



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](#)

노 주 환 교수 지도
석사학위 청구논문

기억의 흔적에 대한
초현실적 풍경 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2023

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 수 현

기억의 흔적에 대한
초현실적 풍경 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

노 주 환 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2022년 11월

성신여자대학교 대학원


조 소 과


이 수 현


인 준 서

이수현의 석사학위 논문으로 인준함

2022년 11월

심사위원장 정 정 주  (인)

심사위원 노 주 환  (인)

심사위원 장 옥 희  (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 본인의 작품을 중심으로 오래된 장소에서 기억의 흔적을 수집하고, 그것에서 환기된 본인의 기억 속 이미지를 재구성하여 표현하는 과정을 다룬다. 여기서 기억의 흔적은 오래된 장소에서 수집한 다른 사람들의 생활 흔적과 그에 담긴 이야기를 의미한다. 특정 장소에서 과거에 경험한 것 같은 신비로운 감정을 초현실주의 표현 방법을 중심으로 연구한다.

본인은 실제 지역을 오랜 기간 탐방하여 그곳에서 주로 발견되는 사물을 수집하고 그에 담긴 동네 사람들의 이야기를 기록한다. 본 논문에서는 봉제 산업단지의 부산물과 그와 관련된 실제적인 삶의 경험을 기록하고, 오래된 건물 벽의 얼룩 이미지를 수집한다. 이 얼룩 이미지는 사람들의 생활 흔적으로 오랜 시간 뜯기고 덧붙여지면서 생겨난 시간의 흔적이다. 낮선 얼룩들을 바라보다 거대한 산수풍경을 상상하는 경험은 본인에게 신비로운 느낌으로 다가왔다. 본인은 그 장소에서 발현되는 심리적 기억을 바탕으로 오래된 건물 내벽의 얼룩들을 재구성해 이상적인 산수풍경을 구현한다. 여기서 관념 산수 이미지와 표현법이 사용되었으며, 이는 본인의 기억이 개입되어 재구성된 초현실적 이미지로 본인이 경험한 익숙하지만 낮선 감정을 불러일으킨다.

본 논문에서는 오래된 흔적에서 특정한 감각에 자극받아 발현되는 무의식 속 낮선 시각적 이미지를 구현하기 위한 표현 방식을 알아본다. 특정 장소의 오브제와 사람들의 이야기를 수집하고, 이 아카이빙 과정을 통해 본인의 과거 기억이 개입되며 경험한 신비로운 감정을 초현실적 풍경으로 재구성하였다. 중첩과 우연의 기법으로 제작된 형상을 통해 현상의 경험을 구현하는

방식을 논의한다. 또한 초현실주의의 주된 표현 방법인 오토마티즘, 데페이즈망에 대해 연구하여 오래된 동네에서 수집한 오브제를 전치해 낯선 분위기를 연출하였다.

본 논문은 본인이 2021년부터 2022년까지 작업한 작품에 대한 연구 결과 보고서이다. 본인의 작업을 분석한 본 논문에서는 위와 같은 과정을 크게 세 단계로 분류하고 있다.

제1장 서론에서는 작품 연구 방향과 연구 목적에 대해 서술하였다.

제2장 본론에서는 첫째, 오래된 흔적에서 발현된 심리적 기억과 관념 산수의 이미지, 재료와 오브제를 통한 초현실적 세계 표현을 중심으로 작품 형성 배경을 분석하였다. 둘째, 작품의 표현 방법으로 아카이빙을 통한 흔적의 재구성, 중첩과 우연의 이미지로 구현된 초현실적 풍경, 낯선 감정을 불러일으키는 공간 체험적 설치에 대해 설명하였다. 셋째, 위 표현 방법을 중심으로 본인 작품의 제작과정을 설명하고 작품 내용을 서술하였다.

제3장 결론에서는 본문에서 다룬 내용을 정리하고 향후 작업 방향과 계획을 모색하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품 형성 배경	3
1) 오래된 흔적에서 발현된 심리적 기억	3
2) 관념 산수의 이미지	6
3) 재료와 오브제를 통한 초현실적 세계 표현	9
2. 작품의 표현 방법	11
1) 아카이빙을 통한 흔적의 재구성	11
2) 중첩과 우연의 이미지로 구현된 초현실적 풍경	14
3) 낯선 감정을 불러일으키는 공간 체험적 설치	19
3. 작품을 통한 연구 분석	23
III. 결 론	53

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- 【작품 1】 <비로소 마주하다,>
단채널 영상, 13분 30초, 2021 23
- 【작품 2】 <장위동 봉제 단지>
단채널 영상, 트레이싱지, 13분 30초, 가변설치, 2022 26
- 【작품 3】 <미지의 세계 I>
순지에 먹, 소금, 우레탄폼, 440x235x33(cm), 2022 29
- 【작품 4】 <미지의 세계 II>
순지에 채색, 소금, 우레탄폼, 400x200x27(cm), 2022 32
- 【작품 5】 <미지의 세계 III>
순지에 백묵, 소금, 우레탄폼, 170x225x27(cm), 2022 35
- 【작품 6】 <염원(鹽圓)>
장지에 먹, 소금, 70x70x5(cm), 2022 38
- 【작품 7】 <정경 I>
장지에 먹, 소금, 우레탄폼, 목탄, 가변크기, 2022 41

【작품 8】 <정경 II>
장지에 채색, 소금, 우레탄폼, 가변크기, 2022 44

【작품 9】 <중첩된 시간>
암염, 소금, 우레탄폼, 분채, 가변설치, 2022 47

【작품 10】 <높게 솟아오른 땅>
봉제 공장 자투리 천 및 부자재, 뜨개실, 가변설치, 2022 50

도 판 목 록

- 【도판 1】 추사 김정희, <세한도>, 1844 7
- 【도판 2】 안견, <몽유도원도>, 1447 7
- 【도판 3】 장위동 빈집 내벽 사진 1, 2021 16
- 【도판 4】 장위동 빈집 내벽 사진 2, 2021 16

I. 서 론

나무의 나이테가 나이를 의미하는 것처럼, 나무껍질은 사람이 살아온 피부의 주름이나 상처와 같이 시간의 흔적을 의미한다. 나무나 돌 같은 자연물은 시간이 지나면서 무른 부분은 깎이고 단단한 부분은 더 굳어지면서 물체의 표면에 흔적이 쌓여간다. 이렇게 시간이 지날수록 표면의 흔적들은 일정한 무늬가 되고 하나의 결을 이룬다. 보통 이런 흔적은 삶이 굴곡질수록 더 짙어지고 많아지며 수많은 시간대의 이야기를 담게 된다.

본인은 자연뿐만 아니라 주변에 보이는 사물의 표면에서 강한 생명의 흔적을 발견한다. 특히 건물 벽에 생긴 자국들을 보면 그 장소에 살았던 사람들의 삶이 연상되어 마치 그들의 기억을 엿보는 느낌이 든다. 오랜 건축물 내부와 외부 표면에는 많은 시간의 흔적이 담겨있다. 본 논문에서는 이렇게 건물 벽에 남은 흔적에 집중한다. 오래된 건물 벽에서 뜯기고 덧붙여지며 생긴 벽지의 무늬는 나무껍질과 같아 보였고, 이러한 벽의 단면은 과거의 삶을 보여주는 기억의 파편이 되었다.

본인은 벽에 생긴 중첩된 시간의 흔적들이 마치 거대한 세계처럼 보였다. 하늘에 떠 있는 구름 같기도 하고, 높고 낮은 산맥들 같기도 했으며, 기암절벽들 사이에 서 있는 느낌도 들었다. 수많은 시간대의 얼룩이 중첩되어 이뤄진 건물의 벽은 산수풍경처럼 다가왔으며, 이러한 경험은 초현실적 세계를 연상시켰다. 이렇게 벽에 남아있는 얼룩들은 기억에 따라 다양한 형상으로 인식된다.

본인은 오래된 건물 벽에서 다른 사람들의 생활 흔적을 발견할 때 과거에 본 듯한 느낌에서 낯선 분위기를 경험하였고, 무의식 속 초현실적 풍경이 떠오르는 과정이 신비로운 경험으로 환기되었다. 오래된 공간에서 떠오른 초현실적 산수풍경을 재구성하는 과정에서 이상적인 산의 이미지를 재조합

하는 관념 산수 표현 방법과 다양한 재료적 성질을 활용한 기법을 연구하고자 한다.

또한, 본인은 실제 지역을 오랜 기간 탐방하여 그곳에서 주로 발견되는 오브제와 이에 관한 사람들의 이야기를 수집하였다. 오래된 동네에서 찾을 수 있는 흔적 속엔 그 지역 사람들의 삶이 들어있다. 작품의 배경이 되는 특정 장소는 낯선 장소에서 과거 사람들의 익숙한 생활 흔적을 발견하고 신비로운 감정을 느끼게 하는 촉매제가 된다. 본인은 오래된 장소에서 나타난 다른 사람의 생활 흔적을 수집하고 이를 일상적 기능을 배제한 오브제로 재구성한다. 이 과정에서 낯선 분위기를 증폭시켜 초현실적 세계의 모습을 표현한다.

본 논문에서는 특정 장소에 남아있는 다른 사람들의 생활 흔적에서 환기된 본인의 기억이 작품 배경이 된다. 이러한 심리적 기억이 개입되며 경험한 신비로운 감정을 바탕으로 초현실적 풍경 표현 연구를 진행하고자 한다. 장소에 남아있는 다른 사람들의 삶의 흔적을 수집하여 아카이빙을 통해 재구성한다. 또한 관념 산수 이미지를 연구하고 중첩과 우연의 표현 방법으로 본인의 무의식 속 이상적인 산수풍경을 제작하는 방법을 다룬다. 마지막으로 낯선 감정을 불러일으키는 초현실적 세계를 표현하는 방법으로 재료의 성질과 오브제를 이용한 공간 체험적 설치 방법을 연구한다. 이처럼 오래된 장소에서 다른 사람들의 생활 흔적을 발견하고, 이로부터 발현된 본인의 기억 속 초현실적 이미지에 대한 표현법을 연구하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품의 형성 배경

1) 오래된 흔적에서 발현된 심리적 기억

처음 가 본 장소이지만 이전에 와 본 것 같은 경험을 겪은 적이 있을 것이다. 본인은 특정 장소에 남아있는 다른 사람들이 남긴 흔적에서 본인의 비슷한 과거 기억을 떠올린다. 다른 사람들의 생활 흔적을 보고 그 장소에 살았던 사람들의 삶을 추측할 때면, 마치 본인이 직접 경험한 것 같은 데자뷔¹⁾ 현상이 일어난다.

마르셀 프루스트의 소설 《잃어버린 시간을 찾아서》에서 주인공 마르셀은 마들렌 조각이 든 홍차를 입에 댄 순간 콩브레에서 있었던 그의 행복한 유년 시절을 회상한다.²⁾ 이러한 프루스트 현상과 같이 본인은 낯선 곳에서 기억의 착오로 생겨나는 데자뷔 현상을 겪으며, 특히 오래된 흔적에서 특정한 감각에 자극받아 본인의 과거 기억을 회상한다. 소설 속 마르셀처럼 오래된 흔적에서 비슷한 과거 경험이 상기되는 기억은 심리적 기억으로 분류되며 작품으로 발현된다.

