



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

미술학 석사 학위논문

연상이미지를 통한
의외성의 표현에 관한 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2017년 2월

서울대학교 대학원
서양화과 판화전공

김미라

연상이미지를 통한 의외성의 표현에 관한 연구

-본인의 작품을 중심으로-

지도교수 윤 동 천

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2016 년 11 월

서울대학교 대학원

서양화과 판화전공

김미라

김미라의 석사학위논문을 인준함

2017 년 1 월

위 원 장

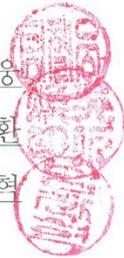
심 철 웅

부 위원장

오 인 환

위 원

임 자 혁



국문초록

나는 눈 앞에 보이는 대상이 주관적인 지각을 통해 어떻게 달라질 수 있는지에 관심이 있다. 우리는 타인과 소통하기 위해서 눈 앞의 대상에 대한 일반화 된 인지 방식과 이를 표현하는 공통의 언어 체계를 사용한다. 이것은 집단의 보편적 약속이지만, 수 많은 개인들의 다양함을 모두 표현할 수는 없을 것이다. 그러나 우리는 이것에 익숙해지고, 어느새 사실이나 진리라고 믿기도 한다. 하지만 나는 사실이 하나일 수 없고, 따라서 진리나 믿음도 하나로 고정되어 있을 수 없다고 생각한다. 이러한 생각은 본인이 한국과 미국, 일본을 오가며 겪은 문화적 다양성의 경험을 바탕으로 한다. 문화에 따라 많은 기준이 달라지는 경험 속에서 나는 오히려 사실은 가변적이며 다양할 수 있다는 것을 실감하였다. 그러면서 문화적으로 고정된 관습들, 객관성에서 흥미를 잃고 주관성에서 보다 많은 의미를 찾게 되었다. 사물을 볼 때에도 직접적인 경험과 여기에서 오는 지각의 현상들, 상상과 같은 주관적인 반응들을 더 생생하게 느끼고 이를 표현한다.

사물을 눈으로 보며 인지하는 방식과 주관적으로 지각하며 나타나는 현상들 사이에는 거리가 있다. 익숙하게 체계화된 기존의 인지구조에서 벗어난 주관적 지각에는 감정들이 미묘하게 섞여 있고, 무의식이 발현되어 비현실적인 상상으로 나타나기도 한다. 나에게서는 생생하고 자연스러울지라도 객관적인 기준에서 보면 이상하거나 낯설고 비논리적일 수 있다. 나는 이 차이에 주목하였다. 사물이 낯설음을 유발할 때 불편함, 이질감을 느끼면서도 동시에 호기심과 새로운 자극을 주기도 한다. 이러한 양가적 반응은 의외성 (unexpectedness) 이라고 정의할 수 있다. 의외성은 낯선 새로움을 통해 익숙한 것에서 벗어나 주위를 환기시켜주는 효과를 가지고 있다. 나는 자유로운 의식과 상상을 드러내면서 이것이 객관적 기준을 되묻는 역할을 하기를 기대하며 작품에 임한다. 이러한 점에서 내가 표현하고자 하는 것을 의외성이라고 말할 수 있다.

나는 자유연상을 활용하여 의외성을 표현한다. 연상은 자유로운 의식의 흐름으로써 주관적 이미지로 떠오른다. 나는 자유연상을 통해 나의 무의식과 객관적 인식과의 거리감을 탐구하였고, 이를 연상이미지로 시각화 해 보았다. 이 때 사물의 형태와 어느정도 유사성을 통해 발견되는 구체적 연상을 활용하여 객관성과 주관성의 거리감을 조절하고자 하였다. 이를 위해 제목에서 원관념을 명시하는 방법도 사용하였다. 이 과정에서 나는 내면의 감정을 보다 명확히 확인하거나 해소하기도 하였다. 초기에는 낮선 도시에서 느끼는 낯섦과 혼란함이 나의 감정을 자극하였고, 차츰 일상에 대한 관심과 집단적 보편성에 대한 개인적 갈등이 커져가면서 작품의 주제적 변화를 겪게 되었다. 즉 의외성을 내면으로 부터 발견하고 표현하면서 일상의 환기, 개인적 상상의 의미화와 같은 주제들이 드러났고, 이에 따라 표현방식도 확장시켜 보았다. 따라서 작품은 평면에서 입체 영상설치에 이르기까지 다양한 표현 방식의 실험과 함께 진행되었다. 먼저 판화의 표현기법을 활용하여 평면 드로잉의 직접적이며 감정적인 표현을 절제하였고 콜라주와 같은 생경함의 표현 효과를 더욱 강화해 보았다. 또한 평면에서 나아가 실제의 대상을 통해 의외성을 강조하고자 사물의 그림자를 사용하였고 이를 활용하여 오브제 조각과 영상 설치 또한 실험적으로 제작하였다.

본 논문에서는 이 과정들을 전개하고, 각각의 소재와 표현방식을 주제에 따라 논리적으로 분석하고 있다. 하나의 관심사가 주제가 되고 시각적으로 전달되기 까지의 과정을 되짚어 보면서 주제로 세운 가설과 표현 방식의 모색에 있어 문제점과 가능성을 함께 살펴볼 수 있었다. 이 연구를 통해 본인이 앞으로 나아갈 방향 또한 확고히 할 수 있었다.

주요어: 문화적 횡단, 의외성, 연상작용, 시각적 부조화, 그림자, 판화, 오브제 조각, 영상설치

학 번: 2011-23546

목차

I. 서론	1
II. 의외성의 발현.....	4
1. 문화적 횡단과 자아의 발견	4
2. 의외성을 통한 주체적 상상	11
III. 연상작용과 의외성의 표현	16
1. 자유연상의 전개와 사물의 변형	17
2. 그림자놀이를 통한 연상이미지.....	33
3. 연상이미지와 사물의 불일치 강조.....	40
IV. 연상이미지의 구현	45
1. 판화를 통한 이미지의 혼합과 변주.....	46
2. 공간을 활용한 확장된 표현	58
V. 결론	62
그림목록	65
참고문헌	67
Abstract	69

I. 서론

본인에게 있어 여러 차례 다른 문화권으로의 이동과 생활의 경험은 새롭고도 낯선 큰 자극이었다. 처음 대하는 환경 속에서 매번 다른 생활 방식에 맞춰야 하는 혼란이 반복되었다. 새롭고 다른 것을 받아들이기 위해 나의 시각은 변화하였고, 때문에 이미 익숙하고 명확히 알던 것들도 낯설고 생경하게 다가왔다. 이윽고 나는 어디에서도 자연스럽게 익숙하기 보다는 이상하고 불편한 감정을 자주 느끼게 되었다. 누구나 자신에게 불편함을 유발하게 만드는 것에는 신경이 곤두서게 될 것이다. 나에게 자주 느껴지는 낯설음은 항상 이러한 감정을 유발하였고 이 감정의 자극은 나에게 시각적 반응으로 이어지곤 하였다.

그것은 불안감이기도 하지만 동시에 호기심이기도 하였다. 나는 이에 대한 반응으로 작은 대상일지라도 자세히 오랫동안 바라보곤 하였고, 거기서 미처 보지 못했던 새로운 이미지를 발견하거나 예상치 못한 연상과 상상의 이미지도 자주 떠올리게 되었다. 그리고 그러한 주관적 반응에 대한 여러 질문도 갖게 되었다. 일련의 과정을 통해 나는 대상을 보는 것, 아는 것 만으로는 충분히 나와 대상의 관계를 담아낼 수 없다는 생각에 이르렀다. 또한 대상에 대한 일반적 인지의 과정에 있어 ‘나라는 주체는 빠져 있지 않은가?’ 하는 의심도 생겨났다.

나는 이 질문에 가장 잘 답할 수 있는 것이 나 자신이라고 생각한다. 보편적인 배움에서 나아가 스스로 대상을 경험하면서 느껴지는 것들에는 나만의 주체적 시각이 깃들어 있고, 이를 통해 나에게 대한 이해 또한 더욱 풍부해 질 것이라 여긴다. 따라서 평소의 내게는 익숙한 방식에서 벗어난 반응인 연상이미지와 상상 같은 주관적 인식은 나에게 흥미로운 탐구의 대상이 된다. 즉 자신의 연상이나 상상 이미지가 보편성에서 벗어난 이상함이 아니라, 일반적인 인식을 새롭게 환기시켜주는 역할을 할 수 있다는 믿음을 가지고 작품에 임하는 것이다. 본 논문에서는 이러한 나의

반응을 통틀어 다르지만 새롭다는 양가성을 의미하는 ‘의외성’으로 보고자 하였다.

이같은 의도를 바탕으로 본인은 2011년부터 2013년 까지의 기간 동안 연상작용과 이로 인한 상상을 부각시켜, 일상 속 사물을 시각적으로 변형하는 작품을 제작하였다. 그 당시 나는 오랜 타지 생활을 마치고 고향인 서울에 돌아와 오히려 묘한 낯설음을 강하게 느끼고 있었다. 일상에서 자주 보는 사물에서 조차 강하게 떠오르는 이전 생활의 기억, 낯선 시각이 자극하는 상상력을 통한 이미지들에 빠져버리곤 하였다. 이 주관적 지각은 예기치 못하게 자주 발현되었고, 본인에게는 매우 생생한 감각이었으므로 이를 표현하고자 노력하였다. 그리하여 일정 기간동안 다소 산발적인 소재들과 다양한 표현 방식을 통한 실험의 과정을 거쳐야 했다. 본 논문에서는 이 시기에 제작한 각각의 작품들을 구체적으로 분석하면서 주제의 변화와 이에 따른 표현방식을 면밀히 검토해보고자 한다.

작품이 나의 경험과 정서를 다루고 있는 만큼 나는 먼저 기존의 나의 인식에 대한 의심이 시작된 개인적인 계기를 살펴보아야 한다고 생각한다. 이는 작품의 동기에 해당하는 것으로 이를 본론 II 장에서 다룰 것이다. 나에게 낯설음이란 어디에서 비롯되었고, 어떤 영향을 주었는지를 다양한 문화적 경험들을 통해 구체적으로 설명하고자 한다. II 장 2 절에서는 내면의 상태를 구체화 함으로써 의외성에 포함시키고 있는 주관적 감정의 범위를 밝힐 것이다. 나아가 의외성을 통해 표현하고자 하는 작품의 주제도 살펴볼 것이다. 이렇게 의외성으로 나의 상태와 작품의 주제를 크게 한 방향으로 엮어 본 뒤에는 각각의 작품을 중심으로 소재에 따라 부각된 주제와 표현방식을 설명해 볼 것이다. 이를 본론 III 장에서 다루어 보고자 한다. 이를 크게 분류하여 단순화되고 중첩된 표현이 두드러지는 평면작업과, 그림자라는 존재를 연상에 비유하여 활용한 작품들, 나의 지각의 세계와 사물의 불일치하는 관계를 강조하여 의외성을 표현한 작품들로 나누어 구체적으로 살펴 볼 것이다. 이와 함께 각각의 소재에 담긴 경험과 정서, 표현방식의 변화를 겪은 이유를 살펴보면서 작품이

나아가고자 하는 방향성을 모색해 볼 것이다. 작품이 다양하게 진행된 만큼 표현방식과 매체의 관계에서도 이러한 고찰이 필요하리라 생각된다. IV 장에서는 매체의 선택과 그 효과를 서술할 것이다. 나의 작품은 상상을 손쉽게 펼칠 수 있는 평면에서부터 공간에서의 실질적인 감각을 전달할 수 있는 입체와 영상까지 다양한 매체로도 표현되었다. 아울러 자유로운 상상의 표현을 적절히 정제할 수 있는 판화매체를 중심으로 조형적 효과와 적절성을 분석할 것이다.

본 논문에서 보충 설명을 위해 이전의 드로잉과 작업노트, 다른 작가들의 작업 및 다수의 참고문헌을 또한 사용하였음을 밝힌다. 연구를 통해 작품의 동기가 되는 경험과 시각의 형성과정을 다시 한번 되짚어보고, 표현 하고자 하는 주제와 그 방식이 적절하였는지를 객관적으로 분석하는 기회로 삼고자 한다. 일련의 과정을 통해 앞으로의 작업에 필요한 방향을 확고히 해 나가는 데 도움을 얻고자 한다.

II. 의외성의 발현

1. 문화적 횡단과 자아의 발견

나는 한국에서 태어났지만 미국에서 서구 문화를 접하고, 다시 일본이라는 가깝고도 다른 동양 문화를 경험하며 생활하였다. 나는 태어나서 보고 자란 익숙한 문화를 떠나 다른 문화권에서 두 차례에 걸쳐 이방인의 존재가 되었었다. 이방인이 된다는 것은 무엇보다 공통의 유대감과 동질감을 결여하거나 상실하는 경험이었다. 결과적으로 이것은 나의 관심사와 사고방식에 가장 큰 영향을 미치는 요인이 되었다. 이는 나의 자아를 변화시킬만한 영향력으로, 달라진 시선과 사물을 보는 태도는 궁극적으로 작품의 주제와 표현적 특성을 형성한다.

따라서 본 장에서는 나의 문화적 경험을 통해 체득한 이 영향력을 구체적으로 밝히고자 한다. 이는 본인이 작품을 하게 되는 가장 큰 원인, 즉 동기에 해당된다. 또한 이 영향력에 의해 변화된 자아의 상태와 나타나는 반응들을 분석하여 궁극적으로 작품의 주제와 표현적 특성을 일관되게 설명할 수 있는 하나의 큰 태도를 발견해보고자 한다.

낯설음은 익숙치 아니하다¹라는 뜻의 ‘낯설다’에서 파생되는 감정이다. 익숙한 곳을 떠나 느끼게 되는 감정은 우선 낯설음이다. 낯설음은 주관적 감정이므로 나의 입장에서 이 감정을 잘 떠올려 보았다. 사람이 사는 평범한 도시들은 나라마다 다르지만 유사한 부분도 분명히 존재한다. 낯설음은 처음 보는 대상에서 느껴지는 이상함, 그리고 알 수 없기에 다가오는 불안감과 긴장감을 준다. 때로는 분명히 달라진 사람과 간판들 말고도, 자주 보던 문, 컵, 연필 마저 어쩐지 조금씩 달라보이며 서먹해진 기분이 든다. 비유하자면, 나는 이럴 때 눈 앞의 세계에 작은 균열이 생기는 것 같은 느낌을 받는다. 한번 균열이 생겨나니 자꾸만 풍경들이 부조화를

¹ 국립국어원 (주) 낱말

이루면서 눈에 거슬리게 된다. 익숙하던 것도 조금 멀어진 듯한 감정은 대상을 다시금 들여다보고 싶어지게 만들기도 한다. 이렇듯 대상이 서먹해 보이면, 새로운 기분을 유발하며 관찰해보고 싶은 반응이 생겨난다. 사물을 처음 보는 것처럼 바라보면 색깔이며, 형태가 생생하게 눈에 들어온다. 어느 때는 실제로 다른 것 같은 착각을 일으킨다. 사물인데 문득 움직일 것만 같던지, 무엇과 닮은 것이 보이기도 한다. 일련의 반응들은 내 머릿속에서 당황스럽고 이상한 이미지들을 떠오르게 만든다.

인지심리학에서는 이런 반응을 스키마 불일치 (schema incongruity theory) 이론으로 설명한다. 스키마(schema)란 이전 경험에 의하여 개발된 내부구조로서 환경에 대한 체계화된 기대유형이라고 정의된다.² 사람들은 각자의 스키마를 통해 정보를 지각하고, 조직화하며, 대상을 평가한다고 한다. 대표적으로 기존에 이미 경험하였거나 배워서 알고 있는 문화적 지식이 그것이다. 낯설음과 이질감, 어긋나있는 듯 부조화스러움과 같은 감정적 갈등은 바로 이 기대 유형으로서 자신의 스키마에 어긋나거나 벗어난 대상에서 오는 것으로 설명된다.

나는 이 의도치 않은 지각의 현상을 작품에서 표현하고 있다. 늘 곁에 있던 문고리며, 구뚏주걱, 소쿠리, 가로등 같은 사물도 나에게서는 무심히 지나쳐지지 않았다. 자꾸만 나의 시야에서 두드러지며 시선을 빼앗아 발걸음을 멈추게 만들곤 하였다. 이들은 추억이며, 상상을 자극하게 만들면서 나의 주의를 흐리곤 한다. 사실 누구나 공상을 하고, 꿈을 꾸다. 그러나 누구나가 그 공상과 상상을 자신의 일상보다 우선시 여기지는 않는다. 그렇다면, 이 현상들을 개인적 유희로 여기지 않고, 작품으로 만들고자하는 나에게서는 보다 특별한 의미와 이유가 있을 것이다.

이는 내가 가지고 있는 인지구조인 사물에 대한 기대 유형, 즉 스키마와 연관이 있다. 나는 자신의 스키마가 남들과는 조금 다르다는 것을 인지하였다. 또한 그것을 바꾸려고 하기 보다는 그대로 받아들이고 개발하고자 하는 태도를 가지고 있다. 나는 이 태도를 나의 다양한 문화적

² 남고은, 김현석, 「시각의 주의 과정에서 부조화에 관한 연구」, 커뮤니케이션 디자인학 연구 제 48 권, 2014, p.130

경험에 의한 영향이라고 생각한다. 본인의 이 경험을 설명하기에 앞서 조금 더 직관적으로, 그리고 그 영향력을 보다 잘 표현하기 위해 ‘문화 횡단’ (transculturation)³ 이라는 용어를 사용하고자 한다. 문화횡단은 수평적으로 문화와 문화 사이를 넘나든다는 의미이다. 여기서 물리적으로 수평적이다라는 표현에 중요성이 있다. 세계화된 현대에 있어 문화는 과거의 식민지배를 통한 일방적 문화의 수용, 즉 수직적 우위 관계에서 벗어나 수평적으로 영향을 받는다는 의미를 담고 있기 때문이다. 나는 나의 해외체류, 학습의 경험을 ‘문화적 횡단’의 경험이라 부르하고자 한다. 나 역시 상반된 문화들 사이를 스스로 선택하여 오고 갔다. 이 때마다 한 가지의 문화에 종속되기 보다는 섞이고 확장되면서 변화하였다. 그러면서 스스로의 존재와 내면을 새롭게 자각하게 되었기 때문이다.

