



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](#)

김 용 식 교수 지도
석사학위 청구논문

과잉 이미지 시대의
판타지적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2018

성신여자대학교 대학원
서양화과
어 윤 숙

과잉 이미지 시대의
판타지적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2017년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

어 윤 속

인 준 서

어윤숙의 석사학위 논문으로 인준함

2017년 11월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

이 논문은 《판타지아(FANTASIA)》展 (2015年 2月)에 전시된 본인의 작품을 중심으로, 내용과 조형적 전개과정을 분석한 연구결과를 수록한 것이다.

네트워크와 미디어의 발달로 누구나 원하는 정보에 즉각적으로 접근이 가능하면서, 오늘날 전 세계에서 일어나는 소식들을 실시간으로 접할 수 있게 되었다. 현대인은 컴퓨터나 휴대폰 등의 매개체를 통하여 끔찍한 참사를 현장에서 바라보듯 지켜보고, 사건 원인의 대상을 비난하거나 분노, 연민 등의 감정에 사로잡히며 피해자들의 고통을 성찰하게 된다. 그러나 무차별적으로 전달되는 과잉 이미지로 인해, 현대인의 감성은 방관자적 입장으로 둔화되면서, 더욱 강렬하고 자극적인 이미지를 갈구하는 현상이 나타나게 되었다.

이 연구는 범람하는 이미지 시대인 현(現)시대의 현상에 대한 관찰로, 선택권 없이 수용되어지는 이미지와 정보의 과잉으로 초래된 현대인의 심리현상과, 가상세계에서 일어날 법한 일들이 실질적으로 발생하는 현대사회의 모습을 드러내기 위하여 시작되었다. 또한 이러한 현상을 방관자적 시선으로 바라보게 된 우리에게 대한 문제제기이며, 나아가 타인의 고통을 일회성 공감이나 본인의 안위로 그치는 것이 아닌, 현시대의 현상을 정확하게 인식할 수 있도록 숙고의 기회를 제공하고, 문제점에 대하여 환기할 수 있는 계기를 갖고자 한다.

작품 안에서는 참사의 보도 내용이나 시대상을 담은 이미지를 본인의 시

각으로 재해석하여 동심적인 표현방식으로 연출한다. 만화·애니메이션의 판타지 형식으로 상황을 은유적이고 상징적으로 드러내어, 현실세계가 환상(판타지)의 세계로 전환되는 과정을 이야기 한다.

만화·애니메이션의 특징은 유머러스한 가벼움이다. 유머를 통해 전달하는 메시지는 주의를 끌며 현상에 가까이 다가갈 수 있다. 과장된 움직임이나 익살스러운 표정으로 가장해 심각한 문제에 접근하여도 큰 거부감이 없이 의미를 전달할 수 있는 캐릭터의 특징을 본인 작품에 적용하여, 현시대를 밝은 색채와 귀엽고 생기 넘치는 이미지로 탄생시키고, 코믹스러움으로 시대상을 전복시켜 이야기를 전개해 나간다.

본 논문은 시각적 자극에 익숙해져 무감각 상태로 변화되어가는 현대인의 심리적 의식을 바라보고, 관객을 작품 안으로 끌어들이, 전 세계에서 일어나는 참사에 대해 우리가 일회적인 관심으로 지나치고 유희의 소재로 소비하고 있는 것은 아닌가에 대한 의문을 던진다. 나아가 현대인이 문제를 직시하고 타인의 고통에 공감하며, 현상에 적극적으로 행동해 나아갈 수 있도록 하는데 연구의 의미를 두고 있다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 내용적 전개	3
1) 과잉 이미지 시대	3
(1) 방관자 효과	5
(2) 현실의 판타지적 표출	8
2) 이미지 시대의 이중성	12
(1) 이미지의 이중성	12
(2) 인간의 이중성	14
2. 작품의 형식적 전개	17
1) 동심적 표현의 내재된 양면성	17
(1) 동심적 표현	17
(2) 표현의 현상	20
① 폭력과 유희	21
② 동심적 표현의 양면성 - 《툼과 제리》	22
2) 이미지의 구성과 전개형식	23
(1) 은유와 상징	23
① 푼크툼	24
② 은유의 판타지	25

③ 동물의 상징적 표현	27
(2) 동심적 색채와 공간구성	29
3. 작품 분석	33
Ⅲ. 결 론	69

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- [작품 1] A Nude Snack, 162.2×130.3cm, acrylic on canvas, 2007
- [작품 2] Hot Stick, 145.5×112.1cm, acrylic on canvas, 2009
- [작품 3] Power of Tiger, 4 canvas, each 162.0×130.3cm 1,
53.0×45.0cm 3, acrylic on canvas, 2009-2010
- [작품 4] 크크팝스(KK Pops), 162.1×130.3cm, acrylic on canvas,
2010
- [작품 5] Tom's Position, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2010
- [작품 6] Jerry's Position, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2010
- [작품 7] 평(I), 24.2×33.4cm, acrylic on canvas, 2010
- [작품 8] 평(II), 24.2×33.4cm, acrylic on canvas, 2010
- [작품 9] No.1, 3 canvas, each 91.0×169.8cm 1, 45.0×53.0cm 2,
acrylic on canvas, 2010-2012
- [작품 10] Fireworks(I), 90.9×72.7cm, acrylic on canvas, 2011
- [작품 11] Fireworks(P), 90.9×72.7cm, acrylic on canvas, 2014
- [작품 12] Untitled, 91.0×116.2cm, acrylic on canvas, 2014
- [작품 13] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2015
- [작품 14] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2015
- [작품 15] Untitled, 2 canvas, each 45.0×53.0cm 1, 37.9×45.5cm 1,
acrylic on canvas, 2014
- [작품 16] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2016

참 고 도 판 목 차

- [참고 도판 1] 중국 뽕소니 사건 CCTV 영상 캡처, 2011
- [참고 도판 2] 《The Falling Man》, Richard Drew, 2011
- [참고 도판 3] 일본 미야코시 지진해일, 2011
- [참고 도판 4] 《벼랑 위의 포뇨》, 미야자키 하야오, 2008, 스틸
- [참고 도판 5] 《살해된 크로아티아 병사 마린코 가그로의 옷》,
올리비에로 토스카니(Oliviero Toscani), 1993
- [참고 도판 6] 시리아 알레포 소년, 오란 다크니시(Omran Daqneesh),
2016
- [참고 도판 7] 구피 구프(Goofy Goof), 곰돌이 푸와 친구들
(Winnie the Pooh), 도널드 덕(Donald Duck)
- [참고 도판 8] 포켓몬 그림을 들고 있는 시리아 어린이, 2016
- [참고 도판 9] 《포켓몬 고 프로젝트》, Moustafa Jano Janographic,
2016
- [참고 도판10] 《톰과 제리》(No. 34), 톰의 수난시대 1, 스틸, 1948
- [참고 도판11] 《톰과 제리》(No. 25), 생쥐 처리 고양이, 스틸, 1946
- [참고 도판12] 《톰과 제리》
(No. 59), 금요일의 고양이, 스틸, 1951
(No. 67), 사고뭉치 아기 고양이들, 스틸, 1951
(No. 47), 작은 껍싹이, 스틸, 1950
- [참고 도판13] 《톰과 제리》(No. 34), 톰의 수난시대 2, 스틸, 1948
- [참고 도판14] 《증기선 윌리》, 디즈니, 1928
- [참고 도판15] 《토니》, 켈로그, 1952

- [참고 도판16] 《인사이드아웃(Inside Out)》, 2015, 스틸
- [참고 도판17] 《Untitled(detail)》, 본인 작품, 2011
- [참고 도판18] 《Untitled(detail)》, 본인 작품, 2015
- [참고 도판19] 《Luncheon on the Grass》, Edouard Manet, 1863
- [참고 도판20] 《윈더우먼》
- [참고 도판21] 《슈퍼맨》
- [참고 도판22] 《캡틴 아메리카》
- [참고 도판23] 《FANTASIA》, 2015
- [참고 도판24] 《앵클 샘》, 1852(추정)
- [참고 도판25] 작업과정, Jackson Pollock, 년도 미상

I. 서론

현대사회의 주목할 만한 특징은, 모바일 기기의 확대로 전 세계에서 일어나는 소식을 스마트 폰, 태블릿(tablet) PC 등의 휴대용 기기를 통하여 실시간으로 지켜볼 수 있고, 정보의 일방적 수용자였던 개인이 이러한 소식을 촬영·편집·배포까지 할 수 있게 되었다는 것이다.

설 새 없이 일어나는 기이한 사건들과 새롭게 쏟아지는 이미지의 무차별적인 습득으로 분노, 충격, 슬픔 등 감정의 큰 간극을 오가는 반복적인 과정에서 현대인의 감정은 점점 무더지게 되었다. 이러한 이미지의 과잉은 사건의 심각성을 흐려지게 만들며, 사람들에게 의미 없이 소비되는 일종의 유희거리로 작용되기도 한다.

에드먼드 버크(Edmund Burke, 1729-1797)는 그의 책 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』에서 “나는 우리가 다른 사람들의 실제 불행이나 고통에서 어느 정도, 그것도 적지 않은 안도감을 느낀다고 확신하다.”¹⁾고 주장한다. 우리가 끔찍한 사건의 현장이나 이미지를 보고 어떤 감정을 느끼던지, 그 감정에 의해 사건을 피하지 않고 다가가 머무르게 된다면, 즐거움이나 안도감을 느끼고 있는 것이라 하였다.

현재 우리는 폭력의 소비자로서 존재하고 있는 것은 아닌가? 무감각은 폭력에 익숙해진 현시대의 산물로 인정해야 하는 것일까?

타인의 불행과 고통에 공감하는 것과 구경하는 것을 정확히 구분하기 위하여, 우리는 이러한 문제들에 대해 진지하게 고민해야 할 지점에 와있다.

1) 에드먼드 버크(Edmund Burke), 김동훈 역, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 마티, 2006, p.91에서 인용.

본인은 현대사회에서 발생하는 기이한 현상들이 실재가 아닌, 허구의 만화·애니메이션의 한 장면처럼 느껴지게 되면서, 만화적 표현 요소를 지닌 캐릭터 이미지를 작품 안에 연결하여 사회 현상을 드러내기 시작하였다.

만화·애니메이션은 실재가 아닌 작가에 의해 만들어지는 인공적인 이미지로 구성된다. 이런 요소를 작품에 반영하여 실제 현실을 본인의 관점을 통해 해석하고, 외부 세계에 대한 근본적인 질문을 이미지에 내포시켜 새로운 가상의 이미지로 재구성하는 작업을 시도한다. 즉, 실재가 인공적인 이미지를 통해 허구가 되며, 현실세계가 가상세계가 되는 이중적이고 양면적인 가치에 집중하여 고찰하였다.

본문 제 1장 내용적 전개에서는, 미디어의 발달을 통해 실시간 송출하는 이미지 환경 속에서 형성되는 인간의 심리적 측면과, 실재와 허구의 경계가 모호해진 현시대가 갖고 있는 판타지적 측면에 대해 알아보고, 과잉 이미지로 인하여 나타나는 이미지와 인간의 이중성에 대해 연구하였다.

제 2장에서는 작품의 조형적 전개로, 작품이 구성되는 동심(만화·애니메이션)적 표현과 동심적 표현의 양면성에 대하여 언급하고, 은유와 상징을 통한 이미지의 구성과 조형방식에 대하여 알아본다.

마지막 장에서는, 연구자의 작품을 중심으로 형성 과정과 내용, 조형성에 대하여 분석한다.

궁극적으로 본인의 연구는 과잉 이미지에 의해 무감각 상태로 이르고 있는 오늘의 시대상을 드러내고자 함에 있다. 현시대를 바라보는 우리의 시선이 타인의 불행에 냉정함을 넘어서 연민을 품고, 공감과 공유의 주체적 역할이 되길 바라는 바람에 기인한다.

타인의 고통은 결코 자신과 멀리 떨어져 있는 것이 아니다. 우리는 같은 지구선상에 동일하게 존재하는 현존체임을 잊지 말아야 할 것이다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 전개

1) 과잉 이미지의 시대

“사방팔방이 폭력이나 잔혹함을 보여주는 이미지들로 뒤덮인 현대 사회에서는 사람들이 타인의 고통을 일종의 스펙터클로 소비해 버린다. 타인의 고통이 ‘하룻밤의 진부한 유희거리’가 된다면, 사람들은 타인이 겪었던 것 같은 고통을 경험해 보지 않고도 그 참상에 정통해지고, 진지해질 수 있는 가능성마저 비웃게 된다.”²⁾

이미지는 정보를 가장 신속하게 파악할 수 있는 수단이다. 그러나 폭력적인 장면이 빈번히 노출된 현대인은 실제의 사건이 비현실적으로 느껴지게 될 만큼 감정이 둔화되면서, 무의식적으로 폭력성이 내재되어 분노의 반사회적 행동을 야기할 수 있는 우려를 낳게 되었다. 이는 실제로 사회 문제로 연결되고 있다.

“24일, 태국 남부 푸켓 섬에서는 21세 남성이 생후 11개월 된 딸의 목을 매달아 죽이고 그 모습을 페이스북 라이브로 중계했다. 현지 경찰에 따르면 (...) 남성이 끈으로 고리를 만들어 딸의 목에 건 뒤 건물의 아래로 떨어뜨려 살해하는 모습이 담겼다. (...) 남성은 아기의 시체 옆에서 목을 매 자살했다. 영상은 24시간동안 삭제되지 않았고 재생 횟수는 20만 회에 달했다.”³⁾

2) Susan Sontag, 이재원 역, 『타인의 고통(Regarding the Rain of Others)』, 이후, 2004, p.3에서 인용.

3) 『허프포스트코리아』, <https://www.facebook.com/huffpostkorea/?hc_ref=NEWSFEED&f

마치 스틸러 소설의 한 부분을 발췌한 것 같은 위의 내용은, 본인의 사회관계망 서비스(Social Network Service : SNS) ‘뉴스피드(newsfeed)’⁴⁾에 《딸을 살해하며 페이스북 라이브로 생중계한 남성》이라는 제목으로 올라온 헤드라인 뉴스이다. 해당 기사에는 사건의 전말과 함께 당사자인 남성과 딸의 실물 사진이 게재되어 있다.

SNS 뉴스피드에는 헤드라인(headline)과 썸네일(thumbnail)⁵⁾로 구성된 뉴스 기사가 하루에도 수없이 실시간 업로드(upload)된다. 상세 내용을 검색하기 위해서는 본인이 클릭을 해야 하는 수고가 따르기 때문에 대중들은 기사의 적절한 검열과정 없이 한 줄짜리 헤드라인으로 전반적인 내용을 파악한다. 매체들은 이러한 대중의 관심을 끌기 위해 강력하고 자극적인 콘텐츠를 끊임없이 생산시킨다.

해당 기사를 접한 본인은 큰 충격에 휩싸였다. 사건자체가 믿기 힘들 정도로 참담했으며, 더 섬뜩했던 것은 재생 횟수가 20만 회에 달할 정도로 그 영상을 많은 사람들이 지켜보고 다시 찾아보았다는 사실이다.

‘그렇게 많은 사람들이 지켜보았음에도 불구하고 왜 아무도 두 사람을 비극에서 구해내지 못했을까, 이 영상을 다시 찾아본 사람들의 심리는 무엇일까?’

우리는 세계 곳곳에서 일어나는 참사의 현장과 사망자들의 소식을, 식사를 하거나 이동 중에서도 쉽게 보게 되지만, 화면을 전환하거나 전원을 꺼버림과 동시에 우리의 기억에서도 잊히게 된다. 그 순간 모두는 “공동의 방

ref=nf), 2017년 4월 28일자 기사 내용에서 인용, 접속일: 2017.04.28.

4) “뉴스피드(News Feed)는 페이스북에서 친구 네트워크에 속한 회원들의 활동·메시지·추천 목록 등을 지속적으로 업데이트 해주는 것을 말한다.”, 『네이버 지식백과/지형공간정보체계 용어사전』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3479979&cid=58439&categoryId=58439>>, 접속일: 2017.05.02.

5) “썸네일(Thumbnail, 문화어: 생략도)은 사진의 축소판이며 사진을 탐색하면서 알아보기 쉽게 만들어 주며 그림을 일반 문자열 색인과 같게 취급한다.”, 『위키백과』, <<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%84%AC%EB%84%A4%EC%9D%BC>>, 접속일: 2017.05.03.

관자”⁶⁾가 되어 버린다.

우리는 ‘현시대에 발생하는 참사가 더 이상 우리에게 공감의 대상이 될 수 없고, 일종의 일회성 흥미로 그쳐버리는 것은 아닌가?’에 대해 생각해 봐야 할 지점에 와있다. 그저 나오는 관련 없음을 증명하며 나의 안전을 확인하고, 참사의 대상자들을 방관자의 시선으로 바라보며 회피해서만은 안 될 것이다.

(1) 방관자 효과

본인은 현대인이 전 세계에서 일어나는 소식들, 특히 참사의 현장을 작은 화면을 통해 시청하면서 일회성으로 소비해버리게 된 현상을 ‘방관자 효과’와 맞닿는 지점이라고 생각하고, ‘방관자 부작위 행위’의 몇 가지 사례를 살펴보고자 한다.

“방관자 효과(Bystander Effect) 또는 제노비스 신드롬(Genovese Syndrome)은 주위에 사람들이 많을수록 어려움에 처한 사람을 돕지 않게 되는 현상을 뜻하는 심리학 용어이다. 또는 어떠한 사건이 일어났을 때, 다른 사람들은 어떻게 행동하는가에 따라 판단하여 행동하는 현상을 의미한다. 대중적 무관심 또는 구경꾼 효과라고 하기도 한다.”⁷⁾

<키티 제노비스 사건, 미국>

‘방관자 효과’ 중 가장 대표적인 사례로, 1964년 키티 제노비스(Kitty Genovese)는 뉴욕시의 자기 집 근처에서 강도에게 살해당했다. 30분이 넘도록 강도와 사투를 벌이는 과정에서 그녀가 격렬하게 저항하는 소리를 들었

6) Susan Sontag, 앞의 책, p.95에서 인용.

7) 방관자효과, 『위키백과』, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%A9%EA%B4%80%EC%9E%90_%ED%9A%A8%EA%B3%BC>, 접속일: 2017.04.27.

음에도, 주변의 40가구 어디서든 도와주려 하거나 경찰에 신고하지 않았다.

