

김 용 식 교수지도
석사학위 청구논문

기억을 바라보는 방법

- 판화의 설치적 방식과 연극적 이야기의 결합에 대한 연구 -

2007

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

조형예술학과 미디어·프린트전공

이 은 희

기억을 바라보는 방법

- 판화의 설치적 방식과 연극적 이야기의 결합에 대한 연구 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2006년 11월

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

조형예술학과 미디어·프린트전공

이 은 희

인 준 서

이은희의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 아트·디자인 대학원대학원

논문개요

본 논문에서는 왜 기억의 재생을 소재로 선택 하였으며, 그것이 어떤 과정을 거쳐 이야기 그림의 형식으로 표현되었는지를 살펴보려 한다.

나의 그림의 소재는 기억이다. 나는 유년시절의 기억과 무의식 속에서 기억되는 여러 가지 기억의 형상들을 소재로 하여 이야기 형식의 그림을 그려내고자 한다. 표현방식으로는 고대(古代)의 예술에서 보여지는 합성동물의 이미지들과 현대의 일러스트에서 볼 수 있는 과장되고 회화적 성격의 드로잉을 바탕으로 한 이야기 그림으로 표현된다.

나는 시간의 작용에 의해서 기억이 망각되어진다는 사실에 많은 의문을 가지게 되었다. 칸트는 시간은 외적 세계에서 있는 것이 아니라, 주관적 감정에 있다고 하였다. 즉, 기억 또한 비 시간적인 정신의 작용이라고 본다.

나의 기억 또한 무의식적으로 기억을 구분지어 재생되고, 망각되어진다. 좋은 기억은 내 마음속에 각인 되어 망각하지 않도록 보관하며, 반대로 나쁜 기억은 망각하려고 노력한다. 때론 경험하지 못한 기억을 만들어 내곤 한다.

이런 기억들이 하나하나 쌓여서 하나의 이야기가 되기도 한다. 이런 이야기들은 또 다른 나의 모습 혹은 주변의 모습이 되어 그림으로 표현되기도 한다.

기억의 모습은 인간 심리의 내면세계와 동물적인 외형을 혼합한 동물적 형상으로 표현하였다. 이것은 내가 가진 무의식의 감정의 이입을 상징적으로 표현한 것이다. 그 형상들은 장식적인 선과 면으로 그려지고, 설치를 하는 과정에서 만들어지는 그림자의 어둠은 또 다른 기억을 의미하기도 한다.

본 논문은 2003년에서 2005년 사이에 제작된 작품들을 대상으로 하여 작품의 전개과정에 있어 표현하고자했던 내용과 그 제작과정을 연구한 것이다.

기억의 모습 중에 나에게 의미 있는 것들은 어떤 것들이며, 그것을 그림으로 표현하는데 있어서의 조형적 성과와 문제점을 살펴 앞으로의 창작활동에 실제적 기반을 마련하고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 기억	2
1) 기억을 보다	3
2) 기억을 형상화 하다.	5
2. 조형적 요소.	6
1) 내면의 기억색	7
2) 장식성이 강조된 선	8
3) 그림자로 표현된 면	11
3. 재료와 판법	12
1) 판을 오려내다	12
2) 설치하다	14
4. 작품 설명	15
III. 결론	38

참고 도판

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품1】 기억의 추모 120x50cm, lino cut, 2005	15
【작품2】 향해 130x110cm, lino cut, 2005	17
【작품3】 두 마음의 주인 175x150cm, lino cut, 2004	19
【작품4】 기억의 노예 110x70cm, lino cut, 2005	21
【작품5】 기억을 추모하는 나무 210x160cm, lino cut, 2005	25
【작품6】 망각의 강 130x95cm, lino cut, 2005	28
【작품7】 기억의 거래 130x160cm, lino cut, 2005	31
【작품8】 기억의 대립 130x110cm, lino cut, 2005	33
【작품9】 기억의 에필로그 130x160cm, lino cut, 2005	36
【작품10】 기억의 에필로그 130x160cm, lino cut, 2005	36

도판 목차

[도판 1] 미셸 오슬로 (감독), 실루엣 애니메이션, Prince and Princess, 1997

[도판 2] 미셸 오슬로 (감독), 실루엣 애니메이션, Prince and Princess, 1997

[도판 3] 미셸 오슬로 (감독), 실루엣 애니메이션, Prince and Princess, 1997

[도판 4] 우리가 있는 늪, 이집트 미술

[도판 5] 벨라스케스, 왕자 발타자르 카를로스의 기마상, 1634

I. 서론

본 논문에서 나는 나의 작업이 무엇을 그리고 있으며, 그것이 어떠한 과정을 통하여 그리게 되었으며, 그 기법은 무엇인가에 대하여 서술하려 한다.

나는 기억을 소재로 그림을 그린다. 그 기억은 유년 시절의 기억으로 시작된다. 나는 성인이 된 후 지금도 유년 시절 경험했던 다양한 기억들의 회상을 통하여 지금의 모습을 이야기 하곤 하는데, 이 이야기의 과정이 바로 나의 작업이다.

예전의 경험으로 인해 만들어진 나의 기억들은 무의식적으로 지워지기도 하고 남아 있기도 한다. 그리고 경험하지 못한 기억들은 만들어서 기억하려 한다. 나는 이러한 기억 속에서 느꼈던 개인적인 감정을 가지고, 그림을 그려내려 한다.

본 논문의 첫 번째 장에서는 내가 기억을 바라보는 방법과, 그것이 작품의 소재가 되는 동기와 과정에 대해 연구하고, 두 번째 장에서는 기억을 형상화하는 과정에서 중요시 된 조형적 측면에 대해 검토해보고자 한다. 세 번째 장에서는 리놀륨판을 이용한 불록 판법의 판법과 설치 판화의 설치과정을 살펴보고 네 번째 장에서는 작품의 내용적인 면을 서술하고자 한다.

본 논문은 기억을 바라보는 방법과 그것의 형상화에 관하여 쓴 것이다. 본 논문은 작품의 내용전개가 개인적인 기억으로 제작되었기 때문에 본 논문에서는 본인을 ‘나’ 로 서술한다.

II. 본 론

1. 기억(記憶)

무의미한 것처럼 보이는 어린 시절의 단편적인 기억들이 어떤 자극에 의해 문득 사진처럼 선명하게 떠올리게 된다. 이러한 기억들은 대부분 꿈과 마찬가지로 압축, 대치과정을 거친 매우 상징적인 것들이어서 그것이 무엇을 의미하는지 정확히 알 수 없는 ‘은폐기억’의 성질을 띠고 있다.

아동기의 기억은 성인이 되면서 일종의 ‘기억상실’을 겪게 되는데 이것은 완전히 망각되는 것이 아니라 무의식의 형태로 보관되어지다가 후일 체험하는 것과의 연관 정도에 따라 어느 순간 인출(引出)된다.

경험의 포함된 시간은 마음속에 자리 잡고 있는 기억에 대한 것이며, 개인적인 절대성을 부여함으로써, 시간에 대한 주관적 이미지의 표현은 나의 기억 속에 쌓여진 이미지를 조합한 것이다. 기억이란 다분히 개인적이고, 기억을 형태화 한다는 것은 기억의 순간을 점유하고자 하는 욕망에서 나온 것이다.

프로이드는 잠재의식과 기억에 의해 떠오르는 이미지를 통해 과거를 반추할 수 있는 수단으로서의 예술의 관계를 설명한다. 그는 잠재의식상, 유아기의 잃어버린 세계로의 회기를 인간은 열망하고 또 실제로 꿈과 여러 경로를 통해 회상(回想)하기 때문에 예술은 그것에 의하여 과거의 체험으로 돌아갈 수 있는 하나의 통로를 제공 한다고 하였다¹⁾.

기억을 되돌아보는 다양한 시각은 나의 그림에도 그대로 반영된다. 그러므로 나의 그림 속에서 표현된 내용은 내가 기억을 어떻게 해석하고 있으며, 그림 속에서 보여 지는 표현방식은 내가 이해하고 해석한 기억을 나름대로 질서화 하는 방식이라고 할 수 있다.

1) Jack J. Spector, 申交秀譯 (1981), 「프로이드 예술미학」 (서울:폴빛, p118)

1) 기억을 보다.

인간의 경험 가운데 시간의 경험은 가장 근원적인 것이며, 광범위 하고도 일반적으로 사용되는 개념일 것이다. 삶의 경험을 구성하는 현상들은 흐르는 시간 속에 잠재되어 있다. 시간은 경험과 주관적인 기억 속에 존재가치와 의미를 부여 받게 되는 것은 기억에 의해서 이다.

인간은 자신에게 중요하다고 생각되는 사건이나 순간만을 받아드리고 기억하는 경향이 있다. 따라서 일반적으로 시간이 가지는 순차적인 구성 외에 각각의 개인들에 의해 재구성 되어지는 ‘의미 있는 시간’ 이 존재하게 되는데 그것이 바로 우리가 기억이라고 부르는 형태로 의식 속에 저장되어 있는 것들이다.

