

난센스의 수사학 - 루이스 캐롤의 [앨리스] 동화를 중심으로

이 강 훈

단독/서원대학교

차 례

- I. 서론
- II. 난센스의 기능과 양상
- III. 놀이와 규칙
- IV. 결론

I. 서론

언어유희는 고대 이집트의 고문서, 유대 바이블에서도 발견될 정도로 매우 오래된 것으로서 특히 난센스 요소는 아리스토파네스(Aristophanes), 라블레(Rabelais), 셰익스피어(Shakespeare) 등 위대한 작가들의 작품들에서도 자주 등장하는 중요한 수사적 장치이다. 그러나 대체로 풍자, 패러디, 희화화 등을 위한 목적으로 사용되었을 뿐 독자적인 위상이 정립되기 시작한 것은 19세기, 빅토리아 시대 영국에서의 일이다(Tigges 138-139). 그 전까지 난센스에 대한 시각은 대부분 부정적인 것이었으며 빅토리아 시대, 에드워드 리어(Edward Lear)와 루이스 캐롤(Lewis Carroll)의 등장과 함께 비로소 호의적인 시각이 형성되기 시작한다. 그렇다면 난센스가 빅토리아 시대에 유행하기 시작한 이유는 무엇인가? 로즈마리 잭슨(Rosemary Jackson)의 환타지 연구는 이에 대한 실마리를 제공해 주는 듯하다. 잭슨은 『환타지: 전복의 문학』(*Fantasy: The Literature of Subversion*)의 서문에서 자신의 연구는 산업화가 서구 사회를 변화시키기 시작한 18세기 후반을 출발점으로 하며, 이는 1800년 이후부터 환타지가 자본주의 경제의 물질문화의 부정적 영향을 표현하기 때 문이라고 밝히고 있다(4). 또한 잭슨은 주로 산업화 시대에 억압되었던 욕망이나 주변 문화가 기존 문화의 권위를 전복시키는 과정에서 환타지가 주도적 역할을 했으며, 그 과정에서 환타지는 기존의 요소들을 뒤집고 재조합하여 낯설고 기이한 것을 만들어 낸다고 말한다(8). 특히 환타지의 특성을 인위성, “비어있음의 인정”, “과도함과 무(無)의 혼합”으로 보는 베시에르(Bessiere)의 주장(Jackson 37에서 재인용)을 소개하고 있는데 환타지의 이러한 특징은 앞으로 살펴보게 될 의미의 과잉과 부재라는 난센스의 특징과도 매우 유사하다. 실제로 프리켓(Prickett)은 난센스를 환타지의 일종으로 보고 있으며(Jackson 144에서 재인용) 티게스는 잭슨이 주장하는 “극단적인 논리의 환타지” 또는 “기호작용이 부재하는”(Jackson 41) 수준의 환타지는 사실상 난센스와 같은 것이라고 보고 있다(Tigges "An Anatomy of Nonsense" 33).

난센스 연구는 환타지 또는 문학의 환상적 요소들에 대한 연구와 연결될 뿐 아니라 19세기 영국 산업사회에 대한 이해도 깊게 해 준다. 그러나 이러한 중요성에도 불구하고 난센스는 여전히 문학연구에서 주변부에 위치하고 있으며, 난센스의 대표적 작가인 루이스 캐롤의

작품 역시 아동문학 연구자들 사이에서 주로 언급되는 특이한 동화의 한 예일 뿐 난센스에 대한 심도 있는 연구의 대상으로 다루어진 경우는 많지 않았다. 그런데 이는 지금까지 문학 연구가 언어의 재현적 기능을 중심으로 이루어져왔기 때문인 듯하다. 따라서 난센스 연구의 첫걸음은 기존 언어관과의 비교를 통해 난센스만의 독특한 언어적 특성을 살펴보는 것에서 시작되어야 할 것이다.

루이스 캐롤의 『이상한 나라의 앨리스』(*Alice in Wonderland*)와 『거울나라의 앨리스』(*Through the Looking-Glass and What Alice Found There*)는 동화임에도 불구하고 어린이가 이해하기 어려운 괴상한 형식논리, 난센스로 유명한 작품이다. 따라서 『앨리스』를 연구하는 학자들의 관심도 주로 그 언어적, 수사적 측면에 집중되어 있는 듯하다. 그러나 동화라는 장르상의 특성과 한계, 특히 전통적인 리얼리즘 문학의 위상이 지속되는 상황에서 비현실적인 에피소드나 무의미해 보이는 말장난에 대한 연구는 한계가 있을 수밖에 없었다. 작품을 구성하는 기본 재료인 언어가 사회적 문맥에서 의미를 형성하지 못한다면 그 언어는 문학적 기능 뿐 아니라 의사소통이라는 기본적인 기능도 수행하지 못하는 쓸모없고 무의미한 기호일 뿐이다. 따라서 캐롤 작품의 가장 큰 특징인 난센스에 대한 연구가 충분히 이루어지지 못한 것도 일견 이해할 수 있는 일이지만, 이는 반대로 기존의 문학연구가 언어의 재현적 기능에 집중되어 왔음을 보여주는 증거이기도 하다. 언어를 재현의 기능으로 볼 때 그 재현의 대상은 기존의 사회적 질서, 의미체계일 수밖에 없으며 이 때 언어는 기존의 질서나 체계를 단순히 수동적으로만 반영하는 어떤 인위적인 수단일 뿐이다. 따라서 이렇게 볼 때 언어의 자족성이나 독립적인 창조적 기능, 그 가능성 등은 부정될 수밖에 없다. 물론 소위 “낯설게 하기”나 신선한 시적 은유 등에서 볼 수 있듯이 언어의 창조적 기능이 완전히 부정되는 것은 아니지만 이 역시 기존의 의미체계를 확장시키거나 제한된 변화만을 가능케 할 뿐이다. 그렇다면 일반적인 기존의 체계를 벗어나 독자적인 의미체계를 지향하는 것은 불가능한 것이고 무가치한 것인가? 『앨리스』가 보여주는 난센스는 바로 이러한 의문에 대한 직접적인 문체 제기를 극화시키고 있는 듯하다. 『앨리스』연작의 거의 모든 에피소드가 공통적으로 기존의 일반적인 언어관을 반영하는 주인공 앨리스와 독특한 형식논리와 말장난, 난센스로 무장한 주변 인물들 간의 논쟁과 갈등으로 이루어져있기 때문이다.

캐롤은 어느 미국인 친구에게 보낸 편지에서 그의 난센스 시, 「스나크 사냥」(*The Hunting of the Snark*)의 의미와 관련하여 매우 흥미로운 사항을 언급하고 있다.

