상의 모습의 동물이라 할지라도 의미가 다를 수 있고 같은 의미라 해도 동일한 모습의 상상 동물이 아닐 수 있다.

<산해경(山海經)>에 나오는 기굉국(奇肱國)사람들은 외팔에 암수한몸인 괴상한 인종이다. 그러나 이 사람들은 특별한 손재주가 있어 날아다니는 수레를 만들기도 했다. 설치미술가 이불의 작품 <사이보그>[도판8]는 외팔과 외다리의 기괴한 합성인간이다. 암수한몸인 그들은 기계의 무성적(無性的), 중성적 특징을 지녔다. 옛날 사람들은 인간의 기술을 100퍼센트 신뢰하지 않았다. 그래서 뛰어난 장인은 대개 기형이나 불구의 몸으로 묘사되었다. 이러한 맥락으로 신화의 기굉국 사람들의 이미지와 이불의 기형적인 모습을 한 사이보그를 통해 기술문명의 불완전성을 표현하려 한 취지와 잇닿아 있다.¹⁹⁾ 이처럼 비슷하면서도 다르게 표현된 몬스터는 본인작업의 주된 소재이다. 시대와 지역에 따라 다른 신화의 상상적 산물들을 대한민국 2013년의 현재시점으로 연구한다. 연구자가 바라본 현대사회, 또는 현대인을 식물, 동물, 괴생명체로 표현하여 나타낸다. 비판적인 모습의 이미지, 공감하는 모습의 표현과 본인도 현대인이기 때문에 평소 느끼고 있는 사회 속의 반성하는 모습도 나타낸다. 본인의 창조과정으로 온전히 상상만으로 그려진 것도 있고, 기존의 알려져 있는 신화적 산물이나 현재까지도 존재하고 있는 동물들을 해체하고 변형하고 조합하여 나타낸 것도 있다. 작업 속 상상의 산물들과 구성은 논리적이거나 체계적이지 못한 면도 있다. 그러나 이것은 연구자가 현대사회를 보면서 느끼고 풍자한 상상이다.

19) 정재서 ; 전수용 ; 송기정 , <신화적 상상력과 문화>,이화여자대학교 출판부, 2008 ,p.15.

3) 조형적 재료연구

기하학에서의 선은 무수히 많은 점들의 집합으로 정의되고, 예술에서의 선은 시각적으로 보이는 하나의 움직이는 점들로 정의된다.²⁰⁾ 칸딘스키는 여러개의 점들이 모여서 서로 다른 성질의 물질을 만들어낸다고 하였다. 역동적인 선을 만들기도 하고, 수축과 팽창을 반복하는 리듬도 갖게 된다. 움직임 갖게 된 선은 음악을 표현하기도 하고, 색을 표현하기도 한다.²¹⁾ 대부분의 회화에서도 그러하듯이 선을 이루어 면을 만들고 채색을 하고 음영을 넣지만 본인의 작업에서는 음영이 들어있지 않은 다양한 점, 선들로 작업이 이루어졌다. 대부분 몇 가지의 단순한 색으로 여러 가지의 점, 선들의 패턴으로 구상적인 작업을 이룬다. 특히 가는 색펜과 금분의 세필사용으로 작은 묘사로 큰 구성 형태를 이룬다.

이러한 특성상 하얀 배경에 표현하는 것 보다 어두운 톤의 바탕에 나타내면 훨씬 돋보인다. 상식적으로 펜은 어두운 톤에 쓰이는 것보다 하얀 바탕에 쓰이는 것이 잘 보이지만 본인의 작업에서는 색이나 필이 있는 다양한 색상으로 어두운 배경에 쓰였을 때 더 효과적이다. 그렇기 때문에 금분과 볼펜이 서로 다른 재료이지만 이질감이 느껴지지 않고 검은 톤의 배경에 쓰였을 때 더 빛을 발휘 할 수 있다. 배경의 작업은 특히 어두운 색으로 아주 검거나 짙은 파랑, 짙은 갈색 등으로 빛 한줄기 들어오지 않는 아주 깊은 바다, 태양이 없는 것 같은 아주 캄캄한 밤 등을 연출한 장소이다. 빛이 차단된 장소이기 때문에 음영이 없고 하나하나가 빛나는 것이며 이것을 선으로 표현한다.

조선시대에는 대부분 비단에 먹물을 들인 후 금니를 사용하여 그림을 그렸

20) 데이비드 A. 라우어, 이대일 역, 『조형의 원리』, 미진사, 1983, p.157.

21) W.칸딘스키. 차봉희 역, 『점. 선. 면』, 열화당, 2004, p.34.

