



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](#)

조 병 왕 교수 지도
석사학위 청구논문

가상(假想)의 공간 구조를 통한 기억과
사유에 대한 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2022

성신여자대학교 대학원

서양화과

최 윤 지

가상(假想)의 공간 구조를 통한 기억과
사유에 대한 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

조 병 왕 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2022년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

최 윤 지

인 준 서

최윤지의 석사학위 논문으로 인준함

2022년 5월

심사위원장 _____ 박 영 근 (인)

심사위원 _____ 임 상 빈 (인)

심사위원 _____ 김 정 연 (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 2020년 〈저마다의 공간〉 석사학위 청구전에 전시되었던 나의 평면 회화 작품들을 중심으로 작품의 내용과 형식을 분석하고 연구하는 것을 목적으로 한다.

나는 2018년도 이후부터 가상(假想)의 공간 구조와 기억을 작품 제작을 위한 주요 키워드로 삼고 작업을 진행하였다. 현대인들은 삶의 과정 속에서 다양한 형태와 성격의 공간을 경험하고 마주하며 살아간다. 동일한 공간일지라도 개개인이 가지고 있는 공간 속의 감상과 기억은 모두 저마다 다르기 마련이다. 현실의 공간에서 경험하는 개인의 다양한 기억과 감성적 태도를 표현하기 위해 나는 오히려 현실에 존재하지 않는 가상의 공간을 디지털 프로그램을 통해 먼저 제작하였다. 그리고 디지털 이미지를 다시 캔버스에 회화적 재료로 전환 및 재구성하고 관객들로 하여금 자신의 개인적인 기억을 도출하고 사유하게 만들고자 하였다.

나는 실재하지 않는 공간을 만들기 위해 3D 건축 모델링 프로그램을 사용하여 공간 이미지를 만들고 다시 편집하여 캔버스 위에 재구성하였다. 또한 빛의 효과에 의한 공간의 입체성을 강조하기 위해 무채색으로 색을 제한하여 표현하고 건식재료를 통해 질감을 부여하였다. 이를 통해 캔버스 화면 위에 어디선가 본 듯하나 설명적 요소가 없는 공간 이미지를 구현하였으며 이러한 익명의 공간 구조에서 개인의 기억과 감성을 불러일으키는 것을 목적으로 하였다.

본 논문을 통하여 빛과 공간구조를 주제로 진행한 기존의 작가들의 작품 전개 방식과 표현 방법을 알아보고 나의 작품과의 관계성을 끌어내고자 하였다. 회화에서 빛과 공간구조가 가지는 의미와 역할에 대해 살펴보고 나의 회화작품

에서의 그들의 역할과 작품에 미치는 관계를 분석하고자 하였다. 또한 가상의 건축 공간을 제작하는 형식과 기법을 통해 작품 감상자에게 미치는 효과를 고찰하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 내용적 측면	3
1) 가상의 공간	3
2) 공간 속의 빛	6
2. 작품의 형식적 측면	9
1) 무채색의 이미지	9
2) 무채색의 건식 재료 사용	11
3. 작품 분석	13
III. 결론	25

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 〈그 안에서〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2018

[작품 2] 〈그 안에서〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2018

[작품 3] 〈무제〉, digital print, 27.3x39.4cm, 2020

[작품 4] 〈무제〉, digital print, 27.3x39.4cm, 2020

[작품 5] 〈멈춰진 곳 #1〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 6] 〈멈춰진 곳 #4〉, acrylic, conte on canvas, 162.2x112.1cm, 2020

[작품 7] 〈멈춰진 곳 #2〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 8] 〈멈춰진 곳 #8〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 9] 〈멈춰진 곳 #3〉, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

도 판 목 차

[도판 1] Caravaggio, The Calling of the Saint Matthew, oil on canvas,
322x340cm, 1602

[도판 2] Edward Hopper, Nighthawks, oil on canvas, 84x152cm, 1942

[도판 3] Edward Hopper, Sun in an Empty Room, oil on canvas,
73.7x101.6cm, 1963

I. 서 론

나는 현실의 삶 속에서 마주하는 기하학적 건축 공간 요소에 관심을 가지고 그 안에서 회화성을 발견하며 이를 독자적인 조형 어법으로 표현한다. 현대인들은 과거에 비해 차가운 성질의 건축 재료로 구성된 현대적 공간 구조 속에서 머무르고 존재하며 살아간다. 나는 그 공간을 사람들과 공유하면서 공간과 만나는 찰나의 순간이 가져다주는 감상적인 상념들과 우리가 머무르는 기하학적인 공간 구조들 사이의 이질적 의미와 관계성에 대한 고민을 시작하게 되었다.

공간이란 필요 불가결하게 마주하고 경험하며 살아가게 하는 요소이다. 집과 학교, 직장 등의 다양한 생활공간 속에서 사람들은 머물며 살아간다. 하지만 개개인에게 공간의 의미는 저마다 다르게 해석되고 다른 기억으로 자리 잡게 된다. 그 기억 속에서 공간이 차지하는 의미는 무엇인지, 어떤 역할을 갖는지 좀 더 깊이 고민하게 되었다. 또한 우리가 인지하지 못하는 사이에 마주하게 되는 수 많은 공간들 속에서 스쳐 지나가는 순간과 찰나들을 포착하여 회화로서 기록하고자 하였다.

나는 공간에서 떠올리는 개인의 감성과 경험으로부터의 기억은 공간의 물질적 구조가 아닌 시간성에서 온다는 것을 전제로 하여 연구를 진행하였다. 동일한 공간을 경험하더라도 개개인에게 남겨진 기억은 서로 다를 것이다. 이는 공간의 물성 자체가 아니라 개인이 경험한 시간과 상황에 따라 기억이 존재한다는 것을 의미한다.