이러한 심리적 기억은 주로 오래된 건물에 남아있는 삶의 흔적에서 시작된다. 오래된 장소일수록 다른 사람들의 생활 흔적들이 남아있으며 특히 본인의 과거 추억이 연상되는 흔적을 많이 발견할 수 있다.

1) ‘데자뷔’는 ‘이미 본 것’이라는 뜻의 프랑스어로, 심리학에서 데자뷔의 감정, 즉 ‘기시감’이란 어떤 대상을 지각할 때 과거에 있었던 비슷한 체험이 상기되어 나타나는 감정이다. 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2006, p.143

2) 마르셀 프루스트, 『잃어버린 시간을 찾아서 1』, 김희영 역, 민음사, 2012, pp.86-91

프랑스 철학자 앙리 베르그손은 이미지 기억이란 과거 겪었던 경험 중 일부가 현 상황의 사건이나 자극에 따라 우발적으로 나타나는 심리적 기억을 뜻하며, 이는 우리가 마음대로 조종할 수 없는 방식으로 떠올라 마치 하나의 그림을 보는 것처럼 단번에 포착할 수 있다고 설명했다.³⁾ 이처럼 오래된 흔적으로부터 연상되는 본인의 과거 기억은 하나의 장면으로 포착되어 이미지 형태로 떠오른다. 심리적 기억이 발현되는 오래된 장소에선 본인이 직접 경험한 곳이 아니더라도 다른 사람들의 생활 흔적을 통해 비슷한 본인의 유년 시절 기억이 떠오르기도 하며 서정적인 감정을 불러일으킨다.

베르그손은 “과거의 경험에서 식별 가능한 두드러진 도식이 정확히 상기되지 않는다고 해도 막연한 정념적(감정적) 특성이 남아 있기 때문에 우리는 사라졌으면서도 있는 것 같은, 일종의 신기루 같은 느낌을 갖게 된다”⁴⁾ 고 말했다. 직접 경험하지 않은 곳에서도 심리적 기억이 발현되는 현상을 이로부터 설명할 수 있다.

본 논문은 서울시 성북구 장위동에서 발견한 다른 사람들의 생활 흔적에서 발현된 본인의 기억에서부터 출발하였다. 이는 장위동에서 번복된 재개발로 방치된 오래된 빈집과 그 집의 옛 주인이었던 한 노부부와의 우연한 만남으로부터 시작됐다. 리서치 중이었던 장위동 빈집에서 그 집의 마지막 거주자인 노부부를 우연히 만나, 과거 집에서 거주했을 당시의 실제 이야기와 더불어 동네의 변천사까지 들을 수 있었다. 본인은 빈집의 실제 거주자를 만난 그 순간 느낀 기이한 감정과, 빈집의 실제 이야기를 들은 후 그 집에 남은 실제 생활 흔적을 보았을 때 떠오른 본인 기억 속 이미지에 집중하였다. 노부부와의 인터뷰 기회가 있었기 때문에, 쉽게 발견하지 못한 흔적들까지 세세하게 관찰할 수 있었다. 처음 가 본 낯선 장소에서 익숙한 흔적들

3) 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2006, pp.134-139

4) 황수영, 위의 책, p.197

을 마주한 경험은, 본인의 유년 시절 기억까지 불러일으켜 아늑하면서도 신비로운 감정을 느꼈다.

본인이 오래된 장소를 보고 떠오른 신비로운 감정을 초현실적 세계의 이미지로 구현하는 과정은 살바도르 달리의 편집증적 비판의 영향을 받는다. 지그문트 프로이트는 『꿈 심리학』에서 “무의식은 의식의 자료를 통해서 우리에게 불완전하게 보고되고 있을 뿐이며, 이는 외부 세계가 우리의 감각 기관들의 암시를 통해 우리에게 전해지는 것과 똑같다”⁵⁾고 설명하였다.

본인은 특정 장소에 남아있는 다른 사람들의 생활 흔적에 무의식이 겹쳐 초현실적 풍경으로 재구성하였다. 장위동은 오래된 낡은 상가 건물, 새로운 빌라, 번복된 재개발로 방치된 빈집 등 계획되지 않은 모습들이 중첩되어 혼란스럽지만, 세월의 흐름이 느껴지는 독특한 동네 풍경을 만들어 냈다. 계획적이고 정형적인 도시의 모습이 아닌, 각각 다른 시간대에 독립적으로 건설된 무질서한 상가와 주택들로 낯선 풍경을 이뤄낸 것이다. 일관성이 없는 건물들이 서로 얽혀있는 모습은 기괴하고 낯선 시각적 이미지를 자아냈다. 이 감각적 요소와 그 기억으로 인해 발생한 심리적 요소가 혼합되어 상상된 형상이 작품으로 표현되었다.

【작품 2】 <미지의 세계 I>, 【작품 3】 <미지의 세계 II>, 【작품 4】 <미지의 세계 III>은 다른 사람들의 생활 흔적이 덧씌워지거나 뜯긴 건물 내벽의 흔적이 작품의 모티브가 되었다. 특히 【작품 7】 <정경 II>는 ‘정서를 자아내는 흥취와 경치’라는 사전적 의미처럼 【작품 3】 <미지의 세계 II>에서 구현된 초현실적 풍경 중, 본인의 과거 기억이 개입되어 서정적인 감정을 불러일으킨 일련의 형태에서 시작하였다. 이처럼 초현실적 풍경으로 표현된 본인의 작품은 오래된 장소에 남아있는 흔적에서 발현된 기억으로부터 시작되었다.

5) 지그문트 프로이트, 『꿈 심리학』, 정명진 역, 부글북스, 2017, p.250

2) 관념 산수의 이미지

오래된 장소에 본인의 기억이 개입되는 신비한 체험을 통해, 일상적인 장소는 초현실적인 풍경으로 확대되어 작품 속에 나타난다. 본인은 건물 내벽에 뜬 벽지 사이 드러난 검은색 곰팡이 얼룩에서 산수 이미지가 떠올랐다. 얼룩의 윤곽이나 명암 등의 관계성에서 본인의 상상력이 촉발된 것이다. 곰브리치는 “이런 예기치 않은 형태들 속에서 우리가 무엇을 읽어내는가 하는 것은, 그것들 속에서 우리가 마음속에 간직해 두고 있던 어떤 사물이나 이미지의 모습을 확인하는 ‘우리의’ 능력에 달려 있다”⁶⁾고 설명하였다. 건물 내벽 흔적에서 산수풍경을 떠올린 경험에 상상력을 더해 마치 이상적인 산수화를 본 듯한 사건으로 끌어올렸다. 본인은 무의식 속 산수풍경을 표현하기 위해 실제 산의 이미지가 아닌 이상적인 산의 이미지를 재조합해 자연 풍경을 만드는 관념 산수 표현 방법을 사용하였다.

오래된 건물 벽의 얼룩은, 낯선 장소에서 익숙한 다른 사람들의 생활 흔적을 마주했을 때 느낀 신비로운 경험의 촉매제가 되었다. 본인은 벽에 있던 얼룩 중 실제 산맥의 형태와 가장 가까운 얼룩들을 재조합해 거대한 산수 이미지를 구현하였다. 김우창은 『풍경과 마음』에서 “동양화에서 중요한 것은 주지하다시피, 물리적 현상의 재현이 아니라 현상의 경험이다”⁷⁾라고 설명하였다. 본인의 무의식 속 이상적인 산수풍경을 재현하는 과정은, 실제 모습이 아닌 상상 속 산의 모습을 재구성해 몽환적으로 자연 풍경을 나타내는 관념 산수의 표현 방식이다. 이는 풍경을 단지 재현하는 것에 그치지 않고 풍경을 바라보던 경험에 초점을 둔다.

관념 산수의 표현 방식이 드러나는 대표적인 작품으로는 추사 김정희의

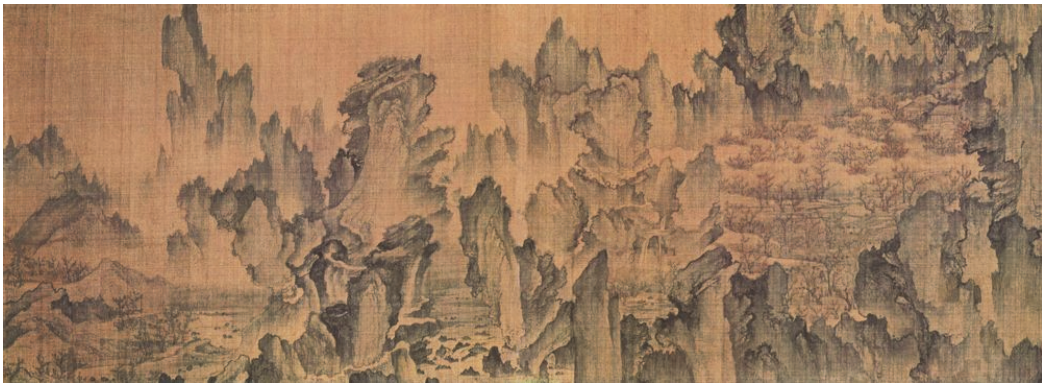
6) E.H. 곰브리치, 『예술과 환영 회화적 재현의 심리학적 연구』, 차미례 역, 열화당, 2003, p185

7) 김우창, 『풍경과 마음』, 생각의나무, 2006, p.79

【도판 1】 <세한도>와 안건의 【도판 2】 <몽유도원도>가 있다.



【도판 1】 추사 김정희, <세한도>, 1844



【도판 2】 안견, <몽유도원도>, 1447

【도판 1】 <세한도>는 추사 김정희가 제주도로 유배를 가 5년이 되던 해인 1844년 추사 나이가 70살에 그리고 작성해서 제작한 작품이다.⁸⁾

실경을 그린 산수화가 아닌 추사 자신의 내면세계를 표현하였고 극도로 절제되고 생략시키는 문인화의 특징을 잘 살려내고 있다.⁹⁾

8) 이옥진, 「추사 김정희 작품의 조형성과 서화 예술에 관한 연구」, 국내석사학위논문 세한대학교 일반대학원, 2022, 영암, p.71

이러한 추사의 독특한 기법은 본인의 작품에서 실제 건물 벽의 얼룩을 보고 관념적인 산수 이미지로 결합하는 과정으로 드러난다.

안건의 【도판 2】 <몽유도원도>는 안평대군이 세종 29년(1447) 음력 4월 20일에 꿈속에서 도원을 여행하고 그 속에서 본 바를 안건에게 설명해주고 그리게 한 것으로 3일 만인 4월 23일에 완성을 본 것이다.¹⁰⁾

『한국 회화의 이해』의 저자 안휘준은 이 작품의 특징을 현실 세계와 도원의 세계의 시각적 차이, 환상세계의 교묘한 구현의 방법¹¹⁾으로 정리했다. 본인은 작품에서 초현실적 풍경을 표현하기 위해 유기적 형상을 임의로 배치하여 시점에 따라 다양한 형상이 연상되도록 제작하였는데, 이는 동양의 원근법을 이용한 화면 구성이다.

