



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

2018년 2월

박사학위 논문

원형(原型:Archetype)이미지의

혼성적 표현을 통한

유토피아적 공간 연구

- 연구자 작품을 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

문 형 선

원형(原型:Archetype)이미지의  
혼성적 표현을 통한  
유토피아적 공간 연구

- 연구자 작품을 중심으로 -

A Study on Utopia Space by Hybrid Expression  
of Archetype Image

- focused on the researcher's work-

2018년 2월 23일

조선대학교 대학원

미술학과

문 형 선

원형(原型:Archetype)이미지의  
혼성적 표현을 통한  
유토피아적 공간 연구

지도교수 조 윤 성

이 논문을 미술학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2017년 10월






조선대학교 대학원

미술학과

문 형 선



## 문형선의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	진원장	
위원	홍익대학교	교수	최인선	
위원	조선대학교	교수	장민한	
위원	조선대학교	교수	김유섭	
위원	조선대학교	교수	조윤성	

2017년 12월

조선대학교 대학원

## 목 차

I . 서론 .....	1
1. 연구 배경 및 목적 .....	1
2. 연구 내용 및 방법 .....	3
II . 유토피아와 원형 .....	5
1. 가상과 현실 .....	5
2. 가상과 유토피아 .....	9
3. 원형(原型:archetype)과 유토피아 .....	15
가. 원형의 의미 .....	16
나. 유토피아와 원형적 구조 .....	20
다. 회화적 원형 .....	22
라. 추상미술과 유토피아 .....	26
III . 유토피아적 공간의 의미와 혼성적 적용 .....	29
1. 동·서양의 유토피아 .....	29
가. 동양의 유토피아적 공간 .....	29
나. 서양의 유토피아적 공간 .....	44
다. 동·서양의 유토피아적 공간 비교 .....	62
2. 유토피아와 혼성적 표현 .....	63
가. 혼성의 의미 .....	64
나. 혼성적 특성과 양상 .....	65

다. 유토피아와 혼성적 표현 .....	71
<b>IV. 연구자 작품의 실제와 분석 .....</b>	<b>74</b>
1. 유토피아적 공간의 형성과 전개 .....	75
가. 복합매체로 표현한 놀이로서의 가상세계 .....	75
나. 사이버 공간 ‘이상적 풍경’ .....	78
다. 신비로운 일루전 ‘UTOPIA’ .....	81
2. 유토피아적 공간의 혼성적 표현 양상 .....	84
가. 연구자 작품의 혼성적 표현 .....	84
나. 연구자 작품의 표현 양상 .....	85
(1) 미디어 놀이 : 복합매체 .....	86
(2) 이미지 차용과 치환 .....	89
(3) 패턴과 장식성 .....	102
(4) 색채의 혼성성 .....	106
3. 연구자의 작품 분석에 따른 의의 .....	110
가. 유토피아적 공간 표현의 순환과 개념 확장 .....	110
나. 유토피아적 공간에서 현실화된 이상으로의 전환 .....	112
다. 유토피아적 공간의 다양한 분야로의 적용과 확산 .....	114
<b>V. 결론 .....</b>	<b>116</b>
<b>【참고도판】 .....</b>	<b>120</b>
<b>【참고문헌】 .....</b>	<b>124</b>

## 국문초록

칼 구스타프 융에 따르면, 모든 인간에게는 내재적이고 보편적인 원형들을 갖고 있다고 한다. 이것들은 우리들 의식의 깊은 곳에 있는 것으로서 태곳적부터 유전되어온 원초적인 유형들이라고 말할 수 있다. 그는 “원형이라는 용어가 종종 어떤 명확한 신화적인 이미지들 혹은 모티프들을 의미하는 것으로 오해되고 있다”고 말하면서, 그러한 이미지나 모티프들은 “의식적인 표상들에 불과한 것”이라고 하였다. 다시 말해서, 원형이라는 것은 “**하나의 모티프에 대한 그와 같은 표상들을 만들어 내는 어떤 경향**”으로서 이 표상들은 시대나 장소에 따라 다양하게 변할 수 있는 것이라 말한다.

본 연구자는 이와 같은 융의 원형 개념을 차용하여, 모든 인간들에게는 동서고금을 막론하고 ‘완벽한 이상적인 세계’라는 어떤 모티프에 대한 표상들을 만들어 내고자 하는 경향을 무의식 속에 갖고 있다고 생각한다. 따라서 ‘유토피아’라는 이상적 세계에 대한 모티프는 ‘원형이미지(archetype image)’라고 할 수 있으며, 이 이미지는 다양한 시대와 문화 속에서 각각 다른 방식으로 나타났다고 볼 수 있다. 나아가 본 연구자는 과거와 마찬가지로 오늘날의 시대에서도 이 시대에 맞는 유토피아가 필요하다고 여겨진다. 왜냐하면, 아직도 우리 사회는 곳곳에서 부조화와 어긋남이 나타나고 있으며, 이로 인한 각종 사회문제가 제기되고 있기 때문이다. 그리고 이러한 인식은 예술을 통해서만이 우리에게 효과적으로 전달될 수 있다고 본다. 이것은 예술이 감성적인 인식의 분야이기 때문일 뿐만 아니라, 무의식에 기초하는 유토피아라는 원형이미지는 예술적인 언어로써만 보다 잘 표현될 수 있다고 보기 때문이다. 그러므로 본 연구자는 오늘날의 시대에 적합한 표현방식을 혼성적 표현으로 보고서, 유토피아라는 원형이미지를 우리 시대에 맞는 혼성적 표현을 통하여 작품 속에서 나타내고자 했던 것이다.

이 작업을 굳건하게 만들기 위해서는, 과거부터 현재까지 유토피아의 관념이 어떻게 변화되어 왔으며 이것들이 미술작품에서 어떻게 나타났었는지를 추적해 보는 것이 필요하다. 나아가 본 연구자의 작업의 흐름을 정리하고 이것이 앞으로 어떻게 전개되어야 하는지를 가늠해보는 것이 중요한 문제로 남는다.

지금까지의 미술은 반복적으로, 고정된 형식이 아닌 시대적 상황에 따라 요구되는 새로운 표현 형식에서 전개되어왔다. 연구자의 작업 역시 미술계에서의 다

양한 매체들의 변화에 발맞추어 행해진 것이라 할 수 있다. 이것은 예술과 사회의 관계에 있어서 예술이 중요한 역할을 해야 한다는 신념에 근거한 것이다. 이에 연구자는 유토피아의 원형이미지를 활용한 화면 구성을 통해 보는 사람들의 상상력에 자극을 줌으로써 유토피아에 대한 희망을 증대시키는 회화적 형식을 추구해왔다. 이미지가 나타나는 방식은, 선택에서 제작에 이르기까지, 다원주의의 ‘동시대성’ 과 함께 한다고 볼 수 있다. 그러므로 이것은 연구자가 보여주고 있는 화면의 구성 방식이 오늘날의 시대와 나란히 가고 있음을 의미하는 것이다. 이런 시도들은 과거와 현재, 미래뿐만 아니라 주변을 되돌아보고자 하는 사회적 의미를 함축하고 있는 것이며 현대사회 안에서 모두가 함께 꿈을 꿀 수 있다는 현실화된 이상향을 지향하는 것이라고 생각한다.

이런 점에서 원형이미지의 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간에 대한 연구자의 작업은 오늘날의 예술적 작업의 확장뿐만 아니라 그 가치에 관한 것이라 할 수 있다. 그리고 이 작업은 연구자만의 표현방법을 다양화하고 타 분야와의 융합을 모색하는데 있어서 중요한 토대가 될 것이다. 이것은 유토피아의 실현 유무가 아닌 인간 내부의 마음속에 유토피아라는 희망적이고 긍정적인 에너지가 계속 이어지도록 기여할 것이다.

## ABSTRACT

### A Study on Utopia Space for Hybrid Expression of Archetype Image

- Focused on the researcher's work-

Moon Hyeong-sun

Advisor : Professor Yoon-sung Cho, Ph.D

Department of Fine Arts,

Graduate School of Chosun University

According to Carl Gustav Jung, humans have inherent and universal archetypes in themselves. They may be primitive types that have been handed down deep from our consciousness. He said, "the term 'archetype' is often misunderstood as meaning certain definite mythological images or motifs" and such images and motifs are "nothing more than conscious representations." In other words, an archetype is "a tendency to form such representations of a motif" and such representations may change diversely according to times or places.

This study suggested that we have a unconscious tendency to form such representations on a motif of 'perfect utopia' for all ages and countries. Therefore, the motif of 'utopia' as an ideal world is an 'archetype image' and the image appeared differently in different ages and cultures differently. Furthermore, it is thought that we needs contemporary utopia that meets the needs of this time. We know that discords and conflicts exist here and there in our society, which are causing many problems and consider that such awareness can be effectively delivered to us only through art. Art is an area of emotional perception and the archetypal image of utopia based on unconsciousness can be effectively represented only with artistic language. Therefore, this study was to express the

archetypal image of utopia by mixing components of the past and the present. To consolidate this project, this study investigated changes in the past and present concepts of utopia and how they were represented in artistic works. Then this study managed the flows of the investigation and future development.

Art has been expressed in new ways situations need. It is never fixed. Therefore, this study tried to meet the changes in diverse media needed by art circles. It is derived from the faith that an artist should be a leader in relationship with society. Using an archetypal image of utopia, the researcher tried to stimulate the imagination in the people as it was believed that such painting style may increase hope for utopia. The images were contemporary from adoption to production. It shows that the painting composition style gets along with this time. Such attempt implies that we have to look back through the past, the present and the future along with our surroundings and pursue for real utopia where we can have dreams.

In this respect, this work expressed utopian space by mixing of the past and present archetypal images and enhanced values of artistic works. Also it is expected that this study will be an important base to search for expressing methods and convergence with other areas and provide hopeful and positive energy of utopia for humans regardless of realization of utopia.

# 1. 서론

## 1. 연구 배경 및 목적

현대문명의 발달은 물질적인 풍요로움과 편리함을 가져다주었지만 물질 만능주의로 인해 공동사회에서 개인주의 사회로 변화함으로써 탈 인간적 모습이 나타나고 사회적 단절을 야기 시켜 도처에서 소통의 부재로 인한 문제들이 나타나고 있다. 학교폭력, 가정폭력, 언어폭력, 테러, 유괴, 살인, 환경파괴 등 현대사회에서 제기되는 각종 문제들은 공통적으로 비인간화된 인간성에 기인하는 것으로 파악된다. 이에 대한 가장 탁월한 해법으로 20세기에 들어서며 제시된 것이 예술이었다.<sup>1)</sup> 하지만 오늘날의 다원주의 시대에 이르러 예술의 역할에 대한 논란은 여전히 증폭되고 있는 것도 사실이다. 이러한 현상이 일어나는 것은 이질적인 매체와 상이한 이미지의 혼합, 무질서하게 보이는 다양한 기법과 기호들의 활용, 예술적인 것과 일상적인 것 사이의 경계의 파괴 등이 가져온 혼성적 경향의 결과라 여겨진다. 오늘날의 미술에서 중요하고 뚜렷한 특징으로 ‘혼성’을 말하는 것은 바로 이와 같은 이유 때문일 것이다. 이에 본 연구자는 ‘원형(Archetype)이미지’의 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간의 의미와 가치에 관하여 심도 있게 논의하는 것이 필요하다고 본다.<sup>2)</sup>

---

1) 20세기의 가장 영향력 있는 미술비평가인 클레멘트 그린버그는 <아방가르드와 키치>에서, 인간을 야만화하는 키치에 대항하여 “아방가르드의 참되고 가장 중요한 기능은...이데올로기적인 혼란과 폭력의 한가운데에서 움직이는 문화를 지키는 것을 가능하게 할 하나의 길을 발견하는 것” 이라고 말하면서, “아방가르드는 우리가 지금 갖고 있는 유일한 살아 있는 문화를 형성” 한다고 주장한다. Clement Greenberg, ‘Avant-Garde and Kitsch’ in: *The Collected Essays and Criticism: Perceptions and Judgments, 1939-1944*, I, ed. by John O’ Brian, The University of Chicago Press, 1986, pp. 9-11. 참조.

2) 만일 20세기의 모더니즘 미술이 인간의 야만화에 대한 하나의 대안으로서 나온 것이라고 한다면, 이것은 더 이상 오늘날의 시대에 통용되지 않는 것이 되었으므로 이 시대에 합당한 새로운 미술이 요구되어야 한다고 본다. 이런 측면에서 본 연구자는 혼성성이 오늘날의 시대적 상황을 특징짓는 것이라고 생각하며, 유토피아에 대한 희망을 이와 같은 혼성적 표현을 통해 보여주는 것이 타당하다는 입장을 갖고 있다.



1960년대 이후 미술의 혼성적 표현은 포스트모더니즘적인 인식과 비판에 기초하고 있다는 점에서 모더니즘과 다르다할 것이다. 모더니즘이 합리적이고 논리적인 이성을 중심으로 모든 것을 인식함으로써 상호간의 경계가 명확했던 반면에 포스트모더니즘은 이러한 이성중심주의적 인식의 경계를 넘어 각각의 개별성과 다원성, 그리고 상대성을 강조한다고 볼 수 있다.<sup>3)</sup> 시각예술에 있어서도 표현 형식의 다원성을 중요시하는 오늘날의 포스트모더니즘은, 강제적이지 않은, 절충적인 혼성의 양식과 불확정적인 형태의 공간적 구성을 특징으로 한다고 말할 수 있다.

인간은 과거부터 현재에 이르기까지 불완전한 현실에서 벗어나고자 했으며, 이에 대한 일환으로 모든 것이 갖추어진 완전한 세계를 꿈꾸어 왔다고 할 수 있다. 이처럼 인간이 상상력을 통하여 현실의 한계를 극복하고자 하는 경향은, 인간 내부의 근원적인, 유토피아의 모습이라 할 수 있는, 원형에 대한 추구에서 비롯된 것이라 생각한다. 물론 모든 예술이 그럴지는 않지만, 이와 같은 유토피아를 추구하는 경향은 동서고금을 막론하고 시대적인 위기 때 마다 각기 다른 예술적 방식을 통하여 다양한 모습으로 나타나고 있음은 의심할 바 없이 분명하다. 왜냐하면 그러한 이미지를 가장 효과적으로 표현할 수 있는 수단이 예술이기 때문이다.

그러므로 본 연구는 인간의 가장 보편적이고 원초적인 모습으로서의 원형의 개념을 파악하고, 오늘날의 현대인에게 나타나는 부정적인 현상에 대한 해법으로서 현대사회에서의 예술, 특히 회화적 표현을 통한 유토피아적 인식의 중요성에 대하여 고찰하고자 한다. 이를 위하여 원형과 유토피아에 대한 검토와 동·서양의 유토피아적 공간, 그리고 유토피아와 혼성적 표현에 대한 검토가 필요하다고 본다. 그리고 이와 같은 검토를 토대로 본 연구자의 작품에 대한 의미와 방향을 보다 깊이 진단하고 나아가 감성적 분야인 예술, 특히 미술이 우리 사회에서 긍정적인 역할을 할 수 있음을 드러내고자 한다.

---

3) 포스트모더니즘은 대체적으로 파편적인 감각, 절충주의적 향수, 마음대로 소비할 수 있는 시물라크르, 뒤죽박죽의 피상성의 문화로 정의 되고 있다. 해럴드 오즈본(Harold Osborne)편, 「옥스퍼드 20세기 미술사전(Oxford Companion to Twentieth-Century Art)」, 김영나·오진경 감수, 한국미술연구소 역, 서울 : 시공사, 2001, p. 573 참조.

## 2. 연구 내용 및 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위하여, 본 연구자는 먼저 유토피아와 원형의 의미에 대하여 간략히 다루는 것이 필요하다고 본다. 연구자는 원형의 개념을 인간 내부의 근원적이고 원초적인 모습으로 파악하여 다룰 것이다. 그리고 이것이 유토피아와 어떻게 연결되는지도 함께 살펴볼 것이다. 다음으로 동·서양의 유토피아에 대한 사상이 서로 다른 문화 안에서 어떻게 전개되어 왔으며 얼마나 다른지를 비교하는 것도 필요하다고 본다. 또한 동·서양의 미술작품에서 이 사상들이 어떤 모습으로 나타나는지, 연구자가 생각하는 유토피아의 개념은 무엇인지에 대한 설명이 요구된다. 이와 함께 유토피아라는 원형이미지가 혼성성이 강조되는 오늘날의 상황에서 어떻게 표현될 수 있는지에 대한 문제가 제기된다. 따라서 혼성의 의미가 무엇이며, 이것이 요구되는 오늘날의 상황이 어떠한 것인지에 대하여 다루는 것이 중요하다고 본다. 그런 다음 연구자의 작품에 대한 본격적인 논의와 그런 작업의 의의가 무엇인지가 드러나리라고 본다.

본론 II에서는 가상과 현실, 가상과 유토피아, 그리고 원형과 유토피아에 대하여 다룰 것이다. 연구자가 보기에 가상, 유토피아, 원형 셋 모두는 현실과 밀접한 관계를 갖는 것이면서 각각의 조금씩 공통점과 차이점을 지니고 있다고 생각한다. 따라서 이 개념들이 어떤 점에서 공통적이고 차이가 있는지를 구체적으로 검토해볼 것이다. 이 작업을 통해서 연구자가 생각하는 원형의 개념이 모든 인간에게 태곳적부터 유전되어온 무의식에 내재되어 있는 하나의 틀임이 밝혀질 것이다. 그리고 이 원형들 중 하나가 바로 ‘유토피아’라는 것이며, 이것은 회화적 표현을 통해 우리에게 나타날 수 있음을 알 수 있을 것이다.

본론 III장은 서양의 유토피아와 동양의 유토피아가 갖는 세계관의 차이와 흐름에 대해 알아볼 것이다. 그리고 각각의 문화에서도 시대마다 어떻게 다르게 유토피아가 변화되어 왔는지도 다룰 것이다. 이 작업은 구체적인 미술작품들을 예로 들면서 진행될 것이다. 먼저 동양의 작품으로는 국립 부여박물관에 소장된 <백제금동대향로(百濟金銅大香爐)>, 안견(安堅, 미상~미상)의 <몽유도원도(夢遊桃源圖)>, 안중식(安中植, 1861~1919)의 <도원문진도(桃源問津圖)>, 허백련(許百鍊, 1891~1977)의 <무릉도원(武陵桃源)>, 서세옥(徐世鈺, 1929~)의 사람이 강조된 낙원을 경험해 볼 것이다. 이어서 서양의 작품으로는 단테(Dante

Alighieri, 1265~1321)의 <신곡 *La Divina Commedia*>에 나타난 유토피아, 히에로니무스 보스(Hieronymus Bosch, c. 1450~1516) 작가의 <지상의 쾌락의 정원 *The Garden of Earthly Delights*>, 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)의 추상표현의 자유, 피터 도이그(Peter Doig, 1959~)의 몽환적 기억의 세계, 블라디미르 쿠쉬(Vladimir Kush, 1965~)의 환상적인 작품들에 나타난 이상세계를 탐색해 볼 것이다. 그런 다음 오늘날의 혼성의 의미와 혼성적 표현에 대해 알아봄으로써 유토피아의 혼성적 표현의 타당성을 말하고자 한다.

본론 IV장에서는 본 연구자의 작품에서 유토피아적 공간이 어떻게 형성되어 전개되었는지를 설명하고 혼성적 표현으로 나타난 연구자의 작업 양상을 살펴볼 것이다. 이에 작품제작과정의 변화와 전개양상을 연대기적으로 명확히 구분할 수 있는 것이 아님을 밝히고자 한다. 따라서 연구자의 유토피아적 공간의 혼성적 표현 양상을 미디어 놀이 : 복합매체, 이미지 차용과 치환, 패턴과 장식성, 색채의 혼성성으로 구분하여 기술하고자 한다. 또한 연구자의 작품 분석에 따른 의의로서 인간 내부의 원형적 유토피아의 순환과 개념의 확장, 유토피아적 공간에서 현실화된 이상으로의 전환을 다루어보고 나아가 다양한 분야에서 유토피아적 공간이 실현될 수 있는지에 대한 전망을 가능해 보고자 한다.

V장 결론에서는 연구자 작품의 토대가 되는 원형 이미지가 다원화된 오늘날의 미술에서 허용되는 혼성적 표현수단을 통하여 실제의 작품에서 현실화된 유토피아적 공간으로 나타나는 의미를 검토해 볼 것이다.

그 결과 연구자가 작품에서 드러내려는 예술적 시도들이 사회와 구성원 간에 어떻게 혼합되고 다시 순환될 수 있는지에 대한 탐색이 문제로 남는다. 이것은 예술의 사회적 기능과 역할의 중요성을 부각시키는 것이며 나아가 앞으로 연구자의 작업 방향에 대한 자료로서 중요한 토대가 될 것이다. 이와 더불어 현실화된 이상향이라고 말할 수 있는 유토피아의 실현에 대한 예술적 작업의 잠재력과 가치를 가능할 수 있는 계기가 될 것이다. 이에 본 연구는 각박한 현실을 살아가는 현대인들에게 미래에 대한 낙관적인 비전과 긍정적인 에너지를 전달하는데 기여하고자 하며 연구자 본인에게 있어서도 회화적 표현의 다양성으로의 길을 열어줄 것이라 기대한다.

## II. 유토피아와 원형

유토피아의 개념을 살펴보기에 앞서서 이 개념과 밀접하게 관련될 수 있는 개념인 가상과 현실 그리고 원형에 대해서 다루어 보고자 한다. 왜냐하면 이들의 개념과 유토피아의 개념이 일정부분 공통적이면서도 다른 것도 있기 때문이다. 따라서 이들의 개념에 대한 보다 분명한 차이를 드러내는 것이 필요하다고 본다.

### 1. 가상과 현실

우리가 가상(假想, the virtual), 즉 거짓된 상이란 용어를 이해하기 위해서는 먼저 현실(現實, reality), 즉 현재 실제로 존재하는 것에 대해 다루지 않으면 안 된다. 왜냐하면 가상이란 현실을 전제하지 않으면 결코 생각되어질 수 없는 것이기 때문이다. 그래서 가상과 현실은 종종 한 묶음으로 다루어지는 것이다.

‘이것은 너무 현실적인데?’ 나 ‘현실적으로 봤을 때 그것은 일어나지 않을 거야’ 등등 우리는 현실이라는 용어를 일상에서 자주 사용한다. 그렇다면 현실이란 무엇을 의미하는 것인가? 물론 많은 사람들은 이에 대해 그다지 진지한 고민을 하지 않을 것이며 그저 ‘지금 내 눈앞에 벌어지는 것이 현실이지 아니면 무엇이 현실이겠는가?’ 라며 반문할지도 모른다. 하지만 현실은 그와 같이 간단한 의미를 담고 있는 말이 아니며, 많은 논쟁거리를 갖고 있는 말이다.<sup>4)</sup>

현실의 문제에 있어서 처음으로 깊은 고민을 했던 철학자는 플라톤(Paton, BC428/427 or 424/423~BC348/347)이라 할 수 있다. 흔히 플라톤의 사상을 이데아(Idea) 사상이라 부른다. 이것은 그가 이 세계를 이데아계와 현상계로 나누어 보고 있으며, 현상계의 모든 것의 원형(原型)이 이데아계에 있다고 보기 때문이

4) 현실이란 말은 실재(實在), 사실(事實) 등으로 달리 말할 수도 있는데, 이것들은 모두 영어로 ‘the real’ 또는 ‘reality’ 에 해당하는 말로서 거의 동의어로 사용된다. 그러므로 현실에 관하여 언급하는데 있어서 때에 따라 실재나 사실이라는 용어도 함께 사용함을 밝혀두는 바이다.

다. 그에 따르면 사람들은 동굴 속에 갇혀 있는 모습으로 그려진다. 그들은 동굴 벽만을 보고 있으면서 입구 쪽에서 들어오는 빛에 의해 그 벽에 새겨진 그림자만을 본다. 이처럼 동굴 속의 사람들에게는 벽에 비춰진 그림자야말로 현실로 느껴지는 것이다. 하지만 한 번이라도 등을 돌려서 입구를 바라본다면 그림자를 그려내는 그 원형이 있음을 보게 될 것이다. 이 원형이 플라톤에게 있어서는 참다운 실재의 모습인 것이다.<sup>5)</sup> 따라서 플라톤은 현상계의 대상을 모방하는 예술에 대하여 부정적인 입장을 취하였다. 그는 현상계의 대상은 그림에 의해서 모방되고 사물의 본질은 이름에 의해서 그렇게 되며, 실재는 사유에 의해 모방된다고 보았다. 여기서 어떤 대상의 이데아는 그 대상의 본질적 성질이라 할 수 있다. 예를 들면 칼(刀)의 이데아는 영원불변한 것으로서 물리적인 칼로 완벽하게 구현될 수 없다. 하지만 칼을 만드는 사람은 칼이라는 것의 이데아, 즉 실재의 칼(real 칼)을 개념적으로 모방하여 제작한다. 그리고 이 칼을 스케치하는 화가는 칼의 이데아로부터 두 단계 떨어진 물리적인 칼을 모방한다. 따라서 이데아의 그림자, 즉 가상을 모방하는 예술은 그에게 있어서 해서는 안 되는 활동이 되는 것이다.<sup>6)</sup>

이처럼 플라톤은 세계를 둘로 나누어 보며, 이데아의 세계에 있는 원형을 참다운 실재로 우리가 경험하는 현상계의 모습을 가상으로 간주한다. 그리고 이와 같은 플라톤의 현실에 대한 문제는 후대의 인식론으로까지 나아간다.

이에 반하여 플라톤의 제자인 아리스토텔레스(Aristoteles, BC 384~BC 322)는 자신의 스승과 다른 관점으로 세계를 바라봤다. 그에게 있어서 세계에 있는 각각의 모든 것은 보다 더 큰 어떤 것이 되기 위한 내적인 총동에 의하여 움직이는 것이라 할 수 있다. 그리고 이 각각의 모든 것은 그것의 질료(*hyle, matter*)인 어떤 것로부터 성장한 형상(*eidos, form*)이나 실재임과 동시에 더 고차적인 형상이나 실재로 성장할 수 있는 질료이기도 하다. 예를 들면 인간은 질료였던 아이로부터 성장한 형상이고 아이는 질료였던 태아로부터 성장한 형상이다. 그리고 태아는 질료였던 난자로부터 성장한 형상인 것이다. 이처럼 아리스토텔레스에게 있어서 모든 것은 하나의 형상을 가지며 질료는 형상의 가능성이라 할 수 있다. 또한 여기서 형상은 질료의 현실성(*actuality*), 즉 질료의 완성된 실

5) 플라톤, <소크라테스의 변명 국가>, 왕학주 역, 동서문화사, 1975, pp. 358-359 참조.

6) 먼로 C. 비어슬리, <미학사>, 이성운, 안원현 역, 이론과 실천, 1987, pp. 27-29 참조.

재성(finished reality)이 된다.<sup>7)</sup>

이렇게 볼 때 아리스토텔레스는 플라톤처럼 세계를 현상계와 이데아계로 구분하지 않는다고 볼 수 있다. 그는 우리가 살아가는 세계의 모든 것은 결국 보다 높은 목적을 향하여 나아가며 현실성, 즉 실재성을 갖는다고 본 것이다.

플라톤과 아리스토텔레스는 입장의 차이가 있음에도 불구하고 우리가 현실을 경험하는 기준에 대해서는 그다지 큰 관심을 두지 않았다. 이 둘뿐만 아니라 이후의 대부분의 철학자들 역시 우리의 앞에 놓인 대상을 객관적인 실체인 것으로 전제하였다. 따라서 그들은 모두가 똑같은 세계를 경험하는 것은 그 경험의 토대가 고정불변의 상태로 외부에 있기 때문에 지극히 당연한 것이라고 생각했던 것이다. 이런 입장에서 볼 경우 현실 또는 실재는 그저 눈앞에 있는 그 상태 또는 그 상태로 만드는 현상의 본질이라고 규정지을 수 있을 것이며, 현실과 가상 모두 우리의 바깥에 놓이게 되는 것이다.

임마누엘 칸트(Immanuel Kant, 1714~1804)의 철학을 일반적으로 선형철학(transcendental philosophy)이라 일컫는다. 여기서 선형적이라는 것은 어떤 한계를 넘어간다는 의미의 초월적(transcendent)이란 말과는 달리 인식의 한 형태로서 경험을 가능하게 하는 조건들을 가리키는 것으로 칸트가 자신의 철학을 설명하기 위해 만든 말이다.<sup>8)</sup> 그는 <순수이성비판 *Critique of Pure Reason*>에서 인간의 이성이 물리칠 수 없는 특수한 운명에 처해있다고 말한다. 이것은 이성 자체의 본성 때문에 생기는 것으로서 대답할 수도 없는 것인데, 왜냐하면 인간의 이성의 한계를 초월하는 것이기 때문이다. 즉 인간은 이성의 능력으로는 알 수 없는 신, 죽음, 영원성, 그리고 본질 등에 대해서 끊임없이 대답을 구하고자 하지만 우리의 이성은 이것을 인식할 수 없다는 것이다. 그리고 이 끝없는 논쟁들의 싸움터를 그는 형이상학이라고 부른다.<sup>9)</sup> 그러면서 그는 우리에게 코페르니쿠스적인 인식의 전환에 대해서 이야기 하는데 그것은 다음과 같다. “지금까지 우리의 모든 인식은 대상들에 따라야만 한다고 생각되어져 왔다. 그러나 우리의 인식을 확장할 수 있는 개념들을 통하여 선천적으로 그것들에 관하여 어떤 것을 찾으려는 모든 시도는, 이 전제에서는, 헛된 것이 되었다...만일 직관

7) Will Durant, *The Story of Philosophy*, Pocket Books, pp. 69-70 참조.

8) Howard Caygill, *A Kant Dictionary*, Blackwell Publishers, 1995, p. 399 참조.

9) Immanuel Kant, *Critique of Pure Reason*, trans. Paul Guyer, Allen W. Wood, Cambridge Univ. Press, 1998, p. 99 참조.

이 대상들의 구성에 따라야만 한다면, 우리가 어떻게 그것들에 대한 어떤 것을 선천적으로 알 수 있는지 나는 알지 못한다. 그러나 만일 (감관의 한 대상으로서) 대상이 우리의 직관 능력의 구성에 따른다면, 나는 이 가능성을 나 자신에게 매우 잘 보여줄 수 있을 것이다.” 칸트의 이 말은 우리의 인식에 큰 변화를 가져다주었다. 그 이전까지 대상에 대한 모든 기준은 우리의 외부에 있는 것으로 생각되어져 왔다. 예를 들면, 겨울철 물이 차가운 것은 절대적으로 객관적인 사실이었으며, 흰색이 하얀 것은 그 자체가 본래 하얗기 때문이었다. 하지만 외부 대상이 본래 그런 것이라면 우리는 그것을 어떻게 그렇게 느끼는 것인가? 만일 우리 내부에 그것을 그렇게 인식하도록 하는 어떤 원리가 없다면 그와 같은 인식이 가능할까? 이것이 칸트의 물음이었으며, 그 대답은 우리 내부에 있었던 것이다.<sup>10)</sup>

이처럼 칸트는 우리가 감각하는 인식, 즉 경험할 수 있는 인식 이외의 것은 알지 못한다고 보았다. 그는 플라톤처럼 우리가 알 수 있는 것은 감각에서 오는 어떤 피상적인 것이라는 사실에는 동의하는 것처럼 보이지만 본질이나 원형과 같은, 칸트적인 용어로는 물자체(thing in itself)는 우리가 결코 인식할 수 없다고 보는 점에서 플라톤과 다르다. 다시 말해서 칸트에게 있어서 현실(또는 실재)란 우리의 감관을 통해 대상으로부터 지각되는 것이라 할 수 있는 것으로서 피상적인, 즉 진짜가 아닌 가상의 것이라 볼 수 있을 것이다.

아르투르 쇼펜하우어(Arthur Schopenhauer, 1788~1860)는 칸트의 철학을 받아들여 여기에 자신만의 독특한 견해를 첨가했다. 그의 주저 <의지와 표상으로서의 세계 *Die Welt als Wille and Vorstellung*>에서 그는 “세계는 나의 표상이다” 라는 말로 시작한다. 이것은 세계라는 것은 다른 것이 아니라 내 앞에서 떠오르는 이미지라는 말이다. 또한 이것은 칸트의 이론과 다를 바 없는 것으로서 모든 사물은 하나의 현상으로 주어져 있는 한에서만 인식이 가능하다는 사실을 표명한 말이라 할 수 있다. 그는 칸트의 사상에 입각하여 그와 마찬가지로 사물을 둘로, 즉 현상과 물자체로 나누어 보았다. 하지만 칸트가 물자체를 인식 불가능한 것으로 파악한 반면에 쇼펜하우어는 이 자리에 의지를 집어넣은 점에서 달랐다. 그 역시도 세계는 현상이며, 이 현상은 내가 표상하는 것이라고 말한다. 그렇다면 이와 같은 현상을 만들어 내는 사물 그 자체란 무엇인가? 라는 질

---

10) 위의 책, p. 110 참조.

문이 남게 된다. 이 질문에 대한 답으로서 쇼펜하우어가 제시한 것이 바로 무의식적이고 맹목적인 원초적인 삶에의 의지라는 것이다.<sup>11)</sup>

따라서 쇼펜하우어에게 있어서 현실, 즉 실재는 비합리적이면서 그 어떤 목적도 없는 삶에 대한 맹목적인 원초적인 의지가 된다. 그리고 이 의지가 만들어내는 우리의 눈앞에 떠오르는 표상은 그 자체로서 실체를 지닌 것이라기보다는 의지의 객관화로서 일종의 가상이라고 말할 수 있는 것이다.

고대부터 오늘날에 이르기까지 현실(또는 실재)에 대한 논의는 계속 이어져 왔다. 그리고 한편으로 이것들은 우리가 세계를 어떻게 지각하느냐의 문제로 발전했는데, 이 발전의 양상은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 하나는 직접적인(direct) 또는 소박한 사실주의(naive realism)라 부를 수 있고, 다른 하나는 간접적인(indirect) 또는 표상적인 사실주의(representational realism)라 부를 수 있다. 직접적인 또는 소박한 사실주의란 간단히 말해서 우리가 외부 대상으로부터 느끼고 경험하는 것은 그 세계를 직접적으로 지각하는 것이 된다. 그러므로 외부의 대상은 우리의 정신과는 전혀 별개의 것으로 독립된 존재가 되며, 이 대상은 그것을 직접적으로 지각하는 우리에게 있어서 현실 또는 실재인 것이다.

이와는 달리 간접적인 또는 표상적인 사실주의는 우리의 의식 경험이란 실재 세계 자체에 대한 것이 아니라 하나의 내적인 표상, 즉 세계의 축소된 가상-현실의 복제품에 대한 것이라고 본다. 다른 말로하면, 우리가 보는 세계란 실제로 존재하는 세계 자체가 아니라 우리의 뇌에서 일어나는 신경작용에 의하여 만들어진 세계의 단순한 내적인 지각적 복사(copy)에 불과한 것이다. 따라서 이것을 주장하는 사람들에게 우리가 경험하며 살고 있는 세계는 있는 그대로의 세계 자체가 아니며, 단지 우리의 뇌 속에서 만들어진 가상일뿐이다.

## 2. 가상과 유토피아

가상이라는 개념이 현실이라는 것을 토대로 했을 때에만 의미를 갖는 것처럼,

11) H. J. 슈퇴리히, <세계철학사>, 임석진 역, 분도출판사, 1978, 2001, pp. 284-289 참조.



유토피아라는 개념 역시 현실을 기반으로 정의될 수 있을 것이다. 그리고 가상과 유토피아는 현실과 마치 반대편에 있는 것처럼 보이기 때문에, 이것들은 공통된 요소를 갖고 있다고 여겨진다. 그러나 이 둘은 개념에 있어서 차이가 있을 것인데, 그렇지 않다면 서로 구분 없이 사용될 것이다. 따라서 이 둘 간의 구분을 명확히 하는 게 필요하다.

일반적으로 우리는 현실에서 막막함이나 한계, 불완전함, 고통, 좌절 등 어떤 불만족을 느낄 때 이 모든 것들이 없어지는 상황을 꿈꾸거나 돌파구를 모색하는 등 희망을 갖고서 현 상황을 타파하기 위해 노력하고자 한다. 그리고 이와 같은 꿈, 바람, 희망이 성취되는 곳을 낙원, 이상향, 별천지, 천국, 무릉도원처럼 다양한 용어를 써서 부르기도 하는데 오늘날 동·서양을 막론하고 이들 가운데서 가장 빈번하게 사용되는 말은 아마도 유토피아라는 단어일 것이다.

유토피아란 말이 처음 등장한 것은 영국의 토마스 모어가 1516년에 저술한 <유토피아>라는 소설에서였다. 그는 ‘장소’를 의미하는 고대 그리스어 ‘토포스(topos)’와 ‘아닌’, ‘없는’과 같은 부정을 뜻하는 고대 그리스어 ‘우(u)’ 또는 ‘오우(ou)’를 결합하여 ‘유토피아 utopia’라는 말을 만들었는데 이것은 정확하게 말하자면, ‘어디에도 없는 곳(no-place)’, ‘존재하지 않는 곳(non-existent place)’을 가리키는 것이다. 하지만 모어는 이 말을 약간의 말장난을 섞어서 사용했다. 즉 접미사 ‘우(또는 오우)’ 대신에 ‘좋은’이란 뜻의 ‘에우(eu)’를 결합시키면 ‘좋은 곳’이라는 ‘에우토피아(eutopia)’가 되는데, 모어는 유토피아라는 말을 이 둘 모두와 관련 있는 것으로 쓴다는 것이다.<sup>12)</sup> 실제로 이 세상에 없는 곳이라는 부정적인 의미의 그리스어 ‘오우토피아’와 좋은 곳이라는 긍정적인 의미의 그리스어 ‘에우토피아’는 영어로 말할 경우 모두 ‘유토피아’로 발음된다는 사실에 주목할 필요가 있다. 따라서 “몇몇 학자들이 오우토피아와 에우토피아를 계속해서 구별하고자 함에도 불구하고 일반적으로는 이것들을 하나로 취급한다.”<sup>13)</sup>

이상에서 보는 바와 같이 유토피아라는 말은 현실에서는 결코 찾아볼 수도 없으며 도달할 수도 없는 꿈의 세계임과 동시에 완벽한 하나의 이상세계이자 행복한 생활을 영위할 수 있는 낙원이라는 두 가지 의미를 담고 있는 것이라 할 수

12) 루이스 멍퍼드, <유토피아 이야기>, 박홍규 역, 도서출판 텍스트, 2010, pp. 11-12 참조.

13) Lyman Tower Sargent, ‘Utopianism’ in *Routledge Encyclopedia of Philosophy IX*, Routledge, 1998, p. 558.

있다. 그렇다면 우리에게 있어서 유토피아는 공허한 낱말에 불과한 것인가라는 질문을 제기하지 않을 수 없다. 아무리 완벽한 이상적 세계일지라도 현 생활에 아무런 필요가 없고 다가가는 것이 불가능한 곳이라면 그 어떤 의미도 없을 것이기 때문에 그와 같은 질문은 타당하다고 할 것이다.

미국의 문예 비평가이자 역사학자인 루이스 머퍼드(Lewis Mumford, 1895~1990)는 제 1차 세계대전이라는 인류 역사상 가장 잔인하고 참혹한 대재앙을 보고 나서 그의 최초의 저서이자 가장 대표적인 것이라 할 수 있는 <유토피아 이야기 *The Story of Utopias*> (1922)를 발간하였다. 이 책은 현대사회의 개혁에 대한 루이스 머퍼드의 사상을 집약한 것으로서 그는 여기서 플라톤으로부터 모어, 그리고 허버트 조지 웰스(Herbert George Wells, 1866~1946)에 이르기까지의 유토피아에 관한 문헌을 개관하고서 자신의 에우토피아에 대한 희망을 말하고 있다. 필자는 머퍼드의 사례를 통해서 우리시대에 왜 유토피아가 필요한지 그리고 역사적으로 어떻게 유토피아 사상이 전개되었는지 그 가능성은 무엇인지 등에 대하여 말해보고자 한다.

머퍼드는 “유토피아라는 말을... 도저히 있을 수 없는 완전한 나라에 대한 꿈을 뜻하거나, 일상생활을 가능한 한 풍요롭게 만들기 위해 인간의 환경과 제도 그리고 과오를 범하는 인간의 본성까지 바꾸고자 하는 합리적인 노력”<sup>14)</sup>으로 규정한다. 이처럼 그는 유토피아라는 말이 현실과 동떨어진 가공의 세계와 그 세계는 아니지만 최소한 그와 같은 완벽한 세계에 도달하기 위한 인간의 모든 노력이라는 두 가지 의미로 쓰여 왔다고 말한다. 그러나 머퍼드가 말하는 유토피아는 도달할 수 없는 머나먼 곳에 국한되는 것만은 아님이 분명하다.

그는 유토피아에 대한 역사를 검토하면서, 20세기의 비인간적인 전쟁을 겪은 현대의 우리들이 잃어버린 것을 찾고자 했고 또 아직 가능성이 남아 있음을 밝히고자 했다고 말하고 있다. 그러면서 그는 인간의 삶에는 개발될 수 있는 많은 가능성이 숨어 있음을 주장하면서, “지금도 나는 인간이 스스로 변화하고 자신을 초월하는, 그러한 가능성에 대한 믿음을 갖고 있다”고 자신의 유토피아에 대한 입장을 넉넉히 밝히고 있다.<sup>15)</sup>

그리고 그는 플라톤부터 모어, 웰스의 저작에 이르기까지를 고전적 유토피아로

14) 루이스 머퍼드, 앞의 책, p. 11.

