

박 영근 교수지도
석사학위 청구논문

기하학적 추상 이미지 연구
-본인작품을 중심으로-

이 논문을 석사학위 논문으로 제출 함

2007년

성신여자대학교 대학원

관화학과

金 俊 埴

기하학적 추상 이미지 연구
-본인작품을 중심으로-

박 영근 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출 함

2006년 11월

성신여자대학교 대학원

관화학과

金 俊 埴

인 준 서

김준식의 석사학위 논문을 인준함

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

2006년 12월

성신여자대학교대학원

논문개요

어느 나라의 예술이건 그 나라의 민족성과 국민성을 반영하고 있음은 말할 나위가 없다. 특히 전통 공예품의 경우는 더욱 문화적 배경과 풍습에 있다고 할 수 있겠다. 농경사회의 생활환경이 동, 서양의 유래 없는 독특한 좌식 문화를 만들고 이렇듯 좌식문화의 산물인 소반은 수직선과 수평선 구조에 의하여 이루어진 가장 단순한 조형구조로 되어 있으며 소반(小盤)의 기하학적 구조는 원시시대 미술에서 나타나는 구조와 형태의 사례에서도 나타나고 선사시대 이래 현대에 이르기까지 주술적, 신비적, 종교적 의미로 일상생활에 나타나며, 우리의 생활공간인 건축 구조물에서도 볼 수 있는 수직 수평의 기하학적 구조에서도 유사한점을 찾아 볼 수도 있다. 이러한 소반의 구조와 형태를 면과 곡선의 모양에서 다시점의 시각으로 사물을 해체하고 재조합을 통해 얻어진 이미지를 화면에서 단순화하고 명확하고 객관적 시각으로 드로잉 과정을 통하여 새로운 형태로 변화되고 변화된 이미지에서 느껴지는 감정을 화면에 개입시켜 새로운 이미지의 형식으로 표현하고자 하였다.

본 논문에 나타나는 작품들은 2002년에서 2006년 까지 제작된 작품을 위주로 서술되었고 연구 과정과 경험을 바탕으로 작품이 표현되었고 작품의 생성 배경에는 일상에서 경험과 생활 집기인 소반을 반복과 시점의 다양화 과정에서 보여 지는 구조적인 것과 공간이주는 이미지와 느낌 등을 절제되고 단순화된 새로운 형의 이미지로 크고 작은 면의 분할과 점, 선, 그리고 곡선 등 감정을 개입시키고 색채는 보다 함축된 시각적 방법으로 표현 하였으며 입체과의 기하학적 이론을 바탕으로 작품의 소재의 선택에

과, 드로잉의 과정, 그리고 본인의 작품에서 보여 지는 사물의 평면적 사고와 형태의 재조합과 전개를 통한 공간의 변화를 피하고 형태의 전개 과정을 통하여 시각적 리얼리티와 작품 제작 과정의 기법을 논하였다.

마지막으로 본 논문은 이러한 전개방법을 통한 기하학적 사고와 표현을 전개하는 과정을 제시하고 돌아봄으로써 객관화된 시각으로 판단 할 수 있는 근거를 제시 하였고 본인의 작품 사진과 도판으로 이해를 돕고자 했으며 결론에서는 본 연구를 통하여 갖게 될 앞으로의 새로운 시도와 발전의 방법들을 모색하는데 목적이 있다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 소반을 통해본 기하학적 추상이미지	3
1) 소반의 선택 동기	3
2) 소재의 의미	8
2. 기하학 추상의 이론적 배경	10
1) 입체파의 성립배경	10
2) 입체파 회화의 공간적 특성	12
3. 작품 전개	17
1) 평면에서의 재구성	17
2) 드로잉(Drawing)을 통한 형태의 재조합	20
3) 제판 및 인쇄	23
4) 작품 설명	28
III. 결론	29

참고문헌

ABSTRACT

도판 목차

[도판1] 공고상	3
[도판2] 개다리 소반	5
[도판3] 파블로 피카소 작 <아비뇰의 처녀들>	13
[도판4] 조루조 브라크 작 <에스타크>	14

작품 목차

[작품1] 般-story I - 1	5
[작품2] 般-다시보기	18
[작품3] 般-story I - 3	19
[작품4] 般-story I - 4	23
[작품5] 般-Story I - 5	29
[작품6] 般-Story I - 6	29
[작품7] 般-Story I - 7	29
[작품8] 般-Story I - 8	29
[작품9] 般-Story II - 1	31
[작품10] 般-Story II - 2	32

I. 서론

현대사회에서 시각의 언어적 이미지는 어느 때보다도 큰 비중과 의미를 차지하고 있다. 더욱이 현대 과학의 기술이 대중문화의 지배는 시각적인 것의 메커니즘에 대한 새로운 인식을 필요로 하고 있다. 시각적인 것을 고유 영역으로 삼아 삶과 인간의 핵심을 드러내는 시각예술은 이러한 상황에서 각별한 의미를 갖는다. 시각예술은 일상 현실을 반영하는 것이 아니라 그것을 적극적으로 변화시키고 재구성 하는 것이기 때문이다.

시각으로 보여 지는 표현에 있어서 기하학적 추상회화는 많은 예술가들의 작품을 통해 재구성 되어 현대적 이미지를 나타내는 중요한 모티브가 되고 있으며 다양한 기법과 재료들이 도입되고 연구되고 있다. 기하학적 사고는 논리적이고 합리적 방법임을 부정할 수 없다. 예술로써 기하학적 회화 역시 이러한 변화와 무관하지 않으며 기하학적 회화가 갖는 단순성, 명확성, 객관성 등의 요소로 인해 시각적으로 전달이 빠르다는 장점을 활용하여 표현의 자유로움과 표현의 도출 방법에 있어서 본인이 이미지를 차용한 소반(小盤)의 형태를 통하여 반복, 분해, 분할의 방법을 반복하고 재조합하면서 화면에서 새로운 형식적 이미지를 찾고 이것들을 통한 지난 일상의 기억과 향수를 논리적이고 합리적 방법으로 표현함으로써 내적인 사고와 화면의 전개를 시도 하고자 한다.

본 연구 작품의 연구 대상인 소반과 전통가구의 시각적인 구성과 구조적 근간을 이루는 수직과 수평의 기하학적 형태를 형태의 변형과 1907년부터 1914년 사이에 프랑스 파리를 기점으로 유럽지역에 파급된 미술 혁신운동으로 인간의 형상을 위한 일점 원근 화법의 공간적 환영주의로 지속된 르네상스 이래 500년간의 미술전통을 파괴하고 시점의 다변화와 분

할된 투시법이라는 새로운 공간의식에 의해 탄생한 입체파의 대상물의 접근과 드로잉 통한 원근법의 파괴로 화면에서 3차원 4차원의 시, 공간의 원근적 사고를 하고 대상을 바라보는 시점의 복수화를 통해서 분해와 재조합을 통한 화면의 확장과 내면의 심상과 조형의 가능성을 다시 짚어 봄으로써, 현재의 작품보다 객관적 측면에서 판단 할 수 있는 근거를 제시하고, 또한 앞으로 발전 방향을 모색하여 발전 시키는데 목적이 있다 하겠다.

본론에서는 소반을 통해본 기하학적 추상 이미지로 본인 작품의 주제가 되는 소반의 선택 동기와 작품의 소재로써 소반의 의미를 이야기 하였고 기하학 추상의 이론적 배경에서 입체파의 성립 배경과 시대 상황을 이야기 하였으며 입체파 회화의 공간성을 다시점의 시각으로 작품을 평면에서의 재구성하고 작품을 드로잉을 통한 형태의 해체와 재조합 전개 등을 통한 새로운 이미지의 구성을 이야기 하였으며 제판 및 인쇄를 통한 동판의 제작 과정과 재료의 소개를 통한 판법의 이해를 구하고자 하였고 작품분석을 통하여 본인의 미숙한 작품의 제작 당시의 감흥과 사고를 판법을 통하여 어떻게 표현 하였는가를 말 하고자 한다.

II. 본 론

1. 소반을 통해본 기하학적 추상이미지

1) 소반의 선택 동기

본인이 주로 소재를 삼고 있는 소반은 "자연관에 바탕을 둔 조형"이란 점에서 이론의 여지가 없다. 그것은 산과 골이 많은 우리나라의 지형이라든가, 거기서 연유한 강과 골짜기의 굽이침, 아리랑의 가락이 만들어내는 음률, 또 이런 것들과 연상되는 한복과 도자기 등의 곡면과 선, 언덕과 산을 닮은 초가지붕, 등등은 모두가 자연관에 바탕한 곡선(曲線)의 특징인 것이다. 그러나 여기서 한 가지 제안하고자 하는 것은 이러한 곡선과 곡면을 위와 같이 단순한 자연미를 나타내는 형태로만 파악할 것이 아니라 그러한 형태 속에서 형태 유지에 필요한 재료자체의 기능적 역할(機能的 役割/Function)과 또 속에는 이러한 기능을 배타하게 된 한국인의 생존(生存)의 의미가 담겨있음을 알아야 될 필요가 있다. 왜냐하면 어떤 형태를 오래도록 보존 유지하기 위해서는 그것이 직선과 직면에 의존하기보



[도판1] 소반 공고상

다는 곡선과 곡면에 의존하는 것이 훨씬 더 효율적이라는 사실과 또 그것을 생존을 위해 장기 사용할 수 있다는 사실이 함께 발견되기 때문이다. 우리나라는 사실과 또 그것을 생존을 위해 장기 사용할 수 있다는 사실이 함께 발견되기 때문이다. 우리나라 전통 소반(小盤)은 그 대표적 예의 하나이다.

