



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

한 만 영 교수지도
석사학위 청구논문

Real & Illusion에 의한
Utopia Image 표현연구
- 본인의 작품을 중심으로 -

2011

성신여자대학교 대학원
서양화과
전예원

Real & Illusion에 의한

Utopia Image 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

전예원

인 준 서

전예원의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 < real & illusion >라는 주제로 2011년 3월에 있었던 개인전을 토대로 전시된 본인의 회화 작품을 분석·연구를 목적으로 한다.

오늘날 우리가 예술이라고 부르는 것에는 과거에는 예술이라고 생각하지 않았던 것들이 많다. 반면 과거에는 예술이라고 했던 것들이 오늘에 와서는 과학기술이나 일상의 영역으로 분류되는 것들도 있다. 특히 대중문화가 발전한 1980년대 이후로는 대중언어와 개인의식이 교차하는 작품들이 다양하게 나타나고 있다. 예컨대 팝아트(Pop Art)가 예술적 가치를 인정받게 되면서 만화와 회화의 경계가 허물어졌다. 팝아트는 내용면에서 현실을 반영하지만 비현실적이라는 특징과 함께 황당무계해 보이는 공상이나 판타지 등의 폭넓은 내용까지 수용한다. 이처럼 고상하고 성스러운 영역이었던 예술이 현실을 반영하기 시작하면서 일상적 이미지의 세계로 그 영역이 확장되었다. 이는 곧 고급미술과 저급미술의 벽을 허물고 대중에게 좀 더 쉽게 다가갈 수 있는 공감대를 형성하는 계기가 되었으며 전통회화와 일상적 이미지의 경계선을 소멸시켰다.

본 논문의 저자인 본인은 시각을 통해 인식한 현실세계의 특성 즉 도시의 건축풍경을 주관적 감각으로 재탄생 시키고자 하였다. 이는 사실을 있는 그대로 묘사하려는 극사실주의나 사진의 원리와는 반대되는 것으로서 색면 회화의 특성을 살리고 본인의 감정을 투영해서 실재(real)와 반대되는 일루전(illusion)을 통하여 새로운 건축풍경을 구현하고자 한 것이다.

본인의 초기 작업에서 나타나는 새로운 조형적 탐색은 건축 풍경 속에서 이루어지는 본인의 삶을 새롭게 관조하며 그 의미를 표명하기 위한 또 다른 시각적 해석이라고 할 수 있다. 본인은 어린 시절부터 동경해 온 디즈니랜드와 같은 미지의 세계가 잠재된 내면을 드러낸다고 생각했다. 삭막한 현실세계에

서 내 마음 깊은 곳에 있는 유토피아의 희망을 찾아가는 출발점으로 인간과 건물의 관계를 새롭게 조망할 수 있었다. 그리고 도시풍경에 주목하면서 오래된 건물이나 집 등을 파스텔과 형광색으로 색면 처리하여 생명력과 에너지를 주어 재탄생하여 조형화했다. 더 나아가 소재를 다양하게 시도하면서 각 나라를 상징하는 백악관, 국회의사당, 서울시청, 관문점 등과 같은 실존 건물들이 지닌 권위적 관념을 부수고, 우화적이고 화려한 환상 공간을 표현하면서 어린 시절 디즈니랜드와 같은 비현실 세계에서 느꼈던 감성을 수면위로 떠올려 노스탤지어를 지향했다.

그리하여 본 논문에서는 본인이 풍경을 어떻게 재구성 하였는지 조망하고 작품 속 색면 풍경에서 시각적 해석을 관찰하고자 한다. 그리고 작품에 내재되어 있는 색채를 통한 심상의 발현을 논의하고자 했다. 또한 하워드 아클리(Howard Arkley)와 안나 테센노(Anna Tessenow)의 작품세계와 본인 작업과의 유사성과 차이점을 짚어보며 색면 분할으로 대상을 단순화하는 방법이 본인의 작품에 어떤 영향을 미쳤는지에 대해 구체적으로 논하였다.

본인은 작품 속에서 현대의 건축풍경을 표현하는데 색면 추상이라는 방법을 통해 숭고미를 부여하고자 했다. 기하학적 조형요소들이 작업의 형식적 부분으로 결합하여 색면 추상의 효과를 극대화 했고 이는 작품의 내적인 부분에도 영향을 끼쳤다. 본 논문에서는 본인의 작업을 이처럼 다각도에서 분석하여 작품과 작품이 지닌 의미를 구체화하고자 한다. 이 과정을 통해서 본인이 추구한 작품세계를 관람자 또한 동일하게 경험하기를 원하며 본인의 작품세계를 돌이켜봄으로써 작가로서의 지속적인 발전방향을 모색하기 위한 기회로 삼고자 한다.

목 차

논문 개요

| | |
|--|----|
| I. 서론 | 1 |
| II. 본론 | 4 |
| 1. 작품의 형성배경 | 4 |
| 1) 정신분석학적 유토피아(utopia) | 4 |
| 2) 유년시절의 노스탤지어(nostalgia) | 6 |
| 2. 내용 분석 | 10 |
| 1) 실재(real)→유토피아(utopia)로의 변환 | 10 |
| 2) 색면풍경에서 나타난 내면세계의 연구 | 12 |
| (1) Real & Illusion의한 공간연출 | 12 |
| (2) 하워드 아클리(Howard Arkley), 안나 테센노(Anna Tessenow)의 작품세계와 본인작품과의 비교 분석 | 15 |
| 3. 작품의 형식적 특성 | 18 |
| 1) 3차원에서 2차원으로의 공간의 평면성 | 18 |
| 2) 대상을 단순화하여 나타난 패턴 | 20 |
| 3) 색면화된 색채 | 21 |
| 4) 형상과 색면의 조합 | 23 |
| 4. 작품 분석 | 25 |
| III. 결론 | 40 |

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작품 목차

| | |
|--|----|
| 【작품1】 Imagination space, oil on canvas, 45.5×37.9cm, 2010 | 30 |
| 【작품2】 어느 주택의 오후, oil on canvas, 116×97cm, 2010 | 31 |
| 【작품3】 Happy house #1, oil on canvas, 91×72.7cm, 2010 | 32 |
| 【작품4】 Happy house #2, oil on canvas, 70×70cm, 2010 | 32 |
| 【작품5】 House of fancy, oil on canvas, 145.5×112.2cm, 2010 | 33 |
| 【작품6】 Happy houses#3, oil on canvas, 30×30cm/25×25cm, 2010 | 34 |
| 【작품7】 블라인드, oil on canvas, 91.9×72.2cm, 2010 | 35 |
| 【작품8】 백악관의 봄, oil on canvas, 193×97cm, 2010 | 36 |
| 【작품9】 City hall, oil on canvas, 193.9×130cm, 2010 | 37 |
| 【작품10】 환문각으로의 초대, oil on canvas, 193.9×130cm, 2010 | 38 |
| 【작품11】 新국회의사당, oil on canvas, 150×150cm, 2010 | 39 |

도판 목차

- 【도판1】 서도호, <서울 집/LA 집/NY 집>,
은조사, 523×498×366cm, 1999
- 【도판2】 Giovanni Battista Piranesi, <사자가 새겨진 저부조>,
동판, 1761
- 【도판3】 Howard Arkley, < Superb + solid>,
Painting synthetic polymer paint on canvas, 358×240cm, 1999
- 【도판4】 Howard Arkley, <Actual fractural>,
synthetic polymer paint on canvas, 203.0×153.0 cm , 1994
- 【도판5】 Howard Arkley, <Family house>,
synthetic polymer paint on canvas, 203×257cm, 1993
- 【도판6】 Howard Arkley, <Family house>,
synthetic polymer paint on canvas, 300×349cm, 1988
- 【도판7】 Anna Tessenow, <Unterwegs>,
oil on canvas, 140×180cm, 2010
- 【도판8】 Anna Tessenow, <Durchgang>,
oil on canvas, 140×180cm ,2010
- 【도판9】 AnnaTessenow, <Ausblick>,
oil on canvas, 130×150cm, 2009

I. 서론

현대사회는 산업화와 도시화로 인해 많은 사람들이 도시에 몰려 산다는 특징이 있다. 자본이 도시로 집중되면서 경제가 발달하고 생활도 편리해졌다. 많은 인구를 수용하기 위해 지어진 대형빌딩과 주택으로 가득한 거대도시가 인간의 이상을 실현시키는 장이 되었음은 부정할 수 없다. 도시로 모인 사람들은 자신의 이상을 완성하기 위해 노력하고 남들과 다른 삶을 원하며 자신과 가족의 경제적 번영을 위해 도시를 떠나지 못한다. 인간은 획일화된 형태의 건축물로 둘러싸여 고독과 외로움을 느끼면서도 도시를 벗어날 수는 없는 현대문명의 미비한 존재가 되었다. 인간들은 공장에서 대량 생산된 동일한 모양의 지붕과 사각의 유리창문과 쇠창살로 닫힌 도시의 건축물 사이에서 생활하는 동안 자신도 모르는 사이에 물질 만능주의와 자아상실, 이기주의, 그리고 인간 소외 등 도시화가 초래한 각종 사회 문제에 노출되어 있다.

본인은 이처럼 산업화와 도시화로 자연스러운 풍경이 된 현대사회에서 가장 비중있는 환경인 건축물을 바탕으로 위에서 거론한 다양한 문제와 이와 반대편에 있는 유토피아에 대해 표현하고자 하였다.

예술작품은 현실에서 경험하는 것들을 의식적으로 선택하여 작가가 의미를 부여하는 행위다. 일상 속에서 무의미하게 경험하는 것일지라도 작가의 눈을 통해 새롭게 표현되면 미적가치가 창출되는 것이다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 아우라가 사라지는 것을 부정적으로만 보지 않았으며 파시스트는 아주 성공적으로 정치적 삶을 미화했다. 그래서 전쟁조차 하나의 예술품으로 만들었고 이로써 전쟁 자체를 하나의 성스러운 과제로 만들 수 있었다.¹⁾

1) 발터 벤야민WalterBenjamin. (2010). 기술복제 시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. 길. p.105.

파시스트는 온갖 심미적인 구호와 예술만을 위한 예술을 이용하여 대중을 예술 속에 가둬두고 현실을 인식하지 못하게 만들었다. 이에 벤야민은 정치를 미화하는 대신 예술의 정치화가 필요하다고 생각했고 이를 위해서는 무엇보다 먼저 아우라를 사라지게 해야 한다고 생각하였다.²⁾ 또한 마르크스주의 철학자 게오르크 루카치(Georg Lukacs)는 ‘회화는 단지 외적인 것만을 다룸에도 불구하고 실제 현실의 본질적 요소들을 모두 담고 있으면서 실제 현실로부터 독립적인 하나의 세계를 창조하고자 하기 때문에 허구로부터 출발해야 한다.’고 말했다.