문화적 횡단의 여정 동안 나는 스스로를 여행자 또는 이방인으로 느낄 때가 많았다. 이방인인 나의 사고방식과 행동은 그것이 이미 배운 것이라 할 지라도 타 문화 속에서 다른 것, 혹은 조금 이상한 것이 되어버리곤 한다. 이를 테면, 나이가 많은 사람을 만날 때, 나도 모르게 고개를 숙이며 공손히 인사를 하게 된다. 인사법이 다른 미국에서 생활할 때는 여러 사람 중에서 나 혼자만 고개를 숙이는 행동이 종종 어색한 상황을 만들었다. 일본에서는 그들과 유사한 동양인의 외모를 가지고 있으므로 내가 크게 외국인으로 드러나지는 않았다. 그러나 그로 인해 그들의 매우 공손한 인사법을 따르지

³ 문화횡단은 변경의 종속된 사람들은 지배적인 문화나 식민지 본국으로부터 전해지는 문화를 온전히 수용하는 것이 아니라 자신들의 입장에 따라 선택적으로 수용한다는 사실을 설명하기 위해 쿠바의 사회학자 페르난도 오르티스 (Fernando Ortiz)가 1940 년대에 만들어낸 개념이다. 이 개념은 매리 루이스 프렛의 저서 <제국의 눈-여행기와 문화횡단>을 경유해서 영어권 문화이론 내로 들어왔다. 그녀는 “문화횡단”은 “종속적 주변적 집단이 지배적 또는 메트로폴리스 문화에 의해 그들에게 전해진 재료들을 선별해서 그로부터 뭔가 창안해내는 접촉지역의 현상이다”라고 한다. 본 논문에서도 문화의 혼종성보다 문화횡단이라는 용어를 사용한 것은 이처럼 “문화횡단”이 능동적인 선별을 통해 “발전”으로서의 가능성을 가지고 사용되지만 혼종성은 그에 반대되는 수용적 의미의 용어이기 때문이다. 존 크라니아스커스, 김소영/강내희 번역, 「번역과 문화횡단 작업」, 흔적 1 호/ 제 3 부: 번역과 근대성, 2001, p.318

않으면, 실례를 범하는 예의 없는 사람이 되어버리곤 하였다. 나는 어딘가
다르고 이상한 존재로 비춰질 때가 많았다. 내가 이 상황에서 스스로를
고립시키지 않고 지켜내는 방식은 ‘나는 틀리지 않다’고 생각하는
것이였다. 조금 다른 것일 뿐 나는 틀리지 않다는 생각을 통해 새로운 곳에
적응 할 수 있었다. 그리고 점차 조금의 차이들을 가지고 있는 나의 모습을
부정하지 않고 인정할 수 있었다.

스키마를 형성하는 가장 큰 요소는 문화일 것이다. 나는 공간을
물리적으로 횡단하였을 뿐 아니라, 보이지 않는 믿음 및 가치관을 형성하는
‘문화적 틀’ 또한 횡단하였다. 문화란 의복, 언어, 전통 등과 같이 우리
눈에 분명히 보이는 것만을 지칭하는 것이 아니다. 이는 공유되는 믿음 및
가치관들의 체계이다. 따라서 문화는 우리가 주변의 삶과 세계를 해석하고
의미를 파악하는 틀⁴이다. 이를 떼면 다른 언어를 배우는 것은 다른 단어와
문장만을 외우는 것에 국한 되지 않는다. 이는 나를 표현하는 방식, 사물의
특성을 이해하는 방식 등 많은 부분에 있어 사고법을 달리하도록 만든다.
나는 문화와 문화를 이동할 때마다, 이미 습득한 언어와 생활 방식뿐
아니라, 다른 사고 방식과 다른 예의 범절 등을 새롭게 다시 배워야하는
상황에 놓였다. 게다가 모든 것은 눈으로 드러나는 것만은 아니었다.
사람들과 관계 맺는 법과 같은 문화적 차이들은 미처 습득하지 못한
상태에서는 갈등을 빚기도 하였다. 이처럼 내가 그동안 주변의 삶과 세계를
해석하고 의미를 파악하던 방식은 자주 그것과 다른 방식들을 만나게
되었다. 다양한 사람과 사물을 만나면서 의외의 생각들도 많이 알게 되었다.
나에게는 새로운 방식의 가족 관계나 남녀 관계도 존재했으며, 자연과
인간의 관계도 지역마다 달랐다. 많은 지역의 여행을 통해 본 세계는
너무나 새롭고 다양했지만 한편으로는 나의 기대와 얼마나 다를 수
있는지도 실감하게 되었다. 이렇게 나의 문화적 틀은 의심의 여지 없는
자연스러운 것에서 다양하고 알 수 없는 것으로 변화하고 충돌하면서
확장되어갔다. 세계는 인간이 다 알 수 없는 것으로, 나는 현재 놓인

⁴데이비드 폴락과 루스 반 레켄, (박주영 역), 『제3 문화 아이들』, 서울: 비즈앤비즈, 2008, p.66.

시공간에 따라 파악되는 부분적인 것만을 경험하고 있다는 생각이 강하게 들었다. 이 과정에서 나는 몇 가지의 중요한 나 나름의 관점을 갖게 되었다.

1) 나를 비롯한 타인들은 서로 같지 않다. 2) 스키마는 고정된 믿음이 아니다. 3) 가변적인 스키마가 서로에 대한 이해와 인정을 가능하게 한다.

결국 문화 횡단은 나와 사회에 대한 새로운 관계의 정립이라는 결과를 낳게 되었다. 이방인으로서의 자신을 받아들일 수 있게 되면서 집단화된 생각들, 교육화된 사회적 규범에서 멀어지는 것에 대한 불안감을 떨칠 수 있었다. 자신이 일정한 틀에 의해 모두 규정될 수 없음을 이해하자, 나와 다른 타인도 나의 시각에서는 다 이해할 수 없는 차이를 가진 존재로 보여졌다. 이것은 그 차이에 대한 관심에서 사회나 집단의 문제보다는 개인의 주관적 감정, 상상, 개인적 차원의 갈등과 같은 내면에 보이지 않는 세계에 대한 관심까지 갖게 하였다. 나는 동일성 보다는 차이에 시선을 두고자 한다. 즉 전체를 획일적으로 파악하는 거시적 시각보다는 개별성과 각각의 차이를 존중하는 미시적이고 세심한 시각을 갖기를 원한다. 이러한 나의 태도는 익숙하고 자연스러운 것에서도 작은 차이와 낯설음, 이상한 점을 예민하게 감지하도록 만든다. 또한 나와 다른 차이, 낯선 감정을 부정적인 것으로 여기지 않고 흥미의 대상으로 여기게 되었다. 다름에 대한 이해심은 탐구의 의지로, 주관적 시각에 기울이는 관심은 이를 눈에 보이도록 시각화 하고 표출하고자 하는 욕구를 발생시켰다.

위의 태도를 통해 예술에 대한 본인의 의지와 태도 또한 형성되었다. 예술은 사회에서 하나의 물리적인 기능이나 공통된 목적을 추구하지는 않는다. 따라서 개인이 예술 활동을 할 때 자신을 어떤 규범에 끼워 맞추거나 따라야할 믿음이 정해져 있지는 않다. 사회를 비판하고 행동을 촉구하기 위한 목적을 가진 작품도 존재하지만, 거기에도 작가의 주관성이 개입된다. 대다수의 작가가 사회 속에서 일원이 되어 같이 행동하기보다는, 자신이 주체가 되어 바라보고 느끼는 사실을 표현한다고 볼 수 있다. 특히 집단에 동화되지 못하고 부유하는 감정에 시달리며, 흔들리는 나의 존재를 스스로 명확히 알아보하고자 하는 나에게 예술은 적합한 표현의 수단이라 생각되었다. 만일 일정한 형태를 가진 무생물인 사물을 주관적 느낌에

의존하여 ‘새(鳥)’라고 부른다면, 이는 이미 배워 알고 있는 논리적 인지 구조와는 불일치하게 된다. 그러나 나는 이 주관적 느낌에 주목하고자 한다. 비록 이상하고 비논리적일지라도, 이들은 모두 나 자신이 주체가 되어 느끼는 생생한 감각이기 때문이다. 이것은 문학을 비롯한 여러 예술분야에서 사용하는 기법인 ‘낯설게하기(defamiliarization)’와 유사한 맥락을 지닌다. 낯설게하기는 익숙한 대상을 자동적으로 바라보고 인식하는 틀에서 벗어나 자신의 생생한 인식을 회복하기 위한 방편들이다. 이 방식은 궁극적으로 우리가 대상과 문제에 대해 지나치지 않고 깊은 이해로 나아가게 해 준다. 또한 지배 담론을 넘어서거나 소외된 것에 주목할 수 있어 현실을 비판적으로 바라보게 해 주는 역할까지도 기대할 수 있다.

앞서 말한 것처럼, 자신이 기존에 가지고 있는 인지구조는 규범적 표상을 만들어낸다. 그 표상에서 벗어나는 것에서 우리는 자신과의 이질감을 느끼게 된다. 이처럼 표상 내에서 의도하지 않았던 패턴의 지각은 통틀어 ‘의외성’으로 정의될 수 있다. 의외성(unexpectedness)의 단어적 정의를 살펴보자면 ‘뜻밖의 결과로 보여지는 것’, ‘생각 밖의 결과로 보여지는 것’이다. 또한 ‘기형적’, ‘비논리적’, ‘일반적인 인식으로부터 벗어난 것’이라는 의미들을 지니고 있다.⁵ 의외성은 낯설음을 동반하는 지각의 반응으로써 새로운 대상에 대해 ‘이상하다’, ‘비논리적이다’와 같은 부정적인 감정과 ‘새롭다’, 뜻밖의 사실을 알게 되었다라는 긍정적인 감정을 두루 포괄하는 의미를 가지고 있다. 그렇기에 의외성은 양면성이 공존하는 비정상이라고도 설명된다. 그리고 의외성은 갈등, 충돌, 이질적인 것과의 어울림, 융합 등을 동반한다는 특징이 있다.⁶

낯설음은 나에게 세상을 보는 시각이자 정서이다. 또한 익숙한 일상, 자신을 규정하는 규범과 거리를 두어 늘 깨어있고 나의 의식의 중심을 잡기

⁵ 남고은 김현석, 위의 논문, p.130

⁶ 김병옥, 「낯설게 하기 기법을 활용한 브랜드디자인의 의외성 표현 연구」, 한국디자인문화학회, 2010, p.65

위한 방법이다. 대상을 볼 때 나는 그것의 익숙함, 규범에서 조금 거리를 둔 채 바라본다. 그렇게 자유롭게 열어 둔 나의 시각을 통과하며 대상은 낯선 존재가 된다. 이렇게 낯선 나의 시각을 통과한 대상은 감정으로 표출되거나, 시각의 과정에서 예기치 못한 반응들을 만난다. 감정은 불안과 호기심, 이상함과 재미, 기대와 불일치가 주는 좌절과 놀라움 등의 양가성을 띤다. 또한 아무런 관련이 없던 기억, 연상이미지, 착각, 혹은 상상에 의해 변형이 일어난다. 이것은 현실에서는 일반적인 의식에서 벗어난 것, 즉 비논리성을 띄는 주관적인 변형이다. 결국 내가 시각화 하고자 하는 것은 나의 태도가 형성한 시각을 통과하며 발견되는 대상의 의외성이다.

2. 의외성을 통한 주체적 상상

앞 장에서는 문화적 횡단의 경험과 이것을 통해 형성된 나의 태도가 의외성을 표현하는 데에 동기가 되었음을 밝혔다. 또한 나에게 의외성이 어떠한 의미를 가지는지 정리해보았다. 이를 바탕으로 본 장에서는 내가

작품에서 표현하는 의외성이 어떠한 것인지 그 성격을 구체적으로 밝힐 것이다.

나는 의외성을 경험적으로 인식하였다. 먼저 문화횡단의 경험에서 내가 가장 주목한 것은 낯선 자극에 의해 예민하게 반응하는 나의 지각의 현상들이었다. 이 지각의 현상들을 크게 느낄수록 나는 사물의 이름이나 형태와는 멀어지는 듯한 거리감을 느꼈다. 또한 점차 한 가지 문화와의 동질감을 상실하면서 오히려 이전의 관습과 가치관과는 거리감을 느끼게 되었다. 앞 장에서 이미 의외성의 단어적 정의를 살펴보았다. 이 때 익숙하지 않은, 생각의 밖, 논리에서 벗어남과 같은 표현들이 사용된다. 나는 의외성이 어디에서 벗어나 있다는 것인지를 알기 위해 인지 심리학의 인식구조인 스키마를 알아보았다. 여기서 의외성은 바로 우리가 공통적으로 합리적이라고 배우는 논리성, 기존의 관습적 가치관, 습관적이고 자동적 인식구조인 스키마와의 거리감을 말하는 것이었다. 내가 문화를 횡단하면서 가장 주목한 것도 바로 이 거리감이었다. 나에게 내재되어 있던 스키마가 굳건한 상태에서는 이와 불일치하는 의외의 대상들이 이상하고 비논리적으로 판단되었다. 그러나 점차 스키마라는 틀과의 거리감을 느끼자, 그에 대한 믿음에 의심을 갖게 되었다. 어떤 정해진 기준에서 대상을 판단하지 않게 되자 의외성을 기준에서 벗어나는 것이 아니라 자연스럽게 공존하는 한 부분으로 인정하게 되었다. 나에게도 발견되는 의외적인 지각의 현상과 떠오르는 비현실적 이미지들은 밀어내야 할 것이 아니라 나의 한 부분이며 그것이 자유로운 나의 의식이자 욕구임을 또한 이해하게 되었다.

구체적으로 경험의 예를 들어보겠다. 낯선 공간에 놓여있는 여행자로서 나는 한 문화권에서 당연히 받아들여지는 사물의 언어와 그 의미들을 미처 습득하지 못한 채 자의적 시선으로 사물을 대할 때가 종종 있었다. 마치 유아기로 돌아간 것 처럼 상상에 의존해보기도 하였다. 이후에 그 사물의 문화적 맥락을 다시 배우게 되었을 때, 나의 주관적인 감정과 지각의 방식이 사물이 기존에 지니는 문맥과 거리가 있음을 발견하였다. 한편 스스로가 생각하는 나는 그대로인데에 반해, 나를 규정하는 여성, 아시아인,

딸, 나이 등은 때때로 문화의 배경에 따라 나를 다르게 보여지게 만들었다. 때로는 나에게 다른 행동의 방식을 요구하였다.

이는 나 라는 주체가 변하지 않았음에도 환경이라는 타의에 의해 자신이 의외적인 존재로 소외되는 경험이었다. 나는 여기서 몇 가지의 의문들을 갖게 되었다. 환경 혹은 타인에 의해 나는 어떻게 규정되고 있는가? 그것과 나는 왜 다르며 어떻게 다른가? 즉 나는 스스로 자신의 존재를 어떻게 인식하고 있는지 궁금해졌다. 이는 다시금 나의 주관적인 인식은 어떤 의미를 지니는가, 혹은 소외 되고 있지는 않은가?와 같은 연속적인 질문들을 발생시켰다. 이러한 물음들을 들여다보면서 나는 의외성이 그것을 느끼게 하는 대상과의 거리감을 가시화 하여 오히려 그 대상을 다른 시각에서 바라보게 해 주는 역할을 하고 있음을 알 수 있었다. 결론적으로 나에게 의외성은 타의에 의해 형성된 나의 틀과 나라는 주체의 고유한 자유로움이 별이는 갈등관계가 포함된 단어라고 할 수 있다. 여기서 의외성을 유발하는 구체적 대상은 작품의 소재가 되며, 갈등의 원인과 반응은 주제로 함축된다. 나에게 있어 의외적으로 발견되는 대상을 소재로 삼게 되므로, 작품을 할 때도 먼저 일관된 소재나 주제를 정해두지는 않는다. 나의 의견을 강하게 제시 하기 보다는 자신에게서도 조금 거리를 둔 채, 그 때 그때의 일상 속에서 떠오르는 순간을 붙들고 내면에서 벌어지는 현상을 탐구하였다. 그렇게 나의 내면에서 일어나는 우연한 지각의 현상들, 즉 연상과 상상 같은 이미지들 뿐 아니라 갈등과 불편함을 이미지를 통해 표현하면서 드러나지 않았던 관심사 혹은 갈등을 확인하고 주제를 구체화시켜나간다. 따라서 다소 산발적인 소재와 다양한 주제를 다룬다는 특징을 지닌다. 갈등의 원인과 반응을 중심으로 작품의 소재와 주제와의 관계를 구체적으로 살펴보기 위해 표로 간략히 정리해보았다. 이는 보다 총체적으로 작품의 주제를 살펴봄으로써 이어질 작품설명에 대한 이해를 돕기 위함이다.

<표 1> 나의 내적갈등에 따른 반응

작품의 소재	내적 갈등의 원인	나의 주관적 반응	작품의 주제
--------	-----------	-----------	--------

도시풍경	확일된 도시 공간에서의 소외감	낮설음, 이질감, 불안함	확일적인 공간이 유발하는 감정
보편적 일상사물	사회적 기준과 논리성에 대한 의심	비논리적 연상	일상성의 탈피가 주는 흥미
보편적 일상사물	자유로운 주체로서의 욕망과 현실의 한계 인식	비상식적 상상	간헐 현실의 극복 의지를 통한 개인의 가치 존중

< 표 1 > 에서는 본인에게 의외성을 띤 내적 반응들을 구체적으로 파악해 볼 수 있다. 이 원인을 일으키는 것은 다양성, 인식의 자유같은 가치를 추구하는 나의 성향이다. 그런 나에게 도시의 확일적 풍경, 현실의 인식구조의 한계 또한 발견 되면서 내면에서 갈등 관계를 형성하고 있음을 살펴볼 수 있다. 나는 이 장의 서두에서도 밝혔듯이 의외성의 속성 중 이러한 갈등 관계와 거리감을 경험을 통해 인식하였고 이를 드러내는 것에 가장 관심을 갖고 있다. 특히 이 논문에서 논의할 나의 작업은 본인의 내면 속 갈등관계가 표출하는 주관적 반응들을 담아내는 데에 초점을 맞추었다. 나는 의외성이라는 단어의 핵심은 논리와 틀에서 벗어난 자유로움이라고 보았으며 이를 개인의 주관성의 표출에 가까운 것이라고 생각하였다. 그리고 이것이 기존의 인식의 보편성과 부조화를 일으키며 환기, 또는 개인이라는 존재의 가치를 부각시키는 효과를 줄 수 있는 것으로 생각하였다. 따라서 의외성이 나의 작품을 아우를 수 있는 적합한 단어라고 생각했다.

