

전통미술교육에서 그림자놀이의 미학적 의미와 활용방안*

김 선 이** · 이 주 원***

〈 목 차 〉

I. 서론

II. 그림자놀이의 사상적 배경

1. 그림자놀이의 역사
2. 공간에 관한 동양미학

III. 그림자놀이의 조형성

1. 사유 공간으로서 경계
2. 정신적 표상으로서의 형상
3. 빛으로 드러내는 이상세계

IV. 그림자 놀이의 교육적 활용

1. 그림자놀이를 위한 준비
2. 제작 방법 및 적용
3. 교육적 의의

V. 결론

※ 참고문헌

※ ABSTRACT

주제어(key word): 그림자놀이(shadow play), 전통미술교육(traditional art education), 동양미학(oriental aesthetics), 빛(light)

I. 서론

빛과 그림자를 이용하여 공간속에 실루엣의 이미지들을 투사하는 방식의 예술양식인 그림자놀이는 거의 모든 문명에 걸쳐 세계적으로 나타난다. 그 중에서도 이에 관한 최초 기록들을 동양에서 찾아 볼 수 있는데, 중국 한(漢) 무제(武帝)때인 기원전 121년에 이미 그림자놀이에 관한 기록이 나타난다(진중권, 2005: 99). 본 연구에서는 동양에서부터 기원한 전통 그림자놀이를 역사적으로 고찰하고, 빛과 형의 조형요소에

* 이 논문은 2012년 한양대학교 교내연구비 지원으로 연구되었음(HY-2012-G)

** 본 학회 회원, 한양대학교 조교수

*** 본 학회 회원, 한양대학교 겸임교수, 한양대학교 박사과정

대한 동양미학의 사상적 접근을 시도하여 미술교육적 시사점을 도출하고자 한다.

영상기술의 발달과 함께 최근 미술교육에서는 매체의 확장과 관련하여 빛에 관한 단원을 적극적으로 다루고 있다. 초등학교 5,6학년 교과서에는 조형요소로서 빛을 다루면서, 그림자 연극과 ‘그림자를 이용하여 상황을 표현하기’의 활동을 도판으로 제시하고 있다(정일 외, 2010: 23). 다른 초등학교 5,6학년 교과서에서는 영상미술의 사진 단원에서 ‘그림자를 찍어 이야기 꾸미기’의 활동을 포함시키고 있으며(이우종 외, 2010: 40), 또 다른 경우에는 애니메이션 단원에서 그림자 애니메이션을 예시 도판으로 제시하고 있다(노영자 외, 2010: 98). 이와 같이 그림자가 미술 교과서에서 다양하게 다루어지고 있지만, 그 접근 방식이 현대 과학 기술적 측면에 한정되어 있어 빛과 그림자놀이가 가지는 전통적 가치와 동양 미학적 의미는 간과되고 있다고 할 수 있다. 이와 같은 문제의식에 기초하여 본 연구에서는 동양의 전통 미술에서 역사를 두고 발전해 온 그림자놀이 양식에 주목하여 그 중요성과 특성에 대하여 논의하고자 한다.

그림자놀이의 역사성과 조형성을 논의하기 위해 본 연구에서는 동양에서 그림자놀이가 사용되었던 사례를 역사적으로 고찰하고자 한다. 또한 그림자놀이에 담겨 있는 무위의 공간에 대한 동양 사상을 논의하고 이를 토대로 그림자놀이에서 찾을 수 있는 조형적 요소를 경계, 형상, 빛의 세 가지 측면에서 동양 화론을 중심으로 고찰하고자 한다. 이는 그림자놀이가 단순한 놀이에서 그치지 않고 동양의 정신과 사상적 의미를 담고 있음을 명료화하여 전통미술교육에서 활용될 수 있도록 하기 위함이다. 마지막으로 그림자놀이의 미술교육적 활용방안을 제작 방법과 교육적 의의를 통하여 논의하고자 한다. 이와 같이 본 연구는 동양의 전통적인 표현양식으로 그림자놀이의 의미를 새롭게 조명하는 것에 초점을 두고, 다원화되어지는 현 사회에서 전통에 대한 확장된 시각을 형성하고 교육할 수 있는 방안에 대하여 심층적으로 고찰하는 데에 목적이 있다.

II. 그림자놀이의 사상적 배경

그림자놀이는 사물의 윤곽만으로 사물 전체모습을 암시하는 실루엣의 예술이다. 다 음에서는 역사적 고찰을 통해 동양에서부터 시작된 그림자놀이가 서구에 전래되어 문화적 영향을 주었던 것과, 그림자놀이가 담고 있는 동양 미학적 사상을 논의하고자 한다. 이를 통해 모든 존재의 전제조건으로 비워있는 무(無)의 공간성을 강조하였던

동양 사상을 고찰함으로써, 단순한 놀이를 넘어선 그림자놀이의 미학적 의미를 탐색하고자 한다.

1. 그림자놀이의 역사

동양의 전통 그림자놀이에 관한 최초의 사료는 한나라 시대로 거슬러 올라간다. 한서(漢書)에 기록된 이야기에서는 2천여 년 전 서한, 현재의 섬서성 일대에서부터 그림자놀이가 본격적으로 시작되었다고 말한다(易樹, 2006: 1). 한무제의 아내인 이부인이 병으로 죽자 상심이 컸던 한무제는 정사를 제대로 볼 수 없었다. 당시 대신이었던 리소옹(李紹翁)은 어느 날 길에서 아이들이 가죽인형을 가지고 노는 것을 발견했다. 바닥에 생긴 인형의 그림자가 마치 살아서 움직이는 것 같았다. 리소옹은 이것에 영감을 받아 종이를 이부인의 인형을 만들고 색을 칠한 후 손과 다리에 나무막대기를 붙였다. 밤이 되자 등 앞에 백색 초를 펼쳐 이부인의 인형그림자를 만들어냈다. 한무제는 이에 크게 기뻐하였다고 한다. 한무제에 관한 이 사랑이야기는 중국 그림자극의 시초로 여겨지고 있다.

