



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](#)

박복규 교수지도  
석사학위 청구논문

# 낮선 경험을 통한 사물의 표현연구

-본인의 작품을 중심으로-

2011

성신여자대학교 대학원

서양화과

노진희

# 낮선 경험을 통한 사물의 표현연구

-본인의 작품을 중심으로-

박 복 규 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2010년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

노진희

# 인준서

노진희의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 2008년부터 2010년 동안 본인의 작품전개 과정에서 생성된 작품들 중, 2010년 3월 ‘Unexpected magical encounter’의 주제로 전시했던 개인전 작품들을 중심으로 내용적 측면과 조형적 측면에서 분석한 것이다.

인간의 삶 속에는 다양한 사물들과의 시각적 경험이 존재한다. 인간은 개인의 경험과 기억을 통해 사물을 주관적인 형태로 바라보며, 그 대상에게 의미를 부여한다. 일상 속에서 무의식적으로 사물과 마주쳤을 때 심상을 경험하게 된다. 이러한 과정은 본인의 작품에서 사물과 심상의 이미지들의 결합으로 표현된다. 무의식을 통해 경험하는 사물은 본인의 내면을 비추는 자화상적 존재로 다가오기도 한다.

본인의 작품 속 사물들은 사물 자체에 대한 모방이 아닌 본인의 경험을 통해 형성된 내면의 모습과 감정으로 재해석된 새로운 사물인 것이다. 그러므로 무의식으로 바라본 사물은 본인의 심리상태를 표현하는 통로와 잠재된 내면의 모습을 표출 시켜주는 매개적 역할을 하는 존재가 된다.

본인의 작업에 나타나는 사물들은 개인의 경험에서부터 시작 된다. 평소 일상 속에서 의식하지 못했던 사물들은 어느 순간 클로즈업 되어 낯선 경험, 즉 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)의 익숙함에서 비롯되는 ‘언캐니(uncanny)’의 감정을 느끼게 되면서 사물과 대화를 나누거나 추억을 회상한다. 이런 사물과의 소통에서 느꼈던 심상을 표현하는 과정을 통해 일상속의 평범한 사물을 본인의 작품 속에서 재해석 하고자 하였다.

인간은 사물을 인식하는 과정에서 주관성을 부여하여 새로운 해석이 되는 경우 흥미롭고 낯선 경험을 통해 사물에 대한 인식의 전환을 갖게 한다. 이런 사물의 모습을 초현실주의에서 말하는 ‘경이(the marvekous)’와 프로이트의 ‘언캐니’의 이론을 대입시켜 본인의 논문을 통해 연구 서술하였다.

또한 사물의 시각적 경험을 통한 소통의 심상표현을 본인의 작품에서는 사물과의 색채대비와 관화기법을 이용해 설명하였다. 그리고 바둑판무늬의 배경으로 3차원적인 공간을 나타내고자 하였다.

예술가는 사소하고 익숙하게 느껴지는 부동의 사물과도 소통할 수 있다. 또한 새로운 시각과 관점을 통해 사물을 이해할 수 있으며, 여기서 얻어진 경험이나 감정을 자신만의 이미지로 표현 할 수 있다고 생각한다. 나아가 본인 작품의 문제점과 개선방법을 모색하며 앞으로의 작업 전개에 새로운 가능성을 찾기 위한 기회로 삼고자 한다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 내용적 분석	4
1) 경험과 기억이 내재된 일상적 사물	4
2) 사물의 인식과 표현	6
① 지각된 사물	6
② 사물의 표현	8
3) 일상 공간에서 나타나는 심상	10
4) 대상이 된 기억 속의 사물	14
2. 조형적 분석	16
1) 무채색과 유채색의 대비	16
2) 전사기법을 통한 이미지 표현	19
3) 시각적인 일루전(illusion) 공간의 의미	21
3. 작품분석	24
III. 결론	38
참 고 도 판	
참 고 문 헌	
ABSTRACT	

## 작 품 목 차

[작품1] Strange mine 90×115cm mixed media on canvas 2009

[작품2] Strange mine 131×194cm mixed media on canvas 2010

[작품3] Strange mine 105×146cm mixed media on canvas 2010

[작품4] Strange mine 146×113cm mixed media on canvas 2009

[작품5] Strange mine 140×60cm mixed media on canvas 2009

[작품6] Strange mine 113×162cm mixed media on canvas 2009

[작품7] Strange mine 60×140cm mixed media on canvas 2009

[작품8] Strange mine 70×70cm mixed media on canvas 2010

[작품9] Strange mine 70×70cm mixed media on canvas 2010

## 도 판 목 차

- [도판1] Gustave Courbet, 오르낭의 장례식,  
캔버스에 유화, 314×663cm, 1851
- [도판2] Richard Hamiton, 오늘날의 가정을 그토록 이색적이고 그토록  
매력적으로 만드는 것은 무엇인가?, 콜라주, 26×25cm, 1956
- [도판3] Claes Oldenburg, 셔틀룩, 스테인레스 스틸, 9m,
- [도판4] Meret Oppenheim, Luncheon in Fur,  
털로 덮힌 컵, 쟁반, 숟가락, 10.9cm, 23.7cm, 20.2cm, 1936
- [도판5] Giorgio de Chirico, 불길한 뮤즈,  
캔버스에 유화, 97.16×66cm, 1916
- [도판6] Franz Kline, 올리버 왕, 캔버스에 유화, 251×210cm, 1958
- [도판7] [작품3] Strange mine에서 사용된 인쇄지 앞면, 47×91cm, 2010
- [도판8] [작품3] Strange mine에서 사용된 인쇄지 뒷면, 47×91cm, 2010
- [도판9] [작품8] Strange mine의 일부분
- [도판10] 조우춘야, 초록개-명품의상, 아마포에 유화, 200×250cm, 1997
- [도판11] Rene Magritte, Presence of mind  
캔버스에 유화, 587×790cm, 1960
- [도판12] Rene Magritte, 피레네 산맥의 성채  
캔버스에 유화, 390×600cm, 1961
- [도판13] Peter sedgley, Blue Modulationn  
Acrylic color on board, 100×100cm, 1964
- [도판14] Joseph Beuys, Sled, Object, 1969

# I. 서 론

## 1. 연구 목적

현대 사회는 대량 생산으로 일상 안에는 필요 이상의 사물들이 존재하고 사물의 급증으로 쉽게 소비하는 시대이다. 넘쳐나는 사물들로 인해 삶은 좀 더 윤택해지고 생활의 편리함을 추구하게 된 반면, 삶의 여유를 빼앗아 가는 결과를 낳기도 하였다. 그래서 사람들은 물질적인 충족보다는 정서적인 풍요로움을 필요로 하게 된다. 따라서 사물들을 인식하고 교감하는 과정에서 개인의 주관적인 시선으로 바라보면 새로운 해석과 경험이 가능하게 된다.

일반적으로 사물을 바라볼 때 몸에 인식되어진 관습이나 체계에 얽매어 대상을 보게 되고 반복되는 일상 속에서 무심히 지나치게 된다. 도구적 가치로만 일상사물을 평가하는데 있어서 표준이 되고 그 이상의 의미부여에는 인색했다고 할 수 있다. 하지만 사물을 감성적 시각에서 바라보게 되면 일상의 재발견과 동시에 다양한 흥미로움을 접할 수 있게 된다. 그리고 예술로 표현될 때 사물에 대한 경험은 확대될 수 있다.

예술이란 우리의 일상 삶속에서 이루어지는 것이다. 그 속에서 대상에 따라 시각이나 감정은 해석하는 개인마다 다르다. 때문에 내적 경험을 표현하는 차이에 있어 이미지는 다르게 표현된다.

본인은 일상생활 속에 넘쳐나는 사물들 중에 교감이 되었던 것을 주관적인 관점으로 바라본다. 그에 의해서 형성되어진 사고 속의 이미지를 표현한다. 그 과정에서 본인의 사물과 소통에 의한 내면의 모습이 어떻게 이미지화 되었는지를 이론적으로 분석하고 이를 바탕으로 표현하는데 있어 새로운 시각과 표현방법을 찾고자 한다.

## 2. 연구 방법 및 범위

일상사물은 개인의 의식에 따라 내적인 울림의 영역이 매우 넓다. 이 울림은 인간의 심상에 의해 미술이라는 영역에서 시각적인 표현으로 확대된다. 이러한 심상 표현에 있어서 예술가는 자신의 감성을 곁들여 그것에 맞는 표현방식을 찾아 효과적으로 나타내게 된다.

일상생활의 무의식 속에서 사물이 주는 낯선 경험은 본인에게 사물과의 소통으로 연결된다. 이러한 소통은 본인의 내면세계를 비춰준다. 일상에서 흘러갔던 수많은 사건들은 기억 속에 자리 잡고 그 기억은 삶의 일부가 된다. 이런 사건들은 무의식에 잠재되어 있거나 필요에 의해 꺼내어 진다. 잠재되어 있는 기억들은 사물로 인해 다시 표면화되고 작품에서는 본인의 심상을 나타내게 된다.

본 논문은 ‘사물과 소통의 심상표현 연구’라는 주제로 본인의 작품들을 연구하는데 그 목적을 두고 개인전 ‘Unexpected magical encounter’에서 전시했던 작품들을 토대로 분석하고자 한다.

1장에서는 일상 속에서 존재하는 익숙한 사물과의 소통이 어떻게 주제가 될 수 있는지에 대해 알아보하고자 한다. 또한 사물에 대한 인식은 눈으로 보거나 손으로 만지는 것 외에 보여 지지 않는 것들에 대한 인식의 이론과 키리코(Giorgio de Chirico)가 말한 ‘다시 소생하는 세계’를 중심으로 공간에서 사물에게 받은 낯선 경험을 구체적으로 살펴보았다.

2장에서는 본인의 심상을 대변할 수 있는 사물들에 대한 내적 경험과 기억의 강한 표현을 색채대비를 통해 드러내고, 이렇게 대비된 색들의 의미에 대해서 분석하였다. 오일파스텔로 판화기법을 적용시켜 표현된 선(line)이 갖는 감정에 대해 논하였고, 본인의 심상을 극대화하기 위해 환영과 깊이 감을 어떠한 방식을 통해 3차원적인 공간을 활용하였는지에 대해 알아보았다. 그리고 사물들이 대상화될 때 변모하는 과정을 서술하였다.

3장의 결론에서는 본 논문의 내용을 개괄적으로 정리하며 본인 작업을 객관적으로 평가하고 앞으로 작업방향에 대하여 모색하였다.