나의 작품에서 의외성을 시각화 하는 과정을 설명하기에 앞서 미술사적인 의외성을 짚어보겠다. 많은 예술작품들은 각각의 의외성을 가지고 있으며, 대개 새로움 추구한다는 점에서 의외성을 의도하고 있다고 볼 수 있다. 그러나 의외성을 가진 모든 예술사조를 나와 같다고 할 수는 없을 것이다. 여기서는 비교와 대조를 통해 내가 표현하는 의외성에 대해 효과적으로 설명하기 위해 나와 조금 더 유사성을 지닌 초현실주의와 여기서 나타난 데페이즈망 기법을 예시로 사용하고자 한다. 초현실주의의 탄생 배경에는

제 1 차 세계대전으로 인한 참상의 영향력이 크게 자리한다. 전쟁의 참상, 과학의 발전으로 인한 충격 등 시대적 배경은 인간의 정신을 황폐하게 만들었고 이에 인간성에 대한 연구와 회복의 움직임이 일어났다. 꿈과 무의식에 대한 심리학 연구를 바탕으로 초현실주의자들은 ‘ 무의식의 상태에서 자유롭게 펼쳐지는 욕망의 문제를 예술적으로 형상화’⁷하였다. 구체적으로 초현실주의는 금지의 위반, 선입견과 목적성에 대한 자유의 추구, 인식에 대한 자유의 추구하고 같은 목적을 지닌다. 그들의 목표는 무의식의 본질을 밝히고, 사람들의 정상적인 태도를 전복시키는데 있었으므로, 무례하고 어리석은 내용들을 쏟아 넣었다. 이와 관련해 비논리적인 사고의 즐거움을 일깨워주는 전략을 띄고 있기도 하다.⁸ 이 전략에 따라 그들은 형식적으로 몇 가지의 기법을 사용하였다. 무의식과 의식 사이의 관계를 설명하는 심리학 연구의 해석을 따른 자동기술법, 사실묘사적 초현실주의, 그리고 초현실적인 표현의 효과에 주목한 데페이즈망의 기법이 그것이다. 이 전략들 중 나는 특히 데페이즈망에서 나의 작품과의 유사성을 발견하였다. 데페이즈망은 상반된 이미지를 결합하거나 병치 시켜 인식의 충돌을 일으키며 의외성을 극대화 하는 표현의 기법이다. 익숙한 것의 맥락을 바꾸어 버리거나, 크기를 바꾸어 보기, 이질적인 이미지를 함께 제시하는 방법은 우리의 익숙한 인식과 판단을 멈추게 한다. 멈추어버린 우리의 인식은 기댈곳을 찾는데, 그곳이 바로 앞서 설명한 ‘ 스키마’ 와 같은 기대유형인 것이다. 그러나 이 과정 속에서 이미 차이를 인식하게 하여 현실의 어떠한 메시지를 받아들이게 하는 것이 데페이즈망의 전략이다. 이 비워버린 차이, 즉 거리감을 이어주는 것이 바로 초현실주의자들이 추구하였던 자유이며 충격이고 놀이였고 욕망이다.⁹

나 또한 보편적인 시각에서의 객관성이 나의 주관성과 불일치 할 때 오는 의외성을 통해 나의 진짜 경험과 욕구를 표출하고자 하였다. 궁극적으로는

⁷ 두미혜, 「무의식과 초현실주의」, 현대사상(11), 2013.4, 27-38, p.27

⁸ 정유리 송만용, 「데페이즈망기법으로 본 공익광고와 초현실주의 전략에 관한 연구」, 커뮤니케이션디자인학연구 제 41 호 (2012. 10), p.61

⁹정유리 송만용, 위의 논문, p.62

나의 주체적 느낌과 경험이 부각된 시각 이미지를 통해 자연스러움, 정상적이라고 여겨지는 관습과 논리성, 그 고정된 시각의 틀을 전환해보는 것을 주제로 삼았다. 또한 비논리적 이미지에서 재미 뿐 아니라 미적 아름다움을 찾고자 시각적인 실험을 진행하였다. 그러나 나의 작업에서 의외성은 사회적인 메시지를 주는 수단이 되거나 이를 강하게 다른 이에게 전달하려는 의도로써의 역할은 크지 않다. 나는 의외성을 드러내는 데에 있어서 나의 내적, 심리적 측면의 범위에 더 집중하고자 하였다. 먼저 나 자신을 탐구하고 알아가며 주체적인 시각을 갖게 되는 것을 주요한 목적으로 두었다. 이것은 내가 자아의 정체성에 대한 혼란을 겪으면서 한 가지의 의견에 확신을 갖지 못하였기 때문이다. 이에 따라 좀처럼 나의 주장을 펼칠 수 없었고, 소극적인 표현의 태도를 취하게 된다는 한계를 스스로 인식하였기 때문이다.

그런 나에게 자신을 주체적으로 재인식해보는 과정은 개인적으로 중요한 의미를 가지고 있는 것이었다. 더욱이 이를 통해 나에게 사회적 관심사나 소통의 의지가 존재하고 있음을 확인할 수 있었다. 나의 내적 반응에 집중하여 주제를 발전시키면서 작품 또한 조금씩 변화를 거치게 되었다. 이를 뒷 장에서 조형적 효과를 분석하면서 보다 구체적으로 살펴보겠다.

III. 연상작용과 의외성의 표현

II 장에서는 의외성을 통해 나의 시각과 태도를 밝혔다. 또한 내가 작품에서 다루고 있는 의외성의 범위와 이를 통해 드러내고자 하는 주제를

포괄적으로 설명하였다. 이는 조금씩 다른 소재와 표현 방식으로 전개된 나의 작품들을 공통적으로 하나의 태도와 성향으로 묶어보기 위함이었다.

본 장에서는 나의 작품에 집중하여 보다 구체적으로 분석해보고자 한다. 작품을 소재에 따라 분류하고 이에 따른 주제와 표현 기법의 변화 또한 구체적으로 살펴볼 것이다.

앞서 설명했듯이 나에게 갈등의 원인을 제공하는 외부적 요인은 도시공간과 획일성이었다. 따라서 소재는 대부분 도시풍경과 일상사물에서 파생된다. 이 때 나의 감정이 부각되거나 지각의 현상 자체에서 오는 흥미, 갈등의 극대화를 통한 주제의식의 표현에 이르기까지 각각의 소재에 대한 나의 반응은 조금씩 달랐다. 또한 이에 따라 표현방식을 달리하였는데, 이는 주제의 변화 뿐 아니라, 조형예술인 미술에 있어 의외성의 주는 시각적 효과와 그 가능성을 확장해 보고자 하는 의도를 바탕으로 한다.

1. 자유연상의 전개와 사물의 변형

본 논문에서 다루고 있는 작품들은 다양성보다는 획일된 공간 속 반복된 일상을 살아야하는 나의 경험과 이로인한 위축된 심리에 크게 영향을 받고 있다. 이러한 심리로 인해 순간 순간 의외적으로 나타나는 주관적 감정들과

상상에 빠져들면서, 일상 속에 젖어들기보다는 거리두기를 할 수 있었다. 따라서 작품이 나 개인의 내면에서 출발하고 있음에도, 추상적 감정보다는 구체적 대상을 관찰하고 연상되는 이미지를 소재로 한다.

심리를 자극하는 사물에 따라 전개된 작품은 다양한 소재와 표현 기법으로도 전개되었다. 앞서 정의한 의외성에는 나의 감정과 반응, 그리고 갈등이 들어 있는데, 내적 갈등의 원인을 자연과 떨어진 획일된 공간 같은 획일되고 습관화된 대상을 탈피하고자 하는 데서 벌어지는 갈등, 도시와 획일성으로 간략히 정리해 보았다. 본 장에서는 이에 대해 조금 더 구체적으로 설명하겠다.

최근 몇 년간의 작업들은 거의 대부분 내가 일상을 보낸 서울의 도시 공간을 배경으로하여 느껴지는 나의 반응들을 소재로 한다. 이 공간은 내가 태어나고 어린 시절을 보낸 익숙한 곳이지만 한편으로는 좀처럼 익숙해지기 어려운 곳이기도 하다. 나는 서울에서 대도시의 전형적인 현상들을 마주 하게 된다. 고층 빌딩과 수많은 사물, 그리고 소음으로 가득한 공간의 스펙타클¹⁰, 공간의 동일한 구획화를 보게 된다. 특히 더 이상 과거의 상징성을 찾아볼 수 없게 급속도로 빠르게 생겨나는 현대식 건물은 나에게 아무 의미도 읽을 수 없는 단절감을 준다. 나는 사방이 하얀 시멘트 벽으로 이루어진, 기하학 도형같은 건축물 속을 지날 때면 느닷없이 시공간이 지워진 낮은 곳에 갇힌 듯하며 불안함도 느끼곤 한다. 그 당시 나는 일본의 남단에 위치한 섬 오키나와에서 서울로 이동하였다. 작은 섬인 탓에 오래되고 낮은 전통 건물들 사이로 익숙한 사람들이 오고 가는 곳이었다. 백년이 지나도 변하지 않을 것 같은 성곽 길과 우뚝 선 각양각색의 고목(古木)들이 주는 안정감이 있었다. 이와는 대조적으로 눈 앞에

¹⁰ 프랑스의 사회학자 기 드보르가 현대사회의 현상을 정의하기 위해 사용한 개념적 어휘이다. 복제된 이미지에 의한 시각적 남용이나 대량 생산 자체 뿐 아니라 ‘물질적으로 번역된 세계관 자체’를 말한다. 그가 말하는 현대사회 즉, 스펙타클의 사회에서는 ‘원본 보다 복사본이, 현실보다 환상이나 가상이, 본질보다 외양이 더 선호된다...사회 전체가 물질적으로 재구성되고 기계적으로 조작된다. 그에 따라 인간의 삶도 당연 깊이나 내용 없는 외양에 집중되고 있다.’ 박치완, 「스펙타클의 지배와 인간의 (자기)소외」, 고려대학교 철학연구소, <PNMEK: 철학연구> 33 권 0 호. 2007, pp.191-193

펼쳐지는 도시 공간의 삭막한 풍경들을 대하면서 나는 큰 낯설음을 느꼈다. 그 당시의 기분을 작가노트에서 찾아볼 수 있다.

도시의 찜통 같은 더위를 뚫고 잠시, 바람이 내 뺨을 스쳐가는 것을 느꼈다. 바람에는 늘 표정이 있는데 웬지 그곳에서 온 바람이었던 것만 같아서 한동안 옛 기억에 사로잡힌다. 이곳에 돌아온 지 벌써 6일째. 아직은 길을 걷다가도 새로운 바람이 낯설다. 그곳에서는 늘 바람이 불었다. 해가 가까이 떠 있고, 이름 모를 생물체들의 소리로 가득했다. 하지만 그 바람소리는 마음에 꼭꼭 숨겨두고 살아야 한다. 이곳에선 아무도 바람을 구별하지 않는다.¹¹

익숙했던 공간이 다시 낯설어지는 경험은, 불안감과 함께 나에게 다시금 신선한 자극을 주었다. 나는 일상을 영위하고 있는 서울에서도 종종 나 혼자 걷도는 듯한, 이질감을 자주 느끼곤 하였다. 이것은 가족과 친구와 함께 할때도 나 혼자만 동떨어진 듯한 거리감 같은 것으로, 소위 말하자면, 소외감에 가까운 것이었다. 그러나 나는 여기서 흥미롭고 강한 감정의 자극 또한 느꼈다. 나는 익숙한 공간을 지나치고, 분명히 알고 있는 사물을 보면서도, 수수께끼 같은 알 수 없는 기분에 사로잡히곤 하였다. 이것이 일상 속에서 나에게 묘한 긴장감을 주곤 하였다. 나는 추상적이고 주관적인 이 감정에 강하게 이끌렸다. 그러자 보다 자세히 이 감정을 알고 싶어졌으며, 남들에게도 전달해보고싶은 욕구도 생겨났다. 이를 작품에서 다루기에 앞서, 몇 가지의 질문을 먼저 해야만 했다. 긴장과 불안 같은 불편한 감정이 나에게 어떻게 상상력을 발휘하도록 하는 자극으로 작용하게 되었는가? 나는 작품에서 왜 이를 표현하며, 무엇을 통해 드러낼 것인가? 하는 것이다.

먼저, 이질감은 나로 하여금 남들과 공유할 수 없는 자신의 세계를 강하게 인식하게 해 준다. 친숙한 가족과도 나눌 수 없는 나의 낯선 감정은 소외감으로 이어지고, 때로는 나를 다 이해시킬 수 없다는 심리로 인해 위축되거나 좌절감도 생겨난다. 나는 타인과 소통할 수 없는 나의 무의식

¹¹ 작가노트에서 발췌, 2011, 8.

속 세계로 깊이 빠져들고, 여기서 편안함을 느끼게 된다. 무의식의 존재감이 커져 갈 수록, 공간 속 사물은 마치 나에게만 느껴지고 보이는 듯한 비밀스럽고 환상적인 존재로 비추어지기도 한다. 마치 자연스럽게 흘러가는 일상 속에서 갑자기 나에게만 보이는 무언가가 나타날 것만 같은, 어린아이같은 상상을 하게 된다. 이처럼 소외감, 불안함은 나에게 상상을 자극하는 결과를 낳았다. 나는 이 점에서, 불안하고 낯선 이미지를 상상을 자극할 수 있는 요소로 여기고 있다.

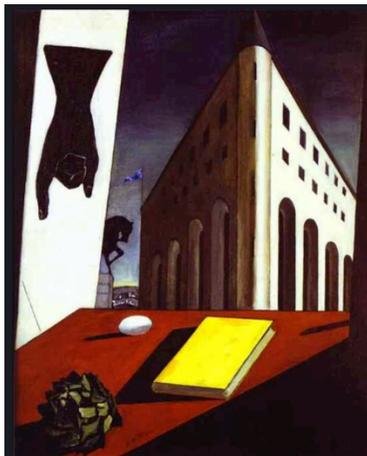
시각화, 즉 미술로 나의 감정을 표현한다는 것은 타인에게 보여진다는 것을 전제로 한다. 그렇다면 왜 낯선 감정을 표현하며, 왜 상상을 자극하려하는가? 하는 두 번째 질문에 답해야만 한다. 이에 대한 답을 통해 작품의 의도에 대해 보다 구체적으로 설명할 수 있을 것이다.

앞서 말한 것처럼 나에게 낯설음을 유발한 서울의 공간은, 도시화에 따라 획일된 외형들로 이루어져 있으며 나는 여기서 삭막함을 느꼈다. 구체적으로는 삭막한 건물과 넘쳐나는 사물들에서 피상적 경험을 겪게 되면서, 상호작용보다는 일방적인 소통에 의해 갑갑함을 느낀다. 그리고 나의 존재 또한 획일된 풍경 속에 들어가 있는 일부분일 뿐 존중받지 못한다는 데서 불안함도 느끼게 된다. 나는 일상의 쳇바퀴에서 벗어나, 꼼꼼히 나의 내면을 관찰하고자 하는 태도, 시시각각 다채로운 상상이 주는 유희들로 일상을 주체적으로 영위하고 풍요롭게 만들고자 하는 의도를 가지고 작품을 만든다. 그런 나에게 빠르고 단일화된 가치들이 우위에 있을 때, 내가 중시하는 가치들이 사소하게 치부되거나 억눌려버릴 것 같은 불안감을 느끼게 된다.

나는 그 불안을 작품을 통해 극복하고자 한다. 나에게 익숙해지지 않은 일상의 긴장감은 공간의 성질을 눈에 띄게 자각하게 해 주었고, 문제점을 인식하게 해 주었다. 따라서 나는 나의 시점에서 대상을 낯설게 보고자 한다. 새로운 충격의 의외성보다는 일상 속 풍경이나 사물에 가까이 다가가, 진솔하고 생생한 나의 경험에서 오는 감정, 예기치 못한 반응이 주는 엉뚱함, 상상력을 표현하고자 한다. 이를 어떤 방식으로 표현하였는지, 구체적으로 작품의 예시를 통해 살펴보겠다.

1) 낮설음이 부각된 풍경

초기의 작품들에서 나는 도시 공간을 바라보는 나의 시각을 소재로 하여, 풍경을 낮설고 생경한 것으로 표현하고자 하였다. 생경함을 표현하기 위해 나는 평면에서 공간의 원근감을 변형하고 색채를 달리 하였으며, 연상 이미지를 비현실적으로 개입시키는 방식을 사용하였다. 공간을 생경하게 변형시킴으로써 불안감을 표현하는 대표적 작가로 데 키리코(Giorgio de Chirico, 1888- 1978)를 들 수 있다. 그는 작품에서 원근법의 변형, 색채의 활용, 그리고 데페이즈망의 기법을 통해 관람자에게 불안한 심리를 자극한다. 이 조형요소의 효과를 잘 살펴보겠다. 우리는 대개 하나의 소실점으로 공간의 깊이를 부여하는 원근법에 익숙하다. 그러나 키리코의 작품에서는 땅이 위로 솟아 나며, 기울어진 벽과 같이 다시점에서 공간을 왜곡하고 있다. 이 왜곡은 공간 자체를 낮설게 만드는 효과와 함께 익숙한 세계를 전혀 다르게 경험할 수 있게 만든다. 원근법에 익숙한 우리의 눈이 왜곡된 공간을 최대한 거부하면서 원근법에 맞춰가려고 하면 할수록 낮선



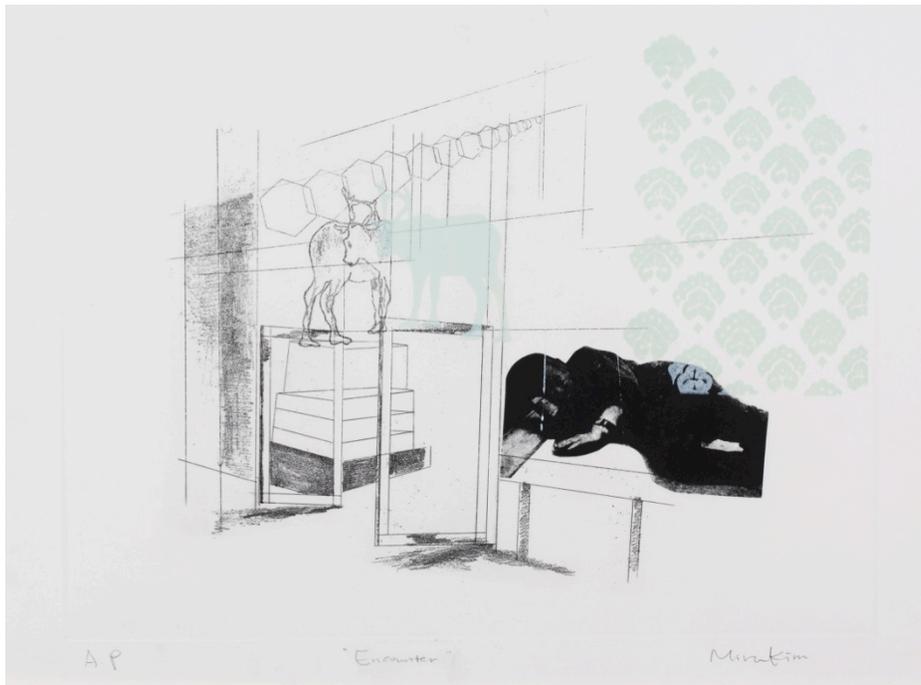
공간으로 빨리 들어가게 만들기 때문이다.¹² 이와 함께 일상적인 사물을 전혀 다른 공간에 옮겨놓거나 실용적 관련성을 제거하는 방법으로 낮선 장면을 연출하는 방식인 데페이즈망이 두드러진다. 이처럼 익숙하게 사물을 보는 우리에게 그 방식과 다른 보기를 유도하는 조형적 변형은 시각적인 낮설음을 주며 불안감을 표현하는 방법이다.

