

설화에 의한 미적 범주의 확장

임재해

(목 차)

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. 논의의 실마리 | 5. 미적 범주로서의 공포의 미 |
| 2. 미적 범주 확장의 설화적 근거 | 6. 미학적 시각과 비평적 시각 |
| 3. 설화의 구연상황과 공포의 체험 | 7. 논의의 마무리 |
| 4. 문예의 양식과 공포의 미 | |

1. 논의의 실마리

미적 범주는 인간의 다양한 미의식을 일정한 유형으로 갈라지운 것이다. 미적 범주의 논의는, 인간의 미의식과 관련되어 생산되고 수용되는 문화적 창작물 가운데 특히 문학과 예술의 아름다움을 주대상으로 하여 미의식의 갈래를 체계화하는 쪽으로 일관되어 왔다. 대상에 대한 직관적인 수용의 다양성을 있는 그대로 묘사하는, 미적 느낌의 감상적 서술에 머물지 않고, 몇 가지 기본적인 유형으로 미의식을 범주화시키기 위해서는 인간의 미적 감정과 미적 법칙 등에 관한 논리적 분석과 체계적인 논증으로까지 나아가서 객관화와 일반화의 가능성을 획득할 수 있는 이론적 서술에 이르러야 한다. 이러한 작업들은 궁극적으로 아름다움이란 무엇인가? 아름다움이란 어떻게 수용되고 어떻게 표현되는가? 아름다움의 형식은 어떻게 존재하는가? 거기에는 어떠한 법칙이 있는가? 등의 철학적인 물음과 맞닥뜨리게 된다. 그러므로 미적 범주는 문예학의 차원에서 문학철학, 예술철학의 차원으로까지 확대되며, 미학의 가장 중요한 논의의 대상이 되고 있다.

이처럼 미적 범주의 논의는 문예의 각 분야, 또는 예술의 각 갈래별 전공

* 이 논문은 1988학년도 문교부 지원 한국학술진흥재단의 자유공모과제 학술연구조성비에 의하여 연구되었음.

자에 의해서 논의되어 왔을 뿐 아니라, 문예철학 및 미학 전공자들에 의해서도 계속 논의되어 왔다. 물론 철학자들의 논의도 많았다. 그러나 가장 본격적인 논의는 역시 미학자들에 의해서였다. 미학의 기초는 이미 플라톤에서부터 비롯되었으나, 근대적인 미학의 학문적인 성립은 18세기에 접어들면서였다.¹⁾ 그러나 미적 범주에 관한 논의의 결과는 금세기에 이르기까지 크게 진전된 바 없다. 이른바 優雅, 崇高, 悲壯, 滑稽의 네가지 범주만을 주로 거론하는 데서 머물고 있다. 미학자에 따라서 醜도 미적 범주로 보아야 한다는 주장이 있는 정도이다. 따라서 어떠한 논의든 이들 5개로 유형화된 미적 범주의 틀을 넘어서지 못하고 있다. 다만 전제된 미적 범주를 유형화하는 기준이나 체계, 또는 구체적인 명명에서 다소 차이를 보일 뿐이다. 그럼 과연 인간의 미의식은 이렇게 네 유형, 또는 다섯 유형의 범주 속에서 모두 포괄될 수 있는가? 이러한 의문에 대한 회의가 이 연구의 출발점이며, 이러한 의문을 풀고 미적 범주를 확장시키는 계기를 마련하는 것이 이 연구의 구체적 목적이다.

기존 연구를 극복하고 새로운 성과를 내기 위해서는 방법을 바꾸든 자료를 바꾸든 둘 가운데 하나를 택해야 한다. 방법에 관한 독자적인 시각을 확보하거나 새로운 방법론을 개척하지 못한 상태이므로, 이 논의에서는 기존 연구의 대상을 바꾸는 데서 새로운 결론을 이끌어 내고자 한다. 논의의 효율성과 집약성을 높이기 위해서는 문예의 각 갈래를 두루 대상으로 하는 것보다, 어느 한 갈래를 집중적으로 다루는 것이 좋겠다. 그러므로 연구자의 전공분야인 구비문학으로 한정하되, 논의의 대상을 구체화하기 위해 지금까지 거의 미적 범주의 대상에서 거론되지 않았던 구전 설화를 논의의 주 대상으로 한다. 대상을 바꾸면 결론도 달라질 수 있다는 연역적 일반론이 대상을 바꾸는 근거가 되기도 하지만, 실제의 사정은 미적 범주의 논의 밖으로 밀려나 있던 구전설화 자료를 수집하고 해석하는 현장에서 제기된 문제이므로, 귀납적인 착상에 근거하고 있다.

그리고 여기서는 기존의 미적 범주론들이 관념의 미학 또는 규범의 미학에 토대하고 있는데 비해, 묘사의 미학 또는 사실의 미학에 토대를 두고자 한

1) 미학이 하나의 독립적인 학문으로서 출발하게 된 것은 18세기 중엽의 독일학자 바움갈텐(Alexander Gottlieb Baumgarten)에 의해서이다. 李鐘厚·權憲耕, 美學入門(松園文化社, 1970), 10 쪽.

다. 앞의 미학적 태도는 미의 대상을 존재로 인정하되 초시간적이고 절대적인 구조연관성에서 해명하려고 하나, 뒤의 미학적 태도는 미의 대상을 존재로 인정하면서 그 존재는 언제나 변화하고 움직이고 있는 변용의 대상으로 다루면서 그 연관성을 포착하고자 한다.²⁾ 앞의 미학이 미의 절대론을 주장하는 데 반해, 뒤의 미학은 미의 상대론을 앞 세운다.³⁾ 자연히 이 논의는 어떤 도식을 세운 다음 그 규범 속에다 미적 양식을 끼워 맞추려 들지 않고, 미적 사실을 관찰하고 분석함으로써 새로운 미의 양식을 분별해서 포착하며, 그 개성적인 미를 별도로 설정하여 기존의 미적 범주를 확장하고자 한다.

미적 범주의 고착화는 문예 작품의 수용에도 고정관념을 줄 뿐 아니라, 이의 생산을 담당하는 작가에게도 일정한 창작의 한계를 줄 수 있다. 따라서 이를 확장하고 미적 범주의 새로운 준거들을 마련함으로써, 작품 수용자의 다양한 해석을 가능하게 하고, 작품 생산자의 창작 방향도 여러 모로 크게 열어 주는 계기가 될 것이다. 그러므로 이 논의는 문예작품의 생산과 수용의 열린 시각을 확보하고, 창작과 비평의 보다 자유롭고 다양한 활동을 부추기는 데 일정한 기여를 할 것으로 본다. 이 논의의 필요성을 여기에 둔다.

2. 미적 범주 확장의 설화적 근거

문학작품을 대상으로 하여 미적 범주를 논의하는 경우, 지금까지는 주로 기록문학만을 한정적으로 다루었다. 문학은 문자에 의한 것이라는 잘못된 편견 때문에 구비문학을 문학으로 고려하지 않았으나, 이제는 구비문학이 문학의 중요한 양식임을 두루 인정하는 바이다. 따라서 구비문학까지 끌어들이 논의의 대상을 확보시켜야 문학 일반의 미적 범주 또는 인간이 본디부터 지니고 있는 미적 범주의 기본적 양식을 올바르게 이해할 수 있다. 예술의 갈래나 문학의 양식에 따라 미적 범주가 결정되는 것이 아니라, 인간이 본디부터 지니고 있는 미적 감성에 의해 미적 범주가 존재하는 것이므로, 이러한 미의식의 본디 양상을 포괄적으로 두루 밝히려면 논의의 대상을 계속 확대시킬 필요가 있다. 특히 구비문학은 가장 원초적인 문학으로서 기록문학을 생산한 모체일 뿐 아니라, 그 자체로서 훌륭한 문학작품이므로, 사람들이 본디

2) 尹在根, 文藝美學(高麗院, 1979), 210 쪽.

3) 尹在根, 앞의 책, 213 쪽.

부터 지녀 왔던 미적 정서를 가장 넓고 깊게 반영하고 있는 열린 구조의 문학이라 할 수 있다.⁴⁾ 그러므로 논의를 구비문학으로 확장시키는 것은 미적 범주 뿐만 아니라, 문학이론 일반들을 재검토하고 새롭게 개척하는 데도 필요한 작업이라 생각한다.

미적 범주의 구체적 인식은 대상의 직접적인 체험에 의해 획득되는 정서적 감흥에서 비롯된다. 따라서 미적 범주의 경험 또는 확인은 예술적 형상을 이루어내는 생산자보다 이를 받아들이는 수용자를 통해서 더 쉽게 확인할 수 있다. 그러므로 수용자의 정서적 감흥의 욕구나 반응현장에서 직접 확인할 수 있는 구비문학의 연행현장을 주목할 만하다. 앞으로 연구가 거듭됨에 따라 구체적인 자료도 계속 확대되겠지만, 이 논의에서는 구비문학의 여러 갈래 가운데 설화를 대상자료로 한정하여 미적 범주의 확장을 시도해 보고자 한다.

구비문학 현지조사 경험과 연구 결과에 의하면 구비문학은 기록문학이 지니지 못하는 몇 가지 장점을 가지고 있다. 즉 구비문학의 갈래 및 미적 범주는 기록문학의 그것보다 풍부하다. 갈래의 경우 서정, 서사, 희곡, 교술 갈래 외에 대화 및 주술 갈래를 설정할 수 있다. 이를테면 구비문학 가운데 문학적 비유에 근거하여 질문하고 말하는 일종의 놀이 형식의 수수께끼는 기존의 4개 갈래에 귀속시킬 수 없는 형식과 내용을 지니고 있다. 그리고 굿판에서 무당이 굿을 하며 부르는 무가 역시 그 연행 형식과 내용 및 계기와 목적이 다른 문학의 갈래와 구별된다. 그러므로 수수께끼와 무가는 기존의 서정, 서사, 희곡, 교술 갈래와 구별하여 차례로 담화 갈래, 주술 갈래로 규정하여 갈래의 범주를 확대시킬 필요가 있다.⁵⁾ 이들 갈래는 기록문학 중심의 3대 갈래 또는 4대 갈래에 귀속되지 않는 독자성이 있기 때문이다.

같은 맥락에서 미적 범주의 경우 기존의 숭고, 우아, 비장, 골계의 미 외에 ‘공포의 미’ 및 ‘신명의 미’를 더 설정할 수 있다. 이 점이 본 연구의 기본 가설이기도 하다. 미적 범주는 예술의 갈래에 따라 그 나타냄새가 다를 수 있다. 공포의 미는 설화에 두드러지게 나타나고 신명의 미는 민요와 무가 등 노래 양식에서 두드러진다. 여기서는 노래 양식을 제외하고 설화만을 다루게

4) 임재해, “이야기 세계의 폭과 의식의 깊이”, 대학 12월호(대학문화, 1985), 440~444 쪽 참조.

5) 임재해, 앞의 글. 441 쪽.

