



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](#)

미술학석사 학위논문

창작 세계관의 스토리텔링을 기반으로 한 도자 조형 연구

A Study of the Formative Ceramic Arts
Based on the Storytelling of Fictional Universe

2023년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

황 예 진

창작세계관의 스토리텔링을 기반으로 한 도자 조형 연구

A Study of the Formative Ceramic Arts
Based on the Storytelling of Fictional Universe

지도교수 김대용

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2023년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

황 예 진

황예진의 미술학석사 학위논문을 인준함
2023년 2월

심사위원장 김 재 용 (인)

심사위원 이 정 석 (인)

심사위원 김 대 용 (인)

요 약

제 목 : 창작세계관의 스토리텔링을 기반으로 한 도자 조형 연구

본 연구는 관객들에게 자신을 되돌아보는 계기를 제공하고자 하는 목적에서 출발했다. 자신이 옳다고 생각했던 가치관이 정말 자신이 원하는 가치관인지, 혹시 살면서 무의식중에 외부로부터 강요된 것은 아닌지 되돌아 볼 수 있는 계기가 되는 연구를 목적으로 했다.

그러한 목적을 효과적으로 달성하기 위해, 현대 대중문화에서 주목받는 개념인 ‘세계관’과 ‘스토리텔링’을 작업방식으로 선택하였다. 세계관이란 하나의 서사가 진행되는 세상의 설정이다. ‘스토리텔링’은 단순한 메시지 전달이 아닌, 이야기를 통해 효과적으로 메시지를 전달하는 방법을 뜻한다. 많은 관객들에게 스스로를 돌아보는 계기를 제공하고자 하는 본 연구 목적에 대중적으로 주목을 받고 있는 이러한 개념들이 효과적일 것으로 판단하였다.

작품 연구 방법은 다음과 같다. 첫째, 세계관의 구축 요소를 연구하여 생충이 세계관의 창작 과정을 보완한다. 둘째, 인간사와 생물학적 현상을 대응시켜 생충이 세계관의 구조를 설계한다. 셋째, 생충이 세계관을 배경으로 캐릭터가 만들어내는 서사를 설정한다. 넷째, 공간 설치를 통한 세계관의 전개로 스토리텔링 매체로서의 도자 조형 가능성을 제시한다.

이러한 연구 방법을 통해 도출해낸 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 세계관의 구축 요소는 진실과 허구, 은유와 의인화 등이 있고, 스토리텔링을 통해 효과적으로 전달할 수 있음을 알았다. 둘째, 기생충의 생물학적현상에서 인간사적 가치관을 발견했고, 이를 통해 생충이 세계관의 구조를 설계하였다. 셋째, 실제 생물현상에서 차용한 소재를 통해 생충이 세계관에 설득력을 부여할 수 있었다. 이를 배경으로 캐릭터가 만들어내는 내러티브를 완성할 수 있었다. 넷째, 작품 외적인 공간까지 작업을 확장하는 인스톨레이션 방식을 사용해 세계관을 전개함으로써, 스토리텔링 매체로서의 도자조형 가능성을 확인했다.

본 연구를 통해 작업과 관객이 더욱 밀접한 관계를 가지고 소통할 수 있는 방식을 제안하고, 생충이 세계관이 가상의 설정으로 끝나는 것이 아니라 관객이 인지하는 현실을 확장하는 또 하나의 세계로 작용하는 방법을 제시할 수 있기를 기대한다.

목 차

요약	i
표목차	iii
도목차	iii
작품목차	iv
I. 서 론	1
1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	2
II. 이론적 배경	3
1. 창작 세계관에 대한 일반적 고찰	3
1) 세계관의 정의	3
2) 창작 세계관의 구축 및 특징	4
(1) 진실과 허구	4
(2) 은유와 의인화	6
2. 스토리텔링에 대한 일반적 고찰	8
1) 스토리텔링의 정의	8
(1) 내러티브	8
(2) 스토리텔링	8
3. 창작 세계관을 스토리텔링한 작품사례분석	11
III. 작품 전개 및 해설	16
1. 작품 계획	16
2. 제작 과정	17
3. 작품 해설	25
IV. 결 론	35
참고문헌	37
영문초록(Abstract)	39

표 목 차

〈표 1〉 인간사와 생물 현상의 대응에 따른 세계관 설정	18
---------------------------------------	----

도 목 차

[도 1] Rita Soto Ventra <p.e.02B/ spiritualiter>, 2020	11
[도 2] Rita Soto Ventra <p.e.07B/ sublimatio>, 2019	11
[도 3] Rita Soto Ventra <Existential Parasitism>, 2020	12
[도 4] Rita Soto Ventra <Existential Parasitism>, 2020	12
[도 5] Rita Soto Ventra <Franka Steiner Journal>, 2020	12
[도 6] Klara Kristalova <The Reddest>, 2019	13
[도 7] Klara Kristalova <Leaf Woman>, 2019	13
[도 8] Klara Kristalova <Elephant>, 2012	13
[도 9] Klara Kristalova <Klara Kristalova_solo show>, 2012	14
[도 10] Klara Kristalova <Human after all>, 2020	14
[도 11] 이은영 <어찌하여 그렇게 많은 서로 다른 장소들이, 어찌하여 어떤 날이 다른 날에 융합하는 것일까>, 2014-2015	15
[도 12] 이은영 <망각은 없다>, 2015	15
[도 13] 달팽이 기생충 자료 수집	17
[도 14] 어린 생충이	19
[도 15] 보호색을 띤 생충이	19
[도 16] 황금 생충이	20
[도 17] 영웅을 따라하는 생충이	20
[도 18] 생충이의 측수에 따른 변화	20
[도 19] 구원을 기다리는 생충이	21
[도 20] 구원자 ‘새’	21
[도 21] 새를 바라보는 생충이1	24
[도 22] 새를 바라보는 생충이2	24
[도 23] 생충이 일상1	24
[도 24] 생충이 일상2	24

작품목차

[작품 1] 생충탑 Para Pagoda	25
[작품 2] 땅충이 Camo	26
[작품 3] 땅충이, 새를 만나다 Camo, meets the Bird	27
[작품 4] 신의 축복 Blessing of the Bird	28
[작품 5] 생충산 Mount Para	29
[작품 6] 생충이 생활환 Para' s Life cycle	30
[작품 7] 땅충이 벽화 Camo mural	31

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

“기차를 타고 뒤를 돌아보면 굽이 굽이져 있는데 타고 갈 때는 직진이라고 밖에 생각 안 하잖아요. 저도 반듯하게 살아왔다고 생각했는데 뒤돌아보면 굽이져있고 그게 인생인 거 같죠.” KBS2 ‘다큐멘터리 3일’의 ‘서민들의 인생 분기점 - 구로역’ 편에서 자신을 취업 준비생이라고 밝힌 한 청년의 인터뷰 대답이다. ‘자신이 옳다고 생각했으나, 시간이 지나고 돌아보니 그렇지 않았다.’라는 메시지를, 기차를 탔었던 자신의 경험에 빗대어 은유적으로 표현한 인터뷰다. 본인이 어떠한 길을 가는지 분명히 안다고 생각하더라도, 길을 걷는 당시에는 그 사실을 정확히 알기 힘들다는 것을 우리는 해당 인터뷰를 통해 알 수 있다.

현대 대중문화 콘텐츠에서 ‘세계관’이라는 개념이 주목받고 있다. 미국 최대 코믹스 회사이자, 영화사이기도 한 마블은 영화 수십 편이 공유하는 하나의 세계관을 만들어서 전 세계적인 흥행을 기록했다. 연예인이 가상의 인물을 연기하거나 브랜드가 가상의 세계관을 설정하는 등, 개인에서 브랜드까지 다양한 주체가 세계관을 자신들의 홍보방식으로 사용한다.

이렇게 대중문화가 주목하는 세계관이라는 방식을 통해 작업을 한다면 관객은 자신이 어떠한 사람인지 돌아볼 수 있는 계기가 될 것이다. 이를 위한 방법으로 전통적으로 인간사회의 문제점을 고발하고 파악할 수 있게 만들었던 우화를 접목시켜 관객들이 스스로를 돌아볼 수 있는 세계관을 만들고자 하였다.

대중이 가장 선호하는 문화콘텐츠개념 중 하나인 세계관을 창작하고, 이 세계관을 공간의 설치를 통한 작업으로 전달한다면, 관객들로 하여금 몰입과 감정이입을 유도할 수 있을 것이다. 다큐멘터리 3일의 청년은 ‘뒤돌아보고’ 자신이 온 길이 굽이져있다는 것을 깨달았다. 본 연구자는 대중들에게 ‘뒤돌아보는’ 계기를 제공할 수 있는 작업의 기반인 ‘스토리텔링 매체로서 도자조형의 가능성 확장’을 본 연구를 통해 확립함을 목적으로 한다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 실제 자연생물을 소재로 의인화하여 세계관을 창작하고, 이를 공간에 설치하여 스토리텔링 매체로서 도자 조형의 가능성을 제시하는 연구로써 범위는 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 세계관이란 가상세계의 설정으로써의 세계관으로 의미를 국한한다.

둘째, 본 연구자가 창작한 세계관은 ‘생충이 세계관’으로 지칭한다.

셋째, 세계관의 소재인 기생충은 달팽이 기생충으로 알려진 ‘레오코클로리디움 파라독섬 흡충’으로 제한한다.