다. 연구자는 한국화의 종이인 장지(壯紙)에 먹 또는 동양화의 물감인 분채로 원하는 색이 나올 때 까지 겹쳐 올려 밑 배경색을 만든 후 금니와 볼펜으로 그린다. 비단에 그리는 것보다 좀 더 견고하며 현대적인 느낌을 내기 위함이다.

· 금분

작업에서 주된 사용재료중 하나인 금분의 사용은 ‘금니화’ (金泥畵)라 일컬어진다. ‘금니화’ (金泥畵)란 금가루나 금박을 아교에 풀어 회화기법에 응용한 것이다. 이 기법은 천년도 더 된 동양화의 전통재료기법이다. 금은 높은 반사율에 의한 반짝거리는 특성이 있고 다른 금속들과 다르게 시간이 지나도 변색되지 않는 특징을 갖고 있어 고대 때부터 귀한 금속이었다. 또 시대와 장소를 초월하여 강한 긍정적 의미의 상징을 갖고 있었다. 매우 높은 연성 때문에 적은 양으로 넓은 면적을 갖는 박의 형태로 제작이 가능하여 고대 때부터 장식적 용도로 사용되었다. 인류에게 따듯한 느낌의 노란색을 갖는, 반짝거리고 가공이 용이하며, 특히 시간이 지나도 변색되지 않고 인체에 부작용이 없는 무겁고 귀한 금속이다. BC 2600년 경 이집트 상형문자에 금은 신성하고 파괴할 수 없으며 태양의 광휘를 의미하는 금속으로 묘사되었으며 고대 이집트인들은 신의 피부가 금으로 되어 있다고 믿었다.²²⁾ 서양에서는 황금 비율이라 하여 르네상스 회화의 비율을 채용할 때 최고의 물건과 색을 ‘황금’ 이라고 한데서 붙여진 명칭이다. 이처럼 신성함, 완벽함, 귀이함, 영원성 등의 상징적인 요소가 많이 포함되어있다. 본인의 작업 속에 신화적인 상상표현을 나타내기에 이러한 함축적인 상징요소를 내포하

22) 2013 World Gold Council

고 있는 금분의 재료는 잘 어울린다.

금은 평면에 사용할 수 있는 최적의 금속재료로 예술작품과 장식적인 요소로 많이 쓰이기 시작하였다. 우리나라의 고려불화에 금니를 이용하여 세세하고 화려한 선들로 묘사하여 그린 그림들이 특히나 많이 남아있다. 옷 주름들과 각종 문양에 금의 선이 사용되었는데 이는 금으로 표현함으로써 영원함과 종교적인 위엄성, 불교의 아름다움과 귀함을 등을 나타내기 위해 적합한 재료였기 때문이다.²³⁾ 이처럼 복합적인 여러 이유로 금분은 예술분야에서 활발하여 쓰였는데 신분과 위세의 상징이었기에 아무나 쓰지 못하였다. 삼국시대 이후에 왕권이 강화되고 부와 존엄의 상징처럼 각종 장신구에 금이 활용되었다. 삼국시대에는 특히 불교가 전래되면서 금제 불로, 향로 등 종교적인 미술품이 궁중이나 왕실에서 제작된 경우가 많았다.

2008년 고구려 고분벽화에 금(金)이 사용된 사실이 처음 확인되었다. 벽화를 채색하는 안료로 금이 쓰인 것이 과학적으로 밝혀진 것이다. 얇은 금박을 벽화 위에 여러 겹 겹쳐 붙인 것으로 조사되었다. 금박의 가장자리는 칼로 자른 듯 직선을 이뤘고 금박을 다양한 형태로 오려 낸 다음 접착제를 사용해 벽면에 붙였다. 진파리 4호분에는 천장의 별자리, 연도(羨道·현실로 들어가는 좁은 길)의 연못그림 등에 금을 사용한 것으로 관찰됐다.²⁴⁾ 이러한 기술이 조선시대에도 이어져 금니로 회화로서 아주 잘 보여주고 있는 그림이 있다. 우리나라에서 조선시대 전까지 보통 회화에서 부분적으로 금이 사용되었는데 다른 안료를 사용하지 않고 오로지 금니, 은니만으로 그린 사군자 그림인 이징의<삼청첩(三清帖)>(20매로 구성된 이 화첩에는 대나무 12점, 대와 난 1점, 매화 4점, 난초 3점이 들어있다)과 김명국(金明國, 1600경~1663년 이후)의,<사시팔경도첩四時八景圖帖>, 이명옥(李明郁)의 <어촌한

23) 쓰지노부오, 이혜원 역, <일본미술 이해의 길잡이>, 시공사, 1994, p.47.

