



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

노 신 경 교수 지도
석사학위 청구논문

노마디즘 관점을 통한
무규칙적으로 나열된 수묵 화면 연구

-본인 작품을 중심으로-

2025

성신여자대학교 대학원
동양화과
전 효 경

노마디즘 관점을 통한
무규칙적으로 나열된 수묵 화면 연구
-본인 작품을 중심으로-

노 신 경 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함


2024년 11월


성신여자대학교 대학원
동양화과
전 효 경


인 준 서

전효경의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 12월

심사위원장 정성운 

심사위원 이만숙 

심사위원 노신경 

성신여자대학교 대학원

논문개요

인류의 역사에서 이사는 빠질 수 없는 사회적 현상이다. 표면적으로 물리적 공간에서의 이사를 비롯하여 정신적 이사인 정체성 형성과 보호자로부터의 심적 독립과 같은 행위를 겪지 않는 독립체는 지구상에 존재하지 않는다. 인간에게 이어나 이주와 같은 행위는 삶을 지속하는 한 필연적으로 따라오며 이동하는 모든 순간순간이 정주와 정착과는 관련이 먼 행위이다. 집을 떠나 어딘가로 향하는 모든 행위가 짧은 이사로 해석될 수도 있다. 이동의 종류와 상관없이 우리는 한곳에서 삶을 평생 보낼 수 없기 때문이다. 그렇다면 인류는 정착이라는 감정을 제대로 느껴본 적은 있을까. 설령 있다 하여도, 그는 아주 일시적인 감정 상태가 아닐까. 완벽한 정착이라는 단어가 제대로 성립될 수가 있는 것일까.

본 논문은 정착하지 못하고 술한 이동을 겪으며 생긴 일련의 경험과 감정에 관련된 회화 작업 과정을 연구한 것이다. 이러한 작품 세계를 들뢰즈와 가타리가 『천 개의 고원』에서 제시한 노마디즘(Nomadism) 개념과 함께 사유하며 미학적 기초를 다진다. 예술적 사유 속에서 노마디즘이란 물리적 공간을 이동하는 것과 관련된 작품을 뜻하기도 하지만, 과거 유목민의 삶의 방식과 같이 문명을 반하여 자연에 귀속되는 삶을 지향하는 것과 같이 인식되었다. 현대에는 다양한 국가를 넘나들며 하나의 표현이나 작품 형식에서 탈피하는 예술을 뜻하기도 한다. 본인은 표현과 작품 형식에서의 유목적 성향을 분석하기에 앞서, 보다 근본적인 접근 방식으로 신체적 유목을 겪고 나타나는 표현 기법과 연대기적 구성에 집중하였다. 나라나 지역의 이동이 크지는 않아 ‘원래 지역의 나’와 ‘타지의 나’가 융합하여 새로운 자아가 생기거나 하는 게 아니라,

춤춤하게 경험한 ‘이동하는 나’와 ‘매번 바뀌는 방’에서 동반되는 불안정하고 즉흥적인 또 다른 자아의 나를 빗대어 노마디즘을 설명하고자 하였다. 이는 앞서 술하게 연구되었던 사유의 이동이 핵심을 이루는 현대적 노마드와는 거리가 있다.

어린 시절부터 지속적으로 진행된 방랑으로 인해 생긴 ‘흔들리는’ 정체성은 본인의 무규칙적 화면에 타당성을 담지한다. 술한 이동의 경험으로 인해 계획성 없이 작품 속에 쏟아내는 듯한 오브제의 나열은 자동기술법(Automatism)과 연결해있다. 이는 초현실주의의 소전제이며 오토마티즘 드로잉과 데페이즈망과 연관 지어 설명될 수 있다. 본 논문에서는 노마디즘 미학을 견지하며 본인이 추구하는 화면 구성에 당위성을 부여했다.

선행된 연구로 인해 과생된 ‘무정착’ 감정을 기반으로 하여 본인은 소유의 결핍이라는 감정을 꺼안게 되고 이는 곧 갖고 싶었던 것을 물체, 풍경, 생명체 등 구분 없이 커다란 주머니에 마구잡이로 욱여넣는 방식의 구성을 소산해냈다. 또한 이러한 결핍은 일정한 패턴을 생성하여 빈 곳을 채우는 방식으로 도상화 됐으며 이는 무작위로 채택되는 이미지와 어지럽게 얽혀 객체의 독자성이 불분명해진 화면을 구성한다. 어지럽게 얽힌 화면은 먹이 만들어내는 다양한 모노톤과 어울려 전통의 동양화적 요소와 현대의 도상적 요소를 한데 어우러지게 한다.

본인의 작품 표현 양식은 개인적 경험과 비현실적인 상상 간의 결합에 의해 반영되었다. 수많은 방랑 끝에 정착하지 못한 자아는 어지럽고 난잡하게 나열된 화면을 통해 묘한 안정감을 만들어내며 무정착 감정의 정착 방식을 구현한 것이다. 이러한 방식의 정체성 실현을 통해 우리는 방랑과 방황의 전환점 속에서 각자의 의미를 발견하며 다가설 수 있을 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	01
II. 본론	03
1. 노마디즘 관점의 이해	03
1) 인프라 노마드와 하이퍼 노마드	04
2) 탈영토화와 재영토화	11
2. 무규칙적인 화면 연구	15
1) 자동기술법으로 표현된 무규칙 드로잉	15
2) 색채가 배제된 수묵 기법	22
3) 빈 화면에 표현된 무정형의 도상들	25
3. 작품 분석	31
1) 소유의 결핍으로 인한 무규칙적 배경	31
2) 패턴화된 기하학적 도상과 이미지	38
III. 결론	47

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 01】 <작별하지 않는다>, 193.9×521.2cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2024	08
【작품 02】 <경계경보+안전지대>, 130.3×283.9cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2024	13
【작품 03】 <무정착:하강>, 165×130.3x85cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2023	18
【작품 04】 <작은 바다>, 162.2×130.3cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2024	20
【작품 05】 <유령뱀과 나무아미타불행>, 41.5×169cm, 장지에 수묵 채색, 2023	24
【작품 06】 <무정착:연소>, 233.6×91cm, 장지에 수묵, 2021	33
【작품 07】 <+81>, 100×100cm, 장지에 수묵, 2023	34
【작품 08】 <낙하하는 계절>, 162.2×388cm, 장지에 수묵 채색, 2023	36
【작품 09】 <릴리스 이야기>, 60×90cm, 장지에 붕채, 2022	39
【작품 10】 <새까맣게 흰>, 112.1×291cm, 장지에 혼합재료, 2023	41
【작품 11】 <재난이라는 화재>, 72.7×90.9cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2024	44
【작품 12】 <군산오름의 노루와 접촉사고가 날 뻔한 순간>, 116.8×91cm, 장지에 수묵과 필 안료, 2024	46

도 판 목 차

〔도판 01〕 서도호, <집 속의 집 속의 집 속의 집 속의 집>, 합성섬유, 금속 프레임, 15.3×12.83×12.9m, 2013, 국립현대 미술관 서울 설치 장면	09
〔도판 02〕 앙드레 마송, <자동기술법에 의한 잉크 데생>, 1925	16
〔도판 03〕 호안 미로, <아를르캥의 카니발>, 캔버스 위에 유채, 66×93m, 1924	17
〔도판 04〕 팔대산인, <연꽃과 오리>, 1696, 미국 스미소니언 박물관 소장	22
〔도판 05〕 김정욱, <무제>, 한지에 먹, 125×162cm, 2023	26
〔도판 06〕 <유령뱀과 나무아미타불행>, 2023, 디테일컷 1	27
〔도판 07〕 <유령뱀과 나무아미타불행>, 2023, 디테일컷 2	27
〔도판 08〕 가츠시카 호쿠사이, <頼豪阿闍梨恠鼠伝의 3권, p. 8-9 스캔본>, 판화집, 22.2×16.1m, 1808	28
〔도판 09〕 <릴리스 이야기>, 2021, 디테일컷 1	40
〔도판 10〕 <릴리스 이야기>, 2021, 디테일컷 2	40
〔도판 11〕 <경계경보>, 2023 <맥시멀 서귀라이프>, 2024, 디테일컷	43

I. 서론

현대 미학과 예술론에 실험적이고 혁신적이며, 예술, 정치, 문학 등 다양한 분야에 적용될 수 있는 개념들을 제공한 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 ‘우리는 매 순간 자신의 삶 전체를 반복하고 있다.’ 고 말한다. 이는 살아온 모든 순간의 총체로서의 나를 이해하고 받아들여야 하며, 반복의 순간 속에서 우리가 어떤 수준의 반복을 할 것인지 선택하는 삶을 함축한다.¹⁾ 우리는 모두 이동을 반복하고 있다. 그것이 일시적이든, 장기적이든, 자발적이든, 타의적이든 이동은 필연 시 이루어지고 그러한 반복 속에서 대부분의 변화가 시작된다. 새로운 환경에 놓였을 때, 우리는 선택을 하여 앞으로 나아갈 것인지 정체를 정할 것인지를 정한다. 과연 우리는 이 순간들을 모두 하나로 그려온 내 삶의 거대한 화살표 자체를 반복할 것인지 정할 수 있을까. 본인은 외부적 상황으로 인해 비자발적인 이동을 술하게 겪었고, 중국에는 자발적으로 이동하는 삶을 택했다. 이런 노마디즘적인 삶이 그대로 작업의 근간이 되는 체제로 채택되었다.

본 연구는 2022년 대학원에 입학한 해부터 학위 청구전이 진행되었던 2024년도 전반기까지의 본인의 작업과 관련된 것으로 ‘무정착’의 감정에 대해 사유하고 작업의 이론적 근거로서 들뢰즈의 ‘노마디즘’과 ‘자동기술법’에 대해 고찰하며 이를 수묵으로 옮겨 표현하는 작업 체계에 당위성을 부여하고자 한다.

이에 연구자는 노마디즘을 아탈리의 세 그룹으로 나누어 각 부류를 파악하고 본인의 작품과 연관 지어 살펴본다. 이후 도시의 탈주와 정착에 대해 ‘탈영토화’와 ‘재영토화’ 개념을 빗대어 설명한다.

이러한 이론적 배경은 캔버스 위의 물감 한 방울에 반응하여 자발적으로

1) 성기현, 『들뢰즈의 미학』, 그린비, 2019, p.7

작업하도록 격려하는 자동기술법과 밀접하게 맞닿아있다. 계획 없이 복잡하게 나열된 화면이 이 기법에 관련이 있다고 본 뒤, 작품 내에서 지속적으로 등장하는 오브제들의 관계에 대해 파악하고, 관련 작품들을 빚대어 비교하고 논한다. 위와 같이 형성된 무규칙적 화면이 보다 자세하게 수묵의 어떤 방식으로, 어떤 무정형 패턴의 도상으로 둔갑하여 화면에 옮겨졌는지에 대해 함께 논해 본다. 이후 본인 작품의 배경과 구성, 재료와 표현 방식, 조형적 특징 등을 좀 더 면밀히 관찰하고 분석한다. 그리하여 작품 내 이미지와 도상들이 예술적 사유에 어떻게 유기적 관계를 맺고 있는지 살펴본다.

본 연구는 관련 문헌과 논문, 본인 작업의 작가 노트와 비평문을 참고하여 진행하며, 선행 연구로 들뢰즈와 가타리의 노마디즘과 초현실주의의 자동기술법을 가장 큰 뿌리로 두고 논구한다. 그리고 결과적으로 앞으로의 작업 방향성을 제시하고 작업 세계관을 확장시키기 위한 초석을 세우고자 한다.

II. 본론

1. 노마디즘 관점의 이해

노마드(nomad)는 유목민, 방랑인, 유랑자를 뜻하는 단어로 ‘분명한 경계가 없는 열린 공간에 분포되어있는 사람들의 배열’을 뜻하는 그리스어 nomás(Νομάς)에서 기원 되었다. 유목은 일정한 거쳐 없이 물과 목초를 찾아 옮겨 다니며 목축하는 삶과 같은 사전적 의미를 지닌다.²⁾ 질 들뢰즈의 『차이와 반복(Différence et répétition)』(1968)에서 유목민의 세계를 ‘시각이 돌아다니는 세계’로 묘사하면서 노마드는 현대 철학 개념으로 자리 잡게 되었다. 이후 들뢰즈는 1980년 펠릭스 가타리와 함께 저술한 『천개의 고원(A Thousand Plateaus)』(1980)에서 노마디즘이라는 신생어를 탄생시켰다. 이는 우리말로 유목주의로 번역되며, 부정적 의미인 유목에서 벗어나 기존의 가치나 삶의 방식에 정착하지 않고 계속해서 새로움을 창조해내는 철학 개념으로 사용된다. 이는 단순히 물리적 장소의 이동에만 국한되지 않고, 정신적 사유의 이동을 함께 지칭한다.

