

민 성 래 교수지도  
석사학위 청구작품연구논문

작품 「호접지몽(胡蝶之夢)」에 관한 조형성 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2004

성신여자대학교 조형대학원

조형예술학과 조각전공

김 세 리

## 논문 개요

오늘날 우리는 이전과는 전혀 다른 새로운 상황에 직면하게 된다. 합리적 과학 정신을 통해 기술문명이 고도로 발전하면서, 컴퓨터와 인터넷 등 다양한 전자매체에 의해 이뤄진 가상공간이 등장하게 된 것이다.

가상공간은 현대인에게 제 2의 생활공간이 되었고, 점차 현실과 가상간의 경계가 불투명해지는 시뮬라시옹 시대가 도래하였다. 실제보다 더 실제 같은 가상공간의 나를 통해, 시뮬라시옹 된 가상현실은 인간의 자유의지를 실현할 수 있는 무한한 가능성을 열어 주었다.

본 논문은 이와 같이 현실을 능가하는 가상공간 속에서 자유를 실현하고자 하는 현대인의 욕망을 '나비'와 '인간'의 형태로 끌어내어 표현한 본인의 조형세계를 서술한 것이다. 본 논문의 구성은 3장으로 이루어진다.

제 I 장 서론에서는 제작 동기와 연구 목적, 연구 내용 및 방법을 설명하였다.

제 II 장 본론에서는 본인이 연구해온 「호접지몽」에 접근하기 위하여 작품의 바탕이 되는 이론적, 정신적 배경을 시뮬라시옹 이론과 장자의 호접지몽을 통하여 고찰해보았다. 또한, 작품의 형태적 근거인 '인간'과 '나비' 이미지의 상징적 의미를 내포한 조형기법들에 대해 서술하였다. 이러한 이론적 배경과 형태적 근거를 바탕으로 조형화된 작품을 세부적으로 분석함으로써, 제작기법과 작품이 담고 있는 의미 등을 밝혔고, 이를 통해 본인의 작품세계를 살펴보았다.

제 III 장 결론에서는 본 논문의 내용과 작품을 개괄적으로 정리하였고, 이러한 연구를 바탕으로 이후 작업의 나아갈 방향과 새로운 가능성 등을 후속 작업의 과제로 남겼다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 작품의 이론적 배경 .....	3
1) 현대 사회에서 가상공간의 시뮬레이션(Simulation) .....	3
2) 호접지몽(胡蝶之夢) .....	6
2. 형태적 근거 .....	9
1) ‘인간’과 ‘나비’의 이미지 .....	9
2) 조형 표현에 의한 상징적 의미 .....	10
3. 작품 분석 .....	14
III. 결론 .....	30

## 참고 문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

- 【작품 1】 호접지몽 - I. 철, 스테인레스 원파이프. 140×40×150 cm. 2003 .. 14
- 【작품 2】 호접지몽-II. 철, 스테인리스 원파이프. 100×40×20 cm. 2003 ..... 16
- 【작품 3】 호접지몽-III. 100×40×20 cm. 철, 스테인레스 원파이프. 2003 ..... 18
- 【작품 4】 호접지몽IV. 철, 볼트. 60×15×40 cm. 2003 ..... 20
- 【작품 5】 호접지몽-V. 철, 볼트. 50×20×50 cm. 2003. .... 22
- 【작품 6】 호접지몽-VI. 철, 스테인레스 원파이프. 30×10×40 cm. 2003. .... 24
- 【작품 7】 호접지몽-VII. 철, 볼트, 유리. 40×10×120 cm. 2003. .... 26
- 【작품 8】 호접지몽-VIII. 철, 스텐, 볼트, 유리. 70×8×60cm. 2003. .... 28

# I. 서론

예술이란 예술가가 그의 직간접적인 경험을 정신적, 관념적인 주관세계에 의해 '미적 가치'로 창조한 것이다. 다시 말해 예술가는 그 자신을 비롯한 인간 경험의 모든 단계에서 가치들을 발견하고, 그것들을 선택하고, 강조하고, 변형 혹은 결합시켜 표현함으로써, 예술 작품을 창조하는 것이다.<sup>1)</sup>

한편, 예술은 작가의 세계를 확립하는 것이기도 하지만, 동시에 헤겔이 “예술은 시대의 아들이다”라고 명명한 바 있듯이 예술가는 작품 안에 자신이 속한 사회적 상황을 투영하여 그 시대의 명백한 자취를 나타내기도 한다. 즉 예술은 그 시대의 다큐멘터리와 같다고 할 수 있다. 이러한 점에서, 시대적인 배경은 작품의 내용을 규정짓는 주요한 하나의 요인임을 알 수 있다.

이러한 인식을 토대로, 현대 사회의 시대적인 상황과 그 속에서 직간접적으로 경험되면서 정신적, 관념적인 주관세계에 의해 미적 가치로 창조된 것들이 본인의 작품 제작의 기초가 되었다.

현대에 와서 과학과 기술의 발달로 인간 생활은 과거에는 상상할 수 없었을 정도로 편리해졌다. 기계문명의 고도화로 인간의 삶은 윤택해졌고, 물질적으로 풍요로운 삶을 누리게 된 것이다. 그러나 현대문명이 발달하면 발달할수록 많은 문제점이 드러나게 되었다. 현대인들은 삶의 목적도 모른 채 그저 바쁘게 하루하루를 영위하게 되었고, 오히려 물질문명에 예속됨으로써 인간의 자유는 제약에 부딪히게 되었다.

이에 따라 고도로 발달된 현대문명 속에서 속박된 자유를 회복하려는 다양한

---

1) 멜빈 레이더, 버트람 제섭, 김광명 역, 『예술과 인간가치』, 이론과 실천, 1994, pp.186-194.

시도들이 이루어졌다. 단순히 현대문명에 대해 비판하는 입장뿐만 아니라, 현대 문명의 산물을 통해 대안을 제시하려는 시도도 있었다.

문명에 의해 억압된 자유를 다시 문명을 통해 되찾으려는 인간의 갈망은 이치에 어긋난 것으로 비춰질 수 있다. 하지만, 그러할 수밖에 없는 현대인의 자유에 대한 극한의 의지에 주목해볼 때, 현대 물질문명에 대한 하나의 새로운 대안으로 볼 수 있겠다.

본 연구는 이러한 문제의식에서 출발하였다.