되므로, 자연히 공포의 미에 관한 미적 범주의 새로운 설정으로 논의가 집약된다.

설화는 이야기하는 사람과 듣는 사람 사이에서 구연되는 문학이므로 설화의 연행현장에서 생산자와 수용자의 미적 감정을 즉석에서 포착할 수 있는 장점을 지니고 있다. 그것은 이야기하는 사람과 듣는 사람들 사이의 대화에서 직접 드러난다. 우스개 이야기를 하겠다고든 들려 달라고 할 때에는 골계미를 지닌 이야기를 염두에 두고 있으며, 구수하고 재미있는 고담을 하겠다고든 들려 달라고 할 때에는 우아미를 지닌 이야기를 전제로 하고 있는 것이다. 그런데 이야기판에서는 이와 같은 기존의 미적 범주에 한정된 이야기들만 구연되며 수용되는 것은 아니다. 문학의 미적 범주로서 공식적으로 거론이⁶⁾ 되지 않은 이야기들이 요구되고 구연되는 것이다. 특히 청소년들이 즐겨 하며 듣는 이야기 가운데, 이른바 무서운 이야기가 있다.

밤늦게 이야기판이 무르익게 되면 으레 무서운 이야기를 하겠다고 나서거나 들려 달라고 조르는 녀석들이 있어 공포와 전율을 즐기는 이야기판을 벌이게 된다. 이야기하는 쪽은 듣는 쪽에게 극도로 무서운 이야기를 해서 공포감을 조성하고 마침내는 깜짝 놀라도록 겁을 주고자 하며, 듣는 쪽은 적극적으로 무서움을 즐기려는 욕구가 깔려 있는 가운데, 이야기를 하고 듣는 것이다. 그래서 하는 쪽이나 듣는 쪽에서 한결같이 더 무서운 이야기를 하고 들으려는 경향이 있다. 더 웃기는 이야기를 하고 들으려는 욕구와 같은 것이다. 물론 이러한 이야기는 숭고, 우아, 비장 골계미와는 다른 범주에 속하는 것이다.

공포감을 느끼며, 이를 즐기려 하는 것은 일종의 쾌감 때문이다. 미적 범주 역시 향유자가 추구하는 일종의 쾌감이라면 공포감 또한 미적 범주의 기본양식으로 거론될 만하다. 공포의 미는 다른 미적 범주 이상으로 충격적이어서 직접적인 체험을 동반하므로 미학의 중요 대상으로 적극 끌어 들여야 할 것이다. 왜냐하면 미학은 미적 체험을 구체적으로 해명하려고 하기 때문이다. 미적 체험은 감각과 지각 그리고 직관으로 얻어진 지식을 바탕으로 형

6) 趙東一, “美的 範疇”, 韓國思想大系 I (成均館大學校 大東文化研究院, 1973), 499 쪽에서는 기존 연구와 달리 설화를 적극적으로 끌어 들여서 미적 범주의 새로운 논의를 전개하였으나, 기존 미적 범주의 체계를 벗어나지 않았다.

“신화는 이미 지적한 바와 같이 본질적으로 숭고하고, 전설은 앞으로 고찰하겠지만 비장한 성격을 농후하게 지니고 있으나, 민담에서 가장 두드러진 미적 범주는 우아라 할 수 있다. 다만 민담 중 소화는 골계를 생명으로 삼기에 따로 논해야 할 것이다.”

성되는 것이므로 사상에서 비롯되는 사유와는 거리가 있다.⁷⁾ 미학은 원래 순수한 직관상태에서 파악되는 것을 다루는 학문이다. 오직 직관이라는 바탕에서 즐거운 것과 즐겁지 못한 것들을 판별하려고 한다. 그러한 판별행위에서 관념의 개입을 허용하지 않는다.⁸⁾ 미적 태도는 주관적으로 작용하는 내적인 순간의 문제이다.⁹⁾ 공포의 미 역시 같은 맥락에서 이해될 수 있다. 구체적인 설화의 작품과 구연상황을 통해 공포의 이야기가 어떻게 구연되고 체험되는가 하는 문제를 검토하기로 한다. 그러므로 연구방법은 현장론적 관점에 입각해 있게 된다.¹⁰⁾

설화의 작품 뿐만 아니라, 이야기를 하는 주체와 이야기를 듣는 객체 사이에서 벌어지는 연행활동을 함께 주목하면서 미적 체험, 특히 공포의 체험을 어떻게 즐기고 있으며, 공포감을 높이기 위해 어떠한 연행법칙이 동원되는가 하는 것을 고찰할 것이다. 자연히 설화의 연행 자체와 함께 설화가 연행되는 이야기판의 상황이 널리 고려되어야 한다. 시공간의 차이에 따라 미적 체험에 영향을 주기 때문이다. 밤늦게 이야기판이 무르익게 되면 아이들은 으레 공포감을 주는 무서운 이야기를 하려고 하거나 들으려 하기 일쑤이다. 따라서 연행활동과 함께 상황이 더불어 문제되어야 한다. 연구자는 이미 학위논문에서 이 두 방법을 하나로 포괄하여 현장론적 방법이라 명명하고 이 방법의 이론적인 분석 틀을 체계화한 바 있다.¹¹⁾ 그러므로 이 연구에서도 현지조사 방법과 함께 현장론적 방법이 적용될 것이다.

3. 설화의 구연상황과 공포의 체험

무서운 이야기의 구연은 으레 ‘무서운 이야기’라는 전제가 있는 연후에 하기 마련이다. 우스개 이야기를 할 때 ‘우스개 이야기’라는 것이 전제되는 것과 마찬가지로이다. 이들 이야기는 내용이 가지는 의미보다 무서움과 우스움을 느끼는 미적 쾌감이 더 중요시되기 때문에, 이야기의 내용은 별로 기대할 것

7) 尹在根, 文藝美學(高麗院, 1979), 200 쪽.

8) 尹在根, 앞의 책, 196 쪽.

9) O. Külpe, Grundlagen der Ästhetik, 1921. 尹在根, 같은책, 202쪽에서 재인용.

10) 현장론적 방법에 대해서는 林在海, 민속문화론(文學과 知性社, 1986), 202-231 쪽의 “민속연구의 현장론적 방법”을 참조하기 바람.

11) 林在海, 說話의 現場論的 研究(嶺南大大學院 博士學位論文, 1986).

이 못된다는 것을 암시하는 동시에, 공포감 또는 웃음의 분위기를 미리부터 조성하려는 의도에서 이러한 전제를 붙이는 것이다. 우스개 이야기의 경우도 우스운 정도가 있듯이 무서운 이야기도 그 무서움의 정도가 제각기 다르다. 이야기를 듣는 이들이 깜짝 놀라며 비명을 지를 정도로 무서움을 주는 이야기가 있다. 이들 이야기는 어느 것이나 듣는 이들을 이야기 속에 끌어 들이는 경향이 있다. 자기도 모르게 감정이입을 일으키도록 하거나, 의도적으로 듣는 이를 이야기 속으로 끌어 들임으로써 공포를 실감하도록 한다. 그렇기 때문에 결정적인 대목에서, 이야기판에 모인 사람들은 함께 놀라면서 공포를 체험하게 되는 것이다.

우선 구체적인 설화 자료를 보기로 한다. 공포감을 조성하여 듣는 이들을 깜짝 놀라게 하는 이야기에는 여러 가지 유형이 있고, 그 공포의 정도도 제각기 다르지만, 여기서는 한정된 논의의 목적에 이르고자, 극도의 공포감을 주는 두 가지 유형의 이야기만 보기로 한다.

〈자료 1〉 그게 바로 내가!

옛날에 한 젊은이가 길을 뚝뚝 가다가 대변이 마려웠다. 길 가의 밭에 들어가서 불일을 다 보고 나니 뒤를 닦을 것이 없었다. 겨울이라 푸성귀나 쑥잎 같은 것도 없었다. 주위를 살펴니 마침 하얗게 바랜 뽕다귀가 하나 있어 뒤를 닦았다. 그리고 나서 길을 나서니 향문 근처에서 이상한 소리가 났다.

“이금 비금 뽕금!” [청중: 웃음]

가만히 서 있으면 소리가 나지 않다가도 걷기만 하면 소리가 났다. 걷는 속도에 따라 이 소리가 빠르게 나기도 하고 천천히 나기도 했다. [상황을 구체적으로 이야기하니 일동 웃음] 이상하기 그지없었지만 도저히 어쩔 도리가 없어 계속 길을 걸었다. 그러다가 보니 자연히 길이 넓어져 산골짜기에서 날이 저물게 되었다. 마을이 보이지 않아 걱정을 하고 있는데 마침 한 곳에 불빛이 보였다. 찾아가니 외파로 있는 큰 기와집이었다. 대문을 두드리자, 소복을 한 호호백발 할머니 한 분이 나오면서, 그렇지 않아도 젊은이 한 사람이 올 줄 알았다고 하며 안으로 맞아들였다.

할머니가 저녁을 차려 들어오는데 보니, 하얀 쌀밥에 고기국이었다. 숟가락으로 국을 뜨니 사람 손가락 같은 것이 나와서 먹는 척하고, 할머니 몰래 국은 자리 밑에 조금씩 버리고 밥만 먹었다. 할머니가 밥상을 치우고 들어오더니 젊은이에게 이야기를 해달라고 졸랐다. 이야기 할 거리가 없다고 하니, 오늘 겪은 이야기를 해도 좋다고 했다. 그래서

젊은이는 그 날 겪은 이야기를 시작했다.

“... 그래가주고 뺨다귀로 뒤를 뒹았는데, 길을 걸으니 향문에서 그와 같은 이상한 소리가 납디다. 그 뺨다귀 귀신이 조화를 부리는지 도대체 알 수가 없어요.”

하고 이야기를 하는데,

“[갑자기 큰 소리로]그게 바로 내딿!”

[일동 소스라쳐 놀라며 비명을 지름]¹²⁾

〈자료 2〉 그게 바로 너지!

옛날에 깊은 산골에 오형제가 살았다. 그런데 세째가 자다가 보니, 큰형이 매일 저녁 한 밤중에 밖을 나갔다가 한참씩 있다가 들어와 자곤 했다. 세째가 이상한 생각이 들어 하루는 큰 형이 나간 뒤를 따라가 보니, 공동묘지로 갔다. 달빛이 환한데 나무 그늘에 숨어서 보니, 형은 새로 쓴 묘지를 파헤치고서 시체의 배를 가르고는 간을 꺼내 먹는 것이었다. 세째는 겁에 질려 부르르 떨다가 마른 나뭇가지를 잘못 밟아 부스럭 소리를 내고 말았다. 형은 시체를 먹다 말고 세째가 숨어 있는 곳을 노려 보는 것이 아닌가. 너무 무서워 세째가 집으로 도망해 오니 형도 따라왔다. 세째는 얼른 제 자리에 누워서 자는 척하고 있었으나 가슴은 두근거렸다. 형이 들어오더니

“[손가락으로 듣는 아이들을 가리키며 노려보면서] 이 중에 누가 내뒹을 밟았지?”