나의 기억 속에 남아 있는 다양한 기억의 모습들은 그림에 그대로 반영된다. 그것은 내가 바라보는 기억의 일부이며, 내가 이해하는 하나의 체계가 되어 그림에 표현된다. 기억은 나의 시각과 고유한 감정과 정서가 혼합된 이미지로 그려지며, 이미지들은 기억을 보관하고, 정리해주고, 다시 이야기 해주는 일기장과도 같은 의미를 가지고 있다. 어린 시절 나의 기억의 일기장 중 가장선명하게 기억나는 모습이 그려져 있다.

일 나간 엄마를 기다리는 다섯 살 된 어린 여자 아이가 있다. 보살피 주는 사람 하나 없이 미리 차려놓은 점심과 저녁을 혼자서 먹는다. 어린 시절 나의 모습이다. 이런 기억들은 무의식적으로 보관 되어 있다가 한 아이의 엄마의 모습으로 사는 지금도 가끔씩 기억이 재생된다. 그리고 그때 느꼈던 감정들이 하나의 흔적으로 남아 그림에서 이미지로 만들어 지기도 한다.

유년 시절의 나의 기억 속 에는 ‘혼자’ 라는 모습이 많이 비춰지곤 하는데 시간이 흘러 사춘기 때 역시 ‘나 홀로’ 라는 외로운 느낌의 기억이 보여 진다. 가끔씩 이런 기억들로 인해 나는 언제나 ‘혼자’ 라는 기분이 들 때면 항상 동경해온 가상의 기억들을 꺼내어 내 것 이라고 거짓을 진실로 바꾸어 해석도 해 본다.

내 기억의 모습들은 모두 아름답지만은 않다. 하지만 슬프고, 부끄럽고, 미운 기억들을 모두 없었던 이야기처럼 마음속에서 지우려고 애쓰고 싶지도 않다. 그저 자연스럽게 내 삶의 한 부분으로 남겨 놓으려 한다. 그리고 기록의 방법 중 하나인 그림으로 나는 기억을 담아 보려한다.

기억이란 경험의 현상이기도 하지만, 망각의 재현 이라고도 생각 한다. 기억과 망각 사이에서 방황하는 나 자신을 뒤 돌아 보며 그 안에서 나의 모습을 격려하며, 나의 삶을 되돌아보고자 한다.

2) 기억을 형상화 하다.

예술가의 역할은 단순히 눈에 보이는 것만을 재현하는 것만이 아니라, 내면 세계에 이르는 주관적인 체험이 시간이 흐름에 따라 예술적 동기로 변화시키는 것이다, 즉 의식된 것을 형상화 하는 것 이라고 본다. 그러므로 진정한 자신의 상징적 이미지를 표출 한다는 것은 의식화 되어진 관념적인 보편성에서 탈피하여 무의식 속의 상상력에 의해 그때그때의 자신을 만들어 가는 과정일 것이다.

나는 기억을 형상화 하는데 있어 동물적 이미지를 차용한다. 어린 시절에 보았던 책에는 알 수 없는 외국어와 함께 반인반수 등의 모습을 한 다중적 이미지가 그려져 있는 책이 있었고, TV 외화 시리즈 X파일에 나올법한 뿔 달린 물고기의 모습이 그려져 있는 책도 있었다. 이러한 동물적 이미지에 대한 기억들은 내 딸아이와 함께 보았던 동화책 속의 다양한 그림들로 인해 이전의 기억들이 인출 되어 하나의 형상으로 나타난 것이라고 볼 수 있다.

동물의 형상은 [작품7],[작품9] 에서도 볼 수 있듯이 동물 본연의 모습을 그린 것이 아니라 해체하고 다시 재조합(再調合)하는 난해함 속에서 스스로 변질되고 이미지화 된 상징적인 돌연변이(突然變異)를 탄생 시켰다.

[작품7]에서 보여 지는 동물의 형상은 어릴 적부터 나를 지켜보고, 기억하는

시간을 형상화 한 것인데, “ 기억의 반려자” 라고 불리 운다. 언제나 함께 공존 했지만, 모습을 드러내지 않음을 나타내기 위해서 등 뒤에서 바라보는 자세를 취하고 있으며, 긴 꼬리와 날개는 자유로움을 상징 하였다.

나는 동물의 외형을 드러냄에 있어서, 동물의 이미지만이 아닌 동물과 인간의 이미지를 합성하여 불균형적으로 표현 했다. 이는 일러스트에서 보여 지는 과장된 표현방법과 원시 동굴벽화에서 보여 지는 사실적인 묘사를 보다 주관적으로 해석을 하여 순수하게 표현하기 위함이었다. 이런 표현 방법으로 나는 나의 기억을 상징화 하였다.

[작품9]는 남자와 여자가 만나 서로를 알게 되는 과정 중에 잘못 만들어져 각인 되어진 각기 다른 기억들이 대립하는 모습을 그린 것이다. 그림 속 이미지는 남과 여를 형상화 한 것이다. 오른쪽은 남자를 상징 하는데, 이는 고대 미술에서 보여 지는 기호화 된 예로 남성의 상징으로 구멍 뚫린 막대기나 사슴, 물고기 등의 형상에서 보여 지는 상징화 된 기호에서 차용한 것이다²⁾. 무의식 속에 존재하는 기억의 이미지들과 고대 미술에서 보여 지는 상징성의 주관적 해석과 더불어 상상의 이미지가 만들어진다. 이점은 스키타이 동물양식이 갖는 독특한 차원(次元)이기도 하다.

나의 그림의 기억의 상징과도 연관된 인간과 동물의 형상이 합해진 이집트 양식에서 그 근원점을 찾아볼 수 있다.

융(C.G.Jung)은 창작적 상상력의 근원을 ‘환상’ 이라고 보았으며, 예술가를 만드는 것은 예술가가 지닌 독창적이고 생명력이 있는 ‘환상’에 형체를 부여해서 이들을 하나의 유기적이고 미학적인 총화로 조화시켜 묶는 형성력(形成力)이라고 보았다.³⁾

2) 조르주 장, 김형진 역 「기호의 언어-정교한 상징의 세계」 (서울;시공사 1997, p143)

3) 융(Carl Gustav Jung : 1875~1965) : 이미지는 가시적인 세계를 넘어서서 현상속에서 부재해있는 것을 창조적으로 형상화해 낸 것으로 그 의미가 확대될 수있다. 그리고 인간을 불균형 상태에 구해 주는 것, 개성화 과정을 거쳐 하나의 건강한 인격체로 존재할 수 있게 하는 것이 바로 상징적 표현이라고 함으로써 이미지가 의

사람마다 다를 수 밖에 없는 ‘상징’의 해석은 확립된 방법론에 근거를 두고 행해지는 것이 아니다. 그러므로 사람마다 다를 수밖에 없다. 나는 용의 창작적 상상력을 근거를 두고 기억을 형상화 하였다.

2. 조형적 요소

1) 내면의 기억색

색채는 회화에 있어서 형태와 함께 표현의 중요한 수단으로 자연대상을 재현(再現)하고 사물을 구별하는 구실 뿐만 아니라 인간의 감각과 감정에 직접적으로 호소하는 기본적인 수단이 되고 있다.

색채는 개성에 따라 다르게 나타나는데 이것은 색채에 의한 연상(聯想)에 바탕을 둔 것이고 이 연상(聯想)은 매우 다양한 방식으로 일어나며, 색채로 인한 정서나 심리의 형성이 곧 상징적으로 이루어진다는 것을 뜻한다⁴⁾.

“칸딘스키(W.Kandinsky 1866~1944)는 색채가 우리에게 주는 효과를 크게 두 가지로 구분하여, 순수한 물리적 작용으로 대외 효과와 색깔의 심리적인 효과를 설명하고 있다. 즉 색 그 자체가 주는 느낌, 차갑고 따뜻하고 평온함 등등의 느낌과 함께 색채는 우리들에게 정신적인 동요까지 만들어 낸다.

색을 처음 대했을 때의 물리적 인상은 정신력 동요로 이어지며 심성에 직접적인 영향을 미친다. “색채는 인간의 육체 전체가 영향을 미칠 수 있는 인간적인 힘을 가지고 기쁨, 만족, 안정 등의 느낌을 전달하며 혹은 어떤 자극을 주기도 한다.

즉 “색채는 심적인 효과와 미적 체험을 불러일으키는 것이다.” 라는 칸딘스

미와 역할을 정확하게 지적하였다.

4) 박원준, 「예술노트」, 미술문화, p132

키의 말에서도 알 수 있듯이 색채는 사람의 감정을 표현하고 그것의 내용적인 의미를 드러내는데 적합하다⁵⁾.