본인의 작품은 현사회의 인간이 겪고 있는 상황을 배경으로 하였고, 가상공간의 시뮬라시옹<sup>2)</sup> 속에서 정신적인 자유를 찾고자 하는 ‘현대인의 호접지몽’을 주제로하여 제작되었다. 본인은 현실과 가상의 사라지는 경계에서 정신적 자유를 찾으려는 현대인의 꿈을 작품 「호접지몽」 연작으로 조형화하였다. 따라서 본 연구는 현대사회에서 억압된 자유를 되찾기 위해 호접지몽을 꿈꾸는 현대인의 이미지를 이론적 배경과 작품 분석을 통해 표현하는 것을 목적으로 한다.

연구 내용 및 방법으로는 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 중심으로 현대 사회에서 사이버 공간의 시뮬라시옹에 대해 살펴보았고, 장자의 호접지몽<sup>3)</sup>을 현대적 의미로 재해석하여 가상과 현실간의 경계의 사라짐 속에서 절대적 자유경지에 이르는 현대인의 호접지몽에 대해 고찰하였다. 이와 같이 가상공간에서 자유를 실현하고자 하는 현대인의 욕망을 ‘인간’과 ‘나비’의 이미지를 통해 드러내었고, 다양한 조형표현의 상징적 의미를 밝혀줌으로써 그 형태적 근거를 제시하였다. 마지막으로, 이를 바탕으로 제작된 본인의 작품을 작품내용, 기법, 재료 등으로 분석함으로써, 본인의 작품세계를 정립하고자 하였다.

---

2) ‘시뮬라시옹’(Simulation)이란 가상현실이 현실을 압도하고 있는 상황을 일컫는다. 이와 관련된 자세한 논의는 [II장-1-1])에서 다루겠다.

3) ‘호접지몽’(胡蝶之夢)이란 나비가 된 장자의 꿈으로 현실인지 꿈인지 구분하지 못함을 일컫는다. 이와 관련된 자세한 논의는 [II장-1-2) ]에서 다루겠다.

## II. 본 론

### 1. 작품의 이론적 배경

#### 1) 현대 사회에서 가상공간의 시뮬라시옹(Simulation)

고도로 기술문명화된 현대에 이르러 현실과 허구, 본질과 가상이라는 전통적인 이분법적 구분은 허구라고 인식되면서, '가상현실'은 그러한 이분법이 해체된 자리에 들어서고 있다. 이는 현대 사회가 가상과 현실의 경계가 더 이상 구분될 수 없을 정도로 혼합적이고 합성적인 단계로 접어들었다는 점을 보여준다.<sup>4)</sup>

인간은 동물과 달리 자신의 이상을 실현할 수 있는 세계를 스스로 만들어 자기 자신을 실현할 수 있다. 현대 정보기술문명은 이러한 인간의 능력에 더욱 빛을 발하게 하였다. 예를 들어, 사이버 공간(인터넷, 온라인 채팅, 머드게임 등)을 통한 가상 체험은 인간 스스로가 자신이 원하는 것을 실제로 행동할 수 있게 만든다. 이러한 가상세계에 매료된 인간들은 이에 더욱 몰입하게 되었고, 결과적으로 현실과 비현실의 경계를 무너뜨리는 단계에까지 이르게 되면서 실재와 가상간의 구분이 모호해지는 '가상의 리얼리티' 상황에 이르렀다.

그러면, 이러한 가상공간의 특성을 장 보드리야르<sup>5)</sup>의 '시뮬라시옹'<sup>6)</sup> 이론을 통

---

4) 최문규 외, 「새로운 매체 현실과 문화변화」, 『독일어문학』 11집, 1998.

5) 장 보드리야르는 프랑스의 대표적인 포스트모더니즘 사상가 중의 한 사람으로 1929년생이며 낭테르 대학 사회학 교수를 역임했다. 박사 논문 『사물의 체계』(1968)에서부터 『암호』(2000)에 이르기까지 30여년에 걸쳐 20여권의 저서를 출판하였으며, 그중 『시뮬라시옹』(1981)은 그의 독창적 이론을 완성해 낸 가장 중요

해 좀더 심층적으로 접근해보겠다.

장 보드리야르는 현대사회를 "이미지와 허구, 복제품이 원본과 현실을 압도하는 시대, 현실이 안개 속으로 사라지는 시대"가 도래하였다고 보았다. '원본 없는 모사품'인 '시물라크르'가 현실을 대체하고 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되면서, 우리가 실제라고 생각하였던 것들이 바로 비현실이라고 하였던 '시물라크르'로부터 나오게 되는 것이다. 상황이 완전히 전도되어 흉내 내거나 모방할 때는 이미지란 실제 대상을 복사하는 것이었지만, 지금은 오히려 실제 대상이 가장된 이미지를 따라야 하는 것이다.<sup>7)</sup>

이처럼 현실과 허구, 본질과 가상이라는 이분법적 구별이 더 이상 불가능해지면서, '진실한 것'과 '거짓된 것', '실제적인 것'과 '상상적인 것'의 차이는 의문시된다. 더 이상 현실만이 진실이며, 상상은 거짓이라는 가치 판단이 불가능해진 것이다. 이러한 인식적 전환을 토대로, 가상공간에 대한 긍정적인 접근이 가능해진다. 물론 가상공간이 인간에게 새로운 문제점을 던져줄 수도 있다. 그러나 동시에 가상공간은 인간의 무한한 욕구를 가능한 유사실현의 현상으로 우리에게 경험하게 해주고 자기의 세계를 종합적으로 구성하여 나가게 해줄 수 있는 것이다. 문명사회가 고도로 발달되면서, 현실에서 인간의 자유는 오히려 더 제약받게 된다. 이러한 상황에서 가상공간은 현실에서 불가능해진 인간의 다양한 꿈을 실현시키는 억압된 자유를 누릴 수 있는 새로운 대안으로 모색되어질 수 있겠다.

특히, 사이버 공간의 '아바타'는 이러한 시물라시옹 이론을 보여주는 구체적인

---

한 저서로 손꼽힌다. 아직도 세계 유수의 학술지와 웹진 등에서 꾸준히 기고하고 발언하는 등 왕성하게 활동하고 있다.

6) 시물라크르(Simulacres)는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭하며, 시물라시옹(Simulation)은 시물라크르의 동사적 의미로 '시물라크르 하기'이다. 장 보드리야르, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 1992.

