

# 무신도에 그려진 인간 형상이 신의 형상으로 읽히는 이유

이 현 경\*

- I. 서론
- II. 무신도에서 인간 모습이 전제된 근거
- III. 신들의 현현을 위한 무신도의 조형 방식
  1. 해부학적 인간 형상의 탈피
  2. 원근법적 3차원 공간의 해체
- IV. 무신도의 카오스 구조와 그 의미
  1. 프랙탈 기하학과 무신도 형상의 연관성
  2. 무속신의 속성과 의인화된 카오스 구조
- V. 결론

---

\* 서울과학기술대학교 강사

이 논문은 한국미학예술학회 2017년 봄 정기학술대회에서 자유주제로 발표한 원고를 수정 보완하여 게재한 것이며, 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2015S1A5B5A07041362).

\* DOI <http://dx.doi.org/10.17527/JASA.52.0.05>

## I. 서론

본 연구는 우리의 무속적 사고 체계가 반영된 무신도(巫神圖)에서 무속신들이 인간의 모습을 하고 있으면서도 단지 현실에 속한 인간의 형상으로 읽히는 것이 아니라 우리 무속 특유의 신적 존재로 중첩되어 읽히는 이유를 무신도만의 조형 구조와 그 신앙적 속성을 연결하여 찾아보는데 목적이 있다.

무신도의 형상들은 인간적인 표정에 전통 복식을 하고 있지만 일반적인 초상화로 생각되지 않는다. 왜냐하면 무신도는 무속 연구의 핵심인 신에 대한 관념이 나타난 종교화이기 때문이다. 지금까지 시대와 지역을 불문하고 종교화는 인간 너머의 숭고함을 환기시킨다는 공통의 목적 하에 부동의 대칭성, 정면성, 그림자의 제거 등 종교화 특유의 조형 방식이 구축되어 왔다. 이에 무신도에서도 예외 없이 이런 종교화의 전형이 나타나지만, 다른 종교화가 그러한 방식으로 이루어졌던 절대적인 신성의 현존과 명확한 질서의 세계가 드러나지 않는다.

무신도의 형상에는 인간의 삶이 체험적으로 내재되어 있으며, 이러한 현실적인 바탕 위에 묘하게 비현실적이며 이질적인 요소가 중첩되어 있다. 즉 완벽하고 거룩한 신을 추구하기보다는 인간적인 속성을 미처 벗어나지 못한 비지상적인 존재자의 모습이랄까. 이러한 무신도 특유의 이미지 코드는 바로 한국 무속의 신앙관에서 연유한다고 생각된다. 이에 본 연구는 무신도의 독특한 미감을 알아보는 근거로서 복잡성의 과학이라고 일컫는 카오스 구조를 살피고, 변칙의 운동인 카오스가 가시화된 이미지인 프랙탈 기하학과 무신도의 조형 방식을 비교해 보고자 한다. 또 이 카오스 구조가 무신도의 심층에 자리한 무속적인 기복 신앙과 상통한다는 것을 입증하여 무신도의 차별적인 신의 발현 방식과 우리 민족의 예술관을 밝혀보고자 한다.

## II. 무신도에서 인간 모습이 전제된 근거

무신도는 무당이 신앙하는 신격(神格)을 그림으로 표현한 것이다. 따라서 초상화의 형식을 취하고 있지만 기록화의 성격을 가진 조선시대 사대부 초상이나 불교의 고승진영(高僧眞影)과는 달리 무속에서만 숭배하는 무속신의 용모를 구체적으로 나타내고자 한 종교화이다.

민속학자 양중승에 따르면, 무속에서는 귀(鬼)와 신(神)이 합쳐진 귀신을 오랫동안 초자연적인 신앙의 대상으로 여겼으며, 무당들은 이를 신령(神靈), 또는 신명(神明)이라고 부르고 무당을 통해서만 그 힘을 발휘하는 존재로 봉신하여 민간에 영향력을 끼쳐왔다.<sup>1)</sup> 그래서 무신도는 특별히 강신(降神) 체험을 통해서 신력을 갖게 된 무당인 강신무(降神巫)가 그들이 체험한 신의 실체를 그린 것이기 때문에 보통 강신무만이 무신도를 소지한다.<sup>2)</sup> 무신도는 무당이 신단에 봉안하거나 굿이 행해지는 장소에 거는 무구(巫具)의 일종이지만, 이와 같이 실체가 없는 무속신의 대리자의 역할을 갖고 있기 때문에, 그려진 그 신을 몸주신으로 모신 강신무만이 사용할 수 있었다. 따라서 어차피 무당들은 다른 이가 모신 무신도를 재사용할 수 없기 때문에 쓰임을 다한 무신도는 대개 땅에 묻거나 태워버리는 것이 일반적인 관습이었다.<sup>3)</sup> 그리고 이러한 관습과 여러 사정으로 현존하는 무신도의 제작년도는 아무리 길게 봐도 1700년대 이전까지 올라갈 수 없고, 남아있는 모본(母本)을 추적해 봐도 조선시대 이상으로 소급되기 어렵다는 것이 학자들의

1) 양중승, 「韓國巫俗의 神과 神圖」, 『토속신앙의 원형을 찾아서-巫俗畫』 (가회박물관출판부, 2004), p. 149.

2) 김태곤 편, 『韓國巫神圖』 (열화당, 1993), p. 23. 무신도가 발견되는 지역은 강신무가 분포하는 북부와 중부지방이다. 부모의 대를 이은 세습무가 주도하는 강원도, 충청도, 전라도, 경상도에는 원래 무신도가 보이지 않는다 (하효길, 안상경 외, 『한국의 굿』 [민속원, 2002], pp. 145-184). 따라서 무신도는 서울, 황해도, 개성, 평양, 강화도, 제주도라는 한정된 지역에서 제작되었다 (정병모, 「무신도, 인간적인 신의 세계」, 『그림으로 만나는 한국의 무신』 [강릉시오죽현시립박물관, 2004], p. 170).

3) 양중승, 「巫神圖에 나타난 巫神의 象徴性」, 『인하대학교 박물관지2』 (인하대학교 박물관, 1997), p. 49.

견해이다.<sup>4)</sup>

무속연구의 대표학자인 김태곤은 무신도에 그려진 무속신의 종류를 크게 자연신 계통과 인신 계통으로 나누었으며, 다시 그것을 성격별로 분류하여 천(天)신, 일월성신(日月星辰)신, 지(地)신, 산(山)신, 용(龍)신, 방위(方位)신, 신장(神將)신, 역(疫)신, 왕(王)신, 장군(將軍)신, 무조(巫祖)신, 산(産)신, 불교(佛敎)신, 영웅(英雄)신으로 보았다.<sup>5)</sup> 이들 무속신은 자연신 계통이든 인신 계통이든 모두 인간의 형상으로 표현되어 있는데, 이렇게 무신도에서 모든 신격이 인간 모습에 근거한 이유는 모순되게도 수십, 수백 종의 신들이 인간 중심적인 가치관에서 비롯되었기 때문이다.

먼저 인간을 신으로 생각하는 무속적 사고에서 구체적으로 묘사되는 인신들은 일종의 조상신의 개념에서 비롯된 것이다. 이들 인신들은 대개 역사 속의 인물이자 민족의 조상인 왕과 왕비, 영웅, 장군들이며, 그 중에서 다양한 인물로 표현되는 무조신이나 성수신 즉 무당의 조상들이 중요한 비중을 차지하고 있다. 자기 이전의 모든 인간 세대를 일컫는 조상은 현실 속 자기 모습의 근거이다. 따라서 혹시 조상의 모습을 몰라도 역으로 자기 모습을 알기에 추정이 가능하다. 그런데 무속에서는 혈연관계에서 파생된 유교적 조상신을 넘어선 매우 폭넓은 조상신 개념을 갖고 있다.<sup>6)</sup> 무속에서는 친인척 관계, 사제 관계를 비롯한 민족과 국가 속에 형성된 모든 사회적 관계에 걸친 인물이 조상이 될 수 있으며, 심지어 자연

4) 김태곤 편, 『韓國巫神圖』, p. 29.

5) 김태곤 편, 『韓國巫神圖』, p. 23, 무신도의 무속신들의 종류와 계보에 대한 여러 학자들의 조사에 대해서는 정병모, 무신도, 인간적인 신의 세계, pp. 166-167 참고.

6) 이용범, 「한국 무속에 나타난 신의 유형과 성격-서울지역 무속을 중심으로」, 『민속학연구』 제13호 (국립민속박물관, 2003), p. 234. 조홍윤에 따르면 무당의 신령은 조상신, 정신(正神), 잡귀잡신(雜鬼雜神) 이렇게 세 범주로 나눌 수 있는데, 여기에서 조상신은 친가만 아니라 외가의 조상까지 포함된다. 정신은 우리나라의 하늘, 땅, 산, 바다, 물의 신령을 비롯하여 영웅신과 시조신, 그리고 중국의 도교 및 불교 신령들까지 포함된다. 그리고 잡귀잡신은 억울한 넋과 잡다한 수호령, 기운(煞) 등을 망라한다. 여기에서 한국에 관련된 이들 세 범주의 모든 자연과 인물은 우리 사회와 나라를 오늘에 이르게 까지 영향을 미친 넓은 의미의 조상이다 (조홍윤, 『한국巫의 세계』 [한국학술정보, 2004], pp. 244-245).

물인 하늘, 땅, 산과 물, 동물, 식물도 넓은 범위에서 씨족의 조상이다. 이처럼 어떤 대상도 조상화(祖上化)될 수 있는 무속의 세계관은 인간 중심의, 즉 인간의 관점에서 바라본 세상을 대변하고 있다.

뿐만 아니라 인신 계통 말고 대다수를 차지하는 자연신 또한 인간이 살아가면서 중요한 영향 관계를 갖게 되는 존재들이다. 즉 하늘, 땅, 바다, 강, 산, 비와 구름의 상징인 용, 해·달·별, 전염병을 물리치는 역신 등은 인간이 먹고 사는데 필요한 생산과 직결되거나 위협으로부터 보호를 위한 삶의 터전 안의 존재들이다. 이들은 인간의 일상생활에 긴밀하게 영향력을 미쳐왔기 때문에 자연 그 자체를 사실적으로 표현하여 인간과 동떨어진 객체라는 느낌이 들지 않도록, 좀 더 친근한 모습의 인간으로 동일시하여 표현되었다.

이러한 인간 위주의 발상은 무당들이 무신도를 부를 때, 할아버지라는 명칭을 사용하는 것을 봐도 알 수 있다. 할아버지는 보통 무속신을 높여 부른 말이지만 동시에 신들의 어르신이라는 의미도 있다.<sup>7)</sup> 물론 무신도에 그려진 상들이 긴 수염의 할아버지상이 많이 있어서 그렇게 부르기도 하겠지만, 무속신과 무당·신자(信者)의 관계를 할아버지와 손자와 같은 친근한 관계로 놓는다는 것이 인간은 곧 신, 정확하게는 인간이 죽은 귀신(死靈)이 곧 넓은 범위의 조상신이라는 무속적인 발상에서 가능하다고 본다.

한편 무속의 대표적인 제의인 굿은 보통 열두거리의 차례로 구성되어 있는데, 이들 개별거리마다 수많은 조상들과 불행한 죽음을 맞은 사람들인 호구나 잡귀잡신 등의 무속신이 등장했다 사라진다. 각 거리에는 그 거리의 취지에 맞는 신들이 나타하며, 하나의 신도 여러 갈래로 분화된 모습을 보여줘 복잡함을 더해 준다. 이와 같은 굿거리를 주도하는 무당은 수많은 신들이 들락거리는 통로이자 접촉의 장이 된다는 점에서 무당이 왜 만신(萬神)으로 불리는가를 이해하게 해준다.<sup>8)</sup> 또한 굿은 여러 종류가 있지만, 기본적으로 굿의 유형이 굿을 하게 된 동기와 굿하는 가정의 상황에 따라 어떤 거리가 첨가되고 어떤 거리가 빠지기도 한다

7) 양중승, 「巫神圖에 나타난 巫神의 象徴性」, p. 47.