마지막으로 2010년 3월의 개인전에 전시되었던 9점의 작품들에 제작 동기와 내용 및 표현방법을 설명함으로서 이해를 돕도록 하였다.

## II. 본 론

### 1. 내용적 분석

#### 1) 경험과 기억이 내재된 일상적 사물

일상을 정의하는 데 어려움이 있다면 그것은 일상이 너무나 명백하기 때문일 것이다. 일상은 “제2의 천성”이라는 이유로 분석의 대상이 되지 못하고 흥미 없는 것으로 여겨졌다. 하지만 바로 이점 때문에 일상은 중요하고 흥미롭다. 일상은 기념식이나 축제, 상징적인 이벤트가 벌어지는 시간과는 대조되는 단조로운 시간으로 여겨진다. 즉 재생산을 계속하는데 필요한 반복적 행위만 이루어지는 변화 없는 시간으로 보이는 것이다.

하지만 일상생활은 경직된 실천들로만 채워진 것이 아니라 다양한 가능성을 담고 있다. 가디너(Michael Gardiner)에 따르면 일상은 다차원적이다. 즉 유연하고 양면적이며 변화무쌍하다. 그는 초현실주의자들의 선언을 인용하며 일상이 “이상적이고 해방된 사회적 존재”, “초월적이고 감각적이며 빛나는 가치”<sup>1)</sup>를 지닌다는 것을 보여 준다. 세상을 살아가면서 매일 해야 하는 일들 속에는 언제나 삶의 새로운 가능성을 향한 잠재성이 존재한다. 일상은 결합과 조합, 분리를 끊임없이 반복하며 지속적으로 변화하고 창조되는 감각적 경험과 이해다. 우리는 일상적 존재의 초월적이고 감각적이고 빛나는 가치와 조화를 이루어야 하며 여기에서 일상생활은 축제 분위기를 떨 수 있다. 이렇게 매일 새롭게 생성되는 일상의 경험들은 제한이 없다. 언제든지 새로운 상황이나 경험들이 생겨날 수 있다. 이러한 일상 속에서 존재하는 익숙한 사물들은 일상적 경험의 주제이고 시간이 흘러도 남아있게 된다. 주제가 될 수 있는 사물은 두 가

1) 팀 에덴서(Tim Edensor), 박성일 역, 「대중문화와 일상, 그리고 민족 정체성」, 이후, 2008, p.66

지로 나눌 수 있는데 생물학적으로 생겨난 것과 인간의 필요에 의해 만들어진 것이다. 본인작품에서 소재가 되는 사물은 인공적으로 만들어진 사물이다. 일상생활을 하는데 시간과 장소에 구분 없이 가장 밀접하고, 때문에 여러 가지 경험과 교감이 형성된다. 인공적인 사물들은 오랜 시간 후에도 형태의 변화가 거의 없고 함께 하기 때문에 본인에게는 기억을 담아두기 위한 대상으로 여겨진다. 그래서 일상적 삶 속에 자리 잡고 있는 사물은 하나의 의미에서 탈피하여 현재의 본인의 감정과 기억에 따라 다른 의미로 인식하고 해석될 수 있다.

고흐(Vincent van Gogh, 1853~1890)는 일상 사물인 구두를 통해서 농부의 세계를 감지할 수 있는 능력을 제공함으로써 농부의 세계에 못지않게 소속되어 있는 다른 모든 사물들을 통찰 할 수 있도록 우리를 인도하고 있다.<sup>2)</sup> 일상생활에서 구두는 단순히 구두일 뿐이다. 의미 없이 그것을 신고 벗으며, 한쪽 구석에 두었다가 닳고 나면 버린다. 하지만 고흐의 작품 속 구두는 다르다. 농민의 삶의 터전이 되는 논과들 밭, 즉 풍요로움이 묻어있는 땅을 구두에서 볼 수 있다. 더 나아가 식량의 확보, 고난을 극복한 기쁨 등 여러 가지 농민의 삶이 배어 있는 세계를 본다. 세계는 일상적인 생활에서 마주치는 모든 사물들을 구조화하고 조직화한다. 또한 사물들에게 영향을 끼치고 그 사물들을 생각하고 경험할 수 있는 길을 열어준다.

사물을 인식하고 기억할 때 그 순간의 감정과 감성이 함께 저장된다. 이로써 객관적인 시각적 이미지와는 다른 개인적인 이미지를 형성하게 된다. 기억 속에 저장된 것들은 시간의 흐름과 삶의 변화에 따라 변형되고 이쳐진다. 그리고 기억은 그 대상이 무엇이고 어떤 형태인지에 상관없이 현재에 드러난다. 본인에게 이러한 기억들은 학습적인 기억의 영역에서가 아니라 일상생활의 공간에서 경험했던 사건과 회상, 즉 정답이 없는 지각을 통해 인식되어진 신체적으로 기억된 것과 감성적인 기억을 말하는 것이다.

저장된 과거의 잔재들을 의식으로부터 끌어내는 것을 기억하는 활동으로 본다

---

2) 마크 A.레틀, 「How To Read 하이데거」, 권순홍 역, 웅진지식하우스, 2008, p.140

면 본인의 심리상태에 따른 정서적인 문제, 과거를 회상하는 감성적 범위까지도 설명할 수 있을 것이다. 그리고 그러한 기억 속에 본인만의 의미를 부여한다. 그래서 기억이라는 것은 지극히 개인적인 것이 된다.

인식된 사물과 이미지가 된 사물 사이에는 본인의 개인적인 경험과 기억이 있다. 이러한 경험과 기억을 거쳐 일상의 평범한 사물들은 작품 속으로 들어와 이미지화 되면서 특별함을 갖게 된다. 사물들의 이미지들은 단순한 재현이 아닌 본인만의 사유를 통해 전환된 이미지들인 것이다.

## 2) 사물의 인식과 표현

### ① 지각된 사물

사물이란 감각적으로-직관된, 즉 개인에 의해 개념적으로 파악되는 것을 말한다.<sup>3)</sup> 인간은 개념적 사유를 한다. 그래서 자신이 이미 알고 있는 지식을 적용하게 된다. 시 지각 자체가 개념적 사유라는 선입견을 가지고 이루어지는 것이다. 여기서 개념이라는 것은 관념과 관습적 사고를 의미하는 것으로 사물에 대한 인식의 문제를 제공한다.

사물을 본다는 것은 곧 시 지각을 의미한다. 인간의 시 지각은 능동적이고 적극적이며 지성과 조형 의식에 따라 선택적이다. 시 지각은 대상의 고유한 성격을 파악하는 것 이전에 정서와 지성의 통합적 기능이다.<sup>4)</sup> 메를로 폰티(Maurice Merleau-Ponty, 1908~1961)는 “본다는 것은 원칙적으로 사람들이 보는 것보다 더 이상의 것을 보는 것이다. 그것은 잠재해 있는 한 존재에 접근하는 것이다. 안 보이는 것은 보이는 것의 양각이요 깊이며, 보이는 것은 안 보이는 것만큼 순수한 적극성을 포함하고 있지 않다.”라고 한다. 지각은 몸과 세계와의 교감이다.<sup>5)</sup> 지각은 본래적이고 원초적인 자세이다. 이러한 지각은 본인의

3) 백중현, 「존재와 진리」, 철학과 현실사, 2008, p.77

4) 루돌프 아르하임, 김춘일 역, 「미술과 시지각」, 미진사, 1995, p.47

5) 김형효, 「메를로-퐁티와 애매성의 철학」, 철학과 현실사, 1996, p.204

일상생활에서 주관성 때문에 즐거움에 미소를 던지고, 불안에 상을 찌푸리고, 편견을 닮은 세계이다. 본인의 주관적인 관심의 대상들은 지각 영역에서 더 많은 가치를 갖는다. 자화상적인 모습으로 보여 지기 때문이다.

사물은 지각하는 정신적 경험을 할 때 개인의 모습이다. 모든 지각은 의사소통, 낯선 의도에 대한 재 파악이거나, 역으로 지각적 힘들에 자기 바깥으로의 실현이고, 신체와 사물의 결합이다. 요컨대 행동 속에서 체험을 한다. 사물을 지각할 때 우리의 안구는 부지런히 움직인다. 행동 속에서 지각된 세계는 사진이나 원근법에 따른 그림처럼 일목요연하지는 않다. 초점이 여러 개 있어 부분들 사이에 아귀가 맞지 않는 세잔(Paul Cézanne, 1893~1906)의 그림처럼 산만하다. 그것이 실제의 지각이며, 그렇게 세계를 표상하는 것이 바로 ‘체험된 원근법’이다. 고정된 정신의 눈이 아니라 움직이는 육체의 안구로 바라보는 것, 그것이 세잔의 지각이다<sup>6)</sup>

세잔은 그림이 그 자체 속에 풍경의 냄새까지 포함한다고 말했다. 그는 사물에 색깔을 배치하는 것, 그 자체만으로 사물이 다른 감각들의 물음에 제공할 모든 반응들을 의미한다는 것이다. 또한 사물이 이러한 형태, 이러한 촉각적 속성들, 이러한 음향, 이러한 냄새를 갖지 않았더라면 그러한 색깔을 갖지 않았을 것이라는 것이다. 표면의 색깔을 보는 것은, 시각 장을 가지고 있고 장의 배열이 시선을 그 표면에까지 인도한다. 또한 사물을 지각하는 것은, 실존의 장을 가지고 있고 개개의 현상이 정신의 장<sup>7)</sup>을 향해 지각적 힘들의 체계로 성급 시키기 때문이다. 경험이 최대의 명료함을 띠 때, 현상들을 관통해서 색깔이나 실제적 형태에 도달한다. 모든 색들은 중립적인 상태로 머물러 있는 것이 아니라 파랑이나 빨강이나 혹은 노랑이나에 따라 실제로 알게 모르게 사람의 근육에 영향을 미쳐 다르게 운동하게 한다는 것이다. 즉 감각은 그 자체로 이미 지각하는 주체에게 영향을 미쳐 운동적인 반응을 일으킨다는 것이다.

6) 진중권, 「진중권의 현대미학 강의」, 아트북스, 2003, p.191

7) 메를로-퐁티는 ‘근본적으로 뚜렷하게 보고 있는 것’을 ‘현상의 장(lechamp phenomenal)’이라고 한다. ‘현상의 장’은 가장 직접적이고, 가장 풍부하고, 가장 원초적이라는 것이다. ‘감각’, ‘연상’, ‘기억’, ‘판단’, ‘주의’등을 새로운 시각에서 논구한 뒤, 그 결론 적으로 ‘현상의 장’을 덧붙였다.