7) 장 보드리야르, 위의 책, pp.9-19.

예가 될 수 있다. ‘아바타’는 분신을 뜻하는 말로 사이버 공간에서 사용자의 역할을 대신하는 ‘또 하나의 나’라고 할 수 있다. 바로 이러한 실체에 대하여 보드리야르는 ‘파생실재’(hyperreal)라 명명한 바 있다. 아바타를 통해 자신이 원하는 모습으로 변형함으로써, 가상적 경험을 한다. 점차 아바타는 실재보다 더 실재처럼 행동하게 되고, 이에 따라 사이버 공간과 현실공간의 벽은 무너지고 만다. 다시 말해, 실재의 환영인 ‘아바타’가 실재를 압도하게 되면서, 실재로 취급 받게 되는 것이다. 사이버 공간 속의 인간들은 아바타를 통해 그들이 만든 세계의 재현물들을 생산하고 소비하며, 현실을 위조할 뿐만 아니라, 개선할 수도 있게 되는 것이다. 현실을 그대로 복제하는 것이 아니라, 우리가 바라는 대로 만들기 위해 필요한 변형을 가하기 때문이다. 위조된 현실은 위조되지 않은 현실만큼 실제적이다. 이에 대해 장 보드리야르는 이렇게 설명한다.

실재에 대한 정의 자체가 실재에 대응하는 것을 재생산한다. 이 재생산 과정의 한계로 인해, 실재는 재생산될 수 있는 것일 뿐만 아니라 언제나 이미 재생산되어 있는 것이다. 초실재는 단지 그것이 전적으로 시뮬레이션 상태라는 이유로 재현을 초월한다. 인공적인 기교는 현실성의 핵심에 있다.<sup>8)</sup>

실제 경험과 행동에 대한 기억은 인간에게 가상적 공간들의 경험을 실제로 한 것처럼 만든다. 즉, 가상공간은 점점 실재보다 더 실재 같아지는 시뮬라시옹의 산물들, 즉 시뮬라크르로 가득 찬 세계가 되어 가고 있는 것이다.

---

8) 슬라보예 지젝 외 저, 이운경 역, 「매트릭스로 철학하기」, 한문화, 2003, p276에서 재인용

## 2) 호접지몽(胡蝶之夢)

인간의 무한한 발전을 기대하게 했던 고도화된 서구의 문명사회는 자연의 황폐화, 인간 소외 등 극심한 폐해를 드러내기 시작했다. 서구의 문명사회가 물질적인 풍요와 안정을 가져왔지만, 그 이면에는 배제와 억압의 논리 속에 많은 희생을 가져왔던 것이다. 결국 진리라고 여겨졌던 질서나 총체성의 회복에 대한 신념이나 추구는 기만일 수 있으며, 어떤 획일적이거나 전체주의적인 지배체제의 미명일 수도 있음을 경계하게 된다.<sup>9)</sup>

이에 따라 그 동안 전근대적이며 비합리적이고 비과학적인 것으로 치부되었던 동양 사상은 새로운 대안으로서 부각된다. 즉, 일원론적이고, 유기체적이며, 자연 중심적인 동양 사상이 현대적으로 적용됨으로써, 이원론적이고, 기계적이며, 이성 중심적인 서구의 이분법적 사상이 지니는 문제점에 대한 반성과 비판으로 작용하고 있는 것이다.

특히 동양 사상 중에서도 장자의 '호접지몽'은 현실과 가상의 경계가 해체된 특수한 현대의 시뮬라시옹의 상황을 구체적으로 드러내줄 수 있는 좋은 예로서 주목받고 있다.

호접지몽에 대해 자세히 살펴본 후, 그 현대적 의의를 고찰해보겠다.

---

9) 리오타르는 정신의 변증법, 의미의 해석학, 이성적 주체 혹은 노동주체의 해방, 또는 부의 창조 등을 대서사라고 보고, 이러한 대서사에 공공연히 호소하는 모든 과학을 지칭하기 위해 <근대적 modern>이라는 용어를 쓴다. 예를 들어, 진리치를 갖는 어떤 진술의 발신자와 수신자 간의 합의라고 하는 규칙은 합리적 정신들 사이에 만장일치가 가능하다는 조건 속에서만 받아들일 수 있는 것이 된다. 이것이 계몽서사이다. 계몽서사에서 지식의 주인공은 보편적 평화라고 하는 선의의 윤리-정치적 목적을 지향한다. 리오타르는 이러한 대서사에 대한 불신과 회의를 보이면서, 이를 <포스트모던>이라고 정의하고 있다.

장 프랑수아 리오타르, 유정완, 이삼출, 민승기 역, 『포스트모던의 조건』, 민음사, 1992.

‘호접지몽’(胡蝶之夢), 즉 ‘나비가 된 꿈’은 《장자》의 〈제물론편(齊物論篇)〉에 나오는 이야기이다.

지난 어느 날 장주는 꿈에 나비가 되어 훨훨 날아다녔다. 스스로 유쾌하여 마음대로 노닐면서 그 자신이 장주인 줄은 모르다가 조금 뒤에 문득 깨어 보니 곧 분명한 莊周였다. 알 수 없는 일이다. 장주의 꿈에 나비로 되었던가? 나비의 꿈에 장주로 되었던가? 그러나 장주는 장주요, 나비는 나비로서 반드시 구별이 있」으니, 이것을 일컬어 물질의 변화라고 하는 것이다.<sup>10)</sup>

장자가 꿈에 나비가 되어 스스로 유쾌했던 이유는 실제로 자신이 장주임을 인식하지 못했기 때문이다. 만일 그가 꿈에 나비가 되어서도 여전히 본래의 장주임을 알았다면 다른 생각을 했을 것이다. 즉 장주임을 알지 못했기 때문에 나비는 곧 그의 모든 것이 됨으로써, 스스로 유쾌하게 느낄 수 있었던 것이다. 즉, 장자는 꿈과 현실 간의 구분이 모호해지는 상황에서 오는 무상(無相)의 환희를 느낀 것이다. 이처럼 장자가 나비이고, 나비가 곧 장자인 물아가 융합해져 주객일치가 이루어짐으로 천지만물이 합일되고, 정신적 자유를 얻게 되는 것이 장자가 말하는 절대 자유의 경지이며, 장자가 그린 이상향이다.