소반(小盤)은 [도판 1] 천판(天板), 운

각(雲刻), 다리 등에서 형태의 곡선을 음미할 수 있기도 하지만 오히려 잦은 이동과 사용으로 인한 어떠한 충돌에도 쉽게 파손되지 않도록 방제한 설계에 다름 아니다. 우리는 형태의 곡선과 곡면을 우리 조상들의 자연관에 기인한 천성(天性)의 표현으로만 생각해옴이 사실이었고, 그러한 측면에서만 연구를 해왔음도 사실이다. 그러나 즉 우리 조상들이 전통 공예의 소반의 있어 곡선의 사용은 단순한 자연미의 표출이라기보다는 오히려 소반이 갖고 있는 재료(材料)와 그것의 종류(種類), 물건을 받칠 때의 힘의 탄성(彈性), 또 역학적 기능(機能)과 그에 따른 충돌의 파손을 방지하기 위한 과학적 분석(科學的 分析)이며 기하학적 구조적로서 만들어진 것임을 제시하고자 한다. 이러한 소반의 기하학적 구조의 재해석을 통하여 보여 지는 단순하고 명료한 조형의 요소를 전개하고 소반의 문양에 나타나는 기하학적 근거를 소반의 다리에 새겨진 만(卍)자의 문향과 아(亞)자 등의 문양에서 알 수 있다. 소반은 기능적 역할과 함께 신분과 계급의 차이를 보여주는 역할을 하고 있으며 우리 일상생활의 도구적인 역할과 전통의 멋을 찾아볼 수 있으며 우리의 더욱 많은 관심과 연구가 필요하다고 생각한다.

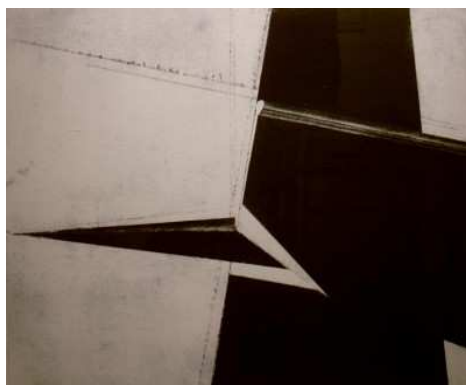
‘경험 되어진 것’ 이것은 과거로 돌아보는 자신의 성찰이다. 우리는 이것이 얼마나 많은 상상의 세계로 우리를 이끌고 상상하고 체험을 통한 경험을 바탕으로 우리는 지금의 편리한 문명의 혜택을 누리며 살고 있고 앞으로의 문명의 발전을 약속 받고 있다고 생각한다. 예술 활동 역시 우리가 체험한 사실 속에서 나타나게 되는데 인간이 느낀 삶의 가치와 감정을 시각화하고 한 개인의 삶에서 비롯되어지는 과거의 체험, 기쁨, 또는 슬픔, 사회의 구조와 환경 속에서 자신이 생각한 견해들을 작업함에 있어서 본질적인 동기를 부여하고, 작품형성에 바탕이 된다. 인간의 모든 영역과 함께 삶 속에서의 체험들은 창작의 구성 요소들 중 가장 근원적인 내면의

[도판2]



[도판 2] 개다리 소반

[작품1]



[작품 1] 般-story I-1 50x70
Etching aquatint 2003

내면의 표현을 접하게 하고 때로는 무의식에서 때로는 경험과 이성을 바탕으로 표현하고 창조하는 것이다. 어릴 적 아이는 울음을 통해서 자신의 의사를 전달하고 점차 사회적 교육과 생활의 경험을 통해 언어와 몸짓, 낙서 등으로 자신을 표현하고 이러한 표현 방법은 우리가 겪은 생활의 경험에서 오는 상처와 만족, 또는 정신적 행복과 불안 등을 잠재적 의식 속에서 끄집어내고 자신의 이성적 감정을 주지하여 작품화 하는 것이다. 누구에게나 있는 표현의 욕구는 아이들이 동네의 벽에 낙서 하듯이, 표현하고 욕구는 본인의 주된 관심사를 거짓 없이 표현 하는 것이다. 이러한 표현의 발산은 언어와 함께 자연스럽게 사회에서 배우면서 성장 해간다.

본인 역시 본인의 경험을 통한 일상생활에서 작품의 소재와의 만남이 우연히 일어났다. 어느 날 빈곤한 밥상에서 이리저리 펼쳐진 식기와 음식물들이 빛에 의해 생기는 그림자와 집기들의 모양에서 조형적 질서를 발견하였으며 완벽에 가까운 면의 분할과 공기의 흐름과 무한한 공간의 에너지를 느낄 수 있었고 밥상을 통하여 연구의 대상으로 친근하게 발전되었다. 대상물의 관점을 상위에 있는 식 재료에 둘 것인가? 아니면 음식물

을 담고 있는 사발이나 수저, 젓가락에 관심을 둘 것인가? 고민하던 중 밥상 속에 숨어있는 놀라운 조형요소와 기하학구조에 매료 되었고 창작활동의 이유가 되었다. 이처럼 우연한 동기로 일상생활에서 가장 쉽고 친근하게 접하고 있는 대상을 소반을 바라보는 시점의 변화와 논리적 전개와 해체 그리고 재조합의 과정을 연구하게 되었고 대상물에서 새로운 이미지의 생성과 다른 공간의 체험을 찾고자 한다.

본인의 작업에서 가장 큰 비중을 차지하는 기하학 형태는 논리적이고 형식화된 분석적 도형형식도 갖고 있으며 인간의 이지적인 사고 체계에 의해서 창조된 간결한 형태로 이루어 낸 추상의 형태를 차용도 하고 있다. 그 중 삼각형과 사각형의 형태는 본인 작업에서 주로 쓰이는 모티브이다, 이 면들과 선들의 소반의 조합과정에서 자연스럽게 생겨나는 집합체이며 화면을 만들고 조형적 관심을 가져다주는 역할을 한다. 이런 점에서 추상 미술의 표현 매체를 대상으로부터 보편화된 기존 언어의 개념이나 가시적 경험 세계인 외계 자연의 구상에 의하거나 그 비 은유적인 표현 양식과 가장 기본적으로 기하학의 거의 모든 성질의 해명은 삼각형의 성질의 해명이 기본이 되어 이루어진다. 이런 삼각형의 기본을 만든 요소 중 ‘점’은 그림 그리는 기초 평면과 일단 부딪침으로써 생겨나는 경과로, 최고 간결하며 가장 개별적으로 침묵과 언어를 연결한다. 점은 시간적으로 가장 간결한 형태이며 ‘시작’이나 ‘원천’을 의미한다. 본인의 작업에서 점은 기하학 도형을 만드는 중요한 요소이며 화면에 의도된 점으로써, ‘삼각형’의 형태를 만들고 소반의 전개를 통한 의도된 드로잉에 의해 화면에 점을 찍고 삼각형의 형태를 겹쳐서 시각화 하는 것이다. 점은 <다른 기하학적인 형태나 자유자재로 임의의 형태를 취하려는 경향을 발전시킬 수 있다.>또한 점은 점선으로 나타나서 아직 형태를 이루지 못하고 공간을 만들기를 원하는 지향성을 가지기도 한다.

기하학에서의 <선은 무수히 많은 점들의 집합이며 또한 눈에 보이지 않는 본질이다.>¹⁾ 이것은 점이 움직여 나간 흔적이며 정적인 것에서 역동적인 것에서의 비약인 것이다. 본인의 작업에 나타나는 선은 지난날의 흔적 이라면 삼각형이나 사각의 면들의 집합체는 과거와 현재를 이어주는 중심에 이르는 '경계'의 성격을 갖는다. 주로 삼각형의 공간 안에 독자적인 선의 성격을 떠난 빗금 친 선은 지난날의 잔영이나 향수를 나타내는 의미가 담겨있다. 직선은 차고 무한한 움직임의 가능성 중에서 가장 간결한 형태이다. 직선들도 그의 다른 고유성 이외에 중국적으로 면을 낳고자 하는 욕망을 자체 내에 가지고 있다. 이것은 보다 더 자체 내에 폐쇄된 본질로 변하려는 욕망이다.

면은 점이나 선에 비해 <기하학적으로나 회화적으로나 시각적으로 지각되는 영역이다.>²⁾ 면은 막 생겨나려는 상태에 있고 각 직선은 이를 위한 하나의 다리가 된다. 면의 존재 방식은 점이나 선에서 생성된다. 점이라는 극히 제한된 한계에도 무수히 많은 점들은 기초 평면을 형성하기도 하며, 선은 예를 들어 곡선에 의해 생기는 원과 타원형의 면, 직선에 의해서 생성되는 삼각형과 같은 기초적인 면을 생성한다.

본인의 작업에 나타나는 면들은 주로 예각을 가진 삼각형과 사각형이 대부분인데 <가장 긴장된 각이기도 하며 가장 따뜻한 각이기도 하다.>³⁾ 본인의 그림에서의 면은 과거와 현재를 이어주는 정거장이다. 면이 보여지는 따뜻한 공간 안에서 가장 푸근하고 밝은 희망을 품게 한다. 화면 중앙에 있는 면들은 의미 있는 공간들과 어우러져 과거, 현재, 미래를 이어주는 관계성을 점, 선, 면의 회화의 기본요소로 상호 작용하여 요소간의 특성을 최고조로 극대화시키고자 하였다.

1) 데이비드·A·라우저 저/ 이대일 역 「조형의 원리」 p.17 참조, 미진사, 1987, 서울

2) 예민혜 「회화에서의 점, 선, 면 연구」 동아대학교 석사학위논문, 1994, 서울

3) 칸딘스키 저/ 차봉희 역 「점, 선, 면」 p. 61 참조, 열화당, 1979, 서울

이러한 점, 선, 면의 상관관계를 간략하게 기술한다면, 작품에서 이들은 화면을 구성하는 근원임을 이것은 위의 세 요소들이 회화의 기본요소로서 서로가 따로 존재하는 것이 아닌 상호 작용하여 요소간의 특성을 최고조를 극대화하고 있음을 보여주고자 했다. 선과 점은 지난날의 아련한 추억과 기억을 주며, 면은 현재의 모습으로 과거와 현재를 이어주는 고리이며 이것은 각각의 요소들이 독립적으로 존재하면서도 작품에서 상호간의 유기적인 부딪힘으로 인해 화면의 이미지를 견고히 하는데 결정적인 역할을 한다.

2) 소재의 의미

예술작품에 있어서의 형태는 인간의 의지의 눈으로 포착한 형상의 본질적 특징이라 할 수 있다. 그것은 이미지를 전달하기도 하며 어떤 의미를 담는 실체이기도 하다. 그러나 현재 눈에 들어오는 거에 의해서만 형태가 규정되는 것이 아니라 현재의 이미지는 과거의 형(形)의 기억과도 관계되는 것이며 자신을 표현하기 위해서 자신에게 심정적으로 공감되는 형태를 선택하여 사용하기도 한다.