넷째, 본 연구의 Installation은 ‘생충이 세계관’을 스토리텔링하는 설치미술로써의 installation(이하 인스톨레이션)으로 범위를 한정한다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 세계관의 구축 요소를 연구하여 생충이 세계관의 창작 과정을 보완한다.

둘째, 인간사와 생물학적 현상을 대응시켜 생충이 세계관의 구조를 설계한다.

셋째, 생충이 세계관을 배경으로 캐릭터가 만들어내는 서사를 설정한다.

넷째, 공간 설치를 통한 세계관의 전개로 스토리텔링 매체로서의 도자조형 가능성을 제시한다.

II. 이론적 배경

1. 창작 세계관에 대한 일반적 고찰

1) 세계관의 정의

세계관의 사전적 정의는 “자연적 세계 및 인간 세계를 이루는 인생의 의의나 가치에 관한 통일적인 견해.”¹⁾이다. 하나의 세계를 바라보는 틀, 가치관이라는 의미를 가지고 있다. 예술가에게 세계관은 삶을 대하는 태도이자, 자기인식의 한 형식이기도 하다.²⁾ 창조적 개인성을 가진 예술가가 자신의 삶을 어떻게 받아들이고 편집하여 표현할지에 관한 태도이고, 모두가 동시에 살아가는 삶 속에서 같은 정보를 어떻게 받아들일지를 결정하는 자기인식의 한 형식인 것이다. 이렇게 전통적인 의미의 세계관은 주어진 세상을 어떻게 바라볼지에 관한 신념 혹은 철학의 가까운 의미였다.

하지만 최근 대중문화 콘텐츠에서의 세계관은 전통적인 의미와는 다른 의미를 가지고 있다. “가상 세계의 시간적, 공간적, 사상적 배경³⁾ 혹은 그 세계의 구성 요소”가 그것이다. 신념 혹은 철학에 가까웠던 기존 의미와는 달리 서사의 배경이 되는 세계의 설정으로써의 의미가 강해진 것이다. 이는 OTT⁴⁾의 등장 등 대중들이 즐길 수 있는 문화콘텐츠들이 증가하면서 가상의 세계를 설정하는 콘텐츠들 역시 증가했고, 이에 따른 가상의 세계를 인식하고 접할 수 있는 기회가 증가했기 때문이다.

대중문화 콘텐츠에서 이러한 가상의 세계관에 대한 중요성이 커지면서 세계관에 대한 학문적 연구도 이루어지고 있다. 미디어간의 상호작용과 시너지를 연구하는 학문인 트랜스미디어 분야의 연구자 클라스투롭과 토스카(Klastrup & Tosca, 2004)는 트랜스미디어 ‘세계관’을 구성하는 핵심요소를 미토스(mythos)와 토포스(topos), 에토스(ethos)로 구분하였다.⁵⁾

1) 세계관[世界觀] (표준국어대사전)

2) 이강은, “세계관과 창작방법에 대한 복합체계상승론적접근”, 서울대학교러시아연구소, 2003, p.110

3) 지혜영, “여성 아이돌 뮤직비디오에 나타난 세계관과 자아실현의 특징 연구 걸그룹 레드벨벳의 뮤직비디오를 중심으로”, 건국대학교 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과, 2021, p.12

4) OTT(Over-The-Top) : 기존 세팅박스 같은 단말기의 범위를 넘어서 인터넷을 통해 제공되는 모든 유형의 스트리밍 미디어 콘텐츠.

5) 이준희, 최유민 “확장형 트랜스미디어 스토리텔링을 위한 세계관 디자인 연구 : 구름빵의 사례”, 한국디자인학회, 2015, p.167

① 미토스(mythos) : 해당 세계를 이해하는 것에 있어서 필요한 핵심지식을 뜻한다. 현실과는 다른 그 세계의 특징이나, 법칙 등에 해당한다.

② 토포스(topos) : 해당 세계의 물리적 공간을 뜻한다. 해당 세계 안에서 일어나는 모든 일들은 다른 시간대여도 기본적으로 같은 공간에서 행해진다는 것이 전제되어야 한다.

③ 에토스(ethos) : 해당 세계 안에서 통용되는 윤리나 통념을 뜻한다. 미토스나 토포스가 해당 세계를 구성하는 하드웨어였다면 에토스는 해당 세계를 구성하는 소프트웨어인 셈이다. 에토스에 따라 해당 세계의 선악이 구분되며, 등장인물들의 본성과 성격이 규정되어지기도 한다.

클라스투롭과 토스카에 따르면 ‘미토스와 토포스, 에토스가 유기적이고 논리적으로 구성되어 설득력 있게 다가오는 가상의 설정’을 세계관이라 부를 수 있다.

이후 본 논문에서는 전통적 의미의 세계관과는 다른 현대의 문화콘텐츠적 세계관을 다룰 것이고, 이를 창작 세계관이라 지칭한다. 이후 본 논문에서의 ‘세계관’은 모두 ‘창작 세계관’을 뜻한다.

2) 창작 세계관의 구축 및 특징

(1) 진실과 허구

사람들은 문학작품이나 영화, 애니메이션 등의 창작된 이야기에 공감을 하고 감정이입을 한다. 이렇게 창작된 이야기들 중에서는 그 배경이 우리가 사는 세상인 경우도 있지만, 공상과학이나 판타지처럼 아예 다른 세상이 배경인 경우도 있다. 외계인이 나오고, 마법이 등장하는 비현실적인 배경임에도 우리는 이런 이야기에 공감하고 감정을 이입할 수 있다. 허구의 배경 안에도 진실이라 느낄 수 있는 부분이 있기 때문이다. 흥부와 놀부 이야기에서 요술박 같은 요소들은 비현실적인 허구의 영역이지만, 흥부와 놀부의 재산상속 문제는 지극히 현실적인 영역이다. 그러한 현실적인 영역, 즉 진실이 있기 때문에 우리는 흥부와 놀부 같은 허구의 이야기에 몰입하고 감정이입할 수 있게 되는 것이다. 이처럼 진실은 허구의 필수 요소다. 진실이 있는 허구는 단순히 거짓이 아닌, 몰입할 수 있는 가상의 이야기가 된다.

진실은 단지 허구의 한 요소일 뿐이 아니라 허구의 시작점이기도 하다. 허구를 뜻하는 단어 ‘fiction’은 어원적으로 ‘흉내내다, 조작하다’라는 뜻을 가진 라틴어, fictio에 뿌리를 두고 있다.⁶⁾ 허구가 진실을 모방하는 것에서 시작했다는 것을 추측할 수 있는 부분이다. 결국 진실을 모방해서, 진실 같은 이야기, 실체라고 믿어지는 이야기를 만드는 것이 허구라고 볼 수 있다.

장-마리 쉐페르(Jean-Marie Schaeffer)는 자신의 저서 <왜 허구인가?>에서 허구가 현실 확장의 도구로써의 역할을 한다고 서술했다. 허구는 비록 그 자체로 현실이 아님에도, 우리가 허구 안에서 하는 경험과 몰입은 현실 못지않게 현실적이다. 그렇기 때문에 우리는 허구의 산물들을 보며 마치 현실인 것처럼 몰입하고 감정을 이입할 수 있게 된다. 이때 우리의 지각 안에서 현실과 허구의 경계가 무너지고, 이는 우리의 현실이 확장되는 효과를 일으킨다. 우리가 사는 이 현실만큼만 경험하는 것이 아니라 더 넓은 현실을 경험하게 되는 것이다. 쉐페르는 이처럼 허구를 진실과 대립적인 관점에서 보지 않고, 이 세계를 이해하고 설명할 수 있는 도구로써 간주하고 있다.⁷⁾ 허구를 정신 속에서 실존하는 하나의 실체로써 간주하는 허구실재론의 입장을 취하고 있는 것이다.⁸⁾ 쉐페르의 견해를 빌리자면, 허구란 단지 ‘진실이 아닌 것’, ‘진실을 묘사하는 것’에 그치는 것이 아니라 우리의 현실을 확장해주고 우리의 현실을 더 잘 이해할 수 있게 도와주는 도구로써의 역할을 하는 것이다.

이와 같은 사실로 미루어볼 때, 사람들에게 설득력 있는 세계관을 구축하기 위해서는 진실과 허구, 두 가지 요소가 매우 중요하다는 것을 알 수 있다. 몰입하기 위한 진실, 우리의 현실을 확장해주거나 우리의 현실을 보다 잘 이해하기 위한 허구가 필수요소인 것이다.

진실이 있기에 몰입할 수 있고, 몰입할 수 있기에 우리의 현실을 확장해주는 허구적 세계관의 사례로 베르나르 베르베르의 <개미>⁹⁾가 있다. <개미>는 개미의 세계를 개미의 시각에서 풀어낸 과학소설이다. 소설 <개미>를 쓰기 위해 작가 베르나르는 12년 동안, 개미논문을 작성할 만큼 개미를 전문적으로 연구하였다. 12년간의 연구를 녹여낸 소설 <개미>는 실제 개미의 생물학적 특성과 개미사회의 모습을 매우 현실적으로 재현할 수 있었다. 이를 통해 독자는 인간이라면 경험하지 못할 개미의 현실에 몰입할 수 있게 되었다. 또한 이렇게 재현된 개미사회에 자연스럽게 인간사회를 투영하면서, 독자로 하여금 개미사회를 통해 인간의 모습을 다시 한번 이해할 수 있게 하였다.