하고는 동생들의 가슴에다 귀를 대어 보는 것이었다. [이 때 실제로 듣는 아이들의 가슴에 차례로 귀를 대면서] 둘째부터 차례차례 귀를 대보다가 세째 가슴에 귀를 대보더니 이상하다는 듯이, 고개를 가웃뚱 하고는 [이야기의 내용처럼 실제로 계속 해보이며], 네째, 다섯째로 넘어갔다. 이렇게 귀를 다 대보고서 고개를 가우뚱하더니 세째한테로 다시 넘어와서 귀를 자세히 대보더니.

“[갑자기 큰 소리로]그게 바로 너지!”

[이 때 좌중은 소스라쳐 놀라며 비명을 질렀다. 세째로 지목된 아이는 더욱 놀랐다.]¹³⁾

〈자료 1〉은 이야기를 듣는 가운데 호기심과 괴기스런 상황에 빠져 들어 자기도 모르게 이야기 속의 주인공과 동일한 감정상태로 이입되게 한다. 뒤를 뒹는 대목이나 절음을 걸을 때마다 이상한 소리가 들리는 대목은 오히려 우스개 이야기를 듣는 것처럼 명랑하고 가벼운 마음으로 이야기를 듣지만, 그

12) 채보자 주성호(남. 26), 안동시 송천동에서 1988년 4월 7일 조사. 민속학과 학생인 채보자가 조사자의 요청에 의해 마을의 국민학생들을 대상으로 밤에 구연한 자료를 정리한 것이다.

13) 채보자 류창림(남. 27), 안동시 송천동에서 1988년 4월 7일 조사. 구연상황은 〈자료 1〉과 같다.

사이에 자신도 모르게 호기심과 괴이함에 의한 두려운 마음을 한 자락 깔고 있게 된다. 그것은 뾰다귀로 뒤를 닦았다는 사실과 항문에서 이상한 소리가 났다는 사실이 맞물려 있기 때문이다. 그러다가 산 속에서 날이 저물었다든가, 외딴 집에서 호호백발의 할머니가 나와 “젊은이가 올 줄 알았다”고 하며 의심없이 맞아들인다는가, 저녁상에 올라 온 국에 사람 고기가 들었다든가 하는 내용으로 인해 듣는 아이들은 서서히 무심증으로 마음을 줄이게 된다. 듣는 이들은 이미 이야기 속에 몰입이 되고 있는 상태이다. 할머니가 이야기하기를 강권하고, 주인공이 그 날 겪은 이야기를 하면서 아무래도 항문에서 소리가 나는 것이 이상하다고 의문을 제기할 때는 이야기의 전개 부분부터 한 자락 깔고 있던 공포심이 새삼스레 듣는 이들의 마음을 사로잡는다. 이 순간 이야기꾼은 고조된 청중의 공포 분위기를 놓치지 않고 큰 소리로 “그게 바로 내다!”하고 갑작스럽게 고함을 지른다. 그러면 좌중은 외마디 비명을 지르며 혼비백산한다. 좌중의 반응이 이쯤 되면 이야기의 구연은 성공이다.

이렇게 놀란 다음에, ‘그래서 주인공이 어떻게 되었다’고 하는 식의 이야기는 더 이상하지 않는다. 그것은 이 이야기에 아무런 문제가 되지 않는다. 우스개 이야기가 폭소를 터뜨리는 대목에서 끝이 나듯이 무서운 이야기도 듣는 이들이 깜짝 놀라는 데서 이야기가 끝이 나고 만다. 좌중을 놀라게 하는 재미 때문에 이 이야기를 한 것이므로 여기서 그쳐도 목적을 달성한 셈이다. 만약 그 다음 상황을 설명하는 대목을 덧붙인다면 사족에 지나지 않는다. 오히려 이야기의 충격을 약화시키고 만다. 이 이야기를 할 때, 이야기꾼은 공포감을 더욱 고조시키고 전율을 보다 강하게 느끼도록 하기 위해서 구연을 입체적으로 하여 좌중이 공포를 실감하도록 한다. 마지막 대목에 이르러 이야기꾼은 두 팔을 벌리고 몸을 일으키면서 유령처럼 고함을 지르는 것이다. 심지어는 이 때 호롱불을 켜 붙어 꺼 버리거나 전깃불의 스위치를 내려 버린다. 갑작스런 상황의 캄캄한 어둠 속에서 듣는 이들은 까무라칠 듯이 비명을 지르며 몸을 부들부들 떨 수밖에 없다.

〈자료 2〉는 듣는 이를 직접 이야기 속으로 끌어 들이는 적극성을 보인다. 좌중은 이미 이야기 속에 어느 정도 몰입되어 있어, 주인공 꼬마가 무덤의 시체를 파먹는 형에게 들키는가 들키지 않는가 하고 마음을 줄이게 된다. 이 때 이야기꾼은 좌중의 심리 상태를 읽어 내고 이러한 공포감을 더욱 조장시키기 위해 이야기를 멈추고 듣는 이들을 하나하나 노려 본다. 그리고는 이야

기 속의 형이 하는 행위를 침묵 속에서 실감나게 해 보인다. 그러다가 미행한 동생 차례에 와서는 실제로 특정한 듣는 이의 코와 가슴에 귀를 갖다 대고 주의를 기울이다가 고개를 좌우로 흔들며 그 옆 사람한테 간다. 좌중이 다소 안도감을 느끼고 있을때, 다시 되돌아와 갑자기 세째로 지목한 사람의 가슴을 탁 치면서 “그게 바로 너지!”하고 소리를 지르는 것이다. 좌중은 이야기 속의 다섯 형제가 되어 극도의 공포감에 빠져 있다가 이 대목에 모두들 소스라쳐 놀라게 된다. 이야기의 세계에 이입되어 있기 때문에 직접 공포를 체험한 셈이다. 물론 세째로 지목되어, 이야기의 주인공이 된 사람은 그야말로 기겁을 하게 되는 것이다. 이 사람은 감정이입이 보다 적극적으로 이루어진 까닭에 공포를 한층 더 실감나게 체험하기 때문이다. 이처럼 듣는 이들을 이야기의 세계로 몰입시키는 데는 이야기의 내용, 즉 언어적 의미 전달만으로는 부족하다. 듣는 이들을 끌어 들이는 여러 가지 몸짓과 표정 및 상황의 조성이 적극적으로 필요하다. 자연히 무서운 이야기를 할 경우에는 이야기꾼의 입체적 구연이 극적으로 풍부하게 동원되기 마련이다. 입체적 구연이 듣는 이들의 감정이입을 보장하는 까닭이다.

립스(Lipps)가 미적 체험은 이입 행위(emphatic behavior)를 떠나 성립되지 않는다고 주장한 것처럼,¹⁴⁾ 감정이입이 이루어지지 않은 상태에서는 이러한 공포를 직접 체험하기 어렵다. 따라서 미학자들은 미와 감정이입의 관계를 거의 필수적으로 다루고 있다. 왜냐 하면 미적인 것에는 그 순수성 때문에 통상적인 현실을 돌아 보지 않는 자유롭고도 모순 없는 완전한 감정이입이 수행된다고 보기 때문이다. 미적 대상은 감정이입을 허용하는 대상일 뿐 아니라, 미적인 것은 곧 감정이입이라고 바꾸어 말하기도 한다.¹⁵⁾ 그러므로 감정이입에 의한 미적 체험을 직접적으로 가능하게 하는 공포의 미야 말로 다른 미들과 함께 미적 범주로 나란히 주목되어야 마땅하다.

특히 이입론(emphasy)을 바탕으로 한 립스의 미학은 형식이 미적 체험을 결정 지워 주는 것으로 보았다.

삶이란 체험이며 그 체험은 형식으로 표현을 얻고 이입의 과정을 통해서 파악된다고 주장한다. 표현의 형식 그 자체는 무의미하며 오직 체험의 내용을 상징해주는 것이어야 한

14) 尹在根, 같은책, 211 쪽.

15) Emil Utitz 저, 尹鼓鐘 역, 美學史(瑞文堂, 1975). 160 쪽.

다. 형식이 어떻게 삶의 내용을 상징하여 줄 수 있을가를 해명하는데 이입론을 주장하게 된 것이다. 감정이입이라고 할 때 감정이 대상의 형식을 결정하는 것이 아니라 형식이 감정의 내용을 결정한다고 주장한다.¹⁶⁾

그러므로 감정이입 상태에서 공포의 미를 체험하기 위해서는 이야기 역시 일정한 형식을 갖추어야 한다. 줄거리의 내용은 물론 전개과정의 짜임새도 중요하다. 이들 이야기들이 어느 것이나 듣는 이들이 극도로 공포감을 느끼고 있을 때 충격적인 표현으로 놀라게 한 다음 이야기를 그쳐 버린다. 그래서 그 다음은 어떻게 되었다는 설명을 덧붙인다면, 사족이 되고 마는 것이다. 사건의 내용보다 그것의 형식이 중요하다. 왜냐하면 감정이입이라는 개념은 형식에 대한 동조에 의해서 가능한, 형식의 장에 속하기 때문이다. 감정이입은 바로 감정의 동태에 대한 동화를 의미하는 것으로, 전적으로 형식 감정에 귀착하는 것이다.¹⁷⁾

그러니 이런 겉주는 이야기에는 줄거리의 완결성이 없기 십상이나, 더러는 공포의 근거가 되는 괴기스러움을 해명하는 사족이 덧붙기도 한다. 이는 우스개 이야기의 경우에도 더러 보인다. 웃음의 근거가 고도의 지적 채치에 입각한 기지일 때에는 듣는 이들에 따라 이해가 불가능하여 웃지 않는 경우도 있기 때문에 설명이 붙는 경우도 있다. 이처럼 우스개 이야기나 무서운 이야기는 웃기거나 놀라게 하는 것이 최대의 재미이자 구연의 목적이니, 결정적인 순간에 좌중을 크게 웃기거나 놀라게 하고서는 이야기를 중단시켜 버린다. 내용과 형식이 함께 이러한 미적 쾌감을 겨냥하며 유기적으로 합성되어 있다고 하겠다. 따라서 다른 이야기와 달리 내용의 숨은 의미라고 할 수 있는 주제같은 것이 별도로 존재하지 않는 경우도 있다. 위의 두 이야기도 주제의 깊이를 따지기는 곤란한 형편이다. 다만 <자료 1>의 이야기는, ‘아무 물건이나 함부로 사용하면 재앙을 초래할 수도 있다’는 의미 정도는 독자적으로 부여할 수 있다. 굳이 두 이야기의 숨은 의미를 찾아내 본다면, ‘사람들의 예사 생각으로는 납득할 수 없고 예상할 수도 없는 괴이한 일들이 벌어질 수도 있다’는 식의 포괄적인 정리를 하는 정도에 그쳐야 할 것이다. 그러나 내용에 따라서는 구체적인 주제를 지니고 있는 이야기도 있다.