〈중국 웨웨 뺑소니 방치 사건, 중국〉

‘웨웨’라는 애칭으로 불린 왕웨이는, 2011년 11월 13일 중국 남부 광둥성 포산시의 철물상가 시장 골목으로 오빠를 찾으러 나왔다가 승합차에 치여 다리가 깔렸다. 승합차 기사는 잠시 멈춘 뒤 사고를 처리하지 않고 곧바로 출발해 아이가 다시 깔리게 만들었다. 7분 동안 쓰러진 아이의 곁을 18명의 행인이 지나갔지만 아무도 아이를 구하지 않았다. 그 사이 두 번째 트럭이 다시 웨웨를 치었다. 그 뒤 골목에서 폐지를 줍던 50대 아주머니가 발견해 길 한쪽으로 옮겼고, 아이를 찾아 헤매던 어머니가 달려왔다. 하지만 웨웨는 이미 뇌사 판정을 받을 만큼 중상을 입은 뒤였다.⁸⁾ [참고 도판 1]

〈10대 유학생 집단폭행 사건, 한국〉

10대 유학생 박모(17)군 등 6명은 지나가는 행인 양모(23)씨를 집단 폭행해 숨지게 하였다. 서울 잠실동 신천 성당 앞 ‘떡자골목’에서 벌어진 이 사건은 경찰에 따르면 최소 10명 이상의 행인이 이 장면을 목격했음에도 아무도 말리지 않았으며 신고하지 않았다고 한다.⁹⁾

방관자 효과는 수많은 목격자가 범죄를 외면하는 현상을 가르킨다. 이런 현상을 두고 국내외 일련의 전문가들은, 신고 인센티브를 다양화하여 부작위로 인한 사고를 미리 예방해야 한다는 주장을 펼칠 정도로 현대인의 윤리적 감수성은 매우 취약한 상태에 이르렀다.

8) 『중앙일보』, <<http://www.hani.co.kr/arti/international/china/501909.html#csidx9ab4fc6cf660865aabb6a58235dd49>>, 2011년 10월 21일자 기사 내용에서 참조, 접속일: 2017.05.10.

9) 『중앙일보』, <<http://news.joins.com/article/4304978>>, 2010년 7월 12일자 기사 내용에서 참조, 접속일: 2017.05.27.

흔히 사람들은 타인의 곤경을 목격하더라도 ‘내가 겪은 일이 아니야. 내 잘못이 아니야.’라는 자기 합리화로 방관하는 경우가 있다. 그도 그럴 것이 쉴 새 없이 쏟아지는 이미지와 정보의 빅 데이터(Big Data)¹⁰⁾ 속에서 무작위로 수용되는 대체정보는, 이전 기억을 흐리게 하고 결국엔 잊히게 만들며, 아무리 충격적이고 잔혹한 이미지라도 디지털 도구의 작은 화면으로 전달되면서 점점 더 진부한 것이 되어버린다.

그렇다면 우리는 왜 타인을 도와야 하는 것일까? 아마도 그것은 도덕적으로 ‘옳은 일’이기 때문일 것이다. “다른 사람을 돕는 행위는 도덕적으로 칭찬받을 만한 행위(Supererogatory Action) (...) 의무를 넘어서는 행위는 도덕적으로 바람직하나 이를 행하지 않았다고 해서 도덕적으로 악행이 되는 것은 아니므로 옳음과 당위로 적절하게 설명되지 않는다. 그럼에도 불구하고 방관을 해서는 안 되는 이유는 방관이 가져올 수 있는 부정적인 결과 때문이다.”¹¹⁾

부정적인 결과의 최악은 아마도 누군가의 죽음일 것이다. 생명권은 인간의 최우선적인 존엄 가치이며, 절대적 기본권이다. 존엄과 가치는 인간 모두에게 동등하게 부여된다. 그러므로 사건을 목격하고도 아무런 죄책감 없이 불개입하는 행위는 잠재적 범죄나 다름없음이 아닌가 생각해본다.

불행은 타인의 고유 전유 현상이 아닌, 나와도 밀접한 관계를 맺고 있다는 것을 인식해야 한다. 우리는 우리 안에 내재된 무감각을 떨쳐내고 공감의 능력을 회복시킬 필요가 있다.

10) 빅 데이터(Big Data)는 기존 데이터보다 너무 방대하여 기존의 방법이나 도구로 수집/저장/분석 등이 어려운 정형 및 비정형 데이터들을 의미한다. 『네이버 지식백과』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3386304&cid=58370&categoryId=58370>>, 접속일: 2017.05.13.

11) 이상희, 『방관자의 도덕적 지위와 도덕적 책임에 관한 연구』, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2015, pp.3-4에서 인용.

(2) 현실의 판타지적 표출

사람들은 갈수록 어렵고 힘든 현실 속에서 도피하고 싶은 욕망을 가진다. 판타지는 현실세계에서 벗어나 초현실세계로 넘나들며 불가능한 것을 가능케 한다는 점에서 현대인들에게 흥미를 유발시키고 각광을 받고 있다.

인터넷의 발달과 모바일 기기의 확대로, 현대인들은 사이버의 가상공간 안에서 자신만의 판타지 욕구를 충족시킬 수 있게 되었다. 가상공간은 현실에서 제한되는 것들이 허용되면서 꿈이 실현되는 열린 가능성의 공간이 된다. 현대인들은 현실에서 결핍된 것들을 이러한 공간에서 충족시킬 수 있게 되었지만, 현실과 환상을 넘나드는 반복적인 과정 속에서 실재와 허구를 혼동하기에 이르렀다. 이러한 결과는 정보의 과잉으로 실재와 허구를 분간하기 힘든 현대인이 현(現)사회의 현상을 바라보는 시선과 연결된다고 생각되었다.

판타지는 우리의 상상으로 이루어진 비현실의 또 다른 세계라고 생각하지만, 사실은 우리 앞에 당면한 문제 해결의 도피처로 ‘현실세계가 반영된, 확장된 현실세계’이다. 즉, 판타지는 표면적으로는 비현실이지만, 현실과 긴밀한 연관성을 갖는다. 그러므로 현실과 비현실의 경계가 모호해진 현시대에서 판타지는 현실의 도피처가 되기도 하며, 현대인이 현실과 직면하면서 생겨나는 또 다른 세계이기도 하다.

[참고 도판 2] 남성으로 추정되는 한 사람이 연출된 듯한 몸짓으로 허공에 떠 있다. 인물의 표정이 상세하게 표현되어 있지 않지만, 전체적으로 고요한 분위기이다. 마치 배경과 인물을 컴퓨터 그래픽으로 합성한 것처럼 비현실적인 사진 《The Falling Man》은 AP의 사진가 리처드 드루(Richard Drew)가 9·11 테러 당시 세계 무역 센터에서 추락하는 남성을 찍은 것이다.

“9·11 테러(September 11 attacks)는 2001년 9월 11일에 미국에서 벌어진 항공기 납치 동시다발 자살 테러로, 뉴욕의 110층짜리 세계무역센터(WTC) 쌍둥이 빌딩이 무너지고, 버지니아 주 알링턴 군의 미국 국방부 펜타곤이 공격받은 대참사이다.”¹²⁾

이 사진은 다음 날 신문 1면에 게시되어 세계 전역에 알려졌고, “인간의 참담하고 극한 상황을 공개할 필요가 있는가.”¹³⁾에 대한 여론의 비판이 거세며 비난받았지만, 현재는 9·11 테러의 상징이라고 불릴 만큼 우리에게 익숙한 사진이 되었다.

죽음을 알면서도 선택할 수밖에 없었던 누군가의 가장 끔찍하고 절실했을 순간의 포착이지만 본인에게 이 사진은, 당시 상황의 참담함보다도 이미지에서 느껴지는 고요함과 평온함이 먼저 와 닿았다. 타인이 마지막 순간에 느꼈을 감정의 공감보다도, 이미지에서 보이는 시각적인 반응이 더 강렬하게 다가온 것이다.

우리가 끔찍한 이미지를 보고 괴로워하지 않거나 슬퍼하지 않는 등, 누군가의 고통에 무감각해짐은 결코 정상적인 반응으로 볼 수는 없을 것이다. 그러나 타인의 고통에 공감하지 못한다고 해서 지적하거나 비난할 수는 없다. 이렇게 둔화된 감정은 자신의 선택권 없이 계속해서 수용할 수밖에 없었던, 이미지의 과잉 속에서 생겨난 현시대의 결과이기 때문이다.

[참고 도판 3]은 《동일본 대지진 보도사진 展, 2011》에 전시된 일본 동북 지방 지진의 참상을 알리는 보도사진이다.¹⁴⁾ 마치 영화의 한 장면처럼 실제 상황으로 느껴지지 않는 이미지는, 동영상 사이트 ‘유튜브(youtube)’¹⁵⁾에

12) ‘9·11 테러’, 『위키백과』, <https://ko.wikipedia.org/wiki/9%C2%B711_%ED%85%8C%EB%9F%AC>, 접속일: 2017.04.25.

13) ‘20세기 충격적인 비참한 참상의 사건 사진들’, 『다음 블로그』, <<http://blog.daum.net/195506/16153678>>에서 인용, 접속일: 2017.05.19.

14) 『오마이뉴스』, <http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001591890>, 2011년 7월 5일자 기사 내용에서 참조.

서 현장의 참상을 생생하게 지켜 볼 수 있었다. 영상은 대피해 있던 지역주민이 찍은 것으로, 초반에는 바다의 고요함만이 느껴질 뿐 해일에 대한 공포감이 크게 와 닿지 않는다. 해일이 덮치기 바로 직전까지 일상의 여느 때처럼 도로 위를 한가로이 달리던 자동차들이 있었기 때문에 곧 마주할 상황이 실재가 아닌 허상으로 느껴지기까지 하였다. 본인은 영상 속에서 달리는 자동차들을 보고 초조해지기 시작했다. 이미 수년전에 일어났던 일이고 지금에 와서 아무것도 할 수 없다는 것을 알고 있지만, 영상을 보는 순간 그들에게 소리쳐 상황을 알려주고 구해내고 싶음이 간절했다.

‘과연 내가 보고 있는 이 영상이 실재인 것일까? 어떻게 내가 누군가의 죽음을 이토록 편하게 지켜볼 수 있게 되었는가.’라는 혼란스러움이 이 상황을 다시 한 번 의심케 하였다.

해수가 몇 번의 출렁거림 후, 거대한 파도가 되어 육지를 뒤덮기 시작하였다. 순간 본인의 머릿속에서는 일본 애니메이션 《벼랑 위의 포뇨》¹⁶⁾의 장면들이 우연적으로 스쳐갔다. 자동차가 해일을 피해 달리는 극적인 상황의 장면들이었다. [참고 도판 4]

애니메이션은 가상의 현실이지만 실제의 상황과 연결하기에 매우 흡사하였으며, 본인의 혼란 속에서 그들이 무사하길 바라는 염원을 대신해 이루어 주는 역할의 존재가 되었다.

해일이 마을을 덮친 후 모든 건물은 장난감 모형처럼 물 위를 둥둥 떠다녔고, 한 도시가 순식간에 물속에 잠겼다. 본인이 이러한 공상 속에 빠져 있는 동안 달리던 자동차는 사라졌고, 남아있던 사람들의 생사도 알 수 없게 되었다. ‘나는 어떠한 특권으로 누군가의 마지막 순간을 이토록 편하게 앉

15) ‘TSUNAMI 2011’, 『유튜브』, <<https://www.youtube.com/watch?v=j0YOXVIPUu4&feature=youtu.be>>, 총 14분 50초, 해당 영상은 대피자가 건물 위에서 당시 상황을 찍은 것으로, 해일이 미야코시를 덮치는 장면은 6분 00초부터이다. 접속일: 2017.05.30.

16) 《벼랑 위의 포뇨》는 2008년 스튜디오 지브리(STUDIO GHIBLI INC)에서 제작한 장편 애니메이션 영화로, 인간이 되고 싶은 꼬마 물고기 ‘포뇨’가 육지로 가출하면서 벌어지는 이야기를 중심으로, 거대한 파도가 육지를 뒤덮는 장면이 많이 연출된다.

아서 지켜볼 수 있게 되었는가.’ 의도치 않게 방관자가 되어버린 본인은 스스로 자괴감이 들었지만, 영상을 끄고 얼마 지나지 않아 이러한 감정도 서서히 사그라졌다.

피해자를 구해내고 싶다는 영웅적 심리, 누군가 생의 직전을 알고 있는 유일한 존재로서 아무것도 할 수 없다는 무력감, 애니메이션 장면의 연상 그리고 판타지적 상상까지, 즉 본인은 15분이 채 안 되는 영상 속에서 초조함과 안타까움의 혼란스러운 감정을 오가며, 실재를 허구의 애니메이션으로 상상·전환하기까지, 감정의 여러 단계를 거쳐 현실에서 판타지로 넘나드는 경험을 하였다.

이처럼 실제 현장을 담은 사진이나 영상은 우리에게 당시의 참담했던 상황에 대해 진실을 전달하지만, 이미지 과잉 속에 익숙해지고 무뎠어져버린 본인의 감정은 고통과 슬픔으로 공감하기보다도, 비현실적인 영화·애니메이션과 같은 허구의 한 장면을 바라보는 시청자의 시선과 다르지 않게 되었다.

2) 이미지 시대의 이중성

(1) 이미지의 이중성

국민 10명 중 8명 이상(85%)이 사용할 정도로, 스마트 폰의 보급 확대가, 현시대를 이미지의 세계로 만들었다고 해도 과언이 아니다. 스마트 폰은 곧 카메라가 되었다. 현대인은 마음이 끌리는 것을 만날 때마다 사진을 찍어 일상을 기록하고, 그러한 사진으로 타인의 일상을 짐작한다. 더 이상 우리는 말을 하지 않고도 끊임없는 커뮤니케이션이 가능한 시대에 살게 되었다.

사진은 어떠한 사건을 한 번에 이해할 수 있는 중요한 수단이 된다. 이로 인해 현대인은 발생하는 문제들에 대해 사색을 통하여 스스로 깨우치는 이치보다도, 눈에 보이는 이미지에 더 큰 가치를 두게 되었다.

사진은 세계에 존재하는 것을 카메라로 포착하여 기록하는 것으로, “솔직하고 정직하다는 이유로 찬양을 받기도 한다.”¹⁷⁾ 그러나 객관적인 사실을 보도하기 위한 것이라도 찍는 주체의 따라 주관적 자의식이 드러날 수밖에 없다. 그러므로 “사진은 일반적인 인간의 상태에 대한 증거가 된다. 그것은 아무도 고발하지 않으면서 모두를 고발한다.”¹⁹⁾ 이렇게 사진은 현실을 객관화시키는 동시에 주관화시키기도 하는 이중적 구조를 지닌다.

[참고 도판 5] 가슴부근에 총알의 관통흔적과 피로 얼룩진 옷은, 보스니아 내전 전사자의 군복이다. 우리는 이 사진을 보고 굳이 설명을 하지 않더라도 당시의 상황을 짐작할 수 있을 것이다.

17) 『아주경제』, <<http://www.ajunews.com/view/20170420085642473>>, 2017년 4월 20일자 기사 내용에서 참조, 접속일: 2017.06.03.

18) Susan Sontag, 이재원 역, 『사진에 관하여』, 이후, 2005, p.132에서 인용.

19) 존 버거(John Berger), 제프 다이어·김현우 역, 『사진의 이해』, 열화당, 2015, p.47에서 인용.

사진은 전쟁의 참혹했던 현장을 전달하는 보도사진 같지만, 실상은 이탈리아 케주얼 웨어 회사인 BENETTON(베네통)의 광고 이미지이다. 보도사진과 광고이미지, 이 둘 사이에는 엄청난 간극이 존재할 것으로 보이나 실제로는 매우 긴밀하게 연결되어 있다.

자본주의 시대에서 이미지는 소비의 근원이 되므로, 특히 광고에 있어서 이미지는 절대적으로 중요하다. 이미지가 주목하는 것을 대중들도 주목하기 때문이다. 광고 이미지는 짧은 시간에 소비자의 시선을 사로잡아야하기 때문에 본래의 이미지보다 더욱 과장되게 미화하는 경우가 있다. 이러한 의미에서 전사자의 군복은, 강력한 사회적 메시지를 던지며 브랜드를 알리려는 광고의 사적인 목적에는 관심이 없어 보이지만, 아이러니컬하게도 이미지를 통해 베네통의 브랜드 가치는 더욱 올라갔다. 사회적 메시지를 담은 이미지와 브랜드 로고라는 상업적인 이중적 요소의 이질적 결합이, 강렬하게 대비되어 브랜드를 더욱 강하게 각인시키는 효과를 거둔 것이다.

빌헬름 라이히(Wilhelm Reich, 1897 - 1957)에 따르면 “매저키스트(masochist)가 고통을 찾는 이유는, 고통을 사랑해서가 아니라 고통을 통해서 좀 더 강렬한 감각을 얻을 수 있으리라 기대하기 때문”²⁰⁾이라고 하였다. 계속해서 강한 충격을 원하는 무감각 시대인 현대사회에서 치밀한 전략의 성공으로 볼 수 있을 것이다.

현대인들은 이러한 이중성을 지닌 사진에 현혹되어 보는 그대로를 믿어버리거나, 감각이 무뎠어져 버림을 당연하게 받아들여서는 안 될 것이다. 특히 이미지로 둘러싸인 세계에서 이미지의 맹신과 무차별적 습득은, 현시대에 일어나는 일들이 실재인지 허구인지 현상을 인식하지 못한 채, 우리를 구경꾼이나 방관자로 만들어 버리고 있는지도 모른다. 이러한 오류를 범하지 않기 위해서는 비판적이고 합리적인 사고로 스스로의 판단력을 키워나가는 것

20) Susan Sontag, 앞의 책, p.72에서 인용.

이 필요하다.

(2) 인간의 이중성

“사람들은 으레 잔인한 사건들이나 범죄의 현장을 담고 있는 이미지를 보고 싶어 한다. 도로 위에서 발생한 끔찍하기 이를 데 없는 자동차 충돌 현장 옆을 지나칠 때 운전자들이 차의 속도를 늦추는 이유”²¹⁾도 이 때문일 것이다. 이러한 심리는 인간의 본성이 악하거나 잔인해서 생겨나는 것보다 호기심이라는 본능으로 인해 나타나는 현상으로, 현시대는 이러한 본능을 충족하기에 적합한 조건을 갖춘 시대라고 해도 무리가 아닐 것이다. 설 새 없이 쏟아져 나오는 기이한 사건과 이미지 속에는 우리의 호기심을 자극시키는 요소들이 다분하기 때문이다.

“우리가 인간의 마음에서 발견할 수 있는 최초의 가장 단순한 감정은 호기심이다. 내가 말하는 호기심이란 우리가 참신성에 대해 갖는 욕구이건, 참신성에서 얻는 즐거움이건 모두를 의미한다. (...) 그러나 단지 참신성만으로 우리를 매료시키는 것들은 오랜 시간에 걸쳐 우리에게 머물러 있지 않기 때문에, 호기심은 모든 감정들 중 가장 피상적인 것이다. 호기심의 대상은 항상 바뀐다. 호기심은 매우 민감한 욕구(appetite)를 갖지만 아주 쉽게 충족된다.”²²⁾

[참고 도판 6] 온 몸이 흙투성이가 된 어린 아이가 이마와 뺨에 붉은 피를 흘리며 초점이 흐린 눈빛으로 멍하니 한 곳을 응시하고 있다. 이 아이는 시리아 알레포 폭격으로 무너진 건물 흙더미 속에서 구출된, 다섯 살 소년 ‘오란 다크니시(Omran Daqneesh)’이다. 사진은 앰블런스 안에 앉아 있

21) Susan Sontag, 앞의 책, pp.144-145에서 인용.

22) 에드먼드 버크(Edmund Burke), 김혜련 역, 『숭고와 미의 근원을 찾아서(쾌와 고통에 대한 미학적 탐구)』, 한길사, 2010, pp.93-94에서 인용.

