

# 창조적 호기심

## 루이스 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스의 모험』 연구

조 성 란  
(경희대학교)

### ❖ 국문초록

루이스 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스의 모험』은 즐거움 중심의 서사로서 아동문학의 지평을 넓혔을 뿐만 아니라 언어놀이를 통하여 제임스 조이스의 포스트/모더니즘을 예견했다. 본고는 『이상한 나라의 앨리스의 모험』을 분석하며 수전 손택의 『침상의 앨리스』의 앨리스 제임스 캐릭터와 캐럴의 앨리스 캐릭터를 “정체/움직임”의 시각에서 비교한다. 또한 앨리스가 창조적 에너지로서의 “호기심”으로 촉발된 모험 속에서 수치심과 부끄러움이라는 감정을 뛰어 넘어 해체된 정체성을 재구성하는 능동적 주체로 성장한다고 주장한다. 이 과정에서 호명과 스토리텔링이라는 언어의 수행적 힘의 중요성이 강조된다.

꿈 이야기를 하는 이야기꾼 앨리스는 스토리텔링의 힘으로 언니 또한 꿈꾸게 한다. 꿈이 프로이트가 이론화하듯 욕망이 실현되는 무의식의 공간이라면 캐럴은 모험의 꿈 이야기를 재현하며 아동이며 여성으로 소외된 두 자매의 욕망을 통해 시대의 가치를 전복한다. 캐럴의 앨리스는 보수적 여성성과 닫힌 체제 내의 영웅여성상을 거부하며 무의미의 놀이와 모험으로 끊임없이 변화하는 가운데 스스로와 체제를 창조하는 캐릭터이다. 언어의 놀이와 무의미의 카오스 속에서 새로운 의미인 카오스모스를 생성하는 힘은 역설적으로 창조적 언어의 힘이다.

주제어 : 창조적 호기심, 카오스모스, 루이스 캐럴, 『이상한 나라의 앨리스』, 수전 손택, 『침상의 앨리스』, 앨리스 제임스, 유동적 정체성

## 1. 서론

영국 빅토리아 시대의 작가 루이스 캐럴(Lewis Carroll)의 소설 『이상한 나라의 앨리스의 모험』(*Alice's Adventures in Wonderland*)(이후 『이상한 나라의 앨리스』)은 기존 아동문학의 교훈적 서사 대신 즐거움의 놀이를 강조한 대항적 서사로 아동문학의 지평을 넓혔다. 캐럴의 소설은 아동문학으로서 뿐만이 아니라 제임스 조이스(James Joyce)의 언어실험의 전초로 포스트/모더니즘을 예견함과 동시에 신화와 문학의 다양한 변신 모티프를 이어간다는 중요성이 있다. 본 논문에서 필자는 앨리스의 움직이는 모험에 비추어 여성주의의 관점에서 여성의 움직임과 정체 (mobility/immobility)이분법의 의미와 중요성을 논하고 “모험하는 여자아동”의 성장을 재조명하여 『이상한 나라의 앨리스』를 기존의 성장소설과 다른 성장서사로서 논하고자 한다. 본 연구는 “여성”과 “아동”으로서의 소위가 만나는 지점에 주목한다. 연구방법으로 “호기심”이라는 신화와 문화의 모티프가 여성과 아동에게 적용되는 방식을 추적하고 “창조적 호기심”이 앨리스 모험의 추동력이 된다는 점을 밝히고자 한다. 본 논문은 아동문학 장르 연구와 여성주의 관점에서 해석하는 남자아동과 여자아동 캐릭터 차이 연구, 문화적 감정연구의 일환으로서의 “호기심”연구와 맞닿아 있다.

### 1. 침상의 앨리스

현대문화비평가이며 작가로 이십세기 미국문화계의 대표적 실천적 지식인인 수전 손택은 희곡 『침상의 앨리스』(*Alice in Bed*, 1993)<sup>1)</sup>에서 실제 인물 앨리스 제임스(Alice James)의 삶을 캐릭터 앨리스의 삶으로 형상화했다. 흥미롭게도 손택은 『침상의 앨리스』의 단초를 『이상한 나라의 앨리스』에 두고 있다. 손택은 특히 소설의 7장 “광란의 티파티”(“Mad Tea Party”)에서 작품의 영감을 받았으며, 희곡의 구조를 “광란의 티파티”에 맞추고 있다고 밝히고 있다. “자신의 천재성과 독창성, 공격성을 어찌할 줄 몰라 인생을 파괴했던

1) 제목, 필자변역.

너무나 유명한 한 여성”(14)인 앨리스 제임스의 이야기를 루이스 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스』의 이야기에서 영감을 얻어 쓰고 있는 것이다. 앨리스 제임스는 미국 프래그머티즘 철학자이자 심리학자 윌리엄 제임스(William James)와 미국문학의 대표적 소설가 중 한 명인 헨리 제임스(Henry James) 형제의 불우했던 천재적 여동생이다. 손택은 앨리스 제임스의 삶을 천부적 자질을 가진 셰익스피어의 가상의 여동생 주디쓰 셰익스피어(Judith Shakespeare)와 대조시키고 있다. 주디쓰 셰익스피어는 물론 버지니아 울프(Virginia Woolf)의 상상력에서 탄생한 가상의 인물로 셰익스피어의 천재 여동생이다. 울프는 페미니즘 이론서로 중요한 『자기만의 방』(*A Room of One's Own*)에서 셰익스피어의 여동생 주디쓰 셰익스피어를 상상하고, 그녀가 스스로의 천재성, 글재주, 그리고 용기에도 불구하고 위대한 창작을 하지 못하고 쓸쓸한 종말을 맞으리라 암울하게 예측한다.

손택이 주목하는 지점은 가부장적 사회 환경의 구조적 억압보다 여성들이 지배적 사회통념을 내면화하여 “내면의 자율성”을 가지지 못하고 스스로를 한계 짓는다는 울프의 주장이다. 주지하듯 영국 빅토리아 시대에는 소위 “집안의 천사주의”(Cult of the Angel of the House)가 지배적 사회 통념이었다. 여성들은 “집안의 천사주의” 덕목에 따라 “매력적이며, 참을성 있고, 나긋나긋하고 고분고분하며 예민하고 배려할 줄 아는 여성이어야 한다는 의무감”(12)을 내재화시킨다. 한편 이러한 사회통념의 내면화와 규율화는 창조적 에너지의 근간인 “이기심과 공격성, 자신에 대한 관심”과 모순되어 마찰을 일으킨다(12). “이기심과 공격성”이야말로 위대한 창조성이 피어날 수 있는 필연적 조건이며(13) 이러한 이기심과 공격성의 억압이야말로 지적 재능을 가진 앨리스 제임스가 셰익스피어의 가상의 여동생 주디쓰 셰익스피어처럼 천재성을 발현시키지 못하고 일기만을 남기고 죽게 되는 이유라고 손택은 주장한다.<sup>2)</sup> 손택의 용어 “이기심” “공격성” “자기 자신에 대한 관심”은 “자기

2) 비슷한 예의 문학적 형상화의 대표작은 물론 샬롯 퍼킨스 길만(Charlotte Perkins Gilman)의 『노란벽지』(*The Yellow Wall Paper*)이다. 침대에 누워만 있으라는 처방을 받고 글을 쓸 수도, 자기표현을 할 수도 없는 주인공은 결국 기어 다니면서 노란 벽지 속에 갇힌 여인을 구원하고자 한다. 광증과 정상 사이의 경계는 불분명해지고 벽속의 여인과 주인공은 겹쳐진다. 실제로 이 시대의 저명한 의사였던 벤자민 러시

욕망에 충실함”이라고 표현할 수 있을 것이다. 앨리스 제임스는 오빠 헨리 제임스의 런던 집에서 7년간 침상 생활을 하며 신경쇠약(neurasthenia)과 무력증에 시달리다 43세에 암으로 사망하였다.

