

안 정 민 교수지도
석사학위 청구논문

공간의 기억에 대한 표현연구

-본인의 작품을 중심으로-

2004

성신여자대학교 대학원

판 화 학 과

이 상 희

공간의 기억에 대한 표현연구

-본인의 작품을 중심으로-

안정민지도교수

이 論文을 碩士學位 論文으로 提出함

2004 년 5 월

성신여자대학교 대학원

판 화 학 과

이 상 희

인 준 서

이상희의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 2002년부터 2003년까지 제작된 본인의 작품을 대상으로 한 것으로서 표현동기, 공간의 형성, 그리고 조형적인 측면을 분석하고 서술하고 있다.

본인은 현실세계에서 체험하게 된 환영적 공간, 즉 살아가다 문득 문득 눈앞에 스쳐 지나가는 무의식의 공간을 표현하였다. 이러한 공간은 한순간 나타났다가 의미 없이 사라지지는 것처럼 보이지만 그것은 본인에게 현실 안에 존재하는 일부로 기억되어 본인의 마음속의 내적 과정까지 포함하는 것이다.

먼저 본인은 현실 속에서 체험한 공간의 기억들이 어떻게 다가왔는지를 서술하여 표현동기를 설명하였다. 이 부분에서 개인적인 공간에 대한 체험과 체험의 축적, 그리고 의미를 파악하는 과정을 언급하였다.

그 다음으로 자연의 일부로써 풍경이미지로서의 공간, 이미지의 반복에 의해 형성된 공간 그리고 변화하는 색조에 의해 생성 또는 소멸되는 공간으로 크게 나누어 화면에서의 공간의 형성을 서술하였다.

이러한 공간을 얻는 조형적 방법으로써 현실너머의 환영적 공간 속을 부유하고 있는 기구(balloon)이미지와 자동기술을 통한 표현방법, 현재의 지리적, 시간적 위치를 획득하기 위한 선과 점에 대해 상세히 서술하였다.

본인은 이 논문에서 이러한 조형적인 요소를 서술하고 제작과정을 밝힘으로 주제를 표현하는데 논리성을 확보하고자 하였다. 또한 작품사진과 함께 작품설명을 적절한 곳에 배치하여 보다 실제적인 이해를 돕고자 하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 현실속에서 공간의 기억	3
2. 조형적 측면	6
1) 공간의 형성	6
① 풍경이미지	7
② 이미지의 반복	9
③ 색조의 제한	10
2) 기구(balloon) 이미지	12
3) 자동기술을 통한 표현	14
4) 공간의 현실화 - 선, 점	15
3. 작품설명	19
III. 결 론	27

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- 【작품1】 Memory in Space 1-1, etching. aquatint, 70×50cm, 200320
- 【작품2】 Memory in Space 1-2, etching. aquatint, 140×50cm, 200320
- 【작품3】 Memory in Space 2, etching. aquatint, 60×60cm, 200322
- 【작품4】 Memory in Space 3, etching. aquatint, 60×90cm, 200324
- 【작품5】 Memory in Space 4-1, etching. aquatint, 20×30cm, 200326
- 【작품6】 Memory in Space 4-2, etching. aquatint, 20×30cm, 200326
- 【작품7】 Memory in Space 4-3, etching. aquatint, 20×30cm, 200326
- 【작품8】 Memory in Space 4-4, etching. aquatint, 20×30cm, 200326

I. 서론

인간이 태어나면서부터 향유하는 공간(空間)은 인간이 존재하기 전부터 이 땅에 존재하는 것이다. 공간은 어떠한 방식이든 우리의 존재에 영향(影響)을 미치며 또한 우리의 모든 활동의 근원(根源)이 된다. 인간은 그들이 현존하고 있는 일상적인 현실을 중심으로 경험하고 체험하며, 이성을 바탕으로 독자적인 공간의 이미지를 그리며 살아간다. 이러한 공간은 우리에게 물리적·시각적 한계를 제공하며 우리는 이 한계 내에서 예측하고 활동하며, 또한 그림으로써 안정감을 가지고 살아간다. 그러나 이런 현실의 공간은 종종 우리의 정신적 세계를 반영하지 못하는 것으로 보이며, 때로는 우리의 시각적 현상마저도 반영하지 못할 때가 있다.

본인은 때때로 공간 속을 살아가면서 현실공간임을 분명히 인식하고 있으면서도 어느 순간 본인의 의도와 상관없이 환영적(幻影的) 공간에 빠지는 상황이 있음을 알고 있다. 이는 단지 추억이나 기억이 내면세계에 영향을 미쳐 빠져들게 되는 그러한 류(類)의 공간과는 다른 것으로 오히려 현실 속에서 경험할 수 있는 새로운 공간으로 보여진다. 이 논문에서 「현실에 바탕을 두지만 현실감이 모호한 공간」 등으로 명명되는 것은 이러한 공간을 나타내는 말이다.

순간적으로 현실과는 상관없는 이미지들이 구체성(具體性)을 잃어버리고 머릿속에 맴돌면서 본인은 의지와 관계없이 이 공간을 지각(知覺)하게 된다. 이러한 현실에 바탕을 두는, 그러나 현실너머의 공간은 그저 문득 문득 체험되기도 하며, 영화나 책을 통하여 간접적으로 경험되기도 한다.

이 논문은 본인이 그 공간 속의 비논리적인 형태와 시간을 예민하게 의식하게 되면서 흥미를 가지고 작품에 표현하고자 하는 과정을 서술하고

있다. 그러므로 이 논문은 정치한 학술논문이기 보다는 본인의 주관적인 경험을 작품제작에 투영하는 과정을 쉽게 전달함에 역점을 두고 쓰여진 것이다.

그러나 본 논문에서 본인은 개인적인 생각이나 작품을 설명에 있어서 가능한 객관적인 설명이 되도록 노력하였다. 그리고 이 논문을 계기로 인하여 본인 스스로도 좀더 체계적인 조형관을 정립할 수 있었음을 밝혀 두며, 이러한 연구가 향후 본인의 후속작업을 일구어 나가는데 있어서 큰 역할을 할 것임을 기대해 본다.

II. 본 론

1. 현실 속에서 공간의 기억

꿈속에서의 기묘한 시간의 경과, 혹은 현실에서 상상(想像)에 의해 낯선 공간을 체험하는 것, 또는 시간의 흐름이 무한한 속도를 갖는 경우라든가 물질적인 사물이나 고립된 계열의 과거, 현재, 미래의 전제가 공간 속에 한꺼번에 펼쳐지는 것 등의 현상들을 현실 속에서 체현(體現)되는 환영적 공간이라고 말하고 싶다.

방금 전까지 눈앞에 있는 장면을 인식하고 있는 가운데 순간적으로 현실공간이 사라지면서 나는 환영적 공간을 경험하게 된다. 마치 내가 순간적으로 공간이동(空間移動)을 한 것처럼 현실과는 상관없는 이미지들이 구체성을 잃고 머릿속을 맴돌고 있다. 이러한 현상은 무의식에 축적되어 있는 기억이미지들이 리얼리티의 현실적 자극에 의해 생겨난 유추현상이거나, 순간적으로 나타났다가 사라진 환영이미지라 볼 수 있다.

이러한 환영 이미지는 현실과 환영을 겹쳐 보여줌으로써 순간적으로 착각을 불러 일으켜 나를 다른 공간에 존재하게 만든다. 이러한 시간과 공간을 초월하는 경험이 축적됨에 따라, 이는 본인에게 예민한 내적 감정을 불러일으키게 하여 나름대로의 의미를 갖게 되었다.

