



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

진휘연 교수 지도

석사학위 청구논문

기억 환각(記憶幻覺)에 대한
형상화 연구

-연구자의 작품을 중심으로-

2014

성신여자대학교 대학원

서양화과

정자연

기억 환각(記憶幻覺)에 대한
형상화 연구

-연구자의 작품을 중심으로-

진휘연 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

정자연

인 준 서

정자연의 석사학위 논문으로 인준함

2014년 5월

심사위원장.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 연구자가 대학원 수료 중(2012~2014년)에 제작했던 작품 중에서 ‘회상의 포도밭, 그리고 사냥개’라는 제목의 한 시리즈로 제작된 작품들을 중심으로 연구 서술한 것이다.

사람에게는 기억하고 싶지만 기억하지 못하는 것들이 있고, 잊고 싶지만 잊지 못하는 것들이 있다. 이렇듯 기억이란 변덕스럽고 의식의 통제를 받지 않는 반항적인 특성을 가지기에 주로 한 곳에 정리되어 있기보다는 혼란스러운 모습을 하는 경우가 대부분이다. 이러한 기억의 혼재가 전혀 예상하지 못했던 방식으로 발현되는 상황이 종종 발생하고는 하는데, 바로 왜곡이다.

연구자의 작품은 이러한 기억 중에서도 ‘죽음’이라는 한 사건에 대해 겪고 느낀 것들을 중심으로 그 내용을 전개해 나간다. 연구자는 실제로 과거에 경험했던 기억을 완벽히 되살리기 위해 노력하기보다는 이러한 기억의 혼재와 왜곡하는 성질을 있는 그대로 받아들이고, 오히려 한 번 더 그 내용 위에 다른 이미지를 더해 하나의 새로운 이야기를 만들어냄으로써 일종의 변화를 시도하려 했다.

이 혼재된 기억을 바탕으로 새롭게 만들어 낸 이야기는 단 하나의 배경 안으로 두 명의 캐릭터를 주인공으로 등장시킨다. 그리고 이들이 만들어내는 이야기의 제목을 ‘회상의 포도밭, 그리고 사냥개’로 명명했다.

연구자의 작품의 표현방법에서는 두 가지 특징이 있다. 평면 위로 표현된 작품이 주를 이루는 연구자의 작업이 가지는 특징이란 건식채료를 주로 사용하고 있는 점과 무채색만을 이용하고 있다는 점이다.

작품에 표현된 내용적 측면과 표현적 측면을 서술한 본 논문을 통해 연구자는 ‘회상의 포도밭, 그리고 사냥개’라는 제목을 가진 이야기에 대해 구체적으로 분석하고 정리함으로써, 앞으로의 작품 제작에 대해 더 나은 방향으로

발전해 나아갈 수 있도록 하는 계기로 삼고자 한다.

목 차

논문개요

I.서 론	1
II.본 론	3
1. 내용적 연구	3
1) 죽음이라는 매개체에서 비롯된 기억환각(記憶幻覺)으로의 과정	3
(1) 영화<더 셀>에서 그려지는 무의식	7
2) 기억의 재구성	13
(1) 캐릭터의 설정	13
(2) 이야기의 구성	14
2. 조형적 연구	20
3. 작품 분석	22
III.결 론	43

참고 문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 캐릭터 설정 드로잉 / 2013	13
[작품 2] 적막에 대한 시선(1), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	22
[작품 3] 적막에 대한 시선(2), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	22
[작품 4] 변태(變態), 116.5 x 50cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	25
[작품 5] 사냥꾼의 준비물(1) : 사냥총, 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	27
[작품 6] 사냥꾼의 준비물(2) : 육체, 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	28
[작품 7] 사냥꾼의 준비물(3) : 사냥개J, 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	29
[작품 8] 회상의 포도(1) : 즐기, 53.0x45.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	31

[작품 9] 회상의 포도(2) : 열매, 53.0x45.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014	32
[작품 10] 전리품, 116.8x91.0cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	34
[작품 11] 다시금 가려지는 시야, 116.8x80.3cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	36
[작품 12] 흠어진 신체(1) : 앞다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	38
[작품 13] 흠어진 신체(2) : 뒷다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	39
[작품 14] 흠어진 신체(3) : 빨, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	40
[작품 15] 흠어진 신체(4) : 눈, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013	41

참 고 도 판 목 차

[참고 도판 1] <더 셀> 포스터	7
[참고 도판 2] <더 셀> 스틸 컷	8
[참고 도판 3] <더 셀> 스틸 컷	9
[참고 도판 4] <더 셀> 스틸 컷	10
[참고 도판 5] <더 셀> 스틸 컷	11

I. 서론

기본적으로 기억의 재현을 목표로 하는 연구자의 작업은 본인의 머릿속에 존재하는 ‘죽음’들에 관한 기억을 회상하는 것에서부터 시작된다. 물론 죽음이라는 것을 접하는 데엔 그냥 길을 걷다 밟아버린 풀에서부터 시작해 내가 아끼고 사랑하던 가족까지 그 종류가 다양하다. 생명이라면 결코 피할 수 없는 것이 죽음이기에 그 단어가 사람마다 와 닿는 의미가 전부 다르고 셀 수 없이 많은 종류와 감정들을 일으킨다는 것은 굳이 말할 것도 없다. 그래서 연구자는 죽음을 포괄적인 의미로서가 아닌 어느 한 가지 사건에 제한을 두고 작품을 전개해 나가고자 한다.

연구자가 설정한 ‘한 사건’이란 본인이 죽음이라는 것을 인식하게 된 첫 번째 계기, 즉 ‘첫 번째 죽음’에 관한 사건이다. 이러한 강렬한 사건으로 머릿속에 각인된 개인적인 기억은 잠재의식 속에 깊게 내재되어 본인의 작품세계에 현재까지 지속적으로 영향을 끼쳐오고 있다고도 볼 수 있다. 지각된 인상들을 유지하고 재생하는 정신기능으로서의 기억은 자신의 스스로 의지와는 관계없이 머릿속에서 끊임없이 반복되는 어떤 불특정한 모습을 하고 있다.

본 논문에서 중심으로 연구하고 서술하고자 하는 연구자의 작품이 기본적으로 가지는 핵심 배경은 위에서 언급했듯 연구자의 잠재의식 속에 가장 크고 깊게 뿌리박혀 있는 ‘첫 번째 죽음’이라는 사건이다. 이러한 사건을 연구자는 불규칙하고 단편적으로 조각나 있는 형태의 기억의 잔재를 다시금 끌어 모아 과거를 재구성하고, 과거에서와는 확연히 다를 수밖에 없는 현재 본인의 관점을 담아 새로운 이야기로 재현(再現)하는 것에 목표를 두고자 한다.

프로이트(Sigmund Freud, 1856 ~ 1939)는 “과학적 심리학을 위한 프로젝트”(1895)에서 지각과 기억을 서로 다른 마음의 체계라고 설명했으며, 기억을 경험이 지닌 지속적인 세력이라고 생각했다. 그는 기억이 정서적인 연상, 우

연히 발생하는 연상, 상징화 과정이라는 세 가지 요소에 의해 연결되는 것으로 보았다.¹⁾ 무의식의 체계는 당시의 사건 자체를 완전히 표현하고자 하지만, 기억은 유동적이고 왜곡하는 성질의 특성을 가지며 결국엔 의식으로부터 배제되는 것이다. 그렇기 때문에 애초에 기억의 재현이라는 것이 아무리 노력한다 한들 당시 상황 그대로 완전히 표현될 수 있는 것은 결코 아니다. 그래서 연구자는 단편적으로 조각난 기억의 파편들을 모아 새롭게 재구성한 하나의 이야기를 만드는 방식을 선택했고, 이야기에 등장하는 배경과 등장인물을 2차원인 평면 위로 등장시킴으로써 과거를 재구성하고자 한다.

따라서 본 논문을 통해 연구자는 이러한 이야기를 만들어내게 된 대략적인 배경과 그 이유에 관해 설명하고 캐릭터²⁾의 설정 과정과 배경의 구성, 그리고 이야기의 전체적인 구조를 분석하는 것에 중점을 둬으로써 작품에 대한 내용을 정리하고 그 내용에 대한 이해를 돕고자 한다.

1) 미국정신분석학회 저, 이재훈 역, 『정신분석용어사전』, 한국심리치료연구소, 2002

2) 영화나 드라마에 등장하는 다양한 허구적 인물. 남자 주인공, 여자 주인공, 악당, 조연, 단역 등 영화에 나타나는 모든 인물을 포함한다. 등장인물은 작가가 만들어낸 존재이며 의도된 동기에 따라 행동하는 인물로 그들의 행동에 의해 극이 전개되고 그 전개 과정이 관객으로 하여금 사건의 실체를 파악케 한다. 캐릭터는 작가에 의해 창조되거나 캐릭터를 완성하는 이는 연기자이다. 연기자는 캐릭터가 요구하는 기본적인 특성 외에도 언어적으로는 표현하기 힘든 표정, 손 동작, 걸음걸이, 버릇, 말투 등 다양한 표현 요소를 총체적으로 동원하여 캐릭터를 하나의 실존하는 듯한 인물로 구체화한다. -장병원, 김광철 저, 『영화사전, MEDIA2.0, 2004

Ⅱ. 본 론

1. 내용적 연구

1) 죽음이라는 매개체에서 비롯된 기억환각(記憶幻覺)으로의 과정

기억이란 경험의 산물이다. 그러므로 기억은 사람이 태어나 자란 가정환경과 주변 환경들, 나아가 국가나 문화적 성향들에 따라 모두 다르며 지극히 개인적인 것일 수밖에 없다. 이러한 개개인의 의식 속에 존재하는 기억은 한 사람을 구성하는 거대한 세계와도 같다. 그리고 그것은 그 사람이 살아오며 겪은 모든 경험이 대량 압축되어 있는 것이기 때문에 그 수많은 정보를 완벽히 재현해낼 수 없는 사람의 뇌는 과거의 경험들을 재구성하는 과정에서 종종 오류를 겪고 마는 것이다. 머릿속에 존재하는 정보들이 혼재되어 버리는 것이 바로 그러한 경우다. 그런데 이러한 기억의 혼재는 가끔 엉뚱한 결과를 낳는다. 그 엉뚱한 결과 중에는 자신이 실제로 경험한 사건과 그렇지 않은 것을 바로 인식하지 못하고 없었던 일을 실제로 체험한 것처럼 착각해 만들어내는 기억환각(記憶幻覺)³⁾이 포함된다. 일종의 망상증 하나인 셈이다. 물론 연구자는 이러한 현상이 아무런 근거도 없이 갑자기 튀어나온다고 생각하지 않는다. 한 사람의 인격을 구성하는 기억은 실제로 그 사람이 지금까지 살아오며 직접적으로 실제로 피부로 와 닿게 느낀 경험 말고도 간접적으로나마 보고 느낄 수 있는 영상이나 사진, 서적 등의 매체들을 접하는 것들도 포함되어있기 때문이다. 멜로영화를 관람한 어느 관객이 아름답게 그려진 스크린

3) 회상의 질적장애의 하나이고 과거에 없었던 일을 실제로 체험한 것으로서 회상하는 것을 말한다. 위회상, 위기억으로도 불리는 것으로 망상회상, 공상허언, 기시감(既視感) déjà vécu 등의 형태로 나타날 수 있다. - 한국사전연구소 저, 『간호학대사전』, 대한간호학회, 1996

속 상황에 몰두해 실제로는 마냥 좋지만은 않았던 자신의 과거 연애행동에 대한 기억을 영상에 따라 모방하고 그저 아름답기만 한 것으로 덧씌워 포장해 버리는 상황을 적은 예로 들 수 있겠다. 참고로 본 논문에서 연구자의 작품전개과정에 언급하는 기억환각이라는 단어가 심리 사전에 규정되어있는 뜻으로만 온전히 사용되지 않으며, 오히려 조금 다르다는 점을 먼저 기재한다. 물론 ‘기억’과 ‘환각’이라는 조합되기 전 상태의 단어가 가지는 고유명사 특성상 그러한 사전적 의미에서 크게 벗어나지는 않는다. 하지만 가장 중요한 점은 연구자가 사용하는 해당 단어에서는 이를 결코 질적장애로 받아들이지 않는다는 것이 가장 큰 차이점이다.