해리:

지능이란 것이 하나의 형태, 강렬함의 형태가 아니고 무엇이겠니. 하지만 내 사랑아, 네 의지 그리고 네 성격의 엄청난 강렬함을 볼 때 나는 네 비교 대상도 못되지. 그런 강렬함은 삶의 거대한 실제 문제들을 만들어내야 할거야. 어쩌다 영원히 과대평가되어 현실세계라 불리는 그 안에서 살기를 선택한다면 말이지. 네 과국의, 네 비극의…….

(필자 번역)

Harry:

What is intelligence but a form, the form, of intensity. And yet dear heart, I'm not your match in the extraordinary intensity of your will and your personality. That would create enormous practical problems of life, if you chose to live in what is called, in a permanent fit of overvaluation, the real world. Your disastrous, your tragic— (Sontag, 29)

앨리스:

전에는 정말 사람이었어요, 좀 다른 점이 있거나. 애써 봤다고요. 내가 떨어지고 있는 것 같이 느껴져요……. 잠 좀 들게 해줘요. 깨어나게 해줘요. 잠 좀 들게 해줘요 (필자번역)

Alice:

I used to be a real person or different. I tried. I feel as if I fell…….Let me fall asleep. Let me wake up. Let me fall asleep. (Sontag, 109, 110)

---

(Benjamin Rush)는 이러한 ‘휴식처방’을 내렸다. 길만을 비롯하여 앨리스 제임스, 거르투르드 스타인(Gertrude Stein)등 이 시대 다수의 지식여성이 신경쇠약(neurasthenia)으로 ‘휴식처방’을 받았다.

실존 인물 앨리스 제임스는 자신의 호기심을 인정하지 못하고, 손택의 앨리스 역시 “난 내가 생각했던 것보다 더 호기심이 많은 것 같아(50)”라고 말하지만 그 호기심을 창조적 모험으로 승화시키지 못한다. 또 “난 여전히 두 사람이야. 맞아. 난 여전히 두 사람이야. 맞아. 난 두려워(74)”라고 말하며 자기 안의 “두 사람”, 자기 내면의 분열을 인식하지만 그 사실을 인정하고 받아드리기 두려워한다. 희곡에서 해리[실제의 헨리 제임스 캐릭터]는 앨리스의 지성과 열정, 그리고 뛰어난 재능을 인정하지만 그 지성과 재능이 사용될 공간이 한정적임을 암시한다. 총 여덟 장으로 구성된 희곡의 여섯 장의 배경이 앨리스의 침실이며 마지막 장면에서까지 앨리스는 침상에 누워 있다.

앨리스의 재능은 가부장적 이데올로기가 수용할 수 있는 범위에서만 적용 가능하고 규정된 경계를 넘어설 때 새로운 담론을 형성하는 창조적 행위가 아닌 파괴적 행위가 된다. 자신에게 주어진 행위와 사고의 자유의 한계를 아는 앨리스는 아버지에게 끊임없이 자살을 허용해 줄 것을 요청하다가 희곡의 마지막에 이르러서는 침상에 누워 자신의 한계를 무력하게 수용할 수밖에 없음을 인정한다. 소외된 여성으로서 앨리스 제임스는 가부장적 질서를 탈영토화하는 시도를 하지 못하고 내면의 상충된 에너지 충돌의 급물살에 가라앉아버린다. 헨리크 입센(Henrik Ibsen)은 이 희곡의 배경이 되는 1890년과 동시대인 1879년 『인형의 집』(*A Doll's House*)의 주인공 노라를 창조해 냈다. 남편에게 종달새라 불리며 “집안의 천사주의”의 상징으로 자리했던 노라는 남편의 사랑이 사회적 통념에 부합하는 여성성에 뿌리를 두고 있음을 깨닫자 남편과 집을 떠난다. 집을 “떠나는” 노라의 행동은 기존 여성상에 대한 도전이며 노라는 침상에 누워 “정지해”있는 손택의 앨리스와는 대조되는 캐릭터이다.

## 2. 달리는 앨리스

본고에서 필자는 당시대의 “여성”과 마찬가지로 “아동,” 특히 “여자아동”이라는 이중의 소외에도 불구하고 집을 “떠나는” 전복적 행위를 하는 캐럴의 『이상한 나라의 앨리스』의 주인공 앨리스의 창조적 모험에 관해 논하고자

한다. 19세기 영국 빅토리아 시대의 아동문학은 제국주의 이상과 그 가치관에 따라 아동들을 바르게 사회화시키고자 하였으며 엄격한 교육 장치를 통한 훈육, 질서와 규율에 관한 복종이 강조되었다. 특히 여자아동들, 소녀들은 “집안의 천사”로 자라는 것이 최상의 가치였다(박소진 3). 캐럴의 책은 이러한 가치 규범을 거스르면서 전통적인 아동문학의 교훈적 서사를 거부한다. 소설은 일차적으로 아동문학의 “훈육”이라는 목적을 전복시키고, 모험의 판타지와 다양한 언어유희의 재현을 통하여 책읽기의 “즐거움”을 강조한다. 이와 더불어 심층적으로는 “윈더랜드”를 통과하며 판타지와 언어유희의 표면을 미끄러져 달리는 앨리스의 모험에 당대의 교육과 남성주의, 더 나아가 제국주의의 가치와 질서를 향한 캐럴의 은밀하고도 통렬한 사회 비판이 자리한다. 본고에서는 무엇이 집 떠나는 앨리스의 모험을 가능하게 하며 그 결과는 앨리스에게 어떠한 변화를 가지고 오는가, 또한 이 모험이 기존사회의 질서에 대해 함유하고 있는 의미는 무엇인가를 살펴볼 것이다.