본 연구를 통하여 작품의 내용적 측면인 가상의 공간 구조의 의미와 빛의 역할에 대해 고찰하였다. 또한 작품의 형식적 측면에서 무채색만을 사용하여 공간 이미지를 표현하는 이유와 주된 재료인 콘테 파스텔의 건식 재료 기법에 대

해 분석하였다. 이를 바탕으로 작품분석은 주제의식과 표현방법을 주축으로 하여 작품을 제작하는 방식과 기법을 나열하였다. 또한 3D 건축 모델링 프로그램을 활용하는 방법과 회화로 전환하는 과정에서의 작업 방식의 변화 과정을 구체적으로 서술하였다.

Ⅱ. 본 론

1. 작품의 내용적 측면

1) 가상의 공간

나는 그동안 실재하는 공간에 관심을 가져왔다. 그 중 실외 공간 보다는 실내 공간에 더 집중하였다. 그 이유는 실내 공간의 모서리 벽, 창문 구조물들의 직선적인 요소에 매료되었기 때문이다. 나는 직선들이 만들어내는 면과 그 면이 만들어내는 입체적인 구조를 유심히 관찰하고 기록하였고 실내 공간의 구조 위에서 시시각각 변화하는 빛과 그림자의 관계 속에서 회화적인 모습을 발견하기도 하였다.

이러한 관심을 근간으로 2018년도에 진행한 초기 작업에서는 실재적 공간에 대한 연구에 집중하였다. 나의 삶 속에서 직접적으로 마주하고 경험하는 다양한 형태와 속성을 가진 건축적 공간들을 디지털 카메라로 촬영한 후 디지털 프로그램을 활용하여 편집, 재구성하였다. 최초의 촬영된 사진 이미지는 편집 과정을 통해 부분 확대되거나 일부 이미지가 크롭되면서 새로운 이미지로 변모되었다. 또한 공간 구조의 기울기를 조작하거나 빛의 방향을 바꾸고 흑백 이미지로 전환시켜 나의 개입을 보다 적극적으로 시도하였다.

이 과정에서 현실에서 실재하는 공간을 축으로 하는 작업 방식의 결과물은 특정 공간을 연상하게 하는 한계점이 있음을 발견하였고 관객으로 하여금 특정 장소가 아닌 자신만의 기억 속의 공간을 연상케 할 수 있는 방법을 모색하게 되었다. 관객들에게 제시하는 이미지에서 부수적인 설명적인 요소들을 배제하

고 특정 공간을 떠올리는 것이 아닌 추상적인 공간을 연상시키는 것을 목적으로 하였다. 그 방안으로 작품 속 공간의 익명성을 부여하고 추상적인 시각 이미지를 제시하여 자신들의 기억 속 공간을 도출하고자 하였다.

공간의 익명성을 부여하는 방법으로 선택한 방식은 3D 건축 모델링 프로그램을 활용하는 것이었다. 실제 존재하는 장소나 건축물을 참고로 하는 것이 아니라 건물을 직접 설계하여 가상의 공간을 만드는 것이야말로 실제 존재하지 않는 익명적 공간이라 생각하였다. 이 과정에서 3D 건축 모델링 프로그램은 라이노(Rhinoceros)를 사용했다.

라이노 프로그램은 선을 만들고 그 선으로부터 면을 만들어내고 면을 쌓아 올려 구조물을 만드는 형식을 가진다. 실제 건축에서도 면의 결합은 공간의 생성과 같다. 라이노 프로그램을 통해 건축 모델링 이미지를 만들고 그 후 화면과 각도를 조절하여 회화로 옮겨낼 이미지들을 만들었다. 기존의 <사진 촬영 - 디지털 편집 - 회화로 재구성> 하는 방식에서 <디지털 3d 프로그램으로 가상 건축물 설계 - 이미지화 - 디지털 편집 - 회화로 재구성> 하는 방식으로 변화하게 되었다.

프로그램으로 제작되는 건축 공간 이미지는 실제 건축학적으로는 실현이 불가능한 비현실적인 이미지로 보이도록 만들었다. 실제 가능한 설계나 하중 따위와는 무관한 모델링 이미지를 통해 이질적인 느낌을 주고자 하였다. 이미지 속 공간 구조의 왜곡으로 인해 실재하지 않는 공간이라는 지점을 관객으로 하여금 파악할 수 있게 하고자 하였다.

나의 작업에서는 벽과 창, 바닥과 천장 등의 건축의 기본적 요소만 존재할 뿐, 여타 오브제는 별도로 드러나지 않으며 심지어는 그림에 따라 선과 면 분할만으로 단순하게 구성되기도 한다. 그 이유로는 공간을 건축적 구조만으로 드러내고자 하였기 때문이다. 기하학적인 선과 면의 결합으로 만들어지는 수직 수평의 공간 배치는 우리들의 삶 속에 맞닿아 있으며 크게 의식하지 않고 살아

간다. 또 다른 이유로는 공간의 익명성을 강조하기 위함이다. 작품 속 공간 이미지는 장소의 특성이 드러나지 않는 낯것의 텅 빈 이미지이다. 특정 오브제가 드러나는 것은 장소성에 대한 구체적인 설명이자 정보이다. 나의 작품 속에서는 장소적 설명을 모두 배제하고 익명성을 드러내고자 한다. 이는 관객에게 자신의 기억속의 공간을 떠올리게 하고자 하는 의도이다. 내가 임의로 구성, 설정하고 조작한 건축적 이미지는 관객에게 특정 감정을 부여하고자 하는 것이 아닌 각자의 기억의 공간을 떠올리도록 한다. 작품을 보는 관람자가 상념을 가진다고 가정하고, 그 과정에서 설명적인 요소를 최대한 줄이고자 한다.