동양화 풍경의 특징 중 원근법이라고도 할 수 있는 삼원법, 즉 산 아래로부터 산꼭대기를 올려다보는 고원, 산 앞에서 산 뒤를 넘어보는 심원, 가까운 산으로부터 먼 산을 바라보는 평원 등의 화면 구성법이 나타나는데, 이러한 구성법으로 인해 여백과 같은 현실 공간의 추상, 또 선묘에 의한 축공간간의 생략 등 다양한 종류의 표현상의 궁리도 충분히 행해지고 있다.¹²⁾

안건의 작품에서도 그의 도원 세계를 구현하기 위해 동양의 원근법을 이용한 표현이 두드러진 것을 볼 수 있다.

본인은 오래된 건물의 내벽 곰팡이 얼룩에서 동양 산수화를 연상했던 경험을 바탕으로 상상 속의 동양화 속 산 이미지를 조합해 이상적인 산수풍경을 제작하였다. 본인의 작품으로 구현되는 흔적은 사람들의 생활 모습이 담긴 이미지를 수집하며 겪은 체험이 작품의 계기가 되었다. 【작품 2】 <미지의 세계 I>에서 보이는 기이하게 생긴 바위들로 이뤄진 산수풍경은 건물

9) 김지영, 「추사 김정희의 산수화에 관한 연구」, 국내석사학위논문 전북대학교 교육대학원, 2013, 전주, pp.26-28

10) 안휘준, 『안건과 몽유도원도』, (주)사회평론, 2009, p.129

11) 안휘준, 『한국 회화의 이해』, (주)시공사·시공아트, 2004, p.224

12) 민주식, 『동서의 예술과 미학』, 술출판사, 2007, p.76

벽에 남겨진 다른 사람들의 삶의 흔적을 보며 상상한 가상의 세계를 표현한 것이다. 형상의 재현보다는 그 현상의 경험에 몰입하여 이상화된 풍경을 구현하는 관념 산수의 방식은, 초현실적인 풍경을 제작하는 데 주된 표현 방법으로 응용되었다.

3) 재료와 오브제를 통한 초현실적 세계 표현

본인은 낯선 곳에서 다른 사람들의 삶을 대변하는 익숙한 흔적을 마주했을 때, 이전에 와본 것 같은 느낌과 함께 기억의 착오로 혼란스러운 감정을 느낀다. 이 감정은 신기루 현상을 경험한 듯한 기억으로 환기된다. 본인은 이렇게 오래된 건물 벽의 얼룩을 보고 환기된 기억을 초현실적 자연 풍경을 본 경험으로 확대하였다. 이 과정을 구현하기 위해 형상의 실제적인 이미지를 재현하는 것보다, 유기적 형상들을 조합해 다양한 형태로 보여지도록 제작하였다. 이는 겉으로 보기에는 무질서해 보이지만, 본인의 감각에 따라 형상을 읽어낼 수 있도록 그들 사이에 관계성을 만들어 낸 것이다. 조르주 세바는 『초현실주의』에서 “초현실주의자들의 자유로운 정신은 사소한 사고를 포착해서 그들의 상상력을 통해 사건의 수준으로 끌어올린다”¹³⁾고 이야기했다. 이처럼 본인의 작품에서 재료와 오브제 구성으로 구현한 초현실적 풍경은, 무의식적인 행위로 완성된 것처럼 보이지만 최대한 상상 속 이미지로 보이게끔 의도된 연출이다. 할 포스터는 그의 저서 『욕망, 죽음, 그리고 아름다움』에서 “오토마티즘은 무의식의 영역이 자유롭게 해방되어 있기보다 오히려 강박적 성격을 갖고 있음을 드러내 주었다”¹⁴⁾고 설명하였다. 무의식에서 발현된 이미지를 작품으로 표현하는 방법은 초현실주의 오

13) 조르주 세바, 『초현실주의』, 최정아 역, 동문선, 2005, p.83

14) 할 포스터, 『욕망, 죽음 그리고 아름다움』, 전영백과 현대미술연구팀 역, 아트북스, 2005, p.55

토마티즘의 영향을 받는다.

이렇게 오토마티즘의 강박적 성격에 영향을 받아 초현실적 세계를 구현하는 방식은 특히 재료적 성질을 드러낸 표현과 일상적 오브제의 재구성을 통해 드러난다. 실제 흔적에서 본인의 작품으로 제작되는 것들은 본인의 개인적 경험이 치밀하게 개입되며 변주된 형태들이다. 이 형태들은 자유로운 표현 방법을 거쳐 제작된 것처럼 보이지만, 본인의 기억 속 이미지를 창조하기 위해 화판 위에서 우레탄폼을 쓰는 행위를 통한 유기적 형태, 중첩된 한지 주름, 소금을 붙였다 떼어내는 과정, 먹의 농담 등의 많은 재료적 표현 방법을 사용해 완성한 것이다. 이는 형상 사이의 다양한 관계성과 그로 인해 파생되는 여러 변수를 고려하여 예민하게 제작된 형태이다. 작품 속 무질서한 형상에서 본인만의 질서를 잡아냈을 때, 낯선 곳에서 익숙한 것을 마주한 듯한 감정을 느끼도록 표현한 것이다. 조르주 세바가 “초현실주의자는 온갖 수단을 동원해 세계를 그 물질 속에서 재창조하고자 하며, 오브제 자체를 구성하고 창조하고 제작한다”¹⁵⁾ 고 언급했듯이, 본인은 오래된 흔적을 보고 떠올린 초현실적 풍경을 다양한 재료의 성질을 활용한 기법으로 제작하였다.

본인은 특히 소금의 재료적 성질을 이용해 낯선 분위기를 증폭시켰다. 소금은 우리에게 굉장히 친숙한 물질이지만, 흰색의 알갱이라는 물질성에 집중된 설치 작품 속에서 이질적인 느낌으로 다가온다. 단색의 모래로 가득 차 그 끝을 가늠할 수 없는 사막이나, 눈으로 가득 뒤덮여 방향 감각이 사라지는 설원을 마주했을 때, 우주에서 알 수 없는 물질로 가득 찬 미지의 행성에 착륙했을 때를 상상하면 우리는 경이로움을 느낄 수 있다. 일정 공간에 흰색 알갱이인 소금이 가득 깔린 모습은, 이러한 신비로운 자연 광경을 연상시킨다. 소금을 바닥에 쌓아 제작한 미지의 풍경처럼, 사물을 전치해

15) 조르주 세바, 『초현실주의』, 최정아 역, 동문선, 2005, pp.98-99

기존의 쓰임을 없앴으로써 낯선 분위기로 환기하는 표현 방식은 데페이즈망 기법과 유사한 방식을 띤다. 수지 개블릭은 데페이즈망 기법을 이용한 대표적인 초현실주의 작가인 르네 마그리트가 일상의 익숙한 오브제만을 이용하였고 이들을 혼합하고 함께 제시하여 뭔가 ‘익숙지 않은’ 다른 것을 만들어 냈다고 설명하였다.¹⁶⁾

본인은 오래된 장소에서 나온 익숙한 오브제를 수집하고 재조합해 하나의 초현실적인 풍경으로 구성하였다. 작품에서 주요한 표현 재료로 사용되는 소금과 봉제 단지에서 수집한 천은 재구성 과정을 거치며 기존의 기능을 잃어버린 채 전시장 안으로 들어왔다. 【작품 9】 <중첩된 시간>에서는 소금의 성질을 이용해 미지의 풍경을 제작하였고, 【작품 10】 <높게 솟아오른 땅>에선 동네에서 수집한 오브제를 재구성하였다. 재료의 성질은 드러내고 일상적 오브제의 성격은 배제하여 표현한 초현실적 풍경은 미지의 세계를 상상하게 하는 촉매제가 되었다.

2. 작품의 표현 방법

1) 아카이빙을 통한 흔적의 재구성

본인은 작품을 제작하기에 앞서 다른 사람들의 생활 흔적을 찾기 위한 아카이빙을 진행하였다. 특정 장소에 남아있는 삶의 흔적을 발견하고 그와 관련된 사람들을 만나며 흔적에 담긴 이야기를 수집하였다. 특히 건물 벽에 발생한 흔적의 원인과 세월이 지나며 변화 과정 및 모습에 집중하였다. 오래된 장소에 있는 대부분의 흔적은 원형으로 보존되어 있기보다 변화를 겪

16) 수지 개블릭, 『르네 마그리트』, 천수원 역, 시공사, 2000, p15

어 새로운 형태로 남아있었다. 이렇게 새로운 형태로 변모한 흔적들은 오랜 시간 방치로 훼손되어 이전의 형체를 찾아볼 수 없거나, 여러 사람의 손을 거쳐 새로운 모습으로 재탄생하여 쉽게 발견하기 어려웠다.

건물 벽에 중첩된 흔적을 예민하게 관찰하고 추적하다 보면 동네마다 유난히 많이 보이는 사물이 있거나, 간판이나 벽지 등에 공통으로 가지고 있는 외형적 특징들이 있다. 이런 흔적들엔 그 장소의 시대 변화에 따른 공간 구성, 문화, 지리적 특징에 맞춰 달라진 생활 방식 등 동네 사람들의 이야기가 담겨있었다.

장소 이미지와 그에 담긴 내러티브를 수집하는 아카이빙 과정은, 장소의 흔적을 보고 겪는 데자뷔 현상을 바탕으로 심리적 기억이 발현되는 기간이다. 특정 장소의 당시 시대상이 반영된 흔적들을 마주한 경험에 본인의 일상적 기억을 개입하여 새로운 이미지로 재구성하고, 오래된 흔적을 보고 발현된 심리적 기억을 표현한다. 아카이빙을 통한 재구성 과정은 특정 장소에 존존하는 개인의 기억을 타인과 공유하게 한다.

관람자는 특정한 장소에서 본인이 설정한 심리적 경계를 체험하고 유사 기억을 떠올리며 ‘장소 기억’을 유추하게 된다.¹⁷⁾

본 논문에서 본인은 장위동에 있는 건물 내외부의 벽 이미지를 모으고 그에 담긴 이야기를 수집하는 방식으로 아카이빙을 진행하였다. 솟아오른 언덕 동네를 가까이 들여다볼수록, 각각의 건물도 견고한 수직 구조로 구성되어 있음을 발견하였다. 역이 있거나 유동 인구가 많으면 유명한 상권들이 들어서겠지만, 장위동은 건물이 낡고 인구가 적어 상권의 유입이 점차 없게 되었다. 이렇게 비워진 건물 공간에는 공장들이 들어서게 되었고 30년 이상 그 자리를 유지하고 있었다. 현재에 들어 지상층에는 새로운 상업 시설이나 문화 시설들이 들어서며 이전의 모습을 최대한 가렸지만, 옛 흔적은 일부

17) 이연숙, 「설치 미술에서 장소, 기억과 인식에 관한 표현 연구」, 박사학위논문 홍익대학교 일반대학원, 2020, 서울, p.119

남아있었다. 주택과 봉제 공장이 혼재되어있는 마을에서 퇴색된 공간들은 1층을 제외한 마을 제일 위와 아래의 공간에 있었다. 쾌적하지 못한 공간엔 봉제 산업이 위치해 장위동에서 봉제 산업이 이전만큼 성행하지 못하다는 것을 보여주고 있었다. 하지만 지하나 2층 이상에 있는 봉제 가게들은 간판만 바꿨을 뿐 여전한 모습을 유지하고 있었다. 새로운 가게가 들어서고 간판이 올라갈 때, 이전 간판 위에 새로운 시트지를 덧대는 방식으로 간판이 만들어져 일부 드러나 있는 이전의 흔적들을 찾을 수 있었다. 1980-90년대 봉제 공장이 위치하던 과거의 공간이 현재의 시간에 가려져 있었고, 여러 겹으로 중첩되어있는 간판이 이를 대변하였다.