15) 위의 책, p. 13 참조.

보고, 이 저자들이 독재적 규율이라는 관념에 근거했음을 지적한다. 그는 이들이 “너무나도 융통성 없는 질서와 너무나도 중앙집권적이고 절대적인 국가 제도에 의해, 이미 결정된 행동양식을 교란하거나 새롭게 생긴 생활의 요건을 충족하는 모든 변화를 허용하는 인간 사회의 모든 다양한 활동과 상호 이해관계에 대해 획일적인 규율을 강요하려고 했다”는 것이다.<sup>16)</sup>

이처럼 고전적 유토피아의 경직성을 언급하면서도, 그는 “만일 유토피아 사상에서 발견할 수 있는 것이 그뿐이었다면 나는 그 연구를 중도에 포기했으리라”고 함으로써 다른 가치가 그것에 있음을 시사한다. 즉 그는 “처음부터 유토피아에는 단순히 간과할 수 없는 하나의 미덕이 있음”을 알았다는 것이다. 이 미덕이란 고전적 유토피아의 저술들이 모두 “사회를 하나의 전체로 파악”했으며, “노동과 인간과 장소의 상호작용, 그리고 기능과 제도와 인간 의사의 상호 관계”를 제대로 다루었다는 것이다. 이에 반하여 20세기의 현대사회는 인간의 생활을 세분화함으로써, 즉 인간 생활을 “경제, 정치, 종교, 전쟁, 교육 등으로” 나누고 이것들을 더욱 세분화함으로써 그 “각각이 부분으로 기능하는 전체에 대해서는 전혀 관련이 없어졌다”는 것이다. 그는 따라서 개별적인 부분을 상세하게 연구하기 보다는 그러한 파편들을 하나의 질서 있고 의미 있는 패턴 속에 통합하는 ‘제너럴리스트’로서 “여러 부분의 유기적이고 점차 조직화되는 연합, 모든 살아 있는 유기체의 경우와 마찬가지로 성장과 비약을 촉진하기 위해 각 부분의 조화를” 중시하는 관점을 유지해야 한다고 주장한다.<sup>17)</sup>

머스퍼드의 유토피아는 이상적이지만 완전히 현실을 벗어나 있는 것이 아니다. 그는 “모든 사회가 현행 체제 외에 그것에 더해 질 수 있는 가능성의 저장고를 가지고 있다고 생각”하며 유토피아가 갖는 실천적인 기능을 강조한다. 나아가 그의 유토피아는 “생물학이 입증한 전체성과 조화가 모든 유기체의 중요한 속성”임을 알고서 편파적인 문명의 편경을 균형 있게 만들려고 하는 노력이라고 볼 수 있다. 그는 “한때 존재했고 꽃피었으며 다시 싹틀지 모르는 인간다운 태도와 희망을” 말하고자 한다. 따라서 그는 “우리들 존재의 모든 측면에서 균형과 전체성을 세우기 위해, 기술 이외의 다른 영역에서 완전성을 추구하기 위해, 인간 생활의 다양한 가능성을 이해할 필요가 지금만큼 필요한 시대는 없다”고

16) 위의 책, p. 15 참조.

17) 위의 책, pp. 18-19 참조.

역설하고 있다.<sup>18)</sup>

이상에서 살펴본 바와 같이 유토피아는 그것이 긍정적인 의미를 갖는 것이든 아니면 부정적인 의미를 갖는 것이든 간에 결국 상상에 의해서 만들어진 일종의 가상의 세계라고 볼 수 있다. 그러나 유토피아와 가상 사이에는 필자가 보기에 뚜렷한 차이가 있다고 여겨진다. 그 차이는 바로 유토피아가 상상 속에서만 머무는 것과 달리 가상은 우리가 실제로 살아가는 현실 속에서도, 감각을 속이는 방식으로, 어느 정도 거짓된 경험을 가능하게 할 수 있다는 점일 것이다. 가상의 이러한 점 때문에 만들어진 말이 어쩌면 가상현실(virtual reality)일지도 모른다.

가상현실이란 용어는 가상이란 말과 현실이란 말이 더해져서 만들어진 합성어이다. 일반적인 의미에서 볼 때, 가상적인이라는 형용사는 “형상적으로(주관과 독립해서 객관적으로) 인지되거나 허용되지는 않지만 본질적으로 또는 효력을 미치는 면에서 존재하는” 이라는 의미를 담고 있으며, 현실이란 용어는 실제적인 사건, 사물 또는 일의 상태라 정의되고 있다. 따라서 이 둘을 합하여 만들어진 가상현실이란 단어는 효력 면에서는 실제적이지만 사실상 그렇지 않은 사건이나 사물이라 정의할 수 있을 것이다.<sup>19)</sup> 하지만 이와 같은 정의가 가상현실의 의미를 정확하게 말하고 있지는 않다.

가상현실에 대한 보다 구체적인 윤곽을 보여주기 위해서 마이클 하임(Michael Heim, 1944~)은 일곱 가지 개념을 갖고서 설명하고 있다. 첫 번째 개념은 시뮬레이션이다. 그는 오늘날의 컴퓨터 그래픽 기술이 정교한 이미지로 VR이라는 용어를 떠올리게 할 만큼 상당한 수준의 실재성을 확보하고 있다고 말하면서 특히 화상처리 시스템을 언급한다. “예를 들어 GE 에어로스페이스사의 ‘시각공학’ 장치가 만들어낸 풍경은 사진을 찍은 듯 실제적으로 보이는 실시간의 질감으로 처리된 세계이며, 사용자들은 그것을 통하여 방향을 조절한다. 이러한 자료처리 기법은 군사적인 목적의 비행 시뮬레이션에서 유래된 것들이지만, 이제는 의학 분야나 오락 및 교육 분야에도 응용되고 있다.”

두 번째 개념은 상호작용이다. 예를 들어 우리가 컴퓨터 작업을 하다가 어떤 프로그램이나 문서를 치워버리고자 할 경우, 우리는 마우스로 그것을 드래그하

18) 위의 책, pp. 20-21 참조.

19) 마이클 하임, <가상현실의 본질>, 여명숙 역, 책세상, 1997, p. 180 참조.

여 스크린 위의 휴지통에 집어넣을 것이다. 이때의 휴지통은 실제 휴지통이 아니라 지우기 프로그램에 불과할 뿐이지만 우리는 그것을 가상의 휴지통으로 생각한다. 또한 우리가 버리는 파일들은 실제의 종이가 된 파일이 아님에도 우리는 마치 진짜로 기능하는 파일인 것처럼 간주한다. 이와 같은 것들이 가상현실이라고 하임은 말한다. “VR에는 컴퓨터로 생성된 데스크 탑을 넘어서서 우리가 전화나 컴퓨터망을 통해서 알고 있는 가상의 사람들도 포함된다...그리고 학생들이 온라인상으로 수업에 참가하고, 가상의 교실에 들어가며, 가상 식당에 둘러 사람들을 사귀는 가상 대학도 VR의 일종이다.”

세 번째 개념은 인공성이다. 하지만 VR이 인공적인 모든 것을 말한다고는 할 수 없다고 하임은 말한다. 왜냐하면 지구라는 행성은 자연의 힘과 인간의 힘이 결합하여 만들어진 하나의 인공물이기도하기 때문이다. 오늘날 우리의 일상생활 역시 어디서나 컴퓨터화 되어버렸음에도 불구하고 우리는 VR이란 용어를 모든 것에 확장하는 것을 경계해야 한다.

네 번째 개념은 몰입이다. 몰입을 보여주는 가장 좋은 사례로 하임은 미 공군의 비행 시뮬레이션 하드웨어를 제시한다. 여기서 컴퓨터는 비행기 조종사가 실제 조정석에서 경험하는 것과 똑같은 감각 입력을 생성한다. 그래서 조종사는 컴퓨터를 통해 감각을 조절하는 조종손잡이를 돌림으로써 감각에 반응 할 수 있는 것이다. 이처럼 조종사는 땅 위를 떠나지 않고도 시뮬레이션에 몰입하여 비행연습과 훈련을 할 수 있게 된다.

다섯 번째 개념은 원격현전이다. 로봇과 같은 현전(現前)은 VR이 갖는 또 다른 특성이라고 하임은 주장한다. 원격현전 덕분에 외과의사들은 실제 의사가 물리적으로 존재하지 않는 먼 장소에서 특진 수술을 실시 할 수 있다는 것이다. 하지만 몰입 기술과 결합한 원격현전은 시술자가 먼 거리에서 이루어지는 치료과정을 조절할 수 있게 해주지만 동시에 의사와 환자 간의 심리적인 틈새를 매우 지는 못한다는 단점을 갖는다.

여섯 번째 개념은 온몸몰입이다. 하임은 가상현실의 아버지라 불리는 마이론 크루거가 창안한 방식을 말하면서, 그의 방식은 사용자의 몸을 투사하는 카메라와 모니터를 사용하여 손으로 화면상의 문자나 그림을 조작함으로써 그래픽 이미지들과 상호작용할 수 있게 한다고 설명한다.

일곱 번째 개념은 망으로 연결된 커뮤니케이션이다. 이러한 견해에 따르면 가

상세계는 전화처럼 공유된 구조물이 된다. 그리고 가상세계는 지금까지는 없었던 전혀 새로운 공유방식을 제시할 것이라고 하임은 말한다.

하임은 VR의 의미를 찾기 위해서는 많은 것에 의존해야 한다고 말한다. 그는 가상현실이 기반을 두고 있는 개념인 실재라는 것을 정의하려는 시도들이 인류 역사상 얼마나 많은 논쟁을 일으켰는지를 언급하면서 VR의 의미를 단시간에 파악하는 것이 어려운 일임을 상기시킨다. 그러면서 그는 다음과 같이 말한다.

아마도 VR의 본질은 궁극적으로 기술 분야에 자리하는 것보다는 예술의 영역에, 그것도 수준이 높은 예술 영역에 놓여 있을 것이다. VR의 궁극적인 약속은 통제나 일탈, 또는 오락이나 통신을 위한 쓰임새보다는 실제적인 현실에 대한 우리의 자각을 변형시키고 깨우치는 일일 것이다. 그것은 최상의 예술 분야가 의도해온 것이며 ‘가상현실’이란 문구가 암시하는 어떤 것, 즉 기술 혁신의 시대를 총결산하는 꼬리표이다...VR은 성배를 약속한다.<sup>20)</sup>

가상과 유토피아를 지금까지 살펴본데서 알 수 있듯이 이 둘 모두는 우리가 살고 있는 현실과는 많은 적든 동떨어져 있음에도 불구하고 공통적으로는 인간의 머릿속에서 만들어지는 세계라고 볼 수 있을 것이다. 하지만 가상이 우리의 뇌를 속이는 것에 보다 중점을 두는 것이라고 한다면, 유토피아는 우리 모두가 행복한 삶을 살아갈 수 있다는 우리의 희망과 연결된다는 점에서 차이를 보인다고 할 수 있다.

### 3. 원형(原型:Archetype)과 유토피아

앞서 유토피아의 개념을 살펴보면 플라톤의 이데아와 같은 고전적 유토피아가 현실로부터 멀리 벗어난 것으로서 하나의 중심을 토대로 주변을 연결 짓고자 하는 것이었던 반면, 멩퍼드가 주장하는 유토피아는 주변의 것들이 하나의 중심으로 통합하면서 조화를 이루는 것으로서 이상적이지만 완전히 현실을 벗어난 것이 아닌, 즉 현실화된 유토피아라는 실천적 의미를 갖는다고 할 수 있다. 이

---

20) 위의 책, pp. 180-201 참조.

에 본 연구자는 본 논문의 유토피아적 공간을 표현하는 주요 키워드이며 가상과 현실의 연결고리로서 인간 내부의 근원적이고 원천적인 모습으로 나타나는 원형에 대해서 다루고자 한다. 왜냐하면 유토피아 역시 고대 이전부터 인간의 무의식 속에 존재해왔던 원형의 모티프라고 볼 수 있기 때문이다. 그리고 이 모티프는 그리스 시대의 플라톤의 이데아 사상을 거쳐 현재에 이르기까지 계속되고 있기 때문이다. 이런 점에서 볼 때, 융의 원형 모델이 “물질세계와 정신세계 양쪽을 넘어선 이상의 세계(융이 원형이라고 부른)가 존재한다는 플라톤의 철학을 다시 한번 지지하고 있다”<sup>21)</sup>는 말은 타당하다고 여겨진다.

## 가. 원형의 의미

본 연구자는 원형이라는 말을 크게 외부의 ‘보편적인 실체로서의 원형’과 내부의 ‘근원적인 모태로서의 원형’ 두 가지로 나누고자 한다. 전자의 원형이 개별적인 사물들의 공통적인 성질에 초점을 맞추고 있다면, 후자의 원형은, 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875~1961)에 따르면, 개인적인 무의식을 넘어 집단적인 무의식 속에서 고대로부터 존재해온 원초적 유형의 성질과 관련되는 것이라고 볼 수 있다.<sup>22)</sup> 즉 그것은 개인적인 것이 아니라 모든 사람들의 무의식 속에 있는 잠재적으로 존재하고 있는 심리형태라고 말할 수 있는 것이다. 이에 연구자는 모든 사람에게 존재하는 보편적인 정신의 토대라 할 수 있는 집단적 무의식에서 비롯되는 원형적 이미지가 있다고 보고, 이 이미지의 (오늘날의 미술 상황에 알맞은) 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간에 대하여 연구해온 것이다.

우리는 서로 다른 문화와 주변 환경 속에서 살아가지만 공통적으로 함께 하는 것들이 존재한다. 유적이거나 예술품 등을 통해 동일한 미의식을 찾기도 하고, 다

21) 로빈 로버트슨, 「융의 원형 : 융, 괴델, 그리고 원형의 역사」, 이광자 역, 집문당, 2012, p. 7 참조.

22) 칼 구스타프 융, 「원형과 무의식」, 한국융연구원 C. G. 융 저작 번역위원회 역, 솔출판사, 2002, pp. 106-107 참조.

양한 사람들과 편안하게 어떤 이미지나 현상에 대해 이야기한다. 보이지 않는 세계에 나타나는 이미지는 볼 수는 없지만 각자의 내적인 마음에 존재한다. 무의식속에 존재하는 내면세계를 서로 공유하면서 의식의 영역으로 나타내려면 의식적으로 가시화시키는 과정이 필요하다. 이 때 예술가들은 상징적인 이미지를 도출해 내고, 보는 이들이 상징을 공감 할 수 있도록 의식적으로 의미를 부여한다.

융은 우리가 어떤 꿈을 꾸었을 때 그 꿈을 꾸 사람의 개인적인 경험이 드러날 가능성이 없는 요소들이 번번이 나타난다는 것에 주목했다. 프로이트는 이것을 ‘고태의 잔재(archaic remnants)’ 라고 불렀는데, 이것을 융은 “개인생활로서는 그 존재를 설명할 수 없는 대단히 원초적이고, 내재적이고, 유전적인 인간의 심리형태”로 보고 있다. 그는 인간의 육체가 긴 진화의 역사를 갖고 있는 여러 기관의 박물관인 것처럼, 인간의 마음 역시 그와 같은 역사를 갖고 있다고 말한다. 다시 말해서 “아주 오래전의 그 마음이 오늘 우리가 갖고 있는 마음의 바탕”을 이루고 있으며, 이것은 마치 “우리 인간의 육체구조가 포유류의 일반적인 해부학적 패턴에 그 바탕을 두고 있는 것”과 비교될 수 있다는 것이다. 그리고 그는 해부학자나 생물학자가 우리의 육체 속에서 원초적인 여러 가지 유형의 흔적을 찾아내는 것과 마찬가지로 인간의 마음속에서도 그와 같은 것을 찾아낼 수 있다고 보는 것이다. 그래서 현대인의 집단 무의식 속에서 나타나는 이미지는 옛날부터 내려오는 것과 밀접한 관계를 갖게 된다. 그는 프로이트가 ‘고태의 잔재’라 불렀던 이것을 ‘원형’ 또는 ‘원초적인 이미지(primordial images)’라 부른다. 그는 많은 사람들이 ‘원형’이라는 개념을 신화 이미지나 신화 모티프를 나타내는 것으로 오해하고 있다고 말하고서 이런 것들은 ‘의식적인 표상(conscious representations)’에 불과하다는 점을 강조한다.<sup>23)</sup> 즉, 이와 같은 의식적인 표상은 유전되지도 않고 유전될 수도 없다는 것이다. 그에게 있어서 원형이란 하나의 모티프를 그와 같은 의식적인 표상으로 형성시키는 ‘경향(tendency)’이라고 할 수 있으며, 이때 이 표상은 그것들의 기본적인 패턴을 잃지 않으면서도 세부적으로는 다양하게 변할 수 있게 된다. 예를 들면, 형제상잔(兄弟相殘)의 모티프를 나타낸 표상은 먼 옛날부터 지금까지 다양하게 나타날 수 있지만, 그렇다고 이 모티프 자체가 바뀌는 것은 아니다. 이와 같은

23) 칼 G. 융 외, 「인간과 상징」, 이윤기 역, 도서출판 열린책들, 1996, p. 67 참조.



원형에는 본능적인 경향이 있으며, 마치 새가 집을 짓고 개미가 조직적으로 무리를 이루는 충동을 갖는 것처럼, 뚜렷한 나름의 충동을 지닌다.<sup>24)</sup>

원형에 대한 가장 일반적인 예로써 ‘영웅 이미지(hero image)’를 들 수 있을 것이다. 예를 들어, 구세주로서의 그리스도라는 관념은, 기독교가 존재하기 이전부터 동서를 막론하고 세계 곳곳에 퍼져 있던 ‘영웅 모티프’에 속한다고 할 수 있다. 그리고 보통 영웅은 괴물이나 악마에게 삼켜지지만 기적적인 방법을 통해서 영웅은 되살아나 괴물을 처치해버린다. 여기서 우리는 이와 같은 영웅의 모티프가 언제 어디에서 시작되었는지 아무도 모른다. “확실한 것은 모든 세대가 앞 시대로부터 전승으로 그것을 물려받아 알고 있다는 점”이다. 그래서 우리는 단지 “인간이 영웅 신화를 가지고 있다는 것을 알지 못한 시대, 인간이 말을 하면서도 자기가 무슨 말을 하고 있는지 의식적으로 반성할 줄 모르던 시대에” 생겨났다고 추정할 수 있을 뿐이다. 이런 점에서 우리는 ‘영웅 이미지’란 원형으로서 태곳적부터 있어 왔다고 볼 수밖에 없다.<sup>25)</sup>



[도판-01] 크리나흐, <황금시대>, 1530.

원을 겨냥하는 원형적인 꿈으로서 이 역시 아득한 옛날부터 있어 왔던 것이다. 즉 “모든 사회에는, 기왕에 존재했고 앞으로 다시 올 것으로 믿어지는 원형적인 낙원, 혹은 황금시대에 대한 나름의 신화가 있다”는 것이다.<sup>26)</sup> 이것은 때로는 에덴동산으로, 때로는 지상낙원으로, 플라톤의 이상적 국가로, 모어의 유토피아로, 무릉도원으로 시대를 넘어서, 지역과 장소를 가리지 않고서 나타나는 것이다.

24) 위의 책, pp. 67-69 참조.

25) 위의 책, pp. 72-73 참조.

26) 위의 책, p. 86 참조.

질베르 뒤랑(G. Durand, 1921~2012)은 “자신의 원형 개념을 ‘원형의 재현’ 또는 ‘원형적 이미지’로 칭하며 ‘원형자체’에 대한 연구를 진행하는 것이 아님을 간접적으로 말하고 있다.”<sup>27)</sup> 융의 원형이론에 언급된 ‘본능적인 행동’은 뒤랑이 이야기한 ‘도식’을 떠올리게 한다. 그것은 융의 원형 개념이 뒤랑의 원형이론을 체계화하는데 있어서 개념을 같이하고 있음을 의미한다.

어떤 이미지나 상징의 근원이 되는 원형은 단 하나의 이미지에서 다양하게 나뉘지고 확장된 형상으로 변화한다. 그것은 태고의 형상으로부터 또 다른 많은 실제적 개체들을 만들어낸다는 것이다. 행위 하나하나가 모여 작업을 완성시키는 것이 어디서부터 시작된 것이며 어디까지 확대될 것인지는 본인 스스로도 알지 못한다. 그리고 누구에게나 무의식에는 공통적으로 원초적인 심상이 존재한다. 이를 발견하는 것은 보통은 어렵지만 예술가들은 무의식속에서 유추해 가시적인 형태로 나타내는 것이라 판단된다.

이에 연구자는 원형을 모든 인간들의 무의식에 잠재되어서 아득한 옛날부터 전해져 내려오는 대단히 원초적이고 내재적이며 유전적인 어떤 틀과 같은 것으로 정의하고자 한다. 이것은 우리의 무의식의 깊은 곳에 있는 것이기 때문에 원형 그 자체를 우리는 의식할 수 없으며, 단지 우리가 공상 중일 경우나 꿈속에서, 그리고 상징적인 이미지로서만 나타날 수 있는 것이다. 다시 말해서 이 원형은 그 본래의 성질을 그대로 유지하면서 작가에 의해 적절히 변형되어 화면 안에 상징적으로 나타날 수 있다는 것이다. 이렇게 볼 때, 연구자의 작품에서 자주 등장하는 산, 강, 바다, 하늘, 물결, 나무, 풀 등의 이미지는 작가의 내면 깊은 곳에 위치하고 있는 가장 보편적인 원형, 즉 ‘유토피아 이미지’가 우리가 인식할 수 있는 유토피아적 표상으로, 즉 유토피아의 ‘원형이미지’로 나타난 것이라 할 수 있다. 연구자는 이 ‘유토피아’를 모티프로 삼아 이것을 오늘날의 혼성적 표현을 통해 화폭으로 치환하면서 일루전적인 공간을 만들어 내고자 하는 것이다.

27) 유제상, 「원형이론을 활용한 콘텐츠 구성요소 분석틀에 관한 연구」, 한국외국어대학교 대학원 박사논문, 2013, p. 16.

## 나. 유토피아와 원형적 구조

융의 원형이론을 체계화하고 심화시킨 질베르 뒤랑의 이론은 인간의 동일성에 대한 확인이라고 볼 수 있다. 뒤랑은 인간의 동일성이 펼쳐지는 곳을 꿈과 환상, 유토피아 같은 상상공간으로 가정하고 진행과정을 밝히는데 집중했는데 원형을 이해하는 기초적인 구성요소로서 도식·원형·상징을 제시했다. 도식(schéma)은 “이미지를 역동적·정의적으로 일반화하는 것(une generalisation dynamique et affective de l'image)”<sup>28)</sup>으로 태고의 원형적 행위이며 수많은 원형의 첫 기준으로서 의미를 갖는다. 그리고 원형은 행위적 도식의 형용사화 또는 실사화로 양면성이 없고, 인간 내부에 깊이 자리한 보편적인 것을 말한다. 이에 상징은 원형이 지리적 환경, 기후나 기술, 문화 등에 나타나는 상황에 따라 다양한 이미지들과 연결되는데, 하나의 이미지에 여러 도식화된 표상들이 마주치면서 형상화된 상징은 원형과는 달리 다양한 의미를 담고 있다. 뒤랑에게서 도식-원형-상징은 다소 명확히 구분되어 체계적인 느낌도 들지만 하나의 원형 안에서 상호관계를 통해 형성되어지는 이상적 구조를 갖추고 있다. 이처럼 뒤랑에게서 원형의 틀은 상호 대립과 조화를 이루며 생성되는 것으로 이상향으로서의 원형인 것이다.

이렇게 융이 원형의 개념을 만들고 뒤랑이 이를 체계화했다면, 루시앵 보이아(Lycian Boia, 1944~)는 그들의 이론을 이어 받으면서 원형과 연계한 콘텐츠를 해석하고 제시하는 고유의 성질을 확장했다. 보이아는 인간의 정신세계, 상상의 세계를 매우 명확한 방식으로 사유하고 느끼며, 이상(理想)세계를 만나기 위해 프로그램화 되어있음을 밝히는데 노력했다. 그래서 원형을 “인간 정신의 불변요소이고 본질적 성향”으로 그는 보고 있다. “‘우리는 거의 지속적인, 매우 긴 기간 아래의 어떤 경우에, 본질을 바꾸지 않고 그들의 행동 방식과 그 강도 및 구성요소를 변경하지 않는, 어떤 모델이나 원형을 정의내리는 것에 도달 한다’ 이때 원형은 조직하는 ‘도식’이자 ‘거푸집’이다. 그 안에 담는 재료는 변하지만 윤곽은 그대로 있는 것이다.”<sup>29)</sup> 이것은 우리가 갖고 있는 가장 원초적이고 보편적인 심상의 공간, 이상향을 실현하는 토대가 되는 원형이라 할 수 있다.

28) 위의 책, p. 17.

29) 루시앵 보이아, 「상상력의 세계사」, 김웅권 역, 동문선, 2000, pp. 22~23.

이에 보이아는 원형의 보편성과 차이의 개별성을 정리하기 위해 원형의 유형화를 여덟 개의 구조로 제안하였다. 그는 원형들이 역동적인 구조들로 융합하는 여덟 구조 방식은 역사적으로 다른 구조와 과정들 사이에서 밀접한 관계를 다루고 있다. “자연의 산물이든 인간의 의해 만들어진 물건이든, 모든 것은 초월적인 실재에 참여하고 있는 한에서만 자기동일성과 실재성을 획득한다. 또한 모든 행위는 어떤 원초적 행위를 반복하는 한에서만 의미와 실재성을 갖는다.”<sup>30)</sup> 그는 말한다. 이러한 여덟 개의 구조는 원형에 대해 어떤, 알 수 없는 무엇을 구조적으로 분명히 드러내 주며 유토피아라는 원형이미지를 발현하는 것이라 볼 수 있다. 보이아는 융과 뒤랑의 원형개념을 어느 정도 차용했지만, 원형이 오늘날에도 이어지고 있는 인간의 보편적인 모습을 살피는데 필요하며 개인화되고 유동적인 상징, 그리고 이미지의 역동적이고 감정적인 일반화로서의 구조가 상상력의 세계를 구분하는 것이라 한다. 이것은 원형의 실체가 인간 내부의 정신 속에 고정 되어 있다는 것이며 우리가 생각하기에 역사적 변화에 활용된 상상력의 세계가 지닌, 본질을 포함할 수 있는 여덟 개의 원형적 구조들로 제시 될 수 있다는 것이다. 이에 연구자는 보이아의 여덟 개의 원형적 구조를 요약해 보았다.

첫째, 초월적 실재의 의식이다. 비가시적이고 포착할 수 없지만 명확한 실재를 의미하는 것이며 인간의 우월한 본질을 지닌 어떤 실재에 대한 믿음으로서 신성한 것이다.

둘째, ‘분신· ‘죽음’ 그리고 ‘내세’ 이다. 인간 존재에 있어 물질적인 육체가 독립적이고 분신·정령·영혼 등과 같은 비물질적 요소로 이루어져 있다는 것으로 내세의 삶의 대한 희망을 담고 있다.

셋째, 이타성이다. 인간 상호간의 모든 관계와 담론은 상상력의 세계 그리고 서로 다른 공간들과 풍경들, 다른 사회들과 같은 차이들로 이루어진 하나의 전체(세계)와 관계되는 것으로 경이롭고 불안함을 갖는다.

넷째, 통일성이다. 이 원형적 구조는 세계를 하나의 통일적인 원리에 따르게 하려고 하는 것으로 공동체형성에 긴밀한 결합과 보장을 확보해 주는 것이다.

다섯째, 기원의 현재화이다. 인간의 의식에서 그 무엇 보다 더 현실적인 역사의 기원, 본질, 의미를 이해하고 살펴볼 수 있게 만드는 시도인 것이다.

30) 미르치아 엘리아데, 「영원회귀의 신화 : 원형과 반복」, 심재중 역, 이학사, 2003, pp. 15~16.

여섯째, 미래의 해독이다. 각각의 개인의 특별한 운명, 역사, 그리고 미래에 전망에 대한 끈질긴 탐색으로 나타난 목표에 대한 전략이다.

일곱 번째, 인간 조건과 역사를 거부한 탈주이다. 역사를 벗어나 다른 조건을 창조하는 것 또한 현실의 역사와 이에 수반 되는 비참함을 무너뜨리고, 다른 변화를 추구하면서 절충적인 사회 속에서 함께하려는 시도인 것이다.

여덟 번째, 마지막으로 대립적인 것들의 투쟁(그리고 상호 보완성)이다. 낙과 밤, 선과 악, 하늘과 땅, 음과 양 등의 반대적인 경향의 대결과 종합이라는 변증법을 의미한다.<sup>31)</sup>

이와 같이 원형의 구조들은 보편적인 중요성을 띠면서 끈끈하게 서로 얽혀 있음을 알 수 있다. 특히, 인간의 정신이 시간과 변화에, 유동적이고 점진적으로 적응하고 있다는 것이며 또한 이것들은 서로 순환하고 결합하면서 통일성을 갖추면서 확장되어지고 소멸한다고 볼 수 있는 것이다. 그래서 원형개념의 체계화 과정은 원형적 구조의 상호관계 속에서 역동적으로 움직이고 일어난다는 것을 알 수 있다. 이런 유기적인 과정을 통해서 연구자가 제시한 원형이미지는 유토피아적 공간에 상징적으로 형상화 되는 것이며 이상향으로서의 원형으로 자리한다고 볼 수 있다.

## 다. 회화적 원형

플라톤적인 원형은 모든 사물에 공통적인, 본질적인 형태라는 의미를 담고 있는 것으로서 사물이 세계에 나타나기 이전에 정신 안에 내재된 순전히 정신적인 형식들이라고 할 수 있다. 이와 달리, 연구자가 제시한 원형은 인간 내부의 집단 무의식 속에 자리 잡은 원초적이고 근원적인 모태라 할 수 있으며, 이것을 작가가 작품 속에서 형상화한 이미지는 원형의 의식화 내지는 원형이미지의 표현이라고 할 수 있다. 이것은 연구자의 회화공간의 기본적인 축을 이루고 있는 원형적 작업이 무엇인가에 대한 하나의 답이 될 수 있다. 따라서 연구자의 작품에 표현된 유토피아적 공간의 현실화된 이상향은 무의식적 원형의 의식화라 할

31) 루시앵 보이어, 앞의 책, pp. 37~48 참조.

수 있으며, 이것은 단순한 현실도피로서의 작업이라기보다는 살아가면서 경험하는 것들을 토대로 발언하는 솔직한 내면적 현실의 예술적 표현이라고 볼 수 있을 것이다.

동양적인 예술은 궁극적으로 색(色)과 공(空), 실(實)과 허(虛)가 순환하는 동일한 공간을 지향한다. 연구자의 작품의 색과 형태에서 나타나는 이런 순환적 흐름은 관람자가 그림을 바라보고 감상하면서 그림이 담고 있는 의미 등을 심도 있게 깨달을 수 있다는 것이다. 연구자 작품에 나타난 회화적 원형의 표현은 진원장 작가 ‘꿈의 여정’ 시리즈 전시작품에 대한 다음과 같은 평론에서도 찾아볼 수 있다. “꿈의 형성(formation)에서 이것의 변형 혹은 변이(transformation)로, 그리고 나아가 탈형(deformation)으로 진행된다. 이것이 다시금 승화되어 재형성(reformation)되고 있으니, 처음의 것과 나중의 것이 재구축(reconstruction)이라는 일련의 연결고리를 짓고 있음을 볼 수 있다. 이야기꺼리나 의미라는 형태가 구성되는 듯 하다가 해체되고 다시 다른 모습으로 재구성되는 과정을 보여준다고 하겠다.”<sup>32)</sup>

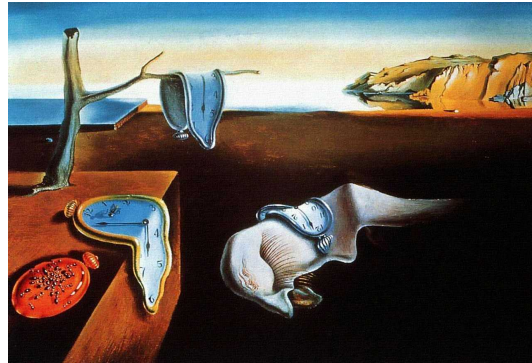
회화적인 원형개념의 특성을 융의 원형이론을 통해 분석해보면 자아(Ego), 가면(Persona), 그림자(Shadow), 아니마/ 아니무스(Anima/ Animus)로 정리할 수 있다. 그는 “자아는 유전적으로 물려받은 소질(dispositions héritées : 이것은 그의 성격을 형성하게 한다)과 무의적으로 얻어진 인상(impressions)의 복합체로 구성되어 있다고 주장하였다.”<sup>33)</sup> 이것은 원초적인 유전 요소들과 자아가 형성되는 동안 경험을 통해 얻게 되는 복합적인 요소들로 이루어진 인간의 내적 이미지라 할 수 있다. 다음으로 가면은 자아와 외부세계의 연결 기능을 가지며 주어진 사회적 목적에 부응하여 자신을 변형하는 것을 의미한다. 그리고 그림자는 항상 빛의 반대편에 존재하는 것으로 열등하고 죄책감을 갖게 하는 인격의 부분으로서 그림자를 가진다. 그것은 그만큼 자아가 강한 의식성을 가지고 개별성을 주장한다는 것이다. 그래서 그림자에 사로잡혀 있는 사람들은 자주 그 안에서 일시적으로 급격히 일어나는 감정이 질게 매어 어둡고 부정적인 성격으로 나타나는 것이다. 마지막으로 “아니마, 아니무스란 무의식에 있는 인격의 특성을 말하며 간단히 말해서 남성의 무의식 속에 있는 여성적 요소를 ‘아니마’ ,

32) 김광명, 「예술에 대한 사색」, 학연문화사, 2006, p. 267.

33) 김성민, 「융의 심리학과 종교」, 동명사, 1998, p. 107.

여성의 무의식 속에 있는 남성적 요소를 ‘아니무스’ 라고 부른다. 이때 말하는 남성적, 여성적이란 사회적인 통념을 넘어선 보편적, 원초적 특성을 의미한다.”<sup>34)</sup>

이에 회화적 원형의 표현으로 꿈을 통해 의인화되어 상징적으로 자신을 드러내는 자아(Ego)는 무의식의 발현으로 나타난다. 초현실주의 대표작가 살바도르 달리



[도판-02] 살바도르 달리, <기억의 지속>, oil on canvas, 24×33cm, 1931.

(Salvador Dalí 1904~1989)의 작품 [도판-02]를 보면 그만의 기발한 상상력과 무의식을 적극적이며 의도적으로 감상자들에게 대면할 수 있도록 표현하고 있다. 그림에서 꿈은 단순한 재현이 아니라 서로 상관없이 있는 대상들을 암시적으로 배치해 자아의 감성을 전달하고 있다.

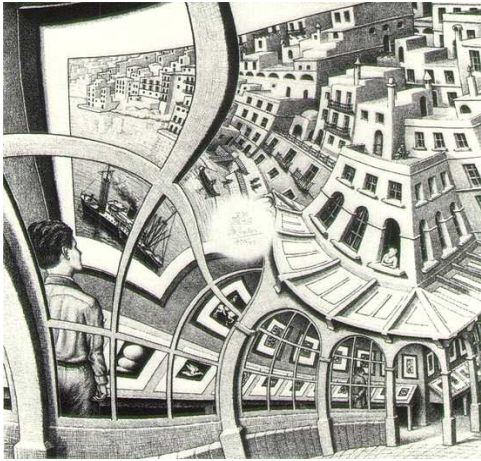
그리고 같은 대상이라도 서로 다른 장소적 상황에 따라 다양한 이미지로 왜곡되어 나타나면서 실상이 아닌 가상의 뜻을 포함하고 있는 ‘페르소나’는 맥락적 상호작용이다. 그것은 진정한 자아를 회화적으로 표현한 것이 아니라 한 인간이 현 사회를 살아가는데 있어서 적응하기 위한 가면을 의미하는 것이다.

[도판-03]은 에셔(M.C. Escher, 1898~1972)의 작품이다. 사람들이 이 작품을 얼핏 보면, 그림에서의 이미지들의 경계들을 구분하기란 쉽지 않을 것이다. 어떤 사람은 화랑을 볼 수도 있고, 어떤 사람들은 도시의 풍경을 볼 수도 있다. 즉 이 이미지들은 그것을 바라보는 사람들의 문화적인 시각에 따라 다양한 이미지로 결부되어 나타날 수 있다는 것이다. 그래서 가면은 이렇게 주어진 환경과 같은 여러 맥락에 따라 주위상황의 상호작용을 통해 또 다른 공간이미지로 재구성된다는 것이라 볼 수 있다.

조형예술의 회화적 원형은 부정적 잠재로 나타나는데 인간의 내면에서 발산하고 싶어 하는 파괴 본능의 대리 만족을 제공하는 그림자적 표현으로 부정적인 요소를 담고 있다. [도판-04]는 렘브란트(Rembrandt, 1606~1669)의 작품으로 피

34) 이수원, 「현대공간에 나타난 상상력의 원형개념 표현 특성에 관한 연구-칼 구스타프 융의 원형개념 중심으로」, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사논문, 2007, p. 36.



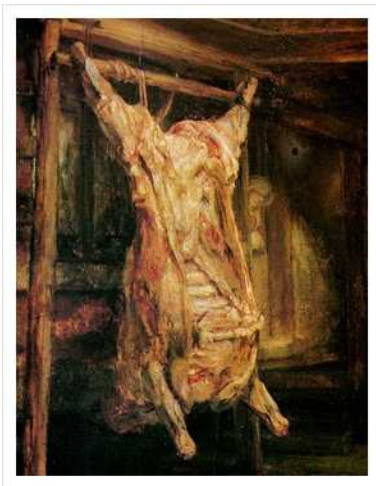


[도판-03] 에셔, <프린트 갤러리>, 1956.

스로 개인적 무의식과 원형적 요소를 포함하면서 페미니즘적으로 나타나는 성적 유희이다. [도판-05] 프리다 칼로(Frida Kahlo, 1907~1954)의 <생명의 꽃>은 남성 또는 여성의 생식기로 변형된 열대 식물로 표현한 작품이다. 배경에 보이는 붉은 태양, 번개의 빛을 받아 정열적인 색채로 자라나고 있는 이 작품은 성적 욕망을 드러내고 있다. 또한 노골적으로 여성성과 남성성을 원형의 개념에 드러난 상징을 통해 회화적으로 표현하고 있다. 이것은 인간 내면의 혼성성을 드러내는 것이라 생각된다.

카소나 베이컨에 의해 빈번히 모방하고 재해석 되어온 <도살된 황소>라는 작품이다. 푸줏간의 풍경 안에 도축된 짐승의 모습은 십자가의 형태를 보여줌으로써 신의 아들이었던 예수도 십자가 위에서는 도축된 짐승과 같다는 인간 내면의 부정적 잠재를 회화적 형식으로 나타내고 있다.

마지막으로 원형개념으로서의 회화적 표현의 특성은 남성 내면 속의 여성 아니마, 여성 내면 속의 남성 아니무



[도판-04] 램브란트, <도살된 황소>, 1655.



[도판-05] 프리다 칼로, <생명의 꽃>, 1943.

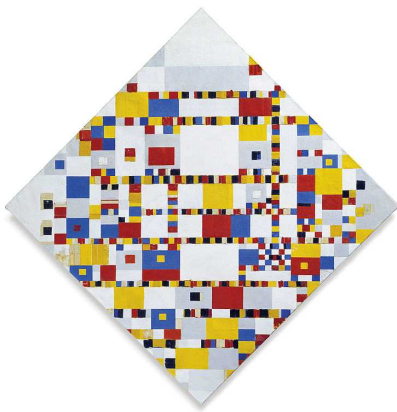


## 라. 추상미술과 유토피아

유토피아에 대한 생각은, 어느 시대에서나 보이는 것이기는 하지만, 20세기 모더니즘 미술의 대표적인 경향이라고 할 수 있는 추상미술에서도 나타난다. 이렇게 나타나는 추상미술은 과거로부터 축적되어온 유토피아의 개념들이 압축적으로 실험된 것으로 볼 수 있으며, 이것은 새로운 것에서 이상을 발견하고자 하는 모더니티의 신화에서 비롯된 것이라 말할 수 있다.<sup>35)</sup>

이와 같은 추상미술은 예술의 순수성을 강조하는 것이 특징이다. 따라서 이 미술은 그 무엇보다도 ‘예술을 위한 예술’의 실현을 중요하게 본다고 할 수 있다. 그래서 이 미술은 보다 더 순수하기를 원했고, 그 결과 대상이 화면에서 사라져 버리는 ‘비-대상 미술’에 이르게 되었던 것이다. 이것이 유토피아와 어떤 관계를 갖는 것인지 의문이 들 것이지만, “어떤 종류의 인간도 자연도 등장하지 않는 추상미술은...그 자체가 유토피아”이며, “‘예술을 위한 예술’이라는 성역, 즉 예술의 유토피아이자 동시에 새로운 사회에 대한 비전”이라고 말할 수 있는 것이다. 따라서 “예술가 개인의 순수한 창조성의 발현”이라고

할 수 있는 추상미술은 “ ‘개인’이라는 근대적 주체가 주인이 되는 새로운 사회, 즉 모던 유토피아의 증표”라고 볼 수 있다.<sup>36)</sup> 피에트 몬드리안(Piet Mondrian, 1872~1944)의 <빅토리 부기우기 *Victory Boogie Woogie*>에서 볼 수 있는 것처럼, 그에게 있어서 이상적인 사회는 문명이 자연을 대신하는 곳이었다고 말할 수 있다. 그가 이 작품에서 드러내고자 하는 것은 자연에 대한 인간의 ‘승리’라고 할 수 있는데, 그는 이와 같은 미술을 통해서 미술을 사회적인 것으로 만들고자 했던 것이다. 따라서 몬드리안에게 예술



[도판-06] 몬드리안, <빅토리 부기우기>, 1942~1944.