24) 박정호 기자, <‘운달과 평강공주 묘’ 벽화에 금 사용>, 중앙일보, 2008.02.06.

유(漁村閒遊)>가 있다. 특히 이징은 사군자 그림 이외에 산수도 여럿 있어 당시 이 분야에 있어 선구적인 면모를 보이고 있다. 그의 작품으로 유명한 것으로 간송미술관에 소장되어 있으며 그곳에서 개최한 기획전을 통해 여러 차례 공개돼 잘 알려진 <고사한거(高士閑居)>과 <강산청원(江山淸遠)>이 있다. 이 두 폭은 보존 상태가 매우 양호한 대관 산수(大觀山水)로 이징의 대표작에 드는 걸작이다.²⁵⁾ 인조는 이시기에 병자호란 등으로 왕권의 무너진 위험을 일으키고자 함이 절실했다. 인조의 총애를 받고 있던 이징은 그림에 인조의 영향이 반영되어 금니의 화려한 산수화가 그려지고 이것은 왕권의 부활과 권위를 올리고자 함이 내포되어 있었다.

금은 빛을 반사하는 굴절 효과로 조명과 시간에 따른 빛에 따라 또 보는 각도에 따라서 약간씩 다른 색으로 보이는 효과도 있다. 서기 330년 콘스탄틴(Constantine) 황제가 황좌(Imperial Seat)를 로마(Roma)에서 비잔티움(Byzantium)으로 옮기면서 비잔틴 미술과 접촉하게 되어 중요한 발전을 이루게 되었다. 이 때 금박을 사용하여 다양한 크기와 면을 갖는 반짝이는 수많은 각석(角石)들로 이루어진 모자이크들이 제작되었는데 금박으로 제작된 모자이크는 가까운 거리에서는 무한한 빛의 변화를 만들어내는 반면 멀리서 보면 통일된 구성으로 보이게 되는 특징을 가지고 있다.²⁶⁾ 이 같은 효과는 본인의 작업에서도 보는 방향에 따라 약간씩 다른 빛을 내어 신화적 이미지와 어우러져 신비한 느낌을 준다.

이처럼 금은 회화에서 표현될 때 다양한 방식으로 이용 할 수 있는데, 본인의 작업에서는 세필을 사용하여 선을 긋거나 선의 중첩을 통한 면의 표현을 주로 이용하였다.

25) 이원복 국립중앙 박물관 학예실장, <우리 옛 그림들의 해후>, 한국미술정보 개발원, 한국미술칼럼11.

26) G. Bustacchini, <Gold in Mosaic Art and Technique>, Gold Bulletin, 1973, 6 (2), pp.52-56.

칸딘스키는 ‘하나의선은 하나의 힘이다. 그리고 이 힘은 모든 기본적인 힘과 마찬가지로 활동적이다’ 라고 하였다. 연구자의 작업에서도 여러 선들은 모여 하나의 구성 형태를 이루었지만 칸딘스키의 말과 같이 하나의 선이 그 구성을 이루기까지 각기 다른 힘이 있고, 변함없이 그 힘을 유지하기 위해 온 신경을 집중한다.

· 펜

본인의 작업을 살펴보다보면 어떠한 부분이 금이고 펜인지 구분이 가지 않는 곳이 있다. 이토록 금분을 세필로 사용한 것과 비슷하게 펜을 사용하기 때문이다.

펜은 본래 깃털이라는 뜻으로 잉크의 발명과 더불어 발달하여 갈대의 줄기로 만든 갈대펜이나, 거위의 깃털로 만든 깃털펜이 고안되어 잉크를 묻혀 쓰게 되었다. 고흐의 작품에서도 갈대펜의 데생을 볼 수 있다. 갈대펜의 데생은 굵고 가는 선을 자유자재로 구사하고, 특색 있는 표현효과를 낳았다. 그 후 뼈나 대모로 만든 끝에 다이아몬드나 루비를 달거나, 금의 얇은 판으로 끝을 짤 것이 만들어지게 되었다. 1780년 영국의 S. 해리슨, 현재의 강철제 펜을 발명했으며, 이것을 영국의 J.미첼이 기계설비에 의하여 다량 생산함으로써, 일반적인 실용품이 되었다. 중세에서 현대에 이르는 동안 많은 사람이 펜으로 데생의 일종인 세밀화, 에스키스 같은 그림을 그렸다. 연필이나 목탄에 비해서 정착성이 좋고 선의 조밀이나 농담의 변화를 풍부하게 표현할 수 있다.²⁷⁾ 물론 세밀화라 하더라도 붓의 사용이 아니기에 금니화의 표현만큼 부드럽고 무게감이 있지 않고 사용에 있어서도 제한적일 수밖에