본인 역시 단순한 재현이 아니라 새로운 시각적 방식으로 유토피아를 하나의 세계를 구축하고자 했다. 건축 풍경에 기초를 둔 감성에 동기를 두어 건축물을 감성적 지각 대상으로 바라보고 주관적 감정을 이입시켰다. 또한 현실에서 존재하는 건축물을 매개로 건축 풍경을 재구성하는 이유와 이 작업이 어떠한 인식과 의미를 담고 있는지 되짚어보려 한다.

본 논문은 ‘Real & Illusion에 의한 Utopia Image 표현연구’ 라는 주제 아래 제작된 본인의 작품과 관련하여 전개과정과 내용적 측면, 형식적인 분석으로 나누어 고찰하고자 한다.

본론 제 1장에서는 작품의 형성 배경 및 전개과정을 살펴보고자 한다. 본인의 작품에 나타난 정신분석학적인 관점에서 유토피아, 유년시절의 노스탤지어에 대해 알아본다.

제 2장에서는 본인 작품의 중요한 소재인 건축물의 실제풍경에서 유토피아로 변환된 과정에 대해 설명하고 Real & Illusion에 의해 형성된 공간 연출에 대해 구체적으로 논하고자 한다.

제 3장에는 본인 작품을 이루고 있는 공간의 평면성, 색면화된 색채, 대상을

2) 발터 벤야민Walter Benjamin. (2010). 앞의책. p.107.

단순화하여 나타난 패턴, 형상과 색면의 조합을 통해 작품의 형식적 특성을 분석하고자 한다.

마지막으로 본인 작품에서 특징적으로 나타나는 11점의 작품들을 제작 동기와 표현방법을 중점적으로 분석하여 작품의 이해를 도왔다. 본 연구를 통하여 작품 속에 표현된 내적이미지에 대한 정신적 개념을 확고히 정립하고 앞으로의 창작활동방향을 찾는 데 목적을 두었으며 본인의 작업을 더욱 구체화 할 수 있는 방법을 모색하고자 하였다.

II. 본 론

1. 작품의 형성배경

1) 정신분석학적 유토피아(utopia)³⁾

옥스퍼드 영어사전을 빌려 유토피아에 대한 정의를 살펴보면, 첫째 그것은 토머스 모어에 의한 묘사된 상상의 섬으로서 이곳에서 주민들은 완전한 사회·정치·법률 제도를 누리는 것으로 그려지고 있다. 여기서 전위된 뜻으로 유토피아는 현실세계에서 멀리 떨어져 상상 속에 존재하는 미지의 국가 또는 지방을 지칭하게 되었다. 둘째 유토피아는 정치·법률·관습 등 여러 가지 사회적 조건이 완벽한 이상적인 상태를 가리키는데 이는 거의 실현 불가능한 것으로 보이기도 하지만 분명 사회를 개선하기 위한 이상적인 정치기획을 뜻하고 있다.

이상의 정의를 종합해본다면 유토피아는 현실의 경험적인 환경에서 떠나 있는 ‘상상적’인 곳이며, 정치적·사회적으로 완전한 곳임이 확연하다. 앞의 ‘묘사’라는 말이 함축하고 있듯이 정치적·사회적으로 완벽한 이상적인 사회를 묘사하고 있는 일체의 문학작품을 유토피아라고 할 때 우리는 유토피아라는 개념을 하나의 예술 장르로 받아들이게 된다.⁴⁾

어떤 개념에 기대든 간에 유토피아는 이상사회를 표상하므로 당위의 세계이며, 현실에 대한 제도적인 비판과 개혁을 위한 제안을 하므로 또한 규범의 세계다. 핀리Finley가 “유토피아는 주어진 사회현실을 초월한다. 그러나 그것을 형이상학적인 뜻에서 말하는 초월이 아니다.”⁵⁾ 라고 지적하고 있듯이 유토피

3) 유토피아(utopia):그리스어 'outopos(아무 데에도 없는 곳)에서 유래. 유토피아란 소망하는 상상으로거나 공포스런 상(반유토피아)으로서 사실적인 실재에 대립되는 다른 가상적 현실을 말한다.

4) 임철규. (2009). 왜 유토피아인가, 한길사, pp.17-18.

5) M.I.Finley, The Use and Abuse of History (New York: Viking,1975). p.181.

아는 도피가 아니라 더 나은 세계에 대한 비전은 희망으로 제시되고 있음을 말하는 것이다.

정신사적으로 보자면 유토피아 사상은 일찍이 신학적인 모티프, 르네상스와 바로크의 국가 소설 혹은 계몽주의의 보편적인 교육학적 기획에서 증명될 수 있다. 플라톤이 이데아와 현상계로 나누었듯이 둘의 개념을 정의하여 두 개념을 호환하고 교류하는 것은 철학사 뿐만 아니라 미술에서도 조형화의 주된 근간이 되고 있다. 두 개의 세계는 서로 교하하거나 융합하거나 또는 판타지 같은 제 3세계로 변환되기도 한다. 이는 헤겔(Hegel)이 말한 것처럼 미술이 세계를 반영함에 따라서 그것이 내적이든 외적이든 그리기의 과정을 거치는 것은 작가의 주관적인 경험과 인식이 결합되기 때문인 것이다. 그것이 미술의 독특한 속성이라 하겠는데 본인 작업의 출발점 역시 현재보다 나은 이상적인 세계를 꿈꾸는 낙원을 다시 찾으려는 염원을 가지면서 시작된다.

유토피아적 ‘가상의 미학’이 가장 충분한 시도를 한 것은 20세기의 블로흐(Bloch, Ernst)⁶⁾였다. 블로흐는 예술작품을 희망의 알레고리로 해석하고, 이를 통해 예술작품에 중요한 ‘유토피아적 기능’을 부여한다. 유토피아적 의식은 블로흐가 규정하듯이 이 ‘희망의 원리’에 터하고 있다. 사회주의체제들의 해체와 더불어 전 지구의 자본주의화를 공식화하려는 상황에서 오늘날 우리에게 절실히 필요한 것은 유토피아적인 충동이 현실비판이라는 부정의 원리와 이상 세계의 창조라는 긍정의 원리, 즉 ‘희망의 원리’로서 다시 일깨워져야 한다는

6) 블로흐(Bloch, Ernst 1885~1977):독일의 철학자. 루트비히스파펜의 유태계 가정에서 태어나, 곧 제1차대전 무렵 표현주의와 뮌헨 서클의 지적 분위기 속에서 학문적 경력을 시작했다. 최초의 저서 『유토피아의 정신』(Vom Geist der Utopie, 1918)이 보여 주듯이 유태계적 종말관과 마르크스·헤겔적 요소가 융합된 혁명적 낭만주의가 그 사상의 기초를 이루고 있었다. 1961년 서독 방문 중 베를린 장벽사건에 처하여 동독으로 되돌아가지 않고 튀빙겐 대학 교수가 된다. 그는 인간의 내부에 있는 희망을 새로운 미래로 향하는 긴장으로서 받아들이고, 이것을 미의식(未意識, noch-nicht-Be-wußte)이라고 규정하고, 그 미의식의 생성을 미래를 향해 여는 것이 철학이라고 생각한다. 그래서 미완의 주체·인간의 '최종상태'(Endzustand)에 향하는 자기실현의 과정을 현실(역사)이라고 생각하고, 마르크스주의에 새로운 생명을 부여하고자 했다.

것이다.⁷⁾

본인 역시 현재보다 더 나은 세계를 꿈꾸는 희망을 염원하면서 출발한다. 여기서 본인 작품은 유년시절의 기억을 통해 현실 인식과 시대적 영향으로 비춰진 유토피아를 꿈꾸는 새로운 풍경에 집중하였고, 그를 통해서 반복적인 일상 생활에서 오는 무료함을 풀어내기 위한 ‘유토피아 풍경’에 주목하였다. 유토피아를 꿈꾸지만 벗어날 수 없는 현실을 기존 풍경에 풀어내면서 본인 작품에 접목시켰다.

2) 유년시절의 노스탤지어(nostalgia)

본인은 유년시절부터 즐겨쓰던 개인적 취향의 색감을 사용하여 하나의 공간을 캔버스에 재구성한다. 현재의 건축 풍경에 유년기 시절의 내적 심상 이미지들을 불러와서 실재와 가상이 공존하는 장면을 연출해낸다.

프랑스 학자 피에르 뷔르줄랭(P.Burgelin)은 유년기나 과거의 기억은 자기 정체성의 토대이며 그것을 기반으로 개인은 창조적 정체성을 형성할 수 있다고 하였다. 이는 오늘날 심리학자들이 말하는 ‘자전적 기억’에 대한 이론과 연결되며, 이미 20세기 프랑스 문학을 통해 많은 예술가들이 고민해 온 주제이기도 하다.⁸⁾

‘자전적 기억(Autobiographical memory)’이란 자신의 경험과 연관된 개인적인 기억으로 이것은 자아가 지닌 개인의 인생사라고 할 수 있다. 개인적으로 중요한 의미를 지니는 경험은 선명히 기억에 남아 자아를 형성하는 토대가 되고 그렇게 형성된 자아는 새로운 사건을 나름대로 경험하고 구조화한다. 자아에 대한 정체감이란 다름 아닌 개인의 경험과 감정에 대한 기억이다.

서도호(1962~)의 「서울집/LA집/New York집」 【도판1】은 작업 때문에 뉴욕

7) 임철규. (2009). 앞의책. p.33.

8) 민은주. (2009), ENGRAMS_ 윤정선 이베르 2인전 미술비평, 현대미술 연구소.

과 서울을 수시로 오가지만 서울 집은 그가 뉴욕으로 거주를 옮기면서 야기된 향수의 정서를 담고 있는 과거 유년시절의 장소인 것을 보여주고 있다. 서울 집은 그에게 기억과 갈망의 장소인 반면 뉴욕 집은 그가 현재 살고 있는 장소의 재현인 것이다. 서울 집이 표상하는 한국은 작가에게는 과거의 환영이며 기억과 욕망의 대상이며, 투명하고 무게가 느껴지지 않는 외관, 창공을 연상케 하는 색조, 환각상태나 꿈에서나 나타날 것 같은 환영은 비현실에 가까운 것을 볼 수 있다.

본인의 작품은 빠르게 변화하는 현대를 살아가면서 기억 속의 즐겁고 행복했던 유년시절의 노스텔지어를 캔버스에 적용했다. 본인은 유년시절의 달콤한 추억들 중 하나인 놀이동산의 기억을 되새기며 기억 속에 있는 색면 풍경과 현재의 풍경을 혼합해 작품으로 구성했다. 어렸을 때 가보았던 미국의 디즈니랜드와 국내의 놀이공원에서 본 색감들을 화면에 사용함으로써 현실과 이상의 경계를 캔버스에 표현했다. 이처럼 개인적인 기억은 삶 속에서 경험을 통해 형성된 것으로 자아형성에 중요한 영향을 미친다. 어린시절 환상공간에서의 시각적 경험에 의해 형성되고 보존된 기억은 본인 현재의 삶 속에 공존하며 새로운 형태의 결과물들을 만들어 낸다. 이런 기억의 단편적 이미지들은 의식적 또는 무의식적으로 현재 삶의 풍경과 함께 오버랩 되면서 작품의 표면 속으로 자연스럽게 흡수된다.