스나크의 의미와 관련해서, 유감스럽지만 나는 난센스 외에 그 어떤 것도 의미한 바 없습니다. 하지만 아시다시피, 우리가 말을 사용할 때 말은 우리가 표현하고자 하는 사항보다 더 많은 것을 의미합니다. 따라서 책은 작가가 의미하는 것보다 더 많이 의미해야 합니다. (Collingwood 173)

언어는 기존의 의미체계나 기호체계에 제한을 받으며 따라서 의미는 특정한 체계 안에서 기호가 가지는 대응관계에 불과하다고 할 수 있다. 그런데 의미가 음성적 변별요소 간의 임의적인 차이에 근거한다는 소쉬르(F. De Saussure)의 주장처럼 그 의미를 구성하는 체계가 임의적이고 인위적인 것이라면 의미 또한 고정된 것이 아니라 체계에 따라 가변적이고 다양한 지시대상을 가질 수 있는 것으로서, 캐롤의 말대로 “표현하고자 하는 사항보다 더 많은 것을 의미” 할 수도 있을 것이다.

『거울나라의 앨리스』에서 붉은 여왕(Red Queen)은 “언덕”과 “계곡”은 같을 수 없으며, 만약 같다면 그것은 난센스일 뿐이라는 앨리스의 말에 “하지만 나는 그와 비교해서 사

전만큼이나 의미 있는 난센스를 들어 보았다”(Carroll 125)라고 대답한다. 붉은 여왕의 말은 물론 난센스가 정확한 의미를 가지거나, 가질 수 있다는 뜻이 아니다. 의미와 무의미 또는 난센스를 구분하는 기준이 “사전”이라는 임의적인 체계에 불과하다는 것을 풍자하고 있는 것이다. 결국 캐롤과 붉은 여왕에게 언어나 의미는 체계의 문제이며 이러한 체계는 의사소통이라는 언어의 사회적 기능을 가능케 하지만 동시에 언어가 가진 의미론적 잠재성을 억압하는 것이기도 하다. 따라서 캐롤에게 난센스는 기존의 체계를 부정하거나 넘어섬으로써 언어가 더 많은 것을 의미할 수 있도록, 잠재적 의미의 가능성을 활성화시키는 것을 의미한다. 캐롤이 자신의 난센스 시를 언급하면서 “책은 작가가 의미하는 것보다 더 많은 것을 의미해야 한다”고 말한 것도 언어는 인간이 통제하고 부여하는 제한된 의미작용을 넘어서는 자율성과 창조성을 가지고 있으며 난센스 작가는 언어의 그러한 잠재력을 최대한 활성화시키는 역할을 한다는 것을 암시하는 듯하다. 그가 「스나크 사냥」에서 아무 것도 의미하지 않았다는 것은 곧 언어가 자율적으로 스스로 말할 수 있게 해 주었음을 의미하기 때문이다.

캐롤의 난센스는 실제로 기존의 언어와 문학의 특성과 한계를 다시 한 번 확인하고 그 대안으로서 언어의 자율성과 창조성에 관심을 가지는 계기를 마련해 준다. 예를 들어, 홀퀴스트(Michael Holquist)는 「스나크 사냥」이 “작품 자체의 내적 구조에만 의존하는... 닫힌 언어체계”를 보여준다는 의미에서 모더니즘 시학의 전형을 보여준다고 주장한다(390). 이와 함께 잭슨은 환타지 문학의 전복성을 이야기하면서 캐롤의 작품에 나타난 포트망토 합성어(portmanteau words)와 난센스가 기표와 기의의 관계의 붕괴를 통해 기존 문학의 전통적인 기호작용 개념을 문제화한다고 주장한다(40-41). 르세르클(Jean-Jacque Lecercle)은 한 발 더 나아가 언어를 의사소통과 무관한 것으로 볼 경우 언어 자체의 자율성, 독립적 발전, 자체적 규칙형성이 가능해진다는 극단적인 시각까지 보여주고 있다(34).

캐롤의 난센스에 대한 연구는 이와 같이 기존의 언어와 문학에 대한 시각을 비판하면서 언어의 독자적 창조성을 부각시키는 방향에서 이루어지는 듯하다. 그러나 언어가 인간과 무관한 독자적인 실체로서 임의적인 창조성을 발휘하는 것이 과연 가능한가? 만약 가능하다면 어떤 조건에서 가능하며 한계가 있다면 무엇 때문인가? 또한 이러한 상황에서 난센스를 연구한다는 것이 어떤 문학적 의의를 가질 수 있을까? 캐롤의 『앨리스』에 나타난 난센스는 분명 이러한 문제를 극화하고 있는 것으로 보인다. 그러나 기존의 『앨리스』 연구는 난센스에 관심을 많이 보이기는 했으나 대체로 난센스의 양상과 그 언어적 특성을 명확히 규정하고자 하는 노력은 부족했던 것 같다. 이에 따라 본 논문은 기존의 언어관에 대한 비판과 대안모색의 일환으로서 캐롤의 작품에 나타난 난센스의 기능과 양상을 살펴보고, 놀이 이론을 중심으로 난센스의 언어적 특성을 기존의 말장난과 비교하여 그 수사적 특성을 살펴보고 있다. 물론 캐롤의 경우를 통해 문학적 난센스의 모든 것을 설명할 수는 없으나 상대적으로 경시되었던 난센스라는 문제를 좀 더 본격적으로 연구할 수 있는 계기를 마련해 줄 수는 있을 것이다.

II. 난센스의 기능과 양상

난센스에 대한 논의는 의미 기제로서 언어가 무엇이라는 문제에서 출발한다. 일반적인 언어의 의미 기능을 벗어나는 것, 또는 그와 반대되는 것이 난센스라고 할 수 있기 때문이다. 그런데 언어는 대체로 편의성을 위한 것으로서 기표와 기의의 대응관계를 바탕으로 한다고 할 수 있다. 『거울나라의 앨리스』에서 앨리스는 언어와 대상간의 관계를 묻는 각다리

(Gnat)의 질문에 대상에 대한 이름은 대상 자체에게는 아무런 의미도 없으며 단지 “이름을 붙이는 사람에게 유용한 것”일 뿐이라고 대답한다(Carroll 132). 언어는 의사소통이라는 인간의 편의를 위해 만들어진 인위적인 체계이며 그 인위적인 체계가 사회적 합의에 바탕을 둘 때 개인의 발화, 즉 파롤(parole)에서 랑그(langue)로 변하며 의사소통의 기능을 가지게 된다. 이렇게 볼 때 앨리스는 언어의 일반적인 정의를 대표한다고 볼 수 있다. 그러나 『거울나라의 앨리스』의 인물들은 앨리스의 주장을 부정하면서 기존 언어관의 맹점을 지적한다. “험프티 덤프티(Humpty Dumpty)” 에피소드에서 앨리스는 “앨리스”라는 이름이 무엇을 의미하느냐는 험프티 덤프티의 질문에 “이름이 꼭 무엇을 의미해야 하나요?”라고 묻는다. 각다귀에 대한 대답에서처럼 이름은 대상 자체에게는 아무런 의미도 없기 때문이다. 그러나 험프티 덤프티에게 이름은 대상의 물질적 특성을 반영하는 것이어야 한다. 예를 들어 험프티 덤프티라는 이름은 자신의 생김새를 의미한다(Carroll 160). 앨리스의 말 대로 이름 또는 언어가 대상과 무관한 것으로서 인위적이고 임의적인 것이라면 언어는 어떤 의미에서 사용자의 인위적 선택의 문제일 수도 있다. 험프티 덤프티가 “영광(glory)”이라는 말의 의미가 “멋진 논박”이라고 주장하는 것도 이 때문이다. 앨리스는 “영광”이라는 말에 그런 의미는 없다고 말하지만 험프티 덤프티는 어떤 말의 의미는 “내가 의미하도록 선택한 것을 의미”하는 것일 뿐이며 문제는 말과 사용자 중 “누가 주인이 되느냐”는 것이라고 주장한다(Carroll 163).