8) 이용범, 「한국무속연구에 있어서 기복성과 혼합주의의 문제」, 『한국종교연구회회보』 5권 (한국종교문화연구소, 1994), pp. 63-64.

는 점에서, 또 그에 따라 해당 무속신과 접촉하는 무당의 공수와 축원의 내용이 달라진다는 점에서, 그 구성 방식이 의뢰자의 삶의 상황에 따라 전적으로 영향을 받는다는 특징이 있다.<sup>9)</sup>

죽은 자의 저승천도를 위한 굿이 아니라면, 모든 굿의 목적은 살아있는 굿 의뢰자의 소망을 기원하는 것이다. 그런데 의뢰자의 소망은 곧 자손 출산, 건강, 장수(長壽), 결혼, 가정의 평안, 재수(財數), 시험 합격, 학문, 사회적 덕망, 부귀, 성생활, 재앙의 회피, 순리적 죽음 등 현실적인 삶의 직접적인 문제를 해결하고자 하는 욕망과 직결되기 때문에 무속이 분명 현세기복(現世祈福)적인 목적이 있다는 것을 알게 한다.<sup>10)</sup> 그런데 이와 같은 무속의 현세 지향성은 오히려 죽은 자의 영혼을 달래는 진오귀굿에서 쉽게 드러난다. 양종승은 진오귀굿의 진정한 의미는 결국 살아 있는 자의 한을 풀고 슬픔을 달래는 동시에 망자가 친족들에게 해를 끼치지 않게 하려는 목적이지 망자의 내세에 관한 의식이 아니라고 하였다. 그에 따르면 무속신들이 내세와 관련되는 경우는 극히 한정적이며, 그들이 내세를 관장한다고는 하지만 구체적인 내용이 없을 뿐만 아니라 인간이 죽은 후 내세를 가기 위해서 현세의 생활이 어떻게 준비되어야 한다는 것도 전혀 언급되지 않기 때문에 무속은 전적으로 현세적 기복신앙이다.<sup>11)</sup>

그러므로 무속의 수많은 신들은 철저히 인간의 생존근거지인 현세에서 인간이 잘 먹고 잘 살고자하는 기복의 염원이 구체화된 대상들이라고 볼 수 있다. 무속의 기복신앙은 초월적이고 형이상적인 신의 권능 아래 저절로 동화되는 신앙이 아니다. 기복 신앙의 밑바탕에는 인간의 현실적인 이익을 위해서 신이 필요하며,

9) 이용범, 「한국무속연구에 있어서 기복성과 혼합주의의 문제」, p. 64.

10) “현세적 기복추구가 무속신앙체계의 본령이다”라는 임재해의 언급을 비롯하여, 무속의 핵심이 현세기복적인 사상이라고 본 학자들은 다음과 같다. 임재해, 『한국무속연구서설』, 『한국민속연구논문집』 III (일조각, 1986), p. 7; 김태곤, 『한국무속연구』 (집문당, 1981), pp. 18-22; 유동식, 『한국무교의 역사와 구조』 (연세대학교출판부, 1978), p. 293 쪽; 김인회, 『한국무속사상연구』 (집문당, 1987), pp. 13-22.

11) 양종승, 「巫神圖에 나타난 巫神의 象徵性」, p. 70. 김태곤 또한 무속에서 불교적인 요소를 제외하면 무속 자체의 내세관은 종교적 구원 관념이 희박하고, 내세에 대한 개념도 불분명하다고 설명하였다 (김태곤, 『한국의 무속』 (대원사, 2001), pp. 79-88).

나아가 의례를 통해 신을 조종할 수 있다고 믿는 인간중심적인 의식이 전제되어 있다.<sup>12)</sup> 왜냐하면 기복의 행위는 결국 인간이 삶을 살아가면서 축적되어온 유전적인 정신의 패턴, 즉 무의식적인 원형(原型)의 발로에서 비롯되었기 때문이다. 다시 말해 이것은 지극히 인간적인, 인간 심성의 가장 자연스러운 발로로 인한 결과이다. 종교학자 민영현은 기복이란 사실상 “대부분의 인간들이 겪는 존재 지속의 바람과 그 어려움에 대한 일련의 정신적 대응이다”라고 하는 것 외에 달리 설명할 말이 없다고 하였다.<sup>13)</sup> 따라서 현세적 기복신앙의 주체는 신이 아니며, 결국 그 끝에 인간 정신이 있다는 것을 알게 된다. 이와 관련하여 철학자 최정호는 무속에서 비롯된 한국적인 다신론(多神論), 범신론(汎神論)이란 바로 무신론(無神論)의 다른 얼굴이라고 설명하였다. 그는 믿음, 사랑과 같은 절대적인 세계에 있어, 수백 명의 사람을 동시에 사랑한다는 말은 결국 아무도 사랑하지 않는다는 뜻과 같듯이, 한꺼번에 여러 것을 믿는다는 것은 결국 아무 것도 믿지 않는다는 멀쩡한 인간 정신의 소산이라는 것이다.<sup>14)</sup> 그러므로 최정호의 언급에 동조한다면, 다신론이 이끌어가는 무속적인 기복의 바탕에는 수많은 무속신들의 세계 중심에 인간의 사고가 오롯이 주체자로서 도사리고 있다는 사실을 깨닫게 된다.

이처럼 무속에서는 무신도가 주축이 되는 제의 양상에서, 초인간적인 힘에 의해 결정되는 인간의 운명을 의례를 통하여 인위적으로 조절할 수 있다는 생각이 바탕을 이루고 있다. 그리고 이와 같은 무속의 인간 중심적 사고방식은 본질적으로 다른 존재인 신을 어떻게 인간의 눈을 통해 동류의 존재로 읽히게 하는가의 문제로 나아갈 수 있다. 결국 무속신은 인간을 주축으로 신과 자연 만물이 동일시된 나아가 중첩적으로 또는 복합적으로 얽혀있는 존재이다. 그러므로 무신도에서는 이러한 복합성을 어떻게 표현해야 하는가가 조형적 과제가 된다.

12) 김인회, 『한국무속사상연구』, pp. 210-214 참조.

13) 민영현, 「祈福信仰의 심층과 표층에 관한 연구-19세기 한국 신종교의 민간적 성격과 原型이론을 중심으로」, 『大同哲學』 제34집 (대동철학회, 2006), p. 33.

14) 최정호, 『복에 관한 담론-기복사상과 한국의 기층문화』 (돌베개, 2010), pp. 106-107.

### III. 신들의 현현을 위한 무신도의 조형 방식

#### 1. 해부학적 인간 형상의 탈피

무신도를 화풍에 따라 구분해 볼 수는 있지만, 대체적으로 무신도는 제작자와 연대표기가 없고, 어떤 신을 그렸는지 명칭을 생략하기도 해서 보통의 작품처럼 시대적 특징이나 작가적 양식을 알기가 어렵다.<sup>15)</sup> 그러나 무신도는 어떤 그림이든 신령(神靈)이 강림한 거쳐지이자 무속신을 대리하는 역할을 한다는 점에서 다른 종교미술보다 더 생생하게 신들의 존재를 보여줄 공통의 목표가 있었다. 따라서 무신도의 신들은 넓은 범위의 조상이지만 인간과 다른 종류의 옷을 덧입어야 했다. 왜냐하면 무속신의 모습이 사실적인 인간의 형상에 가까워질수록 그에 대한 경외감이 떨어졌기 때문이다. 이는 인간 스스로 자신이 신이 아니라는 사실을 가장 잘 알고 있는 상태에서 자신과 똑같은 모습에 숭배의 감정이 생길 수 없는 이치이다. 따라서 무신도는 현실 속 인간의 해부학이나 골상학의 형상에서 벗어남으로써 신의 성정을 표현하는 방식을 택하고 있다.

물론 무신도의 모든 신은 인체 구조를 취하고 있다. 그런데 자세히 보면 실상은 그 인간 형태의 메커니즘에서 크고 작게 벗어나고 있다는 것을 알게 된다. 먼저 눈에 띄는 것은 한 사람의 신체에 동일한 시점(視點)을 적용하지 않는다는 점이다.

---

15) 무신도의 제작자는 최초에는 무당 자신이었다가 그 다음에는 무당이 숨겨 있는 민간 화공에게 부탁을 하거나, 또는 불화를 전문으로 그리는 승려에게 부탁하여 보다 발전된 화풍으로 변모하게 되었고, 이러한 과정 때문에 무신도가 민화풍이나 불화풍을 띠게 되었다 (김태곤, 『한국의 무속』, p. 31).



[도 1] <산신>, 1800년대, 지본당채, 92×51cm, 서울, 김태곤 소장

[도 2] <일월성신>, 지본채색, 96.6×69.7cm, 신명기 소장

[도 3] <천문장군>, 84×54cm, 목아박물관 소장

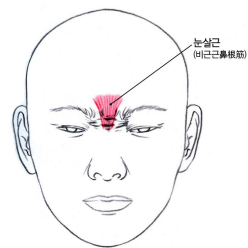
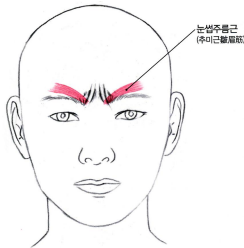
[도 4] <윤증 초상과 격자무늬 초본 비교> (이명기, <윤증 초상>, 1788, 견본채색, 118.6×83.3cm, 논산 윤완식 소장, 국사편찬위원회 보관, 모플 제1495호, <격자무늬 초본>, 지본수묵, 40×22.5cm, 논산 윤완식 소장, 국사편찬위원회 보관)

위의 <산신> [도 1] 얼굴을 보면 눈은 정면을 바라보는데 코는 측면을 취하고 있어 한 얼굴에 여러 시점이 적용되었다는 것을 알게 된다. 또 <일월성신> [도 2]의 모습은 얼굴과 몸통은 정면을, 다리는 측면을 향하고 있어 마치 상반신과 하반신이 어긋나게 조립된 마네킹처럼 보인다. 그리고 <천문장군> [도 3]의 눈은 볼 바로 위에 가파른 사선으로 위치하여 정면의 얼굴 시점과 미묘하게 어긋난데다가 두 눈은 데칼코마니처럼 표현되어 있다. 그런데 인간의 눈은 사실 매우 불규칙한 곡선의 조합으로 이루어져 있어 한 쪽 눈의 위, 아래의 곡선뿐 아니라 두 쪽 눈의 모양도 절대 대칭이 아니다.<sup>16)</sup> 옆의 화원 이명기의 <윤증 초상> [도 4]을 보면 눈금 표시의 바탕 위에 얼굴의 구조를 기록해 나감으로써 기본적인 인체 비례와 형태가 지켜지고 있는 것을 알 수 있다. 무신도도 본이 있지만, 애초에 본 자체가 사실성을 목표로 하지 않기 때문에 이와 같이 어긋난 시점이 매우 자연스럽게 선택된 것으로 보인다.

또한 무신도는 무표정의 얼굴이 대다수이지만, 간혹 보이는 표정 속에 해부학적 표현에 맞지 않는 점들을 보게 된다. <벼락장군> [도 5]에게서 분노의 표정

16) 게리 페이지, 『FACE 살아있는 표정 그리기』, 세종대학교 만화애니메이션 산업연구소 옮김 (미진사, 2010), p. 37.