이는 본인의 작업에서도 중요한 작용을 하는데, 무언가에 얽매어있지 않고 끊임없이 외부와 소통하고 영향을 받아 유동적으로 움직이는 회화는 노마디즘 관점과 면밀하게 맞닿아있다. 정신적인 사유의 이동과 물리적인 이동 모두 본인이 추구하는 노마디즘을 설명할 수 있으며 이러한 모든 총체의 이동이 작업론의 기반이 되었다.

2) 강석경, 윤동식, 「노마디즘 공간적 특성을 적용한 미술대학 공간계획에 관한 연구」, 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 2019, p.159

1) 인프라 노마드와 하이퍼 노마드

“노마드는 끊임없이 이동하면서 새로운 영토를 창조하는 과정에서 어떠한 고정관념에도 머물지 않고 변화를 추구하며 열린 세계로 나아가는 주체를 의미” 한다.³⁾ 즉 현대에 노마드는 저항하고 변화하며 무한히 창조하는 수평적 사유의 존재이다. 이러한 지점에서 노마드—예술가는 고정관념과 틀에서 해방되어 여러 경계와 영역들 그 사이 어딘가에 존재하며 재생산이 가능한 작품을 만든다. 관념의 해체와 자기 수양의 과정에서 나오는 결과물로서의 미술은 그 시작과 끝이 명확하게 존재하지 않고 쉽게 무엇이든 단정할 수 없는 리즘의 특성을 반영한다. 이는 보다 개념적이고 일시적이며 혼성적인 어느 한 지점에 머무르지 않는 미술을 만들어낸다.⁴⁾

앞서 설명한 노마디즘은 공간에 제약되지 않고 정체성과 사상 등이 자유롭게 유목하는 철학 개념이지만, 본인은 본인과 밀접하게 관계를 맺는 특정 공간과 관련하여 노마디즘을 주로 연구하고자 한다. 본인에게 ‘장소’라는 물리적 공간 상태가 주는 예술적 영감과 노마디즘을 연관시키기 위해 노마드를 시기별, 상태별로 분류해 작품을 빚대어 비교한다.

21세기는 유목민 시대이며, 유목적 시각으로 인류 문화를 새롭게 정의해야 한다고 주장하는 프랑스 경제학자 자크 아탈리(Jacques Attali, b.1943)는 『호모 노마드 유목하는 인간』(2003)에서 ‘호모 노마드’ 개념을 제안하였다. 이는 현대 기술의 발전과 함께 가능해진, 특정 장소에 구애받지 않고 다양한 장소에서 생활하며 일을 수행하는 이들을 말한다. 이는 전통적인 정착민인 호모 사피엔스와 대비되는 존재이며 공간적인 유목과 이동성을 강조한다. 그는 정착민에 의해 문자가 발명되고 역사가 쓰였기 때문에 오랫동안 정주형 인간 위

3) 양순영, 「노마디즘으로 본 시각예술 연구」, 강원대학교 대학원 박사학위논문, 2011, p.9

4) 위의 논문, p.19

주의 관점으로 인류가 인식되었지만, “인간은 중대한 모험들 속에서 노마디즘으로 역사를 이루어왔고, 다시 여행자로 되돌아가고 있다.” 고 하였다.⁵⁾ 이는 인간의 본능에는 노마디즘의 본질인 여행과 모험에 대한 열망이 존재하는데 기술의 발전을 통해 이동성이 용이해진 21세기는 이 본능이 실현 가능해진 호모 노마드(유목형 인간)의 시대일 것이라고 인류의 흐름을 전망한 것이다.

아탈리는 상업적 관점을 전제로 인류를 세 가지로 분류하였다.⁶⁾ 첫 번째 부류는 경제적이나 사회적 여건에 의해 유목적 삶이 대물림되거나 비자발적으로 이동해야 하는 인프라 노마드(Infra-nomad)이다. 이들은 주로 근처 지역에서 이동하고 제한된 자원이나 기회를 바탕으로 자신의 가치 판단이나 의지와 상관없이 이동하기 때문에 가난한 노마드에 속한다. 두 번째는 한 곳에 소속되어 정착하여 안정과 보호를 받는 지위의 혜택을 누린다고 믿고 있지만 지속적으로 자유롭게 이동하는 존재들을 선망하고 동경하는 노마드이다. 이들은 보통 교사나 의사, 간호사, 공무원 등의 직업을 가지고 있다. 세 번째 부류는 글로벌한 차원에서 자유롭게 이동하며 의도적으로 이동하며 살아가는 존재인 하이퍼 노마드(Hyper-nomad)이다. 이들은 자발적이고 자유로운 노마드로 창의성과 독립성이 중시되는 디자이너나 음악가, 예술가 등이 있다. 이들은 여러 국가와 문화에서 활동하며 자유롭게 여행하며 일하는 경향이 있다. 또한 자신의 창조물에 대한 소유권을 지키고 또 다른 창조를 지속하는 것에 주된 노력을 하며 한 직업에만 매몰되지 않기도 한다. 아탈리는 이들이 “사냥감보다는 사냥 그 자체에 더 관심이 있으며 이에 관한 트로피를 모으고 과시하고 끊임없이 이동하며 자기를 잊어버리고 죽음으로의 여행도 잊어버린다.” 고 하였다.⁷⁾

이렇듯 현대 사회의 이동은 어떤 이에게는 낭만적이고 자유로움을 상징하기도 하지만, 자본 사회의 냉정한 기준 아래에서는 비극적이고 고된 행위일 수

5) 자크 아탈리 저, 이효숙 역, 『호모 노마드 유목하는 인간』, 웅진닷컴, 2005, p.417

6) 위의 책, p.409

7) 위의 책, p.412-413

있다. 아탈리의 노마디즘은 들뢰즈와 가타리가 제시한 노마디즘 개념에서 이동을 단순히 자유롭고 건전한 저항 정신으로 바라본 이상적 관념이 현실에 적용됐을 때 나타나는 한계점을 지적하고 노마디즘의 공간적 이동의 범용성을 확장시켰다.

본인은 앞서 설명한 분류를 바탕으로 본인의 작업 배경이 형성된 계기의 노마드를 시기별로 분리하고 아탈리의 인프라 노마드와 하이퍼 노마드와 연결 짓고자 한다. 본인의 작업 계기가 되는 기념비적인 첫 이사는 디아스포라 적 배경이 있는 인프라 노마드이다. 어른들의 사정으로 인해 시작된 비자발적인 첫 이사는 노마드로서 자아를 발견하고 확립해 나가는 첫 계기가 되었다. 고향을 떠나 서울에 처음으로 자리를 잡게 되며 작고 허름한 집에 터전을 이루었다. 본인은 그 지역에 쉽사리 융화되지 못하고 소수의 공동체 일부에 속하는 경험을 하게 된다. 순식간에 이뤄진 경제적 몰락으로 정서적 혼동을 경험하게 되고 그 이후로도 계속해서 이사를 거듭하며 본인은 한곳에 정착할 수 없는 현실을 인지하게 되었고, 이 시기의 기억과 함께 형성된 ‘이동하는 자아’는 계속해서 작업에 큰 영향을 미치게 된다.

이러한 인프라 노마드의 대표적인 한국 작가로는 10대에 일본으로 피난을 떠나 타지에서 예술가로 성장한 백남준(1932-2006)이 있다. 그는 타지에서 소수민 공동체의 일부에 속하고 경험을 해 떠난 지역과 새로운 지역의 연결 선상에서 역사적 정체성을 기초로 한 작업을 보인다.

“가끔 나는 내가 잘못된 편에 서 있는 것처럼 느꼈다. 1950년 우리는 폭격이 쏟아질 때 피난을 떠났다. 탈출 중이었다. 나는 내가 도대체 어디에서 있는 건지 확신하지 못했다. 그러다 갑자기 생각했다. ‘그래, 우리는 영혼의 깨달음이 필요해. 야구 경기를 구경하듯 매사를 그렇게 하자. 무엇 이든 심각하게 생각할 필요가 없다’ 고. 나는 그렇게 아주 시니컬했다.”⁸⁾

자발성이 없었던 백남준의 이동은 정체성 확립에 혼란을 겪고 어디에도 완벽히 정착하지 못하고 제삼자로서 매사를 심각하게 생각할 필요 없이 멀리서 관조하는 노마드적 시각과 태도를 발생시켰다. 이런 인프라 노마드적인 삶에 대한 시각은 단순히 스스로를 디아스포라 적으로 동정하고 정체되는 것에 매몰되지 않고 자유로운 노마드로서 확립해 나갈 수 있는 발판을 마련하였다. 본인은 외부적 상황으로 인해 겪은 노마드를 통해 예술적 자아를 한곳에 국한시키지 않고 어두운 경험을 발판으로 삼아 더 넓은 세상으로 나아가기 위해 하나의 야구 경기 구경하듯 스스로에게 제삼자가 되어 자신을 확립해 나가는 것을 작업의 첫걸음으로 내디뎠다.

첫 이사 이후 본인은 그 이후로도 최소 격년에 한 번씩 거주지를 옮기게 되었고, 이러한 행위는 곧 삶의 당연한 부분으로 자리 잡게 되었다. 이후 성인이 되고 타의성이나 환경적인 원인이 없더라도 자주적으로 거주지를 옮기며 이동을 선택하게 된다. 이사로 인한 유목은 본인의 작업 세계에서 더 좋은 환경을 만들어주기 위해 필연적으로 선택해야 하는 행위였다. 이는 의도적인 이동으로 하이퍼 노마드로 분류된다. 하이퍼 노마드는 디아스포라 적 작가들과 흡사하게 떠난 지역과의 연결 선상에서 정체성을 기초로 한 작품을 펼치는 경향을 보이기도 하지만, 호모 노마드 시대의 유목적 삶에서 개인이 느끼는 감정 또는 전 지구적인 문제점들과 역사적 이슈들을 적극적으로 자신의 작품의 녹여낸다.⁹⁾ 본인은 대학원 졸업 후 한국의 레지던시 시스템에 탑승하여 여러 지역을 순회하며 그곳에서 얻은 감정과 지역마다 가지고 있는 맹점이나 역사를 조합해 작업에 녹여내는 방식을 택했다.

8) 임산, 『청년, 백남준 : 초기 예술의 융합 미학』, 마로니에북스, 2012, p.18

9) 김세희, 「한국 현대미술의 노마디즘에 대한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2013, p.32



【작품 01】 <작별하지 않는다>, 193.9×521.2cm,
장지에 수묵과 펄 안료, 2024

하이퍼 노마드의 예로 들 수 있는 【작품 01】 <작별하지 않는다>는 본인이 제주도 레지던시에 입주하고 겪은 일련의 사건과 감정을 나열한다. 서울과 김포, 제주를 달에 몇 번씩 이동하며, 이동시간이 길어질수록 울렁울렁 차오르는 기분을 느꼈고 이것들을 게워내야만 한다는 의무에 사로잡혔다. 본인에게는 평생 정착할 방이 없으니 안정감을 느끼려면 모든 것을 토해내듯 일기같이 그려내야만 했다. 이동하며 읽은 한강의 소설, 잠깐잠깐 꾸는 꿈, 맥락 없는 상상, 망막 너머 새긴 풍경들이 희미한 의식 속에서 뒤섞였고 그림 속 등장하는 모든 도상들은 그렇게 허구이자 실화가 되었다. 제주는 어딜 가도 아름다움과 아픔의 역사가 공존했다. 한강의 소설 <작별하지 않는다>는 제주의 4.3 사건을 다룬다. 그 책과 연관된 장소들을 순방하며 본인의 노마드적 감정을 결합해 맥락 없이 나열하듯 작업을 완성시켰다. 자발적으로 이동을 하며, 여태 살아온 문화와 다른 곳에서 새로운 정체성에 대해 탐구하며 느낀 감정들은 본인의 가장 중요한 작업 세계관의 기반이 되었다.

앞서 기술한 하이퍼 노마드 삶 속에서 자유로운 창작활동을 추구하는 동시대 한국인 예술가로는 대표적으로 서도호(b.1962)가 있다. 서도호는 한국에서 동양화과 졸업 후, 미국에서 유학하며 조소과를 전공했다. 그는 세계화와 연관

된 개념으로 노마디즘을 서두에 두었다. 동서양의 공간과 문화를 다양하게 받아들인 그는 작업에 이 지점을 접목했다.