는 아이의 모습을 알레포 미디어(AMC)센터가 촬영한 영상의 캡처 이미지로, 삽시간에 전 세계로 퍼지면서²³⁾ ‘알레포 고통의 상징’, ‘시리아의 상징’으로 불리게 되었다.

“오늘 이 ‘상징’(옴란)을 우리에게 전하는 언론은 정신분열을 앓고 있는 미치광이의 집중력을 갖고 있다. 그리고 내일이면 이 ‘상징’은 또 다른 것에 가려 잊혀 질 것이다. (...) 충격으로 얼어붙은 옴란 다크니시의 눈망울 속에는 그가 사는 이 세상에 대한 고발이 담겨 있다.”²⁴⁾

옴란의 참담한 모습은 전쟁의 공포와 충격을 알리며 현지인들의 참혹한 삶에 대중들의 공감을 일으켰다. 사람들은 전쟁을 비난하고 중단을 요구하는 운동을 펼쳤고, 이후 많은 사람들이 관심을 보이는 듯했지만 1년이 지난 지금, 전쟁은 계속되고 있고 옴란의 관심도 서서히 사라져갔다.

캡처된 이미지는 원본보다 화소가 다소 떨어진다는 특성이 있다. 본인은 이미지 게시 전, 전쟁의 피해자인 옴란의 슬픔이 대중들의 마음에 더욱 와닿게 전달하고자, 컴퓨터 그래픽 필터 도구를 사용하여 이미지의 선명도를 높였다. 피투성이가 된 얼굴을 확대하여 선명도를 높이고 확인하기를 여러 차례 반복, 옴란의 뺨에 흐르는 혈흔자국은 선명해지고 상처는 더욱 깊게 보여 졌다.

앞서 본인은 타인의 고통에 대해 현대인들의 공감을 계속해서 호소해왔

23) 해당 사진은 소셜 미디어 상에서 1만회 넘게 공유되며 퍼졌다. 『뉴시스』, <http://www.newsis.com/ar_detail/view.html/?ar_id=NISX20160818_0014331985&cID=10101&pID=10100>, 2016년 8월 18일자(2016.12.28. 수정) 기사 내용에서 참조, 접속일: 2017.04.10.

24) Hamid Dabashi(미 콜롬비아 대학 교수), 『알자지라 기고문』 2016.08.18.일자, 《Syria's Civil War: Yet another 'iconic image' ?》중에서 번역본을 인용, <<http://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2016/08/syria-civil-war-iconic-image-160818140922815.html>>, 접속일: 2017.04.27.

다. 하지만 이미지 속의 상황을 강조하기 위해 보정과 확인의 반복적인 과정에서 본인조차 음란의 슬픔에 무너져 버렸다. 정보전달의 매개자라는 명목 하에 재난의 상처와 슬픔을 공감하기보다 좀 더 쓸모 있는 이미지를 만들어내려고 노력했는지도 모른다. 본인의 이러한 모순적 행위는 어떻게 설명될 수 있을까? 인간은 이토록 잔혹하고 이기적이다. 하지만 실제로 나와 관련이 없는 타인의 불행을 함께 공감하기란 쉽지 않다. 강렬한 감정도 금방 사그라들기 마련이다. 이러한 현상에 손택은 “연민은 변하기 쉬운 감정이다. 행동으로 이어지지 않는다면, 이런 감정은 곧 시들해지는 법”²⁵⁾이라고 말하며 행동의 중요성을 강조하였다.

흔히 사람들은 불행이 자신에게도 일어날 수 있다는 사실을 받아들이지 못한다. 불행을 타인의 고통으로 공감하기보다 자신의 안전을 확인하는 도구로 삼고 위안을 갖는다. 더 큰 고통을 보면서 자신의 고통은 누그러지고, ‘저런 사람도 사는데 나는 행복한 거야.’라는 식의 생각으로 타인의 불행을 자신의 상황과 비교하며 행복해야 할 이유를 찾는다. 그렇게 자신의 안전함이 확인되면 타인의 고통은 무관심해진다.

우리는 고통을 당하는 자보다 특권을 가지고 있어 안전한 것이 아님을 깨달을 필요가 있다. 타인의 고통은 우리와 긴밀하게 연결되어 있으며, 불행은 누구에게나 일어날 수 있다는 것을 자각해야 할 것이다. 또한 타인의 슬픔을 방관하며 폭력의 소비자로서만 존재하는 것은 아닌지 고민해 보아야 한다. 불행은 절대적으로 타인의 것만이 아니다.

25) Susan Sontag, 앞의 책, p.153에서 인용.

2. 작품의 형식적 전개

1) 동심적 표현의 내재된 양면성

(1) 동심적 표현

아날로그에서 디지털로 급전환되는 시대에 성장하게 된 본인은, TV에서 비춰지는 미국의 선진문화에 대한 우월성을 느끼며 자랐다. 특히 미국 디즈니 애니메이션은 본인의 감수성이 성립되는 시기에 많은 영향을 준 매체이다.

본인이 아동기였던 1990년대 초, 매주 일요일 오전 KBS 2TV에서는 《디즈니 만화동산》을 방영하였다. 《디즈니 만화동산》은 텔레비전 애니메이션 프로그램으로, 어린이들이 일요일 아침에 늦잠을 잘 수 없게 만드는 강력한 유희의 대상이었다.

국내에 애니메이션 장르가 보편적이지 않았던 90년대 초, 디즈니 애니메이션은 어린이들의 동경의 세계였다. 동물들이 춤을 추고 노래를 부르며, 금화(金貨)로 가득 찬 수영장에서 헤엄을 치는 등, 각양각색의 캐릭터와 상황들은 본인 뿐 아니라 어린이들에게 현실과 판타지를 넘나드는 무한한 상상력을 제공하였다. [참고 도판 7]

시대의 영향으로 생성된 본인 안에 내재되어 있는 어린 시절 감수성은 작품 활동에서 도출되었다. 본인의 의식이 사회현상에 대해 주목한다면, 무의식은 동심적 상상력으로 아동기의 감수성이 표현되어 나타났다. 만화적인 표현 방식은 연구자의 의식을 표현하는 도구로써 캐릭터는 현실과 환상을 넘나들며 본인의 메시지를 전달하는 핵심적인 요소가 되었다.

사람들은 어렵고 힘든 상황에 부딪혔을 때 현실에서 도피하고자 하는 욕망을 지닌다. 사회가 발전함에 따라, 스마트 기기의 보급 확대에 의한 개인주의 심화, 주입식 정보의 자기신념 상실, 과잉 이미지에 따른 감정의 둔화 등, 고단하고 삭막해져가는 현시대의 어려운 환경 속에서 현대인은 자신을 위로할 무언가를 절실히 필요로 한다. 이에 판타지는 현실에서 불가능한 것들을 상상을 통해 실현 가능하게 해준다는 점에서 현대인의 탈출구로 작용하게 되었다.

“위로가 필요한 시대일수록 사람들은 사랑스럽고 편안한 무언가를 찾게 된다. (...) 인간은 본능적으로 귀여운 외형에 끌린다고 한다. 전문가들은 거부하기 어려운 귀여운 외양을 ‘베이비 스키마(Baby schema)’라고 하는데, 포유류 새끼들의 통통한 볼, 큰 눈, 작은 코, 통통한 팔다리 등의 귀여운 외모로 부모의 육아행동을 자극한다는 것이다.”²⁶⁾

만화와 그 안의 캐릭터는 사람들에게 어릴 적 판타지를 제공하여 현실을 도피할 수 있는 체험의 기회를 준다. 또한 동물이나 조형물의 의인화를 통해 공감대를 형성하고, 사람이 불가능한 임무를 수행하여 대리만족을 얻게 해준다. 이러한 캐릭터는 현시대에 적재적소의 필요요소로 작용되어 어려운 현실에 현대인에게 힘을 준다.

[참고 도판 8] 힘없는 표정의 어린 아이가 한 장의 종이를 들고 있다. 종이 안에는 인기 캐릭터 《포켓몬스터》의 피카츄가 그려져 있고, “내 이름은 카프르 나블, 시리아 이들리브에 살고 있으니 와서 나를 잡아 달라” #시리아를위해기도를 #시리아에있는포켓몬 이라고 쓰여 있다.

26) 김난도, 전미영, 이향은 외 3명 저, 『트렌드 코리아 2017』, 미래의 창, 2016, pp.33-34에서 인용.

이 사진은 시리아 반정부 단체 연합인 ‘시리아 혁명세력(RFS)’ 트위터(twitter)에 게재된 사진으로, 세계적으로 인기인 게임, 《포켓몬 고》를 자신들로 은유하여 게임을 하듯 자신들을 잡아달라고, 즉 구해달라는 외침을 그림 안에 담고 있다.

《포켓몬 고》는 위성위치확인시스템(GPS)와 ‘증강현실(AR)’²⁷⁾을 결합시킨 모바일 게임이다. 현실에 가상의 이미지를 덧입혀 보여주는 기술로, 내가 속한 실제 장소에 애니메이션 캐릭터인 포켓몬을 3차원 입체로 겹쳐 보여준다.²⁸⁾

[참고 도판 9] 시리아 알레포 출신 그래픽 디자이너 무스타파 자노(Moustafa Jano, 출생년도 미상)는 실제 시리아의 현실에 피카츄라는 가상의 캐릭터 이미지를 결합해 현지인들에게는 위로를, 대중들에게는 전쟁의 참혹한 현실을 알리며 전 세계의 큰 반향을 일으켰다. 이렇게 캐릭터는 결합되기 힘든 요소를 하나로 연결하며 대중의 관심과 공감을 이끌어내고 소통을 가능하게 한다.

아이가 처한 현실은 매우 처참하고 절실하다. 그러나 손에 들고 있는 종이 안 가상의 피카츄는 상황과 장소를 망각한 채, 자신의 고유한 순수성을 간직하며 우리의 시선을 사로잡는다. 실제 전쟁의 현장과 가상 캐릭터의 결합, 즉 증강현실에서 ‘실재와 가상’, ‘고통과 유희’라는 양면적 가치의 결합으로 우리에게 전달되는 메시지는 친숙하면서도 간절하다. 가상의 캐릭터는 대중에게 참사의 실상을 알리는 매개체로 전쟁의 피해자인 아이와 지구상의

27) “증강현실(Augmented Reality, AR)은 현실의 이미지나 배경에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 기술이다.” 『네이버 지식백과(네이버 캐스트)』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3573450&cid=59088&categoryId=59096>>, 접속일: 2017.05.04.

28) 《포켓몬 고(Pokemon Go)》, 『네이버 지식백과(시사상식사전)』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3405952&cid=43667&categoryId=43667>>에서 참조, 접속일: 2017.05.04.

모든 이들을 연결시켜주는 소통의 역할이 되었다.

본인은 이러한 캐릭터의 요소를 작품 안으로 끌어들인다. 순수성을 간직한 어린이다운 시각으로 사회현상을 바라보며 어린 시절 내재된 감수성을 표출해낸다. 작품 안에서 캐릭터는 현실의 법칙을 뛰어넘어 실재에서 판타지의 장르로 넘나드는 역할을 하며, 위로의 도구이자 소통의 연결고리가 된다. 또한 현대인의 냉정함이 타인의 고통을 외면하지 않도록 특유의 친근함으로 사건을 희석시켜 다가선다.

(2) 표현의 현상

이중적 요소의 결합 즉, 두 가지 이상의 상반된 감정이나 대립되는 요소들의 결합된 구조의 판타지를 연구하게 되었다. 실재와 가상, 현실과 비현실, 순수와 불순 등, ‘양면의 가치’²⁹⁾가 드러나는 현상을 통해 판타지가 구성되는 것에 주목하며 양면성이 공존하는 판타지를 만들어간다. 특히 이러한 이중적 요소는 실제 사회가 허구로 느껴질 만큼 기이한 사건들로 둘러싸인 현대의 시대상, 인간이 타인의 고통에 공감하는 반면 그들의 고통에 자신의 안위를 확인하는 내면의 양면성 등을 서로 상통하는 부분으로 보고, 대립적 요소가 완전히 분리되어 있는 것이 아니라 상호 의존적으로 형성되어 관계한다는 점에 주목하게 되었다.

29) 양면 가치는 사고방식 혹은 태도의 목적에 있어서 긍정적이며 부정적인 성질이 공존하는 것을 말한다. 즉, 좋고 나쁨, 해로운 것과 이로운 것, 기쁨과 슬픔, 선호함과 지양함과 같이 상반된 두 감정의 공존을 지닌 태도, 심리를 말하는 것이다. 양면가치의 성질은 우리들의 정신적 요소 안에 있는 영향 받기 쉬운 모순적인 믿음에서부터 유래되거나 혹은 인식과 정서 사이의 모순으로부터 유래되기도 한다. Icek Ajzen, 『Neture and Operation of Attitudes』, Annual Review of Psychology, 2001, p.31 : 우주연, 『사진 이미지의 차용을 통한 인간 내면의 양면가치의 미적 표현』, 홍익대학교 일반대학원 석사학위 논문, 2003, p.12에서 재인용.

① 폭력과 유희

인간은 낯선 자신의 모습을 인식할 때가 있다. 아마도 이것은 인간 안에 내재된 무의식이 발동된 자아일 것이다. 우리가 타인의 고통을 보고도 무감각해하거나, 타인의 고통 속에 자신의 안전을 확인하고 안도하는 것에서 무의식 안에 내재된 이기심을 발견할 수 있다.

아이러니컬하게도 어린이 대상으로 여겨지는 만화·애니메이션에서 폭력적인 요소를 발견할 수 있는데 ‘선과 악’이라는 ‘이항대립’³⁰⁾구조를 극 안에 배치하고, ‘선’으로 인식되어지는 존재가 ‘악’의 존재에게 폭력을 가하는 것을 정당화 시킨다. 특히 어린이들은 악당이 무자비하게 당하는 장면에 큰 유희를 느끼며 반응하는 것을 볼 수 있다. 여기서 희생자에 대한 동정심은 결여된 것을 알 수 있다.

대표적인 예로 《툼과 제리》에서 생쥐 ‘제리’는 상해를 입힐 수 있는 온갖 도구를 사용해 고양이 ‘툼’을 괴롭힌다. 뜨거운 물을 붓고 꼬리에 불을 붙이며, 도끼로 가족을 밀어버리는 등 톼에게 가해를 입히는 장면은 매우 폭력적이다.

툼은 자신의 고통을 매우 과장된 액션으로 표현하는데 이로 인해 폭력이 희석되고 코믹적인 요소는 증가된다. 실제로 일어난 일이라면 말로 표현할 수 없이 끔찍한 상황임이 분명하지만 폭력은 애니메이션으로 전환되면서 유희의 요소로 작용되었다.

본인은 《툼과 제리》에서 벌어지는 상황을 현시대로 바라보고, 그것을 시

30) 이항대립은 두 가지의 대립적인 요소가 한 짝을 이루는 것을 뜻한다. 『네이버 지식백과』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530715&cid=41799&categoryId=41800>>, 접속일: 2017.05.07.

칭하는 시청자는, 참사에 무감각해하며 일종의 유희의 소재로 소비해 버리는 현대인의 위치와 일치한다고 생각하고, 이 지점에서 본인의 작업이 시작되었다.

[참고 도판 10] 《톰과 제리》는 동심(童心)적으로 표현된 애니메이션이지만 그 내면은 매우 폭력적이다. 동심의 내재된 폭력성과 현실의 폭력성이라는 양면적 구조를 사실상 동질의 것으로 보고, 충격과 무감각의 공존의 세계에 살고 있는 현대인의 내재된 폭력성과 양면성에 대하여 연구하고자 하였다.

② 동심적 표현의 양면성

《톰과 제리(Tom & Jerry)》

톰과 제리는 1940년대 극장용 단편 애니메이션을 시작으로, 1975년 TV 방영을 통해 세대의 구별 없이 오늘날까지 사랑받고 있는 애니메이션이다. 빠른 속도와 극단적 연출이 결합된 무성 슬랩스틱 액션 코미디로, 과장된 속도와 액션은 매회 충돌과 파괴의 요소를 연출하며 “개별액션단위의 결말에 이르게 되면 강력한 ‘스매시(smash)’³¹⁾를 이용하여 행위가 종결되었음을 명확하게 알린다.”³²⁾

스토리는 고양이 톰과 생쥐 제리의 대결구도로, 주로 톰이 제리를 골탕 먹이려다 오히려 자신이 당하는 구조이다. 벽에 쳐 박히거나 도구로 얻어맞는 등 톰의 수난을 매우 익살스럽게 표현하고 있지만, 실제로 그 표현들은 매우 폭력적이고 잔인하다. 날카로운 흥기로 쉴 새 없이 상해를 가하며 몸이 몇 조각으로 분리되고, 차에 깔려 몸이 납작해지기도 하며, 둔기로 얻어맞아 눈알이 튀어나오는 등 현실에서는 상상조차 할 수 없는 일들이 벌어진

31) 스매시(smash)는 테니스·탁구배구 등에서 공을 네트(net) 너머로 세계 내려치는 일. 『구글사전』검색, 접속일: 2017.05.10.

32) 윤정원, 『척 존스 Chuck Jones의 연출 특징 연구(Tom and Jerry를 중심으로)』, 만화 애니메이션연구 학술지, Vol-No.36, 2014, p.310에서 인용.

다. [참고 도판 11, 12, 13]

액션코미디 장르는 쉽고 유쾌한 재미를 주어 연령에 구별 없이 사랑받게 된다. 자신의 몇 배나 되는 물건을 번쩍 들어 올리거나, 우스꽝스러운 표정 등 과장된 액션과 고채도·고명도의 원색 계열의 강한 색채는, 폭력적인 장면을 희석시키는 요소로 작용된다.

이처럼 만화·애니메이션 장르가 어린이에게 안전하다는 인식의 장치를 이용하여 폭력을 여과 없이 노출하고 있다. 이런 현상은 매체를 통해 끔찍한 장면이 빈번히 노출된 현대인들이, 의심을 품지 않고 폭력을 고스란히 받아들여 익숙해져가는 현상과 흡사하다. 애니메이션에서 나타나는 것처럼 유희속의 폭력, 순수한 것에서 가장 잔인함이 드러나는 양면성은, 곧 시대 속에 내재된 폭력성과도 매우 관련 있을 것이다.

2) 이미지의 구성과 전개형식

(1) 은유와 상징

작품은 참사의 보도 내용이나 영상, 이미지 등을 본인의 시각으로 재현하는 가운데 대상은 캐릭터화 시킨다. 작품 안에서 캐릭터는 관객에게 친근하게 다가가 그들의 반응을 통해 사회 현상의 매개 역할을 하게 된다. 마치 만화의 한 장면처럼 느껴지는 현시대의 삶을 밝은 색채의 귀엽고 유머러스한 연출로 실제 사건을 재 서술하는 것이다. 이러한 과정을 통해 현실은 비현실적 세계로 변화하며 판타지가 형성된다.

강렬한 이미지는 감각의 기억으로만 존재할 뿐, 그 안의 내재된 심각성과 현상의 공감은 더 이상 이끌어내지 못한다. 본인은 이러한 현상에 관객의

끌어들임을 시도한다.