을 읽을 수 있도록 도와주는 것은 소위 찡그림 근육으로 알려진 눈썹주름근 때문이다. 이 눈썹주름근이 작동하면 안쪽 1/3지점부터 눈썹이 낮아지면서 양 눈썹 사이에 세로 모양의 주름이 생긴다.<sup>17)</sup> 그런데 <벼락장군> [도 5]의 양 눈썹 사이의 주름은 가로로 굵게 표시되어 있다. 그리고 또 다른 <벼락장군> [도 7]은 코뼈가 시작되는 부근에 있는 눈살근이 작동하여 가로 주름이 생겼는데, 문제는 이 눈살근이 작동할 때는 눈이 자동적으로 가늘게 떠진다는 점이다.<sup>18)</sup> 따라서 이러한 해부학적 표현에 따르면 <벼락장군> [도 7]의 부릅뜬 눈은 명백히 잘못된 표현이다.



[도 5] <벼락장군>, 지본채색, 98×71cm, 신명기 소장

[도 6] 눈썹주름근의 작용과 미간의 세로주름

[도 7] <벼락장군>, 지본채색, 97.7×75cm, 신명기 소장

[도 8] 눈살근의 움직임에 따른 눈 모양

그런데 위의 세부적인 부분보다 무신도에서 가장 많이 감지되는 비골상학적 요소는 무속신들이 대부분 친편일률적으로 찍어낸 듯한 얼굴을 하고 있다는 점이다. 인간의 남녀와 노소는 골상 자체가 다르다. 그리고 타인은 얼굴이 다르니까 타인이라고 한다. 그러나 무신도의 신들은 남녀, 노소의 얼굴에 차이가 없다 [도 9]. 주인과 시녀의 얼굴이 같고, 한 화면에서 여러 명의 타인의 얼굴이 똑같으며 [도 10, 11], 심지어 다른 그림 속의 무속신들이 그 유형에 상관없이 얼굴이 같다 [도 12, 13].

17) 게리 페이지, 『FACE 살아있는 표정 그리기』, p. 73.

18) 게리 페이지, 『FACE 살아있는 표정 그리기』, pp. 72-73.



[도 9] <도령>, 1900년대, 지본담채 79×55cm, 평안남도 평양, 김태곤 소장

[도 10] <애기씨(고려공주)>, 1700년대, 견본당채, 90×58cm, 서울, 김태곤 소장

[도 11] <팔선녀>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관 소장

나아가 동물처럼 이중의 얼굴과도 유사하게 표현된다. 말과 용의 화신인 <백마장군> [도 12], <용마장군> [도 13], <용왕> [도 14]은 한 화면에 그려진 말, 용과 한 형제처럼 특히 눈매가 비슷하다. 말과 용의 인간화된 표현인 이들은 마치 어린이 만화에서 곰, 토끼, 사슴 등이 인간의 시각에 맞춰 두 발로 걷는 인간화된 캐릭터로 표현된 모습 같다.



[도 12] <백마장군>, 1900년대, 지본담채, 103×78cm, 황해도 해주, 김태곤 소장

[도 13] <용마장군>, 1900년대, 지본담채, 101×78cm, 황해도 연백, 김태곤 소장

[도 14] <용왕>, 1800년대, 견본석채, 88×51cm, 서울, 김태곤 소장

이와 같이 타인이나 이중의 동물을 동류의 형상으로 표현하는 방식은 가장 비해부학적 표현이라고 볼 수 있다. 그런데 무속신의 얼굴을 넘어 팔, 다리와 같

은 신체 전반의 구조물을 짚어보면 자세나 포즈에서도 인간의 골격이 취할 수 있는 범위에서 벗어난 모습을 하고 있다.



- [도 15] <관우장군>, 지본채색, 65×110cm, 가회박물관 소장
- [도 16] 앉아있는 모습
- [도 17] 채웅신, <곽동원 초상>, 1918, 건본채색, 99.5×54cm, 종손 소장
- [도 18] <칠성장군>, 지본채색, 43×75cm, 가회박물관 소장
- [도 19] <온당대신할머니(巫祖)>, 1700년대, 건본당채, 88×57cm, 서울, 김태곤 소장

주로 근엄하게 앉아있는 형상으로 묘사되는 <관우장군> [도 15]은 창을 들고 있는 오른쪽 팔이 심하게 어색하다. 양팔이 어깨로부터 나오는 관절과 팔꿈치에서 꺾이는 관절이 부자연스럽게 연결되었다. 이는 이와 유사한 포즈로 <앉아있는 모습> [도 16]이나 동시대의 <곽동원 초상> [도 17]의 자세와 비교해보면 명확히 드러난다. 또한 <칠성장군> [도 18]과 <온당대신할머니> [도 19]는 서있다고도 할 수 없고, 앉아있다고도 할 수 없는 관절의 구조를 취하고 있다. 특히 극히 작게 표현된 <칠성장군>의 손과 정면의 몸체와 시점이 다른 발, 그리고 반대로 <온당대신할머니>의 시점이 다른 작은 발은 비정상적인 인체 모습을 더욱 부추기고 있다.



[도 20] <작두대신>, 지본채색, 71×100cm, 가회박물관 소장

[도 21] <한 팔을 들고 서있는 자세>

[도 22] <본관위>, 1800년대, 지본당채, 62×40cm, 제주대학교박물관 소장, 중요민속자료 제240호

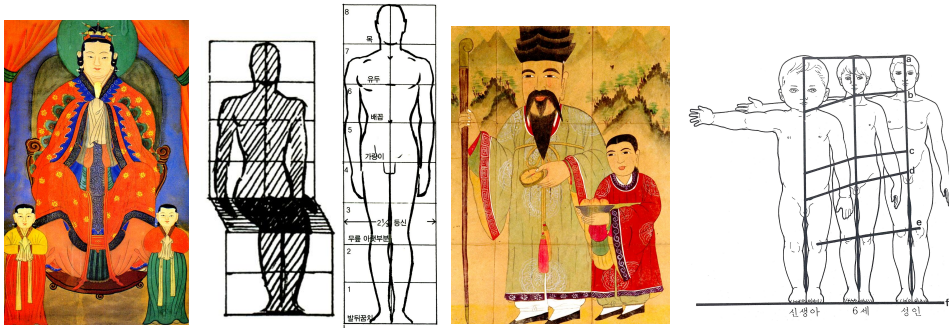
[도 23] 손과 발의 자세에 따른 해부학적 도해

[도 24] <작두마지>, 105.5×74cm, 목아박물관 소장

이와 같이 무신도는 기본적으로 인간이 갖추고 있는 관절, 신체 구조에 맞지 않는 동작, 상반신과 하반신의 불일치, 크기의 불일치뿐만 아니라 나아가서는 아예 왜곡된 표현도 종종 나타난다. <작두대신> [도 20]의 팔다리는 과장된 크기를 지니면서 마치 신체에 관절이 없는 연체동물처럼 표현되어 있다. 제주도의 <본관위> [도 22]는 그 왜곡된 형상으로 인해 또 다른 생물처럼 느껴진다. 무속신들의 손과 발은 기본적인 인체의 해부학적 도해 [도 23]와 비교해보면 매우 단순화되거나, 관절의 자연스러운 각도와 방향에 어긋남으로써 해부학에서 벗어난다.

특히 무엇보다 인간 몸이 갖고 있는 비례를 따르지 않을 때, 무속신들은 매우 비현실적인 존재로 읽혀진다. 대략 5등신의 비율로 앉아있는 <호구아씨> [도 25]는 같은 화면에서 약 4등신의 비율로 서 있는 시녀들보다 등신대의 비율이 높다. 이는 당연히 앉아 있을 때가 서 있을 때보다 키가 줄기 때문에 한 등급정도 비율이 낮아진다는 해부학적 사실과 반대되는 양상이다. 또한 같은 인간이라도 어린아이의 두개골과 얼굴이 신체에서 차지하는 비율이 성인에 비해 훨씬 크다. 따라서 성인과 어린아이가 신체의 동일한 등신 비율을 가질 수 없다. 그러나 <장

군> [도 27]의 모습과 화면 속 어린 시종의 모습은 거의 4등신으로 동일하다. 이러한 해부학적 비례의 불일치는 이 무속신들을 더욱 인간 형상에서 벗어난 존재로 보이도록 유도한다.



[도 25] <호구아씨>, 1800년대, 견본석채, 106×60cm, 서울, 김태곤 소장  
 [도 26] <앉은 자세와 서 있는 자세의 인체 비례>  
 [도 27] <장군>, 100×74cm, 목아박물관 소장  
 [도 28] <아이와 어린이와 성인의 신체 비율의 차이>

인간의 인식 세계에서는 다른 어떤 종보다 동종의 인간을 바라볼 때 정보 인지가 빠르며 이해의 폭도 커진다. 특히 인간의 얼굴을 통해 느끼는 우리 안의 무의식적 판단 장치는 강력해서 의식적으로 자각하지 않는 상태에서도 끊임없이 우리의 생존에 관계있는 사건들의 감정 주제와 그 변형된 내용에 대해 경계를 늦추지 않는다.<sup>19)</sup> 이처럼 본능적으로 우리 모습을 기억하며, 하루에도 수십 번 자신의 모습을 점검하는 인간에게 인간 형상에서 조금이라도 벗어난 모습은 매우 이상하고 다르게 느껴질 것이다. 이 점은 동물이나 식물과 같은 다른 종의 형상에서 캐치할 수 있는 감각과는 본질적으로 다른 방식이며, 그것은 인간의 신체 구조를 토대로 하였을 때 우리 인간만이 느낄 수 있는 이질감이라고 할 수 있겠다.

19) 폴 에크먼, 『얼굴의 심리학』, 이민아 옮김 (바다출판사, 2006), p. 63.

## 2. 원근법적 3차원 공간의 해체

시각 원근(visual perspective)이란 가까운 대상을 멀리 있는 대상과 구분하기 위해서 눈과 두뇌가 상보적으로 작동하는 것을 말한다. 세상은 높이, 넓이, 깊이를 가진 3차원의 공간 위에 시간의 차원이 더해져 있으며, 이러한 세상에서 읽히는 수많은 시각정보가 우리의 망막에 기록된다. 그런데 망막은 단지 높이와 넓이만을 가진 이차원의 구조로 이루어졌기 때문에, 두뇌는 일생에 걸쳐 알게 된 세상 지식과 여러 가지 맥락 단서를 통해 평평한 망막상을 깊이를 가지고 있는 삼차원으로 해석한다.<sup>20)</sup>

오랜 시간 동안 화가들은 두뇌가 깊이의 착시를 만들어내기 위해 어떤 단서들을 사용하는 것인지를 고민해 왔고, 그 중 한 가지 단서가 회화에 큰 변화를 가져온 원근법이다. 2차원의 망막상을 3차원의 세상으로 해석하는 두뇌의 역할은 곧 2차원의 캔버스를 3차원의 공간으로 탈바꿈시키고자 한 화가들의 과업과 일치하는데, 일례로 르네상스 시대의 화가 파올로 우첼로(Paolo Uccello, 1397~1475)는 화면에 깊이의 인상을 만들기 위해 여러 시각적인 방법을 사용하였다. 그의 방법은 첫째, 멀리 있는 대상을 가까이 있는 대상보다 작게 그리고 화면의 윗부분에 위치시키는 것 둘째, 뒤에 있는 대상을 가까이 있는 대상으로 가리는 것 셋째, 뒤의 대상들을 앞에 있는 대상들보다 흐리게 그리는 것 등이 포함된다.<sup>21)</sup> 이와 같은 우첼로의 방법은 오늘날 우리가 화면에서 깊이를 나타내기 위해 택하는 가장 잘 알려진 원근법이다. 이에 더해 최근의 지각심리학자들은 화가들이 깊이감을 만들어내기 위해 사용해왔던 원근의 유형들을 분석해 왔고, 우리가 지각을 통해 감지할 수 있는 깊이단서들을 다음과 같이 파악하였다.