중국의 고대인들은 종이를 오려 형상을 만들어 빛이 있는 막에 올려놓았을 때 생기는 그림자를 죽은 사람의 그림자라고 여겼다. 이를 ‘그림자 초혼술(影招魂術)’이라고 하였는데, 살아있는 동안에 육체 안에 있던 영혼이 죽기 전에 이탈한다는 믿음에 기초한 것이다. 그리하여 영혼을 형상화하는 방법으로 그림자놀이의 방식을 즐겨하게 되었다(張冬菜, 2002: 35). 현대의 그림자 초혼술은 후에 문학적 요소를 가미하여 나타난 그림자연극과 많은 공통점을 가지고 있지만, 당시에는 연극적인 요소와 직접적인 연관성을 가지고 있지는 않았다. 당 시대에 이르러서 도시 시민계층의 형성과 함께 오락 활동이 활발히 일어나자, 음악, 가무, 잡기의 훈련, 연출 등을 전문적으로 맡아서 하는 교방(敎坊)이 생겨났는데, 이곳이 전문적 오락장소의 시조라 말할 수 있다. 이 시대에 그림자극은 문학적인 요소를 갖추기 시작하고, 이에 따라 사(詞), 전기(傳奇) 등 통속문학도 함께 유행하게 되었다(애홍연, 2010: 15).

송 시대에는 와사(瓦舍)라는 새로운 형태의 오락장소가 등장하였으며, 매일 밤 야시장이 열렸는데 이는 그림자극이 본격적으로 출현할 수 있는 조건을 마련해 주었다. 최초로 그림자극을 전문으로 하는 와사인 회혁사(會革社)에 대한 기록이 송시대의 문헌인 사무기원(事務紀原)에 남아있다(陳曉, 2005: 40). 송시대의 유명한 풍속화가인 장택단(張擇端)의 현존 작품인 청명상하도(清明上河圖)에서도 그림자극과 관련된 풍경을 발견할 수 있다(魏立群, 2005: 68).



<그림 1> 청명상하도(부분), 장택단, 1120년

원나라 시대에는 중국희극이 발전한 황금기였는데, 원나라의 잡극(雜劇)과 산곡(散曲)이 번영기를 맞이하게 되자 그림자극은 궁정과 군대에서 쓰이는 오락으로 정해지게 되었다. 이 시기 징기스칸의 군대가 광활한 동아시아 대륙으로 원정을 나갈 때 중국의 그림자극은 페르시아 등 아랍국가로 전해졌고, 후에는 터키까지 전파되었으며 동남아시아에도 일부 전래되었다(애홍연, 2010: 17) 자바나 발리섬에 가면 지금도 와양쿨리트(Wayang Kulit)라는 고도로 발달한 그림자 연극을 볼 수 있다. 이슬람 문화권인 터키에서는 지금도 단식제 기간에 카라괴즈(Karagos)라는 그림자놀이가 행해진다(진중권, 2005: 100). 이후 명나라 시대의 그림자극은 도시와 농촌에서 유행했으며, 모든 계층의 사랑을 받았다.

그림자극이 가장 번영한 시기는 청나라 시대의 강희제와 건륭제 시기이다. 청나라 시대의 많은 관료와 대신들은 모두 그림자극 장치를 가지고 있을 정도였다. 많은 그림자극 연기자들이 세대를 이어 가업을 이었고, 인재를 배출해 내면서 각 지방의 유과를 낳기도 하였다(애홍연, 2010: 17). 청시대 후기 일부 지방 관리들은 그림자극이 열리는 야시장에서 민중봉기가 일어날 것을 우려해 그림자극을 엄금했으며, 그림자극 예술가들을 불잡기도 했다. 일제가 침입한 이후로는 사회불안과 내전으로 민중의 생활이 불안해져서 한때 번성했던 그림자극이 쇠퇴의 길을 맞게 되었다.



<그림 2> 중국의 그림자극

서구에서는 그림자극을 ‘중국그림자(les ombres chinoises)’라 부른다. 이는 중국의 그림자극이 서구에 많은 영향을 주었음을 시사한다. 1770년 파리에서 그림자연극이 초연되었는데, 황실의 후원을 받던 이 놀이는 곧 주위로 퍼져나가 독일에서는 아예 그림자극을 위한 전용극장이 설립되기도 했다. 서구에서는 19세기에 도 그림자극이 널리 행하여졌는데, 프랑스 작가 발자크(Honore de Balzac, 1799~1850)는 이 시기의 파리를 ‘모든 인간이 배우가 되어 자신을 위장하는 거대한 중국 그림자’에 비유하기도 하였다. 20세기에 들어와서도 그림자극의 영향은 계속되었다. 그 예로 독일의 감독 로테 라이니거(Lotte Reiniger, 1899~1981)는 중국그림자를 곧바로 영화화한 실루엣 애니메이션 아흐메드 왕자의 모험(1923)을 제작하기도 하였다(진중권, 2005: 100).

우리나라의 경우 고려시대에 영화극(影繪劇)이 행해졌다는 기록이 있다. 석가탄신일에 행해지던 만석중 놀이는 불교음악을 배경으로 한 종교적 내용의 무연극이었다고 한다(진중권, 2005: 102). 그림자의 속성 자체인 덧없음을 불교적 주제로 표현하였는데, 만석중 놀이는 1930년대까지 개성지방에서 행해지다가 명맥이 끊어졌는데, 이를 최근 몇몇 연극 단체들이 민속학자들의 고증을 바탕으로 복원해내었다.

2. 공간에 대한 동양미학

그림자극의 제작형식은 종합적이다. 그림자극에 사용되는 도구가 처음에는 조각예술포에서 시작되었다고 한다(애홍연, 2010: 18). 이 후 그림자극은 스크린과 대상을 비추는 빛 사이의 공간을 전제로 이루어지게 되었다. 따라서 동양 미학과 사상에 나타난 공간에 관한 이론들을 고찰함으로써, 그림자극이 가지는 조형적 의미를 이해할 수 있다.