밝고 귀여운 이미지는 대중의 관심을 끌며 기분을 전환하게 하는 특성을 갖는데, 이러한 표현 방식이 관객을 작품 앞으로 이끄는 미끼로 작용된다. 이러한 작용으로 관객은 본인의 작업과 마주하면서 개인마다 다르게 다가오는 ‘푼크툼(punctum)’이 형성된다.

① 푼크툼

“롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915-1980)는 『카메라 루시다』의 「제 3의 의미」에 사용한 용어를 새로운 어휘로 번역하여 ‘스투디움(studium)’과 ‘푼크툼(punctum)’이라는 용어를 만들어냈다. 이 용어들은 바르트가 사진의 메시지를 해독하기 위해 만들어낸 용어임을 밝힘과 동시에 (...) 사진의 스투디움이란 명백한 상징적 의미로 내포적 의미와 관련이 있다. (...) 반면 푼크툼은 사진의 명쾌한 이미지를 혼란시킨다. 사진의 의미, 즉 스투디움을 중단시키고 사진 이미지의 의미작용을 방해하고 그 이미지를 읽는 개인 독자들에게 과학적 또는 일반적, 이론적 의사소통을 넘어 해석의 지평을 넓혀준다.”³³⁾

사회에서 대중이 갖는 의식과 관점을 본인의 작품과 마주하는 관객에게 푼크툼의 도출로 드러내고자 하였다. 작품 속 장면은 밝고 즐겁게 묘사되는 듯 보인다. 관객들은 호기심으로 본인의 작품 앞에 서게 되고, 작품과 마주한 관객들은 성찰을 통해 마냥 즐거워 할 수만은 없는 작품이었다고 말해온다.

푼크툼, 즉 ‘나를 찌르게 아프게 하는 것’은 관객이 잡다한 흥미의 스투디움으로 본인의 작품 앞으로 다가섰다가, 푼크툼의 도출로 작품을 또 다른

33) 그레이엄 엘린, 『문제적 텍스트 롤랑 바르트』, 김현정 역, 2003, pp.72-98 : 김현정, 『팝 아트 이미지의 푼크툼 도출을 통한 리얼리티 해석 - 앤디 워홀을 대상으로』, The Journal of Global Cultural Contents, Vol.3, 2009, pp.182-183에서 재인용.

시선으로 대면하게 되면서 스스로의 성찰로 이어지게 하는 것이다. 하지만 관객 모두에게 이 푼크툼이 도출될 수는 없을 것이다. 관객을 작품에 끌어 들인 이후의 과정, 관객이 무엇을 느끼고 생각하는지는 관객의 몫으로 남겨 지게 된다.

② 은유의 판타지

은유는 전달하고자 하는 내용을 직접적으로 표현하는 것이 아닌 간접적이고 암시적으로 표현하는 것으로, ‘상징’³⁴⁾의 전 단계로 해석 할 수 있을 것이다.

우리는 정보를 상징적으로 전달하고자 할 때 은유적인 표현을 사용하게 된다. 상징의 단계로 이르기 위해 파생되는 여러 가지 불확실한 은유적 요소로 인해 사고의 확장과 표현의 자유로움이 허용되고 의미를 새롭게 생성할 수 있게 한다는 점에서 본인의 작품에서 주된 표현 양식으로 활용된다.

현실 세계를 캐릭터가 등장하는 만화적인 방식으로 표현하고 가상의 세계로 변환하여 현시대를 은유시킨다. 현실세계가 판타지의 세계로 전환되는 과정에서 캐릭터는 두 세계를 연결해 주는 매개 역할의 수행자가 된다. 인간의 욕망, 혼란, 두려움, 잔인함, 무의식 등을 투영시키고, 전달하고자 하는 내용을 은유와 상징을 통해 현실로 표현하여, 관객이 작품을 통해 현시대를 고찰할 수 있도록 한다.

사람이 캐릭터화 되면서 사실은 허구가 된다. 즉 재현을 벗어나게 된다. 여기서 판타지가 형성되는데, 판타지의 세계는 현시대상을 반영하고 있다. 즉 현재를 살아가는 우리의 삶을 담고 있다.

34) “상징은 의미를 함축하는 하나의 은유, 하나의 이미지이며 예술가에 의해서 끊임없이 새로운 상징을 창출한다.”, 한장민, 『동물로 은유된 자아표현의 연구』, 홍익대학교 미술대학원 석사학위 논문, 2011.

은유는 판타지가 작동되는 허구 서사물의 기제로 “판타지의 은유란 의도하는 주제를 표면에 언표 행위 뒤에 숨기고, 겉으로 드러난 암시적 비유로 말하는 표현 방법이다.”³⁵⁾ 은유로써의 판타지적 표현은 동심적 사고의 전환으로 진지한 현상에 즐거움을 발생시키고, 등장 캐릭터의 표정과 움직임으로 코믹한 요소를 준다. 이렇게 현실세계에서 일어나는 일들을 만화의 한 장면처럼 표현하여 유희의 재미를 주는 부분은, 기이한 일들의 발생과 그것을 실시간으로 지켜볼 수 있는 현시대의 이미지 과잉 습득에 의한 결과이다. 이는 현대인의 감정 둔화로, 현실세계를 비현실적으로 느껴버리게 된 현대인의 시선과 연결된다.

판타지에는 “실재의 회복을 이룰 수 있는 힘이 있다. 판타지는 중압감을 주는 현실을 도피하는 차원을 넘어 환상과 더불어 다른 세계관을 경험함으로써 위안을 얻고 현실과 실재에 대한 보다 풍요로운 시선을 회복하여 귀한 하게 하는 예술 양식이기 때문이다.”³⁶⁾

인간에게 내재된 감정과 사회현상을 결합하여 하나의 비현실 세계를 이루고, 그것을 직·간접적으로 바라보는 우리의 모습까지 더해져 하나의 작품이 된다.(시청자로서의 현대인=관객, 현실=작품) 이후 폰크툼의 형성으로 개개인마다 다른 사회 현상과 마주하게 된다.

모든 사람에게 타인의 고통에 대한 공감을 일으키지는 못할 것이다. 마치 현실과 동떨어진 영화나 만화의 판타지를 재현한 것처럼 실재로 느껴지지

35) 김지남, 『판타지 주체의 현실 인식 연구』, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2010, p.i에서 인용.

36) 장은영, 『판타지 만화의 상상력 연구』, 공주대학교 석사학위 논문, 2008, p.114에서 인용.

않을 수도 있다. 이런 현실은 본인 작품에서 실재가 만화적 형식의 표현으로 판타지가 되며, 판타지가 실제 사회현상을 표현하는 이중 구조의 범위를 아우르며 둘 사이의 불분명한 경계를 넘나든다.

③ 동물의 상징적 표현

만화·애니메이션에서 동물은 사람과 유사한 모습으로 의인화된다. 그들은 인간에게 불가능한 욕망을 대신 해소해주고, 잠재된 메시지나 의미를 전달하는 역할을 한다.

동물은 인간에게 매우 친숙한 호감의 대상으로 사람들의 마음을 움직이게 하는 능력을 가지고 있다. 작품에 등장하는 캐릭터들은 동물의 의인화를 통해 사람의 모습과 유사한 형태로 우리의 삶을 대변하고, 본인이 표현하고자 하는 것들을 효과적으로 전달하는 수행자의 역할을 한다.

의인화는 본인의 작업에서 매우 중요한 표현 요소이다. 비인간 존재에게 인간의 성격과 감정을 부여하는 것으로 무한한 상상력을 펼칠 수 있다. 동물이 사람의 옷을 입고 자동차를 운전하는 등 해학적인 표현이 가능하기 때문에 진지한 현상을 전달하더라도 거부반응이 없다. 폭력적이고 공격적인 행위는 용인되고, 순수하고 즐거운 세계로 전복되기도 한다. 또 동물을 의인화하여 캐릭터로 표현함으로써 자유로운 표현의 기회를 얻을 수 있다.

최초의 동물 캐릭터는 《증기선 윌리(Steamboat Willie), 1928》의 ‘미키 마우스’로 쥐를 의인화하여 만들어진 캐릭터이다. [참고 도판 14]와 같이 미키가 밭을 구르고, 휘파람을 불며 배의 키를 돌리는 장면은 《증기선 윌리》를 대표하는 장면³⁷⁾으로 그 익살과 귀여움은 아직까지도 유명하다.

37) 《증기선윌리》, 『위키백과』, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0%EC%84%A0_%EC%9C%8C%EB%A6%AC>에서 참조, 접속일: 2017.05.09.

동물은 인간이 줄 수 없는 개성과 매력을 가지고 있다. 표정이 없는 동물에게 표정을 주면 역설적이게도 감정 표현이 더 풍부하게 느껴지게 된다. 아마도 새롭게 다가오기 때문일 것이다. 이런 점은 특히 광고에서 많이 활용된다. 동물의 친근함과 캐릭터의 단순성으로 상품 정보를 복잡하지 않고 명료하게 전달할 수 있고, 독창적인 캐릭터는 상품과 연결하여 기억할 수 있다.

상품 속 캐릭터는 소비자가 상품의 특성을 쉽게 기억할 수 있도록 유도하는 역할을 한다. 또한 캐릭터들은 매우 귀엽고 화려하게 꾸며져 소비자들을 현혹시킨다. 본인은 이러한 상품 안의 이미지에 주목하게 되었다. 의인화된 캐릭터는 소비자에게 친근하게 다가가고, 제품의 좋은 이미지를 제공할 수 있으며, 시선을 끌어 강하게 기억되어 각인시킬 수 있는 효과가 있다.

캐릭터가 상품을 알리는 대신 사회현상의 보도자가 된다면, 캐릭터의 상징성이 새로이 변환되어 우리에게 처한 현실의 메시지를 강력하게 전달할 수 있을 것이라 생각하였다.

본인이 기억하는 ‘토니’ [참고 도판 15]는 힘이 세고 건강하다. 광고 속 토니는 실사에 투입되어 어린이들과 스케이트보드를 타고 함께 야구도 한다. 토니는 우리에게 자신이 광고하는 시리얼을 먹으면 호랑이 기운이 솟아난다고 말하며 ‘힘의 상징’이 되었다. 포털 사이트 『네이버 지식인』에 한 네티즌이 “콘푸로스트를 먹었는데 왜 호랑이 기운이 솟아나지 않느냐?”라고 불평조로 쓴 글이 화제가 된 적이 있었을 정도로³⁸⁾ 캐릭터가 전달하는 메시지는 꽤 강렬하게 각인된다.

38) ‘콘푸로스트’, 『나무위키』, <<https://namu.wiki/w/%EC%BD%98%ED%91%B8%EB%A1%9C%EC%8A%A4%ED%8A%B8>>에서 인용, 접속일: 2017.05.09.

본인 작품에서 동물은, 본인의 자의식을 표현하는 수행자로 생명력을 가지고 주체적으로 행동한다. 내면은 복합적인 의미를 내포한 은유적 상징체이며, 외면은 단순한 캐릭터이지만 강력한 기억으로 남을 수 있는 이미지의 상징체로 사회현상의 ‘알레고리’³⁹⁾ 기능을 갖고 있다.

(2) 동심적 색채와 공간구성

색채는 인간의 시각적 판단의 가장 큰 인상이 되며, 감정을 움직이게 하는 수단이 된다. 캐릭터의 성격을 구체화 할 수 있으며, 다양한 이미지와 분위기를 연출할 수 있다. 또 정서적 색채를 감성과 연결하여 이미지를 통해 감정을 유발시키고, 색채를 통해 무의식적으로 연상되는 기억, 상징, 기호를 통해 커뮤니케이션이 가능하기도 하다. 이러한 색채는 이미지를 구성하는데 매우 중요한 요소가 된다. [참고 도판 16]

본인의 작품에서 나타나는 캐릭터의 강조된 액션이나, ‘고채도·고명도’인 비비드(vivid) 계열의 강한 색채는 어린 시절 미국 애니메이션에서 영향을 받은 내재된 감수성의 표출이다. 비비드한 색채 안에 내포된 순수하면서도 과장된 색감은, 본인 작품의 전개과정에서 주된 표현 방식으로, 강렬한 색채는 현상의 참담함에 대한 현대의 무관심의 은유적 표현이며, 상황을 전복시키는 반어적 표현이 된다.

관객은 작품 속 색채의 시각적인 효과를 가장 먼저 인지하게 되고, 어릴 적 동심 기억의 연상 작용으로 작품에 다가 간다. 또한 색채를 통해 순수하

39) 알레고리(Allegory)는 은유적으로 의미를 전하는 표현 양식으로, 주로 문학에서 사용된다. 때론 우의(寓意), 풍유(諷喻)로 불리기도 한다. 『위키백과』, <<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%8C%EB%A0%88%EA%B3%A0%EB%A6%AC>>에서 인용, 접속일: 2017.05.13.

고 즐거웠던 동심의 감정으로 어린 시절을 회귀할 수 있다.

배경과 캐릭터의 구별을 위해서, 캐릭터는 배경보다 더욱 밝은 색채로 표현된다. “애니메이션의 이미지는 (...) 특이한 방식으로 공간을 구성할 수 있다. 어두운 색이 뒤로 물러나 보이고 밝은 색이 앞으로 튀어나와 보이는 것과 같은 현상을 이용하든, 색채에 음영의 배치를 설정함으로써 공간감을 만들어내든 (...) 익숙한 색채 이용이 가능하다.”⁴⁰⁾ 이처럼 색채로 공간감을 줄 수 있으며, 새로운 배경을 형성할 수 있다.

밝고 긍정적인 감정을 지니고 있는 원색의 색채는, 현상의 한 장면으로 전환됨과 동시에 진지한 사건을 전복시키면서도 강조하는 역할을 동시에 수행한다. 또한 현실 세계가 만화·애니메이션의 한 장면으로 변환되는데 가장 중요한 요소로 작용한다. 현실에서는 보기 힘든 고채도·고명도의 강렬한 원색의 색채를 극대화하여 판타지를 일으키는 것이다. 또한 색채를 한 화면에 나란히 배치함으로써 애니메이션의 특징인 평면감을 더욱 두드러지게 강조하게 된다.

작품 안에서 공간은 실제 공간과 연관성을 가지면서도 새로운 공간으로 창조된 것이다. “공간(空間)의 사전적 의미를 살펴보면 아무것도 없는 빈 곳, 물리적으로나 심적으로 널리 퍼져 있는 범위, 어떠한 물질이나 물체가 존재할 수 있거나 어떤 일이 일어날 수 있는 자리, 영역이나 세계를 이르는 말을 뜻한다.”⁴¹⁾ 현실 세계를 바탕으로 옮겨놓은 판타지의 가상 세계이며,

40) 박성수, 『애니메이션의 미학』, 향연, 2005, p.150에서 인용.

41) 사회과학원 언어연구소, 『조선말 대사전』, “공간” 항목, 서울 : 동광출판사, 1992 : 김경진, 『스톱모션애니메이션에서 공간표현에 관한 연구』, 중앙대학교 첨단 영상대학원 석사 학위 논문, 2008, p.12에서 재인용.

캐릭터의 활동을 제공하는 무대가 되고, 본인이 전하고자 하는 스토리가 전개되는 곳이다.

화면은 가로 수평면의 형태로 평형과 균형을 유지하면서 역동적인 움직임에 중점을 두었다. 가로 폭이 넓은 화면의 수평형태는 텔레비전이나 영화(16:9)에서의 TV(4:3)의 ‘종횡비’⁴²⁾로 관객이 보기에 익숙한, 만화의 한 장면처럼 표현하기 적합한 방식이다. 이러한 화면 구성방식은 전체적으로 자유롭고 유쾌한 율동감을 주면서 동시에 우리에게 익숙한 안정감을 가져올 수 있다.

본인의 작품에서 자주 볼 수 있는 배경의 직선적 분할은 공간 생성을 위하여 표현하거나, 채워지는 색에 따라 캐릭터를 주목하게 하는 ‘조명효과’를 준다. 조명효과는 극적인 효과를 만들어내고, 내용의 심도를 더할 수 있다는 특징이 있다. [참고 도판 17]

공간과 주체는 ‘화면의 분할’로 바뀌어가며 어떻게 배치하는가에 따라 상황이 다르게 전개되기도 한다. 또한 ‘화면의 생략’을 통해 관객에게 “사건 사태의 증후나 예감을 불러일으켜 상상 작용”⁴³⁾을 자아낼 수 있다. 또한 여러 화면의 조합으로 새로운 이미지 형성이 가능하다.

공간은 텍스트 속 공간이 되기도 하고, 상품 안의 가상공간으로 들어가 폭발을 일으키기도 하며, 아무 표현 없이 색만 존재하는 플랫(flat)한 표현 방식으로 무중력의 상태처럼 느껴지기도 한다.

42) 종횡비(같은 말 :가로세로비)는 2차원 모형에서 긴 축과 짧은 축의 길이에 대한 비율을 말한다. 『위키백과』, <<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%84%B8%EB%A1%9C%EB%B9%84>>에서 검색, 접속일: 2015.05.14.

43) 김명신, 『하태범의 White 연작에 나타나는 재현적 재서술』, 현대미술학 논문집 제 19권 1호, 2015, p.64에서 인용.

공간 안에서 등장하는 캐릭터의 움직임은 보는 사람으로 하여금 사건을 암시하거나 상상의 단계로 이어지기에 좋은 표현 방식이다. 캐릭터에 움직임을 주어 상황을 더욱 생동감 있게 표현하고, 시각적으로 빠르게 메시지를 전달할 수 있다. 또한 본인은 실제의 현실 세계를 재해석하여 판타지로 표현하기 때문에 이러한 공간은 캐릭터가 자유롭게 움직이기 위한 표현 요소의 중요한 부분으로 작용한다. [참고 도판 18]

3. 작품 분석

현대의 물질문명은 대량생산과 소비를 가져왔고, 수많은 광고와 이미지를 만들어냈다. 이미지의 과잉으로 감각이 무뎠어지고 있는 현대인은 점점 더 강렬한 이미지를 선호하게 되고, 마치 그것을 ‘상품’처럼 소비하게 되는 상황에서 더 이상 사건의 본질은 중요하지 않게 되었다. 그저 강렬한 이미지상의 기억으로만 떠오를 뿐, 우리는 그 안의 현상과 심각성을 알아차리기 힘들다.

본인의 초기 작품은 우리 주변에서 흔하게 볼 수 있는 상품의 이미지를 차용하여 본인의 시각으로 재해석해, 이미지를 새롭게 탄생시키는 작업으로 시작되었다. 기계화에 따른 인간성 상실과 범람하는 이미지의 무차별적 습득으로 인하여, 정서가 감소되어가는 인간의 현 위치가, 일회성으로 소비되는 상품과 동일시된다고 생각한 지점에서 작업이 비롯되었다.



[작품 1] A Nude Snack, 162.2×130.3cm,
acrylic on canvas, 2007

[작품 2] Hot Stick, 145.5×112.1cm,
acrylic on canvas, 2009

[작품 1, 2]는 국내에 출시된 대중적이고 인기 있는 스낵인 ‘새우깡(1971~)’과 ‘포스틱(1989~)’의 포장 이미지를 변형시킨 작품이다. 해당 제품의 내용물인 스낵의 이미지를 인간 신체 일부로 변환하여 새로운 제품으로 만들었다.