지각은 완전한 투명성으로서 사물이나 지각의 대상을 지각할 수 없는 부분성을 지니고 있고, 따라서 지각의 대상은 지평처럼 그 범위가 일정할 수가 없다. 즉 내가 본 대상은 나에게 보여 지는 면과 감추어진 면을 동시에 갖고 있다. 지각의 현상은 언제나 경계는 없지만 제한된 지각의 장을 통하여 접근이 가능할 뿐이다.<sup>8)</sup> 지각이 그저 색, 모양, 윤곽 등만 주어지는 것이 아니라 창문이 있고, 하늘이 있고, 기다란 건물이 있고, 밤이 다가온다. 즉 지각할 때 인간은 지각의 감각적인 내용을 지각한다기보다 오히려 그 복잡한 의미를 먼저 즉각적으로 지각한다.

일상적으로 눈이 사물을 보고, 귀가 소리를 듣고, 코가 냄새를 맡고 산다고 여기고 있다. 그러나 이런 것은 생각의 차원과 이차적인 관점일 뿐이다. 예술가가 이런 통상적 생각의 수준에서 그림을 그린다면, 단순한 상업적 간판의 선전 이외에 다를 것이 없을 것이다.

## ② 사물의 표현

미술에 있어서 일반적으로 사물의 표현은 정물화라는 영역 속에서 17세기 북유럽 네덜란드에서 시작되었다고 볼 수 있다. 신과 인간의 모습표현에서 벗어나 사물의 외관을 완벽하게 묘사하는 것을 이상으로 여기던 당시 네덜란드에서는 일상생활에서 쉽게 발견 할 수 있는 정물을 정확한 재현을 통해 매우 생생하게 표현하였다.<sup>9)</sup> 이러한 표현은 시각적 유희와 더불어 예술가의 성향에 의한 의도와 정물에 담긴 상징적 내용을 표현하여 전달하기 위한 것이었다. 또한 사물에 내포되어 있는 주관적인 의미를 나타내어 당시 사람들의 일상생활이나 의식을 반영하는 것이기도 하다. 이렇듯 재현해 내는 정물화를 시작으로 일상사물은 지금까지 여러 예술가들에게 개인적 정서와 체험을 반영한다.

현대 사회에서 작가들은 대량 소비되는 사물들로 적극적이고 다양한 방법으로 사회의 특징을 대변한다. 대상에 대한 재현과 표현은 현대 미술에 있어서 늘

8) 김형호, 「메트로-빵띠와 애매성의 철학」, 철학과 현실사, 1996, p.154-155

9) E-H. 콰브리치, 「서양 미술사」, 백승길, 이종승 역, 예경, 1997, pp.429-430

중요하게 논의되어오는 문제이다. 대상과 얼마나 많이 닮아있느냐의 문제는 현대미술에서 더 이상 중요하지 않다.

일상사물이 주제가 되어 표현된 작품들을 살펴보면 19세기 일상생활 속에서 인간의 아름다움을 발견했던 쿠르베(Custave Courdet, 1819~1877)의 ‘오르낭의 장례식’(도판1)에서부터 일상사물과 사건들에 관심을 가졌던 팝아트(Pop art)에서 찾을 수 있다. 그리고 팝아트를 필두로 대중적 이미지를 순수 미술의 맥락에서 사용하는 경향은 더욱 활발해졌고 이질적이고 일상적인 소재와 비예술적인 방식의 사용 등이 모두 낮은 미술 작품의 구성요소가 되었다. 영국의 팝 아트 작가 해밀턴(Richard Hamiton)은 ‘오늘날의 가정을 그토록 이색적이고 그토록 매력적으로 만드는 것은 무엇인가?’(도판2)에서 생필품들, 소모품들로 가득한 집안의 모습을 콜라주(collage)해서 보여준다. 이 작품은 현대인들의 생활을 윤택하게 해주는 대표적인 요소들이 등장한다. 해밀턴은 “이것은 오늘날의 사회에 대한 냉소적인 비평이 아니다. 나의 목적은 일상적인 사물과 일상적인 생활 방식의 서사시가 무엇인지 찾는 데에 있다고 생각하고 싶다”<sup>10)</sup>고 말했다 또 다른 팝아트 작가 중 유일하게 입체 작업을 했던 올덴버그(Claes Oldenburg)는 물성의 변화를 줌으로서 작품에 대한 상상적 표현을 나타내고 개념적 탐구의 가능성 자체로 옮겨가며 사물을 바라보는 시각의 변화를 가져왔다. 그는 작품의 규모로 관심을 옮겨서 크기를 확대한다.(도판3) 확대된 일상사물은 크기의 변화로 대상을 얼마나 새롭게 보이게 하는지를 알려준다. 그리고 초현실주의의 대표적인 오브제인 오펜하임(Meret Oppenheim, 1913~1985)의 ‘모피로 된 아침식사’(도판4)는 일상사물의 ‘킵과 받침’에 털을 재료로 치환시켰다. 위생적인 물질이 들어가야 할 곳에 털이 위치함으로서 친숙한 재료는 낯설음으로 그리고 더 나아가 공포감까지 조성한다. 이렇듯 사물의 모습은 무궁무진하다. 어느 곳에 위치해 있는지, 무엇과 함께 있는지, 여러 가지 환경적인 모습에 따라 변화하고 심상을 제공한다. 본인과 사물 사이에서의 경험은 끊임없

10) 진휘연, 「서양 미술사」, 민음사, 2004, p.112

이 변화하고 새롭다. 인식하지 못하는 사이에 주변 곳곳에 배치되어 있는 사물들은 환경과 상황에 따라 목적성을 일탈하여 새로운 모습을 보여주고 있다. 이는 본인의 생활 속에서 묻어난 주관적인 삶의 일부이기도하고 무의식에 의한 자연스런 모습이다. 그 속에서 새로운 의미를 발견하게 된다.

일상적인 소재인 사물들은 새로운 매체에 대한 미술가들의 끊임없는 도전에 의해 미술이라는 영역 안에서 다의적인 구조로 표현된다. 이전에는 일상적이고 평범한 사물에 대한 존재의 의식조차 가지지 못했다. 그러나 사물은 더 이상 표현의 대상으로써 형태만을 빌려주는 수동적 대상이 아니다. 의미부여를 시도하고 미술작품으로써 가치를 지니게 하며, 사물들은 작가의 감정과 정신을 대변하는 직접적인 수단으로 자리매김하고 있다.

### 3) 일상 공간에서 나타나는 심상

공간은 사물들이 그 속에서 배치되는 환경이 아니라 사물들의 위치가 가능해지는 수단이다. 사물이 '있다'는 건 반드시 어딘가에 자리를 차지하고 있음을 뜻한다. 요컨대 사물이 있는지 없는지, 무엇인지는 공간 안에서 감지하게 된다. 공간이라는 형식이 없다면, 무엇인지를 떠나 있는지 없는지도 알 수 없다. 또한 공간은 보거나 듣는 게 아니며, 따라서 경험되는 게 아닌 것이다. 반면 공간이란 보거나 듣거나 느끼는 경험이 가능하려면 꼭 있어야 한다. 또한 칸트(Kant Immanuel, 1724~1804)는 공간이란, 감성을 통해 대상을 받아들이는데 필수적이며 모든 인간이 경험보다 앞서 가지고 있는 형식이라고 한다. 시간도 마찬가지이다. 시간이 없다면 '있다, 없다'를 지각하는 건 불가능하다. 칸트는 공간과 시간은 경험에 선행하며, 모든 인간의 인식에 필수적인, 그리고 경험을 가능하게 해주는 것이라고 한다.<sup>11)</sup> 공간과 시간은 감성의 대상, 직관의 기본 틀이고, 감성의 보편적인 형식이다. 또한 우리가 우리 감각의 대상으로

11) 이진경, 「철학과 굴뚝청소부」, 그린비, 2010, p.149

받아들이는 사물, 즉 현상들과 관련해서만 객관적으로 타당하다.

이런 공간의 경험은 다른 모든 경험의 방식들과 얽혀 있다. 모든 대상들이 똑같이 중요하고 똑같이 존재할 권리를 가지는 밝은 공간, 이 정직한 공간은 병적 변양들이 드러낸 다른 공간성에 의해 둘러싸여 있다. 그리고 처음부터 끝까지 침투되어 있다. 또한 보이는 공간을 가로지르는 제3의 공간은 투사하는 자신의 방식을 매순간 구성하는 공간이고, 모든 것이 괴상하고 불합리하고 비실재적이다. 왜냐하면 사물들을 향한 실존의 운동은 자신의 에너지를 잃었기 때문이다. 반대로, 고전적 심리학이 말하는 자연적 공간이 확고하다면, 그것은 실존이 그곳에 뛰어들고 그 속에서 자신이 알려지지 않기 때문이다. 이러한 공간에서 인간이 살면서 자연스럽게 느끼는 사물들과의 공간적 경험은 체험적이다.

체험적 공간양식을 지니기 때문에 신화, 꿈, 정신병적인 공간지각은 인간에게 가능해진다. 만약에 공간과 사물들과의 대화가 체험적이 아니고 과학적이었다면, 인간에게 신화, 꿈, 비정상적인 사람들의 공간지각은 생기지도 않았을 것이다.<sup>12)</sup> 이러한 공간은 본인에게 낯선 경험이 된다. 익숙함 뒤에 숨어 있었던 또 다른 공간과 사물의 모습은 전혀 다른 존재로 다가오는 것이다. 본인이 받았던 낯선 감정은 초기 초현실주의 화가 키리코(Giorgio de Chirico, 1888~1978)가 피렌체에 있는 산타 크로체 광장에서 처음으로 느꼈던 감정과 비슷하다.