인간은 과거의 경험에서 식별 가능한 두드러진 도식이 정확히 상기되지 않는다고 해도 막연한 감정적 특성이 남아 있기 때문에 우리는 사라졌으면서도 있는 것 같은 일종의 신기루 같은 느낌을 가지게 된다.⁹⁾ 이처럼 유년시절의 시각적 기억은 과거에만 머무르지 않고 본인의 의식과 내면에 깊이 작용하여 현재의 삶속에서 꾸준히 새로운 경험을 만들어 낸다. 기억 속 풍경과 현재 풍경

9) 황수영. (2006). 물질과 기억,시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억, 그린비. p.197.

을 혼합하여 본인의 노스텔지어를 작품 속으로 이끌어 낸다.

-꿈과 공간의 시각화

잭 프록커에 따르면, 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 예술이 유아초기의 경험을 간직하면서 그 체험을 자신의 예술로 형상화시킬 수 있는 특이한 존재의 산물이라고 생각하여 예술에 특별한 의미를 부여 하였다. 성인의 잠재 의식은 어린 시절에 잃어버린 세계로의 회귀를 열망하고 또 실제로 꿈과 신경을 통해 회귀하기 때문에 예술은 특히나 과거의 체험으로 되돌아갈 수 있는 하나의 통로를 제공한다. 예술가는 침전된 경험과 어린시절 체험의 풍성한 집축으로 말미암아 주요한 예술작품 즉 자신의 독특한 작품을 창조하는 것이다.¹⁰⁾

본인의 작품도 ‘꿈’과 관련이 있다. 사람들은 대개 무섭거나 불길한 꿈을 꾸면 악몽이라 하고 반대의 꿈은 길몽이라 한다. 하지만 이는 고정관념일 뿐이다. 예컨대 자신이 좋아하는 사람이 꿈에 나온다면 자는 동안에는 행복하겠지만 깨어났을 때는 실망스러울 수 있다. 꿈이 환상적일수록 깨어나서 현실을 마주하는 순간은 더 고통스럽기 때문이다. 반대로 안 좋은 꿈을 꾸면 깨어났을 때 우리는 현실이 아님에 안도하기도 한다. 환상적인 꿈일수록 현실의 고통은 클 수 있고 좋지 않은 꿈은 현실에서 오히려 안도감을 준다. 본인의 작품 속 풍경들은 ‘꿈’속 주제를 밑바탕으로 비현실적인 상황을 만들어 내고 유토피아라는 공간을 상징한다. 다시 말해 작품 속 풍경을 통해 자신이 환상을 만들어낸다.

꿈꾸지 않으려는 욕망은 하나의 욕망에 불과하며, 그것은 자기 자신에 대해

10) 잭 스펙커. (1981), 프로이트 예술 미학, 풀빛, 신문수 옮김, p.188.

외부에서 상상을 초월하는 세계로 의식하는 것이며 본인이 만족하려는 것은 바로 이런 상상을 초월하는 상황 안에서이다. 그리하여 본인은 유토피아에 있고자 하는 욕망을 가지는 것을 상상하며 살아있는 진짜로서 꿈의 공간에 있게 된다.

프로이트는 ‘꿈’이란 바로 무의식의 세계로 통하는 길이라고 말했다. 왜냐하면 그는 꿈의 내용이란 억압된 소원들로 구성된 것으로 보기 때문이다. 평소에 억압되어 있던 소원들이 의식이 약해지는 수면 중에 나타나는 것인데 수면 중이라 하여 의식이 아주 없어지는 것이 아니기 때문에 꿈의 작업이 일어나게 되는 것이다. 그리하여 꿈들은 부분적으로 유아기의 경험들을 반영한 1차 과정에 의한 상징적인 소원 성취로 이해되고 또한 해석되고 있다. 아울러 꿈 해석이 필요한 이유는 사람이 가지고 있는 꿈 재료가 꿈속에 나타나는 것이 아니라 왜곡되어 나타나는 것이기 때문이다.

예술가들은 경험으로 얻은 기억을 재해석하여 자신만의 독창적인 이미지를 남긴다. 이것은 경험과 기억, 그리고 이미지가 서로 밀접한 관계를 맺고 있다는 의미다. 그들은 회화의 기본 표현요소인 형(形)과 색을 통하여 자신의 상상력을 표현하고 아름다움을 실현하고자 한다. 예술이 상상의 표현이라면 그것은 즉 우리들이 알고 있는 세계의 것이 아니라 볼 수 없는 것이요, 미지의 것이다. 다시 말하면 예술은 표상을 통해서 그러한 것을 전달하며 도치시키는 것이다. 이는 일종의 정신에 기인한 표현 방법으로 예술가가 느끼는 것으로 결정적인 감동을 불러일으키는 것이다.¹¹⁾

본인의 주관적인 경험의 바탕으로, 즉 기억에 남아 있는 꿈과 추억의 내용을 작품의 주요 소재로 삼았기 때문에 실재풍경은 없어져 버리고 유토피아적인 공간으로 변환되었다.

11) E. 루시 스미드. (1987), 상징주의 미술, 서울열화당, 이대일 옮김, pp.26-27.

그럼 다음 장에서 실재(real)에서 유토피아(utopia)로 변환하는 과정을 구체적으로 알아보고자 한다.

2. 내용 분석

1) 실재(real)→유토피아(utopia)로의 변환

‘상상은 기술과 결합된다. 공상은 실재와 얽힌다. 건축적 공간에 대한 완벽한 이해, 원근법적 평면 투시의 완전한 정복. 이 엄밀한 과학적 지식이 가장 모호한 환상과 결합된다. 이것이 피라네시¹²⁾의 세계다. 어디서 많이 본 듯하지 않은가? 사이버 공간 역시 딱딱한 과학이 만들어내는 허깨비 같은 환영의 세계가 아닌가... 이 감옥은 실제로 지어질 수 없는 허구이나, 그 허구가 발생하는 지점은 애매모호하게 처리되어 있다. 때문에 그것의 허구성을 단언하기가 힘들다. 피라네시의 감옥은 그저 환상이 아니다. 그는 그 환상을 실제로 만들기 위해 실재와 허구가 만나는 지점을 애써 흐린다. 여기서 환상은 실재와 나눌 수 없이 하나가 된다. 보르헤스의 사제는 감옥에서 표범을 본다. 피라네시의 감옥에는 사자가 있다. 보르헤스의 사제는 감옥에서 밧줄과 도르래를 본다. 피라네시의 감옥에 있는 것이다...보르헤스의 환상이 ‘리얼리즘’이라 불리는 것은 그 환상이 그저 환상에 불과한 게 아니라 동시에 가장 현실적인 실재이기 때문이리라. 그럼 허구와 실재가 뒤섞인 저 감옥은 곧 우리가 사는 세계의 진짜 모습이 아닐까? 그렇다면 저 묶인 자는 우리자신이다.’

- 피라네시의 세계 9_꿈 【도판2】

12) ‘피라네시(Giovanni Battista Piranesi,1720~1778):이탈리아의 건축가, 판화가, 고대 그리스를 예술의 전범으로 삼던 시절에 고대 로마 유적들을 동판에 담아 로마 건축의 위대함을 알게 해주었다. 시적 환상과 묘한 분위기로 가득 찬 그의 판화는 낭만주의의 탄생을 예고했고, 나아가 그 시대에 이미 예술적 ‘모던’을 예감하였다. 특히 현실에서는 결코 지어질 수 없는 상상의 건물을 예서의 것보다 200여년 앞서는 것으로 당대는 물론이고 현대 저자와 예술가들의 상상력에 커다란 영향을 끼쳤다.’ 진중권(2004),미학 오디세이3, 휴머니스트.

피라네시의 작품에서 볼 수 있듯이 예술은 이상적 진리를 동경하고 행복을 향유하게 하는 형식을 가지고 있다. 그 형식이 바로 ‘미적 가상’이다. 예술은 그 자신이 욕망하고 동경하는 내용 즉 이상적 진리를 미적인 형식을 통해서 현재적 만족의 가상으로 제시한다. 이 예술의 가상, 미적가상은 예술작품을 통해서 이상적 진리를 하나의 현실로 객관화시킨다. 예술작품의 미학적 형식을 통해서 제시된 미적 가상에서 이상적 동경을 순간적으로 충족시키고 행복을 경험한다. 이 가상적 현실화는 예술이 담아내는 이상적 진리를 생생하게 보여주며 현실의 거짓과 불합리, 억압을 거부하는 것이다.¹³⁾

여기서 본인은 내적인 기억과 감성이 외적인 풍경을 차용하여 유토피아적인 환상으로 확장해 가는 모습을 보여준다. 본인은 유년시절의 즐겁고 행복했던 순간 즉 소풍, 여행과 같은 기억의 단상들을 건축물을 배경으로 한 풍경에 옮긴다. 그래서 캔버스 화면은 구획 적이고 구축 적이며 본인이 갈망하는 잃어버린 세계의 비밀을 열어준다. 그것은 어린 시절의 영원한 이상한 나라를 꿈꾸는 환상이며, 유토피아와 같은 내밀한 상상을 꿈꾸는 시적인 희구인 것이다.

유토피아는 현실의 경험적인 환경에서 벗어나는 상상의 세계로 우리에게 주어진 사회현실을 초월하는 곳이다. 인간은 이러한 유토피아 세상을 그리워하면서 현실의 삶에서 갖게 되는 어려움이나 고난을 극복하는 매개체로서 자신의 삶을 더욱 풍요롭게 할 수 있다. 즉 유토피아는 도피가 아닌 더 나은 세계에 대한 비전과 희망이며 근원적으로 현재보다 나은 이상적인 세계를 꿈꾸는 공통의 낙원이다. 이는 소설을 읽으면서 마주하는 가상의 세상이 무의식의 영역에서 억압되어 있는 감정들을 조절해 주는 경험과 유사하다.¹⁴⁾

‘우리 앞에 나타난 기이한 존재는 실제로 전혀 새롭거나 생소한 것이 아니다.

13) 김준영,배용준. (2003), 예술과 철학, 문경출판사, p.234.

14) 최윤정. (2010), 이상공간으로서의 ‘Shadow space’, 석사학위 논문, 성신여자대학교 대학원, p.1.

오히려 우리의 정신 속에 이미 친숙하게 오랫동안 존재하던 어떤 것이라고 보아야 하며, 단지 억압의 과정을 거쳐 그 친숙함을 잃었을 뿐이다'

-지그문트 프로이트(Sigmud Freud)

본인의 작업에서 느낄 수 있는 비현실적이면서도 낯선 분위기는 앞서 말한 것처럼 거시적 세계로 표현된 정적이고 무거운 현실 풍경 속에 어린 시절에 자주 그려왔던 인위적인 구름의 모양을 집어넣으면서 노스탤지어를 일으키는 이유일 것이다. 다시 말하자면 일반적인 풍경을 소재로 표현한 세계를 거시적 관점으로 바라본 관점에서 현실 풍경은 상상 속의 공간으로 색면이라는 표현 매체를 통해 표현되었고, 그 풍경 속에 등장하는 구름과 열기구들은 내 자신에 잠재되어 있던 동심 세계를 수면위로 끌어 올려 마음의 공허함을 위로받고 있다.