나의 그림에 있어 색은 내면의 심상을 표현하는 심리적 언어라 할 수 있다. 기억의 색은 검정색으로 표현 되어 지난 시간과 가능성이 없고 지는 해를 쫓아가는 죽은 무(無), 침묵, 오만 등의 심리를 상징한다.

나에게 있어 검정색은 선과 형상에 생명력을 더해주는 색으로 사용되었으며, 정적이면서 힘이 있으며 강렬하고 격렬한 메시지 역할을 하는 요소로 표현 되었다.

금색은 변함없는 마음과 법과질서를 상징하며, 은색은 기대와 꿈을 상징하고자 하였다.

[작품2]의 검정색은 가상의 기억을 만들고자 하는 어리석음을 상징한다.

[작품4]의 검정색은 망각되어진 기억들을 상징 한다.[작품10]의 검정색은 남, 녀의 오만한 자기 기억을 상징하고, 금색의 동물형상은 약속되어진 질서를 상징한다.

나는 정적이고, 때론 우울한 시선으로 기억을 바라본다. 이런 나의 바라봄은 요란하지도 자극적이지도 않은 그리고 모든 색채를 포용할 수 있는 검정색과도 맞닿아 있다.

2) 장식성이 강조된 선

나의 그림에서 보여 지는 선의 조형적 특징인 ‘장식성’은 표현력을 확장하는 방법으로 도입되었으며, 장식성을 더해주는 ‘평면성’은 원근법에 의한 사실적 일루전을 배제하여 형태와 색채의 표현력에 주목하게 하는 역할을 한다.

그린버그(Clement Greenberg)는 평면성이 표면의 패턴이라든지 장식성과 추상성 그리고 화면 그 자체에 주목하게 하는 역할을 한다고 하였다.

이러한 장식성은 원시동굴벽화에서 최근 미술사조에 이르기까지 회화의 본

5) 칸딘스키, 「예술에 있어서 정신적인 것에 대하여」, 권영필, 열화당, 1979

질적인 요소로 이어져 왔으며 새로운 미술을 시도하는 유용한 자료로서 사용되어 왔다.

특히 장식과 회화와의 결합을 적극적으로 시도한 마티스(Henri Matisse; 1869~1954)는 완벽하게 장식적인 그림이야말로 완벽하게 표현된 것이라고 하면서, 모든 명망 높은 미술이 종교적 이라고 주장되었던 것과 마찬가지로, 모든 미술은 장식적이라고 하였다⁶⁾. 나의 그림에서 나타나는 장식적인 선은 어릴 적부터 선을 이용해 꾸미고 이미지를 만들고자 했던 유희적 놀이에서부터 시작되어 지금의 창작 활동에까지 그 영향을 받은 것이라고 생각된다.

그림에서 인물이나 동물이 착용한 의상의 표현은 중세 바로크 시대의 화려하고, 우아함이 묻어나는 의상의 패턴들을 도입한 것이다. [작품3],[작품5],[작품6]에서 의상의 장식적인 패턴이 그러한 것인데 규칙적이고, 질서적인 패턴을 그대로 차용한 것이 아니라, 판을 조각하는 과정에서 니들이나, 핸드 드릴을 이용해서 조금씩 패턴의 규칙을 깨뜨리는 방법을 사용하여 좀 더 유연하게 해석하고자 했다.

[작품4]의 경우 기억을 보관하는 나무의 형상은 다양한 기억들의 모습과 성격들을 선을 이용해서 표현한 것이다. 선들의 생김새는 기억의 모습들이 그러하듯 복잡하고, 하나하나 다른 모습으로 기억을 상징화 하였다. 드로잉에서의 선들의 느낌을 판을 조각하는 과정에서는 좀 더 극적이고 힘 있게 표현하였다. 블록 판법을 다루는 가장 큰 매력 중 한 가지는 판을 조각할 때 다양한 모양과 크기의 조각도를 사용하는데 힘의 작용과 스피드에 의해서 판의 높낮이가 달라진다. 이때 생기는 미묘한 선의 다양한 느낌들은 다른 판법에서는 찾아볼 수 없는 장점이라고 본다.

이런 점들을 이용하여 곡선과 직선의 선을 표현함에 있어 다양하고 지루하지 않은 선들로 이루어진 형태를 만들어 냈다.

판을 조각할 때 조각도 이외의 니들, 핸드드릴 등을 사용하여 판을 스크래

6) Amy Goidin "Matisse and Decoration; The late cut-outs", Art in America/July/August, 1975

치, 구멍 내는 방식으로 드로잉에서 보여 지는 자연스러운 선을 만들고자 했다. 이러한 방법은 [작품6]에서 남자가 착용한 옷의 표현에서 볼 수 있다.

나는 여러 방향으로 선을 그어서 느낄 수 있는 운동감 있는 형태의 표현으로, 속도나 움직임이 있는 윤곽선, 장식적인 선으로 형태를 표현하고자 하였으며, 그런 선들을 이용해서 의도적으로 이미지들의 형태를 왜곡하였다. 이미지들은 복잡한 선들로 형태를 갖추거나 일러스트에서 볼 법한 복합적 성격을 지닌 동물의 형상들을 부드러운 곡선을 이용하여 형태적인 느낌이 잘 나타나도록 하였다.

이렇게 왜곡되고 다소 단순 하거나 복잡한 선으로 표현된 이미지들의 정감(情感)은 기괴하고, 이중적인 성격을 지닌 퀴어(queer)의 느낌으로 일러스트나 신화에서 볼 수 있는 과장된 표현에 근거하여 표현된 것이다.

프랑스의 미학자 프랑카스텔(Pierre Francaset)은 <상형적인 리얼리티>에서 “미술작품은 감각, 실재, 가상분야의 요소들이 서로 교합하는 장소” 라고 말하고 미술이 갖는 리얼리티를 사회적 현실의 리얼리티가 아닌 창조적 세계라고 보았다⁷⁾. 표현의 세계에서 너무 현실적인 것은 나의 마음을 끌어당기지 못한다. 나는 동화적 상상력을 느끼게 하는 고대 미술이나 일러스트에서 보여 지는 다소 과장된 이미지들의 표현이 지루한 현실성을 느끼게 하는 사실주의 회화 보다 앞서서 표현 방법이라고 생각한다. 나는 단순한 선으로 형태의 정확함보다는, 상상으로 시작하는 이미지들을 표현하고자 하였다.

3) 그림자로 표현된 면

나의 그림에서 나타나는 뚜렷한 조형상의 특징 중 하나는 그림자를 이용한 설치판화 라는 것이다.

종이에 찍힌 이미지들을 오려내어 다시 조합하고 설치를 하는 과정을 거치게 되는데 이런 발상은 어린 시절 즐겨했던 종이인형 놀이에서 착안된 것이

7) Mikel dufvenne 저, 「예술의 세 얼굴」, 임영방 역, (서울;중앙신서, 1979, p126)

다. 종이인형을 만들고 그 인형을 벽에 세워놓고 놀았던 것처럼, 나는 그림을
오려내고 주어진 실내의 공간에 벽면과 천장을 이용하여 설치를 한다.

벽은 커다란 놀이 공간으로 이미지들의 공간을 형성해 나간다. 이 과정에서
그림은 벽과의 거리를 두어 설치를 하게 되는데 계획된 벽과 그림의 간격과
빛의 방향으로 인해 다양한 그림자가 형성 된다. 여기서 그림자는 검은색의
면으로 그 성격을 갖게 된다.

그림자는 빛이 투과하지 못하는 물체의 뒤편에 생기는 어두운 부분을 의미
한다. 좀 더 정확하게 정의 하자면 인간에게 있어 그림자는 인간이 인식할 수
있는 파장을 지닌 가시광선이 투과하지 못하는 물체의 뒤편에 생기는 어둠이
다.

빛이 존재하는 한 그림자는 항상 물체의 주변을 따라 다닌다. 그래서인지
그림자는 거울과 더불어 실제의 반영 이라는 은유로 자주 사용되곤 한다. 빛
과 그림자에 대한 분석적인 지식이 부족했던 비문명인들은 자신의 그림자를
자신의 자아의 일부 또는 영혼 이라고 생각했다.⁸⁾ 이렇듯 그림자란 존재는 실
재와 떨어질 수 없는 어떤 실체로서 오래전부터 인류의 무의식 속에 자리 잡
아 왔다.