결과적으로 작품 속에서 나타나는 건축 공간 이미지들은 스토리텔링이 아닌 스토리를 떠올릴 여지를 제공하는 것이다. 이미지 속에 이야기를 덧붙여 제시하는 대신에 이미지와 이야기에 익명성을 부여하여 관객에게 스스로 이야기를 끌어오게 하고자 한다.

2) 공간 속의 빛

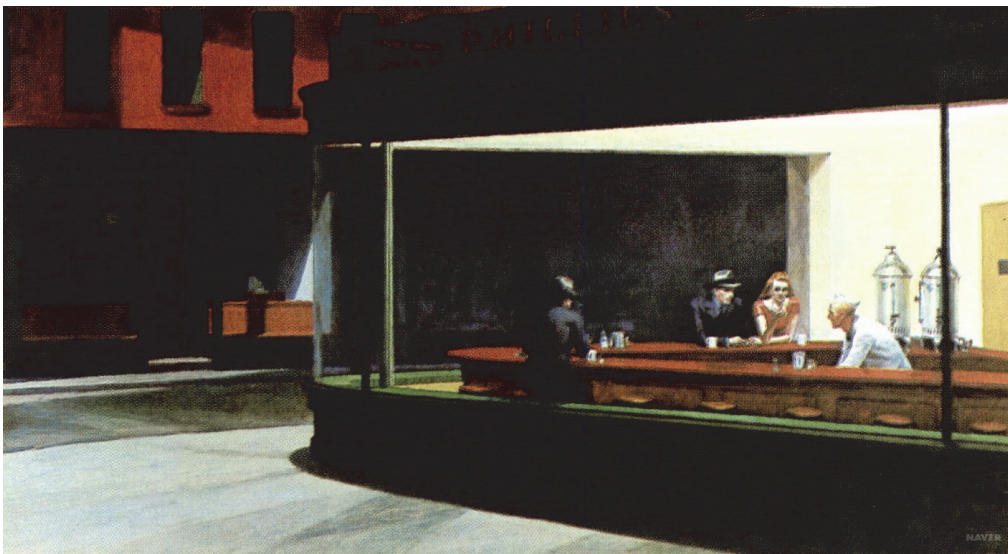


[도판 1] Caravaggio, The Calling of the Saint Matthew, oil on canvas, 322x340cm, 1602

빛은 사물을 보게 하며 빛을 받는 대상에 주의를 기울이게 한다. 대상이 어떠한 형상을 하고 있는지, 어떠한 방향으로 놓여있는지, 거리감이나 간격은 어느 정도 되는지 파악하게 한다. 또한 빛의 존재로 그림자 역시 파생되는데 이는 공간감을 만들어내고 관찰자에게 공간 속에서 3차원의 속성을 느끼게 한다.

카라바조(1573-1610)는 그림의 공간 구성을 단순화하고 조정(調整)하기 위해

때에 따라 비스듬히 비치는 강한 빛을 표현했다.¹⁾ [도판 1]에서 드러나듯 카라바조 작품속의 빛과 명암처리 방식은 연극적인 느낌을 부여한다. 작품속의 공간은 명암과 빛의 처리를 통해 리듬감을 만들어내고 이야기를 더 극적으로 보이게 한다.²⁾ 그는 명암법(Chiaroscuro)을 통해 인물의 감정을 극대화하고 공간 구조를 강조하였다.



[도판 2] Edward Hopper, Nighthawks, oil on canvas, 84x152cm, 1942

1) 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 미진사, 2003, p311,p315

2) 최병진. "카라바조의 구상." 이탈리아어문학, 41.0 (2014): p171-201



[도판 3] Edward Hopper, Sun in an Empty Room, oil on canvas, 73.7x101.6cm, 1963

에드워드 호퍼(1882-1967) 또한 빛을 효과적으로 연출하여 작품 속 고독한 분위기를 드러냈다. 호퍼는 빛을 현실을 표현하는 가장 효율적인 수단이라고 칭하며 색채 이상의 의미를 지닌다고 말했다.³⁾ [도판 3]에서 보이듯 빛을 통한 그림자 표현은 작품 속 쓸쓸한 감정과 공간의 구조를 효과적으로 표현하고 있다. 작품 속의 밝게 남겨둔 빛의 형태와 그림자 속의 건물 구조를 시각적으로 파악할 수 있게 돕는다. 이처럼 건축적 공간에서 빛은 공간의 구조와 경계를 인식하게 한다. 건축적 공간 이미지를 다루고 있는 본인의 작품 속에서도 공간 구조를 강조하기 위해 빛은 중요한 역할을 가진다. 작품 이미지 속 공간 구조에서 빛을 드러내고 감추며 공간의 구조감을 드러내고자 하였다.

인간은 공간을 인지함에 있어 색이나 형태보다 빛의 명암에 우선하여 공간

3) 최병진, 『호퍼 고독한 현대인의 자화상』, 마로니에 북스, 2009, p.90

구조와 사물을 판단한다. 또한 인지된 공간의 시각적 정보를 분석하고 행위를 위한 판단을 효과적으로 할 수 있게 한다.⁴⁾ 이 사실을 바탕으로 나는 작품 속에 보이는 공간 구조의 판단 과정에서 인지의 정보를 최소화하여 제공하고자 한다. 관람자에게 제공되는 인지정보가 적을수록 관람자 스스로 판단의 가능성이 높아지고 연상할 수 있는 공간 이미지의 형태도 다양해질 것이다. 이에 근거하여 결과적인 이미지를 구성하는 다양한 요소 중 공간 구조와 빛만을 강조하고자 하였다.