<encounter # 1, # 2> (그림 1, 2,

P22)에서는 풍경에서 원근법을 따르지 않은 채 선과 도형, 면으로 간략화시킨 표현을 하였다. 건물의 형태는 직선으로 분할되어 있다. 희미하게 끊어지고 겹쳐지면서 입체적 건물은 평면의 도면처럼 보이기도 하며 그저

¹²박경숙, 「하이데거의 형상과 불안개념을 통해 본 클레와 데 키리코의 회화」, 한국기초조형학회, <기초조형학연구>12 권 5 호, 2011, p.183

화면을 분할하는 추상적 패턴처럼 보이기도 한다. 직선, 흑백은 차가운 도시공간의 외형이자 피상적인 경험들을 유발하여 공허함을 느낀 나의 감정을 드러내는 표현이기도 하였다. 나는 또한 공간 속 사물들의 형태를 부분적으로 단순화 하여 사실적 풍경을 어색하게 변형하였다. 사슴의 몸이 접혀 있거나, 사람의 두상이 실루엣으로 크게 부각되어 있는 등 비현실적인 왜곡 또한 생경하게 보이기 위한 표현이다. 형태만을 남기고 지워낸 일부의 이미지도 모호하게 보이도록 유도하면서 알 수 없고 불안한 공간으로 만들어보았다. 색상 또한 흑백으로 사실의 정보에서 더욱 멀어지도록 하였다. 이렇게 풍경을 사실적으로 재현하는 방식에서 벗어나 의외성을 주는 방법을 모색하였다. 이 때 연상 이미지를 활용해 보았다. 사물의 작은 부분에서도 큰 자극을 얻고 떠오르는 연상작용 또한 낮은 심리에서 자주 발현되는 것이었다. 나는 이를 재현하기 위하여 화면 속에 떠 다니는 사슴이나 누워 있는 사람, 이국적인 아치형 문과 신체의 일부 등의 이미지를 비맥락적으로 콜라주 하여 생경함을 부각시켜보았다.



<그림 1> **encounter**, 2009, 에칭과 실크스크린, 54.5x 78.8cm

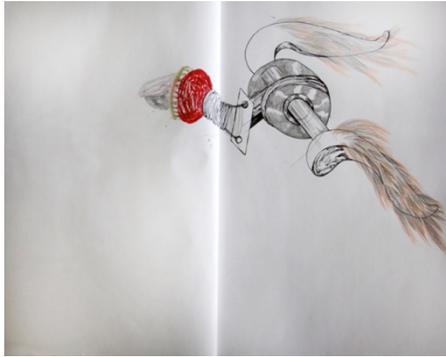


<그림 2> **encounter #2**, 2009, 에칭과 실크스크린, 54.5x 78.8cm

2) 연상을 통한 일상 속 사물과의 거리두기

일상을 보내는 도시공간이 낯설게 느껴지면서, 나는 모든 것에서 심리적 거리감을 느꼈다. 익숙한 일상 사물에서도 종종 느껴지는 낯설음을 감지하였다. 또한 현재 눈 앞에 놓인 사물을 직시하지 못하고, 이전의 기억이나 무의식적으로 떠오르는 연상이미지가 자주 발현되는 현상을 겪었다. 나는 이 원인을 심리적 거리감에 의한 것으로 파악하였다. 앞서 서울에 다시 돌아왔을 때 나의 느낌을 설명하였는데, 나는 이처럼 도시 환경과의 심리적 갈등에 놓여 있었다. 그러나 물리적으로 이 환경에서 완전히 벗어날 수는 없었다. 따라서 이 갈등에서 벗어나고자 하는 나의 반응들이 나타났다. 먼저 나는 빠르게 지나가는 때 순간을 의식적으로 바라보고자 하였다. 넘쳐나는 사물과 이미지 속에서도 작고 익숙한 사물들에 다시금 관심을 기울여보고자 하였다. 또한 뚜렷한 목적의식에서 벗어나고자 비합리적인 상상을 즐기고 예술적으로 표현하는 것에 의미를 두게 되었다. 나는 이러한 태도로 관찰된 일상 사물들을 드로잉 하였다. 드로잉에서는 문고리가 새와 결합되거나 석유 펌프가 바나나 꽃처럼

변하는 등 사물을 닮은 연상 이미지를 통해 의인화나 생물화하는 표현적 특성이 나타났다. (그림 3, 4)



<그림 3> 문고리 새, 2013, 연필과 색연필과 펜, 35 x 42 cm

<그림 4> 바나나 꽃 펌프, 2011, 종이에 연필과 색연필, 수채, 27.2 x 39.4cm

나는 사물에서 달, 새, 꽃과 같은 자연 이미지와의 유사성을 자주 발견하고 연상 이미지를 떠올리곤 한다. 여기에는 나의 다양한 자연환경에서의 경험이 주는 기억의 영향력이 존재한다. 또한 나의 무의식이 갖는 자유로움이 감춰 있는 듯한 사물의 이름과 형태와 충돌하면서 발생하는 엉뚱한 반응이기도 하다. 나 또한 눈 앞에 놓인 사물을 분명히 인지 할 수는 있지만, 때로는 나의 지각이 주는 연상이미지가 더 크게 부각되어 다가오기도 한다. 보이는 것과 다르게 느껴지는 의외성은 분명한 사물, 친숙한 대상에서 더 크게 느껴졌다. 이는 실제로 인지 심리학 연구에서 근거를 찾을 수 있었다. 학자 Gerard 는 인지의 부조화 현상¹³을 이미지로 표현할 때 친숙한 사물이거나 표상이 확실한 대상일수록 그 효과가 크다고 하였다. 이미 알고 있는 구체적인 대상을 통해 오히려 다양한 갈등적 규범과의 부조화를 경험할 수 있다고 하였다. 한편 시각적으로 그 부조화가 커질수록 불일치 자극의 반응이 증가하나, 원형을 알 수 없을 정도로

¹³ 인지부조화란 우리의 신념 간에 또는 신념과 실제로 보는 것 간에 불일치나 비밀관성이 있을 때 생기는 것으로, 인지 부조화 이론에 따르면 개인이 믿는 것과 실제로 보는 것 간의 차이가 불편하듯이 인지 간의 불일치가 불편하므로 사람들은 이 불일치를 제거하려 한다. [네이버 지식백과] 인지부조화 [cognitive dissonance] (실험심리학용어사전, 2008., 시그마프레스(주))

부조화가 커질 경우는 오히려 점화가 감소함을 검증하였다.¹⁴ 나는 친숙한 사물을 선택하였으며, 변형에 있어서도 너무 주관적이지도 너무 직접적이지도 않은 은유적 표현으로 보이는 것과 주관적 느낌의 차이를 전달해보고자 하였다. 이 점에서 나는 지나치게 자유로운 상상 보다는 답음에 기반한 연상 이미지를 통해 사물과 나의 의외적 반응 간의 거리감을 표현하고자 하였다.

연상은 하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상¹⁵으로 정의된다. 사람의 마음 속에서 하나의 관념이 다른 관념으로 연결되는 과정에는 기억이나 교육, 심리 등 다방면에 걸친 방대한 영향력이 있을 것이다. 이렇듯 연상은 커다란 개념이자 마음 속에 일어나는 주관적 작용이다. 소흥열은 ‘논리와 사고’에서 연상력을 논리적인 사고를 하는 추리력보다는 ‘상상력과 더 가까운 성질의 것’¹⁶으로 보고 있다. 연상을 상상을 일으키는 사고 과정의 부분적 영역으로 보며, 먼저 모든 것을 연관지어 사고해 보는 것이다. 전혀 상관 없어 보이는 사물도 연상을 통해 새로운 연관성을 발견하게 하므로 연상은 상상을 하는 사고 과정과 관련이 있다고 말한다. 이들은 모두 객관성에서 벗어나 자유로움을 바탕으로 사고하는 공통점이 있다. 그러나 상상과 같은 자유로움 속에서도 연상에는 인과관계가 존재한다고 설명한다. 마음 속에 일어나는 현상일지라도 구체적인 대상이 자극이 되어 또 다른 대상이 연속적으로 떠오르는 구체적 연상작용에는 유사성, 기억 같은 원인이 존재하고 있다. 이에 심리학에서는 연상을 개인의 인지구조나 태도를 반영하는 것으로 마음의 세계를 규명하는 유력한 수단¹⁷의 하나¹⁷로 보기도 한다. 특히 목적의식 없이 자연스럽게 표현되는 자유연상은 심리학 치료기법 중 하나로 사용된다.

14 남고은 김현석, 위의 논문 p.130

15 국어사전, (주)낱말

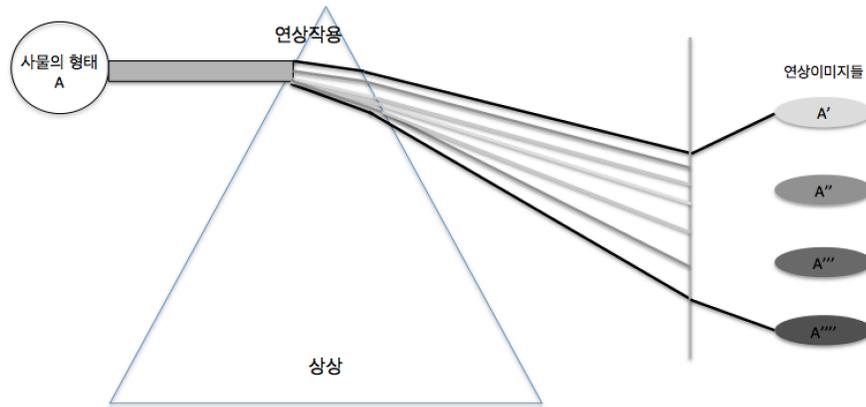
16 소흥열, 『논리와 사고』, 서울: 이화여자대학교 출판부, 1979, p.43.

17 유카와 료조(이덕봉 역), 「범주명사에 대한 학령기 아동의 자유연상-제 1 반응어와 출현율」, 한국심리학회지: 발달 5(1), 1992.6, 191-212, p.191

여기서 자유스러운 연상에서 표현되는 내용이나 감정은 무의식적으로 지니고 있는 동기나 욕망을 가려낼 수 있는것¹⁸으로 여겨진다.

나 또한 사물의 이름이나 기능에서 멀어져, 자유롭게 나타나는 자유연상의 사고과정을 통해 이미지를 그려냈다. 이때 실제 일상에서 관찰한 구체적 사물을 대상으로 하였다. 그리고 주로 유사성을 통해 떠오르는 자유연상을 활용해 또 다른 사물로 연결지어 보았다. 이렇게 그려진 이미지는 구체적인 형상을 가지고 있다. 이러한 특징에 미루어 볼 때 나의 작품은 연상이미지의 표현이라고 부를 수 있다. 연상이미지는 자유로운 무의식의 작용에 의한 표현이지만, 실제의 사물을 의식적으로 관찰해보고 파생시켜 본 것이다. 나는 연상이미지를 실제의 사물 이미지와 결합하여, 바라보고 있는 대상과 파생되는 상상에 가까운 자유로운 무의식이 전혀 동떨어진 것이 아니라 서로 영향을 미치며 공존하고 있음을 나타내보고자 하였다. 표 2 (P26)는 이 과정을 시각화 해 본 것이다. 나는 상상이라는 자유로운 무의식을 표현함에 있어 그 중에서도 형태적 유사성을 통한 연상을 작품에 활용하고 있다. 나는 연상이 일어나는 과정, 즉 연상 작용을 소재가 되는 사물이 작품에서 새로운 이미지로 표현되도록 연결하는 다리와도 같은 것으로 생각해보았다. 이는 이전에는 서로 관계없던 것을 새롭게 연결지을 수 있는 다리이다. 나는 이 다리를 통해 사물의 고정적 형태가 다양한 이미지로 변형되고, 새로운 의외성의 표현이 확장 될 수 있을 것이라 기대하였다.

¹⁸ 교육학용어사전, 서울대학교 교육연구소, 1995



<표 2> 유사성을 통한 연상작용과 상상의 발현

3) 표준화된 사물의 다변화(diversification)

특히 가로등을 소재로한 작품들에서 연상작용을 활용한 이미지들이 나타나 있다. 나는 가로등을 소재로 오랫동안 작업하였다. 가로등이라는 한 사물에서 하나가 아닌 여러가지의 연상을 떠올리고 그리기를 반복하였다. 앞서 말한 것 처럼 그 당시 나는 도시에서 획일되어져 가는 공간에 대한 불만과, 삭막함 속 불안감을 함께 느끼고 있었다. 이를 극복하고자 진정한 의미의 주체적 일상을 회복해야 한다고 생각하였다. 따라서 나는 사소하게 지나치는 사물들을 주의깊게 바라보고 관찰해 보고자 하였다. 이 때 주목한 것은 공간을 이루고 있는 회색의 울타리, 가로등, 전봇대, 손잡이와 같은 것들이었다. 공간에서 자주 마주칠 수 있는 이와 같은 사물들이 도시의 인상을 결정짓는 데 크게 기여하고 있다고 느꼈기 때문이다. 또한 이들은 기하학적 형태와 흑백의 단순한 색채로 이루어져 있어 원하는 대로 형태를 상상하기에 용이했다. 아울러 반복적으로 설치되어 있어 비교적 큰 크기에도 불구하고 의식하지 않고 스쳐 지나가게 되므로, 의식적으로 주변을 관찰하자 새삼 강하게 존재감을 드러냈기 때문이기도 하다.

가로등은 나의 일상 공간에서 자주 만나는 친숙한 사물이었다. 따라서 낮설음으로 다가왔을 때 나에게서는 매우 의외성을 띤 인상적인 사물로 느껴졌다. 다시금 가로등을 선택한 이유를 간략히 정리해보자면, 일상 속에서 낯선 만남의 순간들을 제공하여 나의 정서를 자극한 소재였으며, 단순한 조형성에 의한 유사 사물과의 연상 가능성이 큰 사물이었기 때문이다. 가로등에 대한 주관적 지각이 발생한 원인과 과정을 조금 더 자세히 살펴보겠다.

(참고 그림 2, 3, P28)의 사진들은 도시의 일상에서 주목한 조명, 가로등과 관련한 나만의 의외의 순간들을 포착한 사진들이다. 환하게 켜진 조명등에 몰려들어 있는 벌레들로 인해 눈이 내리는 듯한 착각을 일으킨 풍경의 사진이다. 그리고 마트의 대형 냉장고에서 들판에서나 자라는 식물이 실제로 자라나고 있는 뜻밖의 광경을 찍은 사진이다. 이는 어쩌면 자연스러운 일상의 모습이며 누군가에게는 기술의 발전이 주는 편리함으로 여겨 질 것이다. 그러나 나는 여기 저기 넘쳐나는 조명이라는 사물이 만들어내는 도시의 풍경에서 밤과 낮, 자연과 인공의 경계가 지워진 듯한 느낌을 받았다. 마트에서 밤낮 없이 조명 아래 빠른 성장을 강요 당하는 식물이나, 불빛에 날아드는 벌레들이 만들어내는 풍경을 바라보며 나는 자신도 채소나 벌레처럼 가짜 불빛 아래 기계적으로 살아가고 있는 존재와 다름아니게 느껴졌다. 도시화에 따른 사회적 현상들, 환경문제의 심각성 같은 큰 사회문제에 비하면 매우 개인적인 감정이고 찰나의 연상이었다. 그러나 나에게서는 도시에서의 일상을 환기해보는 큰 사건과 같은 것이었다. 이후부터 그저 스쳐지나가던 가로등, 작은 조명등들이 풍경 속에서 자꾸 눈에 띄고 관찰되었다. 그 당시의 심경은 작가노트에 나타나있다.