나의 그림의 설치로 인해 등장하는 그림자는 실재와 떨어질 수 없는 존재로
서 실재가 지금 여기 존재함을 드러내지만, 동시에 그림자 어디에도 실체는
존재하지 않으므로 그림자는 실재의 없음을 의미 한다. 실체로부터 떨어져 나
왔으나 실체를 상기시킬 뿐인 그림자의 이런 존재의 이중성은 단지 존재하지
않으나 현실에서 실체를 상기시킬 뿐인 기억의 모습과도 닮았기에 기억을 표
현 하는 중요한 요소라고 볼 수 있다. 어릴 적 다락방 어둠 속에서 조금 세어
나오는 빛으로 만들어보곤 했던 손가락 또는 종이인형으로 그림자놀이가 성인
이 된 지금 무의식적으로 기억을 나타내는 방법으로 사용되어져 창작물의 결

8) J. G. Frezar, 장병길 역 「황금가지1」 (서울;삼성출판사, 1992, p259~264)

예를들자면, 중국에서는 그림자가 관 속에 들어가면 위험하다고 여겨서 장례 때 관
의 뚜껑을 덮을 때 사람들이 뒤로 물러섰다고 한다

과로 자연스럽게 나타난 것이라고 볼 수 있다.

그림에서 이야기하는 기억의 모습들이 각각 다르듯이 그림자의 의미도 각기 다른 성격을 띠고 있다.

[작품2]에서 보여 지는 그림자는 거기밖에(out there)라는 의미로 기억 밖을 나타내고, [작품5]의 그림자는 닮음(literalness)의 의미로 실제와 가상이 모습의 비슷함을 나타낸다.

나의 그림에서는 그림자와 닮았지만 실재의 모습이 있는 또 다른 그림자가 보여 지는데 그 모습은 바로 실루엣 이다. 사물의 윤곽만으로 사물의 전체 모습을 암시적으로 표현하는 그림자가 지닌 특성을 이용한 것인데 나의 그림에서 신비스럽고 그 정체가 불투명한 존재들을 표현 하는데 사용하였다. [작품2]는 실루엣으로 추상적인 형태를 표현한 것이다. 실루엣은 그림자의 형태를 추상화시킨 것으로서, 실체가 사라지면 함께 사라지고 마는 그림자와는 다르게 독자적 모습으로 그림자와 그 성격을 달리 한다.

나의 그림과 그림자는 기억과 기억의 잔상의 의미로도 해석할 수 있다.

나는 ‘그림자 기억이 되어 날아간 기억 그림자’ 라고 나의 그림자에게 이름을 붙여준다.

3. 재료와 판법

유년기에 접하였던 여러 가지의 놀이 체험들은 의식적이든 무의식적이든 성인이 된 후 창작의 결과물에 자연스럽게 나타난다. 인간은 생활을 하는 가운데 자신이 속하는 세계와의 만남을 통하여 무언가를 빚어내는 것이다.

조각된 판을 자르고, 종이에 찍은 후, 다시 이미지를 오려서 조합하는 판법의 발상은 어린 시절 즐겨 했던 종이인형 놀이에서 착안된 것이다. 그리고 그림의 설치로 인해 생겨나는 그림자 또한 어린 시절의 놀이 체험에서 나온 것이다.

종이 인형을 만들고 그 인형에게 옷을 입혀 벽에 비치는 인형의 그림자도 같이 놀았던 것처럼, 나는 조각된 판을 자르고 찍어서 인형에게 옷을 입히듯 찍힌 이미지들을 조합한다. 그리고 완성된 이미지들의 조합은 설치를 통해 하나의 이야기로 펼쳐진다.

이때, 나타나는 그림자는 종이인형을 따라 다니던 그 때의 그림자와 닮은 모습으로 보여 진다. 나는 이런 작업을 통해서 새로운 이미지를 만들고, 오래 내어 다시 재구성 하였다. 이 과정에서 나는 유희적 순수성을 마음껏 즐길 수 있었다.

1) 판을 오려내다.

나는 볼록 판법이 가진 판법의 장점 중에 단순함과 직접성이 나의 드로잉과 나의 성정에 잘 맞는다고 생각되어 리놀륨 판법을 선택하였다.

나는 판을 제작함에 있어 다양한 크기와 모양의 조각도와 니들, 핸드 드릴 등을 이용하여 판을 조각한다. 여기서 조각도의 성질에 따라 조각된 깊이와 넓이가 달라짐을 볼 수 있다. 이런 점은 나의 그림에서 보여 지는 장식적인 느낌의 선들을 표현함에 있어 다른 동판이나 석판 보다는 적절하다고 본다. 회전 하건, 뺀어 있건, 혹은 부드럽거나 거칠건 간에 리놀륨을 이용한 볼록 판법은 항상 생기를 주고, 흥미롭다.

하나의 이미지는 둘, 또는 세 개의 판으로 분리되어 조각하게 된다. 그리고 종이에 찍힌 이미지들은 조각된 판을 분리 하듯이 가위로 이미지들을 오려내어 재조합한다.

이러한 과정들은 설치와도 연관이 있다. 나는 규격화된 판화지 또는 네모난 종이에 작품을 찍은 후 액자를 하여 벽에 설치하는 일반적인 판화작품 설치 방법에서 벗어나고자 한다. 그것은 나의 그림에서 보여 지는 자유로운 형태의 드로잉 이미지들이 일정한 틀을 벗어나 보다 적극적인 모습으로 보여 지길 바라기 때문이다.

2) 설치하다.

나는 판화 작품이 전시장에 전시될 때 고정되어진 틀에서 절대적 가치를 구축하는 명원에 점점 무료함을 느끼게 되었다. 판화의 고정화된 인식으로 인해 판화가 가지고 있는 장점들이 빛을 보지 못하는 것 같다는 생각이 들었다. 나는 판화의 고정화된 이미지를 버리고자 설치판화라는 조금 다른 형식으로 판화작업을 하게 되었다. 그리고 크기면 에서도 다른 영역의 작품의 크기에 밀리지 않는 작업도 선보임으로서 판화작품에 대한 일반적인 인식을 바꾸고 싶다는 개인적인 바람이 이런 작업을 하게 된 밑바탕이 되었다.

종이에 찍힌 이미지들은 어느 정도 종이의 여유분을 남겨두고 가위로 오려지게 된다. 그리고 종이의 가장자리는 날카로운 니들의 끝 부분을 이용해서 자연스럽게 뜯어내는데, 이는 인위적으로 오려진 부분을 좀더, 자연스럽게, 유연하게 만들기 위한 방법으로 사용하게 되었다. 그림의 크기가 작은 경우 위와 같은 방법으로 마무리 작업을 했지만, 이미지의 크기가 가로, 세로 1m이상인 큰 그림의 경우 설치를 하는데 있어 얇은 종이 하나 만으로 균형을 유지하기가 힘들기 때문에 이런 문제점을 해결하기 위해서 그림의 뒷면에 한지를 이용하여 배접하는 방식을 사용하였다.

이때 그림의 크기에 따라서 3장에서 6장 정도의 한지를 배접하는데, 배접한 종이의 가장자리 또한 자연스럽게 처리하고자 배접할 때 한지의 크기를 조금씩 달리하여 종이의 층을 주었다. 이러한 마무리 과정이 끝나고 나면 일정한 틀을 갖지 않고 현실의 특수한 상황 즉 전시장의 공간에 맞추어 설치를 하게 되는데, 이때 이러한 공간적 활용은 나에게 새로운 조형적 공간을 제시한다.

전시장의 벽면은 커다란 하나의 종이로 인식 되어 그림들을 설치를 준비한다. 하나하나 나누어진 그림의 이미지를 한데 모아서 재구성 한 다음 그림 뒷면에 낚시줄을 붙인 후 천장으로부터 늘어뜨린다. 이미지들은 사전에 계획 되

어진 일정한 간격으로 벽면과 거리를 두어 설치되어진다. 설치된 그림들은 조명의 각도와 밝기에 따라서 다양한 명암과 다양한 크기의 그림자가 형성이 된다. 그림자는 의미적으로 나의 기억의 잔상을 나타내는 방법의 하나이며, 실재의 재현이라는 방법적인 면으로도 사용하였다.

이러한 설치는 유년시절의 유희적 놀이에서 착안된 하나의 놀이 개념으로 해석할 수 있을 것이다. 결국 이런 방식의 설치를 함으로서 나는 내 그림의 자율성을 작업의 최종 결과로 얻고자 한 것이다.

4. 작품 설명



【작품 1】 기억의 추모, 70x30cm, Lino cut, 2005

【작품 1】 기억의 수호자 기억을 추모하다.

기억 이라함은 망각이 있어 오랫동안 같이 있을 수 없지만 만일 잊혀 질려는 좋은 기억들을 지켜줄 수 있는 수호천사가 있다면.....