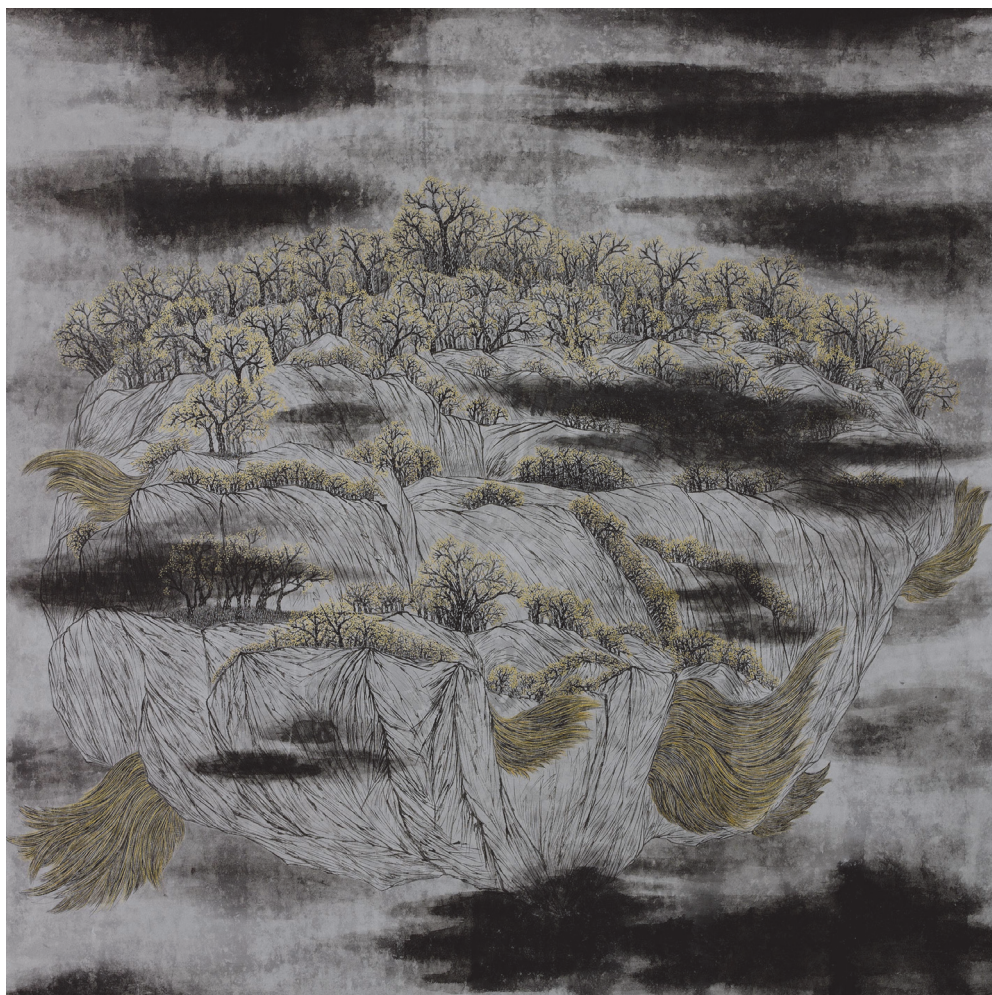
27) 두산백과 (펜화)

없다. 하지만 선의 운동감과 리듬감을 표현하는데 있어서는 어떠한 재료와 비교해도 뒤지지 않는다. 이와 같은 장점이 본인의 작업에 금분과 함께 펜을 택한 가장 큰 이유이다. 또한 집중을 요구하고 한 번에 그려지는 것이 아니라 오랜 시간 오직 선들로만 뭉쳐지거나 겹쳐지는 구성을 이루어 그림이 완성되는 것 또한 본인의 작업에서 금분의 쓰임효과와 비슷한 표현방식이다. 금니화가 전통적이라면 펜화는 현대적이라 칭할 수 있다. 금니화는 어두운 배경에 그려지며 펜화는 보통 하얀색의 배경에 검은 톤의 펜으로 그려진다. 특히 금니화는 사실상 오늘날 명맥이 끊겼다고 할 수 있고 펜화 역시 다양한 톤을 나타낼 수 있는 연필로 인하여 주류를 형성하지 못했다. 이렇게 본인의 작업에서 두 재료의 조합이 잘 어우러진다.