【작품 2】 <장위동 봉제 단지>는 장위동에서 수집한 일상적 흔적들을 본인의 기억을 바탕으로 재구성해 표현한 대표적인 아카이브 작품이다. 본인의 아카이브 과정은 단지 사진으로 담는 것뿐만 아니라 동네 사람들과 지속해서 인터뷰를 진행하였고, 남아있는 삶의 흔적과 관련된 이야기를 함께 수집하는 방식으로 이루어졌다. 이 수집된 내용들을 모아 붙여 하나의 건물 모습으로 재구성함으로써 장위동의 재개발 반복으로 방치된 빈집과 노후화된 장위동 봉제 단지의 이야기를 담았다.

이 작품엔 【작품 1】 <비로소 마주하다,>가 프레임 중 하나로 들어갔다. 2021년 10월, 본인은 장위동 빈집 중 문화공간으로 사용되는 한 빈집에 대한 리서치를 진행하였다. 이 집은 곧 완전한 문화공간으로 변모하기 위해 리모델링을 진행, 이전의 흔적들을 다 없앨 예정이었다. 집의 흔적이 완전히 없어지기 직전에, 10년 전 마지막 거주자였다는 노부부가 집에 남아있는 본인들의 20년간의 흔적을 마주한 순간을 영상으로 담은 작품이다.

노부부의 생활 흔적에서는, 한 가정뿐만 아니라 1980년대 부흥했던 부자 동네 장위동과 그 속의 봉제 산업 이야기까지 담겨있었다. 집에 남아있는 흔적을 바탕으로 이전의 이야기를 추측하고 덮어 놓는 방식으로 제작한 이

전 작가들과 달리, 본인은 영상에 실제 사료를 중심으로 재가공하지 않은 빈집의 흔적을 그대로 보여주었다.

이렇게 아카이빙한 내용을 바탕으로 본인의 일상적 기억을 개입하고, 이를 새롭게 재구성하여 변형된 형태로 표현하였다. 【작품 10】 <높게 솟아 오른 땅>은 장위동 봉제 단지에서 수집한 천들을 모아 천막 형태의 입체 지형도로 제작한 작품이다. 장위동 리서치 단계에서 지나쳤던 높은 경사를 가진 골목의 형태와 동네 사람들의 생계 수단인 봉제 산업이 모순되게도 가장 외진 곳에 있다는 점이 크게 와닿았다. 아카이브 과정에서 모은 오브제들과 그것을 수집하는 과정에서 발현된 동네에 대한 기억을 작품으로 표현하였다. 동네 사람들의 생활 흔적들을 마주하며 발현된 본인의 과거 기억과 연결되도록 제작한 것이다.

2) 중첩과 우연의 이미지로 구현된 초현실적 풍경

본인은 우레탄폼을 뿌려 만든 우연적 형상 위에 한지를 중첩하여 붙이는 과정을 통해 초현실적 풍경을 표현하였다. 무질서한 형태의 우레탄폼 위에 한지를 한 겹씩 덧댈수록 형태에는 큰 변화가 생겨난다. 우레탄폼의 울퉁불퉁한 면적을 따라 한지를 감싸면 의도하지 않은 주름이 발생한다. 처음 한 겹을 감쌌을 때는 우레탄폼의 모든 굴곡이 잘 드러난다. 하지만 한 겹씩 올릴수록 우레탄폼 자체의 굴곡은 무뎠지며, 한지 주름 사이의 틈으로 새로운 형상들이 생겨난다. 이렇게 종이를 쌓아가는 과정에서 초기 의도와 다른 새로운 형상이 제작되기도 하였다. 이는 건물 벽에 서로 다른 시간대에 발생한 각각의 흔적으로 이루어진 부조화된 흔적들과 같은 제작방식 및 형태를 표현한 것이다.

무질서한 입체의 형상을 얇은 한지로 덮다 보면 자연스레 중첩과 공백이

생겨난다. 한지의 결이 없거나 주름이 눈에 띄지 않는 부분에 소금을 덮어 형태의 다양함을 의도하였다. 이는 앞에서 언급한 중첩과 공백의 간극을 최소화하려는 노력이다. 임의의 흔적들이 모여 생긴 부조화된 이미지는 본인으로부터 관계성을 부여받아 새로운 이미지로 재탄생된다. 본인은 이러한 형상 간의 관계성에 집중하여 개인의 경험에 따라 다양한 형태로 보이도록 표현하였다.

추상표현주의의 대표 작가 잭슨 폴록은 흩뿌리기, 들이붓기, 휘갈기기 기법 등을 이용해 두 손을 자유롭게 사용해 작품을 제작하였고, 이는 무의식적이고 즉흥적인 감정 표현으로 그림 자체에 생명력이 드러난다. 동적이고 기운 넘치는 액션페인팅 기법은 화가의 감정을 몰입하게 하며, 자발적 작업 과정이 이런 효과를 배가시켜주었다.¹⁸⁾

<미지의 세계> 시리즈인 【작품 3】 <미지의 세계 I>, 【작품 4】 <미지의 세계 II>, 【작품 5】 <미지의 세계 III>의 제작과정에서, 본인의 몸보다 훨씬 큰 대형 화판에 우레탄폼을 뿌리거나 소금을 던지는 즉흥적이고 우연한 행위를 반복해 유기적 형상을 제작하였다. 위와 같은 본인의 행위는 즉흥적인 액션페인팅 기법과 같아 보이지만, 각각의 형상의 관계성을 부여하는 과정에 본인의 의도가 담겨있다는 차이점을 갖는다. 이런 표현은 다양하게 변주되어 개인의 경험에 따라 각기 다른 모양으로 보이며, 외형적으로 보기에 무질서한 풍경이 연출된다.

이 작품들은 건물 벽에 남아있는 생활 흔적에서 본인의 과거 기억이 개입되며 발현된 신비로운 감정과 초현실적 풍경을 표현한 것이다. 오래된 건물 내벽에 남아있는 시간의 흔적을 작가의 상상력으로 재가공해, 시공간이 중첩되어 알 수 없는 세계의 모습들로 나타난다. 본인의 작품에서 매체가 갖는 풍경은 오래된 동네에서 느낀 낯선 감정과 대응되어 나타난다.

18) 리사 필립스, 『20세기 미국 미술』, 송미숙 역, 휘트니미술관 기획, 마로니에북스, 2019, p.30

작품의 배경이 되는 실제 장소는 리모델링을 앞둔 장위동 빈집 내벽이었다. 아래 사진은 실제 빈집에서 촬영한 벽의 모습으로, 현재 문화공간으로 사용되고 있는 빈집에선 작가들이 작업에 사용한 벽지, 이전 거주자의 흔적이 남아있는 벽지 등이 섞여 있었다.



【도판 3】 장위동 빈집 내벽 사진 1



【도판 4】 장위동 빈집 내벽 사진 2

【도판 3】은 좌측 하단에 이전 거주자의 벽지를 바탕으로 알 수 없는 새로운 문양의 벽지가 일부 뒤덮여 있었으며, 중앙부엔 벽지가 뜯어진 모습이 발견되었다. 이 벽지가 뜯어진 부분은 곰팡이가 생겨 얼룩이 남아있었다.

【도판 4】는 이전 작가가 작업을 목적으로 도배한 식물 문양의 벽지이다. 이처럼 오래된 빈집 벽에는 생활 외에 다양한 원인으로 발생한 흔적들이 넓은 범위에 걸쳐 남아있었다.

본인은 우연히 생겨나 작위적인 형상이 없는 곰팡이 얼룩처럼, 우연한 행위가 반복되어 생긴 형상으로 작품을 제작하였다. 반복적으로 소금을 붙였다 떼어내 얼룩을 남기는 과정은 본인의 과거 기억에 따라 벽의 얼룩에서 다양한 형상을 연상한 경험을 표현한 것이다. 김우창은 그의 저서 『풍경과 마음』에서 “산수화는 시각적 인상을 객관적으로 재생하는 것이 아니라 풍경이 작가의 심리작용에 개입함에 따라, 말하자면 안으로부터 풍경을 창조해 내는 것이다. 산수화를 그리는 데에 있어서나 그것을 즐기는 데에 있어서 기억이 매우 중요한 역할을 한다. 곽희가 말하는 산수화의 효과는 그것이 화가 본인에게 해당되는 것이 아니라도, 보는 사람에게 바로 산수 현상의 체험을 전달하는 것이다”¹⁹⁾라고 설명하였다.

【작품 3】 <미지의 세계 I>의 울룩불룩한 우레탄폼은 동양화 속 먹으로 그린 윤곽처럼 보인다. 우레탄폼 위에 순지를 여러 겹 감싸 첩첩산중처럼 표현한 작품 위에 소금을 뿌리고 떼어낸 우연한 얼룩들이 쌓여 새로운 모양들이 생겼다. 【작품 4】 <미지의 세계 II>에선 벽을 보았을 때의 자연풍경을 마주한 느낌을 표현하기 위해 채색을 강조하였다. 파란색과 초록색 계열을 이용해 자연풍경이 연상되게 표현하고, 그 위에 보라색 계열의 색상으로 강조해 은하수나 심해에 있는 것 같은 오묘한 느낌을 표현하였다.

【작품 3】 <미지의 세계 I>에 우레탄폼으로 화판 위아래에 비교적 뽕족

19) 김우창, 『풍경과 마음』, 생각의나무, 2006, p.79-80

하고 단단한 형상을 만들어 기암의 산수풍경을 표현했다면, 【작품 4】 <미지의 세계 II>에는 동그랗고 울룩불룩한 형태들로 제작해 거대한 밀립, 또는 바닷속 풍경들로 보이게끔 표현하였다. 이는 마치 구름으로 뒤덮인 하늘 같아 보이기도 하는데, 관객의 개인적 경험에 따라 각기 다른 자연 풍경이 연상되도록 연출한 것이다.

【작품 5】 <미지의 세계 III>은 흘러내리는 형상처럼 보이기도 하고, 솟아오르는 형상처럼 보이기도 하는 방향성을 알기 힘든 형상들이 밀집되어 있다. 이는 다른 작품보다 더 수직적인 이미지가 강해 마치 새로운 미생물들이 쌓여 증식하는 것처럼 보인다. 특히 흰색의 소금과 한지만을 사용해 다른 작품에 비해 한지 주름과 소금의 입자 차이를 강조해 낮설고 비현실적인 느낌을 띄도록 표현하였다.

이 시리즈는 시각적으로 비슷한 형상을 띄는 것 같지만, 작품의 배경이 된 흔적에 따라 외형적인 차이점을 갖는다. 하지만 세 개의 작품은 빈집에 서식된 흔적들을 마주했을 때 본인이 느낀 신비로운 감정이 바탕이 되며, 이 경험을 우연의 흔적들이 겹친 무질서한 풍경으로 재구성했다는 공통점을 갖는다.