2) 색면풍경에서 나타나는 내면세계의 연구

(1) Real & Illusion의한 공간연출

본인이 언급하는 Illusion의 의미는 본인의 의도하에 구성되고 연출된 가상의 공간·형상들이 그림으로 제시됨으로서 실제 존재하는 공간이 있는 듯한 착각을 불러일으킨다. 환영(幻影 : Illusion)이란 감각의 착오를 통해 실재와 같은 이미지가 발생하는 현상이다. 보여지는 것과 실재(實在)하는 것 사이에는 항상 긴밀한 유대감이 존재한다. 실재를 표현하기 위해 우리는 때로는 과장과 은폐를 통하여 실재보다 더 '리얼하게' 그리기도 한다. 여기서 '리얼하다'는 것은 실제와는 달리 우리 눈이 그렇게 느끼는 것이다. 회화는 이와 같은 일루전(Illusion)을 통해 우리에게 실재보다 더욱 리얼한 환영을 보여 주기도 한다. 이처럼 Illusion은 각박하고 한 치 앞을 예상할 수 없게 빠르게 돌아가는 현대

신기루 같은 꿈을 부여해 주기도 하고 상상의 나래를 펼치게도 한다.

본인의 풍경 속 공간은 실재인 듯이 보이나 실재가 아닌 이미지가 실재 공간 안에 존재함으로써 만들어지는 또 다른 공간을 대상으로 한다. 실존하는 건축물 이미지를 직접 가상의 공간과 자연스럽게 결합하여 새로운 존재감을 드러낸다. 실존 건축물은 종래의 시각적 정보를 전달하는 미디어적 역할에서 벗어나 현실의 표현과 해석이라는 개인적 시점에서 출발하고 있다. 마음 속 이미지를 투사 할 수 있는 현실의 건축물 이미지를 찾고 실제풍경과 본인이 꿈꾸어 온 유토피아 이미지가 최대한 일치 할 때까지 색면 처리를 하여 마치 연극 요소 중 무대 공간과 같은 연출을 한다. 건축물 그 자체가 현실을 재현한다 할지라도 본인 스스로 보이지 않는 개면과 가치의 기준에 의해 해석된 이미지로 공간을 연출한다. 추상과 구상의 경계를 허물고 현실과 비현실의 차이를 넘나들며 시·지각의 과정을 바탕으로 단순화와 재조립을 통해 균형을 유지한다. 여기서 실제 이미지의 형태에서 원색과 파스텔 톤의 색면을 이용하여 국내외 놀이공원과 같은 유년시절의 선호했던 색채로 변형시켜 유토피아의 공간으로 표현되었다. 따라서 본인은 회화 공간을 이러한 인간의 지각의 과정을 바탕으로 재조립 될 수 있는 ‘일루전(Illusion) 공간’으로 인식한다. 즉 현실 그 대로의 재현한 것에 그치지 않고 Real & Illusion 의 실재와 가상을 넘나드는 역할을 한다. 정리하자면 본인 작업에서 나타나는 이미지는 작가 내부에서 창조된 것이 아니라 주변에서 표류하는 실재 가운데 차용한 것이고, 또한 차용이라는 것은 일종의 모방에서부터 시작된다고 할 수 있겠다. 사진에서 나타나는 외적인 형태의 완벽한 모사가 중점이 아닌 색면 처리와 함께 감정의 이입으로써 풍경작업을 완성시키고 있다. 따라서 본인 창작으로 만들어진다고 보다 현실세계의 주변에 혼재하는 이미지들의 조합을 통해 새로운 유토피아 공간이라 할 수 있겠다.

예술은 현실 그대로의 복제가 아니라 창작자가 현실을 창조적으로 재구성해냄으로써 현실이 담고 있는 보편적 의미를 드러낸다. 결론적으로 회화적 현실은 형식과 내용의 유기적인 동일이다. 다시 말하자면 회화적 현실은 묘사된 대상 자체만으로 구성되는 것이 아니라 대상을 둘러싸고 있는 공간과 그러한 대상들 간의 복합적인 상호관계로 창출된 하나의 체계에 의해 구체적인 환기 작용을 수행하고 있는 ‘세계’이다. 이러한 세계는 현실의 미메시스(mimesis)¹⁵⁾로 이루어졌지만 자율적인 현실을 이루고 있으며 내용으로서 삶의 보편적 의미를 담고 있다. 예술이란 본디 모방, 즉 미메시스에서 출발한다고 본인은 생각한다. 본인의 작품 속 건축물을 포함한 풍경들은 실제와 허상을 또다시 실존하는 실재의 일부로 받아들이고 도시공간 속으로 재구성된다. 실존하는 건축물들을 그대로 가져와 사실적인 묘사가 아닌 색면으로 처리하여 어둡고 무거운 분위기를 화사하고 우화적인 무대 장치로 탈바꿈하면서 ‘실재하는 환상 혹은 환각’을 나타내었다. 진짜와 가짜가 이분법적으로 대립하지 않고 공존하는 것이 즐겁고 행복한 세계, 실재하는 것과 실재하지 않는 것이 혼합하여 또 다른 실재를 창출하는 것이다. 그리하여 Real & Illusion에 의해서 색면을 통한 새로운 유토피아 이미지를 만들어낸다.

15) 미메시스(mimesis): 미메시스란 플라톤에서 이데아와 개물의 관계를 나타내는 개념으로 모방(imitation)흉내와 함께 예술적 표현도 의미하는 수사학·미학 용어로서 단순한 반복을 통한 모방이 아닌 재현(representation) 또는 표현(expression)의 의미로 사용되었다. BC 5세기경 피타고라스 파에 따르면 음악은 수의 미메시스(모방물)라고 하였다. 그러니 이 말은 플라톤에 이르러 비로소 중요한 의미를 가지게 되었는데, 플라톤은 여러 가지 개체(그 자신의 성질과 규정을 지니고 다른 것과는 구별되는 단일 고유의 독자적 존재. 개물(個物))는 개체가 되도록 한 형상(idea)을 흉내 낸다고 하여, 이에 의해서 현상계의 열등성을 증명하는 이유로 삼았다. 플라톤에 따르면 현상계는 원형의 모방이다. 그는 주요저서 ‘국가론’에서 목수나 화가나 작가 모두가 집을 짓지만, 목수의 집에 비해서 화가나 작가의 집은 허구이며, 이것을 가상이라 하여 예술을 소극적으로 평가하였다. 그러나 이 개념을 플라톤으로부터 이어받은 아리스토텔레스는 그의 시학에서 오히려 예술을 적극적으로 평가했다. 또한 플라톤은 미메시스를 빗대어 ‘거울을 들고서 모든 방향으로 돌리는 일’을 예술가의 일이라고 했으며, 레오나르도 다빈치는 ‘재현되는 사물을 가장 닮게 그린 그림이 가장 훌륭한 그림이다’라고 하여 일차적인 모방을 의미하고 있다. 강규석. (2002), 「가상공간에서의 미메시스(mimesis, 재현)형태에 관한 연구」, 석사논문, 국민대학교, p.23 .

(2) 하워드 아클리(Howard Arkley), 안나 테센노(Anna Tessenow)의 작품 세계와 본인 작품과의 비교 분석

본인의 작업과 유사한 사례를 하워드 아클리(Howard Arkley)와 안나 테센노(Anna Tessenow)의 작품 안에서 볼 수 있다. 그들은 건축물들의 기하학적인 형태를 색면 분할로 단순화 하는 팝아트(pop art)적 방법을 주로 사용했다. 하워드 아클리와 안나 테센노는 현대 미술사조에서 그들이 사용한 표현방법의 중요성을 인정받았다. 본인은 두 작가의 작업에 근거하되 한 발 더 나아가 본인의 작품세계를 연구하고 그들의 작품과 비교 분석하고자 한다.

하워드 아클리(Howard Arkley, 1951~1999)는 호주 도시근교에서 주로 볼 수 있는 전형적인 주택의 내부와 외부를 묘사하는 색면 풍경 작가다. 그는 자신이 살고 있는 멜버른 주변 건축물들에서의 집에서 보아 온 개개인의 장식취향을 찬양하기 위하여 형광색을 사용했다. 하지만 표면이라는 것은 인간의 감정과 내면에서 일어나는 상황을 감추는 가면과 같은 역할을 한다는 것이 그의 작품에 숨겨진 의미라고 할 수 있다.

여기서 본인의 작품에서 등장하는 라인의 의미는 하워드 아클리와 공통점이라 볼 수 있다. 【도판3~6】에서 보면 하워드 아클리는 회색과 검정의 무채색으로 테두리를 사용하였고 본인 【작품1~10】을 보면 흰색의 테두리로 처리한 것을 볼 수 있다. 하워드 아클리의 면과 면사이의 라인의 공간이 가면과 같은 역할이라면 본인의 라인은 실재에 존재하지 않는 가상현실의 공간을 의미하고 있다. 또한 아클리는 도시 근교 전형적인 가정집들을 대상으로 원색 처리하여 집을 단순한 은신처나 양육의 장소가 아닌 걱정, 폐쇄공포증, 잃어버린 꿈들이 존재하는 부정적 장소로 묘사하고 있다. 반면 본인의 작품들을 보면 집(house)시리즈에서 위엄있는 건축물들로 소재를 다양하게 선택해 색다른 장소에 대한 갈망, 도시팽창, 실업, 불투명한 정치 등 사회, 경제적인 문제에

대한 하나의 비판적 시각을 담아내고 있다.

하워드 아클리의 작품은 대부분은 종종 패턴이나 라인 에어, 브러쉬로 묘사되는 동시에 추상되었다. 그의 영감은 게이트, 창문 등 호주 교외에서 발견된 패턴, 형태에서 찍은 색상, 대담한 형태와 광고에서 파생된 디자인 같은 강력한 시각적 효과를 보여주고 있다. 본인 역시 건축물들의 창문과 지붕에서 나타나는 반복적인 패턴과 색감이 잔잔한 움직임의 보여주고 있다. 아클리와 본인의 작품은 회화, 페인트 조각과 설치, 추상과 표현 사이에 구분을 붕괴하고 유토피아를 꿈꾸고 있는 것을 볼 수 있다.