“나는 병적인 감수성의 상태에 처해 있었다. 나의 눈에는 건물과 순수대의 대리석에 이르기까지 세상 모두가 꿈틀거리며 다시 소생하는 것처럼 비쳐졌다. 그리하여 광장의 한복판에는 긴 성직자 복장을 걸친 단테의 조각상이 부스스 일어서는 것처럼 느껴지기도 하였다. 그리고 따뜻하지만 별로 기분이 좋지 않은 가을 햇살은 조각상과 교회건물을 비스듬히 비추고 있었다. 그때 나는 이상한 느낌을 받았는데, 그것은 내가 이런 물체들을 생전 처음 대면하고 있다는 느낌이었다.”<sup>13)</sup>

12) 메를로 폰티, 류의근 역, 「지각의 현상학」, 문학과지성사, 2002, p.434

13) 로버트 휴즈, 「새로움의 충격」, 최기득 역, 미진사, 1995, p.216

키리코가 말한 이 ‘다시 소생하는 세계’(도판5)의 모습은 1912년 이후부터 키리코의 그림을 가득 메우게 된다. 그림에 등장하는 이미지는 실제의 사물, 실제의 장소에서 추출된 것이 대부분이다. 키리코의 작품에 있어서 초현실주의자들이 가장 경탄했던 요소는 물체 사이에 이루어지는 이상하고도 우연한 만남 그리고 명확한 묘사, 이러한 요소는 초현실주의 화가들에게 영향을 끼치게 된다. 초현실주의 화가들은 키리코가 일상에서 익숙한 사물들에게서 낯설음을 느꼈던 이런 경험을 ‘경이(the marvekous)’라 불렀다. 즉 모든 경험에 있어서 가장 뛰어난 경험은 우연한 결합에 의해 가능할 수 있었다. 경이로움 속에는 지적인 것은 없으며, 또한 그것은 반복될 수 없고 다만 발견될 뿐이다. 초현실주의 화가들에게서 작품은 현실의 반영이 아니라, 삶의 이면을 포착하여 표현함으로써 살아 있는 시대의 모순을 초월해야 하는 것이었고 그들의 사고는 엄격하게 체험적이었다. 체험에 관련된 사고만이 지각되어진 것과 느낀 것으로부터 비가시적인 어떤 것을 소망하며, 자신의 목적지를 우회함 없이 “진정한 삶의 부재”를 표명할 수 있게 해준다.<sup>14)</sup>

초현실의 경험인 언캐니(uncanny)는 불안이라는 결과를 자아내는 경우가 많다. “욕망하던 것이 놀랍게도 현실에 그대로 성취되는 경험, 특정 장소와 특정 시간에 유사한 경험을 또 다시하게 되는 매우 신비한 반복 현상, 믿기 힘든 장면과 정체를 알 수 없는 소유.” 이런 초현실주의자들이 말한 경이와 프로이트가 말한 언캐니는 같다. 언캐니라는 감정은 본인의 익숙한 일상공간과 사물에게서 받아 더욱 강렬하고 선명하게 남아있다. 이와 같이 오래 전부터 친숙했던 것에서 출발하는 감정이 두려운 낯설음이라는 감정이다. 언캐니의 독어 원문의 의미는 <집과 같지 않은>, <편안하지 않은>이라는 뜻을 가진 unheimlich라는 낱말로 표현되어 있고 영역본에서는 uncanny, 즉 <기괴한>,<기분 나쁜>,의 뜻으로 표현된다. 우리말로 이 의미를 옮겨 보면 <두려운낯설음>, <두려운 이상함>정도가 된다.<sup>15)</sup>

14) 유로 현대미술 연구회, 「현대미술 속으로」, 예경, 2002, p.137

15) 지그문트 프로이트, 「창조적인 작가와 몽상」, 정장진 역, 열린책들, 1998, p.100

이 언캐니한 장소는 모든 인간 존재의 고향으로 돌아갈 수 있는 문이며, 모든 사람이 태초에 살던 곳으로 돌아갈 수 있는 문이다. “사랑은 항수병”이라는 재미있는 속담이 있다. 어떤 장소나 나라와 관련된 꿈을 꾸면서 “이 장소는 낯익다, 난 여기 와본 적이 있다”고 생각하는 경우, 그 장소는 어머니의 신체를 의미한다고 해석할 수 있다. 이런 꿈과 관련된 언캐니 역시 한때는 고향이었던 것, 고향같이 편하고, 낯익었던 것에서 비롯된 것이다.<sup>16)</sup>

프로이트는 언캐니가 아주 오래된 것이지만 친근한 것이고, 친근한 것이지만 아주 오래 전의 것, 또는 언캐니는 억압되어 있던 유아기 콤플렉스가 어떤 다른 경험 때문에 되살아나는 것이라고 설명한다. 이 두 가지 상태 역시 언캐니의 요소를 가지고 있다. 다시 말해 프로이트의 언캐니는 인간의 의식 밑에 무의식이라는 억압된 본능이 자리 잡고 있고, 그것은 사라지지 않고 변형된 형태로 나타난다는 것을 얘기한다. 프로이트는 인간의 무의식 속에는 인간의 형상을 한 영혼들로 세상이 이루어져(정령 사상) 있다고 보았던 고대인들의 세계관이 우리들의 개인적인 성장 과정 속에도 그 세계관에 상응하는 단계가 있었을 것이고 이 단계를 거치면서 남게 된 흔적들은 성장 과정 속에서 이성에 의해 억압된 정령 사상이 어떠한 환경에 놓이게 되면 낯설은 두려움을 느끼게 되는 경험을 하게 된다는 것이다. 이렇듯 대부분의 사람들에게 가장 강렬하게 두려운 낯설음의 감정을 불러일으키는 것은 죽음, 죽은 자의 생환, 유령 등에 관련된 것이다. 실로 언캐니의 감정에는 소름끼치는 공포감이 섞여 있다. 이는 본인이 사물에게서 받았던 감정이 언캐니 개념처럼 무의식에 잠재되어 있는 정령 사상이나, 억압되어 있던 유아기 콤플렉스가 되살아나서 느낀 감정일 수 있는 것이다.

---

16) 할 포스터, 「욕망, 죽음 그리고 아름다움」, 전영백과 현대미술연구팀 역 아트북스, 2005, p.40

#### 4) 대상이 된 기억 속의 사물

사물은 기억과 회상 안으로 인도해 주는 매개체 중에 하나이다. 사물을 통해서 무엇인가를 회상한다는 것은 상상력과 판타지를 통해 그것을 능동적으로 상상한다는 것을 의미한다. 과거의 체험을 항상 반복하여 다르게 회상하는 것은 일상 경험과 일치하기 때문이다.<sup>17)</sup> 같은 사물이라 할지라도 언제든 사물에 대한 기억과 경험은 변화한다. 본인은 본인의 작품을 바라보게 될 때마다 작품 안에 들어있는 사물로 그 때의 경험들을 회상하고 기억하게 된다. 기억들은 기억들을 이어받는 사건들에 의해서 또 상기할 당시에 기억들에게 투영되는 사건들에 의해서, 풍요하게 되고 또 변모하게 된다. 즉 그 기억들은 언제나 동일하지 않고 현재의 내 모습에 따라 회상의 이미지 또한 달라진다. 개인의 현존, 나의 가치, 상기의 순간에 좌우되는 색조를 가진 사물들은 나의 현재의 관심사를 나타내기도 한다. 본인 작품에서 유채색의 사물들은 특별한 기억을 선사하지만 감정과 환경, 현재에 따라서 언제든 다른 사물들과 별반 차이가 없는 사물이 될 수 있다. 대상이 된 기억속의 사물들은 과거에 체험했던 기쁨, 불안감, 흥분 등 그때의 감정을 다시 부활시켜준다. [작품6]에서처럼 유채색의 사물은 과거의 이야기들을 대변해주고 있는 것이다. 사물들은 그림 안에 자리하면서 실제보다 화려하고 조명을 받게 되지만 현실 속에서는 다른 사물들과 틀릴 것이 없다. 이것은 대상화<sup>18)</sup>가되기 직전까지는 단순한 일상 속 사물이라는 것이다.

경험이 묻어있는 사물을 ‘대상화’한다는 것은 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921~1986)가 그의 전쟁에서의 실존적 경험을 살려 비롯된다는 것이다. 작품의 소재로 펠트(felt)와 지방(fat) 덩어리를 상징적 사물로서 치유의 의미를 지

17) 하르트무트 뵘 페터, 마투섹 로타 뮐러, 「문화학이란 무엇인가」, 손동현, 이상엽 역, 성균관대 출판부, 2004, p.205

18) 대상화(對象化); 어떠한 사물이 일정한 의미를 가진 인식의 대상이 되게 함. 자기의 주관 안에 있는 것을 객관적인 대상으로 구체화하여 밖에 있는 것으로 다룸.

<http://dic.search.naver.com> 네이버 국어사전

닌 삶과 죽음의 에너지 대상으로 바라본 것과 같은 것이다. 개인의 체험에서 관련된 경험의 사물 <Sled-썰매>(도판11)를 전시장에 놓음으로써 타인과의 소통을 시도했다. 개인적인 삶의 영역은 보편화 된 인간의 삶 내에 존재하기 때문에 개인의 일상과 타인의 일상에는 통하는 길이 있다. 본인에게 기억 속의 사물을 대상으로 전환하여 타인과의 소통의 여지를 마련하고자 한다. 사물과 공간은 일상이라는 현실에서 과거의 요소들을 일깨워주는 존재들이기 때문에 공간 속에 있는 사물을 대상화하여 나를 다시 한 번 일깨워주는 역할을 하게 된다.

## 2. 조형적 분석

### 1) 무채색과 유채색의 대비

본인의 작품 안에서의 일상 사물들은 무채색과 실물 자체의 색이 확연하게 분리 되어있다. [작품2]에서처럼 무채색으로 표현된 사물들은 정지해있는 듯 일 상에서 스쳐지나가는 사물들과 같이 표현되었고 본연의 색채 그대로 표현된 유 채색의 사물은 무채색의 사물들과 대비되어 살아있는 듯이 무언가 얘기하고 싶 어 하는 느낌을 준다. 이렇게 표현된 색채 대비의 의미는 본인의 심상을 대변 하는 것이다. 심상은 마음의 이미지를 말하는데 경험론자들은 모든 심리적인 삶을 이러한 심상이라는 실체에 따라서 설명하였다. 고전 심리학에서는 이미지를 지각의 잔재, 대상의 반영이 우리의 의식 속에 남아 있는 것이라고 생각한 다. 심상은 뇌의 부분이라는 정적이고 단순한 개념과 관계가 있다. 심상의 근 거는 물질적인 것이며, 뇌 조직 속에 새겨지는 지각의 흔적이다. 이미지는 지 각된 대상의 재생이며, 사진이 앨범 속에 진열되는 것과 같이 이미지는 정신 속에 진열되는 것이다. 이와 반대되는 심상의 주장은 상상 없는 지각은 없으며 추억, 욕망, 꿈 등을 보는 것에 투영한다고 설명한다. 본인에게는 이 두 가지 모두 작품에서 심상의 표현으로 삼고 있다.