동양에서 공간성의 미학은 비어 있는 것을 가치 있게 여기는 노자와 장자의 사상적 측면을 통해서 살펴 볼 수 있다. 동양철학의 근간이 되어온 노자(老子)의 도교에서는 무(無)의 사상이 그 중심이 되고 있는데, 이것이 회화에 직접적인 영향을 미치게 된다. 즉 무(無), 비어있음을 모든 존재의 근거로 여겼으며, 이를 귀히 여기는 귀무론(貴無論)은 도가사상과 미학이 바로 연계되는 계기가 되었다. 위진남북조 시대에 현학의 관점에서 귀무론을 처음 제시한 사람은 하안(河晏, 193?-249)이다. 그는 노자의 무개념을 수용하여 다음과 같이 말하였다(황지원, 2006: 125).

유(有)가 유로 되는 것은 무(無)에 의지해서 생겨난 것이고, 일(事)이 일이 되는 것은 무(無)로 말미암아 이루어진 것이다. 무릇 말하려 해도 말할 수 없고 이름을 붙이려 해도

이름 붙일 수 없으며, 눈으로 보려 해도 이름 붙일 수 없으며, 눈으로 보려 해도 형체가 없고 귀로 들으려 해도 소리가 없으니 그것이 곧 도(道)의 온전함이다. ¹⁾(列子, 권1)

위의 글은 모든 유(有)와 모든 일(事)을 위해서는 우선 비어 있는 무(無)가 있어야 됨을 지적하고 있다. 이처럼 귀무론을 통해 예술적 표현이 외부적 기능이나 장식적 차원이 아니라, 무로써 설명되어지고 본원과 연결될 수 있는 근거를 확보하게 된다. 이러한 사상은 동양회화에서 존재하는 것 이외에도 비워 두는 여백을 강조하는 공간의 미학을 추구하는 사상적 바탕이 되었다.

노자의 비워두는 것에 대한 공간성의 강조는 다음의 구절을 통해서도 찾아 볼 수 있다(김경수 역, 2009: 188).

이미 가득 찬 것을 계속 지키려는 것은 제 때에 그만 둘만 못하고,
이미 날카로워진 것을 계속 측정하려는 것은 오래 보존할 수 없다.
금과 옥이 집안에 가득차면 그것을 지키기 어렵고, 부귀하고 교만해지면,
스스로 허물을 구하게 된다.

공을 이루고 스스로 물러나는 것은 하늘의 도이다. ²⁾(노자 9장)

가득 채워진 것과 예리하게 갈린 칼의 운명을 바로 그 다음이 소멸의 운명으로 보고 있는 것이 노자의 사상이다. 따라서 극도로 가득 채우거나 극도로 예리한 것을 피하고 어느 정도의 공간과 어느 정도의 여지를 남겨 놓는 것을 더욱 완전하다 여겼다.

동양의 시간관에서도 부족한 것을 완전하다 여기는 사고가 그대로 드러난다. 예를 들어 주역에는 총64괘가 있는데 63번째 괘가 기제괘(既濟卦)이고 마지막이 미제괘(未濟卦)라고 한다. 이때 기제는 ‘이미 이루었다.’의 뜻이고 미제란 ‘아직 이루어 지지 않았다.’의 뜻이다. ‘주역’에서는 오히려 미완성을 마지막에 둠으로써 또 다른 시작을 해야 하는 순환적 시간관을 형성하고 있는 것이다(김경수 역, 2009: 188). 이러한 완성보다 미완성을 마지막에 두는 시간관과 가치관은 조형의식에도 영향을 미친다. 더 완전한 상태를 만들어 내기 위한 노력으로 여백의 입장에서 비워있는 공간을 의식적으로 만들어 내는 의식은 무위의 노자 사상과 밀접한 관련 하에 있으며, 순환적인 사고에서 꼭 채운 것이 오히려 완전한 것이 아닌 이러한 철학을 반영한 것이다. 이러한 비워 두는 공간과 관련된 구절은 11장에서도 찾아 볼 수 있다(김경수 역, 2009: 188).

삼십 개의 바퀴살이 하나의 바퀴통에 모인다.

마땅히 그 비어있음이 그 바퀴의 유용함이다.

찰흙을 이겨서 그릇을 만든다.
마땅히 비어있음이 그 그릇의 유용함이다.
문과 창을 뚫어 방을 만든다.
마땅히 그 비어있음이 그 방의 유용함이다.
고로 있음으로써 이로우미 되는 것은
없음으로 유용함이 되기 때문이다. ³⁾(노자11장)

여기서 강조되는 것은 모든 유용함의 전제조건으로 비워 두는 공간성이다. 즉 빈 것으로 찬 것을 운영할 수 있으며, 비울 때 전체가 잘 굴러 갈 수 있음을 말한다. 무의 쓰임은 동양의 예술정신에 지대한 영향을 주었다.

이처럼 동양의 사상에서는 모든 존재의 전제조건으로써 비어있는 무(無)의 공간을 강조하였으며, 이러한 정신은 동양에서 그림자를 만들기 위해 전제되어지는 그림자 연극에서의 공간성과도 밀접한 관련성을 가진다. 또한 대상을 상세히 그려 묘사하지 않고 검은 공간으로 비워진 채로 보여줌으로써, 대상의 본연, 즉 영혼을 나타낼 수 있다는 신념을 보여준다. 이와 같이 그림자극은 비움으로써 본질을 드러내는 동양의 미학을 반영한 조형예술이라 할 수 있다.

III. 그림자놀이의 조형성

그림자놀이는 대상을 직접 묘사한 것과는 다른 시각적 즐거움을 주는 조형적 특징을 가진다. 그림자놀이의 구조적인 조형요소들은 얇은 막을 사이로 구분지어지는 경계와, 상징적인 대상물, 그리고 그 대상을 비춰주는 빛의 세 가지 요소들로 크게 구분할 수 있다. 본 장에서는 이러한 세 가지 조형요소들에 관하여 전통 미학의 관점에서 그 의미와 특징을 고찰해 보고자 한다.