6) Fiction (dictionary.education)

7) 김한식, “이론 이후, 삶을 위한 문학 이론 - ‘허구’와 ‘미메시스’ 개념을 중심으로”, 한국불어불문학회, 2020, p.223-258

8) Jean-Marie Schaeffer, “Why fiction?”, University of Nebraska Press, 2010

9) 베르나르 베르베르, “개미”, 열린책들, 2010

(2) 은유와 의인화

은유의 사전적 정의는 “사물의 상태나 움직임을 암시적으로 나타내는 수사법”¹⁰⁾으로써, 한 대상을 다른 대상으로 이해하는 수사법이다. 원관념과 보조관념 사이의 유사성이나 관련성을 통해 원관념을 보다 원활히 이해할 수 있는 것에 그 목적이 있다. 눈으로 볼 수 없거나 실체를 만질 수 없는 관념적인 것들을 효과적으로 설명하거나 전달하기 위해 은유를 사용하며, 실체가 있는 것들도 그 본질을 더 잘 전달하기 위해 쓰이기도 한다.

은유는 1970년대 후반을 기점으로 전통적 관점과 인지적 관점으로 구분된다.¹¹⁾ 전통적으로 은유는 언어적 특성이자 현상이며 일상생활에서 보다는 주로 시와 소설 같은 문학에서 나타나는 것으로 보았다. 이와는 다르게 현대의 인지적 관점에서의 은유는 언어가 아닌 개념체계로써 연구된다. 문학뿐만 아니라 일상에서도 쉽게 만날 수 있는 은유는, 우리가 사고하는 하나의 개념체계이자 논리로써, 추상적 개념을 이해하고자 할 때 주로 사용된다. 이러한 은유를 사용함으로써 우리는 추상적이고 모호한 개념을 구체적이고 특정한 개념으로 받아들일 수 있게 된다. “A는 인내심이 매우 강한 사람이다.” 라는 문장에서 ‘매우’ 라는 부분은 비교적 모호한 표현으로 느껴질 수 있다. ‘매우’ 라는 의미의 정도를 사람마다 다르게 받아들이기 때문이다. 이때 “A는 살아있는 부처다.” 라고 생각한다면, 구체적인 표상이 생김으로써 이러한 모호함을 해소하는 효과를 기대할 수 있다. “인내심이 매우 강하다” 란 추상적 명제를 부처라는 구체적 대상으로 치환하면서 모호함을 줄이고, 명확한 개념으로 받아들일 수 있게 되는 것이다. 이처럼 현대에 들어서 은유는 단순히 문학적으로, 언어적으로 쓰이는 수사법만이 아니라 우리의 삶을 이해하는 개념체계로써 확장되었다. 개념적 은유이론을 실용적으로 체계화시킨 언어학자 Kovecses는 “은유가 인간의 사고, 이해, 추론, 나아가 사회, 문화 그리고 심리적 현상을 창조하는 데 중요한 역할을 하기 때문에, 은유를 이해하려고 노력하는 것은 우리가 누구이며 어떤 종류의 세계에 살고 있는지에 대한 부분을 이해하려고 시도한다는 것을 뜻한다.”라고 말했다.¹²⁾

이렇듯 가상의 세계관을 사람들에게 더욱 잘 이해시키기 위해서 은유는 세계관에 있어 필수요소이며, 세계관을 접하는 사람들도 추상적이고 낯선 세계관을 이해하기 위해 개념체계로써의 은유적 사고를 하게 된다.

10) 은유[隱喩] (표준국어대사전)

11) 최아영, “은유와 환유의 특성에 관한 연구”, 대구가톨릭대학교 대학원, 2010

12) 김동진, “은유인식을 통한 구절동사 기억에 관한 연구”, 부산대학교 대학원, 2013

“의인화”는 은유의 하위개념 중 하나이지만, 무인격의 대상을 인격화한다는 점에서 인격체인 사람에게 큰 의미를 갖는다. 또 그렇기에 가장 광범위하게 쓰이는 은유법 중 하나이다. 의인화의 사전적 정의는 “사람이 아닌 것을 사람에 비기어 표현함”이다.¹³⁾ 사람이 아닌 동물이나 식물, 사물들을 마치 사람인 것처럼 표현하는 것이다. 이는 의인화 하는 대상에게 인격을 부여하는 것이고, 이러한 행위를 통해 사람이 아닌 대상은 사람의 대리인이 된다. 대리인이 된 대상에게는 크게 두 가지 효과를 기대할 수 있다. 첫 번째는 세계관을 접하는 사람과의 거리를 가깝게 만듦으로써 세계관을 심리적으로 받아들이기 쉽게 만든다는 것이다. 이는 사람들에게 세계관에 대한 태도를 친밀하게 만들고, 이해하기 쉽게 만든다는 의미다. 두 번째는 상징적으로 표현할 수 있다는 점이다. 실제 사람과 비교해서 의인화된 대상은 상징적인 표현으로써 강조되는 효과가 있다. 이런 효과는 신화나 전설, 우화 등에서 관찰할 수 있다.

이러한 은유와 의인화가 효과적으로 사용된 세계관의 사례로써는 조지 오웰의 <동물농장>이 있다. 대표적인 우화소설인 동물농장은 당대 러시아를 비롯해 사회주의의 모순을 비판하려는 의도로 우화적 기법을 적극 활용한 소설이다. 이 작품은 동물들의 의인화를 통해 사회주의와 독재체제를 비꼬았다. 이 소설에서 우리는 이념을 앞세운 권력의 횡포, 그에 신임하는 군상들에 대한 은유를 발견할 수 있다. 사람들은 동물농장에서 발견할 수 있는 은유를 통해 독재의 폐해라는 추상적 개념을 동물들의 고통이라는 구체적 개념으로 받아들이고 이해할 수 있으며, 의인화된 동물들의 모습을 통해 권력이 부패하는 과정을 명확하게 파악할 수 있다.¹⁴⁾

13) 의인화[擬人化] (표준국어대사전)

14) 성기웅, “연극 표현 수단으로써의 우화 연구 -조지 오웰의 ‘동물농장’ 공연사례 분석-”, 극동대학교 대학원, 2018

2. 스토리텔링에 대한 일반적 고찰

1) 스토리텔링의 정의

(1) 내러티브

내러티브의 사전적 정의는 “정해진 시공간 내에서 인과 관계로 이어지는 허구 또는 실제 사건들의 연속.”¹⁵⁾이다. 특정 사건들이 인과 관계로 인해 이어진 구조를 서사 혹은 내러티브라 부른다. 서로 관련이 없는 개별적인 사건들을 이어주는 틀이자 시선을 내러티브라 정의하기도 한다.¹⁶⁾ 두 정의의 공통점은 사건들이 일련의 구조를 중심으로 재구성되었다는 점이다. 이렇듯 내러티브는 특정 배경, 특정 사건이 특정 인물에 의해 시간의 연속성을 갖게 되면서 구축되고 진행된다. 내러티브는 기본적으로 경험이 일어나는 맥락, 이야기의 주인공, 사건들의 인과관계를 드러내는 플롯¹⁷⁾이라는 구성요소를 갖고 있으며, 하나의 내러티브를 구성하는 각각의 사건, 행위, 경험은 더 하위의 사건, 행위, 경험들을 포함하고 있다고 볼 수 있다.¹⁸⁾ 이러한 구성 요소들이 서로 연결되고 새로운 의미를 갖게 되는 것이 서사이자 내러티브다.

(2) 스토리텔링

스토리텔링은 ‘이야기를 전하다’라는 직관적인 뜻 덕분에 마케팅, 브랜딩, 인문학, 인터랙션 등등 수많은 분야에서 각 분야에 상응한 뜻으로 쓰이고 있지만 아직 정의와 미학 같은 원론적인 연구는 드물다.¹⁹⁾ 이를 두고 “스토리텔링은 인류의 커뮤니케이션과 함께 탄생하고 오랜 시간에 걸쳐 우리 일상 전반에 녹아든 매우 포괄적인 개념인데, 이를 미학 같은 한 가지 방향으로 한정한다는 것 자체가 쉽지 않다”는 해석도 있다.²⁰⁾ 이러한 어려움에도 불구하고 원론적인 선행연구는 존재한다.

15) 내러티브[narrative] (우리말샘)

16) Connelly, F. M. & Clandinin, D. J, “Ontario: The Ontario Institute for Studies in Education.”, Teachers as curriculum planners.1988

17) 문학 작품에서 형상화를 위한 여러 요소들을 유기적으로 배열하거나 서술하는 일. 플롯[plot] (표준국어대사전)

18) 박민정, “내러티브란 무엇인가?: 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환”, 서울대학교, 2006

19) 류은영, “내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로”, 인문콘텐츠학회, 2009, p.9

20) 류은영, “내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로”, 인문콘텐츠학회, 2009, p.10

작가 Stephen Denning은 스토리텔링의 가장 중요한 요소들을 다음과 같이 정리했다. “스토리텔링이란 특정한 사건을 잘 짜인 스토리로 시청각 등의 감각에 호소하며 전달하는 담화예술 혹은 기술이다.”²¹⁾ 여기서 주목해야 할 부분은 다음 두 가지다.