인간이 세계에 대해서 갖는 최초의 지식은 신화나 공상에 속한다. 공상이라는 긴 환원과정을 거쳐서, 과학이 참된 세계를 건설하게 된다. 실재는 극복된 공 상이다.<sup>19)</sup>

창조적 상상은 예술 작품의 경우에 무로 창조하는 것은 아니며 우리가 살고 있는 사회가 우리를 괴롭히기 때문에 새로운 세계를 창안한다. 창조는 창조 이 전의 작업과 필연적인 관계가 있다. 창조가 성숙되었을 때에, 창조가 이루어진 다. 본인의 작품에서 사물들이 창조된 데에는 일상생활에서 순간순간 사물에서

19) 앙드레 베르제즈·드니 위스망, 남기영 역, 「인간과 세계」, (주)삼협종합출판부, 2004, p.265

받은 느낌과 사물에 대한 상상과 내적 대화에서 시작된다. 경험과 기억에 따라서 같은 사물을 바라보게 되더라도 사물에게서 받은 느낌이나 감정은 개인마다 다를 것이고 다르게 보일 것이다. 이렇게 주관적인 사물에 대한 이미지는 개인의 기억 속에 저장해 둔다.

기억 중에는 자서전적 기억이라는 것이 있다.<sup>20)</sup> 자기 자신의 과거 역사에 대한 기억은 자기 자신의 독특한 기억이란 점과 자신의 성격 및 자아개념을 반영한다는 것이다. 모든 것을 골고루 잘 기억하는 것이 아니라 선택적으로 특정 사건들만을 기억하게 되는 것이다. 이런 기억에 의해서 사물들은 본인에게 특정한 기억을 회상하게 만들고 자화상적 존재가 되어 돌아오게 되는 것이다. 그런 경험은 여러 감정을 동반한다. 공포감을 주거나 따뜻한 존재가 되어 감싸주기도 하는데 그렇게 되면 그 사물은 실제의 색보다 본인에게 더 화려하고 부각되어진 색으로 인지되게 된다.

본인 작품에서 색은 경험과 기억에 의한 표현이다. 사물의 형태와 색은 표현성을 가지며, 사물과 사건에 대한 동일시를 통하여 정보를 얻게 한다. 형태는 사물들을 서로 구별할 수 있게 해주며 색 또한 그러하다. 형태는 색보다 좀 더 효율적인 의사 전달의 수단이지만, 색의 표현적인 힘은 형태에 의해서 얻을 수 없다. 색은 형태로 다 전달할 수 없는 강한 평면성을 가진다. 형태는 형식으로 취하지만 색은 주관적이고 정서적이며 예술가의 색채는 실제 생활에서 지각적, 경험적 의미를 가진다. 이런 면에서 색은 강한 표현성을 가질 수 밖에 없다. 본인의 작품에서 심상의 표현을 나타내는 사물은 색으로 감정에 대한 표현을 하였다. 그래서 유채색의 사물이 다른 사물들과 대비되어 가장 먼저 눈에 들어오게 된다. 작품에서 강조되어 있는 부분은 관객에게 본인이 느꼈던 유사한 감정이나 다른 시각으로서의 관심을 불러일으키기 위해서인데 가장 큰 효과는 색채일 것이다. 때때로 화가는 우리가 우선적으로 주의를 기울이게 될 명확한 초점이나 중심점을 만들어내고자 한다. 가령 V자형이 비스듬하게 그려진 프란츠

20) 성균관대학교 응용심리 연구소, 「인간의 마음과 행동」, 2001, p.113

클라인의 그림처럼(도판6) 밝고도 선명한 색은 즉각적으로 시선을 끌 것이다. 여기에서 대담한 색과 즉흥적으로 보이는 붓자국은 작품 전체에ダイナミック한 재미를 만들어 내고 있다.<sup>21)</sup> 그런데 여기서의 노랑색이 그림 안에서의 유일한 노랑 부분은 아니지만 이것이 어두운 청흑색을 배경으로 하고 있어 강조가 되고 있는데 색의 명도 대비가 중요한 작용을 하고 있다. 이러한 대비처럼 [작품4, 7]에서의 노랑머리 시계인형과 물고기처럼 분명한 전달의 표현을 드러낼 수 있다. 사물과의 대비를 위해서 프란츠 클라인의 작품처럼 본인 작품에서 배경 역시 어두운 색들이 대부분인데 배경은 전부 검은색계열이거나 회색과의 조화를 이루고 있다. 검은색은 가능성이 없는 무, 미래와 희망이 없는 영원한 침묵과 같은 것이 바로 검은색의 내적인 울림이라 한다. 어떤 사건이 일어나도 아무것도 느끼지 못하고 모든 것을 흘려보내는 주검처럼 움직이지 못하는 것이고 외적으로 가장 음향이 없는 색이라서 검은색 위에서는 어떠한 다른 색도, 말하자면 가장 약한 음향을 가진 색일지라도 좀 더 강하고 명확한 음향으로 울리는 것이다. 회색 역시 음향과 운동이 없다. 회색이 밝아지면 일종의 공기가 유통되고 숨 쉴 수 있는 가능성이 생겨나며, 그 색은 어느 정도 숨겨진 희망의 요소를 갖게 된다.<sup>22)</sup> 이런 역할을 담당하는 배경의 색 위에 있는 사물들은 원래의 위치에서 보다 더 큰 자리매김을 해주고 있다. 평소에는 주위에 있는 사물들의 색에 대해서는 깊이 생각하거나 주의 깊게 보지 않는다. 하지만 사물이 의식에 들어오는 순간 그것은 단순한 사물이 아닐 수 있으며 본인에게 자신의 매력을 공작새처럼 화려한 색으로 한껏 뽐내게 된다. 그리고 작품에 들어오게 되면서 본인의 색으로 다시 사물의 재탄생이 이루어지게 된다.

칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866~1944)는 일반적으로 색은 영혼에 직접적인 영향을 미치는 수단, 즉 색채의 심리적 작용을 ‘울림’이라고 하며 예술가들은 인간에게 울림을 일으키는 목적에 적합하도록 혼드는 자와 같다고 했다. 즉 색에는 심리적인 힘이 있어서 인간을 동요시킨다. 심리적인 동요는 연상을

21) 데이비드 A. 라우어, 「조형의 원리」, 이대일 역, 도서출판 예경, 1997, p.241

22) 칸딘스키, 「예술에서의 정신적인 것에 대하여」, 권영필 역, 열화당, 2004, p.95

통해서 그에 상응하는 것을 이끌어낸다. 색에 대한 심리적인 효과는 시각적 효과처럼 실제와 다르게 보이는 즉각적인 반응이 아니라 색의 자극을 통해 감정에 변화를 일으키는 것을 말한다. 색의 여러 가지 감정적인 느낌은 사람마다 다르고 기후나 문화적인 차이에 따라 달라진다. 영원한 침묵과 같은, 그리고 내적 울림을 상징하는 검은색과 희망의 요소를 담고 있는 회색의 배경과 사물들과의 색채 대비를 줌으로써 본인의 작품은 심리적인 동요로 심상을 이끌어낸다.

## 2) 전사기법을 통한 이미지 표현

전사(轉寫, transfer)란 다른 것으로부터 옮긴다는 의미로, 전사지에 인쇄된 그림이나 문양 또는 문자를 표면으로 옮기는 방법을 말한다. 전사기법은 전사 인쇄라고도 하여, 인쇄의 원리 중 전사지를 이용하여 표면에 그림이나 글씨 등을 옮겨 넣는 방법으로 재료적 특성에 따라 조금씩 다른 방법으로 제작된다. 그러나 전사지를 매개로 하여 이미지가 재료의 표면에 옮겨진다는 공통점을 가진다. 본인은 사진을 인쇄하여 전사하는 방식으로 캔버스에 사물의 이미지를 표현한다. 본인이 사용하는 전사기법은 첫 번째로 사진의 이미지를 원하는 크기로 출력하기 위해 포토샵으로 면을 나눈 뒤 일반용지로 분할하여 인쇄하고 분할된 사진의 이미지를 맞춰 풀로 붙이고(도판7) 인쇄지 뒤에 4B연필 또는 목탄을 먼저 칠하고 그 위에 다시 한 번 오일파스텔로 면을 깐 후(도판8) 캔버스에 부친다. 그리고 뽀족하고 가는 볼펜을 사용하여 인쇄된 이미지에 빠른 속도로 힘 조절을 해가며 한 방향으로 일률적인 선을 그려 나간다. 이러한 방식으로 표현된 사물들의 색채는 단색이고, 초점과 원근감을 떨어뜨린다. 형태가 파괴되지는 않지만 초점과 원근감이 불분명하게 되면서 평면이미지(도판9)를 낳는다. 또한 가는 볼펜의 선들로 그려지다 보니 보다 정밀한 표현이 가능하며 본인이 나타내고자하는 의식되지 않고 무의미한 사물의 이미지 표현을 전사기

법을 통해 라인 드로잉으로 보다 정교하게 그릴 수 있다. 이러한 방식으로 표현된 사물은 일률적 선들로 인해 기계적이고 평면적이기 때문에 본인이 표현하고자하는 의미를 충실히 나타낼 수 있게 된다.

본인의 작품에서는 배경과 유채색 사물의 이미지를 제외한 다른 부분들은 단색으로 이루어져 있다. 어떤 사건이 일어나도 아무것도 느끼지 못하고 영원한 침묵과 같은 검은색과 운동성이 없는 회색의 의미처럼 본인의 작품에서 역시 같은 의미를 갖고 있다. 배경의 색과 마찬가지로 유채색 사물의 이미지 외의 단색의 사물들은 침묵을 상징하는 것이며 곧 죽어있는 사물을 말한다. 이는 본인에게 의식되지 않은 사물을 뜻하는 것이다. 이 표현에 있어서 색으로 뿐만 아니라 정지되어 있는 느낌을 주기 위해 단색의 오일파스텔로 사물의 형태는 전사기법을 통해 라인 드로잉으로 그려져[작품3] 있다.