기억에 대해 수많은 과학적, 심리적 견해들이 즐비하지만, 연구자가 작품을 제작하기에 앞서 확립해야하는 내용적 측면의 기초과정에서 집중하는 부분은 기억의 과정인 기명, 보유, 재생, 재인의 4가지 단계 중에서 개인이 체험하고 겪은 사건 중 특히 인상적이었던 것만 기억되는 기명(記銘)⁴⁾에 초점을 맞추고 있다. 이러한 기명은 능동적인 것과 수동적인 것으로 나뉘는데, 연구자는 그 중에서도 굳이 기억하려 들지 않아도 연상되어 버리는 수동적인 기명이 본인의 작품을 전개해나가는 과정에 더 부합된다고 여기고 있다.

오직 한 가지 종류의 죽음, ‘그대’의 죽음. ‘3인칭’이 아닌 ‘2인칭’의 소멸, 내게 가깝고 내가 아끼는 사람의 상실, 나의 삶과 한데 얽혀 있는 사람의 영원한 부재만이 ‘특별한 철학적 경험privileged philosophical experience’으로 이어진다. 그런 죽음은 내게 죽음의 **종말성**을, **회복 불가능성**을 일깨우기 때문이다. 그런 죽음이야말로 어떤 형태의 죽음이든지 내게 충격을 주는 유일한 죽음이기 때문이다. 뭐가 돌이킬 수 없는 일, 회복할 수 없는 일이 내게 일어났다. 그런 죽음이 비록 나

4) 기명은 현재 체험하고 있는 전부의 것이 남는 것이 아니라, 특별히 인상적이었던 것만이 기억되는 것을 가리킨다. 기명(記銘)에는 또한 의지를 움직여서 하는 능동적 기명과 별로 기명할 의도 없이 자연히 이루어지는 수동적 기명이 있다. 전자(前者)는 영어단어나 수학공식을 열심히 암기하려고 하는 경우이고, 후자(後者)는 굳이 외려고 하지 않았는데도 모르는 사이에 텔레비전의 CM송을 흥얼거리게 되는 경우이다.

- 두산백과(<http://www.doopedia.co.kr/>) 참고

자신의 죽음은 아니지만, 나 자신의 죽음과 유사한 일이 일어났다. 프로이트는 여기에 대해 이렇게 말했다.⁵⁾

우리가 사랑하는 누군가의 죽음은 완전한 충격으로 다가온다. 부모나 배우자의 죽음, 형제나 자매의 죽음, 자식 또는 친한 친구의 죽음. 우리의 희망, 우리의 열망, 우리의 기쁨은 그 사람의 시체와 함께 땅에 묻혀 버렸다. 우리는 결코 위로받지 못할 것이다. 우리는 그 사람이 사라진 자리를 결코 메울 수 없을 것이다.⁶⁾

‘죽음’이라는 작품제작의 동기에서부터 출발하는 연구자의 작품에 대한 내용적 전개방식은 위에서 언급했듯 가장 중요한 최종단계인 기억환각의 과정을 거치기 이전에 본인의 기억을 먼저 더듬어보아야 한다. 연구자에게 있어 마구잡이로 뒤섞여있는 기억은 적지 않은 시간이 흘렀기에 사실 매우 상세한 모습을 하고 있지는 않다. 따라서 연구자는 굳이 노력하지 않아도 바로 떠오르는 것들부터 되살리는 기억의 기명 과정을 거치는 것부터 시작한다.

첫 번째로 우선 가장 중요한 사건이 포함된 기억 속에 존재하는 이미지 중 커다란 부분들만 나열해 골라 집는다. 새벽에 울리던 갑작스러운 전화 소리, 내리쬐는 햇볕이 따가웠던 여름의 어느 날, 거대한 회색 사각형의 건물, 검은색 양복을 입은 사람들, 하얀색 국화꽃 등. 이러한 기억 속에 존재하는 이미지에 대한 선별이 끝나면 곧바로 다음 환각의 과정으로 넘어간다.

두 번째인 이 환각의 과정에는 연구자의 작품세계의 중심 모티프⁷⁾인 ‘죽음’에 대한 기억이 연구자 본인에게 어떠한 존재이고, 또 무슨 영향을 끼치는가. 하는 식의 주관이 포함되기 시작한다. 이러한 기억 위에 감정을 덧씌우는 과정에서 또 다른 이미지의 선별이 이루어지는데, 이때 선별되는 이미지들은 당시 사건에서는 전혀 등장하지 않는 상징성을 가진 사물들이 포함된다. 죽

5) 지그문트 바우만 저, 함규진 옮김, 『유동하는 공포』, 산책자, 2010

6) Sigmund Freud, 「Thoughts for the time of war and death」

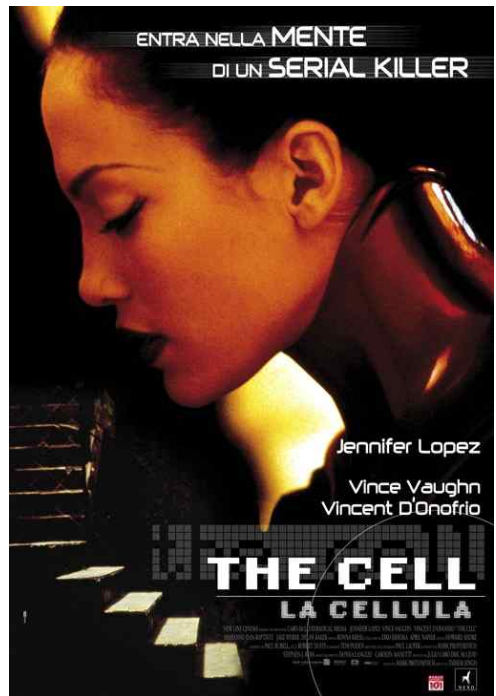
7) 소설 속에서 이야기의 주제를 이루는 사건의 최소 단위를 모티프(motif)라고 지칭한다. 우리말로는 ‘삽화(挿話)’에 해당한다. 모티프는 작품의 내용에서 더 이상 분해가 불가능한 요소로서 작품의 주제를 구성하는 최소 단위이다. 예컨대, ‘그는 일어났다.’라든지, ‘그는 전화를 걸었다.’와 같은 행위는 모두가 이야기를 이루는 의미 있는 단위라는 점에서 모티프가 될 수 있다. - 권영민 저, 『한국현대문학대사전』, 서울대학교출판부, 2004

은 꿩, 총, 사냥개 등. 이때 선별되는 이미지들이 갖는 의미는 연구자의 무의식에서 가지는 해당 기억이 어떠한 방식으로 다가오는지 알아볼 수 있는 것들로 고르도록 한다. 물론 이때의 이미지를 선별하는 과정에 떠올리는 사물들에는 제한점이 있다. 간접적으로 매체를 통해 접했던 경험의 것이 아닌, 직접적으로 연구자가 보고 만지고 피부로 느낀 것들이어야만 한다는 점이다.

세 번째, 앞서 두 번의 이미지 선별이 끝나고 나면 마지막으로 해당 이미지들을 혼합한다. 이 과정에서 본 논문의 주제이며 연구자가 작품을 제작하는 데 있어 가장 중요하다 여기는 기억환각의 적용과정이 이루어진다. 이러한 이미지들의 뒤섞임은 회상과 망상의 경계가 모호해지는 형태로 그 성질을 변화시킨다. 분명 ‘실제로 일어났었던 사건’이었으나 이제는 ‘실제로 일어나지 않았던 가상의 사건’으로 변질되는 것이다.

(1) 영화<더 셀>에서 그려지는 무의식

<더 셀 The Cell>(Tarsem Singh,2000)은 심리 치료학자 캐서린 디앤(제니퍼 로페즈 분)이 경찰에게 검거되기 직전 정신분열증세로 혼수상태에 빠진 연쇄살인범 칼 스타거(빈센트 도노프리오 분)를 만나 그에게 납치되어 행방을 알 수 없는 피해자의 위치를 찾아내고자 그의 꿈속에 존재하는 무의식과 소통하는 내용이 중심으로 다뤄진 영화다. 이 영화 속에는 현실과는 조금 다른 독특한 세계관이 존재하는데, 심리학자인 캐서린이 의식이 없는 환자의 꿈속으로 들어가 그의 꿈속 무의식 세계를 관찰 및 경험할 수 있고 소통하려는 시도가 쉽지는 않아도 가능하다는 점이다. 물론 이 영화가 연구자의 작품의 내용적 전개와는 다소 동떨어진 주제를 다루고 있을지도 모른다. 하지만 연구자가 작품을 제작하는 과정에 있어 이 영화 속에서 모티프를 얻게 된 중요한 몇몇 장면들을 제시하고 그 이유에 관해 설명해 보고자 한다.



[참고 도판 1] <더 셀> 포스터



[참고 도판 2] <더 셀> 스틸 컷

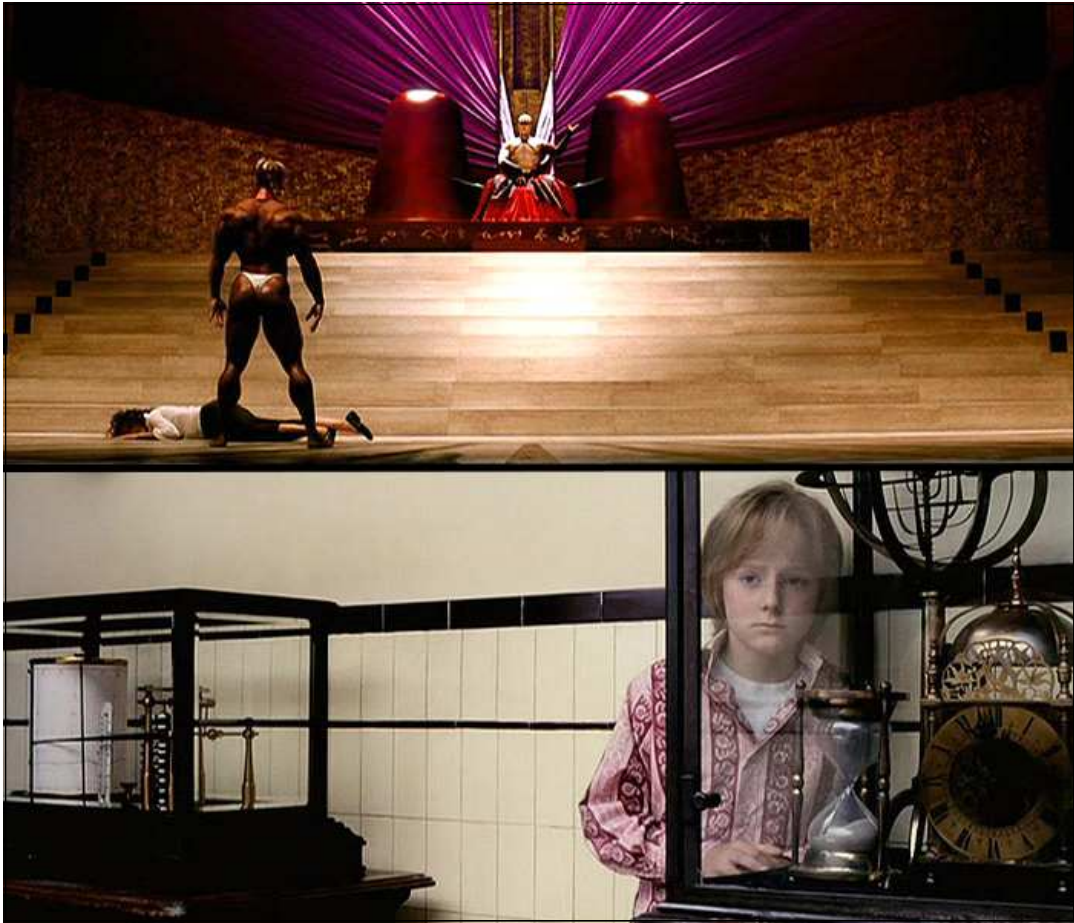
이 영화 안에서 표현된 스타거의 무의식 세계는 환상적이면서도 기괴한 모습을 하고 있다. [참고 도판 2]의 장면들은 스타거의 무의식 세계 속에서 표현된 여성 피해자들의 모습인데, 그 모습에는 피해자들에 대한 스타거의 욕망이 상징적으로 드러난다. 어떤 여자는 인형의 가면을 머리에 뒤집어쓰고 있고 또 어떤 여자는 말처럼 수레를 끌고 있는 모습이며, 또 어떤 여자는 새하얗게 표백되어 피부가 갈라지는 모습을 하고 있기도 하다. 각자 다른 모습을 하고 있지만, 이들에게는 공통점이 있다. 바로 붉은 목걸이를 착용하고 있다는 점인데, 이 목걸이는 영화 속 현실과 스타거의 무의식 세계 속에 공통적으로 등장하는 중요한 소재 중 하나다.