본인은 소반이주는 형태에서 다시각을 통한 형태들의 해체와 구조적 특성에 맞게 왜곡, 과장, 생략 등의 변형을 통해서 새롭게 표현되어 진다. 그리고 이러한 형태들을 변형 또는 왜곡하는 과정에서 드로잉을 통한 사물의 고유의 형태로부터 벗어나는 것으로서 일반적으로 자연에 주어진 비례를 무시 하고 내적 감정을 개입하여 만들어진 상징을 본인의 조형의지에 따라 대상의 기하학적 구조와 특성을 살리면서 간결하고 명료하게 변형되어 새로운 형태로 나타난다. 다시 말해 대상의 기초적인 개념위에 본인의 미적 감수성과 사물의 변형되고 생략된 이미지를 날카로운 선과 절제된 면에 의

해 표현하고 단순한 형태로 탄생된 소반의 조각들이 새로운 형태로 시각화 되어 화면에서 여러 가지의 선들과 교차되어 표현되고 있다.

본인은 이미지를 전달하는 과정에서 담고 있는 소반의 형태는 소반이 주는 단순화된 이미지에 나타난다, 색채는 단순화된 형태와의 상호 불가분한 인연으로 화면을 만드는데 작용한다.

또한 본인은 색채를 통해 그 자체의 심미적 세계와 시각적 표현을 할 뿐만 아니라 본인의 정서적 감정을 표현한다.

색채는 인간의 감정에 직접적으로 호소하는 풍부한 내적 묘사를 하는데 없어서는 안 될 중요한 요소이다. 색채는 인간의 정신세계와 물질에 커다란 영향을 준다. 또한 감각으로 인하여 무의식중에 우리의 기부이나 기질과 행동에 영향을 미치게 되며 색에 대한 반응은 감성적이며 직감적이다. 그래서 색채는 인간의 감성을 대변해 주는 역할을 하게 된다. 색을 받아들이는 데 있어서 우리는 인식적인 통제력보다는 직감적이고 본능적인 경험을 낳는다. 색이 곧 감정이라는 말이 있듯이 각각의 색은 하나의 언어가 되어, 인간내부에까지 파고 들어가 다양한 심리적인 반응을 자아내는 것이다. 그래서 회화의 주목적인 작가의 상상력 표현을 가능하게 해주는데 있어서 색이 주는 효과는 실로 막대한 것이다.⁴⁾

색채는 나름대로 독특하고 고유한 표현을 가지고 있으므로 각자의 색채는 다른 의미를 내포하고 있다. 어떤 색의 외양은 시간과 공간에 따라 달라 보일 수도 있으므로 색상 그 자체는 주관적 심상의 반로인 것이다. 형태의 변형 혹은 왜곡이 있듯이 색채에서도 단순한 외계의 재현에서 벗어나 내부 세계로 시선을 돌려 색채의 변형을 가능하게 한다.

본인 역시 소반의 조형적 이미지를 주관적 감정과 객관화된 시각으로써 바라보고 이성적 시각으로 대상을 드로잉과 형상의 재 조화와 상징화를 통

4)Rene Huyghe. 「예술과 영혼」 김화영 역. 열화당. p.195

해 명료하고 단순화된 이미지의 색채들을 절제하고 모노톤의 회색조를 통해 화면에서 면과 선, 점으로 그리고 변형되어 나타나고 이미지를 재구성하여 화면을 적절하게 배치하며 작품에서 강조할 대상과 전체적인 이미지의 조화를 생각하며 구성을 하게 된다. 이러한 이미지들을 표현하기 위해 기법, 날카로운 선들과 크고 작은 점, 중첩되어 나타난 면들과 절제된 색채 등을 사용하였다. 그리고 이러한 과정을 거쳐 표현된 작품들은 이미지의 강조와 창조적 미의식과 주제의식을 가질 때 새로운 창작의 기폭제가 될 것이다.

2. 기하학 추상의 이론적배경

1) 입체파의 성립배경

1900년대에 이르면서 세계는 차츰 희망과 두려움이 공존하는 시기가 되었다. 표면적으로는 수십 년 간에 거친 정치적 안정기였고 과학에서의 진보가 물질적인 풍요를 안겨 주었지만, 그 이면에서는 실증주의에 반발하는 징후가 사회 전반에 걸쳐 나타나고 있었으며, 이는 세계 전체를 하나의 단위로 다룰 수 있다는 가능성을 암시해 주었다. 이러한 상황은 그 시대 예술사의 여러 부분을 이해하는데 많은 도움이 된다. 19세기 자본주의의 미학은 초월적인 관념론에 반하여 비종교적이고 무신론적 관념론에 접근한다. 회화나 조각 같은 고유미술의 소산은 대상적인 반발에 맞서면서 이루어 졌는데, 마네Eeouard Manet, 드가 Edgas Degas같은 화가들은 당시 중산계급의 생활을 표현할 수 있는 새로운 길을 찾았다.

자연주의적이며, 새로운 주제로 변천함에 있어 개인적인 것, 또는 스쳐 지나가는 순간을 표현하려는 그들의 열성은 그들이 지니고 있는 능력보다

위대한 것이었다.

모네Claude Rodin는 자연에 대한 느낌을 표현할 수 있는 새로운 수단을, 로댕Augeate Rodin은 초상에 대한 새로운 접근 방법을 얻었다. 드가의 인상주의가 순간적인 것을 추구하는 것처럼 마네의 명암법은 큐비즘을 예고한다. 이와 같은 시대정신의 분위기 속에서 싹트기 시작한 20세기 미술운동은 표현주의, 야수파의 탄생과 더불어 큐비즘의 탄생에 기여한 시대적 변화라 하겠다.

과학과 함께 변화한 시대정신과 더불어 큐비즘의 탄생에 직접적인 영향을 끼친 또 하나는 Paul Ceanne이다. 세잔은 자연을 묘사하고 싶어도 할 수 없었다. 태양을 복제하는 것은 불가능하다는 것이며 그것을 다른 것 즉, 색채로 보여주지 않으면 안 된다는 것을 발견했을 때, 비로소 그는 자기 자신에 만족할 수 있었다. 색채는 회화의 기본적인 수단으로서의 색채이지, 그 자체에 회화적 목적이 있는 것이 아니며 시각에 의거한 색채 위주이거나 마음을 반영하는 색채가 아니라는 것이다. 이러한 세잔의 색에 대한 세잔의 열정은 인상파가 부정한 물체의 고유한 색을 인정하기 시작했고 물체의 색은 빛의 변화에 의해 다소 변화를 겪기는 하나 일정한 색채가 있다는 것을 주장 하였다. 형태에 있어서도 인상파들에게 사물을 속박 시키는 요인은 형체 없는 요소들 즉, 빛이나 그 빛을 분산시키는 분위기였다. 그러나 세잔의 형태는 각각의 형상들이 부속되는 어떤 비물질적인 조화로 유도된다. 또 부피와 질량감을 표현하려 하였으며, 그 부피와 질량감의 표현으로 깊이 있는 공간이 느껴질 수 있도록 노력 하였다.

또한 그는 인상파 그림이너무도 불안정한 감각을 가지고 있다고 생각하고 모든 회화는 텅생으로 뒷받침 된다고 강조 하였다. 이것은 아무리 일시적으로 눈에 보이는 색채와 형태라도 본질적으로는 물체는 물체대로 있기 때문에 그 물체를 떠나 표현이라는 것은 있을 수 없다는 뜻이다. 그래서

그는 모든 사물의 기본적 형태를 규명하여 그 기본적 형태로서 영원히 불변하는 공간적인 입체적 자연의상과 내면의 상을 표현 하였다. 세잔의 이와 같은 관점은 그의 조형 이론에 의거 기하학적인 형으로 파악된 사물의 본질 분석이 가능하게 되었으며, 큐비즘에 커다란 영향을 끼치게 되었다.

2) 입체과 회화의 공간적 특성

큐비즘이란 1907년부터 1914년 사이에 프랑스 파리를 기점으로 하여 유럽지역에 파급된 미술 혁신운동으로 인간형상을 위한 고전적 규범과 일점 원근화법의 공간적 환영주의로 지속된 르네상스 이래 500년간의 미술전통을 파괴하고 시점의 다각화와 분할된 투시법이라는 새로운 공간인식에 의해 창출된 새로운 미술전통의 한 주류이다. 예술사상 15세기 원근법을 제1의 혁명이라 한다면 그 이후 제2의 혁명은 20세기 초 큐비즘이라 할 정도로 현대의 추상예술을 잉태시킨 큐비즘이 차지하는 위치는 대단하다. 따라서 피카소나 브라크를 중심으로 나타난 입체과의 출현은 현대미술의 시작을 알리는 시발점으로 인식되고 있다. 피카소와 브라크 등의 화가들에 의해 20세기 초 프랑스 파리에서 전개된 입체과는 대상을 파악함에 있어서 자연의 모든 형태는 원통형 원추형 구형에 기본을 두고 있다. 고 주장한 후기 인상과 화가 세잔의 선구적 추상이론에 따라 모든 대상을 기하학적 입체형태로 환원시킨 뒤 환원된 대상을 다양한 방향의 시점에서 보이는 대로 기하학적 요소로서 분해하여 화면위에 재구성 하였다. 피카소의 아비뇰의 처녀들이 그 최초의 작품이라고 하나 1908년에 브라크가 에스타크에서 그린 풍경화를 마티스가 ‘퀴브, cube(불. 입방체란 말)란 말로 그것들을 평했던 것이 그 명칭의 시작이 되었다. 입체과는 과거와 달리 대상을 더 이상 구상적 사실적으로 재현하지 않고 추상적 기하학적 조형

[도판 3]



[도판 3] 파블로 피카소 (아비뇰의 처녀들) 캔버스 유채 243.9×233.7 1907

요소들에 의해 재구성함으로서 20세기 추상예술의 가능성을 선도적으로 제시하였다. 20세기 초의 예술가들을 매혹시킨 것은 형을 다루는 데 있어서 공간상에 나타나는 자유스러움이었다. 시간과 공간을 철학적으로 규명하기 시작한 것은 칸트였으며 그는 1787년 그의 ‘순수이성비판’ 중의 선험적(先驗的)⁵⁾감성론에서 공간과 시간의 정의를 엄정하게 규정지음으로서 철학적 논쟁의 씨를 뿌리게 되었다. 그는 인식에 어떠한 것이 주어지기 위해서는 시간과 공간이 전제되어야 하는데 모든 표상은 그 대상이 감각 바깥의 것이던 안의 것이던 표상이상내적 심성에 속하고 이 내적 심성은 내감의 형식 즉 시간에 따른다고 하였다. 따라서 내적이든 외적이든

5) ‘초월론적’이라고도 한다. 중세 스콜라 철학의 용어인 transcendentailis는 각범주를 초월하여 모든 존재하는 것에 적용되는 개념으로서의 존재 진 선 미 등을 뜻하였다. 이것을 칸트가 ‘대상에 관한 인식이 아니라 오히려 선천적으로 가능 한 범위에서의 대상 인식 방법에 관한 인식’을 뜻하는 근대적 인식론의 용어로 전용 하였다.