언젠가 몸 전체를 움직이는 놀이기구를 탄 후 땅에 발을 내딛는 순간, 현기증으로 말미암아 순간적으로 새로운 공간을 경험한 적이 있다, 나는 분명히 두발로 땅을 내딛고 있지만 땅은 내 발아래 존재하지 않고 어느새 나는 땅속으로 들어갔다가 나온다. 이와 같이 현실에서 쉽게 지나치고 쉽게 잊혀지지만 설명하기는 곤란한 경험을 누구나 가지고 있을 것이다. 이

러한 모든 현실감(現實感)이 모호한 공간의 체험은 비록 그것이 분명히 현실 가운데서 일어나고 있지만 현실세계와 똑같은 모양은 아니다.

살아가다가 문득 문득 눈앞을 스쳐 지나가는 공간은 오래된 기억들을 끌어내기도 한다. 어렸을 적 읽었던 책에서 간접적으로 체험한 흐릿한 기억을 갑자기 현실속에서 대면(對面)할 때도 있다. 어렸을 적에 읽은 루이스 캐롤(Charles Lutwidge Dodgson, 1832-1898)의 「이상한 나라의 앨리스」라는 책은 나에게 새로운 충격을 주는 즐거움과 호기심의 세상들로 가득 차 있었다. 그 책을 읽으며 나는 동화나라의 앨리스가 되어 미지의 세계를 여기저기 여행하였고 그 세계에 빠져들어 갔다. 당시의 나는 현실과 상상이 명확하게 분리되지 않던 시기의 어린아이였기에 그 공간 속에 빠져 어린아이 나름대로 의미를 갖고 그 속에서 여유를 가질 수도 있었다. 그러나 「이상한 나라의 앨리스」에서의 시간은 순환적(循環的), 회기적(回歸的)인 닫힌 심리적 시간이다. 그러한 기억은 내가 관계를 맺고 있는 현실공간이 익숙해짐에 따라 점차적으로 부정되어졌고 조용히 잊혀져갔다.

이와는 달리 현실에 있어서의 새로운 공간의 경험은 각자의 무한한 상상력과 자유로움 속에서 그 공간이 즐거움을 주는 것인지 두려움을 주는 것인지와는 관계없이 끊임없이 향유되어질 수 있다.

얼마 전 상영했던 「반지의 제왕¹⁾」이라는 영화시리즈에서 등장했던 다

1) 3부작 할리우드 영화/ 2001년 전 세계 개봉한 SF 판타지 영화

‘반지의 제왕’은 판타지 소설의 효시라 불리는 J. R. R. 톨킨의 동명 소설을 원작으로 삼아 제작했다. 1954년 출간된 ‘반지의 제왕’은 지금까지 전 세계 1억 명에 가까운 사람들이 읽은 것으로 추산되는 베스트셀러.

시공간을 알 수 없는 까마득한 옛날. 난장이족, 엘프족, 정상인 종족 등이 평화로운 삶을 살던 중 악의 힘에 동화된 신 ‘사우론’이 세계를 자신의 것으로 만들 계획을 세운다. 인간세계에 존재하는 전설적인 마법반지들의 소문을 들은 사우론은 그 11개의 반지들을 지배하기 위해 자신의 남은 모든 힘을 실은 12번째의 ‘절대반지’를 만들어 신들을 위협한다. 이야기는 사우론이 이 절대반지를 잃어버리면서 시작된다.

양한 물상들이 주었던 조각 조각의 감정들은 실로 대단한 것이었다. 영화를 보는 동안 나는 알 수 없는 지도상의 지점, 그 중심으로 이끌렸다. 영화 속에 완벽하게 형상화 되어있는 있는 그 광경은 스토리가 어떻게 진행 되는지와는 관계없이 나를 스스로에게 빠지게 하였고 나는 마치 영화 안에 존재하고 있는 것처럼 마음껏 상상의 날개를 펼쳤다. 때로는 경악하며 때로는 낯을 빼앗기듯 영화 속에서 전율하였다. 이 같은 경험은 삶의 갈증과 피로를 시적 여정으로 이끈 감성적 체험이었으며, 환영적 공간 속으로 일탈하는 시적 여정이었다. 나는 영상이미지에 의해 주어진 공간 속으로 마음껏 일탈하는 경험을 하였다.

이러한 체험은 다른 환영적인 자연공간 속으로 나를 흡수하고, 또 그 속에서 다양한 기호와 만나게 하며, 때로는 나의 정신을 흥분된 상태로 이끌어 간다.

이와 같은 신선한 체험이 축적됨에 따라 그것은 본인에게 독자적인 현상으로 기억이 되었고 모호한 공간의 기억은 본인이 그것에서 발견한 여러 가지 조형적 요소와 함께 유(遊)를 체험하는 환영적 공간을 탄생시켰다. 이는 일상적인 논리의 틀에서 벗어나 실제로 존재하지 않거나 존재할 수 없는 것을 제시한다. 불가사의한 것, 비합리적인 것, 지극히 우연적인 것이 그것이다.

인간은 단지 현실공간만을 지각하는 단순한 지각체는 아니다. 계속해서 다양한 공간을 지각하며 의미를 부여한다. 본인과 공간의 만남은 공간 체험이라는 사건을 발생시켜 공간의 지각을 이룬다. 그러므로 잠에서 막 깨어났을 때 잠시나마 지나가는 꿈의 공간, 태양 빛에 지긋이 눈을 감을 때 어둠 속에서 점멸(點滅)하며 사라져 가는 빛의 공간, 이러한 것들은 본인이 공간을 정의(定議)함에 있어 오히려 결정적(決定的) 요소가 된다.

본인은 작품에서 표현하고자 하는 공간은 일반적인 논리나 합리적 사고

에 의해 객관적으로 입증하기에는 어려움이 많다. 왜냐하면 개인적인 체험과 상상에 의한 극히 주관적이고도 특별한 체험일 수 있기 때문이다. 하지만 이는 단지 가공의 공간만은 아니다. 기억은 단지 잊혀지는 것이 아니라 시간에 따라 그 모양과 의미만이 바뀌어가는 것처럼 이러한 공간도 어느덧 태어나고 성장하며 소멸한 후 다시 태어나는 생명(生命)의 공간이다. 본인은 이러한 작업을 통하여 우리 곁에서 함께 살아가고 변해 사는 공간의 숨소리를 들려주고 싶었다.

이러한 환영적 공간은 초자연적인(超自然的)인 풍경이미지의 추구와 이미지의 반복(反復) 그리고 절제된 색조(色調)의 세밀한 변화(變化) 등의 방법으로 화면 위에 어느정도 재현되어질 수 있었다.

2. 조형적 측면

1) 공간의 형성

물리적인 힘 또는 어떤 매체에 의해 흔적이 그려지는 순간부터 하얀 화면은 공간성(空間性)을 암시하게 된다. 즉, 한쪽 면에서 바라보는 것만이 허용되는 이차원적인 평면회화, 그 이차원적인 평면 위에서 삼차원 공간이 탄생하고 있다는 지각을 일으키는 것이다. 이러한 나름의 도식은 회화는 시지각에 의해 이차원평면에 삼차원공간을 동시에 구현하는 이중적 구조체로서 존재한다는 것을 말해준다.

누구나 자연과 같은 곳에서 편안함을 갈망하는 욕구를 가지고 있기에 본인은 공간의 형성에 있어 초자연적인 풍경이미지를 추구하고 있다. 또한 이미지의 반복에 의해 새로운 공간을 구성하여 공간을 형성하였다. 이

러한 공간을 더욱 강조하고자 깊이있는 색조를 추구하여 생성, 소멸되는 공간을 형성하고자 한다.