포장 이미지(Package Image)는 소비자에게 상품을 알리고 구매 욕구를 유발시키는 기능을 가지고 있어, 소비자의 구매 시점에서 시선을 끌 수 있도록 디자인 된다. 이러한 포장 이미지의 기능을 활용하여 현시대의 인간의 성(性) 상품성과 그 기능에 대해 이야기 하고자 하였다.

관념적으로 여성으로 분류되는 난색의 대표적인 붉은 색 [작품 1]과, 남성으로 분류되는 한색의 대표적인 파란색 [작품 2]을 각각 여성과 남성의 위

치로 지정하여 표현하였다.

[작품 1] 먹다 남아 식탁 한쪽 구석에 방치시킨 구겨진 과자 봉지가 형광등 불빛에 반사되어 반짝거림에 흥미를 발견하고 사진으로 담게 되면서, 상품의 이미지는 작품의 본격적인 소재로 사용되었다.

남겨진 과자 속 이미지는, 당시 시대의 여성 성 상품화에 대해 깊이 고민하던 차에 고안해 낸 이미지로, 여성의 누드는 남성을 향한 것인 동시에 여성을 소비의 주체로 대상화 한 것이다.

매춘산업이나 여성의 몸을 상품으로 가치화 하는 광고·이미지 등에서 여성이 쉽게 소비할 수 있는 상품의 대상으로 여겨진다고 생각된 지점에서 시도되었다.

화려하고 강렬한 이미지는 우리의 시선을 끌며 그것을 소유하고 싶게 만드는 욕망을 이끌어낸다. 폴리프로필렌(PP) 수지로 만들어지는 과자의 포장재질은, 구겨질수록 많은 빛을 반사시켜 더욱 반짝이면서 조형적으로 매력적인 소재가 되었는데, 이는 본인의 주 매체인 아크릴 물감으로 표현하기에 매우 적합한 소재였다.

아크릴 물감에서 원색의 계열은 투명도가 매우 높기 때문에 여러 번의 발림을 통해야만 원하고자하는 색을 재현해 낼 수 있다. 덧바름(덧칠)의 반복은 작업의 많은 시간을 필요로 하지만, 그만큼 단단하고 견고하게 표현해 낼 수 있다는 장점이 있다. 이 작품에서 또한, 덧바름으로 인해 색의 선명도를 높이고 강렬한 색채로 표현함으로써, 본인이 의도한 눈에 띄는 화려함을 표출해 낼 수 있었다.

우리가 흔하게 볼 수 있어 중요하게 생각하지 않는 소재, 특히 남겨 버려

진 과자 봉지를 가치 있게 여기는 사람은 많지 않을 것이다. 이와 같이 가치가 없는 오브제를 하나의 거대한 상품으로 새롭게 재생산 해냄과 동시에, 그것이 화려하고 강렬한 색채로 묘사되어 관중의 시선을 사로잡고, 흥미를 유발하는 가치가 부여되는 것, 본인은 이러한 이중적 모순 구조에 아이러니한 흥미를 느끼고 작업으로 이어나가게 되었다. 그러나 초기 작품은 제품 자체를 재현하여 감상자가 속아 넘어감에 더 큰 비중을 두었기 때문에, 상품 속 이미지의 변형은 보다 적극이지 못하였다. 그리하여 상품 그 이상의 의미를 발견하지 못하는 아쉬움을 남겼다.

[작품 2] 또한 기존의 상품 속 이미지를 남성의 신체 일부분으로 대체하여, 현 시대의 남성의 성에 대한 위치를 작업으로 표현하였다. 당시 본인이 생각하는 남성은 여성의 성을 소비하는 권력적 주체라고 생각되어진 지점에서 뜯지 않은 새 상품으로 만들게 되었다.

[작품 1]이 이미지의 변형에 집중된 시도였다면, [작품 2]는 텍스트 변형이 함께 병행된 것으로, 상품의 이름인 ‘포스틱’을 ‘핫스틱’으로 문구를 변환하여, ‘핫(HOT)’의 속어적 의미인 ‘섹시하다’로 의미 전환을 시도한 것이다.

[참고 도판 19] 영화에서 자주 등장하는 여성의 누드는, 남성은 주시하고 여성은 남성에게 주시 당하는 대상으로, 남성의 쾌락을 위해 만들어졌다. 이러한 이미지(남성을 위한 여성의 역할)에서 벗어나고자 한 것으로, 여성의 소비의 주체였던 남성을 성적 대상의 상품으로 만들고, 여성에게 주시 당하는, 즉 고정되었던 이전의 역할을 바꾸어 여성과 남성의 성적 동등함을 표현하고자 하였다.

기존의 과자 이미지를 남성의 성기로 변환하여 형광색으로 채색하고, 그

림자와 콘트라스트의 효과를 극대화함으로써 더욱 화려하게 보이도록 했다. 이는 감상자의 시선을 끌며 구매의 충동을 야기하는 역할을 할 수 있도록 표현한 것으로, 그 의미 ‘핫(HOT: 섹시하다)’에 더 가깝게 부합하기 위해 비롯된 것이다.

무감각 상태로 변화하는 현 시대에 사람들은 좀 더 강렬한 무언가를 계속해서 찾게 된다. 그리고 상품처럼 소비해 버리고 또 다른 무언가를 갈구한다. 쉽고 가볍게 찾을 수 있으며 소비할 수 있는 것, 즉 대중 매체나 실제 상품 등에서 보이는 이미지를 차용하여, 본인의 시각으로 재현 또는 재 서술하고 실재를 허구로 만들어 간다.

상품을 광고하는 이미지는 변형의 과정을 통해 현실을 보도하는 역할을 하고, 그 속에서 인간은 인간성을 상실한 상품이 되기도 하며, 상품은 곧 인간을 지배하기도 한다. 이러한 과정에서 본인의 개인적인 판타지가 형성되기 시작하였다. 그리하여 작업은 상품을 현시대로 대체시켜 시대상을 표현하는 작업에서 이어져나가, 전쟁이나 재난 등 세계의 급격한 변화과정에 주목하게 되었다.



[작품 3] Power of Tiger, 4 canvas, each 162.0×130.3cm 1, 53.0×45.0cm 3,
acrylic on canvas, 2009–2010



[작품 4] 크크팝스(KK Pops), 162.1×130.3cm, acrylic on canvas,
2010

본인이 학부 시절, 많은 수업과 작업을 동시에 병행해야 하면서, 식사를 대체할 수 있는 간단하고 신속한 음식이 필요했다. 그리하여 쉽게 구할 수 있고 간편하게 먹을 수 있는 시리얼을 주식으로 삼게 되었는데, 본인에게 시리얼 선택의 기준은 맛보다도 흥미를 주는 포장 패키지 디자인이었다. 당시 시리얼의 광고 모델은 닭, 호랑이, 사자 등의 동물을 캐릭터화 한 제품이 주를 이었고, 밝은 색채와 귀여운 모습으로 디자인되어 소비자들의 이목을 끌며 소비 의욕을 증가시켰다. 순수한 표정으로 밝게 웃으며, 우리에게 자신들이 광고하는 시리얼을 먹으면 건강하고 튼튼해진다는 과장된 발언을 하는 캐릭터들을 보면서도, 본인은 그들의 말을 의심하지 않았다. 오히려 어릴 적 디즈니 애니메이션을 보고 자랐던 동심이 발동해, 그들의 모습이 더욱 귀엽고 순수하게 다가왔다. 이렇게 작업은 본인에게 매력적으로 다가온 이미지들을 주의 깊게 살피면서 이어져 나갔다.

[작품 3]은 켈로그 컴퍼니(Kellogg Company)의 대표 제품인 시리얼의 포장 디자인(Package Design) 이미지를 차용하여 재구성한 작품이다. 켈로그 시리얼은 ‘아침식사의 대명사’라고 해도 어색하지 않을 정도로 그 인식이 대중들에게 각인되어 있다. 특히 ‘호랑이 기운’의 주인공 콘푸로스트 ‘토니(Tony)’는, 힘의 상징으로 불리울 만큼 우리에게 친숙한 캐릭터이다.

켈로그는 근월지가 미국인 기업으로, 특히 본인이 아동기 시절 휴전 국가인 자국(自國)은, 미국이라는 강대국의 철저한 보호를 받고 있었다. 이렇게 약국(弱國)을 보호한다는 명분으로 세계질서의 수호자 역할을 자처하는 미국의 영웅주의는, TV 나 영화, 광고 등에서 너무나 쉽게 접할 수 있다.

슈퍼히어로의 대표적 인물인 원더우먼, 슈퍼맨, 캡틴 아메리카 [참고 도판

20, 21, 22를 예로, 이들은 대부분 지혜를 지니고 빛의 속도로 이동이 가능하며, 빠른 자생 치유능력이 있어 죽지 않는 등의 초월적인 힘을 가진다. 이러한 능력은 악당들을 처리하고 세계의 정의를 구현해 내는데 사용된다.

슈퍼히어로는 사실상 미국의 대외적인 정의를 상징하고 있다. 이들이 착용하는 복장에서 볼 수 있듯이, 별은 곧 미국을 상징한다. 또한 미국의 영화에서 성조기가 등장하는 모습을 어렵지 않게 볼 수 있는데, 이는 민주주의를 수호하여 세계 질서를 바로잡는다는, 즉 경찰국가를 자임하는 미국의 상징 코드인 것이다.

위 작품은 이러한 맥락에서 이어져, 미국 기업 ‘켈로그’의 상징인 토니 ‘호랑이 기운’ 역시, 미국이라는 강국의 힘과 동일시 될 수 있다는 생각에서 착안된 것이다.

본인은 ‘우리가 미국의 패권주의를 인식하지 못한 채, 그들이 보여주고 있는 것을 맹신하고 있는 것은 아닌가.’에 대한 의문을 제기하는 작업을 시도하였다. 현시대의 문제를 유머를 통해 가볍게 비틀고, 캐릭터 뒤에 숨긴 의미를 발견해, 현실을 직시하고자 하는 바람을 담은 것이다.

[작품 3] 미사일로 파괴된 중동의 건축 양식을 바라보며 만족하는 듯 활짝 웃고 있는 호랑이 ‘토니’는, 이 사건의 지휘자로 보인다. 자신의 알통을 내보이며 힘을 과시하고 있는 듯한 장면은, 강력한 우방 국가, 전 세계 주요 분쟁에 관여하며 전쟁이나 무기 수출을 정당화 하는, 그러나 실상 그것은 권력으로서 무력을 행사하는 것과 다름없는 미국의 패권주의를 나타낸 것이다.

체트기가 날아가고 미사일이 떨어지는 등, 이 장면을 맨 아래에서 목격하고 있는 침 흘리는 강아지는, 자칫 귀엽고 순진한 캐릭터로서 보일 수 있겠지만, 이는 사회 문제에 대해 스스로 자각 하지 못하고 언론이 제시하는 정

보를 일방적으로 흡수하는, 이 시대의 현대인을 묘사한 것이다.

이렇게 동물은 본인의 작품 속에서 의인화되어 인간을 대신하는 역할 뿐 아니라, 사회를 성찰할 수 있는 매개로서 임무를 부여 받고 있다. 이들의 행위에 전달하고자 하는 내용을 은유적으로 내포하여 상황을 간접적으로 암시하고, 유머를 통해 감상자를 사건 속에 끌어들이며, 이후 각자의 사유 과정을 통하여 기존의 관념적 해석이 아닌, 자신만의 새로운 시각을 성립할 수 있게 되는 기회로 작용되길 바랐다. 또한 각각의 독립된 네 개의 작품을 하나로 연결해 놓음으로, 본래 한 작품의 형태라고 볼 수도 있지만, D.P(display)의 순서나 위치를 달리함에 따라 우연적인 상황의 발생으로 새로운 재미를 일으키고, 감상자의 다양한 해석이 가능할 것으로 기대해, 이러한 작품 구성요소는 본인의 작업에서 매우 중요한 역할을 하게 된다.

[작품 4]는 켈로그 ‘코코팝스(Coco Pops)’의 포장 이미지를 바탕으로 여러 캐릭터를 덧붙여, 재난의 참사 현장을 표현한 것이다. 메인 캐릭터인 원숭이가 손가락으로 시리얼을 떠먹는 기존의 이미지에서, 어디론가 날아가거나 벽에 쳐 박히는 등, 다양한 등장인물들이 복잡한 상황을 연출하고 있다.

캐릭터는 대중들에게 친숙하게 다가가 웃음을 유발시키는 요소로 본인 작업에서 가장 중요한 역할을 한다. 화면 속에 등장하는 캐릭터들은 기존에 존재하는 것을 포함해 본인이 상상하여 만든 것으로, 각각의 과장된 몸짓과 표정, 선명한 색채로 이루어져 표면적으로는 귀엽고 익살스럽게 보이지만, 넘쳐흐르는 우유의 쓰나미(つなみ) 속에 빠져 허우적대고 괴로워하는, 실상 내면은 어두운 이야기이다. 이는 인간으로 인해 파괴된 자연의 재해가 우리에게 고스란히 되돌아온다는 의미를 담은 것으로, 보이는 이미지는 밝고 경쾌해 보이나 내용적으로는 심각한 문제를 제기하기 위해 매우 파괴적으로 그려낸 단순하지만은 않은 이미지로 완성되었다.

이렇게 작품 스토리의 주제와 상황을 진행하는 캐릭터는, 본인의 드로잉을 통해 새로운 인물로 탄생되어 전개될 스토리에 따라 움직이며 본인이 말하고자 하는 의미, 즉 재난이라는 경고의 메시지를 전달한다.

인물들은 상자 안으로 들어가거나 튀어나오는 등 활동적으로 움직이지만, 사실은 시리얼 박스라는 포맷(format) 안에서 매우 정돈되고 계획적으로 움직이고 있다. 이는 상품의 ‘재제작·재탄생’이라는 본인의 작업 의도에서 벗어나지 않기 위함으로, ‘큰 의미를 두지 않고 쉽게 상품을 사고 버리는 행위가, 현대 사회의 타인의 불행을 마주하는 우리의 태도와 비슷하지는 않는가.’라는 생각에서 비롯된 것이다.

작품의 작업 과정은, 작업 소재인 오브제를 사진으로 찍는 것으로부터 시작된다. 특히 시리얼 박스 시리즈 [작품 3, 4]는, 온전한 상품 그대로가 아닌 박스를 펼쳐 접은 모양으로 연출하고 있다. 이 방식은 본인에게 주어질 수 있는 표현의 가장 확대된 공간이며, 이로 인해 여러 캐릭터를 동시에 등장시킬 수 있고, 움직임을 좀 더 자유롭게 표현할 수 있다는 점에서 이롭게 작용하였다. 동시에 분리수거를 위해 접혀진 것처럼 보이게 되어, ‘다 먹은’, ‘더 이상 가치가 없는’ 쓰레기라는 의미를 내포하고 있다.

본인은 가치가 없는 것에 가치를 부여하여 감상자를 주목할 수 있게 하고, 단순하고 귀여운 이미지에서 진지하고 심각한 의미를 발견하도록 하여, 현시대의 이미지 과잉에서 발생된 인간의 무관심에 대해 이야기하고 싶었다. 이러한 현상을 대중과 친밀한 캐릭터 안에 숨기고, 웃고 있는 캐릭터 뒤에 재난의 상황을 펼쳐, 이것을 눈치 채지 못하는 감상자를 곧 현시대에 발생하는 심각한 문제들에 무감각한 현대인의 시선과 동일하게 매치한 것이다.

이렇듯 본인은 범람하는 이미지 시대의 혼란스러운 사회 현상과, 그것을 받아들이는 현대인의 태도를 판타지 형식으로 드러낸 《판타지아(FANTASIA)》展(2015年2月)을 개최하였다.[참고 도판 23] 전시는 현실과 판타지라는 양면적 요소의 공존과 함께, 인간 내면의 이중적 모습을 상징적으로 드러내려고 한 시도였다.

‘판타지아(fantasia)’는 환상곡이라는 뜻으로, 프랑스어의 사전적 의미로 ‘시끌벅적한 잔치’, 스페인어의 의미로는 ‘공상, 환상, 상상’이라는 뜻을 가지고 있다.⁴⁴⁾ 이 용어는 브루노 무나리(Bruno Munari, 1907-1998)의 저서 『판타지아』에서 처음 접하게 되었는데, 그는 그의 책에서 “판타지아는 지금까지 없었던 모든 것, 실현 불가능한 것이라도 좋다.”⁴⁵⁾라고 설명한다.

본인의 작업은 시각적으로 만화·애니메이션과 같이 단순화 되고 즐거움을 주는 유희의 요소로 보여지지만, 내용적으로는 전쟁, 환경, 부당함 등과 관련된 메시지를 담은 이야기이자, 현대 사회의 부조리라는 무거운 주제를 다루고 있다. 즉 작품에서 표현되는 캐릭터의 세계는 우리와 관련 없는 다른 공간의 이야기처럼 느껴지지만, 사실은 우리에게 당면한 문제들이다.

본인은 이 전시에서 현실세계를 반영한 판타지의 세계를 보여주고자 하였다. 여기서 말하는 판타지의 세계는, 현재를 살아가는 우리 삶의 세계인 것이다. 실체가 포함되었지만 실제 같지 않은, 마치 현실이 아닌 새로운 판타지의 세계처럼 보이는 이 세계는, 곧 현실이 반영된 확장된 판타지의 세계인 것이다.

44) ‘Fantasia’, 『네이버 어학사전』, <https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=top_hyt&fbm=1&ie=utf8&query=Fantasia>, 접속일: 2017.05.01.

45) 브루노 무나리(Bruno Munari), 노성두 역, 『판타지아』, 두성북스, 2009, p.11에서 인용.



[작품 5] Tom's Position, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2010



[작품 6] Jerry's Position, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2010

[작품 5, 6]은, [작품 4] 《크크팝스 (KK_Pops)》에서 등장했던 캐릭터를 따로 독립시켜 구체화 한 작품이다. 등장인물은 애니메이션 《Tom and Jerry》의 주인공인 고양이 ‘톰’과 생쥐 ‘제리’로, 서로 골탕 먹이고 당하는 그들의 성격을 스토리에 대입하여 상황을 각색해 표현하였다. 톰과 제리의 양속관계를 당시 국제적 긴장 관계가 고조된 미국과 이라크의 입장으로 보고, 전쟁 속에서 일어나는 상황을 본인의 시각으로 재해석하여 서술한 것이다.

[작품 5] 톰의 입장을 대변하는 것으로, 고양이 톰은 자신의 식량인 생선을 쟁취하기 위해 미사일을 타고 돌진하지만, 생선은 식량의 의미를 넘어선 탐욕의 대상이 된다. 톰의 목표물로 지정된 생선은 가장 기본적인 욕구로 ‘식량’이라는 의미를 담고 있지만, 그 뒤에 숨겨진 것은 ‘석유와 황금’이라는 생선으로 가장한 물질의 대표적 의미를 담고 있다.