2. 작품의 형식적 측면

1) 무채색의 이미지

색은 크게 무채색과 유채색으로 구분할 수 있다. 그 중 무채색은 색상과 채도가 없고 명도(明度)만이 있다. 회화의 역사에서 색채는 형태의 본질이 아닌 장식적인 것으로 판단되곤 하였다. 18세기 말 칸트(Immanuel Kant)는 『판단력 비판』을 통해 본질적인 것은 도형이라고 말한다.⁵⁾ 칸트는 시각 예술에서 소묘(design)가 본질적이라고 보고 색채는 감각을 활성화 시키는 자극제라고 보았다. 무채색이 가지는 본질은 유채색의 자극을 배제하고 형을 강조하는 것이다.

나는 작품에서 지속적으로 무채색만을 사용한다. 무채색 이외의 다른 색의 활용을 철저히 차단하고 무채색만을 고집하며 미묘한 톤의 차이를 가진 공간

4) 차인호. "빛의 공간적 특성과 공간인상의 관계성에 대한 연구." 국내박사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2016. p111

5) "색" 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999

구조를 만든다. 인간이 공간을 인식하는데 여러 가지 요건들이 필요하지만 빛의 밝기와 색상이 그 요건 중의 하나라고 말할 수 있다. 그 중 색은 건축적인 공간 구조와 빛을 강조하는 본인의 작품에는 방해적인 요소가 될 수 있다고 판단했다. 다양한 색의 표현이나 색상의 변화는 공간의 특성을 부각시키고 익명성을 상실시키게 만들 것이다. 색을 무채색으로 바꾸어 관객들이 자신의 기억 속의 색으로 공간을 채색하게 하고자 하였다.

색의 표현을 제한한 채 가장 단순하게 공간 구조를 보이게 하는 방법은 사진 이미지에 흑백 필터를 씌워 이미지의 명암을 강조하듯 그림에서도 무채색을 사용하는 것이다. 최소한의 모노톤이나 세피아 톤, 건축적 벽의 차가움을 강조하기 위한 푸른기가 살짝 느껴지는 정도로만 색을 사용한다. 작업에서는 주로 무채색의 이미지들이 등장하고 색은 옅은 세피아 톤이나 푸른 톤이 살짝 엿보일 뿐이다. 건성재료인 콘테를 주재료로 사용하게 되면서 더욱 의식적으로 무채색의 이미지를 도출하였다.

작품에 사용되는 콘테 파스텔의 색상 또한 주로 채도가 높지 않은 저채도의 색상이 사용된다. 콘테 파스텔은 크레타 칼라(CretaColor)사의 사각 콘테 파스텔을 사용한다. 초벌 베이스 작업에는 옅은 회색 톤의 색상을 사용해 전체의 톤을 입혀준다. 구조를 만들어내는 중벌 과정에서는 테이핑이나 자를 사용하여 라인을 강조하는데 이때는 중간 명도의 회색 톤을 주로 사용한다. 때에 따라 흰 배경을 남겨두는데 이때 화이트 색상의 콘테 파스텔을 사용하기도 한다.

다른 회화적 재료의 사용도 가능하나 콘테 파스텔을 주재료로 사용하는 이유는 다음과 같다. 일상적으로 가벼운 드로잉이나 아이디어 스케치용의 건식재료가 나의 작업에서 작품 제작을 위한 핵심적인 재료로 사용되면서 화면 속 음영과 질감을 도출해낸다. 이는 물감을 통해 발려진 붓질과는 차별성이 있다. 나는 먼저 베이스 화면을 만들기 위해 아크릴릭으로 붓질하여 물감을 바른 후 건조하여 나의 신체중의 하나인 손으로 콘테를 화면위에 직접적으로 문지르고 표현

의 질감을 체험하며 공간을 실재화 시킨다.

2) 무채색의 건식재료 사용

주재료로 사용하는 콘테 파스텔은 강한 명도 대비 표현이 가능한 건식 재료이다. 콘테 파스텔을 주재료로 사용하기 이전에는 주로 습식 재료인 유화 물감으로 작업을 하였으나 유화의 광택과 습한 물성이 본인의 주제의식을 표현하기에 효과적이지 않았다. 재료 연구 과정 속에서 공간 속 건조한 공기와 먼지 입자들을 표현하고자 하였는데 습식 재료인 유화보다는 건조한 콘테 입자들이 가지는 속성이 본인의 작품과 연결성이 높다고 판단했다. 또한 색의 표현에 효과적인 유화보다는 무채색의 강한 음영 표현에 유리한 건식재료를 선택하였다. 연필, 목탄, 콘테 등의 다양한 건식 재료 중에서도 콘테 파스텔의 바스라지는 입자를 종이나 캔버스에 흡착시키는 방식이 건조한 표현에 더 유리했다.

2018년 이후 현재까지 작업제작을 위한 주재료는 아크릴릭과 콘테 파스텔이다. 그 중 아크릴릭은 면천 캔버스위에 젯소칠 후 1차 코팅을 하는 베이스 역할을 하고 주재료인 콘테 파스텔이 캔버스 올 사이사이를 침투하여 효과적인 결과를 만들 수 있게 하는 보조적 재료이다. 작품 제작을 위해 보통 가로 193.9 cm, 세로 112.1 cm 의 120호 P형 캔버스와 가로 162.2cm, 세로 112.1 cm인 100호 P형을 캔버스를 주로 사용하였다.