〔도판 01〕 서도호, <집 속의 집 속의 집 속의 집 속의 집>, 합성섬유, 금속 프레임, 15.3×12.83×12.9m, 2013, 국립현대 미술관 서울 설치 장면

서도호는 우리 시대의 화두인 노마디즘을 다루되, 지역의 역사적 특수성이나 부담스런 개념적 무게에 중점을 두지 않고 누구나 느낄 수 있는 보편적 체험을 자유롭게 표현한다. 그는 한국 건축을 바느질로 구현한다. 그는 천의 비결정성과 유동성 등이 기억의 속성과 가장 닮아있다고 보았다. 이는 서도호 자신이 집을 그리워하기보다는 “특정 공간을 재창조하여 어디든 갖고 다니고 싶다는 갈망” 때문에 시작된 것이다. 이는 한국에 대한 향수를 어떻게 다룰 것인가, 수동적으로 그리고만 있을 것인가, 아니면 적극적으로 가지고 다닐 것인가¹⁰⁾에 대한 사유와 연관되어 있다. 본인은 서도호의 이러한 사유에 긍정하며 후자를 택하여 작업을 진행한다.

서도호의 작품은 가볍고 이동성이 용이하다는 점에서 현대 유목민의 천막과

10) 이대형. 2006, “Do Ho Suh - Speculation Project”, Nov. 2nd-25th, Seoul, Gallery Sun Contemporary 재인용; Oana Baboi, 「서도호의 작품에 투영된 한국인의 정체성」, 서울대학교 국제대학원, 국제학과 한국학전공, 석사학위논문, 2008, p.16

유사하다. 하지만 작가가 환기하는 21세기의 유목의 매체는 과거 유목 부족의 유랑 차원을 넘어, 국경과 시공의 경계를 넘으며 물리적, 정신적으로 집에 새겨진 한 개인의 기억을 타인과 친밀하게 공유하게 한다.¹¹⁾ 서도호는 공간에 대한 사유로부터 자신의 정체성과 재현을 통한 기억의 속성을 여과 없이 드러낸다.

“우리가 일생의 여정을 통해 수많은 경계를 넘나들고 그 통과 과정의 전이를 통해, 그리고 그 움직임을 통해 공간을 경험하고 새로운 관계를 설정해 나가듯, 집이라는 것도 영원히 반복될 수 있는 것이 아니겠는가.”¹²⁾

서도호는 영원히 반복되는 집을 구현하기 위해 ‘옮겨놓기(displacement)’의 노마드로서 끊임없이 이동 가능한 공간을 재인식하도록 하였다. 서도호는 자신의 정체성을 대신하는 공간이 역사적, 사회적 의미가 전혀 다른 공간으로 옮겨놓았을 때 어떻게 읽히는지에 관심을 가졌다.

이에 반해 본인은 특정 공간을 재창조하여 갖고 다니고 싶은 갈망에서 작업을 공간의 1:1 비율로 만들어 옮겨놓는 방식의 형태가 아닌, 공간의 기억과 향수를 맥락 없이 나열하여 새로운 공간을 창조한 화면을 만들어내는 형태로 다듬었다. 이는 ‘옮겨놓기’ 보다는 사고를 한 단계 거쳐 주관적 해석이 담긴 이미지를 ‘나열하기(enumerate)’의 노마드인 셈이다. 이는 공간을 가지고 다니지는 못하니 뇌리에 새겨진 이미지를 열거하여 새로운 공간을 재창조하여 지니고 다니고자 하는 갈망으로부터 비롯되었다. 이사를 가면 향수를 품은 공간은 사라진다. 단순히 공간에 대한 향수보다는 공간에 담겨있던 사물과 기억, 향, 분위기를 모두 기억하고자 하는 본인만의 공간 기억법이다.

서도호의 집은 어느 한 곳에 뿌리 내리지 못하지만, 어디에도 뿌리내릴 수

11) 조윤경, 『미래를 만드는 새로운 문화, 새로운 상상력』, 이화여자대학교 출판부, 2006, p.107

12) 윤난지, 「작가와의 대답」, 아트선재센터 전시 도록, 2003, p.34

있는 현대인의 유동적인 정체성을 보여준다.¹³⁾ 이는 본인이 추구하는 정체성 과도 맞닿아있다. 무정착은 어디에도 정착하지 못하지만, 어디든지 정착할 수도 있는 가변성을 표현하기 위해 만들어낸 단어이다. 로지 브라이도티(Rosi Braidotti, b.1954)는 노마디즘은 “집이 없음으로 인한 것이라기보다는 어디서나 자신의 집을 재창조 할 수 있는 능력”¹⁴⁾에서 비롯된 것이라고 하였다. 이처럼 서도호와 본인은 여태껏 스쳐 지나온 집에 대한 노마드적 사유를 작업에 옮겨 어디서든 이 공간을 재창조하고자 하였다. 이를 구현하는 방식에서 차이가 있지만, 작업을 시작하는 매커니즘은 비슷한 지점에 놓여있다. 궁극적으로 본인이 노마디즘을 담지해 표현하고자 하는 것은 방랑과 방황이 결핍과 부정의 산물만은 아니며, 유랑의 과정을 기록함으로써 일종의 방향성을 제시하고 나아가고자 하는 것이다. 이는 노마디즘 관점을 작업론의 기반으로 두고 이어 나가는 동안에 작업이 계속해서 변화하고 유동적으로 존재하고 있을 거라는 것을 알 수 있다.

2) 탈영토화와 재영토화

들뢰즈와 가타리는 정주민이 아닌 유목민의 사고방식으로 세상을 사유할 것을 권유하며, 유목민을 국가의 사회 장치 속에서 새로운 것을 향해 스스로를 탈영토화하고 재영토화하는 존재들이라고 한다.¹⁵⁾ 이는 정신적인 사유의 이동도 포함되지만, 실질적인 이동도 함축한다. 유목민은 다른 공간, 세계, 관념 등을 멈추지 않고 유목하며 탈피하고 재생산하는 과정을 거친다. 정주민들에게 동일성을 부여하려는 체제에 반해 노마디즘은 주어진 것들을 새로운 배치 속에서 끊임없이 탈영토화시키고, 새로운 삶의 방식과 새로운

13) <http://suncontemporary.com>, 이대형, 《Speculation Project - 서도호展》, 선컨템포러리 전시 서문, 2006

14) 로지 브라이도티 저, 박미선 역, 『유목적 주체』, 여이연, 2004, p.203

15) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 김재인 역, 『천개의 고원』, 새물결, 2001, p.732

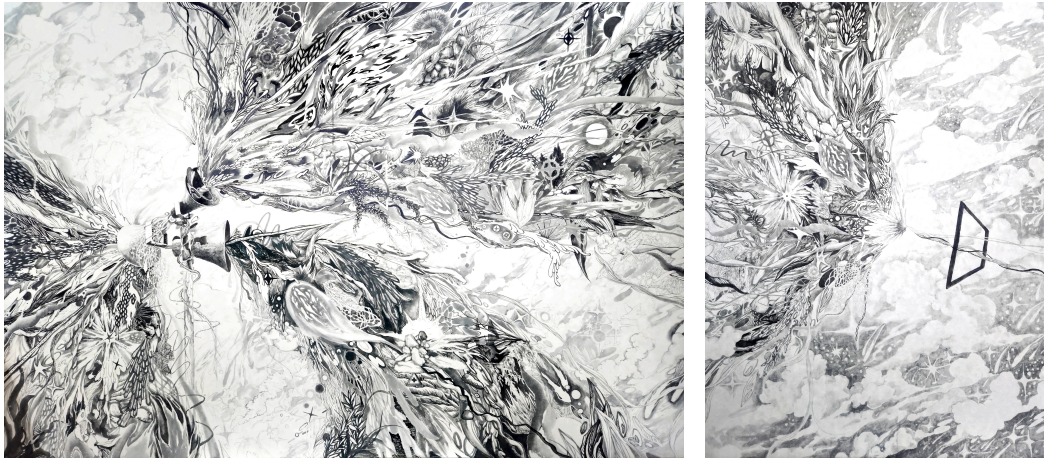
가치로 기존의 것의 동일성을 뒤흔들고 전복한다. 따라서 노마디즘은 그 자체로 고정하고 통합시키고 동일시하려는 국가 장치에 적극적으로 반하는 개념인 셈이다.¹⁶⁾

쉽게 말해 탈영토화는 기존의 경계나 규범을 넘어서 새로운 공간이나 상태로 이동하는 과정을 의미하고, 재영토화는 새로운 형태로 다시 자리 잡는 과정을 의미한다. 도시에서의 사람들의 이동, 문화의 혼합, 그리고 사회적 변화가 이러한 탈주와 재영토화의 과정으로 설명될 수 있다. 이는 도시를 단순히 물리적 공간으로 보는 대신, 사회적, 문화적, 정치적 요소가 얽힌 동적이고 복잡한 네트워크로 이해할 수 있으며 이는 본인이 겪는 도시 간의 이동으로 인한 혼란성과 융화 과정을 설명할 수 있다.

이 철학 개념이 이사와 여행, 이동의 모든 과정에 굉장히 맞아있다고 보며, 들뢰즈의 탈영토화 개념을 통해 공간적 이동을 보다 넓은 맥락에서 이해하고자 한다. 본인은 레지던시와 학업을 위한 자취를 포함하여 총 열다섯이 넘는 이사를 겪었다. 이런 순환 과정에서 본인은 기존의 공간적 맥락에서 벗어나 새로운 환경으로 매번 이동하였다. 이 과정은 기존의 정체성을 재조명하게 하며, 이전에 가졌던 사회적 관계를 해체하거나 약화시킬 수 있다. 즉, 특정 장소와 연결된 정체성이 흔들리게 된 것이다. 이는 탈영토화에 맞아있다. 그리고 새로운 터전에 자리 잡으며 새로운 이웃, 이미지, 도시 문화, 사회적 네트워크와의 접촉을 하게 된다. 새로운 관계를 맺으며 이 도시만의 특유의 역사, 문화, 향취 등을 흡수해 나만의 공간을 재영토화하게 된다. 그렇게 계속해서 발생하는 새로운 정체성은 다양성을 띠게 되지만, 소속감을 명확히 가지기 전에 계속해서 이동하는 삶은 안정된 자아로부터 떨어져 불안감을 조성하게 된다. 기존의 정체성을 해체하고, 새로운 정체성을 형성하는 여정 속에서 완성되지 못하고 무한히

16) 이진경, 『유목주의란 무엇이며, 무엇이 아닌가?』, 미술세계, 2001, p.40

정보를 끌어안는 데에 그치게 된 본인의 정체성은 어디에도 속할 수 없는 노마디즘을 추구하게 되었다. 이는 물리적 정착을 할 수 있는 상태가 되었음에도 끝없이 방랑을 추구하게 되는 욕구의 구심점이 되었다. 이는 본인의 삶에 중요하게 녹아든 ‘여행’이라는 키워드와도 밀접하게 맞닿아있다. 자크 아탈리에 따르면 여행은 노마드의 진정한 본질이자 모든 인류의 진화의 시작점이 된다고 하였다. 본인은 여러 나라를 다니며 탈영토화와 재영토화 과정을 경험하고 다시 언젠간 또 이동할 집으로 돌아오는 과정에서 공간에 대한 유연성을 갖게 되었다. 중국에 도달한 핵심은 정착은 더 이상 이동할 일이 없어 생기는 안정감이 아닌 단순히 일시적인 기분 상태라는 점이다.



【작품 02】 <경계경보+안전지대>, 130.3×283.9cm,
장지에 수묵과 펄 안료, 2023

【작품 02】 <경계경보+안전지대>는 2023년 5월의 새벽, 자취방에서 자고 있던 본인의 머리맡에 있던 핸드폰이 평생 낸 적이 없는 굉음을 울려대던 상황에서 발생하였다. 곧이어 창문 틈으로 사이렌 소리와 함께 미사일이 날아오고 있으며 이는 모두 실제상황이라는 무서운 말들이 쏟아져 나왔다. 당장 안전한 곳으로 대피하라는 말에 본인은 가방을 챙긴 뒤 걸옷을 입고

현관문 앞에 섰다. 하지만 쉽게 문을 열지 못했다. 사이렌에서 지칭하는 안전지대의 범위가 아득했다. 과연 이 집 안이 안전한 것인지, 이 문밖의 어느 곳이 안전한 것인지 정의할 수 없었다. 사이렌에서는 여전히 괴기한 것들이 쏟아져 나오고 있었고, 불안감은 연이어 엄습해왔다.

본인은 술한 이사를 경험한 탓에 공간에 안정감이나 소속감, 정착감을 느끼지 못한다. 지속적인 도시 간의 이동 탓에 고향이라고 부를 수 있는 지역도 없고 애정이 가는 장소도 없다. 그러한 경험 끝에 안전지대라고 부를 수 있는 곳은 더더욱 불확실해졌다. 중국에는 현관문을 열지 못하고 가족에게 전화를 걸게 된 현실 또한 이를 방증한다. 이러한 경험 끝에 본인은 정착이나 안전지대라는 개념을 장소보다는 사람, 혹은 관계에서 오는 일시적인 상태라고 명명하게 되었다.