이 스토리는 자유를 찾아주겠다는 명목으로 ‘이라크 해방작전’이라 이름 지어진, 미국과 이라크 전쟁에 관한 이야기이다. 사실상 미국이 이라크를 점령한 사건이 장기간 지속되자, 이에 따른 문제들이 속출하고 분쟁과 의견이 분분하면서, ‘전쟁은 어떠한 명분으로 정당화될 수 있는가’에 대한 고찰로 고안된 것이다.

이라크 전(戰)은 2003년 미군과 영국군이 합동으로 이라크를 침공한 사건으로, 이라크가 세계의 안보 환경을 위협하고 있다는 근거를 밝히며 전쟁이 발발하였다. 당시 이라크는 대량 살상 무기의 보유를 밝힌 바 있어 세계의 안보환경을 위협했다. 그러나 미국이 2004년 파견한 조사단이 사실상 무기는 존재하지 않는다고 발표하면서, 전쟁에 근거가 되었던 이유의 정당성이 크게 흔들리며 비난을 받았다. 이후 ‘정의’라는 명분으로 시작한 전쟁이, ‘석유를 쟁취하기 위한 탐욕의 목적은 아니었는가.’에 대해 이르던 논란들을 은유적으로 표현한 것이다.

작업 과정은 사건 사고를 다룬 뉴스의 기사나 이미지 자료 등을 수집하는 것에서부터 시작한다. 재해나 전쟁처럼 눈에 드러나는 참사나 또는 보이지 않는 심리적인 부분 모두를 포함하여, 인간에게 닥칠 수 있는 재앙의 모습에 주목하였다. 그러한 사건은 본인의 사고로 재해석되어 해학적 상징성을 부여 받고 만화의 한 장면처럼 표현된다.

의미 전달의 수행자인 캐릭터의 움직임이 눈에 띄게 각인될 수 있도록 비비드(vivid) 계열의 선명하고 밝은 색채로 표현함으로써, 그들의 움직임에 시선을 집중시키고자 하였다. 반대로 배경은 낮은 채도로 구성하여, 캐릭터들의 표정과 움직임이 더욱 돋보이도록 활동할 수 있도록 연출한다. 또 작품 안에서 캐릭터들이 가지고 있는 소품들에 의미를 부여하기도 하는데, 그 한 예로 이 작품 속 톰이 쓰고 있는 모자는, 1917년 제2차 세계대전 미군 모집 포스터 “I want you.(미합중국군은 당신을 원한다.) [참고 도판 24]의 《영클 샘》⁴⁶⁾의 모자를 톰에게 씌운 것으로, 이는 미국을 의인화하여 그들의 입장을 대변한 것이다. 이처럼 작품의 이야기는 캐릭터나 소품 등에 본인이 전달하고자 하는 메시지를 담아 이어나가고 있다.

[작품 6] 머리에 터번을 두른 비행기 조종사 제리는, 어깨에 치즈를 메고 별을 향해 돌진한다. 여기서 치즈는 《Tom and Jerry》에서 맛있게 먹는 장면을 자주 등장시키며 제리가 가장 좋아하는 것, 그리고 가장 지키고 싶어 하는 대상이 된다. 이것으로 인해 그들의 갈등이 시작되기도 하며, 뺏고 지키는 과정에서 싸움이 발생하고 이야기가 전개된다.

식량은 가장 기본적 욕구로써 배고픔을 채울 수 있는 대상인 동시에, 자신의 생명을 지키기 위한 가장 중요한 목적이면서 수단이 된다. 그림 안에서 식량의 의미인 치즈는 곧 폭탄이 되어 이내 터지게 될 것을 암시한다.

46) ‘영클 샘(Uncle Sam(샘 아저씨))’은 미국을 의인화한 것이다. 1812년 미영 전쟁 때 처음 쓰였고 1852년에 처음으로 그림이 그려졌다. 전하는 바에 의하면 새뮤얼 윌슨(뉴욕 주 트로이에 살았던 정육업자)의 이름이 붙여진 것이다. 『위키백과』, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%89%ED%81%B4_%EC%83%98>, 접속일: 2017.09.02.

즉 지켜내야 할 가장 중요한 대상이지만, 그것을 무기로 전쟁을 자행하여 모든 걸 잃게 될 수도 있다는 다중적 의미를 내포하는 스토리로, 이는 당시 이라크의 입장을 대변한 것이다.

이러한 비판적인 현실 속에서도 작품은 밝고 경쾌한 색채로 표현되고, 제리는 익살스러운 표정을 유지하고 있다. 이것은 사건을 은유적으로 표현하기 위함이며 상황을 전복시키는 요소로 작용된다.

본인의 작품에는 조형적 요소로 별이 자주 등장하는데, 일차원적 의미로 성조기의 별, 미국을 뜻하기도 하지만 나아가 ‘이 세상의 바깥세상’, 즉 ‘이상의 세계’에 대한 의미를 내포하고 있다. 본인에게 부정적 의미로 해석되는 현실세계의 어려움으로부터 벗어나, 우리가 염원하는 모든 것이 허용 가능한 판타지의 이상세계로 나아가고자 하는 바람을 담은 것이다.

본인은 작품 안의 귀여운 캐릭터들이 눈길을 끌며 즐거움을 주어 감상자가 작품 앞으로 다가오길 바라는 반면, 마주하고 깊이 숙고할수록 새로운 의미를 찾기를 바라고 있다. 그리하여 밝고 화려하게 연출되는 귀여운 이미지는 감상자의 시선을 끌기 위한 미끼로써 작용시킨다. 이 작품에서 제리의 장난스러운 행동과 표정은, 전쟁을 자초하였다 해도 다름없는 이라크의 어리석은 입장을 대변하기도 하지만, 전 세계에서 일어나는 사건 사고들을 타인의 일로써 간주하고 시청자의 입장으로 가볍게 마주하는, 우리의 방관자적 태도를 말하는 것이기도 하다.

유머러스한 표현 방식은 관람자의 주의를 끌기도 하지만, 어떤 메시지를 진지하게 이해하는데 좋지 않은 영향을 끼칠 수도 있다. 법과 규칙에 도전해도 비판 받지 않는 캐릭터를 통하여 사회 현상의 깊이를 퇴색시키지 않고 이야기를 전달하고자 했던 작업은, 이러한 고민으로 인해 작품 속 캐릭터들의 눈을 표현하지 않는 시도로 이어져 나갔다.



[작품 7] 평(Ⅰ) , 24.2×33.4cm, acrylic on canvas, 2010



[작품 8] 평(Ⅱ) , 24.2×33.4cm, acrylic on canvas, 2010

[작품 7, 8] 날개를 퍼덕이며 울부짖는 닭의 행위가 달걀을 낳는 산고의 과정에 의한 것으로 보일 수 있지만, 정작 생산되는 것은 달걀이 아닌 전쟁에 사용되는 무기들이다.

이 작품에서 주목하고자 하는 점은, 생식기에서 튀어나오는 폭탄·미사일이 아크릴 물감의 색채 중에서도 강하고 선명한, 형광(fluorescence)⁴⁷⁾ 색상으로 표현되어 이미지를 두드러지고 뚜렷하게 나타내고 있다는 것이다.

만화·애니메이션의 특징은 색채의 표현이 자유롭다는데 있다. 특히 본인이 사용하는 주 매체인 아크릴 물감은, 자연적으로 보기 힘든 형광 빛의 색채 구현이 가능하다. 이는 현실에서 보기 드문 신비주의적 특징을 갖고 환상적인 느낌을 표현할 수 있어, 판타지 세계를 대변하기에 적절하다.

형광 색상은 다른 색상에 비해 그 투명도가 매우 강해서, 물감 층이 두터워져 입체적으로 느껴질 만큼, 수십 차례 이상 쌓아 올려야만 눈에 띄는 색상으로 표현해 낼 수 있다. 이러한 과정으로 인해 색이 발광(發光)하면서 마치 발기된 성기의 형상으로 떠오르며, 성기가 무기가 된다는 발상으로 전환된다. 이것은 본인이 생각하는 현시대의 성의 권력적 힘과도 연결되지만 성과 관련된 문제, 즉 혼외 관계, 금지된 상대와의 관계, 성 상품 소비화 외에도 양성의 불평등, 미래 소득의 불안정성과 여성의 사회 진출의 어려움에 의한 저 출산 등등, 보는 사람의 시선에 따라 제기할 수 있는 여러 문제들로 이어질 수 있다. 따라서 본인의 반복적인 물감의 덧바름 행위는 색에 대한 효과를 기대하기 위한 단순한 목적도 있지만, 내면에 감추어져 있는 어둡고 폭력적인 의미를 앓은 물감의 ‘축적’이라는 행위를 통해 누르고 숨긴

47) “형광(fluorescence)은 일반적인 가시광선 영역 밖에 있는 자외선과 같은 빛 파장의 일부를 흡수하여 아주 긴 에너지로 방출 하거나 (...) 단파장을 장파장으로 변이 시키는데, 이러한 작용으로 형광색은 인간의 눈에는 더욱더 선명하게 보이게 하는 효과를 갖게 된다. 따라서 형광색은 자연의 색이 아닌 인공의 색이며, 자외선과 같은 빛 에너지를 흡수하여 가시광선 영역으로 그 빛을 발산하여 보다 선명하고 발광하는 듯한 색으로 보인다.”, 백현주, 『형광색으로 인지되는 색채와 재질의 시각적 무게감에 관한연구』, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2017, p.5-6.

다는 의미를 함께 내포하고 있다.

캐릭터가 대중문화코드의 효력발생으로 예쁘고 귀엽게 느껴져 눈길을 준다면, 내면에 어둡고 폭력적인 의미는 ‘축적’으로 감추고 알아채기 어렵게 한다는 것이다. 즉 가볍고 쉬운 소재를 통해 친숙하게 다가가 관심의 대상이 되길 바랐다면, 작품의 내용은 좀 더 깊이 있는 사고를 통해 진지한 의미를 남기고자 하는 의도인 것이다.

작품은 끊임없는 물감의 덧바름으로 인해 어떠한 색도 침투할 수 없는 그 대로의 색을 유지하려는 반면, 형광의 빛은 그림에도 불구하고 지극히 가상적이고 인공적인 색채일 수밖에 없다는 양면적인 이야기를 동시에 이어 나간다.



[작품 9] No. 1, 3 canvas, each 91.0×169.8cm 1, 45.0×53.0cm 2,
acrylic on canvas, 2010-2012

정체를 알 수 없는 캐릭터는 미사일을 타고 어딘가로 향한다. ‘No.1’과 ‘BBUNG’이라는 색색(色色)의 텍스트, 그리고 옥수수를 씹어지고 해맑게 웃고 있는 생쥐의 이미지가 연결되어 하나의 작품으로 완성되었다.

작품 제작 2010년 당시, 해상에서 경계 임무수행 중이던 해군 소속 천안함이 어뢰공격으로 침몰하여, “승조원 104명 중 46명이 전사하고 58명이 구조된” 일명 《천안함 피격 사건》이 일어났다. “민·군 합동조사단은 천안함이 북한 잠수정의 기습으로 인해 침몰한 것”⁴⁸⁾으로, 특히 어뢰 안쪽의 ‘1번’이라고 씌어져 있는 표기를 증거로 제시하며 최종 결론을 내렸다.

대한민국 전체가 충격으로 휩싸였던 당시 사건의 증거인 ‘1번’의 표기는

48) ‘천안함 피격 사건’, 『천안함 피격사건 - 해군 역사관』, <http://www.navy.mil.kr/mbs/home/mbs/navy/subview.do?id=navy_060409010000> 에서 참조, 접속일: 2017.08.29.

본인에게 여러 가지 의미로 다가왔다. ‘1번’은 결과를 중요하게 생각하는 현대사회에서 존재 혹은 지휘로서의 ‘1등’, ‘최고’, ‘ 으뜸’의 우월의 의미를 갖는다. 그러나 위 사건에서는 많은 희생자를 남긴 무력으로서의 ‘1번’ 혹은 증거로써 불충분한, 석연치 않은 ‘1번’이 된다.(당시 “어뢰 추진체에 쓰인 ‘1번’이라는 파란색 글씨는 어뢰가 폭발하면 소실된다.”는 전문가의 주장이 제기되면서 여론의 진실 공방이 뜨거웠다.) 이러한 ‘1번’은 본인 작품 안으로 들어와 ‘No.1’이라는 같은 뜻이지만 다른 표기 방식으로 모양이 바뀌어, ‘자본주의 · 물질만능주의’, ‘전쟁의 발단이 되는’, ‘진실이 무엇인지 알 수 없는’ 등의 다중적 의미의 요소로 작용한다.

텍스트는 본인의 작품 속에 들어와 내부에서 일어나고 있는 상황과 적절한 ‘의성어’로 배경에 배치된다. 실질적인 청각으로는 인지되지 않으나 이미지 속에서 소리를 내는, 앞서 표현한 ‘판타지아’의 시끌벅적한 이미지를 표현하는데 몫을 더한다. 그러나 텍스트가 작품 공간 안에 들어가면, 관객이 감상하게 될 수밖에 없는 강제성을 가지고 있기 때문에, 그 의미가 명확하면 수월한 읽기 환경으로 관객의 자발적이고 주체적인 읽기가 불가능하게 된다. 그리하여 본인은 사전적 의미는 존재하지 않으나, 우리말의 ‘뽕’ 또는 ‘뽕’의 동일한 음성어로 읽힐 수 있는, ‘BBUNG’이라는 텍스트를 만들어 내어 실제 ‘뽕’의 음성어가 가진 뜻, “풍선이나 폭탄 따위가 갑자기 요란스럽게 터지는 소리”⁴⁹⁾를 내포한, 곧 미사일이 폭발할 것을 암시하는 이미지 속의 비 실질적인 소리를 담게 되었다. ‘노랑, 파랑, 초록, 보라, 빨강’의 색 조합은 ‘TV 화면 조정’이라는 의미를 뜻하며, 이는 ‘보도를 통한 일방적인 정보 습득으로 스스로 자각 하지 않고 언론에 의도된 사고에 치우쳐 있지 않는가.’에 대한 의견을 제시하였다.

49) ‘뽕’, 『네이버 국어사전』, <<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=18844600>>에서 인용, 접속일: 2017.09.05.



[작품 10] Fireworks(I), 90.9×72.7cm, acrylic on canvas, 2011



[작품 11] Fireworks(P), 90.9×72.7cm, acrylic on canvas, 2014

[작품 10, 11] 동물은 인간과 매우 친밀한 관계로 거부감 없이 쉽게 다가갈 수 있으며, 누구에게나 공감의 대상이 될 수 있다. 또한 의인화를 통해 사람의 옷을 입히고 두발로 걷게 하는 등, 자유로운 행동을 허용하면 해석적 요소를 이끌어내어 어떠한 규범에 도전해도 용서가 가능하고, 비판적인 내용도 부드럽게 융화시켜 제작된 의도를 감상자에게 친근하게 전달할 수 있다.

이러한 동물의 특징을 활용해, 작품 안에 원숭이를 주 캐릭터로 의인화하고 상황을 전개한다. 원숭이는 인간과 가장 근접한 동물을 이끌어 내는데 어색함이 없어, 말하고자 하는 의미 전달에 매우 수월하다. 특히 손의 움직임이 자유로워 동작을 통해 메시지를 재미있게 전달할 수 있다.

[작품 10] 《Fireworks(I)》의 주인공 손에 들려 있는 것은 ‘K11 복합용 소총’⁵⁰⁾으로 우리나라가 세계최초 독자기술로 개발했다고 하여, 당시(2008년 보도, 2010년 공급) 언론을 통한 적극적인 홍보로 알게 되었다. 우수한 경쟁력과 기술력을 자랑하는 언론의 홍보 기사들을 살펴보면, 무기의 발명이 ‘우리를 지킬 수 있다는 안도의 대상인지’, 아니면 ‘누군가의 희생이 예고된 전쟁에 대한 불안함의 상징인 것인지’의 상반된 사고와 복합적인 감정들이 동시에 나타났다. 이러한 생각들을 동물이라는 친숙한 개념 뒤에 감추어 쉽게 풀어보고자 하였다.

일차원적으로 해석될 무기는 전쟁이라는 무거운 의미의 소재이다. 그러나 총을 원숭이의 손에 쥐어 주게 되면서, 만화의 한 장면처럼 가볍게 전환되어 더 이상 두려워하지 않아도 되는 존재로 바뀌었다. 전쟁이라는 불안한 감정의 요소가 작품의 제목 ‘fireworks’와 같이, 아름다운 빛을 평평 터뜨리는 축제의 즐겁고 희망적인 의미로 탈바꿈 된다.

50) “K11 복합용 소총은 한국군이 사용할 차기소총으로 5.56mm 탄과 20mm 공중 폭발탄 발사가 가능한 복합형소총이다.”, 『두산백과』, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1355788&cid=40942&categoryId=34708>>에서 참조, 접속일: 2017.10.28.

또한 조형적 측면에서 장난감처럼 보여 지는 총은 실제 모델 그대로를 옮겨 그린 것이다. 이미지를 출력하여 먹지 위에 올려놓고, 실물 그대로를 스케치하여 실제 모양을 유지하였다. 그 뒤 본인이 지정한 ‘코발트 블루(Cobalt Blue)’가 주 색채가 되어 원색적 빛을 발하는 장난감처럼 표현되었다.

아크릴 물감에서 사용되는 밝고 선명한 ‘Vivid Color’ (채도가 높은 선명한 색)는, 현실에서 흔하게 보기에는 어려운 색상으로, 주로 만화·애니메이션, 장난감 등에 사용되어 우리의 동심을 일으키는 판타지의 세계를 적절히 대변해 왔다.

작품은 이렇게 실제이지만 실재가 아닌, 판타지 속의 현실, 즉 현실이 포함된 확장된 판타지의 세계를 표현하고자 하였다.

‘전쟁과 축제’라는 상반된 의미 속에 시대의 양면성을 드러내며, 전쟁을 아름답게 묘사하여 순수성과 폭력성이 동시에 존립하는 판타지의 세계, 즉 현상의 판타지를 만들어간다. [작품 11]에서도 이어져 《Fireworks(P)》는 사회 관념 속에서 예쁘다고 명명하는 색들, 특히 판타지 세계를 대변해온 원색적이고 화려한 색상들을 한 화면에 담아 표현하였다. 색을 혼합하지 않고 물감이 본래 가지고 있는 색 그대로를 수차례 덧바름으로써, 어떠한 색도 침투할 수 없는 본연 그대로의 영롱(玲瓏)함을 유지시켰다. 이러한 과정 속에서 색이 더욱 단단해 지는 것을 느꼈고, 자신의 색을 그대로 간직하려는 색채의 고유한 순수성을 발견하게 되면서, 아크릴 물감의 색채들은 본인에게 더욱더 매력적인 재료로 다가왔다.



[작품 12] Untitled, 91.0×116.8cm, acrylic on canvas, 2014

[작품 12] TV나 영화·애니메이션의 특징 중 하나는, ‘종횡비(가로·세로 비)’가 수평적 형태라는 것이다. 대상을 가로선 상에 배치하는 구도는 내용을 수월하게 전개해 나갈 수 있으며, 보는 이는 안정적으로 전달받을 수 있다. 위 작품에서 나타나는 대각·사선의 구도는, 대상을 부각시키거나 역동적인 동작을 이끌어 내는데 용이하다. 특히 배경의 사실적인 묘사 생략의 가능으로 면으로 분할된 부분에 색 차이를 주면 쉽게 공간을 생성할 수 있고, 빛을 표현하거나 공간감을 주기에 매우 효과적이다. 이와 같은 배경 구도의 연출을 통하여, ‘날아오르고 울부짖는’ 캐릭터의 동적 이미지에 생동감을 주어 행위를 강조하고 상황에 시선을 집중시키게 되었다.