언어를 둘러싼 앨리스와 등장인물들 간의 대화는 이렇듯 일반적인 언어관의 모순점을 드러내는 방식으로 이루어진다. 앨리스가 등장인물들과 정상적인 대화나 관계를 형성하지 못하며 종종 갈등을 일으키는 것은 등장인물들이 앨리스로 대표되는 기존의 언어관을 부정하고 그 모순을 드러내기 때문이다. 각다귀가 말하는 “거울나라”의 곤충들도 마찬가지이다. 앨리스가 사는 정상적인 세계에 “등에(horse-fly)”, “잠자리(dragon-fly)”, “나비(butter-fly)”가 있다면 “거울나라”에는 “목마 등에(rocking-horse-fly)”, “금어초 잠자리(snap-dragon-fly)”, “버터바른 빵 나비(bread-and-butter-fly)”가 있다(Carroll 133-34). 각다귀가 소개하는 이 곤충들은 물론 실재하지 않는, 단어들의 인위적 조합으로 이루어진 일종의 난센스 단어들이다. 그러나 이 곤충들의 이름을 난센스로 보는 것은 매우 역설적이다. “등에”는 “말(horse)”과 “파리(fly)”와 무관하며 “나비”도 “버터(butter)”나 “파리(fly)”와 무관하다. 오히려 “목마(rocking-horse)”, “금어초(snap-dragon)”, “버터 바른 빵(bread -and-butter)”에 “파리(fly)”라는 접미사를 붙인 “거울나라”의 난센스 단어들이 더 그럴듯한 조합인지도 모른다. 이 외에도 캐롤의 앨리스 이야기에는 기존의 언어 개념을 비틀고 흔들어 그 모순점을 드러내는 에피소드들로 가득하다.

앨리스에게 언어는 인간의 편의성을 위한 인위적인 체계로서 그것은 인간이 부여한 의미를 수동적으로 반영할 뿐이다. 따라서 편의성, 인위성에서 벗어나는 것은 무가치하고 무의미한 것, 즉 난센스가 되어 버린다. 그러나 이러한 사실은 난센스가 말 그대로 의미가 부재하는 것이 아니라 오히려 언어와 의미에 대한 특정한 시각의 상대적 개념이라는 것을 암시한다. 난센스는 의미를 전달하지 않는 것이지만 이것은 의미의 부재와는 다른 것이라는 웰스(Caroylin Wells)의 주장이나(Tigges 9에서 재인용) 난센스 요소가 없다고 의미 있는 논의가 가능한 것은 아니며 난센스라고해서 의미가 없는 것도 아니라는 벨렌스(Beelens)의 주장(229)도 비슷한 입장을 보여준다. 특히 앤서니 버제스(Anthony Burgess)는 의미란 “논리적인 것처럼 보이는 것”일 뿐이며 “문장의 의미는 논리적 구조가 있을 때 가능한 것으로서, 구조가 사라지면 난센스가 발생한다”고 주장하면서 논리를 중시하는 프랑스인들과

달리 “영국인들은 경험상 난센스에도 의미가 있을 수 있다고 기대하면서 난센스를 수용한다”고 말한다(17). 버제스의 주장은 의미의 기본 조건인 논리가 매우 인위적인 것이라는 사실, “나비”를 구성하는 “버터”와 “파리” 사이에 아무런 논리적 관계가 없듯이 사실은 언어의 논리가 매우 비논리적일 수 있으며 따라서 인위적이고 허구적인 것일 수 있다는 사실을 암시한다는 의미에서 매우 흥미롭다. 영국인들이 “난센스에도 의미가 있을 수 있다고 기대”하는 것은 이 때문이며 이러한 기대는 또 다른 논리적 구조의 가능성에 대한 인식에 근거한다. 실제로 캐롤은 “일관된 논리만 있다면 작가는 자신만의 규칙을 적용할 수 있다”고 주장한 바 있는데(Gardner 214) 그의 이러한 주장은 작품 속에서 기존의 작품 창작의 논리적 구조를 부정하고 그 인위성의 맹점을 극단적으로 확대하거나 회화화하는 형태로 구체화된다. 예를 들어 그의 대표적인 난센스 시, 「스나크 사냥」은 그가 산책을 하다가 우연히 떠오른 무의미한 말, “아시다시피 스나크는 부점이니까(For the Snark was a Boojum, you see)”라는 말에서 시작된 것으로 그는 그것이 무슨 의미인지 당시에 몰랐고 시가 출판된 이후에도 몰랐다. 게다가 그 말은 그 시의 마지막 연이었고 나머지 부분은 이후에 덧붙여진 것이었다(Cohen 404). 즉 일반적인 작품 창작의 과정이 완전히 무시되고 있고 작가가 자신도 무슨 내용인지 모르는 시인 것이다. 게다가 시에 등장하는 선원들이 모두 철자 “B”로 시작되는 이유를 묻는 어느 독자의 질문에 캐롤은 “그러면 안됩니까?(why not?)”라고 대답한다(Cohen 99).

언어는 기표와 기의의 적절한 대응관계에 근거한다. 따라서 대응관계가 사라지거나 균형이 무너지면 그 언어는 무의미한 것, 난센스가 되어 버린다. 캐롤의 「스나크 사냥」은 7연으로 이루어진 시로서 허구적인 동물인 스나크(Snark) 또는 부점(Boojum)을 잡으려 항해에 나선 사람들의 이야기를 묘사하고 있다. 그런데 그들 중 누구도 스나크를 본 적이 없으며 본 사람은 반드시 죽게 된다. 따라서 스나크를 사냥하는 것은 불가능한 일이며 시의 내용은 사람들의 불합리하고 우스꽝스러운, 나아가 무의미한 소란과 논쟁, 주장만을 보여줄 뿐이다. 이 시가 난센스인 이유는 작가 자신도 무슨 의미인지 모른다고 한 사실에서도 알 수 있듯이, 의미는 없고 소란스럽고 무질서한 단어들만 나열되어 있기 때문이다. 따라서 르세르클은 「스나크 사냥」을 난센스로 규정하면서 그 이유로 기표의 과잉과 기의의 부재를 들고 있다(107). 기의가 부재하는 상황에서 대상이 없는 기표들만 가득한 시, 다시 말해서 일반적인 기호작용을 거부하는 시라는 것이다.