35) 윤난지, <추상미술과 유토피아>, 한길아트, 2011, p. 21. 참조.

36) 위의 책, pp. 23-24 참조.

이란 삶보다 앞서는 것으로서 “미래에 올 유토피아를 선도하는 것”이 된다. 그래서 그는 예술이 현실로 대치되는 세계를 꿈꾼 유토피아 주의자이자 미래를 통찰하는 예언가적 모습을 보인다.<sup>37)</sup>

2차 세계대전 전후로 이제 미술은 또 다른 방향을 취하게 되었다. 갈수록 자본주의 시대의 발달과 발맞추어 모든 것이 상품화되는 가운데, 예술이 본격적으로 자기반성을 하게 되는 시대에 접어들었던 것이다. 옹 포르멜이나 추상표현주의와 같은 반-기하학적인 경향은 인공에 대한 자연 내지는 이성



[도판-07] 잭슨 폴록, <인디언 붉은 토양>, 1950.

무의식과 직관, 논리에 대한 우연을 대비시키면서 기하학적 세계의 대안을 제시하는 것이라 말할 수 있다.<sup>38)</sup> 이것은 루소(Jean-Jacques Rousseau, 1712~1778)가 주장하고 있는 것처럼, 자연 상태의 인간의 모습에서 가장 이상적인 인간의 유토피아를 찾을 수 있다는 생각에 기초하고 있다. 그러므로 추상표현주의 미술은 합리적인 이성

에 의해 구성되는 세계에 대한 거부라 할 수 있으며, 이성

에 근거하지 않고 가장 자연스러운 무의식적 행위에 따라 기술하는 작업이야말로 개인의 자유가 성취되는 지점이 된다. 즉 이들에게 있어서 “유토피아란 자율적 ‘개인’의 현존재”이며 “스스로의 행위를 결정하는 자유의지를 통해 유토피아가 구현”되는 것이다.

지금까지 살펴본 것처럼, 기하학적 추상뿐만 아니라 옹 포르멜이나 추상표현주의 미술 역시 나타나는 방식만 다를 뿐 공통적으로 각 시대적 상황에 따라 그들이 추구하는 유토피아를 보여주려고 하는 점에 있어서는 차이가 없다는 사실이 드러났다고 말할 수 있다. 즉 그들은 자신들의 무의식 안에 있는 원형으로서의 유토피아를 자신들의 방식으로 나타내고자 했던 것이다. 본 연구자는 유토피아

37) 위의 책, pp. 35-36 참조.

38) 위의 책, pp. 54-55 참조.

적 공간 표현을 위해 연구자의 주요 키워드인 원형이미지의 의미와 구조, 회화적 원형의 표현과 특성을 검토하면서, 과거부터 최근에 이르기까지 시대적인 환경이나 상황에 따라, 또는 개인적인 성향에 따라 다소 차이를 보이기는 하지만 유토피아라는 모티프가 지속적으로 미술작품들 안에서 원형이미지로서 전개되어 왔음을 확인하였다. 이것은 오늘날의 시대에서도 그와 같은 모티프가 작품에서 원형이미지로서 나타날 수 있다는 사실을 말해준다. 나아가 이 시대에 맞는 혼성적 표현을 통하여 연구자가 지향하는 현실화된 유토피아 역시 충분히 시도할 수 있다는 것을 말한다고 할 수 있다.

이어서 III장에서는 동·서양의 유토피아의 흐름과 의미를 비교해 보고 대표적인 미술작품에서 나타난 유토피아적 공간의 사례를 통해 어떻게 이것이 적용되는지를 살펴보고자 한다.

### Ⅲ. 유토피아적 공간의 의미와 혼성적 적용

#### 1. 동·서양의 유토피아

연구자가 앞에서 언급했던 것처럼, 인간이 과거부터 오늘날까지 유토피아를 꿈꾸어왔던 것은 인간 내부의 근원적인 유토피아의 모습을 추구했던 것이기 때문이라고 생각한다. 하지만 근원적인 원형은, 융이 말했던 바와 같이, 우리가 의식적으로 인식할 수 없는 것으로서 단지 상징적인 이미지로 나타날 수 있을 뿐이다. 이렇게 볼 때, 이것은 개인이 속한 사회적 관습이나 환경의 영향에 따라 다르게 나타난다고 볼 수 있다. 이에 본 연구자는 지금까지 가상과 현실, 유토피아, 원형 개념들을 검토해보면서 이것들의 다양한 측면들에 대하여 논의하였다. 이처럼 지금까지의 논의는 본 연구자가 말하고자 하는 원형이미지가 어떤 것이고, 이것과 유토피아는 어떻게 연결되는지, 그리고 회화적 원형의 표현과 어떤 관계를 갖고 있는지 등에 관한 것이라 할 수 있다. 이 작업들은 본 연구자의 연구를 정당화하기 위해서 필요한 기초적인 것인 것들임과 동시에 연구자의 작품들에 대한 본격적인 논의에 들어가기 위한 선행 작업으로 볼 수 있을 것이다.

이어서 동·서양의 사상과 실제 미술작품에서 원형이미지로서 유토피아가 어떻게 생각되어지고 표현되었는지에 대해 알아보아야 할 것으로 본다. 물론 모든 사례들을 검토할 수는 없을 것이기 때문에, 가장 대표적인 사례들을 통해 살펴 보면서 오늘날의 현대미술과의 연결점을 찾아보고자 한다.

#### 가. 동양의 유토피아적 공간

동양에서의 유토피아는 서양과는 조금 다른 관점에서 전개되어 왔다고 할 수 있는데, 서양이 보다 인간중심적이었다면 동양은 자연과의 조화를 추구하는 경

향이 뚜렷한 것이 특징이라고 간주할 수 있다.

동양에서의 유토피아에 대한 생각 역시 서양에서처럼 오래 전부터 있어왔다. 그 중에서도 우리에게 가장 많이 알려진 것들은 대부분 중국에서 비롯된 것들이라고 할 수 있을 것이다. 중국신화에서 낙원 이야기는 크게 두 가지 계통이 있는데, 하나는 곤륜산을 중심으로 하는 서방의 낙원 신화 계통이고 다른 하나는 삼신산을 중심으로 하는 동방의 낙원 신화 계통이다.<sup>39)</sup>

곤륜산은 중국에서 신 중의 신인 황제와 여신 중의 큰 신인 서왕모가 지배하는 산으로서 사방이 8백리이고 높이가 만 길(약 30만 미터)이며 아홉 개의 성을 층층이 쌓아놓은 모습이라고 한다. 그리고 이 산의 주위에는 새털조차 가라앉는 약수(弱水)라는 강이 흐르고 있기에 누구도 쉽게 건널 수 없으며, 약수의 바깥은 무엇이든 달기만 하면 타버리는 영화산(炎火山)이 둘러싸고 있기에 곤륜산은 그야말로 천혜의 요새라 할만하다. 영화산과 약수를 통과하면 개명수(開明獸)라는 호랑이의 몸체에 사람의 얼굴을 한 머리가 아홉 개 달린 괴수가 지키고 있는데, 그 누구도 개명수의 열여덟 개의 눈을 피할 수는 없다고 한다.

개명수의 허락을 받아 곤륜산에 들어서면 최고신인 황제의 궁궐이 있다. 이곳에는 황제뿐만 아니라 천상과 곤륜산을 왕래하는 신, 속세를 왕래하는 신, 곤륜산에 자리를 잡은 신들도 있어서 하계의 거점역할은 한다. 그리고 이곳에는 사람에게 영원한 생명을 주는 열매를 맺는 불사수(不死樹)와 사당목(沙棠木)이란 나무가 있는데 이 나무의 열매를 먹으면 물에 빠지지 않는다고 한다.

곤륜산이 서방의 낙원을 대표하는 것처럼 삼신산은 동방의 낙원을 대표한다. 즉 서쪽 멀리 어딘가에 신들이 머무는 산이 있다고 생각했던 것처럼 고대 중국인들은 동쪽 바다 멀리 하나의 이상향이 있다고 본 것이다.<sup>40)</sup>

대륙의 동쪽, 발해 바다에서 더 동쪽으로 몇 억만 리 쯤 떨어진 곳에 거대한 물의 계곡이 있는데 이곳의 이름을 귀허(歸墟)<sup>41)</sup>라고 불렀다. 이 귀허는 바닥이 없는 곳으로 지상의 모든 강물과 천상의 은하수가 흘러드는 곳으로서 모든 물의 고향이라고 볼 수 있는 곳이다. 이 바다에는 다섯 개의 아름다운 섬이 있으며 모든 섬에는 금과 옥으로 만들어진 궁궐과 누대가 있고 이와 같은 옥을 열매로

39) 정재서, 「이야기 동양신화」, 2010, 김영사, p. 473 참조.

40) 정재서, 위의 책, p. 481 참조.

41) 귀허(歸墟)란 중국신화에 나오는 발해의 동쪽에 있는 바닷속의 거대한 골짜기로 대여(岱輿), 원교(員嶠), 방호(方壺), 영주(瀛州), 봉래(蓬萊)의 다섯 개의 산이 자리하고 있다.

맺는 나무들이 무수하게 있어서 사람들이 이 열매를 먹으면 불로불사한다고 전해진다. 또한 이곳에 사는 사람들은 일반인이 아니라 신선의 자질을 갖춘 자들로 하늘을 날아다녔다고 한다.

이와 같은 신화시대의 낙원은 세상이 극도로 혼란했던 전국시대 송(宋)나라의 장자(莊子, BC 369년~BC 289년경)에게 계승·발전된다고 볼 수 있다. 그의 <장자 莊子> 33편 중 첫 번째 편인 소요유편은 장자의 사상을 집약한 것이라 할 수 있다. 여기서 신들의 산인 막고야산에 사는 신인에 대한 견오와 연속의 대화를 살펴보자. 먼저 견오는 “막고야산에 신인(神人)이 사는데, 살결은 얼음이나 눈처럼 희고, 부드럽고 곱기는 처녀와 같으며, 곡식은 먹지 않고 바람이나 이슬을 마시며, 구름을 타고 나는 용을 몰아서 사해의 바깥을 노닐고...그 정신이 엉겨 만물이 모진 병에 걸리지 않게 하고, 곡식도 다 잘 익게 한다더군. 나는 그 말이 속이는 것 같아서 도저히 믿을 수가 없었네.” 라고 말한다. 이에 연속은 “...장님은 색깔을 볼 수 없고, 귀머거리의 음악을 들을 수 없는 법이니, 어찌 우리의 육신에만 장님과 귀머거리가 있다고 하겠는가?...신인의 덕은 장차 만물을 한 덩어리로 뭉칠 것일세. 온 세상이 그의 다스림을 바란다고 해서 신인이 어찌 보잘것없는 천하의 일로 일거리를 삼겠는가?...” 라 답한다. 이 대화는 아무것에도 구속되지 않는 소요자재(逍遙自在)한 이상적 세계에 관한 것이라 할 수 있다. 다시 말해서 장자는 암담한 현실에서도 우리의 정신이 모든 구애를 초월해야만 막고야산에 사는 신인처럼 절대 자유를 누릴 수 있다고 본 것이다.<sup>42)</sup>

장자나 이전의 신화시대의 낙원들은 어찌 보면 인간적 세계를 초월한 곳이라 할 수 있다. 그러나 동양적 유토피아의 대명사라고 할 수 있는 동진의 도연명(陶淵明, 365-427)의 무릉도원은 현실의 초월보다는 오히려 가장 이상적인 현실을 보여준다는 점에서 그들과 다르다. 다음은 <도화원기 桃花源記>에 나오는 무릉도원에 대한 이야기이다.

“진나라 태원시기에 무릉 땅의 한 어부가 시냇물을 따라 가다가 어디쯤 왔는지 길을 잃고 말았다. 해매던 그의 눈앞에 갑자기 복숭아꽃이 만발한 숲이 나타났는데, 시냇물 양쪽으로 수백보의 평지에 다른 나무는 없이 싱그러운 풀들이 자라고, 떨어지는 꽃잎들이 이리저리 흩날렸다. 어부는 무언가 이상한 느낌이 들어 다시 앞으로 나아가 숲의 끝까지 가보고자 하였다...널따란 토지에 집들이 우뚝하고 기름진 밭, 아름다운 못이 있는데다가 뽕나무·대나무

42) 장자, 「장자」, 김달진 역, 문학동네, 1999, p. 17 참조.

가 자라고 있었다...농사일하는 남녀들의 의복을 보니 모두 딴 세상 사람들 같은데, 늙은이 나 젊은이나 모두 행복하고 즐거운 표정이었다. 그들은 어부를 보자 깜짝 놀랐다. 그들이 어디에서 왔느냐고 물어 어부가 사실대로 이야기하자, 집으로 데려가 술을 마련하고 닭을 잡아 대접하였다...그들은 자신들에 대해 말하기를, 옛날 진나라 때 난리를 피해 처자를 거느리고 이 외진 곳에 와서 다시는 나가지 않아 마침내 바깥세상과 두절되었다고 하였다. 그들은 지금이 어는 때인가를 물었는데 한나라가 있었던 사실도 모르고 있으니 위나라, 진나라는 말할 것도 없었다...며칠을 머물다가 떠나가게 되었을 때 그곳 사람들이 당부하기를, 외부 사람들에게 이야기하지 말라고 하였다. 어부는 그곳을 나와 배를 타고 먼첫번째 왔던 길을 따라가면서 곳곳에다 표시를 해두었다. 그가 고을에 도착하여 태수를 뵈고 이 같은 사실을 이야기하니 태수가 곧 사람을 딸려 보내 그와 함께 가보게 했는데, 지난번에 표시해 두었던 곳을 찾았으나 모두 없어져서 결국 길을 찾지 못하였다..." 43)

어려운 시기에 도피처로서 삼을만한 도연명의 무릉도원은 오늘날까지 동양인들의 의식 속에 머물러 있는 것처럼 보인다. 그것은 유토피아에 대한 아이디어가 시공을 초월한 보편적 관념으로서 옛날부터 우리 선조들의 머릿속 깊이 자리하고 있었다는 것이다. 그래서 동양의 유토피아는 서양의 세계관의 차이로 인하여 조금씩 다르기는 하지만, 언제나 사람들의 가슴에 남아있었음을 확인할 수 있었다. “동양의 이상사회는, 모든 것이 천부적으로 충족된 신화적 이상공간인 산해경형(山海經型), 도교적 이상공간이되 인간이 거주할 수 없는 신국(神國)인 삼신산형(三神山型), 인위적 권력을 배제하여 현실 속에 이룬 이상공간인 무릉도원형(武陵桃源型), 현실 속에 이룩한 유교적 이상공간인 대동사회형(大同社會型) 으로 나뉜다.” 44) 무릉도원형 이상사회는 자연과 교감하며 조화를 이루면서 살아가지만 천부적으로 주어진 산해경형이 아니라 인간의 적극적인 교감으로 추구해야 이를 수 있을 것이다. 그리고 대동사회형 이상사회는 사람마다 능력에 맞는 자리에서 일하고 어른신들을 공경해야하며 어른들은 아이를 자기 자식처럼 여기는 세상이다. 마치 비인간화 된 범죄가 없는 바람직한 곳을 바라보도록 안내하는 공간이라고 볼 수 있다.

이처럼 예전부터 오늘날까지 동양의 정신에서 이상적인 낙원으로서의 유토피아에 대한 관념은 거의 변하지 않은 채 전해져 왔다고 말할 수 있다. 그리고 이것은 현실과 이상세계가 공존할 수 있는 공동체 사회의 보편적 모태로서의 원형적

43) 정재서, 앞의 책, pp. 493-493.

44) 서신혜, 「조선인의 유토피아(우리할아버지의 할아버지가 꿈꾼 세계)」, 문학동네, 2010, p. 65.



이미지가 상징적으로 나타난다는 것이다. 따라서 본 연구에서는 유토피아와 관계된 동양의 많은 미술작품들 가운데 국립부여박물관에 소장된 작가미상의 <백제금동대향로>와 우리의 대표적인 무릉도원을 표현한 안건의 <몽유도원도>를 만나보고, 이 후 시대적 변화를 거치며 전개된 심전 안중식의 <도원도>와 의재 허백련의 <무릉도원>, 그리고 추상표현으로 나타난 서세옥의 남성 주체성을 강조하는 이상향에 대하여 알아보고자 한다.

### (1) 백제 금동대향로의 이상향

<백제금동대향로>는 백제 문화유적을 중심으로한 사적공원(史蹟公園) 개발 계획에 따라 국립부여박물관(國立扶餘博物館)에서 유적확인조사 중 1993년 10월 하순에 실시한 능산리 집터유적 발굴조사에서 발견되었다.<sup>45)</sup> 이 향로는 높이가 64cm의 대작으로 용(龍)과 봉황(鳳凰)이 각각 몸체와 뚜껑의 양쪽 끝부분에 위치하여, 즉 하나는 몸체를 받치는 대좌(臺座)에서 다른 하나는 향로의 꼭대기에 서 대비되어 서로를 강조하고 있다.



[도판-08] 작가미상, <국보 제287호 백제금동대향로>, 높이 61.8cm, 무게 11.8kg  
충남 부여군 부여읍 능산리 산15-1번지 능산리 절터 출토

45) 국립중앙박물관, 「금동용봉봉래산향로특별전」, 1994, p. 4 참조.



그리고 이 둘의 사이에 위치한 향로의 몸체는 크게 뚜껑 부분과 아래의 노신(爐身) 부분으로 나누어지며, 각각 땅과 물, 산과 수중, 양과 음을 나타낸다고 볼 수 있다. 그렇다면 이것들은 어떤 세계관을 대변하고 있는 것이며 어떤 형식으로 묘사되고 있는 것인가? 그림에서 보이는 것처럼 향로의 몸체 중 뚜껑 부분은 이상적인 산과 그 산에 살고 있는 동물, 사람들이 곳곳에 묘사되어 있는데, 이 산이 바로 전설 속에서 나오는 박산(博山)으로 우리 선조들은 옛날부터 이곳을 봉래산(蓬萊山)이라 불렀다. 그래서 이 향로를 달리 ‘백제금동용봉봉래산향로(百濟金銅龍鳳蓬萊山香爐)’라 부르기도 한다.<sup>46)</sup> 또한 이 박산은 중국의 동쪽 바다 가운데에 있는 산으로 불로장생하는 신선들이 살고 있다 전해지는 이상향으로 삼신산(三神山-봉래, 방장, 영주산을 일컬음)이라고 부르기도 한다. 이 향로의 외형적인 구성은 ‘연화화생(蓮花化生)’이라는 불교관과 밀접한 관련이 있는데, 여기서 연화화생이라는 말은 연꽃이 만물을 화생으로, 즉 “상서로운 조화로서 탄생시킨다는 불교적 생성관”을 말하는 것으로 “육도(六塗) 및 정토(淨土)에서는 모든 존재가 화생(化生)이란 초자연적인 방법으로 태어”남을 가리킨다. 하지만 순환하는, 즉 윤회하는 육도에서의 화생과는 달리 “극락정토(極樂淨土)에서의 화생은 오로지 연꽃을 통해서” 만물이 탄생되는데 이 경우에는 화생의 기(氣)를 의미하는 불꽃(火焰)이 먼저 발산된다고 한다. 그러므로 향로의 연봉오리형의 몸체는 연꽃 모양이라고 볼 수 있으며, 이것은 연화화생의 기운을 뜻하는 불꽃과 함께 봉래산의 산악으로 솟아오르는 모습을 표현한 것이라 할 수 있다.<sup>47)</sup> 이와 같은 불교의 연화화생에 의한 조형기법이 당시 백제에 널리 퍼져 있던 것은 분명하나 내용과 주제 면에서 봤을 때, 무엇보다도 이 향로에서 나타내고 있는 것은 봉래산의 중심으로 하는 신선의 세계라고 할 수 있다. 예를 들어, 향로의 정점에서 두 날개를 활짝 편 채 서 있는 봉황은 봉래산에 거주하는 상서로운 새로서 천하가 태평할 때 세상에 나타난다는 전설을 갖고 있다. 또한 봉황의 아래에 위치한 다섯 마리의 기러기의 시선과 동작은 모두 봉황을 향해 있는데, 이것은 절로 노래하고 춤을 추는 봉황의 속성에 상응하고 있음을 나타내는 것이라 할 수 있다. 그리고 여러 선계의 약사들이 자신들의 약기

46) 이 명칭을 다른 곳에서는 ‘백제금동용봉래산향로’라고 표기하였으나, 이는 잘못 표기한 것으로 짐작된다. 엄기표 외, 「그림과 명칭으로 보는 한국의 문화유산 2」, 정영호 감수, ㈜시공텍, 1999, p. 15 참조.

47) 국립중앙박물관, 앞의 책, p. 13 참조.

로 음악을 연주하는 모습으로 묘사된 것 역시 이와 관련된다. 이와 함께 향로의 뚜껑 전체에는 ‘74곳(41곳의 능선을 가진 산과 화생중인 33곳의 산)의 봉우리와 봉황, 용을 비롯한 날짐승과 길짐승(珍禽奇獸), 현실 세상에 실재하는 호랑이, 원숭이, 멧돼지, 사슴, 코끼리, 등 39마리의 동물과 5인의 악사, 신선 16인의 인물상이 표현’되어 있으며 ‘6군데의 나무와 12군데의 바위, 산중턱을 가르며 난 길, 산 사이로 흐르는 시냇물, 입체적으로 돌출되어 낙하하는 폭포, 낚시터가 된 잔잔한 물결까지 나타낸 호수’가 산재되어 있다. 뚜껑과 맞닿는 아래쪽의 노신(爐身)에는 ‘두 신선과 날개달린 물고기와 수중생물, 물가(水邊)의 생활과 연관성이 깊은 사슴과 학(鶴) 등 26마리의 동물’이 보이고 있다. 결국 향로의 전체적인 모습은 음양을 구성하는 원리를 나타낸다고 볼 수 있는데, 이것은 가장 아래에서 향로를 받치는 대좌에 음을 대표하는 용을 두고, 위를 향해 곧게 뻗어 있는 용의 입으로부터 연꽃과 수중(水中)과 관련된 생물들로 이루어진 노신(爐身)을, 그리고 향로의 뚜껑에 지상계의 모습과 신선들이 머무는 봉래산을, 마지막으로 천상계의 정상에는 양을 대표하는 봉황을 두어 거대한 음양의 체계를 완성하는 것이라고 말할 수 있다.<sup>48)</sup> 이것은 이 향로의 연화화생이 대좌인 용으로부터 몸체인 산, 정상의 봉황에 이르기까지 전체에 걸쳐서 진행되고 있음을 말해주는 것으로서 불교와 신선사상이라는 동양인의 사고체계의 두 축이 서로 맞물려 어우러진 가장 이상적인 모습을 보여주는 것이라 할 수 있다.

## (2) 안건의 무릉도원 : <몽유도원도>

안평대군 이용(安平大君 李瑢, 1418~1453)은 <도화원기>를 즐겨 읽었다고 한다. 1447년의 어느날 그는 ‘도원을 노니는 꿈’을 꾸고 뒤에 안건에게 그 꿈에 대한 이야기를 들려주어 사흘에 걸쳐서 그리게 했다고 하는데, 그 그림이 바로 <몽유도원도>이다.<sup>49)</sup> 이 내력은 안평대군이 쓴 발문에도 잘 나타나고 있는데 그 내용은 아래와 같다.

“정묘년(1447) 4월 20일 밤, 깊은 잠 속에 꿈을 꾸었다. 박평년(朴彭年)과 더불어

48) 위의 책, p. 15 참조.

49) 정재서, 앞의 책, p. 496 참조.

어 깊은 산 아래 당도하니 층층이 뒷부리가 우뚝 솟아나고 깊은 골짜기가 그윽하고도 아름다웠다. 복숭아나무 수십 그루가 있고 오솔길이 숲 밖에 다다르자 어느 길로 갈지 모르겠는데 산관야복山冠野服의 한 사람이 북쪽으로 휘어진 골짜기로 들어가면 도원이라고 하여 박팽년과 함께 말을 달려 찾아갔다. 산벼랑이 울퉁불퉁하고 나무숲이 뺨뺨하며 시냇물은 돌고 돌아서 거의 백 굽이로 돌아 사람을 홀리게 한다. 골짜기로 들어가니 복숭아꽃이 숲을 이루어 어리 비치고 붉은 안개가 떠올랐다. 박팽년은 참으로 도원경이라며 감탄했다. 곁에 두어 사람이 있어 짚신감발을 하고 망껏 구경하다가 문득 잠에서 깨었다..... 이에 안견으로 하여금 그리게 하였더니 3일 만에 완성되었다. 비해당의 매죽헌에서 이 글을 쓴다.” 50)



[도판-09] 안견, <몽유도원도>,비단에 먹, 38.7×106.5cm, 일본 덴리대학교 도서관, 1447.

안평대군의 꿈 이야기에서 알 수 있는 것처럼, 동양의 유토피아인 무릉도원에 관한 중요한 것들 중 하나는 바로 복숭아나무라 할 수 있다. 본 논문의 앞에서 살펴보았듯이 동양의 낙원은 크게 곤륜산으로 대표되는 서방의 낙원과 삼신산으로 대표되는 동방의 낙원으로 구분된다. 이렇게 인류가 완전한 세상인 낙원을 꿈꾸어왔던 것은 물론 현실이 결코 완전하지 않았기 때문일 것이다. 어쨌든 간에 서방의 곤륜산이 중국의 신화에서 차지하는 비중은 다른 어떤 지역보다도 크다고 할 수 있다. 즉 곤륜산은 중국인들에게 있어서 대지의 기둥이자 머리이며 천지의 중심으로 간주되었다는 것이다.<sup>51)</sup>

50) 유홍준, 「한국미술사 강의 3 - 조선 : 그림과 글씨」, 놀와, 2013, pp. 108-109.

51) 정재서, 앞의 책, p. 473 참조.

그리고 무엇보다도 이 산이 중요한 것은 서왕모라는 존재로 인해서일 것이다. 곤륜산은 사실상 하나의 봉우리로 이루어진 것이 아니라 인접한 여러 산을 통칭하여 부르는 이름이라고 볼 수 있다. 그리고 이중에서 옥이 많이 나오는 옥산이 있는데, 이 산이 서왕모의 거처가 있는 곳이다. 서왕모는 옥산의 호화로운 궁궐에 살면서 신들을 위한 잔치를 자주 열었는데, 특히 매년 3월 3일 서왕모의 생일 때 궁궐 옆에 있는 아름다운 호수인 요지(瑤池)에서 지체 높은 신들과 도력이 높은 신선들만 초대를 하여 잔치를 베풀었다고 한다. 이 잔치에서는 요지 옆의 복숭아밭에서 갓 딴 복숭아가 특별한 음식으로 제공되어서 초대된 신들을 만족시켰다고 한다. 복숭아가 제공된 이 잔치는 반도회(蟠桃會)로 불리는데, 한번은 3천 년 만에 꽃을 피우고 또 3천 년 만에 열매를 맺는 이 복숭아가 손오공에 의해 몽땅 털려버린 적도 있었으며 삼천갑자 동방삭에 의해 도둑맞은 적이 있을 만큼 선계를 대표하는 과일이었던 것이다. 서왕모가 개최한 이 모임이 얼마나 화려하고 멋졌던지 요지경(瑤池鏡)이라는 말이 여기서 유래될 정도였다.<sup>52)</sup>

이상에서 살펴본 바대로, 동양에서 낙원을 말할 때 빠지지 않고 거론되는 것이 복숭아이며 이것은 고대의 신화에서 비롯된 것임을 알 수 있을 것이다. 다시 말해서 ‘무릉도원’이라는 말에서 보이는 ‘도원’, 즉 복숭아가 많은 곳이 세상의 근원이자 이상향이라는 것이다. 이것은 그림의 구도를 봤을 때, ‘안평대군의 꿈대로 화면의 오른쪽으로 갈수록 무게중심을 옮겨가며 험준하고 굴곡진 산세가 이어지고 그 사이로 흐르는 시냇물을 따라가다 보면 마침내 아름다운 복숭아꽃이 핀 마을에 다다른다’는 점에서도 확인할 수 있다.<sup>53)</sup>

하지만 이와 같은 동양의 낙원은 오직 꿈속에서만 찾아갈 수 있을 뿐 현실과는 동떨어진 곳이라는 사실을 쉽게 유추할 수 있다. 세종의 아들인 안평대군에게 있어서 현실은 친형인 수양대군(후에 세조)과의 경쟁에서 패하여 독주를 마시고 죽임을 당하기 전까지 삶과 죽음의 순간들이 끊임없이 이어졌을 것이다. 사육신 중의 한 사람으로서 역시 안평대군에 의해 죽임을 당한 박팽년이 꿈속에 함께 등장한 것은 보랏빛 미래를 마음속에 담았기 때문일 테지만, 현실은 비참하게 끝나고 말았던 것이다. 결국, 안건의 몽유도원도는 현실에서는 도저히 다다를 수 없는 꿈의 세계인 것이며 간절한 바람이라고 말할 수 있다.

52) 위의 책, pp. 477-478 참조.

53) 유흥준, 앞의 책, p 109 참조.

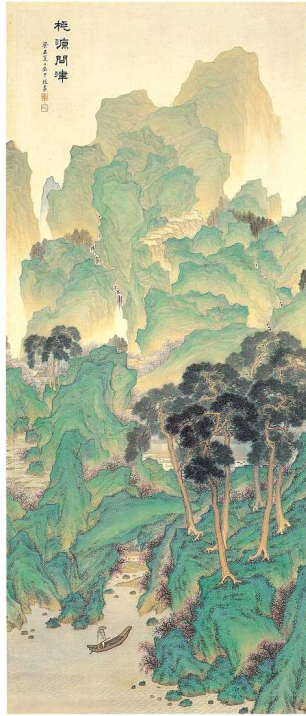
### (3) 안중식의 산수화에 나타난 유토피아

안중식(安中植, 1861~1919)의 호는 심전(心田)으로, 만년에는 불불옹(不不翁)이라고도 했다. 양천, 통진 군수를 지냈고 산수, 인물, 화조 그림에 능했으며 도화서화원 출신으로 구한말 대표적인 서화가이다. 그리고 그는 관비생(官費生)으로 조석진과 함께 중국에서 유학했으며, 1918년 서화협회를 결성하여 후진 양성에 힘썼다. 그의 문하생으로는 청전(靑田) 이상범(1897~1972), 이당(以堂) 김은호(1892~1979) 등을 뽑을 수 있다.

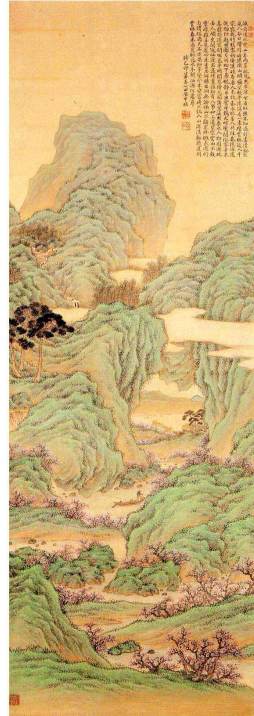
심전 안중식의 산수화에서 이상향은 앞서 다루었던 안견의 <몽유도원도>를 시초로 하여 여러 변화를 거치며 전개 되었다. 그의 산수화는 도연명의 <도화원기>를 주제로 특유의 각이 지고 굴곡 있게 주름이 잡힌 산이 겹겹이 포개져 가는 모습으로 보이는데, 마치 서양물감의 에메랄드 그린 색이 화려하고 장식적으로 패턴화되는 것과 같다고 할 수 있다. 또한, 자연의 감성과 농담의 조화로움이 느껴지는 것에서는 남종화이면서 바탕에 깔려있는 신비한 청록색 위에 무수히 많은 태점을 찍어 낸 장식적 화려함을 보여 주고 있는 것이다. 그는 대상의 특색을 명확하게 표현하는 기명절지화(器皿折枝畵)에도 능하였지만 그의 화풍을 대표하는 것은 바로 산수화일 것이다. 산수화의 시작은 정신적 바탕이 되었던 유가사상의 정신이 현실 공간에서 이상적인 공간을 추구하게 됨으로써 나타난다. 이러한 이상적인 유토피아 공간을 보여주는 것이 바로 도원도인 것이다.

조선 후기의 도원도를 통해 바라본 이상향의 모습은 도원을 소재로 아름답고 감성적인 자연 경관을 묘사한 작품 등이 다양한 화풍으로 창작되었다. 그중에서도 안중식의 도원도들은 대부분 화려하고 장식적이며 복잡한 산수구성을 이룬 작품이 많이 남아 있다. 그 중 1913년에 그려진 <도원문진도>와 <도원행주도(桃源行舟圖)>가 그의 대표작이다. 이 작품들은 <도화원기>를 바탕으로 한 무릉도원을 표현한 것으로 무릉에 사는 한 어부가 배를 타고 가다가 길을 잃어 복숭아꽃이 만발한 별천지 같은 낙원을 만난다는 이야기를 표현한 것이다. 이 작품들에서 높은 산세가 기이하고 복잡한 산수의 모습은 청색과 녹색과 분홍색을 통하여 신비롭고 일루전적인 이상향을 만들어 내고 있다.





[도판-10] 안중식, <도원문진도>  
비단에 수묵채색 164.4×70.4cm, 1913.



[도판-11] 안중식, <도원행주도>  
비단에 수묵채색 164.4×70.4cm. 1915.

[도판-10] <도원문진도>의 화면은 아래쪽의 어부로부터 진한 청록으로 그려진 기이한 바위와 산의 형상으로 가득 차 있고 동굴과 그 너머 가옥들 주변에 있는 복사꽃은 진한 먹색의 태점과 함께 장식적인 색감으로 표현되고 있다. <도원행주도>는 <도원문진도>의 소재들과 거의 비슷하다. 단, 동굴 너머에까지 이어진 물길이 보일 정도의 깊숙한 심원법(心遠法)을 사용한 점이 차이를 보인다. <도원문진도>의 청록색의 활용 방법에 비하여 여기서는 산이나 바위의 바깥쪽에 푸른색을 사용한 것에서 다르다. 그리고 <도원문진도>가 안쪽에는 녹색을 칠한 전통적인 방법을 사용한 반면, <도원행주도>는 청색보다는 녹색을 주요색으로 사용하고 있으며, 색의 먹선과 함께 화면 속 소재들의 윤곽과 양감이 나타나는 표현을 하고 있다.

이상에서 본 것처럼 안중식의 산수화 대표작품 도원도는 전통성과 새로운 시도들의 절충적 상황을 찾아볼 수 있는 그만의 무릉도원을 그리고 있음을 알 수 있다. 그리고 안견이 살았던 15세기에서도 안중식이 있었던 20세기에서도, 표현된

방식이 다소 다름에도 불구하고, 사람들이 이상적 낙원이라는 동일한 유토피아를 찾고 있음을 확인할 수 있을 것이다.

#### (4) 의재 허백련이 꽃 피운 무릉도원

호남지역의 남종화는 광주를 거점으로 삼아 이 지역을 중심으로 활동해감으로써 중앙화단 위주로 전개되었던 여러 단체와는 다른 지역적 특성을 배경으로 확장되어 갔다. 그리고 이곳에서는 일제강점기에 급성장하고 있었던 광주지역에 정착한 의재 허백련(許百鍊, 1891~1977)이 구심점을 이루었다고 볼 수 있다.

허백련은 무등산 자락의 춘설헌에서 생활하면서 그만의 정신세계를 고취시켰으며 60세 회갑에 이르러 자신만의 독자적인 예술세계를 확립했음을 자인했다. 이에 그는 노자(老子)의 <도덕경(道德經)>에서 따온 의도인(毅道人)이라는 호를 이때부터 쓰기 시작하였다. 그리고 우리가 그의 주된 화풍을 말할 경우는 여백의 비중이 높아지고 갈필과 태점을 전반에 사용한 이 시기의 화법을 지칭한다. 그는 실재 자연풍광을 반영하면서도 고전적인 교화의 내용을 담아냄으로써 그만의 남종 산수화를 정립하였던 것이다.



[도판-12] 허백련, <무릉도원>, 비단에 엮은 색, 44×144cm, 의재미술관, 1939.

이처럼 허백련은 흔히 ‘의도인기(毅道人期)’로 불리는 이 시기에 독자적인 남종화 세계를 이룩하였다. 그의 그림을 보면 대체로 화면에서 여백이 두드러지고 고즈넉한 정취가 화면 전체에 배어 있다. 또한 일반적인 산수풍경을 담으면서도 작품 속에 내재하고 있는 자연적 감성을 강조하면서 작가로서의 생각과 사

고를 드러냄으로써 완성도가 높아졌다고 할 수 있다. 그는 해방 직후 전라남도의 남해안을 기반으로 바다를 주제로 한 작품들을 즐겨 그렸는데, 이것은 관념적 풍경과 실경이 서로의 경계를 넘나들며 조화를 이루는 것으로 보인다. 또한



[도판-13] 허백련, <석문도명(石門桃明)>, 비단에 엮은 색, 67.0×39.3cm, 의재미술관, 1939.

그는 작품에 주요 소재인 자연과 농경 사회의 모습들을 이상적 산수화로도 보여주고 있다. [도판-12]는 <귀거래사(歸去來辭)>로 유명한 도연명의 <도화원기>를 주제로 한 의재 허백련의 <무릉도원>이다. 이것 역시 앞서의 다른 작품들처럼, 화폭안의 무릉에 사는 한 어부가 화면 전체에 풍성하게 나타나 있는 복사꽃의 향기와 완만한 구름이 어우러진 숲속에서 길을 잃고 해매이다가 작은 동굴을 발견하여 들어갔더니 현실과는 또 다르게 평화롭고 신비로운 이상세계가 펼쳐지는 곳을 발견했지만 또 다시 찾아갈 수는 없었다는 이야기를 담고 있다. 이 그림을 제작한 때가

1939년으로 그는 담묵을 사용하여 짙고 간결한 필치로 그렸으며 산수 전체에

채색을 입히는 자신만의 독자적인 화풍을 정립하였다. <무릉도원>작품이 가로로 되어 있는 반면에 세로로 되어 있는 <석문도명(石門桃明)>[도판-13] 역시 도연명의 <도화원기>를 주제로 하고 있는 작품이다. 여기서는 <무릉도원>에서 보다 화면 하단에 나룻배를 타고 석문을 통해 도원향으로 들어가하고자 하는 어부의 모습이 더 뚜렷해 보인다. 이는 전체적으로 활기찬 분위기를 느껴지게 하면서 현실 공간과 무릉도원의 통로가 되는 해양동굴의 표현을 강조하는 것처럼 보인다. 멀리 위치한 산은 청색으로 나타내고, 가까운 산은 녹색을 칠하거나 원산을 원만하게 그리면서 무릉도원의 포근하고 잔잔한 모습을 잘 표현하였다. 또한 복사꽃의 선홍빛이 화면 곳곳에 피어나면서 자연의 다양한 색이 두드러지게 조화를 이루고 있다.



의재 허백련이 꽃 피운 무릉도원의 모티프는 앞서 다룬 안중식의 청록산수화인 <도원문진도>에서도, 그 이전의 안견의 <몽유도원도>에서도 발견할 수 있었다. 안중식의 <도원문진도>가 산봉우리의 원형, 중첩된 산의 과장되고 장식적인 화려한 색채표현, 굴곡진 산세의 움직임으로 인한 대자연의 기괴한 분위기를 내고 있으면서도 청록색의 몽환적 풍경을 자아내고 있다면, 허백련은 원만하고 부드러운 필치로 공간감을 더욱 실제에 가깝게 표현하였으며 태정도 흰점이 아닌 묵점으로 찍어 여전히 수목이 중심 되고 있다고 말할 수 있다. 여기서도 우리는 유토피아의 모티프가 비슷한 시기에도 얼마나 다양하게 나타날 수 있는지를, 심지어는 동일한 사람에게서조차도 것처럼 다르게 표현될 수 있는지를 알 수 있을 것이다.

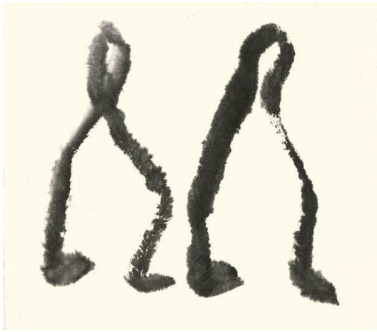
#### (5) 서세옥, 추상표현의 자유 그리고 낙원

서세옥(徐世鈺, 1929~ )은 서울대학교 미술대학을 나와 대한민국미술전람회(국전)의 초대 작가와 심사위원을 지냈으며 수묵을 이용한 한국화의 현대적 변용을 통해 새로운 추상표현을 확립했다고 볼 수 있다. 서구의 추상표현주의를 대표하는 잭슨폴록이나 월렘 드 쿠닝의 그림처럼, 본능적이고 즉흥적 행위로 이루어지는 붓 자국들은 일견 무질서하게 보이지만 응축되어지고 간결한 일획의 미학을 선보이는 것이 서세옥의 작업이라고 할 것이다. “그는 추상표현주의의 즉흥적 붓질을 문인화의 발묵·파묵·석묵 등으로 해석한 셈인데, 여기서 ‘행위’를 이끌어가는 무의식적인 충동은 ‘기(氣)’로 대치된다. 그는 ‘어떻게 우주의 올바른 기운을 표현할까’ 고심하면서, 일획 속에 우주를 담아낸 문인화가들을 본받고자 한 것이다.”<sup>54)</sup>

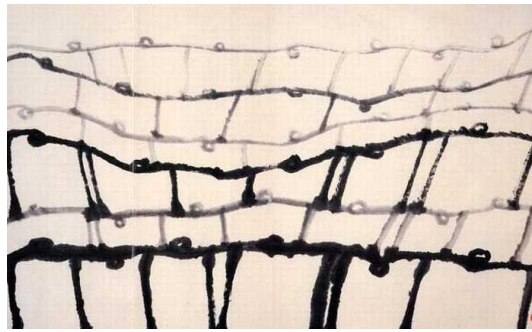
그는 동양의 먹 선 하나로 인간 삶의 참모습, 즉 원형을 화면에 담으려고 했을 것이다. 한 획 한 획을 그을 때 마다 심사숙고 끝에 내려놓은 수묵은 함축적이고 인간 내부의 깊숙한 곳에 내재된 의미가 담겨있다고 본다. 선 하나는 사람이 되고, 연결된 선은 또 한 명의 사람이 이어지면서 관계가 형성되고, 서로 엮어져 고리를 형성하듯 강한 응집력을 연상케 하는 동시에 우리 모두가 가지고 있

54) 윤난지, 「추상미술과 유토피아」, 한길아트, 2011, pp. 377-378.