첫째, ‘잘 짜인 스토리’다. 일반적인 메시지 전달과 스토리텔링의 가장 큰 차이는 완성도 있는 하나의 ‘스토리’로 전달한다는 점이다. 하나의 스토리, 하나의 서사에는 구조와 흐름이 있고, 이 흐름은 전달 대상자에게 몰입과 감정이입을 유발해 스토리를 효과적으로 전달할 수 있게 한다. 권선징악이라는 간단명료한 사자성어보다 흥부와 놀부 이야기가 더 길고 복잡한 전달과정을 거칠지언정 전달대상자에게 효과적으로 각인되는 것이다.

둘째, ‘시청각 등의 감각’이다. 우리는 오감을 통해 세상을 경험하고 받아들이는 것이다. 스토리텔링의 목적이 우리의 감정을 움직여 몰입하게 만드는 것이기에, 각 감각에 호소하여 전달하는 것이 스토리텔링이 추구해야 할 방식이다. 전통적인 스토리텔링은 주로 시각이나 청각 등 단일 감각에 의존하며 상대적으로 폐쇄적인 스토리를 구축했다.²²⁾ 과거에도 오페라나 뮤지컬, 사물놀이 같은 두 가지 이상의 감각이 융합된 스토리텔링이 존재는 했으나 전체 문화규모에 비해서 그 비율이 크다 할 수는 없었다. 그러나 20세기 중반, TV와 비디오가 보급되기 시작하면서²³⁾ 두 가지 감각이 융합된 영상 위주의 스토리텔링이 주류가 되고 발전하기 시작했다. 이후 입체적인 영상과 함께 진동, 물안개 등 영화 안의 환경을 느낄 수 있는 4D영화까지 스토리텔링은 더 많은 감각에 호소하는 방향으로 발전하고 있다. 또 단순히 더 많은 감각에만 호소하는 것이 아니라, 평면이 아닌 입체를 보여주는 3D영화, 작품 속으로 들어갈 수 있는 미술 분야의 인스톨레이션과 같이 같은 시각이라도 더 확장된 호소를 보여주는 방향으로도 발전하고 있다.

스토리텔링은 그 이름처럼 ‘스토리’를 ‘전달’하는 과정이다. 관객에게 메시지를 효과적으로 전달하는 ‘스토리텔링’을 위해서는 우선 ‘스토리’가 매력적이어야 한다. 관객들은 매력적인 이야기, 완성도 있는 이야기에 깊이 몰입하고 그 안에 있는 메시지를 자연스럽게 수용하기 때문이다. 이때 내러티브는 완성도 높은 스토리를 위해서 필수적인 요소다. 스토리는 해당 구성요소들이 적재적소에서 각자의 역할을 하며 유기적으로 작동할 때, 비로소 내러티브를 가지게 된다. 내러티브를 가

21) Stephen Denning, “The Leader’s Guide to Storytelling”, Jossey-Bass, 2007

22) 쉬자오이, “트랜스미디어 스토리텔링에 관한 연구 -마블의 시네마틱 유니버스를 중심으로-”, 동서대학교, 2019

23) 이상면, “영화 이전의 영상, 그 역사의 현장”, 연세대 미디어아트연구소, 2006

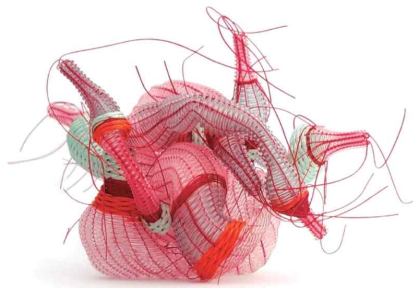
진 스토리는 단순한 텍스트 덩어리들과는 다른, 서사와 흐름이 있는 이야기가 된다. 이러한 이야기를 전달하기 위해, 텍스트에 이미지를 추가하거나, 단편적인 이미지가 아닌 연속적인 영상을 사용하거나, 시각뿐만 아니라 다른 감각을 추가하여 사용하는 등 관객들이 깊게 몰입할 수 있는 환경을 조성하고자 하는 노력이 기존의 메시지 전달과 스토리텔링을 구분하는 중요한 요소다. 내러티브를 관객에게 효과적으로 전달하는 방법까지가 스토리텔링인 것이다.

3. 창작 세계관을 스토리텔링한 작품사례분석

본 연구자는 실체적인 생물학적 현상을 바탕으로 구축한 세계관과 캐릭터로 인간사를 은유적으로 이야기했으며, 공간 설치를 통해 거시적인 관점에서 세계관 구조와 서사를 설명했다. 이와 유사하게 세계관을 전개한 작품들의 사례를 분석하고자 한다.

1) 리타 소토 벤투라 Rita Soto Ventra (1977 -)

리타 소토 벤투라는 기생충을 소재로 한 예술가로 말총과 같은 자연섬유로 바구니를 짜는 전통기술을 재해석한 작가다. 리타는 개인적인 인간관계의 경험에서 기생이라는 개념에 관심을 갖게 되었다. 그녀는 기생은 서로 상호작용을 하는 관계이지만 기생충은 결국 숙주를 해친다는 점에서 다른 사람으로부터 이득을 취하는 인간관계를 연상한다.²⁴⁾



[도 1] Rita Soto Ventra
〈p.e.02B/ spiritualiter〉 2020
말총, 탐피코 섬유, 은실
10x6x5 cm



[도 2] Rita Soto Ventra
〈p.e.07B/ sublimatio〉 2019
말총, 탐피코 섬유, 은실
14x6x5 cm

리타는 눈에 보이지 않는 기생충의 존재를 그녀만의 작업 언어로 형태가 보이는 기생충을 만들었다. 조지 캐스티넨²⁵⁾은 리타의 작품을 분명 우리에게 영향을 미치고 있지만 사람들이 잘 인지하지 못하는 사회적 문제들을 표면으로 끌어 올리는 작업이라고 말했다.

24) Rita Soto Ventra, “Existential Parasitism”, 2019, p.10

25) 생명과학을 전공한 장신구 디자이너.

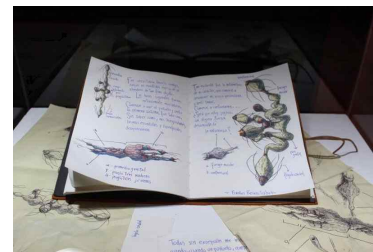
다.²⁶⁾ 리타의 작품은 외면되고 있는 사회적 이슈를 재조명 시켜 사람들로 하여금 다시 관심을 가지고 생각해보게 하는데 의의가 있다.



[도 3] Rita Soto Ventra
「Existential Parasitism」
2020
20x20x1 cm



[도 4] Rita Soto Ventra
〈Existential Parasitism〉
2020
전시전경 일부



[도 5] Rita Soto Ventra
〈Franka Steiner Journal〉
2020
가죽, 종이, 디지털 드로잉

‘Existential Parasitism’은 다른 예술가들과 함께 리타의 작품에 대한 학제적인 창작이 이뤄진 프로젝트다. 같은 이름으로 책이 출간되었고 전시가 이뤄졌다.

책에는 리타의 기생충 작품을 중심으로 단편소설, 일러스트, 습판사진²⁷⁾이 수록되어 있다. 책에 수록된 Daniel Ramírez의 픽션 〈An invisible quest〉는 실제 사건인 2019년의 칠레 반정부 시위를 배경으로 하고 있다. 소설은 가상의 인물인 법의학자 Franka Steiner가 사람들 옷에서 발견한 기생충이 옷을 입은 사람에 따른 흔적을 지닌다는 것을 알아내면서 이를 분류하고 연구하는 서사를 담고 있다. 리타의 기생에 관한 시각을 담고 있는 이 허구적 이야기는 글과 함께 들어간 Carlos Laporte의 일러스트가 더해져 현실의 사건과 생물학적 근거로 더욱 실제 이야기처럼 느껴진다. 또한 리타는 전시장에서 인스톨레이션을 통해 작품들을 소설의 주인공의 연구실처럼 기획했다. 유리 돔, 돋보기와 같은 연구 도구들과 작품 〈Franka Steiner Journal〉를 전시했다. 이는 소설 속 주인공이 연구를 기록한 다이어리를 재현한 작품으로, 소설의 글과 일러스트 일부를 발췌해 제작했다. 리타의 작품은 각 개체의 스토리보다 실제적 구현을 통해 현실성을 부여하면서 본인의 이야기와 메시지에 힘을 주고 있다.

26) Jorge Castañón, “Existential Parasitism”, “When what seemed invisible becomes visible”, 2019, p.15

27) 감광액을 유리판에 칠한 후, 젖어 있는 상태에서 촬영 및 현상하여 만든 사진.

2) 클라라 크리스탈로바 Klara Kristalova (1967 -)

클라라 크리스탈로바는 주로 문학 작품에서 사용되는 의인법²⁸⁾을 통해 동화적인 캐릭터의 드로잉과 도자 조각을 만드는 작가이다.