물론 캐롤의 난센스는 앨리스가 등장하는 두 이야기에서도 자주 등장한다. 합성어로 이루어진 “재버위키(Jabberwocky)”라는 시가 대표적이다. 험프티 덤프티는 합성어가 “한 단어에 두 가지 의미가 합쳐진 것”이라고 정의하면서, 예를 들어 “slithy”는 “lithe”와 “slimy”라는 두 단어가 합쳐진 것이라고 설명한다(Carroll 164). 그러나 『이상한 나라의 앨리스』에서 앨리스가 마시는 병 속의 음료는 “체리 타르트, 커스타드, 파인애플, 구운 칠면조, 카라멜 설탕, 뜨거운 버터를 바른 식빵”을 모두 합친 맛이다. 음식의 이름이라는 기표들이 나열되어 있지만 정작 구체적인 맛이라는 기의는 발견할 수 없는 것이다. 이와 마찬가지로 “slithy”는 “lithe”와 “slimy”를 연상시킬 수는 있지만 “slithy” 자체는 철자들의 인위적인 조합일 뿐 단어가 아니며 지시대상도 없다. 「바다 코끼리와 목수」(The Walrus and the Carpenter)라는 시에서는 한 밤중에 태양이 떠 있고 바다는 모래처럼 메말라 있으며(Carroll 140), 백기사(White Knight)는 먹지에 화약과 봉납을 섞어 푸딩을 “발명”한다(Carroll 186). 이렇듯 캐롤의 작품에 산재해 있는 상당수의 난센스한 언어와 묘사는 공통적으로 자의적으로 나열해 놓은 수많은 기표들과 그 지시대상의 부재를 특징으로 하며 이

리한 기호학적 과잉과 부재를 통해 기존의 언어관을 부정한다.

그러나 난센스는 기존의 의미체계를 부정하는 것에서 끝나지 않는다. 난센스가 단순히 기존 체계의 부정에만 머문다면 그것은 기표들의 무질서하고 무의미한 나열에 불과할 뿐이다. 난센스가 문학적, 수사적 가치를 가지기 위해서는 앞에서 밝혔듯이 또 다른 논리적 구조의 가능성을 보여주어야 한다. 다시 말해서 기존의 체계를 부정하고 벗어나면서 새로운 의미 체계가 가능할 수 있다는 사실을 보여주어야 하는 것이다.¹⁾ 지금까지 살펴보았듯이 캐롤의 작품들은 부조리한 시, 합성어, 비논리적인 대화, 인위적이고 무의미해 보이는 기표들로 구성되어 있는데, 이러한 요소들이 어떻게 새로운 의미 체계의 가능성을 보여줄 수 있을까? 이러한 문제의 해결책의 가능성은 기표의 과잉과 의미의 부재라는 난센스의 특성을 그대로 간직한 언어활동이자 어떤 의미에서 가장 오래된 문학 활동의 하나인 자장가나 민요의 가사에서 발견된다. 민요의 후렴구나 자장가 가사의 경우 소리가 주제나 내용보다 선행하며 양적으로도 압도적이다. 실제로 캐머츠(Émile Cammaerts), 힐데브란트(Rolf Hildebrandt), 스투어트(Susan Stewart) 등 대표적인 난센스 학자들도 난센스의 기원을 자장가나 민요에서 찾고 있다(Tigges 99-100). 특히 난센스에서 사고가 운율에 봉사한다는 사실(Tigges 10)은 캐머츠가 왜 자장가를 난센스의 기원으로 보았는지를 설명해 준다. 아기를 재우기 위한 목적의 자장가에서 중요한 것은 내용이나 의미가 아니라 소리고, 소리의 리듬이다. 게다가 이 때의 소리는 의미의 제한을 받지 않으므로 무한히 증가하거나 언제든지 다른 소리로 대체될 수 있다는 의미에서 일종의 기표의 과잉을 보여준다. 그러나 단순히 기표의 과잉이 난센스가 되는 것은 아니다. 자장가가 난센스가 될 수 있는 것은 기표들의 배열이 특정한 리듬 또는 패턴을 형성하기 때문이며 기표의 배열이 보여주는 규칙성이 어떤 논리적 구조의 가능성을 암시하기 때문이다. 난센스가 새로운 의미 체계의 가능성을 제시할 수 있는 것도 이 때문이다. 게다가 규칙의 문제는 난센스를 놀이 문제와 연결시켜 더 포괄적인 시각에서 살펴볼 수 있게 해 준다. 이는 무엇보다도 난센스가 일종의 언어 놀이이며 놀이에서 규칙의 준수와 파괴라는 문제를 난센스의 의미와 무의미의 대립과 긴장 관계에 비교함으로써 난센스의 이중적 구조, 나아가 규칙의 인위적 구성과 조작의 문제까지 살펴볼 수 있기 때문이다. 본 논문에서는 이를 위하여 언어 놀이의 대표적인 형태인 말장난(pun)과 난센스를 비교함으로써 난센스 특유의 놀이 방식과 새로운 의미 기제 창조의 가능성을 살펴보고자 한다.

III. 놀이와 규칙

난센스는 일종의 말장난이다. 즉 유희 또는 놀이의 문제이다. 그러나 난센스의 놀이는 일반적인 말장난의 놀이와는 다르다. 말장난은 외부의 또 다른 문맥에 의존해 의미를 형성하는 것이 가능하며 따라서 기존의 리얼리즘 문학전통에 쉽게 포함, 적용될 수 있다. 물론 난센스의 놀이에도 규칙, 질서가 문제가 되지만 일반적인 경우와는 다르다.

후이징가(Huizinga)의 주장을 통해서도 잘 알려져 있듯이 놀이는 인간이 자연세계를 이해하는 과정에서 상황을 구조적으로 이해하고 여기에 규칙을 적용한 결과이다. 인간은 그 규칙을 준수하면서 자연을 질서있는 어떤 것, 인간이 파악하고 통제하며 즐길 수 있는 어떤 것으로 변화시키는 것이다. “놀이가 질서의 창조이고 놀이 자체가 곧 질서”(후이징가 19)인

1) 그러나 난센스의 새로운 의미 체계는 그 가능성에 대한 암시에 머물러야 한다. 또 다른 체계를 구현시킬 수는 없고 그렇게 되어서도 안된다. 난센스는 “센스”의 반대 개념으로서만 존재할 수 있기 때문이다. 이 문제는 난센스의 이중 구조 또는 “긴장”의 문제와 관련해서 다시 다루어진다.

것이다. 그런데 질서, 규칙이 가진 어떤 자연적 리듬과 인식의 확장은 시적 창조의 장치들과 매우 유사하다. 운율의 인위적 배열, 의미의 미묘한 숨김, 이미지의 조작 등 “형식을 갖춰 배열하고 질서를 부여하며 여기에 깊은 뜻을 함축”(177)시키는 시의 창작은 질서와 규칙의 창조, 조작이라는 놀이의 정신과 상통한다. 그런데 말장난은 놀이임에도 질서와 규칙에 대한 거부 또는 파괴에 가까워보인다. 기존의 일반적인 의미체계의 맹점을 드러내고 풍자하기 때문이다. 그리고 이는 물론 기존의 체계에 새로운 문맥, 새로운 시각의 가능성을 암시하기 위한 것이다. 따라서 말장난은 언어에 의한 새로운 질서의 가능성이며 이것이 바로 말장난이 “대화적 언어”, “시장의 언어”로서 카니발적 희극성을 가지며 새로운 질서의 구축이라는 주제를 구현하는 이유이다. 이렇듯 말장난은 난센스와 매우 유사하다. 양자 모두 기존의 의미를 가능케 한 질서와 규칙을 부정하며 새로운 질서, 규칙을 암시하기 때문이다. 그러나 말장난은 기존의 의미 체계를 완전히 파괴하지는 않으며 말장난이 암시하는 새로운 질서 역시 기존 질서를 가능케 한 현실의 물리적 조건을 무시하지 않는다. 따라서 말장난은 기존의 의미를 부정하고 회화화하지만 의미 기제 자체를 부정하지는 않는다. 난센스와 비교해서 말장난은 어디까지나 또 다른 의미의 문제일 뿐 의미의 부재나 부정은 아니다.