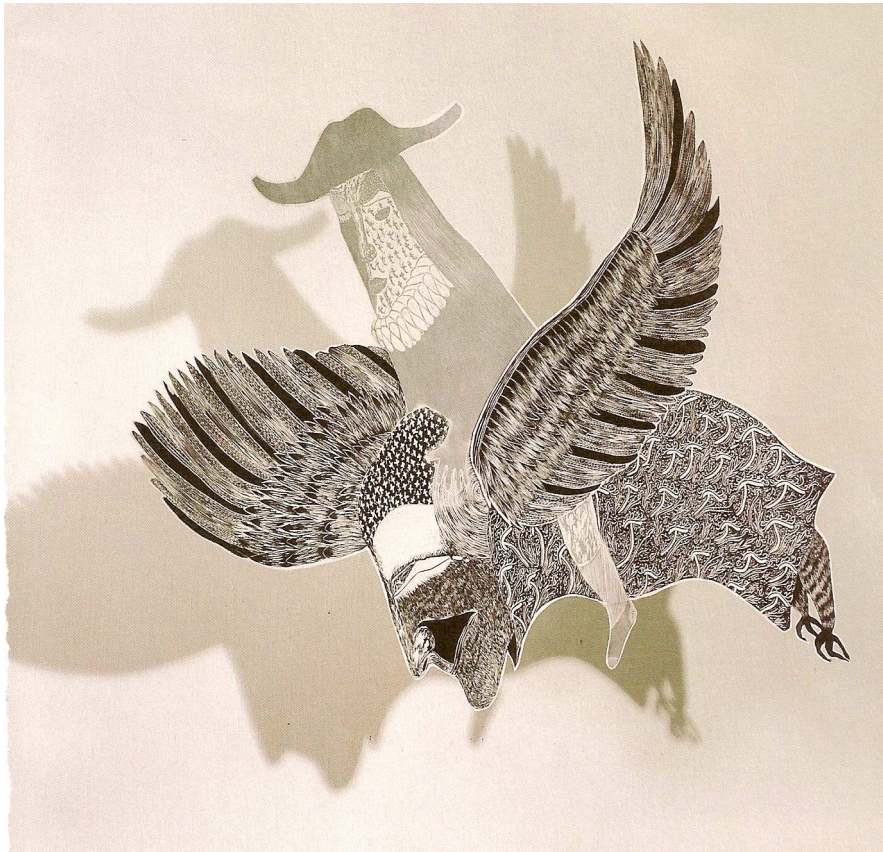
(작업노트 중에서)

나는 놓치고 싶지 않은 기억들을 지켜주는 수호자가 있으면 하는 바람으로 이 작품을 구상 하게 되었다. 삶을 살아가면서 가장 잊혀지기 쉬운 기억들은 충격적이거나, 불행한 기억이 아니라 오히려 행복하고 즐거웠던 기억들이 더 많은 것 같다. 하지만, 나는 기억을 되새겨 하나하나 간직 하려 한다.

오랜 연애 끝에 결혼하여 사랑스런 딸아이를 낳고, 그 아이가 내게 준 무엇으로도 표현할 수 없는 행복감은 두고두고 간직해야 할 내 기억의 일부로 자리 매김 한다. 일상에서 느끼게 되는 아주 사소한 기쁨 하나하나를 나의 주관적인 이미지로 형태화 하여 그림으로 표현 했다.

드로잉을 하는 과정에서 가장 초점을 둔 것은 신비하면서도 동화적, 신화적 상상력이 묻어나는 캐릭터를 만드는 것이었다. 그래서 여러 가지의 동물의 형상을 조합하고 어느 한 부분을 과장하고, 삭제하는 방법으로 작업을 했다.

이 작품을 보면 머리에 는 남성, 권력, 힘을 상징하는 뿔을 그림으로써 기억을 수호한다는 굳은 의지와 힘을 표현했다. 몸은 비늘로 덮인 물고기의 형상으로 표현 했다. 이것은 기억의 수호자가 기억을 담는 과정에서 망각이라는 큰 힘을 누르기 위해서 망각의 강을 건너게 되는데, 그때 비늘은 망각의 강을 잘 헤엄쳐갈 수 있는 역할과 기억이 망각의 물에 젖지 않게 지켜준다는 의미를 담고 있다. 드로잉에서 보여 지는 단순함과 선적인 강한 느낌을 보여주기 위해서 리놀판을 이용한 블록판 법을 사용했다.



【작품 2】 향해, 130x110cm, Lino cut, 2005

【작품 2】 향해

우리의 삶은 어느 유행가 가사처럼 미완성 일수도 , 나그네길이 될 수도 있는 여전히 궁금하고 그 누구도 알 수 없는 미지의 세계가 아닐까 라는 생각이 든다. 무엇이 현실적이고 무엇이 가상일까? 사물의 본질은 사물 안에 폐쇄되어 있을 뿐만 아니라 가상도 가지고 있다. 본질과 가상은 한 몸으로 구성되어 있어 어느 하나를 분리해서 볼 수 없다. 만일 현실과 가상이 서로 분리되어 가상이 실제의 우리 일상에 존재 한다면 같은 공간에서 다른 모습으로 공존한다면 과연 어느 쪽에서 보다 나은 삶을 보장받을 수 있을까?

나의 마음속에 존재하는 또 하나의 공간에는 이런 문구가 존재한다. “현실의 기억이 당신을 공격할 때, 가상의 기억은 당신을 지켜줍니다. 지난 기억들이 문득 문득 지나가면서 조금씩 괴로울 때 그래서 가끔은 위로 받을 만한 가상의 기억을 찾고 싶을 때, 이런 마음을 알아주는 이와 같이 좋은 기억을 공유하고 싶을 때, 그 때는 기억의 향해사를 간절한 마음으로 불러 보세요. 그럼 그는 커다란 날개로 온몸을 포근히 감싸 안아 등에 살포시 태운 뒤 힘찬 날개짓을 하며 가상의 기억을 찾아 향해를 시작 할 것입니다.”

(작업노트 중에서)

내가 경험해 보지 못했던 그래서 기억조차도 없는 것을 욕심낼 때가 있다. 특히 결혼식장에서 아빠의 손을 잡고 걸어 들어오는 신부를 볼 때면 그런 마음이 더 생기곤 한다. 나에게겐 꿈같은 일을 다른 많은 사람들에게겐 지극히 평범한 일이라서 그런지 몰라도 마음속이 울렁거리고, 낮은 한 숨만 나온다. 하지만, 우울한 생각은 하지 않는다. 왜냐면, 다른 많은 사랑을 받고 또 주기 때문에 별로 개의치 않으려 한다. 하지만, 가끔 내가 만들어 놓은 가상으로 여행을 한다. 그리고 즐거운 위로를 받곤 한다.



【작품 3】 두 마음의 주인, 175x155cm, Lino cut, 2005

【작품 3】 두 마음의 주인

사랑 안에는 어떤 고유한 것이 일어난다. 사랑에 빠진 자는 그 자신으로부터 나와서 자신을 몽땅 내어 바치는 그런 어리석은 행위를 한다. 이러한 행위는 분명한 자기 부정이며 그 자신의 고유한 자아에 대한 부인이기도 하다. 자아가 이런 부정에만 계속 머물러 있고, 결국 자신의 마음마저 잃어버린다면, 어떤 결과가 나타나게 될까? 비극적 종말이 오던지 아님 어느 곳에서도 듣지도 보지도 못한 아름다운 사랑의 이야기가 될 것이다. 사랑이라는 환상에 사로잡혔더라도 내 마음과 상대방의 마음을 사로잡지 못하면 결국엔 예속과 비극적 종말만이 초래될 것이다. 두 가지 마음을 가진 사람만이 자신과 사랑하는 사람을 지켜주고 오랜 시간동안 관계를 유지 시켜줄 것이라고 생각한다.

이 작품은 주인공 남자가 두 마음의 주인이 되어 사랑하는 이에게 영원한 사랑의 약속을 하러 가는 모습을 그린 것이다. 남자의 의상은 중세시대 의상을 착용 했는데 이는 중세시대의 의상에서 느껴지는 약간의 환상적이고, 우아한 분위기를 끌어내고자 차용했다.

인물의 오른쪽에 보이는 두 그루의 나무는 길을 떠나는 남자와 그가 사랑하는 여자의 마음과 기억들을 보관해둔 나무고 그 위를 날고 있는 새는 기억의 전령사로 나무를 보호 해주는 역할을 하고 있다.

표현 방법에 있어서는 의상 같은 경우 리놀판을 날카로운 니들로 스크래치 하거나 둥근칼로 시원하게 떼내어 단조로움을 피했으며, 말이 걸치고 있는 천 같은 경우는 중세시대의 화려한 의상의 표현 하고자 장식적인 문양을 넣고, 조각도와 니들, 드릴을 이용해 좀 더 다양하고 정교한 느낌이 나도록 했다.



【작품 4】 기억의 노예, 110x30cm, Lino cut, 2005

【작품 4】 기억의 노예

“망각 하지 않은 자 기억의 노예가 되어 끝없는 나무의 뿌리로 만든 작은 새장에 갇혀 생을 마감하게 되리라... 또한 너희들의 가장 행복했던 순간의 빛나는 기억들은 가장 추악한 기억으로 재생되고 또, 재생되어 망각의 자유를 달라 울부짖을 것이다.”