공간은 그로테스크하게 변조되어 있거나, 낮익은 물체를 뜻하지 않은 장소에 옮겨놓음으로써 꿈속이나 환상 속에서 밖에 없는 상상적 공간을 구성하여 심리적 충격을 가져다주기도 한다.

이 공간은 자기 내성의 한 여유로서 표현되어지는 환영적 공간으로 나를 뒤돌아보게 하고, 나는 이 공간을 갖게 됨으로써 현실과 자연스런 의사소통(意思疏通)이 이루어짐을 느낀다. 본인은 현실 속에서 체험한 경험을 종합하여 독자적인 공간이미지를 추구하였으며, 그럼으로써 이러한 공간이 감각적으로 경험 할 수 있는 현실적 공간으로 탄생하게 되었다.

① 풍경(風景)이미지

인간이 표현하는 모든 이미지들은 인위적인 것이든, 자연의 형태이든 간에 인간에 의해 표현된다는 의미에서 어떠한 인식(認識)의 결과물(結果物)일 수밖에 없다. 인공위성(人工衛星)이나 지도(地圖)와 같이 공간을 기록하고 재현하는 매체(媒體)에 의해 얻어진 이미지들은 인간에 의해 지각된 공간의 표현으로써 내용적인 의미가 담겨져 있다고 할 수 있다.

인공위성은 우주공간상에서 지구 표면에서 내부까지 탐사하여 지구 환경 등에 관한 중요한 자료들을 지상으로 보내준다. 그리고 지도는 지구 표면의 일부나 전부의 상태를 기호나 문자를 사용하여 실제보다 축소시켜 평면상에 나타낸 것으로써 공간에 대한 인식체계를 기호화하여 인간의 모든 생활에 걸친 필수적인 자료로 쓰여진다.

이러한 인공위성과 지도에서 얻어진 자료들은 그들의 특질로 인하여 본인이 공간을 표현함에 있어서 매우 중요한 요소로 작용된다.

인공위성과 지도에서 얻은 실제적인 자료를 통해 얻어진 실제적인 표면은 아주 가깝게 클로즈업되어 여러 번에 걸친 우연적, 필연적인 요소를 주관성에 입각하여 표현되어졌다. 특정부분 선택되어진 이미지들은 다시금 필연적 요소로서 재탄생(再誕生)되어 판으로 옮겨지거나 사진 제판법에 의한 필름도구로 복사 과정을 거친다. 직관에 의한 감성적 표현과 의식적인 전사를 통하여 부식(腐蝕)이라는 아퀴틴트 방법을 통과하게 되는데, 이러한 부식 과정은 이미지의 재창조(再創造)적 역할을 분명하게 하기도 하며 직관된 사고를 예술로 구체화하기 위한 과정으로 명확하게 인식 정착시키는 과정으로 볼 수 있다. 물론 이 부식 과정에 있어서 산(酸)은 산도(酸度)에 따라서 다양한 이미지를 연출하는데, 이는 무의식적 우연 효과와 자연적 현상에 나타나는 이미지의 변이라 할 수 있다.

부식되어진 이미지 속에서 우연에 의한 추상적 이미지와 자아의 의식적 구상 이미지는 공존하며 공간 이미지를 형성하고 이끈다. 현실의 의식적인 경계 속에서 마음속에 순간적으로 새겨지는 이미지들은 인상과 같이 그 자취가 표현되어져 모호한 공간을 표현한다. 이러한 공간을 표현하는 과정을 통해 나는 다시 의식의 경계에서 기억속의 공간을 느끼고 비로소 얻게 되는 것이다.

인간은 자연풍경과 같은 곳으로부터 태초의 편안함을 갈망하므로 본인은 현실의 반대편 세계인 상상의 공간을 이러한 풍경이미지로 표현하고자 하였다. 이처럼 변화무쌍한 자연에서 현실의 일탈은 우리의 생활 혹은 사고의 범주 안으로 끼어 들어 상상의 세계를 경험하게 만든다.

풍경은 사물과의 조합이거나 질료와 이미지가 우연히 결합된 형태로 화면 안에 해체되고 조합되어 표현되었다. 자연으로부터 얻은 자료들을 가지고 신세계를 창조하듯이 빈 화면 위에 대지와 바다의 이미지들을 만들어갔다. 그 위에 얹혀지는 물상은 산과 들이 되어 사이 사이의 여백과 함

게 끝없이 넓은 공간으로 표현되었다.

② 이미지의 반복(反復)

화면이라는 평면 조건 위에서 발생하는 공간적 현상들을 어떻게 파악할 것이며 그것을 어떠한 방식으로 다시 화면 위에 구체화시킬 것인가를 고민하던 중 나는 이미지들을 여러 번 대칭, 반복, 반사하는 행위를 거쳐보았다.

실제의 이미지를 확장시켜 보여주거나 축소시켜 보여주는 공간은 거울 공간과 같이 물질적 동일시를 체험시키면서도 반면에 새로운 공간을 화면에 제시함으로써 괴이한 공간적 체험을 유발시킨다.

본인의 작품에 나타난 이미지의 반복은 그저 대상을 비추는 것에 그치는 것이 아니라 새로운 공간적 체험을 유도(誘導)한다. 함께 할 수 없는 거울 속의 공간을 만들어내고 그 긴장의 간극(間隙)을 최대한 이용하여 마음속에 불안감과 혼란함을 일으키는 역할을 한다.

현실세계에서 존재하는 실제공간은 거울이 비추고 있는 허상공간이 한 점을 중심으로 배열되어 공간의 확장을 유도하고 공간과 시간성을 넘어 복제된 대상을 무의식적 공간에서 인식하게 한다. 이것은 현실속의 환영을 반영하게에 오히려 현실공간에 대해 의문을 갖게 해준다.

현실에서 체험된 기억들이 담겨있는 공간을 표현하는 과정은 나를 상상(想像)의 세계로 이끌어 간다. 이들을 화면에 표현하는 과정에서 나는 순간적인 체험에 의한 공간의 기억에만 머무르는 것이 아니라, 현실과 나 사이에서 점차적으로 드러나는 갈등을 해결하며, 현실공간을 유도하고 이로써 정신적 소통(疏通)의 공간이 탄생하게 된다.

이미지의 반복을 통해 좌우상하 원근이라는 기본적인 개념이 기분에 따

라 얼마든지 바뀔 수 있는 아주 새로운 관계에 있다. 이러한 관계에서 만 들어지는 공간구조는 한편으로는 미묘하게 보이면서도 또한 아주 실제적인 세계처럼 느껴지기도 한다.

환영적 공간이 나를 중심으로 사방으로 펼쳐져 나가며 내 주위를 둘러싸고 있는 것처럼 나는 이미지의 반복으로 이러한 화면의 시각적으로 펼쳐고있다. 시각을 이동시켜서 화면의 깊이와 거리, 공간감이 부정되는 결과 불안정과 혼란을 가져다주기도 한다. 그러나 이러한 심리적인 작용은 관심과 호기심을 증폭시켜 마음에 각인된다.

③ 공간을 형성하는 색조(色調)

색(色)에서 느끼는 감각성은 언어가 없이도 이해될 수 있는 감각적 언어가 되며, 이는 은연중에 화면에서 시각적인 언어도 역할을 한다. 즉, 색에서 느끼는 감정의 다양성은 색채(色彩)에 의한 의사표현을 가능하게 한다. 그래서 색채는 일반적인 물리적 현상이라기 보다는 심리적 현상에 의한 색이라 부를 수 있다. 다시 말하자면 색채는 외적, 내적으로 주어진 것에 의해서 성립하는 시각각의 일종인 셈이다.