공간을 이동하는 행위에 익숙해진 본인은 계속해서 탈영토화와 재영토화를 반복할 수 있는 노마디즘을 삶을 대하는 태도로써 택하게 되었다. 지속해서 다른 지역의 공간에 살아가며 공간을 인지하는데 유연성이 생겼다. 그렇게 공간에 가지는 특정 이미지들은 모두 혼재됐지만 이질적이지만은 않은 새로운 정체성을 낳게 되었다. 그리고 이는 곧 작업에 반영되었다. 이처럼 이동, 이사, 여행 등의 모든 노마드는 탈영토화와 재영토화의 순환을 연속시킨다. 이는 결국 정체된 것으로부터의 탈주를 의미하고, 새로운 것들을 끊임없이 양산한다. 혼란스럽지만 묘한 안정감을 주는 화면은 본인이 추구하는 작업 방향이다. 이는 또 다른 방식의 정착으로 해석될 수 있다.

2. 무규칙적인 화면 연구

데카르트와 흄은 우리가 세계를 대면할 때 마주하는 것이 실재로서의 세계 자체가 아니라 주관에 주어진 표상일 뿐이라고 생각했다. 그리고 바로 이와 같은 사고의 한계를 보여주는 것이 지각과 상상의 혼동이라는 문제이다. 꿈과 현실의 구별 불가능성 문제와 상상과 기억의 혼동 문제는 우리가 표상의 형태로 실재를 인식할 수밖에 없다는 공통 전제에서 나온다. 우리에게 실재가 단지 주관적 표상의 형태로 주어진다면, 실재에 대한 지각과 비실재로서의 상상을 구분할 어떤 분명한 기준도 결코 찾을 수 없기 때문이다.¹⁷⁾ 이러한 맥락에서 본인은 노마디즘 관점에 편승하여 경험해온 수많은 실재와 비실재 이미지의 염증을 자동기술법과 유사한 방식으로 무규칙적으로 나열하는 방식을 택했다. 무화(武火)되는 의식은 실경과 상상을 혼동시키고 공명하며 정제된 화면을 분해한다. 공간으로부터 자극된 인상은 실재와 비실재를 구분하지 않고 그저 표상의 형태로 나열되어 공간을 해체함으로써 구현된다. 그렇게 재현된 무규칙적인 화면은 자동기술법의 원리를 따르고 있다. 그리하여 본인이 추구하는 화면은 지극히 개인적이고 주관적인 표상들의 총체로 볼 수 있다.

1) 자동기술법으로 표현된 무규칙 드로잉

자동기술법은 오토마티즘(automatism)으로도 불리며, 프로이트에 의해 규정되어 20세기 초현실주의 화풍에 뿌리를 내린 초현실주의 회화 기법이다. 자동 기술은 한마디로 무의식에 떠오르는 생각들의 ‘받아쓰기’이다. 의식을 잠재우고 무념무상의 상태가 되어 수동적인 정신 상태로 순수한 어둠과도

17) 이숨, 『이미지란 무엇인가』, 민음사, 2023, p.75

같은 무의식 속에서, 현실의 바깥에서 들려오는 목소리에 귀를 기울여야 한다. 그때 흘러나오는 말, 그 “끝없는 속삭임”을 받아써야 한다.¹⁸⁾

자동기술법은 무의식의 표현을 가능하게 만들었다. 비 계획적이고 즉흥적인 창작 방법인 자동기술법은 무의식적 사유를 적극적으로 반영하면서 의식화하여 표현한다. 그런 의미에서 예술은 무의식을 의식화하는 작업이다. 예술가에게 무의식은 내면의 결핍이기도 하지만 숨겨진 욕망을 뜻하기도 한다.¹⁹⁾ 카를 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)은 꿈의 해석을 토대로 무의식의 가치를 인정하지 않았던 프로이트와 달리 모든 무의식은 의식이 반영되어 있다고 주장했다. 그가 설명하는 무의식 안에는 억압된 욕망이나 꿈 따위에서 나타나는 특정 이미지, 의식적인 사고와 행동, 느껴온 감정이 모두 포함되어 이러한 개인의 내면세계를 무의식의 뿌리로 두고 있다고 하였다. 본인은 이러한 지점에서 본인의 작업이 완벽한 무념무상의 상태에서 시작하는 무의식의 자동기술법이 아닌, 의식 언저리에서 속삭이는 말들을 받아쓰는 것에 가깝다고 상정했다.

자동기술법의 회화 기법 중에는 오토마티즘 드로잉, 데페이즈망, 프로타주, 콜라주 오브제 등이 있다. 본인이 무규칙적인 화면을 구성하기 위해 주로

사용하는 기법은 오토마티즘 드로잉과 데페이즈망이다.



〔도판 02〕 앙드레 마송,
〈자동기술법에 의한 잉크 데생〉, 1925

오토마티즘 드로잉(Automatism drawing)은 자동적 소묘로도 불리며, 순수하게 의도된 계획 없이 우연적이고 규칙 없는 선의 흔적들로 자발적인 상을 형상화하여 무의식의 정신 현상을

18) 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992, p.88

19) 김유진, 「오토마티즘 기법을 통한 내재된 욕망의 무의식적 표현 연구」, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2024, p.6

표현하는 기법이다. 이 기법을 구사할 때는 감각을 따르듯이 가끔 떠올라 확실해지는 이미지를 화면에 주저하지 않고 표현한다. 이와 같은 오토마티즘 드로잉의 심적 상태는 잠재된 의식들을 방출하게 되며, 손이 가는 대로 그려지는 행위 속에서 무의식의 마음을 붙잡아 상상의 이미지를 순간적으로 포착하고 자동적인 의식 상태로 들어와 이미지를 생성해 내는 우연성의 절차를 거치게 된다.²⁰⁾

이런 오토마티즘 드로잉의 대표적인 작가로 호안 미로(Joan Miró)가 있다. 바르셀로나 출신의 스페인 화가인 그는 기하학적이고 추상적인 표현을 구상적인 형태와 조화시키며 개성적인 표현을 시도함으로써 독자적인 회화 세계를 발전해 나갔다.



〔도판 03〕 호안 미로, <아를르캥의 카니발>, 캔버스에 유채, 66×93cm, 1924

호안 미로의 회화는 추상화도, 구상화도 아닌 반추상적인 특징을 가지고 있다. 〔도판 03〕 <아를르캥의 카니발>에서는 확실한 공간의 구분과 함께

20) 최윤정, 「초현실주의 호안미로의 회화에 나타난 오토마티즘 기법을 활용한 초등미술수업 방안 연구」, 인하대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011, p.25

기하학적인 곡선으로 표현된 생명체들이 화면을 가득 채우고 있다. 화면 안에는 그만의 상징적인 기호들이 패턴화 과정을 거친 뒤 조형적인 요소로써 표현되었다. 창문이 있는 공간만을 기반으로 둔 뒤 오토마티즘 드로잉으로 피어난 나머지 대상물들은 이미 제 본모습을 찾아볼 수 없게 묘사되어 있지만, 제목과 걸맞게 카니발을 즐기는 분위기를 더해 기묘함을 전하고 있다. 이러한 호안 미로의 기법은 본 연구자가 자주 차용하는 방식의 기법과 유사하다.



【작품 03】 <무정착:하강>, 165×130.3x85cm,
장지에 수묵, 2023

오토마티즘 드로잉 기법이 극명하게 나타나는 【작품 03】 <무정착:하강>은 호안 미로가 자주 사용하던, 공간이라는 커다란 주제만 정한 뒤 나머지는 계획 없이 무의식을 따라 그려나가는 기법을 차용한 작업이다. 호안 미로는 자동기술법을 통해 화가들로 하여금 대개 캔버스 위의 물감 한 방울에 반응하여 자발적으로 작업하도록 격려했다.²¹⁾ 이러한 지점을 따라 하강의 이미지를 연마해보자는 의식에서 곧 폭포라는 공간이 연상되었다. 후에 폭포가 있는 공간을 가정해놓고 물줄기를 그린 뒤 다른 부분은 스케치나 계획 없이 먼저 간 붓을 따라가는 데에 집중했다. 거대한 화면은 무화(無化)하는 의식이 반영된 것으로 그 어떠한 가치관도, 정치관도 담고 있지 않다. 다만 지각과 상상이 혼동되어 어디선가 봤던 이미지들이 무의식을 통해 의식화하고 패턴화되어 화면 속에 나열된다. 중국에는 커다란 절벽과 같은 모습을 띠고 있지만 좀더 면밀히 관찰하자면 기하학적인 패턴과 어떠한 성질도 띠지 않는 도상들이 개개인의 개성을 드러내고 있다. 이는 곧 실경과 상상이 혼재된 제3의 공간으로 반추상화에 가깝다.

데페이즈망(Dépaysement)은 원래의 맥락에서 이미지나 텍스트를 변형하여 새로운 의미를 부여하는 오토마티즘 기법이다. 쉽게 말해, 화면 속의 환경에서 이질적인 물건을 옮겨와 물체 간의 상호작용이 기이한 만남을 초래시키는 연출 기법이다. 초현실주의 시인인 로트레아몽(Comte de Lautréamont, 1846-1870)은 “재봉틀과 양산이 해부대에서 만나듯이 아름다운”²²⁾이라는 구절을 썼다. 이는 일상적인 물건들이 낯선 공간에서 만나 시각적 충격을 주어 초현실을 구현한다. 평소에 흔하게 보는 이미지들을 무의식 언저리에 숨겨두었다가 자동기술법을 통해 의미 없이 꺼내와 나열한다. 이는 융의 이론처럼 무의식을 포용의 대상으로 여겨 인식의 폭을 확대하는 것과 같다. 무의식이

21) 로라 톨슨 저, 이수연 역, 『초현실주의』, 시공아트, 2014, p.45

22) 로트레아몽 저, 황현산 역, 『말도모르의 노래』, 문학동네, 2018, p.248

만든 무한한 가능성과 환상이 오히려 우리 삶을 자유롭게 만든다. 그렇게 태어난 기이한 화면은 감각의 심층부에 주는 강한 충격 효과를 노리는 것이다.²³⁾



【작품 04】 <작은 바다>, 162.2×130.3cm, 장지에 수묵과 펄 안료, 2024

데페이즈망 기법을 사용한 예로써 【작품 04】 <작은 바다>는 수족관이라는 공간을 배경으로 하고 있다. 이는 데페이즈망의 가장 전형적인 표현 방법인 장소의 전이를 이용하고 있다. 이 표현 기법은 사물들 본래의 리얼리티를 보유하고 있음에도 새로운 연관성이 교체되어 고립되기도 하고 연결되기도 한다. 즉 하나의 대상은 일단 자신의 힘의 영역 밖으로 떨어져 나와 놓이고, 역설적으로 하나의 효과적인 영역에 놓이게 되면 그 오브제가 기대됐던 역할

23) www.encyber.com, 두산백과사전, '데페이즈망' 항목

로부터 떠나게 된다.²⁴⁾ 수족관에 있을 법한 물고기와 공기 방울들, 하지만 수족관에 있을 수 없는 무너진 방주와 말라붙은 고목, 죽은 상어, 공중에 떠 있는 돌, 태양 등이 공간과 어우러져 기묘한 화면을 구성한다. 또한 단순히 화면에 이질적인 것을 넣음으로써 그치는 것이 아니라, 크기에 변주를 주어 화면에 전체적으로 이질감이 들도록 하였다. 데페이즈망은 오토마티즘을 보다 정교하고 효과적이게 다듬어가는 과정에서 생겨난 것이다. 이는 곧 의식과 무의식의 상호작용을 통해 관람자가 억압된 인식으로부터 해방돼 대리만족을 느끼게 해준다.