[참고 도판 3] <더 셀> 스틸 컷

스타거의 무의식 세계에서 이 목걸이가 가지는 의미는 그의 세계에 지배되어 있다는 일종의 증거이자 낙인인 셈이다. [참고 도판 3]의 장면은 캐서린이 스타거의 꿈속에서 길을 잃음과 동시에 목걸이를 참으로써 자신을 잃고 그의 무의식 속에 완전히 지배되어 버리는 상황을 그리고 있다. 결국, 캐서린은 스타거에 의해 현실과 꿈의 경계에서 길을 잃고 마는데, 이러한 위험을 감수하면서까지 그녀가 스타거의 꿈속에 들어가게 된 이유는 그의 무의식 세계 속 자아가 두 가지 인격으로 ‘분리’되어 있었기 때문이다. 스타거의 분리된 두 가지 인격이란 유년시절의 아픈 기억을 가진 어린아이 모습을 하고 있는 인격과 연쇄살인으로 꿈속 세계에서 스스로를 신격화하고 마왕이 되어버린 끔찍하고 두려운 모습의 인격이다.

스스로 꿈속 세계의 신이 되어버린 스타거왕과는 다르게 나약하고 어린 인격의 칼은 자신의 악행을 이만 멈추고 구원받기를 원한다. 스타거왕의 꿈속 세계에서 길을 잃어버렸던 캐서린은 그녀를 구하기 위해 스타거의 꿈속으로 들어온 수사원 피터 노박(빈스 본 분)에 의해 구출되고, 어린 칼의 도움으로 실종되었던 피해자 여성의 행방을 찾는 것에 성공한다. 하지만 아직 스타거



[참고 도판 4] <더 셀> 스틸 컷

를 완전히 구원해주지 못했기에 모든 것이 끝난 것은 아니다 여긴 캐서린은 다시 한 번 꿈속으로 뛰어든다. 이번엔 그의 의식 속이 아닌 자신의 의식 속으로 스타거를 불러들인 캐서린은 어린 칼을 구하기 위해 사악한 스타거왕을 물리친다. 하지만 분리되었다 해도 두 인격의 뿌리는 같기에 어린 칼 또한 스타거왕과 같은 상처를 입고 피 흘리고야 만다. 이 영화내용 중에서 연구자가 특히 많은 영감을 받았던 부분은 그 무엇보다 스타거가 캐서린에 의해 구원과 동시에 죽음을 맞게 되는 장면이다.



[참고 도판 5] <더 셀> 스틸 컷

본래 스타거가 연쇄살인마가 된 배경엔 부친의 무차별적인 폭행이 큰 비중을 차지하기도 했지만, 그의 무의식 속에 가장 깊게 뿌리박혀 있는 트라우마⁸⁾는 바로 물에 대한 공포였다. 이 물에 대한 공포는 어릴 적 아버지 손에 의해 그가 강제적으로 맞아야만 했던 침례식 사건에서부터 시작된다. 이때 죽음에 대한 극한의 공포를 겪은 아이는 이내 졸도하고야 말았고 이러한 원초적 트라우마에 힘입어 결국 스타거는 본인에게 있어서 가장 큰 두려움의 대상인 물을 이용해 피해자들을 익사시켜 살인함으로써 자기 파괴충동과 아버지에게서 느꼈던 권위적인 지배욕을 채워왔던 것이다. 스스로를 멈추길 바랐던 스타거의 무의식 속 어린 인격인 칼은 캐서린에게 자신을 구원해 달라 부탁하고, 그녀는 그런 칼을 품에 안고 물에 담가 다시 한 번 침례식을 반복하는 행위로서 그를 안식으로 이끈다. 자신을 연쇄살인마임과 동시에 정신분열

8) 트라우마(trauma)란 정신적 외상(外傷)이라는 정신의학 전문용어로서 외부로부터 가해진, 자신의 의지와는 상관없이 일방적으로 받은 정신적인 충격 일체를 뜻한다. 가까운 이의 죽음, 끔찍한 사고 현장의 목격, 폭력, 실연, 집단 따돌림, 소외, 무관심, 무시당함 등으로 인해 받은 정신적 상처가 인간의 정신세계를 일생토록 지배한다고 한다. 이러한 트라우마가 인간의 삶에서 다양한 방어기제로 작용되는데, 유아기의 어린 아이처럼 현실을 외면하고 돌아가려고 하는 '퇴행' 현상이나 주어진 상황과 문제를 타인에게 돌려 버리는 '투사', 심리적 충격이 신체의 증상으로 나타나는 '전환' 등이 방어기제의 대표적인 양상이다. - 구신애 저, 『로봇 디자인의 숨겨진 규칙(영화 속 로봇 디자인 이야기)』, 산림출판사, 2009

증 환자로 만들어낸 물에 대한 ‘죽음의 공포’를 캐서린에 의해 또다시 직면하게 된 그는 마지막으로 그러한 자신의 트라우마를 직면하고 온전히 받아들이고 나서야 비로소 평온해진다. 스타거의 인생에 있어 가장 큰 고통이 되었던 트라우마가 같은 사건을 반복함으로써 치유되고 결국엔 잠재워진 것이다.

이와 같이 영화 <더 셸>에서 표현된 스타거의 무의식을 나타내는 꿈속세계에 대한 상징 이미지의 표현방식이나, 위에서 언급했었던 극중 마지막 장면의 스타거가 필연적으로 마주 보아야만 했던—정확히는 스타거의 바램을 캐서린이 대리인으로서 수행해주는 역할을 했지만.— 과거 트라우마에 대한 극복과정 등의 요소들이 그저 ‘죽음’이라는 키워드 하나만을 고집하고 작업을 해왔던 연구자의 작품세계에서 영향을 미치게 되었는데, 특히 스스로를 마주 볼 수 있는 방법도 존재할 수 있다는 것을 떠올리게 되었다는 점에서 그렇다.

2) 기억의 재구성

서론에서 언급했듯 연구자의 작품 전개과정의 가장 큰 목적은 연구자가 과거에 겪었던 ‘죽음’에 관한 특정 사건을 과거에서와는 확연히 다를 수밖에 없는 현재 본인의 관점을 담아 새로운 이야기로 재현하는 것이다. 연구자는 총 세 단계로 나누는 두 차례의 이미지의 선별과 혼합과정을 마치고 난 후 이야기에 등장할 등장인물을 만들어냈다.

(1) 캐릭터의 설정



[작품 1] 캐릭터 설정 드로잉 / 2013

연구자가 새롭게 만들어낸 이야기 속에는 두 명의 등장인물이 등장한다. 물론 위 드로잉에서 볼 수 있듯 정상적인 사람의 모습은 결코 아니다. 이 두 등장인물이 갖는 위치는 기본적으로 ‘사냥당하는 자’와 ‘사냥하는 자’로 나뉜다. 왼쪽 이미지에 그려진 등장인물이 이야기의 주인공임과 동시에 ‘사냥당하는 자’에 속하며 오른쪽 이미지에 그려진 등장인물이 ‘사냥하는 자’에 속한다. 이들은 여러 가지 형태가 뒤섞여있는 모습으로 나타나는데, 주인공—따로 붙여놓은 명칭이 없으므로 ‘나’로 표기하기로 했다.—의 외향에서 보이는 특징은 긴 머리카락을 가진 사람의 얼굴—이 얼굴 부분은 가변적인 특성을 가지기에 위 설정 드로잉에서는 검게만 표현되어 있다.—과 그 외에 신체 부위는 초식동물의 것을 하고 있다는 점이다. 물론 언제 사냥당할지 모르는 위치여서 이러한 모습을 가진 것일 수도 있다. 하지만 ‘나’는 사냥감의 입장에서 사냥꾼—오른쪽 이미지의 등장인물—을 피해 달아나야만 하는 처지임에 그다지 효과적인 모습을 하고 있는 편은 아니다. 반면에 사냥꾼은 ‘나’에 비교했을 때 우위에 위치한 신체구조를 지니고 있다. 머리는 육감이 발달해 있는 사냥개의 것이고 검은색 양복을 입고 있는 몸은 사지가 멀쩡한 성인남성의 것이다. 위 드로잉에는 나타나 있지 않으나 사냥총도 지니고 있다는 설정이므로 ‘나’는 상당히 불리한 입장으로 볼 수 있다. 이러한 ‘나’의 불리한 위치는 결국 주인공이 필연적으로 ‘사냥꾼’에게 사냥당하고 말 것이라는 결말을 암시하고 있기도 하다.

(2) 이야기의 구성

본 논문에서 다루고 있는 ‘회상의 포도밭, 그리고 사냥개’의 이야기가 본격적으로 구성되기 이전에는 ‘붕대 감은 소녀와 개머리 신사’라는 제목과 대략

적인 이미지만을 구상해 놓았던 상태였다. 이 등장인물들만으로 끝나지 않고 이야기를 만들게 된 것에 대한 동기는 앞의 「영화<더 셀>에서 그려지는 무의식」에서 언급했었던 트라우마를 직면하는 일련의 과정이 필요했기 때문이다. 연구자는 이러한 과정을 표현하기 위해서는 여기저기 뒤섞인 캐릭터의 이미지만으로는 부족하다 생각했고 그러한 과정을 만들기에는 이야기를 만들어 내는 것이 가장 효과적일 것이라 여겼기 때문이다. 그렇다면 여기서 주인공인 ‘나’의 존재가 가진 트라우마—사실 연구자가 만들어낸 이야기 속 주인공이 마주 보아야 할 과거에 대한 기억을 트라우마라는 단어 하나로 규정짓는 것이 완벽히 들어맞는다고 생각하지는 않는다.—가 대체 무엇이며 왜 ‘나’는 그것을 다시 바라보아야 하는가의 문제에 직면한다. 의외로 그 문제에 대한 답은 간단하다. 이야기의 주인공으로 등장하는 ‘나’는 바로 연구자 본인이고 ‘나’가 직면해야 하는 일종의 트라우마로 설명하고 있는 개인적인 사건이란 연구자 작품세계의 중심이 되는 ‘죽음’에 대한 기억이 바로 그것이기 때문이다.

다시 설명하자면 연구자는 ‘죽음에 대한 첫 번째 경험’을 핵심주제로 잡고 있다. 그리고 그 사건을 일련의 과정(기억환각)을 거쳐 새롭게 재현하는 것이 최종적인 목표다. 하지만 연구자의 작품은 대체적으로 평면 위에 표현된 한 장면만이 보이고 있을 뿐이다. 그러므로 이러한 작품제작에서 이야기의 전달이 두리몽실해져 제대로 이루어질 수 없다는 오류가 생긴다. 이러한 오류와 작품에 대한 해설만으로는 이해를 돕기에 부족할 것 같아 연구자가 이야기를 구성하며 작성한 텍스트를 아래 포함시킨다.