두 번째로 안나 테센노(Anna Tessenow 1978~)는 독일 라이프치히 마르크란 슈타트(Markranstädt) 출신의 화가로 독일 현대미술을 이끌고 있는 다른 작가들과 확연히 구분되는 작가이다. 기존의 정물화나 풍경화를 그려내는 방식과는 달리 건축물 표현에 자신의 감정을 그려 내고 있으며 라이프치히파의 '구성의 엄격함'에서도 한 발 비껴나 파스텔 톤을 이용하여 절제된 형태의 건축물을 주제로 감정의 구상회화 작품을 보여주고 있다. 건축물의 색감을 통해 감정을 표현한 안나 테센노의 방식은 기존의 회화와는 다르게 사각형의 테라스, 지붕과 같은 공간은 특정 부분을 분해하거나 오버랩시켜 공간감과 무게감을 이용한 리듬을 표현하고, 감정의 그늘을 반영하는 그림자영역들은 오히려 밝은 색의 영역으로 표현하여 주변 컬러를 통해 맞춰지는 초점이 구조물을 더욱 두드러지게 했다. 지나칠 정도로 화사한 색감은 오히려 일상의 감정을 증발시키고 있으며 마치 사람이 부재한 유령의 집처럼 아무런 무게감도 느껴지지 않는다. 본인의 작품에서 위엄있는 건축물을 마치 어린 시절의 로망이었던 동심의 환상 공간으로 탈바꿈하여 무대장치 역할을 하고 있는 것과는 차이점을 지니고 있다. 반면 작품의 기하학적 요소의 파스텔 톤 분위기는 본인의 작품과 공통점을 가지고 있다. 안나 테센노 작품 【도판7,8】에서 보여지는 파

스텔 톤은 작가 감정의 색이며 구조물 표면의 각 부분에 비춰진 다양한 빛의 색중에서 아무것도 첨가되지 않는 가장 순수한 색을 의미한다. 또한 축소되고 정돈된 비현실적인 공간도 '순수'의 의미를 갖는다. 수평과 수직의 지속적인 흐름과 연결을 통한 기능적인 레이어를 이용하거나ダイナ믹하게 연결되고 중첩된 블록들의 사용은 또 다른 신비한 공간을 생성한다.

【도판7】을 보면 기하학적 분석은 3차원적인 적응력과 뛰어난 공간 구성력이 돋보인다. 3차원의 건축물 형태를 그대로 가져와 파스텔 톤의 색면으로 조합하였는데 반해 본인의 【작품8~10】에서는 3차원에서 2차원으로 평면화 시키면서 입체를 부순 차이점을 볼 수 있다. 안나 테센노의 작품은 인간이 실제로 등장하지 않을 뿐만 아니라 절제를 넘어 인간이 부재한다.

반면 【도판9】처럼 인간이 등장함에도 불구하고 건축과 자연에서 철저히 배제되어 있는 것을 알 수 있다. 테센노의 그림은 견딜 수 없는 투명함으로 다가오고 있으며 건축과 인간의 사이에는 화해할 수 없는 괴리가 존재함을 볼 수 있다. 또한 인간은 건축 속에 놓여진 오브제일 뿐이지 그 공간의 주체는 아니다. 건축이란 공간에 배치된 오브제, 도시라는 공간 속에 버려진 인간이라는 마네킹(소모품)일 뿐이라는 것을 보여준다.

여기서 본인의 작품 속에서 가장 기본적인 공간구성의 풍경이미지는 본인의 개인적인 추억과 감성을 객관적인 이미지를 가지고 본인만의 시각으로 화면 안에 확대 혹은 축소를 통해 비움과 채움이 공존하는 공간을 구성한다. 본인의 작품 속 공간은 일부가 희미하게 사라지고 서로 다른 공간과 공간을 하나의 공간으로 표현한다. 또한 일반적인 원근법을 무시하고 있으며 생략과 변화의 과정을 거쳐 전체적인 현실의 사실성을 유지하면서 왠지 모르게 느끼게 되는 낯선 풍경이미지의 재현으로 감상자들에게 색다른 시각을 보여준다. 이렇듯 본인은 새로운 감정으로 상상 할 수 있도록 하고자 하는 것은 이 두 작가

의 작업과는 차별성을 두었다고 할 수 있겠다.

3. 작품의 형식적 특성

1) 3차원에서 2차원로의 공간의 평면성

여러 시대의 미술가들은 화면 위에 3차원의 세계를 표현하기 위한 방법을 고민했다. 15세기 이후 화가들은 앞에 있는 것일수록 크게, 먼 곳에 있는 것일수록 작게 그리는 원근법을 사용하였다. 이후 19세기에 프랑스의 폴 세잔느(Cezanne, Paul 1893~1906)는 새로운 방법을 시도하였는데 그는 자연풍경을 주의 깊게 관찰하여 집이나 나무, 사람들이 지닌 기하학적 형태로 표현하였으나 그것들을 반드시 한 시점으로 처리하지는 않았다. 어느 누구의 눈도 한곳에 정지시켜놓지 않음으로써 불규칙하고 변화무쌍한 인간의 시야와 최대한 닮도록 한 것이다. 그 다음 그는 이 형태들을 그가 표현하고자 하는 대상의 구도 속에 안배하였다. 관찰자의 눈은 형태들을 분리하여 식별하지만, 전체적인 풍경은 마음속에서 결합된다.

본인은 작품의도를 상징적으로 드러내기 위해 재현에 목적을 두지 않고 파스텔 톤의 색채와 기하학적 형상에 의한 평면적인 표현방법을 선택하였다. 본인의 작업에서 평면적인 시선이란 풍경 속의 건축물을 바라볼 때 대상의 표면적인 의미로부터 벗어나기 위한 방법이라 할 수 있다. 본인은 고전적인 풍경화에서 찾아볼 수 있었던 원근법을 파괴함으로써 화면의 평면화를 추구하였다. 그 과정에서 다양한 조형적 표현들 중 하나인 공간의 평면을 강조함으로써 3차원의 물체를 2차원의 평면으로 구체화하고 면과 면 사이의 경계를 흰색의 일정한 라인으로 나타내었다. 여기서 본인의 작품에 나타나는 라인은 1950년

대 전반부터 나타난 하드에지(Hard Edge)¹⁶⁾ 페인팅의 영향을 받았다. 본인의 작품에서 넓은 색면을 강조한 하드에지 페인팅과 색면 페인팅에서 나타나는 라인을 캔버스에 적용하여 회화적 요소를 없애고 매끈한 화면처리로 기계적 느낌을 부각시켰다. 작품에 쓰인 선들은 대부분 흰색이며, 면과 면이 나뉘지는 모든 부분을 감싸거나 지나간다. 면과 면 사이에 라인이 존재함으로써 기하학적인 형태들을 더욱 더 강조시키고, 파스텔 색의 색채들이 각각 선명히 드러나게 해주는 역할을 하고 있다. 이런 부드러운 색면과 흰색의 라인이 서로 대조 되는 것이 조형적 요소의 주요 모티브이다. 각각의 색면들은 서로 분명한 개체이며 작든 크든 그 자체로 뚜렷한 독자성을 내포하고 있다. 그와 동시에 하늘과 지상사이를 연결하고 가상과 현실사이를 연결해주는 소통의 끈으로 의미를 갖는다. 시점이 사라지고 화면의 물질이 부각되면서 3차원의 시점이 2차원으로 변모하고 이때 작품은 마치 설계도처럼 펼쳐진 모양을 갖춘다. 또한 3차원 공간 표현방법의 하나인 투시원근법에 의한 명암의 차이를 최소화하고 색의 단계를 좁혀 평면의 느낌을 강조하고 면 분할과 구획 나눔의 표현을 주로 사용하였다. 이는 풍경화의 통속적인 느낌을 탈피하고 본인이 가지고 있는 지극히 사적인 유년기에 대한 추억을 작품에 녹여내기 위해 색면으로 평면성을 강조한 이유라 할 수 있겠다. 또한 본인의 공간 구성은 본인의 고유 형상과 정서적 감정을 지닌 평면공간이라고 할 수 있으며, 동시에 진정한 예술적

16) 하드에지(Hard Edge):1950년대 말에 미국에서 일어난 기하학적 추상화의 새로운 경향. ‘콜아트’, ‘신 추상’이라고도 불린다. 당시 미국화단에서 지배적이던 추상표현주의에 반기를 든 일련의 작가들의 작품을 이르는 말이다. 이 말을 처음 쓴 것은 1959년 미국의 평론가 랭스너이지만 영국의 평론가 알로 웨이에 의해 일반화되었다. 이 회화의 특징은 명칭에서 알 수 있듯이 단단한 가장자리에 의해 화면이 구분되며, 시원하고 단순한 색깔로 그려졌다는 점이다. 또 종래의 추상회화에서는 각각 독립된 의미를 지니는 형태 몇 개의 부분으로 분할하는 표현 방식도 사용되었다. 그러나 하드에지의 경우에는 형태가 화면 전체여서 분할이 불가능하다. 뉴만, 라인하트,로드코의 그림은 이미 1950년대 하드에지의 출현을 예고하고 있었으며, 또 보색과 병치된 색깔의 상호작용에 관심을 기울였던 엘버스의 그림과 저서들도 하드에지의 회화의 탄생에 중대한 역할을 했다. 범위, 경계가 명확하게 정의되어 있는 가장자리에 대한 최초의 강조는 1960년대에 미술을 산업적으로 조립하는 것을 가능케 했던 요소 중 하나이다. 대표적 작가로는 롤랜드, 켈리, 스킨라 등이 있다./ 월간미술편. 세계미술용어사전, 월간미술, 1999. p.513.

자유를 지닌 정신적 공간이자 상상의 세계이기도 하다.

2) 대상을 단순화하여 나타난 패턴

건축가 르코르뷔지에(Le Corbusier)는 “훌륭한 비례는 편안함을 주고 나쁜 비례는 불편함을 준다.”라고 말했으며 자신의 ‘모듈러’가 보여주는 패턴을 건축 과정에서 중요하게 여겼다. 이는 건물의 정확한 비례가 보여주는 패턴을 시각화하는 과정에서 안정적인 요인으로 중요한 부분을 차지하는 대목을 받쳐주는 부분이 되고 있다.

본인 작품의 반복적인 지붕, 벽돌, 그리고 창문의 패턴은 빌딩의 구조선에 의해 조립되면서 자칫 지루해질 수 있는 공간에 잔잔한 움직임의 자아내고 있다. 그 리듬의 움직임이 크지도 작지도 않지만 시각적인 충돌과 환영을 연출하기 위해 적절하게 운용되고 있다. 【작품8~11】을 보면 창문의 규칙적이고 반복적인 패턴의 균형은 현시대의 대중적인 획일성을 역설적으로 표현하고 있다. 수많은 창문이 한치의 오차 없는 계산으로 배열되어 보이는 균일한 비례는 각각의 창문들이 서로 응집의 고리로 연결되어 건축물의 해체를 막고 인간의 욕망 극한의 한계에 도달하지 못하도록 서로 대응하여 조율하는 관계구조를 맺기 위한 방법으로 채택하고 있다. 그러므로 본인이 정한 정해진 패턴의 모듈에 맞춰 고집스럽게 건축물의 패턴을 반복하고 대상의 단순화를 통해 적극 반영하고 있는 것이다. 동시에 건축에서 보이는 일련의 수많은 창문의 풍경은 절대 권력자 앞에서 행해지는 군대의 사열식을 연상시키듯 화면을 가득 채워 권위와 위엄성, 위압감을 증폭시키는 동시에 강렬한 원색과 색면을 통해 그 질서를 부순다. 이러한 정치·사회적인 상황전개의 이미지는 급격하고 빠르게 전개되는 과정을 현대의 흐름상을 표면에서 보여주는 면이다. 흐트러짐이 없는 창문배열은 모듈화 된 군상을 심층적인 면에서 확대 연출한 것이다.