1. 사유 공간으로서의 경계

그림자놀이에서 그림자가 나타나는 화면은, 실제의 대상이 위치하는 화면 뒤쪽의 공간과 관객이 대상물의 실루엣을 바라보는 앞쪽 공간의 경계가 된다. 이때의 경계는 물리적 공간의 경계일 뿐 아니라 뒤쪽의 대상이 앞쪽에 상징적으로 표현되는 미학적 전환을 가져오는 미학적 경계이기도 하다. 이러한 경계에 관한 조형적 의미는 전통적

미학에서 찾아 볼 수 있다. 동양에서는 진한시기에 경계(境界)라는 말이 처음 등장하는데 본래의 뜻은 영토의 구분에 관한 것으로 공간이나 장소에 관한 의미로 사용되었다. 장자에서도 발자취는 제후들의 경계에서 접하게 된다고 하여 장소적인 경계의 의미로 경(境)이 사용된다(이광수, 2011: 28). 이러한 장소적 의미로서의 경계를 넘어 ‘설문해자’에서는 작가의 심리나 미학적 의미가 부여되기 시작한다. “악곡이 다한 것을境이다.”라고 하여 공간이나 장소 외에 심리적 느낌을 더하고 있다(이광수, 2011: 28). 이러한 심리적 경계의 의미는 장자에서도 나타난다. “영예와 치욕의 경계를 구별한다.”는 표현이 등장하는데, 이때의 경(境)은 공간을 나타내는 것이기 보다는 심리적인 구별을 나타내는 다른 차원의 경계를 의미한다(이상우, 1999: 57).

이러한 경계의 의미는 불교의 유입과 함께 개념적인 발전을 이룬다. ‘불학대사전’에 보면 경계에 대한 설명으로 마음이 노닐어 밟은바 끌어당기는 것을 ‘경’이라고 표현한 것을 볼 수 있다(이광수, 2011: 28). 예를 들어 색(色)에 있어 안식(眼識)에 노닐며 밟는 바를 ‘색경’이라 하였고, 범은 의식이 노닐며 밟는 바이므로 ‘법경’(法境)이라고 설명하고 있다. 이러한 불교의 경계에 관한 개념 정의로 인하여 선종이 유행한 중당시기에 경계에 관한 개념은 문예나 미학으로 확대 발전하여 나타난다.

화론에 나타난 경계의 의미는 광희의 임천고치 중 산수훈에 나타난 산수화의 경계에 관한 설명을 통해 살펴볼 수 있다. 즉 “실제 산수의 흐리고 갠도 멀리서 바라보면 다 알게 되지만, 가까이에서는 좁은 시야안의 물상에만 사로 잡혀 명암과 나타났다 숨었다하는 자취를 분명히 파악할 수 없다”라고 설명한다(김기주 역, 2002: 140). 여기서 ‘명암과 나타났다 숨었다’는 의미의 명회은현(明晦隱見)은 산수화의 경계를 나타내는 중요한 표현 방법이 되었으며, 여기서의 산수화의 경계는 단지 산의 사실적인 크기의 표현일 뿐 아니라 사유적인 산수의 크고 깊음을 나타내는 경계론이라고 할 수 있다.

동기창의 ‘화지’에서는 광희의 산수 경계에 관한 관점을 언급하고 있는 것을 볼 수 있다(김기주 역, 2002: 195).

광희는 그림을 논하면서 산에는 멀리 바라볼 만한 산이 있고 노닐어볼 만한 산이 있으며, 살아볼 만한 산이 있다고 했다. 살아 볼만한 산인 즉 더욱 뛰어난 산이다. 사람으로 하여금 고매한 생각으로 은거할 생각이 일어나게 한다. 4)

여기서 산수의 경지를 나누어 경계론으로 산수를 구분하여 설명하고 있는 것은 산림 전체를 미학적 기준의 경계를 가지고 파악하여 화가에게 제시하고 있는 것이다(김

기주, 2002: 195). 여기서의 산수의 경계는 지형학적 공간 구분으로서의 경계가 아니며, 산수가 지니는 미학적 기준으로서의 경계로 제시된다. 이와 같이 전통적 미학에서는 경계론을 통해 단순한 공간적 구분을 넘어서 심리적, 미학적 의미를 가진 경계를 통하여 사유하여 왔다.

그림자놀이에서의 반투명한 얇은막은 안과 밖의 경계이자, 기표와 기의의 상징적인 경계이다. 사실과 사유 사이에서 그림자놀이의 경계는 동양사상적 의미와 깊은 연관성을 가지고 있다. 막을 경계로 비취지는 대상의 실루엣을 통해 형상의 심리적인 상징성을 얻어내는 방식은 전통 동양미학에 있어 중요한 요소라 할 수 있다.

2. 정신적 표상으로서의 형상

중국의 고대인들은 종이를 오려 형상을 만든 것을 빛이 있는 막에 올려놓아 생기는 그림자를 죽은 사람의 그림자라고 여겼다. 위에서 언급한 바와 같이 ‘그림자 초혼술(影招魂術)’에 기초하여 영혼을 형상화하는 방법으로 그림자놀이의 방식을 즐겨하게 되었다. 사람의 형상을 한 그림자놀이를 위한 인형들은 <그림 3> 과 같이 종이에서부터 동물의 가죽까지 다양한 재료로 만들어 졌으며, 후에 색칠을 하고 장식을 더해 사람의 선과 악, 아름다움과 추함을 나타냈다(애홍연, 2010: 15).



<그림 3> 다양한 재료의 그림자놀이 인형

그림자놀이에서 대상이 나타나고 사라지는 것은 현실의 사바세계를 덧없는 가상으로 보는 불교의 사상과 연관되어 있다. 철학자 쇼펜하우어는 불교의 영향을 받아 현실을 일종의 ‘표상 세계’, 즉 무상한 이미지의 세계로 보았다(진중권, 2005: 115). 그림

자 연극이 오랫동안 종교적 제의의 일부였던 것은 이러한 세계관과 관련이 깊다고 할 수 있다. 석가탄신일에 행해지던 만석중 놀이도 결국 그림자의 덧없음을 드러내는 시도였다고 할 수 있다.

동양의 대표적인 화론인 사혁의 고화품록에 등장하는 화육법(畫六法)에서는 작가의 정신성이 작품에서 그려내는 형상에 깃들어 있는 것으로 보고, 이를 통하여 작품의 가치를 판단하였다(강민기 외, 2006: 148). 화육법의 항목 중 특히 응물상형(應物象形)과 기운생동(氣韻生動)은 대상과 주체의 관계를 직접적으로 언급하는 대표적인 요소라 할 수 있다. 응물상형(應物象形)은 기술적인 측면에 관한 것으로서, 물체의 형상을 그려내는 사실적인 묘사를 말한다. 사실이란 윤곽이 정확하고 정신이 일치하는 것으로 반드시 사물에 응해서 그려야 함을 강조한 것이다.