달리고 있다. 도대체 자신이 무언가에 쫓기고 있는지도 모른 채 그저 달릴 뿐이다. 등 뒤로 커다란 그림자가 진다. 아마도 지금 나를 쫓고 있는 것은 굉장히 커다란 형상을 하고 있으리라, 그리고 그는 분명 바짝 다가와 있는 걸 테지. 한순간이라도 방심하면 모든 것이 끝난다. 그렇게 짐작

하고 예상해 볼 뿐이다. 사실은 자신이 무엇에 쫓기고 있는 것인지도 잘 모른다는 것이 우습기야 하지만. 차오르는 숨 따윈 잊은 지 오래였다. 대체 언제부터 달리고 있었는지 가늠조차 되지 않음에 꽤나 혹사시킨 다리의 고통도 이제는 잘 모르겠다. 이 다리조차 애초에 내 것이기는 했던 걸까. 그런 생각을 해본다. 소리를 듣기 위해 귀를 쫑긋거리는 것과 달리는 중 얼굴을 따갑게 스치는 풀잎들의 향기가 코끝을 간지럽히는 것, 그리고 끝이란 게 전혀 보이지 않을 숲을 맹렬한 속도로 지나침에 싱그럽고 맑은 색과 깊은 늪처럼 지저분하고 어두운 다양한 분위기의 초록색이 튀어넘어 눈앞을 잔뜩 메워오는 것에 눈앞에 마치 안개가 가득 낀 것처럼 시야가 가득 흐려져 온다. 극한의 공포로 머릿속을 새하얗게 물들여도 그것이 끝나지 않고 지속되다 보면 어느새 온갖 잡생각들이 스멀스멀 올라오고야 만다. 그리고는 지금 자신이 어떤 형상을 하고 있는지를 깨닫는다.

그래, 지금 나는 사람이 아니구나. 나는 네 발로 기는 짐승이다. 그런데 앞다리는 초식동물의 것이고 뒷다리는 조류의 것이었네. 아, 그래서 묘하게 몸의 균형이 맞지 않았었던 거구나. 이 길게 뻗은 꼬리 깃털은 무엇을 위한 것일까. 예쁘기야 하지만 땅에 끌려서 도무지 쓸모가 없어. 긴 머리 카락은 자꾸 나뭇가지에 걸려 아프고 따갑기만 하잖아. 왜 머리는 또 이렇게나 무거울까. 보이지 않아서 잘은 모르겠지만 뭔가 아주 거추장스러운 게 달려있는 것만 같아. 나는 대체 어디서 왔으며 또 누구이고 대체 언제부터 이렇게 도망을 치고 있었을까. 아무것도 기억이 나지를 않아. 하지만 계속 달리고 있었기 때문일까. 익숙한 상황이라는 것이 무섭다. 먼 옛날에도 나는 이렇게 쫓기고 있었던 것만 같은데. 아아, 아니겠지. 기분 탓일 거야...

한참을 달리고 달린 후에야 산에서 내려올 수 있었다. 끝나지 않을 것만 같던 풀숲이 거뒤틀리고 나서 보이는 것은 들판을 가득 메운 울창한 포도밭이었다. 이유를 알 수 없는 안도감에 뒤를 돌아보니 정신없이 달렸던 보람이 있는지 조금 전까지만 해도 매섭게 뒤를 쫓아오던 '무서운 존재'는 보이지 않았다. 더는 아무런 기척도 느껴지지 않자 안도의 한숨을 쉬며 다시금 포도밭을 내려다보았다. 덩굴 사이사이로 보이는 포도가 탐스러운 보랏빛을 반짝였고 그 빛에 홀린 듯 그곳으로 걸음을 옮겼다. 사방을 덮

고 있는 덩굴 속으로 들어오고 나서야 불현듯 어떤 기억이 되살아났다. 내가 맨 처음 도망치기 시작했었던 장소, 그곳엔 황금빛으로 말라가던 잔디가 뻑뻑이 깔려 있었다. 양지바른 땅 위에는 반구의 형상을 한 흙더미 하나가 볼록 튀어 올라와 있었고, 그 위를 덮은 수평선 위로 지는 붉은 태양이 꺼트러 가는 빛에 단말마의 비명을 내지르듯 한순간 토해내는 황금빛을 닮은 색의 잔디는 가을의 색을 가득 머금고 있었다.

‘무덤’. 모든 건 그곳에서부터 시작되었다.

—누군가가 죽었다. 그리고 그는 땅에 묻혔던 것도 같다. 사실 모든 것이 정확히 기억나지는 않는다. 확실한 건 누군가가 죽었고, 땅에 묻혔으며, 언젠가 되살아났다는 사실이다. 되살아난 사람은 개의 머리를 가지고 있었다. 그리고 그는 상복(喪服)으로 보이는 검은 양복을 입고 있었으며, 오른손엔 끝이 흘러내리고 있는 사냥총이 들려있었다. 순간적으로 반가웠던 것도 같으나 잠시 후 그가 내게 드러내는 하얗고 날카로운 이빨은 상당히 공격적인 성향을 띠고 있었기에 공포를 느낀 나는 그만 곧바로 등을 돌려 도망치고 말았다. 그르렁대는 짐승의 목 울림 소리가 뒤통수 너머로 들려왔던 것도 같지만 그게 다 무슨 상관이란 말인가. 지금은 어차피 전부 끝난 일인 것을. 생존본능이란 참 무서운 것이었구나. 하는 생각을 하며 다시금 눈을 굴려 주변을 둘러보자 문득 허기가 지기 시작했다.

한 걸음 두 걸음 앞으로 나아가며 따먹는 포도의 개수가 늘어갈수록, 잊고 있었던 기억들이 하나둘 떠오르기 시작했다. 정말이지 신기하게도.

첫 번째 포도를 씹어 삼키자 비디오테이프가 재생되듯 눈앞에 보이는 장면들은 소금의 냄새가 묻어나는 바닷바람과 꿈의 궁전을 감추고 있던 커다란 배, 그리고 물고기를 손질하던 검붉은 피가 말라붙어 있는 식칼과 바닥에 흥건하던 내장들이었다.

두 번째 포도를 삼키자 보이는 건 또 다른 기억이었다. 진달래가 만발한 정원 안의 동그랗고 작은 연못과 그 안의 비단잉어들, 그리고 그 사이에 등이 꼬추처럼 흰 주황색과 갈색의 얼룩무늬가 있는 한 마리의 잉어. 나는 그 잉어가 참 많이 아파 보인다고 생각했었다. 어쩌면 울고 있을지도 몰라. 그렇게 생각했던 것도 같다.

세 번째 포도를 삼켰다. 얼룩무늬가 있는 개들, 그리고 그 중 유일하게 갈색의 얼룩을 가지고 있는 암컷 개는 모두가 떠나가고도 홀로 남아 있었다. 그리고 내가 모르는 사이에 죽어버렸다. 왜 다들 나만 모르게 죽어버렸던 걸까.

어쨌서. 다들 나만 모르게 떠나버린 걸까.

(중략)

이 허기가, 호기심이 다 무엇이기에 왜 나는 모든 포도를 먹어버린 것일까. 자책하며 뒤를 돌아보자 가득하던 포도는 하나도 남아있질 않았다. 나는 정말 어리석구나. 왜 먹었을까. 왜 기억해버렸을까. 왜. 왜. 왜.

자의건 타의건 간에 곧 나는 더는 나아갈 수 없이 걸음을 멈출 수밖에 없었다. 이 머리 위에 달려있던 무언가 거추장스러운 것이 배배꼬인 덩굴에 걸려버렸기 때문이다. 차라리 잘된 것일까. 하는 생각을 할 무렵 개가 짖는 소리가 들려와 귀를 쫓긋한다. 나는 이 울음소리를 기억하고 있다. 거세게 달려오는 발소리도 내가 이미 아는 사람의 것이다. 그리고 곧 울려 퍼질 총소리는 나를 죽이고 말겠지. 그가 다가온다. 이제야 내 기억이 다시금 나를 죽이러 폭풍처럼 거세게 달려오는구나. 아까와는 달리 난 이제 더 이상 두렵지 않다. 이 기억을 지울 수 있는 유일한 방법이 죽음이라면 기꺼운 마음으로 받아들여야지. 안 그래? 매캐한 화약 냄새를 흘리는 총알이 날아와 이 몸에 박히던, 그 새하얗고 날카로운 이빨로 내 목을 물어뜯던 상관없다. 그저 어서 날 죽여다오. 이 머릿속을 온통 헤집고 거센 파도처럼 몰아치는 이 무자비한 격통을 지워 줘. 제발.

그렇게, 존재 여부조차 알 수 없는 어떤 신에게 간절히 기도하며 눈을 감았다. 달힌 눈꺼풀에 보이는 것이란 온통 새카만 어둠. 오로지 그것 하나뿐. 그리고 기다렸다. 곧 무엇인가 몸에 박혀 버리고 마는 설명하기에 모호한 감각이 느껴져 왔다. 내 몸에 날아와 박힌 것은 과연 무엇이였을까. 스스로 가려버린 시야 덕분에 그게 무엇인지 알 길이야 없었지만, 어차피 수단이나 방법 따위 아무런 상관이 없었으므로 딱히 신경 쓰지 않게 되었다. 그저 중요한 것은 이 몸을 무겁게 짓누르는 존재가 나에게 안식을 가져다줄 것이라는 소망. 그것 하나뿐이었다. 균형을 잃은 몸은 결국 머리부터 바닥에 처박혀 버렸다. 그제야 눈을 떠본다. 보이는 것은 윤기가

나고 깨끗한 검은 구두. 그렇게 점점 흐려지는 의식 속에서 더 떠오를 것이 있기는 했던가 여겼던 것의 마지막 기억이 되살아났다. 그리고 깨달았다. 나는 분명 전에도 이와 같은 상황을 맞은 적이 수도 없이 많았었다는 사실을.

끝나지 않는 것이었구나...

나는 또다시 반복해버리고 말았다. 기묘한 두려움에 등을 돌리고 이유도 모른 채 도망쳤던 것. 이 포도밭에 다다라 스스로 기억을 되살렸던 것. 그리고 결국 이렇게 모든 걸 포기한 채 무력하게 그에게 사냥당해 버리는 것까지. 이 모든 게 처음부터 정해져 있던 거였구나. 난 어쩔 이렇게나 바보 같을까...

결국, 나는 죽었다. 바닥에 늘어져 있는 몸뚱이는 이제 내 말을 듣지 않는다... 새하얀 면장갑을 낀 큰 손이 성급 다가와 내 머리 위에 달려있던 것을 뽑아냈고 그제야 그 거추장스럽던 것이 무엇인지 확인할 수 있었다. 거대한 빨이었구나. 내 기억, 내 마음, 나의 모든 것. 반드시 가지고 있어야만 하는 것이건만 지니고 있으면 너무나 고통스럽고 버거운. 바로 그것이었구나.

내 빨이 그의 손에 뽑히고 난 후의 이마가 화끈거려왔다. 그리고 뭔가 뜨거운 액체가 흘러내려 이미 제법 흐려진 시야를 점차적으로 가려온다. 액체가 무슨 색인지는 잘 모르겠다. 하지만 확실한 것은 나는 죽었다는 것이다. 그리고 나는 무덤에서 되살아난 그와 함께 이 모든 기억을 잊은 채로 다시 태어나겠지. 그리고 언제까지고 끝나지 않을 이 기묘한 추격전을 끊임없이 반복하게 될 터였다.