칸딘스키는 그의 저서 ‘예술에 있어서 정신적인 것에 대하여’ 에서 색의 중요성에 대하여 역설하였다. 색은 일차적인 물리적 자극 외에 더 예민한 심성을 가진 사람에게는 더욱 깊고 강렬하게 자극하여 심리적인 효과를 일으키게 되고, 그러한 심리적 동요는 연상을 통해서 그에 상응하는 것을 만들어 낸다. 색은 ‘정서(情緒)’ 에 의해 선택되어지고 결과적으로 시각적 미를 산출하면서 형태적 측면과 함께 화면을 이루는 하나의 표현 형식인 것이다. 본인의 작품에 있어서도 색의 존재는 내면의 심상에 직접 호소하여 정서적 반응을 불러일으키는 필수 불가결한 중요 요소이

다²⁾.

본인은 현실 속의 모호한 공간을 표현하고있다. 이 공간은 논리적으로 짚 수 없는 넓이와 깊이를 가지고 있는 비유형적 세계이다. 본인은 이러한 공간을 더욱 넓고 깊이 있게 나타내고자 화면에 색조의 표현에 중심을 두었다.

본인은 동양의 전통적인 오원색³⁾을 모두 혼합하여 깊고 어두운 색감인 현색(玄色)을 추출하여 이를 사용함으로써 공간의 깊이를 표현할 뿐 아니라 점차적으로 생성, 소멸되는 이 공간의 생동감을 표현하고자 하였다.

이러한 색조에 의한 공간의 형성은 톤(tone) 자체를 매우 무겁게 느껴지게 하며 동시에 일상의 이면에 존재하는 비현실적 공간으로 유도하는 기능을 한다.

또한 이러한 절제된 색조는 오히려 많은 사색을 유도하는 효과를 가져오기도 하며 드러내지 않는 미로써 마음을 조용히 가라앉히고 화려하지는 않지만 정감 있고 수수한 느낌으로 의식적인 깊이감을 동반한다.

2) Wassily Kandinsky, 권영필 역, 예술에서의 정신적인 것에 대하여 : 칸딘스키의 예술론, 열화당, 2000.

3) 19세기 중엽 동양인의 의식을 지배했던 음양오행설은 우주관에 바탕을 둔 색이다. 색채 문화 역시 오행에 의한 정신적 물리적 우주의 모든 존재를 다섯의 구성으로 보려는 이 오행설은 우주의 모든 개념을 다섯 가지의 기본색 즉, 청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)으로 규정지음으로서 음양오행설과 연계된 전통적인 다섯 가지 색으로 설정된다. 오행사상은 만물을 목(木), 화(火), 토(土), 금(金), 수(水)의 다섯 요소로 본 일종의 다원론으로서 천지의 변화, 재앙, 인사의 길흉 등 모든 우주의 여러 현상을 오행과 연관지어 체계화 한 것이다. 색채도 역시 이러한 이치에 따랐으며, 그 범주에 벗어나지 않았다. 황(黃)은 오행 가운데 토(土)로 우주중심에 해당하고 오방색의 중심으로 가장 고귀한 색으로 인식되어 임금만이 황색 옷을 입을 수가 있었다. 청(靑)은 오행 가운데 목(木)으로써 동쪽에 해당하고 만물이 생성하는 봄의 색으로 창조, 생명, 신생을 상징하며, 요사스러운 귀신을 물리치고 복을 비는 색으로 사용되었다. 백(白)은 오행 가운데 금(金)으로 서쪽에 해당하고 결백과 진실, 삶, 순결 등을 뜻하며 우리민족이 흰옷을 즐겨 입는 원인이기도 하다. 적(赤)은 오행 가운데 화(火)에 상응하며 만물이 무성한 남쪽이며 태양, 불, 피 등과 같이 생성과 창조, 정열과 애정, 적극성을 뜻하며 가장 강력한 벽사의 빛깔로 쓰여졌다. 흑(黑)은 오행 가운데 수(水)에 상응하며 북쪽이고 인간의 지혜를 관장한다.

이러한 색조의 쓰임은 화면으로 시선을 끌며 잡아당기며, 무채색으로 제한된 색조의 묘한 명도 차이는 더 심오한 사색의 세계가 있음을 암시하고 있다. 색을 통한 이미지의 장식성을 최소화하여 마치 블랙홀에 빠져들어 가듯이 작품 안으로의 집중하게 한다.

특히 시간의 흐름으로 인해 부식되어 색이 바랜 형상 이미지들은 색조가 점점 희미해짐에 따라 자동기술법에 의한 우연적 효과의 영향과 함께 시간의 흐름을 이야기하게 된다. 이는 시간의 경과와 인식의 변화를 흔적화하여 환영적 세계를 보여주는 에너지로 표현된다.

이러한 색조에 의한 공간의 형성은 화면을 차분히 가라앉히고 원근법의 부재(不在)와 제한된 빛의 화면에 전체적인 색면의 급격한 명암차이가 아닌 중간 톤을 이끌어내어 화면에 깊이를 더해준다. 여러 번의 중첩과 반복을 통해서 나온 깊이 있는 이미지들은 풍경이미지의 깊이와 넓이를 표현하는데 탁월한 효과를 낸다.

본인의 작업에서 오랜 시간동안 모든 색이 퇴색되어지고 겹치고 중첩되면서 탄생하게 된 공간은 본인이 의도했던 감정과 느낌, 정서를 포함하는 내면적 응고물의 결과물로서 이는 정신적인 가치도 충분히 가지고 있다. 요컨대 본인의 작품에서 나타난 환영적이고 그로테스크한 공간은 이러한 무채색계열의 깊이 있는 색조를 사용함에 의해 형성되어진 것이다.

2) 기구(ballon) 이미지

작품 제작을 함에 있어 자신만의 형태를 만들어 가는 작업은 마치 새로운 움을 찾아 나서는 과정과 같다고 할 수 있다. 이차원 평면 위에서 삼차원 평면이 탄생하기까지 표면 위에 드러나는 새로운 이미지는 내면의 정신적

면이. 회화적 조형세계의 자율성(自律性)에 근거한 조형적인 결과물이다.

본인 작품에 표현되어 있는 환상적(幻想的) 현상(現象)의 이미지는 현실을 거쳐 상상의 공간을 부유(浮遊)하는 기구(balloon)⁴⁾의 이미지이다. 나는 기하학적이고 딱딱한 형태가 아니라 부드럽고 생동감 있는 곡선을 사용하여 비논리적이고 상상적인 새로운 형태를 만들고자 하였다. 즉, 기하학을 연상시키는 이성적이며 차가운 직선보다는 감성적인 곡선을 사용하여 형태와 곡선이 서로 간섭(干涉)하기도 하고 독립(獨立)되기도 하는 보다 자유분방(自由奔放)한 형태로 변형시켜 그 안에 내재되어 있는 공간의 기억과 운동이라는 유기적(有機的) 성질을 담아보고자 하였다.

흐르는 듯한 유기적인 형태는 잡아당기고 누르는 힘에 의해 그 모습이 변형되고 곡선들이 교차되어 마치 생명력을 갖게 되었다. 변형(變形)이란 대상으로부터 얻어진 특징적인 이미지들을 바탕으로 표현요소를 고의적으로 강조 또는 생략, 확대, 축소시키는 것을 뜻한다. 나는 마음속에 그려진 이미지가 형태의 변형을 통하여 새로운 질서(秩序)를 부여받아 시각적 흥미를 줄 수 있는 표현이 되도록 하였다.