손택의 앨리스와 캐럴의 앨리스는 다음 세 가지 사항에서 차이를 보인다. 호기심과 욕망에의 충실성, 자아 분열과 그 인정 및 공격성의 표출도, 새로운 주체의 발현 여부이다. 본고의 논지는 첫째, 캐럴의 앨리스가 스스로의 분열을 인정하며 자신의 호기심과 욕망에 충실한 여자어린이로 형상화되어있다는 것이다. 자신의 호기심을 인정하기 어려운 실존인물 앨리스 제임스나 “난 내가 생각했던 것보다 더 호기심이 많은 것 같아(50)”라고 말하지만 그러한 호기심을 창조적 모험으로 승화시키지 못하는 손택의 앨리스 캐릭터와는 대조적이다. 둘째, 지상에서의 앨리스는 기존의 교육과 도덕을 내면화한 “암전한 규범적 소녀”와 호기심에 충실하여 모험을 감행하는 “도전적 탈주소녀”의 두 모습으로 분열되어 있다는 점이다. 앨리스는 이러한 분열을 스스로 인정할 뿐만 아니라 자신의 분노와 공격성을 표출할 줄 안다. “난 여전히 두 사람이야. 맞아. 난 여전히 두 사람이야. 맞아. 난 두려워(74)”라고 말하며 자기 내면의 분열, 즉 자기 안의 “두 사람”을 인식함에도 불구하고 그것을 받아드리기 힘들어하는 손택의 앨리스와는 역시 대척점에 서 있다.

캐럴의 내러티브는 기실 지상세계에서의 앨리스가 자신의 모습이 공격성을 지닌 모험하는 소녀와 암전한 규범적 소녀로 분열되었다는 것을 인정하고

보여주는 것과 이 분열된 주체가 지하세계에서 해체되면서 유동적인 정체성(fluid identity)<sup>3)</sup>을 가진 새로운 주체로 재정립되어가는 과정을 보여주는 것이다. 캐럴의 소설은 엘리스 캐릭터의 분열을 통하여 프로이트 이후 천명된 주체이론, 초자아와 자아를 관통하며 주체를 분열시키는 무의식의 작동을 성공적으로 재현한다. 세 켄의 논지는 일곱 살 여자어린이 엘리스가 무질서와 자신의 해체와 혼란을 겪어내며, 분노, 그리고 공격성의 에너지를 “창조의 에너지”로 분출하고 스스로의 이름을 되찾을 뿐만 아니라 이에서 더 나아가 경험한바 자신의 꿈 이야기를 엮어내는 예술가이자 스토리텔러(storyteller)로 재탄생한다는 것이다. 이러한 주장은 엘리스 캐릭터에서 혼란을 읽고 그러한 혼란 속의 성장이 공격성, 섹슈얼리티, 자유, 동물성을 향한 갈망과 뒤섞여 이루어진다는 미국 문학비평가 니나 아우얼바흐(Nina Auerbach)의 주장과도 일맥상통하는 것이다. 아우얼바흐는 엘리스 캐릭터가 로렌스(D. H. Lawrence)의 우루슬라(Ursula) 캐릭터에서 보게 되는 현대여성의 전초이며 세대를 앞선다고 판단한다(344).

캐럴 소설의 사건들 사이에는 뚜렷한 인과관계가 없으며 기승전결을 따라가는 이야기 중심의 질서가 존재하지 않는다. 서사구조는 선형적 시간을 따르지 않고 에피소드, 즉 사건들의 무작위적 배치를 따라간다. 열두 장으로 구성된 소설의 각 장은 플롯 전개나 등장하는 캐릭터에 특별한 관련 없이 마치 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 이론화한 “리좀”(rhizome), 즉 뿌리줄기처럼 이리 저리 예측하지 못한 방향으로 뻗어 나아간다. 목적지향적인 단선적 서사를 벗어나 어디로도 뻗어갈 수 있고 어느 캐릭터라도 만날 수 있는 이러한 “유목적”(nomadic)서사<sup>4)</sup>는 서사구조 그 자체로서 책의 주제인 탈영토화<sup>5)</sup>된 질서, 분열되고 해체되는 주체, 의미와 무의미의 부딪힘을 반영한다. 한

- 
- 3) “유동적 정체성”(fluid identity)는 미국의 대표적 아프리카인 아메리칸 실천적, “유기적”(그람시) 지식인인 코넬 웨스트(Cornell West)의 개념을 차용한 것이다. 크리스테바(Kristeva)의 ‘과정으로서의 주체’(subject-in-process)개념과 유사하나, 이미 구성된 ‘정체성’이 변하고 생성한다는 관점에서 사회라는 상징질서에 편입된 개념이다.
  - 4) 들뢰즈의 유목적, 노마드(nomad)적 주체개념의 서사적 적용을 시도하였다.
  - 5) 역시 들뢰즈의 탈영토화(de-territorialization)와 재영토화(re-territorialization)의 개념이 캐럴이 소설에서 시도하는 사회구조 해체와 재구성을 설명하는데 유용하다.

편, 이러한 무질서와 무의미는 혼돈과 해체로 소멸되어버리는 것이 아니라 어디서고 “시작하는 데서 시작하고 끝나는데서 끝나는” 뿌리줄기처럼 새로운 재배치, 재영토화를 통한 체제 질서의 재구성과 무한한 의미창조의 가능성을 내포한다.

옷을 입은 흰 토끼는 시계를 보며 달려가면서 환상처럼 등장하여 엘리스의 호기심을 유발하고 그 흔적을 따라 “불타는 호기심”으로 엘리스도 달린다. 미끄러져 내린 지하세계에서 주체 분열과 해체의 혼돈을 거치며 궁극적으로 새로운 스토리텔러로 재탄생하며 지상세계로 “귀환”한다. 그러나 이 귀환은 기존의 성장서사 혹은 탐색서사 속의 선형적인 “성장”이나 성배(聖杯, 아더왕 신화 속의 Holy Grail)를 찾고 난 이후의 귀환을 의미하지 않는다. 선형적 성장소설 (bildungsroman)속의 성장이나 전형적 탐색서사에서의 모험은 주어진 체제의 경계를 벗어나 위기와 위협에 맞서지만, 정체성 자체의 혼돈과 해체가 일어나지는 않는다. 반면에 지상세계의 질서와 갇힌 체제의 경계를 넘어 지하세계로 미끄러지는 엘리스의 모험에서는 일차적으로 체제 자체의 탈영토화가 일어날 뿐만 아니라 기존의 정체성도 해체된다.

뻘어가는 무의미(난센스)의 사건과 비논리적 언어, 탈구된 문법과 게임의 규칙, 인과관계 없는 캐릭터들이 부딪히는 무의미의 세계를 모험하지만 무의미의 부딪힘 속에서 새로운 종류의 의미(센스)가 생성된다. 코스모스(Cosmos)의 질서와 카오스(Caos)의 혼돈이라는 이분법을 넘어서서, 들뢰즈가 말하듯 “카오스모스”(Caosmos)라는 새로운 의미와 질서의 창조적 재계열화가 계속적으로 일어나는 것이다. 또한 이 과정에서 기존의 정체성은 해체되지만 새로운 주체가 발현하며 질서에서 탈주하고 탈영토하며 재영토할 때 이분법적 사고와 구조를 넘어선다. 사회적 통념(doxa)을 거스르며 이를 거슬러 역설, “파라독사”(paradoxa)를 현실화할 수 있는 원초적 힘에 기반을 둔 “욕망에 충실하기”에서<sup>6)</sup> 때로는 어머니이기도 한 내면의 천사 죽이기는 시작되고, 소외된 여성과 아동은 역동적 창조성과 자유를 찾아나서는 모험을 떠나는 것이다. 그렇다면 이러한 모험의 원동력이 되는 근원적 시원(始原)은 어디인

6) 들뢰즈는 저서 『의미의 논리』(The Logic of Sense)의 전반에 걸쳐 캐럴의 엘리스 재현을 스토아 철학과 비교하여 탐구한다.