밤은 정서를 풍부하게 만들어주는 시간이지만 주변은 온통 대답없는 물질들로 가득차있다. 그렇다고 자연과 사람을 그리워할 새도 없었다. 도시는 어디에나 환하게 불을 밝히며 안락함과 아름다움을 또한 제공하고 있다. 결핍될 틈도

없이 사물들이 들어차 있다. 그렇게 나도 언젠가는 무엇으로 대체되어 조용히 사라져버릴 것만 같다.¹⁹



<참고그림 2, 3> 가로등, 조명과의 의외의 만남

(왼쪽) 마치 눈이 내리는 것 처럼 착각을 일으키는 커다란 조명등에 날아들고 있는 벌레들

(오른쪽) 마트의 대형 냉장고 속에서 자라나고 있는 식물들

¹⁹ 작가노트, 2012



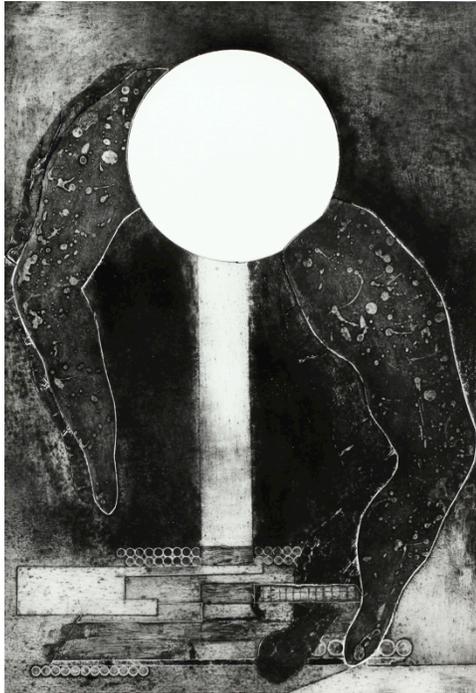
<좌 그림 5> 가로등의 인사, 2012, 목탄과 오일바, 79 x 110 cm

<우 그림 6> 가로등 달, 2012 목탄과 오일바, 40 x 55 cm

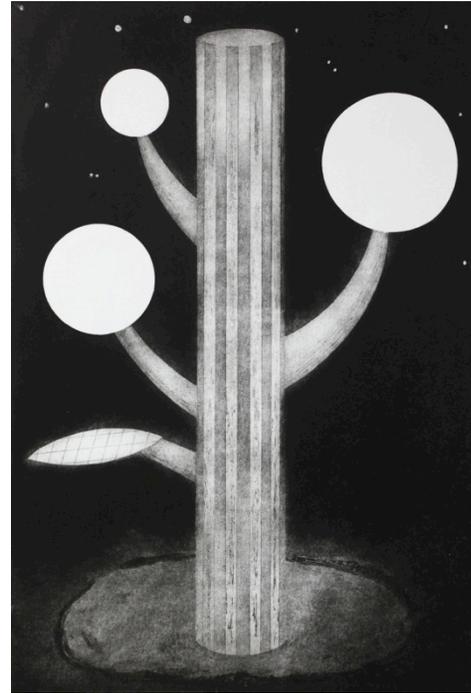
<가로등의 인사> (그림 5)는 가로등이라는 사물을 통해 연상된 사람의 이미지를 원래의 대상과 결합한 드로잉이다. 늦은 밤, 집으로 돌아가면서 아무도 없는 어두운 길에서 만난 가로등은 나의 움직임을 따라 불을 밝히며 말을 걸어오는 듯 했다. 그저 센서등이 나의 움직임을 감지한 것인데 웬지 조명은 마치 살아있는 사람과 같은 존재처럼 느껴졌고, 이 느낌을 사물과 결합해 그려본 것이다. <가로등 달> (그림 6)은 또 다른 가로등의 둥근 형태와 빛에서 달을 연상하고 결합하여 그린 드로잉이다. 나는 연상이 떠올랐을 때 문득 실제로 달을 올려다 본 지가 꽤 오래되었다는 것을 깨달았다. 스스로 가까이 있는 조명 빛 아래 만을 응시한 채, 좁은 시야 속을 바쁘게 오고 가고 있었다. 둥그런 가로등은 그 사실을 알려주는 듯 하였다. 나는 피상적으로 경험되는 사물을 조금더 능동적으로 느끼고 반응해 보는 것이 이처럼 작지만 큰 발견을 가져다 줄 수도 있음을 실감하였다. 나는 자주 가로등을 응시하였다. 스쳐 지나치던 길에서 천천히 발걸음을 멈추자 조금씩 주변이 환기됨을 느낄 수 있었다. 이 때에 나는

도시 속 일상 사물을 불안 뿐 아니라 상상을 자극할 수 있는 요소로 바라보게 되었다.

공간 속 불안감보다 사물과 만나던 의외의 순간을 더 크게 의식하자 화면에서는 사물이 정 중앙에 크게 자리잡게 되었다. 또한 그리기에서 감정을 드러내는 선이 절제되었으며, 상상을 강조하기 위해 이중적으로 해석될 수 있는 단순한 형태가 두드러졌다. 사물은 부분적으로 연상이미지와 결합되어 변형되었다. 나의 주관적 반응인 연상이미지와 사물의 거리감을 표현하고자 중의적이고 모호한 변형을 시도한 것이다. <가로등과 달사람>, <가로등 나무> (그림 7, 8, P31)는 가로등에서 연상된 대상의 이미지들을 형태의 단순화를 통해 중의적으로 결합을 시도한 작품이다. 일상에서 연상작용을 일으켰던 가로등의 원래 형태를 관찰하고 그 특징만을 선과 면으로 단순하게 환원시켰다. 사물을 단순화하는 표현으로 가로등의 기둥이 나무의 몸통과 같이, 둥그런 원이 가로등의 불빛이면서 동시에 달 혹은 열매가 될 수 있는 다의적 형상을 만들어보았다. 구체적 형상의 단순화를 통한 중의적 표현은 주관적으로 변형된 사물의 이미지들이 대상에서 지나치게 멀어지지 않도록 하기 위한 방편이었다. 또한 제목에서 원관념을 명시해주는 방법으로 관람자에게도 다시금 사물을 바라보는 시각을 환기하거나 각자의 이미지를 떠올려보는 상상의 자극 효과를 기대해보았다.



<그림 7> 가로등과 달사람, 2013, 콜라그래피, 45x 60 cm



<그림 8> 가로등 나무, 2014, 동판 에칭, 45x 60 cm

여기에는 추상적 관념인 주관적 지각, 상상을 시각 이미지로 표현하는 것에 대한 나의 긍정적인 믿음이 바탕이 된다. 현상학자인 메를로 폰티는 지각현상학을 논의하면서, ‘우리가 세상을 살아가면서 습득하는 많은 지식은 몸을 지닌 유기체로서 우리가 환경 과 상호작용하는 과정 속에서 직접경험을 통해 자연스럽게 습득된다’²⁰고 말하였다. 이 논지의 바탕에는 지식을 습득하는 인지의 과정을 이성과 사고만으로 이해할 수 없다는 주장이 담겨 있다. 즉 마음을 온전하게 이해하기 위해서는 머릿속에 표상되어 있는 의식적인 부분 그 이상을 보아야 한다는 것이다. 여기서 신체의 ‘지각 작용’ 과 같은 마음의 측면²¹들을 고려해야 한다는 것을 말하고 있는 것이다. 나 또한 인지에는 과학적 진술, 언어가 보여줄 수 없는

²⁰ 이모영, 「이미지의 인지적 차원에 대한 탐색적 고찰 -시각적 사고를 중심으로」, 한국초등미술교육학회: 미술교육연구논총, 36 권 0 호 (2013), p.72

²¹이정모, 2009; Clark & Chalmers, 1998 : 이모영, 위의 논문에서 재인용

미묘한 마음의 영역이 존재한다고 생각한다. 이처럼 말로 설명하기 어려운 다양한 느낌과 정서들을 표현하고 이해하는 수단을 예술이 제공한다고 미학자인 랭거는 말한다.²² 나는 내가 직접 느끼고 떠오르는 것을 표현한 작품을 관객에게 전달하면서 관습적인 지식을 통해서 보고 있던 사물에 확장된 시각을 가져다 주고자 하였다.

환기란 단어는 새로운 공기를 주입하는 것으로, 고여있거나 정지된 흐름을 전환하는 것을 말한다. 이미지를 통해 미묘한 마음의 영역을 자극하고 정서를 불러일으키는 것 또한 눈 앞에 보이는 것에 고정되어 있는 이성적인 사고의 방식에 전환을 가져다 줄 수 있다. 나는 이것을 작품이 주는 환기라고 생각하였다. 따라서 나의 개인적 정서의 표현 뿐 아니라 의외성이 주는 시각의 효과를 통해 정서적 환기를 줄 수 있는 방법을 모색하고자하였다. 이렇게 의도가 확장되면서 작품에서 조형적으로도 다양한 표현방법을 시도하게 되었다.

²² 이모영, 위의 논문, p.72

2. 그림자 놀이를 통한 연상이미지

연상이미지에 집중하면서 나는 실재하는 사물과 나의 시각에 비친 사물 간의 거리감을 탐구하였으며 여기서 의외성을 발견하고 표현해 보았다. 점차 자신의 내면을 자각했을 뿐만 아니라 지각과 시각이 불일치하는 지점에 대한 흥미도 가지게 되었다. 연상된 이미지는 눈에 보이지 않더라도 나의 진짜 경험에서 오는 것으로 사실적인 느낌일 때가 많았다. 따라서 나는 눈 앞에 보이는 것과 다른 어떤 세계가 분명히 존재할 것만 같은 신비한 기분을 종종 느꼈다. 이는 항상 나의 상상을 자극하였다. 때로는 이 차이가 의문을 유발하여 자각하지 못했던 나의 관습적 시각과 일상의 관심사를 일깨워주기도 하는 것이었다. 이 관심사를 바탕으로 나는 연상이미지를 통해 사물을 변형하였고, 의외성이 주는 효과를 시각적으로 강화 해보고자 하였다. 나아가 관람자들에게도 의외성을 전달하여 스스로의 지각을 경험하고 자각하도록 유도하고자 새로운 표현을 강구하게 되었다. 눈에 보이지 않는 지각된 이미지를 그림을 통해 주관적으로 재현하는 것에서 나아가 실제의 사물을 이용해 시각화 한다면, 의외성을 보다 효과적으로 전달할 수 있을 것 같았다. 이에 나는 사물의 그림자에 주목하였다.

사물에 주어지는 빛은 그 물체가 평면이든 입체이든 상관없이 평면의 실루엣 즉 그림자를 만들게 된다. 이렇게 벽에 드리워진 사람의 그림자를 따라 선을 긋는 것이 그림의 기원이라는 것이 박물관에 전해진다.²³ 그림자는 사물을 사실적으로 모방하는 용도였다. 그러나 형태의 외곽만으로는 물체에 대한 시각적인 충분한 단서 - 색깔, 질감 뿐 아니라 크기 등 - 를 얻기 어렵기 때문에 관객들은 상상력을 동원하여 그 안을 채워나간다.²⁴ 이처럼 그림자는 재현이 가능하지만 동시에 원래의 사물과는 달라지는 가변성을 지닌다. 모방이면서 빛을 이용해 얼마든지 변형이

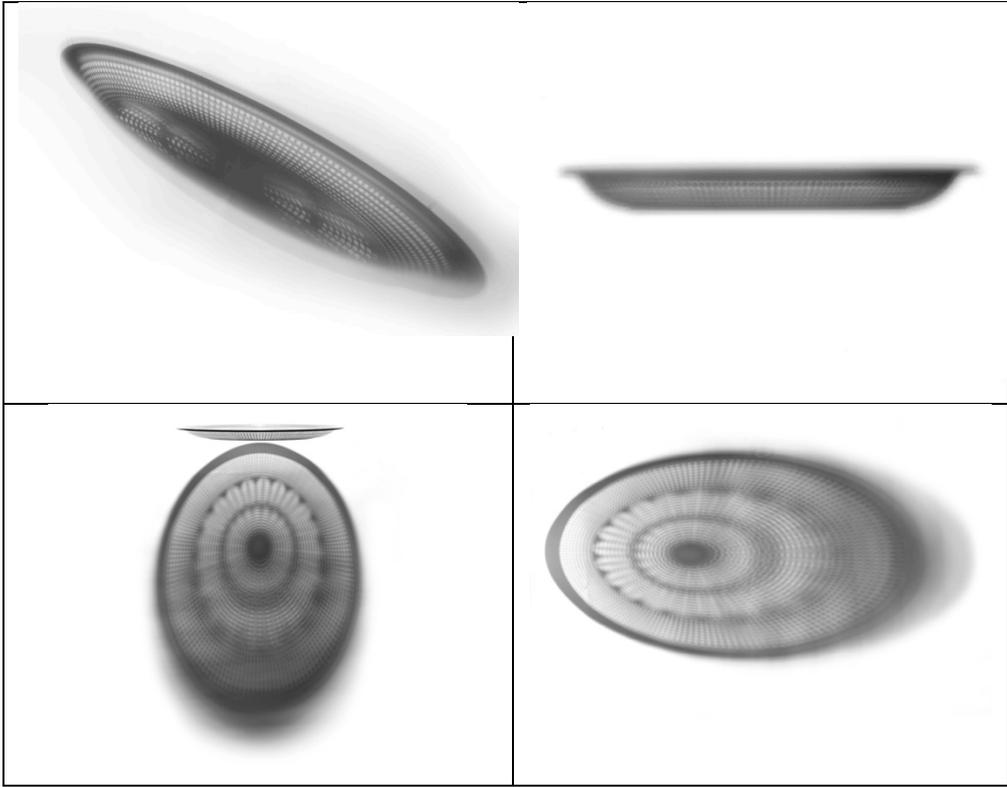
²³ Stoichita 2006 13-14; Bod 2013 44:이지희, 「빛을 사용한 설치작품에서의 그림자 활용」에서 재인용, CONTENTS PLUS, 2015, Vol.13(4), p.26

²⁴ 이지희, 위의 논문, p.26

가능하다는 점에서 그림자는 상상을 자극할 수 있는 유희적 놀이가 되기도 한다. 이것은 그림자 놀이에서 가장 잘 나타난다. 빛을 조절하여 대상을 확대하거나 형태를 왜곡시키는 그림자 놀이는 인지의 부조화를 제거하려 하거나 사소하게 취급하지 않고 오히려 적극적으로 활용한다. 나는 사물과의 닮은 이미지를 활용하는 그림자 놀이를 통해 연상이미지를 표현하였다. 여기서 연상이미지와 사물의 차이를 통해 흥미로운 의외성 주거나 습관적 인식이 전환되는 효과를 의도하였다. 초기에는 한 사물에서 다양한 연상이미지를 만들어 내고자 하는 유희적 목적으로 그림자 놀이를 시도 해 보았다. 이 때 나는 그림자를 사진으로 기록하였다. 나 조차도 실험과 같았던 작업의 과정에서 순간 순간 나타나는 그림자의 변화를 사진을 통해 빠르게 포착할 수 있었다. 또한 간접 매체인 사진으로 실제의 그림자를 촬영하여 이미지를 사실적이며 또한 몽환적으로 만들어 보고자 하였다.

1) 그림자의 독특한 시각 효과

그림자를 통한 시각적인 실험은 먼저 <소쿠리의 그림자 놀이> (그림 9, P35)에서 찾아볼 수 있다. 빛의 방향과 세기를 달리하며 소쿠리에서 파생되는 그림자를 다양한 각도에서 사진으로 촬영해 본 것이다. 소쿠리의 원과 무늬는 여러 방향에서 빛을 비추어보니 다양한 이미지가 나타났다. 광원과의 거리에 따라 흐려지는 색감은 형태를 흐릿하게 만들어버린다. 이는 사진이 주는 사실적인 존재감과 함께 비현실적인 환영과 같이 느껴지는 독특한 시각적 효과를 주었다. 이처럼 그림자는 단순한 실루엣 속에서도 빛에 의해 생겨나는 흐릿한 형상과 투명한 존재감으로 인해 시각적으로 비현실적이고 몽환적인 느낌 또한 가지고 있다. 나는 그림자의 부유하는 듯 하고, 때로는 초현실적인 시각적 특징을 통해 연상이미지를 감각적으로 전달해 보고자 하였다.



<그림 9> 소쿠리의 그림자놀이, 2013, 디지털 이미지



<그림 10> 소쿠리만다라, 2013, 디지털 프린트, 110x 160 cm

그림자는 사물과 닮은 듯 하다가도 조명의 방향에 따라 독립적으로 다채롭게 변화하였다. 사실 나는 어느날 동그란 소쿠리의 형태와 무늬에서 만다라의 이미지와 유사함을 느꼈다. 나만이 순간적으로 느낀 주관적인 연상이미지는 소쿠리의 원래 쓰임새나 인지의 방식과는 거리가 있는 것이었다. 나는 사물의 그림자를 통해 여러차례 조형적 실험을 해 보면서 사물과 유사하지만 또 다른 이미지를 찾을 수 있었다. 이렇게 소쿠리의 형태를 가지고 있지만 연상된 대상이었던 만다라의 비물질적인 느낌을 그림자를 통해 함께 표현해 볼 수 있었다. 나는 이를 <소쿠리만다라> (그림 10, P35)라는 제목을 통해 표현하였다. 두 단어가 하나인 듯 붙어버린 채 표기하여 같기도 다르기도 한 사물과 그림자 연상의 관계를 나타내 보았다.

<하이브리드> (참고그림 11, P37)는 문고리에서 떠오른 연상 이미지를 그림자를 통해 시각화 한 또 다른 작품이다. 사물인 문고리의 날렵한 손잡이 부분에서 자연물인 새의 날개 형태를 연상하였다. 그러나 이번에는 나의 연상을 재현하는 것에 목적을 국한 시키지 않고, 시각적 재미와 새로운 표현을 찾아 실험을 지속해 보았다. 빛을 이용하여 파생되는 그림자를 통해 관람자에게도 다양한 연상 가능성을 열어둔 채 새, 올챙이, 박쥐 등을 연상시키는 이미지들 만들어냈다. 그림자 특유의 흐릿한 형태를 활용하여 새하얀 공간을 부유하는 생명체와 같은 다양한 형상들을 만들어냈다. 이처럼 그림자 놀이를 통해 나는 연상이미지의 존재감을 부각시킬 뿐 아니라, 의외의 형상을 찾아내어 관람자의 상상력을 또한 자극할 수 있는 새로운 이미지들을 실험해 나갔다. 문고리의 그림자일 뿐 인데도, 생명체와 닮은 모호한 형태로 인해 대상이 정확히 무엇일까 하는 궁금증을 유발한다. 나는 상상을 덧붙여 움직임을 가진 애니메이션으로 한편의 그림자 극을 만들어보았다. 유사한 이미지를 찾아내는 것에서 나아가 왜곡되고 가변적인 그림자의 속성을 영상을 통해 움직임으로 강화시켜 보았다. 다양한 연상이미지들을 발견하고 연결해 보면서 각자의 이야기를 상상해 보기를 기대하였다.