‘호접지몽’은 시물라시옹 이론처럼 현실과 꿈 사이에서 존재하는 존재론적 차이가 과연 무엇인지를 반문하게 한다. 어느 것이 현실이고 어느 것이 꿈인지 그 경계를 나눌 수 없을 때, 세계를 구분해서 이해하는 이분법적 사고에서 자유로워질 수 있는 것이다.

꿈의 세계와 꿈 깬 뒤의 세계가 확실히 두 가지였고, 장자와 나비가 분명히 별개의 물체이나 하나의 대기(大氣)가 만물을 한 개의 용광로에서 변화작용하고 있

---

10) 박종호, 『장자철학』, 일지사, 1985. p.95.

는데 영원히 같을 수가 없다는 것은 형이하학적인 현실에서만 성립되는 이론이다. 만일 주관적인 근친(近親)에 국한하여 어디까지나 양자로 분립할 수밖에 없다면, 어찌하여 자기의식을 지속하면서 완전히 다른 물체가 된 꿈을 가질 수 있으며, 또한 분명히 장자의 생명을 유지하면서 나비가 될 수 있었겠는가?<sup>11)</sup> 사람이거나 나비나 똑같은 위치에 있는데 다만 사람들의 불완전한 개념에 의하여 차별이 생기는 것이다. 현실과 꿈, 실재와 상상, 참과 거짓이라는 상대적인 개념을 초월한다면 아무런 차별도 없게 될 것이다. 상대적인 개념이 없어짐으로써 자유로워진 세계, 모든 사물이 합일인 세계인 것이다.

이처럼 현실과 꿈의 구분이 모호해지는 상황에서 나와 나비를 구분할 수 없는 호접지몽의 세계는 현대의 시뮬라시옹의 세계를 잘 드러내준다. 현실의 장자와 꿈이라는 가상공간 속에서의 나비를 구분할 수 없을 정도로, 가상공간에서의 체험은 생생하며 현실을 압도하고 있는 것이다. 호접지몽을 현대적으로 재해석할 때, 장자는 현실 공간에서 자유를 억압받고 있는 현대인일 것이며, 유쾌한 마음으로 노니는 나비의 꿈은 가상공간을 통해 무언가를 자유롭게 실현하고 싶은 인간 욕망의 표현으로 볼 수 있겠다.

그런데, 가상공간 속 나비와 현실 속 자신이 맞물려져 있는 경험 속에서 그 둘 사이의 구분은 모호해지며, 인간은 실재에 대한 감각을 상실한다. 즉, 나비가 실제 자신이라고 여기며, 현대인은 비로소 정신적 자유를 실현하게 되는 것이다. 이때 중요한 것은 가상공간인 꿈속에서 누리는 자유가 결코 무가치한 것이 아니라는 점이다. 상대적인 개념을 초월할 때, 눈에 보이는 이곳의 현실 말고 무한한 자유를 누릴 수 있는 가상현실도 존재하는 것이다.

본인은 현실에서 제한받고 있는 자유를 가상공간에서 되찾고자 하는 현대인의 자유에 대한 열망을 작품을 통해 표현하고자 하였다. 이에 시뮬라시옹 세계를 구

---

11) 박종호, 위의 책, p.96.

체적인 이미지로 보여주고 있는 ‘호접지몽’에 주목하였고, ‘나비’와 ‘인간’을 표현의 매개체로 도입하였다.

## 2. 형태적 근거

### 1) ‘인간’과 ‘나비’의 이미지

상징(symbol)이란 일반적으로 감상적인 것에 있어 초감각적인 것(이성)이 표현되는 것으로, 예술이 이념의 감상화, 감각적인 것의 정신화라는 측면에서 상징은 중요한 개념이다.<sup>12)</sup> 또한, 상징은 질적, 형식적으로 다른 두 가지의 것이 서로 독립적인 뜻을 가지고 있으면서도 어떤 의미로 관련을 맺는 한편 다른 편을 표징 또는 대표하는 것이다.

이미지(image)란 본래의 의미는 ‘인물의 영상’, ‘초상’이나 보통 인간에 한하지 않고 회화적이거나 조각적인 수단에 의하여 재현된 사물의 대상과 모상 내지는 사물과 대상의 형상 그 자체를 의미한다. 또, 마음속에 생각되는 직관적인 형상, 즉 심상을 말하기도 한다.<sup>13)</sup>

따라서, 상징 이미지의 형상화란 예술가가 그의 정신세계를 표현함에 있어서, 표현 대상에 상징적 이미지를 부여하여 예술적 형태를 만들어 내는 것을 일컫는다.

이론적 배경에서 살펴본 바와 같이 고도화된 현대의 물질문명이 가져온 병폐로 인해, 현실세계에서 ‘삶의 무목적성’과 ‘자유의 속박’을 느끼게 되면서, 현대인

---

12) 월간미술 엮음, 「세계미술용어사전」, 월간미술, 1998, p.226

13) 월간미술 엮음, 위의 책, 1998, p.369

들이 가상공간에서의 호접지몽을 꿈꾸게 하는 것이라고 생각된다. 그리하여, '나비'와 '인간'을 호접지몽을 꿈꾸는 현대인의 이미지에 표징함으로써, 자유를 실현하기 위한 현대인의 꿈을 표현하고자 하였다. 작품형성의 배경이 된 시뮬라시옹 이론은 장자의 호접지몽을 통해 본 작품에 구체적으로 형상화되었다.

작품 「호접지몽」은 가상공간에서 유토피아를 꿈꾸는 현실 속 현대인의 모습을 '인간'의 형태로 나타내었다. 실제의 인간을 '인간의 형태'로 단순화하여 표현한 것이다.

'나비'의 형태는 더 다양한 의미망을 갖는다. 문학에서 '나비'는 일반적으로 '현실에서 벗어남', '이상향을 찾아나서는 것', '아무것에도 속박되지 않은 자유로운 존재'를 상징한다. 매체의 광고에서 '나비'는 형태적 아름다움과 화려한 색상으로 인해 '첨단 기술' 혹은 '새로운 기술의 진보'라는 상징적 의미로 쓰인다.<sup>14)</sup> 본인의 작품에서 '나비'의 이미지는 전자와 후자의 의미를 함께 내포하고 있다. 즉, '나비'는 매체에 의해 만들어진 현실을 벗어난 다른 차원의 가상공간인 동시에 인간의 또 다른 모습이고, 현대인의 이상향인 아무 것에도 속박되지 않는 '정신적인 자유'이기도 하다.