(작업노트 중에서)

나쁜 기억일수록 오랜 시간 동안 잊혀지지 않는 것은 그 기억의 노예가 되어 기억을 재생하고 반복하여 망각의 힘을 잃어 가는 것이 아닐까 라는 생각을 해본다.

망각의 힘이 줄어들수록 더 괴로운 상황에 처해져 결국엔 마음 속 깊이 자리 매김 했던 순수하고 깨끗한 영혼마저 추악한 모습으로 물들어 버리게 되는 것이다. 인간의 기억은 경험에 의하여 얻는 내용들을 저장, 보존하는 현상을 말한다.

기억의 과정에는 사물의 인상을 마음속에 간직하는 기형, 그 인상이 보존되는 파지, 그 것이 다시 의식으로 떠오르는 재생, 그리고 현재 경험하고 있는 장면이나 사물이 과거의 경험한 것과 같은 것을 알아내는 재연 등이 있다. 그러나 기억하고 있는 것이 전부 재생되지는 않는다. 하지만 작품 속에서 이야기되는 세상은 다른 모습으로 기억을 다루고 있다. 기억이 전부 재생되는 이가 존재 하는가 하면, 반대로 망각만 반복하는 이도 있고 그 모든 것을 관장하고 지휘하는 절대 권력자도 존재한다. 때론, 기억하고 싶지 않은 기억에 사로잡혀 가끔씩 괴롭거나 우울할 때 꿈꾸게 되는 곳이 바로 이런 곳 이 아닐까 싶다.

자신의 의지마저 나약해져 마음을 추스르지 못할 때 한번쯤은 다른 누군가에 의해서 제약을 받고 조종 받는 입장이 되고 싶을 때 이 작품에서 등장 하는 “신성한 머리” (새장을 운반하는) 에게 새장에 넣어 달라고 부탁해 보면 어떨까?

나의 기억의 끝이 있어 어느 정도 범위가 되면, 더 이상 기억할 수 없었으면 하는 생각에 이 작품의 이야기를 구상하게 되었다. 너무 오래전의 무거운 기억들은 지워져야 하는데 나 스스로 제어 하는 건지 좀처럼 지워지지 않는 기억이 있다. 그 기억은 무겁고 이상한 느낌의 돌로 아직 까지도 꿈 속 에 나타나기도 한다. 정확히 어떤 기억인지는 모르겠지만, 어두운 방안에 혼자 남겨져 있는 듯 한 기분이 드는 그런 느낌의 기억이다. 그림에 등장하는 신성한 머리는 이런 나의 심리 상태를 표현한 것이다.

이 그림에 등장하는 인물들은 퀴어(queer)의 이상하고, 괴상하고, 기묘한 느낌이 나도록 만들었다. 인간의 형상과 동물의 형상이 서로 조합되고 성의 구분이 눈에 들어나지 않아 그로테스크 하고 왜곡된 이미지로 비정상적인 느낌은 비정상적인 이야기의 구성에 조화를 이룰 수 있도록 만들었다. 신화나 동화에서 볼 수 있는 인물들의 과장되고 왜곡된 표현 방식을 차용해서 좀 더 신비하고 기묘한 느낌이 들도록 했다. 새장을 운반하는 “신성한 머리”는 단순한 형태의 실루엣으로 표현하여 비밀스럽고, 접근이 어려운 성격으로 나타내고자 했다.

색의 선택에 있어서도 검은색을 사용함으로써 그림자의 느낌과 형태의 순수한 느낌을 부각시키려고 했다. 새장에 갇힌 인물들은 나약한 모습으로 인해 존재감이 불투명해진 상태를 블루와 블랙, 골드와 블랙을 혼합하여 색 자체의 성질이 드러나지 않도록 표현 했다.

판 제작과정을 살펴보면 드로잉을 리놀륨판에 옮기는 과정을 거친 후 조각도나 니들 그 밖의 도구들을 이용 판 작업을 한 후 이미지를 오래낸 다음 잉킹과 프레스기를 이용 종이에 찍어냈다. 이 때 종이에 찍힌 이미지들은 다시 한번 바깥 라인을 따라 가위로 오려지게 된다.

작품의 설치는 이미지가 따로 따로 오려진 상태에서 하게 된다. 설치 과정은 작품을 설치할 벽이 커다란 종이가 되어 이미지들이 놓여지게 된다. 이때 벽에 직접적으로 붙이는 방법이 아닌 설치할 공간의 천정을 이용 벽에서 약간씩 거리를 두어 그림자가 생기도록 설치를 했다.

조형적인 측면에서 보다 효과적인 화면의 조합을 위해 그림자를 이용하였다. 그림자를 이용하여 오려낸 이미지들이 또 다른 하나의 이미지로 나타나 자칫 밋밋해 보일 수 있는 전체적인 느낌을 보완해 주는 역할을 한다. 그러나 그림자의 역할이 단지 효과적인 설치의 수단으로만 이용된 것은 아니다. 작품에서의 개별적인 이미지가 실제적인, 실물 이라면 그림자는 실물과 같음 혹은 닮음, 그대로운 등의 의미를 담고 있다.

이 작품에서 보여 지는 그림자는 “거기밖에(out there)” 라는 의미를 가지고 있다. 현실과 동떨어진, 비관계적인 멀게 느껴지지만 결국엔 아주 가까운 곳에 존재하는 가상을 그림자를 통해 나타내고자 했다.



【작품 5】 기억을 추모하는 나무, 210x165cm, Lino cut, 2005

【작품 5】 기억을 추모하는 나무

나의 기억은 여러 가지의 모습과 성격을 갖고 있다. 기쁜 기억, 더러운 기억, 고집스러운 기억, 너그러운 기억, 둔한 기억, 예쁘고 고은 기억, 무거운 기억, 알팍한 기억, 보드라운 기억, 주름진 기억, 동그란 기억, 길쭉한 기억 등 나열할 수 없을 만큼 다양한 기억들이 있다. 이런 기억들을 무게를 달아 분리하고, 성격과 취향에 따라 묶어서 짝을 맺어주고 난 뒤 기억의 나무에 넣어둔다. 때때로 도망치려는 기억들은 구석지고 어두운 곳에 넣어 두기도 하면서 나무는 모든 기억들을 감싸주고 보살피 준다.

나는 그런 나무에게 기억의 지킴이 라는 무거운 짐을 짊어지게 하고 먼 곳에 있다는 이유만으로 보살피지 못하고 가끔 찾아가 위로를 받곤 한다. 내가 요구하지 않아도 나무는 내 마음을 읽는 건지 먼저 다가와 나에게 필요한 기억을 보여주고 위로해 준다.

이 작품은 시간이 지켜주지 못하는 나의 소중한 기억들을 보관하는 곳이 있으면 하는 상상에 그린 것이다. 누구에게나 잊고 사는 기억들이 많다. 그것이 좋건 나쁘건 간에.... 하지만, 가장 잊혀 지기 쉬운 기억들은 좋고, 나쁘고 가 아닌, 어떡해보면 보잘 것 없고 마음속에 크게 자리 잡고 있진 않지만, 순간순간 단 몇 초 동안의 행복했던 기억들이 아닐까 싶다.

예를 들자면, 어느 추운 겨울 밤 미치도록 우울한 날, 낯선 학교의 교정을 걷고 있는데 갑자기 하얀 함박눈이 내려와 순간 미소 짓게 한 기억 등 아주 잠깐의 행복을 느끼게 한 기억 이지만 그냥 스쳐지나가게 놔두는 것이 너무 아깝다는 생각을 하게 되었다. 아주 사소한 기억 일지라도 힘든 상황에 처해져 내 자신의 모습마저 지워지려 할 때 일상의 건조함을 치유 받고 싶을 때 그런 기억들이 있어 마음을 가다듬을 수 있다.

기억의 나무는 기억을 보관 해주는 역할을 충실히 해주는 고마운 존재다. 그리고 지워져야 할 기억들은 완전히 삭제하고 그 기억들의 영혼을 달래주는 일도 하고 있다. 나에게 있어 나무는 내 자신을 기억해주는 일기장이다.