16) 尹在根, 같은 책, 211 쪽.

17) N.Hartmann 저, 田元培 역, 美學(乙酉文化社, 1969), 262 쪽.

이야기를 보자. 불치 병이 든 남편을 간호하던 아내가 꿈결에 도사의 말을 듣고 공동묘지에 가서 시체 다리를 잘라다가 남편에게 고아 먹였는데, 그 날 저녁에 외다리 나그네가 찾아와서 하룻밤을 묵어가게 되어, 그 부인이 외다리의 내력을 물었더니, ‘너가 그랬잖나!’고 하고 소리쳐 듣는 이를 깜짝 놀라게 하는 이야기가 있다.¹⁸⁾ 이 이야기의 주제는 “목숨을 구하는 일이라도 남의 시체를 함부로 훼손하는 것은 삼가해야 된다”는 내용이라 할 수 있다. 보다 일반화시킨다면 ‘아무리 긴요한 일에 소용된다고 하더라도 써서 안될 것은 쓰지 말아야 한다’고 볼 수도 있다. 보다 직접적으로는, 사람의 뼈나 시체를 함부로 다루면 영혼이 있어 보복을 받는다는 암시를 하고 있는 것으로서, 〈자료 1〉의 이야기와 어느 정도 닿아 있다고 하겠다.

주제가 한층 분명한 것으로는 범행이 밝혀지는 이야기가 있다. 언니가 여동생을 데리고 살다가 귀찮게 여겨 목을 잘라 깊은 연못에 빠뜨리고 시체는 파묻어 버렸는데, 어느 박물관에 머리만 있는 여신상을 연못에서 발굴해 새로 전시를 해 두었다는 소문이 났다. 그리고 그 여신상은 누가 말을 걸면 대답을 하는데, 어디서 왔는가, 이름이 무엇인가, 또는 누가 목을 잘랐는가 등을 물으면 한결같이 “에드로베사!”라고 한다는 것이었다. 이상하게 여긴 언니도 혼인을 하여 신혼여행을 그 박물관으로 갔다. 그 여신상을 보니 동생의 모습과 너무나 닮아 겁이 났지만, 그래도 확인하고 싶은 생각이 있어 줄을 섰다가 어디서 왔는가 하고 물으니 “에드로베사!”하고 대답했다. 이름을 물어도 여전히 같은 대답이었다. “안심하고 누가 목을 잘랐지?”하고 물으니, “너가 그랬잖아!”하고 갑자기 소리를 쳐서, 좌중을 놀라게 하는 이야기가 있다.¹⁹⁾ 이 이야기의 주제는 단순하지만 분명하다. ‘죄는 밝혀지기 마련’이다, 또는 ‘도둑놈이 제 발 저린다’는 식의 교훈적 의미를 지니고 있다.

이처럼 이야기의 주제가 분명하게 드러난 것도 있지만 이들 이야기가 겨냥하는 바는 주제의 구현이 아니다. 오히려 이야기 자체의 재미에 있다. 여기서 제공되는 재미는 이야기의 내용에 따른 정서적 감동이라기 보다는 조성된 긴장이 갑작스럽게 폭발되면서 주어지는 충격, 즉 공포감이다. 이들 이야기를 하고 듣는 사람들은 보다 심각한 공포감을 주려 하는 동시에 자기도 모르게 깜짝 놀랄 정도로 무서움을 체험해 보고자 하는 것이다. 따라서 이들 이

18) 제보자 임상민(남. 12), 안동시 태화동에서 1888년 7월 12일 조사.

19) 제보자 임수정(여. 9), 안동시 태화동에서 1988년 7월 12일 조사.

야기의 재미는 얼마나 좌중을 크게 놀라도록 하느냐에 따라 결정된다. 자연히 이야기하는 사람은, 이야기를 통해서 보다 충격적인 공포감을 적극적으로 전달하고자 이야기를 용의주도하게 지어내고 실감나게 구연하며, 이야기를 듣는 사람도 이야기 속에 몰입되어 공포감을 마음껏 즐기고자 한다. 이것은 이야기의 경우에 한정되는 것은 아니다. 영화의 경우도 드라마를 비롯한 유명영화들은 같은 목적으로 제작되고 감상된다. 이것은 근본적으로 인간 정신 속에 공포를 즐기려는 욕구가 있기 때문에 가능한 것이다. 그러므로 공포의 쾌감, 놀람의 충격도 문예작품의 아름다움이라고 할 수 있겠다.

4. 문예의 양식과 공포의 미

공포의 미는 설화에 한정되어 나타나는 것이 아니라, 영화에도 두드러지게 나타난다고 했다. 물론 설화와 영화에 국한되는 것도 아니다. 연극, 음악, 놀이 등에서도 공포를 추구하고 즐기려는 경향이 두드러진다. 이 가운데에도 영화쪽이 더 두드러지는 것은 극적 환상을 가장 그럴 듯하게 조성할 수 있는 매체여서 감정이입이 완전하게 이루어지기 때문이다. 그러나 기록문학에서는 공포감을 조성하는 추리소설이 없는 것은 아니지만, 공포의 미를 추구하는 양식이 두드러지지 않고 있다. 기록문학의 경우 공포감을 조성하기 위해 극도의 긴장과 위기 상황을 묘사하고 서술해도, 독자가 자기도 모르게 놀라며 비명을 지르는 일은 없다. 문자에 의한 묘사로는 공포감을 충격적으로 전달하는데 한계가 있으므로 독자들로 하여금 놀라움을 직접 체험하게 하기는 어려운 것이다.

설화는 이야기꾼이 구연하는 문학이며 연행예술의 하나이므로 연극, 영화, 음악 등의 갈래와 더불어 이것이 적극적으로 가능하다. 앞에서 제시한 자료 1,2의 설화도 직접 구연하는 것을 듣고서는 공포를 실감하며 놀랄 수 있어도 채록한 자료를 읽고서 공포를 느끼며 놀라는 일은 없다. 오히려 피식 웃음이 나올지도 모른다. 그것은 문자가 지닌 표현상의 한계이자 기록문학이 가진 양식상의 특징이기도 하다. 그러므로 설화는 언어예술이라는 점에서 기록문학과 더불어 문학의 범주에 속하지만, 문자언어에 매여 있지 않고 기록으로는 효과적으로 묘사하고 전달할 수 없는 부분들을 음성언어의 다양한 표현양식과 표정 및 몸짓 등을 두루 동원해서 입체적으로 전달한다는 점에서

연행예술(performance art)의 범주에도 속한다.

연행예술에서 연행이라는 용어는 이중의 의미를 지니고 있다. 즉 실제로 작품이 표현되고 있는 예술적 행위와, 연행상황을 뜻하는 예술적 사건을 더 붙여 연행이라고 하는 것이다. 이 때 연행상황은 연행자(performer), 작품형식, 청중, 환경 등을 두루 포괄하는 개념이다.²⁰⁾ 따라서 연행예술에서의 연구는 자료 자체로서의 작품과 작품의 표현행위로서의 연행상황을 함께 문제삼아야 한다. 그러므로 기록문학의 경우에는 연행상황이 없다. 다만 독자의 독서활동만이 문제된다. 그러나 구비문학은 연행상황 없이 존재할 수 없다. 그것은 표현매체의 차이 때문이다. 글이 아닌 말로 또는 기호가 아닌 행위로 표현한다는 점과, 간접 전달이 아닌 직접 전달이라는 점에서 구비문학을 구견예술(Verbal Art)이라고도 한다. 따라서 기록문학과 작품이 같아도 표현매체와 표현방식의 체계가 다르므로 미적 체험의 양상이나 정도도 다를 수밖에 없다.

웃기는 이야기를 익살맞은 친구의 입심 좋은 표현으로 직접 들을 때의 감흥과 같은 이야기를 책에서 읽어 나갈 때의 감흥은 크게 다르다. 추리소설이나 괴기소설 등을 소설로서 읽을 때의 긴장미나 충격적인 공포의 미가, 영화나 연극으로 표현될 때 더 강하게 느껴지 되는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 따라서 다른 문학의 작품보다 이와 같은 미적 범주에 속해 있는 작품들이 더 많이 영화화되는 것을 볼 수 있다. 문학의 경우보다 영화에서 공포를 다룬 작품이 더 큰 비중을 차지하고 있는 것도 상연예술로서의 특징 때문이다.

그럼 왜 연행예술이 기록문학보다 공포의 충격을 더 효과적으로 표현할 수 있는가 하는 문제가 자연스럽게 제기된다. 우선 기록문학은 문자에 의한 의미전달 밖에 할 수 없으나, 연행예술은 행위와 표정, 음성적 표현(억양, 강세, 고저, 완급 등) 등을 다양하게 동원할 수 있으므로, 표현의 효과를 최대한으로 발휘할 수 있다는 점에서 찾을 수 있다. 즉 언어적인 의미전달 뿐 아니라 몸짓과 음성에 의한 분위기 전달이 언어적 의미를 한층 강화해 주고 보다 직접적인 정서의 고양과 감정의 자극을 줄 수 있는 것이다. 이처럼 구비문학의 경우는 기록문학의 경우와 달리 ‘작품 자체(text)’에만 의존되어 있는 것이 아니라, 작품을 구성하는 압운(rhyme), 어세(stress), 말투(pitch), 접

20) Richard Bauman, *Verbal Art as Performance*(Waveland Press, Inc., 1984), 4 쪽.

속, 어조(tone), 의성(onomatopoeia) 등의 언어적 ‘합성요소(texture)’와, 작품이 처해 있는 구체적인 ‘현장상황(context)’의 세 국면에 의존되어 있는 것이다.²¹⁾ 그러므로 기록문학에서는 확보하기 어려운 다른 두 국면이 듣는 이들에게 공포의 정서를 보다 강하게 환기시켜 주는 구실을 하는 것이다.

다음은 표현과 수용 및 그 주체의 관계 문제이다. 연행예술의 경우 표현의 주체인 연행자와 감상의 주체인 수용자가 직접 대면하여 표현하고 감상한다. 자연히 이야기하는 사람과 듣는 사람은 이야기 구연의 필수요건으로서 유기적인 조직을 이루고 있는 것이다. 기록문학의 경우 이것이 불가능하다. 작가는 작품을 창작하면서 독자를 염두에 두긴 해도 독자를 직접 상대하지 않는다. 서재에서 혼자 작품을 조직해 낼 따름이다. 따라서 독자의 반응을 살피고 이를 즉각적으로 반영하면서 작품을 계속해서 지어 나갈 수 없다.²²⁾ 독자 역시 책이나 문자라는 매개물을 통해서 작가를 간접적으로 만나게 된다. 따라서 독자는 작품세계에 직접 참여할 수 없다. 그러나 구비문학만 하더라도 듣는 이가 구연에 직접 참여하여 작품을 이루어 나간다. 뿐만 아니라 구연자는 듣는 이를 염두에 두고 그의 수용태도와 흥미의 정도를 고려해서 적절하게 자료를 구연하는 것이다. 그러므로 상황에 적절한 예술적 의사소통이 쌍방간에 이루어지게 되어, 공포를 주는 이야기의 경우 그 형식이나 구연방식이 공포감을 더 증폭시키는 방향으로 계속해서 발전해 나가는 것이다.