[도판 4]



[도판 4] 조로주 브라크 (에스티크) 캔버스 유채
73×59.5 1908

어떠한 직관이라도 모두 시간을 선형적 조건으로써 전제하므로 시간이 공간보다 논리적으로 또 선형적으로 직관이 있어 우선한다고 하였다. 즉 공간을 생각할 수 없는 데서는 시간은 폐지된다는 주장이다. 이러한 철학적 규명에 이어서 1901년 막스 프랑크는 양자이론을 발표하였고 1905년 아인슈타인은 특수상대성이론을 발표 시간과 공간의 자연과학적 해석을 함으로써 그 철학적 고안을 뒷받침했다. 시간과 공간의 개념은 철학적인 성찰과 아울러 아인슈타인의 상대성 이론에 엄정하게 규정됨에 따라서 그 보편타당성이 조형예술에도 크게 영향을 미치게 되었다. 조형예술이 공간 형성적 예

술이라는 점에서 시간과 공간은 서로가 서로를 규정지으며 상호의존을 통해서만 의의가 있다는 해석의 영향을 받는 것은 당연하다.

공간적 요소를 다루는 조형예술은 작품과 감상자의 만남에서 이루어지는 심리적시간성 작품자체내의 고유한 시간 그리고 작가와의 관계에서 일차적으로 끝나 버릴 수 있는 창조행위 등 시간과 밀접한 관계를 가지고 있기 때문에 시간과 공간을 분리하여 생각 할 수 없다.

S.Giedion은 그의 저서 Space time and architecture에서 20세기 초 10년 이래 사고와 감정의 별도 영역인 과학과 예술에서 시간과 공간의 유사성을 인정할 수있다고 말하여 동일한 개념을 지향하는 두 영역의 등장시기가 일치함을 강조하고 있다. Bruno zvi도 공간과 시간을 수렴한 수학이나 아인슈타인의 동시성 개념에의 공헌 없이는 입체주의나 신조형주의 구성주의 미래주의와 같은 후예들은 불가능했을 것이라고 말하였다. 3차원 개념에 시간이 부가된 4차원의 개념은 입체파를 형성했으며 이러한 4차원의 표현을 취한 큐비즘의 회화는 시각적 이라기보다는 이지적 관념적인 사상의 예술이며 르네상스 이래 조형예술의 근본을 뒤흔든 혁명적인 사상으로 이루어진 예술이다.

큐비즘은 공간파악에 있어서 일면적인 르네상스 원급법이 무너지는 계기를 마련해 주었다. 공간의 특징에서 그것은 보는 사람의 관점에 따라 변화한다는 사실 그래서 공간의 특징을 본질적으로 파악하기 위해서는 감상자 스스로 공간 가운데 서야한다는 최초의 자각이야말로 큐비즘의 역사적 공적이라 할 수 있다. 전통적 원급법의 회화는 한 개의 시점에 의한 공간 해석이었기 때문에 일단 그려진 작품은 고정된 감상자의 시선으로만 보여졌으나 큐비즘에서 보여 지는 선은 정면과 측면을 동시에 보여주고 있다. 즉 형태는 정면에서 보여 지며 전경에 있는 사물은 평면적으로 보여 진다. 감상자의 시야는 수많은 서로 다른 시점으로 확대되어 보이는데

마치 감상자가 점에서 다른 점으로 이동하는 것처럼 위와 아래를 동시적으로 보여주고 있다. 이것은 그림이 존재할 수 있는 요소로 구성되어지는 평면들과는 근본적으로 구별될 수 없는 일련의 색의 정면성으로 왜곡, 절단, 변형시키게 된 것이다. 즉 알아보기 쉬운 주제들이 화면 안에서 변화되어 재구성되어 있고 또한 색채의 정면성으로 단편화되어 구성되어지고 있음을 알 수 있다. 이것은 대상을 관찰하는데 있어서 르네상스적인 시각으로부터 작가정신을 완전히 해방시킨 변형되고 동시적으로 모순되지 않은 시각적 개념들을 기하학적인 투시법의 주관적인 사고를 수단으로 하여 설명하고 있는 것이다.

종래의 역사를 회피하려고 시도했으며 그 결과 시각적인 표현 면에서 전통적인 투시법과 조소적 형태를 거부하고 그 대신 색의 면으로 이루어진 회화로 가치와 표현적인 직접성으로 눈을 돌렸다.⁶⁾ 큐비즘의 조형적 공간에 있어 평면상의 존재는 점과 선과 면이기 때문에 정해진 평면상의 공간에 균형 잡힌 질서로써 선이나 면을 분할하여야 하며 그러한 작업이 계속됨으로써 진실한 공간인식을 얻을 수 있다는 것이다. 다시 말해 회화 평면에 여러 가지 방법으로 통합된 선과색의 형태의 추상적인 배열을 통하여 회화의 공간이 완성된다는 의미이다. 큐비즘은 시각적 원근법의 단절과 동시표현의 새로운 회화적 공간을 창조한 것이며 원근법의 부정은 당연히 화면의 평면화를 가져왔고 대상의 동시표현은 시각적 계속의 관념을 회화에 불러들일 것이다, 이것은 종래의 회화에 대하여 시각적 공간적 변화를 이룬 것이며 시각의 리얼리티를 떠나서 정신적 리얼리티를 창조한 것이다. 즉 큐비즘은 화면을 시각적 묘사에서 정신적인 재결합이 창조로 높이는 것에 의해서 종래의 회화 개념과 구분되는 새로운 회화의 장르를 열어 놓고 있는 것이다. 우리가 대상을 관찰하는 시각적인 방법이란 하나

6) L. 벤투리, 「미술 비평사」, 김기수 역 (서울:문예 출판사, 1988), p.384.

의 고정된 시각으로 대상을 일시에 파악하는 것이 아니라 작가의 정신 속에서 공식화되고 논리화된 밀도 높은 경험에 의해 파악되는 것이다. 이러한 인식을 바탕으로 큐비즘의 화가들은 물체의 여러 단면을 한 면에 표현하고자 하였으므로 여러 각도에서 보는 진실을 하나의 화면에 공존시킴으로서 더욱 대상에 대한 진실을 표현할 수 있고 감상자에게도 대상에 대한 설명을 보다 더 진실하게 할 수 있었던 것이다. 이렇듯 큐비즘은 예리한 이성을 새로운 무기로 하여 인상주의가 닦아온 돌파구에 새로운 근대예술을 위한 조형작업을 시작하였다고 볼 수 있다. 그러나 본질적으로 인상주의적 혁신이 감각적 혁신에 머무르고 있는데 반하여 큐비즘은 이지적이며 정신적인 혁신까지 진보 하였다는 점이 높이 평가되고 있다.

3. 작품의 전개

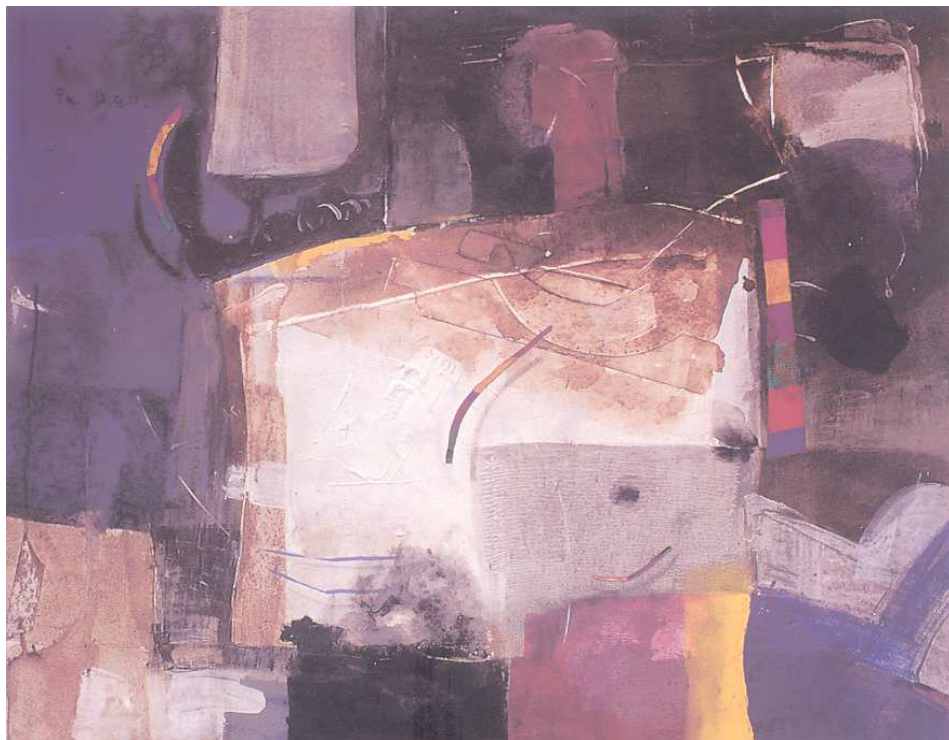
1) 평면에서의 재구성

우리는 사물을 시각을 통하여 지각하고 또한 사고한다. 그렇기 때문에 시각예술을 하는 사람들에게는 시각적 표현이 매우 중요한 문제일 것이다.