선원근	중첩	그림자	정향	높이	표면의 결기울기	대기단서	색채	상대적 크기
-----	----	-----	----	----	-------------	------	----	-----------

[표 1] <그림에 나타나는 깊이단서와 그 유형><sup>22)</sup>

20) 로버트 L. 솔소, 『시각심리학』, 신현정·유상욱 옮김 (시그마프레스, 2003), p. 170.

21) 로버트 L. 솔소, 『시각심리학』, p. 172.

위와 같은 깊이단서를 화면에 구현하는 것은 세상이 3차원으로 이루어졌다는 유클리드 차원의 공리적인 약속을 가시적으로 보이게 하는 방법이다. 예를 들어 선원근이라는 일정한 법칙에 의해 깊이를 파악하고자한 공리적 약속에는 이 세상의 시간과 공간의 기본 성질은 변함이 없다는 원리가 전제되어 있다. 따라서 그 시공간 속의 대상들은 자율성이 없이 3차원의 유클리드 기하 규칙에 의해 규정된 존재들이다. 즉 이른바 소실선이라고 불리는 종선이 공간의 전후를 일관되게 규정하는 선원근은 유클리드 기하학에서 말하는, 한결같은 공간인 절대공간과 항상 같은 속도로 흐르는 절대시간이 전제될 때 가능하다.<sup>23)</sup> 그리고 이러한 깊이 단서가 화면 속에서 잘 운영이 될 때, 보는 사람은 매우 현실적인 세상의 시공간을 체험하게 된다. 즉 현실의 세상을 화면으로 그대로 옮겨놓았다는 착각을 하게 되는 것이다. 깊이단서를 통해 재현되는 유클리드 공간은 건축에서 입면도와 평면도를 결합하여 입체적인 조감도를 그려내듯이 원근의 척도를 통해 철저하게 계산된 공간이다. 그러나 우리는 그 불변의 법칙 속에 있을 때에만 3차원의 세상, 즉 현실의 공간을 인지할 수 있게 된다.

그런데 무신도의 경우는 분명 현실적인 대상과 기물이 그려진 공간임에도 불구하고 그 공간이 무척이나 비현실적인 공간으로 읽혀진다. 그 이유는 바로 무신도가 현실의 시계(視界)를 불변의 법칙으로 바라보는 유클리드 기하 차원을 버렸기 때문이라고 볼 수 있다. 다시 말해 유클리드 기하 차원을 완성하는 깊이단서를 충실히 이행하지 않음으로써, 즉 3차원을 구현하는 깊이단서들과 상관없이 공간을 처리함으로써 현실적인 공간과 무관하게 된 것이다.

다음의 <이태왕제> [도 30]를 보면 얼굴과 손을 제외한 옷과 의자 등이 모두 패턴 처리가 되면서 명암이 없다는 것을 알게 된다. 명암 즉 빛과 그림자를 표현하는 방식은 사람을 평면적인 무늬가 아닌 입체적인 대상으로 표현하는 대표적인 방법이며, 빛의 방향을 암시하는 그림자는 3차원의 공간을 나타내는 중요한 깊이단서이다. 따라서 이와 같은 그림자를 표현하지 않는 무신도 속의 대상들은

22) 로버트 L. 솔소, 『시각심리학』, p. 174.

23) 김용운, 김용국, 『圖形에서 空間으로』 (도서출판 우성, 1996), pp. 50-51.

마치 무중력의 공간에서 부유하는 존재들 같다. 대부분의 무속신들의 옷은 옷주름이 없으며, 설령 옷 주름을 표시해도 그로 인해 나오는 그림자의 방향에 양감이 암시되지 않는다. 또한 당연히 양감을 갖는 인체뿐 아니라 <백호신령> [도 31]처럼 산 밑의 꽃밭이나 그 공간을 거니는 호랑이도 패턴 처리함으로써, 무속신들이 존재하는 배경의 공간이 물리적 차원을 갖는 공간이라는 인식으로 나아가지 못하게 하고 있다.



[도 29] <빛과 그림자가 제공하는 깊이단서>

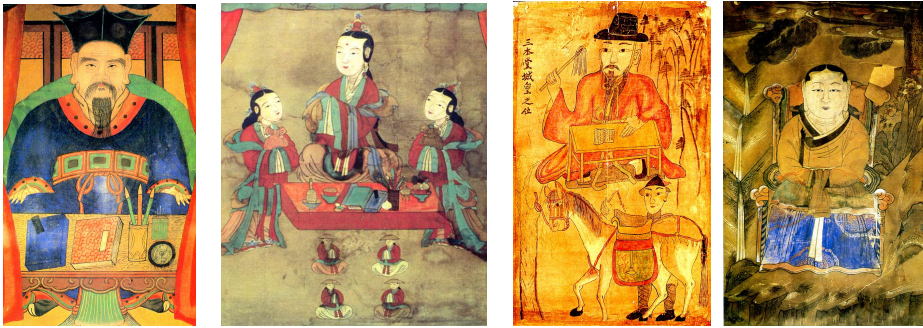
[도 30] <이태왕제>, 98×73.5cm, 목아박물관 소장

[도 31] <백호신령>, 지본채색, 74×102cm, 가회박물관 소장

[도 32] <장구성수>, 107.5×89cm, 목아박물관 소장

또한 <장구성수> [도 32]의 상 위의 사과는 측면의 시점을, 그 옆의 밥그릇과 향로는 위에서 아래를 향한 시점을, 북은 오른쪽에서 왼쪽으로 향하는 시점을 가짐으로써 일정한 소실점을 향한 선원근이 지켜지지 않고 있다. 이러한 다(多)시점의 방식은 인체뿐 아니라 기물이나 공간 어느 곳에 적용되어 보는 사람의 시계를 혼란에 빠뜨린다. 거기에 <대감> [도 33]의 큰 얼굴과 몸에 비해 화면 앞 책상의 작은 크기는 우리의 망막에 가까울수록 대상의 크기가 커지고 멀어질수록 작아진다는 법칙을 무너뜨리고 있다. 이렇게 상대적 크기에 대한 깊이단서가 무시됨으로써 <송씨부인> [도 34]과 같이 공간 속에는 대상 간의 크기로 거리를 판단할 수 있다는 근거가 유명무실해진다. 이렇게 상대적 크기와 그 크기에 따른

대상의 정향(orientation)이 지켜지지 않음으로써, 그 공간의 원리는 대상에 영향을 미쳐 <대감>의 책상 밑에 붙썩 튀어나온 발처럼 왜곡된 형상으로 도출하게 된다.



[도 33] <대감>, 면본석채, 1900년대, 82×53cm, 평안남도 평양, 김태곤 소장  
 [도 34] <송씨부인>, 1800년대, 견본석채, 98×131cm, 서울, 김태곤 소장  
 [도 35] <삼분당성황지위>, 지본채색, 46×75cm, 가회박물관  
 [도 36] <대신할머니>, 1700년대, 견본당채, 90×58cm, 서울, 김태곤 소장

또 다른 깊이단서인 높이는 그림 틀 내에서 대상의 상대적인 수직 위치를 의미한다.<sup>24)</sup> <삼분당성황지위> [도 35]는 가까운 대상은 그림의 아래쪽에 나타나며, 먼 대상은 위쪽에 나타난다는 높이의 법칙을 어김으로써 마치 상하단 두 개의 이원적인 공간이 한 공간에 결합되어 있는 듯한 인상을 주고 있다. <대신할머니> [도 36]는 실내의 의자에 앉아있던 대신할머니가 갑자기 텔레파시에 의해 산속으로 불려온 듯 할머니의 존재와 배경의 절벽이 심히 이질적이다. 이처럼 무신도는 대상이 현실적인 공간에 자연스럽게 존재한다는 인상을 거부하고, 하나같이 3차원 공간의 법칙을 어그러뜨리면서 현실이 아닌 듯 모호한 경계를 표현한다.

24) 로버트 L. 솔소, 『시각심리학』, p. 182.



[도 37] <가려진 대상, 중첩>

[도 38] <삼불제석>, 1800년대, 견본담채, 95×58cm, 서울, 김태곤

[도 39] <산신>, 지본채색, 64×82cm, 가회박물관

[도 40] <적토마관운장>, 지본채색, 75×103cm, 가회박물관

무신도에서 가장 많이 무시되는 깊이단서가 있다면 바로 중첩일 것이다. 앞에 있는 대상이 멀리 있는 대상을 부분적으로 가리고 있는 중첩은 어느 그림에서든 가장 빈번하게 사용되는 깊이단서이다. 그런데 무신도에서는 <삼불제석> [도 38]처럼 대상을 투명하게 겹치도록 표현하거나, <산신> [도 39]처럼 겹쳐진 대상인 호랑이를 투과하여 존재하거나, <적토마관운장> [도 40]처럼 적토마에서 관운장이 갑자기 튀어나오는 것처럼 표현하여 물리적 실체를 가진 대상이 공간 속에 존재하는 원리들을 깨고 있다. 이렇게 표현된 공간들은 모두 우리에게 비현실적이며 초현실적인 공간으로 다가온다. 이와 같은 무신도의 공간은 곧 절대공간이라는 유클리드 기하 차원을 넘어서는 상대적인 프랙탈 기하 차원을 암시하며, 끊임없이 고정성에서 탈피하는 카오스의 원리를 갖는다는 것을 짐작하게 한다.

## IV. 무신도의 카오스 구조와 그 의미

### 1. 프랙탈 기하학과 무신도 형상의 연관성

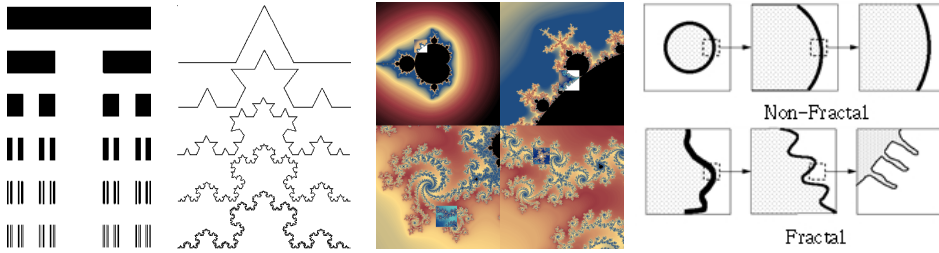
20세기 이후 나타난 카오스(混沌) 이론과 프랙탈 기하학은 종래 유클리드 사상의 한계를 보완하면서 현대의 사상적 패러다임에 많은 영향을 미쳐왔다. 원래 카오스(chaos)는 자연계의 열대류에서 불규칙한 난류가 생기는 장면에서 발견된 개념으로, 이후 화학진동, 비선형 광학 및 천문학에서의 복잡하고 무질서한 변이 운동을 설명하는 방법으로 확산되었다.<sup>25)</sup> 이에 따라 카오스 이론은 종래 설명할 수 없었던 자연계에서 일어나는 변칙의 운동 또는 우연히 일어나는 랜덤한 흐름과 패턴을 읽어내는 ‘복잡성의 과학’에 관한 이론으로 정립되었다.

프랙탈 기하학은 이러한 카오스 현상을 기술할 수 있는 개념으로 자연계의 비규칙적인 패턴을 기술하고 분석할 수 있는 새로운 기하학이다.<sup>26)</sup> 프랙탈 기하학의 창시자 만델브로트(Benoît B. Mandelbrot, 1924~2010)는 프랙탈(Fractal)이라는 용어를 불규칙하게 으깨어진 ‘돌’을 뜻하는 라틴어 프락투스(fractus)에서 가져왔으며, 이에 프랙탈은 어떠한 물질을 부셔도 전체 모습을 유지한다는 뜻을 띠게 되었다. 풀고사리 잎, 눈의 결정, 구름의 무정형한 모양, 나뭇가지 등의 자연에는 부분이 전체로 확대되는 성장 법칙 속에서 전체와 부분이 동일한 구조를 지니면서 기실 ‘자기닮음’의 불규칙한 형태가 존재하는데, 그것이 바로 프랙탈이다.<sup>27)</sup>

25) 야마구치 마사야, 『카오스와 프랙탈』, 한명수 옮김, (전파과학사, 1996), p. 181.