<그림 11> 하이브리드 hybrid, 2013, 싱글채널 비디오, 1:08

2) 그림자를 통한 인식의 전환 효과

나는 그림자를 통해 사물에서 발견되는 연상이미지를 보다 사실적인 감각으로 표현해 보았다. 또한 그림자는 작품에서 익숙한 사물의 이미지에서 새로운 차이를 발견하고 의외성을 강조하는 역할을 하기 위해서도 사용되었다. 그림자로 왜곡이 일어날 수록 이미지들은 현실과 무궁 무진한 상상력 간의 차이로 인해 오해가 생기기도 하고 엉뚱한 것으로 오인되기도 한다. 그림자는 그것을 만들어낸 객체가 우리의 상상과 일치되지 않을 때 반전이 일어나며, 이 때 비로소 감상자들은 자신의

시각이 불완전하다는 것을 지각하게 된다.²⁵ 그림자는 사물에서 파생되었지만 시시각각 변할 수 있는 속성, 즉 가변성을 가진다. 이 때문에 우리가 보는 것과는 다른 어떤 실체들을 드러내기 위한 시각적 장치로 사용되기도 한다. 나는 작품 <하이브리드> 를 사진에서 영상으로 다시 공간에서 설치하여 표현을 확장시켜 보았다. 이 때 작품을 공간에 설치하면서 영상을 투사한 공간 귀퉁이에 그림자의 실제 대상인 손잡이를 매달아 놓았다. (그림 12, P39) 눈으로 보는 것과 느껴지는 것은 종종 차이를 가진다. 나는 물리적 실체가 없는 지각의 현상, 즉 연상 이미지와 거기서 파생되는 거리감을 그림자의 존재를 통하여 보다 구체적인 것으로 만들어보았다. 짧은 지각의 순간은 일상 속에서 스쳐지나가기 쉽다. 또한 주관적 연상이나 상상은 비현실적이고 망상증적인 것에 지나지 않을 수 있다. 그러나 나는 이들을 무시한 채 사물을 자동적으로 바라보는 것은 오히려 큰 의미가 없다고 생각한다. 자동적이고 관습적인 인식은 때로 눈앞에 보이는 것을 너무 쉽게 믿게 만들기 때문이다. 나는 왜곡된 상상 이미지를 만들어보고, 이를 실제의 사물과 함께 만나게 하였다. 여기서 우리가 보이는 것 너머에 존재하는 지각의 세계를 함께 파악해 볼 것을 제안하고자 하였다. 나는 본인의 경험을 토대로 하여 작품을 진행하면서 그림자가 주는 지각의 깨달음의 효과를 인식하였다. 그것은 일반적으로 모두에게 공감할만한 소재가 아니라는 점에서, 표현의 효과를 크게 얻지 못했다는 한계점을 낳기도 하였다. 나만의 경험과 시각이주는 독특함을 유지하면서도 보다 보편적인 인식의 전환에 영향을 줄 수 있는 소재를 찾아나갈 필요성을 인지하게 되었다.

²⁵ 이지희, 위의 논문, p.26



<그림 12> 하이브리드 hybrid, 설치의 일부로 문고리를 직접 걸어 둠

3. 연상이미지와 사물의 불일치 강조

연상작용과 같은 상상의 영역은 눈에 보이지 않는 심상 이미지로 떠오른다. 나는 이 이미지를 탐구하면서 눈 앞에 보이는 대상의 명확함, 즉 현실과의 거리감을 확인하고 표현하였다. 이것은 일차적으로 자신의 내적 자유의 의지를 표출하고 그것과 갈등을 빚는 구조를 발견하여 드러나게 하고자 함이다. 그리고 궁극적으로는 나 개인의 모습을 통해 관객에게도 공감을 얻는 것을 목적으로 한다.

갈등에는 도시 공간의 획일성같은 외부의 영향도 있었고, 주관적으로 경험되고 발생하는 미묘한 감정들이 사물이나 언어와 정확히 일치하지 않는데서 오는 내적 욕구에도 원인이 있었다. 나는 이를 극복하기 위해 연상을 활용하여 상상의 세계를 보다 구체적으로 표현하고자 하였다. 여기서 오는 의외성을 통해 긍정적인 환기의 효과를 또한 기대하였다. 그러나 나의 내적 갈등, 욕구가 완전히 해소되는 것은 아니었다. 때로는 오히려 의외성을 통해 벗어나 볼 수 있는 일상의 틀에는 한계가 있음을 더욱 깨닫기도 하였다. 나는 여전히 일상의 틀에서 사회적 규범을 따라가야 하는 존재이다. 상상력이 발휘된다는 것은 이처럼 공상의 세계가 주는 즐거움만을 느끼게 하지는 않는다. 자신의 욕구를 알게 될 수록, 실현되지 못할 때 오는 좌절도 커진다.

점차 자신의 개인적 욕구의 표현인 상상이 어떤 의미를 가지고 있는가하는 문제를 생각하게 되었다. 그리하여 상상을 개인적 갈등을 드러내는 표현의 수단에서 전달하고자하는 주제로 변환시키게 되었다. 구체적으로는 개인의 상상력이 가지는 의미, 이상을 추구하는 삶의 중요성과 같은 다소 관념적인 생각들을 표현해보고자 시도 하게 되었다. 여기서도 여전히 나라는 개인의 단위로 축소된 범위에서부터 표현을 시작하고자 하였다. 또한 눈에 보이지 않으며, 비논리적으로 여겨지거나 물리적인 힘을 가지지 않는 것을 상상의 특성으로 여기고, 이러한 측면을 소재로 하였다. 이 특성을 강조하는 방법을 통해 역설적으로 개인과 상상의 중요성을 표현할 수 있으리라 가정을 해 보았다. 이 때 매체에 있어서도 다른 선택을 하게 되었다. 나는

이미지가 강조되어, 주관성이 자유롭게 표출되는 그림보다는 객관성이 강한 사물을 사용하고자 하였다. 객관적 사물을 직접 사용함으로써 자유로운 상상과 보편적인 인식이 충돌하고 불일치하는 상황을 더욱 강조하기 위함이었다. 이에 나는 일상 오브제인 구뚫주걱을 사용하여 작품 <파랑새> (그림 13, P42)를 제작하였다. 오브제를 사용하였지만 연상이미지를 주관적으로 재현하고자 변형을 하였다는 점에서, ‘오브제의 조각적 변형’ 정도로 이 작품의 표현방식을 정의할 수 있겠다. 구뚫주걱이라는 사물에서 새의 이미지를 발견하고 이를 재현하고자 엉뚱한 시도를 한 작품이다. 비스듬히 꽂힌 구뚫주걱에 깃털을 붙였다. 나아가 연상에서 얻은 모티브에 상상력을 더해 구뚫주걱 새를 현실에서는 만날 수 없는 파랑새라는 판타지적 존재로 생각해보았다. 이에 구뚫주걱에 파란색을 칠하면서, 나의 상상을 이상향에 빚대어 파랑새라고 다소 거창한 의미를 부여해 보았다. 결과적으로 이는 나의 매우 주관적인 상상으로써, 그 엉뚱함이 강조되었다. 보편적 인식구조와 상상이 상충되고 갈등을 유발하는 상황은 유머러스한 상황을 만들어낸다. 이것은 단순히 유희적인 유머는 아니었다. 엉뚱하고 비논리적인 상황이 주는 우스움과 함께 개인이 현실이라는 변하기 어려운 견고한 체계 앞에 놓여있음을 역설적으로 보여준다.



<그림 13> 파랑새, 2013, 구둣주걱과 염료와 깃털, 약 20x 20x 60 cm

나는 이 한계상황의 인식을 작품 <새가 되려는 발> (그림 14, P44)에서 표현해보았다. 여기서의 직접 나의 몸을 통해 상상과 현실의 충돌을 통해 표현 하였다. 이 작품에는 나의 몸, 그 중에서도 땅에 딛고 있는 발을 하늘로 올려 새의 모양을 흉내내며 버티기를 하는 모습이 영상으로 기록되어있다. 여기서 새는 그림자 놀이에서 착안한 것이다. 그림자 놀이에서는 몸에서 새가 되고자 하는 불가능한 상상을 그림자를 통해 실현해본다. 나는 그림자라는 연상이미지가 아닌, 불가능한 상상을 실현하고자 하는 의지와 행위에 주목하였다. 호기심과 상상력을 자극하는 유희적 성격의 그림자 대신에 상상을 실현하기 위한 물리적인 행위를 화면 중앙에 드러냈다. 일반적으로 그림자 놀이에는 숨겨지는 원래의 대상이 중심이 되는 점, 그리고 발이 하늘을 향해 올려지면서 시점의 변화가

일어나는 점, 이러한 일반적 기대와 익숙함을 반전시키는 방법을 통해 작품에 의외성을 부여하고자 하였다. 일반적 인식구조에 대한 불일치나 비일관성은 앞서 설명한 것처럼 인지구조와 부조화를 일으킨다. 인지부조화를 겪는 대개의 관찰자는 자신의 기대와 다른 데에서 오는 불편함으로써 긴장과 갈등의 상태를 유발한다. 그러나 부조화로 인한 불안감과 긴장감과 같은 부정적인 감정들은 관람객들이 시각물의 기원을 판단하게 하고, 예술가의 동기를 추론하게 하여 긴장을 해소하기 위한 창의적 반응을 또한 유발한다. 시각상태에 있어서 의외적인 표현은 자극과 작성 수준을 높이고 주의를 이끈다는 점에서 대상의 의미와 개인의 특성을 연결시켜주는 창조적 인지행동의 매개체가 될 수 있다.²⁶

나는 연상이미지가 주는 사물의 일반적 인식과의 불일치를 통해 상상의 존재감을 강조하였다. 이는 상상을 유희로만 바라보지 않고 나의 삶에 실제로 영향을 주는 존재로 보고자 하는 의도를 말한다.

나는 이 작품에서 비디오를 매체로 사용하면서 편집을 하지 않고 카메라의 시점을 정지시킨 채 사실 그대로를 단순하게 기록하였다. 상상과 현실의 불일치 속, 이를 극복하기 위한 나의 도전을 가능한 사실적으로 전달해 보고자 하였기 때문이다. 이것은 오히려 비논리적인 행위를 시도함에서 오는 엉뚱함과 유머러스한 효과를 주어 나의 갈등을 더욱 강조해 줄 수 있었다. 또한 나는 <새가되려는 발>이라는 모순된 제목으로 내가 추구하는 상상의 이면에 존재하는 한계와 갈등을 표현해 보았다. 발이 새가 되어보고자 하는 불가능성을 사실적으로 표현하며, 의외성을 개인적인 감정이나 시각적 흥미의 전달에서 나아가 현실의 한계와 상상의 의미를 상기할 수 있는 방법으로 활용하였다. 이는 개인적 영역의 표현에서 벗어나, 내가 처한 현실의 한계와 그것에 대응하는 태도와 같은 지점까지 작품의 주제를 확장하여 보고자 하는 변화의 계기로써 앞으로의 목표를 담고 있기도 하다. 이 작품은 또한 연상이미지와 사물의 불일치를 강조하여 의외성을 표현하기 위해 매체를 확장해보는 계기가 되었다.

²⁶ 남고은 김현석, 위의 논문, p.128-129



<그림 14> 새가 되려는 발, 2013, 싱글채널 비디오 6:00

IV. 연상이미지의 구현

앞서 살펴본 것처럼 나는 작품을 전개하면서 연상을 유발하는 대상에 따라 다양한 소재를 다루었다. 이에 따라 표현 방식 또한 달라졌고, 매체도 조금씩 다르게 선택하였다. 표현이 변하면서 내용도 조금씩 달라지거나 확장되며 상호작용이 일어났다. 초기에는 나의 내면에서 발생하는 의외성을 표현하는데 중점을 두었고, 점차 관람자에게도 상상력을 자극하고 환기의 효과를 주고자 시각적 표현에도 노력을 기울였다. 따라서 적절한 매체를 선택하고 사용하는 것은 본인의 작업에서 중요한 과제였다.

본 장에서는 작품에서 다양한 표현 방식이 매체와 만나 어떻게 시각적, 내용적으로 강화되었는지를 분석하고자 한다. 나의 작품들은 가장 먼저 그리기와 그 표현을 강화하기 위한 판화를 통해 제작되었다. 따라서 나는 평면에서의 표현, 즉 판화 매체의 특성과 그 효과를 먼저 살펴 볼 것이다. 그리고 공간으로 확장되어 입체적으로 설치된 작품들로 매체를 분류하여 설명할 것이다.

1. 판화를 통한 연상 이미지의 혼합과 변주

1) 판화의 물리적 특성

작품에서 나는 도시풍경과 사물을 변형하면서 불안함과 모호함의 정서를 표현 하고자 했으며, 연상이미지를 통해 시각적 부조화²⁷를 일으키고자 하였다. 이 때마다 주관적이고 추상적인 연상이미지를 사물과 적절하게 결합하고 변형하는 것이 중요했다. 연상이미지는 먼저 드로잉을 통해 그리기로 자유롭게 표현하였다. 이후 드로잉으로 자유롭고 즉흥적으로 표현된 연상된 이미지를 사물의 외형과 결합할 때 단순하고 모호한 형태를 부각시켜 중의적인 해석을 부여하고자 하였다. 이때 나는 판화의 표현 효과에 주목하였다. 판화의 특징인 평면성과 단색의 강한 대비 효과가 이것을 표현하기에 적합하다고 생각한 것이다. 또한 연상작용을 표현할 때 자주 사용한 콜라주의 표현을 판화의 콜라그래피 기법을 통해 표현함으로써 질감과 같은 독특한 조형 효과를 주리라 기대하였다.

나는 판화의 종류 중 오목판을, 판 종은 동판(銅版)을 주 매체로 사용한다. 특히 동판화의 기법 중 니들(needle)을 사용하는 하드 그라운드 에칭은 그리기에서 드러나는 선의 움직임이나 문지르기 등을 제거하여 단순하고 묵직한 이미지를 만들기에 적합하다. 종이보다 강한 물질성을 지니는 동판 위에 연필보다 세밀한 니들을 사용하여 그릴 때 이 물성이 주는 어려움을 겪게 된다. 이것은 오히려 그리는 동안의 긴장감을 통해 균일하고 절제된 외곽선을 만든다. 나는 보통 사물을 직접 관찰하면서 그리고, 이 때 종이에 떠오른 연상이미지를 함께 드로잉한다. 그리고 이 원본을 바탕으로 조형적 표현을 강화하는 방식으로 작업한다. 이 원본 이미지가 판화를 통해 찍혀 나오기까지는 옹기, 새기기, 부식하여 톤을 조절하기의 여러 단계를 거친다. 판화의 제작과정 상 여러 가지의 색을 즉흥적으로 사용하거나 한

²⁷ 시각적 부조화 (Visual Dissonance)는 앞서 설명한 인지부조화를 시각적 영역에 한정된 것이다. 본 논문에서는 시각예술인 나의 작품을 다루고 있으므로 시각적 부조화라는 표현을 사용하였다. ‘시각적 부조화는 볼 것이라 예상하는 것과 실제 보는 것 사이의 불일치를 경험할 때 일어나는 심리적 갈등상태로 정의된다.’ 남고은 김현석, 위의 논문, p.129

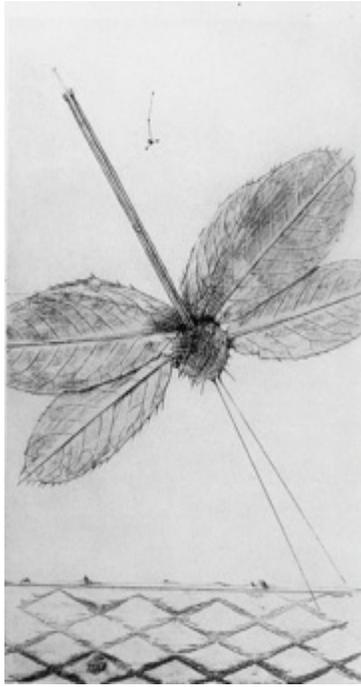
번에 혼합할 수 없으므로, 한 면당 한 가지의 색을 결정하고 채색한다. 게다가 잉크가 눌러서 찍히는 과정에서 색이 균일하게 퍼지게 된다. 따라서 화면은 물감을 두텁게 겹칠 수 있는 회화보다 단순해진다.

이러한 특징은 오히려 감정표현을 줄이고 형태와 색을 차갑고 딱딱하게 표현하기에 적합하였다. 나는 이를 통해 도시 공간과 사물의 외형과 거기서 오는 나의 낮설고 불안한 감정을 표현할 수 있었다. 직접적인 감정이 절제되자 시각적 부조화를 표현하고자 할 때도 사물의 형태에 집중하여, 지나치게 변형되지 않은 은유적인 표현을 할 수 있었다. 동판화로 제작된 <가로등 달사람> (그림 15, P48)은 사물의 재현이 아닌 이미지로서의 가로등을 표현한 것이다. 세부 묘사가 과감히 생략된 가로등은 단순한 외곽선만이 남아 사물의 형태가 두드러진다. 그러면서 가로등의 둥근 전구나 갓등, 기둥과의 연결 부위를 관찰하며 연상된 사람의 둥근 얼굴, 옷깃과 모자의 형태 등을 더욱 강조 할 수 있었다. 동판화의 세밀한 선, 흑백의 강한 대비로 차갑게 조형화 된 형태는 도시와 사물에서 오는 생경함을 나타내기에 적합했다. 또한 밤의 어두움은 면적을 고르게 부식하면서도 깊이 있는 톤을 줄 수 있는 아퀴틴트를 사용하여 표현할 수 있었다.



<그림 15> 가로등 달사람 2014, 에칭과 콜라그래피, 60x90 cm

<Reincarnation # 1> (그림 16, P51)에서 가로등은 이미 상당 부분 원래 대상의 이미지를 잃고 변형되었다. 원의 밝은 형태에 인체의 기관인 팔의 형태가 붙어 있다. 도시 공간 속 사물을 바라보며 자연의 세계와 충돌하는 내면에서부터 나는 연상을 통해 새로운 상상의 이미지로 나아가고자 하였는데, 이를 ‘재탄생’이라는 의미의 Reincarnation 으로 드러냈다.



<참고그림 4> 막스 에른스트, **Blitze unter viezehn Jahren,** 1925, 종이에 프로타주

이 제목은 영어로 그대로 표기하였다. 단순히 재탄생하다라는 동사라기 보다 ‘이전의 것이 변화되어 다시 생성된 것’을 의미하는 단어로서 적절하다고 여겨졌다. 그러나 사전적으로는 ‘환생’, ‘재생’으로 직역되는 탓에 원래 떠오른 단어를 그대로 사용하기로 하였다. 이 작품에서는 콜라주를 주 매체로 사용하였는데 사진 콜라주뿐 아니라 판화에서 콜라주와 접목된 기법인 콜라그래피를 사용하였다. 콜라그래피는 판에 사물을 직접 부착하거나 젓소를 칠한판(版)을 사용해 사물의 자국을 떠낼 수 있는 기법이다. 간접표현 매체인 판화에서 그리지 않고 떠 낸 사물의 이미지는 맥락에서 떨어져 나와 낯설게 재조합 됨으로써 콜라주 특유의 초현실적 연출을 가능하게 해 주었다.

이는 입체적 사물의 질감을 재현하여 평면을 보다 흥미로운 공간으로 만들어주기도 한다.