기운생동(氣韻生動)은 화육법 중 가장 중요한 항목으로써, 이는 작품의 전체에 깃들어 있는 정신적인 혼을 가리킨다. 사혁이 화육법 중 기운생동을 제일 먼저 설정하여 무엇보다 중요하게 여겼던 이유가 있는데, 그것은 바로 훌륭한 작품은 기술적인 것보다 우선해서 작가의 정신적 감정, 공간적 감각, 운율적 생명력, 생동적 감응력 등이 형상화되어 있어야 한다는 이유 때문이었다.

오늘날에 와서도 이미지는 단순한 사물의 재현을 넘어선 의미전달의 도구로 이해되고 있다. 인간은 개념, 의미, 상상 등을 다양한 상징체계를 구체적으로 재현하는데, 시각 이미지 또한 언어, 소리, 몸짓 등과 같은 표상(representation) 형식 가운데 하나라 할 수 있다(Eisner, 2007). 상징체계의 활용을 통한 표상 과정은 대상 자체를 정확히 나타내는 것을 넘어서 그 대상을 어떻게 경험하는가를 결정하기 때문에 매우 중요하다. 또한 표상형식은 주관적 느낌을 전달하는 동시에 문화적으로 영향을 받기 때문에 다른 사람과의 소통이 가능하게 된다.

그림자놀이에서는 대상의 형상만을 보여줌으로써, 상징적인 의미를 담은 표상을 만들어낸다. 이는 보는 사람이 자신의 상상과 주관적 경험을 개입할 수 있는 여지를 남겨두게 된다. 이를 통해 그림자놀이에서 표현되는 대상의 정신과 보는 사람의 감정이 깊이 있게 교류하고 소통할 수 있게 되는 것이다. 더 나아가 쉽게 사라지고 변화하는 그림자 형상은 보는 이로 하여금 몰입하게 함과 동시에 삶의 무상을 깨닫게 한다.

3. 빛으로 드러내는 이상세계

빛은 동양의 사상 가운데 중요한 상징으로 등장한다. 동양사상을 대표할 수 있는 유교에서나 불교에서 빛은 가장 완전하고 이상적인 상태를 드러내는 비유인데, 이는

주자의 ‘주자어류’와 불교의 ‘육조단경’에 나타난 언급을 통해 알 수 있다. 주자가 평소 제자들에게 한 말을 모은 ‘주자어류’에서 ‘중용’은 제 62권에서 제 64권의 내용이다. 중용의 1장에서 주자는 달이 크고 작은 갖가지 그릇에 담긴 물에 자기모습을 비추는 것과 같다는 비유를 사용하였다(이가원, 1983: 132). 이는 은은한 달빛이 각각의 다른 잔마다 고루 비추는 모습으로, 이때의 모든 대상을 골고루 비추고 있는 달빛을 통해 성(性)이 온전하게 드러난 상태로 생각해 볼 수 있다. 이러한 물에 달이 비추는 비유는 우리나라 조선시대의 이황과 기대승의 “월인천강(月印千江)”에 관한 비유와 해석에서도 나타난다(한자경, 2008: 190). 이황은 천개의 강에 비춘 달이 모두 다른 강에 비추더라도 그 원래의 달빛이 같음을 강조하였고, 기대승은 달을 비추고 있는 그 물의 기질적 특성에 집중하였다.

달빛에 관한 비유는 불교에서도 찾아 볼 수 있다. 혜능대사의 육조단경에는 사람의 성품이 모든 더럽고 어두운 망념과 진여로부터 거두어져 참 지혜의 상태를 드러내는 이상적인 단계가 되었을 때가 달빛으로 비유되어 나타남을 살펴 볼 수 있다. 그 본문을 살펴보면 다음과 같다(김윤수 역, 2000: 160).

해와 달은 항상 밝지만 단지 구름에 덮여 가리게 되면 그 위는 밝아도 그 아래는 어두워 일월성신을 밝게 볼 수 없는 것입니다. 그러다가 홀연히 지혜의 바람이 불어 구름과 안개를 다 걷어 버리면 삼라만상이 일시에 모두 나타납니다.

세상 사람의 본성이 청정함도 맑은 하늘과 같고 지혜는 해와 달과 같은 것입니다. 지혜는 항상 밝게 비추고 있지만 밖으로 경계에 집착하여 망념의 뜬구름이 덮여 가려 자기의 본성이 밝아지지 못하고 있는 것입니다. ^{주5)} (육조단경 10장)

위의 본문에서 볼 수 있듯이 달빛은 지혜를 가리는 아무런 장애 없이 그 본인의 성정을 그대로 드러내는 이상적인 상태에 대한 상징물로 비유되어진다.

동양의 전통 화론인 광희(郭熙, 11세기초에서 11세기 말)의 임천고치(林泉高致) 가운데 산수훈(山水訓)에서도 빛과 관련된 구절을 찾아볼 수 있다(허영환 역, 1990: 28).

대나무 그리기를 공부하는 사람은 대나무 한 가지를 가져다가 달밤에 하얀 벽에 그 그림자를 비추어 보면 대나무의 참다운 형태가 나타날 것이다. ^{주6)}
(임천고치, 산수훈, 광희)

위의 내용대로 어떠한 대상에 관하여 번다한 여러 외부적인 요소를 배제하고 그 본질을 잡아내는 방법으로 달빛에 비추어 보기를 권하고 있다. 이 때 달빛은 은은하여

그 모습을 마치 농담을 머금은 듯한 모습으로 비추면서 색을 배제하기 때문에 그 형태를 정확히 파악할 수 있는 조형적 특징을 가질 수 있다. 이러한 빛을 조형적인 작업수단으로서 물리적으로 사용한 기록들은 전통 동양화론 속에서 어렵지 않게 보이지만 이는 그림자놀이의 조형관과 다르지 않으며, 공간 속 대상을 비추는 역할뿐만 아니라 형이상학적인 개념들을 내포하며 사용되어져 왔다고 볼 수 있다(이주원 외, 2012: 150).