<정경> 시리즈인 【작품 7】, 【작품 8】에서는 우레탄폼의 유기적 형상보다 소금을 붙였다가 떼는 반복된 과정으로 한지에 얼룩을 남기는 표현이 두드러진다. 작품에 더 많은 얼룩을 남기기 위해 한지 중 비교적 질긴 장지를 이용하였다. 순지보다 질긴 장지의 특징을 이용해 소금으로 덮은 후 물감을 뿌리고, 작품 표면에서 소금이 물감을 머금으며 얼룩을 남겼다. 이는 마른 소금을 떼어내는 과정을 보다 여러 번 반복할 수 있게 해준다.

【작품 9】 <중첩된 시간>은 소금을 흩뿌리는 행위에 집중하였다. 흩뿌리기, 던지기 등의 우연적 행위를 반복해 작품을 완성하였다. 이는 동네의 수많은 시간이 중첩된 것처럼 표현하기 위해 의도적으로 연출한 것이다.

본인은 이러한 중첩과 우연의 기법으로 한지를 겹치고 그 위에 소금을 떨어뜨리는 제작과정에 집중하였다. 우연히 쌓인 행위들로 완성된 형상들을 의도적으로 배치하여 이질적인 풍경을 연출하였으며, 의도된 우연적, 즉흥적 제작 방법은 지금까지의 흔적이 만들어진 시간대를 의미한다. 물감을 뿌린 뒤 반짝이는 소금을 덮고, 한지가 마르면 소금을 뜯어내 생기는 흔적은 시간의 흐름에 따른 퇴적물로 표현되었다. 소금의 굵고 가는 입자들로 뒤덮인 유기적 형상들은 초현실적 풍경을 더욱 신비롭고 혼란스럽게 하였다.

3) 낯선 감정을 불러일으키는 공간 체험적 설치

본인은 오브제를 사용한 공간 체험적 설치를 통해 낯선 감정을 불러일으키는 초현실적 풍경을 연출하였다. 특정 장소에서 수집된 오브제를 사물의 위치가 전치되게 설치하여 낯선 분위기를 자아내도록 재구성하였다. 존 듀이의 『경험으로서 예술 1』에서 “예술에 대한 올바른 이해는 일상에서 마주치는 평범한 사물들에 대한 경험으로 되돌아가서, 그러한 경험이 갖는 미적 특성들을 찾아내는 것”²⁰⁾이라 설명하였다. 이처럼 일상적 풍경에서 본인의 기억을 바탕으로 재구성된 초현실적인 이미지를 통해 관객들은 본인이 느낀 신비로운 감정을 환기한다.

오래된 건물과 신축 빌라들이 혼재되어있는 동네 풍경은 본인에게 이질적인 분위기로 다가왔다. 오래된 건물에서 발견된 다른 사람들의 생활 흔적에 는 긴 시간 동안 방치되어 주변과 단절된 부분도 있었고, 기존 흔적에 새로운 사람들의 생활 흔적이 중첩되어 변모한 부분도 있었다. 이는 대체로 간판과 벽이 훼손되거나 뜯겨 기존의 형태가 드러나거나 새로운 형태로 변화한 흔적이었다.

20) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철웅 역, (주)나남, 2016, p.33

각각의 다른 시간대의 흔적들이 모여 구성된 동네 풍경은 조화롭지 못했지만, 본인에게는 묘하게 어우러진 풍경처럼 보였다. 이런 부조화된 흔적을 마주한 경험은 과거 본인이 미디어에서 경험한 행성 탐사, 해저 도시 등의 이미지가 떠오르며 미지의 세계에 있는 느낌이 들었고, 이는 본인에게 신비롭고 낯선 감정을 불러일으켰다.

본인은 개인의 기억이 개입되며 경험한 신비로운 감정을 오브제를 이용하여 초현실적 풍경으로 표현하였다. 여기서 오브제는 특정 장소에서 동네 사람들의 삶의 이야기가 담긴 실제 물건과 본인의 작품에서 낯선 분위기를 극대화하기 위해 주로 사용되는 매체인 소금이다. 본인은 소금이 가진 정화의 기능과 소금 알갱이의 색깔에서 갖는 이질적이고 순수한 느낌을 이용해 초현실적 풍경을 표현하였다. 알 수 없는 하얀 알갱이들이 바닥에 형상 위에 깔린 모습은, 세월이 흘러 이전의 것 위에 새로운 것이 덮여 이전의 흔적을 알 수 없는 모습처럼 보였다. 흰색의 소금이 바닥에 깔려 이전의 형태가 완전히 없어진 것처럼 보이는 작품 중간엔 유기적 형상이 솟아 있다. 이 형상은 시간이 지나며 새롭게 자라난 것 같기도 하고, 이전의 이야기가 담겨있는 과거의 흔적 같기도 하다. 풍화작용을 거친 대부분 유물의 표면이 울퉁불퉁하여 기존 형태가 소실되듯이, 소금을 통한 무질서한 형상으로 세월감을 표현하였다. 이렇게 전시장에 소금의 재료적 성질을 드러내 이질적인 모습을 연출하여 초현실적 풍경을 표현하였다.

【작품 9】 <중첩된 시간>은 손이 움직이는 대로 소금을 흩뿌려 초현실적 풍경을 제작한 작품이다. 이는 “프로이트의 정신분석학에서 영향을 받아 무의식 세계를 추구했던 편집증적 혹은 환상적 초현실주의”²¹⁾의 영향을 받은 것이다. 소금을 이질적으로 설치해 본인이 느낀 낯선 감정을 극대화해 무의식 세계를 나타냈다. 관객들은 전시장 바닥에 가득 깔린 소금 위를 거

21) 조혜정, 「오토마티즘 효과를 이용한 일상의 멘탈스케이프 변용 연구」, 박사학위논문 홍익대학교 일반대학원, 2016, 서울, p.17

닐며 형태를 알 수 없이 우뚝 솟은 소금 기둥들을 지난다. 흰 소금으로 덮인 공간 위에 발자국을 찍으며 기괴한 형상들 사이를 걷는 낯선 경험을 제공한다. 이는 특정 장소에서 본인의 기억이 개입되며 경험한 신비로운 감정을 표현한 공간 체험적 설치로, 소금 입자에서 느껴지는 청각과 촉각에 집중하고 작품을 온몸으로 경험하도록 연출하였다.

【작품 10】 <높게 솟아오른 땅>은 장위동 지형뿐만 아니라 동네 사람들의 생계 수단인 봉제 산업에 집중하여 표현하였다. 본인은 동네의 주요 산업의 부산물과 그와 관련된 이야기를 함께 수집해왔다. 다른 동네보다 규모는 비교적 작지만 다양한 봉제 가게들이 오랜 시간 동안 유지되어 있었다. 장위동 봉제 산업은 비록 한창 부흥하던 1980-90년대보다 쇠퇴했지만, 여전히 마을 주민들의 생계를 책임지고 있는 주 산업이다. 동네에서 주로 보이는 천을 수집하고 이를 이어 붙여 일상적 공간에서 전시장으로 위치를 옮겼다. 사물을 전치하여 설치함으로써 기존의 쓰임을 버리고 영똥하게 설치된 오브제를 보며 본인이 느낀 이질적인 분위기를 연출하였다.

추상표현주의 대표 작가 로버트 라우센버그는 버려진 간판이나 무너져 내리는 벽의 아름다움에 민감하게 반응하게 함으로써 일상적 경험을 새로운 차원으로 끌어올렸다. 오브제를 이용한 다양함과 무작위적 배열은 색다른 경험을 제공하고 관객의 공간까지 침투했다.²²⁾

본인이 수집한 각각의 천들은 장위동의 지나간 시간을 담고 있다. 이 기억의 조각들을 모아 하나의 천으로 재구성하는 행위는 장위동의 수많은 시간을 나열하는 과정이었다. 과거 긴 시간이 흘러 현재의 장위동이 만들어졌듯이, 다양한 시간을 상징하는 천들을 나열해 장위동 지형을 제작하였다. 이를 공중에 설치한 공간 구성을 통해 관객들이 장위동의 수많은 시간이 중첩된 거대한 장위동 지형 안에 들어가는 행위를 의도하였으며, 본인이 동네에

22) 리사 필립스, 『20세기 미국 미술』, 송미숙 역, 휘트니미술관 기획, 마로니에북스, 2019, p.135

서 겪은 경험을 간접적으로 느끼도록 하였다.

봉제 산업은 동네 사람들의 삶을 지탱해주는 버팀목 역할을 했으며, 본인은 수집한 천들을 하나의 천막처럼 설치함으로써 동네 사람들을 지켜줬던 봉제 산업의 이야기를 표현하였다. 오브제를 모아 하나의 지형도로 제작한 후 설치된 거대한 형상은, 관객에게 작품 안으로 들어가 잠시 쉴 수 있는 천막이자 쉼터의 기능을 하였다. 천막이 햇빛을 가려주는 그늘막의 역할을 하는 것처럼, 관객이 거대한 천 안으로 들어가 겪는 아늑한 경험은 장위동 봉제 산업이 마을 사람들을 지켜주고 있는 기능과 유사하다.

3. 작품을 통한 연구분석



【작품 1】 비로소 마주하다,

【작품 1】 비로소 마주하다,

제작연도 : 2021

작품크기 : 13분 30초

작품재료 : 단채널 영상

<제작방법>

1. 장위동의 재개발 번복으로 방치된 빈집 중 문화공간으로 변모한 한 곳을 방문한다.
2. 빈집의 마지막 거주자인 노부부를 만나 과거 빈집에서 거주했던 경험을 인터뷰한다.
3. 그 인터뷰를 바탕으로 노부부 가족의 생활 흔적이 남아있는 부분을 관찰한다.
4. 노부부 인터뷰 당시의 동선에 맞춰 빈집의 생활 흔적을 원테이크 기법으로 촬영한다.

<작품설명>

【작품 1】 <비로소 마주하다,>는 장위동 빈집과 그 집의 마지막 거주자였던 노부부의 인터뷰를 담은 영상이다. 빈집의 마지막 거주자였다는 영상 속 노부부는 본인에게 그 집에 남아있는 그들의 생활 흔적을 바탕으로 실제 살았던 이야기를 들려주었다. 그 집의 마지막 거주자였다는 노부부가 그곳의 흔적이 완전히 없어지기 직전, 본인들의 20년간의 생활 흔적을 마주한 순간을 영상에 담았다.

인터뷰를 통해 삶의 흔적을 보고 추측만 했던 집의 실제 이야기를 듣게 되었다. 마당 앞 대추나무는 집에 처음 이사 온 날 심었으며, 지하실 칠판에 적혀있는 봉제 가게 번호, 1995년 달력 등은 노부부가 1990년대 근처 봉제 가게의 하청을 받아 가내 수공업을 진행했음을 알 수 있었다. 집의 규모에 비해 넓은 화장실은 실제 주거할 때 세를 주고 사람을 받아 함께 살았으며, 화장실을 나눠 사용했다고 한다. 부엌에 남아있는 실제 흔적들과 노부부의 인터뷰를 바탕으로 실제 가구가 있었던 위치에 따라 벽과 천장, 바닥 곳곳에 자국이 생겼다. 문화공간으로 변모한 후 여러 작가의 작업이 덧붙여져 아예 이전의 흔적이 지워진 곳도 발견할 수 있었다.