작업 과정으로는 먼저 면천 캔버스 위에 물과 희석한 젯소(ghesso)를 일정한 비율로 섞은 후 얇게 3-4번 정도 칠한다. 그 후 파스텔용 아크릴릭 그라운드를 묽게 물에 희석하여 3-4번 얇게 칠하고 말리는 과정을 반복한다. 캔버스가 다 마르고 나면 고운 사포로 표면을 갈아 매끄럽게 한다. 위의 과정을 통해 매끄러운 질감으로 바뀐 캔버스 천은 고유의 질감이 사라져 콘테 파스텔의 입자를 곱게 발색되도록 도와준다.

베이스 작업이 끝난 후에는 주재료인 콘테 파스텔을 사용하여 작업된 시각 이미지를 회화로 옮긴다. 열게 스케치를 한 캔버스는 주로 눕혀서 작업한다. 콘테 파스텔을 캔버스 위에 뭉개내어 작은 먼지 입자가 되면 손바닥 전체로 문질러 캔버스 위에 흡착하며 아크릴릭 베이스와 결합한다. 콘테의 건조한 입자들을 캔버스 천 올 사이에 문지르는 반복적 행위를 통해 공간구조 위에 공기를 쌓아내고 면을 다져가며 이미지를 시각화한다. 작품에 따라 직선적인 느낌을 강조해주기 위해 테이핑을 하고 지우개로 라인을 지워내는 작업을 하기도 한다.

3. 작품 분석



[작품 1]



[작품 2]

[작품 1] 그 안에서, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2018

[작품 2] 그 안에서, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2018

[작품 1]은 작품 제작을 위해 사용하는 주요 기법 중 하나인 면천 캔버스 위에 아크릴릭으로 1차 레이어를 만들고 건조 후 콘테 파스텔을 올리는 방법을 처음 시도한 작품이다. 나는 그동안 작품 제작을 위해 아이디어 스케치나 소형 드로잉 작업으로 사용해왔던 콘테 파스텔을 주재료로 전환시켜 적극적으로 사

용하였다.

2018년에 제작한 〈그 안에서〉 연작은 3D 디지털 프로그램을 활용하여 제작한 가상 설계 이미지를 작품의 근간으로 삼고 있는 최근 작업과는 달리 실제 존재하는 특정 건축 공간을 디지털 카메라로 촬영한 후 대표적인 편집 프로그램 중의 하나인 포토샵을 통해 편집한 후 그 디지털 이미지를 다시 캔버스 면 천 위에 콘테 파스텔로 시각화한 작업이다. 본 작업은 나의 삶의 과정 속 특정 장소에서 경험한 기억과 감성을 표현하기 위해 촬영한 사진 이미지를 디지털 편집 프로그램을 통해 색, 형태 등을 변형시키거나 공간을 재배치하는 것에 중점을 두었다. 촬영된 전체 사진이미지 보다는 모서리 벽, 창문 등의 사진 속 일부 공간에 집중하여 선택한 일부 이미지만을 크롭하여 새로운 이미지를 만들었다. 촬영된 사진 속 인물, 정물 등은 이 과정에서 삭제되며 최종 완성된 디지털 이미지는 120호 캔버스에 아크릴릭과 콘테 파스텔로 옮겼다.

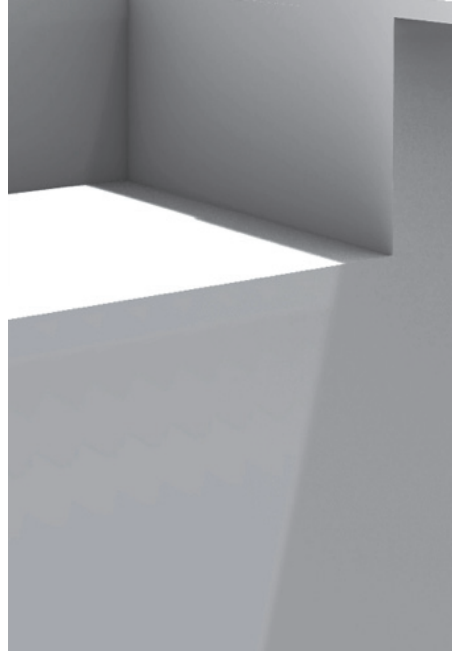
[작품 1]의 경우 빛을 통한 강한 콘트라스트가 존재하는 공간 보다는 중간톤이 공간의 대부분을 차지하면서 미묘한 빛의 변화, 그림자의 효과, 무채색 벽면의 깊이, 수직선과 사선 등에 집중하고자 하였다. 화면 속 극적인 그림자를 통한 입체적 평면 효과는 은은한 빛과 그림자가 만들어내는 공간의 성격과 벽이 만들어내는 평면적 요소를 수직선과 사선을 추가하면서 기하학적이며 추상적인 회화적 공간으로 전환시키고자 하였다. 화면 오른쪽 벽면을 검정색 색면으로 단순하게 처리하여 화면 중간의 깊이 있는 벽면 그림자와 질감을 대비시키고 실재하는 공간 속 추상적인 평면적 공간을 창출하고자 하였다. 이 결합은 하나의 공간을 서로 다른 성격의 공간으로 분할시키면서도 새로운 공간 창출을 유도하였다. 화면 속 선적인 요소를 강조하기 위해 벽면에 수직으로 떨어지는 두 개의 얇은 직선을 추가하였고 이를 위해 사각형 콘테의 모서리 면을 활용하여 직선을 그어내고 일부를 지우개의 날로 지워내어 날카로운 수직선을 만들었다.