작업노트 '회상의 포도밭, 그리고 사냥개', 2013 中

연구자의 작품세계를 형성하는 전반적인 이야기를 설명하는 위 텍스트에서 표현된 것처럼 주인공인 ‘나’는 결국 사냥당하고 죽음을 맞는다. 그리고 그 이후엔 다시금 살아나 전과 같은 상황이 계속이고 되풀이된다는 것을 알 수 있다. 물론 연구자의 작업이 복잡한 일련의 과정을 거친 후 트라우마의 직면까지 목적을 가지기야 하지만 영화<더 셀>에서 그랬던 것처럼 진정한 자기치유와 구원에까지 목표를 두는지에 관한 여부는 정확히 규정지을 수 없다.

2. 조형적 연구

연구자의 작품은 전체적으로 모노크롬(monochrome)⁹⁾적 성향을 가진다. 이때 사용되는 색은 흰색의 바탕 위로 덧칠해지는 검은색이다. 다른 색을 전혀 사용하지 않는 이러한 표현방식에 대한 기본적인 이유는 색채를 통해 느껴질 수 있는 다양한 감수성을 배제하기 위함이다. 물론 작품 내용에 있어 연구자 본인의 의식이 포함되는 것과 그에 대한 감정이 드러나게 되는 것은 필수불가결한 절차이긴 하다. 하지만 연구자는 만들어낸 이야기를 과거의 재현 위로 한 꺼풀 덮는 방식을 택했기에 그저 이야기 밖에 서서 사건을 지켜보는 제 삼자의 입장으로 덤덤하게 표현하고 싶었기 때문이다. 그리고 또 다른 이유는 기억의 퇴색됨을 표현하고 싶어서이기도 하다. 아무리 새것인 물건도 시간이 지나면 지날수록 그 색을 잃고 바래기 마련이기 때문이다. 오래된 기억은 시간이 지날수록 머릿속에 존재하는 장면들이 점점 변화하며 자잘한 장면들은 삭제된 채 단순한 형태를 띠게 된다. 물론 사람마다 차이가 있겠지만

9) 다색화(polychrome)와 대비되는 개념으로 단일한 색조를 명도와 채도에만 변화를 주어 그린 단색화. 색채뿐만 아니라 내용, 주제, 선, 형태를 거부한 모노크롬은 구성의 질서를 추구하는 전통적 미술 개념에 대한 반발로 시작되어 전체주의적(wholistic) 관점에 기반을 두고 있다.
- 월간미술 저, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999

실제로 연구자의 경우엔 단순해진 기억 속 장면들을 떠올릴 때면 그 당시에 보았던 장면들의 색이 전혀 보이지 않는 형상을 경험했다. 연구자에게 있어 이러한 현상이 어느 날 갑자기 벌어진 것은 아니다. 앞서 설명했듯 오래된 물건의 색이 점점 바래가는 것처럼 시간이 지나면서 머릿속에 존재하는 장면들이 조금씩 탈색의 과정을 거치고 결국엔 아무런 색도 남아있지 않게 된 것이다. 그것은 위에 언급했던 감수성의 배제, 즉 감정의 소멸을 의미하고 있는 지도 모른다. 또는 감정은 살아있되 그저 감각만의 무더짐이라 볼 수도 있겠다.

3. 작품분석



[작품 2]적막에 대한 시선(1), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013



[작품 3]적막에 대한 시선(2), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 2]적막에 대한 시선(1), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 3]적막에 대한 시선(2), 200 x 100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

연구자는 해당 작품 외에도 전반적인 작업에 캔버스나 종이 대신 목판을 사용하고 있다. 기존의 작업에서 종이를 사용해왔던 연구자가 목판으로 재료를 변경하게 된 이유는 작품의 사이즈가 가변적으로 매번 변하는 것과 더불어 기후조건에 민감하게 반응하는 종이의 특성상 작품을 제작하는 것에 여러 가지 어려움이 따랐기 때문이다. 하지만 무엇보다 가장 큰 이유는 목판이 가지는 단단한 재질의 특성에 있다. 연구자가 작품을 제작할 때 사용하는 목탄은 부드러운 재질의 것부터 시작해 압축되어 단단한 재질의 것까지 다양하게 사용하는 편이다. 목탄을 사용하는 연구자의 작업방식은 한 번의 드로잉으로 끝나는 것이 아니라 그 위로 여러 번에 걸쳐 덧그리며 일부분의 밀도를 올린다. 이러한 과정에서 이전에 사용하던 재료인 종이는 그 여러 번의 덧칠을 견디지 못해 찢어지거나 표면이 닳아서 구멍이 나 버리는 사고가 빈번히 발생하고는 했다. 그래서 연구자는 굳이 번거로운 밑 작업을 거쳐야 함에도 목판을 선택하게 된 것이다.

먼저, 밑칠 이전에 거친 표면을 가진 목판 위의 굴곡을 헨디코트로 메꾼다. 그 후 몇 번의 사포질로 표면을 매끄럽게 만든다. 이후로 들어가는 밑칠은 두 번의 단계를 거치는데, 검은색의 젯소를 먼저 칠하고 그 위로 흰색의 젯소를 여러 번 덧칠한다. 이런 과정을 거치면 흰색 밑으로 검은색의 흔적이 조금씩 올라와 멀리서 보면 거의 옅은 회색에 가까운 흰색도 검은색도 아닌 상태가 된다. 그리고 이러한 작업을 마치면 목탄과 아크릴 물감을 이용해 드로잉을 한다. 드로잉 과정을 거치면 두 재료의 특성상 질감의 차이가 드러나게 된다. 목탄은 건식재료의 특성상 표면이 거칠고 물기가 전혀 없는 상태임에 반해 아크릴 물감이 쓰인 주변은 번들번들해 보이는 그런 차이이다. 작품을

제작하던 초반에 연구자는 이러한 재료의 차이가 드러나는 것을 신경 쓰지 않았으나 작품을 걸어두고 다시 보았을 때 빛을 받은 상태에 이러한 질감의 차이가 상당히 거슬리는 점을 발견할 수 있었다. 그래서 연구자는 작품의 표면을 일관되도록 만들 필요가 있었는데, 이때부터 작품의 내용적 특성과 쓰인 재료의 질감의 느낌을 맞추기 위해 무광 코팅제를 사용하기 시작했다. 그리고 해당 작품 이후에 제작된 작품들은 이러한 작업방식을 사용하고 있다.

[작품 2]와 [작품 3]은 한 쌍이다. 그러므로 작품을 설치할 땐 [작품 2]가 왼쪽으로, 그리고 [작품 3]이 오른쪽으로 두어야 하는 것이 맞다. 그렇게 두면 왼쪽의 ‘나’를 오른쪽의 ‘사냥꾼’이 바라보고 있는 장면이 된다. 아직 이들은 이야기 속 캐릭터가 되기 직전의 변화 중인 모습을 하고 있다. 아직은 사냥이 시작되기 전인 것이다. 왼쪽의 ‘나’는 아직 머리카락과 포도 덩굴이 분리되지 않은 상태이며 머리에 달린 빨도 전부 나지 않았다. 그리고 아직 목 밑으로의 신체 또한 변형되지 않았다. 오른쪽의 ‘사냥꾼’ 또한 아직 몸의 형태가 변형되고 있는 상태다. 그럼에도 ‘나’를 바라보고 있는 것은 일종의 준비 중이라는 표시다. 그리고 둘의 모습이 완전히 변하면, 추격전이 시작될 것을 암시하고 있으며, 이 작품 속 상황은 끊임없이 반복되는 이야기의 결말과 시작 사이의 어떤 과도기에 걸쳐있다.

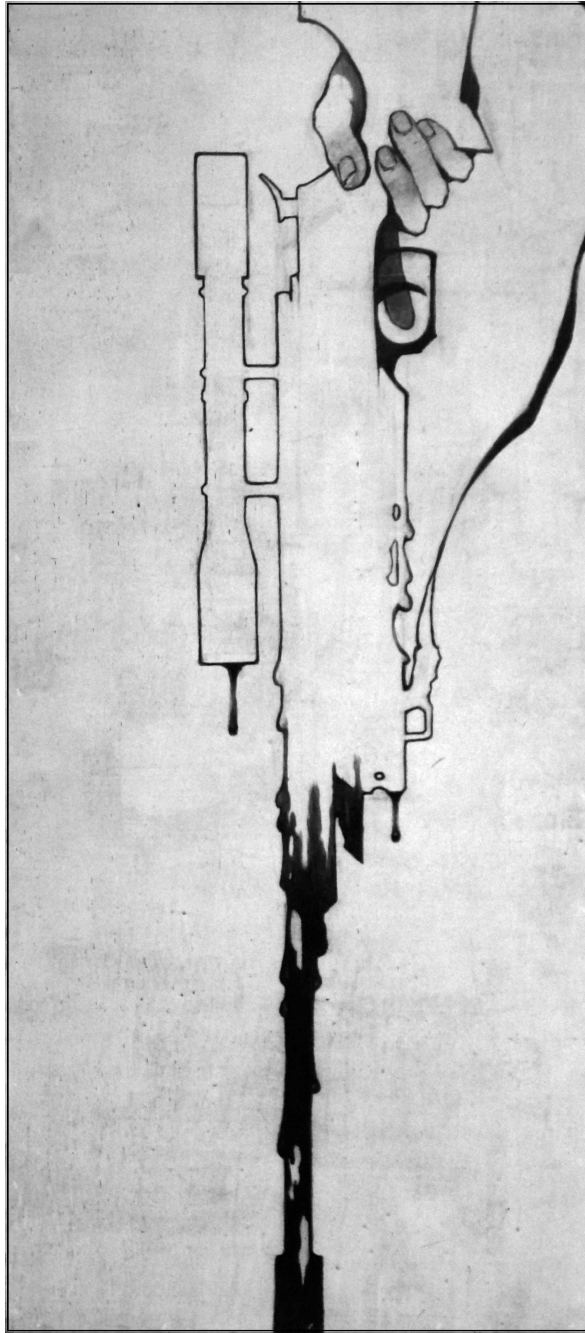


[작품 4] 변태(變態), 116.5 x 50cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

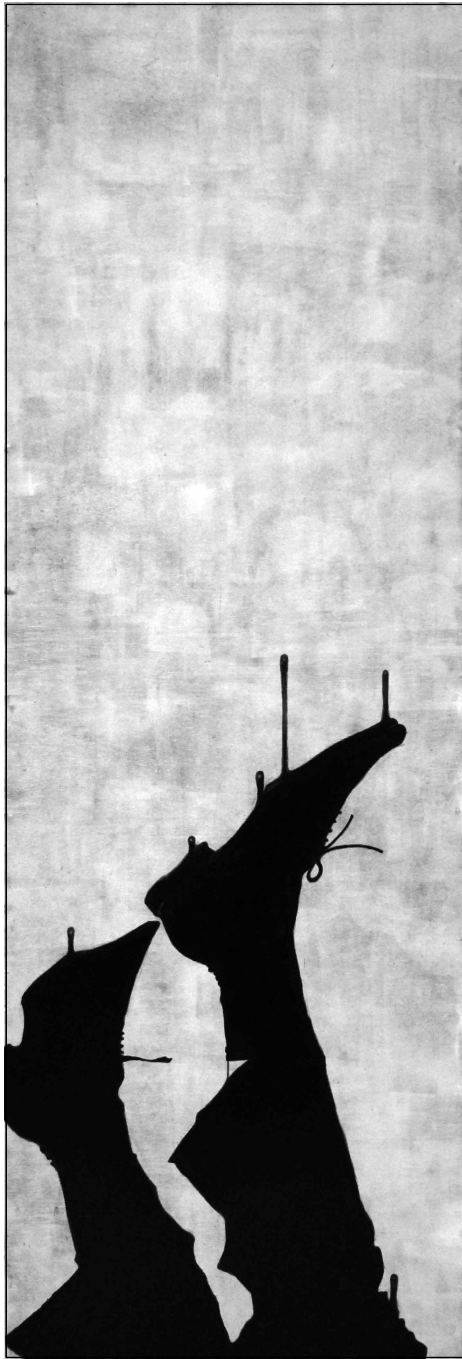
[작품 4] 변태(變態), 116.5 x 50cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

[작품 4]는 [작품 2]의 연장선과도 비슷하다. 하지만 그것과는 조금 다른 모습을 하고 있다. 왜냐하면, 머리 위로 뺏어나야 할 뿔이 몸을 관통해 나오고 있는 상황이기 때문이다. 이 모습은 외향을 변화시키는 중 겪는 오류의 과정이며 고통의 과정이기도 하다. 아직은 과거의 기억을 받아들이기에 충분한 준비가 되어있지 않은 상태, 즉 사냥을 시작하기도 전에 두려움이란 감정을 입은 상태에 가깝다고 볼 수 있다. 위에서 언급된 작업 노트의 이야기 속에서 볼 수 있듯 두려움은 ‘사냥꾼’이 깨어나고 만남이 이루어진 후에 가져야 하는 감정이다. 그러므로 해당 작품은 이야기에 포함되고 있지는 않다.