위와 같이 작품 「호접지몽」은 '인간'과 '나비'의 형태에 상징적 이미지를 부여하였고, 그들이 갖는 형태적 특징을 간결화하여 표현하였다.

## 2) 조형 표현에 의한 상징적 의미

작품 「호접지몽」에는 다양한 조형 표현이 사용됨으로써 그 상징적 의미들을 효과적으로 부각시키고 있다. 이를 표현 기법상의 특징, 형태의 구조적 특징, 재료의 특징으로 나누어 살펴보겠다.

---

14) 양 용, 「광고에 나타난 동물의 상징성 연구」, 고려대학교 석사논문, 2000.

먼저 표현 기법상의 특징을 살펴보면, 작품 「호접지몽」은 주제를 더욱 효과적으로 부각하고자 형태들을 반복적으로 배열하여 표현하였다. 이러한 표현 기법을 ‘적층’이라 한다.<sup>15)</sup> 반복적인 적층 기법은 단조로움을 주기도 하지만, 면과 면을 반복하는 연쇄를 통해 이미지의 누적 효과를 준다. 또한, 직선적으로 뻗어가는 강한 느낌과 형태의 통일감으로 안정적인 정서와 실체를 구체화하는 효과도 있다. 이러한 반복적 적층 기법은 정면에서 보면 평면의 겹침이 된다. 그리고 측면에서 보면 복수의 평면을 옆에서 본 선의 집적으로 정면과는 완전히 다른 형상을 보여 준다. 또한, 평면 형태들 간의 간격은 이차원과 삼차원의 틈새에 있는 모양으로 독특한 조형 형태를 만들어 낸다.

작품 「호접지몽」에서 적층 기법은 ‘나비’와 ‘인간’ 형태의 면들을 파이프 혹은 볼트로 반복적으로 연결함으로써 구체적으로 드러난다. 이는 ‘나비’와 ‘인간’의 형태를 강조하여 작품주제를 부각시킴으로써, 보는 이에게 강렬한 심상을 인지하도록 유도하기 위함이다.

또한 작품 「호접지몽」은 ‘구멍’에 의한 표면 처리를 많이 볼 수 있다. 작품의 내용적인 면에서 볼 때는 ‘구멍’은 전면과 후면 공간의 교류를 상징적으로 나타낸 것이다. ‘구멍’이란 열려있는 공간으로 ‘소통’을 상징한다. 즉 틈이자, 간격인 ‘구멍’은 내적 소통의 통로가 되어 교류할 수 있는 또 다른 공간을 만들어 낸다. 이러한 구멍을 통해 현실과 가상공간의 경계는 상호 연결되어 있으며, 통합되어 짐을 나타낸다. 즉, 가상공간과 현실공간의 시뮬라시옹을 표현한 것이다. 이러한 구멍의 효과는 조형적인 면에서 반복적 효과에 의한 중첩된 면들이 가져올 수

---

15) 적층기법 : 물체가 겹쳐 쌓여서 모양을 만드는 것으로 2차원 평면이 집적해서 삼차원 입체가 되는 것이다. 수직상으로 물체를 적층할 경우, 수평에 의한 적층에 비해 보다 조형적이고 인위적인 느낌이 든다. 작품의 배후에 있는 작가의 존재, 또 작품의 형상이나 내용을 결정한 의도가 강하게 느껴지는 표현이다.

아사쿠라지, 『예술 디자인의 입체구성』, 권오현 역, 조형사, 1995, pp.260-261.

있는 시각적 답답함을 해소하고자 함이다.

다음으로 형태의 구조적 특징이 보여주는 상징적 의미를 살펴보겠다. 작품 「호접지몽」은 형태의 구조적 표현상 두 가지로 나뉘어져 있다. 하나는 ‘나비’와 ‘인간’의 형태를 함께 붙여 하나의 객체로 표현한 것이고, 다른 하나는 나비와 인간 형태가 서로 분리되어 있지만 대칭적인 구도로 표현한 것이다. 전자와 후자는 다른 구조지만, ‘나비’와 ‘인간’ 형태와 크기를 최대한 동등하게 표현하여, 두 형태가 같은 의미를 가짐을 나타내고자 했다. 즉, ‘자유(나비)의 의미인 나비’와 ‘자유(나비)를 꿈꾸는 인간’을 하나의 객체로 혹은 형태와 크기를 유사하게 표현하여 ‘나비는 자유를 꿈꾸던 인간’이며, ‘나비 꿈을 꾸던 인간은 나비가 됨’이라는 의미를 나타낸 것이다. 가상공간을 통해 자유롭게 나는 ‘나비’는 가상적으로 존재하는 또 다른 나의 모습이다. 현실공간의 인간과 가상공간을 통해 자유를 꿈꾸는 인간(나비)은 서로 다른 공간에서 다른 형태로 존재하지만, 어느 것이 참이고 어느 것이 거짓이라는 가치 판단은 상대적인 개념에 불과하다. 이때 ‘인간’과 ‘나비’는 결국 하나가 된다. 가상과 현실의 경계가 사라질 때, ‘나비’가 ‘인간’이며, ‘인간’은 ‘나비’인 것이다. 이로써 현실과 가상, 참과 거짓, 실재와 상상이라는 상대적 개념을 초월하고 차별이 없는 정신적 자유를 성취함을 표현하고자 했다.

마지막으로 재료의 특징에 의한 상징적 의미를 살펴보겠다. 조형작품에서 재료는 단순히 표현 수단에서 머무는 것이 아니라, 작가가 표현하고자 하는 어떠한 형상을 좀 더 효과적으로 설명해주는 방법이 된다.

본인의 작품 형성에 가장 비중 있게 사용된 ‘철’은 인류 문명을 발전시키는데 결정적인 역할을 하였기에, 이 재료를 통하여 문명의 발전으로 형성된 현대사회를 내포하려고 했다. 또한 면과 면들의 반복적 배열을 용접함으로써 구조적으로 단단하게 고정할 수 있었고, 여러 가지 표면기법을 사용하고 표면을 도색함으로써 색채에 따라 다양한 느낌을 얻게 하였다.