3. 작품분석



[작품 1] 북한산. 146x112cm. 장지에 채색, 금분. 2013



[작품 2] 이국. 130x130. 장지에 먹, 금분. 2010



[작품 3] 묵시(默示). 194x130cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2012

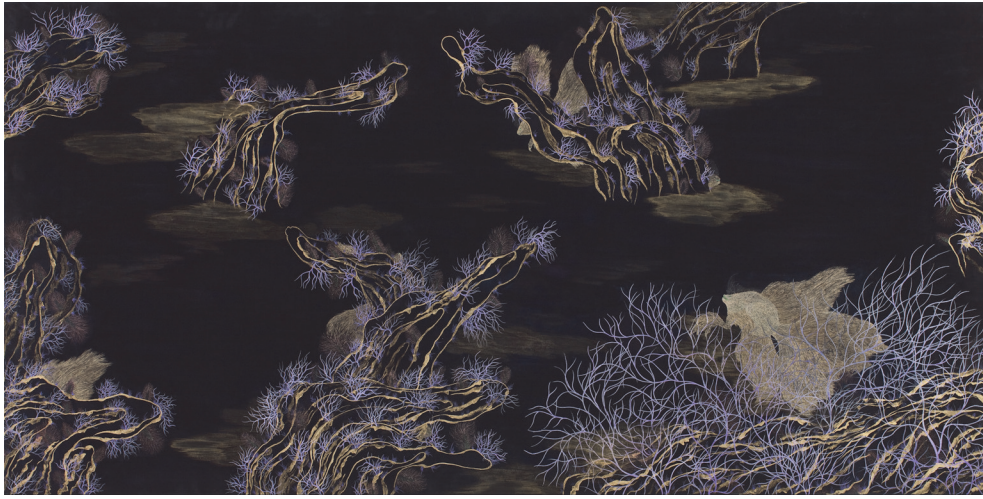
[작품 1] 은 본인이 북한산 등산 했을 때의 경험을 바탕으로 나타낸 것이다. 보통 우리가 생각하는 토끼는 귀엽고 보드라운 토끼를 생각한다. 그러나 본인이 북한산을 오르던 중 발견한 토끼는 눈이 마주치자 걸음을 멈출 정도로 무서운 토끼였다. 보통 우리사회가 생각하고 있는 편견이 이런 것이 아닐까 하고 생각했다. 토끼의 모습을 연상할 수 있지만 사회의 편견처럼 까만 색채로 덮었고 이미지를 약간 변형하였다. 그리고 그 순간 북한산에서 홀로 있던 느낌을 스산한 상상의 나무로 디테일하게 표현하였다.

[작품 2] 는 ‘이상하고 아름다운 도깨비나라 방망이로 두드리면 무엇이 될까 금 나와라 뚝딱 은 나와라 뚝딱’ 이라는 노래에서 생각한 이미지이다. 날개가 달려있어 땅에 붙어있지 않고 날아다니는 이상한 산이지만 그곳은 아주 신기한 금빛나무들로 가득하고 그 금빛 숲 안에는 요정일지 도깨비일지 알 수 없는 생물체들이 살 것만 같은 느낌을 표현하고 싶었다. 우리가 살고 있는 지구를 다른 행성에서 보았을 때 아름답지만 실제 지구 속 우리의 삶의 모습은 그리 아름답지만은 않다. 저 금빛의 나무들이 있는 산속에는 아름다운 풍경들이 펼쳐지고 있을지 정 반대의 상황일지 보는 이가 상상의 날개를 더 펼쳐 주기를 바라는 마음으로 이미지화 하였다.