기구(balloon)의 이미지는 기구라는 사물이 원래의 의미를 잃고 변형된 것이다. 어느 정도 시간이 경과된 후 형태와 기능을 잃어버리고 오직 무의식적 연상에 의해 상징적 이미지로 구체화되어 현재의 경험에 대한 기억이 감각적 미감을 유발시키는 ‘응축(凝縮)된 형(形)’이라 할 수 있다. 그러므로 기구(balloon)의 형상은 무의식의 기억 단자들의 에너지가 응축되어 있는 추상적인 이미지이며, 본래 장소로부터 사물이 이탈된 의

4) 기구(氣球 balloon)-공기보다 가벼운 기체를 이용하여 부력(浮力)을 얻는 항공기 가운데 프로펠러나 제트 등의 추진장치가 없는 것. 이런 종류의 항공기를 LTA(lighter than air) 항공기라 하며, 추진 및 조종장치가 있는 것을 비행선이라고 한다. 기구에는 데운 공기를 사용하는 열기구와 수소가스나 헬륨가스 등 공기보다 비중이 가벼운 기체를 사용하는 가스기구의 두 종류가 있다. 줄로 지상에 매어진 계류기구(繫留氣球)는 애드벌룬으로서 광고에 사용된다. 줄 없이 공중을 떠도는 자유기구는 스포츠용으로 쓰인다. “파스칼백과사전”, 동서문화사, 2001.

지적 표현으로 전혀 관계없는 이질적인 공간에 머물러 무의식의 공간을 더욱 강조하고 있다.

3) 자동기술(自動技術)을 통한 표현

오토마티즘(automatisme)이라 불리는 자동기술은 처음에 무의식의 세계를 작품에 투영하려는 초현실주의⁵⁾의 의도를 나타낸 대표적 기법으로, 가능한 의식(고정관념, 이성들의 영향)이 배제된 상태에서 손에서 자발적으로 흘러나오는 움직임과 형태를 작품화한 것이다. 이는 작가가 의도하지 않은 형상이 나타난다는 점에서 문학 분야에서 마음속에 떠오르는 구절들을 이성의 통제 없이 무의식적으로 써내려가는 기법과 비슷한 것이라고 할 수 있다.

이는 본인의 작품에 있어서 매우 중요한 역할을 하는 기법(技法)으로 작품 제작에 있어서 의식적이고 계획적인 내적 조절과 성찰을 통해 무의식적인 이미지들을 자연스럽게 연결하여 표현하는 것이다. 즉, 논리적인 사고나 질서 있는 규칙을 개입시키지 않고 사고를 완전히 자유화하여 그때의 심상(心象)을 받아쓰고자 하는 방법이다. 이러한 즉흥적인 창작행위로써의 자동기술은 화면에 우연성(偶然性)을 개입시켜 예상치 못한 효과를 야기하기도 한다.

기구의 이미지와 같은 ‘응축된 형’은 몇 가지 피사체(被寫體)를 의식적으로 짜 맞추고 거기에서 나오는 무늬에서 힌트를 얻어 우연적인 과장,

5) 초현실주의(超現實主義) 합리주의·자연주의에 반대하고 비합리적 인식과 잠재의식의 세계를 탐구하여 기성 미학과 도덕에 관계없이 표현의 혁신을 꾀한 문학·예술 운동. 원어 그대로 쉬르리얼리즘이라고도 한다. 제 1 차세계대전 후 프랑스를 중심으로 일어난 전위적(前衛的) 문예운동이다.

축소, 변형의 과정을 통하여 새로운 형상으로 변모시키는 것이며, 산도에 의해서 다양한 이미지를 연출한 후 의도적인 지도이미지의 개입이 무의식적 정신의 실체를 드러내어준다.

그리하여 얻어진 낯선 실재는 본래 장소로부터 사물이 이탈된 의지적 표현이며, 전혀 관계없는 이질적인 공간에 머무름으로써 무의식의 공간을 더욱 강조하게 된다⁶⁾.

자동기술에 통한 표현은 현실에서 찾을 수 있는 것이 아니라 자기 자신도 모르는 숨겨진 경험, 또는 환상의 저변에서 도출된 것이다. 이러한 자동기술은 예컨대 붓자국과 같이 쓰여지는 재료의 감각적 특질에 따라서 작품이 제작되는 동안 본인도 모르게 화면에 어떤 우연한 효과를 가져온다.

또한 자동기술에 의한 표현이 자아내는 부정확(不正確)한 이미지는 작품의 깊이를 더해줄 뿐 아니라 새로운 가능성을 제시하기도 한다. 이러한 알 수 없는 내면적인 경향은 나를 현실의 세계에서 벗어나게 하고 동시에 고정된 관념에서 이탈시켜 다른 차원으로서의 공간을 인식하게 해준다.

4) 공간의 현실화- 선(線), 점(點)

시간(時間)과 공간(空間)이라는 개념은 우리 삶의 모든 영역에 있어서

6) 데페이즈망 depaysement (轉置,轉位法) 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어내는 것으로 문학에서 '해부대 위에서의 재봉틀과 우산의 만남'을 이야기하는 로트레아몽의 식귀는 데페이즈망의 적절한 예라 하겠다. 추현실주의 회화에서는 낯익은 물체를 뜻하지 않은 장소에 놓으므로써 꿈속에서 밖에 없는 화면을 구성했는데, 이는 심리적 충격뿐 아니라 보는 사람의 마음속 깊이 잠재해 있는 무의식의 세계를 해방시키는 역할을 한다. 데페이즈망의 대표적 작가로는 마그리트를 들 수 있으며 폴라주와 오브제도 일종의 전위라 할 수 있는데 이 방법들은 예술의 새로운 차원을 여는데 기여했다.

기본적인 요소로 자리잡고 있다. 아인슈타인에 의하면 모든 현상의 추이 시간은 그 현상이 놓여있는 공간의 상태에 지배되고, 관측자에 대한 상대 운동에서도 영향을 받는다. 즉 직선은 1차원, 평면은 2차원, 공간은 3차원의 개념일 때 시간은 3차원 공간과는 독립적인 것이 아닌, 4차원적 시·공간을 생각하며, 4차원의 시·공간의 회전에서는 시간좌표와 공간좌표는 대등한 변환을 받는다. 따라서 엄밀한 의미에선 보편성(普遍性), 균일성(均一性), 객관성(客觀性)을 갖춘 절대적인 시간은 존재하지 않는다는 것이다. 그리고 화면속의 공간이 일상적 이미지가 개인의 심리상태와 기억들을 상징하며 시간 속에서 순간의 이야기들을 구성하는 한 단면이 되는 것이다.

물리적인 계측 시간에 의하지 않고 주관적으로 체험하고 파악하는 심리적 시간 속에 시계 침이 가리키는 시간은 단지 한 점으로만 표시되는 현재에 불과하며 또한 무한의 연속이지만 심리적 시간은 동시성의 인상을 기초로 한 어떤 연장을 가지고 있는 심리적 현재의 추이로 구성되어 있다. 따라서 본인의 작품에 나타나는 수평선, 수직선과 점은 내면의 정서, 분위기까지 표현해 낼 수 있는 중요한 조형적 요소이다.

본 작품에서 표현된 수평선, 수직선은 상하구조의 공간 즉 과거와 현재의 시간의 중첩효과(重疊效果)는 우연적인 행위가 아니다. 시간점과 직선적 연장으로서의 시간의 관계 그리고 현재와 시간 간격의 관계는 분명히 공간과의 관계에 기인하므로 시간과 공간표현으로서의 선에 대해 얘기해 보고자 하였다.