본인은 낯선 빈집에서 노부부의 오래된 생활 흔적을 마주하며 겪은 신비롭고 서정적인 감정을 작품으로 담았다. 집에 남아있는 흔적을 바탕으로 이전의 이야기를 추측하고 덮어 놓는 방식으로 제작한 이전 작가들과 달리, 본인은 빈집의 흔적을 재가공하지 않고 실제 사료를 중심으로 빈집의 모습을 영상에 보여주었다. 어르신이 남긴 인터뷰에 따라 빈집을 살펴보는 과정을 통해 빈집 자체가 하나의 작품으로 인식된다. 이는 빈집에 남아있는 노부부 기억의 조각들을 차분히 감상하고 개인의 기억까지 연상하도록 의도한 것이다.



【작품 2】 장위동 봉제 단지

【작품 2】 장위동 봉제 단지

제작연도 : 2022

작품크기 : 13분 30초, 가변설치

작품재료 : 단채널 영상, 트레이싱지

<제작방법>

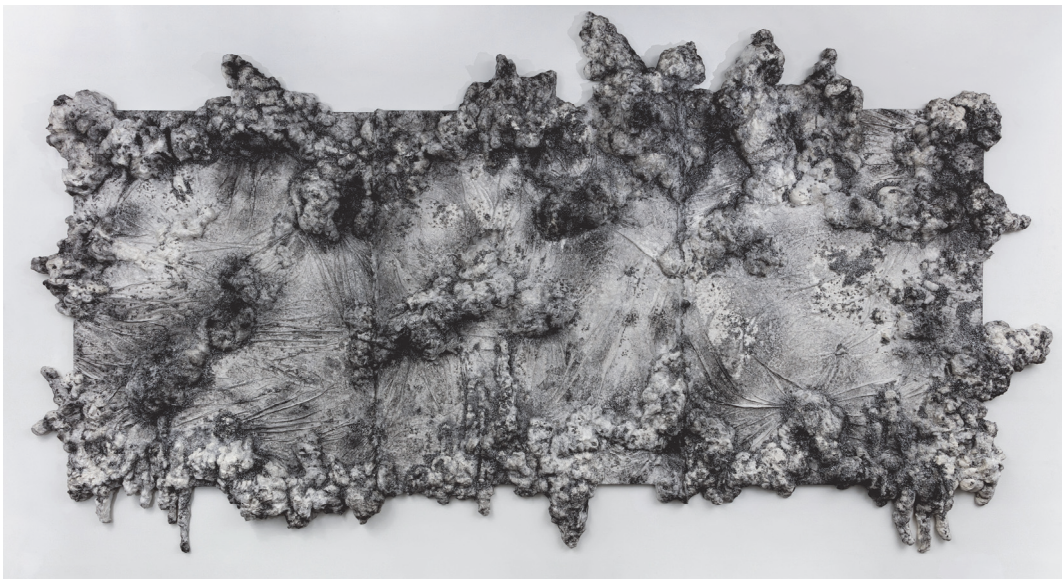
1. 장위동 일대를 방문하여 장위동 봉제 단지의 ‘간판’ 을 이미지로 수집한다.
2. 장위동의 재개발 번복으로 방치된 빈집 중 문화공간으로 변모한 한 곳을 방문, 그 집 마지막 거주자의 인터뷰를 영상으로 담는다.
3. 장위동 봉제 가게 사람들을 만나 봉제 산업 이야기를 인터뷰하고 글로 정리한다.
4. 장위동 모습을 담은 이미지들을 트레이싱지에 출력한다.
5. 위 이미지들을 지하, 지상, 중층에 맞춰 수직으로 분류한 뒤 이미지들이 중첩되도록 설치한다.

<작품설명>

장위동 동방고개를 굽이굽이 올라가면 좁은 골목들 사이로 정형화된 구조의 빌라와 옛날 주택이 혼재된 동네 풍경이 펼쳐진다. 골목길에는 오랫동안 방치된 집이 곳곳에 있었고, 고개 사이엔 미싱 간판들과 생활 가게들의 간판이 뒤섞여 있었다. 그렇게 장위동은 일터와 주거지가 묘하게 어우러져 낯선 분위기를 자아내는 친근하고도 기묘한 장소였다.

이 작품은 장위동에서 수집한 동네 사람들의 생활 흔적들을 하나의 건물 형상으로 재조합한 아카이브다. 본인은 동네에서 발생한 일상의 흔적을 추적하며 아카이빙을 진행하였다.

삶의 흔적이 많이 보이는 장소엔 사람들이 생계를 유지하기 위해 미싱 기계나 천으로 고군분투하는 노동의 모습이 담겨있었다. 본인은 2021년 9월부터 2022년 8월까지 장위동을 방문하여 그곳의 삶이 가장 잘 드러나는 흔적들을 수집하였다. 그 흔적들은 주로 봉제 가게 간판 위에 새로운 가게 간판이 붙어있거나, 가정집 내부 벽지가 뜯기고 새로 붙여진 자국들이 반복된 것이었다. 간판이나 건물 내부, 인터뷰를 담은 이미지를 출력, 건물의 하나의 창으로 대신하였다. 이때 뒤가 비치는 트레이싱지를 사용, 이전 간판을 없애지 않고 위에 시트지를 덧댄 장위동의 간판들을 모습을 표현하였다. 이는 본인이 동네에서 가장 재밌게 느껴졌던 실제 중첩된 간판의 모습을 보여준다. 이를 재조합해 장위동의 수직적인 구조를 잘 보여주는 하나의 건물로 제작하였다. 동네에서 수집한 이미지 중 퇴색된 과거 공간은 지하와 2층 이상의 구조로, 현재 일상적 공간은 지상에 오게 수직 분류한 뒤 이미지들을 중첩하여 벽에 붙여 표현하였다.



【작품 3】 미지의 세계 I

【작품 3】 미지의 세계 I

제작연도 : 2022

작품크기 : 440x235x33(cm)

작품재료 : 순지에 떡, 소금, 우레탄폼

<제작방법>

1. 화판에 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 순지로 우레탄폼을 여러 겹 감싼다.
3. 순지에 떡을 뿌리며 우연한 행위의 얼룩들을 쌓은 뒤, 소금으로 덮어 놓는다.
4. 그 위에 한 번 더 떡을 뿌린 뒤, 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 흔적을 남긴다.

<작품설명>

【작품 3】 <미지의 세계 I>은 빈집 곳곳에 생겨난 곰팡이의 얼룩들을 모티프로 하였다. 배경이 된 곳은 빈집에서 가장 큰 방이었다. 천장을 제외하고 모든 벽이 뜯겨 있던 방은 이전 거주자의 생활 흔적을 중심으로 사방이 곰팡이로 이루어져 있었다. 벽지가 거의 남아있지 않아 시멘트가 노출된 벽은 검은색 얼룩들로 뒤덮여 있었으며, 이 얼룩들은 바라보는 각도와 개인의 과거 경험에 따라 각기 다른 모습으로 보였다.

본인은 이러한 검은 얼룩에서 주로 동양의 산수화가 연상됐다. 얼룩덜룩한 벽을 가만히 보다 보면 떡으로 그린 산, 구름, 암벽이 펼쳐진 자연 풍경

이 떠올랐으며, 본인의 상상력이 더해져 그 산수풍경들 사이에서 머리를 감고 있는 사람들이나 황소 등 인물과 동물의 역동적인 장면들도 떠올랐다.

이렇게 회색 벽에 가득 채워진 얼룩들은 원근감을 알 수 없이 다양한 형상들로 구성된 알 수 없는 세계 같았다. 본인은 이 낯선 장소에서 느낀 신비로운 감정을 떠오르는 상상 속 이미지들을 사용하여 초현실적 세계로 구현해냈다.

한지 중 두께가 얇은 순지를 여러 겹 겹쳐 우레탄폼의 형상을 감싸 유기적 형상을 표현하였다. 큰 붓을 이용해 굵은 선으로 형태의 윤곽을 잡고 그 안에 세필로 세부 묘사를 하듯, 우레탄폼으로 큰 형태를 만들고 그 위에 순지를 쌓아 올려 세부 형태를 다듬었다. 순지를 쌓아 올리는 과정은 안의 재료가 무엇인지 알 수 없게 만들고, 종이의 주름이 겹쳐 그 위에 새로운 모양들이 나타나게 했다. 그 위를 소금으로 덮고 먹을 뿌린 후 순지가 마르면 일부의 소금을 떼어냈는데, 이때 먹이 많이 뿌려진 부분은 얼룩이 진하게 남았다. 이 과정을 통해 곱팡이 벽을 보고 떠오른 산수풍경을 표현하였다.



【작품 4】 미지의 세계 II

【작품 4】 미지의 세계 II

제작연도 : 2022

작품크기 : 400x200x27(cm)

작품재료 : 순지에 채색, 소금, 우레탄폼

<제작방법>

1. 화판에 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 순지로 우레탄폼을 여러 겹 감싼다.
3. 순지에 물감을 뿌리며 우연한 행위의 얼룩들을 쌓은 뒤, 소금으로 덮어 놓는다.
4. 그 위에 한 번 더 물감을 뿌린 뒤, 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 흔적을 남긴다.

<작품설명>

【작품 4】 <미지의 세계 II>는 문화공간으로 변모된 이후 작가들에 의해 생긴 흔적에서 시작되었다. 빈집의 방 중 일부는 지금까지 거쳐 왔던 작가들의 작품 활동으로 인해 거주자의 생활 흔적을 찾을 수 없었다. 식물의 이미지로 방의 모든 벽면을 도배한 벽지 작품들은 원래의 흔적을 볼 수 없게 만들었지만, 그로 인해 빈집은 더욱 다양한 시간의 흔적을 보유한 듯 보였다. 낮에 보았을 때는 자연 그대로의 모습을 간직한 밀림 같았으며, 밤에 보았을 때는 심해에 해초 수풀 사이에 있는 것 같았다. 본인은 풀로 가득한 벽지에서 사람의 손길이 닿지 않아 자연 그대로의 모습을 간직한 행성을 본

듯한 신비로운 감정을 느꼈다.

이처럼 이 작품은 이전 작가들이 남기고 간 흔적에서 느낀 감정을 중심으로 제작하였다. 자연으로 가득 찬 벽지를 통해 고대 밀림이나 심연의 세계에 있는 것 같았던 기묘한 느낌을 작품으로 표현하기 위해 채색을 강조하였다. 아크릴 물감처럼 이전 모습을 덮어버리도록 한 번에 채색하는 것이 아닌, 동양화 채색 물감을 연하게 타 분무기로 반복적으로 뿌려 이전에 뿌린 색깔들과 중첩해 신비로운 느낌을 연출하였다.



【작품 5】 미지의 세계 III

【작품 5】 미지의 세계 Ⅲ

제작연도 : 2022

작품크기 : 170x225x27(cm)

작품재료 : 순지에 백묵, 소금, 우레탄폼

<제작방법>

1. 화판에 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 순지로 우레탄폼을 여러 겹 감싼다.
3. 순지에 백묵을 칠한 후, 소금을 뿌려 덮어 놓는다.
4. 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 흔적을 남긴다.