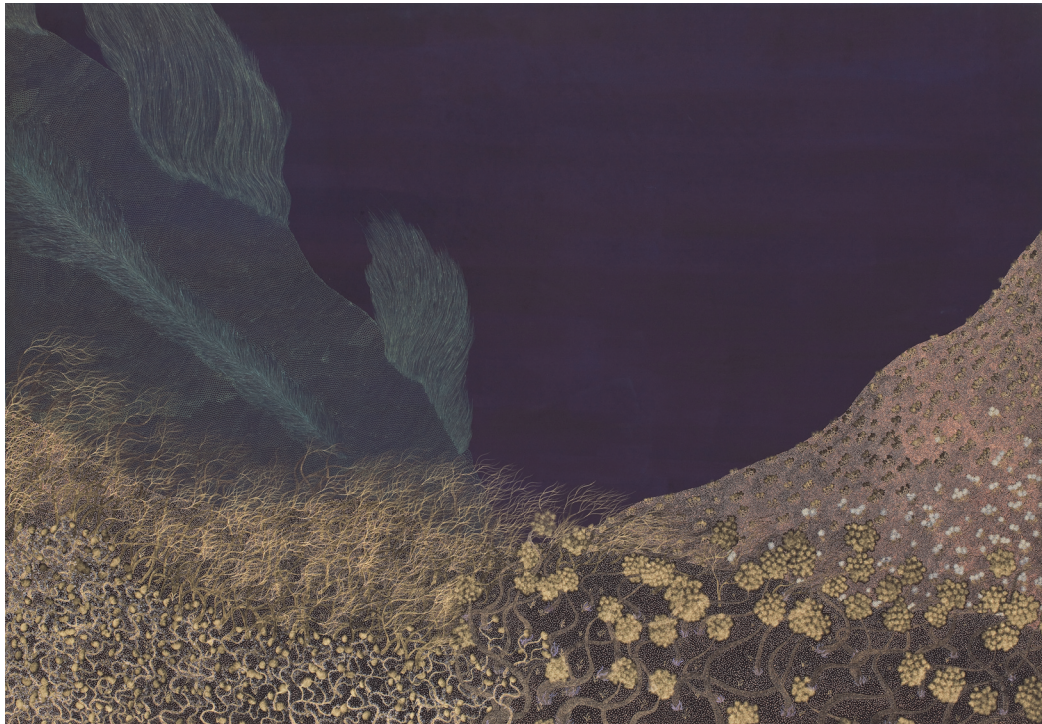
[작품 3] 은 살아 있는 동물체가 식물보다 우위에 있다는 현대사회의 보편적인 요즘의 생각을 비판 한 것이다. 과거의 조상들은 자연을 인간과 동등한 입장으로 자연과 함께한다는 생활방식 속에서 있었다면 현대사회에는 인간이 말하지 못하는 자연의 우위에 있다고 보편적으로 생각한다. 하지만 자연은 이야기 하지 않을 뿐, 우리를 항상 지켜보고 있다. 인간이 자연에게 하는 모든 행동들이 서서히 다시 돌아오고 있음을 기억해야 할 것이다.



[작품 4] 광화문. 222x170cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013.



[작품 5] 北의 예고. 110x220cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2012.



[작품 6] 천지. 130x194cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013.

[작품 4] 는 본인이 광화문 거리를 지나다니며 느꼈던 모습을 표현한 것이다. 광화문 근처에는 많은 회사들과 주요 기관들이 밀집해 있어 항상 출퇴근하며 바쁘게 일하는 사람들로 인산인해를 이룬다. 특히 개성 없이 하나같이 똑같은 정장을 입고 있는 현대인들을 보면 다들 시간에 쫓겨 바쁘게 이동하는 듯 보이는데 몸이 무거운지 발걸음은 느리다. 비슷비슷한 옷들과 무표정하거나 화가 잔뜩 나있는 얼굴들이 한곳을 향하여 이동을 한다. 이러한 모습들을 본인이 생각하는 상상의 동물로 만들어 표현하였다. 금방이라도 건드리면 화낼 것 같은 얼굴표정들을 날카로운 이빨과 붉은 눈으로 표현하고 바쁜 모습을 표현하기 위해 휘날리는 털로 표현했다. 몸은 비교적 웨이브진 털로 복슬복슬하게 표현했고 다리는 여섯 개인데 ‘빨리 빨리’ 버릇이 있는 성격을 표현하고 싶었다.

[작품 5] 는 얼마 전 대한민국을 뜨겁게 만들었던 북한에 대한 이미지를 나타내었다. 북한의 통치자가 바뀔 때마다 전쟁이 일어날까 걱정하는 공포는 항상 일어난다. 김정은의 전쟁발표이후 사람들의 숨죽이며 걱정하던 모습들이 기억난다. 언제 어떻게 발톱을 드러내고 이빨을 드러낼지 모르는 숨막히는 고요함을 이미지화 시켰다.

[작품 6] 은 백두산 천지를 생각하고 이미지화 하였다. 천지에는 괴생명체가 살고 있다고 가끔씩 온라인상에 이슈가 되곤 한다. 영상이나 사진으로 포착도 종종 되곤 하여 안 믿을 수도 믿을 수도 없는 상황이다. 백두산 천지는 아무나 발걸음 할 수 있는 곳이 아니기에 이러한 이야기가 더 궁금증을 자아내고 있는 것 같다. 실제로는 괴생명체가 아니라 관광객이 몰래 풀어놓고 간 생선일 수도 있지 않을까 하는 생각으로 표현하였다.



[작품 7] 상위0%. 180x230cm. 장지에 채색, 금분, 펜. 2013.



[작품 8] 忍- I . II . 150x76cm. 장지에 채색 , 금분, 펜. 2012.