는 보편적 생각이 발현되어 이상적인 공동체를 형성하는 것 같다.



[도판-14] 서세옥, <두 사람>, 2004, 닥종이에 수묵, 국립현대미술관 소장.



[도판-15] 서세옥, <군무>, 종이위에 수묵, 162x263cm, 1989.

그의 그림은 인체의 도상적 기호로 성징이 없는 중성적 인체 이미지이다. 이런 중성적인 인체이미지는 그의 그림에서 여성적 도상은 배제한 것이며 결국 남성 주체를 표상하는 것으로 보인다. 이에 한 학자는 “서세옥의 그림은 한국의 현대화 시기에 요구된 집단주의적인 남성주체상이다. 그의 그림에서는 남성주체의 ‘지표’가 곧 그 ‘도상’이 되는 합일의 상태를 이루면서, 음양의 원리가 그 둘을 통괄하는 것이다. 그래서 여성은 단지 남성 무의식의 거울에 비친 환영(幻影) 또는 남성담론에 의해 만들어진 추상 개념, 즉 남성주체상을 이루는 도구에 머물러 있을 뿐이다. 이것이 제2차 세계대전 이후 동서양을 망라한 세계사가 정치·경제뿐 아니라 문화면에서도 여성을 배제해온 역사임을 증언한다.”<sup>55)</sup>고 말한다.

서세옥 작가가 평생에 걸쳐 그리고 있는 모티프는 사람이다. 작품 제목을 보면 대부분 ‘사람’, ‘두 사람’, ‘춤추는 사람들’ 등인데 그 이유는 본인이 사람이기에 사람을 만나고 그리는 것이 제일 재미있고 궁금했기 때문이라 한다. 인간이란 존재는 혼자이기도 하고, 무리 지어 살면서 희로애락을 경험한다. 인간의 모습은 각기 다르기에 한번 그린 사람의 형태는 반복되지 않는 것이 그의 작업의 철학이기도 하다. 홀로 있는 인간을 표현한 작품에서는 삶의 무게를, 무리 지어 있는 모습 속에서는 서로서로 얽혀있는 관계를 이어가면서 오늘날의 현대인들의 비인간화된 인간성의 문제를 고민하고 더불어 살아가는데 있어서 필요한 긍정적 에너지를 공유하는데 그의 작품의 의의가 있다고 생각한다.

55) 위의 책, p. 386.

[도판-15] <군무> 작품은 작가가 추구해온 <인간> 시리즈의 대표작으로 긴장감 넘치는 선으로 표현한 인간 군상들이 화면에서 춤을 추고 있다. 아래로부터 진하게 바른 농묵에서 중묵으로, 다시 농묵에서 엷은 먹빛의 담묵을 반복적으로 사용함으로써 화폭 안에는 조화로운 율동감이 넘친다. 이렇게 강렬하고 단호한 붓의 활용과 먹과 여백의 긴장감은 전통 문인화의 조형성을 현대적으로 재해석한 결과이다. ‘인간’이라는 주제는 문인화의 정신성에 활기와 온기를 불어 넣는 것이며 동양적인 자연관의 전개는 전통회화에서 새로운 탈출구로서 제기되는 가능성을 부여하는 것이다. 이는 동양회화가 관조적인 시각과 철학적인 사변을 통하여 자연친화적 세계관을 반영하는 방법론을 제시하면서 현실 속에서도 유토피아를 만날 수 있음을 기대하는 것이라고 보인다.

## 나. 서양의 유토피아적 공간

동양의 미술 작품에서 나타난 유토피아는 자연친화적이고 인간 내면의 감성을 자극 하는 경향을 보였다고 할 수 있는데, 그것은 서양과는 조금 다른 관점에서 유토피아가 전개되어 왔음을 의미할 것이다. 이에 동양과는 조금 다른 서양의 유토피아적 사상과 그것이 미술작품을 통해 어떻게 나타나고 있는지를 다루어 보고자 한다.

서양에서, 유토피아를 추구하는 경향을 거슬러 올라가면 문자로 역사를 기록하기 시작하기 이전부터라고 생각할 만큼 오래된 것이라 할 수 있다. 이 사실은 수메르의 점토판이나 구약 성경, 그리고 초기 그리스의 저자들에게서 확인할 수 있다.<sup>56)</sup> 구약성경의 창세기 2장과 3장에서 나타나는 “신의 정원” 이나 에스겔서에서 언급되고 있는 “정원의 나무들” 과 같은 표현들은 모두 (에덴이라는 이름은 아직 사용되지 않지만) 에덴동산(Garden of Eden)을 가리킨다고 할 수 있다. 에덴동산이란 일반적으로 구약에서 야훼가 최초로 만든 인간인 아담과 그의 아내인 이브를 위해 만든 낙원이라고 알려져 있으며, 이는 유토피아내지는 파라다

56) Lyman Tower Sargent, 앞의 책. 1998. p. 558 참조.

이스라는 말로 대치 가능한 것이다. 또한 파라다이스라는 용어는 고대 그리스어 ‘파라데이소스(parádeisos)’에서 온 것이며, 이것은 다시 ‘벽으로 잘 둘러싸여진 곳’이라는 의미의 고대 페르시아어 ‘파리다이다(paridayda)’에서 나온 말로서 일반적으로 이 말은 영원히 조화로운 어떤 장소를 의미한다. 에덴동산이나 파라다이스는 우리말로 흔히 지상낙원이라고 불린다. 하지만 앞에서 간단히 언급했던 것에서도 알 수 있듯이 이것들은 모두 신화적이고 종교적인 세계에서만 존재하는, 현실세계에서는 존재하지 않는 어떤 이상향을 가리키는 것이라고 볼 수 있을 것이다. 그러나 이와 같은 사람들의 인식에서 약간의 변화가 찾아오게 되었다. 그것은 바로 고대 그리스의 전원적인 이상향을 뜻하는 아르카디아(Arcadia)라는 말에서였다.

본래 아르카디아라는 곳은 실제로 고대부터 그리스에 있던 지명을 가리키는 말로서 현재도 그리스의 한 지역이다. 이곳은 그리스신화에 따르면 님프이자 목신인 판(Pan)이 거주하는 곳으로 사람들이 살기 척박한 황량하기 그지없는 곳이기도 하다. 헬레니



[도판-16] 니콜라 푸생, <Et in Arcadia Ego>, 캔버스위에 유채, 85×121cm, 1638.

즘 시대의 역사가인 폴리비오스(Polybios, BC 200년경~BC 118년경)는 자신의 고향인 이곳을 빈약하고, 황량하며, 바위가 많고, 으스스한 지역으로, 삶의 모든 쾌적함을 결여한 곳으로 기술하고 있다. 이보단 이전의 그리스 목가시의 발명가인 테오크리토스(Theocritos, BC 270년경 활동)는 <목가 /dylls>에서 시칠리에는 화려한 목초지, 울창한 숲, 그리고 부드러운 바람과 같은 모든 것들이 풍부하게 갖춰져 있지만 실제 아르카디아에는 현저하게 결여하고 있다고 묘사했다.<sup>57)</sup> 그러나 아르카디아에 대한 이와 같은 평가는 한 사람에 의하여 오늘날 우리에게 친숙한 의미로 바뀌게 된다. 고대 로마의 시인 버질(Virgil, BC 70-BC 19)은 실제의 아르카디아를 이상적으로 만들었다. 그는 음악이 널리 퍼져있는, 실제의 아르카디아가 갖고 있는 미덕에 더하여, 결코 아르카디아에게서는 없는,

57) Erwin Panofsky, ‘Et in Arcadia Ego’ in *Meaning in the Visual Arts*, the Univ. of Chicago Press, p. 298 참조.

풍부한 목초지와 영원한 봄, 그리고 사랑에 대한 고갈되지 않는 한가로운 매력들을 덧붙였던 것이다. 다시 말해서 그는 테오크리토스의 목가에서 찬양했던 요소를 아르카디아에다가 이식했던 것이다.<sup>58)</sup>

고대 그리스의 실제 지명이었던 아르카디아가 전원적이고 목가적인 하나의 이상향으로 전환되기 이전에 자신이 살고 있는 세계에 대하여 성찰함으로써 하나의 완벽한 이상세계를 현실 속에서 구현시키고자 했던 사람이 플라톤이었다고 볼 수 있다. 플라톤이 <국가>를 썼을 때인 기원전 380년경은 아테나와 스파르타가 칼을 겨누며 수 십 년간 치렀던 전쟁이 끝나고 얼마 지나지 않은 시점이었다. 그리고 멍퍼드는 그가 이 책을 패배감으로 썼음에 유의해야 한다고 말한다. 펠로폰네소스전쟁으로 플라톤이 살았던 아티카 지역은 황폐해졌으며, 사회 기반은 근본적으로 무너져 내렸다. 즉, 그는 잘못 설계된 국가라는 배가 풍랑을 헤쳐 나가려면 과학적인 항해술 이상의 것이 필요하다고 생각했으며, 이 배를 조선소로 끌고 가서 배를 만든 원리 자체를 검토해야 한다고 생각했던 것이다.<sup>59)</sup>

그에게 있어서 중요한 것은 국가라는 공동체에 속한 모든 개인과 집단이 조화롭게 사는 보편적인 조건을 생각하는 것이었다고 할 수 있다. 그는 이와 같은 공동체를 인간의 몸과 같은 것이라고 보았다. 그래서 그는 좋은 공동체란 인간의 몸처럼 각 부분들이 기능을 제대로 발휘해야만 한다고 생각했으며 이처럼 모든 것이 제 위치에서 조화를 이룬 상태를 이상국가의 모습으로 파악했던 것이다.

그렇다면 공동체의 각 부분은 어떻게 나뉘는 것인가. 그는 개인을 통제하는 것이 이성이듯이 국가 역시 머리에 해당하는 지혜로운 특정한 지배자에 의해서 통치되어야만 한다고 주장한다. 그리고 국가의 방어를 담당하는 역할은 전사계급이 맡아야 하며, 이들은 자신들의 임무를 성실히 이행하기 위하여 엄격한 교육을 받아야만 한다. 물론 그의 국가에서 지배자나 전사 등은 아무나 할 수 있는 것이 아니다. 하지만 재능 있는 자라면 출신에 상관없이 누구도 할 수 있는 것이 지배자나 전사이기도 하다. 여기서 지배자는 철인, 즉 철학자가 맡아야 하는 자리이며, 전사는 강인한 육체와 인내심을 갖고 있는 사람에게 해당되는 자리라 할 수 있다. 그리고 이러한 재능이 없는 사람이라도 기술적인 재능이 있는 사람

58) 위의 책, p. 299 참조.

59) 루이스 멍퍼드, 앞의 책, pp. 49-50 참조.

은 그 직분에 맞는 일을 하게 되며 이들은 수공업자와 같은 노동자 계급을 형성한다. 여기에서 주의 깊게 보아야 할 부분은 출신성분이 어떠한 간에 균등한 교육의 기회를 아이들에게 제공해야 한다는 것이다.<sup>60)</sup>

이렇게 플라톤은 출산과 교육, 그리고 일상생활의 규율이라는 세 가지 수단에 의해서 움직이는 이상적 정치형태를 유지하고자 했던 것이다.<sup>61)</sup> 플라톤이 원했던 이와 같은 이상적인 국가형태에도 불구하고 그의 유토피아에는 시인, 극작가, 화가들이 빠져 있는데, 이것은 플라톤의 한계이자 가장 중요한 한계라고 멈퍼드는 말한다.

플라톤 이후, 유토피아에 대한 구체적이고 명확한 비전을 제시한 인물이 바로 토마스 모어일 것이다. 그는 <유토피아>에서 당시의 사회에 대한 비판적인 시각을 바탕으로 이상적인 나라인 유토피아에 대해서 이야기를 시작한다. 이 나라는 구세계보다 더 훌륭한 제도를 갖추고 있는 신세계로서 이곳에 사는 사람들은 오래된 역사를 갖고 있음에도 불구하고 자신들의 것이 최고라고 생각하지 않는다. 이와 같은 유연한 사고를 가진 그들은 다른 나라에서 만들어낸 최고의 사상을 다 받아들여서 발전시키기 때문에 유럽인들보다 더 나은 지성과 천연 자원을 갖고 있지는 않지만 정치적으로나 경제적으로나 훨씬 앞서 있다.<sup>62)</sup>

이곳의 지형은 초승달 모양의 섬으로서 이곳에 사는 사람들은 어선을 이용해 어느 곳으로나 건너다닐 수 있지만 곳곳에 암초들이 있기 때문에 오직 유토피아인들에게만 안전이 허락된 천혜의 요새라 할 수 있다. 이 섬은 또한 동일한 언어와 법률, 관습, 제도를 갖춘 54개의 대도시로 구분되는데, 각 도시는 모두가 최대한 똑같은 모습으로 만들어졌기 때문에 어느 도시를 가더라도 차이를 느끼지 못한다. 도시의 주민들은 외곽에 마련된 농가에서 번갈아 가며 2년 동안 농사를 지어야 한다. 이들은 토지를 재산으로 여기지 않고 경작해야 할 땅이라 여기며, 언제나 필요한 양 이상의 밀을 생산하고 가축을 기르기 때문에 여유가 넘친다. 이 유토피아에서 가장 특징적인 것은 사유재산이 없다는 것이다. 집은 추첨을 통해 분배되며 10년마다 바꾼다. 각 도시의 행정은 시포그란투스라는 선출된 200명의 공무원이 맡아서 관리하며, 이들은 비밀투표를 통해 평생관직의 시장을 선출한다. 또한 유토피아인들은 모두 함께 일하고 똑같은 옷을 입기 때문

60) 한스 요하임 슈퇴릭히, <세계철학사(상)>, 임석진 역, 분도출판사, 1976, 2004, p. 216 참조.

61) 루이스 멈퍼드, 앞의 책, p. 63 참조.

62) 토마스 모어, <유토피아>, 권혁 역, 돌출새김, 2006, pp. 97-98 참조.

에 그들에게 사치란 것이 있을 수가 없다. 노동시간은 남녀 모두 하루 여섯 시간만 일하면 되며 이것은 더 많은 시간을 유럽사회보다 훨씬 효율적이라고 모어는 말한다. 유토피아의 경제체제의 목표는 전체 사회에 필요한 것들만 충족시키는 것이므로, 이것이 충족되면 남는 시간은 최대의 자유 시간을 갖고 각자의 정신을 고양시키는 데 할당된다. 그리고 이것이 행복한 삶의 비결이라고 유토피아인들은 생각한다.<sup>63)</sup>

이처럼 모어가 현실에서 꿈꾸었던 유토피아에서는 사유재산이 없기 때문에 물질적인 평등사회라 말할 수 있으며 법률 역시 규정된 법이 아니라 사례별로 적절한 형벌을 가하는, 즉 가장 자연스러운 판단을 옳은 판단이라 생각한다. 또한 종교의 자유가 있어서 누구나 다양한 종교를 선택할 수 있으며 다른 종교를 비방해서는 안 되는, 종교적인 관용을 지켜야 한다. 이와 같은 모어의 유토피아는 르네상스시대에는 도저히 수용될 수 없는 사상이었을 것이다. 하지만 그가 당시의 사회적인 불합리와 모순을 발견하고 이것들이 해결된 미래상을 제시했다는 점은 중요하며 후대에 끼친 영향이 얼마나 큰지를 짐작할 수 있을 것이다. 그것은 오늘날까지 유토피아적 공간에 대한 표현과 연구가 다양한 각도와 시도들에 의해 보여주고 있음을 의미하는 것이다. 이렇듯 유토피아라는 좋은 세상은 실재 또는 현실 속에서 가상의 존재가 부각되고 누구나 공존할 수 있는 공동체 사회의 보편적 원형으로서의 이상향을 실현하는 공간인 것이다.

앞서 동양의 미술작품에 나타난 유토피아적 공간에 대해 알아보았으므로 지금부터는 서양의 미술작품에 나타난 유토피아적 공간을 살펴보고자 한다. 먼저 단테의 신곡에 나타난 유토피아와 히에로니무스 보스의 쾌락의 정원 이어서 추상으로 유토피아의 원형을 표현한 잭슨 폴록과 일상의 경험된 기억의 세계를 그린 피터 도이그의 작품을 만나보고 마지막으로 초현실적 표현의 환상을 자아내는 블라드미르 쿠쉬 작가의 유토피아 세계를 경험해 보고자 한다.

### (1) 신곡에 나타난 유토피아적 공간

단테는 저승 세계로의 여행을 주제로 <신곡>을 탄생시킨 이탈리아의 대표 작가

---

63) 위의 책, pp. 108-124 참조.



이다. 중세 문학의 위대한 작품으로 손꼽히는 단테의 <신곡>은 지옥-연옥-천국으로 여행을 하면서 신화적, 역사적 인물들을 만나 이야기를 나누며 기독교 신앙에 바탕을 둔 기다림과 구원에 관해 윤리적으로 고찰하면서 중세의 신학과 천문학적 세계관을 널리 전하고 있다.

“단테는 <신곡>에서 유토피아를 궁극적으로 도달해야 할 한 점으로가 아니라 끊임없이 실현되고 부정되고 다시 실현되기를 반복하는 하나의 과정으로 그려낸다. 또한 <신곡>에 나타난 유토피아는 이미 이루어져 있는 완벽한 사회를 제시하기보다 그 완벽한 사회를 끝없이 유예하는 가운데 혹은 유예함으로써 우리가 그곳을 향해 나아가는 과정 자체를 함의한다.” 64)

지옥, 연옥, 천국 등 독립된 영혼공간을 여행한 「신곡」을 간략하게 정리하여 설명하고자한다. 산드로 보티첼리(Sandro Botticelli, 1445~1510)가 그린 [도판-17]는 <신곡>을 쓴 단테의 모습을 형상화 한 것으로 대표적인 삽화이며 세속화이다.

단테의 지옥은 희망이 없는 가상공간으로 그려진다. 지옥으로 가는 여행은 내리막길이고 은총으로부터의 추락이다. 단테와 베르길리우스는 나선형의 지옥 길을 점점 내려가면서 바깥세상과의 단절과 햇빛을 전혀 볼 수 없는 암흑의 세계



[도판-17] 산드로 보티첼리, <단테와 신곡>, 프레스코화, 1465.



[도판-18] 산드로 보티첼리, <지옥의 지도>, 1490~1497.

를 경험한다. 아홉 개의 지옥은 아래로 내려갈수록 그 죄가 무거워지고 벌도 아주 참혹해지는 것이므로 가장 밑으로 내려가게 되면 사탄을 만나게 되는 것이다.

64) 박상진, 「단테 신곡 연구-고전의 보편성과 타자의 감수성」, 아카넷, 2011. p. 136.



연옥은 성서에 명확하게 언급되어 있지 않아서 그곳이 정확하게 어디인지 알 수 가 없다. 연옥은 기독교의 신학적으로 천국과 지옥의 중간에 위치한 세상을 의미하는 곳으로 분노, 나태, 교만, 질투, 탐욕, 음란, 식탐 등의 일곱 가지 대 죄악을 씻는 곳이다. 영혼과 같은 원형들이 죄의 흔적을 씻어낼 수 있는 속죄의 공간이 되는 것이다. 오래전 연구자가 대학 졸업 작품으로 진행한 영상설치 작품의 모티프가 되었던 단테 신곡의 일곱 가지 대 죄악을 영화 세븐을 통해 경험하고 그 상황에 맞는 미디어 작업을 연계했던 기억 속에 작품의 장면 하나 하나가 머리를 스쳐 지나는 듯하다.



[도판-19] 귀스타프 도레, <천국>

지옥과 연옥에서 다양한 색으로 뒤섞인 이야기들을 만났고 다음으로 천국을 향해 올라가는데 그야말로 하얗고 투명한 빛의 세계로 표현된 천국은 이미 구원받은 축복된 영혼들이 누리고 있는 장소이다. [도판-19]처럼 천국은 환희, 찬양의 노래와 덕이 존재하는 평화로운 신의 공간인 것이다. 그래서 <신곡>은 현실세계와의 모호한 접점에서 태어난 지옥, 연옥, 천국과 같은 가상공간의 순례기인

동시에 이 세상에 어디에도 없는 곳이다. 물질의 공간보다는 영혼의 세계를 가장 중요한 실재였기에 현실의 세계는 영혼을 준비하는 곳으로 인식한다. 문학의 중요 기능 중 하나는 믿을만한 또 다른 공간을 제시하는 것이므로 단테의 <신곡>은 모든 이에게 완벽에 가까운 가상세계를 경험하게 해 줄 것이다. 그러한 모든 상상들이 중세 기독교인들에겐 믿음이고 현실인 것이다. 현실의 도피처로서의 역할을 넘어 현실을 거대한 이원론적 세상에서 조화롭게 조망하도록 유도하는 것은 이 순간 유토피아를 실현하는 것이라 여길 수 있을 것이다.

“우리는 유토피아를 ‘탈주의 유토피아’와 ‘재구성의 유토피아’의 두 범주로 나눌 수 있다. 전자는 현실이 이야기하는 곤란이나 좌절로부터 즉각적으로 벗어나는 것을 목표로 하는 반면 후자는 미래 가능성을 예견한다. 단테는 그들 중 어느 것에도 속하지 않으며, 오히려 그들 ‘사이’에 위치한다. 즉각성 대신에 연기를, 미래 대신에 지금 여기(hic et nunc)의 현실성을 제안함으로써 그 둘을 모두 지양하기 때문이다.”<sup>65)</sup> 이것은 이상과 현실의 관계를 이어주면서 열린 공

동체의 이상향을 실현할 수 있는 과정이며 의지인 것이다. 즉, 단테는 이상적인 공동체형성과 실현에 대해 낙관적 사고를 지녔다고 볼 수 있으며 현실에서도 이것이 추구되어야함을 일깨워 주는 것이다.

## (2) 히에로니무스 보스의 쾌락의 정원

히에로니무스 보스(Hieronymus Bosch, 1450년경~1516)는 과거적인 중세와 새로운 르네상스가 교차되고 있던 시기에 살았던 북유럽 네덜란드의 화가이다. 이 화가에 대해 알려진 것은 많지 않으나, 오늘날의 관점에서 바라볼 때조차도 현대적으로 보이는, 그 시대에의 누구도 시도한 적이 없는 독특한 작품들은 많은 해석과 논란을 낳고 있다. 이 시기의 가장 위대한 네덜란드 미술가로서 그가 남유럽의 새로운 물결에 휩쓸리기를 거부한 작가로 평가되는 것은 이런 점에서 볼 때 흥미로운 일일지도 모른다.<sup>65)</sup>

오늘날 보스의 그림들은 언제나 보는 사람들의 마음을 사로잡는다. 그러나 보다 이른 세기들에서는 그의 악마적인 장면들이 단지 재미있게 하려거나 자극시키기 위해서 의도된 것들이라는 생각이 많았다. 물론 보스의 작품들을 많이 수집했던 스페인의 필립 2세(Phillip II, 1527~1598)는 오락보다는 교화를 위해서 그랬던 것이지만, 이것은 소수의 입장이었을 뿐이었다. 어떤 사람은 1560년경에 그의 작품들을 불평하는 글을 썼으며, 대다수의 사람들은 그를 단지 괴물이나 키메라의 창안자로 간주했던 것이다. 현대의 미술계에 내놓아도 될 법한 그의 그림들로 인하여 오늘날 많은 학자들은 보스의 예술이 보다 심원한 의미를 갖고 있다고 생각한다. 그리고 이것의 기원과 의미를 설명하기 위해 수많은 시도들을 하고 있다. 어떤 사람은 그의 작품을 살바도르 달리(Salvador Dali, 1904~1989)와 연결시키면서 15세기의 초현실주의자로 보기도 하는데, 이 경우 보스의 작품은 의식의 세계를 그린 것이 아니라 잠재의식(subconscious) 내지는 무의식(unconscious)의 결과로서만 얘기될 수 있을 것이다. 다른 사람은 연금술이나 점성술, 요술과 같은 중세의 비밀스러운 의식의 실행을 반영한다고 보기도 한

65) 위의 책, p. 137.

66) E. H. 콰브리치, 「서양미술사」, 백승길, 이종승 역, 예경, 1997, p. 356 참조.

다. 그리고 가장 도발적인 것은 보스를 중세에 있었던 종교적인 이단과 연결시키려는 시도들일 것이다.<sup>67)</sup>

한편으로 “보스의 이미지들을 현대의 초현실주의나 프로이트의 심리학과 관련하여 해석하려는 경향은 시대착오적” 이라고 볼 수도 있다. 왜냐하면 “보스는 결코 프로이트를 읽지도 않았으며 현대의 정신분석학은 중세적 정신을 이해할 수 없을 것” 이기 때문이다. 보스는 보는 사람의 잠재의식을 불러일으키려고 한 것이 아니라 도덕적이고 정신적인 참됨을 가르치려고 한다는 것이다. 따라서 그의 이미지들은 일반적으로 어떤 엄밀하고 미리 숙고된 의미를 갖는다고 말할 수 있다. “보스의 원천들은, 사실상, 그의 시대의 언어와 민속에서 찾아질 수 있으며, 마찬가지로 교회의 가르침들에서 찾아질 수 있는 것” 이다.<sup>68)</sup> 하지만 이와 같은 견해 역시 그 시대의 집단 무의식에서 비롯되는 것이라고도 할 수 있다. 왜냐하면 중세에서 르네상스로의 과도기적 상황에서 기독교적인 가르침을 말하는 것은 과거로부터 이어져온 중세적 정신을 지배하는 집단 무의식의 재현이기도 하기 때문이다. 보스의 가장 대표작이라고 할 수 있는 <지상의 쾌락의 정원>은 감각적인 삶을, 특히 칠대 죄악들 중 하나인 욕정을 묘사하는 작품이다. 이 작품은 세부분으로 나누어진 작품으로 왼쪽 날개의 <낙원(에덴동산)>, 오른쪽 날개의 <지옥>, 그리고 중앙의 <지상의 쾌락의 정원>으로 구분된다.



[도판-20] 히에로니무스 보스, <지상의 쾌락의 정원>, 1490~1500년경, 패널에 유채, 중앙 패널 220×195, 양쪽 패널 220×97.5cm, 마드리드 프라도 미술관 소장.

67) Walter Bosing, *Hieronymus Bosch : The Complete Paintings*, Taschen, 2000, p. 7 참조.  
68) 위의 책, p. 9 참조.

이 세부분은 서로 하나의 이야기로 연결되는데, 낙원에 살던 인간이 어떻게 타락하여 지상으로 쫓겨났으며, 지상에서의 육체적인 욕망으로 가득 찬 세계가 어떤 끔찍한 결말을 맞고 있는지를 적나라하게 보여준다. 낙원에서 추방당한 아담과 이브는, 중앙의 오른쪽 귀퉁이의 동굴에서 짐승의 옷을 입은 채로 나온다. 그리고 그의 후손들인 인간들은 벌거벗은 채로 온갖 욕망을 만끽하는 모습으로 그려져 있다. 그리고 곳곳에서 보이는 과상한 형태들은 옛 네덜란드 문학에 대한 광범위한 지식을 필요로 한다. 중앙의 패널에서 자주 묘사된 과일이나 동물들, 그리고 후경에서 보이는 이국적인 광물 구조물들은 보스 시대의 대중적인 노래나 속담, 속어에 영감을 받아서 그려진 에로틱한 상징들이다. 예를 들면 정원에서 보이는 연인들이 조금씩 먹고 있는 과일들은 성적인 기관들의 메타포로 봉사하며, 전경에 두 차례 나타나는 물고기들은 옛 네덜란드 속담에서 남근의 상징으로 나타나는 것들이다. 또한 오른쪽 풍경에서 과일을 따는 젊은 남녀들의 무리 역시 에로틱한 함축들을 갖고 있는데, 과일이나 꽃을 따는 것은 성행위의 완곡한 어구였던 것이다. 69)

이러한 것들은 종종 움푹 파인 커다란 과일이나 과일껍질로 들어가 있는 인물들의 표현에서 그것들이 품고 있는 의미를 알 수 있는데, 텅 빈 껍질은 가치가 없음을 나타내는 것으로 지상의 쾌락이란 부질없는 것임을 보여준다고 할 수 있다. 이처럼 보스가 우리에게 보여주는 것은 “잘못된 파라다이스” 라고 말할 수 있다. 이 파라다이스의 덧없는 미는 인간을 파멸로 이끌고 지옥으로 데려간다는 사실을 그는 우리에게 말하고자 한다. 70)

히에로니무스 보스 작품에 표현된 식물과 동물 그리고 인간은 원형이미지의 혼성성이 나타나고 그 시대적 지상의 쾌락을 상징한다. 그의 작품에 등장한 이국적인 구조물들은 당시 상황으로부터 보스가 영감을 얻어 에로틱한 상상과 비인간화되고 삭막한 시대상을 유희적 놀이의 공간으로 표현함으로써 현실의 이상은 저 멀리 있음을 보여 주고 있다.

---

69) 위의 책, pp. 51-52 참조.

70) 위의 책, p 56 참조.

### (3) 잭슨 폴록의 추상표현에 나타난 이상향

잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)은 미국에서 태어나 국제적인 명성을 얻은 화가로, 미국 미술의 자존심으로 여겨진다. 1930년대 폴록은 대공황 이후 침체에 빠진 미국 경제를 되살리기 위한 루스벨트 프로젝트의 예술가 지원 프로그램인 대규모 벽화 프로그램과 피카소의 입체파 시기 작품들에 영향을 많이 받았다. 피카소는 아프리카 원시미술에서 영감을 받은 반면 폴록은 멕시코 신화와 아메리카 원주민의 문화에서 그 모티프를 받았다.

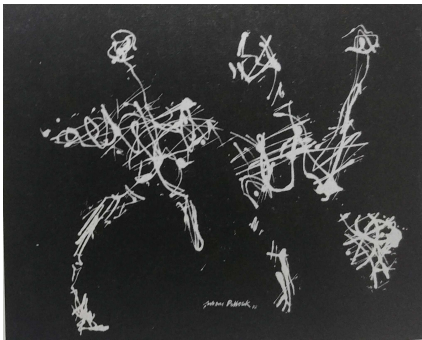
폴록은 10대부터 알코올 중독에 시달리고 분노 조절에 어려움을 겪었으며, 이를 치료하기 위해 정신분석 치료를 중요하게 다뤘는데 담당 의사는 융 심리학을 중심으로 정신분석 치료를 시도했고, 내면의 무의식 세계를 표현한다는 점에서 새로운 회화 양식을 찾았고 융의 분석심리학에 크게 관심을 가지게 된 것이다. 초현실주의자들은 프로이트의 무의식 이론에 근거하고 있는 반면, 미국 미술가들은 인간 내부의 깊은 곳에 보편적으로 잠재되어 있는 융의 집단 무의식 이론, 즉 현대인의 기억 저변에 깔려있으며 우리 모두가 공통적으로 가지고 있는 상징적이고 원형적인 이미지들을 찾아내는 것이다. 이것은 폴록이 아방가르드적인 시도를 통한 추상표현주의 미술로 보여줌으로써 모든 사람의 내면 속의 이상향을 대변하는 것이라고 볼 수 있다. 그는 액션 페인팅이라는 말에서 ‘액션’을 중요하게 여긴다. 이것은 그가 화가로서 바로 ‘그리는 행위’를 강조하는 것이며 전통적인 그림에서의 재현, 형식, 이미지 등의 표현들보다는 그림의 내용으로서 역할을 한다고 볼 수 있다. 즉, 그에게 액션은 곧 그림의 양식이자 화가의 정체성이고 일종의 개인적인 창조 행위이자 동시에 혼돈으로부터 질서를 만들어내는 구체적인 창조 행위이다. 폴록은 캔버스를 이젤에 세워 놓고 그림을 그리는 것이 아니라, 바닥에 화폭을 펼쳐 놓고 물감을 붓이나 막대기에 묻혀 똑똑 떨어뜨리거나 뿌리는 행위를 통해서 그리는 드리핑 기법을 사용한다. 드리핑 기법은 움직임이 적은 전통적인 방식으로 그리는 행위에 비해 커다란 화폭을 바닥에 놓고 그릴 때 화가가 온몸으로 움직이면서 마치 행위 하듯이 뿌리는 것을 말한다. 이런 그의 그리는 방식은 앞으로 다가올 행위 미술가들과 개념 미술가들이 중요시했던 화가의 신체성을 강조하는 것이라 볼 수도 있다. 또한 “그의 그림은 추상 자체를 보여주는 방법을 통해서라기보다 추상과의 다름을 의미하는





[도판-21] 잭슨폴록, <푸른 기동들:No. 11, 1952>, 1952,  
캔버스 위에 에나멜·알루미늄페인트·유리, 210x487cm. 캔버라 국립미술관.

요소들을 제시함으로써 추상이라는 의미를 이끌어낸다. 마이클 레자(Michael Leja, 1951~)의 지적대로, 폴록에게 구상적인 요소들은 작품의 ‘기호적 작용 (semiotic operations)’에서 필수적인 요소로 작용한다. 추상으로서의 정체성은 주변으로서의 구상의 존재, 즉 차이 또는 ‘부재(absence)’로서의 구상의 존재에 의존하는 것이다. 순수 추상형태를 직접 예시 하고 있는 것처럼 보이는 드리핑 그림들에도 자연을 연상시키는 제목이 많이 붙어 있으며, 그 제목을 염두에 두고 보면 숲속의 덩불이나 밤하늘, 깊은 바다, 소용돌이 바람, 미로, 거미줄 등을 연상하게 되는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.” 71)



[도판-22] 잭슨폴록, <삼인조>, 1948,  
파이버보드에 고정된 종이위에 유채·  
에나멜, 아트 엔터프라이즈 컬렉션.

폴록의 그림 [도판-21]의 “드리핑 자국은 인체 부분이 비어 있음을 증명하는 요소이면서도 그 형상을 나타내게 하는 조건이 된다. 한편 드리핑은 그것 너머로 전개되는 추상화면을 암시함으로써 그 형상은 추상화면의 일부로 지각된다. 그러나 그 추상화면은 스텐실 본으로 가려짐으로써 다시 형상이 드러난다. 여기서 드리핑과 인체형상은 서로를 낳게 하는 원인이 되면서도 서로의 부재를 증명하는 기호이다. 따라서 앞의 명제를 계속 반복하는 이와 같은 부정의 유희가 가능하게 되고, 그것을 통해 우리는 추상의 의미를 다

71) 윤난지, 앞의 책, pp. 312~313.

가가게 되는 것이다.” 72)

그의 작품에서 오려내기과 콜라주 작업이 보이는 것은 구상미술의 추상적 표현이라 할 수 있다. 이 범주에 속하는 그림들 중에서도 가장 크고 복합적인 의미를 담고 있는 <그물망으로부터:No.7, 1949>[도판-23]을 보면 칼로 형태를 새기고 파내는 방법으로 오려내기 효과를 낸 것이다. 이 작품은 종이를 오려낼 때와는 달리 굵은 자국과 같은 표면효과가 인체 형상에 나타나면서 전체적인 질감효과도 통합해서 보이고 있다. 작업의 과정 자체가 추상과 구상을 왕래하는 듯 하며 재료의 실체성에 관심을 환기하면서 실재와 이미지의 관계를 부각시킨다.73) 이것은, 어떤 면에서 볼 경우, 연구자가 유토피아적 공간의 연구과정에서 실재 자연의 이미지, 즉 현실적 이미지와 무의식에 기반을 둔 원형적 표상이미지, 즉 가상적 이미지가 양자의 경계를 왕래하면서 나타난다는 의미와 함께 할 수도 있을 것이다. 추상미술의 목표가 자연의 단순한 복제가 아니라 재구성을 통한 창조라고 한다면, 이와 같은 창조를 위해서는 인간 내부의 무의식에서 기원하는 원형이미지들은 중요한 자원이 된다고 할 수 있다. 그리고 이것은 오늘날의 혼성적 표현을 통한 연구자의 시도들과도 밀접한 관계를 갖는다고 볼 수 있을 것이다.



[도판-23] 잭슨폴록, <그물망으로부터:No.7, 1949>, 1949, 파이버보드 위에 유채·애나멜, 슈트트가르트 국립미술관.

를 담고 있는 <그물망으로부터:No.7, 1949>[도판-23]을 보면 칼로 형태를 새기고 파내는 방법으로 오려내기 효과를 낸 것이다. 이 작품은 종이를 오려낼 때와는 달리 굵은 자국과 같은 표면효과가 인체 형상에 나타나면서 전체적인

#### (4) 피터도이그의 몽환적 기억의 세계

피터 도이그(Peter Doig, 1959~)는 스코틀랜드 출신의 화가로 개념미술이 유행하던 시기에 풍경화에 대한 관심을 고조시킨 유럽 현대회화를 대표하는 작가이

72) 위의 책, pp. 316-317.

73) 위의 책, pp. 319-320 참조.

다. 그는 사진을 기초해 그림을 그렸지만 사진의 사실성 보다 사진 속에 담긴 기억과 느낌을 신비롭고 몽환적으로 표현하고 있다. 과거와 현재의 기억의 거리, 즉, ‘차이’에 주목하여 자신의 감성을 기반으로 음악적인 리듬에 착안한 시간성을 나타내는 표현은 그만의 방식이 된다.

그의 작품에는 캐나다의 눈 덮인 풍경, 트리니다드의 열대 풍광, 런던의 어느 거리, 도시의 변경 등이 담겨 있다. 거기에는 그가 받은 인상과 추억이 함께 포함되어 있다. “사진 혹은 사실에 지나치게 매달리면 사실화가 되고, 심상과 상상에 매달리면 추상화가 된다. ‘언제 그림을 멈추느냐에 따라 하나의 그림 안에 수백 개의 그림들이 있을 수 있다’ 는 그의 말처럼 가장 힘든 것은 작업을 언제 멈춰야 하는지를 아는 것이다.” 74) 사진 속 이미지를 변형하는 표현형식은 주로 색과 물리적 성질을 통해서이다. 그는 기억과 경험에서 선별한 단순한 풍경사진을 상당히 원색적이고 화려하면서도 거칠게 변형시키는데, 이것은 날씨에 대한 도이그만의 예민한 감각에 따른 것이다. 특정기후와 장소 아래서 생겨나는 그의 내면적 정서는 작업의 출발점이 되고, 날씨와 기후를 암시하려고 물성의 효과를 이용한다는 그의 말처럼, 외면적 대기의 상태는 작품 제작의 바탕을 이룬다.

[도판-24]는 재료의 비슷한 물성을 활용하여 반복적 표현과 기억의 차이를 보



[도판-24] 피터 도이그, < 침수된 >, Oil on canvas, 197×241cm, 1990.

여주고 있는 피터 도이그의 <침수된>이라는 작품이다. 호수에 떠 있는 하얀 카누의 풍경을 나타낸 작품으로 물결에 반사된 표현이 현실에서 실재하는 대상보다 낭만적이고 화려하게 보인다. 수면에 반사된 부분은 기억으로서 현실과 기억 속 가상의 차이를 한 화면에 동시에 보여주고 있다. 다양한 모습의 얼룩, 점, 색의 발림 등의 표현은

반복적인 형상으로 나타나면서 실제 공간과 반사된 공간의 세계를 도이그만의

74) 심은록, <세계에서 가장 비싼 작가10 : 무엇이 그들을 그토록 특별하게 만드는가?>, 아트북스, 2013, pp. 163-165.



새로운 유토피아로 나타난다고 할 수 있다.

도이그는 스냅사진, 영화, 신문, 엽서, 앨범표지 등에서 발취한 이미지들을 건본화하고 결합하여, 기억이나 감각들을 꼬집어낸다. 이러한 과정은 회화작업에 있어서 창조성을 강조하는 것이라 할 수 있을 것이다.

우측의 그림 [도판-25]는 1987년 아버지의 집에서 영화 ‘13일의 금요일’ (1980)을 보고 영감을 받아 영화의 한 장면을 제작한 유화 작품 <13일의 금요일>이다. 이 작품은 영화 속 최후의 생존자인 엘리스가 지나간 공포의 시간을 보낸 뒤 호수에서 카누를 타고 있는 장면을 재현한 것이



[도판-25] 피터 도이그, < 13일의 금요일 >, Oil on canvas, 126.4×206.4cm, 1987.

다. 보라색 카누 안에 빨간 매니큐어를 칠한 금발의 여인이 근심이 가득한 얼굴로 물에 반사된 자신의 모습을 바라보고 있는데 비춰진 또 다른 그는 마치 자신을 위로하고 있으며 물에 비친 풍경이 현실보다 더 아름다워 보인다. 이것은 영화 속 엘리스의 이상처럼 이제는 모든 악몽이 끝나고 안정되고 평온한 삶을 다시 찾을 수 있다는 기대감으로 호수를 바라보며 행복했던 과거를 회상 한다고 볼 수 있는데, 기억이 실제보다 더 아름다운 모습으로 우리에게 돌아오기 때문일 것이다. 이렇듯 영화와 비교하면 도이그의 ‘13일의 금요일’은 공포스럽기보다는 신비로운 분위기를 자아내고 있음을 알 수 있다.<sup>75)</sup>



[도판-26] 피터 도이그, < 컨트리 록 >, Oil on canvas, 200×300cm, 1998~1999.