이렇듯이 우리는 시각적 이미지를 통하여 자신의 이야기와 생각을 통하여 자신을 표현하고 그림이라는 매개체로 소통하고 있다. 어떻게 작품을 시각화 할 것인가? 이것은 그림을 시작하면서 지금 이 시점까지의 마음속 깊이 묻어둔 화두 중 하나이다. 덩그러니 비어있는 화면을 바라보며 비어있는 공간에 어떠한 이미지를 만들 것인가를 생각한다.

관화를 하기 전 본인은 표현주의 추상을 하고 있었다. 돌아보면 그 당시에 지금과 일관된 주제를 가지고 작업하였다, 하지만, 지금의 관화

[작품 2]

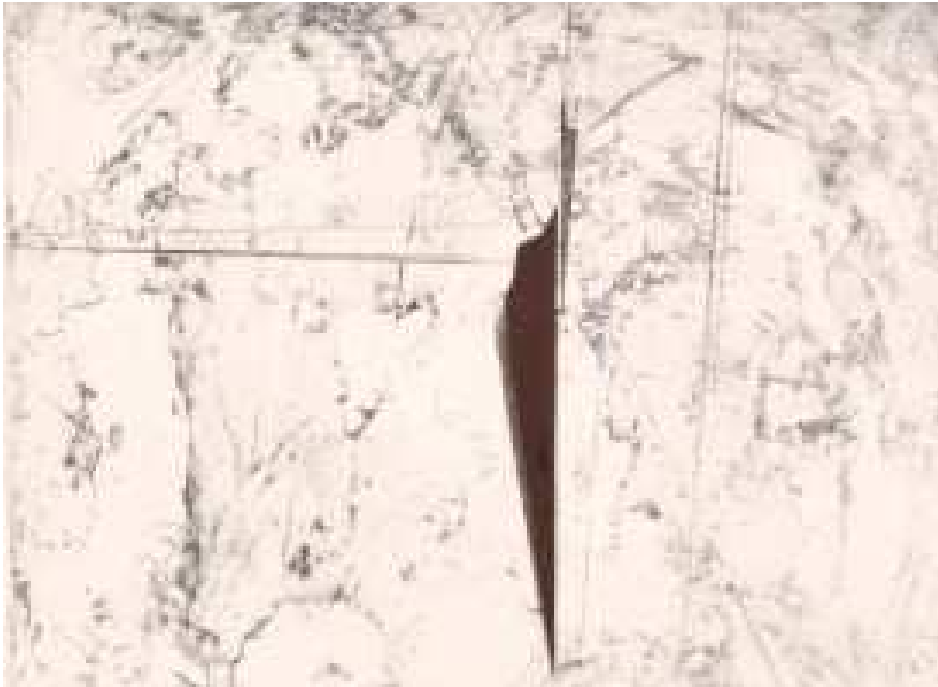


[작품 2] 般-다시보기 30호 혼합재료 1994

작품과는 여러 가지 다른 이미지를 가지고 있다. 이것은 판화가 지닌 재료적 특성과 작업여건이 변화된 이유가 가장 클 것이다. 여기에서 그 당시 작업했던 회화 작품과 지금의 판화작품을 시각적으로 분석해보자.

첫째로, 회화 작품에는 많지만 전통오방색을 위주로 색채를 사용하였고 커피를 이용하여 주조색으로 브라운(Brown)의 색채를 얻었다. 화면을 겹치고 소반을 다각도로 관찰하고 전개하였는데 형태를 배제한 면의 변화에 초점을 맞추었다. 판화에 나타난 색채는 회색조의 모노톤으로 처리하였고 이것은 회색조의 모노톤이 주는 단순한 이미지가 클 수 있다는 생각에서 색채를 절제하고 형태 또한 대상을 여러 각도에서 본 이미지를 단순화하여 화면에 배치하였다.

[작품 3]



[작품 3] 般-story I-3 50x70 Etching aquatint 2003

회화 작품에서는 큰 면과 작은 면들을 중첩하면서 화면에서의 공간감을 유도하였다, 하지만 판화작품에서는 단순화된 형태위에 시각적 긴장감을 주기위해 선의 강, 약의 변화를 주고 면을 단순화하여 이미지를 더욱 강조해주는 역할을 의도하였다.

[작품 3]의 작품을 살펴보면 시각적으로 불안한 느낌을 준다. 수직수평의구조에서 거꾸로 조합된 삼각의 면들은 시각적으로 때로는 편안함을 주고 날카로운 선들은 차갑고 이지적인 느낌을 주며 자연스럽게 번져 있는 점들은 군집은 화면에서 선과 면들을 자연스럽게 이어주는 역할을 하고 있다.

화면 중심에 역 삼각의 검은 면은 가벼운 공간에서 화면의 중심으로 시선을 모아주고 날카롭게 번어있는 가늘고 굵은 선들은 이 어두운 면을 받

쳐주는 역할을 한다. 중앙 삼각의 면에 교차하는 각기 다른 선들과 점들은 화면을 중심으로 모아주는 역할을 하고 있다. 이러한 선들과 면들은 소반이라는 대상의 이미지에서 ‘동시적 시각’으로 사물의 다양한 관점들을 여러 각도에서 바라보고 전개하여 시점의 복수화로 단 하나의 이미지 속에 융화 시켰다.

2) 드로잉(Drawing)을 통한 형태의 재조합

드로잉(Drawing)은 ‘그린다(To draw)’, ‘선을 긋다(To draw line)’는 지극히 물리적인차원의 말에서부터 선을 통한 형태의 창출, 또는 심상의 표현이라는 보다 의미화한 말에 이르기까지 다양한 개념을 포괄하고 있다. 선의연장인 형상은 시각현상의 일부인 지각의 작용에 있어서 색채나 질감보다 우선적인 개념인 까닭에 선적인 표현에 의해 이루어지는 드로잉은 본질적인 의미를 지니고 있다 할 것이다. 그러므로 드로잉이라는 개념은 미술에서 근본적인 의미를 지니고 있을 뿐만이 아니라 그것이 함축하고 있는 의미의 다양성으로 말미암아 오늘날 중요한 미술적 문제의 하나로 여겨지고 있다.⁷⁾

전통적인 매개체 볼 때 드로잉은 물질적인 재료의 측면 즉 종이에 본질적으로 그래픽적 도구들인 흑연, 목탄, 그리고 펜으로 그린 그림으로 정의되어 왔다. 그리고 특성으로 보면 드로잉은 선, 윤곽화, 동작에 관계되는데 반해, 회화는 색채, 표면 얼룩에 관계된다. 현대적 개념의 드로잉의 그 미학적 활동의 주요범위는 표현적인 것이라 할 수 있다. 이러한 범위의 문제에 처음으로 관심을 나타낸 것은 사진술의 등장(1830년경)과 거의 비슷한 시기에 대두된 인상주의로서 이때부터 회화는 그 전통적 재현의

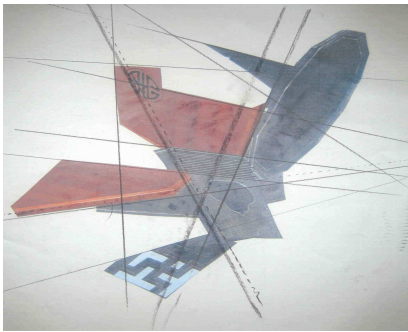
7) 김복영 「현대드로잉의 탄생」 (공간 1997 10월호 p72)