미술에서의 여러 요소 가운데 무한한 다양성을 지닌 선은 예술가와 가장 가까운 것이다. 선의 묘한 특징은 암시성에 있다.<sup>23)</sup> 따라서 이것은 화가들에게는 더할 나위 없는 표현적인 수단이 될 수 있다. 선의 종류에 따라서 신경질적, 격노한, 행복한, 자유스러운, 조용한, 흥분한, 우아한, 춤추는 듯한 등등의 선의 표현에 따라 암시하는 힘은 크다. 조우춘야(Zhou Chanya)(도판10)의 ‘초록개-명품 의상’에서는 드로잉적인 표현을 사용하여 선에서 현대인들의 지치고 무거운 모습을 나타낸다. 본인은 일정하고 규칙적인 라인 드로잉으로 의식되지 않고 무의미한 사물을 표현하였다. 드로잉의 특징 중 하나는 이미지로 빠르게 갈 수 있는 역할을 한다. 본인의 라인 드로잉 작업의 기본이 되는 인쇄지는 이미지로의 전환을 돕는 역할을 하는데 반복되는 선 긋기의 행위는 유연성 개입의 여지를 둔다. 인쇄지 위에 선을 긋기 때문에 본인은 그 선들이 쌓여 어떤 효과를 내고 있는지 인쇄지를 걷어 내기 전에는 정확히 알지 못한다. 또한 드로잉은 조직적 사고를 벗어나 미완성된 상태처럼 관객들에게 보여 진다. 미완성된 작품은 상상력을 유발할 수 있기 때문에 관객들에게 수용과 참여가 유도

23) 데이비드 A. 라우어, 「조형의 원리」, 이대일 역, 도서출판 예경, 1997, p.106

될 수 있다. 이러한 미완성처럼 보일 수 있는 단색의 선으로 그려진 사물들은 의식되지 않고 무의미한 사물로 표현된 것인데 유채색의 사물들과 대비되어 보는 이에 따라서 개인의 상상력을 더해 참여될 수 있다.

본인은 전사기법을 통한 라인 드로잉으로 사물들을 본인의 감정과 상상이 합해진 전달 수단으로 이용하여 표현하였다.

### 3) 시각적인 일루전(illusion) 공간의 의미

이 세계의 모든 물체는 그 자체가 배경 내에 있고 그 배경에 의해 조정된다.<sup>24)</sup> 본인의 작품에 등장하는 사물들은 모두 본인과 함께 거주한다. 그러므로 배경은 모두 집안인 것이다. 그 어느 곳보다 집이라는 공간 안에서 가장 솔직하다. 나만의 공간은 상상력을 활동하게 하고, 행동을 부르게 된다. 또한 공간은 우리에게 피난처 같은 공간이 되어 현실세계에서 도피할 수 있으며, 단순하게 만들기도 하고 무의식에 빠져 들게도 만든다. 이 피난처적인 공간의 가치들은 너무나 단순하고 무의식 속에 깊이 뿌리박고 있는 것이어서, 우리는 그것들을 상세한 묘사에 의해서보다는 차라리 단순한 환기에 의해서 되찾곤 한다.<sup>25)</sup> 이러한 공간 안에서 자신이 무엇을 하고 있는지 그 모든 모습을 바라보는 것은 다름 아닌 사물이다. 본인의 공간 안에서 진정한 모습은 배경이 되고 그 안에 사물은 존재한다.

본인이 무의식중에 느꼈던 이미지나 기억들을 효과적으로 나타내기 위해 공간감을 느끼게 해주는 일루전적인 배경을 보여줌으로서 공간의 환영과 깊이 감을 나타냈다. 일루전 공간의 요소로 첫 번째는 옵아트에 [작품1,2] 바둑판무늬를 사용하여 반복적인 형태의 화면을 만들고 명도가 같은 보색을 병렬시켜 색채의 긴장 상태를 유발했다. 관람자에게 환각적인 영상과 감흥을 일으키는 역동성을 표현하여 시각적 착각을 일으킴으로써 심리반응을 통해 눈을 활성화 시켜 사물

24) 루돌프 아르하임, 「시각적 사고」, 김정오 역, 이화여자대학교출판부, 2004, p.70

25) 가스통 바슐라르, 「공간의 시학」, 곽광수 역, 동문선, 1957, p.89

에 좀 더 집중하고, 교감할 수 있도록 하였다. 피터 세즐리(Peter sedgley)의 작품(도판11)은 관람자들을 빨려 들어가는 것 같은 가상의 공간을 경험하게 하고 벽에서부터 관람자 쪽으로 다가가는 듯 한 시각적 일루전 효과를 유발한다. 이때 관람자들은 몰입하여 명상의 체험과 가상의 공간을 경험하는 것은 명상을 통해 신비의 세계와 접촉하는 것과 관련성을 갖는다. 옅아트는 순수한 시각적 결과물이라고도 할 수 있지만 추상적인 것을 포함하고 있어서 정신성을 추구하는 명상의 경험을 유도하는데 사용될 수 있다. 그러나 옅아트는 지적인 탐구와는 무관하다. 특징은 감각적이고 때론 자극적인 것이며, 궁극적으로는 그 이상도 이하도 아닌 특이한 경험인 것이다.

두 번째는 데페이즈망 기법으로 이질적 사물들을 조합하여 원래 있어야 할 곳이 아닌 낯선 공간 안에 위치해 일루전적인 배경을 만들어냄으로서 마그리트(Rene Magritte, 1898~1967) (도판12,13), [작품3]과 같이 주변에 흔한 사물로 바라보는 것이 아니라 특별하고 주관적인 시선으로 바라보게 되며, 낯설음과 동시에 친숙함을 유발하게 된다. 데페이즈망을 이용하여 본인이 무의식에서 경험하였던 것을 표출하고 이성적 사고로는 성립되지 않은 모순된 상황을 제시한다. 무의식의 세계에서는 본인만의 자유로운 상상을 펼치게 되고 주관적으로 사물을 바라보게 하여 새로운 의미를 부여하게 되는 것이다.

마르셀 프루스트(Marcel Proust)는 “무의식적인 기억만이 영원한 진실성을 갖는 것이고 과거란 이쳐지는 것이 아니라 우리의 내적 무의식 속에 가라앉아 있다가 감각에 의한 우연한 기회로 인해 되살아난다. 이 감각은 현재의 감각과 과거의 감각의 유사성으로 인해 ‘기억’으로 과거에 체험했던 것이 현재의 감각의 영향 아래에서 다시 되살아나도록 한다”고 했다.<sup>26)</sup> 내적 무의식 속에 있던 기억은 사물들을 통해 우리에게 전달되고 이미지로서 머릿속에 남게 된다. 이런 여러 가지의 이미지를 한 공간 속에 담아 재배열한 뒤 다시 기억의 저장고에 담아둔다. 그리고 과거 감각의 유사성으로 현재에서 기억을 꺼낼 땐 재배열

26) 마르셀 프루스트, 「잃어버린 시간을 찾아서」, 민희식 역, 정암, 1985, p.117

한 이미지가 떠오르게 된다. 이런 기억에 꼬리를 무는 기억은 본인에게 일루전의 공간이 될 수밖에 없는 것이다.

조형예술에서의 공간은 존재의 유무를 파악하기 어려운 물질적, 철학적 의미의 공간이 아닌 감각적으로 체험할 수 있는 공간의 조형의식을 재구성하고 예술적인 작업 활동에 의해 창조된 실제 재 공간으로 정의 된다. 이런 예술 공간은 원시 이래 중세까지 미숙한 자연묘사에서 시작하여 시대의 변화에 따라 자연적 또는 추상적, 기하학적, 상징적 공간으로 표현되었다.

### 3. 작품 분석

#### [작품1]

작품에 등장하는 모든 사물들은 본인이 거주하는 공간 안에서 언제나 함께하는 것들이다. 사물에게서 받았던 감정 그대로를 표현하기 위해 배치를 다시하거나 빼고 더하는 행위 없이 사진을 찍는다. 응시하는 느낌을 나타내기 위해 정면의 모습들을 대부분으로 사진을 찍는다.

하루에도 몇 차례씩 거울이나 쇼윈도 등 여러 곳에서 비춰지고 본인의 모습은 익숙하다는 말로는 부족할 만큼 익숙하다. 하지만 어느 순간 거울 속의 내 모습은 처음 본 듯한 낯선 인물이 거울이라는 사물에 보여 저 두려운 낯설음의 감정을 느끼게 된다.

‘사물 자체’와 ‘현상’을 구별한 칸트의 이론에 비춰보면 거울 속에 비치는 모습은 현상이고 비추기 전의 사물은 사물 자체라고 한다. 우리가 사물에 대해 아는 것은 눈에 비친 것 그것뿐이라는 얘기다. 요컨대 현상만 알고 사물 자체를 인식하는 것은 불가능하다는 것이다. 본인에 대해 아는 것은 본인의 눈에 비친 자신의 모습이었던 것이다. 이런 경험에 의해서 [작품1]은 거울에는 아무것도 보이지 않고 사물들만이 즐비하고 크기가 어색한 무당벌레가 등장한다. 또한 배경과 거울의 명도 차이를 미세하게 줌으로서 본인이 경험한 낯선 두려움을 강조하였다. 거울의 이미지는 평면과 라인으로 표현하여 단순화 하였는데 그것은 곧 본인의 복잡 미묘한 감정을 단순화하고자 하는 것이다.

#### [작품2]

우리는 그 어느 곳보다 집이라는 공간 안에서 가장 솔직하다. 나만의 공간은 상상력을 활동하게 하고, 행동을 부르게 된다. 이 작품은 거실에 있는 오래된 의자를 그린 것인데 어렸을 때부터 함께한 이 의자는 많은 기억과 경험을 함께 한다. 개인적인 여러 사건이 얽혀있어서 한 때 물속에 던져버리고 싶다는 상상

을 잠깐 한 적이 있었다. 세월이 지난 후 새 옷을 입은 의자를 보고 내 몸과 감정이 그때로 돌아간 듯한 경험을 하게 되면서 구성되어진 작품이다. 단색의 오일파스텔로 그려진 의자는 과거의 시간을 의미하고 본연의 색채 그대로 표현된 사물은 단색의 사물들과 대비되어 살아있는 듯 무언가 얘기하고 싶어 하는 느낌을 준다. 이렇게 표현된 물고기들은 본인의 심상을 대변하는 것이다. 다시 회상하기 싫은 과거의 느낌을 매트바니쉬를 이용해 화면 전체를 건조하게 표현하였다.

### [작품3]

이 작품은 시계에서 빼꾸기가 나와야 할 자리에 피기전의 꽃을 넣어서 본인이 느끼는 두려운 낮설음의 시간을 직설적으로 표현한 것이다. [작품1]에서 언급했던 경험 안에 더 깊숙이 감춰져있는 본인의 이야기를 꽃에 비유하여 나타낸 것이다. [작품2]처럼 공상이나 환상의 표현을 더하기 위해서 무의식중에 느꼈던 이미지나 기억들을 좀 더 효과적으로 공간감을 느끼게 해주는 3차원적인 배경을 보여줌으로서 공간의 환영과 깊이 감을 나타냈다. 3차원적 배경의 요소로 첫 번째는 옵아트식에 바둑판무늬를 사용하여 시각적 착각을 일으킴으로써 심리반응을 통해 눈을 활성화 시켜 사물에 좀 더 집중하고, 교감할 수 있도록 하였다. 두 번째는 이질적 사물들의 조합으로서 원래 있어야 할 곳이 아닌 낮선 공간 안에 위치하여 표현하였다.