반면 난센스, 특히 캐롤의 동화에 나타난 놀이는 질서나 규칙을 철저히 파괴하고 의미 기제 자체를 부정하는 유아적 놀이다. 이 때 “유아적”이라는 것은 사회적 문맥이 철저히 배제된 자폐적 놀이라는 의미이다. 『이상한 나라의 앨리스』의 초반부에 등장하는 에피소드에서 “눈물의 웅덩이”에 빠진 동물들이 몸을 말리기 위해 벌이는 “코커스 경주(caucus race)”가 대표적이다. 이 놀이는 시작도 끝도 없으며 규칙도 없다. 누구나 마음대로 뛰고 놀다가 피곤해지면 아무 때나 중지할 수 있는 놀이이며 당연히 승자도 패자도 없다(Carroll 23). 놀이의 핵심 요소인 질서나 규칙이 부재하는 놀이, 어떤 의미에서 놀이가 아닌 놀이인 것이다. 그러나 “코커스 경주”에 참여한 동물들은 모두 놀이를 즐기며 모두가 과자를 상으로 받고(승자도 패자도 없으므로) 만족해한다. 만족스럽지 못한 인물은 앨리스 뿐이다. 앨리스에게 놀이는 규칙의 문제이고 규칙은 의미를 가능케 하는 외부적 문맥에 의존한다. 그러나 “이상한 나라”의 인물들은 외부적 문맥을 필요로 하지 않으며 의미는 고정된 것이 아니라 자의적이고 임의적인 것이다.

『앨리스』의 난센스 세계를 구성하는 언어 역시 사회적 문맥이나 의미체계를 부정한다. 대화를 일종의 언어 게임으로 생각하는 험프티 덤프티에게 언어의 기능은 “내가 의미하도록 선택하는 것을 의미하는 것”이며 문제의 핵심은 인간과 언어 중 “어느 것이 주인이 되느냐”는 것일 뿐이다(Carroll 163). 언어가 인간과 대등한 위치에서 주도권을 주장하며 서로 주인이 되어 독자적인 세계를 구축하려는 것이다. 언어가 인간에게서 벗어나 독자성을 주장하는 이러한 모습은 『앨리스』에 등장하는 대부분의 인물들에게서 보이는 공통적인 특징이며 『앨리스』의 난센스 역시 이들을 중심으로 이루어진다. 즉 『앨리스』에서 난센스는 주로 독단적인 시각과 자아 중심적인 의식만을 가진 인물들의 괴상한 놀이에서 발견되는데 여기에서 난센스와 놀이, 규칙과 질서의 문제에 대한 연관성을 찾아 볼 수 있다. 이디(Lisa Ede)는 다음과 같이 주장한다.

스스로 정의된 난센스의 세계는 놀이의 세계를 구성한다. 이 세계에서 난센스는 질서와 논리에 대한 자신만의 독특한 규칙에 따라 작동한다.(59)

『앨리스』의 인물들의 폐쇄적이고 독단적인 논리는 그들의 세계가 “스스로 정의된” 세

계라는 것을 의미하며 이는 다시 그들의 놀이가 난센스에 의존하는 이유를 설명해 준다. 그들의 놀이가 난센스인 것은 그들의 놀이에 규칙과 논리가 없고 따라서 문자 그대로 무의미(난센스)한 것이기 때문이 아니라 의미를 가능케 하는 외부적 문맥이 없기 때문이며, 오히려 그들만의 규칙과 논리가 너무 명확하기 때문이다. 사실 난센스는 질서에 의해 구성된다. 시웰(Elizabeth Sewell)은 영국의 대표적인 난센스 작가로 에드워드 리어와 루이스 캐롤을 예로 들면서, 두 작가 모두 질서를 선호하는 성향이 강했으며, 예술작품과 예술가의 마음 사이에 밀접한 관계가 있다면 결국 난센스는 질서와 관련된 것(Sewell 44-45)이라고 주장한다. 결국 언어 놀이로서 난센스는 질서와 무질서의 문제인 것이다. 시웰은 다시 말한다.

마음속에서 일어나는 질서와 무질서의 변증법이 난센스 놀이를 규정하는 특징이라고 할 수 있을 것이다.(46)

시웰은 난센스를 질서와 무질서라는 이항적 대립의 형태로 보고 있는데 이 때 그녀가 말하는 “변증법”이란 변증법적 지양 또는 통합과는 무관한 것으로 보아야 한다. 난센스에서 질서와 무질서의 이항성은 대립과 긴장만을 강조하고 유지할 뿐이다. 토도로프(Tzvetan Todorov)가 환상성을 정의하면서 “망설임(hesitation)”을 그 첫 번째 조건으로 본 것도 (31) 유사한 맥락에 근거한다. 환상성은 비현실적인 상황에 따른 불확실성이 특정한 설명을 통해 해소되지 않은 채 계속 유지되는 동안에만 가능하다. 그렇지 않을 경우 그것은 설명이 가능한 자연스러운 현상일 뿐이며 더 이상 환상적인 효과를 가지지 못하기 때문이다. 마찬가지로 난센스에서 대립과 긴장이 해소되면 그것은 더 이상 난센스가 아니다. 티게스(Tigges)가 난센스의 핵심요소를 네 가지로 정리하면서 그 첫 번째로 “의미의 존재와 부재 사이의 해소되지 않는 긴장”을 든 것도 같은 이유이다. 그런데 티게스의 주장이 흥미로운 것은 네 가지 요소들 중 “감정의 부재”, “언어적 본질에 대한 강조”와 더불어 “놀이식의 표현”이 중시된다는 점이다(Tigges 55). 티게스는 난센스가 “놀이식의 표현”으로 구체화되는 이유를 설명하지 않았지만 난센스와 놀이의 관계는 단순히 난센스가 언어 유희의 일종이라는 사실에만 근거하지는 않는다. 사실 놀이는 난센스의 핵심 요소인 대립과 긴장의 유지를 가능케 하는 가장 적절한 수사적 장치이다. 기존 규칙의 파괴와 새로운 규칙의 가능성을 암시하는 기능을 가지기 때문이다. 앞으로 살펴보겠지만 난센스에도 규칙이 있을 수 있고 따라서 의미가 가능한 듯이 보이게 만드는 것이 바로 놀이의 역할이기 때문이다.²⁾