색채는 형태에서 다 전달할 수 없는 심리적인 효과를 얻게 한다. 본인은 작품에서는 '검정색'과 '은색'을 주로 사용하였다. 일반적으로 '검정색'은 '죽음'과 같은 부정적인 이미지가 있지만, 반면 '권위'나 '위엄'을 상징하기도 한다. 이러한 지배적이며 강한 의지와 힘을 검정 색채로 상징화하여 관람자에게 시지각적으로 강한 심상을 느끼게 하였고, 이를 통해 본인의 자유에 대한 강한 열망을 나타내고자 하였다. '은색'은 '디지털 시대', '미래의 색', '신비함'이라는 이미지를 상징하는 색으로 가상공간을 나타낸다. 이처럼 철과 색채를 통해 다양한 효과를 주고 있다.

그러나, 획일적인 재료로 인해 야기될 수 있는 단조로움을 피하고, 작업의 풍부한 조형성을 얻고자 '유리'라는 재료도 사용하였다. '유리'는 현대조각의 신재료 중 하나로 투명한 성질을 갖고 있어서 유리 밖의 건너편을 바라볼 수 있지만, 동시에 그 사이를 가로막는 벽이기도 하는 '투시'와 '차단'이라는 이중적 성격을 갖고 있다. 이러한 유리의 물성적 특성을 통해 작품에서 현실과 비현실 간에는 경계가 있는 듯 느껴지지만, 두 공간은 하나로 존재하고 있음을 나타내고자 하였다.

이와 같이 철과 신재료인 유리를 접목하였고, 재료간의 상호결합 관계를 통해 새로운 조형세계를 확장시킬 수 있었다.

### 3. 작품 분석



【작품 1】 호접지몽 - I. 철, 스테인레스 원파이프. 140×40×150 cm. 2003

【작품 1】 호접지몽 - I

크기: 140×40×150 cm

재료: 철, 스테인레스 원파이프

제작 년도: 2003

제작 방법: 철 10mm를 3개의 면으로 레이저 절단 하였다. 그리고 각각의 장을 스테인파이프로 '용접' 연결하여 적층적 형태로 만들었다. 스테인 파이프의 절단된 단면이 보이지 않게 하기 위해 구멍을 막았다. 전면과 후면은 검정색 무광유성페인트로, 세로단면은 펄이 들어간 자동차용 은색페인트로 표면을 도색하였다. 색채 표면 처리할 때 스테인 파이프나 은색으로 착색되어진 세로단면에 검정 페인트가 묻지 않게 하기 위하여 테이핑작업을 하였다.

[작품1]은 '인간과 나비는 하나이다.' 라는 전제하에서 표현되었다. 나비는 날개를 펴고, 날아 오르려하지만, 인간은 그렇지 못하다. '인간' 형태는 현실공간에서 자유를 속박당한 현대인의 모습이며, '나비' 형태는 가상공간에서 자유롭게 날고자 하는 현대인의 열망을 나타낸다. 두 형태는 하나로 융합됨으로써, 나와 나비가 하나라는 경지에 이르며, 자유로운 나비가 된 인간을 표현하고자 했다.



【작품 2】 호접지몽-II. 철, 스테인리스 원파이프. 100×40×20 cm. 2003

## 【작품 2】 호접지몽 II

크기: 100×40×20 cm

재료: 철, 스테인레스 원파이프

제작 년도: 2003

제작 방법: 철 10mm를 인간과 나비형태로 레이저 절단하였다. 각 면을 스텐파이프로 밴딩한 3개의 원과 반복적인 형태로 스텐파이프를 이용하여 용접 연결하였다. 표면은 검정색 페인트와 펄이 들어간 자동차용 페인트를 섞어서 빛의 반사에 의해 은색 펄 입자들이 반사되도록 하였다.

[작품 2]는 형태가 단순화된 인간의 두상 형태 위에 나비를 함께 배치하여 인간과 나비를 하나의 '유기체'로 형상화한 작품이다.

작품에서 인간의 형태는 현실공간의 인간을 나타내며, 나비 형태는 자유를 상징한다. 현대인은 호접지몽을 꿈꾸며, 자유롭게 날기를 희망한다. 현실과 가상의 경계가 사라짐으로, 자유로운 나비가 되려는 현대인의 호접지몽을 조형화 하였다.



【작품 3】 호접지몽-III. 100×40×20 cm. 철, 스테인레스 원파이프. 2003

### 【작품 3】 호접지몽Ⅲ

크기: 100×40×20 cm

재료: 철, 스테인레스 원파이프

제작 년도: 2003

제작 기법: 철 10mm를 인간형상과 나비형태로 레이저 절단하였다. 각 면을 반복적인 형태로 스텐파이프를 이용하여 용접 연결하였다. [작품2]와 같은 표면처리로 검정색 페인트와 펄이 들어간 자동차용 은색 페인트를 섞어서 빛에 의해 작은 은색 펄 입자들이 반사되도록 하였다.

[작품1]과 [작품2]와는 달리, [작품3]은 인간과 나비의 형태를 분리하여 표현하였다. 하지만, 대칭적인 구도로 두개의 형태가 평등하게 조화를 이루도록 배치함으로써, 그 형태들이 분리된 듯하지만 통합된 하나의 형태로 보이게 표현하여, 나비와 인간의 구별이 있는 듯하지만, 그 경계가 없음을 나타내고자 했다.