26) 이상화 외, 카오스이론과 프랙탈 기하학적 집합주거 건축구성에서 나타난 생태적 특성에 관한 연구-1990년대 일본의 집합주거단지계획을 중심으로, 『주거환경』 제4권 제1호 (한국주거환경학회지, 2006), p. 154.

27) 김용운, 김용국, 『圖形에서 空間으로』, pp. 192-193. 만델브로트는 유클리드 기하학이 가진 한계에 대해, “우리는 기하학을 왜 차갑고 건조한 것으로만 아는가? 그것은 기하학이 자연을 묘사할 수 없는데서 기인한다. 구름은 구면체가 아니며, 산은 원뿔이 아니다. 해안선은 원주(圓周)가 아니며, 나무껍질은 매끄럽지 않고, 또한 번개도 직선이 아니다”라는 말로 지적하였다.



[도 41] 칸토르 집합, 1872

[도 42] 코흐 곡선, 1904

[도 43] 만델브로트 집합, 1975

[도 44] Non-Fractal과 Fractal

프랙탈 기하학의 대표적인 유형으로는 길이가 1인 선분에서 중간의 1/3부분을 제거하고 양쪽을 남기는 형태를 무한 반복해 가는 칸토르 집합, 선분을 3등분하여 가운데의 선분을 위로 구부려 올리는 과정을 무한 반복하는 코흐 곡선, 복소수 점화식(漸化式)  $z=z^2+c$ 에서 입력값이 무한히 커져도 점화식의 그래프는 무한히 발산되지 않는 복소수  $c$ 의 집합인 만델브로트 집합 등이 있다.<sup>28)</sup> 이처럼 무한히 세분화되면서 자기복제가 가능한 프랙탈 기하학의 형태는 특정 크기나 축적에 의존하지 않으므로써 지금까지 볼 수 없는 기괴한 도형들을 만들어낸다. 이들 프랙탈 형상을 확대해 보면 유클리드 형상과는 다르게 전혀 규칙적이지 않다. [도 44]를 보면, 전통기하학의 형상인 원을 확대하면 그저 매끄러운 곡선으로 단순화될 뿐이지만, 프랙탈 형상은 어느 부분을 확대, 축소하더라도 단순해지지 않는다는 사실을 알게 된다. 그것은 이들이 비선형성의 속성을 유지하면서 언제 어디서든 자기유사성을 드러내기 때문이다.<sup>29)</sup>

3-1장에서 살펴보았듯이 무신도 또한 프랙탈의 본질적인 속성인 자기유사성의 세계를 갖고 있다. 한 화면에서 무속신들은 모두 같은 얼굴을 하고 있다. 칠성

28) 김용운, 김용국, 『圖形에서 空間으로』, p. 190, p. 198; 야마구치 마사야, 『카오스와 프랙탈』, p. 159.

29) 이명식, 「건축디자인에서 프랙탈 기하학의 적용에 관한 연구」, 『대한건축학회 논문집-계획계』 25(5) (대한건축학회, 2009), p. 166.

신, 팔선녀, 십대왕은 그 숫자와 동일한 쌍둥이처럼 표현되고, 부군마지는 남녀의 얼굴이 할아버지와 도령은 노소의 얼굴이 같다. 또 이와 같은 동일 얼굴은 언제 어디서나 다른 버전의 다른 신으로 무한 확장된다. 이것은 무속신들의 집합이라는 거대한 전체에서 어느 부분에서 개별적인 무속신을 찾아내도 동일한 얼굴을 하고 있기 때문에, 전체와 부분에서 자유롭게 자기복제가 가능한 프랙탈 형상을 떠올리게 한다. 각 화면을 차지하고 있는 무속신은 각자가 맡은 역할이 있기 때문에 그들의 차림새와 그들이 속한 공간이 다르다. 물론 그 안에 특정 상징의미를 지닌 공통의 요소도 존재하지만, 이러한 공통의 상징적 요소들도 형상의 변주는 언제든지 가능하다. 따라서 무신도의 형상들은 무한 반복이 되지만 매우 자율적인 변화의 요소도 존재한다. 즉 이들도 비선형적인 속성을 유지하면서 언제 어디서든 자기유사성을 갖는 것이다.

한편 유클리드 기하학에서 점은 0차원, 선은 1차원, 면은 2차원, 그리고 우리가 사는 현실 공간은 3차원으로 정의되어 있으며, 이제까지의 모든 세계는 정수 또는 자연수 차원을 갖는 것으로 간주되어 왔다. 그러나 만델브로트는 위의 프랙탈 형상들을 수학적으로 나타내면서 지금까지 상식으로는 전혀 납득할 수 없는 분수적 차원, 즉 프랙탈 차원을 만들어 냈다. 위의 칸토르 집합은 그 사이가 촘촘히 벌어져 있어 1차원의 직선에 미치지 않는 0.63차원을 갖는다. 그리고 1차원의 곡선보다 훨씬 복잡하고 갈수록 직선의 상태를 어디에서도 찾을 수 없게 되는 코흐 곡선은 1.26차원을 갖는다.<sup>30)</sup> 이와 같이 자연을 모델로 한 프랙탈 형상이 비정수적인 차원으로 수치화가 될 수 있다는 것은 도형의 복잡성, 즉 예측할 수 없는 형상에 수치를 부여하여 그 불규칙성의 정도를 파악해볼 수 있게 한다.

이러한 원리를 통해 본다면, 앞서 무신도의 비현실적인 공간은 3차원의 깊이단서를 무시함으로써 유클리드 기하학이 만들어내는 세계에서 벗어났으며, 그로인해 결국은 예측할 수 없는 프랙탈 차원으로 넘어갔다는 것을 알 수 있다. 무신도의 불규칙한 형상들이 만들어내는 세계는 정수 차원이 아니기 때문에 유클리드 차원에서는 알 수 없는 모호함을 갖게 되었다. 현실과 비현실의 경계에서 불

30) 김용운, 김용국, 『圖形에서 空間으로』, p. 193.

규칙한 줄타기를 하고 있는 무신도의 공간은 처음에 볼 때는 많은 형상들이 정면성과 대칭성을 지향하고 있어 무엇인가 질서 있는 공간을 연출하고 있다는 생각을 하게 된다. 그러나 좀 더 자세히 들여다보면 크고 작은 인물의 왜곡된 비율과 시점에서 그리고 3차원의 깊이가 파괴되면서 점점 무질서하고 랜덤한 세상으로 나아가고 있다는 생각을 하게 된다. 시점, 크기, 비율, 방향, 색채, 위치, 포즈, 표정, 배치 등이 사실적인 것들과 끊임없이 불일치하면서 예측 불가능하게 어긋나 있는 무신도의 형상들은 바로 이런 카오스 이론으로 밖에 설명할 수 없는 비정형의 존재들이라 할 수 있다. 그러므로 무신도의 형상들을 좀 더 구체적으로 프랙탈 기하학의 조형원리와 형태 구성 방식을 통해 정리해보자.

프랙탈 기하학의 조형 원리		프랙탈 기하학의 형태구성 방식	
자기 유사성 Self-similarity	자기 유사성은 모든 축척을 관통하는 패턴 안의 패턴을 의미하며, 어느 부분을 잘라 보아도 전체의 모양과 닮아 있는 부분 속의 전체가 들어있는 구조이자 부분이 전체를 반영하는 반복 구조를 말한다.	스케일링 scaling	기하학에서 일반적으로 선형 변환으로 정의되는 스케일링은 내각과 길이의 비례를 유지시키면서 도형의 크기를 변형하여 닮음 도형을 얻는 방법을 말한다.
		왜곡 distortion	왜곡은 대상의 크기나 내각과 같은 특정 요소를 부분적으로 변형시켜 일그러뜨리는 것을 말한다. 왜곡의 기하학적 용어는 사영(skew)인데, 이것은 그림자의 모양이 왜곡되듯이 선분의 길이나 각도 등 특정한 부분만이 확대, 축소되어 상대적인 비가 다른 형태를 얻게 되는 것을 말한다.
비선형성 Non-linearity	자연계는 안정성이 있는 연속성과 불안정성이 있는 불연속성을 동시에 갖기 때문에 비선형 구조를 갖고 있다. 비선형성의 구조는 연속의 상태에서 이탈한 불규칙한 형태와 예측이 불가능한 비예측성이 특징이다.	중합 superimposition	중합은 두 개 이상의 형상을 포개어 합친다는 뜻으로 한 형상을 전환, 회전을 통해 다른 형상으로 변화시키는 과정을 가시화하여 그 움직임의 흔적을 표현하는 것이다.
		반복 repetition	프랙탈 기하학에서 반복은 유사한 형태의 지속적인 반복에 의해 시각적으로 무한히 확장되는 효과를 의미한다. 자연계의 카오스 현상에는 복잡성과 단순성이 결합되어 있는데 단순성은 간단한 규칙을 말하며, 복잡성은 이 간단한 규칙이 무한 반복되어 만들어지는 것을 말한다.
무작위성 Randomness	반복, 점진, 척도를 불규칙적이고 우연적으로 선택함으로써 나타나는 형태를 말한다.		

[표 2] 프랙탈 기하학의 조형 원리와 형태구성 방식<sup>31)</sup>

31) 위의 표는 이상화 외, 카오스이론과 프랙탈 기하학적 집합주거 건축구성에서 나타난

위의 [표 2]에서 설명한 프랙탈 기하학의 조형원리인 자기유사성, 무작위성, 비선형성은 무신도의 조형원리를 대변한다. 무신도의 세계는 그 속의 대상들을 고정된 시공간으로 묶어두지 않기에 다차원적이며 0, 1, 2, 3차원의 정수 체계를 순서대로 따르지 않기 때문에 비선형적이다. 또한 이러한 프랙탈 차원의 세계에서는 지정된 위치에서 일정한 형상의 규칙성을 부여하지 않기 때문에 유동적이면서도 무작위적이다. 그리고 랜덤한 상태로 이들이 자기유사성으로 확산시키는 무신도의 형상들은 패턴 안의 패턴을 재생하며 무한히 경계를 넘나들며 확산된다.



[도 45] <백마장군>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관

[도 46] <유목장군>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관

[도 47] <단종대왕>, 면본채색, 73.8×54.3cm, 신명기

[도 48] <산신>, 지본채색, 70×95cm, 가회박물관

[도 49] <오방신장>, 絹本, 1900년대, 53.8×66cm, 온양민속박물관

그리고 3장에서 보았듯이 무신도의 형상들은 프랙탈 기하학의 형태구성 방식을 따르고 있다. 프랙탈의 패턴 구성 방식인 스케일링은 무신도에서 언제든지 변주가 가능한 닳은꼴의 확산 방식으로 사용된다. <백마장군> [도 45]과 <유목장군> [도 46]은 분명 동일한 형상의 반복이지만 긴 칼을 들고 백마를 타느냐 아니면 긴 삼지창을 들고 있는가에 따라 다른 무속신이 된다. 이들은 언제든지 변주

생태적 특성에 관한 연구-1990년대 일본의 집합주거단지계획을 중심으로」, pp. 157-158; 이명식, 건축디자인에서 프랙탈 기하학의 적용에 관한 연구」, pp. 167-168의 내용을 참고하여 재구성한 것이다.