가? 인과관계에서, 논리의 시발점에서, 또는 결핍의 구멍에서 욕망의 뿌리를 찾을 수는 없다. 캐럴의 앨리스가 불타는 호기심을 따라 토끼 굴에 빠져 나올 것에 대하여 “아무 생각 없이” 뛰어들었듯이, 생성의 욕망에 충실한 것은 “시작하는데서 시작해서” 끝나는 데서 끝내는 “우발성”의 용기와 뛰어들일 것이다. 이러한 호기심과 우발적 모험을 따라가 보자.

## II. 규범과 모험 사이: 여자어린이 캐릭터로서의 앨리스의 특이성

침상의 병약자 앨리스 제임스의 히스테리적 몸의 언어가 “움직이지 못함”이라면, 캐럴의 앨리스의 몸의 언어는 토끼 굴로 떨어지거나 지하세계를 달리는 끊임없는 “움직임”이다. 여기서 초점은 앞서 말했듯 앨리스와 같은 “모험하는 여자어린이” 캐릭터이다. 윈더랜드로 미끄러지는 앨리스의 모험은 기존의 전형적인 모험서사와 어떤 다른 특성을 지니는가? 여자어린이의 모험으로서 앨리스 모험의 특이성을 고찰해 보자.<sup>7)</sup>

“집 떠나는 아이” 캐릭터는 프로프(Propp)나 그레이마스(Greimas)의 민담 유형학으로 볼 때 전형적인 캐릭터 중 하나이다. “집 떠남”은 집 떠남-갈등-갈등의 극복-목표달성-회귀의 구조를 가지는 탐색서사(quest narrative)의 시발점이다. 한편, 이러한 떠남과 귀환의 서사는 종종 “입문제의” 또는 “통과제의” 서사(initiation narrative)의 구조를 가지고 있으며 주인공 캐릭터의 모험을 통한 성장을 주제로 한다. 그러나 이러한 구조적 분석은 첫째로 “집 떠남”의 다양성을 차별화해 내지 못한다. 헨젤(Henzel)과 그레텔(Gretel)이 겪는 버림받은 떠남인가? 프랭크 바움(Frank Baum)의 『오즈의 마법사』(*The Wizard of Oz*)의 도로시(Dorothy)처럼 회오리바람 사고에 의한 떠남인가? 앨리스의 경우처럼 호기심이 촉발한 모험인가? 둘째, 모험의 목표와 지향점의 차이도 구별하기 어렵다. 성배(聖杯)를 향한 모험인가? 도로시의 경우처럼 무지개 건너(“somewhere over the rainbow”) 유토피아 오즈(Oz)를 찾아가

7) 아동문학에서 “남자어린이”와 “여자어린이” 모험의 차별성 연구 또한 앞으로 다루어져야 할 중요한 연구과제이다.

는 모험인가? 또는 앨리스의 경우처럼 목표도 지향점도 없이 땅 속으로 미끄러져 내리는 모험인가? 셋째, 구조적 분석은 모험 과정 방식의 차이 또한 차별화하지 못한다. 어떤 길을 따라가는가? 사건과 인물을 어떤 방식으로 만나는가? 서사의 갈등을 만들어내는 모험 중에 만나는 장애물은 무엇이며 조력자는 누구인가? 내면과 대면하는가? 타인 또는 자연이나 언어, 문화 환경 등 외부와 대적하는가?

이러한 모험 출발의 동력, 모험의 목표와 지향점, 모험하는 방식의 차이에 따라 행위주체 캐릭터의 성격과 세계관의 차이가 드러난다. 꿈꾸는 소녀 도로시는 미국의 대표적 문화 아이콘이자 “미국의 꿈”을 대변하는 “영웅소녀”로서 유토피아 비전을 표상하며, 유희적 판타지를 가진 앨리스와 분명 다르다. 선명한 “노랑 벽돌 길”을 따라가는 도로시는 “나는 누구지?”(“Who am I?”)라는 자신의 내면적 성찰보다 “내가 어디에 있지?”(“Where am I?”)라는 환경의 변화에 관심이 있는 소녀이다(아우얼바흐 336). 전통적 탐색 서사의 주인공은 특정 목표와 지향점을 가지고 모험을 시작한다. 즉, 모험을 통한 자신의 능력과 정체성의 증명, 자신이 속한 공동체의 부흥 또는 위협 요소 제거라는 목표의식을 가지고 모험을 시작한다. 예컨대 그리스 신화의 페르세우스의 모험은 괴물 메두사의 제거라는 목표가 있으며 버림받은 딸 바리공주 역시 국왕의 병 치유를 위한 약을 구하려는 목표가 있다. 스스로를 위한 모험이건 공동체를 위한 모험이건 확고한 목표달성이 모험 출발의 동력이며 그 과정에서 주인공의 성장이 이루어지는 단선적이고 닫힌 서사구조를 취한다. 이러한 전형적 탐색서사의 모험과 차별되는 앨리스 모험의 특이성을 살펴보자.

## 1. 불타는 호기심

앨리스의 모험은 앞서 언급했듯 출발을 촉발시키는 원동력과 모험의 당위성에서 전통적인 탐색서사와 차이가 난다. 윈더랜드로의 모험은 호기심이 그 출발점이다. 앨리스는 빅토리아 시대의 소녀, 여자어린이에게 부과된 행동반경을 위반하고 토끼 굴로 뛰어든다. 이는 기존의 남성 지배 세력의 공간인 현실세계로부터의 도전적 탈피이고 탈피의 동력인 “호기심”은 앨리스의 주체

적 그리고 자율적 사유를 보여줌과 동시에 신체적 변화 및 정체성의 인식에도 영향을 끼친다.