[도판-27] 피터 도이그, < 컨트리 록 >, Oil on canvas, 190×275cm, 2000~2002.

75) 심은록, 위의 책, p. 167 참조.

그의 그림으로부터 감지되는 공허함은 마치 다른 세계를 보는 듯한 영적이면서도 영롱한 특성을 보여주고 있으며, 어디엔가 숨겨져 있을 줄 모르는 내면 속의



[도판-28] 피터 도이그, < 큰 강 >, Oil on canvas, 230×360cm, 2001~ 2002.

어떤 이야기의 실마리가 되는 장면들을 자세히 찾아보도록 궁금증을 유발시킨다.

[도판-26], [도판-27]은 도시 주변의 외곽도로의 풍경으로 고속도로, 언덕, 언덕위의 모습을 과감하게 3등분하는 화면구성과 그림 한가운데의 무지개 색 터널 표현은 색의 변화로 시간의 흐름과 차이를 잘 드러

내면서 기억과 시간성을 융합한다. 도이그는 <컨트리 록>이라는 작품을 통해 한 장소에 대한 기억을 자신의 시각으로 풀어내면서 실재와 감성, 현실과 가상 그리고 상상 사이를 자유롭게 넘나들며 새로운 이미지를 창출해 내고 있다. 또한, <큰 강> [도판-28]에서는 화면에 그만의 색을 중첩시켜서 여러 번 칠함으로써 풍부한 색채와 특유의 형태로 재구성했고 현실세계와 수면에 비친 공간 표현은 이상향을 만날 수 있는 기억된 세계로 해석된다. 이렇게 그가 재구성한 이미지들은 화려하고 신비로운 색채로 인해 낭만적으로 보이기도 하지만 대부분의 그림에는 공허함과 현실과는 또 다른 세계를 볼 수 있는 부재의 공간을 나타내고 있다. 클로드 모네(Claude Monet, 1840~1926)와 에드바르 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944), 구스타프 클림트(Gustav Klimt, 1862~1918) 등의 인물들과 조화롭게 연결되는 그의 작품은 자연풍경을 표현하지만, 단순한 풍경화가 아닌 창조적 상상으로 표현된 풍경화를 통한 환상적인 현실을 보여준다고 볼 수 있다. 그리고 서로 어울리지 않는 색의 배치나 전혀 예기치 못한 구도, 주관적인 상상력을 통해 재창조된 도이그의 이미지는 실재와 가상 사이에서 불확정한 모습으로 나타나며 희미한 기억을 회상하듯 신비스런 마법에 걸린 몽환적 풍경을 자아낸다. 이는 연구자가 자연이라는 현실에서 이미지를 차용하고 경험했던 기억들을 주관적 상상을 통해 또 다른 풍경작품으로 표현하는 방식, 그리고 기억이라는 시간성을 이미지에 대입해가는 과정들에 있어서 그의 작품세계와 일정 부분 맞닿아 있는 것처럼 보인다.

## (5) 블라드미르 쿠쉬의 환상

블라디미르 쿠쉬(Vladimir Kush, 1965~ )는 1965년 모스크바 생으로 7세 때 미술학교에 들어가 초반에는 세잔느 등의 인상파 영향을 받았으며 14세부터 자신만의 독특한 화법으로 초현실주의 그림을 그렸던 작가이다. 그는 군 제대 후 동화적이고 환상적인 표현과 인상주의의 모티프를 결합시켜 자신만의 독특한 은유적 사실주의(Metaphorically Realism) 화풍을 만들어 냈다. 몽환적인 색채와 데페이즈망으로 나타난 서로 다른 소재들의 병합은 그의 작품 속에서 또 다른 세상과 상황을 만들어내는 환상을 만나게 한다. 일상적인 소재에서 무한한 상상력으로 환상적인 가상공간을 만들어내는 작가 쿠쉬의 섬세하고 독창적인 아이디어로 그려진 작품들은 반복적인 일상을 살아가는 현대인에게 무더진 감각을 유쾌하게 일깨워줄 미적 경험을 제시한다.

[도판-29] 쿠쉬의 작품에서 자주 등장하는 소재로서 ‘알’은 떠오르는 태양과 삶의 시작을 의미한다. 알은 신화에서 거대한 세상의 창조로 비유된다. 분리되어 있는 하늘과 땅을 연결하는 달갈의 노른자는 비상하는 태양을 가리킨다. 이것은 새로운 또 다른 세상의 창조를 예고하고 있다. 쿠쉬는 하와이에 정착하게 되는데 그곳의 해변이 작품의 배경이 되었고 해와 달이 천부(天父) 또는 세계 거인의 눈이라고 하는 그의 관념은 폴리네시아 신화에 따른 것이라고 그는 설명한다.



[도판-29] Vladimir Kush <해돋이 해변>  
painting on canvas, 63.5x53.4cm



[도판-30] Vladimir Kush <나무저편> painting  
on canvas, 124.4x99cm

작품 [도판-30]은 사람을 만나고 소통하는 것이 순록이나 큰 사슴을 만나는 것과 같았으면 좋겠다는 말을 그림으로 표현한 것이다. 사냥꾼에게 사슴의 뿔은 미래의 우승 트로피, 먹음직스러운 사냥감으로만 보인다. 쿠쉬는 자연에 경의로움에 대한 존중과 생명의 소중함을 신비스럽고 몽환적인 풍경 안의 사슴을 통해 나타내고 그 생명의 상징적 파괴자인 사냥꾼을 이글이글 타오르는 숲의 입구에 구성하여 보는 이로 하여금 긴장감을 고조시키는 표현을 보여준다.<sup>76)</sup>

쿠쉬 작품들은 빛을 이용하고 서정적인 분위기를 연출하고 있으며 동화 같은 세상과 실존하는 세상과의 착시효과를 그리고 있다. 그는 초현실주의 대표작가인 르네 마그리트가 주로 사용한 데페이즈망 기법을 통해 화면을 구성하고 있지만 완성된 작품의 느낌은 다르다. 그것은 사실적인 이미지의 모습을 그대로 화면에 가져와 전혀 다른 것과 병합하고 빛이라는 물리적인 요소를 담아냄으로써 시적인 신비감이 극대화되어 나타나는 상상의 세계, 이상의 세계를 그려낸다는 것이다. ‘상상은 지식보다 중요하다. 지식에는 한계가 있지만, 상상은 한계가 없기 때문이다.’ 쿠쉬가 홈페이지([www.vladimirkush.com](http://www.vladimirkush.com))에 인용한 아인슈타인의 말이다. 덧붙여 그는 말한다. “화가의 임무란 현실 세계의 각각의 면마다 은유적 유사성을 찾아주는 것이다. 뜻밖의 예기치 않음은 사람들의 예술적 본성을 흔들며 깨운다.”<sup>77)</sup> 오늘날의 미술에서 가상현실의 이상향을 마주하는 것은 연구자를 비롯한 모든 이에게 요구될 수 있을 것이며, 이것은 유토피아라는 원형에 대한 또 다른 하나의 원형이미지일 것이라는 생각은 타당해 보인다.

지금까지 서양의 사상과 미술작품들을 중심으로 유토피아적 공간에 대해 살펴 보았다. 본 연구자는 사상가들의 생각과 작가들의 작품에 나타난 이상세계들을 검토해 보면서 한 가지 중요한 사실을 확인할 수 있었다. 그것은 동양에서와 마찬가지로 서양에서도 사상과 작품에서 증명되고 있는 것처럼 유토피아라는 원형이 과거부터 현재까지 계속해서 지속되어 왔다는 것이며, 본 연구자의 원형 이미지의 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간의 연구가 정당성을 갖고 있다는 것이다.

76) 블라디미르 쿠쉬 - 환상으로의 초대전, 예술의전당한가람미술관, 2014-15,

<http://www.kushart.co.kr> 전시 내용 참조.

77) 신동아 <http://shindonga.donga.com/3/all/13/113781/1>, 갤러리 산책, 강지남, 2015-02-25, 기사내용 인용.

## 다. 동·서양의 유토피아적 공간 비교

동양과 서양의 사상과 미술작품에 나타난 이상세계를 정리해보면, 동양의 유토피아는 자연 속의 인간을 강조하는 자연친화적이며 향토적이고 목가적인 경향이 강하다고 볼 수 있으며 이와 달리 서양의 유토피아는 인간 중심적이며 국가의 체제, 사회와의 관계 등을 구상하는 보다 체계적인 경향을 강조한다고 볼 수 있다. 이렇듯 동양과 서양의 유토피아를 구상하는데 있어 일정한 차이가 있어 보이는 것은 유토피아 역시 눈앞의 현실과 별개의 것으로 생각되는 것이 아니라는 것을 의미한다고 할 수 있다. 그러므로 유토피아적 사상은 당시의 사회상, 국가 체제, 종교관, 인간, 사고 등등에 영향을 받으면서 단순한 몽상적 상상이 아닌 현실, 즉 실재에 기반을 둔 이상향을 지향한다고 볼 수 있다.

동양과 서양의 유토피아 의미와 역사관, 유형은 모두 다르나 동양과 서양이 모두 갖고 있는 공통점을 정리해 보면 첫째, 유토피아는 실제적이든 환상적이든, 또는 미래적이든 간에 유토피아의 토대는 반드시 공간을 전제하고 있다는 것이다. 둘째, 유토피아는 인간의 이상, 꿈, 소망을 내포하고 있다는 것이다. 이것은 유토피아의 내용이 사회를 개혁하려는 마음에서든, 종교적 갈망에서든, 아니면 과거로 돌아가려하는 바람에서든, 미래지향적인 발상에서든 간에 유토피아의 지향점은 인간적 이상과 소망이라는 것이다. 셋째, 유토피아는 모두 현재나 현실 그대로가 아닌 보다 나은 이상향을 추구하는 상상력에 의한 성격을 지닌다는 것이다.<sup>78)</sup>

지금까지 연구자는 유토피아의 개념을 파악하기 위해 가상과 현실, 원형의 의미를 살펴보았다. 또한, 동양과 서양의 유토피아적 공간에 대한 이해와 미술작품에 나타난 이상세계들을 검토해봄으로써 그것들이 지역마다, 시대마다, 사람마다 다르게 나타나지만 모든 유토피아에는 공통적인 요소가 있음을 객관적으로 제시하였다. 따라서 오늘날의 시대에 유토피아를 제시하는 것이 중요한 과제임이 드러났다고 말할 수 있을 것이다. 이에 미술작품을 통해 유토피아를 나타내기 위해서는 오늘날의 상황을 특징지을 수 있는 혼성의 의미를 알아보는 것이

78) 정재서, 「도교와 문학 그리고 상상력」, 푸른숲, 2002, p. 272-273 참조.

필요할 것이다. 그 다음에 혼성적 표현과 유토피아적 공간의 연관성을 살펴보고자 한다.

## 2. 유토피아와 혼성적 표현

서론에서도 언급했던 것처럼, 인류의 역사를 통하여 인간은 자신이 마주하고 있는 현실에 대한 심각한 위기의식을 느낄 때 마다 모든 불안 요소가 제거된 완벽한 세계의 모습을 꿈꾸어 왔다고 할 수 있다. 이 꿈의 세계가 언제부터 시작되었는지는 알 수 없지만, 짐작컨대, 인간이라는 종이 생겨났을 때부터, 아니면 용이 말하고 있듯이, 훨씬 이전의 단순한 생명체의 형태를 띠 때부터 일수도 있다고 본다. 왜냐하면 거의 대부분의 생명체는 자연 상태에서 언제나 생명과 직결된 위기를 겪어야하기 때문이다. 그 시작이 언제든 간에 분명한 것은 그와 같은 꿈을 인간이 계속 꾸어 왔다는 사실이다. 고대 그리스의 위기 때에 그 꿈은 ‘아르카디아’로, 플라톤의 ‘국가’로, 중세 때는 ‘천국’으로, 르네상스 때는 ‘유토피아’로, 동양에서는 ‘무릉도원’으로 나타났다. 각 시대마다 유토피아는 언제나 인간의 내부에 잠재되어 있었으며 시대나 환경에 따라 다소 다른 방식으로 우리에게 제시되었던 것이다.

오늘날의 시대 역시 어떤 면에서는 위기의 시대에 속한다고 할 수 있다. 갈수록 심화되는 현대 사회의 병폐는 오직 감성의 회복에 의해서만 치유될 수 있을 것이다. 그리고 이것은 예술이 왜 중요한 것인지에 대한 하나의 답이 될 것이다. 따라서 오늘날의 시대에 적합한 방식으로 유토피아를 표현하는 것은 예술가에게뿐만 아니라 본 연구자에게 있어서도 핵심적인 문제라 할 수 있다. 그리고 이것은 오늘날의 특징들 중 하나인 ‘혼성성’을 통해서 해결될 수 있다고 생각한다.



## 가. 혼성의 의미

혼합(混合)과 혼성(混成)의 의미는 비슷한 듯 보이지만 전혀 다른 성질을 갖고 있다. 혼합은 각각의 물질이 갖고 있는 고유의 특성인 개성을 잃어버리고 한데 섞여서 하나가 된 형태, 또 다른 형상이 되는 것을 의미한다면 혼성은 물질이 각각의 개성을 그대로 간직하면서 서로 섞여 합(合)이 되는 것을 의미한다. 그래서 “혼성이란 기본적으로 서로 다른 이질적 실재가 섞이는 것이다. 이질적 요소가 결합되어 어떤 하나의 요소가 전체를 지배하지 않는 새로운 실재를 만들어 내는 것을 말한다.”<sup>79)</sup> 또한, 혼성은 다원화된 현대사회에서 미술, 음악, 무용 등의 문화 전반에 걸쳐 나타나고 있는 주된 현상으로 이질적인 문화의 교섭을 설명하기 위한 긍정적 의미의 용어이다. 실제로 순수예술과 대중예술, 현대와 전통 등과 같은 다른 영역과 범주들이 융합되고 결합되는 모습을 일상에서 쉽게 접할 수 있다. “장 프랑수아 리오타르(Jean-Francois Lyotard, 1924~1998)는 절충주의를 동시대의 일반문화의 영점지대라고 간주하며 구체적인 예로서 ‘사람들은 레게음악을 듣고 서부 영화를 보며, 점심식사는 맥도날드식품을, 저녁식사로 는 향토요리를 먹는다. 동경에서 파리제 향수를 바르며 홍콩에서 복고풍의 의상을 입는다’ 라고 쓰고 있다.”<sup>80)</sup> 이처럼 혼성은 현대인들의 일상적인 삶 속에 뒤섞이면서 깊숙이 자리하고 있다. 일상의 재료와 서로 다른 이미지들을 활용한 입체파적인 콜라주와 다다의 몽타주 등의 여러 기법과 표현형식들은 다양한 이질적인 재료와 이미지, 양식을 혼합하여 표현된 조형예술의 혼성이고, 1960년대 이후 절충적이며 다원화와 장르의 경계를 무너뜨리는 포스트모던한 태도의 실천적인 양상으로 보여주고 있다. 그러므로 다양한 양식과 이미지를 차용하고 인용되어지는 현대사회의 혼성은 연구자 작품에서 찾아 볼 수 있는 또 다른 개념의 시뮬라크르(Simulacre)이다. “시뮬라크르는 기존의 대상을 모방하거나 재현하는 것이 아니라 실재로 존재 하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 의미한다.”<sup>81)</sup> 그 만큼 현대사회는 현실 보다 더 현실 같은

79) 허정원, 「이동에 의한 공간 인식과 정체성 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사논문, 2013, p. 30.

80) 류지선, 「혼성적 표현을 통한 현실 비판 연구」, 서울대학교 대학원 박사논문, 2012, p. 29.

81) 장 보드리야르(Jean Baudrillard), 「시뮬라시옹(Simulation)」, 하태환 역, 서울 : 민음사, 2001, p. 27.



가상현실 속 혼성모방 공간이고 혼성 모방을 정당화한 시뮬라크르는 현실의 원본성인 전통적 개념과 절대적 지위를 사라지게 하는 방법으로 제시된다. 그래서 시뮬라크르적 표현은 실존하거나 비실존하는 물질의 근본인 원형(原型)을 혼성적 표현방법으로 재구성하여 일루전 형상으로 만들어 가는 연구자 작품과 연관성이 깊다. 다원화된 현대사회의 혼성은 어떤 형식이나 양식과 매체 등의 개성이 사라진 혼합에 형식적인 의미를 넘어 각각의 성질이 개성 있게 살아있는 혼합형상과 정체성 등이 포함 된 단계적이고 다양한 확장의 의미를 갖는다. 그래서 본 연구자는 현 시대적 현상을 충분히 반영하고 그 진정성과 의미를 가지고 있는 원형이미지의 혼성적 표현으로 나타난 유토피아적 공간의 작품분석과 연구를 통해 이상향을 찾아야 하는 현대인들에게 하나의 모델을 보여주고자 한다.

## 나. 혼성적 특성과 양상

현대사회에서 혼성적 표현이 주목받고 확산된 요인은 무엇보다도 예전과 다른 사회이고 문화형성 과정의 변화, 기본적인 인식과 사고의 다양성에서 나타난다고 볼 수 있다. 그래서 연구자는 혼성적 표현에 나타난 알레고리(allegory)의 의미와 포스트모더니즘의 알레고리적 특성을 알아본다. 또한, 혼성적 표현이 현대사회에서 확산되어진 여러 배경을 사회, 문화, 사상에 따라 살펴보고 유토피아적 공간과의 연관성을 제시하고자 한다.

### (1) 알레고리와 포스트모더니즘

“알레고리(allegory)는 본래 우의(寓意), 풍유(諷諭)의 뜻으로, 다른 것을 말한다는 의미의 그리스어 ‘알레고리아(allegoria)’에서 유래되었다.”<sup>82)</sup> 알레고리는 다른 것에 빗대어 말하기라는 의미가 함축된 것으로 두 가지의 이야기나

82) 최은정, 「포스트모더니즘 미술에서 나타나는 알레고리적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사논문, 2007, p. 27.

이미지를 중첩 시켜서 추상적인 개념이나 상황 등을 전달하고 표현하기 위한 매개이다. 그러므로 알레고리 방식은 구체적인 대상을 비유적으로 표현하는데 핵심적으로 사용되는데 그 구체적인 대상을 이용하여 추상적인 것을 설명하는 수사법으로 이해할 수 있다. 그래서 알레고리는 유사성을 갖는 은유나 인접성을 갖는 환유와 같은 비유법의 일종인 것이다.

은유법(metaphor)은 직관을 통하여 서로 이질적인 것에서 비슷하거나 같은 것을 찾아내려는 것으로, 서로 다른 개념이나 의미에서 유사성과 차별성을 파악해 내는 비유법이다.<sup>83)</sup> 또한, 환유법은 한 사물이나 개념을 파악하는 것이 은유법이라면, 연상 작용을 사용하여 관련성을 찾아내 것이 환유법인 것이다.<sup>84)</sup> 이렇듯 알레고리는, 의미의 전이에 따른 수사법이라는 점에서 은유적이고 환유적인 표현을 공유하고 공감하는 것이다. 그리고 알레고리적인 이미지가 사용되는 것은 그 스스로가 아닌 ‘다른 어떤 것’, ‘알 수 없는 그 무엇’으로 나타나면서 그전의 의미를 대신하는 경우이다. 이러한 알레고리적 표현법은 연구자의 미디어(사진), 회화 작품에서 보여 주는 방식으로 주요 의미를 전달하기 위한 근간이 되는 표현 형식이다.

포스트모더니즘에서 나타난 알레고리적 특성은 현대공간에서 사회, 문화, 경제, 정치라는 다채로운 관점들이 융합되면서 고찰될 수 있다. “이는 현대사회의 특징을 소비사회라는 측면에서 파악했을 때 드러나는 사물들의 새로운 의미에 주목하는 과정에서 출발하며, 또한 그러한 사회적 특징과 연관하여 종래의 재현 개념을 전복시키는 과정을 통해 드러난다.”<sup>85)</sup> 포스트모더니즘에 들어와서 모더니즘의 통일성이 해체되고 순수한 예술의 경향이 무너진 것도 현시대 소비구조의 틀 안에서 벌어진 사물들의 사고변화에 따른 것이다. 이러한 포스트모더니즘 사회의 환경과 알레고리적 속성이 연결되는 현상을 알아보고자 한다.

포스트모더니즘의 사회 환경은 자본주의를 바탕으로 대량소비, 대중매체, 정보, 신기술 등의 새로운 사회적 현상들이 나타난다. 따라서 기존 문화의 변화는 자본주의를 단지 정치, 경제적 관점에서만 바라볼 것이 아니라 그 사회 안에서 포스트모더니즘이라는 문화적 현상을 일으켰다는 점에도 주목해야 한다. 자본주

83) 김옥동, 「수사학이란 무엇인가」, 민음사, 2003, p.92. 참조.

84) 위의 책, p. 115 참조.

85) 강성원, 「재현개념의 복구와 알레고리」, 조선일보, 1991.1.12.~16, 이가형, 「다원화된 사회와 예술에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원 석사논문, 2012, p. 21. 재인용.

의는 화폐라는 매개물을 통해 사용가치가 아닌, 교환가치가 만들어진다, 생산된 상품은 교환가치가 아닌 사용가치에서 독립하여 물신화하는 과정에서 사라져버리게 되고, 소비되는 것을 사용가치가 아니라 문화적 기호로서의 가치로 치환된다. “포스트모더니즘 작품들이 파편으로부터 끌어 모은 알레고리적인 의미를 지니고 차용, 조작, 구상, 각색과 같은 전략들을 구사하는 것은 패스티쉬와 정신분열증적 텍스트성이 의미를 발생시키는 원리와 비슷하다. 즉, 패스티쉬와 텍스트성이 기표와 기의의 단절을 통해 사물이 본래 지니고 있던 뜻을 박탈시키고 ‘다르게 말하는’ 방식을 통해 포스트모더니즘 사회를 반영한다는 점은 알레고리의 특성과 연결되는 것이다.”<sup>86)</sup>

이러한 관점에서 본다면, 오랜 시간 동안 잘못된 것이라고 여겼던 알레고리가 포스트모더니즘 사회에서 재출현하게 된 것은 산업화에 따른 자본주의 소비사회의 등장과 연관된다. 그것은 기존 표상 체계로는 언급할 수 없는 새로운 구조에 적응할 가능성을 함께 열어주고 있음을 말한다. 그만큼 포스트모더니즘 사회의 알레고리적 특성은 시대적 현상에서 경험하고 표현되는 미술영역을 설명하는데 새로운 인식 구조로 작용할 것이라 여겨진다.

## (2) 다문화주의

연구자는 지금까지 혼성적 표현의 특성인 알레고리와 포스트모더니즘의 연관성을 알아보았다. 이어서 현대사회에서 혼성적 표현과 개념이 확장된 사회, 문화적 측면을 배경으로 다문화, 정보화, 디지털화에 대해 알아보고 사상적 측면으로서 해체와 탈식민주의를 중심으로 그 연관성을 고찰해 보고자 한다.

먼저 혼성적 표현으로 나타나는 사회적 배경으로 다문화를 이야기 할 수 있다. “다문화주의는 관점에 따라 여러 가지 의미를 가진다. 그 중에서도 이상적인 의미로는 상이한 국적, 체류자격, 인종, 문화적 배경, 성, 연령, 계층적 귀속감 등에 관계없이 모든 인간이 인간으로서의 보편적 권리를 향유하고, 각각의 특수한 삶의 방식을 존중할 수 있는 다원주의적 사회, 문화, 제도, 인프라를 만들어

---

86) 이가형, 위의 책, p. 23.

내기 위한 집합적 노력으로 보고 있다.” 87)

다문화는 여러 나라의 소수민족과 토착민, 이주자 및 불법체류자 등 현대사회에서 소외되고 그들의 삶의 자유와 권리를 보장하기 위한 정체성 회복이 주요 쟁점이다. 절대적 기준점이 되는 문화와 정체성을 중심으로 나머지를 통합 또는 배척하는 것이 아닌 소수민의 다양한 정체성을 인정하는 태도로 한 방향 향해 나가야한다. 이것은 모자이크 사회(Mosaic Society)를 구현하는데 매우 절실하다 판단된다. 다문화는 합리적 이성애 근거한 이분법적 사고에 반대되는 것이고 다원성과 상대성을 주장하는 포스트모더니즘의 탈 중심주의와 함께 한다. “미술에서의 다문화주의는 다른 문화의 미술을 열등한 것이나 다른 문화의 색다른 산물로 간주하는 경향에 내재된 식민주의의 체취를 거부한다.” 88) 이는 서구 중심의 시각에서 다른 존재로 보이게 만듦으로써 분리된 존재로 부각되고 정형화 시킨 틀을 견뎌내고 해체하고자 하는 탈식민주의와도 동일한 맥락이라고 볼 수 있다.

### (3) 정보화와 디지털사회

점점 정보화와 디지털사회가 되어가는 삶의 혼성적 표현에 대해 알아보자. 미래학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1928~2016)가 예견한 정보혁명은 이미 가상 이 아닌 곳에서 경험되면서 현실공간에서 이루어지고 있다. “현대의 사회는 정보화 사회라고 말할 수 있는데 정보화 사회는 원격통신과 조작, 시뮬레이션, 사이버공간 등의 정보기술이 정치 경제학적 지형을 바꾸는 것은 물론, 문화적 행태와 일상생활의 풍토를 결정하는 사회를 의미한다.” 89) 그만큼 오늘날에 있어서 정보 전달 수단과 처리 능력이 급속히 빨라지고 특히 인터넷이나 SNS에 의한 정보 네트워크의 발달로 정보간의 혼합과 변환이 쉽게 일어나는 것을 디지털화 현상이라 볼 수 있다. 현시대는 디지털화된 세계로서 원본 개념이 쇠퇴하고 이미지의 복제와 합성 등을 통해 또 다른 원본을 끊임없이 재생산하고 있다. 발터

87) 다문화의 이해 : 주체와 타자의 존재방식과 재현양상, 문화콘텐츠 기술연구원, 경진, 2009, p. 9

88) 류지선, 앞의 책, p. 41.

89) 김상환, 「예술가를 위한 형이상학」, 서울 : 민음사, 1999, p. 132.

벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)이 문제시한 아우라의 상실은 궁극적으로 원본과 복제의 관계에서 나타난다. 하지만 원본 자체가 없는 상황에서 새로운 실재를 구성해내는 디지털화된 공간에서 원본은 무의미한 것이다. 이처럼 디지털화된 사회에서는 전통적인 의미에서 예술작품이 더 이상 통용되지 않게 되었다. 다시 말해서 작품의 원본성이 상실되는, 아우라의 상실 시대에서 기술복제 시대로의 전환의 종착지가 디지털화된 세계라고 할 수 있다. 이런 점에서 “디지털 세계는 최상의 포스트모던적 표현수단이다.”<sup>90)</sup> 지금의 시대는 복제가 아우라를 상실하게 하기 보다는 복제와 편집, 혼성 등에 의해 만든 작품에 다시 아우라를 부여한다고 할 수 있다. 또한, 디지털시대로의 변화에서의 화두는 퓨전, 컨버전스 바로 융합이다. 이것은 매체들의 혼성과 기술의 융합, 과학의 변화는 단순한 물리적 성질의 변화뿐만이 아닌 현대사회 속 인간 삶의 양식을 특징짓는 대표적인 모습들이기 때문이다.

#### (4) 해체와 탈식민주의

이어서 혼성적 표현의 확산과 관련된 사상적 배경으로 후기 구조주의가 강조하는 해체와 탈식민주의를 살펴보고자 한다. 장르의 혼성과 동일한 경계 침범과 다원성이 강조되는 포스트모더니즘은 역사성과 상대성을 주장한 후기 구조주의와는 연관성을 밀접하게 갖는다. “후기 구조주의의 해체를 주장한 인물 데리다의 이론은 하이데거(Martin Heidegger)의 사상을 계승한 것이며 그가 해체하고자 했던 것은 서구의 이성 중심주의였다.”<sup>91)</sup> 서양의 이성중심주의는 모든 사고의 근거를 이성에 두는 것으로 서구의 전통적인 형이상학을 말한다고 볼 수 있다. 데리다의 해체는 고정불변의 진리로서의 정체성내지는 동일성을 부정하는 것으로서 다원성과 연결시킬 수 있다. 데리다의 이와 같은 해체주의는 미술에서의 위계질서적인 분류, 즉 고급미술과 저급미술이라는 분류를 거부하며, 따라서 상호 이질적인 영역의 구분을 없앴으로써 일종의 혼성성을 정당화하고 한 사건에 대한 다의적인 의미의 창출을 기반으로 한다고 볼 수 있다. “이처럼 데리다

90) 스티븐 홀츠먼(Sreven Holtzman), 「디지털 모자이크(Digital Mosaics)」, 이재현 역, 서울 : 커뮤니케이션 북스, 2002, p. 153.

91) 류지선, 앞의 책, 2012, p. 55.

의 해체는 매체의 순수성과 장르의 분화를 추구했던 모더니즘 미술을 전복시키고 서로 다른 영역과 대상들이 우열 없이 뒤섞이는 혼성적 표현이 가능하게 하는 사상적 요인으로 작용한다.”<sup>92)</sup> 앞서 알아본 해체와 의미적으로 연결된 단어 탈식민주의는 서구적 지배 중심사회의 시각을 해체한다는 것이다. 탈식민주의는 다양한 관점과 정의가 가능하고 포스트모더니즘의 특징적인 성질과 많은 공통점을 지니며 비교된다. 로버트 영(Robert Young, 1950~)에 의하면, “포스트모더니즘은 유럽 중심적 인본주의와 역사주의에 대한 유럽의 자기비판이며 탈식민주의는 이런 시도를 서구 바깥으로 확장하여 중심과 주변의 자리바꿈을 추구한다.”<sup>93)</sup> 또 “포스트모더니즘은 탈식민주의가 추구하는 식민지배의 결과로 생긴 ‘거부되거나 소외된 정체성’을 회복하려하지 않는다는 점에서 차이점을 가진다.”<sup>94)</sup> 이와 같이 서구의 헤게모니와 중심담론에 도전하고 저항하는 탈식민주의는 포스트모더니즘과 다르게 서구가 아닌 곳의 지역성과 정체성을 아우르는 논의라 할 수 있다. 그리고 서구지역이 아닌 시각에서 소외시킨 주변부의 정체성을 재정립하려는 탈식민주의는 자본의 전세계화라는 일방적인 지배가 전개되는 상황에서 혼성적 표현의 확장과 확산의 의미를 갖는다고 여겨진다. “혼성은 서구가 고착화시킨 정체성을 극복하고자하는 탈식민주의의 중요한 전략의 하나인 전유(appropriation)와 연결성을 지닌다.”<sup>95)</sup> 그리고 혼성은 차별과 배제를 불러온 지배제도의 구조에 대한 거부로 해석된다. 차이의 구조를 동일한 영역으로 환원시키는 것이 아닌 혼성은 그 차이를 유지하는 것을 의미하는데 서구 중심적인 시각과 무조건적인 재현·모방에서 벗어나 차이와 정체성을 탐구하는 의미를 갖는다. 또한 소외되었던 계층과 인종, 지역 간의 정체성 확립에 작용할 것이며 현대사회에서 표현되어지는 혼성적 표현의 의미와 확산을 가능해 볼 수 있을 것이라 판단된다.

92) 위의 책, p. 59.

93) Robert Young, *White Mythologies*, London ; New York : Routledge, 1990, pp. 11, 19~20. 고부웅 역음, 「탈식민주의 이론과 쟁점」, p. 33.에서 재인용, 류지선, 위의 책, p. 61. 재인용.

94) Linda Hutcheon, “Circling the Downspout of Empire” in *past the last Post*, p.168. 박상기, 「호미 바바의 포스트모더니즘 비판」, *한국영어영문학회*, Vol.46, No.2, 2000, p. 550.에서 재인용, 류지선, 위의 책, p. 61. 재인용.

95) 류지선, 위의 책, p. 62. 탈식민의 문화전략은 탈식민화(decolonization), 폐기(abrogation), 전유(appropriation), 되받아쓰기(write back)의 네가지로 요약할 수 있다.

## 다. 유토피아와 혼성적 표현

인간은 본질적으로 또 다른 개념과 해석을 통해 새로운 것을 발견하고 창조하며 자신만의 세계관을 만들어왔다. 특히 현실에서 살아가는 인간은 늘 이상에 대한 열망을 지닌 채 살아왔듯이 우리는 대부분 소유하고 있는 것보다 또 다른 무엇을 끊임없이 갈망한다. 이것은 현실에 대한 욕구불만과 그것을 충족하려는 인간의 노력, 즉 보다 나은 삶을 설계하기 위한 것에서 비롯되었다고 할 수 있다. 지금까지 우리는 기존의 사회 질서에 대한 불만족에 의해 보다 나은 사회를 만들고자 했으며, 그 바탕에는 유토피아라는 무의식적 바람이 있었다고 볼 수 있다. 앞에서 유토피아적 공간을 다루면서, 동양에서는 옛 신선사상과 불교적인 이상들에서 그리고 서양에서는 신화적인 낙원과 종교적인 천국에서 사상적 유사함을 만날 수 있었다. 이렇게 탄생된 유토피아 개념은 예술이라는 분야에 영향을 미치게 되고 예전부터 지금까지 꾸준하고 지속적으로 다양한 형식과 내용으로 나타났다. 이에 현대미술에서, 연구자가 작업을 진행해 온 유토피아라는 내용을 혼성적 표현형식으로 나타내는, 유사한 작가들을 살펴보고자 한다.

먼저 로버트 라우젠버그(Robert Rauschenberg, 1925~2008)는 역사적인 사건, 물리적인 오브제, 상업적인 미술 등 일상 주변의 시각적인 사실들을 포함해야 하는 실재의 형상을 담은 작업양상을 통해 미국 미술의 추상적 특성을 무의미하게 했다고 볼 수 있다. 그리고 그 시대의 '고귀한 미술들'이 쌓아 올렸던 높은 울타리를 헐어버리려는 시도들을 보임으로써 미술이 사회적으로 일반인들과 차단된 지금까지의 상황에서 벗어나 현재의 삶과 함께하는 길을 열었다. 그가 사용한 표현재료의 혁신적인 시도는 결국 미술이 갖는 사회적 기능을 강조하는 것이라고 볼 수 있다. 라우젠버그는 유리병이나 닭, 염소, 새 등을 박제하여 일상 주변의 소소한 이야기들을 그의 그림에 직접 편입시킴으로써 또 다른 이미지로 실제세계와 미술세계를 연결시킨다. 이와 같은 그의 작품형식을 ‘콤바인아트’라 칭하는데 이는 [도판-31]<Canyon(협곡)>에서 나타내고 있는 것처럼, 오묘한 심리 효과를 유발하여 관객으로 하여금 충격을 주는 초현실주의적 오브제효과를 준다. 또한 이것은 오브제의 연상적인 효과를 되도록 억제하고 사실적인 것을 중심으로 했음을 알 수 있다. 그리고 그는 사다리나 의자 등 다른 오브제들을 화면 안에 붙일 경우 그 위에 간단히 페인팅을 하는 정도로만 그치고, 변형은





[도판-31] 로버트 라우젠버그, <Canyon(협곡)>, 혼합매체, 1959.

쉽게 하지 않는다고 한다. 그는 화폭을 지나 오브제의 한 부분에 까지 페인트칠을 함으로써 미술과 현실의 경계를 무너트리고, 서로를 융합시키면서 서로의 공존을 모색한다. 이와 같이 회화적인 평면에 실재 존재하는 사물들을 붙이는 방식은 기존의 꼴라주 방식을 벗어나서 입체와 평면의 경계를 허무는 것이며 오늘날의 시대를 특징짓는 혼성적표현을 나타내는 것이라 여겨진다.

다음으로 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921~1981)의 작업은 이성중심의 서구의 병들고 급속도로 문명화한 사회에 대한 비판적인 인식을 바탕으로 한다고 말할 수 있다. 그의 작품들은 예술가로서 삶과 예술의 사회적 역할에 대한 신념이 근본적인 배경을 이룬다. 또한 그는 현실세계에 내재되어 있는 정신과 영적인 것들에 대한 종교적이고 신비주의적인 이념을 행위예술을 통해 드러내고 있다. 그리고 그는 자신의 시대를 살면서 정치적인 역할에 적극 참여하며 그 해결방안을 모색하는 예술가라 할 수 있는데, 오래되고 전통적인 예술의 권위를 없애기 위한 파격적이고 전위적인 작품 활동을 전개하는 등 여러 분야에서 활동을 했다. 특히, 그는 정치적으로나 작업적으로나 자신이 추구하려했던 이상향, 즉 유토피아를 실현하기 위해 노력했다. 이는 연구자가 오늘날의 현실을 살아가며 삶과 예술을 아우르는 이상향을 찾아가는 것과 동일하다고 본다. 연구자가 태어난 1976년 보이스는 직접 정치에 참여하기 시작하면서 실제로 현실사회를 개선하고자 하는 참여적 의지가 강한 미술가였다. 그는 정치 참여를 통해 이념에 의해 그 사회를 분리하지 않으면서 많은 사람이 보편적으로 삶에서 자유와 평화를 보장받기를 원했다. 이것은 권력의 중심인 정부에 의한 결정보다는 개개인 스스로 의사 표시를 하고 토론하며 결정하는 과정이 중시되는, 즉 직접민주주의를 실행하고자하는 이상향을 추구하는 것이라 할 수 있다. 이것을 그는 작품을 통하여 보여주고자 했던 것이다. 물론

당시의 시대적 상황에서 볼 때, 그의 주장이 지나치게 극단적이었다고 할 수 있지만, 그럼에도 불구하고 그는 예술을 통해 사회를 바꾸는 운동가로서의 변모를 보여주었다는 점에서 의미가 있다.

보이스의 <유라시아(Eurasia)> 연작은 오랜 시간동안 조각과 퍼포먼스로 진행되었으며, 이것은 자신이 꿈꾸던 유토피아적 의지의 발현이라고 할 것이다. <유라시아> 주제와 관련하여 주목할 만한 작품은 그가 플럭서스 활동에 적극 참여할 당시에 발표한 <플럭서스 시베리아 심포니 제1악장(FLUXUS Sibirische



[도판-32] 요셉 보이스, <플럭서스 시베리아 심포니 제1악장>, 퍼포먼스, 1966.

Symphonie 1. Satz)>일 것이다. 이 퍼포먼스의 공간 안에는 그랜드 피아노, 첼판, 나무 상자, 종이 조각 등 아무런 관련이 없어 보이는 사물들이 펼쳐져 있으며 두 개의 작은 십자가를 짚어진 채 청바지와 모자를 쓴 복장을 하고 보이스가 등장한다. 보이스는 하나로 이어지는 행위들을 하나씩 천천히 수행한 후 퇴장한다. 그 행위들은 주변 사물들과 서로 연관이 없어 보인다. 마치 공간 안에 사물들의 개성과 작가만의 개성이 각각 특성을 발휘하는 것처럼 느껴진다. 이렇게 보이스는 전통적 예술의 장르를 벗어나 전위적인 설치와 퍼포먼스를 통해 그만의 작품 세계를

구축해 나갔다. 그러면서 억압적인 사회제도에 대한 반항적 표현과 정치 참여를 통해서 희망적인 미래를 열고자 하는 메시지를 전파했으며 예술의 경계를 확장시키는 동시에 오늘날의 미술이 혼성적이고 다채로운 방향으로 나아갈 수 있도록 견인 역할을 했다고 생각한다.

이렇게 두 작가의 작품에서도 볼 수 있는 것처럼 이들의 작품에서 나타나는 것들은 연구자의 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간 연구와 유사한 측면을 갖는다고 보인다. 그리고 오늘날의 사회에서 미술이 혼성화된 모습으로 나타나는 것은 유토피아세상을 실현하기 위한 조건으로서만이 아니라 그 작품들을 통해 사회가 반성하고 보다 발전할 수 있는 공감적 수단으로서의 큰 의미를 갖고 있는 것이다.

## IV. 연구자 작품의 실제와 분석

지금까지 연구자는 유토피아와 원형의 의미를 개괄적으로 정리하면서 동·서양의 미술작품에서 나타난 유토피아적 공간 해석을 통해 형태상 시대와 작가에 따라 다양한 의미와 상이한 양상을 지니고 있음을 알았다. 또한 현대미술에서의 혼성은 조형적 의미를 넘어 이성과 서구적 사고에 반발하는 다원성과 개별적 정체성의 의미로 확장되어가고 있음을 알 수 있었다.

이 장에서는 연구자의 유토피아적 공간의 형성과 전개과정을 설명하고 작품에 나타난 원형이미지의 혼성적 표현이 오늘날의 미술에서 어떤 구체적인 의미와 양상으로 보이는지 고찰하고자 한다. 또한 연구자가 지향하는 유토피아라는 주제를 조명해 봄으로써 작품의 혼성적 표현형식과의 상관성을 알아보고자 한다. 이를 위해 연구자의 작품으로는 2000년대 중반부터 현재까지의 작품들을 대상으로 하였다. 다소 긴 기간의 작품을 연구 대상으로 한 것은 특정한 시기나 주제로 한정해서는 연구자 작품의 전체적인 흐름과 특성을 파악하기 어렵다고 판단되었기 때문이다. 그러므로 연구자의 작품 진행과정의 변화와 전개양상은 연도별로 정확히 구분할 수 있는 것이 아님을 밝혀둔다. 4-5년 정도의 기간 동안 주제와 표현형식이 교차하듯이 나타나기도 하고 오히려 예전부터 지금까지 진행해 온 작품의 내용과 형식이, 결론적으로 하나의 주제적 연관성을 가지고 이어지고 있다는 점이 연구자의 작업적 정체성을 담보하는 것으로 작용할 것이다.