[작품 2]의 경우 사진 이미지 중 창문의 일부를 크롭하여 빛과 그림자에 대한 이야기를 보다 구체화 시키고자 하였다, 안과 밖의 공간을 연결하는 창문의 속성과 창문을 통해 외부에서 들어오는 빛의 설정을 강조하면서도 3차원적 공간 속 2차원적 특성을 결합하고자 하였다. 실재하는 창문의 수평선과 사선으로 비치는 창문의 그림자와 관계, 빛이 인접하는 3차원적 공간과 그림자 속 2차원적 공간의 대비를 통해 화면 속 새로운 공간을 창출하고자 하였다.



[작품 3]

[작품 3] 무제, digital print, 27.3x39.4cm, 2020



[작품 4]

[작품 4] 무제, digital print, 27.3x39.4cm, 2020

실재하는 공간의 확대와 재구성에 중점을 두고 작업을 진행하는 과정에서 그림을 그리는 대상에 대한 본질적인 접근의 필요성을 보다 더 자각하게 되었다.

재구성과 재배치만으로 진행했던 기존의 작품의 경우 작품을 제작함에 있어 작가인 본인의 역량을 드러내기에 다소 한정적이라는 생각을 하게 되었다. 때문에 보다 더 주도적으로 공간에 몰입하고 개입하며 공간을 통한 새로운 패러다임을 추출해야 할 필요성을 느꼈다.

그 출발점은 작품의 소재인 실재하는 공간의 선택에 대한 질문에서부터 시작되었다. 과연 실재하는 공간을 근간으로 하여 나의 작업 의도를 전달하는 것이 가장 적합한 선택인지 고민하기 시작했다. 이 과정에서 실재하는 공간이 아닌 디지털 프로그램을 통해 생산되고 허구적 공간에서만 존재하는 가공된 공간에 대한 새로운 관심을 가지면서 디지털 이미지를 이용한 새로운 표현들을 시도하고 수용했다. 또한 작품 이미지에 건축 전공자의 전문적 지식이 아닌 내가 알고 있는 기본적인 건축적 지식과 상상력을 결합한 혼합적 공간을 나타내고자 하였다. 그로 인해 관객이 작품을 바라볼 때 작품 속 공간 이미지가 실재 공간 처럼 느껴지지 않지만 공간에서 오는 묘한 친숙함과 익숙함을 표출하고자 하였다. 이러한 친숙한 공간의 구조는 철저하게 가공된 허상적인 공간과 결합되면서 익명의 공간으로 화면 속에 존재한다.

이를 구체화시키기 위해 3D 모델링 설계 프로그램 중의 하나인 라이노(Rhinoceros)를 적극적으로 활용하여 허구적 공간 구조를 만들었다. 프로그램의 설계 과정으로 먼저 기준이 되는 선(Line)과 선의 길이를 결정한다. 이를 다시 상자(Box)라고 일컫는 면으로 연결하고 이를 합집합(Boolean Union) 단축키를 통해 입체로 확장시킨다. 창문이나 문과 같은 빛을 투과 시키는 역할을 하는 장치는 차집합(Boolean difference)을 통해 제거해내어 만든다. 과정을 통해 만들어진 3D 모델링 프로그램에서 방향, 크기나 각도를 본인의 임의로 설정하여 확대하고 이를 스크린 샷으로 캡처한다. 캡처한 2D 평면 이미지를 다시 포토샵 프로그램으로 편집하여 화면에 배치하고 선의 기울기나 면 분할 등을 조작한다. 때에 따라 명도와 대비를 조절하여 이미지의 시간성에 본인의 의도를 더

욱 강조하기도 한다.

이와 같이 선과 면이 합쳐지고 제거되는 반복적 과정을 통해 건물 구조를 만들어낸다. 이 과정에서 설계된 건축적 공간은 실제 건축적 요소들과는 전혀 관련성이 없으며, 건축적 이론이나 논리에 맞지 않는 이상한 형태를 띤다. 구조적인 설계뿐만 아니라 빛의 흐름이나 방향 또한 다양한 설정을 시도하였다. 이미지 속 공간에서 드러나는 빛은 실재하는 자연 태양광 혹은 인공 조명에 기인한 빛과 그림자가 아니라 철저하게 조작으로 만들어진다. 빛의 효과로 허구적 공간 위에 입체적 공간감을 부여함을 통하여 익명의 공간 속에 시간성을 개입시키고 관람자 개개인의 기억 속 공간과 유기적 관계성을 도출해내고자 하였다.



[작품 5] 멈춰진 곳 #1, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 5]는 3D 모델링 설계 프로그램을 통해 건축적 공간을 설계하고 이미지를 다시 회화로 전환을 시도한 첫 번째 작업이다. 디지털 프로그램을 통해 만든 가상의 이미지를 디지털 사진으로 출력하지 않고 회화적 재료로 다시 만들어내는 과정을 통해 가상으로 만들어진 건축적 공간에 실재성을 부여하고자 하였다. 흑백으로 처리된 3차원적 건축 공간의 일부 이미지는 관객들로 하여금 자신의 기억 속 유사 공간을 도출하게 하고 실재하는 또는 실재했던 공간과의 결합을 허용하게 만들려고 하였다. 또한 디지털의 이미지에서 회화로 전환되는 과정에서 표면의 질감과 물성을 부여하여 실재성을 더욱 드러내고자 했다.