【작품 4】 호접지몽Ⅳ. 철, 볼트. 60×15×40 cm. 2003

#### 【작품 4】 호접지몽Ⅳ

크기: 60×15×40 cm

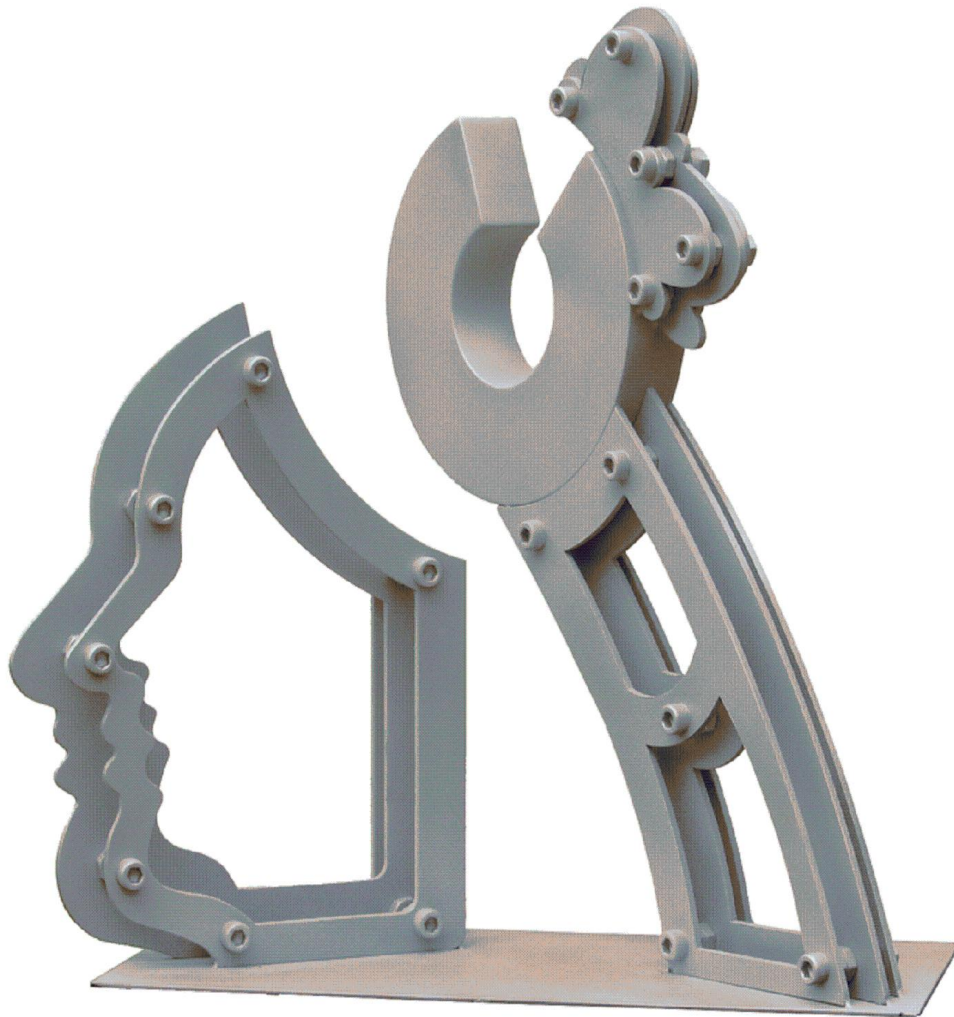
재료: 철, 볼트

제작 년도: 2003

제작기법 : 철 10mm를 레이저 절단 후 표면을 '쇼트'기법으로 처리하였다.

그리고, 면과 면 사이를 볼트로 연결하였다.

[작품4]는 [작품3]과 마찬가지로 인간과 나비형태가 조화롭게 대칭적 구도로 배치되어 있으며, 이 두 개의 형상을 붙여 놓으면 맞물릴 것 같은 형태를 취하고 있다. 나비는 실재와 별개가 아니라, 인간의 현실공간에서 파생되어진 꿈으로, 또 하나의 실재임을 표현한 것이다. 자유롭게 나는 나비는 바로 '인간'임을 표현한 것이다.



【작품 5】 호접지몽-V. 철, 볼트. 50×20×50 cm. 2003.

## 【작품 5】 호접지몽 V

크기: 50×20×50 cm

재료: 철, 볼트

제작 년도: 2003

제작 기법: 철 5mm을 인간형상과 나비형태로 레이저 절단하였다. 각 면을 반복적인 형태로 볼트를 이용하여 연결하였다. 표면은 자동차용 펠이 들어간 은색 페이트로 도색하였다.

[작품5]는 [작품3]과 [작품4]의 대칭적 구도와 마찬가지로 배치되어 있다.

꽃밭에서 자유롭게 나는 나비를 꿈꾸는 현대인의 모습이다. 대칭적 구도에 의해 나비와 인간은 하나의 융합된 형태로 보인다. 이 둘은 대립하지 않으며, 조화를 이룬다. 이를 통해 나비의 경지에 이르는 현대인의 호접지몽을 표현하고자 하였다.



【작품 6】 호접지몽-VI. 철, 스테인레스 원파이프. 30×10×40 cm. 2003.

【작품 6】 호접지몽Ⅵ

크기: 30×10×40 cm

재료: 철, 스테인레스 원파이프

제작 년도: 2003

제작 기법: 철 10mm를 레이저 절단 후, 각 면을 볼트로 연결하였고, 검정색 페인트로 표면 처리하였다.

[작품6]은 자유를 속박하는 현대문명을 사각형태로 표현하여 그 안에 갇혀있는 인간과 나비의 형태를 통해, 억압받은 자유를 되찾으려는 현대인의 자유의지를 표현하고자 하였다.



【작품 7】 호접지몽-VII. 철, 볼트, 유리. 40×10×120 cm. 2003.

## 【작품 7】 호접지몽Ⅶ

크기: 40×10×120 cm

재료: 철, 볼트, 유리

제작 년도: 2003

제작기법 : 하단은 철 10mm를 레이저 절단하였으며, 상단의 원과 인간형상은 철 2mm를 레이저 절단 후에, 나비형상의 샌딩된 유리를 넣어서 용접하였다. 하단의 각 면들은 볼트로 연결되어 있으며, 상단과 하단은 용접으로 접합하였다. 표면은 검정색 페인트로 도색하였다.

[작품7]에서 인간과 나비 형태는 원의 내부(유리)와 외부에 각기 위치하고 있다. 여기서 원은 하나의 통합체라는 의미로 가상과 현실 공간의 공존을 상징한다. 투시와 차단의 이중성을 가진 유리의 물성적 특성으로 안의 나비는 볼 수는 있지만, 만져지지 않는다. 이는 유리 안의 나비를 통해 가상공간은 실제 존재하지 않는 것(만질 수는 없지만)처럼 느껴지지만, 실재 현실과 함께 존재하고 있음(보이는 것)을 나타낸다.

인간과 나비가 존재하는 두 공간의 경계는 없다. 이 둘은 하나로 존재하는 것이다. 인간과 나비가 하나 되어 정신적 자유를 누리게 됨을 형상화 하였다.



【작품 8】 호접지몽-VIII. 철, 스텐, 볼트, 유리. 70×8×60cm. 2003.