이에 연구자는 이 장에서 유토피아적 공간이 어떻게 형성되어 왔는지에 대한 전개과정을 알아보고 연구자의 혼성적 표현 양상을 미디어 놀이 : 복합매체, 이미지 차용과 치환, 패턴과 장식성, 색채감성의 혼성적 표현으로 구분하여 살펴보고자 한다. 또한 연구자의 작품분석에 따른 유토피아적 공간 표현의 순환과 개념이 확장 되어 유토피아적 공간에서 헤테로토피아로 전환하는 긍정적인 측면을 활용하여 공공미술이나 교육의 영역에서의 유토피아적 공간의 역할을 가능해 보고자 한다.

## 1. 유토피아적 공간의 형성과 전개

### 가. 복합매체로 표현한 놀이로서의 가상 세계

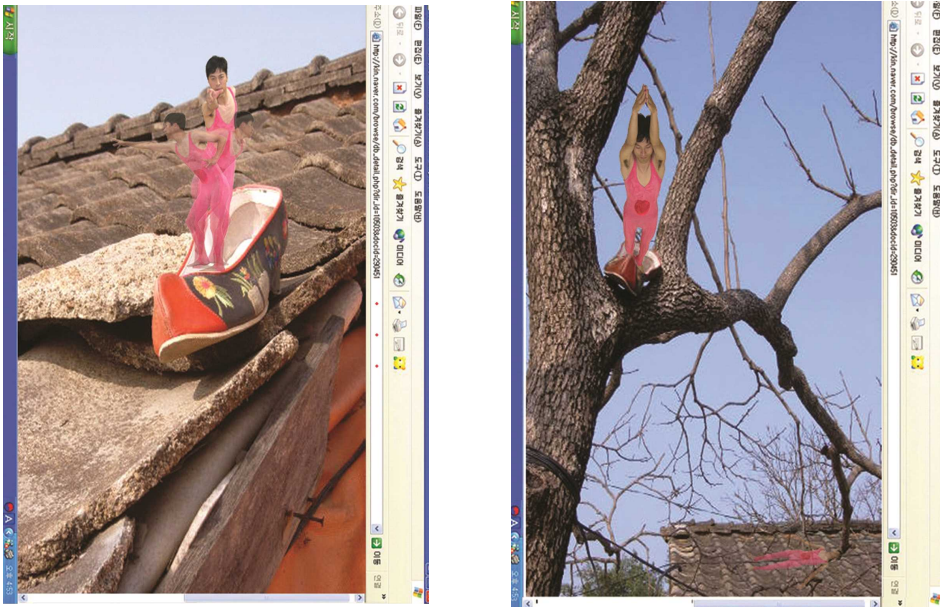
“놀이 속에는 생활의 직접적인 욕구를 초월하고 동시에 생활행위에 의미를 부여하는, ‘놀이 있는(at play)’ 어떤 것이 있다. 놀이의 본질을 이루고 있는 역동적인 원칙을 단지 ‘본능(instinct)’ 이라고 말해 버린다면, 아무 설명도 되지 못한다. 반면 이것을 ‘정신(mind)’ 이나 ‘의지(will)’ 라고 하는 것 역시 지나친 일이 된다. 하여간 놀이에 의미가 있다는 사실은 곧, 놀이가 그 자체의 본질 속에 어떤 비물질적인 성질을 가졌음을 함축하는 것이다.”<sup>96)</sup>

놀이는 단지 동물이나 어린아이의 생활 속에서 볼 수 있는 모습으로서만이 아니라 문화의 한 기능으로써 태초부터 현재에 이르기까지 언제나 문화현상 속에 함께 했음을 발견 할 수 있다. ‘일상적인’ 생활과 구분되는 일정한 성질을 가진 형태의 놀이는 대부분 모든 곳에 존재한다. 연구자는 2000년부터 포토샵, 일러스트, 프리미어 등의 복합매체를 활용해 자신의 실루엣을 일상적인 이미지나 자연의 이미지에 결합하여 놀이하듯이 미디어(사진, 영상)작품들을 제작하여 선보이고 있다. 가상공간에 펼쳐지는 삶의 형식의 주제를 독특한 표현으로서의 놀이, 의미를 갖는 표현으로서의 놀이, 사회적 기능으로서의 놀이로 나타내면서 우리 인간의 공동생활 자체가 놀이 형식을 가지고 있다는데 의의를 둔다.

“우리가 놀이를 어떠한 이미지 조작, 즉 현실을 이미지로 전환시키는 형상화작용(Verbildlichung)에 근거한 것으로 본다면, 우리의 주된 관심은 이러한 이미지들의 가치와 의의, 그리고 현실을 그 이미지로 형상화시키는 작용 즉 ‘상상력(imagination)’ 의 가치와 의의를 파악하는데 기울여져야 할 것이다. 우리는 놀이 자체 속에서 그러한 작용들을 관찰할 것이고, 따라서 삶의 한 문화적 요소로서 놀이를 이해하려고 할 것이다. 여러 추상적인 표현의 뒷면에는 항상 가장 대담한 은유들이 있게 마련인데, 은유는 모두 낱말에 기초한 놀이이다. 결국 인간

96) 요한 호이징하, 김윤수 譯, 「호모 루덴스」, 도서출판 까치, 1981, p. 10.

은 삶을 표현함으로써 자연세계 바깥에 시적(詩的)인 제2의 세계를 창조하는 것이다.” 97)



[도판-33] <혼자놀다-Red man I, II>. 각 90x60cm. 복합매체, c-print. 2004.

연구자의 초기 작품에 나타난 놀이로서의 가상세계 작품을 제작하는 과정은 인간 감성에 관한 인식의 객관화이며 외부세계를 순화시키거나 단순화시키고 반영하는 창작의 이미지로 남는다. 작품을 창작하는 과정에서 나타나는 감성과 이성의 부딪침은 화면상에서의 다양한 문제나 질문이 요구된다. 그만큼 연구자의 작업과정은 감성과 이성사이를 시각적으로 표현해 내는 또 다른 세계의 놀이라 할 수 있다. 예술가가 새로운 세상, 이상적 공간을 탄생시키기 위해선 무의식에서 떠오르는 자연이미지에 대해 끊임없이 연구하는 인내와 작가 본인의 내면 속에 자리한 감성에 의해 재구성 되는 것이다. 예술이란 자연의 재현이 아니고 상상력을 통해 상승되어진 자연이미지들은 형식을 감추고 은유적으로 상징된 것으로 내면적인 직관을 통해 새로운 감동을 선사하는 형식으로 재배열된 것이다.98) 즉, 연구자의 내면 깊은 곳의 감성과 잠재된 무의식의 보편적 자연이미지의 융합은 새로운 이상향을 위한 탄생이며 유희적 놀이공간이라 할 수 있다. 이에 연구자는 2010년 <혼자놀다> 개인전의 작업론에서 이렇게 말한다.

97) 위의 책, 1981, p. 14.

98) 조요한, 「예술철학」, 미술문화, 2003, p. 41 참조.

**날고 싶고 먹고 싶고 놀고 싶고 하고 싶다.**

내가 쇼핑을 하고 있는 공간은 백화점, 인터넷, 홈쇼핑이 아닌 실제적 자연과 내면의 욕구 분출에서 비롯된 가상공간이다. 요즘 같은 쇼핑 천국에서는 어디에 눈길을 주어야 할지 궁금증이 들곤 한다. 우리가 바라본 사물은 본질적 가치보다는 본질적인 것이 만들어 내는 효과에 주목하고 순수한 모습으로 존재하기보다는 욕망적이고 불순한 모습으로 존재한다. 길거리에서 다양한 물품을 파는 불법 노점 상인의 눈을 가리고 있는 구찌 섀글라스는 시선을 집중시킨다. 노점 상인의 얼굴에 씌워진 섀글라스는 그 상인에게 있어서 햇빛차단이나 눈을 보호하는 기본적인 기능을 위하여 존재하는 것이 아니다. 그 상인이 섀글라스를 소유한 이유는 명품의 소유가 만들어 내는 효과(부러운 시선을 받거나, 속칭 있어 보이는 사람)를 가지기 위해서이며 상류층의 삶을 살고 싶은 욕망해소가 포함된 것이다. 이렇듯 우리의 눈으로 항상 마주하는 자연과 일상의 가치에 대해 마치 작가 스스로는 섀글라스 효과를 기대하고 있는지도 모른다. 어쩌면 그런 마음을 간직하는 순간만이라도 가상공간에서 꿈을 꾸며 대리 만족을 즐기는 것이 유쾌 상쾌한 일이라 믿고 싶은 것이다. 그래서 오늘도 현실과 가상공간을 넘나들며 자연에서 혼자 놀고 있다. 훨 ~ 훨 ~ 날고 있다. 99)

이와 같이 연구자의 가상세계에 나타난 <혼자놀다>시리즈의 작품들은 회화적 기법 보다는 사진, 영상, 설치작품과 같은 복합매체적 기법을 활용한다. 이것은 자신의 모습과 행동이나 말 등을 스스로 즐겁게 표현하려는 잠재된 욕구 분출의 본능적 놀이 행위로서 탈 일상성을 생생하게 보여주고 있는 것이다. 플라톤의 말을 인용하면,

“유용성도, 진실성도, 유사성도 없으면서 더구나 그 효과는 해롭지 않은 어떤 것은, 그것이 가지고 있는 매력의 기준에 따라, 그것이 줄 수 있는 쾌락에 따라 가장 잘 판단될 수 있다. 알아 볼 수 있을 정도의 좋고 나쁨을 수반하지 않는 그런 쾌락이 바로 놀이이다.” 100)

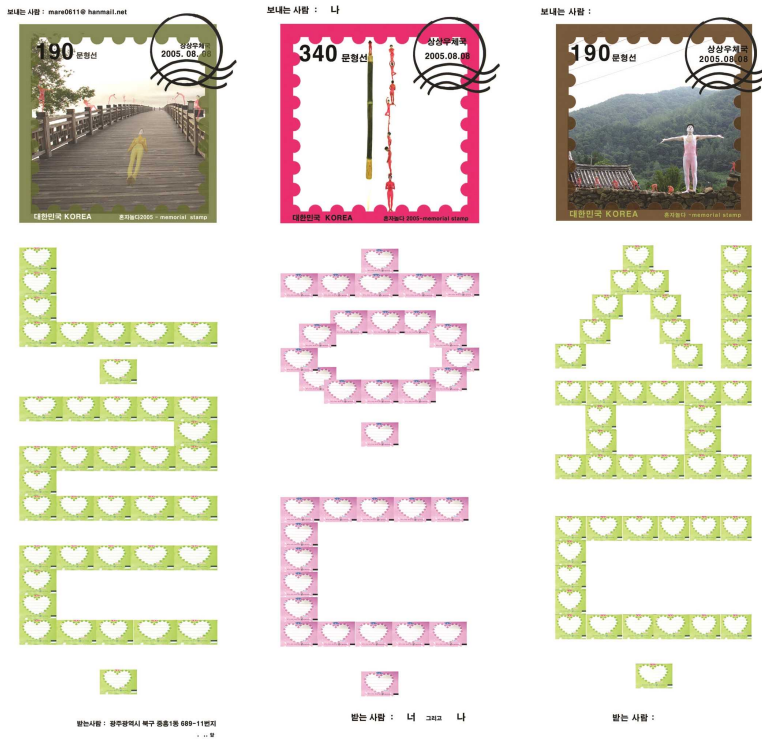
그래서 연구자의 <혼자놀다 시리즈> 작업들은 어떤 자유로운 행위라고도 이야기할 수 있는데, 이 작업의 행위는 현실에서 그렇게 하는 것은 아니지만 어쨌든 일상생활 밖이라는 가상공간에서 진행하면서 대리만족을 즐긴다는 것이다. 이것은 우리 인간의 내부에 깊숙이 자리한 보편적이고 원초적인 행위이자 원형으로

99) 문형선, 「혼자놀다」, 유스퀘어문화관 금호갤러리 1관, 2010, 개인전 작업론 참조.

100) 요한 호이징하, 앞의 책, 1981, p. 242.



서 환희적인 놀이이고 연구자를 강하게 사로잡는 모티프인 것이다.



[도판-34] <흔자놀다 - memorial stamp>, 각 100x50cm.  
복합매체, C-print. 2005.

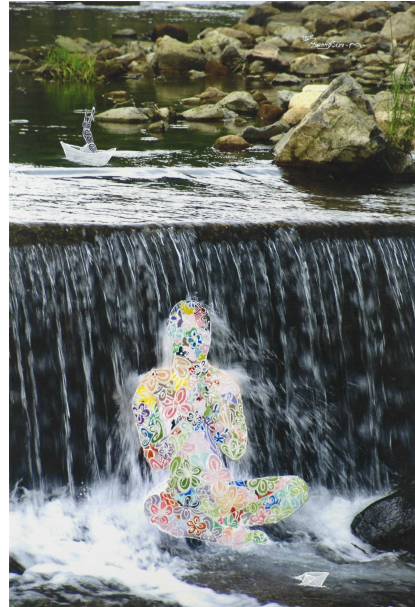
## 나. 사이버 공간 ‘이상적 풍경’

현실에서는 대중매체가 지배계급에게 독점되고 있다. 대중은 그들의 이야기를 그대로 수용하지만, 정보의 근원으로서의 사이버공간에서는 대중들이 기존 언론매체에 의존하지 않고도 자신의 생각과 메시지를 쉽게 전파하고 상업적, 정치적 영향력으로부터 자유롭다. 또한 사이버 공간에서는 인간들의 감정과 정서, 의견과 사상까지도 공유하면서 현실세계의 현안이 아무 제약 없이 공론화되면서 성별, 인종, 연령 등의 사회적 조건을 초월해 버리고 개개의 관심과 이해를 통한 사이버 공동체가 만들어진다. 또한 가상공간에서는 인간들을 통해 비즈니스와 쇼핑, 교육, 문화, 여가를 즐기면서 휴식을 취하듯이 오프라인 현실과 온라인의



사이버스페이스를 구분 하는 것도 무의미해지고 있다.

물론 가상공간은 현실세계와는 다른 원리, 다른 성격으로 구성된 공간으로 인간관계의 전개는 전혀 다르게 형성되는 비물질적 공간으로 ‘소유’ 보다는 ‘관계’ 위주의 성격을 지닌다. 그래서 이상(理想)공간의 ‘관계’는 본인 스스로가 타인에게 쓸모 있는, 인정받는다는 안정감과 자신감이 상승하거나 여러 사람들 사이의 연결하는 존재 자체로서 느낄 수 있는 ‘관계’가 풍성할수록 외롭지 않을 것이다.



[도판-35] <흔자놀다 - Flower Man I, II>. 각 60x40cm. acrylic on c-print. 2010.

오늘날 도시생활로 인한 현대인들의 스트레스가 급격히 늘어나는 등 현대사회의 정치, 사회, 경제 등 비인간적인 병리현상이 심각하다. 또한 교통의 발달과 통신의 급성장으로 인한 학문과 종교, 문화를 비롯한 인적, 물적 네트워크가 활발해진 것이 사실이다. 급변하는 오늘날 환경오염으로 인한 자연파괴가 세계적으로 우리 모두의 관심사가 된지 오래다. 이에 현대 사회의 심각한 병리현상의 치유책으로 동양적이고 자연주의적인 예술관이 새로이 주목받고 있다. 이처럼 자연에 대한 예술관이 변화됨에 따라 자연주의 미술을 비롯한 다원화된 미술의 주요 소재로 활용되고 있다.<sup>101)</sup>

101) 윤민영. 「자연이미지를 통한 감성적공간연구」. 한남대학교대학원 석사논문, 2014, p. 7 참조.

이렇듯 연구자는 2000년대 중반부터 자연으로부터 가장 보편적인 원형이미지를 떠올리고 가상과 실재 공간의 관계 형성 및 소통을 위해 실재 자연에서 연출을 통해 교감하면서 퍼포먼스 형식의 작품을 복합매체 기법의 사진이나 영상매체의 회화적 융합을 통해 보여주었다. 이 후 연구자 작품의 표현 형식이 변화하는 과정에서 기존에 자연에서 놓이하던 촬영된 이미지를 판화용지에 디지털프린팅을 하고 그 위에 리터치 작업을 시도했다. 이것은 디지털 페인팅의 형식이 실재 자연에서 느꼈던 환경을 토대로 연구자만의 혼성적 표현으로 나타나면서 또 다른 세상이 펼쳐지는 일루전(Illusion)으로 안내하고 있는 것이다. 또한, 이상적 풍경이라는 가상세계로 특정 지워질 수 있는 경향은 공간의 개념이 여러 요소에 의해 다원화되면서 가치의 다양화와 개성의 차별화로 나타날 수 있기 때문일 것이다.

이에 연구자의 유토피아적 공간은 실존하는 환경의 현실적 차원을 넘어 가상적 차원으로 향한다고 볼 수 있는 또 다른 가상현실 세계를 형성하게 되는 것이다. 이것은 우리 일상생활의 깊숙한 곳까지 영향을 미치고 있는 VR이나 스마트폰과 같은 미디어 매체들의 다양한 문화로 인해 우리의 삶에 큰 변화를 초래하고 실재적인 공간에 대한 새롭고 또 다른 의미부여를 요구할 것이라고 생각된다.



[도판-36] <혼자놀다-꿈꾸는 풍경>, 100M, Acrylic on canvas, 2010.

연구자의 회화작업들은 자연 속에서 아름다움을 찾거나, 새로운 무언가를 발견

하는 등 다양한 놀이 방법을 통해 행복지수를 상승시킨다. 또한 현실과 공존하면서도 초현실주의적이며 몽환적인 감성공간을 찾아야 하는 서글픈 현실을 보여준다. 이렇듯 연구자가 찾아 떠나는 이상적 풍경의 사이버 공간에 우리가 존재하게 되었을 때는 그 세계가 현실세계인지 가상세계인지 구분할 수도, 또 그 공간이 현실인지 가상인지를 인식하거나 결정할 수도 없다. 물론 가상공간을 현실 공간으로 혼동할 수 있으나 본질적으로는 현재, 지금의 세계일 수는 없는 것이다. 즉, 현실에 있는 우리는 가상의 세계에 접근할 수 있지만 가상공간의 우리는 현실세계에 대한 접근이 허용되지 않는 것이다. 이에 연구자는 가상과 현실 공간의 경계가 모호하고 주체에 대한 불안감으로 우리는 지금 어느 공간에 서있는지, 관계하고 있는지를 알 수가 없다고 생각되는 것이다.

#### 다. 신비로운 일루전 ‘UTOPIA’

연구자는 이전부터 다양한 방식으로 작업을 해왔지만 내가 공통적으로 추구하고 있는 바는 현실에서는 없는 꿈속의 세계를 그린다는 것이다. 이것은 500여 년 전 영국의 토마스 모어가 당시의 현실에 대한 비판과 그에 대한 하나의 이상향을 꿈꾸면서 썼던 <유토피아>를 떠올리게 한다. 유토피아란 고대 그리스 말로 “(이 세상에) 없는 곳” 이란 뜻이다. 내가 바라보는 현실 역시 아마도 500여 년 전의 모어가 겪었던 것과 시대만 다를 뿐 비슷하다 말할 수 있다. 물론 오늘날의 현실이 과거에 비해 보다 평등하고 자유로운 사회일지도 모른다. 하지만 이것은 마치 그렇게 보이도록 보이지 않는 누군가에 의해 만들어진 모습일 수도 있다. 왜냐하면 많은 수의 사람들이 진정으로 만족하며 살아가고 있지는 않은 것처럼 보이기 때문이다.

진실로 자유롭고 평등하며 그 어떤 제약도 존재하지 않는 곳은 없을까? 사람들은 이 질문에 대한 해답을 찾기 위해 나름대로 사이버라는 가상공간에서, 어떤 사람은 종교라는 정신적 공간에서, 휴가를 통한 휴양지에서, 술자리에서, 취미 생활에서, 또는 잠자는 시간에서 억눌렀던 욕구와 정신적인 스트레스를 해소하고 있다.



[도판-37] <space - utopia tree>, 116.8x91cm, Oil on canvas, Gutta Pen. 2016.

자아란 ‘나’이며 ‘나’에 대한 자신의 인식이다. 따라서 그것은 극히 주관적으로 구성된다. 그러나 ‘나’는 사회적 존재라는 구속에서 벗어날 수 없다. 이것은 자아의 구성이 사회의 영향력과 무관하지 않음을 의미한다. 이렇게 형성된 정체성은 자신에 대한 하나의 객관화된 지표라고 할 수 있다. 이른바 ‘정체성의 위기’ 또는 ‘정체성의 상실’은 이러한 지표가 분명하게 제시되지 않거나 사라져버린 것을 말한다. 102)

나만의 가상세계 유토피아를 구성하는 이미지는 가상의 공간에서 주체를 해체하거나 재구성하면서 다양한 성질을 부여한다. 먼저 보드리야르의 관점

에서 주체의 해체에 대해 생각해 보면 이미지 속에서 인식하거나 인식되는 모든 것들은 실재에서 파생된, 그러나 실재보다 더 실재적인 모사물, 곧 시뮬라크르들이며, 이 속에서는 더 이상 실재하는 것은 없게 된다. 따라서 이미지뿐인 가상세계에 주체라는 것은 실재하지 않게 된다. 경험되는 것은 오직 실재보다 더욱 실재적인 이미지들일 뿐이며, 경험하는 자신 또한 이러한 이미지들로 포장되는 그 무엇이 된다.

가상세계는 실재하지는 않지만 경험의 대상으로서는 존재하는 세계며, 이러한 가상공간은 가상현실의 근원이 실제 현실에서 비롯된 것임을 은폐한다. 가상공간 교묘하게 실재를 모방하여 창조된 공간과 실제 공간 사이의 구분을 더욱 어렵게 하기 때문이다. 즉, 이것은 경험자의 위치가 현실세계인지 아니면 가상세계인지를 모호하게 함으로써 자신의 정체성을 상실하게 만든다. 103)

초현실주의의 목적이 꿈과 현실의 앞에 있는 모순적인 상황들을 해결하는 것인

102) 홍성태, 「사이버 사회의 문화와 정치」, 문화과학사, 2000, p. 78 참조.

103) 정기도, 「나, 아바타 그리고 가상세계」, 책세상, 2000, pp. 111~113 참조.



것처럼, 연구자는 현실에서 우리가 잠자고 잠에서 깨는 일을 반복하듯이 자연이 미지나 기억의 잔상 등의 다양한 소재를 활용하여 신비적인 내면세계를 회화적으로 표현하면서 현실세계에는 없는 나만의 유토피아 사이를 끊임없이 오가며 살아가고 있다.



[도판-38] <space-utopia 영암 선암마을 녹차밭>, 112x112, mixed media on canvas, 2016.

대부분 미술작품은 공간에 대한 시각적 표현 양상을 나타낸 것으로 예술에 있어서의 공간은 감각으로 체험할 수 있는 경험적 공간이라 말할 수 있다. 따라서 “회화공간은 화가가 선, 형, 색채 등을 시각적으로 다루는 결과로서 나타나는 이차원적 매개물의 조건에 의해 생겨난다.”<sup>104)</sup>

이렇듯 연구자의 작업과정에 창작행위로 현실과 가상공간을 오가면서 본

인만의 유토피아 세계를 표현하기 위해 먼저 자연에서 선을 유추해 변화시키고 패턴을 형성해 대상을 상징화했으며 실제적인 대상을 가지고 새로운 형상을 현실에서는 나타낼 수 없는 설정과 알 수 없는 조합들을 통해 궁극증을 불러일으켜 탈일상적 세계로 유혹하는 형이상회화를 표현한다. 또한 어릴 적 추억 속 장면이나 기억, 자연의 모습을 잡지나 웹 사이트의 사진이미지에 기초해 풍경화를 그렸지만, 사진의 사실성보다는 사진에 담긴 기억과 직접 여행을 다녀온 느낌이 담긴 이미지를 끌어내 신비롭고 몽환적인 형태로 작품에 담아내고 있다. 그리고 이와 같은 작업은 연구자의 무의식에 잠재된 원형이미지가 표현된 것이라고 생각한다. 또한 이것은 본래 실재하지 않는 것을 마치 현실에 있는 형상을 치환하는데 있어 환상적이고 착각을 일으키는 일루전(illusion)이라고 볼 수 있다. 이

104) 루돌프 아른하임, 「미술과 시지각」, 김춘일 譯, 기린원, 1988. p. 366.

에 연구자 작품에 나타나는 입체감, 공간감, 원근감을 표현함에 있어 일루전적 표현의 역할은 크다고 판단되며 자기만의 미적 쾌감을 형성하는데도 도움을 주면서 유토피아적 공간을 탄생시킨 것이라고 볼 수 있다.

## 2. 유토피아적 공간의 혼성적 표현 양상

### 가. 연구자 작품의 혼성적 표현

본 연구자는 예전부터 현재까지 하나의 일관된 기법이나 표현형식을 지속하거나 업그레이드시키기보다는 다양한 형식을 동시대적 상황에 맞춰 조형적으로 보여주고 있다. 연구자는 대학에서 서양화를 전공했지만 영상설치작품으로 졸업작품을 진행할 만큼 다양한 오브제와 매체를 다원적인 표현형식으로 구사해왔다. 2000년대 중반까지 평면과 입체의 결합, 영상과 설치 등과 같은 확장된 양상으로 작업을 표현하면서 본 논문의 연구 대상으로 삼고 있는 2000년대 중반 이후의 작업인 <혼자놀다 >시리즈는 이질적인 재료의 사용과 이미지의 조합, 디지털프린트와 페인팅의 결합 등의 작업으로 나타난다. 이에 연구자 작품에 다채롭고 혼성적인 표현에 대해 평론가 김병현은 다음과 같이 말한다.

“필자는 현재 국내에서 진행되고 있는 대부분의 전시들과 이번 전시의 차이를 주목하고자 한다. 기존의 전시들과 문형선의 전시 사이에는 어떤 다른 점이 있다고 보이기 때문이다. 물론 기존의 전시들 역시 세련되고 오늘날의 시대에 맞는 것들이 대부분이다. 형식에 있어서도 매우 다양함이 존재한다. 하지만 한 번의 전시에서 전시되는 그들의 작품에는 어떤 공통적인 양식이 존재하는 것이 일반적이다. 예를 들어, 한 작가는 팝 아트적인 작품으로 전시를 하며, 다른 작가는 미니멀리즘적으로, 또는 디지털 매체로, 아니면 전통적인 회화로 자신들만의 양식을 나타낸다. 그러나 문형선의 작품은 다양한 양식으로 제작되어 있다. 이 번 전시가 재밌는 점 중 하나는 동일한 전시 공간 안에서 그의 여러 가지 작업 스타일을 동시에 볼 수 있다는 것이다. 그는 자신의 나타내고자 하는 바를 하나의 양식으로만 보여주지 않는다. 여

러 장의 사진을 겹쳐서 사용한 작품도 있고, 한 사진의 여러 기법을 이용한 사진 작품도 있다. 나무 줄기에 자신의 작은 이미지들을 올려 놓은 작품은 포토샵을 사용했다. 그런가 하면 팝 아트적인 작품도 있으며, 유화 작품도 있다. 또 사진에 유화 등을 칠한 복합적인 작품도 있고, 여러 캔버스를 입체적으로 설치한 작품도 있다. 우표의 이미지를 사용하기도 하고, 글자를 쓰기도 한다. 이 모든 것이 하나의 전시 공간 안에서 보여 진다.” 105)

위의 글 내용에서 알 수 있듯이 연구자는 <혼자놀다>라는 주제에 맞춰 다양한 형식과 방법들을 통해 나타낸 작품들을 전시회를 통해 선보여 왔다. 자연과 인간의 공존, 디지털과 페인팅의 결합, 이질적 이미지의 결합 등의 혼성적 표현의 실험들은 작업의 방향을 주제와 내용에 따라 표현 형식을 달리하게 하는 특징을 갖는다. 이는 연구자 작품이 하나의 틀에 얽매이지 않고 있음을 말하며, 연구자의 탈 장르적 성격과 혼합적인 매체의 사용이 동시대적 미술의 경향과 그 맥락을 함께 한다는 것이다.

이것은 연구자의 원형이미지를 통한 유토피아적 공간의 혼성적 표현 양상이 연대기적으로 구분할 수 없는 이유이기도 하며, 주제와 표현방법이 시간을 가로질러서 나타나는 이유이기도 하다. 이처럼 2000년 중반부터 최근까지 작품의 내용과 표현형식은 유토피아라는 하나의 일관된 연속성을 가지고 있음을 알 수 있을 것이다. 따라서 시기상의 교차는 자연스러운 것이고 작가로서의 성장을 위한 작업적 정체성을 끌어올리는 작용을 한 것이라 볼 수 있다. 그러므로 연구자 작품에 나타난 다양한 회화적 표현 양상은 오늘날의 상황에 적합한 혼성적 표현이라고 볼 수 있다.

## 나. 연구자 작품의 표현 양상

연구자 작품의 주요 특성은 매체, 장르, 기법 등 작업 전반에서 볼 수 있는 혼성적 표현형식이라고 할 수 있다. 따라서 유토피아라는 주제를 표현하는 방식에

105) 김병현, 「컨템포러리 아티스트 문형선을 말한다」, <문형선개인전 : 혼자놀다>, 유스퀘어 문화관 금호갤러리 1관, 2010, p. 5.



있어서 소재가 되는 기억 속의 이미지들은 서로 다른 시간과 공간에 있는 것임에도 불구하고 작품 안에서 공존하며, 이것들을 표현하는 매체 역시 이질적이지만 함께 융합된다. 이처럼 본 연구자의 작품은 혼성의 개념을 다양한 각도에서 적용하고 있다고 할 수 있다. 이에 연구자의 작품과 관련하여 시대적 현상과 연결된 복합적인 의미와 다양한 표현 양상을 살펴보고자 한다.

### (1) 미디어 놀이 : 복합매체

미디어는 사회 환경에서 개인의 의사나 객관적 정보를 서로 주고받는 수단이며 매개체이다. 줄여서 매체라고도 한다. “동아출판사에서 나온 국어사전은 매체를 둘 사이에서 어떤 일을 하는 구실을 하는 물건으로 정의하고 있다.”<sup>106)</sup> 예컨대, 사람과 사람이 의사소통을 하는데, 직접 만나서 대화를 나누는 것이 아니라, 휴대폰으로 서로 소통을 하고 있다면 바로 휴대폰이 매체인 것이다.



[도판-39] < 혼자놀다2005 ...ing >, 100×70cm, 복합매체, c-print. 2005.



[도판-40] < 혼자놀다 - 멜로우맨 >, 120×90cm, 복합매체, c-print. 2006.

연구자가 사용하는 혼성적 표현 방법의 하나는 매체를 활용한다는 것이다. 그

106) <http://blog.naver.com/tjshwdvy/20017596802>, 강준만, 「대중문화의 길과 속」, 한샘출판사, 인용

중에서도 복합매체 방식을 주로 사용한다. 복합매체란 여러 개의 표현요소가 종합되어 있는 것을 의미한다. 즉, 어떤 웹페이지에 문서와 그림, 동영상과 소리가 동시에 구현되는 것이 있다면 이것을 복합매체라 한다. 현대미술에서 미디어 영역의 확장은 추구하는 목적과 사용하는 재료, 웹 프로그램 등에 따라 다양한 의미가 부여 될 것이다.

본 연구 작품에서 미디어 매체가 혼성과 관련해 어떤 의미를 지니는가를 표현 형식이나 방법을 중심으로 다음과 같이 살펴보았다. 먼저 자연이미지는 유토피아적 공간의 기초적인 재료이다. [도판-39],[도판-40]을 보면 만물의 생동하는 에너지를 느낄 수 있는 자연물의 형상인 나무를 중심으로 공간을 설정한다.

자연 그대로의 이미지를 송고하게 여기고 그 장소에 또 다른 이야기를 설정하는 작업과정에 앞서 2000년대 초반부터 연구자의 작업의 전개과정에서 바탕이 되는 것이 바로 유희적 사유인 ‘놀이’ 이다. 하얀 캔버스를 벗어나 연출과정을 드로잉하고 스탭들과 논의하면서 연구자 스스로의 욕구분출을 위해 자연 속에서 현실과 분리되어 있던 예술적 이상들을 현실에 녹여내는 것이며 쉽게 바라만보고 지나쳤던 자연의 형상들이 연구자의 놀이터가 된 것이다.



[도판-41]

< 혼자놀다-Trademark >, 120×90cm,  
복합매체, c-print. 2008.



[도판-42]

< 혼자놀다2008-Trademark > 작업이미지

네덜란드 역사가 요한 호이징하(Johan Huizinga, 1872~1945)는 문명은 놀이 속에서 생겨난 것이며 놀이를 떠나는 법이 없다. 놀이가 없다면 문명 자체가 존재할 수 없다는 것이다.<sup>107)</sup> 이에 [도판-42]의 이미지는 대중적인 제품의 상표들인데, 이것은 [도판-41]을 제작하기 위한 출처라 할 수 있다. 말하자면 [도판-41]은 하나의 놀이로서 본 연구자는 [도판-42]에서 나오는 제품을 직접 입고 포즈를 취한 상태로 사진을 찍었다. 그리고 이 사진은 다시 포토샵을 통해 상표의 이미지가 결합되면서 시골에서 장을 보는 여성의 이미지로 나타나게 된다. 이것은 본 연구자의 어머니께서 일상에서 일하고 동네를 마실 다니면서 입고 계신 복장에 영감을 얻어 복합매체방식으로 완성시킨 미디어 놀이작업이다. 또한 이것은 이렇게 완성된 의상을 입고 작가가 스스로가 주인공이 됨으로써 고가의 제품보다도 어머니의 힘든 노동과 사랑이 묻어있는 복장이 가치가 있음을 사회에 전하고자하는 미디어놀이라는 혼성적 표현형식인 것이다.



[도판-43] < 혼자놀다-장암마을 >, 60×90cm, 복합매체, c-print. 2009.



[도판-44] < SPACE-UTOPIA ROAD >, 65×95cm, 복합매체, c-print. 2013.

연구 작품 [도판-43], [도판-44]는 전남 영암 고향 마을을 배경으로 지금까지 살아오면서 항상 반복적으로 무심코 지나쳐 왔던 자연의 원형적 풍경 이미지들을 중첩한 작품으로 고요하고 풍요로운 고향마을에 축복을 기원하고자 진행한 작업이다. 위 작품들은 미디어 영역의 사진 기술이라는 매체를 일러스트, 포토샵 등의 웹 프로그램과 결합하고 전위적인 예술형식을 직·간접적으로 혼성하여 놀이로 승화시킨, 미디어놀이라는 표현 형식을 나타내고 있다. 그래서 미디어

107) 요한 호이징하, 이종인 역, 「호모 루덴스」, 연암서가, 2010, pp. 74-82 참조.

놀이 는 자유로움과 상호 관계적 특성을 지니면서 억압되고 구조화되어 있는 현실세계와의 구별을 명시하는 가상현실 속 유토피아라 볼 수 있는 것이다.

## 나. 이미지 차용과 치환(置換)

연구자는 본인의 무의식에 잠재된 이상적 형태를 이끌어 내기 위하여 자연으로부터 직접 경험했던 이미지들을 차용한다. 보고 느낀 것을 차용하여 치환하기 위해서는 직접 관찰해보고 재현할 수 있는 즐거운 상상을 펼칠 능력이 필요하다. 이미지란 심상(心象), 영상(映像), 표상(表象) 등을 뜻하는 말로써 인간의 내면에 그려지는 사물의 감각적인 영상이나 감각적인 심상을 가리켜 이야기한다. 심리학적 용어로는 ‘머리에 떠오르는 것으로서 감각적 성질을 지니는 것’이라 정의되기도 한다. 머릿속에 떠오르는 잔상이나 형상을 눈에 보이게 시각화해서 나타내는 것은 일상에서 사물을 보는 순간적인 관찰력과 집중력이 요구되며 창의적인 생각을 구상하는데 중시된다. 그래서 연구자는 일상에서 마주하는 자연 이미지를 차용하여 치환한다.

치환(置換)이란 명사로서 ‘바꾸어 놓음’이라는 사전적이고 기본적인 의미를 지니고 있지만 수학과 화학분야의 치환은 다양한 의미를 지니고 있다.

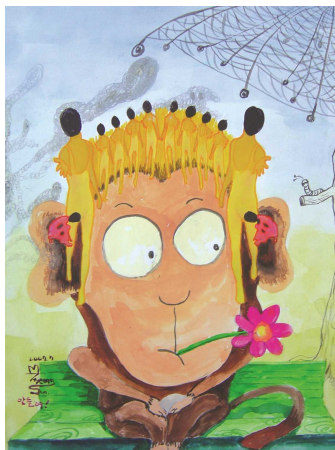
본 연구논문에서의 치환은 명사로서 자연에서 차용된 이미지를 연구자의 상상력과 결합함으로써 실재하는 자연이미지는 화폭안의 차용된 이미지를 통하여 무의식에 잠재된 원형적 이미지로 바뀌어 놓이게 된다는 의미를 가리킨다. 따라서 이 작업은 자연의 이미지와 무의식의 원형이미지가 서로 섞여 있는 혼성적 표현이라고 할 수 있다. 이에 연구자의 작품에서 이미지의 차용과 결합, 치환하는 양상은 그 대상에 따라 인간, 자연, 공간으로 나누어 오늘날의 미술과 비교하여 살펴보고자 한다.

### (1) 인간으로부터

인간과 자연, 인간과 동물, 인간과 식물, 인간과 인간 등과 같은 결합은 혼성

적이고 새로운 존재를 탄생시키는 호기심을 자극하는 것이다. 앞으로 보여 지는 연구 작품들은 연구자의 실사 모습을 모테로 삼아 인간의 실루엣들이 원숭이, 코끼리, 쥐 등 동물과의 결합, 가상사회에 존재하는 아바타 같은 유희적 표현과 자화상적인 표현 환경의 혼성성을 볼 수 있다. 구체적인 작품으로는 <혼자놀다-퓨전동물은 말하다> [도판-47], <혼자놀다-할까?말까?> [도판-45]와 <혼자놀다-얼 썬> [도판-46] 등이 여기에 해당되는데 미디어 매체작업에서 페인팅작업으로 전환되어가는 과정을 보여 주고 있다.

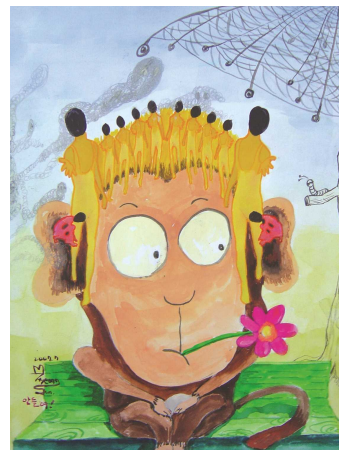
연구 작품 [도판-45]와 [도판-47]은 2007년 광주 롯데갤러리 기획 초대로 ‘퓨전동물원’ 이라는 주제에 맞춰 제작한 전시 작품이다. 이 작업은 자신이 살아가고 만들어가는 현실이라는 구조에 얽매어 있는 동시대 현대인들의 모순적 상황에 연구자는 주목한다. 그래서 현실에서 발버둥 치며 욕망을 분출하는 연구자 스스로의 실제적 모습을 촬영한 형상을 모태로 삼아 현실에서 무력하게 살아가는 현대인의 모습들을 은유적으로 풍자하고 있다.



[도판-45]  
<혼자놀다-할까? 말까?>,  
30×21cm,  
acrylic on paper, 2007.



[도판-46]  
<혼자놀다-얼 썬>,  
65×53cm,  
acrylic on canvas, 2007.



[도판-47]  
<혼자놀다-퓨전동물은 말하다>,  
30×21cm,  
acrylic on paper, 2007.

코끼리의 거대한 몸을 전위적인 인간의 모습과 결합하여 이 세상에는 없지만 마치 있을 것 같은 모습으로 바꾸어 형상화하였는데 이것은 인간과 코끼리의 결



합이라는 점에서 우화적이라 할 수 있다. 우화적인 그림은 일반적으로 동물을 의인화(anthropomorphism)시켜 인간의 어리석음 등을 일깨우고 비유적인 형상을 의미한다. 그리고 “의인화는 인간의 특징을 인간이 아닌 다른 대상에게 투사하는 기법을 말하는데, 그 투사의 과정 자체는 투사자인 인간의 관점과 욕망으로 대상을 대상화 혹은 인식적으로 수용한다는 함의를 내포하고 있다.”<sup>108)</sup> 이렇듯 위의 연구자 작품들은 인간과 동물이 각각 혼성적으로 형상화된 것이다. 이와 유사한 혼성체들은 초현실주의 작품에서 다양한 유형들로 표현되고 있는데 그 대표적인 것이 르네 마그리트(René Magritte, 1898~1967)의 작품 <공동의 창작>[도판-48]과 막스 에른스트(Max Ernst, 1891~1976)의 콜라주 소설 작품 <친절 주간>[도판-49]이다. 인간의 몸과 생선과 새의 머리를 결합시킨 혼성체로 표현하고 있는 그들의 작품은 초현실주의의 혼성적 인체가 궁극적으로 이성자체의 부정적 접근이 아닌 이성 안에 얽매어 있던 무의식을 탐구하여 인간을 완전히 이해하고 탐구하는데 있음을 의미한다.



[도판-48] 르네 마그리트(René Magritte),  
<공동의 창작>, 1935.



[도판-49] 막스 에른스트(Max Ernst),  
<친절 주간>. 1934.