세째로 문제되는 것은 시간 예술로서의 성격을 지니고 있되, 그 시간성의 통제가 순전히 연행자에게 달려 있다는 사실이다. 기록문학의 경우에는 작가가 완결시켜 놓은 작품을 독자가 임의의 시간대 속에서 읽어 나간다. 긴박한 사건의 전개가 이루어지더라도 독자가 작품 속의 시간대에 사실상 존재하지 않으며, 독서의 속도에 따라 시간적인 급박성이나 위기감이 크게 이완되어 버린다. 작품이 독자를 긴장 속으로 팽팽하게 끌어 들이더라도 독자가 책을 덮어 버리면 긴장은 깨어지고 만다. 순전히 독자의 자의성에 따라 이러한 긴장에서 벗어날 수 있을 뿐 아니라, 문자에 의한 묘사로 위기상황의 급작스런

21) Alan Dundes, "Texture, Text and Context", *Interpreting Folklore* (Indiana University Press, 1980), 22-24 쪽 참조.

22) 연재 소설의 경우는 다소 유희성이 있다. 특히 일간지에 연재되는 신문소설의 경우 독자의 반응이 작가에게 전달되어 다음 사건의 전개를 이끌어 가는데 영향을 미치기도 한다. 그리고 작가 역시 독자의 그러한 반응을 관심있게 주목한다. 따라서 신문 연재 소설이 독자의 호응을 받으며 대중성을 확보하기도 한다.

조성을 시도해도 어디까지나 설명적인 것에 지나지 않아 직접적인 충격을 체험하기는 어렵다. 기록문학의 경우 갑자기 일어난 충격적인 상황을 문장으로 아무리 절묘하게 묘사해도 독자는 시간적으로 갑작스러움을 체험하지 못한다. 갑작스러움의 시간적 체험은 독서과정에서 획득되지 않기 때문이다.

그러나 연행예술인 구비문학에서는 갑작스러움을 말과 행위로써 시간적으로 급히 표현하기 때문에 직접 체험으로써 긴박한 위기상황을 느끼게 한다. 즉, 갑작기라는 문자가 아닌, 실제로 갑작스런 행위라야 그 상황이 수용자에게 충격적으로 전달이 되는 것이다. 그리고 연행예술의 경우에는 어떠한 양식이든 연행자의 의도에 따라 수용자를 작품 속으로 끌어 들이므로 긴장이 이완되지 않는다. 연행자의 연행의도에 따라 긴장을 팽팽하게 유지할 수 있으므로 수용자의 자의적 해방이 용납되지 않는다. 결국, 수용자는 연행자가 의도하는 시간대에서 연행자가 조성하는 위기상황과 순간적인 충격을 자기도 모르게 받아 들이게 됨으로써 공포를 체험할 수 있는 것이다.

그러므로, 구비문학은 연행예술로서의 양식적 특징으로 인해 기록문학에서는 두드러지지 않는 공포의 미를 적절히 형상화할 수 있는 것이다. 이로써 다른 미적 범주와 달리 공포의 미는 단순히 문자의 의미 영역 안에서 형상화되기 어렵다는 것도 알 수 있다. 이런 측면에서 보면 골계의 미도 마찬가지이다. 기록문학의 분류에서는 거의 무시되는 골계담이²³⁾ 설화에서는 가장 중요한 영역으로 거론되는 것도 이러한 사정과 무관하지 않다. 이를테면 소설이나 시와 같은 기록문학의 분류에서는 골계소설이나 골계시와 같은 항목이 고려되지 않거나 거의 다루어지지 않고 있다. 그러나 이야기의 경우는 사정이 다르다. 스티스 톰슨(Stith Thompson)의 「민담유형」에²⁴⁾ 의하면 이야기들을 동물담, 일반담, 골계담(Jokes and Anecdote), 형식담, 미분류담으로 나누고 있다. 이 분류에 따르면 네 가지 항목이 제각기 등장인물, 내용, 미적 범주, 형식을 기준으로 삼았는데, 미적 범주로 문제된 것은 골계담 뿐이다. 따라서 설화의 미적 범주로 가장 두드러진 것이 골계담으로 문제되는 셈이

23) 흔히 '웃기는 이야기'를 소화(笑話)로 일컫고 있다. 다른 이야기들은 한결같이 '○○담'으로 명명하면서 웃기는 이야기만을 별도의 명명방식을 택하는 것은 일관성이 없다. 따라서 동물담, 신이담, 일반담, 형식담과 마찬가지로 웃기는 이야기도 골계담이라 하는 것이 마땅하다. 임재해, "설화의 존재양식과 갈래체계", 口碑文學 8(韓國精神文化研究院, 1985), 89쪽의 주 17) 참조.

24) Stith Thompson, *The Types of Folktale* (FF Communication No. 184, 1961).

다.

이처럼 미적 범주와 표현매체 또는 예술적 양식은 서로 유기적 상관성을 지니고 있다. 생활상의 경험으로 보아, 언어에 의하지 않고도 공포의 충격이나 골계적 상황을 느끼는 경우가 있다. 엉뚱한 몸짓이나 특이한 억양만으로도 쉽게 좌중을 웃기기도 하고 깜짝 놀라게도 하며, 이러한 양식의 놀이도 이루어진다. 설화는 언어의 표현양식을 바탕으로 이들 표현양식들을 종체적으로 동원하기 때문에 골계미와 공포미를 한층 강화할 수 있는 것이다. 연극과 영화의 경우도 이러한 연행예술의 성격을 온전히 갖추고 있으므로, 설화 못지않게 다른 갈래에 비하여 골계미와 공포미를 두드러지게 강조한 희극과 공포극, 또는 웃기는 영화와 공포영화가 널리 생산되고 연행된다. 이런 작품들은 으레 몇 초마다 배꼽을 쥐고 폭소를 터뜨려야 한다든가, 반대로 공포와 전율로 비명을 질러야 한다는 것을 강조하여 선전함으로써, 작품으로서의 장점을 내세우고 수용자의 관심을 자극하기 일쑤이다. 기록문학이나 시각적 예술에서는 확보할 수 없는 연행예술의 미적 범주 특징이기도 하다.

5. 미적 범주로서의 공포의 미

설화 가운데에는 공포감을 주기 위해 지어지고 전승되는 이야기가 있다는 것은 밝혀진 셈이다. 여기서 우리가 다시 논의해 보아야 할 것은 과연 공포감이나 놀라움의 충격이 미적 범주로 볼 수 있는가 하는 문제이다. 이미 어느 정도 거론이 되었지만 이 문제에 한정해서 보다 집중적인 논의가 있어야 할 것 같다.

우선 모든 문학작품은 어느 미적 범주로 존재한다는²⁵⁾ 전제를 인정할 때 예로 든 자료 1,2와 같은 이야기는 어느 미적 범주에 귀속되는가 하는 의문을 가질 수 있다. 딜타이(W. Dilthey)와 데소와르(M. Dessoir)에 의하면 자아에 대한 대상, 또는 주관에 대한 객관의 우월에 기초를 둔 미가 숭고와 비장이라고 규정된다.²⁶⁾ 조동일의 미적 범주에 의하면 있어야 할 것과 있는 것이 서로 거부하는 갈등의 관계를 이루면서, 있는 것으로 있어야 할 것을 부정하는 미를 골계라고 했다.²⁷⁾ 위의 설화 자료에서 ‘주관 또는 자아’나 ‘있는

25) 趙東一, 美的範疇, 주 (6)의 책, 469 쪽.

26) 李鐘厚·權憲耕, 美學入學(松園出版社, 1979), 113-114 쪽.

것'은 '괴기스럽고 불안한 상황에 놓여 있는 현실'이다. '객관 또는 대상'은 '이러한 상황을 조성하는 불가사의'이며, '있어야 할 것'은 '불안의 해소'이다. 그런데 객관의 우월성으로 있어야 할 것이 부정되고 있는 것이 긍정된다. 앞의 준거에 의하면 이 이야기의 미적 범주는 숭고나 비장이어야 하지만, 뒤의 준거에 의하면 골계에 해당된다. 서로 모순되는 미적 범주이므로 이들 기준이 미적 범주를 두루 판별하는데 충분하지 못할 뿐 아니라, 기존의 미적 범주로 귀속시키기 곤란하다는 것을 확인할 수 있다.

숭고는 감성의 능력을 초월한 것으로서 우리의 정신 중에 무제한적인 이념을 환기시켜 이성인 위대성을 자각케 하는 것이며, 비장은 적극적인 가치를 지닌 것이 침해되거나 멸망해가는 과정에서 혹은 그 결과로 생기는 고뇌가 한층 우리의 가치감정을 자극하고 고조시키는 데서 성립하는 미이다.²⁸⁾ 그러나 무서움을 주는 이야기들은 여기에 귀속시킬 수 없다. 물론 웃기는 이야기로서 골계미의 범주로 파악하기는 더욱 곤란하다. 그렇다면, 기존의 미적 범주를 확장시키든, 아니면 공포의 미를 미적 범주로 고려하지 않아야 할 것이다.

이렇게 되면 미는 무엇인가 하는 기본적인 물음과 함께 그 범주는 어떻게 갈래 지워지는가 하는 두 가지 문제에 다시 부딪치게 된다. 미는 아름다움이다. 인간에게 쾌감을 주는 기능이 있다. 그래서 인간은 누구나 미를 동경하고 추구한다. 적극적으로 미를 창조하고 판별하고 수용하여 즐기려고 하는 것이다. 이러한 미의 욕구가 인간에게 내재해 있는 예술성의 실체라 하겠다.²⁹⁾ “모든 예술의 본질은 미를 매체로 하여 쾌락이라는 직접 목적을 위하여 정서를 자극함에 있다”는 코울리지(S.T.Coleridge)의 말과 같이³⁰⁾ 설화 역시 쾌락을 제공하며 쾌락이 향수의 전제가 되는 것이다. 그러므로 문예의 한 양식인 설화에서 추구하고 향유되는 재미 역시 미라고 하지 않을 수 없다.

문예작품의 미에 관한 논의를 폭넓게 수렴한 폴스또이의 「예술론」에서도 미에 대한 이러한 견해가 두루 망라되어 있다. 이 책에서 언급된 몇몇 학자들의 견해를 보면, 흄의 경우는 “미는 즐거운 것이므로 미를 규정하는 것은

27) 조봉일, 문학연구 방법(知識産業社, 1980). 178 쪽.

28) 李鍾厚. 權憲耕, 같은 책, 106-108 쪽 참고

29) 尹在根. 같은 책, 220 쪽.