[작품 4]의 재료적 표현방식에서는 변화 중 겪는 오류의 형태를 강조하기 위해 먼저 자르듯이 흑과 백을 뚜렷하게 나누었다. 그리고 코와 입술, 목 부분을 관통하는 짧게 드문드문 드러난 뿔만 적은 드로잉으로 최소한의 명암을 넣고 묘사함으로써 화면의 단조로움을 없애고 일정 부분에 집중을 주고자 하였다.



[작품 5] 사냥꾼의 준비물(1) : 사냥총, 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014



[작품 6] 사냥꾼의 준비물(2) : 유채, 45.5x100cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014



[작품 7] 사냥꾼의 준비물(3) : 사냥개J, 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

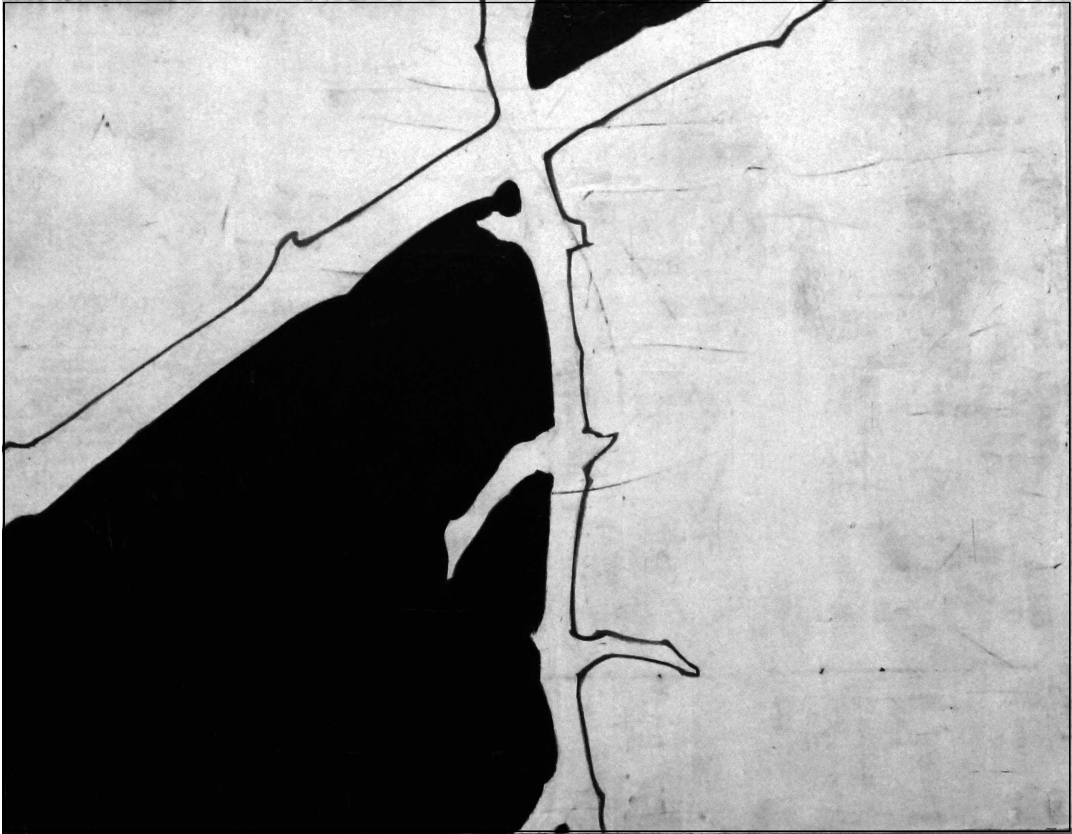
[작품 5] 사냥꾼의 준비물(1) : 사냥총 , 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

[작품 6] 사냥꾼의 준비물(2) : 육체 , 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

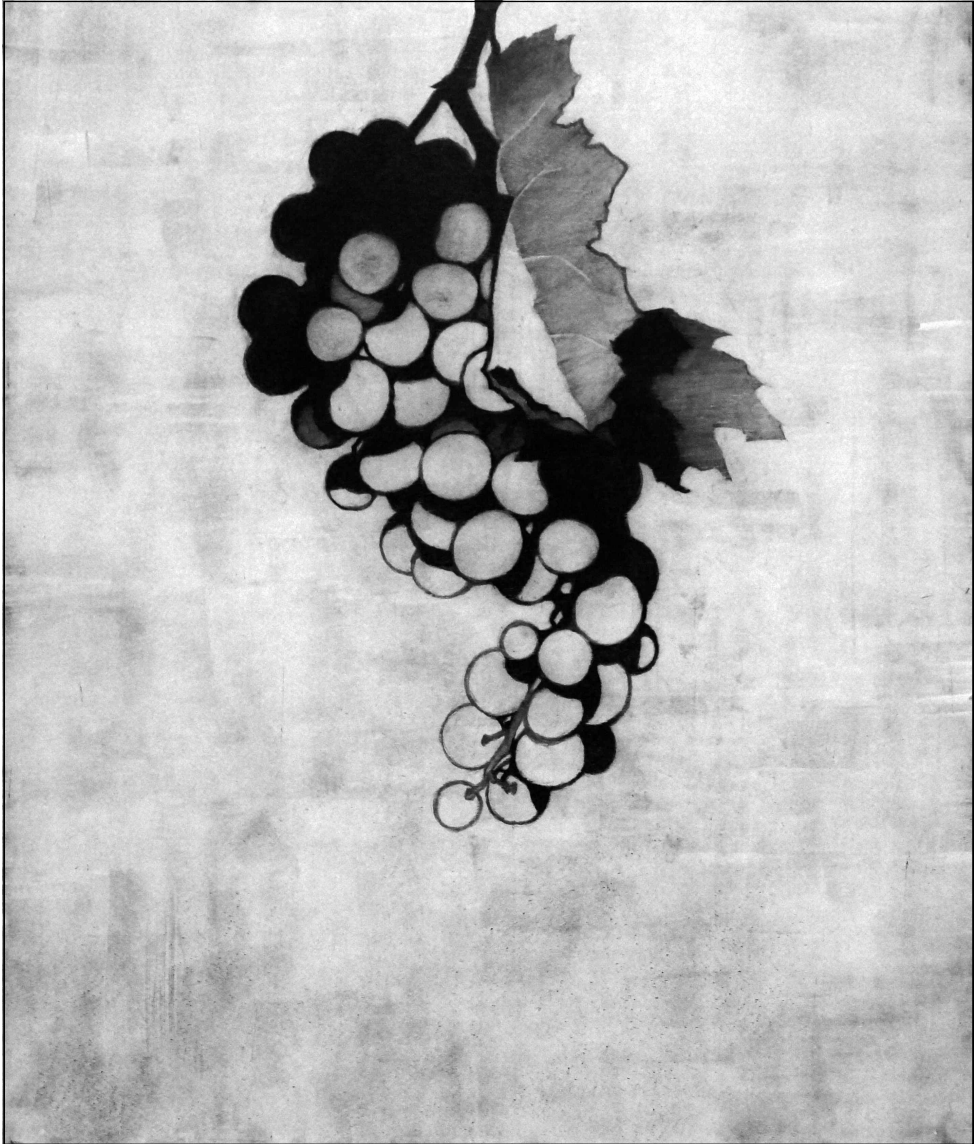
[작품 7] 사냥꾼의 준비물(3) : 사냥개J , 50x116.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

[작품 5], [작품 6], [작품 7]은 세 개의 작품이 하나로 묶인다. 이 작품은 제목대로, '사냥꾼'이 되기 위한 준비물들의 모임인 셈이다. 사냥감을 추격하기 위해 발달되어 있는 사냥개의 머리와 양복을 입은 성인 남자의 몸의 일부, 그리고 사냥총 세 가지 요소가 한 평면 위로 한 가지씩 표현되어 있다. 해당 작품에 나타난 모습들만 보았을 땐 그저 '사냥꾼'이라는 캐릭터의 분리로만 보일 수도 있겠으나, '나'를 뒤쫓고 있는 장면 속 모습이기도 하다.

해당 작품들의 재료적 표현방식에 있어서는 전부 검은색 면과 단조로운 선으로만 이루어져 있다. 연구자는 부분부분 나뉘어있는 사냥꾼의 재료의 형태가 드러나는 것이 가장 중요하다 여겼다. 그래서 작품들에서 보이는 소재의 형태만을 간결하게 나타내기 위해 굴곡이 심하지 않은 일관된 선을 사용하려고 했으며 그 외의 묘사는 대부분 생략했다.



[작품 8] 회상의 포도(1) : 줄기, 25.8x17.9cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

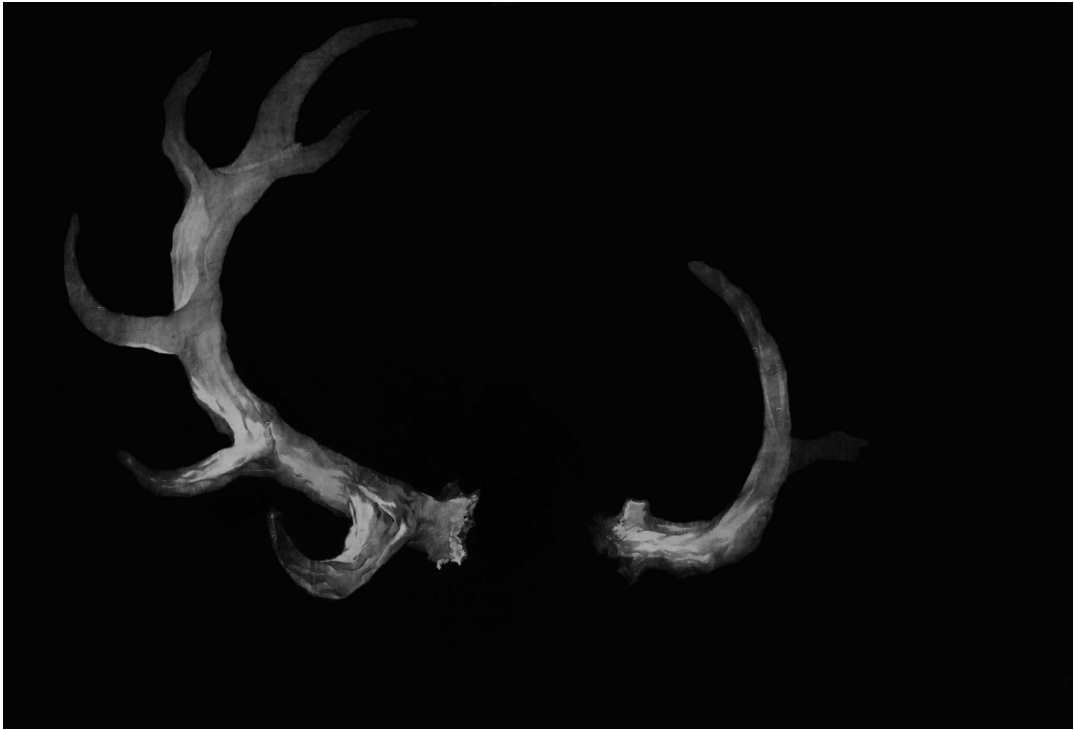


[작품 9] 회상의 포도(2) : 열매, 53.0x45.5cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2014

[작품 8] 회상의 포도(1) : 줄기, 53.0x45.5cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2014

[작품 9] 회상의 포도(2) : 열매, 53.0x45.5cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2014

[작품 8], [작품 9]는 주인공인 ‘나’가 기억을 되살리고 이야기의 전환점을 맡게 하는 중요한 요소인 포도를 표현한 작품이다. 이 작품 역시 두 작품으로 나누어 작업했으며, 두 점이 하나의 작품으로 묶이게 된다. 포도가 가득 널린 포도밭 보다는 단 하나의 포도만을 표현하고 검은색으로 강하게 명암을 줌으로써 흰색의 바탕과 대조되는 것에서 오는 긴장감과 집중도를 올려보고자 하였다. 그리고 이는 포도밭에 들어와 갓 허기를 느낀 ‘나’가 고개를 들었을 때 처음으로 눈에 들어오는 ‘첫 번째 포도’에 해당하는 것이기도 하다.