가 가능한 닮은꼴인 것이다. 그리고 앞서 [도 20], [도 22]와 같은 형태적 왜곡은 무신도의 곳곳에서 보여 지는 형상화 방식이며 때로는 형상을 넘어 의미가 왜곡 되기도 한다. 일례로 아래 <단종대왕> [도 47]의 모습은 분명 할아버지의 모습인데, 이는 조선초 숙부 세조에 의해 17세의 나이에 죽임을 당한 임금이 단종이라는 역사적 사실이 왜곡된 모습이기 때문이다. 무신도에서는 비례나 크기의 불일치로 인한 형상의 왜곡, 인체 구조에 맞지 않는 동작이나 포즈로 인한 왜곡뿐 아니라 공간 속 배치나 시점의 불일치로 인한 왜곡도 상당한데, 이러한 왜곡의 방식을 통해 무신도는 보다 현실과 떨어진 이계의 공간으로 읽혀진다.

또한 <산신> [도 48]처럼 대상이 마땅히 존재해야하는 위치를 무시한 채 중첩되는 방식은 앞서 [도 38], [도 39], [도 40]에서도 살펴본 바 있다. 화면에서 움직임의 자취를 가지적으로 보여주는 중첩의 방식은 무신도의 형상들이 어떻게 불투명하게 얹혀 들어가 있는가를 보여준다. 마치 구름이 전체적인 형태는 있지만 명확한 경계를 파악하는 것이 불가능한 것처럼 무신도에서는 대상과 대상 간의 경계가 불분명하며 중첩의 방식에 따라 이질적인 개체가 하나로 뭉쳐져지고 흩어짐으로써 현실 속 존재라는 인식을 깨뜨린다. 가장 기괴하기 짝이 없는 것은 바로 <오방신장> [도 49]과 같은 동일한 인물의 반복 방식이다. 현실에서는 한 인물이 절대 무한 복제될 수 없다는 상식을 깨고 무신도의 신들은 언제든지 단일하게든 복잡하게든 복제가 가능하다. 때문에 이러한 구성 방식은 무속신을 보다 납득할 수 없는 차원으로 인지하게 한다.

## 2. 무속신의 속성과 의인화된 카오스 구조

무당을 만신(萬神)이라 하듯이 무속의 신들은 그 숫자가 고정되지 않은 다신교의 세계를 이루고 있다. 신들의 양과 종류가 많은 이유 중 하나는 시간이 흐를수록 이들 신격에 큰 비중을 차지하고 있는 무조신(巫祖神)들이 늘어나기 때문이다. 무당들은 돌아가신 스승을 신으로 모시고 이와 같은 신을 성수 또는 대신이라고 부른다.<sup>32)</sup> 따라서 무당이 없어지지 않는 한 무신도의 신들은 계속 늘 수

밖에 없다. 또한 무속의 오랜 무불(巫佛) 습합의 역사는 특히 내세에 관련된 신으로 십대왕 같은 불교관련 신들을 받아들였다.<sup>33)</sup> 이에 도교, 불교 등과 같은 타종교에 대한 습합의 결과는 무신도의 신들을 더 증가시켰고 이것은 현재도 진행 중이다. 따라서 이와 같은 무속의 성향은 무속신을 무한으로 확장시키는 원동력이 되는데, 이는 자연계 안에서 무한대로 발산하는 속성을 갖고 있는 카오스 운동을 연상시킨다.

카오스 운동은 위상공간에서 전형적인 프랙탈 구조를 갖고 있다. 그리고 프랙탈은 카오스 운동의 가시화된 이미지 즉 기하학적인 측면이다. 따라서 카오스 구조에는 프랙탈 기하학의 작동 원리인 비선형성, 무작위성, 자기유사성이 본질을 이루고 있다. 그리고 이러한 카오스 구조가 도출된 원리를 꼼꼼이 생각해 보면, 무속신의 속성과도 상통한다는 것을 알게 된다.

먼저 무속신은 경계가 불분명하고 유동적이며 비선형적인 속성이 있다. 우리나라 20여종의 무속신화를 살펴본 신동훈은 무속신화의 기본 전제는 인간이 본래부터 신성을 내재한 존재라는데 있다는 점이며, 신화는 그러한 인간이 신성을 발현할 수 있도록 하는 이야기라고 하였다. 그에 의하면 우리의 무속신화에서는 신과 인간이 본원적인 동질성을 갖고 있다.<sup>34)</sup> 따라서 이 같은 인간이 곧 신이라는 무속신화의 전제를 보면, 두 존재가 근본적으로 다르다는 발상의 경계가 깨지고 경계로서 구분 짓는 정체성이 유동성을 갖는다는 것을 확인할 수 있다.

32) 정병모, 「황해도 무속화의 도상과 양식」, 『강좌미술사』 27 (한국불교미술사학회, 2006), pp. 331-332.

33) 김태곤, 『한국의 무속』, p. 59.

34) 신동훈, 무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면-신과 인간의 동질성을 중심으로, 『비교민속학』 43 (비교민속학회, 2010), p. 352. 그런데 서구의 신화에서도 인간이 신의 속성을 지닌다는 전제는 존재한다. 알다시피 그리스·로마 신화에서는 신을 인간의 모습으로 묘사하며, 신과 인간의 결연 관계를 다양하게 전한다. 그러나 이들 신화에서는 신의 혈통이 매우 중시되며, 어떤 혈통을 어떻게 부여받는가에 따라 신과 인간의 경계가 대체로 뚜렷이 나누어진다. 반면 우리의 무속신화는 그 경계가 모호하며, 그 경계에 큰 관심을 두지 않는 것이 특징이다. (신동훈, 무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면-신과 인간의 동질성을 중심으로, p. 359).

우리 신화의 많은 주인공들은 인간인가 하면 신으로 보이고, 신인가 하면 인간으로 보인다. 신과 인간은 폭넓게 교류하며, 흔히 결혼의 형태로 결합한다. 그리고 수많은 인간들이 신이 된다. 무속신화에서 인간사를 보살피는 신은 거의 예외 없이 인간 출신이다. 그들은 그 자신이 인간으로서 생사고락을 겪는 가운데 세상 사람들의 수호자가 된 존재인 것이다.<sup>35)</sup> 그리고 이와 같이 경계가 애매한 것은 비단 신과 인간만이 아니다.

무속신화의 세계에서는 인간이 어떤 삶을 사는가에 따라 인간에게 이로운 신(神)이 되거나, 해악을 끼치는 귀(鬼)가 된다. 삼신(産神)신화인 제주도의 <삼승할망본풀이>에서 삼승할망이 아기를 오롯이 살려 키워내도록 하는 심성과 행동 방식을 표상한다면, 저승할망은 아기를 위협하고 해치는 마음과 행동을 표상한다. 인간이 가진 선과 악의 성정이 전자를 신의 길로, 후자를 귀의 길로 만드는 것이다. 또한 인간이 가는 길은 신과 귀의 길뿐 아니라 물(物)의 길도 있다. 이 때 물은 사물이거나 식물, 동물을 포괄한다. 같은 제주도의 <삼공본풀이>에서는 주인공인 감은장애기가 신(神)이 되고, 그의 두 언니들 중 은장애기는 동물인 청지네가, 늦장애기는 식물인 말뚝버섯이 되었다.<sup>36)</sup> 이처럼 무속의 신들은 같은 종은 같은 종으로 이어진다는 세상의 선형적인 질서를 깨고, 종의 경계를 넘나들면서 언제든지 변신과 호환이 가능한 비선형적인 구조를 보여준다. 그리고 이러한 경계의 넘나듦의 중심에는 언제나 신들의 출발점이 인간이고 그 인간에서 신, 귀, 물이 도출된다는 공통의 생각이 있다.

따라서 무속신들의 비선형적인 종의 호환의 출발점이 바로 인간에서 비롯된다는 점을 상기해보면, 무신도의 신들이 왜 끊임없는 자기유사성을 보이는지도

35) 우리의 대표적인 무속신화의 주인공들, 바리데기, 당금애기, 칠성풀이의 7형제, 이공본풀이의 한락궁이, 삼공본풀이의 감은장애기, 세경본풀이의 차청비, 차사본풀이의 강림도령, 궁상이긋의 궁상이, 숙영랑앵연랑신가의 거북이와 남생이 모두 인간에서 신으로 된 존재들이다 (신동훈, 「무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면-신과 인간의 동질성을 중심으로」, p. 359).

36) 신동훈, 무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면-신과 인간의 동질성을 중심으로, p. 366, p. 368.

알게 된다. 인간의 후손은 세대를 거듭하면서 조상에 근거하여 유전적으로 스케일링되는 존재이다. 스케일링은 기하학에서 크기와 비례를 달리하여 닮음 도형을 창출하는 방식을 말한다. 인류는 이러한 스케일링의 방식을 통해 세대를 거듭하면서 유전적인 자기유사성을 보이며 존재해 왔다. 그런데 이러한 스케일링 방식이 무속에서 신이 형상화되는 원리와 유사하다. 무속신의 출발이 인간에게서 시작되기 때문에 무신도의 신들은 그것이 신, 귀, 물의 속성으로 변환된다 하더라도 애초의 시작인 인간의 형상에서 스케일링 될 수밖에 없다. 무신도에서 표현되는 모든 존재가 의인화되는 것은 바로 무속신의 형상의 근거가 바로 인간에게 있기 때문이다. 또한 무속에서는 대개 조상이 신이 되므로, 결국 인간이 중요한 모본이다. 인류는 조상에 근거하여 후손으로 스케일링 되고, 무신도에서는 역으로 살아 있는 후손을 근거하여 알 수 없는 죽은 조상, 즉 무속신들을 스케일링 한다. 따라서 무신도의 신들은 이런 스케일링의 방식을 따라 그려지기 때문에 본질적으로 자기유사성의 구조를 갖게 된다.

카오스의 또 다른 원리인 반복, 점진, 척도의 과정에서 불규칙적이며 우연한 선택으로 도출되는 무작위성은 무신도의 신들을 예측 불가능하며 신비한 존재로 보이게 한다. 또 미적으로는 이러한 무작위성에서 오는 비정형의 형상들이 의외의 재미를 주며 공간에 대한 고정관념을 깨뜨려서 참신한 매력을 더한다. 그런데 이러한 무작위성도 본래 무속신의 속성 중 하나이다. 그 예로 <바리데기>나 <삼공본풀이>같은 신화 속의 주인공들이 신이 되기 전에 겪은 예측 불가능했던 시련과 역경을 떠올릴 수 있다. 또 이것을 어떻게 극복했는지의 개별적인 경험에 따라 신성의 여부가 달라진 점을 생각해 볼 수 있다. 알다시피 인간의 삶이란 본래 계획한대로 흘러가지 않고 개인마다 살면서 누구나 그 처지에 따른 특수한 상황들을 경험하게 된다. 신화 속의 인물들은 대개 뜻밖의 고난의 사건을 만나 그것을 오롯이 감당하면서 신이 된다. 이와 같이 신화에서는 무속신들의 생성 원인과 결과에 이미 인간 삶의 경험에서 오는 개별적인 무작위성이 내재되어 있다.

그리고 이 무작위성은 무당들이 몸주신을 모시는 방식에서 더 두드러진다. 수많은 무속신 중에서 강신무마다 개별적인 체험을 통해 특별하게 만나 봉안되는

몸주신은 무신도로 그려져 그 신력을 드러낸다. 이 몸주신은 무당마다 달라서 어떤 이에게는 일광·월광보살로, 어떤 이에게는 칠성신으로, 어떤 이에게는 오방신장으로 나타난다. 이처럼 몸주신은 한 사람의 무당에게 일어난 개인적이고 돌발적인 성격을 따므로 일반성이 없고 경험적이다.<sup>37)</sup> 무신도는 대부분 성무(成巫)한 무당이 화공을 찾아가 그들이 직접 체험한 신들을 종류별로 그려달라고 요청함으로써 제작된다. 그러면 화공은 주로 무당의 진술을 참고해 그린다. 그러므로 무신도마다 일정한 양식이 있음에도 불구하고, 차이가 나는 것은 각 무당이 꿈이나 환상으로 본 체험이 다르기 때문이다.<sup>38)</sup> 이처럼 무당이 겪은 우연한 사건이 무신도의 내용과 형식을 결정한다는 점에서 무속의 신관에는 무작위적이며 비예측적인 속성이 있음을 확인할 수 있다.