수학(數學)에 있어서 선은 무수한 점들의 연속(連續)이라고 정의한다. 이것은 운동하는 점에 의해서 생긴 행동의 흔적을 눈으로 볼 수 있다는 것을 의미한다. 칸딘스키는 ‘기하학상 선은 눈에 보이지 않는 본질로서 점의 움직임에 의해 생겨난 소산이며 점 자체의 폐쇄된 휴식이 파괴됨으로서 생

겨난 것으로 여기서 정적인 것이 역동적인 것으로 비약하게 된다' 고 정의하였다. 그렇다면 선은 점에 의한 역동적인 실체라는 것인데, 점이 정적인 상태에서 운동성과 방향성을 부여받아 시간성이 이루어지는 것으로 도구를 가지고 행해지는 행위에 의해 운동성과 방향성을 가지게 되는 것이다.

본인의 작품에서 선의 간격(間隔)들은 의식의 공간 안에서 깊이를 달리 하여 존재한다. 여러 겹의 선들이 화면에 발생하는 상, 하의 공간을 만들어 깊이감을 보충하여 화면을 확장시키는 역할을 한다. 무수한 점들의 실체인 선은 자립적인 시각대상임과 동시에 그것은 또 하나의 공간을 만드는 이중 기능을 가지고 있다.

공간의 분할은 선의 일정한 간격과 크기로 이루어지는데, 이는 일정한 시간적 흐름의 분절(分節)을 나타내는 것이다. 즉 초현실 공간과 현실공간이 시간의 중첩효과로써 쌓여지게 되고 그 결과 축적(蓄積)된 시간의 흔적들이 드러나는 공간이 된다.

본인의 작품에서 시간과 공간은 현실 속에서 순간적인 시간의 참여 없이는 어떠한 형태를 취할 수 없고, 공간과의 만남 역시 시간을 배제하고서는 아무런 의미가 없다. 그리하여 선을 통하여 현실공간이 파고 들어오게 된다.

점은 기하학적인 의미에서는 크기나 면적을 가지는 않은 단지 위치만을 표현하는 정적인 상태를 의미한다. 이는 형태가 생성되는 출발점에 위치한 가장 단순한 요소이다. 그러나 본인의 작품에서의 점은 일정한 크기와 면적을 지닌 다분히 시각적이고 심리적인 면으로 해석된다.

점은 본인의 작품에서 화면전반에 걸쳐 리듬을 타고 배치되어 얼룩에 그치지 않고 유기적인 형상의 움직임의 나타냄으로써 시간좌표와 부딪치면서 공간의 형성에 기여하였다. 점들의 중첩효과는 각각의 완전성을 추구하는 운동감과 역동성을 통해 커다란 흐름을 느끼게 해준다. 이러한 움

작업들은 연속적으로 화면 밖으로의 공간 확장을 암시한다. 이는 현실공간과 기억 속의 공간의 필연적인 대비(對比)를 만듦으로써 원근법이나 명암법을 배제시킨 전반적인 작업 위에 공간감을 형성하여 안과 밖의 조화(調和)를 이루게 한다. 이로써 현실의 공간과 초현실 공간을 연결하는 압정과 같은 고정적인 역할을 하고 있다. 그리하여 점은 공간과 시간이 부여된 공간에 한 시점을 고착하여 현실공간을 부여하기도 한다.

시작도 끝도 없는 점의 영원성은 현실의 세계는 물론 상상의 세계까지 아우르는 본인의 통일체를 상징한다. 본인은 점의 단순함과 명료함 그리고 이로써 얻어지는 시각적인 안정감과 심리적인 편안함을 이용하여 상상의 공간 속에서 유(遊)를 추구하는 자아의 모습을 나타내고자 하였다.

3. 작품설명

【작품 1, 2】

현실세계에서 문득 접하게 된 무의식의 세계는 논리적 대립이 허물어지면서 생물과 무생물, 실체와 그림자 사이가 모호하다. 즉 변화무쌍한 자연에서 현실을 벗어난 일탈행동이 우리의 생활 혹은 사고의 범주 안으로 끼어들 때 환영적 공간을 접하게 된다.

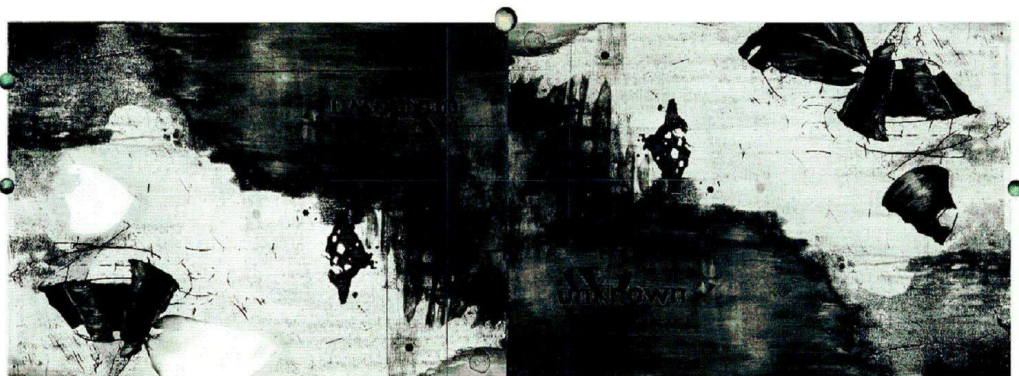
【작품1】은 본인경험한 환영적 공간을 초자연적인 풍경이미지로 표현한 작품이다. 환영적 공간에 드러나는 이미지는 내면의 정신적 이미지와 동판의 유기적 화학적 이미지가 합해져 표현되었다. 하늘에 떠다니는 기구(balloon)의 형태를 어느 부분은 과장, 축소, 변형 등의 과정을 걸쳐 새로운 형태로 탄생되어 환영공간을 부유하고 있다.

【작품2】는 【작품1】에서 보여진 공간을 반복하여 화면에 새로운 시각을 보여준다. 화면의 깊이와 거리, 원근감을 부질하여 새로운 공간을 창출하여 혼란함을 가져다준다. 나의 의도와 상관없이 보여지는 환영적 공간은 혼란감을 가져다 주기도한다. 같은 이미지를 반복하여 물질적 동일시를 체험시키면서도, 반면에 새로운 공간을 화면에 제시함으로써 괴이하고 그로 테스트한 공간적 체험을 유발시킨다.

여러 겹의 선들이 화면에 발생하는 상, 하의 공간을 만들어 깊이 감을 보충하여 화면을 확장시키는 역할을 하며 점은 압정과같이 고정되어 공간과 시간이 부여된 공간에 한 시점을 고착하여 현실공간을 부여하기도 한다.



【작품1】 Memory in Space 1-1, etching. aquatint, 70×50cm, 2003



【작품2】 Memory in Space 1-2, etching. aquatint, 140×50cm, 2003

【작품3】

본인이 표현한 공간은 이성으로 설명할수 없지만 공감을 얻을수있는 현실 너머의 무의식의 공간이다. 본인의 작업에서는 순간 순간적인 체험을 통해 얻어진 모호한 공간을 형성하여 표현하고 있다.

공간에 대한 인식체계를 기호화하여 전달하는 인공위성에서 얻은 자료나 지도들은 본인의 작품에서 공간을 형성하는 과정에서 재선택되어 판으로 표현되었다. 직관에 의한 감성적 표현과 의식적인 전사를 통하여 부식이라는 아퀴틴트 방법과 자동 기술법에 의해 표현하였다. 이러한 부식 과정은 이미지의 재창조적 역할이 분명하기도 하며 직관된 사고를 예술로 구체화하기 위한 과정으로 명확하게 인식 정착시키는 과정으로 볼 수 있다. 아퀴틴트 위주의 동판법은, 동판을 산도에 의해 중첩 적으로 부식하면서 의식적으로 공간성과 주관적 표현이 이루어졌다.