건축 외벽의 입체적 방향에서 규칙적이고 평면화된 변화의 패턴은 시각적으로 안정감을 조장한 것으로 창문 내부의 정치적 삶에 대한 심리적 안정감의 복선을 내재하고 있다. 따라서 본인의 건축풍경은 내재와 부재의 상반되는 조건을 기제로 삼아 지극히 단순화된 사회상을 보여주는 것이다.

3) 색면화된 색채

본인 작품에서 색의 설정은 매우 중요한 표현 요소이다. 이는 공간의 평면성과도 직결되며 대상이 내포하고 있는 따뜻하고 동화적인 공간 연출에도 핵심적인 부분으로 적용하고 있다. 본인의 작업은 팝아트의 영향을 받아 자유로운 색채 배열을 통해 유토피아를 나타내도록 노력했다. 인간의 생활은 색의 한가운데서 색과 같이 생활한다고 해도 과언이 아니다. 색은 사람을 즐겁게 하고 슬프게도 하는 인간의 감정과 정서에 크게 작용하며 그 사회상을 반영하는 거울과도 같다. 또한 감정을 자극하여 어떤 분위기를 느끼거나 아름다움, 행복감, 슬픔 등의 감정을 느끼게 하는데 이것은 자율적인 생의 정서적 작용이다.

본인은 주관적인 감수성에 의하여 대상을 묘사하는데 쓰이는 전통적인 색채 사용법에서 해방되어, 밝고 따뜻하며 충동적인 색채를 사용하여 색채 자체의 물질성을 강조하였다. 본인은 색채의 시각적인 효과와 제작과정에서 생성되는 작품속의 깊이를 내면세계 표출을 위한 가장 중요한 요소로 사용한다. 작품의 색채가 지니는 상징적인 의미도 중요하지만 색채는 작품에서 작가가 어떤 눈으로 세상을 보았는지 말해준다는 데에서 큰 의미가 있다. 그리하여 색채를 통해 본인이 세상을 인식하고 이해하는 방식을 알려주고 있다. 또한 본인의 색채는 단순한 현실세계의 재현뿐만이 아니라 현실 그 자체로 강력한 표현력을 가진 중요한 조형요소이며 작품에 생명력을 주는 가장 직접적인 요인이다. 파스텔 톤과 형광색으로 고르게 펼쳐진 색면을 회화 공간 위에 생성시킴으로

써 잠재적이면서도 외부로 확산하는 색채의 힘을 표현하였다. 건축물에서 보이는 색채의 엄격한 대칭과 규모는 기존의 무거운 건축의 힘에서 이상적인 고요함과 따뜻함을 느끼게 한다.

색채는 그 자체로 감각적인 것으로서 인간의 내적표현을 시각화한다. 색채로부터 받은 시각적 자극에 의하여 발생한 순수하고 주관적인 감정은 경험이나 이미지를 불러일으켜 여러 가지 감정을 느끼게 한다.

존 러스킨(John Ruskin)¹⁷⁾은 “색채의 정서적 역할은 시각효과 못지 않으며 인간의 감정에 미치는 영향 또한 크다는 것”을 말해주었다. 이처럼 본인은 내면 세계의 표현을 위해 색채를 보다 적극적으로 활용했다.

본인은 유토피아라고 정의한 환상공간을 2차원의 평면에 새로운 공간으로 탄생시킨다. 그리하여 건축물들은 기존의 색 대신 강렬한 원색과 파스텔의 색으로 표현되어 동화적이고 우화적인 느낌을 준다. 그 중에서도 본인이 사용하는 색채 중 가장 출발점이 되는 색은 노란색(yellow)이다. 모든 작업의 출발점은 노랑의 계열인데 일반적으로 노랑의 의미는 ‘희망’을 뜻하고 있다. 본인의 어린 시절을 떠올리면 가장 먼저 떠오르는 색채가 노란색이며 이 색은 일반적으로 유치원의 어린아이들의 소품에 많이 쓰이는 것도 볼 수 있다. 또한 노란색은 즐거움과 따뜻함을 느끼게 해주는 색상이기도 하다. 그런 뜻에서 본인의 작업에 쓰이는 노랑의 색채는 시각적으로는 화려한 아름다움을, 정서적으로는 생기와 활력에너지를 느끼게 하는 동시에 이상적인 고요함의 분위기는 어떠한 도덕적 함축성을 느끼게 한다. 따뜻한 색인 오렌지와 노란색은 전면으로 튀어나오고 그에 비해 차가운 색인 남색과 파랑색 계열은 후퇴한다. 본인의 색감에 나타나는 차가운 계열도 흰색을 섞어 파스텔 톤으로 따뜻한 느낌을 가지게 된다. 이것은 본인이 어린 시절부터 스케치북에 그린 그림에 바탕을 항상 파

17) 존 러스킨(John Ruskin, 1819~1900) :영국의 비평가, 사회사상가. 예술미의 순수감상을 주장하고 “예술의 기초는 민족 및 개인의 성실성과 도의에 있다”고 하는 자신의 미술원리를 구축해 나갔다.

란색과 흰색을 섞어 하늘색으로 색칠을 했던 행동을 현재의 작업에서 그대로 사용하고 있다.

그림에서 색채의 역할은 진출과 후퇴, 팽창과 수축의 이미지와 함께 중량감, 강약감, 그리고 경연감을 주는 것이다. 이런 요소들은 어느 위치에 어떻게 적용되는가에 따라 전혀 다른 공간 이미지를 창출할 수 있다.¹⁸⁾ 하지만 본인의 작품에서 이런 조건들은 수평과 평면을 이루며 서로 대등하게 영역을 조절해 간다. 주로 채도가 높은 파스텔 색조로 우화적이며 생명력 있는 느낌을 주고 있다. 색채와 촉감의 관계성을 파악하고 난색 계열의 색중에서도 민트색과 상아색 등의 고명도의 색을 통해 실제 건축에서 느껴지는 권위감과 무게감을 덜어낸다. 이렇듯 본인은 노랑 계열에서 시작하는 색채를 통해 시각적으로 오는 따뜻함과 동화적인 느낌에 더하여 현대 사회에서 나타나는 정치적인 관념을 부수고 보다 긍정적인 삶을 구현하고자 하는 사회적 치유 의미로 확장된 시각을 파스텔 톤의 색면화 된 색채로 전달 하고자 하였다.

4) 형상과 색면의 조합

본인은 건축물의 형상을 그대로 옮겨오되 분할된 색면으로 작업하였다. 색채에서 갖게 되는 본인의 꿈과 환상 그리고 기억은 구체적 형상의 묘사보다는 색면의 결합에서 나오는 상상의 증대에 기인한다. 또한 그리고자 하는 대상이 가지고 있는 형태를 단순하게 변형시켜 마치 건축 설계도 같은 느낌을 준다. 동시에 어린아이들의 장난감무대 같은 밝은 색감으로 표현하여 새로운 모습으로 탈바꿈하여 이동한다. 그리하여 카툰적인 느낌을 주며 애니메이션에 등장하는 단순화된 풍경의 모습이 형성된다. 어떤 대상을 표현한다는 것은 관찰로부터 시작되어 주관적인 감정이 이입되는 상태를 말한다. 예술가는 자연에서

18) 이응철. (2008), 자연치유학, 아트하우스. p.51.

느끼는 일차적 경험인 시각 경험을 전달하기 위해 자연을 관찰하고 변형 또는 단순화하여 표현하는 방법을 끊임없이 연구하였다. 예술은 무엇인가를 표현하는 활동인데, 이 표현이란 말에는 두 가지 의미가 있을 수 있다. 그 하나는 외계의 사물을 묘사하는 작용으로서의 ‘재현’이요, 또 하나는 내적인 것을 외형화하는 작용으로서의 ‘표출’이다.¹⁹⁾ 여기에서 전자는 구상적인 표현이고, 후자는 비구상적인 표현을 뜻한다. 본인의 작품은 두 가지 표현의 묘사 안에서 이루어지는 것이다.

‘예술은 인간이 자연을 해석한 것이다.’라는 서양의 격언을 보면, 예술가가 자연을 새롭게 해석하여 예술작품으로 표현함을 알 수 있다. 본인도 풍경을 있는 모습 그대로 묘사하거나 외형을 모방하는 것에 그치지 않고 본인의 내적인 감성으로 재창조해서 형상과 색면의 조합으로 표현하고 있다. 유년기 기억 속에 깊게 자리하고 있는 환상세계에 대한 동심과 개인적인 기호는 고풍스럽고 고급스러운 느낌보다는 가볍고 밝은 파스텔 톤의 이미지로 남아있다. 이러한 사적인 기호의 발현은 대상이 가진 깊이를 2차원의 표면에 3차원적인 실제적 공간을 느끼게 하는 환영적 표현이 아닌 평면적으로 구조적 공간성을 드러내고자 했다. 거기에 색면을 이용하여 구상과 추상의 경계를 동시에 보여준다. 이는 달콤한 기억 속의 공간을 끄집어내어 조합하면서 구체적 형상의 면들에 평면의 색을 입혀 무대와 같은 역할을 하고 있다.

색면 추상화가들은 캔버스에 남는 제스처의 흔적보다는 색채의 가치에 관심을 두었다. 본인의 작품을 보면 전체 표면은 통일적이고 매끈하며 ‘전체로서의 색면’을 나타내고, 화면 밖으로 확장되는 듯한 캔버스의 표면 효과와 파스텔 톤 색채를 사용하여 본인의 감정과 의미를 전달하려는 항구적인 열망을 내포하고 있다. 또한 본인의 색채는 공간 안에서 면이라는 요소와 결합하는데 이

19) 백기수. (1978). 미학. 서울대학교 출판부. p.159.

미지의 형태를 평면의 색면으로 만든다. 이렇게 색면이 공간구조의 표현에 이용되어진다. 색면의 사용은 사물의 세밀한 부분을 단순화시킨 모습으로 변형시키며 사물의 면을 쪼개어 단순화시키기도 한다. 사물의 단순화 된 형태는 기존의 모습에서 크게 벗어나지 않는 범위 내에서 변형되며 그것은 본인의 열망과 색감이 묻어나있다. 그리고 색채의 사용에서도 사물이 지닌 자연의 색채가 아닌 새로운 시각으로 본 색채를 사용하고 있다. 다시 말해 본인의 평면예술에서 화면공간은 중요한 조형 요소로서 구체적 형상과 색면의 조합으로 새롭게 구성됨을 말한다.