이 작품은 3개의 판으로 작업을 했다. 가장 위에 자리 잡고 있는 형태는 나무로 들어가는 출입구와 기억을 지켜주는 수호신들이 군데군데 자리 잡고 있다. 동굴모양을 한 맨 위쪽은 삼각 조각도를 사용하여 가늘고 섬세하게 표현하고자 했다. 그 아래쪽을 보면 여러 가지 조각도와 니들을 사용, 장식적인 패턴을 보다 다채롭게 다루고자 했다. 가운데 있는 두 번째 판은 나무의 잎을 표현 한 것이다. 연잎 모양을 한 잎은 기억의 나무 받침대 역할을 하고 있으며 잎에 앉아있는 두 개의 실루엣은 나무속의 수호신을 보호하는 정령으로 그 모습을 잘 드러내지 않는 신비스러운 존재로 등장한다. 정령의 이러한 특성을 표현 하고자 색을 입히지 않고 엠보로 찍어 단순화 시켰다. 나무의 든든한 다리 역할을 하는 세 번째 판은 보이는 그대로 나무의 다리를 나타낸 것이다. 나무 주변을 날고 있는 기억의 새들은 기억의 나무에게 기억을 배달하는 일을 한다. 이때 나무는 새들의 이동경로를 파악하고 단 시간에 도착할 수 있도록 움직인다. 나무의 빠른 다리는 이런 이유에서 생겨나게 된 것이다.

이 작품 역시 그림자가 생기는데 그림자는 닮음(literalness)의 의미를 갖고 있다. 어느 것이든 100% 똑같은 모양과 성질은 존재하지 않는다고 한다. 하지만, 비슷한 정도의 닮음은 흔히 볼 수 있다. 나 또한 지난 모습의 내가 지금의 나와 똑같다고 볼 수 없다. 단지 예전과 닮은 모습만이 보일뿐 이다. 기억 또한 매년 같은 모습과 느낌이 아닐 것 이다. 그저 닮은 기억의 잔상만이 보일 뿐 이라고 생각해 본다.



【작품 6】 망각의 강, 130x95cm, Lino cut, 2005

【작품 6】 망각의 강

아침부터 엄마는 나에게 전화를 걸어 이런 저런 얘기를 한다. 주변 에서 일어난 여러 가지 사건이나 어제 저녁 9시뉴스에서 들었던 세상 돌아가는 얘기 등 다양한 소식들을 나에게 들려준다. 이야기가 끝날 쯤엔 그런 이야기들은 어느새 엄마 자신의 이야기로 스며들어 고단 했던 옛 시절의 회상으로 이야기의 끝을 맺는다.

엄마의 기억 속엔 잊혀져야 할 기억들을 묶어 놓는 특수한 무언가가 존재하는 듯하다. 달리 생각해보면 엄마의 그런 기억들의 묶음이 있었기에 더욱더 강하고 활기차게 고된 일 들을 헤쳐 나가지 않았을까? 라는 생각을 해본다.

그래도 난 엄마의 슬프고 힘든 기억들이 모두 남김없이 사라졌으면 한다. 나의 능력으론 어림도 없으니 그럼 누군가에게 부탁을 해 봐야겠다. 아주 막연하게 다른 사람들이 하는 것처럼 눈을 감고 손을 모아 간절히 기도한다.

그림 속의 여자는 엄마의 모습을 그린 것이다. 검은색 얼굴은 과거에 있었던 고단한 기억을 상징화한 것이다. 검은색 화려한 무늬가 그려진 망토는 과거의 기억들로 인해 어두워진 얼굴을 가리는 수단이며, 다른 이들의 눈에는 화려한 겉모습만 볼 수 있도록 위장한 위장술을 상징한다.

단테의 신곡중에 망각의 강인 스틱스 강이 나오는데, 그 강을 건너게 되면 모든 기억들이 지워진다고 이야기 하고 있다. 그림에서 보여 지는 강은 다소 과장된 물결을 표현함으로써 망각의 강의 험난한 상황을 연출 하고자 했으며 거센 강물 사이에 떠있는 기억의 수호자는 망각의 강을 건너게 되면 잊혀질 모든 기억들 중에서 꼭 필요한 기억들을 망각의 힘에 밀려 지워지지 않도록 지켜주는 역할을 맡고 있다.

망각의 강을 건너는데 있어 가장 중요한 일을 하고 있는 망각의 배 의 이미지는 동물의 형상과 배의 모습을 섞어놓은 형태를 갖추고 있다. 불새 머리에 달린 긴 빨은 불멸과 근엄함 책임감을 상징하고, 꼬리는 우산의 모습으로 엄

마를 보호 한다는 의미로 그린 것이다.

금색으로 처리된 망각의 배와 기억의 수호신은 금 이라는 귀함과 변치 않음을 나타내기 위해서 사용 했다.

이 이야기에 등장하는 인물과 배경들은 모두 세 개의 조각된 판으로 이루어진 것이다. 파도의 경우 한 개의 판으로 색감의 차이를 주어 세 번 찍어낸 것이며, 파도의 생동감을 나타내고자 삼각 조각도를 사용하여 빠르고 날카롭게 조각 하였다.

배를 우화적인 형태로 좀 더 재미있게 표현 하고자 줄무늬를 넣었고, 줄무늬의 단조로움을 피하고자 털 느낌이 나는 선을 가늘게 조각 하여 꾸며 보았다. 설치하는 과정은 다른 작품들과 동일한 방법을 사용하지만 이 작품의 경우 그림자의 효과를 더 살리기 위해 이미지와 이미지 사이의 간격을 많이 주어 그림자가 서로 겹치지 않고 , 각자의 형태가 따로 분리되게끔 설치를 하였다.

이렇게 설치함으로써 공간의 여유가 생겨 이미지들을 좌, 우 로 움직여보는 등 많은 효과를 얻어낼 수 있었다. 이런 자유로운 설치 방식은 하나의 놀이 개념으로도 해석 할 수 있을 것이다.

이 그림 속 이야기처럼 엄마의 마음속에 자리 잡은 힘들고, 괴로운 기억들이 망각의 강을 통해서 지워졌으면 한다. 기억 한다는 것이 때론 무서운 형벌과도 같은 것이 아닐까 생각해 본다.



【작품 7】 기억의 거래, 145x110cm, Lino cut, 2005

【작품 7】 기억의 거래

만약에... 나에게 존재 하지도 않는 기억들이 누군가에 의해서 만들어져 내 머리 속에 저장 된다면.... 난 어떤 기억이길 바랄까? 아마도 자신을 속여가면서 절대 부정하고 인정하지 않았던 그에 관한 긍정적인 가상의 기억, 나의 존재로 인해 기쁨과 행복을 느꼈을 그의 옛 기억들 일 것이다.

(작업 노트 중에서)

어디에도 없는 이상의 무엇을 기대할 때가 종종 있다. 많은 이들에겐 지극히 평범한 일상 속의 일들이 나에게겐 일상이 아닌 상상 속 에서만 일어날 수 있다. 어릴 적엔 그리움과 서운함이라는 감정만이 있었고, 지금은 아쉬움과 기대만이 자리 잡고 있다. 같이 했던 시간들이 많이 없었기에 아쉽고, 나에게 대한 기억들을 간직하고 있으리라는 믿음에 기대를 걸어 본다.

나를 끝임 없이 기억해 주길 바라는 아버지에게, 함께 하지 못한 시간 속의 내 모습들을 모두 기억할 수 있게 만들고 싶다는 생각에 이 그림을 구상 하게 되었다. 나의 모습이 직접적으로 그려지지 않는 않지만, 그림 속의 여자는 그림에서 보여 지는 장면은 서로의 기억을 교환하는 거래를 하고 있는 모습이다. 인물의 양쪽에 커튼을 연상 시키는 형상은 기억의 거래가 허용된 장소를 표현한 것이다. 양 옆에 같은 모습을 하고 마주 보고 있는 새 두 마리는 이곳에서 일어나는 일들을 지켜보고 감시하는 일을 하고 있는데, 새의 부리와 날개 그리고 물고기의 꼬리를 가진 복합적 이미지로 표현하여, 동화책 속에서나 나올 법한 상상의 동물을 표현한 것이다. 거래를 하러온 두 사람과 두 마리의 말은 중세시대의 의복을 착용하여 그 시대의 화려하고, 신비스러운 느낌을 주고자 했다.

말의 크기가 인물의 크기보다 작게 표현한 것과 인물의 얼굴을 크게 그린 것은 회화적 표현을 위한 것이다. ‘웃고 있어도 눈물이 난다’는 어느 노랫말처럼 나의 그림들도 눈물을 감추기 위해 재미있는 척 우스꽝스러운 모습으로 포장을 한건 아닌지 생각해 본다.



【작품 8】 기억의 대립, 130x160cm, Lino cut, 2005

【작품 8】 기억의 대립

“너와 내가 같이 할 수 없는 가장 큰 이유는 우리가 함께 공유한 기억들이 서로 인정하지 않고 대립하기 때문이지. 너의 의식이 자신으로부터 벗어나서 나의 의식과 하나가 되지 않는 이상 우리의 관계는 더 이상 지속될 수 없다.”
(작업 노트 중에서)

기억은 시간이 지나감에 따라 점점 희미해진다. 그리고 기억의 모습이 변형되면서 자신도 모르게 만들어 놓은 자기만의 그릇에 기억을 담고 새로운 기억을 재창조 한다. 무의식적으로 지난 기억들에 대한 올바른 해석을 인정하지 않으려는 오만함이 있기 때문일 것이다. 이런 모습들은 타인과의 대립에서 자주 보여 지기 마련이다. 하지만, 연인들에게 있어서는 기억의 오만함이 때론 사랑의 기술로 전환될 수도 있다.