[도 6] Klara Kristalova
〈The Reddest〉 2019
종이 위에 수채화, 잉크
105x75 cm



[도 7] Klara Kristalova
〈Leaf Woman〉 2019
조형토, 유약
112x32x41 cm



[도 8] Klara Kristalova
〈Elephant〉 2012
조형토, 유약
65x146x39 cm

아름다운 소녀가 꽃과 나뭇잎이 되고 코끼리가 수줍게 웃는 클라라의 동화와 같은 작품들은 동심과 마법 같은 긍정적인 이야기를 공유하는 것 같지만 사실 그녀는 두려움, 사랑, 슬픔 그리고 죄책감 같은 원초적인 감정을 전달하며 인간의 내면을 이야기한다.²⁹⁾ 사실 동화의 시작은 어린이들을 위한 것이 아닌 어른들 사이에서 구전으로 내려오던 이야기로 인간들의 원초적인 두려움들을 담고 있다. 이와 유사하게 클라라의 작품도 그러하다. 대신 동화가 언어적으로 그 이야기를 전달한다면 그녀는 시각적으로 작품을 통해 이야기를 전달하고 우리의 감정을 건드리는 것이다.³⁰⁾

28) 동물, 식물, 사물 그리고 추상적인 존재에서 인간의 특성을 부여하여 목소리를 내게 하는 예술적 장치.

29) 페로탱 https://www.perrotin.com/artists/Klara_Kristalova

30) Perrotin, “Klara Kristalova”, 단행본, p.7.



[도 9] Klara Kristalova
 <Klara Kristalova_solo show> 2012
 가변설치



[도 10] Klara Kristalova
 <Human after all> 2020
 가변설치

클라라는 공간에 무대를 만들고 그 위에 작품 조각들을 배치한다. 이러한 설치방식은 관람자가 각 캐릭터의 스토리를 상상하고 인과관계에 따른 하나의 서사를 만들도록 유도한다. 그리고 이 서사는 확장되어 인간의 삶과 우주와 같은 큰 이야기를 연상하게 만든다. 이는 관람자에게 더 넓은 해석의 장을 만들어주는 장치라고 생각한다. 클라라는 각 조각의 외적인 아름다움보다 우리 내면과 연결되는 것들을 보여주는 것이 더 중요하다고 이야기한다.³¹⁾

31) Perrotin, “Klara Kristalova”, 단행본, p.11.

3) 이은영 (1982 -)

이은영 작가는 평면 드로잉과 입체 조각 등 다양한 조형 언어로 전시 공간에서 작품을 전개한다. 작가는 본인의 이야기가 아닌 사회적인 문제에 관한 생각과 이미지의 파편들을 이질적으로 조합하여 보여준다.³²⁾



[도 11] 이은영

〈어찌하여 그렇게 많은 서로 다른
장소들이, 어찌하여 어떤 날이 다른
날에 융합하는 것일까〉 2014-2015
조형토에 세라믹 펜슬, 벽면에 목탄
가변설치



[도 12] 이은영

〈망각은 없다〉 2015
천과 벽에 드로잉과 세라믹
가변설치

결합된 이미지들은 인간이 아닌 돌연변이 같은 동물인 경우가 많다. 그녀는 도자로 만든 우화적 형식의 형상들로 인간사를 은유적으로 이야기한다. 작가의 각 작품에는 4·16 세월호 참사, 4대강 사업 그리고 쌍용차 사태 등 한국의 구체적인 사회적 문제들이 실려 있다. 하지만 이는 단편적인 이미지와 의미가 불완전한 연결망을 가지고 있어 명확한 의미를 알아내기엔 어렵다. 관객들은 작가가 던진 몇몇 단서를 엮으며 사회적 문제에 대한 무뎌지는 감각을 다시 각성하게 된다. 또한 작가는 천에 그린 걸개그림이나 벽의 목탄 드로잉으로 일시적으로 있다가 지워지는 방식을 이용한다. 이는 시간이 지나면 사라지는 것처럼 우리의 관념과 인식도 영원히 지속하는 것은 아닌 것을 의미한다.³³⁾

32) 작가&작가 인터뷰, <https://news.mt.co.kr/mtview>,

33) Oci미술관, <https://ocimuseum.org/>

Ⅲ. 작품전개 및 해설

1. 작품 계획

본 연구자는 실체적 자연현상을 소재로 인간사와 대응시켜 세계관을 구축했다. 공간 설치를 통해 세계관의 서사를 전개하면서 스토리텔링의 매체로서 도자 조형의 가능성을 확장하고자 한다.

작품의 전개는 다음 순서로 진행한다.

첫째, 생충이 세계관의 소재인 기생충 레오코클로리디움 파라독섬³⁴⁾의 생활환(Life-cycle)³⁵⁾과 생물학적 특성을 조사한다.

둘째, 조사한 자료들을 바탕으로 인간사³⁶⁾를 대변할 수 있는 창작 세계관의 전반적인 서사구조³⁷⁾와 캐릭터를 설정하고 제작한다.

셋째, 생충이 세계관의 캐릭터들이 세계관을 배경으로 만들어내는 세부적인 내러티브를 구성하고 이를 연출하기 위한 장면을 구상한다.

넷째, 생충이 세계관의 이야기를 ‘설치 방식’을 통해 공간에 전개한다.

34) 흡충[吸蟲]에 속하는 레오코클로리디움 파라독섬(Leucochloridium paradoxum), 이하 달팽이 기생충.

35) 생활환[生活環] : 생물이 여러 시기를 거치면서 성체로 성숙하여 생식을 하고, 다시 그 자손이 같은 과정을 거쳐 순환하는 일. (표준국어대사전)

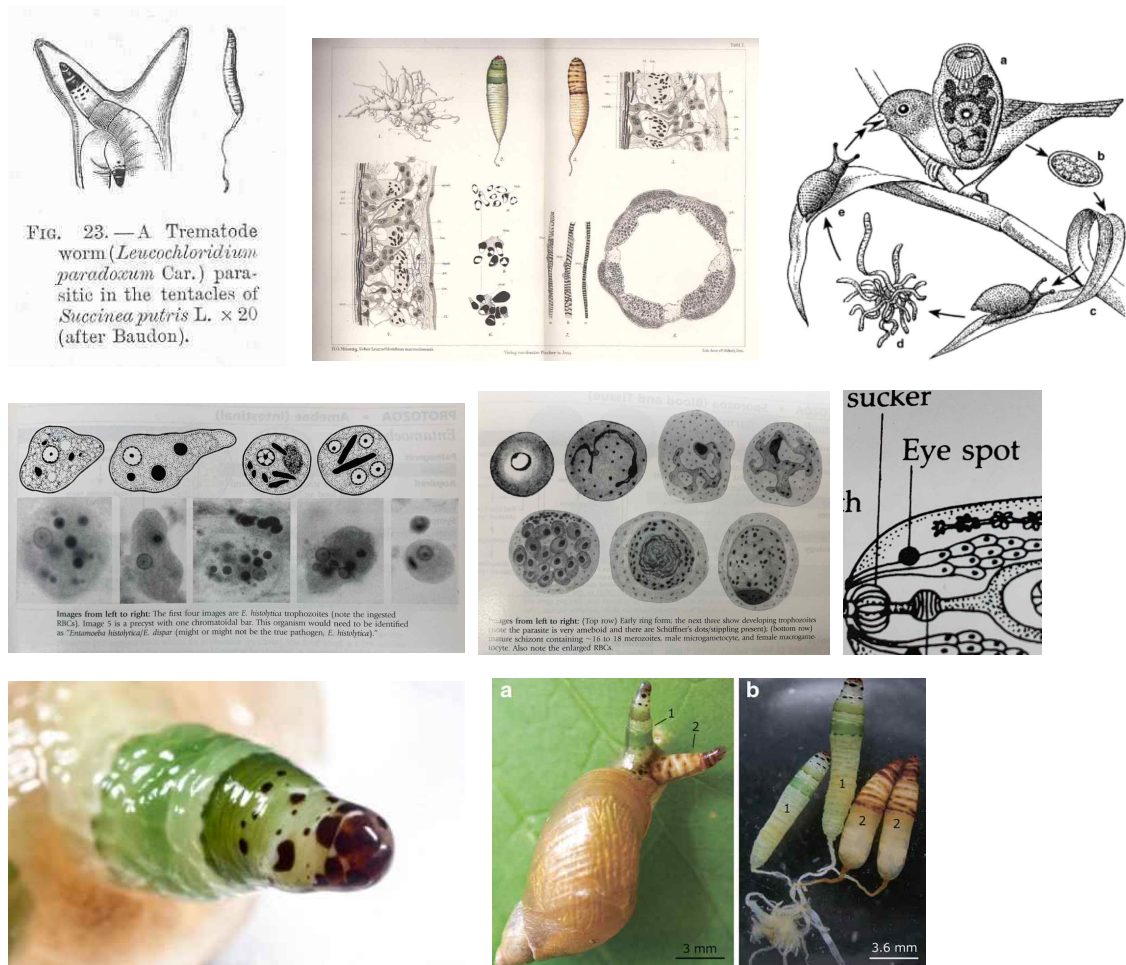
36) 인간 생활에서 일어나는 이러저러한 일.

37) 신화나 민담, 소설 같은 서사물에서 사건들이 결합하는 방식이나 서로 맺고 있는 연관 관계 또는 질서를 가리킨다.(이상섭, “문학비평용어사전”, 민음사, 2001)

2. 제작 과정

1) 소재 달팽이 기생충 자료 수집

실제 생물학적 현상을 기반으로 한 생충이 세계관은 달팽이 기생충을 소재로 한다. 달팽이 기생충의 생활환, 외관, 구조, 특성 등의 자료를 바탕으로 창작세계관에 현실성을 부여한다.