난센스는 분명 일반적인 말장난과 마찬가지로 놀이의 문제이고 놀이는 질서와 규칙의 문제이다. 그러나 난센스의 놀이, 난센스의 질서와 규칙은 외부적 문맥을 거부하는 언어의 독자적인 기능이다. 따라서 역설적인 사실은 난센스의 질서와 규칙의 부정이 사회적 문맥의 부정일 뿐 질서나 규칙의 개념 자체를 부정하는 것은 아니라는 것이다. 오히려 난센스는 독자적인 질서, 규칙을 강조한다. 이것이 『앨리스』가 보여주는 난센스의 대표적인 특징이다. 『앨리스』에서 언어는 인간의 편의를 위한 도구가 아니다. 앞에서 살펴보았듯이 주인공 앨리스는 “이름”이라는 것이 사람들의 편의를 위한 것이라고 주장하지만(Carroll 132) 난센스의 세계를 대표하는 각다귀는 인간의 편의를 위한 이름들 중 앨리스가 예로 드는 “등에(horse-fly)”에 대해 “목마 등에(Rocking-horse-fly)”를 언급하며 “버터 바른 빵 나비(Bread-and-butter-fly)”를 소개한다. 물론 “목마 등에”와 “버터 바른 빵 나비”는 실제

2) 난센스에서 놀이가 실제로 의미를 만들어 내는 것은 아니다. 단지 규칙과 질서를 통해 의미가 가능한 듯 보이게 할 뿐이다. 따라서 의미와 무의미 사이의 대립과 긴장은 계속 유지된다.

하지 않는 생물로서 언어의 자의적 결합의 결과이다. 다시 말해 사회적 문맥이나 인간의 의지와 무관한, 언어 자체의 독자적 활동의 결과인 것이다. 그런데 이것이 가능한 이유는 난센스의 언어가 인간이나 지시대상으로서의 사물과 무관한 것으로서 숫자나 규칙의 세계만을 반영하기 때문이며 그 규칙이 놀이로 연결되기 때문이다.

난센스는 질서, 규칙을 언어를 이용한 놀이로 변형시킨 것이다. 그리고 놀이는 물론 앞에서 살펴본 바와 같이 질서의 구축과 관계가 깊다. 그런데 난센스의 놀이는 일반적인 놀이와 달리 사회적 문맥, 인간의 편의성 등의 외부 문맥을 거부하고 독자적이고 닫힌 의미체계를 구성한다. 이 문제를 좀 더 구체적으로 살펴보자. 놀이는 우선 참여자의 자발적 동의, 대상물의 존재, 대상물의 조작 가능성을 그 조건으로 한다. 그런데 『놀이하는 인간』(*Homo Ludens*)에서 후이징가의 주장이나 『쾌락원리를 넘어서』(*Beyond the Pleasure Principle*)에서 유명한 “저기(fort) - 있다(da)” 놀이에 대한 프로이트(Freud)의 해석처럼, 놀이가 대상이나 상황에 대한 숙달과 통제를 목적으로 한다면 여기에서 대상의 조작 가능성은 그러한 숙달과 통제의 필수 조건이다. 그리고 이는 그 대상이 조작이 가능한 것, 즉 작고 나뉘어진 것, 구체적인 것이어야 함을 의미한다. 너무 크거나 가변적이고 불안정한 것은 조작과 통제가 불가능하기 때문에 놀이의 대상이 되지 못한다. 환각, 꿈, 감정 등이 놀이나 난센스의 대상이 되지 못하는 것은 이 때문이다(Sewell 28-29). 따라서 무엇보다도 놀이에 가장 적합한 것은 숫자이다. 구체적이며 불변성을 특징으로 하기 때문이다. 언어 놀이에서는 구체적 사물처럼 취급할 수 있는 언어, 수치화되기 쉬운 언어가 흔히 사용되는 것은 이러한 이유 때문이다. 그러나 단순히 구체화된 언어, 수치화된 언어가 난센스를 만들어 내는 것은 아니다. 이런 언어가 난센스가 되기 위해서는 수학적 나열과 나열된 항목들 간의 의미론적 연관성의 부재가 선행되어야 한다.

난센스에서 나열되는 항목들은 독립된 실체를 가진 것으로서 공통적인 의미나 논리상의 연관성을 가지지 않는다. 두 명의 여왕들이 엘리스에게 제시하는 산수문제들은 난센스에서 항목들이 의미상의 연관성을 잃고 개별적이고 독립된 실체로 변해가는 과정을 보여준다. 붉은 여왕은 8에서 9를 뺄 수 있다고 생각하며 하얀 여왕이 낸 나눗셈 문제는 숫자가 아니라 칼과 빵으로 이루어져 있다. 붉은 여왕에게 8이나 9는 수의 크기나 그에 따른 뺄셈의 논리적 가능성과 전혀 무관한 별개의 항목일 뿐이며 칼로 빵을 나누어보라는 하얀 여왕에게 칼과 빵은 숫자와 대등한 나눗셈의 구체적 대상이다.

붉은 여왕이 낸 또 다른 뺄셈 문제는 말장난이 의미상의 연관성, 즉 의미론적 통합의 가능성을 잃어버리고 난센스로 변하는 과정을 보여준다. 붉은 여왕은 엘리스에게 “개에게서 뼈를 빼앗아버리면 무엇이 남을까?”라는 뺄셈 문제를 낸다. 붉은 여왕의 답은 “개의 화가 남는다”(Carroll 194)라는 것이다. 뼈를 빼앗아가면 “개가 화를 내기 때문(The dog would lose its temper)”이라는 것이다. 이는 물론 “화를 내다(lose one's temper)”라는 표현을 이용한 말장난이다. 붉은 여왕에게 “개”와 “화(temper)”는 구체적인 실체들이며 이 두 개의 항목은 뺄셈 문제를 위해 결합되었듯이 언젠가 분리되고 헤어질 수 있는 서로 무관한 실체들이다. 엘리스는 붉은 여왕의 설명에 “그것들이 서로 다른 길을 가버릴 수도 있다”라고 주장하면서 동시에 자신의 그런 주장이 “끔찍한 난센스”라고 생각한다. “화”가 뼈, 개와 결합되면서 흥미로운 말장난을 만들어내지만 단어들이 독립된 실체처럼 행동하면서 연관성을 잃어버릴 때 말장난은 난센스가 되어버린다. “화를 내다”라는 관용적 표현의 단어들이 서로 무관한 개별체가 되어 제각각 흩어지고 제멋대로 나열되기 때문이다.

같은 에피소드에서 하얀 여왕이 낸 덧셈 문제는 “하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기

하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기 하나 더하기는 무엇일까?”(Carroll 193)이다. 앨리스는 도중에 “셈을 잃어버렸어요”라고 대답한다. “하나”라는 구체적이고 수학적인 항목들이 규칙적이지만 무의미하게 나열된 하얀 여왕의 덧셈 문제는 난센스의 구성에서 나열과 규칙성이라는 수학적 특성을 암시한다. 그러나 셈을 잃어버렸다는 앨리스의 대답은 또한 그 나열과 규칙성이 어떤 통합적 의미도 만들어내지 못한다는 사실을 암시한다.