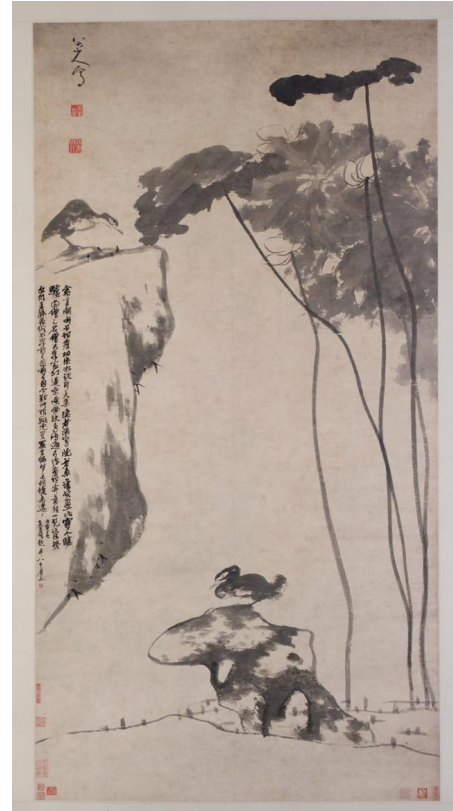
자동기술법은 우연한 효과 자체를 활용함으로써 의식에서 떨어져 자유로운 사고가 허용한다. 이것은 곧 상상력의 원천이 된다.²⁵⁾ 실재를 주관적 표상으로 인식하기 시작하면 지각과 상상이 혼동되기 시작하고 이는 곧 현실과 꿈, 의식과 무의식의 경계가 무너짐을 뜻한다. 본인은 이런 맥락에서 본인이 담지한 무의식 기법을 통해 자동기술법을 실현해 작업에 옮긴다. 실재와 비실재에 대한 혼동 자체가 본인이 행해온 노마드로 인해 태동한 것임으로 노마디즘을 표현하기 위해 화면을 구성하는 기법으로 자동기술법을 택하고자 하였다. 작업을 시작할 때 전체적인 분위기나 공간 정도만 구상한 뒤 세세한 부분을 계획하지 않고 스케치도 하지 않은 채 붓에서 자연스럽게 피어나는 연속 작용에 나머지를 맡긴다. 이는 정제되지 않은 머릿속 개체들을 그대로 꺼내와 화면 속에 묘한 안정감을 만들어내는 효과를 가져온다. 이는 앞서 기술한 노마디즘에 의한 무정착 감정을 드러낼 수 있는 가장 효과적인 기법이다. 또한 자동기술법을 따르며 나타나는 자연스럽고 우연적인 드로잉은 이후 기술할 수묵이라는 매체와 만나면 색다른 화면을 보여준다.

24) 최윤정, 「초현실주의 호안미로의 회화에 나타난 오토마티즘 기법을 활용한 초등미술수업 방안 연구」, 인하대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011, p.26

25) 이은경, 「무의식에서 표출된 조형성에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p.12

2) 색채가 배제된 수묵 기법

무규칙적으로 나열된 화면을 구성하기 위해서는 난잡하게 얽혀있고 앞뒤가 분명하지 않게 하여 관람자로 하여금 일차적 시각적 혼란을 겪어야 한다. 그것을 효과적으로 표현하기 위해서 본인이 선택한 방법이 색채를 최대한 배제 시키는 것이었다. 이미지가 가지고 있는 보편적인 색채가 들어가면 오브제들이 하나하나 쉽게 인식되기 시작한다. 말하자면 색채는 그 자체가 독립된 의지를 띠는 것보다 지시된 대상에 항상 얽매어있는 것이다. 그러나 수묵은 그렇지 않다. [도판 04]를 보면 알 수 있듯, 푸른 나무나 연꽃을 검은색으로, 그리고 청청한 산수와 오리를 역시 먹 한색으로 구사하고 있다. 때때로 수묵이 고도의 관념적 재료라고 말해지고 있는데, 이는 말할 나위도 없이 현실에 존재하는 색채 대신 정신 속에 떠오르는 색채임을 말해준다. 즉 수묵은 그 시작에서부터 고도의 추상성을 함유하고 있다는 것이다. 그럼으로 수묵을 통해 구현되는 세계란, 거꾸로 그러한 세계를 묘사하기 위한 것이라기보다는 단순히 수묵에 의해 빌려온 것뿐이란 이야기가 된다. 대상이 지니는 색채에 처음부터 구애를 받고 있지 않은 것이다.²⁶⁾ 본인은 자동기술법으로 나열된 물체나 식물, 건물이나 풍경, 하늘의 모양 등이



[도판 04] 팔대산인, <연꽃과 오리>, 1696, 미국 스미소니언 박물관 소장

26) 송수남, 『한국화의 길』, 미진사, 1995, p.136

개별적으로 존재하기보다 자세히 들여다보지 않으면 무엇인지 명확히 알 수 없게 난잡하게 인식됐으면 했다. 객체의 독자성이 불분명할수록 관람자가 작품 앞에 서 있을 시간이 길 것으로 판단했다. 그러한 맥락에서 선택한 재료가 수묵이었고, 먹의 농도에 따라 표현되는 수묵 표현에 한계가 없다고 생각하였다.

수묵화는 소재의 간략함과 거기에 내재한 높은 정신성을 표현하기에 효과적인 매체이다. 즉 구도의 함축과 표현의 간결함으로 대상의 전체를 구현하기보다는 여백과 표현의 절제를 통하여 이루어내는 회화적 경지를 추구한다. 이는 붓과 먹이라는 단 두 가지 대표적인 재료를 이용하여 전개되지만 그 정신세계는 구도(求道)의 상징적인 의미를 차지하고 있다.²⁷⁾ 먹의 명암과 농담은 풍부한 정신 함양을 표출시킨다. 먹의 정신적 가치는 물질적인 것에서 기인되는 것이 아니라 심리적 작용, 즉 작가의 정신세계로부터 나오는 것으로 여겨지어 심리적 작용이라 하면 먹의 사의성과 맞는 개념이다. 이는 작가의 정신성이 어떻게 붓과 먹을 통해 형상화되느냐의 문제에 있어서 그 주체는 작가라는 것이다.²⁸⁾

수묵 자체가 만들어내는 이미지의 형성이 묵상(墨象)의 세계를 뜻한다. 어떤 대상을 보고 그린다는지, 아니면 미리 떠올려진 이미지를 묘출하는 것이 아니다. 즉흥적으로 먹이 종이에 닿으면서 여러 가지 표정을 나타내는 것이 곧 묵상이라고 할 수 있다. 글자 그대로 먹에 의해 형성되는 이미지의 세계이다. 그러므로 묵상의 세계는 계획된 이미지의 그림보다 훨씬 자유로운 입장에서 시작되는 그림이라고 할 수 있으며, 이때 중요시되는 것은 운필의 세(勢)와 선염(渲染)의 변화를 자유자재로 구사할 수 있는 기량과 이 기량에 못지않게 풍부한 상상력이다. 다시 말하자면 수묵을 운용할 줄 아는 기술에

27) 전담호, 「중국 전통 수묵화 기법을 사용한 2D 애니메이션 작품 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2016, p.5

28)倪默之(니모쯔).「중국 수묵화를 활용한 일본패 치파오의 패션디자인 연구」.성균관대학교 석사학위논문, 2013, p.43

의해 펼쳐지는 상상력의 구현이야말로 훌륭한 수묵화가 될 수 있는 요건이다. 묵상이란 처음부터 그럴 대상을 상정한다든가 이미지를 인식하고 구사하는 것이 아닌, 추상적인 시도로 이루어지는 영역이기 때문에 작가의 개성 있는 표현력이 주요한 관건이 되는 것이다. 수묵이 종이에 스며들면서 일으키는 여러 변화들을 재빨리 조형 요인으로 수렴해 받아들이면서 그 요소 속에 자신의 상상력을 적절히 가미하는 것이 묵상표현의 절정이다. 이처럼 묵상이란 수묵의 재료와 그것을 운용하는 정신의 일체에서 순간적으로 얻어지는 독특한 영역의 표현이다.²⁹⁾ 묵상의 세계는 서양의 자동기술법과 어느 정도 맞닿는 부분이 존재한다. 먹의 스짐과 번짐은 작가가 완벽히 조절할 수 없는 우연의 세계이다. 그것을 수동적으로 대하기보다 우연성을 받아들이고 능동적으로 수렴하고 수습하는 것이 본인이 추구하는 수묵의 세계인 것이다.



【작품 05】 <유령뱀과 나무아미타불행>, 41.5×169cm, 장지에 수묵채색, 2023

본인은 한 화면에 다양성을 부여하기 위해 수묵화의 전통 기법들을 따르고 있다. 【작품 05】 <유령뱀과 나무아미타불행>에서는 윤곽선의 형태를 그리지 않는 몰골법, 굵듯이 붓을 눌러 그리는 갈필법, 큰 붓으로 단번에 농담을 내어 먹을 번져들게 하는 발묵법, 마르지 않은 상태에서 덧칠하는 과묵법, 외곽선을 그어놓고 필선 내부에 먹의 농담으로 채색하는 구름법,

29) 송수남, 『한국화의 길』, 미진사, 1995, p.133

선묘로 선의 강약이나 굵기를 이용해 윤곽을 그리는 백묘법 등의 수묵 기법을 모두 이용한다. 이러한 다양한 기법을 사용하면 색채가 배제된 화면에 변주가 생겨난다.

검정 윤곽선으로 표현되는 명확한 형태의 도상들이 화면에 자주 등장하는데, 이는 본인의 유년 시절 미감 형성 과정에 근원이 있다. 색채로 가득하며 멋대로 움직이는 애니메이션보다 원하는 때에 손으로 넘길 수 있는 흑백 만화에 더 큰 매력을 느낀 본인은 익숙한 흑과 백의 모노톤 세계를 구현하고자 했다. 이러한 맥락에서 선택된 것이 수묵이다. 색채가 배제된 화면은 일차적으로 봤을 때 혼란스러움을 주지만 계속해서 눈에 담아 익숙해지면 더 깊은 세계로 관람자를 끌어당긴다. 색채가 주는 편견으로부터 자유로워진 수묵은 여러 가지를 담고 있으면서 아무것도 담고 있지 않다. 이는 앞서 기술한 노마디즘 철학과도 맞닿아있는 부분이 있다. 어디에도 속하지 않고 환경에 따라 끊임없이 변화를 거듭하며 유동적 사유로 존재하는 것이 본인이 작업의 기반으로 수묵을 선택한 이유이다.

3) 빈 화면에 표현된 무정형의 도상들

동양화에서는 여백이 중요하다. 하지만 본인은 노마디즘을 기반으로 혼재된 일상을 도상으로 끄집어내 무작위로 나열하는 자동기술법이 반영된 작업을 하고 있다. 그러기 위해서는 여백보다는 비백(飛白)이 주는 혼란스러움을 표현해야 했고, 그로 인해 탄생한 무정형의 도상들로 화면을 빼곡히 채우게 되었다. 무규칙적으로 채택된 형태 있는 오브제 사이의 빈칸을 채우기 위해 선택한 것이 이미지의 패턴화이다. 이때 생성된 패턴은 주로 흑백 만화의 배경 효과에게서 영향을 받아 외곽선이 뚜렷하다는 특징을 갖고 있다. 예로 가로등에서 퍼지는 빛을 흔히 알고 있는 반짝이 이미지로부터 추출해 백묘

기법으로 표현해 다각화했다. 그렇게 생겨난 무정형의 도상 요소가 화면 곳곳을 채워 하나의 안정적인 화면을 구성해냈다.

그렇다면 이미지란 무엇인가? 플라톤에 의하면 이미지란 희미한 그림자, 물에 비쳐 어른거리는 상, 매끄럽고 광택이 나는 사물의 표면에 반사된 얼룩과 같은 것들이다.³⁰⁾ 그런 불확실한 이미지들이 개개인의 기억의 전환을 거쳐 결국 인상이 되는 순간, 주관적 관점이 들어간 가장 익숙한 방식으로 구현되는 법이다. 본인은 가장 익숙한 방식으로 오브제들 사이의 공간을 패턴화된 이미지, 즉 무정형의 도상들로 채웠고 이는 곧 무규칙적으로 나열된 수묵 화면의 정수가 되었다.



〔도판 05〕 김정욱, <무제>, 한지에 먹, 125×162cm, 2023

패턴화된 도상으로 화면을 장식하듯 구상하는 방식은 김정욱(b.1970)의 최근 작업과 비교하여 논할 수 있다. 전통 재료와 기법을 기반으로 자신만의 형식과 분위기를 구축한 수묵화 작가인 김정욱은 모든 작품에 제목을 짓지

30) 이솜, 『이미지란 무엇인가』, 민음사, 2023, p.87

않는다. 작품에 대한 세세한 설명도 덧붙이지 않는다. 화면을 해석하는 것은 오로지 관객의 몫이다.

〔도판 05〕에서 표현된 오브제와 무정형의 도상들만이 그를 대변한다. 화면을 장악하는 대부분의 도상 요소들은 외곽선이 뚜렷하게 표현되었다. 김정욱은 인간, 에너지, 생명, 우주에 대한 깊은 호기심을 강렬한 먹색과 강렬한 형상으로 일종의 패턴화를 거쳐 표현한다. 비정형의 도상들이 중첩되고 규칙없이 나열되는 매커니즘은 본인이 주로 사용하는 표현 방식과 맞는 부분이 있다. 다만 본인은 여백 없이 비백만 두는 방식으로 화면을 채워나가는 것에서 차이가 있다.