구체적인 작업의 프로세스는 다음과 같다. 먼저 캔버스 천에 젓소를 얇게 약 3회 정도 바르고 말린 후 파스텔용 아크릴릭 그라운드를 다시 얇게 3-4회 바르고 말린다. 표면이 완전히 건조된 후 400방 정도의 고운 사포로 거친 캔버스 표면을 갈아내어 매끄럽고 평평한 표면을 만든다. 아크릴릭으로 레이어가 층층이 쌓인 캔버스 위에 콘테 파스텔의 얇은 낱을 세워 공간 구조를 배치 및 분할한다. 분할된 캔버스 공간에 콘테 파스텔을 뭉개가며 손으로 문지르며 무채색을 입힌다. 손가락 혹은 손바닥의 압력을 각각 달리하여 캔버스 위에 놓인 콘테 가루를 문지르고 평평해진 캔버스의 울 사이사이에 침투시킨다. 처음에 콘테 가루는 거친 입자로 스며들다가 반복적인 행위를 통해 점점 매끄러운 콘테 면이 형성된다. 이 과정에서 명도가 옅은 무채색 콘테 가루부터 시작하여 몇 차례씩 이 과정을 반복하며 짙은 색을 점점 올린다. 공간 속 벽면은 콘테의 입자들이 침투하면서 벽면 위 여러 흔적을 만들어내고 이 흔적들은 마치 실재하는 벽면의 미묘한 질감과도 유사하다.

[작품 5]의 경우 초기 상단에 사선으로 가로지르는 가벽을 설정해 두었다가 중간 과정에서 이를 수정하여 지워냈다. 화면 안의 분할이 과도하여 시각적으로 분산되는 것을 막기 위함이었다. 화면 안의 공백(空白)으로 자리하는 중간부의 흰 영역은 외부 공간의 설정을 의도적으로 하지 않고 관람자에게 익명의 상상적 공간을 제시하고자 하였다.



[작품 6] 멈춰진 곳 #4, acrylic, conte on canvas, 162.2x112.1cm, 2020

[작품 5]에서 드러난 화면의 흰 공백(空白)의 분할은 [작품 6]에서도 나타난다. 나의 작품 속 흰 영역은 본격적으로 작업을 진행하기 전에 물감 침투 방지용 테이프로 먼저 테이핑을 하여 무(無)의 상태로 남겨둔다. 위 작업처럼 중간 하단부의 삼각형 흰 부분은 미리 테이핑을 하여 콘테로 문질러내는 과정에서 철저히 제외시킨다. 이를 통해 콘테가 한 번도 닿지 않은 면이 되어 무(無)의 상태를 남겨둔다. 인위적으로 본인이 설정한 빛은 무(無)로서 남아 있으며 공간 구조 안에서만 빛으로 느껴진다. 젯소 이외의 회화적 재료를 추가하지 않은 흰 공간은 나의 작품 속 빛의 공간으로 전환된다. 나의 작업에서 어두운 공간은 콘테 파스텔이 문질러져 축적되고 중첩되는 과정으로부터 생성된다. 무(無)의 상태로 남아있는 밝음은 축적되지 않는 고유의 밝음으로서 강한 빛의 영역이 된다.



[작품 7]

[작품 7] 멈춰진 곳 #2, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020



[작품 8]

[작품 8] 멈춰진 곳 #8, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 7], [작품 8] 두 작품은 기존의 작업들에 비해 구조의 단순함, 추상성을 강조하고자 하였다. 기존의 작업의 경우, 창문, 천장 등 실내 건축적 구조를 연상케 하는 요소가 화면 속에 존재한다면 이 작업들은 보다 중성적이며 추상적인 공간이라고 할 수 있다. 왼쪽 그림 <멈춰진 곳 #2>는 원래 왼쪽 중간부에 밝음으로 남겨두던 창문이 들어가 있었으나 중간 단계에서 이를 삭제하고 희미한 자국만 남겨두었다. 두 면의 밝음이 그림 안에서 충돌하는 이미지였으나 상단의 밝은 빛 그림자를 강조하기 위해 중간 부를 묻어둔 것이다.

또한 오른쪽 그림 〈멈춰진 곳 #8〉은 현재까지의 멈춰진 곳 연작 중 유일하게 밝은 면이 무(無)의 상태가 아닌 지워내진 작품이다. 지워내지는 밝음은 빛의 흐름을 강조하고 공간 구조를 부각시키기 위해 칼 같은 직선으로 남아있기도 하고 흐릿하게 사라질 듯 보이기도 한다. 〈멈춰진 곳 #2〉를 진행한 직후 명암의 단순한 추상성의 강조에 만족하여 새로운 실험을 해보았는데, 초반 연한 명암의 톤을 쌓아올리는 기존의 작업방식과 달리 블랙의 콘테 파스텔로 캔버스 화면을 채워 놓았다. 그 후 다른 작업들의 과정을 거꾸로 하여 어둠에서 휴지와 지우개로 지워내고 다시 흰색의 콘테를 사용하여 올려가며 밝음을 찾았다. 결과적으로 무의 상태로 남겨뒀던 작품들과 달리 텅텅하고 흐린 느낌의 밝음을 가지게 되었다. 때문에 강한 빛이 느껴지기 보다는 자연스럽게 드리워지는 느낌의 밝음으로 표현되었다.



[작품 9] 멈춰진 곳 #3, acrylic, conte on canvas, 193.9x112.1cm, 2020

[작품 9]의 경우 기존 작업들에 비해 화면 속 구조적 실험을 보다 다각적으로 시도하고자 하였다. 분할된 면의 표면에서 오는 미묘한 톤의 변화는 좀 더 최소화하고 명확한 면의 톤의 차이와 그에 따른 기하학적 형태에 집중하고자 하였다. 방향성과 운동감을 가진 기하학적인 추상 형태를 강조하면서 콘테 파스텔을 쌓아올렸다.

면과 선의 결합으로 구성되는 현대인의 삶 속의 건축 공간들은 필연적으로 모서리를 가지고 있다. 모서리 공간의 결합을 통해 구성된 위의 작품처럼 모서

리는 단순한 음영감만으로도 구조감을 드러낸다. [작품 9]에서는 세 개의 모서리의 중첩으로 구조감을 이루고 있으며 다섯 개의 색 면을 가지고 있다. 면과 선이 만나고 화면상으로 드러나지 않는 빛에 의해 생기는 그림자를 통해 캔버스 화면 위의 면 분할을 강조하려 하였다.