… 조끼를 입거나 조끼주머니에 시계를 넣고 다니는 토끼를 본 적이 없어, **불타는 호기심으로** 앨리스는 토끼 뒤를 쫓아 **들판을 가로질러 달렸다**. 그리고 곧 울타리 아래 뺨 뚫려있는 커다란 토끼 굴을 보았다. 다음 순간 앨리스는 **어떻게 다시 바깥세상으로 나올 지 생각 따윈 전혀 없이 무작정 굴로 뛰어 들었다**. (필자번역과 강조)

…never before seen a rabbit with either a waistcoat-pocket, or a watch to take out of it and, **burning with curiosity, she ran across the field after it**, and was just in time to see it pop down a large rabbit-hole under the hedge. In another moment down went Alice after it, **never once considering how in the world she was to get out again**. (10) (emphasis mine)

호기심은 “무언가를 알거나 배우려고 하는 열망적인” 상태를 의미한다. “호기심이 있는”(curious)의 어원은 라틴어의 “조심스러운”(careful)으로, ‘cura’는 ‘care’에서 나온 것이다. 18세기에는 “이상한 혹은 일반적이지 않은”(strange or unusual)이라는 뜻으로 사용되기도 하였다. 호기심이 감정(emotion)인지 정동(affect)인지, 또는 욕망(desire)인지 충동(drive)인지, 또는 사유의 방식(thinking)인지에 관하여서는 더 깊은 철학적, 정신분석학적 성찰이 필요할 것이다. 본 논문에서는 앨리스의 모험을 촉발하는 원동력, 프로이트가 말하는 리비도(libido) 또는 삶의 에너지(life force)로서 호기심을 논한다.

호기심은 신화나 민담에서 주요 주제로 다루어지는 것으로 금기(taboo)와 상관관계가 있다. 특정 사물 혹은 장소 등에 호기심을 가지는 신화나 민담 속 주인공들은 호기심에 따라 행동하지 말라는 금기 또한 받는다. 하지만 법이 있기에 법의 위반이 생기듯이 이러한 금기는 오히려 주인공의 호기심을 더욱 촉발하여 금기를 어기는 상황을 만들어내고 호기심을 따라 행동한 주인

공은 결국 비극적인 상황에 직면한다. 예컨대 프로메테우스의 선물을 받지 말라는 제우스의 경고를 무시한 에피메테우스는 판도라를 선물로 받고 이어서 호기심을 못이긴 판도라는 상자를 열지 말라는 금기를 어기고 상자를 열어 결과적으로 모든 재앙이 쏟아져 나온다. 푸쉬케 또한 호기심에 따라 금기를 어기고 에로스의 얼굴을 봄으로써 시련을 겪는다. 호기심 때문에 금지된 선악과를 따먹은 이브와 아담은 에덴동산에서 쫓겨나고, 파국을 맞은 소돔과 고모라가 궁금해 뒤돌아보지 말라는 금기를 어긴 성서의 롯의 아내는 소금기둥이 되고 만다.

법적 범죄는 아닐지라도 호기심은 도덕적 죄, 또는 죄성(罪性)으로 간주된다. 칠가지악의 하나인 “투기하지 말라”, 또는 성서의 “시기하지 말라” “남의 것을 탐내지 말라”라는 동서양 공통의 금기는 이웃의 것에 대한 호기심뿐 아니라 호기심에서 촉발되는 모험심과 탐심 또한 경계한다. 한편, 예술적 창조와 과학적 탐구의 근원으로 간주되는 “지적 호기심”은 남성들의 영역으로 간주되어 왔고 “호기심”에 대한 금기는 특히 여성이나 여자아동 캐릭터에 빈번히 적용된다. 예시 속 여자주인공들은 호기심의 위험성 과 금기를 인식함에도 불구하고 금기를 어기는 행동으로 파국을 맞는다. 손택도 희곡에서 억압된 지적 호기심을 중요하게 다루고 있다. 손택의 엘리스는 호기심을 따르기보다 지성과 재능이 강렬한 호기심과 만날 것을 두려워하며 호기심을 내면에 억압한다.

위의 신화속의 여자주인공들이나 손택의 엘리스와는 대조적으로 캐럴의 엘리스는 자신의 호기심과 이에 대한 금기에 대한 특별한 인식 없이 모험을 시작한다. 위의 인용문에서 보듯 모험의 시원(始原)인 호기심에 관한 인식 뿐 아니라 탐색서사의 귀환에 해당하는 “돌아옴”에 관한 의식 또한 없다. 소설 첫 장면에서 엘리스의 모험은 “어떻게 다시 나올까 따위는 생각하지 않는,” 계획성이라고는 없는 “무작정”의 충동적 행동임이 강조된다. 다시 말해 엘리스의 모험은 앞서 구분한 모험의 동력, 모험의 목표, 모험의 방식에서 기존의 탐색서사와 구분된다. 2장의 첫 문장에서 “점점 더 이상하고 이상해지는 군!” (“Curiouser and curiouser!”)이라고 비문법적 문장을 외치는 엘리스의 모험은 순수한 내면의 호기심에서 출발되었고 모험 시작부터 당위성을 지닌

구체적 목표와 방향이 정해져있지 않다. 또한 엘리스는 신화의 인물들이나 손택의 엘리스처럼 호기심과 욕망을 따르는 것에 대한 금기를 직접적으로 받지도 못하였고 이를 따르는데 대한 결과 또한 예측하거나 고려하지 않았다.<sup>8)</sup> 엘리스의 모험은 서사의 진행 방식 뿐 아니라 등장하는 캐릭터들과 만나는 방식에서도 기존의 신화나 아동문학의 캐릭터들과는 차이가 있다. 이들은 조력자이기보다는 장애물 또는 위협적이거나 이해할 수 없는 존재들이고 엘리스의 정체성을 의심하고 혼돈 시키거나 엘리스의 방향 질문에 모호한 답을 한다.

## 2. 규범과 모험 사이

『이상한 나라의 엘리스』의 도입부의 세 장은 토끼 굴속에 빠져들며 혼돈에 빠지면서 엘리스가 집중적으로 자기정체성에 대하여 질문하는 장이다. 스스로에게 회의를 가지게 되는 가장 큰 이유는 모험 시작부터 자신의 신체가 커졌다 작아졌다 한다는 것이고 또한 자신이 배운 교훈, 학습내용(지리, 역사, 구구단)이 제대로 기억되지도 언표 되지도 않는다는 것이다. 한편 엘리스가 “나는 누구지?”에 대한 질문을 계속하며 모험하는 중에 다시 만난 옷 입은 흰 토끼 또한 “메리 앤”(Mary Ann)이라 엘리스를 부르며 이름을 부인하여 엘리스를 혼란에 빠뜨린다. 길에서 만난 비둘기 또한 목이 길어진 엘리스를 “뱀”이라 우기며 엘리스의 정체성을 부인한다. 타인의 호명으로 인식되고 구성되는 지상세계의 정체성은 이름을 빼앗김과 동시에 오인된 정체성 (mis-identification)임이 드러나고 교육내용이 혼란에 빠지면서 지상 사회의 구성된 상징적 질서 또한 흔들린다.

그리고 어제는 늘 하던 대로였잖아. 밤사이 내가 바뀐 거야?

그런데 내가 같지 않다면 다음 질문은 “세상에 나는 대체 누굴까?”야.(필자 번역)

- 8) 금기를 깨는 대표적 여성 캐릭터의 한 명인 안티고네도 자연법에 따르는 자기욕망에 충실하고자 사회법을 어길 때 질서의 붕괴와 파국이 따른다는 것을 예상한다. 본고에서는 엘리스의 모험이 “우발적”이라는 점에 주목한다. 이러한 차이가 함유하는 의미는 중요하고 더 깊은 성찰과 연구가 필요하다.