본인은 오브제 사이사이 채워지는 무정형의 도상들을 표현해낼 때 최대한 명암을 줄이고 검정 잉크로만 그려진 만화적 표현을 따르고자 한다. 이는 현실적으로 표현된 오브제들과 묘한 이질감을 만들어내며 자칫 평범한 풍경으로 표현될 수 있는 화면에 판타지를 가미한다.



〔도판 06〕 <유령뱀과 나무아미타불행>
2023, 디테일컷 1



〔도판 07〕 <유령뱀과 나무아미타불행>
2023, 디테일컷 2

〔도판 06〕와 〔도판 07〕에서 백묘로 표현된 반짝이 효과들은 외곽선으로만 존재하며 명확한 형상이 있는 오브제들에게만 시선이 쏠리는 것을 방지

해 분산시키는 역할을 한다. 이는 앞서 기술한 관객을 작품 앞에 오래 두기 위한 수단 중 하나이며, 주제를 명확히 구분 짓지 않는 본인의 대부분의 작품에서 대표적으로 나타나는 특징이다.

외곽선이 뚜렷한 도상을 화면 구성 요소로 자주 차용하게 된 이유 중에는 본인이 어릴 적 익숙하게 봐왔던 잉크로 구현된 흑백 만화의 영향도 크다. 이의 기원은 일본의 목판화를 기반으로 두고 있다.

가츠시카 호쿠사이는 18-19세기 일본의 화가로, 에도 시대 우키요에 장르에서 중요한 위치를 차지한다. 그는 “라이고 사제의 신비한 쥐 만화(e-hon Raigo Ajari Kaisoden)” 의 삽화를 담당했다. 스케치와 소묘집이기도 한 이 판화는 1808년에 3권의 시리즈로 출판되어 일본에서 큰 인기를 끌게 되었다. 라이고 사제의 신비한 쥐의 줄거리는 이러하다. 한 승려가 시라카와 천황이 아들을 낳을 수 있게 도왔지만, 약속된 보상을 받지 못해 쥐 요괴인 라이고로 다시 태어나 복수를 하는 이야기이다.³¹⁾



[도판 08] 가츠시카 호쿠사이, <頼豪阿闍梨恠鼠伝의 3권, p.8-9 스캔본>, 판화집, 22.2×16.1m, 1808

31) <https://hyakumonogatari.com/2013/04/08/tesso-the-iron-rat/>. Tesso - The Iron Rat

그 시리즈 중 3권에 수록되어있는 [도판 08]은 고양이에게서 빛의 효과와 함께 쥐가 뿔어져 나오는 장면이다. 이 장면에서 나타난 윤곽선만으로 표현된 빛의 효과는 이전까지는 사용되지 않았던 방식이다. 붓으로 그린 선묘화, 간결하게 묘사된 자연물, 평면적인 실루엣의 형태, 장식적인 무늬³²⁾ 등으로 대표되는 일본 미술의 양식을 따르고 있다. 명암이 배제된 검정색의 외곽선과 흰색 면으로 표현된 이 판화는 빛의 모양이 패턴화되는 과정을 거쳐 한 화면을 구성해냈다.

판화는 선에 의존하며 시각적인 대상을 단순화한다. 그 단순화된 대상이 선으로 표현될 때는 예술적인 재구성이 필요하다. 이는 실제 현실을 평면화, 단순화, 과장 등을 시키며 사물을 변형시킨다. 단순화와 과장으로 형태와 윤곽을 강조함으로써 대상을 돋보이게 하는 것이다.³³⁾ 본인은 이런 특성을 따와 수묵과 결합시켜 대상을 단순화시키고 과장시키는 과정으로 패턴화하였다. 그렇게 만들어진 일종의 도상들은 화면을 장식하는 방식으로 곳곳에 표현되어 한 주제에 시선이 매몰되지 않도록 방지하는 역할을 한다.

궁극적으로 본인이 표현하고자 하는 인상을 효과적으로 보여줄 수 있는 방식은 규칙 없이 난잡하게 배열된 오브제들과 실제 없는 장식, 즉 무정형의 도상들로 가득한 화면이다. 의미가 없어 보이는 무정형의 도상들에게는 분명히 기원이 존재한다. 하지만 결론적으로는 화면 내에서 기괴하거나 평범한 이미지들을 꾸미기 장치일 뿐 큰 의미를 지니지 않는다. 이는 앞서 기술한 오토마티즘 드로잉과 데페이즈망의 낯설게 하기를 답습하는 선상에 있다. 일상과 이상을 넘나드는 혼재된 세계관의 구축을 본격화하기 위해 무작위적으로 나열된 도상은 수묵화가 추구하는 정신성, 즉 본인의 내적

32) 정시화, 『산업디자인 150년』, 미진사, 1991, p.59

33) 박진희, 「회화에 나타난 만화 이미지에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2005, p.31

심상의 풍경이 어떠한 형상으로 구축되었는지 발화하는 데 집중한다. 이렇듯 객관화와 주관화 사이에서 어떤 균형을 발견하는 본인의 모노 풍경은 본인이 받아들인 초월적 현실의 세계로 관람의 차원을 설정한다.³⁴⁾

기괴한 물체나 죽은 생명 등이 본인이 만들어낸 화면 내에서 아름답게 보였으면 한다. 그러기 위해서는 우리가 통상적으로 예쁘다고 생각하는 어떠한 도상이나 패턴들로 그들을 장식해야 한다. 이는 화면 내에 빼곡하게 자리 잡은 도상들에 당위성을 부여해준다. 큰 의미 없이 무의식적으로 그려내는 장식의 도상들은 다른 오브제들을 그저 존재함으로써 의미를 다 한다. 비현실적인 패턴으로 화면에 판타지성을 부여해주는 이러한 무정형의 도상들은 자동기술법을 사용하는 본인의 작업에 빠질 수 없는 요소가 되었다.

34) 장진택, 「포화하는 도상, 구성된 풍경」, 단체전 《3인칭 지구》(2023) 전시 전효경 평문에서 발췌

3. 작품 분석

본 장에서는 앞서 기술한 이론적 배경인 노마디즘과 이를 표현하는 기법인 자동기술법과 수묵 기법을 토대로 본인의 작업을 구체적으로 설명하고자 한다. 먼저 본인의 작업에 주로 이루고 있는 세계관을 분류하여 설명하고, 기법과 재료를 통한 구현방식을 분석하고 논한다.

1) 소유와 결핍으로 인한 무규칙적 배경

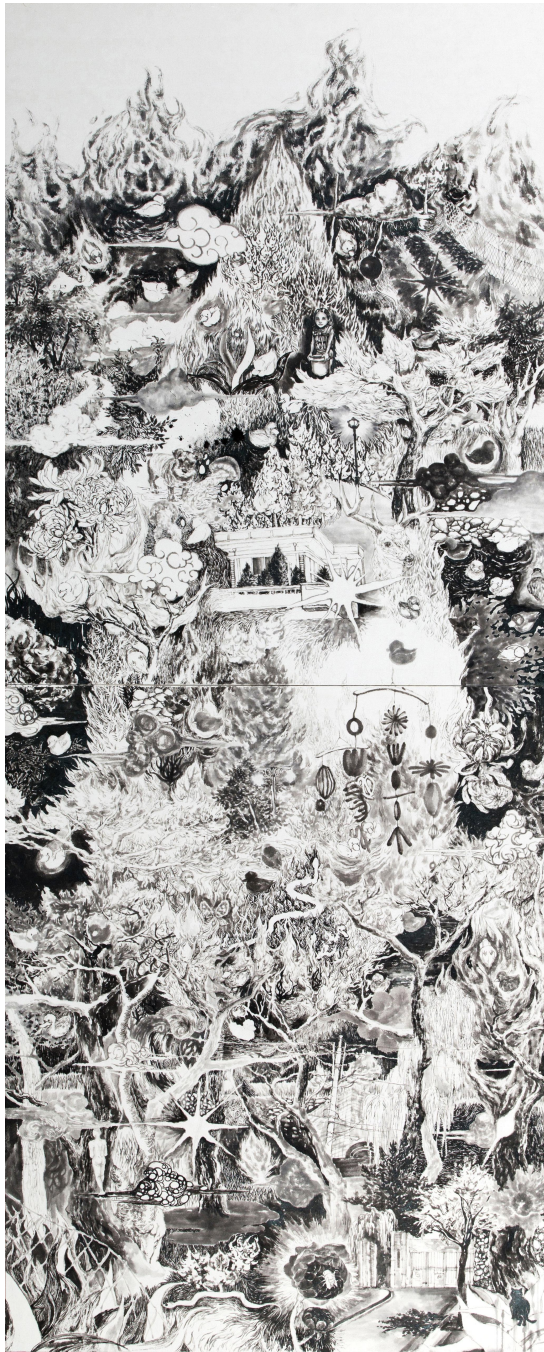
모든 작업을 가장 크게 관통하는 키워드는 ‘이사’이다. 본인은 어렸을 적부터 어른들의 사정과 개인적인 상황으로 인해 열댓 번이 넘는 이사를 겪었다. 매번 이사 때마다 뭐든 쉽게 버렸고, 그런 바람에 사물이나 장소에 온전히 제 것이라는 기분을 느껴본 적이 없다. 그리하여 이따금 씩, 아니 꽤나 자주 머릿속에서 유평하는 본인의 것이 아닌 단어들을 건져내어 적어보는 과정을 거친다. 자음과 모음이 분해되어 점자 도서들 속의 기호처럼, 모스 부호처럼, 원래 형태를 알아볼 수 없을 정도의 수많은 점을 원래 형태로 다시 조립해서 꺼낸다. 부유, 결속, 기생, 연소, 억압된 심장, 물 자국을 남기는 포말, 포플러 나뭇잎 소리, 영원의 찰나, 입술 껌질, 가지 않은 뒤안길, 풍접초, 푸른 실, 수신인 없는 편지, 무정착. 의식의 흐름대로 그것들을 꺼내보면 통일성과 규칙성 없지만 의외로 괜찮은 단어들의 조합이 나온다. 그리고 그 단어에 대한 이미지를 연속성 없이 먹을 사용해 장지에 옮기는 과정을 거친다.

자동 기술로 구성된 텍스트에서 단어들은 그것들이 표현하는 사물들과 무관하다. 단어들은 이제 그 자체로 자유로워진 것이며, 더 이상 기호들이 아니라 ‘존재’로서 살게 된 것이다. 그리하여 유용성의 언어가 우리를

가두고 있는 왜소한 현실 세계를 고발하는 것이다. 자동 기술로 쓰여진 텍스트는 작가에게도 낯설게 여겨지고 충격을 준다. 그것은 이성의 고삐에서 풀려난 이미지들의 팽대에 의해 작가 자신도 어리둥절한, 경이로운 폭을 내포하기 때문이다. 그 깊이에 의해 현실 너머에 존재하는 무한한 영역이 드러나고 현실적인 것과의 사이에 새로운 관계를 수립할 수 있게 된다.³⁵⁾ 본인이 표현하고자 하는 단어들은 단어 자체의 의미보다는 그 단어가 나오게 된 상황을 내포한다. 무규칙적으로 나열된 많은 단어와 비례하게 본인의 작업은 거대한 세계관을 따르고 있다기보다는 서로 관련 없는 것들의 나열과 비슷한 역할을 한다. 이는 본인의 특정 삶의 방식에서 결부되었다. 잦은 이사로 인해 미니멀리즘을 추구하며 잡동사니는 물론 필요한 것이 아니면 잘 사지 않는 성향이 생겼다. 이는 방과 작업실 등 본인과 관련 있는 모든 공간과 대비되는 화면 안에 여태 가져오지 못한 것들이 빼곡하게 담기게 되는 결과를 낳았다.

이러한 작업의 시작점에는 본인에 대한 회고록이 있다. 【작품 06】 <무정착:연소>는 본인의 작업관 형성에 가장 크게 기여를 한 작업이다. 이전까지는 다양한 색채와 먹을 함께 사용해 본인과 관련 있는 풍경을 재현하는데 멈추는 작업을 했더라면, <무정착:연소>는 이전과 달리 색을 배제하고 오브제들을 그려 넣고 사이를 채워가는 과정으로 첫 시도를 하였다. 커다란 사이프러스 나무 하나를 화면에 딱 차게 채워 넣은 이 작품에는 본인이 이사와 무정착을 주제로 작업을 시작하게 된 본인만의 계기가 담겨있다.

35) 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992, p.90



【작품 06】 <무정착:연소>, 233.6×91cm,
장지에 수묵, 2021

작업을 시작하게 된 계기를 살펴보면 이렇다. 하늘을 향해 뻗어 오르는 나무의 생김새를 보다 보면 타오르는 불과 비슷하게 생겼다. 타오르는 불같이 위로 상승하며 자라는 식물에 불을 붙여 태우고 나면 탄 식물은 또다시 거름이 되어 그 땅에 계속해서 식물을 피워낸다. 이는 추억을 만들고 기억으로 남기고, 기억을 연소시키고 다시 또 새로운 기억을 심는 우리의 삶과 닮아있다. 식물과 불과 기억은 모두 같은 성질을 띠고 있다.