작품 속 닭의 울부짖음은 고통의 표현인 것인지, 아침이라는 시간의 흐름을 알리는 울음인지, 정확한 의미를 알아차리기는 어렵겠지만 표현 자체는 극적인 상황으로 연출되고 있다.

“첫 울음으로 새벽을 알리고 빛을 부르는 상서로운 동물”⁵¹⁾로 여겨져 온 닭의 ‘시작’이라는 상징을 통해, 내리쬐는 빛 아래 천지창조의 시초를 알리는 상황으로 연출하여 그 의미가 상통한 작품이다. 현장을 역동적이면서도 숭고적으로 나타내고자, 주인공 닭과 배경인 하늘 공간을 선을 통해 분리시키고, 색과 명도의 차이로 세차게 내리치는 빛을 표현하였다. 상황의 중심에서 움직임이 막 일시정지 된 것처럼 보이는 효과로, 주인공의 감정 상태와 행위에 몰입하고 다음 상황을 연상하는 과정으로 이르게 된다.

이 작품은 연출 효과에 특히 집중한 것으로, 구도를 통해 감상자에게 스토리를 더욱 효과적으로 전달할 수 있다고 생각했다. 그러나 이중적 요소가 결합된 은유적 표현 방식으로 새로운 사고의 발생을 일으키길 원했던 작업

51) ‘닭·계유년’, 『경향신문』, <<http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1993010100329129001&edtNo=15&printCount=1&publishDate=1993-01-01&officeId=00032&pageNo=29&printNo=14632&publishType=00010>>>, 접속일: 2017.08.16.



[작품 13] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2015



[작품 14] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2015

방식이, 점점 간결하고 그 의미가 명확해져, 감상자에게 메시지 전달 기능만을 목적으로 한 방향으로 변질되어가고 있다고 느끼게 된 작업이기도 하다.

[작품 13, 14] 남성과 여성의 고정된 성(性) 역할과 성별에 따른 외모지상주의를 표현하고자 했던 작품으로, 그 현상이 주목될 수 있도록 배경의 분할과 함께 색채의 상이를 통하여 주인공을 부각시키는 ‘조명효과’를 주었다.

“빛은 사물이 어떤 모양인지를 보여주며, 강한 빛, 부드러운 빛, 따듯한 빛, 차가운 빛 등과 같은 느낌으로 여러 가지 감정 표현을 가능하게 한다.”⁵²⁾ 이처럼 캐릭터나 배경에 비추지는 빛을 통해 작품 내면의 감정을 드러낼 수 있으며 심리적 작용도 달리 할 수 있다.

그림에서 빛을 표현하는 방법은 그림자를 이용할 수 있고, 색의 대비 효과를 주는 방법도 있다. 이 작품에서는 명도의 차를 극대화하여, 주인공을 무대 위에서 조명과 같이 강한 빛을 받고 서있는 오페라 가수처럼 연출하였다. 성(性)의 직접적 대상인 신체 부위는 과일 등의 오브제로 대체하고, 색을 형광으로 하여 채도 대비 효과를 통해 전달하고자 하는 메시지에 집중시켰다. 즉 그림에서 여성으로 간주되는 고양이는 풍만한 가슴과 엉덩이를, 남성으로 간주되는 원숭이는 자신의 성기를 받쳐 들며 각자의 성스러운 재물을 숭배하듯 우리러 신앙한다. 이 모습은 우리시대의 성별에 따른 고정된 역할 분담과, 이에 따른 외모지상주의를 은유하고 풍자적으로 표현하고자 한 것이다. 그러나 이 작품은 표현을 너무 적나라하게 보여줌으로써 전달하고자 하는 메시지가 분명해지자, 결국 보도의 역할 외에는 의미가 없는 작업으로 쇠락하였다. 이에 대한 방안으로 배경에 별과 원으로 구성된 패턴의

52) 황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인 하우스, 1996, p.246에서 인용.

반복을 통해 장식적인 요소를 더함으로써, 몽환적인 연출을 피하여 일방적으로 전달되는 메시지를 중화하고자 하였다. 이 과정에서 우연적 효과를 야기하는 드리핑(dripping) 방식이 시도되었다.

본인이 추구해 오던 동화·애니메이션의 특징인, 2차원 평면의 플랫(flat)한 표면처리 방식과 차별화되는 이 시도(드리핑)는, 그림 위에서 무질서하게 움직이는 선의 중첩으로 바탕이 감추어지는, 즉 메시지를 감추기 위한 행위였다. 이처럼 구체적 형상이나 이미지의 흔적을 제거하는 표현 방식은 추상표현주의의 대표적인 작가, 폴 잭슨 폴락(Paul Jackson Pollock, 1912-1956)과 유사하다고 볼 수 있다.

[참고 도판 25] 폴락은 기존의 표현 방식과 달리 물감을 뿌리거나 흘리는 기법을 창안하였다. 캔버스 위에 구체적인 형상을 제거하여 평면을 드러내는 시도로, 회화의 평면성을 강조하며 우연적 효과를 통해 완성시켰다.

정신분석학적 관점에서 그의 작업을 불안으로 인해 나타난 행위의 퇴행적 이미지⁵³⁾로 해석하였는데, 본인 역시 이러한 즉흥적 표현으로 이루어지는 본인의 ‘무의식 속 환상(판타지)’을 표현하고 있다.

철저한 계획 하에 완성시킨 이미지 위에 또다시 자유롭게 드리핑 하는 것, 이것은 고정된 의식으로부터 자유롭고자 하는 본인의 감추어진 내면을 드러내기 위한 시도이며, 이로 인해 나타난 선들의 이어짐을 통하여 이야기를 유동적으로 이어나가고자 하는 다중적 의미가 포함된 행위이다.

53) 정수덕, 『잭슨 폴록의 드리핑(Dripping) 회화에 대한 정신분석학적 해석』, 동아대학교 대학원 박사학위 논문, 2016, p.6에서 참조.



[작품 15] Untitled, 2 canvas, each 45.0×53.0cm 1, 37.9×45.5cm 1,
acrylic on canvas, 2014

[작품 15] 화면의 분할과 조합은 본인의 작품 구성에 자주 사용되는 표현 방식으로, 작품은 각각 개별적으로 진행되며 이후 배치에 따라 새로운 이야기를 형성해 나가거나 본래 기존의 이미지를 더욱 견고히 하게 된다. 작품은 따로 또는 여러 개의 조합으로 배치되며, 이러한 과정으로 하나에서 여러 가지의 이야기로 파생되어 나간다.

위 작품은 개별적으로 작업했던 각각의 두 작품을 하나로 결합시킨 것으로, 당나귀 꼬리부분에 미리 계획하지 않았던 붓 터치와 우연적인 이어짐을 통하여, 한 작품으로 연결되어 보이는 효과를 이끌어냈다.

형상을 구체화한 이미지(왼)와, 면 위에 얹혀진 물감 덩어리의 질감으로 구성된 이미지(오)의 조합이, 보여 지고 설명되어지던 것에서 새로운 공간

을 통해 확장된 세계를 표현하고 있는 것처럼 보여 졌다. 즉 2차원적 평면 속에 구체화된 당나귀와, 분할되어 상이한 색채로 구성된 세면이 3차원적 공간으로 보여 지면서, 이들의 조합은 자유가 없는 고통 속에 구속된 생명체가, 도피처로써의 가상공간을 열망하고 있다는 새로운 스토리를 형성하게 되었다. 이는 철저히 구체적이고 계획적인 작업을 고수하던 본인의 표현방식에서 벗어나고 싶었던, 자유 표현에 갈망에 입각한 것이다. 곧 공간이 캐릭터의 행동에 변화를 주게 된 것으로, 다르게 보이는 두 대상 사이에서 상상력이 생성되어 의미가 발생하였다. 이로써 실제 보이는 것과 상상으로 만들어지는 공간이라는 형태가 서로 연관되어 새로운 세계를 지각할 수 있게 되었다.

감상자가 본인의 작품과 마주하면서, 사유 과정을 통하여 개인마다 다른 푼크툼(punctum)의 도출로 이어지길 바랐던 기존의 작업 목적이, 본인이 만들어 놓은 상징적 정보의 스투디움(stadium)으로만 작용되어, 명백히 드러나는 메시지의 일방적 주입으로 변질되어 간다고 느껴지면서, 이러한 고민들이 새로운 작업 방식을 시도하게 하였다.

구체적인 형상이 나타나는 이미지와 명백한 형태를 구현하지 않으며 아무 것도 설명하고 있지 않은 이미지, 이와 같이 다른 이미지들의 배치와 결합으로, 거기에서 발생하는 우연적 상황이 새로운 상상의 세계로 이어져 나가길 바랐다.



[작품 16] Untitled, 130.3×162.2cm, acrylic on canvas, 2016

[작품 16] 캐릭터는 법과 규칙의 도전이 허용되기 때문에 이들이 가하는 행위는 은유적이거나 공상적으로 표현할 수 있으며, 이들의 친숙한 이미지에 코믹한 이야기를 더하면 누구에게나 시선을 끌고 기분을 좋게 만들 수 있다. 본인은 이러한 캐릭터에게 작품의 잠재적 의미를 전달하는 수행자의 역할을 맡기고, 시대의 진지함을 불편하지 않게 드러내 보고자 하였다.

캐릭터를 관심의 대상이 되는 미끼로 작용시켜, 관객을 작품 앞으로 끌어 들인다. 작품과 마주한 감상자는 관찰을 통하여 상황을 인지하고, 현실세계에 대한 자신만의 새로운 시각을 갖는 사유의 시간이 주어지면서, 성찰의 계기가 마련된다. 이는 시각적인 부분과 인지되는 사고 모든 부분에 흥미를 느낄 수 있도록 하고자 한, 철저히 계획화 된 작업이었다. 그러나 이렇게 의도를 발생시키고자 하는 과정에서 오히려 ‘감상자에게 본인의 의미를 강요하고 있는 것은 아닌가.’라는 자문에서 비롯되어, 이전의 계획화 된 작업을 조금은 흐트러진 방식으로 변화시키고자 하였다.

그 시도로, 명도와 채도의 차이를 극명하게 하여 주인공을 주목시켰던 기존 표현 방식에서, 모두가 선명한 색채들로 이루어진 캐릭터들을 한 공간 안에 뻑뻑하게 채워 넣었다. 그리하여 모두가 주인공이거나 혹은 그렇지 않게 되었다. 그 속에서 존재하는 것들은 본인에게 조정 당하지 않고, 서로 복잡하게 얽히면서도 자연스럽게 조화되어, 스스로 새로운 이야기를 만들어 나가길 바랐다. 이것은 복잡하고 혼란스러운 불완전한 현 사회에서, 의미가 한가지로 규정될 수는 없다는 것을 표현함과 동시에 계획으로부터 벗어나 자유롭고자 하는 개인적인 열망이 포함된 것이다. 또한 감상자는 본인이 덧붙인 의미를 일방적으로 흡수하는 것이 아니라, 이미 거기에 존재하는 것을 느끼거나, 각각의 요소들이 원래의 이미지를 유지 혹은 결합하여 우연적으로 발생하는 새로운 형태나 의미로 연상되어 가는 과정, 또는 아무것도 보지 못하고 느끼지 않게 되더라도 괜찮다는 의미이다. 이는 감상자의 관점과

상황에 따라 그 해석이 달라질 수 있기 때문에, 본인의 표현-그 위에 이미 지 스스로의 조화-감상자의 상상으로 이어져 작품의 완결이 본인이 아닌, 감상자가 완성시켜 나가길 바라는 것이었다.

그동안 본인은 캐릭터(본인의 의도에 맞게 조작한 이미지)에 극적인 대립, 강조, 갈등 등의 요소를 넣어 스토리를 전개해왔다. 이런 스토리에 본인의 시각으로 해석된 현실을 반영함으로써 감상자가 거부감 없이 현실을 인식할 수 있는 작업을 시도하였다. 그러나 정보와 이미지가 범람하는 현대의 복잡함 속에서 명확히 구분할 수 있는 것은 거의 사라져가고, 한가지로 규정할 수 있는 의미나 진리는 존재할 수 없다고 생각되어지면서, 작품이 작가 본인이 아닌 관객으로 완성되어 나가기를 바랐다. 그렇게 작품 안에서 현실세계를 인지하며 자신만의 새로운 시각을 얻게 되길 바라는 것이다.

Ⅲ. 결 론

현지시각 2017년 5월 9일, 미국 CNN은 전 세계 사람들에게 “증인이 되어 달라.”며 약 7분 42초짜리 영상을 공개했다. 영상의 내용은 시리아 북부 이дли브 주(州)에서 벌어진 화학무기 공격 참사로, 무고한 시민들이 대거 희생된 참혹했던 당시 상황을 적나라하게 보여준다.

8분이 채 안 되는 영상 속에서 본인은 평생 살아도 다 보지 못할 죽음을 만났다. 가스에 질식되어 길 위에 죽어 있는 창백한 사람들, 트럭으로 추정되는 곳에 짐처럼 포개져 쌓여 있는 어린 아이들, 입안에 거품을 물고 헐떡이는 숨소리와 온 몸이 떨리는 경련, 카메라는 죽음에 이른 아이들의 얼굴을 클로즈업(close-up) 하였다. 고통스러워하는 아이의 얼굴이 가까워질수록 죽음은 생생하게 느껴졌고, 고통은 더욱 크게 다가왔다.

우리는 이 고통에 대해 전쟁의 원인이 되는 대상을 비난해야 하는 것일까, 아니면 전쟁 피해자들의 존엄성은 지켜지지 않은 채 알몸으로 죽어 쓰러져 가는 사람들을 줌 인(zoom-in), 줌 아웃(zoom-out) 대상의 피사체로 만들어 버린 보도자를 비난해야 하는 것일까. 그것도 아니면 이러한 영상을 보고도 아무것도 할 수 없는 시청자인 우리 스스로를 자책해야 하는 것일까. 그러나 이러한 생각도 잠시일 뿐, 다시 일상으로 돌아가면 지금 느낀 고통의 감정도 누그러지고 기억에서도 희미해져 결국 잊히게 될 것임을 안다. 그렇게 또다시 우리는 방관자가 되어버리는 것이다.

시리아 내전은 우리와는 먼 나라의 이야기라고 생각할 수 있다. 눈으로 보고 있다고 하여 그 실상을 완전히 파악하기란 어려운 것이며, 직접적인 불행이 아니고서는 타인이 겪는 고통에 공감하기란 쉽지 않을 것이다. 그렇다면 타인의 고통을 공감한다는 것은 어떤 의미일까? 현시대에 그것은 과연

가능한 것일까?

이 연구는 전 세계에서 일어나는 모든 일들을 도구의 작은 화면으로 지켜 볼 수 있는 시대에 살게 되면서, 인간이 타인의 불행에 공감하는 것과 구경하는 것에 분별이 어려운 이중적 심리에 대하여 어떻게 이해할 수 있을지, 만약 구경꾼으로만 존재한다면 이런 행위가 중단되기 위해서는 어떠한 노력이 필요한지에 대한 고민으로부터 시작되었다. 변화하는 사회 속에서 그저 우리가 할 수 있는 일은 아무것도 없음을 스스로 합리화 하고, 타인의 불행이 자신과는 관계없음에 위안을 삼으며, 고통의 구경꾼이 된 채 살아가는 것은 과연 진정한 삶이라 할 수 있는가에 대해 우리는 진지하게 생각해 볼 필요가 있다.

쇼펜하우어(Schopenhauer, Arthur, 1788-1860)는 동정을 “타인 속에서 자신을 인식”(이동용, 『쇼펜하우어, 돌이 별이 되는 철학』, 동녘, 2014, p.324)하는 것이며, 동정에서 정의를 찾고 인간애의 가능성을 발견할 수 있다고 말한다. 즉 인간의 이기심을 극복하는 방법은 ‘타인에게 연민을 품고 공감하는 것’이다. 우리는 발생하는 문제들을 해결하기에 개인으로서 나약한 존재임은 분명하다. 그러나 큰 힘을 발휘할 수 없다고 해서 타인의 고통에 방관자로서만 존재해서는 안 될 것이다.

본인은 실제 지구상에서 일어나고 있는 일들을 판타지의 형식으로 전환하여 현상을 드러내는 작업을 시도하였다. 만화와 만화 속의 캐릭터는 사람들에게 어릴 적 판타지를 제공하여 현실을 도피하게 해주는 거처가 되어준다. 판타지에는 실재가 회복될 수 있는 가능성이 열려 있으며, 보이지 않는 세계를 볼 수 있게 하는 능력을 가진다. 그러므로 판타지를 통해 우리는 새롭

고 매력적인 세계 또한 만들 수 있다는 말이 되며, 더 이상 무력한 존재가 아님을 깨달을 수 있다.

현실이 포함된 허구적인 이미지를 통해, 현대인이 무심하고 냉담한 시선을 뛰어 넘어서 의미 작용을 수행하려는 의도를 작품 안에 담았다. 관객이 작품과 마주하면서 도출되는 각자만의 ‘찌름’으로 의식을 새롭게 전환하고, 본 논문을 통해 시대의 현상에서 자신의 존재와 역할을 자각하며, 다양한 감각을 깨워 타인의 고통에 공감할 수 있는 기회가 되길 바란다.

참 고 도 판



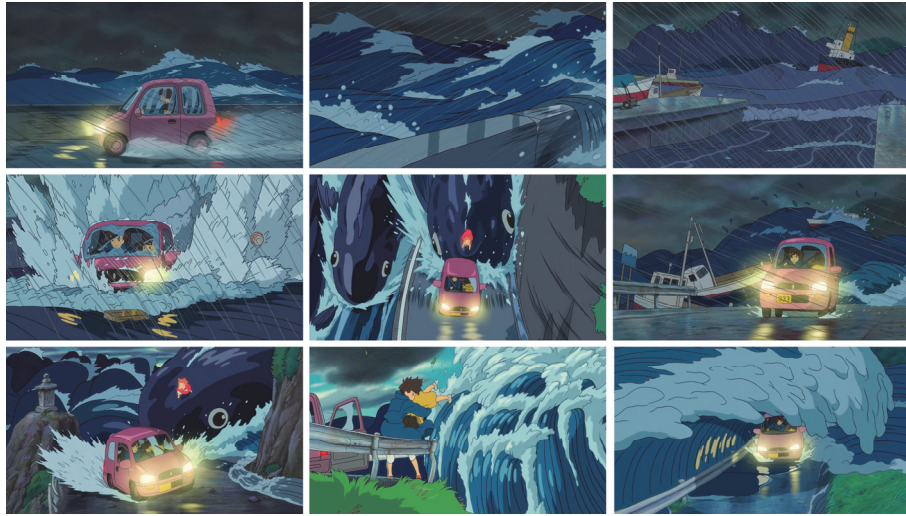
[참고 도판 1] 중국 광둥성 한 시장에서
두 살 어린이 위로 차가 지나가는 모습,
중앙일보, 2011.10.21.