And yesterday things went on just as usual. I wonder if I've been changed in the night?..

But if I am not the same, the next question is “Who in the world am I?” (18)

윈더랜드에서 엘리스는 오렌지 마멀레이드, 조각 케이크를 먹고 몸이 커지고 줄어들거나 혹은 목이 길어지는 기이한 현상을 경험한다. 윈더랜드에 떨어진 후 겪는 총 16번의 신체 크기의 변화를 거치며 엘리스는 스스로 자신의 “몸”에 대해 생각하게 된다. 예측할 수 없이 몸의 크기가 변하고 엘리스는 “나는 누구인가”를 계속 물으며 정체성에 대하여 회의를 품는다. 하지만 이러한 회의와 질문은 부정적인 것만은 아니다. 몸과 기억을 통한 정체성의 해체와 재정립에 대해 고민하게 함으로써 창조적 주체의 가능성이 열리게 된다.

여기서 몸의 변화에 따른 엘리스의 인식 변화를 우선 살펴보자. 토끼 굴로 미끄러진 후 처음 도착한 방에서의 변화하는 몸은 엘리스 자신만의 응시의 대상이다. 반면에 이후 흰 토끼, 애벌레, 비둘기, 여왕 앞에서의 신체 변화는 타자의 관찰 대상이 된다. 하지만 엘리스는 변화하는 몸을 바라보는 타자의 시선에서 “수치심”이나 “부끄러움”을 느끼기보다 통제할 수 없는 자신의 몸에 당혹스러움을 느낀다. 푸코가 이론화한 권력의 작동이 기입된 “사회적 몸”의 관점으로 볼 때 여성의 몸은 가부장적 이데올로기와 힘의 질서가 기입되는 공간이다. 몸에 대한 수치심과 부끄러움이라는 감정은 생래적인 것이라기보다 사회적으로 교육되고 체화되는 것으로서 가부장제 하에서는 남성권력에 대한 도전을 차단하는 방편으로 특히 여성에게 강조되고 여성의 몸에 기입된다. 일례로 광 정식의 연구에 따르면 한국의 민담 <해와 달이 된 오누이>는 여성이 수치심과 부끄러움을 체화하는 양식이 드러나는 알레고리적 표상이다. 태양이 되어 신격(神格)을 부여받은 누이동생은 낮 동안 사람들 시선의 관찰 대상이 되는 것에 부끄러움과 수치심을 느끼고 달이 된 오라비와 지위를 바꾸고 만다. 대조적으로 엘리스에게는 몸의 변화에 따른 수치심과 부끄러움이 행동을 억압하는 감정기제가 아니다. 주체할 수 없도록 몸이 커져 토끼의 집을 가득 채울 때조차 엘리스는 커진 몸이 타자들의 응시대상

이 된다는 사실보다 자신의 몸 변화 자체에 관심을 기울인다. 자신의 몸이 무엇 때문에 왜 변화하게 되었는지, 다시 원래의 몸으로 돌아갈 수 있는지를 하는 정체성의 물음에 집중하는 것이다. 카드 여왕이 주관한 재판정에서 몸이 다시 커졌을 때도 타자의 응시 대상이 되었다는 것보다 왕과 여왕을 어떻게 대면할까 고민한다.

한편 앨리스의 정체성 유지에는 몸과 더불어 지상세계의 교육내용과 언어 규칙이 중요하다. 앨리스의 사물관단의 참조 틀은 “그녀가 읽은 책”과 교육받은 내용이다. 앨리스가 읽은 책은 “규칙을 지키지 않아서 처벌받는 아이들”과 “규칙을 지키는 아이들”에 관한 것으로 “날 마셔요”란 병 표면의 표시에도 불구하고 지상에서 배운 규칙을 지키고자 앨리스는 표시를 따르지 않는다. 앨리스의 언니가 소설 첫 부분에서 읽고 있던 책, “대화도 그림도 없어” 앨리스가 재미없어 하던 바로 그 책들을 앨리스 또한 배우고 암송하였으며 그에 따라 규범과 규율을 따르는 “학생”의 삶을 산다. 그러나 지하세계에서는 몸의 변화와 함께 이렇게 암송하고 익힌 지식과 교훈이 기억나지 않고 제멋대로 변형된다. 신체 크기의 변화와 함께 교육된 지식에 대한 기억상실과 언어의 변형이야말로 정체성과 지상세계의 질서가 붕괴하는 가장 큰 요인이다. 캐럴은 패러디(parody)와 펀(pun) 등 난무하는 언어놀이를 통해 이를 재현해 낸다. 예컨대 앨리스가 암송 하려 하나 제대로 기억할 수 없는 시는 아이작 왓츠(Issac Watts)의 훈육의 시 <게으름과 장난을 경계함> (“Against Idleness and Mischief”)으로 당시 널리 받아들여진 어린이를 위한 성가(*Divine Songs for Children*, 1715) 중 하나이다. 앨리스가 “그러면 이 속에서 공부도 영원히 계속해야 하잖아! 으악! 그건 절대 좋아할 수 없어! 진짜 멍청하군, 앨리스! 이 안에서 어떻게 공부를 하니! 교과서는 들여놓을 자리도 없다고!”(64)라고 외칠 때 지상세계의 센스의 질서와 지하세계의 난센스의 무질서가 충돌한다. 지하세계의 무질서 속에서 문법이 깨지고 원인과 결과가 뒤바뀌며 규칙 없는 게임들이 뒤죽박죽 진행되는 가운데 앨리스의 정체성 또한 규범과 모험 사이에서 분열된다. 하지만 혼돈 속에서도 앨리스는 두려워하고 절망하기보다 스스로를 주체와 객체로 동시에 나누며 혼자 “이편이 되었다 저편이 되었다”하면서 자기 자신과 대화를 주고받으며 방향 없는 길에서 갈

길을 찾아간다.

### 3. 길 없는 길

모험에 대한 당위성과 목표가 시작부터 명확하지 않았던 엘리스는 “맨 먼저 할 일은 애초의 내 키로 다시 돌아가는 거야……. 두 번째로는 그 아름다운 정원으로 들어가는 법을 찾아내야지. 그게 가장 좋은 계획이야.”(72)라고 말하며 모험의 과정 속에서 목표를 설정한다. 하지만 ‘단순명쾌하게 정리된 완벽한 계획’이어도 유일한 문제점은 “그걸 어떻게 실행에 옮길지 전혀 모르는 것이기 때문에”(72) 미소만 남기고 사라지기도 하는 길에서 만난 체셔 고양이에게 길을 묻는다. 그러나 어느 길로 가도 좋고 어디든 닿을 때까지 걸으면 된다는 선택과 방향이 열린 대답을 듣고 만다.

‘여기서부터는 어느 길로 가야할지 말해 주겠어요?’

‘그건 네가 어디에 가고 싶은지에 많이 달려 있지.’ 고양이가 말했다.