30) S. T. Coleridge, On the Principle of General Criticism Concerning the Five Art. 朴喆熙, 文學概論(螢雪出版社, 1975). 54 쪽에서 재인용.

취미”라고 했다. 올바른 취미의 기초를 이루는 것은 될 수 있는대로 풍부하고 충실하고 강력하고 다양한 인상을 떨 수 있는 한정된 범위 내에 가두어 두는 데 있다.³¹⁾ 공포의 재미야 말로 풍부하고 강력하며 다양한 인상을 주는 즐거움이라 하겠다. 그리고 괴테에게 영향을 준 네덜란드의 험스터호이스는 “미란 최대의 쾌락을 주는 것이며, 최대의 쾌락을 주는 것은 최대다수의 관념을 최단시간 안에 우리에게 주는 것”이라 했다.³²⁾ 이 규정에 동의한다면 무서움을 주는 이야기들은 다른 이야기들 못지 않게 쾌락을 줄 뿐 아니라, 최단시간 안에 듣는 이들을 일시에 놀람의 상태로 몰입시킬 수 있는 힘을 지니고 있어, 공포의 미를 잘 담아 내고 있다고 하겠다. 따라서 웃기는 이야기가 듣는 이들에게 웃음의 정서를 환기시켜 주므로 골계미의 범주에 속하는 ‘골계담’이라고 한다면, 무서움을 주는 이야기는 듣는 이들에게 공포의 정서를 환기시켜 주므로 공포미의 범주에 속하는 ‘공포담’이라 할 수 있다.

골계담의 경우 듣는 이들을 웃기는 정도가 바로 이야기로서의 성공 여부를 결정하며 재미의 정도를 가늠하는 기준이 되기도 한다. 같은 맥락에서 공포담의 경우에도 듣는 이들을 놀라게 하는 정도가 바로 이야기로서의 성공 여부와 재미의 정도를 결정하게 된다. 이를테면 웃긴다고 들려 준 이야기가 좌중을 웃기지 못하게 되면 그보다 더 싱거운 일이 없다. 마찬가지로 무서운 이야기를 한다면, 듣는 이들로 하여금 공포의 도가니 속으로 몰입시키지 못한다면 이 역시 싱거운 이야기에 머물고 만다. 따라서 듣는 이들로 하여금 자제력을 상실한 채 배꼽을 쥐고 폭소를 터뜨리도록 하거나, 자기도 모르게 비명을 지르며 놀라도록 해야 두 이야기의 재미가 살아난다. 즉 놀람이나 웃음의 정도가 바로 공포담과 골계담이 지닌 재미의 정도를 말한다. 그것은 웃음이 곧 미적 범주로서 재미의 한 양식이듯이 무서움 역시 미적 범주로서 재미의 한 양식이기 때문이다.

그러면서도 숭고, 우아, 비장, 골계와 함께 공포가 미적 쾌감이라고 할 수 있을까 하는 것은 역시 의문으로 남는다. 공포는 모두들 두려워 하고 기피하는 경향이 있기 때문이다. 그렇다면 공포의 미는 동경의 대상이 되는 미라고 하기는 어렵다. 이런 처지에 서서 미를 본다면, 비장도 미라고 하기 어렵다. 비장을 동경의 대상으로 삼기 어렵기 때문이다. 그러나 이렇게 보는 것은 지

31) 폴스토이 저, 朴炯奎 역, 藝術論(東西文化社, 1978), 290 쪽.

32) 폴스토이 저, 朴炯奎 역, 앞의 책, 291-292 쪽.

나치게 단선적이다. 생활 속의 미와 예술적 체험에 의한 미를 구별해야 할 뿐 아니라, 공포나 비장의 체험 다음에 오는 미적 체험도 더불어 고려해야 한다. 생활 속에서 비극적인 상황에 빠지거나 극도의 공포 속에 처해 있기를 기대하는 사람은 없지만 예술작품에 의한 간접체험은 적극적으로 추구하는 경향이 있다.

“나를 즐겁게 해 달라”, “나를 슬프게 해 달라”, “나를 감동시켜 달라”, “나를 전율케 해 달라”와 같은 독자들의 요구를 밝힌 모파상(Maupassant)의 말을³³⁾ 빌지 않더라도, 작품에 대한 독자들의 정서적 반응 및 미의 추구는 다양하게 열려 있으며, 생활 속에서 추구하지 않는 예술적 미를 추구하고 있다는 것을 알 수 있다. 작품을 통해 슬픔을 체험하고자 하듯이 공포의 전율도 느끼고자 하는 것이다. 흥행을 전제로 한 상업주의적 예술의 경우는, 이러한 수용자의 욕구를 이용, 흥미를 끌기 위해 이들 미적 범주의 국면들을 실제 이상으로 강조하기까지 한다. 앞의 경우는 ‘눈물 없이 볼 수 없다’든가, ‘반드시 손수건을 준비하라’든가 하여 비장미를 강조한다. 마찬가지로 ‘5초마다 터지는 폭소’라든가, ‘배꼽을 잡지 않고는 볼 수 없는 폭탄 웃음’이라든가 하여 골계미를 강조한다. 공포의 미 역시 같은 맥락에서 이를 강조한다. ‘심약한 사람이나 임산부는 관람시 요주의’ 또는 ‘여성은 반드시 남성 동반 요망’ 등의 표현으로 극도로 무서운 작품임을 강조한다. 무서우면 무서울수록 더욱 흥미를 끌기 때문이다. “공포 한 번 진저리 나도록 즐기시라”는 선전문을 내 건 어느 영화 광고의 경우 “공포영화의 새로운 왕”, “미래형의 첨단 공포영화”, “공포영화의 고전에 마땅히 낄 작품”, “지옥의 문을 열어 놓은 것 같은 공포영화” 등 외국의 일간지에 실린 영화 단평들을 함께 싣고 있다. 이와 같은 광고는 결국 공포를 즐기려는 사람들의 정서적 욕구를 자극하기 위해서이다. 그러므로 비장과 골계와 마찬가지로 공포도 일종의 미라고 할 수 있으며, 다른 미적 범주와는 구별되는 성격이 있다는 것을 인정하지 않을 수 없다.

그렇다면 당연히 기존의 미적 범주를 확장하고 공포의 미도 그 체계 속으로 끌어들어야 할 것이다. 쾌락이라는 미적 감정이 따로 있는 것이 아니라 각종 체험에서 나타나는 결과로서 감각적인 쾌락들도 역시 정당한 의미의 미

33) Maupassant, 보바리夫人의 序文(文學思想 통권 29호). 朴喆熙, 文學概論(螢雪出版社, 1975), 20 쪽에서 재인용.

적 쾌락이다.³⁴⁾ 현상관계를 통하여 최고의 미학체계를 세운 것으로 평가받고 있는 하르트만(N. Hartmann) 역시 미적 범주를 다양하게 설정하고 있다. 즉 숭고미를 설명하면서 우아한 것, 애교있는 것, 희극적인 것, 비극적인 것, 괴력있는 것, 기괴한 것 등등을 숭고한 것과 대립되는 미로 보았다.³⁵⁾ 그러므로 공포의 미 역시 이들 미적 범주와 함께 논의되어야 마땅할 것이다.

6. 미학적 시각과 비평적 시각

공포의 미도 미적 범주의 한 영역을 차지할 수 있다는 데에 동의하더라도 아직도 몇 가지 의문은 남아있다. 이 논의가 설화를 주대상으로 전개되었기에 공포의 미적 쾌감은 설화에서부터 비롯되었는가, 그렇지 않으면 본디부터 인간심성 속에 내재해 있는가 하는 의문을 우선 제기할 수 있다. 이 문제는 공포의 미에 한정된 것이 아니라 다른 미적 범주와도 두루 관련되어 있는 미학 일반에 해당되는 것이기도 하다.

미는 대상에 있는 것이 아니라 마음 속에 있는 것이다. 마음이 대상의 미를 결정하는 것이지 대상이 미를 마음에만 결정지워 주는 것은 아니다.³⁶⁾ 그러한 마음 속의 미적 실체를 이해하려고 예술작품을 미학적으로 분석하게 되는 것이다. 그러므로 예술이 있기 때문에 미학이 있는 것이 아니라, 인간의 미적 심성 때문에 미학이 있는 것이다. 이 점에서 미학과 비평은 다른 것이다. 비평은 예술이 있기 때문에 상대적으로 존재하는 것이다. 그러나 미학은 인간에게 생명화되어 있는 예술성 때문에 있는 것이다. 결국 미학은 예술을 있게 하는 인간의 예술성을 해명하려는 학문인 것이다.³⁷⁾ 따라서 미적 범주의 논의를 비평적 시각에서도 다룰 수 있으며 다룰 필요도 있으나, 이러한

34) 崔載瑞, 文學原論(春潮社, 1957), 93-94 쪽 참고.

35) N. Hartmann 지, 田元培 역, 같은 책, 378-379 쪽.

36) 尹在根, 같은 책, 202-203 쪽. 이러한 주관 미학에 대하여 객관 미학을 주장하는 이들은 미는 마음속에 결정되어 있는 반응이 아니라, 대상의 형식에 의하여 결정된다고 한다. 그러나 마음이 없는 미가 있을 수 없고 동시에 대상이 없는 미 역시 있을 수 없기 때문에 주관과 객관의 미학이 이원화될 수 없다. 미는 느껴지고 동시에 파악되는 것이다. 따라서 미는 체험되는 것이지 바로 이해되는 것은 아니다. 체험은 마음과 대상 사이의 연관이며 그러한 연관은 마음이 어떤 대상을 감각하고 지각하고 직관하게 되는 관계인 것이다. 이러한 관계를 떠나서 미는 있을 수 없는 것이다.

37) 尹在根, 같은 책, 221 쪽

시각에서 미적 범주를 따지거나 그 가치를 일방적으로 규정하는 것은 온당하지 못하다. 특히 새로운 미적 범주를 논의함으로써 기존의 미적 범주를 확장하려는 경우 문예비평적 관점에서 그 작품이 지닌 예술적 가치문제 집착해 버리면, 기대하는 결론에 이르기 어렵다.

이를테면 특정 우스개 이야기를 인간이 지닌 미적 정서의 한 양식으로 주목하는 미학적 관점에서는 분명히 골계미를 지닌 미적 범주로서 그 의의가 드러나지만, 비평적 관점에서 따질 때에는 문예작품으로서의 예술적 가치를 부여하기 어려운 경우도 적지 않기 때문이다. 미적 범주의 논의는 문예작품의 예술성을 평가하는 쪽에 관심을 두고 있는 것이 아니라, 인간의 심성이 기본적으로 갖추고 있는 미의식의 경향을 갈래 지워 보는 쪽에 관심을 두고 있는 것이다. 물론 이 때 논의의 대상으로 삼는 자료 역시 문예비평적 논의의 대상이 아니라, 인간의 미적 심성을 반영한 생산물로서 주목되는 대상인 것이다.