Ⅲ. 결 론

본 논문은 가상의 공간 구조와 기억을 작품의 주제로 하여 2018년부터 2020년까지 전개된 나의 작품을 분석하였다. 실재하는 공간에서 실재하지 않는 가상의 공간을 주제로 전환하기까지의 과정과 이미지에서의 빛의 역할을 고찰하였다. 또한 시각적인 표현 방법에서 무채색의 이미지를 도출하는 이유와 건식 재료의 사용 방식을 서술하였다.

나는 실재하지 않는 실내 공간 구조의 묘하고 이질적인 이미지를 통해 관람자에게 개인의 감성과 감상을 떠올리게 하고자 하였다. 때문에 다양한 건축 실내 공간의 이미지를 만들고자 하였으며 이를 효과적으로 전달하기 위해 화면 안에 빛을 부여하고 그림자를 드리워내어 이미지 속의 공간 구조를 강조하였다. 결과적으로 이미지를 통해 어떠한 감성을 느끼고 어떠한 기억을 떠올리는지는 오로지 감상자의 몫이며 작업자인 나는 감상자를 특정한 방향으로 의도하거나 유도하지 않는다. 작업자로서 나는 다양한 공간 구조의 시각적 이미지를 제시하고 익명성을 부여하여 판단의 여지를 감상자에게 넘겨주고자 한다. 그를 통해 감상자는 개인의 주관적인 기억 속의 공간을 떠올려 각자의 기억 속 감성을 느끼고 떠올릴 수 있게 하고자 하였다.

이를 위한 방안으로 3D 모델링 설계 프로그램 라이노(Rhinoceros)를 이용하였고 기존의 실재하는 공간 구조를 촬영하여 편집하던 방식보다 공간 이미지를 더 다각적으로 제작해낼 수 있었다. 나는 의도적으로 추상적인 단면의 시각 이미지를 도출해내었고 이를 회화로 옮겨내는 과정에서 직접적인 공간 이미지의 설명을 배제하고 이를 통해 감상자가 각자의 기억 속 공간을 떠올릴 수 있게 하는 효과를 얻었다.

지금까지의 작업 과정에서 공간의 구체적 설명을 배제하고 익명성을 부여하는 방식으로는 색채를 제거하고 의도적으로 오브제를 드러내지 않거나 이질적인 공간 구조를 그려내는 방식을 사용했다. 나아가 앞으로의 새로운 작업 전개 방향에서는 회화만이 아닌 디지털 이미지나 영상과 같은 다양한 매체로의 전환과 표현 방식을 시도하고자 한다. 또한 지금의 익명적인 공간을 제시하는 방향과 더불어 나의 작업에서 감상자에게 더 나은 이미지의 제시 방법을 고민하고 개인의 감성을 불러일으키는 효과적인 방안을 고민하는 과정에서 작업 이미지의 소재와 회화적 기법을 변화시키고 발전하고자 한다.

참 고 문 헌

- 김일석, 『예술로 소개되는 일상 ‘공간과 심리’』, KC기획, 2018
- 김일석 (Il Seock Kim), and 조철호 (Cheol Ho Cho). "건축과 예술작품에 나타난 시간과 장소에 관한 연구." 디자인융복합연구 13.6 : p93-110, 2014
- 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 미진사, 2003
- 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999
- 에른스트 고프리치, 『예술과 환경: 회화적 재현의 심리학적 연구』, 열화당, 2003
- 차인호. "빛의 공간적 특성과 공간인상의 관계성에 대한 연구." 국내박사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2016
- 최병진, "카라바조의 구상." 이탈리아어 문학, 41.0, p171-201, 2014
- 최병진, 『호퍼 고독한 현대인의 자화상』, 마로니에 북스, 2009
- S.Giedion, 『공간·시간·건축』, 시공문화사, 2005

ABSTRACT

Expressing Memory and Thoughts via Virtual Spatial Structures

– Centered on the Researcher's Works –

Choi, Yoon ji
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin University

This paper aims to analyze and study the content and format of my oeuvre, based mainly on the two-dimensional works and paintings shown at my 2020 master's degree thesis exhibition, *Everyone's Own Space*.

Since 2018, I have created works centered on the ideas of virtual spatial structures and memory. During their lives, modern men encounter and experience various spaces with a wide range of shapes and properties. However, every person takes different emotions and memories, even from the same space. To express the various memories and emotions that an individual experiences in real spaces, I took a counterintuitive approach and first created virtual spaces – ones that exist only virtually – using digital software. Afterward, I converted and restructured the digital images into paintings on canvas using painterly mediums and devised a scheme where my works

would urge each viewer to generate his own memories and thoughts.

I used 3D architectural modeling software to create spaces that have no existence, took images of the spaces, and re-edited and restructured them into paintings made on canvas. Also, I limited my colors to an achromatic palette to maximize the three-dimensionality of the spaces that the lighting has created and added texture by using other dry mediums. As a result, I created images of spaces that give the impression of having seen before yet provide no explanatory cues, and I aimed these anonymous spatial structures to generate individual memories and thoughts within the viewer.

Through this paper, I study the oeuvre and expressional techniques of other artists who have worked with the subjects of light and spatial structure and investigate their relatedness to my works. Further, I examine the general role and significance of light and spatial structure in painting and analyze their roles and influences in my works. Also, I explore the methods and techniques used in creating virtual architectural spaces and survey their effects on the viewer.