한편 김태곤은 무속에서 인간이 현세에서 평생을 유복하게 한이 없이 산 사람은 사후에 그 영혼이 선해지고, 그렇지 못한 영혼 중 특히 요사(夭死), 횡사(橫死)한 사람은 생전의 원한 때문에 사후에 다른 인간을 괴롭히는 악령이 된다고 하였다. 그러나 그는 이러한 특별한 경우를 제외하고는 무속신들의 세계에서는 선령과 악령의 분계선이 명확하지 않으며, 선령은 악령으로 악령은 선령으로 얼마든지 변화가능하다고 하였다. 때문에 그는 민간에서 보편적으로 호칭하는 귀신을 두고 악령은 귀, 선령은 신이라 구분하지 않고 인간 영혼의 선악의 이중성을 따라 귀신으로 통칭하는 것이라고 하였다.<sup>39)</sup> 그리고 이렇게 귀신이라는 통칭에 내재한 이중성으로 보아, 무속의 신들에게는 양면적이고 반대적인 속성이 언제든 지 중첩되고 중합될 수 있으며 이러한 점을 통해 중합을 구성방식으로 하여 생성되는 카오스 구조를 떠올리게 된다.

또한 카오스의 중합 구조에는 본질적으로 다른 속성들이 미분화 된다는 점에서, 무속의 본령인 현세적 기복신앙이 추구하는 목적을 다시 한 번 되새겨 볼 수 있다. 김태곤은 오랜 시간 무속을 현상으로써 존재케 하였던 제의(祭儀)의 과

37) 김태곤, 『한국의 무속』, pp. 62-65.

38) 김태곤, 『한국의 무속』, p. 67.

39) 김태곤, 『한국의 무속』, p. 80.

정 속에서 원형적인 패턴을 발견하였고, 그것이 바로 어떤 상황에서도 분화 이전의 단계를 추구하려는 카오스적 미분성이라고 설명한 바 있다. 그가 무속의 원본(arche-pattern) 사고라고 지칭한 이 카오스적 미분성은 인간이 무속에 기대는 이유이며 동시에 기복 신앙의 근본 목적이다.<sup>40)</sup>

무속에서 제의를 통해 회구하는 것은 가족, 친구와 같은 인간 존재와의 이별이나 재물인 물질 존재의 결핍을 해소해 달라는 기복적인 내용이 주를 이룬다. 인간이 기피하는 가난한 것, 애인과의 이별, 친구와의 갈등, 구속, 병고, 죽음 같은 것들은 모두 갖고 싶은 것의 결핍, 즉 갖고 싶은 것과 자기가 분화되어 있는 상황을 말한다. 인간은 늘 제약 없이 무언가를 갖기를 원하고 이렇게 갖고 싶은 것을 갖는 상황을 행복이라고 표현한다. 그래서 갖고 싶은 것을 가진 행복의 상황은 분화된 상황의 반대편에 있는 미분화된 상황, 곧 갖고 싶은 것과 자기가 미분화된 상황을 말한다. 그러므로 미분성의 행복은 갖고 싶은 것과 자기가 중첩되고 중첩된 카오스구조 속에 있을 때 가능한 것이다.<sup>41)</sup> 결국 사랑과 행복을 느끼게 하는 인간관계로부터 분리되지 않는 것, 그리고 명예나 성공, 재물을 소유함으로써 분리되지 않는 것과 같은 카오스적 미분성이 기복 신앙의 목적이 되고 이것이 바로 무속의 원본 사고가 되는 이유이다.

무속은 높은 정신적 이상이나 내세적 구원의 문제보다는 자연 그대로의 감성적 정념으로 눈앞의 현실과 생활상의 당면한 문제를 초월적 신력에 의존하여 해결하려는 성격이 강하다. 때문에 그 소원 성취는 행운, 초복, 제재, 치병 등의 현실 문제로 집약된다. 그리고 이런 현실 문제에 대한 기원의 방법은 어떤 숭고함보다는 신에게 제물을 바침으로서 제물의 양과 질에 따라 비례하는 신의 응현(應現)에 의존한다. 그리고 이런 신앙 자체는 어디까지나 인간을 중심으로 하는

40) 김태곤, 무속의 원형, 『한국문화의 원본사고』 (민속원, 1997) 참조. 이 원본(arche-pattern)이 사고와 언어를 통해서 표현 형상화된 것이 무속의 주력적 사고체계인 우주관, 신관, 영혼관, 내세관, 신화와 무가(巫歌)이고, 이와 같은 무속의 사고가 종합되어 행동으로 표현되는 것이 제의이다 (김태곤, 무속의 원형, p. 308).

41) 김태곤, 「무속의 원형」, pp. 309-310.

인본주의적 입장에 기인한다.<sup>42)</sup>

카오스 구조는 자연이라는 거대하고도 예측 불가능한 유기체에서 발견된 개념이다. 인간의 시각에서 볼 때 자연은 지금까지 그 속성을 완벽히 알 수 없는 불명확한 존재다. 자연처럼 인간의 삶도 스스로 나아가고 있지만 언제나 알 수 없어 불안하다. 삶의 모든 바램들이 그렇고 특히 질병과 죽음의 문제가 그렇다. 따라서 인간의 입장에서 이렇게 명확하게 해결되지 않는 점들은 모두 무속의 신들에게 전가되었다. 이것이 인간의 기복적 염원의 대상인 무속신들이 카오스적 미분성을 띠게 된 이유이다. 그리고 무속신이 갖는 카오스적 속성들은 이들의 현현(顯現)인 무신도에 깃들게 되었다. 결국 무신도에 그려진 인간 형상들이 신의 형상으로 읽혀지는 이유는 이들이 무속의 원본 사고인 카오스 구조를 드러내기 때문이다. 즉 무신도가 카오스의 의인적인 상징체이기 때문이다. 다시 말해 무신도는 인간으로부터 비롯되었지만, 인간의 사실적인 양상과는 다른, 그들이 해결할 수 없는 세계인 무속신의 세계를 표현했기 때문이다.

## V. 결론

종교화는 보이지 않는 신의 존재를 바로 그 자리에 존재하듯이 암시해야 하기 때문에 기본적으로 인지되지 않는 존재를 쉽게 인지할 수 있도록 하는 화면의 질서를 가지고 있다. 무신도도 이러한 원리에서 벗어나지는 않지만, 종교화에서 보편적으로 시도되는 신과 인간의 위계, 관람자가 실재하는 현실과 신이 존재하는 공간의 대비, 그리고 보통 상하좌우로 구분하는 종교적 내용의 서열과 규칙의 세계를 지향하지 않는다.

우리의 무신도는 어떤 대상에 명확성을 부여하기 위한 조형 질서에서 끊임 없이 벗어난다. 즉 인체 표현을 해부학에 근거하는 것과 3차원의 공간으로 이끄

42) 김태곤, 『한국의 무속』, pp. 59-60.

는 깊이단서를 무시함으로써 유클리드 기하학이 만들어내는 명료하고 질서 잡힌 세계에서 벗어나며, 그로 인해 결국은 예측할 수 없는 프랙탈 차원으로 나아간다. 시점, 크기, 비율, 방향, 색채, 위치, 포즈, 표정, 배치 등이 실제 현실의 대상들과 끊임없이 불일치하면서 예측 불가능하게 어긋나 있다. 따라서 이 같은 비정형의 존재들로 미루어 보아 무신도의 기저에 작동하는 조형 원리는 비선형성, 무작위성, 자기유사성을 드러내는 프랙탈 기하학의 작동 원리와 상통함을 알 수 있다.

무신도의 조형 방식에서 드러난 프랙탈 원리는 그 본질인 카오스 구조에서 비롯된 것이다. 그리고 이 카오스 개념은 무속 신앙과 그 신들에게서 발견되는 중요한 원본 사고이다. 무속 신앙의 본령인 기복 신앙은 인간이 현실을 살면서 맺은 수많은 인간관계와 소유하게 된 물질, 그로인해 얻게 된 성공과 명예에서 분리되지 않으려는 미분성을 지향한다. 또 이 미분성은 무속신이 갖는 중첩, 중첩의 구조에서 도출되며, 중첩뿐 아니라 무속신이 보여주는 스케일링, 왜곡, 반복의 속성들이 카오스 구조의 주요 특성이다.

보통 종교화는 질서 잡히지 않은 인간들의 세계, 즉 카오스의 세계를 전능한 신성의 개입을 통해 질서 잡힌 코스모스의 세계로 변모되는 것을 지향한다. 그러나 우리의 무신도는 카오스를 코스모스화하는 것이 아니라 카오스 그 자체를 보여준다. 그런데 기하학에서 카오스란 혼돈 그 자체가 아니라 어떤 의미로 질서와 규칙성을 내포하는 불규칙성, 즉 질서와 무질서 사이를 넘나드는 미묘하고 아름다우며 상대적인 현상이다. 따라서 이러한 카오스의 조형 구조는 왜 우리의 무신도가 독특한 미감을 갖고 다른 지각 체험을 유도하는지를 알게 한다.

---

\* 논문투고일: 2017년 8월 2일 / 심사기간: 2017년 8월 16일-9월 15일 / 최종게재확정일: 2017년 9월 20일.

## 참고문헌

- 김용운, 김용국, 『圖形에서 空間으로』, 도서출판 우성, 1996.
- 김인회, 『한국무속사상연구』, 집문당, 1987.
- 김태곤 외, 『한국문화의 원본사고』, 민속원, 1997.
- 김태곤, 『한국무속연구』, 집문당, 1981.
- 김태곤, 『한국의 무속』, 대원사, 2001.
- 민영현, 「祈福信仰의 심층과 표층에 관한 연구-19세기 한국 신종교의 민간적 성격과 原型이론을 중심으로」, 『大同哲學』 제34집, 대동철학회, 2006.
- 신동훈, 「무속신화를 통해 본 한국적 신 개념의 단면-신과 인간의 동질성을 중심으로」, 『비교민속학』 43, 비교민속학회, 2010.
- 양종승, 「巫神圖에 나타난 巫神의 象徴性」, 『인하대학교 박물관지2』, 인하대학교 박물관, 1997.
- 유동식, 『한국무교의 역사와 구조』, 연세대학교출판부, 1978.
- 이명식, 「건축디자인에서 프랙탈 기하학의 적용에 관한 연구」, 『대한건축학회논문집-계획계』 25 (5), 대한건축학회, 2009.
- 이상화 외, 「카오스이론과 프랙탈 기하학적 집합주거 건축구성에서 나타난 생태적 특성에 관한 연구-1990년대 일본의 집합주거단지계획을 중심으로」, 『주거환경』 제4권 제1호, 한국주거환경학회지, 2006.
- 이용범, 「한국 무속에 나타난 신의 유형과 성격-서울지역 무속을 중심으로」, 『민속학연구』 13, 국립민속박물관, 2003.
- 이용범, 「한국무속연구에 있어서 기복성과 혼합주의의 문제」, 『한국종교연구회회보』 5권, 한국종교문화연구소, 1994.
- 임재해, 「한국무속연구서설」, 『한국민속연구논문선』 III, 일조각, 1986.
- 정병모, 「황해도 무속화의 도상과 양식」, 『강좌미술사』 27, 한국불교미술사학회, 2006.
- 조홍윤, 『한국巫의 세계』, 한국학술정보, 2004.