자신이 재창조한 기억이 스스로를 응원해주고 있기 때문에 상대방에게 대적하지 않고 자연스럽게 자신의 의식 속으로 스며들게 한다. 거짓이라는 진실을 감추기 위해서

이 그림은 남편과의 연애시절 사랑에 관한 기억의 대립을 다룬 것이다. 그림 오른쪽에 있는 이미지는 남자를 그린 것인데 머리의 모양을 구름의 이미지로 표현하여 허풍스러운 남자들의 마음을 상징했고, 큰 눈과 입은 거짓을 진실이라고 믿게끔 현혹 시키는 느끼한 눈빛과 화려한 언변술을 상징 하였고, 언제든지 자신의 입장이 난처해질 때, 도망갈 수 있는 기동력을 꼬리로 상징화 했다.

왼쪽은 여자다. 미의 여신 비너스의 탄생이 조개에서 시작 되었듯이 그림 속의 여자 역시 조개 속에서 시작된다. 여기서 조개는 여자의 은신처며, 유혹의 공간으로 해석된다. 여자 주변을 지키고 있는 것은 믿음의 정령으로 둘 사이의 믿음이 존재하고 있다는 암시를 해준다.

조개의 습성 중에 이물질이 안으로 들어오면 자신의 배설물로 이물질을 진주라는 보석으로 만든다고 한다.

마찬가지로 서로가 서로의 오만한 기억들까지도 인정한다면, 각자 다른 형태로 만들어 놓은 마음의 그릇이 조개 속 진주처럼 귀한 보석으로 재탄생 될 것 같다.



【작품 9, 10】 기억의 에필로그, 130x170cm, Lino cut, 2005

【작품 9, 10】 기억의 에필로그

내 주변에서 일어났던, 일어나고 있는 모든 일들이 나의 방심으로 인해 조금씩 지워지고 있었다. 잠깐 뒤돌아 봤을 때는 이미 시간은 지나가고 어느새 엄마라는 다른 모습으로 서 있었다. 나는 나의 엄마의 모습과는 너무나도 다른 모습으로 아이를 낳고, 키우고 있다. 아이의 성장과정을 보면서 나의 어린 시절을 대입시켜 상상해보곤 한다. 얼마나 다행인지 아이는 밝고, 사랑스럽게 자라고 있다. 더불어 어린 나의 모습도 같은 모습으로 자라고 있다. 이런 식의 가상은 가끔씩 지난 기억들을 망각시킨다.

기억이 나지 않을 만큼의 몇 세기를 살아 온 것도 아닌데 엄마의 타이틀을 오래 달고 산 것도 아닌데, 마치 그 전의 기억들은 까마득하게 느껴지고, 남의 삶을 구경한 사람처럼 내 지난 기억들이 때론 낯설게 느껴질 때가 있다. 아마도 지난 내 모습보다 지금의 모습을 좀 더 사랑하고 있는 게 아닐까? 라는 생각이 든다. 아이의 존재는 내가 보상 받지 못한 무언가의 절실함을 잊게 해주고, 아빠의 사랑을 듬뿍 받는 아이의 모습에서 나의 어릴 적 모습을 대입시켜 설레어 보기도 한다. 많이 늦긴 했지만.....

이전의 기억들이 불행 했다고 생각해 본 적은 단 한 번도 없었다. 단지 부족했던 기억의 일부를 내 자신에게 채워주고 싶었다. 거짓 인지는 몰라도 적어도 나에게만은 진실로 기억 되었으면 한다.

Ⅲ. 결 론

나의 작업은 나의 어린 시절의 무의식 속에 자리 잡고 있는 기억들과 성인이 된 지금 나에게 중요시 되고 있는 일상의 기억을 하나씩 정리하고자 하는 마음에서 시작 되었다.

나의 작업은 어떤 형이상학적인 가치나 관념의 형상화 보다 기억하는 과정에서 느껴지는 가장 본능적인 자세로 기억의 모습을 기록하는 데서 시작한다.

나는 기억한다는 것과 망각 한다는 것이 시간에 의해서 결정되어지는 것이 아니라, 결국엔 자기 스스로가 결정짓는 것이라고 생각 한다. 간직하고 싶은 기억은 무의식적으로 간직되어 재생이 가능하며, 그렇지 않은 경우에는 재생이 불가능 하다고 생각 한다.

나는 그림으로 이러한 기억들을 간직하고, 때론 잊혀진 기억들을 추모하는 등 다양한 시각으로 기억을 바라보고, 이를 형상화 하고자 했다. 기억을 형상화 하는데 있어, 추상적인 형태보다는 동물과 인간의 복합적 성격을 지니거나, 식물의 과장되고 괴이한 모습으로 표현하였다. 일종의 캐릭터를 만들어 내는 방법으로 형상화 하였다. 이런 식 의 표현은 보여주기 위함이 강조된 부분이기도 하다.

그것은 리놀륨을 이용한 블록 판법으로 제작 되었으며, 장식적인 선으로 판을 조각하거나, 단순한 실루엣으로 표현되어져 종이에 찍히게 되는데, 이때 찍힌 이미지는 다시 오려지는 과정을 거쳐서 천정과 벽면을 이용하여 설치를 하였다. 이때 생기는 그림자는 기억의 잔상으로 그림의 또 다른 그림이 된다. 기억의 모습이 시간에 혹은 마음 속 에서 잊혀지는 것과 같이 그림으로 표현되는 기억색은 주로 검정색을 사용하여 그 성격을 같이 하고자 하였다.

나는 고대 예술에서 보여 지는 동물양식과 주변에서 쉽게 접할 수 있는 동화책이나 일러스트의 표현방법에서 보여 지는 원시적이고, 회화적인 방식으로

그림을 만들었다. 이는 어린 시절 기억의 출발점으로 시작된 다양한 기억의 이야기들을 풀어주는 가장 나다운 표현 방식이라고 생각된다.

나는 기억을 정리 하고 되짚어 보면서 나 자신의 모습을 다시 관찰하게 되었고, 지금 현재의 삶의 기억이 먼 훗날 후회스럽지 않은 기억으로 남겨지길 바란다. 본 논문이 현재의 작업을 짚어본 것이라면 본 논문을 바탕으로 앞으로의 작업을 더욱 발전시켜야 하겠다.

참 고 문 헌

1. 박영수, 상상속의 얼굴, 얼굴 속 의 문화, (서울; 을유문화사, 1997)
2. 준이찌 노무라, 김미지자 역, 색의 비밀 , (서울; 보고사, 1997)
3. 원동석 外, 시각과 언어, (서울; 열화당, 1982)
4. 진중권, 놀이와 예술 그리고 상상력, (서울; 휴머니스트, 2005)
5. 박준원, 예술노트 , (서울; 미술문화, 1997)
6. 최민, 기억과 망각, (문화과학, 2000)
7. 이일, 현실공간 그리고 공간의 현실화, (서울; 미술세계, 1987,6월호)
8. 이부영, 우리 마음 속 의 어두운 반려자 그림자, (서울; 한길사, 1999)

ABSTRACT

How to Gaze into my Memory

- Centering around my works -

Lee eun hee
Department of Printmaking
Graduate School of Art & Design
Sungshin Women's University

Material of my drawing is the reproduction of memory. I tried to draw the memory of childhood and various forms to be memorized in unconsciousness. As for expression method, expression is made with with art of ancient times, especially images of synthetic animal to be seen in Skitai animal style and into the form of story drawing to be based on the drawing of exaggerated and pictorial character which can be seen in illust. In this thesis, this researcher tries to examine why the reproduction of memory was chosen as material and through which course it was expressed into the form of story drawing.

I came to have many doubts about the fact that memory is forgotten by the action of time. Kant said that time doesn't lie in outer world but it lies in subjective feeling. That is, memory is regarded as the action of untimely spirit.

My memory is distinguished unconsciously, reproduced and forgotten.

I keep good memory, so that it may be carved in my mind and it may not be forgotten. On the contrary, I make efforts so that bad memory may be forgotten. I make the memory to fail to experience.

These memories become one story by being accumulated one by one. These stories become another my form or surrounding form and are expressed as drawing.

As for the form of memory, I mixed the inside world of human psychology and the animal outer form in expressing the symbol of unconsciousness that feeling is imported with animal form. The forms are drawn with decorative line and surface, and the darkness of shadow which is made in the course of installing means another memory.

This thesis is what studied the contents that I tried to express in the course of unfolding of work and the manufacture course on the works manufactured from 2003 to 2005.

I try to prepare real base for future creation activity, by examining what are meaningful to me out of various memories and plastic result and point at issues in expressing them as drawing.