<작품설명>

【작품 5】 <미지의 세계 Ⅲ>은 깨끗한 부엌 벽과 그 아래에 알 수 없는 흰 퇴적물들이 쌓인 모습을 보고 느낀 기괴한 감정을 동굴 벽의 모습처럼 표현한 작품이다. 원래 싱크대가 위치했던 자리에는 흰 벽에 이전 싱크대 테두리 중심으로 울퉁불퉁한 모양으로 실리콘과 석고가 붙어있었다. 빈집 부엌에는 실제 생활의 흔적들을 중심으로 종유석과 석순처럼 알 수 없는 형태들이 생성되어 동굴처럼 보였다. 이 작품은 위와 같은 부엌의 모습을 작가의 상상으로 재구성하여 백색의 세계를 표현한 작품이다.

처음 오래된 빈집을 방문했을 때 느낀 낯설고 기괴한 정서가 작품의 주가 되었으며, 특히 알 수 없는 생활감의 흔적들이 가득한 부엌은 집 내부 공간 중에 가장 기묘한 분위기를 자아냈다. 이질적인 느낌을 주기 위해 거대한

우레탄폼에 흰색의 한지를 여러 겹 감싸 형체를 알 수 없이 흘러내리는 불규칙한 형상으로 표현하였으며, 그 형상 위에 흰색의 가늘고 굵은 소금 알갱이들을 뒤덮어 원래의 모양을 알 수 없게 제작하였다.



【작품 6】 염원(鹽圓)

【작품 6】 염원(鹽圓)

제작연도 : 2022

작품크기 : 70x70x5(cm)

작품재료 : 장지에 먹, 소금

<제작방법>

1. 장지에 먹을 뿌리며 우연한 행위의 얼룩들을 쌓은 뒤, 소금으로 덮어 놓는다.
2. 소금 위에 한 번 더 물감을 뿌린 뒤, 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 달 표면처럼 표현한다.
3. 그림 위 남은 소금을 순간접착제로 고정한다.

<작품설명>

【작품 6】 <염원(鹽圓)>은 【작품 3】 <미지의 세계 I> 배경이 되었던 건물 내벽에서 본인이 발견한 얼룩 중 일부를 형상화한 것이다. 이 작품의 모티브가 된 얼룩을 작품으로 따로 제작한 이유는 【작품 3】 <미지의 세계 I>을 대표하는 이미지이기 때문이다. 천장을 제외한 모든 벽의 벽지가 뜯겨 곰팡이 얼룩들이 가득했던 큰 방에서 벽을 바라보고 있으면, 다양한 형상들이 서서히 인식되기 시작하였다. 본인은 가장 넓은 벽 좌측 상단 구석에 분포하고 있는 동그란 곰팡이 얼룩을 보며 하늘에 떠 있는 보름달을 떠올렸다.

작품 제목 <염원(鹽圓)>은 중의적 의미를 띤다. 작품의 내용은 ‘무엇인가

를 바라다' 라는 단어 念(생각할 염), 願(원할 원)을 사용하였다. 작품의 표현 방식은 동그란 달 모양과 주재료 소금을 사용했다는 뜻의 鹽(소금 염), 圓(동원 원)을 내포하였다.

이 작품도 <정경> 시리즈 【작품 7】, 【작품 8】 처럼 작품의 위치가 중요한 요소가 된다. 작품의 배치는 우리가 달과 해를 대체로 도화지의 측면 상단 구석에 임의로 그리는 것을 고려한 것으로, 실제 달을 바라보는 시선을 의도하였다.



【작품 7】 정경 1

【작품 7】 정경 I

제작연도 : 2022

작품크기 : 가변크기

작품재료 : 장지에 먹, 소금, 우레탄폼, 목탄

<제작방법>

1. 화판에 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 장지로 우레탄폼을 여러 겹 감싼다.
3. 장지에 먹을 뿌리며 우연한 행위의 얼룩들을 쌓은 뒤, 소금으로 덮어 놓는다.
4. 그 위에 한 번 더 먹을 뿌린 뒤, 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 흔적을 남긴다.

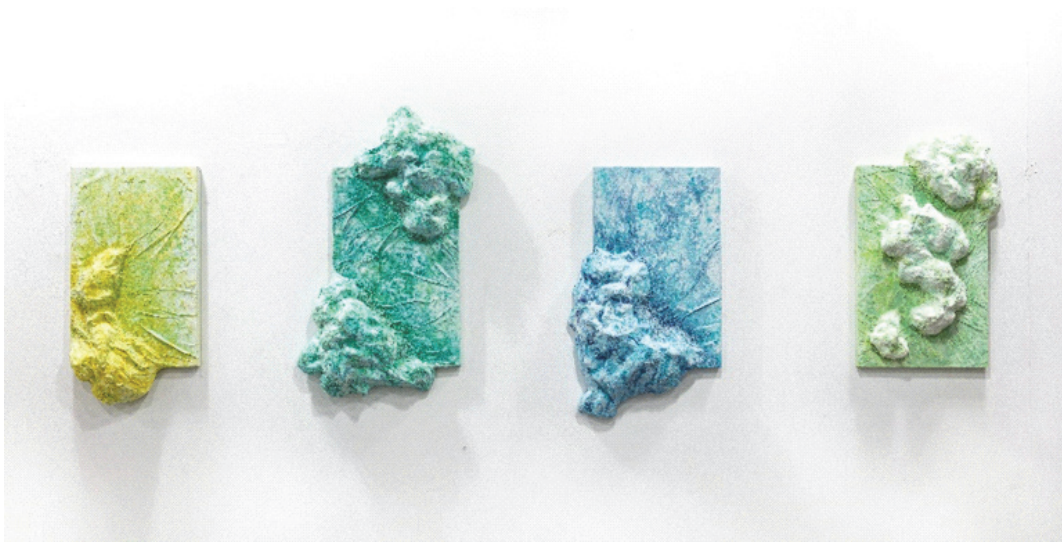
<작품설명>

【작품 7】 <정경 I>은 【작품 3】 <미지의 세계 I> 배경이 되었던 건물 내벽 얼룩 중 기암처럼 보인 부분을 형상화한 것이다. 이 작품의 모티브가 된 얼룩은 【작품 3】 <미지의 세계 I>을 보고 산수화를 연상케 한 가장 중요한 얼룩이었다. 다양한 생활 흔적에 덮여 있던 이 얼룩은 구석에 있어 지나치기 쉬워, 장소를 오래 관찰한 후에 발견되었다. 얼은 회색 벽에 진하게 남아있던 이 얼룩은 굴곡져 실제 산맥 모양처럼 보였으며, 산맥의 모습을 가진 얼룩을 주변으로 분포되어있던 작고 얼은 얼룩들은 이 얼룩이 배경에 더 자연스럽게 조화되도록 만들었다. 진하고 확실한 기암 산의 모양을

가진 얼룩과 주변의 옅고 자갈한 얼룩들의 조화는 벽의 모습이 보다 산수풍경처럼 보이게 했다.

이 얼룩의 오돌토돌한 표면들은 특히 딱딱한 암석처럼 보였다. 거친 표면은 2차원 적 형상이 아닌, 벽에서 튀어나온 입체 형상처럼 보였다. 본인은 화관에 우레탄폼을 싹 돌출된 것처럼 보이는 진한 얼룩을 표현하였다. 그 위에 한지를 겹쳐 울룩불룩한 표면을 감쌌는데, 여기서 【작품 3】 <미지의 세계 1>과 표현 방법에 차이점을 가진다. 【작품 3】 <미지의 세계 1>은 얇은 순지를 여러 번 감싸 우레탄폼의 굴곡이 최대한 드러나고, 중첩된 순지의 결로 세부적인 주름을 표현했다면, 【작품 7】 <정경 1>은 이보다 두껍고 질긴 장지를 이용해 붙임으로써 우레탄폼의 형상보다 장지가 접히는 딱딱한 주름들을 돋보이게 했다. 이 주름들은 해당 얼룩이 더 단단한 기암절벽처럼 보이게 표현한 것이다.

이 작품은 전시장에서 작품이 걸려있는 위치가 중요한 표현 방식이 된다. 본인은 자세히 보아야만 발견했던 얼룩의 위치를 고려하여 전시장 구석 하단에 의도적으로 배치하였다. 실제 얼룩의 크기에 맞춰 제작된 이 작품은 건물 내벽에서 얼룩을 바라봤던 위치에 시선이 향하도록 설치하였다.



【작품 8】 정경 II

【작품 8】 정경 II

제작연도 : 2022

작품크기 : 가변크기

작품재료 : 장지에 채색, 소금, 우레탄폼

<제작방법>

1. 화판에 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 장지로 우레탄폼을 여러 겹 감싼다.
3. 장지에 물감을 뿌리며 우연한 행위의 얼룩들을 쌓은 뒤, 소금으로 덮어 놓는다.
4. 그 위에 한 번 더 물감을 뿌린 뒤, 종이가 마르면 일부 소금을 뜯어 흔적을 남긴다.

<작품설명>

【작품 4】 <미지의 세계 II>는 거대한 식물 모양 벽지로 모든 면을 뒤덮은 벽을 마주했을 때, 초현실적 자연 풍경을 연상하면서 시작되었다. 사람의 손길이 닿지 않아 과거의 흔적만이 가득한 이곳에서 강한 생명력을 경험했을 때, 본인은 미지의 세계에 온 것 같은 신비롭고 기묘한 감정을 느꼈다. 이 작품은 【작품 4】 <미지의 세계 II>에서 자연 풍경처럼 보이도록 제작된 형상 중 일부의 형상과 색감을 추출하여 제작한 작품이다. 여기서 선택된 파편들은 가장 신비롭고 기묘한 감정을 불러일으켰던 형상이다.

이 작품은 장지를 사용해 소금을 붙였다 떼어내는 표현 방법에서, 순지를

사용한 <미지의 세계> 시리즈 【작품 3】, 【작품 4】, 【작품 5】와 차이를 보인다. 장지가 순지에 비해 더 질겨 소금을 붙였다 떼는 행위를 보다 많이 반복할 수 있었다.

이 작품은 【작품 4】 <미지의 세계 II>에 사용된 색상 중 일부를 개별적으로 사용하여 제작한 네 개의 파편이다. 자연 풍경을 보고 느낀 감정을 혼합된 색상으로 표현했다면, 이는 역으로 개별화된 색상에서 어떤 풍경이나 분위기를 느낄 수 있는지에 대한 의문에서 시작되었다. 각기 다른 네 가지 형상을 띤 작품들은 관객의 시선이나 개인적 경험에 따라 다양한 모습으로 해석되겠지만, 네 가지 작품을 동시에 감상하면 각기 다른 감정이 혼재되어 오묘한 느낌이 드는 공통된 경험을 할 수 있다.



【작품 9】 중첩된 시간

【작품 9】 중첩된 시간

제작연도 : 2022

작품크기 : 가변설치

작품재료 : 암염, 소금, 우레탄폼, 분채

<제작방법>

1. 우레탄폼으로 유기적 형상을 만든다.
2. 우레탄폼에 소금을 반복적으로 붙여 소금 기둥을 제작한다.
3. 전시장 바닥에 소금을 뿌리며 초현실적 풍경을 표현한다.
4. 뿌려진 소금 일부에 물감을 뿌린다.
5. 암염을 소금 위 곳곳에 배치하여 무질서한 풍경을 연출한다.