[도 13] 달팽이 기생충 자료 수집

레오코클로리디움 파라독섬은 달팽이를 1차 숙주로 삼는 기생충이다. 이 기생충의 알은 달팽이의 먹이로 유입되어 달팽이 몸에서 부화하고 양분을 받는다. 성체가 된 달팽이 기생충은 달팽이의 신경을 조작해 숲 아래 음지에 살던 달팽이를 노출된 나

무 꼭대기 높은 곳으로 조종한다. 그리고 달팽이의 더듬이에서 초록과 갈색의 화려한 무늬의 몸을 반복적으로 움직인다. 이는 달팽이를 화려하고 통통한 애벌레처럼 보이게 만들어 새의 눈에 쉽게 띄기 위한 행동이다. 2차 숙주인 새에 잡아먹힌 달팽이 기생충은 새의 내장에 기생하다 안에 알을 낳고 생을 마감한다. 그리고 내장 안의 알은 새의 배설물을 통해 땅으로 뿌려지고 이를 또 다른 달팽이가 먹고 감염되면서 달팽이 기생충의 생활환이 반복된다.

2) 생충이 세계관의 서사구조와 캐릭터 설정

‘생충이 세계관’은 레오코클로리디움 파라독섬을 소재로 한 창작 세계관이다. 기생충에 감염된 달팽이인 주인공 ‘생충이’는 ‘새’를 구원자로 믿고 숭배한다. 최종 숙주인 새에게 잡아먹혀 번식하는 것을 목적으로 하는 달팽이 기생충과 같이, 생충이들의 세계에서도 새에게 선택받는 것은 신성한 죽음이자 구원으로 여겨진다. 생충이는 새의 눈에 띄어 잡아먹히기 위해 경쟁적으로 높이 올라가 촉수로 화려한 색을 뽐낸다. 어린 생충이들은 작은 열매를 먹고 몸에 색을 쌓으며 성장한다. 새가 내려준 화려한 열매는 생충이의 몸을 더욱더 크고 화려하게 만든다. 이처럼 몸을 꾸며 새에게 잡아먹히고자 노력하는 생충이들의 모습은, 자신이 향하는 방향도 모른 채 끊임없이 타인에게 자신의 존재가치를 증명하고 싶어 하는 인간의 인정욕구와 이에 따른 경쟁을 상징한다.

〈표 1〉 인간사와 생물 현상의 대응에 따른 세계관 설정

인간사	실제 생물 현상	생충이 세계관
주입된 사회적 가치관	기생충 (레오코클로리디움 파라독섬)	생충이 (기생충에 감염된 달팽이)
순수한 자아, 본질	달팽이 (1차 숙주)	
가치관을 부여하는 타인	새 (2차 숙주)	생충이의 신, 구원자 : 삶의 목표
환경 변화 요인	작은 열매	생충이 주식 : 몸의 색이 변화함.
사회적 보편적 가치관	새의 털과 배설물	부산물 : 신의 축복
타인이 제시하는 안정되고 쉬운 방법.	배설물 안의 기생충 알	새가 내려준 신성한 열매 : 동글동글한 화려한 열매

3) 캐릭터 세분화 및 상세 스토리 설정

(1) 생충이



[도 14] 어린 생충이



[도 15] 보호색을 띤 생충이

그늘지고 축축한 숲의 바닥을 좋아하는 생충이들은 그늘 아래 웅기종기 모여 풀이나 작은 열매를 먹으며 살아간다. 생충이들은 겁이 많아 큰 풀잎 아래 숨어 그 모습을 잘 드러내지 않는다. 가끔 구름에 뜨거운 해가 가려져 어둠이 드리우거나 보슬비가 내릴 때에만 좀 더 멀리 나와 먹을 것을 찾아 나선다. 어린 생충이는 열매와 같이 매끄럽고 동글동글한 것을 발견하면 유심히 살피다 냉큼 입에 넣어버린다. 그러고는 입안에서 굴러보다 보드라우면 꿀꺽 삼켜버리고 딱딱하면 뱉어낸다. 이 때문에 생충이가 돌을 입에 넣었다가 뱉는 모습을 종종 볼 수 있다. 생충이는 먹는 것에 따라 몸의 색상이 변한다. 자연에서 온 음식을 먹기에 늘 주위에 맞는 보호색을 띤다. 하지만 머리 위에 작은 촉수가 자라나기 시작하면 생충이들은 보이는 모습에 집착하기 시작한다. 더욱 크고, 더욱더 화려하게 생충이들은 강렬한 색을 띠는 먹이로 몸을 화려하게 물들이고 키워나간다.

(2) 영웅 황금 생충이



[도 16] 황금 생충이



[도 17] 영웅을 따라하는 생충이

황금 생충이는 생충이들 사이에서 전해 내려오는 전설적인 존재이다. 보통 생충이들과 다르게 촉수를 두 개나 가지고 있으며 온몸이 황금색으로 빛이나 단번에 구원자의 선택을 받았다고 한다. 이 때문에 생충이들은 몸에 금을 발라 황금 생충이를 따라 하기도 한다.

(3) 촉수



[도 18] 생충이의 촉수에 따른 변화

머리의 촉수가 완전히 자라면 생충이의 몸통색은 모두 빠지고 촉수만이 화려한 색을 뽐내며 움직이는 상태가 된다. 생충이는 보통 필요할 때만 손과 팔을 몸에서 뺄어 쓰는데, 촉수는 금방이라도 무언가를 잡아낼 것처럼 생충이의 팔을 최대한 뺄아낸 채 움직이는 경우가 많다. 때때로 촉수가 제대로 자리 잡지 못하고 말라서 떨어지는 경우도 있다. 이때는 희미한 의식을 가진 생충이의 몸통만 남게 되는데 보통 며칠 못 가 죽고 만다.

(4) 세뇌



[도 19] 구원을 기다리는 생충이

머리 위의 촉수가 자라날수록 어린 생충이의 의식은 점점 촉수에 의해 잠식된다. 촉수는 계속해서 생충이에게 “올라가야 한다. 올라가야 한다. 올라가야 한다.” 속삭인다. 이제 생충이 머리에는 올라가야 한다는 단 하나의 생각만으로 가득 찬다. 생충이는 맹목적으로 나무를 타고 오르기 시작한다. 그 싫어하던 뜨거운 태양 아래서도 계속해서 하늘 가까이. 나무 꼭대기에 오른 생충이는 형형색색의 촉수를 움직이며 구원자의 선택을 기다린다.

(5) 구원자 새



[도 20] 구원자 ‘새’

생충이는 새를 신으로 섬기고 그를 구원자라 부른다. 새가 하늘에서 내려올 때면 마치 구름처럼 커다란 몸으로 태양을 가려 순식간에 주위를 어둡게 만든다. 작은 생충이들은 커다란 새의 정확한 형상을 알지 못한다. 단지 그가 하늘에서 내려와 선택받은 자를 낚아채는 순간을 목격한 생충이들에 의해 그의 모습이 전해질 뿐이다.

“우리의 구원자는 신성한 털이 온몸을 덮고 있다. 그는 빛나는 커다란 눈으로 구원받을 자를 고르고 날카로운 금빛 손을 내밀어 선택받은 자와 함께 승천한다.....우리의 구원자가 나타나면 태양이 숨어 온 세상이 어두워진다. 그리고 그는 강한 바람과 함께 신성한 축복을 내리고 사라진다.”

4) 상세 스토리 설정에 따른 장면 연출 구상

본 연구자는 생충이 세계관의 서사를 처음 접하는 관객이 세계관을 이해할 수 있도록 공간에 연출할 장면과 방법을 구상했다. 먼저, 공간에 입장한 관객이 한눈에 세계관의 구조를 파악하고 이해할 수 있도록 한쪽 벽면에 파노라마 방식의 설치로 세계관의 전체적인 구조의 전개를 구상했다. 생충이들은 바닥에, 그리고 새는 공간 상단에 걸어 두어 새와 생충이의 수직관계를 파악할 수 있도록 계획했다. 관객이 벽의 시작에서 끝으로 걸어가며 바닥에 있는 생충이들의 일상 속 각 다른 성장 단계의 모습과 행동을 관찰할 수 있도록 배치했고, 이를 통해 생충이의 특성을 이해할 수 있도록 하였다. 벽의 마지막에는 생충이가 새와 조우하는 장면을 연출하여 세계관의 배경, 캐릭터 소개, 캐릭터 간의 관계 그리고 세계관 안에 사건을 관객이 순차적으로 느낄 수 있도록 의도하였다. 장면연출을 하면서, 관객에게 생충이 세계관을 효과적으로 전달하기 위해 스토리텔링의 방식으로써 인스톨레이션을 이용하였다.

인스톨레이션은 일상적으로는 전시회를 위해 작품을 걸거나 배치하는 작업 전반을 의미한다. 보다 엄밀한 의미로는 특정한 장소나 전시공간을 고려하여 제작된 작품과 공간이 총체적인 하나의 환경을 이룸으로써 그 자체가 작품이 되는 미술을 말한다.³⁸⁾ 뒤샹의 레디메이드 이후 예술의 범위가 확장되면서 3차원 공간과의 접목에 의한 Installation Art, 즉 설치미술이 형성되었다.³⁹⁾ 인스톨레이션 이전까지 보편적으로 작품은 작품 안에서 완성되었고, 관객은 이 작품을 일방적으로 수용하는 일방적

38) <세계미술용어사전> (1999) 월간미술

39) 원경환, 안민성, “현대 도예에 나타난 Intallation에 대한 연구 비교 연구”, 홍익대학교, 2006

관람이 주가 되었다.⁴⁰⁾ 그러나 인스톨레이션 작업들은 작품의 범위를 전시되는 공간과 관객까지 확장시켰기 때문에, 관객은 일방적 수용자가 아니라 작품과 적극적으로 소통하는 대상이 된다.