그림자놀이에서 빛의 조형적인 특징을 말하자면 빛이 막에 비추지면서 내면공간의 포지티브(Positive)한 전환이 생긴다는 점이다. 이는 빛에 의해 내면공간이 온전하게 외부로 보여지게 되며, 그 공간에서 다양한 형상들이 생성되는 기회를 제공해주는 중요한 조형요소라 할 수 있다. 동양의 철학적 개념으로서 빛은 이상적인 상징으로 규정되어 왔는데, 그림자놀이에서의 빛은 어둡고 단절된 공간에 표현의 기회를 제공하는 역할을 하고 있다. 이는 빛의 이상적인 역할이며, 그림자놀이에서 가장 중요한 장치로써 존재하는 부분이다.

IV. 그림자놀이의 교육적 활용

위에서 그림자놀이가 가지는 역사적 가치와 표현적 특징에 대하여 논의하였다. 전통이 과거에 대한 향수가 아닌 현재를 이해하고 표현하는 방식으로 이어지기 위해서는 직접적인 경험을 통하여 의미를 부여할 수 있는 기회가 요구된다. 전통적인 표현요소들을 이해하고 조형적인 특성을 토대로 학습자들이 자신의 방식으로 재해석하고 새로운 방식으로 활용할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 이에 본장에서는 학습활동으로서 그림자놀이에 대한 접근성을 높이고 교육 현장에서 용이하게 사용될 수 있기 위하여 구체적이고 실제적인 방안을 논의하고자 한다. 그림자놀이에 기초하여 효과적으로 대상물을 상징표현하는 방법과 수업에 활용하기 위한 상세한 내용을 설명함으로써 교육적 활용 가능성을 제시하고자 한다.

1. 그림자놀이를 위한 준비

그림자놀이를 위한 학습재료를 구성하기 위하여 본 장에서는 경계를 형성하는 막의 제작과 빛의 공간을 구성하는 것, 그리고 대상물의 제작 및 그림자 시연의 과정을 소개하고자 한다. 그림자놀이의 막(스크린)은 한지와 막대기를 이용하여 제작하는데, 이

는 동양적인 미감에 적합한 재료를 사용하려 한 것이며, 그 외에도 비단과 같은 얇은 천 종류들이 대체될 수 있다.

먼저 적당한 크기의 얇은 한지와 그 폭 보다 조금 더 길이가 긴 막대를 준비한 후 <그림4>, 막대를 한지에 2~3번 말아서 풀로 고정시킨다.<그림5> 그런 다음 뒤편에 충분한 공간이 있는 적당한 장소에 끈을 천장에 묶어 <그림6>과 같이 고정시킨다. 막을 공간 속에 설치 후, 그림자놀이를 할 공간에 빛을 설치하는데, 여러 개의 광원은 그림자를 다중으로 비춰지게 할 수 있기 때문에 광원은 1개로 설치하는 것이 적합하다. 주변은 반드시 어둡게 하고 한지로 만든 막과 빛에 의해 형성된 공간사이로 대상을 비출 수 있게 만든다. <그림7>



<그림 4> 한지와 막대기



<그림 5> 막의 제작



<그림 6> 막의 설치



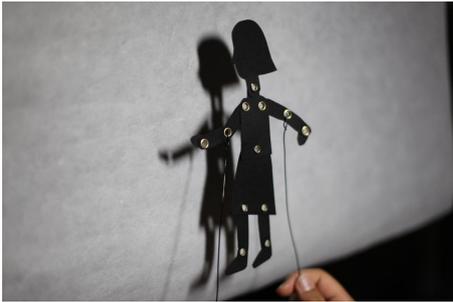
<그림 7> 광원 설치

이와 같이 그림자놀이를 위한 막과 빛에 의한 공간은 표현하고자 하는 대상이 가공되어 비춰지기 위한 그림자놀이의 기본적인 구성요소라고 할 수 있다.

2. 제작 방법 및 적용

그림자놀이를 위한 기본적인 준비과정이 완료되었으면 표현하고자 하는 이야기들을 전개하여 화면 속에서 다양한 효과와 동작을 통해 그림자놀이를 실행할 수 있다. 경계에 관한 인식을 바탕으로 관객으로서 보여지는 공간과 연출자로서 그림자놀이가 실행되는 공간의 차이를 이해하고 있어야 하는데, 이는 막과 광원의 거리감에 의해 생

거나는 대상의 적절한 초점을 위해 거리조절과 크기조절을 원활하게 하는데 도움이 된다. 그림자놀이를 위한 내부 공간, 즉 막을 경계로 하여 안쪽이라 할 수 있는 빛과 오브제의 공간에서는 막과 광원의 사이에서 대상의 위치에 따라 막에 비치는 대상을 초점이 맞거나 진하게 할 수 있으며<그림8>, 대상의 초점을 맞지 않게 하거나 흐리게 할 수 있다<그림9>.



<그림 8>



<그림 9>

이러한 효과는 배경에서도 적용시킬 수 있는데, 산의 모양을 예로 들자면 앞에 있는 산은 막에 가까이 두어 초점이 명확하여 진하게 보이도록 하고, 뒤에 위치한 산은 화면의 거리감을 표현하기 위하여 막에서 멀리 두어 초점이 불분명하고 멀리 보이는 듯 흐리게 표현 할 수 있다. <그림10> 이러한 표현은 동양의 전통회화에 있어서 산수화나 사군자화에 주로 표현되어진 수묵화의 농담처리와도 개연성이 있는데, 가까운 물체는 진하고 선명하게 그리고 멀리 있는 물체는 흐리고 불분명하게 그리는 방식과 같은 효과를 가지고 있다. 밖에서 보여지는 화면의 이미지들을 예측하고, 그에 적합하게 대상들을 연출하여 상징적인 공간들을 구성할 수 있을 것이다.<그림11>



<그림 10>



<그림 11>

또한 인형의 동작 조절을 위한 사전 연습과 손으로 형성하고자 하는 형상들의 연구가 선행되어야 하며, 이러한 요소들에 의해 자신이 전달하고자 하는 이야기와 시각적 상징성에 의한 은유적 표현 등이 성공적으로 반영되어질 수 있다.<그림12, 13> 이러한 과정에서 인식할 수 있는 중요한 점은 막을 경계로 하여 이미지가 보여지는 바깥 공간과 그것이 연출되는 안쪽공간이 존재한다는 것이며, 그 두 개의 공간이 상호소통을 한다는 점이다. 특히 안쪽 공간은 빛에 의해 형성되어진 무의 공간이며, 그 비어있는 공간 속에 다양한 대상들이 위치하고, 움직이고, 사라지는 행위를 반복하게 되는 것에 상징적인 의미를 부여할 수 있겠다.