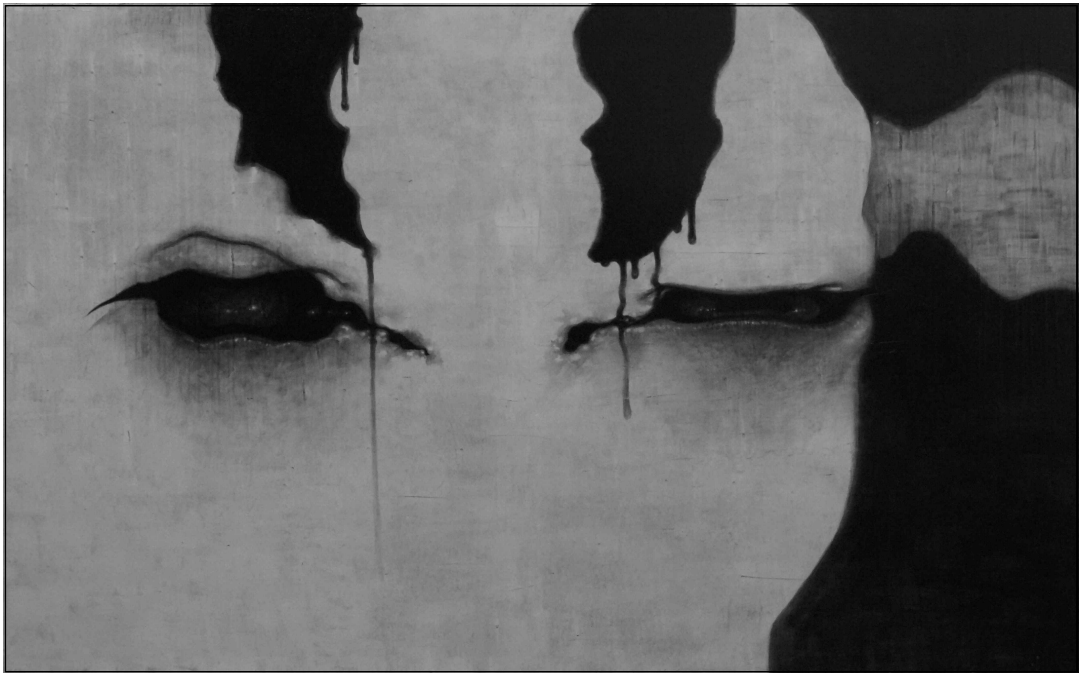


[작품 10] 전리품, 116.8x91.0cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 10] 전리품, 116.8x91.0cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 10]은 주인공인 ‘나’의 머리에 솟아있던 뿔을 표현한 것이다. 이 작품에서는 오로지 뿔만 묘사되어 있는데, 이것은 주인공의 머리에서 떨어져 나온 상태로, 포도 넝쿨에 걸리는 치명적이고 거추장스러운 신체 부위이며 ‘나’의 의식을 상징한다. 동시에 ‘사냥꾼’의 사냥성공에 대한 전리품이기도 하다. 따라서 제거된 뿔은 ‘나’의 죽음을 나타내고 있다고 볼 수 있다.

해당 작품은 앞의 작품들과는 다르게 배경이 흰색이 아닌 검은색으로 들어갔다는 것이 특징이다. 이는 연구자가 작품을 제작할 때 중앙에 들어간 정물을 강조하기 위함도 있으나 캐릭터의 표현이나 형태를 선으로 표현하는, 다소 가볍게 느껴질 수 있는 화면으로 드러내며 강조하는 것보다는 전체적인 분위기가 차분하게 가라앉기를 원했기에 선택한 표현방식이다. 그리고 ‘나’에게서 떨어져 나간 의식을 상징하는 뿔을 선은 사용하지 않고 명암으로만 표현해 무거운 어둠 속에서 은근히 드러나는 모습을 표현하려는 의도를 반영해 보고자 하였다.



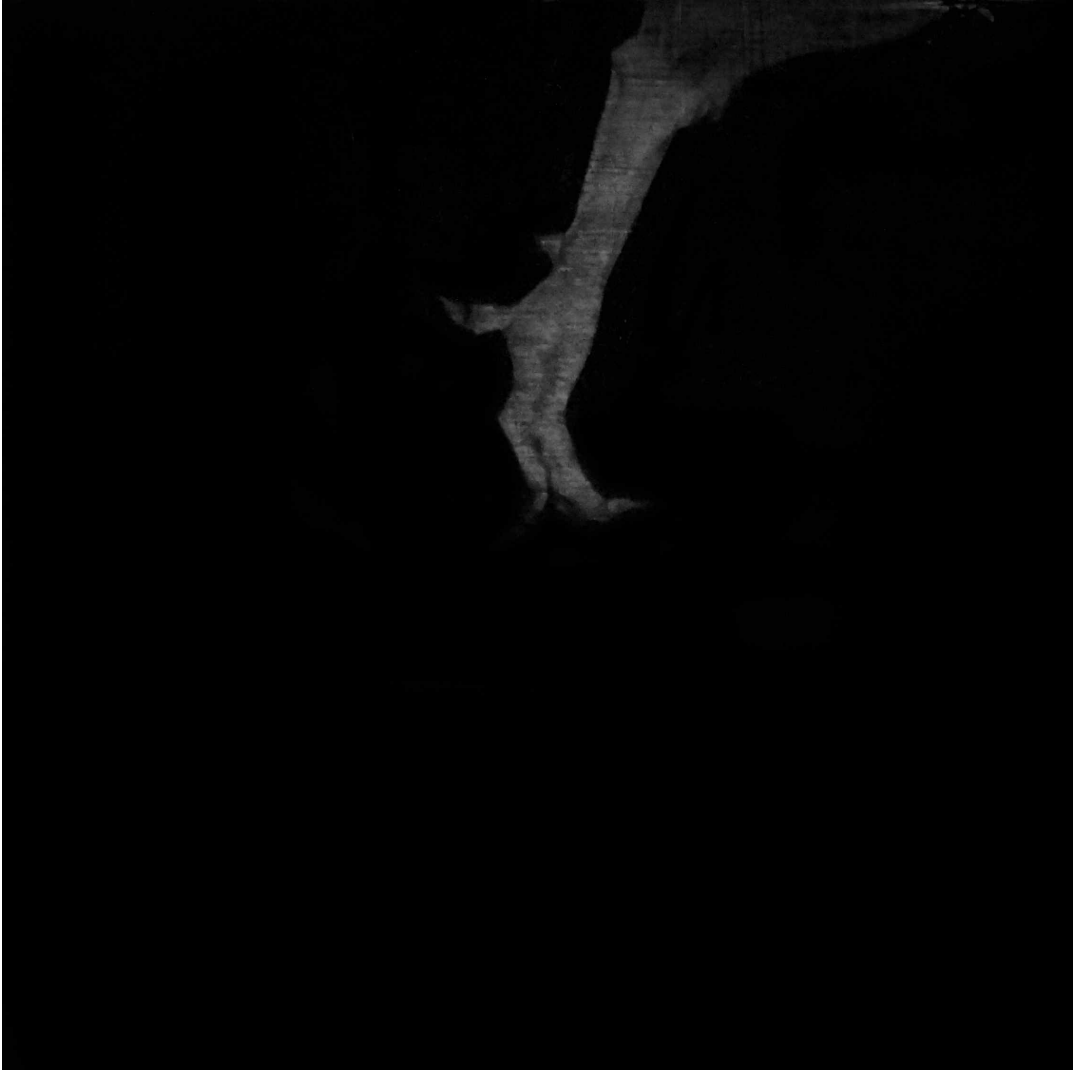
[작품 11] 다시금 가려지는 시야, 116.8x80.3cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 11] 다시금 가려지는 시야, 116.8x80.3cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

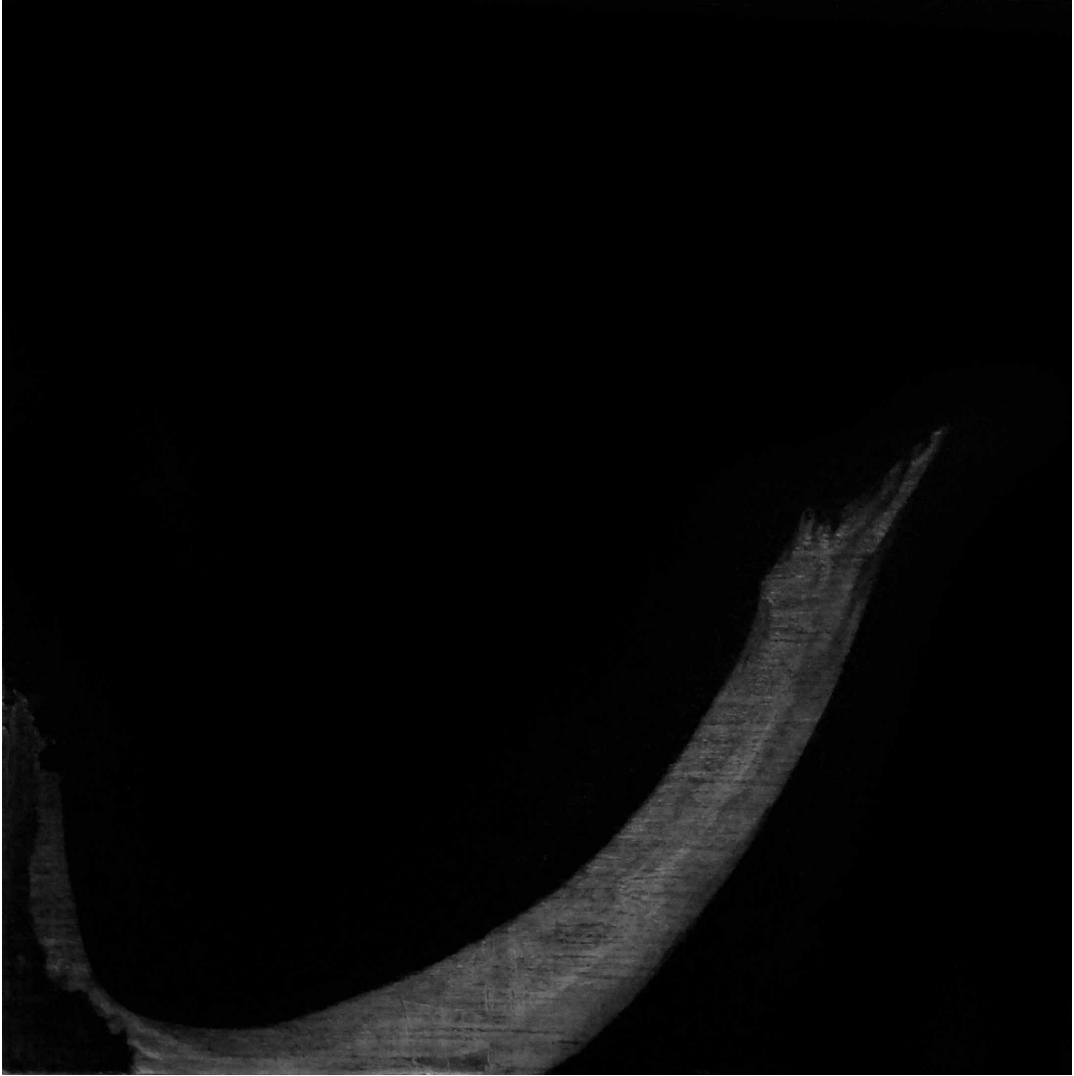
[작품 11]은 [작품 10]에 표현되었던 빨이 제거된 상태인 ‘나’의 모습을 그리고 있다. 주인공이 포도밭에서 기억을 되찾은 직후 사냥당함으로써 전유물인 빨을 뺏기게 된다. 그러면 의식을 상징하는 빨이 제거되고 난 후 사냥의 재시작을 위해 ‘나’는 어렵게 찾은 기억을 다시 망각하게 되는 것이다. [작품 11]에서는 이러한 ‘나’의 얼굴이 클로즈업된 모습으로 표현되고 있다. 눈 위의 검은 자국은 빨이 있었던 자리이고 빨이 뽑힌 자리에선 액체 같은 것이 흘러내리고 있다. 이 액체는 어찌면 피라고 연상될 수도 있겠으나 색이 보이지 않는다는 점에서 피가 아닌 흘러내려 곧 사라지게 될 의식이라는 것이 더 정확하다.