[참고 도판 2] Richard Drew,
《The Falling Man》, 2001.09.11.



[참고 도판 3] 지진해일(쓰나미)이 미야코시의
도로를 덮치는 순간, 2011.03.11.
〈하북신문〉사진 기자가 03:25PM에 촬영.



[참고 도판 4] 미야자키 하야오, 《벼랑 위의 포뇨》, 2008, 스틸.



[참고 도판 5] 올리비에로 토스카니(Oliviero Toscani),
《살해된 크로아티아 병사 마린코 가그로의 옷》, 1993.



[참고 도판 6] 시리아 알레포 다섯 살 소년
음란 다크니시 (Omran Daqneesh),
폭격으로 무너진 건물 잔해에서 구출된 직후의 모습(CNN), 2016.08.17.



[참고 도판 7] 디즈니(Disney) 캐릭터, <좌: 구피 구프(Goofy Goof, 1932), 중: 곰돌이
푸와 친구들(Winnie the Pooh, 1977), 우: 도널드 덕(Donald Duck, 1934)>



[참고 도판 8] 포켓몬 캐릭터 그림과 글이 적힌 종이를 들고 있는 어린이, RFS 트위터 갈무리, 2016.



[참고 도판 9] Moustafa Jano Janographic, 《시리아의 포켓몬 고 프로젝트》, 페이스북 갈무리, 2016.



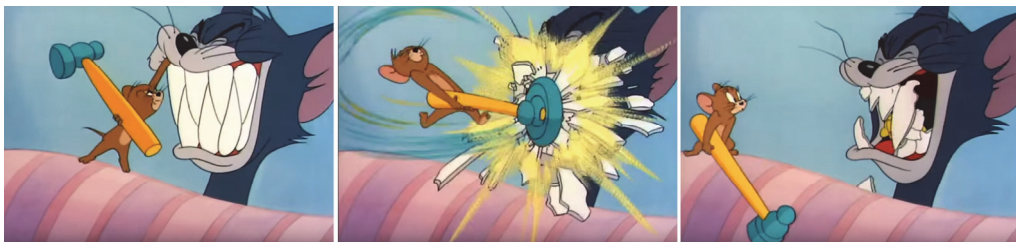
[참고 도판 10] 《톰과 제리(Tom and Jerry)》
No.34-톰의 수난시대1(Kitty Foiled), 스틸, 1948.



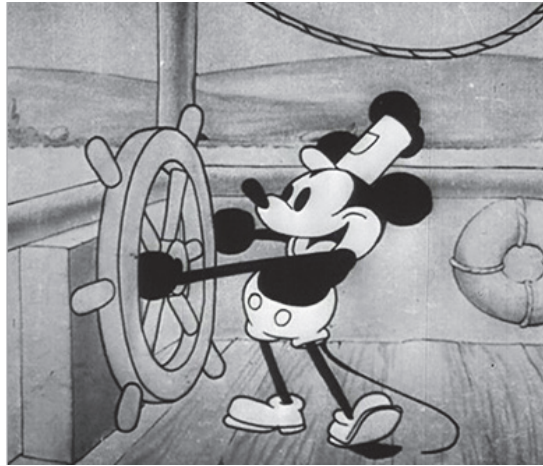
[참고 도판 11] 《톰과 제리(Tom and Jerry)》
No. 25-생쥐 처리 고양이(Trap Happy John Mouse), 스틸, 1946.



[참고 도판 12] 《톰과 제리(Tom and Jerry)》, 좌: No.59-금요일의 고양이(His Mouse Friday), 1951 / 중: No.67-사고몽치 아기 고양이들(Triplet Trouble), 1951 / 우: No.47-작은 껍싹이(Little Quacker), 스틸, 1950.



[참고 도판 13] 《톰과 제리(Tom and Jerry)》
No.34-톰의 수난시대2(Kitty Foiled), 스틸, 1948.



[참고 도판 14]

《증기선 윌리(Steamboat Willie)》, 1928.



[참고 도판 15] 켈로그 캐릭터 '토니'



[참고 도판 16] 《인사이드아웃(Inside Out)》, 2015.
 행복, 분노, 슬픔, 혐오, 공포, 감정의 색채가 표현된 애니메이션.



[참고 도판 17]
 본인 작품, 《Untitled(detail)》, 2011.



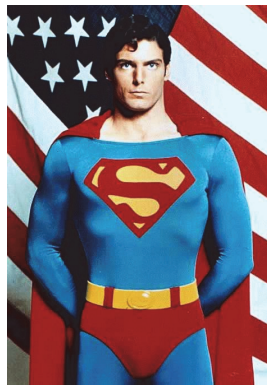
[참고 도판 18] 본인 작품, 《Untitled(detail)》, 2015.



[참고 도판 19] Edouard Manet,
《Luncheon on the Grass(풀밭 위의 점심식사)》,1863.



[참고 도판 20]
원더우먼



[참고 도판 21]
슈퍼맨



[참고 도판 22]
캡틴 아메리카



[참고 도판 23] ‘판타지아(FANTASIA) 展’, postcard, 2015.



[참고 도판 24] 잉클 샘, 1852(추정)



[참고 도판 25] Jackson Pollock,
작업과정 (년도 미상)

참고 문헌

<단행본>

- Bruno Munari. 노성두 역. 『판타지아』. 두성북스. 2009.
- Edmund Burke. 김동훈 역.
『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』. 마티. 2006.
- Edmund Buke. 김혜련 역.
『숭고와 미의 근원을 찾아서(쾌와 고통에 대한 미학적 탐구)』.
한길사. 2010.
- John Berger. 제프 다이어 · 김현우 역. 『사진의 이해』. 열화당. 2015.
- Roland Barthes. 『카메라 루시다』. 열화당. 1998.
- Susan Sontag. 이재원 역.
『타인의 고통(Regarding the Rain of Others)』. 이후. 2004.
- Susan Sontag. 이재원 역. 『사진에 관하여』. 이후. 2005.
- 김난도 외 5명 저. 『트렌드 코리아 2017』. 미래의 창. 2016.
- 박성수. 『애니메이션의 미학』. 향연. 2005.
- 이동용. 『쇼펜하우어, 돌이 별이 되는 철학(나를 마주하는 당당한 철학,
《의지와 표상으로서의 세계》 읽기)』. 동녘. 2014.
- 황선길. 『애니메이션의 이해』. 디자인 하우스. 1996.

<논문 및 학술지>

- 김경진. 『스톱모션애니메이션에서 공간표현에 관한 연구』. 중앙대학교 첨단 영상대학원 석사학위 논문. 2008.
- 김명신. 『하태범의 White 연작에 나타나는 재현적 재서술』. 현대미술학 논문집. 2015.

- 김지남. 『판타지 주체의 현실 인식 연구』. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문. 2010.
- 김현정. 『팝 아트 이미지의 푼크툼 도출을 통한 리얼리티 해석 - 앤디 워홀을 대상으로』. 글로벌문화콘텐츠 학술지. 2009.
- 백현주. 『형광색으로 인지되는 색채와 재질의 시각적 무게감에 관한 연구』. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문. 2017.
- 윤정원. 『척 존스 Chuck Jones의 연출 특징 연구(Tom and Jerry를 중심으로)』. 만화애니메이션연구 학술지. 2014.
- 정수덕. 『잭슨 폴록의 드리핑(Dripping) 회화에 대한 정신분석학적 해석』. 동아대학교 대학원 박사학위 논문. 2016.
- 장은영. 『판타지 만화의 상상력 연구』. 공주대학교 대학원 석사학위 논문. 2008.
- 이상희. 『방관자의 도덕적 지위와 도덕적 책임에 관한 연구』. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문. 2015.
- 한창민. 『동물로 은유된 자아표현의 연구』. 홍익대학교 미술대학원 석사학위 논문. 2011.

<인터넷 정보>

『허프포스트코리아』 - 딸을 살해하며 페이스북 라이브로 생중계한 남성
(2017년 4월 28일자 기사)

<https://www.facebook.com/huffpostkorea/?hc_ref=NEWSFEE&fref=nf>, 접속일: 2017.04.28

『네이버 지식백과 / 지형공간정보체계 용어사전』 - 뉴스피드

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3479979&cid=58439&categoryId=58439>>, 접속일: 2017.05.02

『위키백과』 - 썸네일 (Thumbnail, 문화어: 생략도)

<<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%84%AC%EB%84%A4%E>

- C%9D%BC), 접속일: 2017.05.03
- 『위키백과』 - 방관자 효과
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%A9%EA%B4%80%EC%9E%90_%ED%9A%A8%EA%B3%BC>, 접속일: 2017.04.27
- 『중앙일보』 - 뺑소니친 인정 중국의 탄식, (2011년 10월 21일자 기사)
<<http://www.hani.co.kr/arti/international/china/501909.html#csidx9ab4fc6cf660865aabb6a58235dd49>>, 접속일: 2017.05.10
- 『중앙일보』 - 방관자 효과, (2010년 7월 12일자 기사)
<<http://news.joins.com/article/4304978>>, 접속일: 2017.05.27
- 『네이버 지식백과』 - 빅 데이터 (Big Data)
<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3386304&cid=58370&categoryId=58370>>, 접속일: 2017.05.13
- 『위키백과』 - 9·11 테러
<https://ko.wikipedia.org/wiki/9%C2%B711_%ED%85%8C%EB%9F%AC>, 접속일: 2017.04.25
- 『다음 블로그』 - 20세기 충격적인 비참한 참상의 사건 사진들
<<http://blog.daum.net/195506/16153678>>, 접속일: 2017.05.19
- 『오마이뉴스』 - 동일본 지진 참사, (2011년 7월 5일자 기사)
<http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001591890>, 접속일: 2017.05.30
- 『유튜브』 - TSUNAMI 2011
<<https://www.youtube.com/watch?v=j0YOXVIPUu4&feature=youtu.be>>, 접속일: 2017.05.30
- 『아주경제』 - 스마트 폰, (2017년 4월 20일자 기사)
<<http://www.ajunews.com/view/20170420085642473>>
접속일: 2017.06.03
- 『뉴스시스』 - 알레포 소년, (2016년 8월 18일자(2016.12.28.수정) 기사)
<http://www.newsis.com/ar_detail/view.html/?ar_id=NISX2016>

0818_0014331985&cID=10101&pID=10100>

접속일: 2017.04.10

『ALJAZEERA / 알자지라』 - Syria's Civil War: Yet another 'iconic Image?', (2016년 8월 18일자 기사)

<<http://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2016/08/syria-civil-war-iconic-image-160818140922815.html>>

접속일: 2017.04.27

『네이버 지식백과(네이버캐스트)』 - 증강현실 (Augmented Reality, AR)

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3573450&cid=59088&categoryId=59096>>, 접속일: 2017.05.04

『네이버 지식백과(시사상식사전)』 - 포켓몬 고 (Pokemon Go)

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3405952&cid=43667&categoryId=43667>>, 접속일: 2017.05.04

『네이버 지식백과』 - 이항대립

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530715&cid=41799&categoryId=41800>>, 접속일: 2017.05.07

『위키백과』 - 증기선 윌리

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A6%9D%EA%B8%B0%EC%84%A0_%EC%9C%8C%EB%A6%AC>, 접속일: 2017.05.09

『나무위키』 - 콘푸로스트

<<https://namu.wiki/w/%EC%BD%98%ED%91%B8%EB%A1%9C%EC%8A%A4%ED%8A%B8>>, 접속일: 2017.05.09

『위키백과』 - 알레고리 (Allegory)

<<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%8C%EB%A0%88%EA%B3%A0%EB%A6%AC>>, 접속일: 2017.05.13

『위키백과』 - 종횡비

<<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%84%B8%EB%A1%9C%EB%B9%84>>, 접속일: 2015.05.14

『네이버 어학사전』 - Fantasia

<https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&sm=top_h ty&fbm=1&ie=utf8&query=Fantasia>,

접속일: 2017.05.01

『위키백과』 - 잉클 샘(Uncle Sam(샘 아저씨))

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%89%ED%81%B4_%EC%83%98>, 접속일: 2017.09.02

『천안함 피격사건 - 해군 역사관』 - 천안함 사건

<http://www.navy.mil.kr/mbs/home/mbs/navy/subview.do?id=navy_060409010000>, 접속일: 2017.08.29

『네이버 국어사전』 - 빵

<<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=18844600>>,

접속일: 2017.09.05

『두산백과』 - K11 복합용 소총

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1355788&cid=40942&categoryId=34708>>, 접속일: 2017.10.28

『경향신문』 - 닭 · 계유년, (1993년 01월 01일자 기사)

<<http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1993010100329129001&edtNo=15&printCount=1&publishDate=1993-01-01&officeId=00032&pageNo=29&printNo=14632&publishType=00010>>>, 접속일: 2017.08.16

『아트인사이트』 - 폴락 드리핑

<<http://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=17820>>

접속일: 2017.09.03

참고 도판 출처

- [참고 도판 1] 한겨레 인터넷 신문, 접속일: 2017.04.27
〈<http://www.hani.co.kr/arti/international/china/501909.html>〉
- [참고 도판 2] 위키피디아, 접속일: 2017.04.25
〈https://en.wikipedia.org/wiki/The_Falling_Man〉
- [참고 도판 3] 한국경제 인터넷 신문, 접속일: 2017.04.30
〈<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?id=2015021767927>〉
- [참고 도판 4] DVD, 《벼랑 위의 포뇨》
- [참고 도판 5] 인터넷 검색, 접속일: 2015.05.03
〈<http://navesia.egloos.com/>〉, 이로이브 ‘나브’ 님 제공
- [참고 도판 6] CNN, 접속일: 2017.04.26
〈<http://edition.cnn.com/2016/08/18/world/gallery/omran-daqneesh-aleppo-boy/index.html>〉
- [참고 도판 7] 인터넷 검색, 접속일: 2017.05.08
〈<http://www.keywordsuggests.com>〉
- [참고 도판 8] RFS 트위터 갈무리, 접속일: 2017.05.01
〈https://twitter.com/RFS_mediaoffice〉
- [참고 도판 9] Moustafa Jano Janographic, 페이스북
접속일: 2017.05.03
〈<https://www.facebook.com/janographic>〉
- [참고 도판 10] 인터넷 검색, 접속일: 2017.04.30

<https://www.youtube.com/watch?c4KuP_IC7k>

[참고 도판 11] 인터넷 검색, 접속일: 2017.04.30

<<https://www.youtube.com/watch?v=KcLxKg6gPxA>>

[참고 도판 12] 인터넷 검색, 접속일: 2017.04.30

<https://www.youtube.com/watch?v=rc4KuP_IC7k>

[참고 도판 13] 인터넷 검색, 접속일: 2017.04.30

<<https://www.youtube.com/watch?v=6doySIrKy8M>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=eNbupAAdw2s>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=ahEkLHjFHQA>>

[참고 도판 14] 인터넷 검색, 접속일: 2017.05.05

<<https://namu.wiki/w/%EC%A6%9D%EA%B8%B0%EC%84%A0%20%EC%9C%8C%EB%A6%AC>>

[참고 도판 15] 인터넷 검색, 접속일: 2017.05.05

<<https://namu.wiki/w/%EC%BC%88%EB%A1%9C%EA%B7%B8>>

[참고 도판 16] 인터넷 검색, 접속일: 2017.05.13

<<https://namu.wiki/w/%EC%9D%B8%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%93%9C%20%EC%95%84%EC%9B%83>>

[참고 도판 17] 본인 작품, Untitled(detail), 2011.

[참고 도판 18] 본인 작품, Untitled(detail), 2015.

[참고 도판 19] 인터넷 검색, 접속일: 2017.10.28

<https://kowikipedia.org/wiki/%ED%92%80%EB%B0%AD_%EC%9C%84%EC%9D%98_%EC%A0%90%EC%8B%AC_%EC%8B%9D%EC%82%AC#/media/File>

e:Edouard_Manet_-_Luncheon_on_the_Grass_-_Goog
le_Art_Project.jpg>

[참고 도판 20] 인터넷 검색, 접속일: 2017.09.05

<[http://www.hankookilbo.com/v/9dfedbccc39bb4bf2
a6417c70ed882347](http://www.hankookilbo.com/v/9dfedbccc39bb4bf2a6417c70ed882347)>

[참고 도판 21] 인터넷 검색, 접속일: 2017.09.05

<<http://blog.naver.com/sisterkim1/220965953179>>,

[참고 도판 22] 인터넷 검색, 접속일: 2017.09.05

<[http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?c
ode=122527](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=122527)>

[참고 도판 23] 본인 작품, 'FANTASIA', postcard, 2015.

[참고 도판 24] 인터넷 검색, 접속일: 2017.09.02

<[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%89%ED%81%
B4_%EC%83%98](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%89%ED%81%B4_%EC%83%98)>

[참고 도판 25] 인터넷 검색, 접속일: 2017.09.03

<[http://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=1782
0](http://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=17820)>

ABSTRACT

A Study of the Fantasy of Representation in an age of image overflow.

– Focused on works of my own –

Eo, Youn Sook
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin University

This dissertation explains the study of my works, in terms of the formative development process and contents, exhibited under the theme of “Fantasia” in the Exhibition for Obtainment of Master’s degree in February, 2015.

One of the distinguishing features of modern life is that anyone can get instant access to the information they need, with the development of networks and media, and it supplies real-time news from the world. People watch the terrible disaster through the media such

as computer and mobile phone, criticize the cause of the incident, get caught up in feelings such as anger and pity and reflect on the other's suffering. However, the excessive acquisition of indiscriminately accepted images can dull our sense of sympathy towards the others in the point of spectator and make us hunger for intense and stimulating images.

This study is an observation of the modern phenomenon of image overflows. It begins from acknowledging the psychological phenomenon caused by the constant overflow of information and images, that are accepted without choice, and to reveal the real face of our modern society in which virtual reality is actually happening in the real world.

This study alerts us the dangers of observing these phenomenon as the onlooker's gaze. Besides, it aims to provide us with the opportunities to accurately recognize the modern phenomenon and to call our attention to the problem about considering the suffering of others by one-time sympathy or self-reliance.

I reinterpreted the images and contents of the disaster as my own eyes and created the works using the expressional characteristics of the innocence of children. My works show the process of transforming the real world into a fantasy world in the form of a comics and animations. In this fantasy expression of comics and animations, I wanted to expose the current situation in a metaphorical and symbolical

lic way. One of the features of cartoon and animation is humorous lightness. Messages conveyed through humor can attract audience's attention and draw them closer to the phenomenon. In my works, I used the features of character animation that can convey meaning using exaggerated movement or humorous expression even if it contains serious issues. My works convert our modern time into the characters with bright colored, cute and lively images. They create the stories with familiarity and comic character, and gives them the role of the performer to convey their potential meaning of the modern times.

This study will have significance in the sense that it can raise awareness of psychological consciousness of modern people who have apathy to others due to the overexposure to visual stimuli. By dragging audience into the work, it questions whether we are considering the disasters taking place all over the world as temporary interest without empathizing with other's pain. Most importantly, this study aims to face the problem of contemporary people, to awake our moral to sympathize with the other's pain and to invoke our will to act in the phenomenon.