[작품 7] 은 현대사회의 우리가 바라는 이상향을 표현한 생명체이다. 요즘 현대사회의 인간은 능력도 있고 외모도 출중한 모든 것이 완벽하기를 바란다. 이러한 느낌을 생명체에 반영하여 인간의 날 수 있는 것에 대한 염원으로 날개를, 날렵한 것을 원하는 맹수의 몸을, 순한 얼굴을 바라는 표정으로 동물을 표현하였다.

[작품 8] 은 본인이 생각하는 현대인의 모습과 성격을 표현한 것이다. 요즘 사람들은 인내심이 부족하여 조금만 자신에게 손해가 된다고 생각하면 화를 쉽게 낸다. 그래서 지하철, 버스 등 공공장소에서 쉽게 다툼을 목격할 수 있다. 이러한 불같은 성격을 식물이미지로 표현하였다. 또 그 뒤에 숨어 있는 생명체는 귀만 뽀족하게 나와 있다. 말하고 보고 화내기 이전에 먼저 남의 이야기를 잘 들어보는 것이 해답이 아닐까 하는 마음으로 이미지를 표현하였다.

Ⅲ. 결 론

예술에 있어서 상상력은 인간의 심층심리에서 비롯된다. 이러한 의식 속에 있는 것을 표출시키는 것이 꿈이며 신화이다. 이러한 신화의 탄생배경부터 시작하여 흐름과 그것이 예술로서 표현된 방법들을 살펴보고 신화를 믿지 않는 현대인들이라도 근원적으로는 신화를 필요로 하며, 이러한 필요에 의하여 문화도 끊임없이 신화적 상상력의 산물을 만들어내고 있는 것을 알 수 있었다.

신화는 그 연원이 아득히 옛날로 거슬러 올라가는 것으로서 수많은 불가사의한 설화와 전설들로 이루어져 있는 것을 알게 되었고, 오랜 세월을 지나 오늘날에 이르는 동안 많은 작가들의 손을 거쳐 오면서 개찬과 수정 또는 변형이 거듭되었다. 이러한 이유와 같이 본인은 현대적 신화도 오늘날의 사회적 문화와 함께 변형하고 있을 것이라는 가정아래 작업을 시작하는 계기가 되었다.

서양 문화의 근본적 뿌리라고 볼 수 있는 그리스문화를 살펴보고 이와 비교함으로써 동양의 신화에 대해 살펴보고 예술로서 표현방식에 대해 알 수 있었다. 동양과 서양의 신화를 알아보며 그와 관련된 신들과 신기한 동물을 알아보면서 오랜 시간동안 내려온 신화 이야기는 세계 각 지역 혹은 각 민족마다 고유하고 독창적인부분도 있지만 다른 지역 신화와 공유하는 부분이 있다는 것도 알 수 있었다. 이것은 인류가 보편적으로 지닌 심성 때문일 수도 있고 상대방의 특성이 전파되었기 때문일 수도 있다.

동양신화 속에 등장하는 동식물들은 자연과 인간이 함께 살아가며 생활 속에서 파생된 산물이다. 본인의 작업에서 이 같은 동식물들이 나타나는데 오

로지 상상만으로 또는 동양신화에 등장했던 생물들을 변형, 해체, 조합하여 표현한다. 과거의 자연에 따라 인간이 맞춰 살아가는 것과 다르게 현대인들은 자연을 변형시켜 얻고자 하는 것을 이룬다. 본인의 작업에서도 이처럼 현대사회에 맞춰 본인이 과거의 신화적 상상물들을 변형하는 것 또한 같은 맥락이 아닌지 하는 의문이 들었다.

조형적 재료연구에서는 금분의 예술적 쓰임을 과거로부터 알아봄으로 신성함, 완벽함, 귀이함, 영원성 등의 요소가 있음을 알 수 있었고 본인작업의 신화적 상상표현을 나타내는데 있어 이러한 요소가 어우러짐을 알게 되었다. 또한 금분과 다르게 다소 현대적인 느낌의 펜의 사용은 금분의 세필로 표현되지 않는 것을 표현할 수 있게 해준다. 이것은 과거의 제한적일 수밖에 없는 것이 있다면 현대에는 하지 못하는 것이 없는 것 같은 느낌을 받았다.

본인의 작업에서 과거의 신화적 요소와 현대적 신화의 재해석이 읽힌다고 가정하였을 경우 오랜 전통의 금분과 비교적 현대적인 펜이 나름 이질감이 느껴지지 않음을 알게 되었다.

시각적인 화려함과 세세한 묘사로 현대사회의 신화적 해석이 이루어져 보는 이들로 하여금 같이 느끼고 공감할 수 있도록 노력하는 것이 본 연구자의 과제가 될 것이다.