난센스가 일반적인 언어의 수사적 장치들에서 배제되는 가장 큰 이유는 통합적 의미가 불가능하기 때문이다. 예를 들어 캐롤의 대표적인 난센스 시 『스나크 사냥』은 다음과 같이 서로 조화를 이루지 못하는 상이한 문맥들의 병치와 공존으로 이루어져 있다.

골무를 가지고 그것을 찾으려,
근심을 가지고 그것을 찾으려;
포크와 희망을 가지고 그것을 쫓으려;
기차회사 주식을 가지고 그것의 생명을 위협하러;
미소와 비누로 그것을 매혹시키려! (Carroll 226)

한 눈에 알 수 있듯이 각 행들 사이의 의미상의 연관성은 보이지 않으며 같은 행 내에서 무관계한 사물들이 나열될 뿐 어떤 수사적, 의미론적 연관성도 찾아볼 수 없다. 즉 통합적 의미가 형성되지 않는 것이다. 또 다른 예를 살펴보자. 다음은 『거울나라의 앨리스』에서 앨리스가 여왕이 되자 주변 인물들이 축하하며 부르는 노래이다.

최대한 빨리 잔을 채워요
그리고 식탁에 단추와 밀기울을 뿌려요
커피에는 고양이를, 차에는 생쥐를 넣어요
그리고 여왕 앨리스를 아흔 번 환영해요. (Carroll 199)

이 시에서 단추, 밀기울, 고양이, 커피, 생쥐 등은 논리적 연관성을 가지고 있지 않다. 단지 사물의 나열이 독자의 의식을 질서의식으로 이끌어 주고 있을 뿐이다. 사물의 나열은 숫자의 나열처럼 양립될 수 없는 단위들의 연속을 보여준다. 따라서 사물들 간의 연관성에 대한 관심도 사라지고 사물들 간의 통합적 이미지도 불가능해진다. 사물들이 통합되면 의미가 형성되고 이 노래는 시가 될 수도 있을 것이다. 그러나 난센스에서 사물들은 수학적 질서, 규칙을 위한 것일 뿐 상호간의 의미론적 연관성은 부재한다. 따라서 요약하자면, 결국 난센스는 일종의 “무관한 것들의 나열”을 통한 통합적 의미의 부정이라고 할 수 있다. 숫자 외에 알파벳, 시의 리듬, 패턴의 반복 등도 “나열”의 기능을 가진다. 알파벳을 이용한 말장난이 많은 것도 난센스의 나열효과와 관련이 있다. 그러나 이 경우에도 통합적 의미의 가능성이 존재할 경우 난센스라고 할 수 없다.

난센스의 또 다른 특징의 하나는 감정의 배제이다. 감정은 언어와 대상 간의 연관성에 근거한다고 할 수 있다. 그러나 난센스에서는 언어 자체가 사물화되고 대상화된다. 즉 조작 가능한 놀이의 대상일 뿐이다. 게다가 인간의 통제를 벗어나는 난센스의 세계에서는 인간도 조작 가능한 놀이의 대상이며 언어에 대해 어떤 우선권도 가지지 못한다. 인간이 언어를 통제하지 못할 뿐 아니라 인간도 난센스의 언어가 주장하는 닫힌 자족적, 독자적 체계 내에서 언제든지 대상화 될 수 있는 한 가지 구성요소에 불과하다. 난센스에서는 단지 서로 무관한 사물들, 대상들 간의 수학적 나열과 배치만이 존재할 뿐이다. 『앨리스』에서 등장인물이

보여주는 난센스의 언어세계는 그들과 주인공 앨리스의 의사소통의 불가성, 갈등의 원인이지만 또한 그 “이상한 나라”의 인물들이 왜 그토록 기존의 언어세계를 대표하는 앨리스에게 부정하고 잔인한 태도를 보이는지도 설명해 준다. 난센스의 세계에서는 인간도 숫자, 배열, 패턴으로 변할 수 있는 서로 무관한 사물들의 하나일 뿐이다.

난센스는 일종의 언어 놀이이다. 그러나 일반적인 놀이에서 질서와 규칙이 기존의 의미 체계에 의존하는 반면 난센스의 놀이는 의미체계를 부정한다. 따라서 난센스에도 역설적으로 질서와 규칙이 존재하고 중시되지만 그것은 의미의 형성을 부정하는 방식으로 이루어지며 이 과정에서 질서, 규칙은 사물들 간의 연관성을 무시하고 수학적 나열이나 배치, 반복 등으로만 이루어진 비인간적이고 냉정한 세계를 만들어낸다. 그러나 이러한 나열과 배치는 새로운 의미 체계의 가능성 또는 규칙이나 논리적 구조의 가능성을 보여주기 위한 수사적 장치이다. 독자는 이러한 나열과 배치에서 어떤 논리적 구조의 가능성을 상정하거나 예상하게 되기 때문이다. 물론 이는 가능성에 대한 암시에 머물 뿐이며 또 다른 의미 체계에 대한 기대는 좌절된다. 그러나 그 좌절은 또 다시 이어지는 새로운 에피소드를 통해 기대로 바뀌고 독자는 에피소드들을 따라가면서 기대와 좌절의 반복을 경험하게 되는데 이는 앨리스가 각각의 에피소드에서 경험하는 것과 유사하다. 앨리스는 새로운 인물들을 만날 때마다 의미 있는 대화나 관계, 정보를 기대하지만 등장인물들은 독특한 형식논리를 통해 그러한 기대를 좌절시킨다. 무엇보다도 앨리스의 모험담에 등장하는 인물들은 거의 대부분 동요나 동시, 독특한 관용적 표현들에서 유래한 것이다. 다시 말해서 언어가 의인화된 것이다. 이렇듯 앨리스와 인물들의 ‘대결’은 인간과 언어의 ‘대결’이며 앨리스가 인간의 편의성을 주장할 때 언어는 그런 언어관의 논리적 맹점을 지적하면서 독자적이고 자족적인 언어의 창조성을 주장한다. 물론 언어가 주장하는 창조성은 나열과 배치를 통한 임의적인 질서와 규칙을 의미하며 당연히 앨리스는 언어의 이러한 반란을 인정하지 않는다. 따라서 『앨리스』의 각 에피소드는 앨리스와 인물들, 즉 인간과 언어 사이의 계속된 대립과 긴장으로 구성되며 이러한 대립과 긴장의 연속, 다시 말해서 의미와 무의미, 가능성에 대한 기대와 좌절의 긴장이 캐롤이 보여주는 난센스의 핵심이다.