“전 어디든 괜찮은데요…….” 엘리스가 말했다.

“그럼 어느 길로 가든 상관없어.” 고양이가 말했다.

“어디든 다다르기만 한다면…….” 엘리스가 설명을 덧붙였다.

“그래, 확실히 그럴 수 있지. 충분히 오래 걷기만 하면.” 고양이가 말했다. (필자 번역)

‘Would you tell me, please, which way I ought to go from here?’

‘That depends a good deal on where you want to get to,’ said the Cat.

‘I don’t much care where\_\_’ said Alice.

‘Then it doesn’t matter which way you go,’ said the cat.

‘\_\_ so long as I get somewhere,’ Alice added as an explanation.

‘Oh, you’re sure to do that,’ said the Cat, ‘if you only walk long enough.’ (57)

다시 커져야 하는데 “뭔가를 먹거나 마시거나……. 해야 할 텐데. 그런데 중요한 건 대체 ‘뭘’ 먹어야 하는 거지?”(72)라는 엘리스에게 그 다음에 가는



길에서 만나는 애벌레가 주는 것은 둥근 버섯이다. 이 버섯은 신화나 민담의 조력자 알라딘의 램프, 부러지지 않는 칼, 몸을 가리는 외투와 비슷한 역할을 담당하는 것이다. 하지만 여기에서도 윈더랜드의 조력자의 특이성이 나타난다. 이 버섯은 ‘완전히 둥글기’ 때문에 한 쪽은 키를 키워주고, 다른 한 쪽은 키를 줄여준다고 듣지만, 그 방향을 알고 정하는 것은 순전히 앨리스의 몫이다. “무엇의 한 쪽이고, 무엇의 다른 쪽이냐고?”(88) 외치며 완벽하게 둥근 버섯을 골똘히 바라보아도 양쪽의 어느 부분인지 판가름이 나지 않는다.

그것[버섯]이 완전히 둥글었기 때문에 참 어려운 문제였다. 그렇지만 앨리스는 마침내 양팔을 벌려 팔이 닿는데 까지 버섯을 둘러싼 다음, 한 손씩 가장자리 끝 조각을 떼어 냈다..... “그런데 이제 어느 쪽이 어느 쪽이지?” (필자 번역)

...as it[mushroom] was perfectly round she found this a very difficult question. However, at last she stretched her arms round it as they would go, and broke off a bit of the edge with each hand...  
“And now which is which? (46)

조력자의 양가적인 혹은 애매한 조언은 앨리스에게 선택의 자유와 함께 책임 또한 부여한다. 도로시의 노란 벽돌 길처럼 방향이 선명한 길은 주어지지 않고, 윈더랜드에서는 결국 외부의 안내 없이 스스로 목표를 설정하고 갈 길의 방향을 선택해야 한다. 혼돈 속에서 앨리스는 본래의 모습 찾기와 우연히 본 아름다운 장미정원으로 가기라는 스스로의 목표를 만들어내지만 중요한 것은 모험 속에서 정한 본래 모습 찾기와 장미정원으로 가기는 모험의 궁극적 목표라기보다 “과정”이라는 점이다. 창조적 호기심이 촉발한 모험에서 자신을 규명하고 해체된 정체성을 재정립하는 것이야말로 궁극적 목표이며, 모험과정은 숨겨진 목표를 향해가는 통과 제의적 성격을 띤다는 것이 본고의 주장이다. 통과제의로서의 모험의 궁극적 목적은 “스스로 호명”하는 존재로서 앨리스의 가능성을 보여주는 것이다. 이 모험을 시작하는 계기인 “호기심” 또한 “스스로 호명”하기로 가는 여정의 동력으로서 핵심적 역할을 한다.

#### 4. 스토리텔러 앨리스와 언니의 꿈

실제로 “집에 있을 때가 좋았어. 키가 커졌다 작아졌다 하지 않았고, 쥐나 토끼가 이래라저래라 하지도 않고……. 어찌자고 토끼 굴로 뛰어들어가지고…….”(33)라는 후회의 감정이 들기도 하고 모험이 힘들기도 하지만 앨리스는 길 없는 길에서 여행을 계속한다. 모험 초반부터 끊임없이 “나는 누군까”를 묻는 앨리스는 모험 중반인 5장에서 등장한 애벌레의 “너는 누구냐?”라는 질문에 “저도 모르겠는데요.”라고 “소심하게”(“timid”) 답한다. 책에서 앨리스의 성격 묘사에 가장 많이 등장하는 단어는 “소심하게” 또는 “공손히”라는 단어이다. 용감하게 달리는 탈주소녀의 성격은 지상교육의 훈육을 따르고 예절바르고자 애쓰는 “소심함” 가운데 분출하므로 더욱 의미 있다. 소심했던 앨리스는 모험의 끝으로 치달아 장미정원에 도착했을 때 “너는 누구냐?”라는 여왕의 질문에 마침내 “제 이름은 앨리스입니다.”라고 대답하며 이름을 되찾는다. 모험과 함께 시작된 신체와 이름의 불확정성, 이에 따른 정체성 자체의 불확정성을 넘어서서 자신의 이름 앨리스를 호명하는 것이다. 한편 도착한 장미정원은 가짜 장미정원이고 잔인한 카드여왕의 무법의 크로케 경주장이며 법정이다. 앨리스는 이 지점에서 수행적(performative) 언어로 마음속에 있던 말을 내뱉음으로써 여왕을 이겨낸다. “뭐, 애들은 그냥 카드 한 벌에 불과하니까, 절대 겁먹을 필요 없어!”(145) 라고 선언 할 때 여왕은 실제로 카드로 전략 하는 것이다. 또한 “규칙 제 42항. 키가 1,500미터 이상 되는 사람은 법정을 떠난다.”(199)라는 새로운 규정을 선포하는 여왕에게 대항하며 “누가 당신 말을 듣는데요? 당신들은 카드 장에 불과해요!”(199)라고 외친다. 이름을 부름과 동시에 앨리스는 자신의 원래 몸 크기 또한 되찾으며 이름을 부른다는 수행적 언어의 힘을 보여주는 것이다. 한편, “카드에 불과하다!”는 외침으로 여왕 뿐 아니라 그녀의 정원 또한 붕괴된다. 하지만 장미정원과 카드여왕의 허구성과 허상이 드러날 때 이를 인식하는 것은 앨리스에게 절망을 야기하는 것이 아니라 오히려 자율성을 획득하도록 돕는다.

앨리스는 모험 과정에서 혼란 속에서도 자신 스스로의 이야기를 책으로 쓰겠다고 다짐한다. 앨리스는 과연 자기 이야기를 하게 되는가? 자신의 이름을 부르는 것만큼 스스로의 이야기를 한다는 것은 자신을 재현하고 대변하

는 스토리텔링의 힘을 보여주는 것이다. 캐럴의 엘리스는 모험을 할 뿐 아니라 이 모험을 자신의 멋진 꿈으로 재현하는 스토리텔러로서의 힘을 가진 존재이다.