### [작품4]

사물들을 향한 태도는 본인과의 관계를 보여준다. 그것들은 자신이 지내는 상태와 같기 때문이다. 그리고 역으로 본인은 사물들의 상태와 같은 것이다. 부각되어진 해골스탠드는 사회와 본인과의 관계를 의미한다. 해골스탠드의 재질과 외형에서 다른 사물들과 어울리는 듯 어울리지 않는 조화가 그런 의미인 것이다. 어느 순간부터 주위의 모든 것들이 낮설어지기 시작하면서 어디에도 어

울리지 않는 것 같은 느낌을 해골스탠드에 비유하였다. 그리고 배경이 되는 바둑무늬는 사회 속에서 혼란스런 감정을 표현한 것이다. 배경화면 윗면에 그림자 표현을 하여 다른 사물이 존재한다는 것을 나타내고 이것은 본인이 겪었던 감춰진 사회의 한 단면에 대한 의미이기도 하다.

#### [작품5]

이 작품은 빨간 오일파스텔이 사용되었는데 모든 에너지와 강렬성을 가졌음에도 불구하고 목적을 의식한 힘을 필요로 한다는 것을 보여주는 뜻을 가진 빨간색의 의미로 사용한 것이다. 작품 속 다른 사물들과 달리 헬기의 그림자만 표현된 것은 보이지 않는 세계에 대한 힘을 의미하는 것이고, 가려진 강아지 장식품은 그런 세계에서 도피적인 것을 표현한다.

#### [작품6]

이 작품에서 보여 지는 사물들은 본인과 물리적인 접촉이 많은 사물들로 이루어져있다. 접촉이 많은 만큼 시선도 받게 된다. 본인에게 지각된 사물을 표면으로 인식하려고 하는 그 표면은 이미 본인을 하나의 초점으로 유인하고 본인 자신의 참된 모습을 제공하는 시선 고정을 불러일으킨다. 시선고정이 되는 일상사물을 좀 더 주관적인 시각으로 표현하기 위해 나열되어 있는 메니큐어 중 세 개를 선택해 양옆에 있는 메니큐어들과 차별되게 표현하였다. 명도대비를 주어 진열장의 그림자 부분을 입체적으로 나타내고 배경의 바둑판무늬의 변화로 진열장의 그림자를 표현함으로써 공중에 뜬 이미지를 표현하였다.

#### [작품7]

어두운 배경에서 밝고 선명한 색은 즉각적으로 시선을 끈다. 여기에서 분명한 색과의 대비는 시선과 감성적 부분을 끌어내게 된다. [작품2]에서와 마찬가지로 노랑머리 시계인형의 색들은 앞으로 돌출되어 있는 듯 시각의 착각을 일으

키고 무엇인가 설명하려는 형상으로 보이게 된다. 노랑머리 시계인형은 본연의 색채 그대로 표현되어 단색의 사물들, 배경과 대비됨으로서 감성적 메시지를 드러낼 수 있다.

### [작품8]

다른 작품들과 달리 이 작품에서는 해골스탠드 하나만이 푸른색의 오일 파스텔로 그려져 있다. 이는 단독으로 사물을 표현함으로써 더 풍부한 사물과의 소통을 나타내고자 한다. 배경과 사물의 색은 푸른색이다. 푸른색이 심화되면 안식의 요소가 생겨난다. 색은 일반적으로 영혼에 직접적인 영향을 미치는 수단이라고 한다. 다시 말해, 색에는 심리적인 힘이 있어서 인간을 동요시킨다. [작품4]에서 언급했던 것과 마찬가지로 해골스탠드는 재질과 외형에서 다른 사물들과 융화되기 힘든 사물이다. 그래서 안식의 요소를 가지고 있는 푸른색을 사용하여 해골의 기본 인식을 탈피하고 심리적으로 안정된 느낌을 주려고 하였다. 배경은 바둑판무늬의 패턴에서 색으로 변화를 주어 화면을 나누었다. 이 작품에서 해골의 이미지는 스탠드의 기능을 가지고 있다. 하지만 그 기능인을 찾을 수가 없다. 그것은 본인의 주관적인 사물의 편견에 대한 것으로 배경을 들로 나눔으로서 위는 기준에 가지고 있던 객관적인 본인의 세계와 아랫면은 주관적인 세계를 나타낸다.

### [작품9]

이 작품은 오일파스텔로 그린 카메라의 이미지와 그 카메라 외곽선 그대로 그림자의 이미지를 보여주는 두 개의 카메라가 보여 진다. 오일파스텔로 세밀히 그려진 카메라는 본인이 소유하고 있는 카메라를 나타내고 있는 것이고 그 밑에 바둑판무늬의 패턴으로 그려진 카메라는 회상의 기능을 가지고 있는 카메라이다. 오래된 카메라는 많은 기억과 회상, 본인이 기억하지 못하는 사건과 경험들을 소유하고 있는 것이기 때문에 그림자의 카메라는 회상, 경험, 기억 등

여러 가지 의미를 내포하고 있는 역할인 것이다.



**[작품1] Strange mine**  
90×115cm mixed media on canvas 2009



**[작품2] Strange mine**

131×194cm mixed media on canvas 2010



**[작품3] Strange mine**  
105×146cm mixed media on canvas 2010



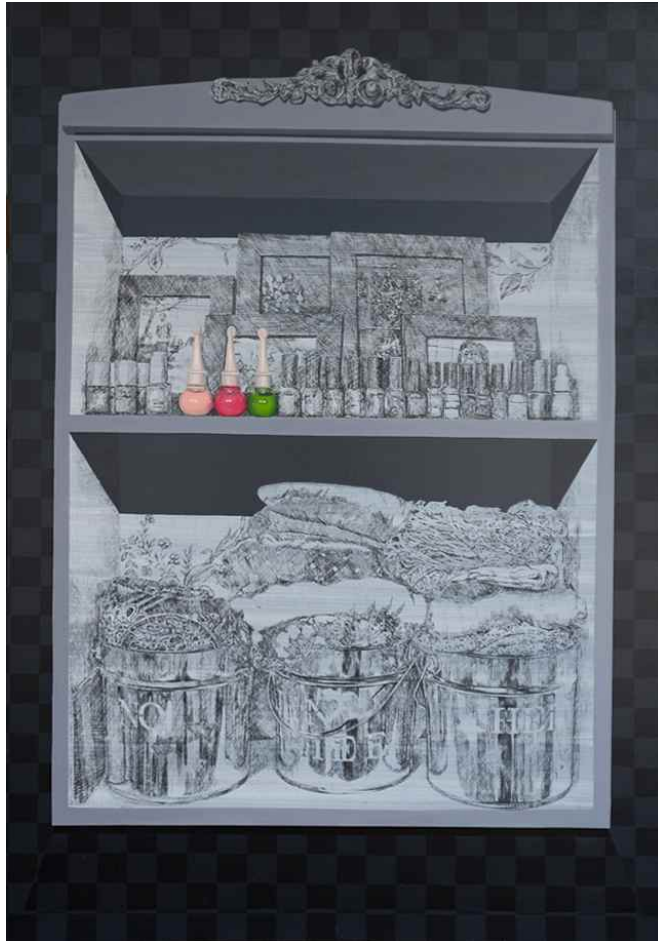
**[작품4] Strange mine**

146×113cm mixed media on canvas 2009



**[작품5] Strange mine**

140×60cm mixed media on canvas 2009



**[작품6] Strange mine**

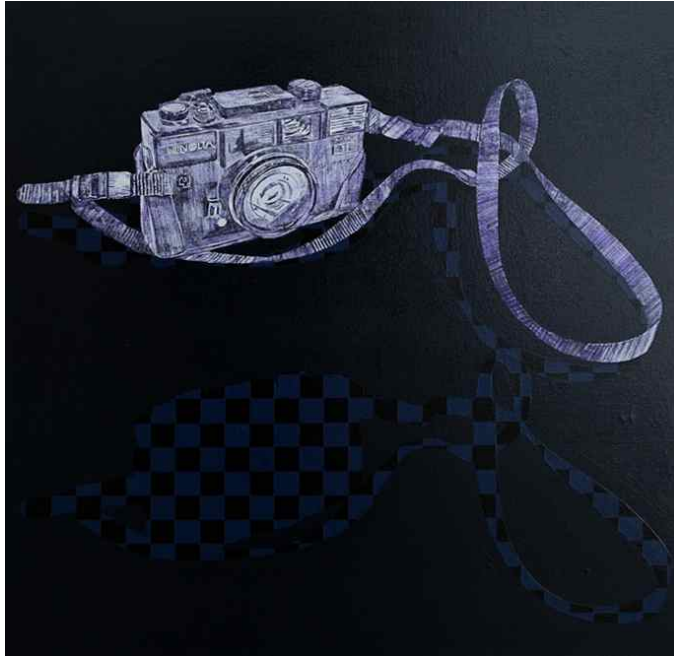
113×162cm mixed media on canvas 2009



**[작품7] Strange mine**  
60×140cm mixed media on canvas 2009



**[작품8] Strange mine**  
70×70cm mixed media on canvas 2010



**[작품9] Strange mine**  
70×70cm mixed media on canvas 2010

### Ⅲ. 결 론

예술 활동은 삶의 직접적인 표현이다. 인생의 문제를 풀 수 있는 가장 ‘직접적’이고, 투지 어린 하나의 방법이 된다. ‘직접적’이라 함은 살아 있는 감각으로 직접 대상과 구체적으로 부딪쳐 얻는 체험의 과정이다. 인간의 과제중 하나는 이 세계를 이해하는 것, 즉 자신의 안팎에서 질서와 법칙을 발견하는 일이다.

예술가에게 체험은 표현에 있어서 그 심상의 수용에 따라 다양하게 나타난다. 예술가가 자신의 주관적인 심상을 의미 있는 형태로 구체화할 때 표현은 이루어진다. 이러한 예술 작품의 표현 형태를 본다는 것은 대상의 형태가 가지는 물리적 구조와 나의 정신적 과정이 상호 작용하여 독특하게 결정되는 만남의 과정이다. 예술은 정신적 생활에 속해 있으며, 대변인의 역할을 하기 때문에 인간 내면의 상처를 치유하고 해소할 수 있는 역할이 된다. 이러한 역할은 본인이 사물과의 소통을 통한 드러나는 내면의 세계를 진솔하게 표현함으로써 타인과의 소통의 여지를 마련하고자 하였다.