막스 에른스트 (Marx Ernst, 1891~1976)는 사물의 질감을 떠내는 것을 통해 대상에서 복제된 이미지가 새로운 감각으로 다가온다는 것을 알게 되었다. 그는 직접 그리지 않고 사물을 대고 문지르는 것을 통해 선의 속성이 변하거나 대상에서 복제된 다른 표면이 등장하는 것을 활용한 프로타주기법으로 새로운 환상 회화의 영역을 개척했다. 그는 이런 기법을

통해 무의식적 이미지들을 보다 구체화 할 수 있었다.²⁸ (참고그림 4, P49)

나는 작품에서 프로타주와 유사한 효과를 낼 수 있는 콜라그래피를 통해 나무와 꽃, 꽃잎의 표면을 그대로 찍어냈다. 이것은 자연과 사물은 은유적으로 결합시키는 효과를 주었다. 의인화를 위해 고안된 팔의 형태는 꽃과 나뭇잎의 표면을 떠낸 콜라그래피 판을 얇은 한지에 찍어낸 것으로 이후 나무 특유의 무늬를 강하게 살린 배경에 콜라주하여 결합하였다. 의인화된 가로등은 자연의 이미지를 끌어안고 있는 형상으로 더욱 생명력을 부여하였으며 중앙에 콜라주로 사진 속 자연을 조각조각 잘라내 파편화시킨 것은 자연스러움과 부자연스러움을 공존시키기 위한 방안이었다. 연속하여 제작된 <Reincarnation # 2> <그림 17, P51> 는 데칼코마니적인 구도를 연출하였다. 나무와 꽃의 질감들 사이로 마주보는 형상의 강한 대비로 자연과 인공물 간의 혼란과 대립을 표현하였다. 이 작품에서도 나는 동일하게 자연의 질감을 그대로 담아낼 수 있는 콜라그래피를 사용하여 인공적 존재에서 떠오른 자연의 연상이미지를 담아냈다. 데칼코마니적 구도와 동일한 모티프의 반복은 판화가 동일한 이미지를 복수로 제작할 수 있는 매체라는 점에 착안한 것이다. 단순한 형태의 강조 뿐 아니라 복수로 찍어 내어 자로 켜 듯 동일하게 제작되는 판화 기법을 통해 자연물의 표면과 단순 도형을 대조적으로 결합하였다. 이는 화면에서 자연과 인공의 이미지를 양면적으로 지니고 있어 사물과 결합된 연상이미지의 이질감을 강조할 수 있었다.

²⁸ 김구림, 『서양판화가 100 인과 판화감상』, 파주: 미진사, 2014, p.180



<그림 16> **reincarnation #1**, 2014, 목판과 콜라그래피와 콜라주, 60x 90 cm



<그림 17> **reincarnation #2**, 2014, 목판과 콜라그래피와 콜라주, 90x 120cm

판화 매체의 성격은 작품의 표현 방식에 더욱 영향을 미쳤고, 나는 몇 가지의 연작을 제작하게 되었다. 판화가 가진 물성 이외에도, 복수성과 수공예적 노동력을 요구하는 판화의 이미지에 대한 접근방식은 나의 작품에 있어 중요한 표현 요소라 할 수 있다.

2) 판화의 복수성(multiple original)

판화는 원본이 존재하며, 그 원본으로부터 간접적으로 이미지를 얻는다. 이러한 ‘간접성’에 의해 다수의 이미지를 얻는 ‘복수성’은 판화매체의 가장 큰 특징이다. 인쇄술과 함께 발전한 판화는 전통적으로 같은 이미지를 복수 제작함에 있어, 노동력을 줄이는 기본적인 역할에서 출발하였다. 그러나 점차 이미지의 무한 복제를 제한하는 에디션²⁹의 개념이 생겨나며, 판화의 복수성은 독자적 특징으로 여겨지게 되었다. 에디션 사이의 차이를 활용해 새로운 창조를 하는 등 복수성의 역할 또한 다양하게 확장되어왔다. 한편 사진과 디지털 매체가 발달된 현대에와서 복제는 더욱 손쉬워졌다. 원본과 복수 이미지에 대한 구별 또한 큰 의미가 없어질 만큼 변화한 시대로 변화하였다.

이러한 맥락에서 나는 판화가 만드는 복수의 이미지(multiple original image)를 똑같은 것을 반복해서 생산한다는 의미의 복제된 이미지(reproduction image)와 구별하여 접근하고자 한다. 나는 <가로등 연작> (그림 18, 19, 20, 21, P55)을 통해 판화기법이 주는 조형적 효과 뿐 아니라 복수의 이미지로 제작되고 여러 장이 병치(juxtaposition)되며 얻을 수 있는 또 다른 효과를 탐구하였다.

²⁹ 한정된 총 발행부수를 의미하는 이 용어는, 판화에서 원판에서 얻은 ‘제한된 그림의 총수’를 가리킨다. 여기서 제한이란, 나중에 원판을 파기할 것을 보증하는 가운데, 한정판으로 발행하는 것을 말한다. 이는 19 세기에 와서 발전된 것으로, 에디션에 작가의 서명과 번호를 넣음으로써 작품에 대한 책임을 명확히 한다. 에디션의 미적 가치는 그림을 정보로서 인지하게 하는데 기여했으며, 표준화된 이미지, 정확한 이미지를 만들어내는데 기여했다. 그러나 현대에 이르러 이 점은 오히려 제한된 에디션을 통해 개인의 독창성에 가속화를 추진했고, 예술의 독창적 지위로 진입에 성공하게 되었다는 점에서 의의가 있다. 임영길, 심희정, 한국기초조형학회, <기초조형학연구> 9 권 1 호 (2008), pp.633-634 에서 발췌

작품에서 일차원적으로 원본은 판에 새겨진 이미지이다. 그러나 나는 판화의 관점에서 내가 본 가로등 또한 원본이미지라고 생각하였다. 내가 보는 가로등은 원래 사물이 지니는 본질적 이미지가 아닌, 내가 투영되며 융합된 새로운 복제 이미지가 된다. 이것은 이미 플라톤이 언급한 복제물로서의 현실을 떠올리게 한다. 이 관점에 따르면 작품은 복제의 복제물인 시뮬라크르³⁰이다. 현대에 와서 더욱 넘쳐나는 이미지들, 즉 시뮬라크르를 다룰 때 중요한 것은 복제되면서 벌어지는 차이와 이를 통한 새로운 확장에 있다고 생각한다. 따라서 나는 판화 매체의 특징을 동일한 복제가 아닌, 차이와 융합을 만드는 복수성에 있다고 보고 이를 활용하는 것에 중점을 두고자 하였다.

나는 판화를 통해 동일한 이미지를 여러 장 얻는 것을 목적으로 하지 않았다. 오히려 한 번 찍어낸 원본을 변형시키거나 동일하게 찍힌 에디션에 콜라주를 덧입혀 어느 것 하나 같지 않은 차이를 가진 이미지를 만드는데 집중하였다. 가로등 연작에서 18, 19 (P55)의 이미지는 같은 판을 변형시켜 만든 이미지이다. 18을 제작하고 찍어낸 판을 다시 부식시켜서 변화를 주고, 19 번을 찍어내었다. 이와 같은 방식으로 가로등의 이미지를 유사하지만 조금씩 다른 여러가지로 변주해보았다. 또한 여러 장의 작품이 나열됨으로써 한 장으로 귀결될 때와는 다른 효과를 주고자 하였다. 여러장의 복제이미지가 나열되었을 때, 공간은 하나의 완성작이 놓여있을 때 보다 유연하고 다양해진다. 관람객 또한 유사성과 차이를 발견하면서 이미지를 읽어나면서 작품과 보다 열린 방식으로 소통하길 기대하였다.

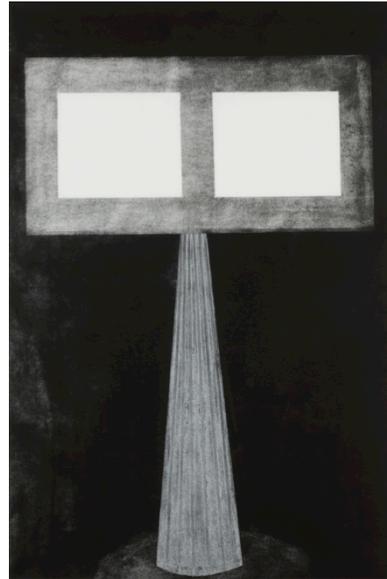
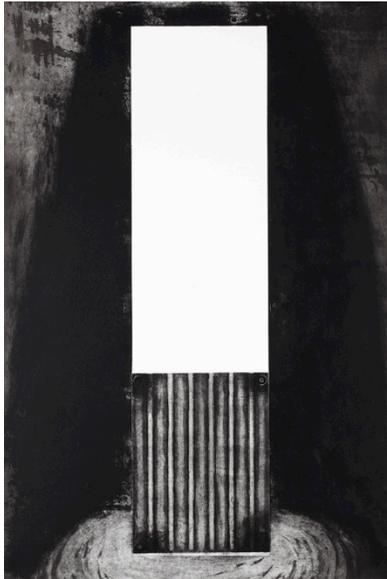
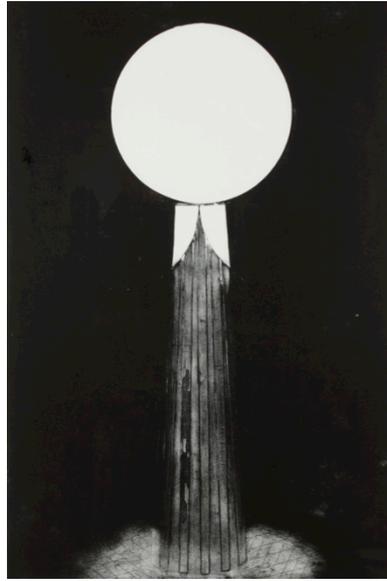
나는 또한 여러 장의 에디션을 찍어내는 판화의 복수성이 어떤 창조적인 역할을 할 수 있는가?에 대한 질문을 안고, 작품을 이어나갔다. <밤에

³⁰ 시뮬라크르(Simulacre)는 플라톤에 의해 정의되고, 포스트 구조주의 철학자 들뢰즈 (Gilles Deleuze)가 확립한 철학 개념이다. 그에 따르면 사람이 살고 있는 이 세계는 원형 인 이데아(Idea), 복제물인 현실, 복제의 복제물인 시뮬라크르로 이루어져있다고 한다. 여기서 현실은 인간의 삶 자체가 복제물이고, 시뮬라크르는 복제물을 다시 복제한 것을 말하며, 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 강현실, 「장 보드리야르의 초미학적 관점에서 본 앤디워홀의 시뮬라크르 이미지 연구」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 커뮤니케이션 디자인협회, 커뮤니케이션 디자인학회, Vol.-No26, 2008, p.28.

자라고 있다> (그림 22, 23, P56, 57) 연작에는 판화를 통해 내가 보여주고자 하는 표현의 요소들이 다양하게 들어있다. 복수의 이미지를 제작할 수 있는 판화의 특성을 이용해 원본의 같은 이미지에 변화를 주며 반복해서 찍어냈다. 먼저 반복되는 바탕이미지 설명하자면, 여러가지의 이미지로 전개되기 위한 상황을 설정하기 위해서 이전의 가로등 연작들보다 구체적인 이미지들이 제시되었다. 별의 이미지로 밤이라는 시공간을 설정하였고, 그 아래 두 개의 둥근 원이 가로등과 달이 함께 공존하는 상상의 공간을 제시한다. 이렇게 동일하게 찍혀진 8 개의 이미지를 나열하고, 다시금 연상과 상상을 통해 이야기가 펼쳐지는 것처럼 덧붙여서 그리고, 콜라주하였다. 동일한 이미지를 생산하는 복제와 다르게 나의 판화 작품에서의 복수성은 ‘차이를지닌 반복’이라고 부를 수 있겠다.

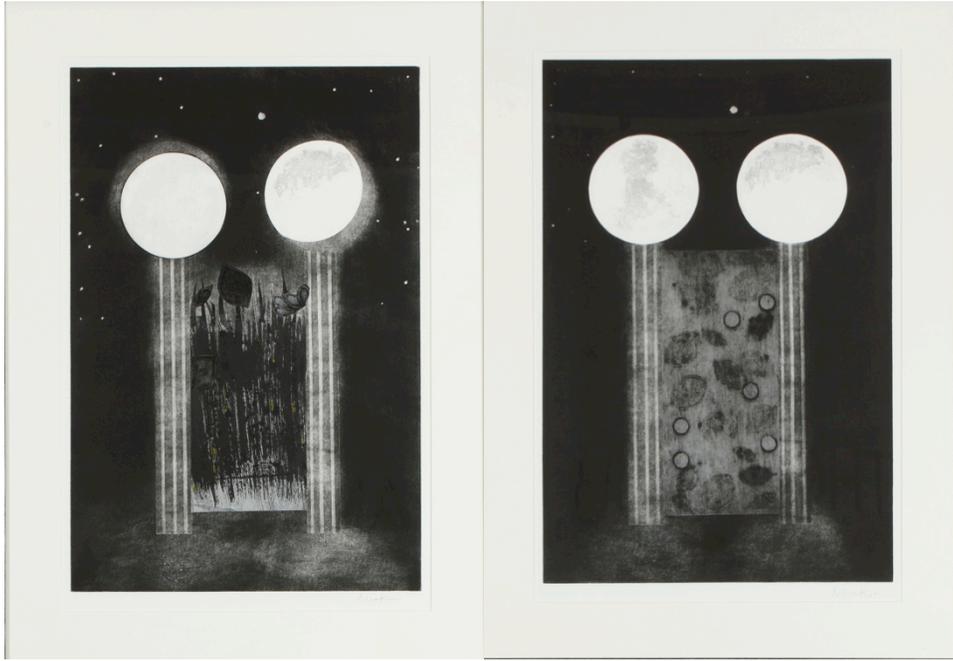
3) 판화의 수공예성

이러한 차이와 반복은 판화의 고유한 특성을 통해 디지털 복제 시대에 대응할 수 있는 확장 가능성을 암시한다. 복제의 기능을 상당수 상실한 판화는 오히려 전통적 틀을 재해석하려는 노력을 통해 더 넓은 표현과, 의미의 해석이 가능해졌다고 볼 수도 있다. 게다가 특유의 아날로그적 이미지가 주는 독특함은 큰 힘이라고 생각한다. 작품을 제작하는 입장에서 겪는 긴 시간과 노동력은 복제를 결코 단순하게 접근하게 하지 않는다. 내가 차이에 주목하게 된 것도 판화의 복잡한 제작 과정을 통해서였다. 나는 여러 차례 수공적 방법으로 시간과 노동력을 들여 찍어낸 판화 연작을 통해 일회적이고 빠르게 소비되는 이미지에서 벗어나 보고자 하였다. 유사하지만 조금씩 달라지며 나열된 연작들은 비교적 오랫동안 읽어 볼 수 있다. 나는 관람자 또한 천천히 그림을 감상하며 각자의 이야기를 만들어보길 기대하였다.

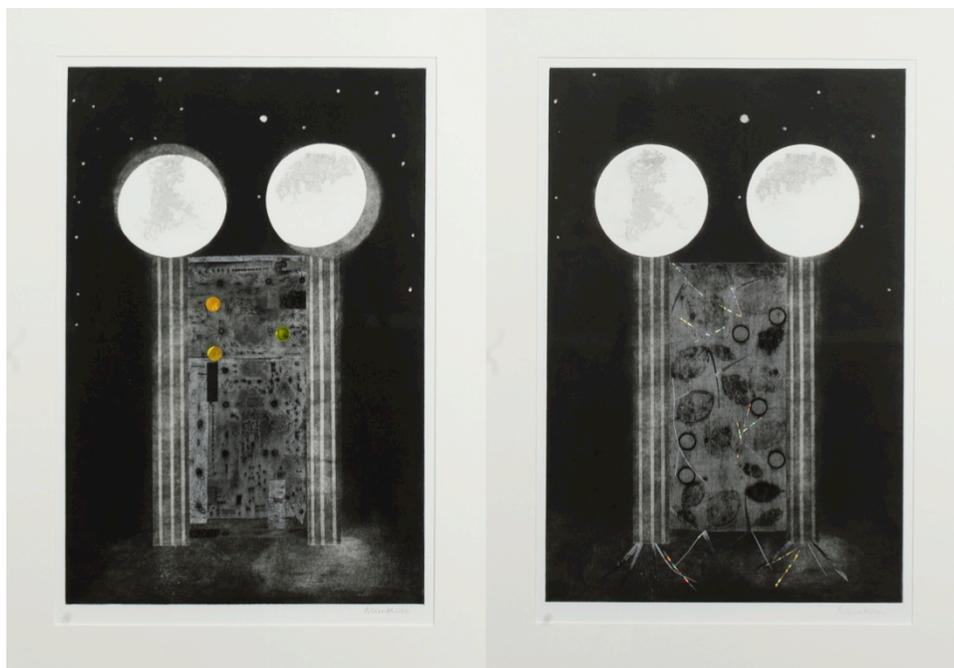


<가로등 시리즈>

(왼쪽 반시계 방향, 그림 18, 19, 20, 21), 2014, 에칭과 아쿠아틴트와 콜라그래피, 각 60x90 cm



<그림 22> 밤에 자라고 있다, 2014, 에칭과 콜라그래피, 콜라주, 각 45x 60 cm



<그림 23> 밤에 자라고 있다, 2014, 에칭과 콜라그래피, 콜라주, 각 45x 60 cm

2. 공간을 활용한 확장된 표현

나는 판화 작업을 통해 표현하고자 하는 이미지를 즉흥적으로 그리고 끝내는 것이 아니라 그려진 이미지를 다시 한번 그에 맞는 표현 방식으로 재조합하는 간접적 표현방식에 익숙해져갔다. 작품에서 부각된 것도 초기에는 나의 감정과 시각에 집중하였다면, 점차 일상의 환기, 상상의 의미화와 같이 변화되어 갔다. 그때마다 나의 의도를 보다 잘 전달하기 위해 평면 뿐 아니라 입체적으로 다양한 매체들로 작품을 제작하였다. 앞장에서 선협 연구를 통해 살펴본 것 처럼 시각적 부조화는 눈 앞에 놓인 사물이 친숙하고, 표상이 확실 할 때 그 효과가 크다. 이 점에서, 나는 그림 이미지 뿐 아니라 실제 사물을 통해 의외성을 보다 크게 전달하고 싶었다. 실제 사물, 친숙한 사물이 달라지면서 오는 생경한 효과를 위해 일상 사물을 직접 조각적으로 변형하였다. 또한 그림자 놀이를 영상으로 제작하여 공간에서 다른 위치와 다른 크기로 표현하면서 그 효과를 강조해 보았다. 매체의 확장은 어느 형식에 갇히기 보다는 시각적으로 더 효과적인 방법을 연구하고 실험해보고자 한 것이었다. 또한 나에 의해 온전히 결정되고 완결되는 평면 작품을 입체적으로 변환시킴으로써, 관람자에게 체험을 통해 직관적으로 전달하기 위함이기도 하였다.