회극적인 것에 과연 미적 가치가 있고 미적 감상이나 미적 현상이 있는가 하는 의문이 나온다. 이 물음에 대하여 그렇다고 대답하지 않을 수 없다. 왜냐하면 여기서 묻는 것은 심미적 태도의 도덕적 가치나 비가치가 아니라, 그 순수한 미적 성격이기 때문이다. 가령 그 태도가 도덕적의혹을 살만한 점이 없지 않다 하더라도 미적 성격은 존립할 수 있고 또 미적 가치를 가질 수 있는 것이다.³⁸⁾

우스개 이야기의 골계미에 회의를 가지는 사람도 위의 처지에서 이해한다면 납득이 될 것이다. 공포의 미를 새로운 미적 범주로 상정하려는 이 논의도 같은 처지에서 다루어지고 있다. 따라서 공포미를 지닌 설화나 기타의 문예 양식들이 작품으로서 어떤 예술성을 가졌는가 하는 비평적 논의는 미적 범주를 확장한 다음 단계의 논의가 될 것이다. 미학적 처지에서는 작품에 반영되어 있는 인간의 기본적 미적 심성 그 자체가 관심의 초점이다. 그러므로 공포의 이야기가 어떤 문예적 가치를 지니는가 하는 문제보다, 공포의 이야기는 왜 존재하는가 하는 문제가 더 중요하다. 즉 공포의 미가 존재할 수 있는가, 존재한다면 왜 어떻게 존재하는가 하는 것이 이 논의의 과제이다. 우리가 여기서 논제를 다시 점검하는 것은 미학적 논의를 비평적 논의와 혼돈

38) N. Hartmann 저, 田元培 역, 같은 책, 432쪽.

하지 않기 위함이기도 하지만, 비평적 논의도 별도로 필요하다는 것을 확인하면서 미학적 논의의 본디 목적에 충실하고자 하기 위해서이다.

이처럼 미학적 관점에 서면, 공포를 느끼게 하는 설화가 있기 때문에 공포의 미가 있다는 주장은 할 수 없게 된다. 인간의 미적 심성 가운데 공포감을 추구하려는 속성이 있기 때문에 이런 유형의 설화가 생성 전송될 따름인 것이다. 이런 속성은 설화 뿐만 아니라 다른 문화적 양식도 생산하기 마련이다. 미학이 규명하려는 미는 예술의 미만이 아니다. 미는 인간의 생명이 접하는 곳에는 어디에나 일어난다. 자연미도 있고 생활미도 있다. 예술미는 미학의 한 분야일 뿐이다.³⁹⁾ 따라서 미적 범주의 논의에서는 반드시 예술작품을 대상으로 삼지 않아도 된다. 인간의 미적 심성을 표현하는 여러 가지 문화적 반영물을 두루 끌어 들여도 좋겠다. 이런 자료들이 다양하게 많이 확보될수록 공포를 새로운 미적 범주로 상정하는 데 객관적인 설득력을 획득할 수 있다.

이를테면 관광지의 오락시설 가운데 공포의 동굴이 있는 것도 사람들의 이런 심성을 이용한 놀이 장치이다. 공포를 즐기기 때문에 일정한 요금을 지불하면서까지 공포의 동굴에 들어가는 것이다. 아이들의 일상적인 놀이 가운데에도 공포를 즐기는 것이 있다. 이처럼 놀라는 것을 즐기기기도 하지만 남을 놀라게 하면서 놀이의 재미를 즐기는 것도 있다. 상대방을 깜짝 놀라게 해주는 놀이가 그것이다. 모퉁이에 숨어 있다가 갑자기 나타나며 소리를 지르기, 뒤쪽으로 살그머니 다가가서 어깨를 치며 고함치기, 위험한 쪽으로 갑자기 밀었다가 당기기 등 여러 가지 방식의 놀이가 있다. 물론 놀라게 하는 쪽이 재미를 즐기고자 한 놀이이긴 하지만, 놀라는 쪽도 재미를 즐긴다. 따라서 서로 놀라게 하는 놀이도 있다. 이 밖에 드라큐라와 같은 공포영화가 계속해서 제작되고 그 때마다 고정적인 흥행수입을 올리는 것도 마찬가지 이치 때문이다. 그러므로 인간은 기본적으로 공포를 즐기기려는 미적 심성이 있다고 하겠다.

그럼 인간은 왜 공포를 즐기는가 하는 질문을 다시 던질 수 있다. 이 질문은 공포의 무엇이 인간을 즐겁게 하는가 하는 질문과 서로 만난다. 일반적으로 ‘공포의 사회’ 또는 ‘공포의 분위기’라고 하면 누구나 싫어 하고 기피하려는 경향이 있다. 공포는 자유로운 삶을 억압하고 생명을 위협하는 데서 비

39) 尹在根, 같은 책, 204 쪽.

못되기 때문이다. 따라서 공포를 의도적으로 즐긴다는 것은 쉽게 납득이 가지 않는다. 그래서 공포의 미를 미적 범주로 고려하는데 쉽게 동의하지 않을 수 있다. 공포에 대한 이러한 편견을 극복하기 위해 비장의 미를 되돌아 볼 필요가 있다. 이를테면 ‘비극적인 사회’나 ‘비극적인 삶’은 아무도 추구하지 않는다. 그럼에도 불구하고 비극이 위대한 예술양식으로 존재하고 비장의 미가 미적 범주로 널리 인정되고 있는 것은 무엇인가. 이 질문의 답은 비극의 구도와 효과를 설명한 아리스토텔레스의 「시학」에서 극명하게 드러나 있다. 비극에서는 서로 모순되는 두 개의 정서 즉, 공포와 연민을 통하여 독자의 마음은 흥분하게 되고 나중에 다시 안정되기에 이른다. 이것을 카타르시스(katharsis)라고⁴⁰⁾ 하며 일종의 쾌감이라고 할 수 있다. 비극이 주는 고유한 즐거움이란 연민과 공포에 기인한 쾌감이요, 이러한 고조된 감정들이 스스로 풀려 나갈 때 환기되는 쾌감이다. 따라서 비극시인은 연민과 공포의 감정에 서 해방됨으로 말미암아 환기되는 쾌락을 겨냥하여 작품을 창작해야 한다.⁴¹⁾

공포가 우리에게 주는 미적 쾌감도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 급격한 공포의 증폭과 갑작스런 폭발로 인해 순간적으로 체험하는 전율과 놀라움 자체도 무미건조한 일상을 깨뜨리는 충격적인 쾌감을 주며, 위기상황을 극복하는 모험적 성취감도 만족시켜 준다. 그러나 보다 중요한 미적 체험은 역설적으로 획득되어진다. 즉 기괴하고 두려워하는 상황을 허구적으로 조성하여 거기에 몰입했다가 탈출해 버림으로써, 안정된 삶에 대한 안도감 또는 가슴 조이던 몸떨림으로부터의 완전한 자유로움과 해방감을 만끽하게 되는 것이다. 평소에 느끼지 못하던 일상적인 삶의 안정성과 자유로움의 쾌감을, 공포의 상황으로 몰입되었다가 현실로 되돌아 옴으로써 새삼스럽게 실감하도록 하는 것이다. 고난이 클수록 이를 극복하고 얻은 행복이 상대적으로 더 크게 느껴지는 것처럼, 공포감이 보다 깊이 조성될수록 즐기려는 까닭도 여기에 있다.

쉽게 납득이 되지 않는 경우에는 악몽에 시달리다가 꿈을 깬 다음에 느끼는 안도의 쾌감을 연상하면 될 것이다. 악몽이 안도의 쾌감을 주긴 하지만, 악몽을 꾸고자 하는 이는 없다. 악몽을 꾸는 상태는 현실적 체험 그 자체나

40) 아리스토텔레스 저, 孫明鉉 역, 詩學(博英社, 1960), 21 쪽. “「카타르시스」란 요언하면 이열치열(以熱治熱)하는 것, 즉 우리의 내부에서 우리를 억누르고 있는 무거운 감정을 비극의 관상(觀賞)에 의하여 동종(同種)의 감정을 자극 환기하므로 말미암아 배설하여 경쾌한 정신이 됨을 의미한다.”

41) 아리스토텔레스 저, 孫明鉉 역, 위의 책, 제 6장, 제 13, 14장 참고.

다름없으며, 악몽으로부터의 탈출이 자의적으로 이루어지지 않기 때문이다. 그것은 마치 아무도 현실적으로 공포의 상황에 빠지기를 기대하지 않는 것과 같은 이치이다. 따라서 현실적인 공포는 예술에서 나타나는 공포와 달리 미적 쾌감을 일으킬 수 없으며, 미학의 대상이 될 수도 없는 것이다. 그렇지만 자의적으로 악몽으로부터 벗어날 수 있거나, 임의로 현실적인 공포를 극복해 낼 수 있다면, 공포로부터 역설적으로 환기되는 안도감과 해방감을 즐기기 위해 이러한 상황을 의도적으로 조성할 것이다. 공포의 미를 겨냥한 설화나 놀이, 영화 등은 바로 이러한 의도에서 생성되고 전승 향유되는 것이라 하겠다.

풀어야 할 또 하나의 의문은, 공포의 미가 실제로 있고, 또 그를 형상화한 작품이 있는 데도 불구하고 왜 저명한 미학자들이 이를 미학의 대상으로 본격적인 논의를 하지 않았는가 하는 사실이다. 이 의문이 풀려야 앞의 논의도 설득력을 지닐 수 있다. 의문을 푸는 길은 기존 연구의 한계를 지적하는 데에서 열어야 한다. 따라서 이미 글의 서두에 문제를 제기하면서, 또는 기존 연구의 일반적인 한계를 검토하면서 어느 정도 논의된 바 있다. 다시 가다듬어 보면, 연구의 대상을 상층예술 또는 기록문학에 한정해서 논의한 자료적 한계에 의한 것으로 볼 수 있다. 비록 구비문학인 설화를 대상으로 삼았더라도 구연현장에서 직접 체험하지 않은 채 문헌자료를 다룬 경우에는 역시 기록문학의 한계를 뛰어 넘기 어렵다.

다음으로 문제되는 것은 미적 범주의 논의를 미적 체험이나 미적 쾌감의 귀납적 서술에 의하지 않고, 관념적 논리의 추상으로 규범화한 나머지 미적 범주의 절대론에 귀착해 버린 사실이다.⁴²⁾ 이러한 미학을 이른바 ‘묘사의 미학’에 대해 ‘규범의 미학’이라고 하는데, 어떠한 도식을 세워서 미를 이론화하려고 한다. 이에 대하여 ‘묘사의 미학’ 또는 ‘사실미학’은 제한된 규범 속에서 미적 대상을 구속하고 이론화하려는 시도를 거부하고, 미적 대상에 따라 그 미적 가치를 해명하려고 한다.⁴³⁾ 미학의 창시시대에는 미의 형이상학적인 정의가 우세했지만, 현대에 가까워지면 가까워질수록 더욱 더 경험적인, 특히 최근에는 생리적 설정까지도 받아들이고 있는 정의가 나타나고 있

갈타이의 주관과 객관의 관계에 의한 미적 범주의 체계적 설정이나 조동일의 있는 것과 있어야 할 것의 관계에 의한 미적 범주의 설정이 여기에 속한다. 이러한 논리에 의하면 미적 범주는 숭고, 우아, 비장, 곁제의 네 범주로 밖에 존재할 수 없다.