- 최정호, 『복에 관한 담론-기복사상과 한국의 기층문화』, 돌베개, 2010.  
야마구치 마사야, 『카오스와 프랙털』, 한명수 옮김, 전파과학사, 1996.  
게리 페이지, 『FACE 살아있는 표정 그리기』, 세종대학교 만화애니메이션 산업연  
구소 옮김, 미진사, 2010.  
로버트 L. 솔소, 『시각심리학』, 신현정·유상욱 옮김, 시그마프레스, 2003.  
폴 에크먼, 『얼굴의 심리학』, 이민아 옮김, 바다출판사, 2006.

<도록>

- 가회박물관, 『토속신앙의 원형을 찾아서-巫俗畵』, 가회박물관출판부, 2004.  
강릉시오죽헌시립박물관, 『그림으로 만나는 한국의 무신』, 강릉시오죽헌시립박물  
관, 2004.  
건들바우박물관, 『그림으로 보는 한국의 무신도』, 이가책, 1994.  
국립민속박물관, 『큰무당 유옥주 유품 도록』, 국립민속박물관, 1995.  
김태곤 편, 『韓國巫神圖』, 열화당, 1993.  
이태호, 『옛 화가들은 우리 얼굴을 어떻게 그렸나』, 생각의 나무, 2008.  
홍태한·박우택 엮음, 최호식 사진, 『목아박물관 소장본-한국의 무신도』, 민속원,  
2008.  
사토 요시타카, 『뼈와 근육이 보이는 일러스트 인체포즈집』, 조용진 감수, 김현영  
옮김, 한스미디어, 2012.  
앤드류 루미스, 『알기 쉬운 인물화』, 권은주 옮김, 이종, 2013.

## 도판목록

- [도 1] <산신>, 1800년대, 지본당채, 92×51cm, 서울, 김태곤 소장
- [도 2] <일월성신>, 지본채색, 96.6×69.7cm, 신명기 소장
- [도 3] <천문장군>, 84×54cm, 목아박물관 소장
- [도 4] 이명기, <윤증 초상>, 1788, 견본채색, 118.6×83.3cm, 논산 윤완식 소장, 국사편찬위원회 보관, 보물 제1495호; <격자무늬 초본>, 지본수묵, 40×22.5cm, 논산 윤완식 소장, 국사편찬위원회 보관
- [도 5] <벼락장군>, 지본채색, 98×71cm, 신명기 소장
- [도 6] 눈썹주름근의 작용과 미간의 세로 주름
- [도 7] <벼락장군>, 지본채색, 97.7×75cm, 신명기 소장
- [도 8] 눈살근의 움직임에 따른 눈 모양
- [도 9] <도령>, 1900년대, 지본담채 79×55cm, 평안남도 평양, 김태곤 소장
- [도 10] <애기씨(고려공주)>, 1700년대, 견본당채, 90×58cm, 서울, 김태곤 소장
- [도 11] <팔선녀>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관 소장
- [도 12] <백마장군>, 1900년대, 지본담채, 103×78cm, 황해도 해주, 김태곤 소장
- [도 13] <용마장군>, 1900년대, 지본담채, 101×78cm, 황해도 연백, 김태곤 소장
- [도 14] <용왕>, 1800년대, 견본석채, 88×51cm, 서울, 김태곤 소장
- [도 15] <관우장군>, 지본채색, 65×110cm, 가회박물관 소장
- [도 16] 앉아있는 모습
- [도 17] 채용신, <곽동원 초상>, 1918, 견본채색, 99.5×54cm, 종손 소장
- [도 18] <칠성장군>, 지본채색, 43×75cm, 가회박물관 소장
- [도 19] <온당대신할머니(巫祖)>, 1700년대, 견본당채, 88×57cm, 서울, 김태곤 소장
- [도 20] <작두대신>, 지본채색, 71×100cm, 가회박물관 소장
- [도 21] <한 팔을 들고 서있는 자세>
- [도 22] <본관위>, 1800년대, 지본당채, 62×40cm, 제주대학교박물관 소장, 중요민속자료 제240호

- [도 23] 손과 발의 자세에 따른 해부학적 도해
- [도 24] <작두마지>, 105.5×74cm, 목아박물관 소장
- [도 25] <호구아씨>, 1800년대, 견본석채, 106×60cm, 서울, 김태곤 소장
- [도 26] <앉은 자세와 서 있는 자세의 인체 비례>
- [도 27] <장군>, 100×74cm, 목아박물관 소장
- [도 28] <아이와 어린이와 성인의 신체 비율의 차이>
- [도 29] <빛과 그림자가 제공하는 깊이단서>
- [도 30] <이태왕제>, 98×73.5cm, 목아박물관 소장
- [도 31] <백호신령>, 지본채색, 74×102cm, 가회박물관 소장
- [도 32] <장구성수>, 107.5×89cm, 목아박물관 소장
- [도 33] <대감>, 면본석채, 82×53cm, 1900년대, 평안남도 평양, 김태곤 소장
- [도 34] <송씨부인>, 견본석채, 98×131cm, 1800년대, 서울, 김태곤 소장
- [도 35] <삼분당성황지위>, 지본채색, 46×75cm, 가회박물관
- [도 36] <대신할머니>, 견본당채, 90×58cm, 1700년대, 서울, 김태곤 소장
- [도 37] <가려진 대상, 중첩>
- [도 38] <삼불제석>, 견본당채, 95×58cm, 1800년대, 서울, 김태곤 소장
- [도 39] <산신>, 지본채색, 64×82cm, 가회박물관
- [도 40] <적토마관운장>, 지본채색, 75×103cm, 가회박물관
- [도 41] 칸토르 집합, 1872
- [도 42] 코흐 곡선, 1904
- [도 43] 만델브로트 집합, 1975
- [도 43] Non-Fractal과 Fractal
- [도 45] <백마장군>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관
- [도 46] <유목장군>, 지본채색, 65×86cm, 가회박물관
- [도 47] <단종대왕>, 면본채색, 73.8×54.3cm, 신명기
- [도 48] <산신>, 지본채색, 70×95cm, 가회박물관
- [도 49] <오방신장>, 絹本, 1900년대, 53.8×66cm, 온양민속박물관

## 국문 초록

본 연구는 우리의 무속적 사고 체계가 반영된 무신도(巫神圖)에서 모든 유형의 무속신이 인간의 모습을 하고 있으면서도 이 형상들이 단지 현실에 속한 인간으로 읽히는 것이 아니라 우리 무속 특유의 신적 존재로 중첩되어 읽히는 이유를 무신도만의 회화적 형상 표현과 공간 구조에서 찾아보고자 한다.

이에 먼저 무신도에서 나타내고자 하는 신들의 형상이 구체적인 인간의 모습으로 전제된 이유가 무속의 신앙 관념에서 연유한다고 생각하고 그 근거들을 짚어 보았다. 한국 무속에서 가장 중심적인 위치를 차지하고 있는 조상신의 개념과 현세적 기복 신앙은 무신도의 개별 신들을 모두 인간 중심적인 면모로 표현하는 원동력이 된다. 우선 혈연관계인 무당의 조상과 우리 민족의 역사적 조상을 넘어선 동·식물과 같은 씨족의 조상까지 포괄하는 무속의 조상신 개념은 무속신을 인간의 조상으로 바라보고 그 모습의 근거를 후손인 인간에게 찾는 이유이다. 그리고 자손, 건강, 장수, 평안, 재물, 부귀 등의 인간의 현세적 욕망과 직결되는 기복 신앙은 인간의 현실적 이익을 위해 신을 바라는 인간중심적인 사고가 바탕이 되어 있다. 따라서 무신도에서 무속의 신들은 이 기복의 구체적인 이미지이자 대상이다.

그런데 무신도는 이러한 인간 형상을 바탕으로 하지만 현실 속의 인간을 그린 초상화와는 본질적으로 다른 종교화이다. 때문에 무신도의 형상들은 여러 회화적 장치를 통해 무속 특유의 신에 대한 이미지를 전달한다. 그 주요 장치는 인체를 해부학에 근거하여 그리는 것을 버리거나 3차원의 공간으로 이끄는 깊이단서를 무시함으로써 명료하고 질서 잡힌 공간의 법칙을 해체한다는 점이다. 그로 인해 무속신들은 시점, 크기, 비율, 방향 배치 등이 어긋난 비정형의 존재들로 거듭나며 무신도의 공간은 결국 예측할 수 없는 프랙탈 차원으로 나아간다. 이에 무신도의 기저에 작동하는 조형 원리는 비선형성, 무작위성, 자기유사성을 드러내는 프랙탈 기하학의 작동 원리와 상통하며 근본적으로 카오스 구조를 나타내고 있다.

보통의 종교화는 질서 잡히지 않은 인간들의 세계, 즉 카오스의 세계를 전능한 신성의 개입을 통해 질서 잡힌 코스모스의 세계로 변모되는 것을 지향한다. 그러나 우리의 무신도는 카오스를 코스모스화하는 것이 아니라 카오스 그 자체를 보여준다. 무신도의 조형 구조가 이렇게 끊임없이 명료한 질서의 세계에서 벗어나는 것은 결국 무속의 핵심인 기복 신앙이 가진 미분성과 무속신들이 스케일링, 왜곡, 중첩, 반복적 요소가 작동하여 이루어져 있는 카오스적 속성을 갖고 있기 때문이다.

### 핵심어

기복(祈福)신앙, 무신도(巫神圖), 비(非)해부학, 스케일링, 인본주의, 조상신(祖上神), 카오스 구조, 프랙탈 기하학, 현세(現世)

## ABSTRACT

### Why do Human Images drawn on Gods' Paintings in Korean Shamanism read as Overlapping God's Images

Hyun-Kyung Lee\*

Religious paintings have an order in the scene, which makes it easy for viewers to recognize the unrecognizable existence, because the paintings need to imply that the invisible god exists in the scene. Although shamanistic paintings do not deviate from this principle, unlike most religious paintings, they do not aim to show the hierarchy between god and humans, the contrast between the reality where a viewer is present and the space where god exists, and religious rules and hierarchies that divide the world into right and left or top and bottom.

Korean shamanistic paintings constantly escape from figurative orders to give clarity to a certain object. In other words, they escape from the clear and orderly world created by Euclidian geometry by ignoring the anatomical basis of human expression and the depth cues to express a three-dimensional space, thereby eventually move forward to an unpredictable fractal dimension. The viewpoint, size, ratio, direction, color, position, pose, facial expressions, layout

---

\* Lecturer of Seoul National University of Science and Technology

This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2015S1A5B5A07041362).

are consistently inconsistent with actual objects and cannot be predicted. These atypical characteristics suggest that the underlying figurative principle of the shamanistic paintings is similar to the working principle of fractal geometry which exhibits nonlinearity, randomness, and self-similarity.

The fractal principle shown in the figurative format of shamanistic paintings is derived from a chaotic structure, which is a nature of the fractal principle. The concept of chaos is an important arche-pattern found in shamanism and shamanistic gods. The faith for blessing, which is the basis of shamanistic religion, aims for the believers not to be separated from their relationships and possessions in their real life, and from the success and honor that they gain as a result. The wish not to be separated from secular successes can be derived from the structure of polymerization and superimposition of shamanism. Additionally, the properties of scaling, distortion, and repetition of shamanism also are the main characteristics of chaotic structure.

In general, religious paintings aim to transform the disordered human world, or the world of chaos, into the cosmic world where order is restored by the intervention of almighty divinity. But Korean shamanistic paintings do not change the chaos into the cosmos; instead, they present the actual chaos itself. In geometry, chaos is not a just confused state. It is a subtle, beautiful, and relative phenomenon that transcends the world of order and disorder, and the irregularities that encompass order and regularity. Therefore, the figurative structure of chaos allows us to realize the reason why Korean shamanistic paintings can let viewers to experience different perceptions with the unique sense of aesthetics.

**Key Words**

Chaos Structure, Deity of Ancestor, Fractal Geometry, Gods' Paintings in Korean Shamanism, Humanism, Scaling, Non-anatomy, Secular Good Luck