또한 연구자의 작품 <혼자놀다-즐거운 상상>[도판50]은 각각의 작품으로 본인 실루엣과 대중상품 이미지 등을 차용하여 현대사회의 한 인간으로서의 욕구 해소를 위한 알레고리적인 형상으로 보여주고 있다.

108) 류지선, 앞의 책, 2012, p. 165.

‘빌려오다’ 라는 의미로 쓰이는 차용은 전반적으로 미술사나 대중매체 등에서 나타난 이미지를 또 다른 이미지와 결합하거나 원래 이미지에 작가 본인이 부여하는 새로운 것으로 이해 될 수 있다. 이에 연구자의 작품은 이미지가 가진 기존의 의미와 작가에 의해 덧붙여지는 새로운 의미가 중첩되면서 생겨나는 또 다른 어떤 것의 생성과 설명이 알레고리적인 표현으로 나타나는 것이다. 마치 각각의 이미지가 혼합되면서 이미지가 본래 가지고 있던 특성은 사라지고 점점 모호하게 되는 것이 아닌 각각의 이미지에 나타난 특성이 살아있으면서 혼성되어지면서 나타나는 오늘날의 미술적 표현인 것이라 할 수 있다.



[도판-50] <혼자놀다-즐거운 상상>, 각 53×45cm, 혼합재료, 2006.



## (2) 자연으로부터

앞서 인간과 동물, 인간과 자연 등의 이미지를 차용한 혼성적 결합은 현대사회를 살아가는 인간에 대한 비판적인 시각을 풍자적인 이미지로 보여 주는 것이다. 이미지는 지각적(정신적,심리적) 이미지, 비유적 이미지, 상징적 이미지로 분류할 수 있는데 조형이나 회화에서 일반적으로 가장 많이 이야기 되는 것은 지각적 이미지다. 지각적 이미지의 시각화를 위해서는 형태, 색채, 명암, 율동 등과 관련된 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)과 사물의 대한 경험, 그리고 비합리적인 상상력이 어떻게 관계되는지를 알아보는 것이 필요할 것이다. 이것은 연구자의 작업에 있어서의 은유적 표현과도 연관성을 갖는다고 볼 수 있다. 은유는 새로운 의미를 창조하는 것이라고 말할 수 있다. 아리스토텔레스는 은유를 가리켜 ‘어떤 사물에다 전혀 다른 사물에 속하는 이름을 전이하는 것’ 이라고 말했다. 또한 은유는 합리적이고 논리적이며 과학적이고 객관적인 것이 아니라 디자이너의 직관과 상상력에서 나오는 것이라고 볼 수 있다. 예를 들어 은유가 ‘의미를 전이’ 하는 것이라면 유추는 어떤 사물이나 현상들 사이에서 형식상 유사한 점이나 관련성이 있음을 인식하고 한쪽에서 볼 수 있는 하나의 성질이 다른 한 쪽의



[도판-51] <Dreaming Landscape>, 116.7×80.3cm, acrylic on canvas, 2012.

사물에도 있을 것으로 ‘미루어 추측’ 하는 것을 의미한다고 할 수 있다. 유추는 기존의 인식하던 것로부터 새로운 창의적인 생각이 가능하도록 하는 것이다. 하나의 내용이나 유사성을 다른 하나에 관련시켜 해결하는 것으로서 하나의 모티브가 조합되어 새로운 의미를 갖는 사물을 만들 수도 있다. 뒤집거나 거꾸로 놓거나 대칭적으로 또는 일정한 규칙을 반복함으로써 흥미 있는 시각적 패턴을 만들 수 있다는 것이다.<sup>109)</sup>

[도판-51]은 말레이시아 페낭의 조지타운페스티벌 행사 참여를 위해 방문했던 페낭지역의 리조트 앞의 자연풍경을 기억 속에 담아 화폭 안으로 옮기면서 치환한 작업이다. 그곳의 기억 속에 상징의 근원이 되는 원형적 이미지와 연구자의 원시적 마음 속 깊은 곳의 이미지를 시간성과 혼성하여 본인만의 표현형식을 통해 확장된 형상으로 변화시킨 작품이다.



[도판-52] <Dreaming Landscape>, 60.0×116.8cm, acrylic on panel, 2012.



[도판-53] <SPACE-UTOPIA>, 65.1×50.0cm, acrylic on canvas, 2014.



[도판-54] <SPACE-UTOPIA>, 112.1×162.2cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2014.

109) 문찬·김미자·신희경·임남숙·이상훈, 「기초조형 Thinking」, 안그라픽스, 2010, pp. 99-100 참조.

이렇듯 연구자가 일상의 자연, 물질 등의 이미지를 차용하여 무의식의 이미지로 치환하는 작업은 우리가 흔히 마주쳤던 산, 강, 나무, 풀 등에서 느껴지는 색채, 형태, 율동, 소리 등의 원초적 본능을 화폭 안으로 자리만 바꾸어주는 형식이다. 이것은 무의식의 원형이미지를 가져가면서 이와 다른 자연 이미지의 차용과 결합, 색채감성의 즉흥성을 하나의 공간으로 융합하는 혼성적 표현인 것이다. 또한 그것은 실재하지 않는 가상의 이상적 세계를 상징화하려는 연구자만의 의도에서 비롯된 것이라 할 수 있다.

연구자가 유토피아를 사유하는 것은 소유의 충족을 넘어 일상의 공간, 현실의 공간에서 사람들이 느낄 수 있는 소통의 장소를 만들어 내기 위한, 즉 현실화된 이상 세계를 경험시키기 위함이다. [도판-52]는 미디어 매체를 통해 어디에선가 자주 접했던 구도와 장면을 기억하고 스크랩한 사진들을 활용하고 자연에서의 산의 이미지를 원형적 상징으로서 회화적 표현으로 나타내고 있다. [도판-53]도 전남 창평 소재 후양리 은행나무 아래에서 2000년대 중반에 노랑, 하양, 빨강 타이즈를 입고 설치 퍼포먼스를 진행한 작품이 모태가 되어 그 때의 작업 사진이미지를 차용하여 페인팅으로 표현한 것이다. 그리고 [도판-54]는 자연에서 만나는 실재의 나무들과 풀, 호수 등의 이미지를 차용하여 나만의 심상적 공간에 맞추어 치환한 것이다. 이렇게 자연의 이미지를 차용하여 연구자는 하나의



[도판-55] <SPACE-UTOPIA 핑크돌고래>, 60.5×72.7cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.

유토피아적 공간 안에서 혼성적으로 표현하고 있다. 회화작품으로 완성된 <SPACE-UTOPIA 핑크돌고래>[도판-55]는 광주 국악방송 송년 특집 공연 오프닝에 영상매체 작업으로 선보인 작품이다. 연구자는 이런 콜라보 작업을 통해 현 시대적 흐름의 키워드인 융합 작업의 필요성을 강조하는 경험임을 밝혀둔다. 잔잔한 지평선, 강가의 서정적 풍경을 떠올



미술에서 다분하게 쓰여 지고 있고 본래의 모습을 크게 변환하지 않고 기본적인 형태를 유지하면서 원형이미지로 치환하는 작품들이 2010년 이후 연구자의 작품에는 자주 등장하게 된다. 특히, 이 시기의 작업들은 바다, 강, 산, 하늘, 나무, 꽃 등 언제나 쉽게 보고 지나쳐왔던 반복적인 형상들을 상징적으로 나타내면서 자연이 가져다 준 기운생동을 맛보기 위해 현실에 존재하는 형상과 기억된 이미지의 혼성적 결합을 시도하는 것이다. 이것은 연구자만의 정체성을 갖는 상징적 표현으로서 작용하고 있음을 말하는 것이다. 상징(symbol)이란 그리스어 ‘symballein’에서 유래한 말로 ‘조립한다’, ‘짜맞춘다’를 의미하며 부호, 기호라는 뜻을 지니고 있다. 이런 상징은 숨은 의미나 관념이 외부로 드러나는 기호로 의미되며 본래의 뜻과 다른 의미로 나타나거나 해석되기도 한다. 그러므로 연구자 작품에 나타나는 혼성적 표현의 상징성을 갖는 원형이미지는 암시성을 내포하고 있는 것이다. 마치 태양이 떠오르는 장면이 희망의 영원을 상징하듯이 말이다.

### (3) 공간으로부터

대부분의 사람들이 골몰하는 오늘과 내일, 그리고 개인주변에서 일어나는 다양한 현상을 이해하기 위해서는 자세한 시공간적 내용과 객관적으로 실재하는 사물 등의 사이에 있어서 원인과 결과의 필연적인 관계 내용이 필요하다. 그것은 각자가 요구하는 행복한 세상, 이상적 세계를 만들어 가는데 영향을 주고 있기 때문이다.

매일 반복되는 일상을 마주하는 우리는 지루함을 느끼면서도 새로운 삶을 찾으려 끊임없이 노력한다. 이렇듯 “무심코 지나가는 일상의 반복적인 형상들은 아무런 사유나 의식 없이 받아들여야 할까?”라는 이야기에서 작업을 진행하는 출발선상에 두고 있다. 무심코 지나쳐왔던 자연(산, 바다, 하늘, 나무, 풀, 꽃 등), 산책이나 여행을 하며 마주쳤던 풍경, 수면을 통해 바라본 꿈 속 이야기 그리고 시각적으로 남아 있는 옛 기억들은 내가 살아온 일상의 내용이고 작품 소재로서의 충분한 역할을 한다. 그저 흔하게 반복적으로 보고 기억해 왔던 형상이나 내용을 깊이 있게 들여다보며 인간이 사유하고자 했던 공간을 산책하는

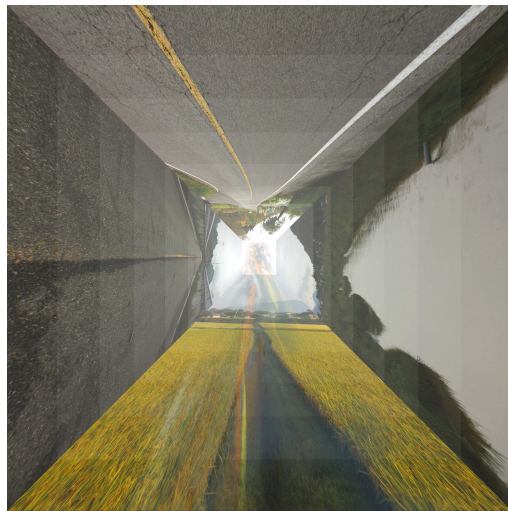
것은 자율성이 담보된 예술의 열린 구조로서 작품을 제작하는 초석이 된다.

“현실에서 인간은 자신의 욕망을 표현하는 것이 아니라 그것을 억제하고 제거하는 방법을 배워간다. 그것을 해소할 수 있는 가상공간에 인간의 무의식 속에 잠재되어있는 비합리의 세계, 또는 꿈의 세계를 순수한 상태로 표현함으로써 이성(理性)의 지배를 받지 않는 공상·환상의 세상과 만나게 된다.” 110)

“가상세계는 일상으로부터 벗어난 체험을 가능하게 한다는 점에서 탈 일상성이라 말 할 수 있다. 가상세계가 제공하는 탈 일상성은 때로는 주체를 중심으로 공간을 재구성하게 한다. 현실세계에서 유보된 욕망과 현실세계에서 구성하는 의미와 관계망에서 벗어나게 함으로써 주체에게 마음대로 할 수 있는 지위와 위험 없는 세계를 제공한다. 그곳에서 인간은 새로운 꿈꾸기를 시도하며 낙원을 그리려고 한다. 그리고 현실의 나를 대체하는 새로운 인간인 가상인간을 만들고 그를 통해 가상세계에 거주하고자 한다.” 111)

이런 가상현실은 경험공간의 차단뿐만 아니라 주체가 현실세계에 얽매어 있는 관계로부터의 일시적인 차단까지 가능하게 함으로써 가상공간은 ‘나’를 중심으로 존재하게 되고 공간의 개념이 여러 요소에 의해 다원화된다.

연구자는 일상공간의 자연에서 통상적으로 눈을 통해 기억하고 실제적인 사진인쇄물을 소재로 활용하면서 손으로는 만질 수 없고, 현실에서 나타날 수 없는 설정과 조합을 통한 형이상적이며 초현실주의적으로 보여 주면서 자유롭지 못하고 얽매인 삶을 살아가는 현대인들의 돌파구로서의 역할을 위해 작품을 제작한다. 연구 작품 [도판-56]은 가끔 나만의 힐링 시간을 위해 낯시를 가던 곳 바로 전남 함평 나산 지역의 지방도로와 물길, 농로를 촬영하여 복합매체를 통해 또 다른 공간을



[도판-56] <SPACE-UTOPIA ROAD>, 120×120cm, 복합매체, c-print, 2013.

110) <http://blog.naver.com/kslim0403/220795867352>, 「자연이미지를 통한 유희적 공간 재구성」

문형선 박사청구전, 2016, 작업론.

111) 정기도, 앞의 책, 2000, p. 48.

연출해 봄으로서 가상공간 속 대리만족을 즐기는 동시에 복(福)을 안겨다 주는 잉어떼를 만나는 꿈속의 환경을 설정한 작업이다. 현실에서는 대어를 낚는 환상을 실현하는 헤테로토피아인 것이다.

미셸 푸코(Michel Foucault, 1926~1984)는 유토피아(UTOPIA)와 대비적 의미로 헤테로토피아의 개념을 사용했다. 헤테로토피아라는 용어는 푸코가 ‘다른’이라는 의미의 ‘헤테로토스(Heteros)’와 ‘장소’라는 의미의 ‘토포스(Topos)’를 결합하여 만든 용어이다. 그는 <다른 공간들>이라는 저서에서 역사에 대한 접근을 문제 삼으며, 시간을 주로 다루어 왔던 역사로부터 그 동안 배제해왔던 공간의 역사를 환기시킨다. 푸코가 주목하는 공간은 동시대의 성찰을 위해 근본적이고 이전 연구자들의 관심이었던 안의 공간과는 다르게, 우리가 그 안에서 살아가고 있으면서도 그것에 의해서 우리 자신의 바깥세상으로 이끌리는 공간, 바로 우리의 삶, 역사, 시간 등이 점점 침식되어가는 곳, 즉 불균질한(Espase hétérogène) 공간에 대한 논의인 것이다. 이 공간들은 어떤 상황에서는 다른 모든 배치들과 관계를 맺고 있는 동시에 어긋나는 공간이다. 거기에는 두 가지 유형이 있는데 바로 본질적으로 비현실적인 공간 유토피아와 실질적인 장소이면서 어쩌면 반(反)배치이자 실제로 현실화된 유토피아 장소인 헤테로토피아이다.<sup>112)</sup>

그래서 유토피아는 어떤 공간도 갖지 않아야 하지만 2013년에 제작한 연구자의 <SPACE-UTOPIA ROAD 시리즈> 작품들은 실재적 장소와 명확한 시간성을 갖는 유토피아로 실재의 공간에서 현실화를 꿈꾸는 바로 헤테로토피아인 것이다.



[도판-57] 조윤성, Happy Energy.  
132×162.2cm, Oil on canvas. 2017.

이 작업들은 복합매체기법을 활용한 혼성적 결합과 자연의 원형이미지를 차용하거나 상징화시킴으로서 자연에 대한 신성한 기운과 에너지를 현대인에게 긍정적으로 전달하고자하는 현실화 된 또 다른 공간으로 탄생되는 작품인 것이다. 그리고 연구자 작품의 표현 형식과 다소 차이는 있지만 추상인 동시에

경우에 따라 비-대상적 요소와 비-구상적 요소가 혼재되어 있는 조윤성 작가의

112) 미셸 푸코, 이상길 역, 「헤테로토피아」, 문학과 지성사, 2014, pp. 44-48. 참조.

<해피에너지>[도판-57]은 생명의 근원이자 태초를 연 씨앗들의 원형을 모티프로 삼고 있다. 허상이지만 새로운 것을 창조하고 다양하게 끊임없이 파생되는 기호적 풍경의 시뮬라크룸(simulacrum)공간에 긍정적 해피에너지로 형상화되어 나타나는 기호적 풍경들이 연구자의 작품에서 보여 지는 헤테로토피아와 함께한다고 볼 수 있다.



[도판-58] <SPACE-UTOPIA 화순 세량제>, 112.1×162.2cm, Mixed media on Panel, 2017.

2014년 이후 연구자의 회화작업은 주관적인 상상으로 인간과 자연을 소재로 가상공간을 창출했던 기존 작품에서 벗어나 자연환경에 있는 실재적 사물과 장소, 기억, 시간성 그리고 감성을 표현한 작품들을 선보이고 있다.

연구 작품 [도판-58]은 전남 화순군에 위치해 있으며 1969년에 준공된 인공저수지 세량제이다. 화순 세량제는 봄이면 연분홍빛 벚꽃나무들과 자연에서 느껴지는 색채물결의 아우라가 저수지 물에 투영되는데 새벽녘에 밝아오는 아침 햇살의 기운과 함께 피어오르는 물안개가 이국적인 풍광을 빚어내는 곳이다. 수많은 사진작가들과 시민들이 사진을 찍기 위해 봄가을에 많이 찾는 명소로 알려져 있다.

본 작품은 봄에서 초여름으로 넘어갈 무렵, 현장을 직접 찾아 사진으로 담고

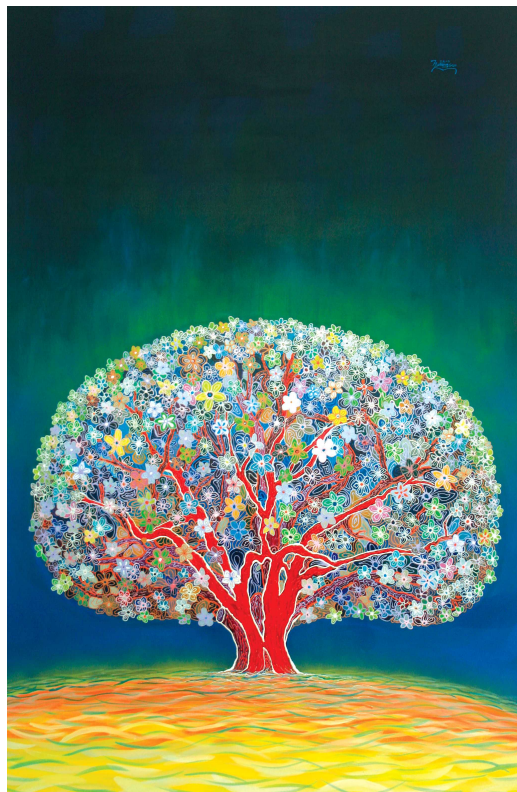


그곳의 기운을 느낀 다음에 웹 사이트상에 보여 지는 다양한 세량제 이미지를 차용하여 회화적 형식으로 재구성하였다. 특히 캔버스 천위에 작업을 진행한 것이 아니라 보관하고 있던 오래된 우드 판넬을 활용하여 잔잔한 물결에 투영된 자연의 아름다움을 좀 더 입체감 있게 전달하고자 조각도를 활용하여 파고 그 위에 여러 번의 덧칠작업을 하면서 신비로운 그린 톤의 색채를 만들었다. 또한, 관람자로 하여금 보는 각도에 따라 수면에 비친 형상들이 물결의 움직임과 함께 다양하게 보여 지도록 제작한 작품이다. 이렇게 연구자는 그날(실재 공간)과 그날(작업 공간)의 상황(날씨와 시간성)에 따른 감성적 변화를 다스리면서 하나의 공간 속에서 혼성적 표현으로 치환하고 있는 것이다.



[도판-59]

<SPACE-UTOPIA TREE 부여궁남지>, 146×97cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.



[도판-60]

<SPACE-UTOPIA TREE 영암 엄길 느티나무>, 146×97cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.

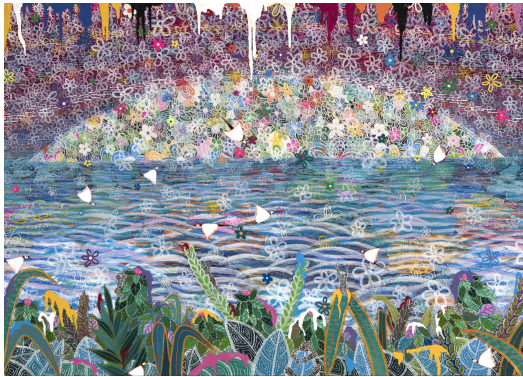
연구 작품 [도판-59]는 부여 궁남지의 버드나무를 모태로 한 유토피아 나무로 2017년 2월에 가족과 함께 역사여행을 즐기던 중 찾았던 장소인데 유난히 버드나무들에게서 외롭고 서글픈 느낌을 받아 진행한 작품이다. 또한, 작품 [도판-60]은 전남 영암군 서호면 엄길리 마을 입구에 서 있는 느티나무가 모태가 되어 제작한 작품인데 이 거대한 느티나무는 800년 전 '민정' 이라는 여자가 아들이 과거에 급제하기를 바라는 마음으로 이 나무 밑에서 매일 빌었으나 아들이 과거에 낙방하자 이 나무가 고사되었다가 이듬해 아들이 과거에 급제하자 다시 살아나서 아들의 과거 급제를 축하하였다고 전해오고 있는 오래된 노거수이다. 덧붙여 지금도 실존해 있는 800년 노거수의 모습이 연구자의 상징적이며 혼성적 표현을 통해 현장을 방문하지 않아도 하나의 공간 안에서 유토피아 나무로 재형성됨에 따라 영적인 아우라를 관람객들에게 전달하고 나아가 바쁘게 살아가는 현대인들의 희망나무가 되어줄 것이라 믿는다.

이에 연구 작품 [도판-58], [도판-59], [도판-60]의 <space-utopia 2017>, <space-utopia tree 2017 >은 실재 경험하고 느낀 풍경을 이상적 공간에 재현하는 것에서 벗어나 자연소재의 원형을 모태로 삼아 일상의 기억과 느낌들을 주관적인 시각의 언어로 바꾸어 혼성적으로 표현하는 치환의 작업인 것이다. 또한 사람과 사람, 자연과 인간 등의 관계와 삶 속에서 네트워크를 형성해가는 모습을 꽃 패턴의 군집으로 나타내면서 현실에서는 이뤄질 수 없는 불안정한 현실을 안전한 현실로 견뎌내고자 하는 나만의 의지를 표출하고 있다. 동시에 신비롭고 환상적이며 몽환적인 회화의 표현 형식을 나타냄으로써 인간의 욕망이 해소되는 장소로서의 유토피아, 즉 실재로 현실화된 이상으로 이어가는 작가의 바람이 담겨 있는 것이다.

지금까지 연구자는 일상 속에서 자주 접하는 인간, 자연, 사물 등에 대한 인간 내부의 무의식적 원형이미지를 뽑아내어 유토피아적 공간에서 자연과 인간의 공존, 디지털과 페인팅의 결합, 이질적 이미지의 합성 등 혼성적인 표현 양상을 보여줌으로써 동시대 미술의 경향과 그 맥락을 함께 하는 동시에 연구자 본인의 작업세계를 확장하였다.

## 다. 패턴과 장식성

다원주의에서는 다양한 미디어를 통해 작품의 소재로 주변의 모든 것이 이미지들로 기억되고 저장되고 있다. 대중문화로서 미술가들은 자신의 주변에 일상들을 이미지화 하고 각자 내면에 가지고 있는 예술성을 드러낸다. 뻥뻥한 건물, 산책하는 공원, 달리는 차안에서 바라보는 풍경들이 현실에서나 작품 속에서도 낯설지 않다. 누구나 걸었던 길이며 일상적으로 바라보게 되는 풍경으로서 기억된 이미지가 시각예술로서 승화되는 작품이 아니라면 무심코 지나치며 반복적으로 경험되는 느낌을 찾지 못할 것이다. 생각하지 못했을 이미지를 선사하고 감상을 통한 즐거움을 통해 삶의 질이 보편화되면서 일상적인 것들이 작품의 대상이 되는 일은 연구자에게 필연적이라 생각된다. 이렇듯 우리는 일상적인 것들을 기억하듯 담아내고 반복되는 많은 이미지 속에 살고 있으며 계속해서 다양한 일상적 소재들을 재생산하고 있는 것이다.



[도판-61] < SPACE - UTOPIA >, 112x162.2cm, Mixed media on Panel, 2016.



[도판-62] < SPACE - UTOPIA >, 60x73cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2014.

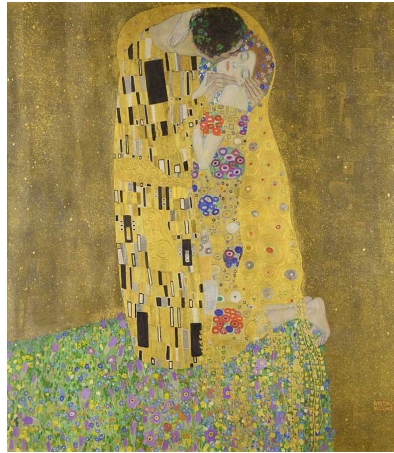
연구자가 일상적인 것들의 이미지를 작품화하는 것에는 삶 속의 발견, 또는 선택을 통해 이상적 유희 공간을 설계하는 대리만족을 품고 있다. 누구나 기억된 이미지를 가지고 있으며 사람들은 기억된 이미지의 힘에 매혹당하고 실재에 대한 상상을 불러일으킨다. 그만큼 일상에서 기억된 이미지를 소재로 하는 동시대 작품들은 변화된 다양한 시각과 융합적 방법으로 시각예술에서의 새로움을 추구하는 것이라 여겨진다. 그래서 연구자는 유년시절을 보낸 고향의 산과 들, 강



(저수지), 풀, 꽃 등의 자연에 대한 기억과 생각, 원형이미지들을 다양하게 형상화하여 [도판-61]의 작품처럼 장식적이고 상징의 모습으로 나타낸다. 작품

[도판-62]는 영암 장암 마을에서 바라본 월출산의 모습으로 작품에서 흔히 만나볼 수 있다.

“화면의 중심부에 등장하는 월출산, 잔잔하면서도 화려한 강, 컬러풀하게 만발한 기화이초(奇花異草)들은 자연의 기(氣)운을 느끼게 하고 현실에서는 맛볼 수 없는 행복함을 선사한다. 또한, 가끔씩 등장하는 새, 인간 등의 이미지를 은유기법으로 화면에 표현함으로써 정적이고 반복적인 일상과 동적이고 새로운 이상(理想)을 연결하는 통로 역할로 작품에 표현하고 있다.” 113)



[도판-63] 구스타프 클림트, <키스>, 1907-1908.

아르누보는 자연에서 유래된 아름다운 선을 디자인의 모티브로 삼는 장식이다. 예를 들어 나무나 풀의 형태, 파도나 포도 넝쿨의 줄기, 백조, 꽃 등의 모양을 패턴화 하는 것이다. 대표적으로 클림트(Gustav Klimt, 1862~1918)는 <키스>작



[도판-64] <SPACE-UTOPIA 달항아리>  
117x80cm, acrylic on canvas,  
gutta pen, 2015.

품을 통해 자유롭고 구불구불하고 다이나믹한 선을 활용하여 장식했다. 이것은 동물이나 식물 등 자연의 곡선을 모티브로 삼은 것으로서 감각적인 반응을 불러일으키고 감정의 온도 차이를 느낄 수 있다. 또한, 자신만의 독창적인 표현법을 보여주며 정교한 패턴의 장식성으로 아르누보 양식을 발전해 나갔다. 이렇듯 장식의 중요한 기교적 형식은 바로 패턴이다.

“패턴(pattern)이란 하나 또는 그이상의 시각요소가 일정한 규칙에 따라 결합해서 나타난 일련의 시각적 형태를 말하는데, 원래의 기본 요소보다 새롭고 의미 있는 작용을 한

113) 앞의 책, 2016, 문형선 박사청구전, 작업론.

다. 패턴은 자연이나 사물, 환경 어디에서나 발견할 수 있다. 역사에도 패턴이 있고 인간 생활에도 패턴이 있다. 인지능력과 기억력을 가진 인간은 지난 과거의 것과 그 결과를 토대로 미래를 유추하기 때문에 자연스럽게 패턴이 형성되고 이러한 패턴의 규칙성에 따라 역사는 반복되고 있다. 패턴을 만드는 것은 어떤 구조나 기능을 결합하는 것으로 일반적인 규칙에 따라 조합하거나 반복하는 것이다. 그만큼 패턴을 발견하거나 만든다는 것은 인식하고 해석하고 연상하는 능력과 더불어 앞으로 발생할 일을 예측하는 능력을 키우도록 해 준다는 점에서 창의적으로 생각하는데 도움이 된다고 할 수 있다.” 114)

이에 연구 작품 [도판-64]에서 보여 지는 패턴은 단순한 작업으로 놀라운 시각 효과를 주는 프랙털 패턴(fractal pattern) 형식을 나타내고 있다. 말레이시아 패닝 여행에서 기억된 이미지(결혼식 장면에 장식된 꽃과 나뭇잎모양)를 모티브로 삼아 극단적인 복잡성과 단순한 작업의 결과로 시각적 경이로움을 반복적으로 나타내면서 신비롭고 매력적인 무늬에 따라 흥미로운 공간을 화면에 만들어 내는 새로운 예술 행위로 표현하고 있는 것이다.

우리는 어떠한 이미지나 사물의 형태를 볼 때 시각적으로 매력이 끌리는 부분부터 관찰하고, 시선의 움직임을 따라 대칭이나 비례, 자기만의 윤곽을 상상해서 관찰하며 바라본다. 이 관찰은 전체적인 이미지형상으로 하나의 물질을 포착하기도 하고, 또는 어떠한 부분이나 지점에 자리한 추상적인 감각을 찾아내기도 한다. 이에 연구자의 단순한 반복 패턴은 사물의 테두리 속에서 표면을 채우고 형상을 만들며 화면을 지배한다. 이런 반복은 동일한 것을 계속해서 만들어내는 것처럼 보이지만 미묘한 차이를 가지면서 또 다른 의미를 구성하고, 화면의 표면상에 보이는 단순한 시각적 표현으로만 기능하지 않는다. 그래서 연구자 작품에 나타난



[도판-65] 김환기, < 10만개의 점 >  
263 x 205cm, 코튼에 유채, 1973.

114) 문찬, 김미자, 신희경, 임남숙, 이상훈, 앞의 책, 2010, p. 122.

반복적 패턴 행위는 무의식 상태에서 의식화하는 과정에 접근해 가는 정신적 의미를 함께 갖는다고 볼 수 있을 것이다.

김환기(金煥基, 1913~1974)의 1970년대 이후 작품을 보면 같은 패턴이 반복되지만 선염(渲染)효과로 인한 농담적 표현을 통해 그 안에 깊이를 형성한다. [도판-65] 작품은 물질성보다는 정신성을 강조한 것으로 화면의 통일된 표현은 강한 내적 에너지를 발산하고 있음을 보여준다. 이것은 같은 행위를 반복하면서 형성된 화면 안에서 정신적인 관계를 형성하고 조형성을 찾으며 차이와 반복을 통해 작품의 통일성을 강조하는 것을 의미한다. 이런 패턴은 서로 다른 기억과 내면 의식을 가지는 개인의 특성에 근거해 영향을 받는 것이라 할 수 있으며, 관찰자의 해석에 따라 독립된 형식으로 해석될 수 있다. 따라서 작품에서의 반복적인 패턴은 조형적으로는 다양하게 읽힐 수 있으며, 작가자신의 내면적 세계, 즉 무의식의 세계에 대한 표상이 드러나는 원형이미지라고 볼 수 있을 것이다. 이것은 연구자가 무의식의 세계에서 기원하는 원형이미지를 본인만의 직관적 방식을 통하여 드러내는 것과 유사한 것이라고 말할 수 있다. 기록으로 남게 된 행위의 흔적은 작품을 형성하는데 있어 내면세계를 탐구하고 존재를 확인하는 표현형식이다. “조형 예술에 있어서는 만물의 구조 속에 본래부터 있던, 어떠한 기하학적인 비례는 규칙적인 척도이며, 예술은 본능이나 감수성에 의하여 미묘할 정도로 벗어난 것이라고 할 것이다.”<sup>115)</sup> 이에 연구자는 화면을 구상하고 표현하는 순간 자연스럽게 발현되는 가장 특징적인 것은 바로 반복과 대칭이고, 이를 통해 나만의 보이지 않는 내면세계를 상징화된 형상으로 표현하는 것이다.

2017년 8월 갤러리 리채 문형선 초대展 ‘유토피아를 만나다’를 기획한 박은지 학예연구실장의 평론 보도 글을 보면 아래 같이 말한다.

“문형선의 작품에는 색색이 어우러진 한복저고리와 치맛자락이 한 폭의 풍경으로 대체되는 듯한 착각을 불러일으킨다. 언뜻 보기에 한국 전통 채색화의 소재인 듯한 ‘십장생도’의 이상향을 화폭에 담아낸 것처럼 보인다. 학처럼 생긴 새는 나비라고 하기엔 크고, 새라고 하기엔 가냘픈 몸짓으로 캔버스 속을 자유롭게 헤엄치고 있다. 날개가 큰 새는 저 높이 하늘을 향해 날아가기엔 무거워 보이지만, 다시 아래를 향하며 ‘귀소 본능’처럼 지상을 향해 날아오른 추임새가 평화롭다. 자주 물결치는 형형색색의 강물과 바다, 호숫가의 풍경은 그 깊이를 알 수 없을 만큼 두텁게 보이지만, 아랫목에 놓인 따뜻한 이불을 연상시키는 듯한 안정

115) 허버트 리드, 『예술이란 무엇인가』, 윤일주 역, 을유문화사, 1991, p. 29.

된 색깔으로 그 부드러움이 한껏 넘실댄다. 이처럼 환상적인 회화 작품에 담긴 모티브는 그의 고향이자 남도의 따뜻한 풍경을 상상의 공간에 재현하는 것이 주를 이루며, 그 형태와 색은 ‘일상의 기억’을 꽃잎이 펼쳐진 모양의 군집 등으로 ‘도안화’ 하는 시도를 통해 과거의 기억에 흰색의 물감을 섞어 파스텔톤의 안정감을 불어 넣고 있다.” 116)

이렇듯 연구자의 작품은 패턴의 반복과 도안화 된 선적(線的)인 장식성을 드러내면서 점점 회화적인 표현으로 나타나고 있다. 미술사학자 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin, 1864~1945)은 회화적(繪畵的) 표현을 선적에 대립되는 개념으로 보고 작품에 나타난 선적이라 하면, 선의 윤곽이 강조되고 조각적인 명확함을 지니고 표현되는데 반해, 회화적인 경우에는 뚜렷한 윤곽은 없어지고 단지 명암, 색채 변화, 가상, 운동 현상만이 표현된다고 한다. 그래서 모든 미술에는 선적인 상태에서 출발하여 회화적인 상태로 옮겨가는 정신물리학적 발전 법칙이 있다고 한다. 그만큼 연구자의 회화적 공간은 보이는 전체를 부유하는 가상으로 파악하려 하고 명료한 선에 의해 구분되어지는 효과보다는 융합된 혼성을 강조한다는 것이다. 연구자는 작품의 특징으로 한국화적이고 동양적이라는 이야기를 자주 듣는다. 그 이유는 아크릴과 유화물감 그리고 섬유물감으로 알려진 구타재료를 사용하여 선을 강조하는 마무리 작업을 진행하기 때문이라 여겨진다. 그래서 물감·안료들의 각각의 특성이 살아있는 결합과 다양한 선의 모양, 두께 등으로 표현되어지는 혼성적 표현이 오늘날의 현실 속에 공존하는 이상적 공간의 회화 형식으로 연구자 작품에 나타나고 있는 것이다.

## 라. 색채의 혼성성

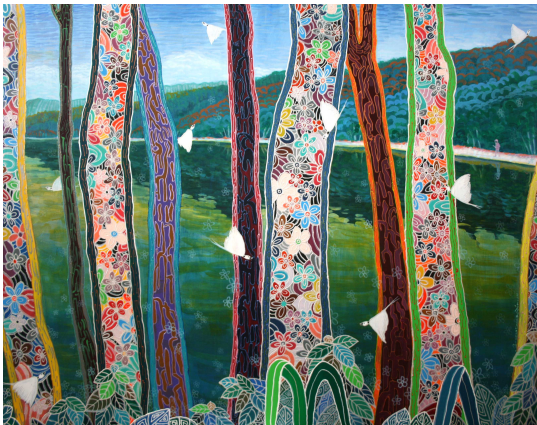
색채는 사람을 움직이는 성질을 갖고 있다. 그 만큼 색채의 감정은 하루아침에 완성되는 것이 아니라 다양한 관찰과 경험의 축적에 따라 민감하고 섬세한 반응을 갖는다. 모든 물체는 개개의 색을 지니고 있으며 각기 다른 감정을 가지고 있고 공통된 현상도 있으나 개별적이고 주관적인 측면이 많다. 색에는 흥분을 일으키게 하는 적극적 색채와 차분하고 가라앉게 하는 소극적 색채가 있듯이 색

116) 박은지, 갤러리 리체 문형선초대전 「유토피아를 만나다」, 평론 보도 글 중에서, 2017.



채들 사이에서 오는 차가움과 따뜻함, 가벼움과 무거움, 흥분과 침착, 진출과 후퇴 등의 느낌들은 인간의 색채감정에 변화를 일으킨다. 또한, 색채는 어느 정도 우리사회에서 문화적 공통성을 지니기도 하지만 본질은 자기 스스로 반복적인 실습과 체험을 통해 개별적으로 축적해가는 성질을 지니고 있다.

이렇듯 연구자는 반복적인 실험을 통해 얻어진 색채의 관계를 이성적 표현이라 하고 사람마다 갖고 있는 환경에 따라 나타나는 우연적이며 즉흥적으로 나타나는 색채의 관계를 감성적 표현이라고 정의 해 본다. 이것은 감성이 이성에 봉사하는 것이 아니라 이성이 감성에 봉사한다는 것인데 우리의 판단과 행동의 결정은 이성이 아니고 비이성적인 어떤 것, 감성 표현인 것이다. “인간은 이성적 존재를 지향하는듯하지만 사실은 비이성적 존재이다. 이 전제에서 보자면, 바로 그렇기 때문에 우리는 스스로 비이성적 존재라는 사실을 이해하고 인정할 때에만 이성적 존재가 될 가능성을 얻게 된다.”<sup>117)</sup>는 것과 의미를 함께한다. 그래서 색은 인간의 감정을 불러일으키는 직접적인 표현요소이다. 시각예술에서 감정을 전달하는 대표적 요소인 색은 연구자의 작품에서도 중요한 역할을 하고 있다. 연구자의 작품에 나타난 색감은 어떻게 설명하기 힘든 즉흥적인 감성의 영역을 형성하고, 형상을 둘러싸는 내적 심상을 전달하고 있다. 순수회화에서 색채는 감정을 전달하는 방법으로, 논리적인 생각으로 표현할 수 없는 내용물이고 작가의 주관적 표현으로 선택하는 것이다. 따라서 색은 관람객과 소통하는 또



[도판-66] < SPACE - UTOPIA 산책 >, 91x116.8cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.

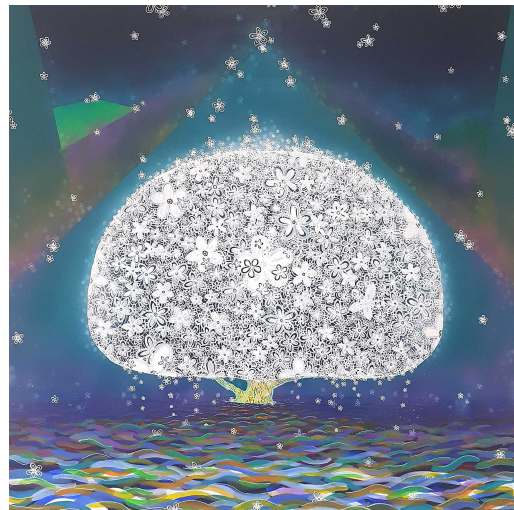
하나의 통로이고 내적인 심상과 분위기를 전달하는 특별한 매개체인 것이다. 연구자 작품의 색들은 중첩되어진 배경 그리고 패턴의 색상과 결합되어 미묘한 차이를 지닌 색채로 나타난다. 여기서 색을 선택하는 과정은 무의식적인 현상이지만 의도와 맞는 지점을 찾을 수도 있으며 원초적 감각의 내면세계가 나타난 표면은 색채의 영향에 따라 상호작용

117) 21세기연구회, 정란희 옮김, 「하룻밤에 읽는 색의 문화사」, 예담, 2004, p. 6.

하며 독립적인 것이다. 원형적 심상과 감각적인 색채의 상호관계는 내면의식을 연결하는데 중요한 역할을 한다. 따라서 연구자의 작품 안에서 이미지와 색채의 상호작용은 혼성된 차이와 질료의 혼합정도에 따라 주관적 감정을 전달하는 동시에 시각화를 위한 상징적 형상을 형성하는 것이다. “그리고 색채는 개인이나 문화권에 따라 차이는 있지만 색이 갖는 일반적인 보편성과 특별한 감성적 요소로 인하여 형상과 더불어 큰 영향력을 미친다. 연구자의 작품에 나타난 색채에 따른 분위기의 변화는 색의 기능적 역할과 심리적 상태를 그대로 보여주고 있다. 작품에 보여 지는 파스텔 톤의 색깔과 원색에 대한 느낌들은 많은 사람들이 똑같이 느끼는 공통된 부분도 존재하지만 그 날 그때의 상황과 기분에 따라 기억 속의 이미지와 몽환적 심상의 세계를 표현하기 위한 나만의 색채감성을 도출하기도 하며 화폭 안의 소재와 조화로운 연결을 위한 조형적 도구로서의 역할도 가지고 있는 것이다.” 118)



[도판-67] <SPACE-UTOPIA TREE 영암>, 116,8x91cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.