【작품 8】 호접지몽Ⅷ

크기: 70×8×60cm

재료: 철, 스텐, 볼트, 유리

제작 년도: 2003

제작 기법: 인간과 나비 형태를 레이저 절단하였다. 유리는 절단 후, 볼트를 연결할 수 있도록 구멍을 뚫었다. 얼굴형상은 쇼트기법으로 표면 처리하였고, 각면들은 볼트로 연결하였다. 유리를 볼트와 연결할 때에는 유리의 깨지기 쉬운 성질 때문에 볼트와 너트 사이에 고무와샤를 끼웠다.

[작품8]은 나비를 꿈꾸는 인간을 형상화한 것이다. [작품7]에서 밝힌 바와 같이 유리는 투시와 차단의 이중적 물성을 갖고 있어서 나비와 인간을 공간적으로 차단하고 있지만, 시각적으로 하나로 보이게 하는 역할을 한다.

본인은 작품을 통하여 이렇게 말하고자 한다.

“나는 자유롭게 날고 있는 나비의 꿈을 꾸고 있다. 아니면, 나비가 나의 꿈을 꾸고 있는 것인지 모른다. 나와 나비 사이에는 어떠한 구분이 없다. 나는 나비이고, 나비는 나인 것이다. 나는 자유롭게 날고 있는 나비이다.”

### Ⅲ. 결 론

현대 문명의 발전은 인간에게 많은 것을 성취하도록 하였지만, 그 이면에는 문명에 종속되어 자유가 억압되는 상황이 되었다. 이런 상황에서 현대인은 자유를 되찾기 위한 하나의 대안을 가상 공간에서 발견한다. 현실에서 구속받는 자유를 무한한 가능성의 가상 공간 속에서 찾으려는 현대인의 모습을 작품 「호접지몽」에 표현하고자 하였다.

먼저 시뮬라시옹 이론과 장자의 호접지몽을 통해 작품형성의 배경을 살펴보았다. 시뮬라시옹화 되어가는 현대사회에서의 가상 공간의 특성을 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 통하여 고찰하였다. 또한 구체적인 이미지로 시뮬라시옹의 세계를 드러내고 있는 장자의 호접지몽을 작품 「호접지몽」과 연결시켜 설명하였다.

이처럼 호접지몽을 현대적 의미로 재해석하여, 가상과 현실의 구분이 사라짐으로 인간과 나비가 하나되는 절대 자유의 세계가 열리는 것이라고 보았다. 작품 「호접지몽」을 통해 현실에서 얻지 못하는 자유를 가상 현실을 통해 얻는 현대인의 자유에 대한 극한 열망과 자유를 되찾는 현대인을 표현하고자 하였다.

이에 따라 실제 작품 제작에 있어 '인간'과 '나비' 형태를 '현실공간 속의 인간'과 '자유롭게 날기를 희망하는 인간'의 이미지로 도입하였다.

또한, 실제 형태가 갖는 특징을 단순화하였고, 반복에 의한 적층적 표현으로 작품의 주제를 부각시켰으며, 상징적 색채에 의한 표면처리 등을 통해 '현대인의 호접지몽'이라는 주제에 보다 효과적으로 접근하고자 하였다.

결론적으로 본 논문을 통하여 다양한 조형적 표현방법을 인식할 수 있는 기회가 되었으며, 앞으로 작업하는데 있어서 자유로운 사고와 이미지를 표현하는 발판으로 삼고자 한다.

## 참 고 문 헌

- 권석만 외 9명 공저, 『심리학 개론』, 박영사, 1996.
- 김진석, 『이상현실, 가상현실, 환상현실 -초월에서 포일로-』, 문학과지성사  
2001.
- 박종호, 『장자철학』, 일지사, 1985.
- 양 응, 「광고에 나타난 동물의 상징성 연구」, 고려대학교 석사논문. 2000.
- 월간미술 엮음, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1998.
- 조요한, 『예술철학』, 미술문화, 2003.
- 최문규 외, 「새로운 매체 현실과 문화변화」, 『독일어문학』 11집, 1998.
- 엔소니 기든스, 권기돈 역, 『현대성과 자아정체성』, 새물결, 1997.
- 아사쿠라저, 권오현 역, 『예술 디자인의 입체구성』, 조형사, 1995.
- 폰 헤르만, 이기상/강태성 역, 『하이데거의 예술철학』, 문예출판사, 1997.
- 장 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 1992.
- 장 프랑수아 리오타르, 유정완, 이삼출, 민승기 역, 『포스트모던의 조건』, 민음  
사, 1992.
- 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 1979.
- 멜빈 레이더, 버트람 제섭, 김광명 역, 『예술과 인간가치』, 이론과 실천  
1994.
- 피에르 레비, 전재연 역, 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002.
- 슬라보예 지젝 외 저, 이운경 역, 『매트릭스로 철학하기』, 한문화, 2003.
- 엠펙스 백과사전

# ABSTRACT

A STUDY ON FORMATIVENESS ON 「HOJEOBJIMONG,  
A DREAM OF A BUTTERFLY  
- BASED ON THE WORKS-

**Kim Se Ree**  
**Sculpture Major**  
**Dept. of Plastic Arts**  
**Graduate School of Plastic Arts**  
**Sungshin Women's University**

We are faced in really unfamiliar social situation today. Even though development of technologic civilization through reasonable scientific spirit has been accomplished, the emergence of visual reality created by various electronic media such as computers and internet, creatures of development of technologic civilization, calls a new periodic situation.

Visual reality became the 2nd life space to modern people without knowing and gradually leads to simulation era in which the border between real life and visual reality is ambiguous.

Simulated visual reality opens a limitless possibility to realize free will of human beings through 'another self' in visual reality, more real than in real life.

In this study, it's stated a formative world of the works by drawing desires of modern man to realize his/her freedom intoxicated by visual reality, which is beyond the real life, into forms of 'butterfly' and 'man'.

The study consists of three chapters;

In the first introduction chapter, motives, method and purpose of the study are explained.

In the 2nd main subject chapter, theoretic and spiritual background, basis of the works, are examined through the theory of simulation and Jangja's Hojeobjimong to approach the Hojeobjimong studied. It's stated formative techniques containing images and symbolic meanings of the butterfly and the man which are the forming foundation of the works. The world of the works are examined by analyzing the works being formative forms based on this foundation in details and figuring out the meaning of techniques and of the works.

In the third conclusion chapter, the study and the works are wholly reviewed and future possibilities and directions left as a subject for further study based on this study.