<그림 12>



<그림 13>

<그림 14>에서 <그림 17>까지는 실제 적용의 사례로써, 학생들이 팀을 구성하여 그림자놀이를 진행한 것이다. '지금-여기'라는 주제를 가지고 자신과 닮은 그림자극 인형을 개별적으로 제작 하였으며, 그 그림자극 인형들을 통해 자신이 하고 싶은 내면의 이야기들과 서로의 관계에 대한 이야기들을 흥미롭게 표현하는 과정을 실행하였다. 대화형식의 본 그림자놀이 실기과정은 자신과 주변의 타인들이 지금 이곳에서 어떤 모습으로 살아가고 있으며, 세상에 대하여 내재 되어있는 생각들을 그림자놀이를 통하여 밖으로 표출하는 과정을 보여주었다.



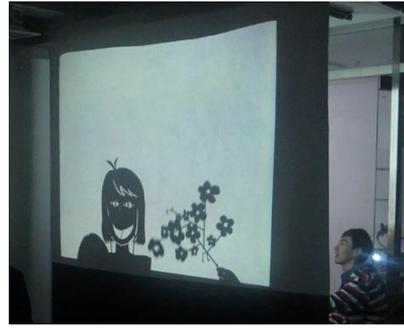
<그림 14>



<그림 15>



<그림 16>



<그림 17>

3. 교육적 의의

전통미술교육은 그 중요성에도 불구하고 한정된 내용과 방법에 제한되어 있어 생활 속에서 다양한 매체를 접하며 살아가는 학습자들의 관심과 흥미를 유도하기에 한계를 가질 수 있다. 특히 전통미술이 내포하고 있는 사상과 미학적 의미에 대한 설명 없이 전통의 외양이나 재료만을 접하게 하는 경우, 학습자들은 왜 전통미술이 현대에도 중요한 가치를 지니는지, 자신의 삶과 정체성에 어떤 관련성을 가지는지 이해하기 어렵게 된다. 그림자놀이는 전통미술교육이 가질 수 있는 이와 같은 한계점에 대하여 다음 두 가지 측면에서 의의를 지닌다.

첫째, 생활 속에서 폭넓게 활용되었고 서구에까지 영향을 주었던 전통적인 그림자놀이를 활용하여 생활과 미술, 전통과 현대, 동양과 서양이 어떻게 연결되고 교류하며 발전하는지 이해하도록 할 수 있다. 이는 전통미술교육의 내용과 방법을 확장하는 동시에 전통을 현대적으로 재해석하여 학습자들에게 의미 있는 방식으로 제시할 수 있는 하나의 방안이 될 수 있다. 특히 조형요소로서 빛을 지도하는 과정에서 현대 기술의 발달과 서구 애니메이션과 주로 관련지어 설명하는 경향을 벗어나, 보다 역사적이고 심화된 관점에서 빛이 가지는 미학적 특성과 의미를 미술 수업에서 다룰 수 있어야 할 것이다.

둘째, 사유와 무위를 중요시 여기는 동양 사상을 놀이를 통하여 쉽게 경험할 수 있도록 한다. 그림자놀이는 그리고 채워가는 방식이 아니라 비워진 공간과 형상을 통해 자신의 상상과 경험을 상징적으로 나타내면서 정서적 표현과 교감이 가능하도록 한다. 실제적으로 그림자놀이를 제작하고 친구들과 함께 감상하는 과정에서, 학습자들이 전통 미술에서 추구했던 정신성을 발견하고 스스로 의미를 만들어갈 수 있도록 지도할 수 있다. 이를 위해 전통 사상을 초중등 학생들이 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록

록 적절한 용어와 해설이 필요하며 이를 위한 지속적인 연구가 요구된다.

전통미술교육에 대한 연구는 수묵, 수묵담채, 민화, 서예 등 기존의 내용 요소에서 벗어나 보다 폭넓은 영역으로 확장되어야 한다. 동양의 사상, 미학, 생활, 예술이 통합되어 있는 전통미술교육의 풍부한 제재들을 다각도로 탐구하여야 하는 것이다. 이와 같은 관점에서 그림자놀이는 전통에 대한 학습자들의 상상력을 자극하고 동양 미학의 의미를 친숙하게 학습할 수 있는 교육적 활용 가능성이 높다고 할 수 있다.

V. 결론

그림자놀이는 동양에서 시작된 실루엣의 예술로서 그 형식 속에 다양한 동양미학적 사상을 내포하고 있다. 막과 빛의 공간 속에서 나타나는 다양한 대상들로 구성된 그림자놀이는 초기에는 죽은 자의 영혼을 투영하는 것으로 시작하여 차츰 오락적이고 문학적인 요소들이 가미되었으며, 이후 종이나 동물의 가죽 등에 채색을 하여 만든 다양한 형상의 오브제들이 화면에 표현되어지기도 하였다. 중국 한 시대부터 시작된 동양의 그림자놀이는 서양으로 전해져 1770년 파리에서 그림자극이 초연되었으며, 서양에서는 이를 ‘중국그림자’(les ombres chinoises)라고 부를 만큼 그림자를 이용한 다양한 예술적 행위들에 있어 동양 사상이 많은 영향을 주었음을 알 수 있다. 따라서 그림자놀이의 조형요소 중 오브제를 그림자로 전환시켜주는 빛을 동양의 사상 가운데 중요한 상징적, 조형적 요소로 볼 수 있는 것이다.