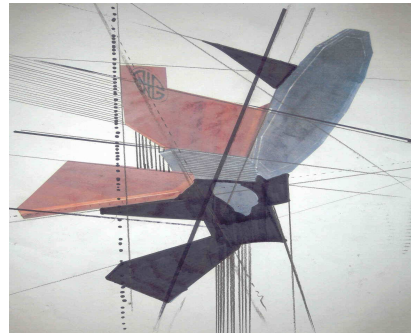
과정 1



과정 2



과정 3

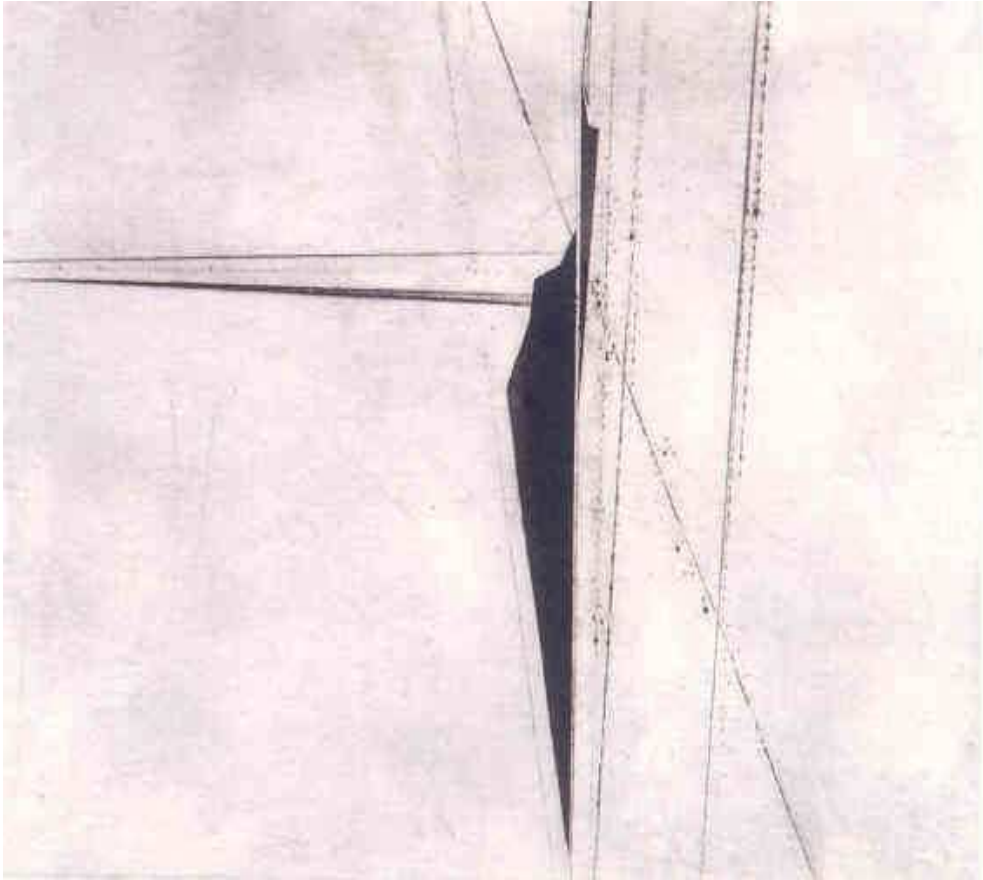


과정 4

기술을 거부 할 수 밖에 없는 필연적인 상황에 느낌을 나타내려고 하였으며, 야외의 대상물을 직접 보고 그림으로서 주제에 대한 화가의 예리한 첫 인상과 완성된 그림사이의 차이를 극복하기 위해 선묘와 색채와의 일원적인 표현방식을 시도하게 되었는데, 드로잉의 확장을 의미 하는 것이다.⁸⁾ 위에서 언급된 바와 같이 드로잉은 구석기시대 원시인들이 남긴 동굴 벽화나 암각화에서도 찾아 볼 수 있으며 또한 현대의 어느 드로잉 못지않은 선묘를 보여주고 있다. 본인의 작품 ,제작과정에서 드로잉 적 요소를 찾아보면 우선 작품의 제작 과정 에서도 드로잉이 시작되었다. 우선 작품의 연구대상인 소반을 다각도로 관찰하고 여러 각도에서 사진을 찍고 사진을 자르고 오려낸 이미지를 종이에 붙이고 재조합하여 직선, 사선,

8) 채현정 「형상을 통한 인간의식의 상징적 표현 연구」 (홍익대학원 석사청구논문 1998) p22

[작품 4]



[작품 4] 般-story I-2 50x70cm Etching aquatint 2003

수직 수평선을 이용하여 드로잉 한 후 원하는 이미지를 얻을 수 있었다. 이러한 방법들은 입체과 회화의 시점의 복수화를 통한 대상의 분해라는 점에서 본인의 작품의 전개방법과 유사한 점들이 많다고 하게됐다.

[작품4]에서 보여 지는 수직선과 수평선 사선 등은 무한한 침묵과 평화 속에 무한한 상승감과 긴장감을 주고 날카로운 이미지에서 시각적으로 절제된 형태의 단순화된 이미지를 통하여 화면을 간결하고 담백한 화면을 유도한다. 이러한 화면들은 복잡하고 산만한 이야기를 직접적으로 담아냄

으로써 불필요한 이야기를 군더덕이 없이 표현 하고 싶은 마음에서 간결하고 단순한 이미지를 만들었다. 다각적인 시각을 통한 선이나 면들은 겹침과 반복된 이미지와 선들의 날카로움을 통한 긴장감 부드럽고 연고 선을 연결해주는 점들의 표현을 목수가 나무에 먹줄을 튀긴 듯한 느낌으로 또는 소반을 목수가 나무를 다듬고 가공하는 마음으로 화면을 다듬고 이미지의생성과 재조합 왜곡을 통한 화면에서의 공간의 확장과 변화를 피하였다.

이렇게 본인 작품에 보여 지는 다시각적 드로잉의 요소는 소반이 가지고 있는 구조적 특성을 다른 시각으로 변화되어 강조 해주고 공간의 확장과 박진감 있는 화면을 만들어준다.

3) 제판 및 인쇄

우리는 거리에 넘쳐나는 인쇄물의 홍수 속에서 살고 있다. 거리의 골목마다 인쇄물과 종이들이 넘쳐나고 있다. 인쇄라는 매체는 우리 생활에 얼마나 많은 문명의 혜택을 주었는가는 굳이 설명을 하지 않아도 잘 알고 있을 것이다.

우리는 인쇄의 제판법을 이용하고 판이라는 매개체를 통하여 생각하고 느끼고 화면을 채우는 작업을 한다. 이러한 매개체를 이용 하다보니 직접 표현 방법으로 작업을 하는 방법과 작품의 제작 과정이나 느낌이 사뭇 다르다는 것을 느낄 수 있다. 직접적으로 표현하는 일반 회화작품에 비해서 신경이 많이 쓰여 짐을 철저한 작업계획이 요구된다. 그렇지 않으면 본인이 의도한 표현이 원활하게 이루어지지 않기 때문에 고도로 숙련된 기술도 필요 하거나와 화면을 구성하고 의미를 부여하는 일 또한 판화가 가진 특징 일 것이다 또 판화는 다른 회화작품에서 볼 수 없는 “복수제작”의 의미 이다. 이 복수 제작은 대중들로 하여금 질 좋은 미술품을 쉽게 접할

수 있는 기회도 제공 한다. 이렇게 우리의 생활 주변에 밀접하게 관계가 있는 판화는 여러 가지의 판법을 가지고 있다. 그중에서 본인은 본인 작품에 차용한 판법은 에칭 아퀴틴트(Etching, atint), 그리고 디지털프린트(Digital print)의 기법을 사용 했는데 [작품 1,3,4,5,6,7,8] 같은 경우는 에칭 아퀴틴트(Etching, Aquatint)의 기법을 사용하고 있다. 판에 플레이트를 하고 안료를 바르고 종이위에 옮기는 작업을 하였다.

동판과 아연판비교

구분	성 질	비고
동 판	오목판을 하기 가장 적합 하며 섬세한 표현과 뷔랭이나 철침 로커등 섬세한 표현이가능하고 산의 반응에 일정하고 압력을 충분히 견딜 수 있는 저항력을 가졌다.	본인 작품에 적용
아연판	분자구조상 거칠게 부식되며 뷔랭이나 철침 로커등 섬세한 표현이부적절하며 부식된 홈의 가장자리와 안쪽이 매우불규칙하다.	

첫째: 우선 판의 이미지에 맞게 크기와 두께를 정하고 절단면을 정리 한다. 이때 판은은 보편적으로 아연판과 동판을 주로 사용한다.

이 두가지의 판 들을 비교하여보자.

둘째: 흐르는 물로 세척 판위의 기름성분을 제거한다.

셋째: 용도에 맞는 바니시(그라운드)를 칠한 후 말린다.

넷째: 원하는 이미지를 그리는데 최종 작품을 얻을 때 좌, 우가 바뀌기 때문에 유의해야 한다.

다섯째: 부식조의 산에 넣어 부식 시킨다.

여섯째: 원하는 이미지위에 니들이나 여러 가지 기구들을 사용하여 이미지를 그려 넣는다,

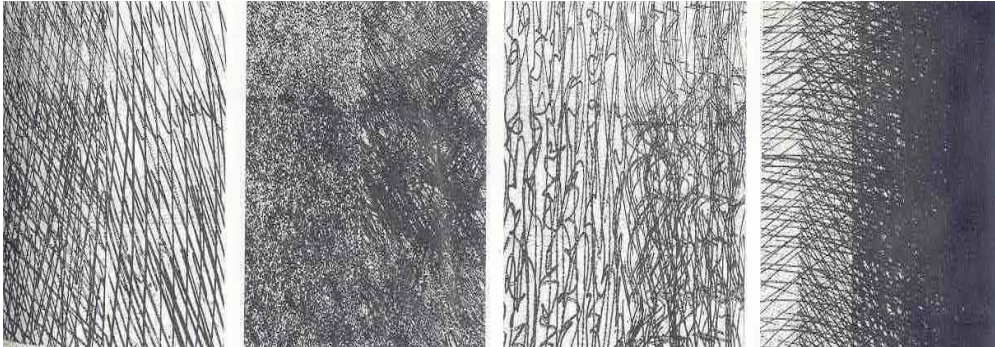
바니시(그라운드)의종류

종 류	특 성	비 고
경성바니시 (하드그라운드)	밀랍, 송진, 역청 (歷晴) bitume, 피지, 아스팔텀	본 인 작 품 적용
연성바니시 (소프트그라운드)	경성보다 기름이 많이 함유되었고 투명과 불투명이 있다.	
차단바니시 (부식차단바니시)	건조속도가 빠르고 오직 산으로부터 판을 보호한다.	
그밖의보호제	밀랍이주성분인 리도 크레용, 밀랍 크레용, 마스크 테일	
고체바니시	하드그라운드를 굳힌 것	본 인 작 품 적용

산의 종류

질 산	넓은 면을 부식 할 때용의 불규칙한 판면 부식의 단점이 있으며 금속면에 접촉하면 가스와 기포가 생긴다.
보매45° 염화제2철	부식속도는 느리지만 깨끗하고 정교한 부식을 할 수있다. 부식면의 녹이 양금으로 남아 부식을 방해하는 단점이 있다. 이를 방지하기위해 부식조에 거꾸로 놓는다.
네덜란드 부식액	정확한 부식과 깊은 부식을 원할 때 사용한다.

에칭의 다양한 효과



니들 굵은니들
(본인작품에적용)

바늘다발 쇠솔









드릴 톱날
(본인작품에적용)

1차 2차 3차 4차 5차
(본인작품에적용)

이미지를 전사한 후 고명도로부터 짧은 시간을 그리고 저 명도에서는 많은 시간을 산에 담가주어 부식정도의 깊이에 따라서 톤의 변화를 얻을 수 있다. 때로는 의와는 다르게 계획에 벗어난 결과물을 얻기도 하지만 대체로 의도 한 결과물을 얻을 수 있었다.

또한 넓은 면들은 아퀴틴트 기법을 사용하는데 시트지를 붙이고 그라운드로 부식을 방지하고 시트지를 떼어낸 후 송진을 뿌리고 열을 가한 후 산에 담가 원하는 명도를 얻고 이미지를 삽입하고 수정의 과정을 반복함으로써 원하는 이미지를 얻을 수 있었다. 이러한 아퀴틴트 기법들은 계절과 날씨 온도에 따라 반응 하는 경우가 다르지만 보편적인 상황으로 산의 반응시간과 톤을 알아보자 도표로 알아볼 수 있다.