4. 작품분석

【작품1】

주로 집을 모티브로 삼은 소재들을 기하학에 가까운 도형의 형태로 나타내어 'Imagination space'을 표현했다. 사각형과 다각형, 수직, 수평의 도형들이 집의 형태로 구성하여 일반적인 가정집이 아닌 원색과 파스텔 톤으로 이루어진 다양한 색채들로 채웠다. 즉 색면도형이 되어 복잡한 건축구조와 같은 모습을 띄는데 그것을 아직 다 완성되지 않은 상태에서 멈췄거나 누군가 지우개로 지운 듯 사라진 것처럼 보이도록 처리했다. 그리하여 본인이 어린 시절부터 갈망하던 2층집의 전원주택을 마치 작은 모형으로 축소해 놓은 것처럼 표현되었다. 각각의 색면 요소들은 유무를 반복하며 패턴을 연상시키는 장식적 요소의 역할을 하기도 한다. 여백의 화면공간과 대상과의 지속적인 관계로 보이는 특성은 여백의 처리가 공중에 부양된 집 같기도 하고, 짓다만 미완성 집처럼도 보여 상상의 세계를 보여준다.

【작품2】

성북구의 한 골목길을 지나가다 낡고 오래된 주택의 분위기를 색면으로 바꿔 표현했다. 본인은 학교를 등하교 할 때 항상 지나치며 보아왔던 회색의 낡은 한 가정집의 풍경이 마치 재개발이 되지 않은 옛 달동네 같다는 생각을 자주 하곤 했다. 그리하여 초기 작품 공간 구성은 주로 색채를 중심으로 있는 형상을 그대로 색면을 조합시켰다. 공간의 분위기를 지배하는 색채가 본인의 작품에서는 원색적이고 화려한 색채로 밝고 화사한 느낌을 강조했다. 밝고 강렬한 고채도 색채를 사용하여 시각적으로는 화려한 아름다움을, 정서적으로는 생기와 에너지를 느끼게 했다. 또한 낡고 허름한 주택을 리모델링 하여 새로운 집으로 산뜻하게 재탄생 시켰다.

【작품3 ,4】

일반 가정집의 일부분을 클로즈업하여 기하학적인 요소를 색면으로 본인이 선호하는 파스텔 톤의 색감대로 변형시켰다. 본인은 어린 시절부터 줄곧 아파트에서 살아왔는데, 이런 이유로 일반 주택에 대한 환상이 있었다. 어린 시절에 본인이 매우 살고 싶어했고 동경해왔던 주택에 사적인 감정을 투영하여 파스텔 톤의 채색으로 탈바꿈했다. 또한 어린시절 본인이 스케치북에 항상 그려왔던 인위적인 구름의 모양을 집어넣으면서 향수를 자극하고 흰 라인으로 실제 존재하지 않는 집을 나타냈다. 이런 형태와 색감의 유토피아적 이미지는 유년시절 자주 놀러갔던 놀이동산에 있는 환상의 세계에 등장하는 풍경과 비슷하다.

【작품5】

2층집의 가정집을 클로즈업하여 동화 속의 집처럼 표현했다. 평면성을 강조

하면서도 면과 면사이의 그림자 부분을 적용해 3차원의 미묘한 균형을 표현하려고 했으며 하늘의 색상을 실제보다 더 원색으로 표현하여 만화에서 볼 수 있는 애니메이션 요소를 강조하였다. 색면으로 표현하는 그림자는 기하학적 요소의 조합으로 3차원적인 형태가 보이는데 하면 구름 모양은 2차원적인 평면의 모습이다. 이것은 추상과 구상의 경계를 허물고 현실과 비현실의 차이를 넘나들며 Real과 Illusion의 풍경표현을 하였다.

【작품6】

작은 캔버스에 시리즈 작업을 하여 디스플레이한 모습이다. 클로즈업 하여 담긴 건축물들의 일부분을 애니메이션에 등장하는 색면화된 색채를 사용하여 아기자기한 모습을 연출 했다. 디스플레이를 어떻게 하느냐에 따라 분위기나 의미가 달라지는 것을 볼 수 있다.

【작품 7】

창문에 블라인드가 쳐진 모습을 색면처리를 하여 추상적으로 표현하였다. 이 작품은 설치와 함께 작품 앞에 선반을 놓고 화분과 같은 설치물과 함께 올려놓아 창가의 모습을 재현하였다.

【작품8】

미국 내각의 상징은 단연 백악관이라고 할 수 있다. 백악관의 이름의 유래는 1814년 영국과의 전쟁에서 백악관이 타버리면서 그때 건물을 재건하면서 평화의 상징인 하얀색으로 건물에 칠해서 유래되었다. 지금도 현 미국 대통령인 버락 오바마 대통령 가족이 살고 있으며 외형 모두가 방탄 설계 되어 있고 미사일까지도 막을 수 있을 만큼 내구성이 뛰어나다. 본인이 생각하는 백악관의

정치적이고 권위적인 형태에서 원근법을 제거하고 다시 정적인 시각을 도입하여 화면 전체를 질서있게 되살리고 재구성하여 회화의 평면성을 강조하였다. 작품의 공간일부가 생략되고 재해석되어 새로운 무한한 공간이 창출되는 현상을 볼 수 있다. 이러한 과정을 통해 전체적인 현실의 사실성을 유지하면서도 비현실적인 이미지로 느끼게 하여 낮선 풍경으로 표현하였다.

따뜻한 색인 오렌지와 노란색은 백악관의 기둥과 지붕에 사용함으로써 전면으로 돌출하고 그에 비해 차가운 색인 남색과 파랑색계열 창문에 채색함으로써 기둥 뒤로 후퇴하는 효과를 표현했다. 흰색으로 나타난 윤곽석들은 가상과 현실사이를 연결해 주는 역할을 하고 있다.

【작품9】

서울 시청의 형태를 그대로 가져왔으나 보이는 그대로의 풍경이 아니라 현존하는 대상이 갖는 이미지를 표현했다. 서울 시청은 서울 중심에 있는 우리나라를 대표하는 시청 중 하나이다. 현재는 리모델링하여 첨단시대의 건축물로 변화였지만 불과 몇 년전까지만 해도 해도 서울시청은 딱딱하고 어두운 건물의 모습을 하고 있었다. 사람들에게 익숙히 저장되어 있는 옛 서울시청의 형상을 그대로 캔버스 화면에 단순화하여 설계도 같은 모습으로 펼쳐 평면성을 강조하였다. 동시에 본인의 기억과 상상을 더해 현실세계를 벗어난 듯한 낮선 세계 또는 유토피아를 동시에 표현했다. 놀이공원에 가면 볼 수 있는 에듀벌룬을 작품 속에 그려넣음으로써 서울시청의 공간을 동심의 세계로 바꾸고자 했다. 재현과 주관적 요소의 표현으로 본인의 독특한 풍경을 표현한 것이다.

【작품 10】

관문점은 행정적으로는 남한과 북한 어느 행정구역에도 소속하지 않는 특수

지역으로 예전에는 주로 휴전을 관리하는 장소로 이용되었으나 최근에는 남·북한간 접촉과 회담을 위한 장소 및 남북을 왕래하는 통과지점으로도 활용되고 있다. 약 800m의 정방형 지역으로서 1976년 판문점 도끼 만행 사건이 있기 전까지는 양측의 경비병들이 서로 오갈 수 있었으나, 이 사건 이후 공동경비구역에서 분할 경비지역으로 설정되어 서로 상대방의 지역으로 들어갈 수 없는 ‘분단’과 ‘전쟁’이라는 단어를 떠올릴 수 있는 살벌한 장소이다. 이처럼 정치적이고 국가적인 의미의 판문각을 본인의 어린 시절의 행복했던 풍경과 합성시켜 새로운 이미지의 공간으로 재탄생 시켰으며 실제 건물에 공간과 색감을 바꾸어 무대적 요소의 장치 역할도 하고 있다.

【작품 11】

국회의사당은 국회의원들이 모여서 나라의 중요한 일들을 결정하는 곳이며, 의사당을 둘러싸고 있는 24개의 기둥은 국민의 다양한 의견을 뜻하며, ‘돛’ 지붕은 국민의 의견들이 찬반토론을 거쳐 하나의 결론을 내린다는 의회 민주주의를 상징한다. 하지만 뉴스와 신문 등 미디어에서 흔히 볼 수 있는 국회의사당은 정권의 차이로 말미암은 정치인들의 난투극과 여야당의 밥그릇 싸움 등 어두운 소식을 볼 수 있는 곳이다. 【작품 11】은 우리나라의 불합리한 정치와 국회에서의 정치적 싸움을 비판하고 현대의 정치를 비꼬는 가장 정치적인 작품이다. 국회의 상징인 푸른 돛 지붕을 맨 캔버스의 본질 그대로로 놔두고 회색의 콘크리트로 된 건물내부를 밝고 원색적인 계열로 바꾸어 표현했다. 또한 전체적인 형태가 캔버스 안에 들어간 것이 아닌 정육면체의 캔버스에 클로즈업하여 일부분만 화면에 넣음으로써 구상과 추상의 경계를 넘나들고자 했다.



【작품1】 Imagination space, oil on canvas, 45.5×37.9cm, 2010



【작품2】 어느 주택의 오후, oil on canvas, 116×97cm, 2010



【작품3】 Happy house #1, oil on canvas, 91×72.7cm, 2010



【작품4】 Happy house #2, oil on canvas, 70×70cm, 2010



【작품5】 House of fancy, oil on canvas, 145.5×112.2cm, 2010



【작품6】 Happy houses #3, oil on canvas, 30×30cm/25×25cm(상,하), 2010



【작품7】 블라인드, oil on canvas, 91.9×72.2cm, 2010



【작품8】 백악관의 봄, oil on canvas, 193×97cm, 2010



【작품9】 City hall oil on canvas, 193.9×130cm, 2010



【작품10】 환문각으로의 초대, oil on canvas, 193.9×130cm, 2010



【작품11】 新국회의사당, oil on canvas, 150×150cm, 2010

Ⅲ. 결 론

예술이란 있는 그대로를 반영하기보다는 대상을 바라보는 개인의 주관에 반영된 창조세계를 말한다. 예술가는 대상을 자기만의 새로운 시각으로 바라보고 또 관객들로 하여금 다른 세상을 경험하게 하며 그것을 자기만의 방식으로 풀어나감으로서 보는 이에게 잠재되어 있는 상상력을 자극한다. 예술이 그 시대의 문화와 환경과 시대적 상황을 반영한다고 볼 때 현대 미술은 일상에서 체험하고 사고한 바를 나타내는 것이라 할 수 있다. 본인 작품 속에서 논리적이고 이성적인 기하학적 질서가 주를 이루고 있는 도시의 건물들과 그 사이를 가르는 다양한 공간들과 일상의 풍경이 만들어 내는 이미지는 지금 현재 가장 쉽게 볼 수 있는 풍경이기도 하다.

본인은 작품 속 주관적 해석을 통한 현실인식과 시대적 영향으로 비춰진 유토피아를 꿈꾸는 새로운 풍경에 집중하였고 그리하여 건축물을 소재로 하여 현재보다 더 나은 세계를 꿈꾸는 이상향을 표현하였다.