본인은 현실의 반대편 세계의 공간을 형성함에 있어서 풍경이미지를 고사하고있다. 이는 인간이 자연과 같은 곳에서 편안함을 갈망하는 욕구를 순수하게 드러내어 표현하고 있다. 그리고 그 공간을 부유하는 여러번의 과정을 통해 변형되어 상상되어진 이미지인 기구(balloon)의 이미지를 표현하여 이 공간이 현실의 공간이 아닌 환영적 공간임을 강조하고있다.

게다가 극히 제한적인 색조의 사용에 함으로 기괴하고 환몽적인 면을 더욱 부각시키고있다. 화면전반에 걸쳐 리듬을 타고 배치되어있는 점들은 각자의 완전성을 추구하며 현실세계를 연결하며, 역동성을 통해 커다란 흐름을 느끼게 하였다.



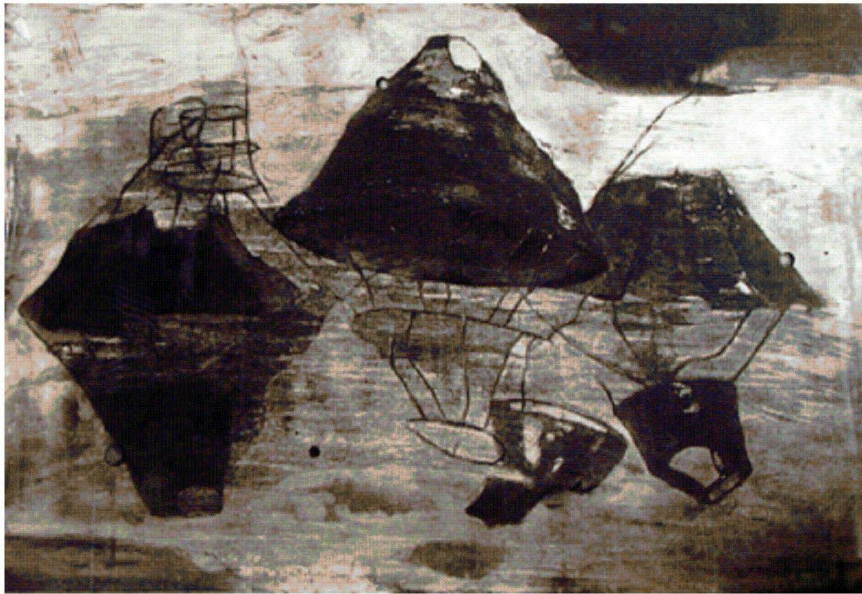
【작품3】 Memory in Space 2, etching. aquatint, 60×60cm, 2003

【작품4】

공간의 형성을 지각하는 일은 순간적인 체험을 통하여 더욱 구체화된다. 비논리적이며 구체적으로 설명하기 어려운 체험을 표현하는 일은 감정과 상상력으로 응집된 의식에 의한 산물일수 없다. 상상력을 회화의 기본표현요소인 형(形)과 색을 통하여 실현하고자 하는것은 인간의 능력이다. 본인 역시 작품제작을 함에있어 자신만의 형태를 만들어가는 작업은 마치 새로움을 찾아 나서는 과정과 같이 흥미로왔다.

본인작품에 환상적(幻想的) 현상 이미지인 기구(balloon)의 이미지는 여러번의 변형의 과정을 걸쳐 사물이 본래의 의미를 잃어버리고 오직 무의식의 기억의 단자들을 담고있는 ‘응축된 형’이다. 본래의 모습에서 변형된 일종의 전위법으로 모순, 대립되는 요소들을 동일한 화폭에서 결합시켜 시각적 환상과 신비감을 불러 일으키고 있다.

본래 장소로부터의 시간적 공간적 현실에서부터 일탈은 현존재에 대한 확신의 부재로 인하여 불안감과 혼란감을 가져다 주어 무의식의 공간을 강조하고있다. 이러한 감정을 화면에 깊이있게 전달하고자 색조의 제한은 물론 명암법과 원근법을 배제하였다.



【작품4】 Memory in Space 3, etching. aquatint, 60×90cm, 2003

【작품 5. 6. 7. 8】

빛(Light)은 원래 개별적인 요소가 아니라 지각의 조건으로 볼수 있다. 이러한 빛의 물리적인 특징은 구체적인 세계와 사물에 비추어 질 때 생기 있는 현실을 보여준다.

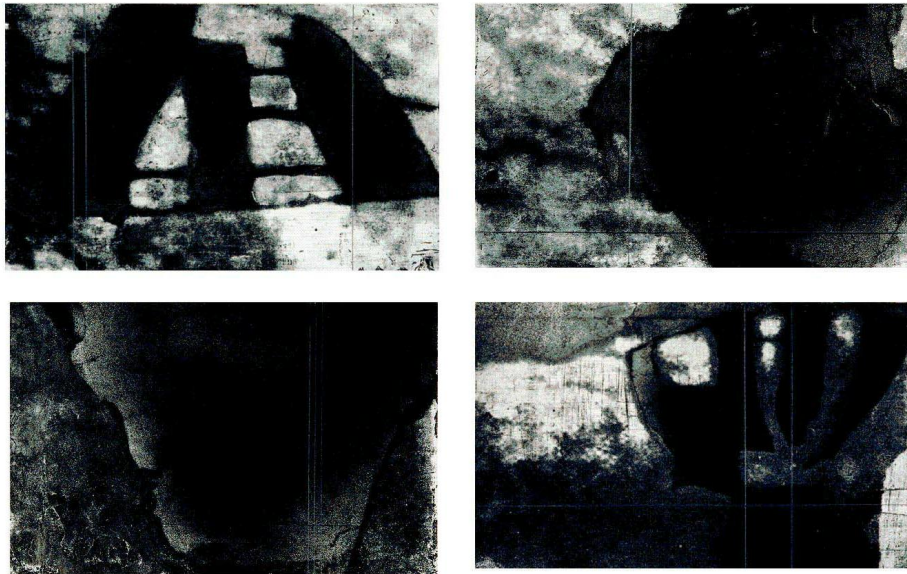
현실공간은 끊임없는 빛의 지각을 바탕으로 하여 영위되고 있으나 이 작품에서는 빛을 강약을 의도적으로 자제하여 환영적 공간을 보여주고 있다. 작품의 흑색 무채색은 흑백사진을 보듯 감정의 증폭을 확대시키기도 하고 혹은 정지해 버린 시간, 즉 순간적인 시간들을 박제해 놓은 듯한 이미지를 표현하는 수단이다.

【작품 5.6.7.8】 기구(balloon)이미지의 실루엣, 또 스치듯 보았던 그림자 같은 무의식의 흔적을 나타내고 있다. 그 위에 흑과 백, 선, 그리고 자동기 술법에 의한 흔적 등을 조형적 요소와 함께 색조에 의한 공간이 형성되었다.

색은 완전한 단색을 사용하고 있진 않지만 주로 모노톤의 무채색을 사용하고 있다. 이는 색을 정제함으로써 어떠한 감정이나 연상작용을 하기 위한 색이나 형태를 가능한 배제하고 순수한 행위와 의미를 강조하는 면에서 큰 의미를 가진다. 이는 색채를 통한 이미지의 장식성을 최소화하여 작품 안으로의 집중을 유도하고, 산만함을 제거하려는 의도에 의한 것이다.