—하지만—하지만—이건 좀 재미있잖아, 이렇게 사는 것 말이야! 나에게 어떤 일이 벌어질 수 있는 걸까! 동화책 읽을 땐 이런 건 절대 일어나지 않는다고 생각했는데. 지금 여기서 바로 일어나고 있잖아! **나에 대한 책이 써져야 해. 정말 그렇다니까! 내가 크면 직접 쓸테야!** “(필자 번역, 강조)

—and yet—and yet—it’s rather curious, you know, this sort of life!  
I do wonder what *can* have happened to me! When I used to read fairy tales, I fancied that kind of thing never happened, and now here I am in the middle of one! **There ought to be a book written about me, that there ought! And when I grow up, I’ll write one**

(33, emphasis mine)

『이상한 나라의 엘리스』의 시작과 끝은 엘리스의 언니의 이야기로 구성된다. 하지만 이 서사기법의 특이성은 『프랑켄슈타인』(*Frankenstein*)이나 『폭풍의 언덕』(*Wuthering Heights*)이 액자소설이라는 사실만큼 주목을 받지 않았다. 마지막 언니 이야기 부분은 번역본에서 생략되기도 한다. 그러나 소설 마지막을 언니의 이야기로 끝맺는 것은 당대의 교육과 가부장제를 비판하는 캐럴의 주체의식을 담아내는 중요한 서사 전략이다. 엘리스의 언니는 앞서 언급했듯 빅토리아 시대 여성 교범의 상징인 지루한 책을 읽으며 첫 장면에 등장하지만 서사를 마무리 지을 때는 변화된 모습을 보인다. 꿈에서 깬 엘리스는 “굉장한 꿈을 꾸었어!”하고 언니에게 꿈 이야기를 해 준 뒤 티타임에 맞추어 집으로 달려간다. 꿈 이야기를 하는 이야기꾼 엘리스는 스토리텔링의 힘으로 언니 또한 꿈꾸게 한다. 언니는 이어서 엘리스의 꿈의 내용이 현실이 되는 꿈을 꾸면서 엘리스의 모험에 동참하게 된다. 곧 이어 그 다음 꿈에서 언니는 아이들에 둘러싸여 슬픔과 기쁨의 이야기를 해주는 스토리텔러 엘리스의 성장한 모습을 상상한다. 꿈이 프로이트가 이론화하듯 욕망이 실현되는

무의식의 공간이라면 캐럴은 모험의 꿈 이야기를 재현하며 아동이며 여성으로 소외된 두 자매의 욕망을 통해 시대의 가치를 진복한다. 1956년에 제작된 디즈니 애니메이션 각색이 표상하는 빅토리아시대의 보수적 여성성으로의 귀환은 언니에게도, 앨리스에게도 지양된다. 또한 팀 버튼이 단선적으로 각색한 2013년 영화에서처럼 영웅여성으로서의 성장하는 것도 아니다. 영웅이 된 버튼의 앨리스는 적을 무찌르고 강요된 결혼을 거부함으로써 가부장제의 남성과 여성의 위치를 진복시킨다. 하지만 제국주의의 절대적 이상을 좇아 먼 항해를 떠나면서 이분법적 닫힌 체제로 귀환한다. 캐럴의 앨리스는 보수적 여성성과 닫힌 체제 내의 영웅여성상을 거부하며 무의미의 놀이와 모험으로 끊임 없이 변화하는 가운데 스스로와 체제를 창조한다.

### III. 나가며

앨리스는 모험의 통과제의를 거쳐 자신을 새롭게 규정하며 성장한다. 캐럴의 앨리스의 성장은 꿈꾸는 모험에서 기존의 질서로 귀환하는 규범적인 착한 소녀로서의 성장도, 버튼의 해석에서처럼 기존의 질서를 유지하는 가운데 탄생하는 영웅 여성으로서의 성장도 아니다. 본고에서 필자는 캐럴의 아동문학 서사를 분석하며 앨리스가 창조적 에너지로서의 “호기심”으로 촉발된 모험 속에서 수치심과 부끄러움이라는 감정을 뛰어 넘어 해체된 정체성을 재구성하는 능동적인 주체로 성장한다는 논지를 전개하고 이 과정에서 호명과 스토리텔링이라는 언어의 수행적 힘을 강조하였다. 언어의 놀이와 무의미의 카오스 속에서 새로운 의미인 카오스모스를 생성하는 힘은 역설적으로 창조적 언어의 힘이다.

❖ 참고 문헌

- 곽정식, 「설화에서 본 여성 주체의 자각과 성장」, 『동양한문학연구』 18권, 2003.
- 박소진, 「19세기영국 소년 소설과 이상화된 여성성」, 『아동 청소년 문학: 연구, 강의, 그리고 영어교육』 한국영미문학교육학회 학술대회 프로시딩, 2000.
- AUERBACH, Nina, “Alice in Wonderland: A Curious Child,” *Alice in Wonderland*. A Norton Critical Edition. New York: W.W. Norton, 1991.
- CARROLL, Lewis, *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford World’s Classics, New York: Oxford UP, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Alice in Wonderland*, A Norton Critical Edition. ed. by Donald Gray. New York: W.W. Norton, 1991.
- DELEUZE, Gilles, *The Logic of Sense*, NY: Columbia UP, 1990.
- SONTAG, Susan, *Alice in Bed*, New York: Farrar-Straus Giroux, 1993.

❖ ABSTRACT

Creative Curiosity: Study of Alice Character in Lewis Carroll's  
*Adventures of Alice in Wonderland*

Cho, Sungran

Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* expands scope of Children's Literature genre by introducing the discourse of pleasure as opposed to that of didactic discipline. Carroll's narrative is important, not only for children's literature, but also as a forerunner of post/modernism of James Joyce with its language play and linguistic invention. Its treatment of Alice's body change follows the motif of body transformation in myth and literature.

Comparing "stasis" of Susan Sontag's character Alice (James) in her play *Alice in Bed* and "movement" of Carroll's Alice, this study explores the issues of woman's alienation and the dichotomy of mobility/immobility in reality and in their literary representations. Focusing on a female child's double alienation as woman and child, I argue *Alice's Adventures in Wonderland* is a counter-narrative of alternative *bildungsroman*. Alice gains her subjectivity through her adventure by power of language and story-telling. Through representation of the dream/adventure of two desiring sisters, Carroll's narrative exhibits subversion of social order and emergence of new order of "chaosmos" out of chaos.

As a method of study, this study traces genealogy of "curiosity" in myth and literature as a motivating force that triggers adventure and argues "creative curiosity" is a dynamic energy propelling Alice's adventure.

---

Key Words

creative curiosity, chaosmos, Lewis Carroll, *Alice's in Wonderland*, Susan Sontag, Alice James, *Alice in Bed*, *fluid identity*

논문접수일: 2015년 11월 10일

심사완료일: 2015년 12월 08일

게재확정일: 2015년 12월 09일