[도판-68] <SPACE - UTOPIA TREE 내소사>, 112x112cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.

118) 앞의 책, 2016, 문형선 박사청구전, 작업론.

그러므로 작업의 주제가 전달하고자 하는 의도에 따라 표현기법, 질감, 색채 등의 형식을 다양하게 보여주면서 연구자만의 정체성을 명확하게 확립해 가고 있는 것이다.

이 세상의 만물은 음과 양이라는 두 종류의 기(氣)에 의해 구성되는데 나무(木), 불(火), 흙(土,) 금(金), 물(水) 등의 원형요소가 상호 작용하여 자연적 현상에서 시작하여 인간관계까지 설명할 수 있다고 한다. 인간은 아주 옛날부터 식물의 녹색을 생명의 상징으로 여겨 왔는데 그만큼 녹색은 생존을 위한 식량으로서 굉장히 중요한 색인지도 모른다. 예언자 마호메트도 「코란」에서 낙원의 녹색이 얼마나 기분 좋게 만드느지를 다음과 같이 이야기 한다.

“선행에 힘쓰는 자는 포상을 받는다는 사실을 잊어서는 안 된다. 그들은 발밑으로 개울이 잔잔하게 흐르는 아덴의 낙원에 가면 몸을 장식하는 황금 팔찌를 두르고, 금실로 수놓은 비단 옷을 입은 채 침대에 누워 누워 몸을 맡긴다. 이곳은 진실로 더할 나위 없는 포상이자 훌륭한 휴식처가 되리라.

낙원에는 강이 흐르고 녹음이 우거지며 향기 좋은 생물이 있고 항상 이상적인 미녀가 곁에 있으며 이 세상에서는 금지된 술이 강처럼 흐르고 있어 늘 마실 수 있다고 한다. 다만 그 술은 마셔도 취하지 않는 신기한 술이다. 그리고 음료수는 물론 장식품도 원하는 대로 얻을 수 있다.” 119)

이처럼 녹색은 성스럽고 이상적인 낙원을 의미한다. 앞의 작품[도판-58]와 [도판-68]에 표현된 연구자의 색채가 ‘아바타’ 영화 등에서도 주요 배경 숲에 녹색톤을 주로 활용하듯이 신비롭고 판타지한 청록색으로 나타나고 있다. 덧붙여 연구자의 작품에 대한 관객들의 반응은 섬세하면서도 색채에 나타난 혼성적 감성 때문일지는 모르겠으나 여성이 제작한 작품으로 인식하는 경우가 종종 있다. 어쩌면 연구자가 남성으로서의 외형 속에 잠재되어 있는 여성성을 작업을 진행하는 과정에서 무의식적으로 나타나고 있는지도 모른다. 이것은 연구자가 원초적으로 갖고 있는 남성성에 무의식적으로 표현되는 여성성의 결합, 즉 원형 이미지의 회화적 표현의 특성 중 하나인 아니마(anima)로 나타나는 것이다. 또한 연구자의 즉흥적인 색채감성이 화면 안에서 혼성적인 색채로 형상화 되면서 신비스럽고 환상적인 유토피아적 공간을 표현한다고 볼 수 있다.

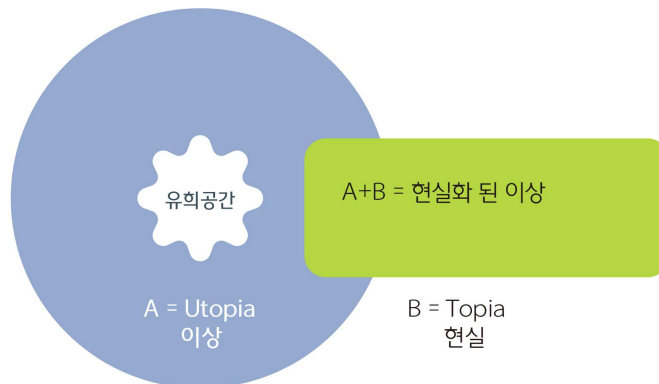
---

119) 위의 책, p. 101.

### 3. 연구자의 작품 분석에 따른 의의

#### 가. 유토피아적 공간 표현의 순환과 개념 확장

연구자의 작품 전반에 걸쳐 시기별 원형이미지의 순환과 재료의 다양성, 표현매체의 확장과 대상간의 공존은 바탕에 깔려 있는 공통된 요소로서 연구자가 작업을 진행하는 실험과정이 단순히 유토피아적 공간을 사유하고 형성하는 것만이 아닌, 오늘날의 미술에서 확장과 전이의 의미를 강조하게 된다. 또한 본 연구자에게만 국한 되는 것이 아니라 아주 오래전부터 지금까지 발견되어온 유토피아적 공간이 순환한다는 의미도 갖는다고 하겠다. 그래서 연구자는 작업의 시기별 주요 탐구과제를 중심으로, 표현 영역과 개념 영역의 확장성을 언급할 수 있다.



<표-1> 연구자 작품의 사유 개념

연구자 작품의 사유 개념으로 <표-1>에서 A는 이상의 세계 유토피아를 사유하는 공간이고 연구자의 작업과정과 관련하여 유토피아 화면 안에 유희공간을 특별한 목적의식이 없이 자유로운 상상과 놀이로서 가상적인 형식을 표출하게 된

다. B는 실존하는 일상의 현실 공간으로 미술행위가 현실 세계와 합일이 이루어지는 영역이다. 연구자는 2002년부터 2009년까지는 가상이라는 유희 공간 속에서 욕망을 분출하는 전위적인 작업을 매체적 혼성과 유희적 놀이 형식으로 표현하고 있다. 2010년~2014년까지의 작업이 현실을 떠나 도피처로서의 이상향을 보여주는 유토피아 영역 A에 해당하는 것이라면, 2014년 이후의 작업은 A와 B영역의 중간정도로 유토피아가 실제로 현실에서 실현되어지는 이상을 의미하는 것이다. 그래서 연구자의 작업의 변화 양상을 간략하게 <표-2>와 같이 정리해 보았다. 그동안 연구자의 작업은 유토피아적 공간 표현에 있어서 순환적인 구조를 갖고 있으며 작업의 내용을 지속적으로 정립해 가는 개념의 확장과정이라 할 수 있다. 이것은 연구자가 오랜 시간 동안 진행해온 <혼자놀다 시리즈>의 유희적 놀이 공간이 지닌 다원적이고 자유로운 표현과 매체 간의 혼성적 결합에서 보이는 원형이미지가 존재하기 때문일 것이다. 이는 과거의 기억과 오늘날의 경험 및 체험을 유토피아라는 동일한 주제로 환원시킬 수 있으며, 연구자 스스로 작업의 개념을 함축하는 기능을 한다고 볼 수 있을 것이다.

순서	사유개념	시기	표현방식	주제내용	의의
1	유희공간	2002~2009	미디어(영상, 사진) 평면, 설치, 유희적, 전위적, 복합매체	혼자놀다	표현 · 영역 확장
2	이상 UTOPIA	2010~2013	평면, 미디어(사진)	혼자놀다 꿈꾸는 풍경	
3	현실화 된 이상	2014~	평면, 융합(평면+미디어)	공간-유토피아	개념 확장
4	현실화 된 이상공간의 확장	작업의 연장 미래지향성			

<표-2> 연구자 작업의 변화 양상

이러한 유토피아적 공간의 원형이미지가 다양한 실험으로 표현영역이 확대되어 가는 과정을 통해 작업의 개념이 확장되는 것은 사회적인 문맥 내에서 연구자의 예술을 재생시키고 순환시키는 방식이라고 볼 수 있다. 이에 연구자는 예술의 영역과 생활의 영역 사이에서 또 다른 돌파구를 찾아야만 하는 것이 지금의 포스트모던적인 시대의 혼성적 표현형식과 유토피아라는 내용이 융합됨으로써 현실에서 실현된 유토피아를 만나게 된다고 믿고 있다. 그러므로 연구자는 창작 활동과 실재 삶의 관계를 가상과 현실이 공존하는 화폭 안과 밖에서 현대적이며 회화적인 표현 형식으로 확장시킴으로써 연구자만의 정체성을 확립하고 작가로서의 또 다른 삶에 대한 긍정적 에너지를 발현해내고자 한다. 또한, 연구자는 현대사회에서 자본과 권력으로 점철된 현실공간과 가상현실의 혼돈 속에서 이상향이 실현되기를 바라고자 하며 모두가 공존하는 세상을 만들어 가고자 하는 것이다. 그런 만큼 현실에서 실현되는 유토피아적 공간의 연구는 앞으로의 작업에 있어서 중요한 키워드로서 현대사회와 관계를 맺으며 실제로 인지하고 경험하는 공간에 대한 연구라 할 수 있으며, 이러한 현실화된 이상의 현존성이 오늘날의 미술의 또 다른 지표가 될 것으로 본다.

## 나. 유토피아적 공간에서 현실화된 이상으로의 전환

연구자는 지금까지 원형이미지의 혼성적 표현으로 나타나는 유토피아적 공간 작품을 제작함으로써 비인간화되고 삭막한 현실을 살아가는 현대인들에게 감성적인 울림을 전달하는 매개자로서의 역할과 유토피아라는 보다 나은 세상을 건설할 수 있다는 긍정적인 에너지를 전하고자 했다. 그리고 이 유토피아가 먼 곳의 일이 아니라 현실에서도 실현될 수 있음을, 즉 현실에서 실현된 유토피아, 다른 말로는 현실화된 이상을 강조해왔다. 유토피아는 어떤 장소나 공간도 갖지 못한 상태로 남겨져야만 하는 상황임에 반하여 현실화된 이상은 구체적이고 실제적인 장소와 시간이 공존하는 유토피아를 의미한다. 기존의 것과 다르게 단일하지 않은 것, 다른 것으로 대체 불가능한 절대적인 곳, 가능한 질서를 능가하



는 무질서 등의 이런 이질성의 공간들로 현실화된 이상을 설명할 수 있다. 그리고 현실화된 이상은 유토피아에 대한 기존의 인식을 변경하고자 하며, 상이한 방식으로 그것을 현실화된 공간에서 구현하고자 한다. 이는 또 다른 방법과 형식으로 우리를 우리 자신 바깥으로 이끌며 우리가 집에 있는 것처럼 인식할 수 있는 새로운 공간을 만드는 것이다. 즉 연구자가 화폭 안에 표현한 회화적인 유토피아는 가상이고 시뮬라시옹의 세계이지만 완성된 연구자의 작품이 갤러리나 집안의 벽면에 걸리게 됨으로써 희망적인 감성의 울림을 관람자에게 전달하고 긍정적인 에너지로서의 현실화된 유토피아로 승화되는 것을 의미하는 것이다.

현대사회는 실재가 아니라 사물의 기호나 이미지가 지배한 사이버 세계와 공존한다. 실제로 우리는 이미지들이 지배하는 시대에 살고 있기 때문이다. 하지만 이와 같은 입장은 일종의 허무주의로 빠질 수가 있다. 원본을 복제하고, 그 복제를 다시 복제하고, 이것을 다시 복제하는, 그래서 결국 원본 없는 이미지만이 남아 실재보다 더 실재적인 초과실재라는 시뮬라크롬이 생겨나게 된다는 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~2007)의 허무주의 형식을 의미한다. 현대 사회의 모습을 보다 깊이 있게 파악했다고 생각되는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)는 현대예술작품의 본질적 특성을 우리가 여러 이야기들을 동시에 말하는 것을 허용하는데 있다고 본다. 그리고 이것은 계속해서 중심에서 벗어나는, 뚜렷한 형태를 갖추지 못한 카오스라고 말한다. 또한, 모든 이질적인 것을 혼합하는 혼성이고 긍정적인 힘이며 서로 뒤섞이며 나타나는 희망의 에너지라 말한다. 그래서 본 연구자의 작품 속 이미지들은 허무주의와 불확정된 시뮬라크롬의 세계에서 솔직한 예술가의 눈으로 파악되고 있으며, 연구자는 허상이지만 새로운 것을 창조하는 역동적인 시뮬라크롬의 힘을, 그 안에서 모든 것이 혼재되어 섞여있는 카오스의 에너지로 발산시키고자 한다. 이는 연구자의 시뮬라크롬의 세계가 결코 허무한 가상의 세계로서만 그치는 것이 아니라 끊임없이 파생되는 가상화의 모습을 우리사회의 모습으로 인지하면서 무의식의 원형적 이미지를 활용하여 재형성 하고 있는 것이다. 또한, 모든 일상의 반복들이 동시에 유희하도록 만들고 서로 맞아 들어가도록 끼워 넣음으로써 연구자의 예술세계를, 즉 정체성을 더욱 확립하고 전진해 나아가고자 한다.

이에 연구자는 무한히 증식하는 가상세계처럼 평면에서 입체로, 평면에서 영상 미디어로, 회화작업과 공학의 융복합으로, 계속 확대해 가면서 멀리 있던 이상

(理想)에서 일상의 현실화된 공간 현실화된 유토피아로의 전환을 위한 희망적이고 긍정적인 메시지를 지속적으로 발산할 것이다.

## 다. 유토피아적 공간의 다양한 분야로의 적용과 확산

유토피아라는 원형은 예전이든 지금이든 인간들의 내면 깊이 자리하고 있는 보편적인 무의식에서 나타나는 원초적인 것이다. 이에 연구자는 작품에 나타난 유토피아적 공간 분석을 통해 본인 작업의 표현영역과 개념 확장 그리고 저 멀리 떨어져 있는 이데아적인 이상이 아닌 현실에서 실현 되어져 가는 이상향을 바라본다. 이어서 연구자는 누구나 꿈꿀 수 있는 유토피아적 교육의 필요성을 강조하고 더불어 연구자 작업의 미래지향적인 방향을 모색하여 공공성이 강조된 공공미술프로젝트나 학교 밖 프로그램을 개발하고 구현하고자 한다. 그 이유는 연구자가 오늘날의 시대에서 유토피아공간을 연구하는 것과 예전부터 유토피아 교육의 공공성을 강조한 미술프로그램을 요구하고 있는 사회구성원들의 바람이 동일선상에 있다고 판단되어지기 때문이다.

사람마다 정도의 차이가 조금은 있지만 사실은 모두가 유토피아를 꿈꾸고 있다고 본다. 제대로 된 사회구조 속에서 걱정 없이 행복하게 살 수 있는, 이상적인 사회를 갈망해 보지 않은 사람은 없을 것이다. 연구자도 그와 같은 사람으로서, 우리가 특히 민감하고 힘들어하는 사회적인 문제를 해결하기 위한 예술(미술)분야의 유토피아교육의 개발이 시급한 것이 현실이라 생각한다. 이에 연구자는 밑으로부터 실현되는 협치 교육의 전형을 만들어 나가는 과정의 아름다움과 행복한 교육을 꿈꾸기 위한 균등한 교육기회의 제공이 강조되어야 하며, 학생이 바라보는 관점이 존중되는, 실제로 향후 100년 동안 이어져야 할 행복한 교육이 이 시대와 함께 지속적으로 만들어질 수 있도록 노력해야 한다고 본다. 그러기 위해서는 끼워 맞추기 식의 교육을 넘어서서 자기 주도적으로 자신의 꿈과 희망을 세상에 펼쳐내고 보다 나은 세상의 이상적 틀을 만들 수 있게 하는 것이 필요하다고 보며, 이것이 긍정적인 씨앗으로 작용하여 행복한 교육을 만들어 낼 것이라 생각한다. 이것은 바로 연구자가 꿈꾸고 요즘의 사회에서 요구하는 공공

성을 강조한 학교 밖 문화예술이면서 각광받는 유토피아교육으로 탄생되는 것이라 보고 있다. 그러므로 연구자의 유토피아적 공간의 연구는 미술교육분야와 공공미술 영역으로 확대할 수 있는 잠재력을 충분히 갖는다고 본다. 이에 그동안의 연구자가 진행해 온 학교 밖 미술교육의 경험과 마을공동체와 함께 진행해 온 공공성이 강조된 미술 영역의 실험들은 초 고령화 시대로 접어든 우리의 현실에 맞추어 노인을 대상으로 한 혁신적인 교육프로그램의 개발과 보급으로 전개되어야만 할 것이다. 또한, 공공교육 분야를 넘어 공공미술·디자인 영역과의 융합되는 프로젝트(마을공동체사업, 여성친화마을 골목길 개선 사업, 공·폐가 활용사업 등)를 실행함으로써 젊은 예술가들의 삶의 질을 개선하는데 도움을 주어야 할 것이다.

정리해 보면, 연구자가 유토피아시리즈의 작품들을 제작하는 활동들이 사회 곳곳에서 연구자가 진행해 온 문화기획과 전시·교육프로그램, 공공미술프로젝트 등과 함께 운영되어 왔다는 점에서 동질성을 갖는다. 그리고 이것은 오늘날의 현대사회에서 많은 사람들이 공감할 수 있는 방식으로 미술이 전개되어야만 하며, 이를 통해 미술이 사회의 긍정적인 변화에 기여할 수 있음을 말하는 것이라 할 수 있다. 다시 말해서 유토피아의 혼성적 표현이 현대인의 인간성 회복에 긍정적인 영향을 줄 수 있음을 의미하는 것이다.

## V. 결론

본 연구는 물질문명이 극도로 발달된 현대사회에서 역설적으로 “왜 인간이 보다 풍요롭고 행복한 삶을 영위하지 못하고 점점 비인간화된 사회에 접어들었는가”에 대한 관심에서 출발하였다. 하지만 연구를 진행하면서 이와 같은 상황이 비단 오늘날의 것이 아님을 알 수 있었다. 다시 말하면, 인류는 먼 과거부터 지금까지 언제나 풍요로운 이상세계를 꿈꾸어 왔으며, 각각 다른 방식으로 표현해 왔다는 것이다. 이에 본 연구자는 그 동안 수많은 유토피아가 제시되었음에도 불구하고 현실은 그렇지 못하는지에 대해 고민을 하게 되었으며, 그 결과 중요한 것은 유토피아의 실현 유무가 아니라 인간의 가슴에 유토피아라는 희망이 이어져야만 한다는 것이었다.

이와 같은 생각에서 본 연구자는 인간이 언제부터 유토피아에 대한 생각을 하게 되었는지를 조사하게 되었다. 그리고 이 유토피아가 사상만이 아니라 예술적 표현을 통해서도 계속해서 표현되어 왔음을 확인할 수 있었다. 그렇다면 왜 인간은 동서고금을 막론하고 유토피아를 바라왔는지에 대한 의문이 제기되었으며, 이에 대한 하나의 답으로서 어떤 틀이 모든 인간의 무의식에 잠재되어 있다고 주장하는 융의 이론을 접하게 되었다.

본 연구에서도 다루었던 것처럼 융에 따르면, 모든 인간의 무의식 안에는 아득한 옛날부터 유전처럼 내려오는 원초적이고 내재적인 어떤 틀과 같은 원형이 있다. 그리고 이것들 중에서 연구자가 찾은 것은 ‘유토피아’라는 이상적 세계라는 원형이었다. 즉 인간은 시작도 알 수 없는 먼 옛날부터 살기 좋은 이상향을 꿈꾸어 왔다는 것이다. 물론 이 원형은 그 자체로는 우리가 인식할 수 없는 것이다. 하지만 이것은 우리가 공상을 할 때나, 꿈을 꿀 때, 그리고 화폭에서 그림을 그릴 때 불현 듯 떠오른다. 그리고 이 불현 듯 떠오르는 표상을 ‘원형이미지’라고 할 수 있다. 즉 인간은 과거부터 지금까지 이와 같은 유토피아에 대한 ‘원형이미지’를 떠올려 왔으며, 각기 다른 방식으로 이것들을 표현해왔던 것이다.

그 다음으로 연구자가 주목했던 것은 이 ‘원형이미지’가 예술을 통해서 보일 경우에만 큰 효과를 발휘할 수 있다는 사실이었다. 왜냐하면, 큰 뜻은 말로 전해질 수 없다는 격언처럼, 이와 같은 원형은 이성적인 논리보다는 감성적인

분야에서 영향력을 행사할 수 있기 때문이다. 이와 함께 또 하나 주목했던 것은 각 시대마다 그 시대에 적합한 예술적 방식으로 이 유토피아에 대한 ‘원형이미지’를 표현해왔다는 사실이었다. 이것은 유토피아라는 모티프가 각 시대마다, 지역마다, 개인마다 다르게 표현될 수 있음을 말한다고 할 수 있다. 즉 유토피아라는 모티프를 나타내는 이미지는 시대, 지역, 개인에 따라 천차만별할지라도 유토피아라는 모티프 자체는 근본적으로 동일하다는 것이다. 따라서 연구자는 오늘날의 시대에서 일반적으로 통용될 수 있는 방식을 찾고자 했다. 물론 개인적인 편차는 있겠지만, 가장 일반적인 방식을 따른다는 것은 많은 사람들에게 공감을 줄 수 있으며 연구자가 바라는 사회적 역할에 기여할 수 있을 것이기 때문이다.

이에 본 연구자는 현대사회를 여러 측면에서 검토하였다. 그리고 오늘날의 사회에서 가장 뚜렷한 특징 중 하나가 혼성성에 있다고 생각하게 되었다. 이에 연구자는 모든 인간의 무의식에 내재되어 있는 유토피아에 대한 생각을 일깨우기 위한 일환으로, 유토피아에 대한 ‘원형이미지’를 우리 시대에 맞는 혼성적 표현을 통해서 작품 속에서 나타내고자 했던 것이다.

연구자의 작업은 놀이로서의 유희적인 가상공간 <혼자놀다> 시리즈 작업에서 <이상적 풍경>이라는 사이버 공간과의 관계와 대중과의 소통의 일환으로써 복합 매체와 페인팅의 혼성적 표현, 그리고 미디어와 회화작업을 병행하는 단계의 작업으로 이어졌다. 다음 단계로서 연구자는 신비로운 일루전의 세계를 보여주고 있는 <공간-유토피아> 시리즈를 통해 유토피아가 실제 현실에서 실현되는 현실화된 이상적 공간으로 형성되어가는 과정으로 작업을 진행하였다.

우리는 각기 다른 문화적 정체성과 생각의 차이를 경험하는 시대에 살고 있는 만큼 일상적으로 혼성에 대한 보다 깊은 이해가 필요하다고 본다. 이에 연구자의 유토피아적 공간 연구는 자연 등의 이미지가 무의식의 원형이미지로 치환되어지는 현실 속의 유토피아라는 의미를 강조한다고 볼 수 있을 것이다. 하지만, 시대적 흐름에서 볼 때, 이와 같은 혼성적 표현은 조형적 측면에서만이 아니라 우리의 사고와 인식적 측면에서의 변화를 모색하는 것이어야 할 것이다.

고프리치(Ernst Gombrich, 1909-2001)는 “미술(Art)이라는 것은 사실상 존재하지 않는다. 다만 미술가들이 있을 뿐이다”라 했다. 지금까지의 미술은 반복적으로 고정된 형식이 아닌 시대적 현상에 따라 요구 되는 새로운 표현 형식의 전

환으로 이어져 왔다. 연구자의 작업은 다양한 매체들의 지속적인 변화와 전환을 통해 확장되어 왔다. 그 밑바탕에는 사람과 사회에 대한 긍정적인 관계에 대한 지속적인 모색이 있어 왔으며, 그 의도가 드러난다는 것은 스스로의 삶은 물론 작업에 대한 체계적이고 일관된 자기극복의 과정이 나타났다고 말할 수 있다.

연구자는 작품을 통해 이 세상에는 없는 공간을 하얀 캔버스 화면에 환상적이고 상징적이며 혼성적인 방식으로 표현해 왔다. 그리고 연구자는 자연에 대한 내면 깊은 곳의 원형이미지를 활용하여 상징적인 화면을 구성함으로써 보는 사람들의 상상력에 충격을 주는 효과를 행사할 수 있는 회화적 형식을 추구해 왔다. 연구자의 회화적 표현형식은 꿈, 낙원, 상상의 공간에서 형성되어서 변형으로, 나아가 탈형으로 진행된다. 그리고 이것이 다시 승화되어 재형성되어 가는 일련의 연결고리를 갖고 있음을 볼 수 있다. 오늘날 이미지의 존재 방법과 형식은 테크놀로지의 영향을 받고 있다고 할 수 있으며 회화영역을 포함한 모든 장르의 미술은 이미지의 선택에서 제작에 이르기까지 다원주의적인 시대와 연결하여 생각할 수 있을 것이다. 이것은 연구자가 보여주고 있는 화면 구성 방식의 ‘회화적 형식’이 융복합의 시기와 나란히 가는 동시대적 회화임을 의미한다. 그래서 본 연구자는 어떤 소재에서 떠오르는 인간 내부의 보편적인 형상, 즉 원형이미지를 연구자만의 혼성적 표현방식을 통하여 화폭 안에 신비롭고 환상적인 유토피아적 공간을 만듦으로써 작가와 관람자로 하여금 이 순간, 현실 속에서 실현되는 유토피아를 제시하는 것이다.

이번 연구 작품에서 보이고자하는 예술적 시도들은 사회와 구성원간의 새로운 관계에 대한 깊은 생각과 그 동안의 일을 되돌아보고 순환시키는 과정임을 밝히고자 하는 것이다. 또한 유토피아적 공간에서 원형이미지를 활용한 혼성적 표현을 통하여 예술의 사회적 역할의 의미와 가능성을 부각시키고자 하는 것이다. 나아가 이 시도들은 과거와 현재, 미래뿐만 아니라 주변을 되돌아보고자 하는 다양한 의미를 함축하는 것이라 할 수 있다.

앞으로 본 연구자는 자기 개발과 본인만의 표현방법을 체계화하고 확립시키기 위한 연구를 지속적으로 진행할 것이며 혼성적인 표현에 대한 새로운 인식과정을 확장시켜서 작품의 제작에서 요구되는 새로운 형식과 내용을 심화시키고자 한다. 이것은 작가로서의 나아갈 방향을 설정하는데 있어서 본 연구가 중요한 토대가 될 것이다. 또한 연구자의 회화적 작업과 연계한 기획프로그램이나 공공



성이 강조된 미술 영역의 다양한 시도와 확장이 문화공동체의 자치역량을 높여 줄 것이다. 더불어 학교 밖 사회에서 노인이나 아동 등을 대상으로 이상적인 미술교육프로그램을 개발하고 실행함으로써 유토피아의 실현유무 보다는 인간의 가슴에 유토피아라는 희망의 메시지가 계속 이어져가도록 기여할 것이다.

## 【참고 도판】

- [도판-01] 크리나흐, <황금시대>, 1530.
- [도판-02] 살바도르 달리, <기억의 지속>, oil on canvas, 24×33cm, 1931.
- [도판-03] 에셔(M.C. Escher, 1898~1972), <프린트 갤러리>, 1956.
- [도판-04] 램브란트, <도살된 황소>, 1655.
- [도판-05] 프리다 칼로, <생명의 꽃>, 1943.
- [도판-06] 몬드리안, <빅토리 부기우기>, 1942~1944.
- [도판-07] 잭슨 폴록, <인디언 붉은 토양>, 1950.
- [도판-08] 작가미상, <국보 제287호 백제금동대향로>, 높이 61.8cm,  
무게 11.8kg, 충남 부여군·읍 능산리 산15-1번지 능산리 절터 출토.
- [도판-09] 안견, <몽유도원도>, 비단에 먹, 38.7×106.5cm, 일본 덴리대학교  
도서관, 1447.
- [도판-10] 안중식, 도원문진도 <桃源問津圖>, 비단에 수묵채색, 164.4×70.4cm,  
1913.
- [도판-11] 안중식, 도원행주도<桃源行舟圖>, 비단에 수묵채색, 164.4×70.4cm,  
1915.
- [도판-12] 허백련, <무릉도원(武陵桃源)>, 비단에 엷은 색, 44×144cm,  
의재미술관, 1939.
- [도판-13] 허백련, <석문도명(石門桃明)>, 비단에 엷은 색, 67.0×39.3cm,  
의재미술관, 1939.
- [도판-14] 서세옥, <두 사람>, 2004, 닥종이에 수묵, 국립현대미술관소장.
- [도판-15] 서세옥, <군무>, 종이위에 수묵, 162x263cm, 1989.
- [도판-16] 니콜라 푸생, <Et in Arcadia Ego>, 유채, 85×121cm, 1638.
- [도판-17] 산드로 보티첼리, <단테와 신곡>, 프레스코화, 1465.
- [도판-18] 산드로 보티첼리, <지옥의 지도>, 1490~1497.
- [도판-19] 귀스타프 도레, <천국>.
- [도판-20] 히에로니무스 보스, <괘락의 동산>, 1490~1500년경, 패널에 유채,  
중앙패널 220\*195, 양쪽패널 220\*97cm, 마드리드 프라도미술관 소장.
- [도판-21] 잭슨 폴록, <푸른 기둥들:No.11, 1952>, 1952, 캔버스 위에 에나멜·

- 알루미늄페인트 · 유리, 210x487cm. 캔버라 국립미술관.
- [도판-22] 잭슨 폴록, <삼인조>, 1948, 파이버보드에 고정된 종이위에 유채 · 애나멜 페인트, 52x65cm, 아트 엔터프라이즈 컬렉션.
- [도판-23] 잭슨 폴록, <그물망으로부터:No.7, 1949>, 1949, 파이버보드 위에 유채 · 애나멜페인트, 122×244cm, 슈트트가르트 국립미술관.
- [도판-24] 피터 도이그, <침수된>, Oil on canvas, 197×241cm, 1990.
- [도판-25] 피터 도이그, <13일의 금요일>, Oil on canvas, 126.4×206.4cm, 1987.
- [도판-26] 피터 도이그, <컨트리 록>, Oil on canvas, 200×300cm, 1998~1999.
- [도판-27] 피터 도이그, <컨트리 록>, Oil on canvas, 190×275cm, 2000~2002.
- [도판-28] 피터 도이그, <큰 강>, Oil on canvas, 230×360cm, 2001~2002.
- [도판-29] 블라드미르 쿠쉬(Vladimir Kush), <해돋이 해변>, 63.5x53.4cm, painting on canvas.
- [도판-30] 블라드미르 쿠쉬(Vladimir Kush), <나무저편>, 124.4x99cm, painting on canvas.
- [도판-31] 로버트 라우젠버그, <Canyon(협곡)>, 혼합매체, 1959.
- [도판-32] 요셉 보이스, <플럭서스 시베리아 심포니 제1악장>, 퍼포먼스, 1966.
- [도판-33] <혼자놀다-Red man I, II>. 각 90x60cm. 복합매체, c-print, 2004.
- [도판-34] <혼자놀다-memorial stamp>, 각 100x50cm. 복합매체, C-print, 2005.
- [도판-35] <혼자놀다 - Flower Man I, II>. 각 60x40cm. acrylic on c-print, 2010.
- [도판-36] <혼자놀다-꿈꾸는 풍경>, 100M, Acrylic on canvas, 2010.
- [도판-37] <space-utopia tree 2016>, 116.8x91cm, Oil on canvas, Gutta Pen. 2016.
- [도판-38] <space-utopia 영암 선암마을 녹차밭>, 112x112, mixed media on canvas, 2016.
- [도판-39] <혼자놀다2005 ...ing >, 100×70cm, 복합매체, c-print, 2005.
- [도판-40] <혼자놀다 - 엘로우맨 >, 120×90cm, 복합매체, c-print, 2006.

- [도판-41] <혼자놀다 - Trademark >, 120×90cm, 복합매체, c-print. 2008.
- [도판-42] <혼자놀다2008-Trademark 작업이미지>
- [도판-43] <혼자놀다-장암마을>, 60×90cm, 복합매체, c-print.2009.
- [도판-44] <SPACE-UTOPIA ROAD >, 65×95cm, 복합매체, c-print. 2013.
- [도판-45] <혼자놀다-할까? 말까?>, 30×21cm, acrylic on paper, 2007.
- [도판-46] <혼자놀다-얼 쭉>, 65×53cm, acrylic on canvas, 2007.
- [도판-47] <혼자놀다-퓨전동물은 말하다>, 30×21cm, acrylic on paper, 2007.
- [도판-48] 르네 마그리트(René Magritte), <공동의 창작>, 1935.
- [도판-49] 막스 에른스트(Max Ernst), <친절 주간>, 1934.
- [도판-50] <혼자놀자-즐거운 상상>, 각 53×45cm, 혼합재료, 2006.
- [도판-51] <Dreaming Landscape>, 116.7×80.3cm, acrylic on canvas, 2012.
- [도판-52] <Dreaming Landscape>, 60.0×116.8cm, acrylic on panel, 2012.
- [도판-53] <SPACE-UTOPIA>, 65.1×50.0cm, acrylic on canvas, 2014.
- [도판-54] <SPACE-UTOPIA>, 112.1×162.2cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2014.
- [도판-55] <SPACE-UTOPIA 핑크돌고래>, 60.5×72.7cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.
- [도판-56] <SPACE-UTOPIA ROAD>, 120×120cm, 복합매체, c-print, 2013.
- [도판-57] 조윤성, <Happy Energy>, 132×162.2cm, Oil on canvas. 2017.
- [도판-58] <SPACE-UTOPIA 화순 세량제>, 112.1×162.2cm, Mixed media on Panel, 2017.
- [도판-59] <SPACE-UTOPIA TREE 부여궁남지>, 1461×97cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.
- [도판-60] <SPACE-UTOPIA TREE 영암 엄길리 느티나무>, 146×97cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.
- [도판-61] <SPACE - UTOPIA>, 112x162.2cm, Mixed media on Panel, 2016.
- [도판-62] <SPACE - UTOPIA>, 60x73cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2014.
- [도판-63] 구스타프 클림트(Gustav Klimt), <키스(The Kiss)>, 1907~1908.
- [도판-64] <SPACE - UTOPIA 달항아리>, 117x80cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2015.

- [도판-65] 김환기, <10만개의 점>, 263 x 205cm, 코튼에 유채, 1973.
- [도판-66] <SPACE - UTOPIA 산책>, 91x116.8cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.
- [도판-67] <SPACE - UTOPIA TREE 영암>, 116,8x91cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2016.
- [도판-68] <SPACE - UTOPIA TREE 내소사>, 112x112cm, acrylic on canvas, gutta pen, 2017.

## 【참고 문헌】

### < 국내 문헌 >

#### 1. 단행본

- 김광명, 「예술에 대한 사색」, 학연문화사, 2006.
- 김옥동, 「수사학이란 무엇인가」, 서울:민음사, 2002.
- 김상환, 「예술가를 위한 형이상학」, 서울 : 민음사, 1999.
- 김성민, 「융의 심리학과 종교」, 동명사, 1998.
- 로빈 로버트슨, 「융의 원형 : 융, 괴델, 그리고 원형의 역사」, 이광자 역, 집문당, 2012.
- 루돌프 아르하임, 「미술과 시지각」, 김춘일 譯, 기린원, 1988.
- 루이스 멍퍼드, 「유토피아 이야기」, 박홍규 역, 도서출판 텍스트, 2010.
- 뤼시앵 보야아, 「상상력의 세계사」, 김웅권 역, 동문선, 2000.
- 미르체아 엘리아데, 「영원회귀의 신화 : 원형과 반복」, 심재중 역, 이학사, 2003.
- 마이클 하임, 「가상현실의 본질」, 여명숙 역, 책세상, 1997.
- 먼로 C. 비어슬리, <미학사>, 이성운, 안원현 역, 이론과 실천, 1987.
- 문화 콘텐츠 기술 연구원, 「다문화의 이해 : 주체와 타자의 존재방식과 재현양상」, 경진, 2009.
- 문찬, 김미자, 신희경, 임남숙, 이상훈, 「기초조형 Thinking」, 안그라픽스, 2010.
- 미셸 푸코, 이상길 역, 「헤테로토피아」, 문학과 지성사, 2014.
- 박상진, 「단테 신곡 연구-고전의 보편성과 타자의 감수성」, 아카넷, 2011.
- 배영달, 「보드리야르와 시뮬라시옹」, 살림, 2005.
- 서신혜, 「조선인의 유토피아(우리 할아버지의 할아버지가 꿈꾼 세계)」, 문학동네, 2010.
- 심은록, 「세계에서 가장 비싼 작가 10 : 무엇이 그들을 그토록 특별하게 만드는가?」, 아트북스, 2013.
- 스티븐 홀츠먼(Sreven Holtzman), 「디지털 모자이크 : 인간은 디지털로 어떻게 생각하고 말할 수 있는가?」, 이재현 역, 커뮤니케이션 북스, 2002.



- 요한 호이징하, 「호모 루덴스」, 김윤수 譯, 도서출판 까치, 1981.
- 요한 호이징하, 「호모 루덴스」, 이종인 역, 연암서가, 2010.
- E. H. 곰브리치, <서양미술사>, 백승길, 이종승 역, 예경, 1997.
- 유홍준, 「한국미술사 강의 3 - 조선 : 그림과 글씨」, 놀와, 2013.
- 윤난지, 「추상미술과 유토피아」, 한길아트, 2011.
- 21세기연구회, 「하룻밤에 읽는 색의 문화사」, 정란희 역, 예담, 2004.
- 장 보드리야르(Jean Baudrillard), 「시뮬라시옹(Simulation)」, 하태환 역, 서울 : 민음사, 2001.
- 장자, <장자>, 김달진 역, 문학동네, 1999.
- 정기도, 「나, 아바타 그리고 가상세계」, 책세상, 2000.
- 조요한, 「예술철학」. 미술문화, 2003.
- 정재서, <이야기 동양신화>, 김영사, 2010.
- 정재서, 「도교와 문학 그리고 상상력」, 푸른숲, 2002.
- 칼 구스타프 융, 『무의식 분석』, 선영사, 2005.
- 칼 G. 융 외, 「인간과 상징」, 이윤기 역, 도서출판 열린책들, 1996.
- 토마스 모어, <유토피아>, 권혁 역, 돌출새김, 2006.
- 플라톤, <소크라테스의 변명 국가>, 왕학주 역, 동서문화사, 1975.
- 한스 요하임 슈퇴리히, <세계철학사(상)>, 임석진 역, 분도출판사, 1976, 2004.
- 해럴드 오즈본 편, 「옥스퍼드 20세기미술사전(Oxford Companion to Twentieth-Century Art)」, 김영나·오진경 감수, 한국미술연구소 역, 서울:시공사, 2001.
- 허버트 리드, 『예술이란 무엇인가』, 윤일주 역, 을유문화사, 1991.
- H. J. 슈퇴리히, <세계철학사>, 임석진 역, 분도출판사, 1978, 2001.
- 홍성태, 「사이버 사회의 문화와 정치」, 문화과학사, 2000.

## 2. 학위논문

- 김주희, 「동·서양에 나타난 유토피아적 세계에 대한 연구」 석사논문, 성신여자대학교 대학원, 2012.
- 류지선, 「혼성적 표현을 통한 현실 비판 연구」, 서울대학교대학원, 박사논문, 2012.
- 안상진, 「현대미술에서 나타난 유토피아에서 헤테로토피아로의 전환」, 홍익대학교 대학원, 박사논문, 2017.

유제상, 「원형이론을 활용한 콘텐츠 구성요소 분석들에 관한 연구」, 한국외국어대학교 대학원, 박사논문, 2013.

윤민영, 「자연이미지를 통한 감성적 공간 연구-본인작품 'Daylight' 연작을 중심으로」, 한남대학교 대학원 석사논문, 2014.

이가형, 「다원화된 사회와 예술에 관한 연구-본인작품중심으로」, 홍익대학교 대학원, 석사논문, 2012.

이수원, 「현대공간에 나타난 상상력의 원형 개념 표현 특성에 관한 연구-칼 구스타프 융의 원형개념을 중심으로」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 석사논문, 2007.

최은정, 「포스트모더니즘 미술에서 나타나는 알레고리적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사논문, 2007.

허정원, 「이동에 의한 공간 인식과 정체성 연구-연구자 작품을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 박사논문, 2013.

### < 국외 문헌 >

Bosing, Walter, Hieronymus Bosch : The Complete Paintings, Taschen, 2000.

Durant, Will, The Story of Philosophy, Pocket Books. 1953.

Caygill, Howard, A Kant Dictionary, Blackwell Publishers, 1995.

Greenberg, Clement, 'Avant-Garde and Kitsch' in: *The Collected Essays and Criticism: Perceptions and Judgments, 1939-1944*, I, ed. by John O' Brian, The University of Chicago Press, 1986.

Kant, Immanuel, Critique of Pure Reason, trans. Paul Guyer, Allen W. Wood, Cambridge Univ. Press, 1998.

Sargent, Lyman Tower, 'Utopianism' in Routledge Encyclopedia of Philosophy IX, Routledge, 1998.

Panofsky, Erwin, 'Et in Arcadia Ego' in Meaning in the Visual Arts, the Univ. of Chicago Press. 1955.

### < 기사자료 >

강지남, <http://shindonga.donga.com/3/all/13/113781/1>, 신동아 갤러리산책, 2015-02.

### <전시자료>

국립중앙박물관, 「금동용봉봉래산향로 특별전」, 1994.

김병헌, 「컨템포러리 아티스트 문형선을 말한다, <문형선개인전 : 혼자놀다>, 유스퀘어 문화관 금호갤러리1관, 2010,

문형선, 「자연이미지를 통한 유희적 공간 재구성」, 박사학위 청구전 작업론, 조선대학교미술관, 2016.

박은지, 갤러리 리채 문형선초대전 「유토피아를 만나다」, 평론 보도글 중에서, 2017.

블라디미르 쿠쉬 - 환상으로의 초대전, 예술의전당 한가람미술관, 2014-15,  
<http://www.kushart.co.kr> 전시 내용.

### <인터넷 자료>

구글 [www.google.co.kr](http://www.google.co.kr).

네오룩 [www.neolook.com](http://www.neolook.com).

네이버 [www.naver.com](http://www.naver.com).