<작품설명>

【작품 9】 <중첩된 시간>은 수많은 시간이 중첩된 오래된 마을을 마주한 낯선 경험을 시각화한 작품이다. 여기서 본인이 작품에 참조한 주된 풍경은 오래된 건물들로 이루어진 골목길이다.

동네에서 높고 낮은 건물들과 이를 뒤덮고 있는 중첩된 간판들의 모습을 보고 시간이 혼재된 고대 유적 또는 새로운 행성의 모습이 떠올랐다. 여러 건물이 일원화된 모습을 보이고 도로가 평평한 계획도시의 풍경을 자주 보던 본인에게, 옛 형태 그대로를 유지하고 있는 상가 건물과 신축 빌라가 얹혀있는 모습은 낯설게 느껴졌다.

본인이 느꼈던 낯설고 기괴한 느낌을 소금의 재료적 성질을 이용하여 연

출하였다. 바닥에 가득 소금을 뿌리고, 우레탄폼에 소금을 덮어 유기적 형상을 제작, 설치하여 이질적인 느낌을 연출함으로써 초현실적 세계를 표현하였다. 우레탄폼에 소금을 붙인 형상은 마치 동굴 속 솟아오른 석순 또는 행성 표면에 기괴하게 자라난 빨처럼 보였다. 이 소금 기둥들과 함께 압연, 곱고 굵은 소금을 임의로 뿌려 무질서한 풍경을 구성하였다. 이러한 유기적 형상들은 마치 즉흥적으로 제작된 것 같지만, 각각의 형상들은 개인의 경험에 따라 관계성을 갖도록 의도하여 설치되었다.



【작품 10】 높게 솟아오른 땅

【작품 10】 높게 솟아오른 땅

제작연도 : 2022

작품크기 : 가변설치

작품재료 : 봉제 공장 자투리 천 및 부자재, 뜨개실

<제작방법>

1. 장위동 봉제 공장에서 버려진 자투리 천 및 부자재를 수집한다.
2. 작가가 장위동 빈집에서 진행한 뜨개질 퍼포먼스 후의 결과물을 담는다.
3. 수집한 동네의 부산물을 재봉하여 큰 장위동 지형도 형태로 제작한다.
4. 하나로 재봉한 천을 임의로 공중에 설치하여 높은 장위동 언덕의 모습을 표현한다.

<작품설명>

【작품 10】 <높게 솟아오른 땅>은 장위동의 지리적 특징과 동네 사람들의 삶에 집중하였다. 전반적으로 지대가 높은 장위동은 빌라촌이 밀집한 언덕마을로 작은 땅의 굴곡들이 남아있었다. 이곳은 차가 들어가기 쉽지 않고 대부분 1차선이라 교통이 불편해 주로 초록색 마을버스만 볼 수 있었다. 동네의 수직적 구조에서 봉제 산업이 동네 제일 위와 아래에 있었다. 상가 건물 지하에 있는 청바지 공장, 니트 공장 등에서 일하는 공장 사람들, 주로 그런 공장의 하청을 받아 주택 지하 공간 또는 집 방 한 칸에서 가내 수공업을 하는 아주머니 등 다양한 규모의 의류 산업이 있었다. 상업 문화의 변

화에 밀려 부유하고 쾌적하지 못한 지하와 건물 꼭대기에 위치하게 된 것이었다. 장위동에서 봉제 산업은 이전보다 쇠퇴했지만 여전히 동네 사람들의 경제 활동의 근간이었다.

본인은 2021년 9월부터 2022년 8월까지 약 1년간 장위동을 탐색하며 동네 사람들의 주된 생계 수단인 봉제 산업에서 나온 부산물을 수집하였다. 2021년 10월, 본인이 장위동 빈집에서 개인전 퍼포먼스 때 진행한 뜨개질 작품, 마을 사람들의 누빔 이불, 장위동 봉제 공장에서 버려진 자투리 천 및 부자재 등을 모아 실제 장위동의 지도 형상으로 재봉하여 하나의 지형도를 제작하였다. 여기서 마을 사람들에게 수집한 각각의 천들은 장위동의 이야기를 내포한 기억의 조각이 되었다. 이를 공중에 설치한 작품은 마치 큰 천막의 형상을 갖기도 하며 높게 솟아오른 거대한 땅의 모습을 갖기도 한다. 관객은 천막 내부로 들어가는 경험을 통해 본인이 동네에서 경험한 낯선 분위기를 간접적으로 느낀다. 또한 천막과 같은 거주지의 형상은, 동네 사람들의 생활을 영위할 수 있었던 경제 활동의 부산물으로써 일종의 보호 기능을 가져 심리적 안정감을 유도한다.

Ⅲ. 결 론

본 논문에서는 오래된 장소에서 다른 사람들 기억의 흔적을 수집하고, 그것에서 환기된 본인의 기억 속 이미지를 재구성하여 표현하는 과정을 다음과 같이 연구하였다.

첫째, 오래된 건물에 남아있는 다른 사람들의 삶의 흔적을 보고 발현된 심리적 기억을 분석하였다. 본인은 실제 지역을 오랜 기간 탐방하여 그곳에서 주로 발견되는 오브제와 이에 관한 사람들의 이야기를 수집하고, 이 아카이빙 과정에서 본인의 과거 기억이 개입되며 경험한 신비로운 감정을 초현실적 풍경으로 재구성하였다.

둘째, 산의 이미지를 조합해 이상적인 산수풍경을 제작하는 관념 산수 표현법과 이미지를 연구하고, 중첩과 우연의 표현 방법으로 기억 속 산수풍경을 구현하였다. 현상의 경험에 몰입하여 이상화된 풍경을 구현하는 관념 산수의 방식으로, 건물 내벽에 뜬 벽지의 흔적을 보고 떠오른 초현실적 산수풍경을 표현하였다.

셋째, 재료와 오브제를 통해 낯선 감정을 불러일으키는 공간 체험적 설치를 진행하여 초현실적 세계를 표현하였다. 본인의 기억 속 이미지를 표현하기 위해 초현실주의의 오토마티즘, 데페이즈망에 대해 연구하였다. 재료의 성질을 드러내어 다양한 유기적 형상들을 조합해 상상력을 촉발하는 이미지를 제작했으며, 동네에서 수집한 오브제를 전치해 기존의 쓰임을 없애으로써 낯선 분위기를 연출하였다.

본 연구를 통해 오래된 장소의 흔적을 추적함으로써, 특정 장소에 개인의 기억이 연결되는 경험을 작품으로 표현하고 발전시킬 수 있었다. 여기서 특정 장소는 일상에서 쉽게 접할 수 있는 공간이 바탕이 되었다. 본인은 지속

해서 일상 속 장소를 탐색하고, 그 속에 담겨있는 이야기를 수집하여 본인의 기억으로 재구성하는 과정을 작품으로 제작할 예정이다. 이 과정에서 본인의 경험을 구현하는 표현 방법을 심화시킬 것이며, 작품에 사용되는 초현실주의 방법론의 영역을 확장하고자 한다.

참 고 문 헌

< 단행본 >

- 김우창, 『풍경과 마음』, 생각의나무, 2006
- 리사 필립스, 『20세기 미국 미술』, 송미숙 역, 휘트니미술관 기획, 마로니
에북스, 2019
- 마르셀 프루스트, 『잃어버린 시간을 찾아서 1』, 김희영 역, 민음사, 2012
- 민주식, 『동서의 예술과 미학』, 솔출판사, 2007
- 수지 개블릭, 『르네 마그리트』, 천수원 역, 시공사, 2000
- 안휘준, 『안전과 몽유도원도』, (주)사회평론, 2009
- 안휘준, 『한국 회화의 이해』, (주)시공사·시공아트, 2004
- 조르주 세바, 『초현실주의』, 최정아 역, 동문선, 2005
- 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철웅 역, (주)나남, 2016
- 지그문트 프로이트, 『꿈 심리학』, 정명진 역, 부글북스, 2017
- 할 포스터, 『욕망, 죽음 그리고 아름다움』, 전영백과 현대미술연구팀 역,
아트북스, 2005
- 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』,
그린비, 2006
- E.H. 고프리치, 『예술과 환영 회화적 재현의 심리학적 연구』, 차미례 역,
열화당, 2003

< 학위논문 >

- 김지영, 「추사 김정희의 산수화에 관한 연구」, 석사학위논문, 전북대학교
교육대학원, 2013, 전주
- 이연숙, 「설치 미술에서 장소, 기억과 인식에 관한 표현 연구」, 박사학위

논문 홍익대학교 일반대학원, 2020, 서울

이옥진, 「추사 김정희 작품의 조형성과 서화 예술에 관한 연구」, 석사학
위논문 세한대학교 일반대학원, 2022, 영암

조혜정, 「오토마티즘 효과를 이용한 일상의 멘탈스케이프 변용 연구」, 박
사학위논문 홍익대학교 일반대학원, 2016, 서울

ABSTRACT

A Study on Surreal Landscape Expression of Memory Traces

- On the foundation of my work -

Lee, Su Hyeon
Department of Sculpture
Graduate school of Sculpture
Sungshin Women's University

This paper deals with the process of collecting traces of memory in old places around one's work and reconstructing and expressing the image in one's memory evoked from it. Here, the traces of memory mean the traces of other people's lives collected from old places and the stories contained therein. It studies mysterious emotions that seem to have been experienced in the past in a specific place, focusing on the method of expressing surrealism.

I visit the actual area for a long time, collecting objects mainly found there, and recording the stories of the local people. In this paper, we record by-products of sewing industrial complexes and their related practical life experiences, and collect stained images of old building walls. This stain image is a trace of time that has been torn and added for a

long time as a trace of people's lives. The experience of imagining a huge landscape while looking at unfamiliar stains came to me as a mysterious feeling. Based on the psychological memories expressed in the place, I reconstruct the stains on the inner wall of the old building to realize the ideal landscape. Here, ideological arithmetic images and expressions were used, which evoked familiar but unfamiliar feelings that one experienced with surreal images reconstructed by the involvement of one's memory.

In this paper, we investigate the expression method for realizing an unfamiliar visual image in unconsciousness that is expressed by being stimulated by a specific sense in old traces. The objects and stories of specific places were collected, and the mysterious emotions experienced by the involvement of one's past memories were reconstructed into a surreal landscape through this archiving process. We discuss ways to implement the experience of phenomena through shapes produced by superposition and coincidence techniques. In addition, by studying automatism and dephase network, the main expression methods of surrealism, it created an unfamiliar atmosphere by transposing objects collected from old neighborhoods.

This paper is a report of research results on the works he worked on from 2021 to 2022. In this paper, which analyzed my work, the above process is largely classified into three stages.

Chapter 1 introduction describes the direction and purpose of research on the work.

In Chapter 2, the main body first analyzed the background of the formation of the work, focusing on the image of psychological memories

and ideological arithmetic expressed in old traces, and the surreal world expression through materials and objects. Second, as a method of expressing the work, the reconstruction of traces through archiving, the surreal landscape embodied in images of overlap and coincidence, and the spatial experiential installation that evokes unfamiliar emotions were explained. Third, he explained the production process of his work and described the contents of the work, focusing on the above expression method.

In the conclusion of Chapter 3, the contents covered in the text were summarized, and future work directions and plans were summarized.