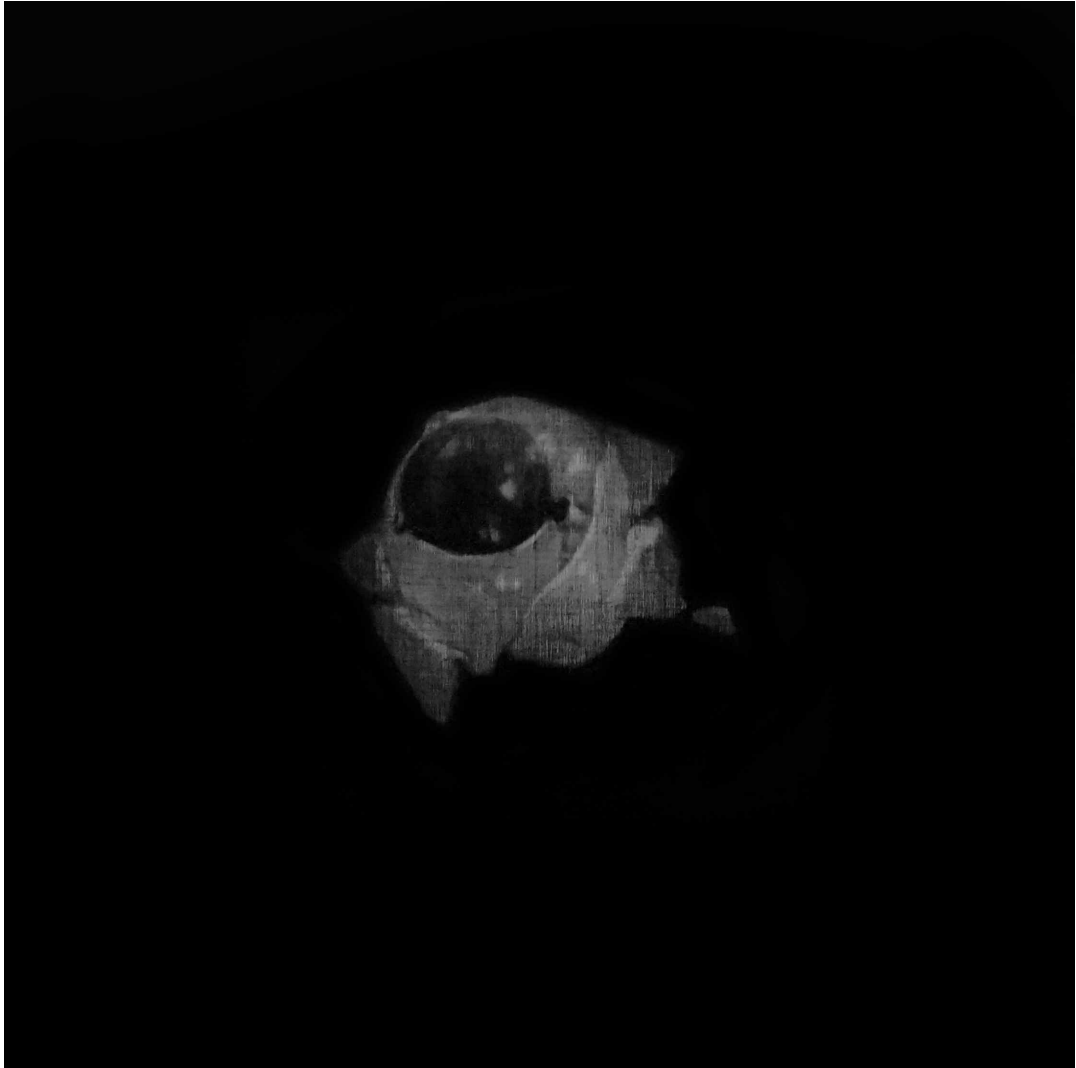
[작품 12] 홀어진 신체(1) : 앞다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013



[작품 13] 흠어진 신체(2) : 뒷다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013



[작품 14] 흠어진 신체(3) : 뿔, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013



[작품 15] 흩어진 신체(4) : 눈, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴, 2013

[작품 12] 흠어진 신체(1) : 앞다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2013

[작품 13] 흠어진 신체(2) : 뒷다리, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2013

[작품 14] 흠어진 신체(3) : 뿔, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2013

[작품 15] 흠어진 신체(4) : 눈, 25.8x25.8cm, 목판에 목탄과 아크릴,
2013

네 가지로 따로 나누어 작업 된 [작품 12], [작품 13], [작품14], [작품15]는 이야기 속 주인공인 ‘나’의 신체 부위들이다. 초식동물의 것인 앞다리와 조류의 것인 뒷다리, 그리고 ‘사냥꾼’에 의해 뽑혀진 뿔의 조각과 시력을 잃은 눈. 불완전한 모습으로 한 몸에 붙어있던 신체 부위가 전부 흠어짐으로써 ‘나’는 도망침의 이유와 동시에 모든 기능을 상실해버리고만 상태다. 이는 완전한 죽음이며, 이야기의 완전한 결말이다. 그리고 끝난 이야기는 다시 [작품 2]로 되돌아가 처음부터 다시 반복되기 위한 준비의 과정으로 넘어간다.

이 네 작품 또한 [작품 10]과 반복되는 표현방식을 가진다. 선을 제외하고 명암만을 사용해 크기가 작고 여러 개로 나뉘는 작품의 산만함을 무겁게 표현함으로써 집중도를 올려보고자 하였다.

Ⅲ. 결 론

기억은 결코 온전하지 못하다. 기억이 이토록 끊임없이 움직이며 변화하는 이유는 사람이 살아가며 쌓이는 시간 속에서 겪는 경험들이 지금 이 순간도 계속이고 덧씌워지고 있기 때문일 것이다. 그렇기에 아무리 기억하고 싶다면 어느 특정 기억을 오랫동안 완벽히 유지하는 것은 거의 불가능에 가깝다고 볼 수 있다. 연구자의 작품세계를 구성하는 기억은 과연 연구자 본인이 과연 ‘기억하고 싶어 하는 것’인지 ‘기억하고 싶지 않아 하는 것’인지에 대해서는 아직 구분하기가 쉽지 않다. 다만 분명한 것은 ‘죽음에 대한 첫 번째 기억’이 연구자의 의지와는 관계없이 그 형태가 변했을지언정 아직도 머릿속에 강렬한 이미지로 남아있다는 점이다.

연구자에게 이러한 요소가 남아있는 한 앞으로도 본인은 같은 주제로 작품을 표현하려 시도할 예정이며, 본 논문에서 다뤘었던 작품제작에 있어 내용적 측면의 새로운 이야기를 구축하는 방식은 아직 과도기에 속해있는 상태로 여기고 있다. 따라서 작품을 제작하는 과정인 기억 속 이미지들을 선정하고 섞는 것과 이야기를 구성하는 부분도 앞으로 솔하게 연구해야 할 과제로 남아 있다. 물론 작품의 표현방법에 있어서도 그렇다. 일단 재료적 측면에서는 목판의 특성상 작품보존에 환경을 고려해야 한다는 점에서 어려움이 따랐고 이야기를 풀어내야 하는 과정에서도 재료와 매체에 분명한 한계점이 있었다.

이러한 한계점에 대한 극복으로서는 먼저 내용적 측면에서 연구자가 이미지를 선별하는 과정에서 걸어두었던 제한에 대해 다시 한 번 점검하고 수정하는 작업이 필요할 것으로 보인다. 그리고 작품을 표현하는 과정에 있어서도 좀 더 다양한 매체들을 접하고 적극적으로 실험하며 활용하는 시도를 아끼지 말아야 할 것이다. 그러한 과정이 해결된다면 현재 구축되어있는 이야기의

구조 또한 확장되고 체계적으로 변화하게 될 것으로 예상된다.

연구자는 본 논문을 작성하는 계기를 통해 본인의 작업세계의 체계를 뒤돌아 보고 다시금 정리해봄으로써 보다 발전된 작업세계를 구축하고 앞으로의 작품제작에 있어 보다 나은 발전의 계기로 삼는 것에 그 의의를 두고 있다.

참 고 문 헌

- 지그문트 바우만, 『유동하는 공포』, 서울 : 산책자, 2009
- 미국정신분석학회, 『정신분석 용어사전』, 서울 : 한국심리치료연구소, 2002
- 장병원, 김광철, 『영화사전』, 서울 : MEDIA2.0, 2004
- 한국사전연구사, 『간호학대사전』, 서울 : 대한간호학회, 1996
- 권영민, 『한국현대문학대사전』, 서울 : 서울대학교출판부, 2004
- 구신애, 『로봇 디자인의 숨겨진 규칙(영화 속 로봇 디자인 이야기)』, 서울 :
산림출판사, 2009
- 월간미술 , 『세계미술용어사전』, 서울 : 월간미술, 1999

참 고 도 판 출 처

Tarsem Singh, <The Cell> DVD, Alliance Canada, 2000

ABSTRACT

A Study on the Imagery Formation of the 'Memory-Hallucination' - Centered on the Researcher's Artwork -

Cheung, JaYeon

Dept. of western Painting

Graduate school of

Sungshin Women's University

This report centrally describes and research one of the work titled 'reminisce of vineyard and hunting dog' which is part of a series of written work, written while the researcher was completing a course in graduate school (2012-2014).

There are things people want to remember but cannot and things they want to forget but remember. Like this, memory is unpredictable and has a characteristic of not being regulated by the consciousness and in most cases it is not arranged in one place and has a confusing image.

The researcher's work especially focuses on unfolding mainly on what he experienced and felt on a certain incident of 'death'. The researcher, instead of bring back his memory perfectly regarding the past incident but accepts

the twisted and mixed properties of this memory, and tries to create a sort of transition by adding a new image to the content and creating a new story.

This story created on the basis of this mixed recollection makes an appearance of two main characters in one scene and designates the title of the story these two characters make as 'reminisce of vineyard and hunting dog'.

The researcher's work has two characteristics in its method of expression. The properties the researchers' work expressed above a flat surface are mainly using dry materials, and only using achromatic colors.

The researcher using this thesis which narrates the superficial content and substantial content specifically analyzes and organizes the story named 'reminisce of vineyard and hunting dog', and tries to make this a better opportunity regarding the better course in production of future works.