인스톨레이션은 “전통적인 미술장르의 한계를 벗어나 시각 표현의 한계 속에 머무르지 않고 3차원 공간에서의 시각, 촉각, 청각, 때로는 후각까지 포함시켜 관객의 참여를 유도하는 미술형식이다.”⁴¹⁾ 이러한 인스톨레이션의 특징은 감각에 호소해야 하는 스토리텔링의 방식과 일치한다. 스토리에 몰입하고, 감정을 이입해야 하는 관객에게 확장된 공간을 통해 보다 많은 감각에 호소하는 인스톨레이션은 가장 적절한 형태의 스토리텔링 중 하나다.

생충이 세계관 속 수직관계를 실제 전시공간에서의 수직관계로 확장하고 오브제 중심이 아닌 내러티브를 고려한 공간중심의 설치방식을 기획함으로써, 스토리텔링의 방식으로 인스톨레이션을 사용하고자 하였다.

40) 김학제, “Installation의 개념과 미술사적 기원”, 동아대학교, 1995

41) 원경환, 안민성, “현대 도예에 나타난 Installation에 대한 연구 비교 연구”, 홍익대학교, 2006

(1) 새와 생충이의 수직관계



[도 21] 새를 바라보는 생충이

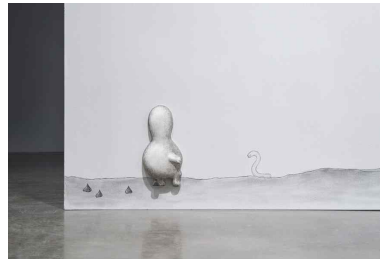


[도 22] 새를 바라보는 생충이

(2) 생충이 일상



[도 23] 생충이 일상



[도 24] 생충이 일상

3. 작품 해설



[작품 1] 생충탑 Para Pagoda
Ceramic, Fired-drawing, 16.7x33.2cm, 2021



[작품 2] 땅충이 Camo

Ceramic, Fired-sketch, 18.3x11x20cm, 2021

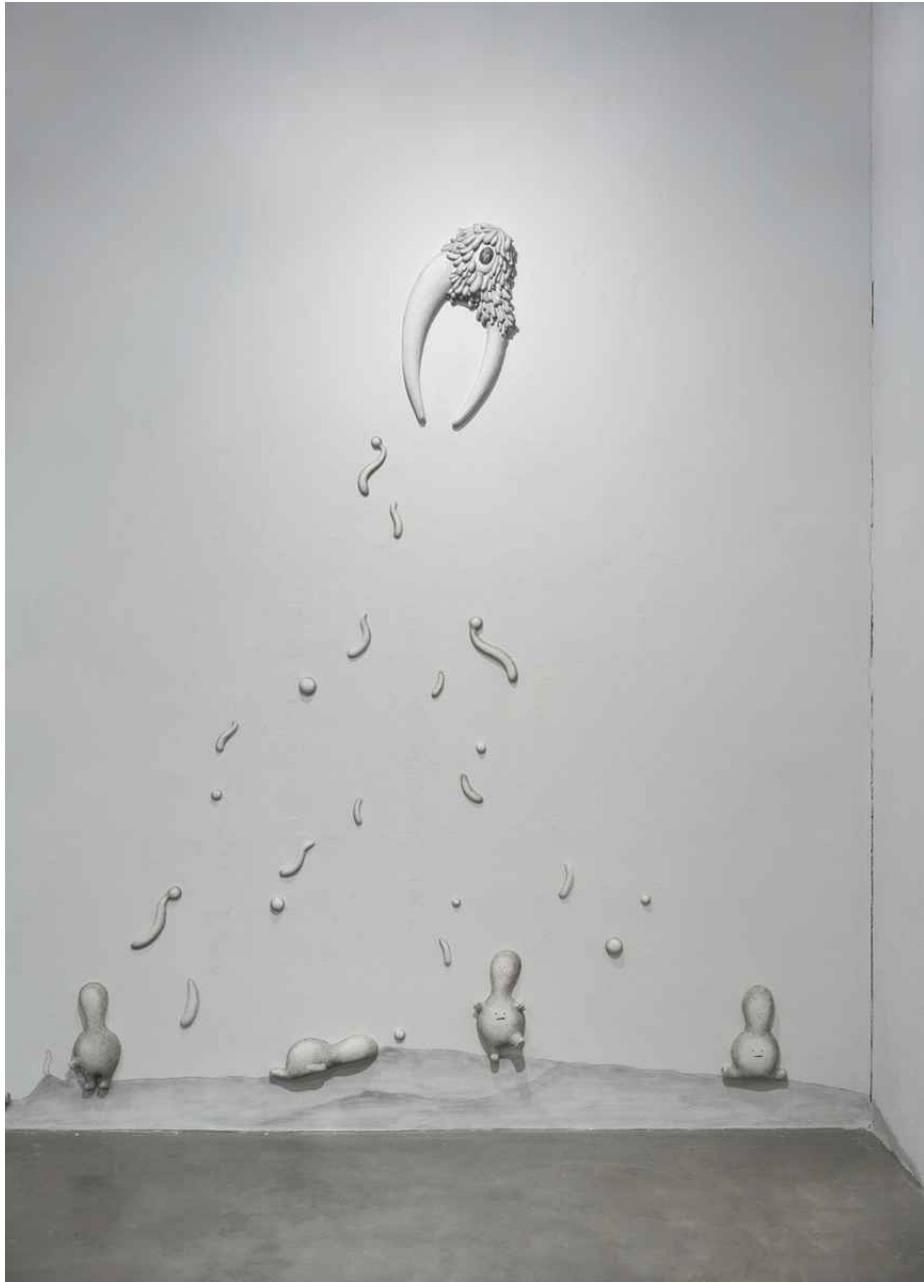
땅충이는 생충이 세계관의 주인공으로 최초로 새의 존재와 자신의 존재 그리고 이 세상에 의문을 가진 생충이다. 자라나는 축수에 몸체의 의식이 지배되는 동료 생충이들과는 다르게 축수가 완전히 자리 잡았음에도 땅충이의 몸체에는 아직 의식이 살아있었다. 축수는 종종 땅충이를 내려다보며 말을 걸었다. “이젠 올라가야 할 것 같지 않아? 다들 가는 걸? 너만 여기에 남아있어.” 하지만 땅충이는 나뭇잎을 들고 땅 아래 몸을 묻은 채 모든 걸 의심했다. 말을 거는 축수를 의심했고, 신성시 여겨지는 새를 의심했다.



[작품 3] 땅충이, 새를 만나다 Camo, meets the Bird

Ceramic, Fired-sketch, pencil, Dimensions variable, 2022

항상 숨어있던 땅충이는 새를 직접 눈으로 확인해야 이 모든 의문이 해결될 수 있을 거라는 생각이 들었다. 그렇게 땅충이는 용기 내어 땅 위로 올라 새를 마주하기로 한다.



[작품 4] 신의 축복 Blessing of the Bird
Ceramic, Fired-sketch, pencil, Dimensions variable, 2022

많은 생충이들이 모인 곳에는 엄청난 광경이 펼쳐져 있었다. 하늘에선 신의 축복이라고 불리는 부산물들이 쏟아져 내리고 있었으며, 그 아래에는 많은 생충이들이 모여 이를 받아먹고 있었다.



[작품 5] 생충산 Mount Para
Mixed-media, 77x222cm, 2022

그리고 그 가운데에는 커다란 기둥이 서있었다. 멀리서 봐도 나무는 아니었다. 가까이 가자 그 기둥엔 많은 것들이 서로 엉키고 얽혀 움직이고 있었다. 그것은 생충이들끼리 서로 밟고 올라서며 쌓인 높은 산이었다. 그 산은 죽은 생충이들의 사체와 그것을 밟고 올라서는 생충이들로 가득했다.



[작품 6] 생충이 생활환 Para' s Life cycle

Ceramic, Fired-sketch, pencil, Mixed-media, Dimensions variable, 2022

바닥의 생충이들은 신의 축복을 받아먹으며 축수를 키우기에 여념이 없었다. 땅충이가 말을 걸어도 잠시 멈칫할 뿐 모든 의식은 축수와 저 높은 산을 향해 있었다. 산을 오르기 시작한 생충이들은 이미 아무것도 들리지 않는 것 같았다. 그저 계속 오르고 오르다 밀쳐져 떨어지면 다시 오르기를 반복할 뿐이었다. 땅충이는 확신이 생겼다. 새는 본인의 삶의 이유가 될 수 없었다. 돼서는 안 됐다.



[작품 7] 땅충이 벽화 Camo mural
Ceramic, Fired-drawing, 46x60cm, 2021

땅충이는 자신을 믿기로 했다. 이윽고 땅충이는 높은 산을 등지고 다시 숲 아래로 돌아갔다. 그제야 땅충이는 제대로 볼 수 있었다. 그늘지고 축축한 숲 바닥에는 어린 생충이들이 웅기충기 모여 작고 동글동글한 열매를 먹고 있었다.