참 고 도 판



[도판1] 크라나흐, 파리스의 심판, 나무에 유채, 101.9x71.1cm, 메트로폴리탄 미술관, 뉴욕, 1528년경



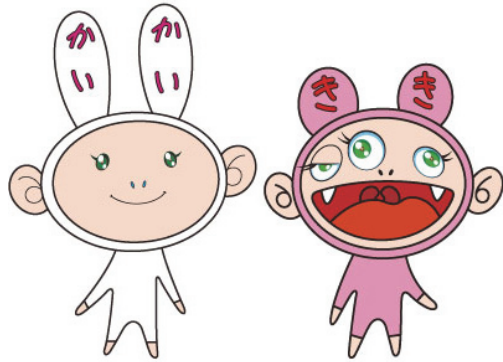
[도판2] 루벤스, 파리스의 심판, 패넬에 유채, 199x379cm, 프라도 미술관, 마드리드, 1639년경



[도판3] 반차도에 그려진 <백택기>



[도판4] 박생광(1904-1985), 무당굿, 종이위에 채색, 74x81cm, 대학 박물관



[도판5] 무라카미 다카시, Kikai & Kiki



[도판6] 칠레 괴생명체 포착, 사진 유튜브 영상 캡처



[도판7] 삼실총(三室塚) 벽화



[도판8] 이불, 사이보그w5, 폴리우레탄·에나멜코팅, 150×55×90cm, 1999년

참 고 문 헌

단행본

- 김무조, <한국 신화의 원형>, 서울 정음문화사, 1989
- 데이비드 A. 라우어, 이대일 역, <조형의 원리>, 미진사, 1983
- 이진성, <그리스 신화의 이해>, 아카넷, 2010
- 이경윤, <세계의 신화와 전설사전>, 다인북스, 2012
- 윤열수, <신화 속 상상동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010
- 정재서, <중국 신화의 세계: 상상력, 이미지, 스토리>, 돌베개, 2011
- 정재서, <산해경>, 민음사, 2008
- 정재서 ; 전수용 ; 송기정 , <신화적 상상력과 문화>,이화여자대학교 출판부, 2008
- 정재서, <정재서교수의 이야기 동양신화2>, 황금부엉이, 2005
- 지중해 지역원, <지중해의 신화>, 이담Books : 한국학술정보, 2013
- W.칸딘스키. 차봉희 역, <점. 선. 면>, 열화당, 2004
- 쓰지노부오, 이해원 역, <일본미술 이해의 길잡이>, 시공사, 1994
- G. Bustacchini, <Gold in Mosaic Art and Technique>, Gold Bulletin, 1973, 6

학위논문

- 탁현주, <한국의 금니화 연구>, 홍익대학교 석사학위 청구논문, 1991

국내학술기사

- 한예순, <신화와 미술>, 제주특별자치도교육청, 2007.07.31

ABSTRACT

Research mythic imagination expressed through the painting

-Focusing on your work-

Gu, Ju-Yeon

Dept. of Oriental Painting

Graduate School of

Sungshin Woman's University

The development of the science today is becoming a justified foundation and evidence in eliciting rational and reasonable judgment of the modern people. However, ironically, the unknown world, unverifiable past, discovery of monstrous existence which are considered to be unscientific always manages to draw the interest of modern people and always becomes an issue. With an attempt to find its source, they are always compared to the animals and plants which are introduced in mythology and legends. This is because myths arouse the curiosity which is the fundamental potential of humans and because it is the source of imagination.

This dissertation, based on '2013. Myths' which is a Masters

artwork, studies the theme of which mythological motif was used in the works, the approach method of the works as well as the production method.

All mankind created their own unique myths and as it has been preserved in their lives, myths exists within the potentials of the source in any culture. Therefore, the research has expressed the appearances of the modern society by using myths as the motif.

In the dissertation, the research is conducted by studying the transition processes from the birth of myth in a society and by classifying how myth is expressed as art in the Eastern and Western worlds, it was determined that myths don't remain stationary but undergoes infinite transition processes along with the phenomenon of culture. Through such, the author was able to express the mythical images on a prerequisite that the mythical images of the modern society would have changed in accordance to the modern conscious by undergoing such transitional processes. Thus, the author intended to express the transformation, imagination, composition of animals and plants in line with the modern society and to express the transformation and imagination of extinct or rare plants for the landscapes.

With regards to the research on materials, gold powder and pen which were used in the art works are studied and a study was conducted to determine if the gold powder and pen used in the work of the author was appropriate in expressing the mythical emotions.

In the works of the research, the visual extravagance and the peculiarity of the myths primarily attracts the attention of the viewer however, by examining the social satire expressed in mythical format, it hopes to provide an opportunity for the viewer to look back at how one belongs to the modern society.