위에서 아래로 갈수록 비교적 기억이 또렷한 최근과 관련된 오브제를 담고 있다. 잊혀가는 기억 속에서 붙잡고 싶은 것들을 위주로 화면 안에 옮겨놓았다. 예전에 살던 집, 키우던 강아지, 오리 모형, 버리게 된 모빌, 학교 정문, 모란의 벌레, 그날의 구름 모양 등 각 개체를 따져보자면 유기성이 없지만 어쨌든 소유할 수 없는 것들이다. 그리하러 본인의 기억 서랍에 담아두는 방식을 택하게 되었다.

여태껏 살아온 삶을 짧게 요약하여 담고 있는 해당 작업은 본인이 노마디즘과 관련된 작업을 하게 된 기반을 마련했으며 앞서 사용하게 된 표현 기법에도 영향을 톡톡히 주었다.



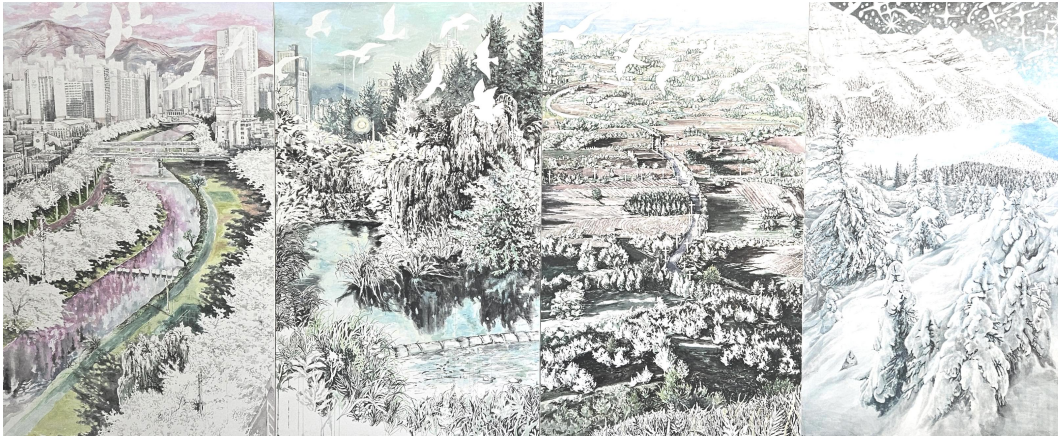
【작품 07】 <+81>, 100×100cm, 장지에 수묵, 2023

앞서 서도호가 언급한 “특정 공간을 재창조하여 어디든 갖고 다니고 싶다는 갈망” 은 본인의 작업에서도 계속해서 드러나고 있다. 지속적으로 반복되는 방랑기의 저편에는 무언가를 소유하고 기억하고 싶은 갈망이 내재해 있다. 그리하여 본인이 선택한 소유의 방식이 ‘나열하기’의 노마드인

셈이다. 세계관과 표현 기법의 기반을 마련한 <무정착:연소>보다 이를 더 직접적으로 드러내는 작업이 【작품 07】 <+81>이다. 이는 일본 도쿄로 교환학생을 잠시 떠났을 때의 경험과 감정을 토대로 한 작업이다. 81은 일본의 국가번호이다. 본인은 도시뿐만 아니라 나라를 여행을 빌미로 여럿 오갔지만, 다른 나라에서 잠시나마 정착을 했던 경험은 처음이었다. 학업을 마치고 매일 같은 공간으로 돌아가며 본인은 연고가 없고 말도 잘 통하지 않는 타지에서 불안감과 새로움에 대한 기대감을 동시에 겪었다. 이렇듯 일본에서 새로운 매체와 문화를 접하며 이에 개인적인 주관을 주입하여 도상화 했다.

그러한 이유로 일본 고유의 분위기를 품고 있는 오브제나 도상이 화면에 주로 등장한다. 일본의 흑백 만화와 관련된 선적인 요소가 강조되었다. 이렇게 타지에서 겪은 사건과 감정을 규칙 없이 나열한 덕분에 본인은 훗날 그때의 경험을 떠올릴 때면 이 작업을 보곤 한다. 이는 특정 공간인 일본을 총망라하여 소유하고 싶은 욕망의 결과물인 셈이다. 가지고 갈 수 없는 사물이나 풍경, 생명이나 기억은 모두 도상화 되어 추억을 불러일으키는 이미지 그 자체가 된다. 이미지의 동기는 범위가 아득하다. 장면(시각적 체험)이 아니어도 오감의 자극은 물론 정황의 인지나 사건의 재구성과 같은 고도의 사고까지 포함한다. 몇몇 이야기 덩어리는 자기 몸을 사르며 이미지 조각을 방사능처럼 사방으로 발산한다.³⁶⁾ 시기적으로 <+81>까지 본인의 개인적인 경험이 녹아있는 사적인 작업이었다면, 이후 기술되는 작업은 사고를 확장시켜 전 인류의 눈으로 노마드로부터 파생된 무정착 감정을 사유한다.

36) 김영기, 「방랑기」, 단체전 《가장 큰 돌은 짱돌》(2022) 전시 전효경 평문에서 발췌



【작품 08】 〈낙하하는 계절〉, 162.2×388.0cm, 장지에 수묵채색, 2022

인류는 모두 나고 자란 터전에서 벗어나 떠나고, 정착하고, 다시 떠나기를 반복하지만 정착 수많은 이사와 새로운 기억을 쌓는 과정 속 그들은 정착에서 파생된 감정을 제대로 느끼지 못한다. 일시적인 정착이라는 감정은 또다시 이동을 낳고, 이는 소유의 개념과 일맥상통하는 점이 있다. 소유라는 감정 역시 영구적이지 않다. 찰나의 순간 다다른 곳에서 정착을 감각하는 것은 일시적인 소유와 같다. 그렇다면 그것을 과연 정착이라고 정의 내릴 수 있는지에 관한 질문을 바탕으로 해당 작업에 접근해본다.

【작품 08】 〈낙하하는 계절〉은 네 그림이 하나의 연작으로 사계절을 담고 있다. 계속해서 등장하는 무정착 심리와 같은 맥락의 작업이다. 상단의 철새는 빈칸으로 표현되며 인간의 문명이 또렷해지는 풍경으로 역순으로 날아가고 있다. 정착하지 못하고 떠난 새의 빈칸은 빈자리가 되어 아예 없어진 풍경으로 남는다. 비록 철새들은 정착하지 않고 매 순간 움직이지만, 문득 본인은 내년, 내 후년, 그 후년까지도 그들이 돌아오지 않을 거라는 확신을 가졌다. 마치 이사하고 나면 다시는 그 집으로 돌아오지 않는 우리처럼.

이처럼 인류는 매일같이 떠나고, 정착하고, 다시 떠나기를 반복하지만 그

안에서의 불변의 법칙이 있다. 이사를 하면, 우리는 왔던 곳으로 좀처럼 돌아가지 않는다는 점이다. <낙하하는 계절>의 철새는 언제까지고 이 땅에 뿌리내리지 않을 것이며, 방랑에게서 절대 멀어질 수 없는 현대인의 무정착 상태는 언제나 곁에서 실존하고 있을 거라는 생각에서 작업이 진행되었다.

해당 작업은 무규칙적인 나열과는 거리가 있는 평이한 풍경을 표현하고 있지만, 노마드의 핵심인 탈영토화와 재영토화를 단적으로 보여주고 있다. 실재하면서도 그렇지 않은 세계의 풍경이 화면을 이룬다. 소유와 결핍을 표현하고 있는 이 작업은 떠남으로써 빈칸이 된 지점에 여러 의미 부여를 거쳐 새로운 형태의 풍경이 되어 유목주의를 표현하고 있다.

지속, 안정, 영원의 동경과 갈구는 사실 떨치기 힘든 인류 본연의 욕망이자 가치이다. 매번 새로 시작하고, 그 시작을 쌓는 것이 결국 경력인 미술가의 처지에서 본인이 자발적 방랑을 택하게 된 것은 어쩌면 필연적인 수순이었을 수 있다.³⁷⁾

그리하여 노마디즘의 이미지는 어쩌면 본인의 자조 포인트가 되곤 한다. 순간적인 이미지에서 파생된 텍스트를 다시 이미지화하며 장소에 대한 기억을 늘어놓는 방식을 주로 차용하는 본인은 노마드의 끝은 또다시 노마드일 것이라고 자신한다. 본인의 개인적인 경험에서 파생된 오브제 또한 관람자의 시선에서는 다르게 해석될 여지가 충분하다. 의미로 점철된 세상 속에서 저마다 느끼는 바가 다르기 때문이다. 이는 본인이 오브제와 관련된 사건과 해석을 굳이 깊게 정의 내리려 하지 않는 이유와 같다. 어쩌면 훗날 본인의 작업을 다시 보고서 처음에 이 오브제를 그린 이유조차 기억하지 못할 가능성도 있다. 이는 완성된 작업 자체도 끊임없이 노마드를 겪고 유동적으로 존재하기를 바라는 염원도 포함하고 있다. 그것이 난잡한 화면을 끊임없이

37) 김영기, 앞의 평문에서 발췌

생산하는 이유이다. 완성되고도 끊임없이 진행되기를 바라며 무작위적이며 규칙 없는 화면이 주는 자유로움이 화면을 관통하는 큰 주제라고 볼 수 있다.

2) 패턴화된 기하학적 도상과 이미지

2022년의 근작에서부터는 본인은 최소한으로 남아 있던 색채조차 소거함으로써, 오로지 도상, 그 이면에 서린 자신의 내적 심상의 풍경이 어떠한 형상으로 구축되었는지를 발화하는 데 집중한다. 이는 이미 그렇게 형성된 내적 세계를 받아들이고, 외연의 삶을 살아가야 하는 본인 자신의 상황을 담담하게 전하려 함이다.³⁸⁾ 이렇듯 객관화와 주관화 사이에서 어떤 균형을 발견하는 모노 풍경은 본인이 받아들인 초월적 현실의 세계로 관람의 차원을 설정한다. 이를 가장 단적으로 표현하기에 제일 효과적인 발견이 기하학적 도상을 창조하여 패턴화한 뒤 곳곳에 배치하는 것이다.

난잡하게 얽혀있고 앞뒤가 분명하지 않은 것들이 미학적으로 완벽해 보였다. 앞뒤를 구별하는 방식의 보기보다 그것을 평면적으로 이해하고 관계를 파악하지 않고 보이는 대로 눈에 입력하고 뇌로 도출시키는 게 본인이 추구하는 아름다움이었다. 심미적으로 그 대상이 어떤 오브제든 가리지 않았고 그저 밀도가 높은 것들이 본인의 눈을 사로잡았다. 무엇이 무엇인지 명확히 알 수 없을 정도로 난잡하면 할수록 더 아름다워 보였다. 여러 색으로 나타난 것보다도 하나의 색으로 통일되어 객체들의 독자성이 불분명할수록 패턴화하기 수월했다.

38) 장진택, 「포화하는 도상, 구성된 풍경」, 단체전 《3인칭 지구》(2023) 전시 전효경 평문에서 발췌



【작품 09】 <릴리스 이야기>, 60×90cm, 장지에 봉채, 2022

패턴화된 도상과 이미지들로 화면을 가득 채운 【작품 09】 <릴리스 이야기>는 중세 유대교 신화 속 최초의 여성이자 아담의 첫 번째 아내인 릴리스를 주제로 작업한 작품이다. 아담과 동등한 위치를 갖고자 했던 릴리스는 아담의 미움을 사게 되어 에덴에서 추방되고 악마와 내통하며 살게 되었다가 뱀이 되어 이브에게 선악과를 권유했다는 설화가 있다. 본인은 도상 연구를 위해 이야기거리가 풍부한 해당 설화를 채택해 작업하였다. 여러 오브제들과 패턴화된 도상들이 한데 어우러져 개별적으로 존재하는 것을 방지하기 위해 색 하나를 선택했다. 흑백 모노톤이 익숙한 사람들의 시선을 한 번 더 어지럽히기 위해 색조가 있는 파란색을 선택했고 물감이나 분체를 사용하면 번짐의 정도를 조절하기 용이하지 않다고 판단하여 봉채를 갈아 사용하였다.