선은 환영적 공간과 현실공간의 시간의 중첩효과로써 쌓여지고 축적된 시간의 흔적들이 드러나는 공간으로 여러점의 선들이 화면에 발생하는 상,하의 공간을 만들어 깊이감을 보충하여 화면을 확장시키는 역할을 한다. 선의 간격들은 의식의 공간 안에서 깊이를 달리하여 존재한다. 화면 안에서 공간의 분할은 일정한 간격과 크기로 이루어지는데, 이는 일정한 시간적 흐름의 분절을 나타내는 것이고 서로간의 일정한 거리를 두고 높이를 달리 함으로써 시각적 효과를 높이는 역할을 한다.

색을 자제하여 얻어진 단점을 선이라는 조형적 요소를 통해 보충하고자 하였다.



【작품5】 Memory in Space 4-1, etching. aquat int, 20×30cm, 2003

【작품6】 Memory in Space 4-2, etching. aquat int, 20×30cm, 2003

【작품7】 Memory in Space 4-3, etching. aquat int, 20×30cm, 2003

【작품8】 Memory in Space 4-4, etching. aquat int, 20×30cm, 2003

Ⅲ. 결 론

본 논문은 현실에 있어서 예기치 않게 현실감이 모호해지는 순간 느끼는, 많은 부분 심리적이지만 시각적으로 경험할 수 있는 현상을 새로운 공간으로서 파악하고 그것을 화면에 잡아두려는 본인의 개인적인 시도를 서술한 것이다.

갑작스러운 현기증을 느끼거나 영화나 책에의 몰입되는 순간에 현실로 인식하던 공간이 그 시각적 형태를 잃어버리는 체험은 누구나 한번쯤은 체험해 봤을법하다. 본인은 이렇듯 현실공간이 우리의 시각적 현상을 반영하지 못하는 순간을 새로운 공간 혹은 모호한 공간이라고 정의하고 예민하게 파악하여 화면 위에 재구성한 것이다.

이는 예기치 않게 찾아오는 것이거나 어렸을 적부터 축적된 경험의 기억을 더듬어 그 공간의 체험에서 느꼈던 조형적 요소들을 다시금 모으고 짜 맞추는 방법을 택하였으며, 그러한 의식적인 과정에서 모호한 공간이 독자적인 현실적 공간으로 탄생하였다. 이 공간이미지를 형상화할 때 있어서는 인공위성에서 전송된 자료나 지구 표면을 기호화한 지도가 그 형태적 유사성으로 인하여 중요한 재료로 사용되었다.

공간이미지의 파악과 구체화에 있어서는 이미지를 대칭, 반복하는 기법이 사용되었으며 이는 현실공간과 이를 넘어서는 것의 긴장과 간극을 표현하여 한편으로는 혼란함을 일으키는 동시에 다른 한편으로는 관심을 이끄는 작용을 하였다.

또한 이공간의 넓이와 깊이를 표현하는데 있어서는 제한된 색조의 사용하고 원근법을 무시하여 심리적인 깊이와 넓이와 깊이를 암시하는 효과를 피하였다.

질서를 상실한 기구이미지를 도입하여 현실너머의 공간으로 부유하는

운동성을 자동기술기법으로 우연적 효과를 개입시켜 공간이미지의 재현의 곤란함을 극복하려하였다. 공간의 현실화에 있어서는 선에 의하여 시간성을 부여하였고 점에 의하여 현실과 현실너머의 공간을 연결, 고정시켰다.

본인의 작품을 통해 현실 속에서 우리의 삶의 한계로서 당연히 존재해 온 공간이외에 모호하지만 느낄 수 있는 새로운 공간의 모습을 보여주고 싶었다. 그것은 많은 경우 시각적인 한계에 의한 오류나 정신의 몰입에 의한 우연한 착각으로 대수롭지 않은 현상으로 여겨질 수 있으나 이는 일정한 틀을 가진 조형적 요소를 포함하고 있으며 또한 명확하지는 않지만 화면 위에 재현될 수 있는 것이다.

본인의 작품은 이를 설득하기에는 이공간의 특질인 모호함을 여전히 모호하게 표현한 것에 불과하고 따라서 심리적인 비약의 과정을 거쳐야 할 것이라는 한계를 인정한다. 특히 이 모호한 공간이라는 정의를 경계설정(demarcation)함에 있어서 연관성 없는 현상들을 하나의 틀 안에 억지로 포섭시키려한 것이 아닌가 하는 우려가 작품제작과정 내내 떠나질 않았다.

본 논문에 소개한 작품들은 새로운 공간에 대한 표현으로서의 본인의 첫 번째 시도이다. 이러한 시도에 있어서 공감을 얻기에 아직 부족함이 많지만 본인은 이 과정을 통하여 현실에 있어서 새로운 공간의 존재와 그것의 생성, 소멸을 파악하였으며 이를 재현하는 가운데 조형 관을 좀더 유연하게 재정립할 수 있었다. 게다가 표현과정에서의 새로운 기법들을 경험한 것은 나름대로의 수확이다.

향후 치밀한 공간 형태의 재구성과 분류 및 다양한 표현기법의 시도를 통하여 좀더 구체적이고 공감을 자아내는 공간으로 재현해 보고싶다.

참 고 문 헌

- 신현숙, 초현실주의, 동아출판사, 1993.
- 잭스펙티지, 프로이트 예술미학, 플빛, 2000.
- Wassily Kandinsky, 권영필 역, 예술에서의 정신적인 것에 대하여 : 칸단스키의 예술론, 열화당, 2000.
- Wassily Kandinsky, 차봉희 역, 점·선·면: 회화적인 요소의 분석을 위하여, 열화당, 1985.
- 이상우, 동양미학론, 시공사, 1999.
- 조용훈, 그림의 숲에서 동서양을 읽다, 효형출판, 2000.
- Mikel Dufrenne, 김채현 옮김, 미적체험의 현상화<상>, 이화문고, 1991.
- Mikel Dufrenne, 김채현 옮김, 미적체험의 현상화<하>, 이화문고, 1991.
- 만리오브루자틴, 이수균 역, 색 - 역사와이론을중심으로, 1996.
- E.H. 고프리치, 서양미술사 (THE STORY OF ART), 예경, 2002.
- 피오나 브래들리, 김금미역, 초현실주의(현대미술운동총서), 열화당, 2003.
- 토니 고드프리, 전해숙역, 개념미술 (ART&IDEAS), 한길아트, 2002.
- R.Arnhem, 김춘일 역, 미술과 시지각, 기린원, 1988.

ABSTRACT

The expressional research on the memory of space

Lee, Sang Hee

Dept. of Printmaking

Graduate school of

Sungshin Women's University

This thesis, subject of which is my works made from 2002 to 2003, analyze and describe the motive of expression, the formation of space, and the aspect of moulding.

I represent the phantom space experienced in the world of reality, that is the space of unconsciousness that goes fast by my eyes when I lead a life. It seems to come out momentarily and vanish meaninglessly, but It is remembered to me as the part existing in reality, and includes inner process of my mind.

To begin with, I explain the motive of expression by describing how memory of space which I experience inreality comes near. In this part, I mentione personal experience in space, the complilation of experience and the process of catching meanings.

Next I describe the formation of space in canvas by deviding the

section into three, space of scenary image which is part of nature, space formed by repetition of image, and space created or extinguished by changing tone.

In the moulding method of obtaining this space, I explain in detail the ballon imagine floating in phantom space, the techniques of expression by automatisme, line and spot by which we obtain geographical, time location.

In this thesis I guarantee logicality in representing the subject by describing this moulding element and showing the process of producing. Also I set the pictures of work and the expression of work in fit situation for actual comprehension.