(산의 시간에 따른 반응과 톤)

시간/농도 5.5 : 1	질산의톤	시간/농도 1 : 1	보매45의 염화 제2철의 톤
2 분		2분	 본인작품에 적용
5 분		5 분	
10 분		10 분	
20분		20 분	
30분		30 분	
40 분		40 분	
1시간		1시간	

4) 작품 설명

이제 제시 될 작품들은 서두에 설명한 기법과 달리 사진을 통한 드로잉과 작업과 드로잉에서 얻어진 결과물을 스캐너로 읽고 컴퓨터의 포토샵 프로그램에서의 재 드로잉을 통해 나온 결과물위에 이미지보완의 드로잉을 다시 한 후 다시 스캐너를 통한 이미지 복사 후 크기와 색채를 조절하고 판화지에 출력 한 후 화면의 크기와 맞게 아크릴판을 이용하여 그라인

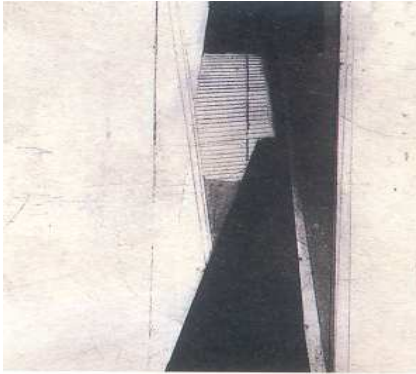
더, 또는 니들로 긁어 흠집을 낸 후 이미지 크기를 맞추어 찍어서 원하는 이미지를 얻을 수 있었다. 우선 소반의 이미지를 얻는 과정상 두 가지 방법으로 진행 했는데 첫째는 소반을 톱으로 자르고 분해하여 상판과 다리를 원하는 이미지를 얻을 때까지 무작위로 전개하여 원하는 이미지가 나타나면 사진을 찍어서 이미지를 얻는 방법과 두 번째로는 소반을 여러 각도에서 촬영하고 촬영된 이미지를 조각내고 붙여 이미지를 얻는 두 가지 방법이 있다.

첫 번째 방법과 두 번째 방법을 이용한 전개방법을 차용하고 있다.

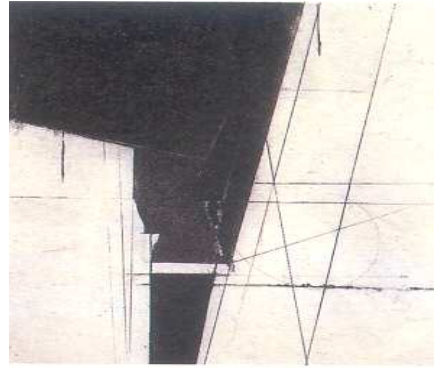
이 작품들은 잘 살펴보면 단순화된 소반의 이미지를 엿볼 수 있다. 보기에 소반의 상판은 단순화 과정을 거치면서 사각의 면과 삼각형의 면으로 변화 되었고 이러한 면들을 평면화된 시각으로 바라보며 작업 하였다. 이러한 시각은 작업과정에 전개된 드로잉 과정에서 불필요한 형상들이 걸러지고 새로운 이미지로 화면에 나타나게 된다. 판은 동판을 사용 하였고 기법은 염화 제이철을 이용한 부식과 아퀴티트로 넓은 면들의 색을 얻을 수 있었다. 사이즈를 일부로 가로와 세로의 비율을 같게 하였고 이러한 비율은 작품의 장식적인 면을 높이기 위한 방법 이었다. 이렇게 얻어진 이미지위에 감정을 개입시켜 전통 드릴과 니들로 드로잉 하듯이 면에서 느껴지는 감정을 따라서 선들을 개입 시켜 화면에서 공간의 확장을 꾀하였다.

이렇게 본인 작품에 보여 지는 드로잉 적 요소는 소반이 가지고 있는 구조적 특성을 강조 해주고 공간의 확장과 박진감 있는 화면을 만들어준다. 본인의 작업은 판을 매개체로 이미지를 구체화하고 표현한다. 우선 판에 이미지를 부식하고 부식된 이미지를 프레스를 이용해 종이에 결과물을 얻는 방법과 소반(小盤) 이미지의 재조합을 통해 얻어진 결과물을 스캐너로 읽고 컴퓨터(Computer)를 이용해 형태의 변형과 왜곡하고 이미지를 드로잉 하여 프린트하고 판 위에 새겨놓은 이미지를 겹쳐 이미지를 표현 하였다.

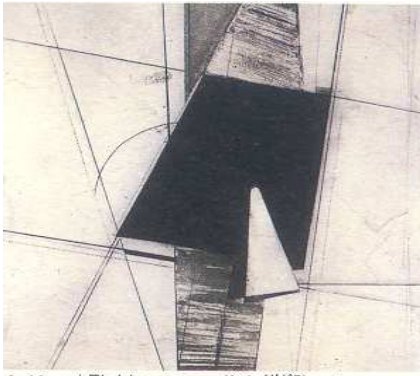
[작품 5,6,7,8]



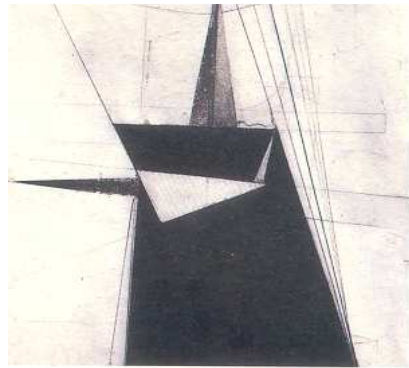
[작품 5] 般-story I-4 10x10
Etching aquatint 2003



[작품6] 般-story I-5 10x10 Etching
aquatint 2003



[작품7] 般-story I-6 10x10
Etching aquatint 2003



[작품8] 般-story I-7 10x10
Etching aquatint 2003

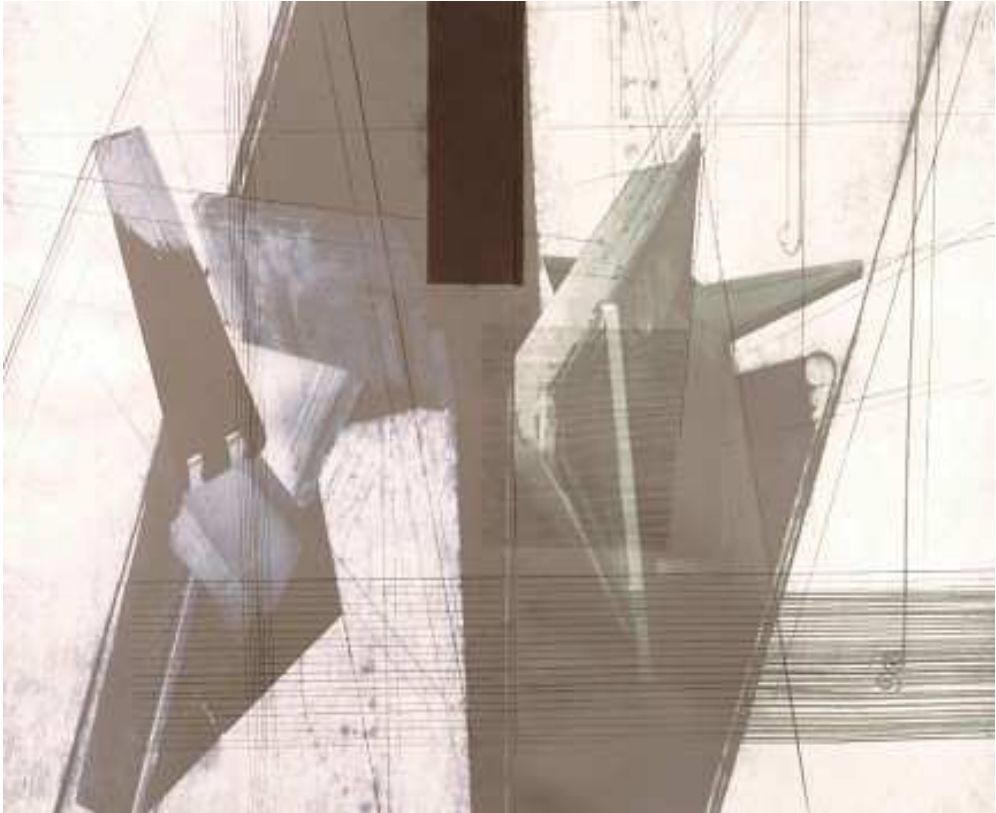
일련의 그림들의 화면에 나타나는 소반의 조각들은 ‘나’ 라는 집합체로 여러 가지 조각들로 나타나는데 이 조각의 중심은 현재의 나와 지금의 현재의 상황 그리고 선의 경계는 같등하는 나를 발견할 수 있다. 빗금 친 선들에서 지난날의 잔영들이 보여 지고 희미하게 변진 점들에서 기억의 흔적으로 남는다.

[작품 9,10] 盤-story II-1,II-2 이다. 이 작품들도 역시 기법적인 면에서 크게 두 가지의 기법을 사용하였는데 컴퓨터라는 매체를 통하여 사물의 형태를 만들고 드로잉하고 여러 시점으로 분석 전개하여 이미지의 결과물을 얻었고 두 번째는 이 이미지위에 아크릴 판에 겹쳐 선적인 이미지

를 새겨 넣어 이 두개의 결과물을 겹쳐 찍어내어 하나의 결과물로 나타냈다. 우선 이 작품은 드로잉 단계에서 여러 단계를 거쳤는데 첫째로 사진의 조각들을 여러 시각으로 조합하여 형을 만들고 새로운 형을 통하여 나온 결과물 위에 직접 물감과 연필, 펜 등으로 이미지를 그리고 드로잉하여 결과물을 얻었고 두 번째로는 이미지를 견고하게 하기 위하여 컴퓨터 상에서 재 드로잉 하였다. 우선 이렇게 만들어진 작품의 이미지를 살펴보면 큰 삼각과 사각의 어두운 면들이 화면의 중앙에 등장 한다. 이 면들은 드로잉 당시 초반의 이미지를 직접 차용하여 다각도로 바라보고 새로운 형태를 만들어 사용하였고 이렇게 중앙에 크고 작은 면들을 집합시켜 조형적 측면으로 화면의 중심으로 시선을 모았다. 이것은 화면 중심에서 모든 소통이 이루어지고 이 중심엔 본인의 경험과 체험 등 지난날의 흔적과 향수로 남아있기 때문이다.