또한 작품 속에 나타난 이미지의 표현에 있어 색채는 단순히 대상을 재현하는 역할에서 벗어나 연상되는 색이나 고유의 색에 관계없이 작가자신의 내부 세계로 시선을 돌리게 하여 주관적 감정을 표현해 내는 매체로써 활용되고 있다. 결과적으로 풍경이미지와 색채는 실재와 가상이 공존하는 낮은 풍경으로 상상계에 존재하는 장소와 더불어 그 장소에 본인의 추억이 내재되어 있는 소재들을 첨가해 현실에서의 심리적 억압에서 벗어나 유토피아를 꿈꾸는 과정이라 할 수 있겠다. 그 결과, 사회 속의 한 구성원으로서 공유하는 현실이 본인의 주관적 해석을 거쳐 새로운 환상 공간으로 변환하는 것을 경험하게 되었다.

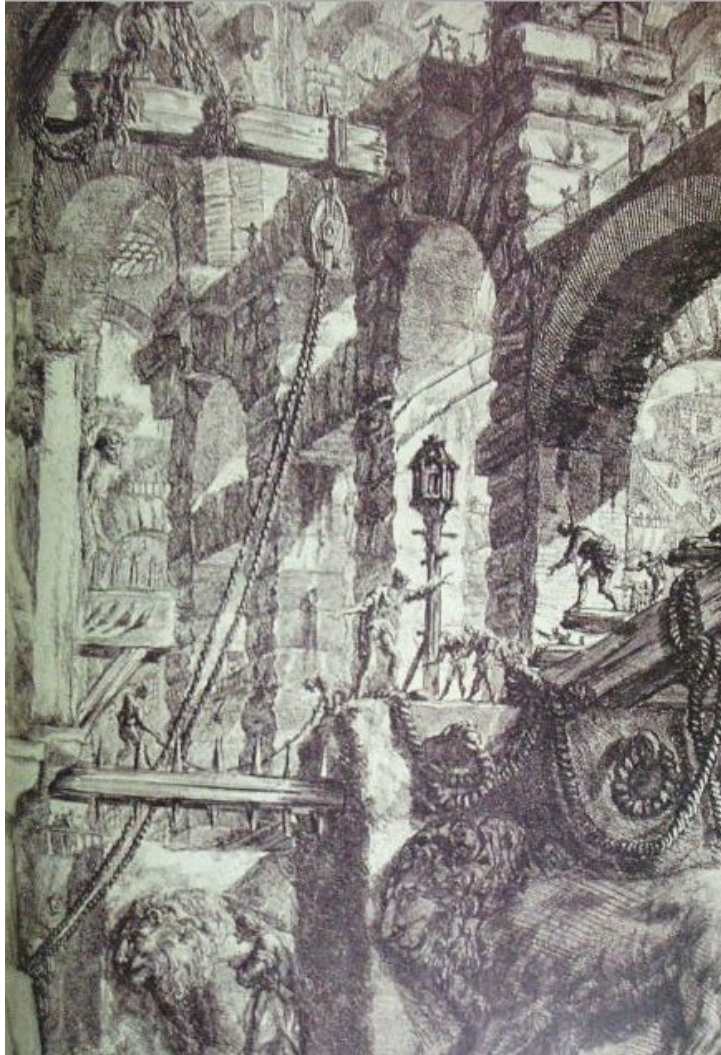
하지만 본인의 작업에서 과거의 기억에 근거한 시각적인 부분이 더 많다는

점은 관람자와의 공유라는 측면에 있어서 한계점으로 생각된다. 그리하여 본 논문을 통해 작품을 제작 동기와 내용적 측면, 조형적 측면에 다시한번 되돌아보게 되었고, 연구과정에서 발견한 발전 가능성을 발견으로 앞으로의 작업 진행에 있어서 다양한 접근 방법에 대해 좀 더 깊이 생각해 볼 수 있는 계기가 되었다. 또한 형식적으로도 다양한 표현방법을 꾸준히 적용하고 끊임없이 연구하여 공간구성의 문제점을 보완해 향후 보다 독창적인 작품의 전개를 위한 출발점이 되기를 기대한다.

참고 도판



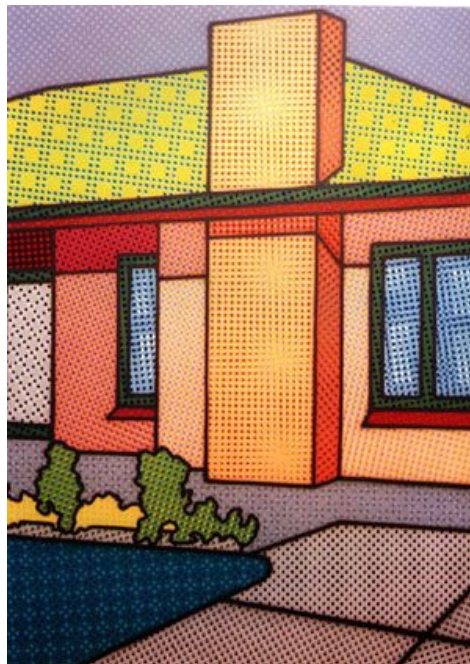
【도판1】 서도호, <서울 집/LA 집/NY 집>- 은조사, 523×498×366cm, 1999



【도판2】 사자가 새겨진 저부조, 피라네시, 동판, 1761



【도판3】 Howard Arkley, Superb+solid, Painting synthetic polymer paint on canvas, 358×240cm, 1999



【도판4】 Howard Arkley, Actual fractural, synthetic polymer paint on canvas, 203.0×153.0cm, 1994



【도판5】 Howard Arkley, Family house, synthetic polymer paint on canvas, 203×257cm, 1993



【도판6】 Howard Arkley, Family house, synthetic polymer paint on canvas, 300×349cm, 1988



【도판7】 Anna Tessenow, Unterwegs, oil on canvas, 140×180cm, 2010



【도판8】 Anna Tessenow, Durchgang, oil on canvas, 140×180cm, 2010



【도판9】 Anna Tessenow, Ausblick, oil on canvas, 130×150cm, 2009

참고 문헌

단행본

- 권영걸 외. (2002). 색이 만드는 미래. 도서출판 국제.
- 김준영, 배용준. (2003). 예술과 철학. 문경출판사.
- 민은주. (2009). ENGRAMS_ 윤정선 이베르 2인전 미술비평. 현대미술 연구소.
- 백기수. (1978). 미학. 서울대학교 출판부.
- 오광수 외. (2007). 추상미술. 그 경계에서의 유희. 결 출판사.
- 월간미술 편. (1996). 세계 미술 용어 사전. 중앙 일보사.
- 이강석. (2006). 르코르뷔지에 근대 건축의 거장. 살림.
- 이용철. (2008). 자연치유학. 아트하우스.
- 이주영. (1998). 루카치 미학 연구 (미메시스의 문제를 통해 본 예술과 현실의 관계). 서광사.
- 임철규.(2009). 왜 유토피아인가. 한길사.
- 장 폴 사르트르. (2005). 사르트르의 상상계. 윤정임 옮김. 기파랑.
- 장 필립 랑클로 ·도미니크 랑클로. (2009). 색채디자이너 필립 랑클로의 환경, 건축,
그리고 색. 박연선 감수 이승희 외 옮김. 미진사.
- 잭 스펙터. (1981). 프로이트 예술 미학. 풀빛. 신문수 옮김.
- 칸딘스키. (1997). 점선면(칸딘스키 예술론Ⅱ). 차봉의 역. 열화당미술선서.
- 황수영. (2006). 물질과 기억. 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억. 그린비.
- A.하우저. (1996). 문학과 예술의 사회사. 창작과 비평사. 서울.
- E. 루시 스미드. (1987).상징주의 미술. 서울열화당. 이대일 옮김.
- L.벤투리. (1988). 미술비평사. 김기수 역. 서울 문예 출판사.
- Susanne K.Langer. (1993). 예술이란 무엇인가(이승훈). 고려원. 서울.

Walter Benjamin. (2010). 기술복제 시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. 길.

논문

구민경. (2003). 예술과 현실의 관계에 비추어 본 미메시스-루카치 후기미학을 토대로
-. 석사논문. 단국대학교. 서울.

김보영. (2000). 일루전illusion의 회화공간. 석사학위 논문. 이화여자대학교 대학원.
서울.

김주민. (2010). 풍경을 통한 추상적 감흥. 석사학위 논문. 홍익대학교 대학원. 서울.

신정아. (2010). 중소도시 풍경을 통해 나타난 심상의 발현. 석사학위 논문. 성신여자대
학교대학원. 서울.

최윤정. (2010). 이상공간으로서의 'Shadow space'. 석사학위 논문. 성신여자대학교 대
학원. 서울.

ABSTRACT

A Study of expressing Utopian Image through Real & Illusion

-Focused on Researcher's Works-

Jeon ye-won

Dept.,of western painting

Graduate School of

Sungshin Women's University

This theses aims to analyze and study the paintings based in my personal exhibition which was held in March 2011 titled < real & illusion >.

In today's art there are many things that were not considered as art in the past. One the other hand, there are many parts of yesterday's art that we now see as daily life or science.

Since 1980s various artworks which interact public language and individual conscious have been created under the influence of Pop Culture. For instance, cartoon was not considered as art in the past. But nowadays, as Pop Art was accepted as artistic, the boundary between cartoon and traditional art has become vague.

Pop Art can show reality and unreality at the same time. It reflects real life as well as fantasy. It has drew out the purity and elegance of art to

the image of everyday world. By lowering the walls between high rank art and lowbrow art, art has become familiar with public, eliminating the boarder between traditional art and daily day life images.

In my works I have tried to represent the speciality of architecture landscape through Pop Image and subjective view, rather than simply reproducing them like photographs. In my early works I have tried a new interpretation of my own life through architecture landscape, contemplating to find the meanings.

As a start line to find a utopian hope deep inside my heart outside the dreary reality, I have focused on city landscape to find out the relation between human and architecture in a new way. Expressing old housed and architectures through Color-Field Abstract using primary and fluorescent colors, they were reborn with vitality and energy. Furthermore, by diversifying materials on expressing the existing buildings such as the White House, the National Assembly Building, City Hall of Seoul, the Panmunjeom, I have tried to break down their authorities or notions, and express a space of colorful fantasy to aim for nostalgia of our childhood feelings.

Therefore in this thesis, I will explain how I have reconstructed the landscape and the visual interpretation of Color-Field Abstract landscape. Also, I will discuss imaginary revelation in my colors, and the similarities and differences of the works of Howerd Arkly, Anna Tessenow and my own. I will also specifically discuss how simplifying the objet through Color-Field Abstract in Pop Art has influenced my work.

Through multilateral approach I will try to specify the influence of the art of expression and sublime beauty Color-Field Abstract has made inside my work, and geometric elements have made in the formation of my work. Also by looking back on my work, I will try to find the direction for my future work and an artist.