IV. 결론

난센스는 일견 무의미한 말장난, 기존 사회의 가치체계나 의미체계와 무관한 개인적인 언어유희에 불과한 듯한 인상을 준다. 그러나 난센스의 비사회성은 실제로는 당대 사회의 언어와 가치, 의미체계에 대한 가장 직접적인 비판이자 반영이다. 예를 들어, 난센스는 대체로 번영과 낙관주의의 시기에 그러한 상황에 만족하지 못하는 작가들에 의해 쓰여지는 경우가 많았다(Tigges 232). 당시 영국사회는 산업화와 자본주의 경제를 바탕으로 “이상한 나라”에서의 신기한 것들과 “목마 등에”에서 볼 수 있듯이, 발견과 분류의 시대(Lecerle 202-204)였지만 동시에 다양한 사회적 문제도 많았던 시대였다. 다시 말해서 풍요와 빈곤, 자유와 억압의 시대였으며, 난센스는 주로 이러한 자유와 긴장, 정치적 안정과 사회적 완고함 사이에서 수용과 거부, 순응과 반발, 관습적인 것과 새로운 것의 공존이 가능할 때 발생하는데, 이는 형식상의 순응과 내용상의 반발이라는 난센스의 특징과도 맥락을 같이한다(Tigges 230). 한편 피츠(Ether Peze)는 당시 대영제국의 낙관주의와 발전에 대한 확신이 낙관주의, 발전, 정의를 바탕으로 강대국으로 발전하던 근대의 미국의 모습과 유사하며 이러한 낙관주의의 모순이 드러나거나 무너질 때 난센스가 발생한다고 주장한다. 소위 포스트

모던 미국소설은 60년대 이후 미국의 낙관주의가 의심 받으면서 생겨난 것으로서 의미를 가능케하는 외부적 문맥 또는 텍스트와 문맥 사이의 관계가 붕괴하면서 미국식 난센스, 즉 포스트모던 미국소설이 등장한다는 것이다(Peze 215-219).

난센스는 의사소통, 언어사용에 문제를 제기하는데 사실 언어문제는 현대 예술과 철학의 중요한 주제의 하나이다. 특히 난센스의 주요 특징인 언어의 독자성은 언어의 표현 가능성과 인식의 한계에 대한 비트겐슈타인(Witgenstein)의 언어철학이나 리얼리티가 언어를 통해 이야기된다는 의미에서 구조주의와도 연관이 되며, 현대 예술에서 언어와 리얼리티의 관계에 대한 불신과 함께 초래된 소위 자아반영적 예술과도 관계가 깊다(Ede 47-51). 또한 난센스는 “생명력을 가진 말의 세계”이고 “언어로만 이루어진 자족적인 현실”로서 리어의 난센스한 식물들이나 캐롤의 『거울 나라』의 곤충들처럼 언어 자체의 속성을 통해 원시문화에서 가능했던 언어의 창조적 힘을 보여줄 수도 있다(Ede 51-52). 난센스가 19세기 혼란스러운 영국사회에서 본격적으로 등장하기 시작했다는 사실은 난센스의 미학적 가치가 19세기부터 현재까지 이어지고 있는 현대 예술의 특징적인 논점, 즉 언어와 리얼리티의 문제를 직접적으로 다루고 있으며, 이 문제를 좀 더 자세히 살펴볼 수 있는 기회를 제공한다는 사실을 의미하는 듯하다. 난센스 연구의 중요성도 여기에 있다고 할 수 있다. 언어가 리얼리티를 구성하고 제한하는 현대 예술에서 난센스가 보여주는 언어의 독자성과 창조성은 기존의 예술 개념을 또 다른 시각에서 바라볼 수 있게 해 주기 때문이다.

주제어

난센스, 루이스 캐롤, 놀이, 과잉과 부재, 규칙
nonsense, Lewis Carroll, play, surplus and lack, rule

참고문헌

- 후이징가, J. 『놀이하는 인간』. 권영빈 옮김. 기린원. 1991.
Beelens, Tysger. "The Bad Names of Nonsense: An Inquiry into the Nonsensical Orthodoxy of Stefan Themerson's *The Adventures of Peddy Bolton*," *Explorations in the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges, Amsterdam: Rodopi, 1987.
Burgess, Anthony. "Nonsense," *Explorations in the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges,

- Amsterdam: Rodopi, 1987.
- Carroll, Lewis. *Alice in Wonderland*. Ed. Donald J. Gray, New York: W. W. Norton & Company, 1992.
- Cohen, Morton. *Lewis Carroll: A Biography*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.
- Collingwood, S. Dodgson. *The Life and Letters of Lewis Carroll*. London: Kessinger Publishing.
- Ede, Lisa. "An Introduction to the Nonsense Literature of Edward Lear and Lewis Carroll," *Explorations In the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges, Amsterdam: Rodopi, 1987.
- Holquist, Michael. "What is a Boojum? Nonsense and Modernism," *Alice in Wonderland*. Ed. Donald J. Gray, New York: Norton&Co, 1992.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: the Literature of Subversion*. London: Routledge, 1998.
- Lecerle, Jean-Jacque. *Philosophy Through the Looking-Glass: language, nonsense, desire*. La Salle, Illinois: Open Court, 1985.
- Peze, Eshter. "Situational Nonsense in Postmodern American Fiction," *Explorations in the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges, Amsterdam: Rodopi, 1987.
- Sewll, Elizabeth. *The Field of Nonsense*. London: Chatto and Windus, 1952.
- Tigges, Wimm. "An Anatomy of Nonsense," *Explorations in the Field of Nonsense*. Ed. Wim Tigges, Amsterdam: Rodopi, 1987.
- Tigges, Wimm. *An Anatomy of Literary Nonsense*. Amsterdam: Rodopi, 1988.
- Todorov, Tzevetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Trans. Richard Howard, New York: Cornell UP, 1975.

Abstract

Rhetoric of Nonsense in Lewis Carroll's *Alice* Books

In the literary tradition based on "mimesis," nonsense, one of the important literary devices has been ignored until the Victorian era when Lewis Carroll's *Alice*

books enjoyed great popularity. In fact, Carroll's nonsense helps to understand the logical fallacies and limit of the existing view on language, to recognize the possibility of autonomous and creative language as an alternative to the reflective, mimetic function of the language.

However, Carroll's nonsense has not been systematically studied and the lack of interest in nonsense features in his works keeps nonsense from developing as a useful literary device. This paper, for that reason, aims to study the general characteristic features of Carroll's nonsense, and to show how they can have autonomous, creative function with their own rules and logic.

The existing linguistic system is based on the stable semiotic relation between the signifier and the signified. Carroll's nonsense makes it problematic by the surplus of the signifier and the lack of the signified, therefore revealing the randomness and logical blind spots in the existing linguistic system.

Nonsense is a verbal play and it depends on rules and order as play does. As the object of play, language is manipulated and arranged artificially. Through this manipulation, nonsense as a play achieves its own fictional rules and makes another autonomous linguistic system of meaning seem possible. This is the specific features of Carroll's nonsense. And the study of nonsense as a literary device shows the specific relation between the creativity of language and play.

Key words

Nonsense, Lewis Carroll, play, surplus and lack, rule
난센스, 루이스 캐롤, 놀이, 과잉과 부재, 규칙

논문접수일: 2012. 05. 12

심사완료일: 2012. 05. 29

게재확정일: 2012. 06. 15

이름: 이 강 훈

소속: 서운대학교 교양학부

주소: 131-812 서울시 중랑구 면목3.8동 1530 미소지움apt 201-106호

이메일: jkla33@hanmail.net