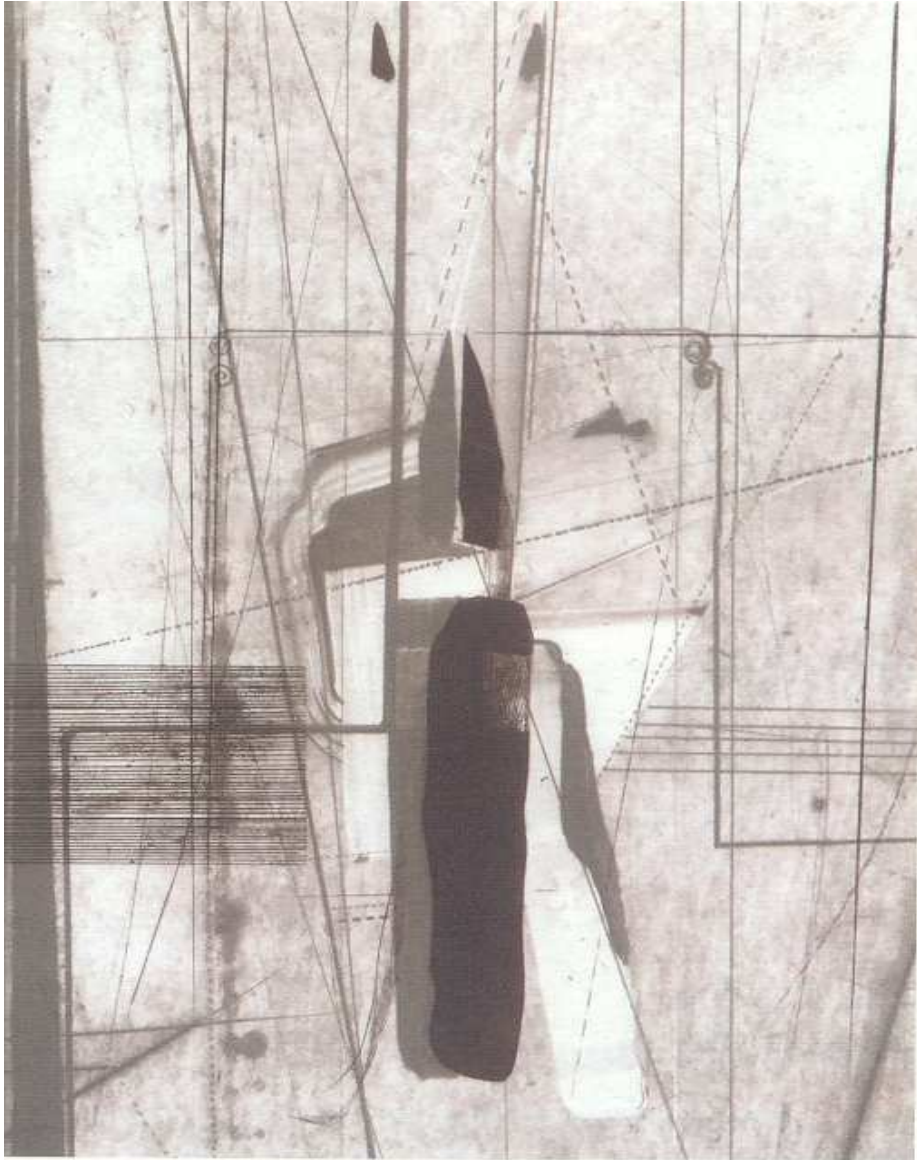
다시 작품을 살펴보면 작품에 등장하는 선들과 점 들이다.이것 들은 회화의 기본적인 요소로서 중앙의 크고 작은 면들과 교차 하며 상호 작용을 통하여 서로 소통한다. 이 점, 선들을 과거와 미래 또는 지난 추억과 불확실한 미래의 희망으로도 보여 지고 이런 내면의 생각들이 상호 교차를 통해서 서로 소통을 꾀 한다.

[작품 9]



[작품 9] 般-Story II-1 120x180 Digital Print + Etching 2003

[작품 10]



[작품 10] 般 - Story 60 x 90 Digital Print + Etching 2003

Ⅲ. 결 론

예술가는 주관적인 현실을 객관화하고 자연과 일상에서 느낀 감정, 감흥의 경험들을 내면화하고 그것을 바탕으로 자신이 인식한 것들에 대해 자신만의 조형 언어로 받아들이고 표현 하게 된다.

이때 예술가가 표현하는 것은 자신의 감정이 아니라 그 자신이 인식한 ‘인간감정’이다. 이러한 인간의 감정은 정신적, 물리적 과정상의 어려움을 동반 하지만 그 과정 자체가 삶의 본질을 찾아가는 것이기에 가치 있는 일이라고 인지하고 내면의 세계를 형상화 해 나가는 과정에서 느낄 수 있는 즐거움도 삶에 있어서 중요한 의미를 차지한다. 이러한 합리적인 근거를 바탕으로 한 종래의 고정적인 미의 가치관에서 이탈하려는 요구는 새로운 조형 표현의 모색으로 이루어 졌다.

일상에서의 집기인 소반을 바탕으로 조형적 재구성과 거칠은 왜곡, 변형 등이 갖는 형식상의 가능성과 표현상의 가능성을 발견 하게 된다. 시각적 원근의 단절시키고 동시표현의 방법과 다시점의 시각으로 화면의 평면화를 가져왔고 이것을 통하여 사과의 기초를 다지고 그것을 구체화 하고 시각화하여 새로운 이미지를 만들고 전개하는 과정에 이 논문의 초점을 맞추었다.

본인은 우선 작품이 생성된 배경과 대상물을 바라보는 과정에서 나타난 다시점적, 요소들을 통해 작품의 이미지화하는 과정에서 소반의 분해를 통한 기하학적 화면의 가능성을 보았고 형태를 초월한 대상의 본질적 실체를 밝히는 조형, 활동의근거와 이론적 방법을 알 수 있었다. 또한 일상의 집기인 소반에서 느껴지는 기하학적적 요소를 발견하고 그 이미지를 해체와 재조립을 통한 새로운 형의 예를 작품에서 보여주었고 변형된 이미지에 점, 선, 면 등 드로잉적 표현과정과 제판과정 등을 본인의 경험과

느낌을 바탕으로 서술 하였다. 판을 매개체로하고 간접적 표현방법을 차용한 작품들을 분석하고 돌아보는 과정에서 평면회화의 한계를 절감하면서 이러한 단점을 극복하고 새로운 조형적 사고와 실험으로 작업의 방향과 발전의 계기로 삼아야겠다.

위에서 서술한 바와 같이 작업의 주제를 정하고 관심의 대상물을 분석하고 연구하면서 내적인 사고와 충만함으로 사물과의 교감이 이루어지고 그것을 통하여 새로운 나만의 조형언어로 세상 사람들에게 작게나마 이야기 할 수 있어서 다행이라고 생각 한다. 아직은 제판법이나 그것을 이용한 조형작업이 익숙하지 않지만 작업 과정에서의 일들을 생각하면 좋은 경험이라 생각하면서 이번의 논고를 통해 본인의 조형적 주제의식과 생활, 작업의 방향을 되돌아보고 앞으로의 작업의 방향제시와 성찰의 계기로 삼으려 한다.

참 고 문 헌

김복영 「현대 드로잉의 탄생」 공간 1997 10월호

서승원 감수 「관화 미술의 세계」 서치방 1994

윤진섭 저 「추상미술과 知의 자아」, 인간사랑, 1997

데이비드.A. 라우저 저, 이대일 역 「조형의 원리」, 미진사 1987

칸딘스키 저, 차봉희 역. 「점, 선, 면」, 열화당 1979

L. 벤틀리 「미술비평사」 김기수 역 ,서울 문예 출판사 1988

예민혜 「회화에 있어서 점, 선, 면 연구」, 동아대학교 석사학위논문,1994

채현정 「형상을 통한 인간의식의 상징적 표현연구」 홍익대학교 석사청구논문1998

ABSTRACT

A geometrical and abstract image

Jun- shik, Kim
Major in media print
Dept. of Plastic arts
Graduate school of
Sungshin women's university

It is needless to say that any art of a nation reflect the racial and national characteristics of the nation. Especially, the traditional handicrafts of a nation can be said to more reflect the cultural background and customs.

The life environment of an agricultural society made peculiar living in idleness culture preceded in the Orient and the Western. Like this, Soban, a product of living in idleness culture, is composed of the simplest formative structure made of horizontal and vertical line. The geometric

structure of Soban is showed in an example of the structure and type indicated in the art of the primitive ages and is also showed in shamanic, mysterious and religious meanings since the prehistoric ages to modern times or in everyday life, and the relation of vertical and horizontal geometric structure can be found in the building construction, a residential space, where we live.

As the structure and shape of Soban has developed in a side and linear type and the similarity with the simplified side division and refined canvas in Mondrian pictures can be found in my works of art. Like this the author intended to express works of art through dismantling, re-combination and repetition of a type from the image of Soban, a traditional handicrafts to be studied from a simple, clear and objective standpoint, features of Mondrian's vertical, horizontal geometric structure.

Most of works of art outlined in this paper were those created from 2002 to 2006 and expressed on the basis of a research course and an experience. To speak the background of works of art, first, through geometric structure and simplified viewpoints, a canvas was composed of structural things and patterns showed through living handicrafts in our daily life and the image and feeling given by materials. Second, the division of the temperate large and small sides, a point, a line and a curve induced intervention of sentiment, a color inducing a more suggestive viewpoint and a

representation method, suggesting the geometric theory of Cezanne and Cubism, and describing the intent, manufacturing process and technique of works of art through visual, spatial and expressive thought showed in a canvas centering around my works of art.

In conclusion, this paper proposed a basis allowing us to judge works of art from an objective viewpoint by studying the understanding and possibility through such thought and the author intended to propose the photos and plate of my works of art for easy understanding. The purpose of the conclusion is to seek a new attempt, development and methods to be obtained through this study.