3) 전시 전경







IV. 결 론

본 연구의 생충이 세계관은 관객들에게 자신을 되돌아보는 계기를 제공한다. 구원을 바라며 노력하지만 그 끝은 먹이가 될 뿐인 생충이의 이야기와, 당연하다고 생각되는 것들을 당연하게 받아들이지 않는 땅충이의 이야기를 통해 관객들로 하여금 진정으로 자신이 원하는 삶이 무엇인지 반문할 수 있는 기회가 되는 것을 목적으로 하였다. 이러한 목적을 효과적으로 달성하기 위해 세계관과 스토리텔링의 방식을 선택하였다.

세계관은 설득력을 갖는 진실과 관객의 현실을 확장시키는 가치 있는 허구를 가지고 있는 가상세계의 설정이다. 세계관의 모든 구성 요소가 각자의 역할을 하며 설득력을 가질 때 관객은 몰입과 감정이입을 경험하게 되고, 해당 세계관의 메시지를 효과적으로 받아들일 수 있게 된다. 인스톨레이션은 작품의 경계를 확장하여 관객을 작품 안으로 끌어들인다. 현실의 영역으로 확장된 작품을 통해 관객은 일방적인 수용자가 아닌 양방향적 소통을 하는 작품의 일부가 되고, 이러한 경험은 작품의 메시지를 더욱 강화시키는 효과를 야기한다. 본 연구는 도자조형의 스토리텔링 매체로서의 가능성을 연구하였다. 그 결과로 도자조형의 인스톨레이션을 통해 세계관을 스토리텔링하는 방법을 제안한다.

첫째, 세계관의 구축 요소는 진실과 허구, 은유와 의인화 등이 있고, 스토리텔링을 통해 효과적으로 전달할 수 있음을 알았다. 이를 통해 생충이 세계관의 창작 과정을 보완할 수 있었다. 실제 기생충과 달팽이의 생활환(Life-cycle)과 판타지적 상상력을 접목했고, 기생충을 생충이로 의인화하며 “관객 스스로가 진정으로 원하는 삶은 무엇인가?” 라는 메시지를 은유하였다.

둘째, 기생충의 생물학적현상에서, 인간사적 가치관들 간의 이해관계를 발견하였다. 이를 통해 생충이 세계관의 구조를 설계하였다. 기생충이 번식하기 위해 달팽이를 조종하는 모습을 인간사회에서 각자의 이익을 위해 남을 속이는 가치관들의 모습과 닮아있다는 점을 발견하고 이를 생충이 세계관에 투영하였다.

셋째, 실제 생물현상에서 차용한 소재를 통해 생충이 세계관에 설득력을 부여할 수 있었다. 이를 배경으로 캐릭터가 만들어내는 내러티브를 완성할 수 있었다. 기생충이 달팽이를 감염시키고 새에게 잡아먹히게 조종하는 메커니즘을 이용하여 거부할 수 없는 사회적 압력, 문화와 같은 생충이 세계관을 설정하고, 이를 거부하는 땅충이를 통해 스스로 질문하고 답을 찾아가는 내러티브를 전달하였다.

넷째, 작품 외적인 공간까지 작업을 확장하는 인스톨레이션 방식을 사용해 세계관을 전개함으로써, 스토리텔링 매체로서의 도자조형 가능성을 확인하였다. 작품과 관객이 단절된 형식이 아니라, 관객이 있는 공간 전체를 작품으로 만드는 인스톨레이션을 통해 관객들을 작업 안으로 끌어들이고자 하였다. 이러한 작업 과정에서 도자조형이 스토리텔링의 매체로서 중심적인 역할을 수행할 수 있음을 확인했다.

본 연구는 현대 대중이 선호하는 문화콘텐츠개념 중 하나인 세계관의 방식을 도자조형에 적용하였다. 이를 통해 대중들로 하여금 몰입과 감정이입을 유도하고 대중들이 진정 스스로 원하는 삶의 방향이 무엇인지 반문할 기회를 제공하고자 하였다. 향후 스토리텔링에 기반한 도자조형 연구에서는 작품의 메시지를 지금의 방식보다 발전된 상호소통의 형태로 작업해서 전달하고자 한다. 작업과 관객이 더욱 밀접한 관계를 가지고 소통을 할 때, 세계관이 가상의 설정으로 끝나는 것이 아니라 관객이 인지하는 현실을 넓히는 또 하나의 세계로 작용할 것임을 기대한다.

참고문헌

단행본

- [1] 베르나르 베르베르, “개미”, 열린책들, 2010
- [2] 월간미술.(1999) “세계미술용어사전”
- [3] 이상섭.(2001) “문학비평용어사전”, 민음사
- [4] Connelly, F. M. & Clandinin, D. J.(1988) “Ontario: The Ontario Institute for Studies in Education.”, Teachers as curriculum planners
- [5] Jean-Marie Schaeffer, “Why fiction?”, University of Nebraska Press, 2010
- [6] Jorge Castañón.(2019) “Existential Parasitism”, “When what seemed invisible becomes visible”
- [7] Perrotin. “Klara Kristalova”
- [8] Rita Soto Venttra.(2019) “Existential Parasitism”
- [9] Stephen Denning(2007) “The Leader’s Guide to Storytelling”, Jossey-Bass

학술논문

- [10] 김한식.(2020) “이론 이후, 삶을 위한 문학 이론 - ‘허구’와 ‘미메시스’ 개념을 중심으로”, 한국불어불문학회.
- [11] 류은영.(2009) “내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로”, 인문콘텐츠학회.
- [12] 이강은.(2003) “세계관과 창작방법에 대한 복합체계상승론적접근”, 서울대학교 러시아연구소
- [13] 이상면.(2006) “영화 이전의 영상, 그 역사의 현장”, 연세대 미디어아트연구소.
- [14] 이준희, 최유민.(2015) “확장형 트랜스미디어 스토리텔링을 위한 세계관 디자인 연구 : 구름빵의 사례”, 한국디자인학회.

학위 논문

- [15] 김동진.(2013) “은유인식을 통한 구절동사 기억에 관한 연구”, 부산대학교 석사학위논문
- [16] 김학제(1665) “Installation의 개념과 미술사적 기원”, 동아대학교 석사학위논문
- [17] 박민정.(2006) “내러티브란 무엇인가?: 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션

- 의 해석학적 순환”, 서울대학교 석사학위논문
- [18] 성기웅.(2018) “연극 표현 수단으로써의 우화 연구 -조지 오웰의 ‘동물농장’ 공연사례 분석-”, 극동대학교 석사학위논문
- [19] 쉬자오이.(2019) “트랜스미디어 스토리텔링에 관한 연구 -마블의 시네마틱 유니버스를 중심으로-”, 동서대학교 석사학위논문
- [20] 원경환, 안민성.(2006) “현대 도예에 나타난 Intallation에 대한 연구 비교 연구”, 홍익대학교 석사학위논문
- [21] 지혜영.(2021) “여성 아이돌 뮤직비디오에 나타난 세계관과 자아실현의 특징 연구 걸그룹 레드벨벳의 뮤직비디오를 중심으로”, 건국대학교 석사학위논문
- [22] 최아영.(2010) “은유와 환유의 특성에 관한 연구”, 대구가톨릭대학교 석사학위논문

웹사이트

- [23] 작가&작가 인터뷰, <https://news.mt.co.kr/mtview>
- [24] 페로탕, https://www.perrotin.com/artists/Klara_Kristalova
- [25] Oci미술관, <https://ocimuseum.org/>

Abstract

A Study of the Formative Ceramic Arts Based on the Storytelling of Fictional Universe

Hwang, Ye Jin

(Supervisor Kim, Dae Yong)

Dept. of Ceramic Art

Graduate School of

Seoul National University of Science and Technology

This study started with the purpose of providing the audience with an opportunity to look back on themselves. Offering an chance to think back whether the values that were thought to be right are really what they wanted, or perhaps whether they were forced unconsciously from the others in their lives are the purpose of the study.

In order to achieve those goal effectively, the concept ‘universe’ and ‘storytelling’ were chosen as a working method which are attracting attention in modern pop culture. Universe is the setting of the world in which a narrative is progressing. ‘Storytelling’ not just means a delivery of a message, but as a method of conveying a message effectively. It was judged that these concepts, receiving a public interest, would be effective for the purpose of this study, providing many audiences with an opportunity to look back on themselves.

The method of work study is as follows. First, by studying the construction elements of the Universe, complements the process of creation of the Para Universe. Second, the structure of the Para universe is designed by corresponding human affairs and biological phenomena. Third, set the narrative, created by the characters against the Para universe as the background. Fourth, present the possibility of the formative ceramic arts as a storytelling method by developing the universe through space installation.

The results of this study, derived through this research method are as follows. First, it was found that there are truth and fiction, metaphor and personification,

etc. in construction elements of the universe and can be delivered effectively through storytelling. Second, the values of human affairs were discovered in the biological phenomena of parasites, and through this, the structure of the Para universe was designed. Third, through materials that borrow the actual biological phenomena, were able to give persuasiveness to the Para universe. Based on this, It was able to complete the narrative created by the characters. Fourth, the possibility of the formative ceramic arts as a storytelling method was confirmed by developing the Para universe, using an installation method that extends the work, to the external space of the work.

Through this study, the Para universe does not end just as a virtual setting. Not only suggesting the method which the work and the audience can communicate within a intimate relationship, but anticipates to propose as a means that act as the another world which expands the reality perceived by the audience.