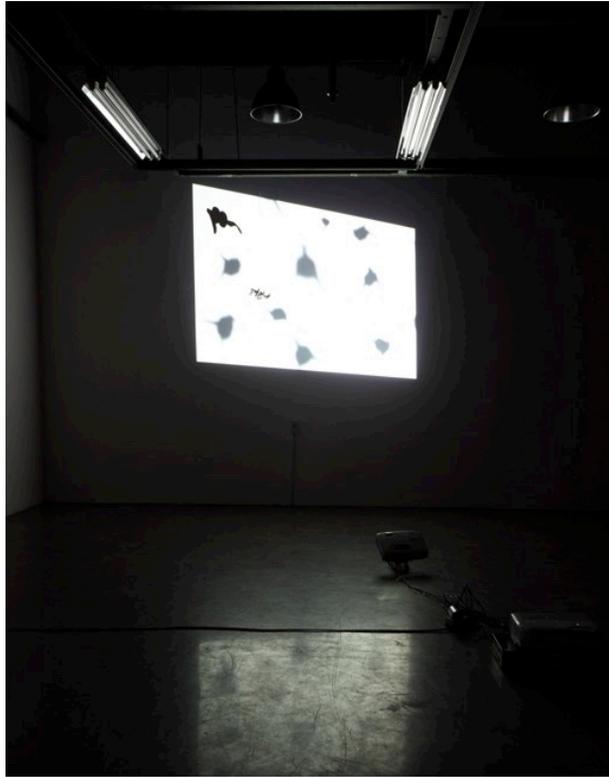
몇 가지의 작품을 통해 공간과 함께 연출하였을 때 얻게 되는 효과를 살펴보겠다. <파랑새> (그림 24, P60)에서 나는 파랑색과 깃털로 장식된 구뫼주걱을 높은 좌대 위에 올려 놓았다. 180cm 정도 되는 높이에 올려진 작품을 바라보기 위해 마치 새를 바라보듯이 고개를 들어 시선을 위로 향해보게 된다. 또한 그림자를 통해 새의 이미지를 더 유추할 수 있도록 연출할 수 있었다. 이처럼 공간 속에서 작품을 완성하고, 의도를 더 효과적으로 전달할 수 있었다.

<하이브리드 hybrid> (그림 25, P61)는 시각적 유사성을 통해 발견한 새의 이미지를 사진을 이용한 영상에서 다시 공간 속 설치로 확장해 보았다. 앞장에서 설명한 것 처럼 나는 문고리에서 파생된 그림자를 촬영하였으며, 이 사진들을 영상으로 편집하여 연상 이미지를 보다 살아 움직이는

생명체의 감각으로 재현해 보았다. 이 영상을 프로젝터를 통해 공간 속에 투사 해 보았다. 이 때 나는 평면에서와 유사하게 일상과 도시 공간을 바라보는 정서를 투영하여 어둡고 황량한 공간을 연출 하였다. 또한 마치 창문처럼 높은 위치에 비스듬히 배치함으로써 일상 공간의 한 부분처럼 느껴지도록 유도하였다. 화면의 한 구석에는 문고리를 직접 매달아 놓았다. 여기서 직접 파생되는 그림자와 미리 촬영된 그림자로 만든 영상이 교차되면서 대상을 바라보는 현재 시점을 교란하였다. 이것을 통해 실재를 보면서도 비현실 적으로 떠오르는 연상이미지를 나타내 보았다. 또한 그림자를 보며 생겨나는 각자의 해석과 동시에 매달려 있는 실제의 사물을 발견하면서 보는 것에 대한 오해를 자각하도록 유도하였다. <무제> (그림 26, P61)는 나의 작품 <새가 되려는 발> (그림 14, P44)의 시초가 되는 그림자 영상 작업이다. 발로 새의 모양을 만들어보려는 그림자 놀이를 영상으로 기록하여 그림자 연극처럼 공간에 투사하였다. 보통 그림자 연극에서는 그림자가 투사되는 막(幕) 뒤로 실제의 사물이나 사람들이 오고 가는 공간이 있다. 그러나 그림자를 만들어내는 원천이 없는 영상 기록으로 어딘가 낯선 공간을 연출하였다. 이 때 크기 또한 매우 크게 변형함으로써 익숙한 발을 더욱 낯설게 보이도록 하였다. 제목 또한 명시하지 않음으로써 다양한 이미지를 해석 해 볼 수 있도록 열어 두었다.



<그림 24> 파랑새, 2013, 구똥주걱과 깃털, 220x 20cm



<그림 25> 하이브리드 hybrid, 2013, 영상설치, 혼합매체



<그림 26> 무제, 2013, 영상설치

결론

나는 연상작용을 바탕으로 일상 사물에서 연상되는 이미지를 붙들고 새로운 이야기로 나아가고자 한다. 반복적으로 흘러가는 일상 속에서도 순간 순간 떠오르는 연상과 그를 통한 상상은 나의 의식을 강하게 흔들어 놓는다. 나는 이러한 현상에 빠져들 수 밖에 없었다. 나의 다양한 문화적 배경을 통해 형성된 상상력과 복잡한 내면의 공간들이 뒤섞이자, 사물에 대한 모호하고 은유적인 표현의 방식이 형성되었다. 나의 작품은 매우 주관적인 이야기들을 담고 있으며 비논리적으로 전개되므로 종종 관람자에게 혼란한 감상을 유발하는 것이 사실이다. 이 점은 나에게만 의미를 지니는 연상과 상상이 매우 사소하고 의미 없는 것으로 느껴지게 하기도 하였다. 그리고 이러한 감정 때문에 작품에 집중하지 못하는 시기를 겪기도 하였다.

본 논문에서 나는 작품을 분석하기 위해 차분히 처음부터 연상이 일어난 시점을 되돌아보았다. 그리고 나의 다층적인 문화적 경험을 동기로 보고, 이에 초점을 맞추어 보았다. 주관적인 경험들을 문화횡단의 개념으로 의미화하면서 구체적인 영향력을 알아볼 수 있었다. 이는 본인이 작품을 대하는 특성을 발견하게 해 주었고, 자신의 경험에서 비롯한 동일한 태도를 바탕으로 사물을 다루고있다는 단서를 제공하였다. 이를 통해 문화적 경험과 이에 따라 나에게 형성된 시각과 태도를 분석해 보았다. 여기서 낯설지만 새로운 세상을 보고, 느끼고 반응하는 나의 작품을 ‘의외성’이라는 폭넓은 개념으로 엮어 보았다.

이와 같은 개념과 자신의 특성에 대한 분석은 본 연구가 주는 커다란 성과였다. 나의 특수한 시각과 사물을 바라보는 태도를 객관적으로 분석하고 인정하자 점차 수수께끼와도 같은 연상의 이미지들은 단서를 제공하기 시작하였다. 그리고 소재에서부터 표현방식에 이르기까지 그 시각을 통한 공통된 연결고리를 지니고 있음을 알게되었다.

나의 작품은 주관적 감정에만 몰두하지 않고, 사물의 원관념을 유지한 채 내면의 이야기를 공존시키고자 하는 은유적 표현 방식이 두드러진다. 이것이 나의 태도에 의한 것일 뿐 아니라, 관람자에게 시각적으로도 효과적인 방법임을 분석해 본 것은 또 다른 성과였다. 나의 주관적인 경험을 표현하는 것이 주체적인 시각을 유지하기 위한 것이며, 예술적인 방식으로 인식을 확장시키고자 하는 의도를 가지고 있음을 본 논문을 통해 밝힐 수 있었다. 따라서 사실을 보는 방식을 확장하고자 시각적 효과를 다양하게 실험하는 과정을 보다 의미 있게 분석해 볼 수 있었다. 매체는 평면에서 주관적 감정을 절제하고 사물과 연상이미지를 적절히 혼합할 수 있는 판화를 중심으로, 체험을 통한 주변의 환기의 효과를 강조 할 수 있는 공간 설치로 나누어 분류해 보았다. 위의 과정들을 통해 나는 작품이 하나의 강한 주제의식은 아니지만, 주관적 시각과 객관적 시각의 간극에 대한 관심사를 지니고 있음을 알게 되었다.

판화매체는 자유롭게 파생되는 연상과 상상의 세계를 정제할 수 있게 해주었다. 결과적으로 상상의 나래를 펼쳤다고 보기에는 어둡고 직선적인 형태들 사이로 보일듯 말듯 한 희미한 연상의 흔적들을 가진 이미지들이 만들어졌다. 나는 이것을 상상의 욕구를 좌절시키는 도시공간의 일상성에 의한 영향이라고 파악하였다. 획일적 도시공간에서 늘 삭막하고 아쉬운 감정을 느끼곤 했는데, 이것은 오래된 문화나 자연의 다양성에 흥미를 느끼는 개인적 취향 때문일지도 모른다. 하지만 자연에서 멀어지고 사물로 가득찬 생활 공간에서 느끼는 소외감, 공허함과 같은 정서가 나 개인만의 특수성이 아닌 시대, 문화적 영향에 의한 것이기도 하다고 생각한다. 이는 나의 개인적 심상이미지가 동시대의 관람자들과 공감할 수 있는 부분이 있다는 것을 시사하는 듯 하였다. 이 점에서 앞으로의 작품에 있어 본인의 관심사와 주제 의식을 보다 명확히 확립하고 전달해야 하는 것이 과제로 여겨진다.

나는 자신의 일상성을 회복하는 것을 일차적으로 하여 사물을 응시하고 연상되는 이미지를 통해 자신의 개인적이고 정신적인 부분을 탐구하고 재현하였다. 최근 작업은 가로등이라는 인상적인 사물을 가지고

평면에서부터 입체까지 그 연상을 붙들고 파생되는 이미지들을 어떻게 시각화 할 것인지를 탐구하는 긴 과정이었다고 볼 수 있다.

작품을 처음부터 계획하고 주제의식을 갖는다 하더라도 때로는 강렬하게 흥미를 끄는 이미지에 이끌리고 그 때 그때의 관심사에 치우친다. 본인의 작품은 특히 자유로운 그리기의 방식에서 출발하며, 객관성을 추구하는 작품이 아니므로 내면의 이미지를 통해 공감을 일으키는 것은 쉽지 않은 일이었다. 그런 의미에서 본 논문에서는 소재와 태도에 따른 표현방식과 그 표현방식에 따른 매체들을 통틀어 점검해 보는 기회가 되었다.

본인의 독특한 사적 경험과 시각, 그리고 다양한 사고를 지향하는 태도가 관객에게 공감을 일으킬 수 있는 방향으로 나아가기 위한 고민은 앞으로 나에게 큰 숙제로 여겨진다. 그러나 본 논문을 통해 소재에 대한 객관적 점검, 태도와 표현방식의 일치성, 매체의 선택 등을 객관적으로 바라보고 분석할 수 있었다. 이를 바탕으로 앞으로의 작품에 있어 더 명확한 주제의식을 가지고 본인만의 표현방식을 강화해 나갈 수 있으리라 기대한다.

그림 목록

- <그림 1> encounter #1, 2011, 에칭과 실크스크린, 54.5x 78.8cm
- <그림 2> encounter #2, 2011, 에칭과 실크스크린, 54.5x 78.8cm
- <그림 3> 문고리 새, 2012, 연필과 색연필과 펜, 35x 42cm
- <그림 4> 바나나 꽃 펌프, 2012, 종이에 연필과 색연필, 수채, 27.7x 39.4 cm
- <그림 5> 가로등의 인사, 2012, 목탄과 오일바, 79 x 110 cm
- <그림 6> 가로등 달, 2012 목탄과 오일바, 40 x 55 cm
- <그림 7> 가로등과 달사람, 2013, 콜라그래피, 45x 60 cm
- <그림 8> 가로등 나무, 2014, 동판 에칭, 45x 60 cm
- <그림 9> 소쿠리의 그림자놀이, 2013, 디지털 이미지
- <그림 10> 소쿠리만다라>, 2013, 디지털 프린트, 120 x160 cm
- <그림 11> 하이브리드, hybrid, 2013, 싱글채널 비디오, 1:08
- <그림 12> 하이브리드, hybrid, 문고리와 그림자 설치의 일부분 사진
- <그림 13> 파랑새, 2013, 구둣주걱과 깃털, 220x 20cm
- <그림 14>새가되려는 발, 2013, 싱글채널 비디오 6:00
- <그림 15>가로등 달사람, 2013, 에칭과 아퀴틴트와 콜라그래피, 60x 90 cm
- <그림 16> reincarnation #1, 2014, 목판과 콜라그래피와 콜라주, 60x 90 cm
- <그림 17> reincarnation #2, 2014, 목판과 콜라그래피와 콜라주, 90x 120cm
- <그림 18, 19, 20, 21>가로등 연작, 2014, 에칭과 콜라그래피, 각 60x 90 cm
- <그림 22> 밤에 자라고 있다, 2014, 에칭과 콜라그래피, 콜라주, 각 45x 60 cm
- <그림 23> 밤에 자라고 있다, 2014, 에칭과 콜라그래피, 콜라주, 각 45x 60 cm
- <그림 24> 파랑새, 2013, 구둣주걱과 깃털, 220x 20cm
- <그림 25> 하이브리드 hybrid, 2013, 영상설치, 혼합매체

<그림 26> 무제, 영상 프로젝터 설치

참고그림

<참고그림 1> 조르시오 데 키리코, turning spring, 99.5x124 cm, 1914, 캔버스에 유화

<참고그림 4> 막스 에른스트 Blitze unter viezehn Jahren, 1925, 종이에 프로타쥬

참고문헌

단행본

<국내 단행본>

김구림, 『서양판화가 100 인과 판화감상』, 과주: 미진사, 2014, p.180

데이비드 폴락과 루스 반 레켄, (박주영 역), 『제 3 문화 아이들』, 서울: 비즈앤비즈, 2008, pp.43~46.

소흥열, 『논리와 사고』, 서울: 이화여자대학교 출판부, 1979, p.43

<학술 논문>

강현실, 「장 보드리야르의 초미학적 관심에서 본 앤디워홀의 시물라크르 이미지 연구」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 커뮤니케이션 디자인협회, 커뮤니케이션 디자인학회, Vol.-No26, 2008

김병옥, ‘낮설게 하기 기법을 활용한 브랜드디자인의 의외성 표현 연구’, 한국 디자인 문화 학회, 2010

남고은, 김현석, ‘시각의 주의 과정에서 부조화에 관한 연구’, 커뮤니케이션 디자인학 연구 제 48 권, 2014

두미혜, 무의식과 초현실주의, 현대사상, (11), 2013.4, 27-38.

박경숙, ‘하이데거의 형상과 불안개념을 통해 본 클레와 데 키리코의 회화’, 한국기초조형학회, <기초조형학 연구>12 권 5 호, 2011

박치완, ‘스펙타클의 지배와 인간의 (자기)소외’, 고려대학교 철학연구소, <PNMEK: 철학연구> 33 권 0 호. 2007

이모영, ‘이미지의 인지적 차원에 대한 탐색적 고찰 -시각적 사고를 중심으로’, 한국초등미술교육학회, <미술교육연구논총>, 36 권 0 호 (2013)

이지희, ‘빛을 사용한 설치작품에서의 그림자 활용’, CONTENTS PLUS, 2015, Vol.13(4)

임영길, 심희정, 한국기초조형학회, <기초조형학연구> 9 권 1 호 (2008)

정유리 송만용, ‘데페이즈망기법으로 본 공익광고와 초현실주의 전략에 관한 연구’,
커뮤니케이션 디자인학연구 제 41 호(2012.10)

존 크라니어스커스, 김소영/강내희 번역, 번역과 문화재단 작업, 흔적 1 호/ 제 3 부:
번역과 근대성, 2001

<인터넷 사전>

국립국어원, 『표준국어대사전』 (주)낱말,
<<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=7096300>>

[네이버 지식백과] 인지부조화 [cognitive dissonance] (실험심리학용어사전, 2008.,
시그마프레스(주))
<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=273781&cid=41990&categoryId=41990>>

Abstract

A Study on the Expression of Unexpectedness through Association Images

- based on my works -

Kim Mira

Print making major, Department of painting
The Graduate School, Seoul National University

I have interested in the difference between objects that I objectively see and recognize by subjective ways. We need common recognition and language system to communicate each other. Those are the common agreement, but they cannot express our world and individual diversity. However we are accustomed to common way of seeing and sometimes we believe that is the truth and the reality. I consider the reality, as variable values therefore there are not only one truth and belief as well. Living experiences in the United States, Japan, and Korea serve as strong motivation for my thoughts. During this journey, I confusedly experienced various cultural backgrounds and realized that there is no solid and permernant cultural norm exist. Since these experiences were freed my inner self from any subordination, I am interested in subjective expression. Utilizing perspective and imagination gained from traversing from a culture to another, I present personal psychology and produce works in abstract and metaphorical manner for open interpretations at the same time.

There is a distance when I perceive the object by physically see through eyes and sense it. Through my subjective perception, my feeling is very subtle and unconsciousness and imagination came out. Even though it is very vivid for me, they are judged strange, unfamiliar and illogic in objective view point. I appreciate this difference. When I find something unfamiliar and strange, it also cause new stimulation and give me curiosity. This ambivalent reaction could be called the unexpectedness.

The unexpectedness has quality of arousing habituation. As I use the imagination in order to eliminate the confusion and anxiety rising from a thought that real truth cannot exist, I began to see the positive aesthetic value that it possesses. In order to approach the daily lives with more microscopic point of view, I chose objects as my subjects, and sought to depict new daily lives images with my unique viewpoint and imagination.

I express the ambivalence of reality and ideal that I feel with abstraction through linear shapes on blank- and- white backgrounds; design elements such as collage of nature images are metaphorically added on top of it. I could effectively refine the subjective drawing and combine it with collage through engraving. Sometimes I expand the method of presentation by expressing the irony of reality that I find in imagination humorously utilizing three-dimensional medium or video.

This study developed my work pieces logically and classified by subject matters and expression. I was able to find the problem and new vision for my future work through the work process from the assumption to expression. I believe this study will be meaningful to search for the directions in my work.

Key Words: Trancecultural, Unexpectedness, Association Effect, Visual Dissonance, Shadow, Engraving, Objet Piece, Video Installation

Student Number: 2011-23546