동양사상을 대표할 수 있는 유교에서나 불교에서 빛은 가장 완전하고 이상적인 상태를 드러내는 비유로 나타난다. 또한 동양미학적 관점에서 경계는 단순한 공간적 구분을 넘어서 심리적, 미학적 가치를 부여하여 사유적인 의미로 존재해 왔다. 이는 막을 경계로 빛의 공간에서 비춰지는 형상들이 그림자로 전환되어 밖으로 보여지는 과정에서 상징적인 변이의 과정을 거치는 것을 의미한다. 이와 같이 조형적 표현으로서 그림자놀이는 안쪽 공간은 빛에 의해 형성되어진 무의 공간이며, 그 비어있는 공간 속에 다양한 대상들이 위치하고, 움직이고, 사라지는 행위를 반복하게 되는 것을 통해 상징적 의미를 부여하는 것이다.

본 논문에서는 동양 미학에 근거한 그림자놀이의 지도가 전통미술교육의 내용과 방법을 확장하는 방법이 될 수 있음에 착안하여, 그 사상적 배경과 실제적인 교육적 활용방안을 논의하였다. 막을 중심으로 경험하게 되는 공간이 빛으로 충만한 공간임과

동시에 비어있는 무(無)의 개념적 공간임을 고찰하고, 상징적 형상을 통해 정서적으로 교감하고 소통하는 조형 행위로서 그림자놀이를 조명하였다. 또한 미술 수업에서 실행할 수 있는 간단한 그림자놀이 제작 방법을 소개하고 이를 통해 발견할 수 있는 교육적 의의를 논의하여 본 연구가 현장에서 폭넓게 활용되고 변용될 수 있도록 하였다. 본 연구를 통하여 학습자들의 수준과 흥미에 적합한 전통미술교육의 방안을 모색하기 위한 다각적인 연구와 논의가 지속될 수 있기를 기대한다.

본문 주(註)

- 1) 有之爲有 恃無以生 事之爲事 由無以成 夫道之而無語 名之而無名 視之而無形 聽之而無聲 則道之全焉 (列子, 권1)
- 2) 持而盈之, 不如其已, 揣而銳之, 不可長保
金玉盈室, 莫之能守, 富貴而驕, 自遺基咎
功遂身退, 天之道也. (노자 9장)
- 3) 三十輻共一轂, 當其無, 有車之用.
埴埴以爲器, 當其無, 有器之用.
鑿戶牖以爲室, 當其無, 有室之用.
故有之以爲利, 無之以爲用. (노자11장)
- 4) 郭河陽論畫 山有望者 有可遊者 有可居者 可居則更勝矣
令人起高隱之思也 (畫旨 卷上)
- 5) 日月常明 只爲雲覆蓋 上明不暗 不能了見 日月星辰. 忽遇慧風吹散
卷盡雲霧 萬像森羅 一時皆現.
世人性淨 猶如青天, 惠如日. 智如月. 智惠常明, 於外著境 妄念浮雲蓋覆
自性不能明.
- 6) 學畫竹者 取一枝竹 因月夜照其影于素壁之上 則竹之眞形出矣.

【참고문헌】

- 강민기 외(2006). **한국 미술문화의 이해**, (김원룡 감수), 예경.
- 김경수 역(2009). **노자역주**, 서울: 문사철.
- 김기주(1997). **중국 산수화의 경계론 연구**, 미술사학보 제10집.
- 김기주 역(2002). **중국화론 선집**, 서울: 미술문화.
- 김윤수 역(2003). **육조단경읽기**. 서울: 마고북스.
- 노영자(2010). **초등학교 5~6학년 미술교과서**. 서울: 교학사.
- 이가원(1983). **동양철학**. 서울: 흥신문화사.
- 이광수(2011). **의경의 의미와 표현에 관한 연구**. 서울대학교 미술대학 박사논문.
- 이상우(1999). **동양미학론**. 서울: 시공사
- 이우종 외(2010). **초등학교 5~6학년 미술교과서**. 서울: 천재교육.

- 이주원 외(2012). **조선시대 문인화에 표현된 월색의 상징적 의미 연구**, 조형교육, 제 42권, p143~163.
- 애홍연(2010). **중국애니메이션과 전통문화의 연관성에 관한 연구 - 중국 그림자극(皮影戲)을 중심으로**. 서울: 한서대학교출판부.
- 정일 외(2010). 초등학교 5~6학년 미술교과서. 서울: 천재교육.
- 진중권(2005). **놀이와 예술 그리고 상상력**. 서울: 휴머니스트.
- 한자경(2008). **한국 철학의 맥**. 서울: 이화여자대학교 출판부.
- 허영환 역(1990). **임천고치(林泉高致)**. 서울: 열화당.
- 황지원(2006). **중국회화의 기운론**. 서울: 계명대학교출판부.
- 易樹(2006). **中國皮影戲**.
- 張冬菜(2002). **從民間傳說的時角看皮影戲的起源**. 当代戲劇.劇史鉤沉..
- 陳曉(2005). **皮影戲的源流**. 文壇藝界.
- 魏立群(2005). **皮影之旅**. 中國旅遊出版社.
- Eisner, E. W.(2007). *Arts and The Creation of Mind*, MA:Yale University Press.

논문접수 2012 9월 15일	논문심사 2012 09월 30일	게재승인 2012 10월 10일
------------------	-------------------	-------------------

ABSTRACT

The aesthetic meanings of Shadow Play and its application in Traditional Art Education

Sunah KIM, Joowon LEE

This study attempts to search for the way to expand the contents and methods of traditional art education by teaching Shadow Play based on oriental aesthetics. The historical literature manifests that the screen in Shadow Play creates the space filled with light and at the same time empty with nothing. Thus, it is a conceptual space in which symbolic objects can appear, act, and disappear. These artistic elements embody the oriental aesthetics that values emptiness, spirituality, and transparency in traditional art. In order to extend this historical and aesthetic investigation, this study presents the concrete way to utilize tradition Shadow Play in art education. The process of making the screen and objects for Shadow Play is elaborated so as to visualize how Shadow Play can be taught as means of teaching the value and meanings of traditional art. As conclusion, the art educational implication of Shadow Play is discussed in two aspects. First, Shadow Play can be a significant method in art education because it connects life with art, tradition with contemporary, and the oriental with the western. Second, by utilizing Shadow Play, art teachers can make traditional art more familiar and interesting to students who may feel tradition as remote and eccentric.