‘사물과 소통의 심상표현 연구’는 본인의 경험에서 형성된 심상을 표현한 작품에 관한 연구이다. 낯선 경험 뒤에 다양한 사물들과의 소통은 기억을 부르게 된다. 그래서 사물은 자화상적 존재가 되는 것이다. 이런 상황이 반복됨에 따라 본인은 혼란 속에 빠지게 되고 두려운 낯설음을 느끼게 된다. 프로이트는 침묵과 어둠에 대해서는 단지 그런 것들이 대부분의 인간들의 가슴속에서 영원히 사라지지 않을 어린 시절의 두려움과 관련이 있다고 했다. 과거에 본인의 사물들은 언제든지 사라질 수 있는 것들이었다. 그래서 사물들에 대한 집착이나 애착이 남다르다. 이런 감정들은 저항력에 의해 억압되어 있다가 현재의 환경이나 경험에 의해서 무의식 속에서 등장하게 되는 것이다. 그 환경에서 단조로운 사물들은 느낌 그대로 모노톤이나 단색으로 표현되고 기억에 의한 사물들은 다른 사물들과 대조적인 색으로 작품에 등장한다. 이러한 사물들의 배경은 시각적 착각을 나타내기 위해 3차원적인 공간을 표현해 타자와의 공감대를 형

성하고 내면의 상처를 함께 치유해 보고자 하였다.

예술가는 표현할 세계를 자신의 뜻대로 선택할 수 있는 자유가 있다. 친숙한 현실과 일치하는 세계를 선택할 수도 있고 아니면 현실과 동떨어지고 먼 세계를 선택할 수 있다. 어쩌면 관객들에게 공통된 현실을 보여 주는 것처럼 하면서 그 너머에 있는 다른 세계로 인도하여 개인적 경험을 공유할 수 있을 것이다.

본 연구를 통해서 본인은 잠재되어 있던 내면에 더욱 깊숙이 들어가는 계기와 경험이 되었다. 내적인 상처는 묻어둔 상태로 시간이 지날수록 더욱 곪을 수 있다. 어떤 식으로든 꺼내어지는 순간 치유가 될 수 있다고 생각하며 본 연구를 통해서 더욱 확신하게 되었다. 또한 본인의 작품에 표현된 낯선 경험에 대한 시각을 이론적으로 정립할 수 있는 계기가 되었고 보다 깊고 풍부한 작품을 진행할 수 있는 가능성을 스스로 가늠해 볼 수 있는 귀한 시간이 되었다.

## 참 고 도 판



[도판1] Gustave Courbet, 오르낭의 장례식,  
캔버스에 유화, 314×663cm, 1851



[도판2] Richard Hamiton, 오늘날의 가정을 그토록 이색적이고  
그토록 매력적으로 만드는 것은 무엇인가?  
콜라주, 26×25cm, 1956



[도판3] Claes Oldenburg, 셔플록, 스테인레스 스틸, 9m,



[도판4] Meret Oppenheim, 모피로 된 아침식사,  
털로 덮힌 컵, 쟁반, 숟가락, 1936



[도판5] Giorgio de Chirico, 불길한 뮤즈,  
캔버스에 유화, 97.16×66cm 1916



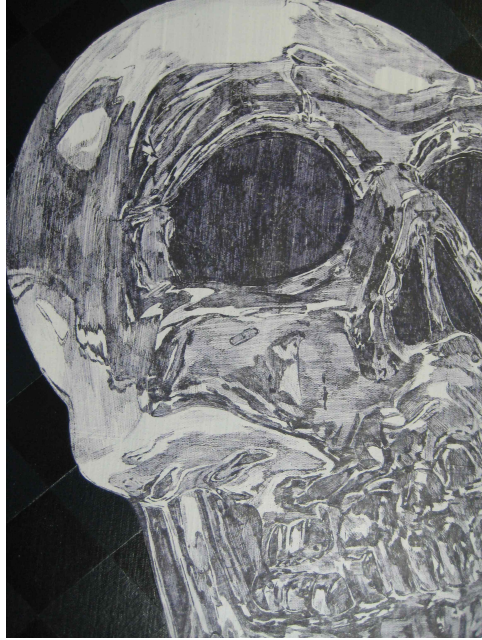
[도판6] Franz Kline, 올리버 왕, 캔버스에 유화, 251×210cm 1958



[도판7] [작품3]에서 사용된 인쇄지 앞면  
47×91cm, 2010



[도판8] [작품3]에서 사용된 인쇄지 뒷면  
47×91cm, 2010



[도판9] [작품8]의 Strange mine 일부분



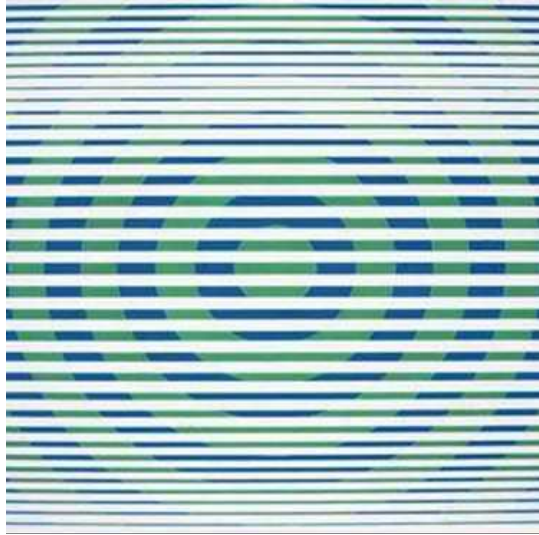
[도판10] 조우춘야, 초록개-명품의상, 캔버스에 유화, 1997



[도판11] Rene Magritte, Presence of mind,  
캔버스에 유화, 587×790cm, 1960



[도판12] Rene Magritte, 피레네 산맥의 성채,  
캔버스에 유화, 390×600cm, 1961



**[도판13] Peter sedgley, Blue Modulation,**  
Acrylic color on board, 100×100cm, 1964



**[도판14] Joseph Beuys, Sled, 1969**

## 참 고 문 헌

- 김형효. (1996). 메를로-퐁띠와 애매성의 철학. 철학과 현실사.
- 백종현. (2008). 존재와 진리. 철학과 현실사.
- 성균관대학교 응용심리 연구소. (2001). 인간의 마음과 행동. 박영사
- 이진경. (2010). 철학과 굴뚝청소부. 그린비.
- 유로 현대미술 연구회. (2002). 현대미술 속으로. 예경.
- 진중권. (2003). 진중권의 현대미학 강의. 아트북스.
- 진휘연. (2004). 아방가르드란 무엇인가. 민음사
- David A. Rower. (1997). 조형의 원리. (이대일 역). 예경.
- Ernst H.J.Gombrich. (1997). 서양 미술사. (백승길, 이종승 역). 예경.
- Gaston Bachelard. (1957). 공간의 시학.(곽광수 역). 동문선.
- Hal Foster.(2005). 욕망, 죽음 그리고 아름다움.  
(전영백과 현대미술연구팀 역). 아트북스.
- Kandinsky Wassily.(2004). 예술에서의 정신적인 것에 대하여.  
(권영필 역). 열화당.
- Mark A. Wrathall, (2008). How To Read 하이데거. (권순홍 역).  
웅진지식하우스.
- Maurice Merleau-Ponty. (2002). 지각의 현상학. (류의근 역). 문학과 지성사.
- Proust Marcel. (1985). 잃어버린 시간을 찾아서. (민희식 역) .정암.
- Rober Hughes. (1995). 새로움의 충격. (최기득 역). 미진사.
- Rowohlt Taschenbuch verlag GmbH와 Reinbek bei Hamburg.  
(2004). 문화학이란 무엇인가. (손동현,이상엽 역). 성균관대출판부.
- Rudolf Arnheim. (1995). 미술과 시지각, (김춘일 역). 미진사
- Rudolf Arnheim. (2004). 시각적 사고, (김정오 역).  
이화여자대학교출판부.

Sigmund Freud. (1998). 창조적인 작가와 몽상. (정장진 역). 열린책들.

Tim Edensor. (2008). 대중문화와 일상, 그리고 민족 정체성.

(박성일 역). 이후.

Vergez and Huisman. (2004). 인간과 세계. (주)삼협종합출판부.

# ABSTRACT

## A Study on Expression of Objects through Unfamiliar Experiences

**-Focusing on the Personal Artworks-**

Noh, Jin-Hee

Dept. of Western Painting

Graduate School of

Sungshin Women's University

This study has analyzed mainly the works exhibited under the theme of 'Unexpected Magical Encounter' in March, 2010 among the works produced during the course of personal work progress from 2008 to 2010 in terms of contents and forms.

There exist visual experiences with various objects in people's lives. People view the objects in subjective forms and convey significance to the objects through their individual experiences and memories. When people encounter objects unconsciously in daily lives, they experience images. This process is expressed as combination of objects and images in my works. The objects I experience through unconsciousness sometimes come across as self-portrait beings which reflect my inside.

The objects in my works are new objects which have been

re-interpreted by the appearances of inside and emotions created through my experiences and are not just imitations of the objects themselves. Consequently, the objects I saw unconsciously become a medium which serve as a passage of expressing my psychological status and displaying latent inside.

The objects in my works begin from my personal experiences. The objects where I did not recognize in my daily life sometimes become closed up to allow me to feel the emotion of 'uncanny' coming from the familiarity of Sigmund Freud (1856~1939) to communicate with the objects or recall my memories. Through the course of presenting the images I felt during the communication with objects, I attempted to re-interpret ordinary objects in daily lives in my works.

In the process of recognizing objects, people encounter a shift of awareness on objects through interesting and unfamiliar experience in case of conveying subjectivity to have a new interpretation. This study has researched and described such forms of objects in terms of 'the marvelous' in the surrealism and 'uncanny' in the Freud's theory. In addition, I explained the expression of images of communication through visual experience of objects in my works by the contrast of colors and engraving techniques. Also, through the check patterns, I attempted to display three-dimensional space.

An artist can even communicate with an immovable object which feels trivial and familiar. Also, an artist can understand the objects through a new view and aspect and can display the experience or emotion gained there into one's own images. Furthermore, an artist attempts to use it as an opportunity to find a new potential in the future work progress while seeking problems and improvement methods for one's own work.