43) 尹在根, 같은 책, 212~213 쪽.

다.⁴⁴⁾ 이처럼 미학의 연구는 규범미학에서 사실미학으로 나아가고 있다. 그럼에도 불구하고 기존의 규범적 미적 범주에 묶여서 이를 확장하지 못한 것은 미학 연구의 흐름에 둔감한 탓도 있지만, 미를 지극히 편협하고 형이상학적인 영원한 무엇에서 찾기 때문이다.⁴⁵⁾

논의를 마무리하려면, 공포의 미는 문학의 경우 설화에만 나타나는가 하는 의문도 풀려져야 한다. 반드시 그렇지는 않다. 문학은 어느 것이나 인간의 미적 심성에서부터 비롯된 것이므로, 공포의 미 역시 설화에 한정될 수 없다. 추리소설이나 탐정소설 또는 괴기소설 등에는 공포의 미가 있다. 다만 문자의 한계로 이야기판에서 구현되는 설화처럼 공포의 미를 충격적으로 증폭하여 전달하고 직접적으로 공포를 체험시키는 힘이 약할 뿐이다. 문학의 목적은 무엇보다도 미의 창조에 있다고 하며 미의 이지적인 건축작업을 강조한 포우(Edgar Allan Poe)는 여러 작품에서 신비와 공포의 미학을 형상화하고 있다.⁴⁶⁾ 포우의 단편 「병 속의 手記」, 「너무 일렀던 埋葬」, 「큰 소용돌이에 휘말려」 등은 특이한 공포감을 주는 작품이며, 「赤死病的 假面」, 「陷穽과 혼들이」 등은 죽음의 공포를 다룬 작품이다. 이들 작품들은 어느 것이나 독자에게 공포의 미를 주지 않고는 못배긴다.⁴⁷⁾ 독자들 역시 이들 작품에서 공포의 재미를 즐기고자 읽기에 빠져드는 것이다.

그러므로 이 논의가 설화를 주대상으로 한 것은 문학의 다른 갈래보다 설화에 공포의 미가 더욱 두드러지고 있기 때문에 논의의 설득력을 높이기 위해서일 따름이다. 즉, 하르트만이 숭고미를 다루면서, “모든 예술에 숭고한 것이 있다. 다만 이 숭고에 충차가 있을 뿐이다”고⁴⁸⁾ 한 것처럼, 공포의 미도 충차가 있을 뿐 설화에만 한정되어 나타나는 것은 아니다. 그것은 기본적으로 인간의 미적 정서 가운데 공포를 즐기려는 심성이 있기 때문이다.

44) 폴스포이 저, 朴炯奎 역, 藝術論(東西文化社, 1978), 295 쪽.

45) 폴스포이 저, 朴炯奎 역, 앞의 책, 287 쪽. “모든 학문 가운데 미학만큼 형이상학자의 공상에 맡겨져 있는 것은 없다.”

46) 李在鎡·申東旭, 文學의 理論(學文社, 1976), 34 쪽.

47) 世界文學大事典(文元閣, 1972), 1069 쪽 참고.

48) N. Hartmann 저 田元培 역, 주(13)의 책. 383 쪽.

7. 논의의 마무리

지금까지 문예이론에 관한 논의들이 기록문학 중심으로 이루어져 있어, 새로운 이론의 개척에 한계가 있었다. 그 동안 개척된 주요 이론이나 방법들, 즉 정신분석학적 이론, 제의적 이론, 전파론적 방법, 구조주의적 이론, 현장론적 방법 등은 모두 신화나 민담, 민요와 같은 구비문학을 중심으로 이루어졌다.⁴⁹⁾ 그럼에도 불구하고 기록문학 중심의 연구 타성에 젖어 문학을 새롭게 조명할 수 있는 방법론 및 이론적 작업의 진전이 적었다. 그러므로 앞서 지적한 바와 같이 구비문학을 대상으로 갈래론과 미적 범주의 틀을 발전적으로 수립한다면, 구비문학은 문학이론의 개척과 기존 이론에 도전하는 문학연구의 실험대상으로 재인식될 수 있을 것이다. 그 결과 기록문학 중심의 편협한 문학이론의 한계를 벗어나 문학 일반에 대한 고정관념을 극복하는 계기를 마련할 수 있을 것으로 기대하면서, 논의를 마무리하고자 한다.

우선 문학을 작품 중심으로 다루는 데서, 문학이 실제로 기능하는 현장을 포괄적으로 다루는 쪽으로 시각을 수정할 필요가 제기되었다. 기록문학이든 구비문학이든 작품 자체만으로는 문학으로서 기능하는 것이 아니다. 작가나 이야기꾼이 작품을 생산하는 데서 머물러 버려서는 문학일 수 없다. 독자나 듣는 이를 만나서 의사소통이 이루어지고 생산된 작품이 수용자에게 받아들여질 때 비로소 문학으로 기능하는 것이다.⁵⁰⁾ 이 논의는 이야기를 하고 듣는 구연현장을 중심으로 듣는 이들의 미적 체험을 주목한 것이므로, 문학의 생산과 수용의 현장에 토대를 두고 있다. 기록문학에서는 수용의 직접적 체험을 연구자가 객관적으로 살펴내기 어렵다. 그러므로 구비문학은 기록문학 중심의 수용미학 연구의 한계를 쉽게 넘어 설 수 있다.

기존의 미적 범주로는 포괄되지 않고 있는 공포의 즐김, 공포의 쾌감, 공포의 체험 등을 주목하면서, 공포를 갈구하고 만끽하려는 인간의 본디 미적 심성을 밝혀내고, 이를 새로운 미적 범주로 설정함으로써 실제적인 미적 범

49) 성병희·임재해, “민속학의 연구 영역과 방법”, 韓國民俗學의 課題와 方法(정음사, 1986), 219-220 쪽 참조.

50) 車鳳禧, 수용미학(文學과知性社, 1985), 18쪽에 의하면, 수용미학자들은 언어소통 이론에 입각해서, 작가가 창작한 작품을 텍스트(text)’라 부르고, 이것을 독자가 읽고 이해하여 수용한 것을 비로소 ‘작품(work)’이라고 한다.

주의 확장을 시도했다. 그 결과 미적 범주에 관한 기존의 고정 관념을 일방적으로 수용하지 않고 회의하는 계기를 마련한 셈이다. 이로써 미적 범주에 관한 본격적인 논의를 촉발시키게 되어, 서구의 학자들이 이끌어낸 이론이나 결론을 따르거나 적용하는 소극적인 연구에서, 스스로 새로운 이론과 결론을 도출하는 적극적인 연구로 나아가게 되었다.

공포의 미를 제공하는 문학형식은 독특하다는 사실도 확인되었다. 작품의 형식과 갈래, 서사적 구조에 따라 공포의 층차가 크게 차이가 난다. 공포의 미를 강하게 나타내는 갈래는 기록문학이나 그림과 같은 고정적인 시각적 예술형식보다 설화나 연극, 영화, 음악 등 역동적이고 시청각적인 연행 예술 형식을 취하고 있고, 서사적 구조도 다른 갈래와 달리 급작스런 상황의 전환이나 중단, 예기치 못했던 사건으로의 반전으로 이루어져 있으며, 특히 설화의 경우는 골계의 미를 지닌 우스개 설화가 웃는 데서 끝나 버리는 것처럼, 공포의 미를 지닌 무서운 이야기는 듣는 이들이 자지러지듯이 놀라는 데서 끝나 버린다. 그 다음은 어떻다는 설명이 덧붙여질 필요가 없다. 폭소와 놀람 그 자체가 이야기의 연행목적이기 때문이다. 극적인 반전의 형식을 취한다고 하겠다. 그러므로 미적 범주와 작품의 형식, 갈래의 특성 등이 유기적인 상관성 아래 짜여지고, 작품의 주제나 의미 못지 않게, 이런 문제들이 미적 범주를 결정하는 중요한 요소가 된다는 데 동의하게 되었다.

인간이 추구하는 미적 쾌감은 일상적인 생활 속에서는 기피하거나 꺼리는 것도, 허구적인 문예 작품 속에서는 추구하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 이를테면 실제의 삶 속에서는 비극적인 것을 추구하지도 않고 즐기지도 않지만 문예작품을 감상할 때는 비극적인 것을 의도적으로 즐기려 하고 상대적으로 더 심각한 비극적 작품을 추구하기도 한다. 공포를 즐기려 하거나 추구하는 것도 마찬가지다. 보다 공포감이 강한 것을 의도적으로 선택하는 경향이 있다. 실제 생활에서도 추구하는 미적 양식인 우아하고 숭고하거나, 우습고 즐거운 것만이 아닌, 실제 생활에서는 적극적으로 싫어 하는 감정들을 작품을 통해서 간접 체험하고자 하는 인간의 역설적인 미적 감정을 새로 인식하게 된 것이다.

끝으로 이 논의는, 문예창작에 직접적인 영향을 주게 될 것이다. 제한된 미적 범주는 문예창작자에게 창작의 미적, 형식적 제약을 준다. 이를테면 그림이나 조각은 우아미를 비롯한 기존의 미적 범주만 상정하고 창작활동을 하

게 되면 그만큼 표현에 제약을 받기 마련이다. 그러나 근대에 이르러 추의미를 새로 인정함으로써 생활 속에 부딪치는 새로운 소재나 문제들을 새로운 양식으로 형상화해 나갈 수 있었다. 이와 마찬가지로 공포의 미를 비롯한 새로운 미적 범주를 다양하게 열어 주는 효과가 있을 것이며, 문예비평을 하는 사람들도 열린 시각에서 작품의 미적 범주를 따져 나가게 될 것으로 기대한다.

아울러 이 논의는 구비문학을 대상으로 미적 범주의 확장 및 갈래의 확대를 겨냥하면서 이루어지는 일련의 연구 계획 가운데 한 부분이므로, 여기에서 완결되지 않았음을 밝혀둔다. 여기서는 다만 공포의 미도 미적 범주의 한 양식으로 인정하는 가운데 기존의 미적 범주를 확장시켜야 한다는 데 주목하였으므로, 이 논의에서 단편적으로 언급된 미적 범주에 따른 작품의 형식과 내용 및 서사적 구조, 그리고 다른 미적 범주들과의 체계적 관련성 등의 문제는 다음 연구에서 보다 집중적으로 다루어질 것이다. 물론 인문과학으로서의 미적 범주론에 머물지 않고, 공포의 미에 관한 문예비평적 연구도 별도로 진행될 것이다.