〔도판 09〕 <릴리스 이야기>, 2021,
디테일컷 1



〔도판 10〕 <릴리스 이야기>, 2021,
디테일컷 2

〔도판 09〕은 자연과 융화되어 뱀으로 변하는 릴리스를 표현하고자 하여 간략화한 것이다. 주변을 맴돌고 있는 기하학적인 장식 요소들은 변신 과정에서 자연의 모습을 해체하고 도상화한 것이다. 〔도판 10〕은 한입 베어 물은 선악과를 감싸고 있는 뱀의 꼬리를 표현한 것이며, 옆의 별과 달을 상징하는 도상들은 시간의 흐름을 나타내고 있다. 패턴화된 기하학적 도상들은 화면 곳곳에 여러 번 사용되지만 크기나 명암에 변주를 주어 단순하게만 보이지는 않는다. 선 위주로 그려진 백묘의 오브제들은 각각 독자성을 띠고 있지만, 미시적으로 보지 않으면 이를 한눈에 눈치채기 어렵다. 이는 시각적 요소를 단순화하고 선에 의존하는 형식인 만화효과를 따르고 있음을 보여준다. <릴리스 이야기>에서 표현하는 대부분의 요소는 윤곽선 없이 색을 채워 넣는 기법인 몰골법보다는 선 적인 요소에 집중하고 있다. 이는 단순 패턴화의 회화적 표현 연구를 위한 작품이며 후에 나타날 작품들의 간략화와 도상화에 기반을 마련한 작품이 되었다.

간략화와 도상화 과정에서 반추상 화면이 구현된다. 사실적인 묘사에서 벗어나 대상을 사선이나 곡선을 사용한 면과 선으로 단순화하여 분할적

표현을 도입했다. 그리는 대상을 단순화하고 분석하고 그것을 다시 구성하는 작업을 반복하며 이러한 절차는 결국 원근법에서 벗어나 평면적 화면을 낳는다. 그와 함께 생략과 과장을 통해 주제를 더욱 강하게 드러내게 되며 이렇게 구성된 면들은 색채로 변화를 주기도 한다.³⁹⁾ 본인은 면적인 요소보다는 선적인 요소를 주로 사용하여 생략과 과장을 하며 기하학적 패턴을 만들어내고 사용하지만, 반추상의 맥락을 따르고 있다는 점은 분명하다. 화면에 등장하는 모든 도상에는 기원이 있고 의미가 있다. 다만 그것이 구현되는 상황에 자동기술법을 따르고 있다는 점이 주제를 강조하기 위해 간략화와 도상화를 사용하는 경우와는 상반된다. 이렇듯 도상과 이미지의 나열을 효과적으로 전달하기 위한 재료적 특성도 존재한다.



【작품 10】 <새까맣게 흰>, 112.1×291cm, 장지에 혼합재료, 2023

【작품 10】 <새까맣게 흰>은 수묵 기법을 풍부하게 표현하기 위해 재료 연구를 시도한 작품이다. 평소 수묵으로만 오브제와 도상을 그려 물과 먹의 농도로만 표현되던 단조로움에 염증을 느낀 본인은 먹에 여러 재료를 섞기 시작했다. 갈색빛이 감도는 먹물로 하늘을 칠하고 청먹을 갈아 새를 그려내고

39) 김영나, 『20세기 한국미술』, 경미문화사, 2001, p.193-194

먹에 검정 수성안료를 섞어 물길을 표현하고 먹에 펄 안료를 섞어 도상 주변을 채워 넣었다. 그 결과 어지러운 색의 검은색에 대비되어 아무것도 칠하지 않은 흰 부분이 강조되었다. 이는 궁극적으로 흰 것이 있으려면 검은 것이 있어야 한다는 말을 따라 화면 내에 적당한 대비와 시선의 분산을 낳았다.

<새까맣게 흰>에서 시도된 재료 연구 중에서 이후의 작품에도 지속해서 사용되는 점은 바로 먹에 펄 안료를 섞는 것이다. 이는 본인이 추구하는 시각적 요란함을 극대화한다. 대부분의 작품 속 화면 내에는 강조하고 싶은 주인공이 없다. 이따금 명확한 것은 공간일 뿐 주인공이나 주제 없이 어지럽게 펼쳐지고 있다. 이 때문에 원근법을 따르지 않고 선적인 요소로 화면을 평면화하는 게 대부분이다. 그러한 맥락에서 자주 차용되는 것이 반짝이 효과의 도상이고 그것을 더 반짝이게 뒷받침하는 것이 펄 안료이다. 입자가 고운 펄 안료를 먹에 섞은 뒤 장지에 붙잡아두기 위해 아교를 섞는다. 입자가 아주 곱기에 멀리서는 잘 보이지 않지만, 화면 속의 이미지를 구별하기 위해 가까이 다가가면 그제야 보이기 시작한다. 그리하면 관람자로부터 다시 한번 시각적 분산 효과를 낳는다. 이따금 펄이 뭉쳐있는 부분은 펄이 먹이 번지는 속도를 따라가지 못해 분리되는 경우도 있다. 그렇게 생긴 우연성은 선적인 요소로 가득해 자칫 유치해 보일 수 있는 화면에 회화성을 부여하기도 한다. 현실성 없이 패턴화된 도상과 현실적인 이미지가 분리되는 것을 방지해 나름의 판타지성을 나타내는 펄 안료와 수묵은 조화로움 속의 분열을 시각화한다.



[도판 11] <경계경보>, 2023, <맥시멀 서귀라이프>, 2024, 디테일컷

도상의 기원은 대부분 자연으로부터 온다. 이따금 본인이 본 풍경에서 큰 인상을 준 것들이 패턴화되는 과정을 거쳐 화면 곳곳에 배치된다. 이를테면 [도판 11] 에서 표현하고 있는 주상절리의 연속적인 모양, 타오르는 불갈이 여러 종류의 식물이 얽혀있는 모양, 비문증 탓에 맞물리는 가로등 불빛 모양, 혈관이 무규칙적으로 꼬인 듯한 모양 등이 있다. 하지만 본인은 작품 앞에서 도상의 해석을 말하지 않는다. 이는 각기 다른 주체들의 해석체계에 맞물려 새로운 의미로 환원되기를 기대하기 때문이다. 대부분의 도상이 화면의 주제와 공간과 관련 없는 경우가 많다. 이는 자동기술법 속에서도 데페이즈망을 따르는 것이다. 공간을 낮설게 만들어 새로운 공간을 재창조해 잇따른 해석의 여지가 될 가능성을 열어둔다. 이러한 이미지들이 채택되는 방식은 분명히 거대한 의식 없이 순간적인 인상에서 발현된다. 오브제를 그린 뒤 남겨진 여백의 모양에 따라 우연하게 도상이 채워진다. 의미 없는 호

과들의 나열이지만 서로 분명한 유기적 관계를 형성한다. 외부적 경험을 토대로 보편적 형상을 추출해 자동기술법으로 나열하는 방식의 작업은 이윽고 한 화면 내에서 묘한 안정감을 만들어낸다. 이는 본인이 궁극적으로 원하던 무정착의 정착 방식인 것이다.



【작품 11】 <재난이라는 호재>, 72.7×90.9cm, 장지에 수묵과 펄, 2024

작업관을 구축한 뒤 본인은 도상과 이미지의 상관관계를 연구했다. 화면 내에 현실과 비현실의 이미지 비율이 어느 정도가 적당한지를 연구하기 위해 두 작품을 비교하고자 한다. 먼저 도상만으로 화면이 채워진 【작품 11】 <재난이라는 호재>는 지구에서 일어나는 여러 재난을 보며 사람들이 지구 종말이 다가왔다고 하는 것에 누군가 이는 인간 종말이지 지구 종말은 아니라는 말에서부터 시작한 작업이다. 이 작품은 지구에게 인간은 해를 입

히는 생명체로 간주하고, 철저히 지구 입장을 대변해 지구 입장에서 일어나는 재난에 장식성을 부여해 긍정적으로 보이도록 하였다.

지구에서 일어나는 다양한 재난을 한 화면에 구성하기 위해 본인은 다양한 상황들에 간략화 작업을 거쳤다. 운석 충돌, 화산 폭발, 화재, 홍수, 지진, 태풍, 지구 온난화 등 도상화를 거친 뒤 재난을 무섭고 징그럽고 웅장하게 보이도록 하지 않았다. 이는 철저히 재난을 향한 지구의 관점을 대변해 화면을 가볍고 키치하게 구성하기 위한 방법이다. 개인적이고 사적인 인상에서 비롯된 기하학적 패턴이 아니라 모두가 목도할 수 있는 재난으로부터 영향을 받은 도상은 해석될 여지가 폐쇄적이라는 것이 이 작업의 한계이다. 다만 그만큼 패턴화되는 이미지는 범용성이 넓고 무엇이든 할 수 있다는 것에 도상으로 가득한 화면을 연구할 만한 가치가 있었다. 반대로 공간과 주제가 명확하지만, 도상이 그저 장식적인 요소로만 군데군데 포진된 작업으로는 <군산오름의 노루와 접촉사고가 날 뻔한 순간>이 있다.

【작품 12】 <군산오름의 노루와 접촉사고가 날 뻔한 순간> 속 도상은 아무런 의미 없이 그저 풍경을 꾸며주는 용도로만 사용되었다. 이는 제주도에서 차를 타고 오를 수 있는 유일한 오름에서 갑작스럽게 뛰어든 노루와 사고가 날 뻔한 순간의 경험을 그대로 가져와 표현한 작품이다. 그 순간 본인은 노루와 가까운 곳에서 대치한 것이 처음이라 꿈을 꾸고 있는 듯한 강렬한 인상을 받았다. 단순히 장식성에 초점을 둔 반짝이 도상과 유성 도상들은 그저 일반적인 풍경에 비현실성을 가미해주는 것으로 모든 용도를 다했다. 본인은 노루의 뒤로 펼쳐진 숲이 그저 현실적인 식물과 나무의 풍경에만 그치지 않고 여러 모양의 도상이 한데 엮여 거대한 숲같이 표현되기를 의도했다. 노루의 밑에 표현된 땅과 덩굴도 마찬가지이다. 이렇듯 풍경과 주제가 명확한 화면에 군데군데 들어간 장식적 요소인 도상은 시각적 편안함을 제공하지만 앞서 보여준 작업들 보다는 다소 평이한 경향이 있다.



【작품 12】 <군산오름의 노루와 접촉사고가 날 뻔한 순간>,
116.8×91cm, 장지에 수묵과 펄 안료, 2024

본인은 이렇듯 객관화와 주관화 사이의 균형을 발견해 초월적인 현실의 세계로 관람의 차원을 설정하고자 하는 연구를 지속하고자 한다. 적절한 비율을 찾는 것에 정답은 없지만 아슬아슬하게 새겨진 반추상의 화면은 무정착 감정을 표현하기에 가장 적합하다. 도상화의 과정이 앞으로 무언가에 매몰되지 않고 한계 없이 확장해나갈 수 있다는 것을 기대해 볼 수 있다.

Ⅲ. 결 론

본 논문은 슬한 이사를 경험하여 생긴 무정착 감정을 기반으로 비롯된 작품 세계의 이론적 세계관과 표현 기법의 배경을 다각도로 분석하였다. 이는 본인의 작업 매커니즘에 정당성을 부여하기 위한 과정이다.

본 연구를 통해 밝힌 내용은 다음과 같다.

첫째, 작품의 창작 과정에서 기초로 깔린 이사와 이동에 관한 개념을 들뢰즈와 가타리의 노마디즘 철학을 통해 면밀히 살펴보고 이후 유랑과 정착 과정을 탈영토화와 재영토화로 작업의 세계관과 연결하였다. 노마드를 끊임없이 이동하면서 새로운 영토를 창조하는 과정에서 어떠한 고정관념에도 머물지 않고 변화를 추구하며 열린 세계로 나아가는 수평적 존재로 의미를 확장시키고 노마드를 세 가지 갈래로 분류하였다. 그중 타의적 노마드인 인프라 노마드와 자의적 노마드인 하이퍼 노마드를 본인의 시기적 상황과 연관 지어 백남준과 서도호와 비교하였다. 이 과정에서 서도호의 “특정 공간을 재창조하여 어디든 갖고 다니고 싶다는 갈망”과 함께 ‘옮겨놓기’의 노마드 특징을 발견하며, 본인의 노마드를 ‘나열하기’의 노마드로 확장시켰다. 이후 본인이 노마디즘을 근간으로 작업하게 된 상황을 탈영토화와 재영토화를 빗대어 설명하였으며, 이러한 부분에서 이사와 이동은 전 인류가 겪는 자연스러운 현상이라는 특징을 발견할 수 있었으며, 방랑과 방황을 표현한 작업이 단순히 개인적인 감상에서 끝나는 것이 아니라 일종의 공감을 야기할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

둘째, 노마디즘으로 인해 흔들리는 정체성과 무엇이든 수용하는 유연성을 표현하기에 적합한 표현 기법으로 초현실주의의 자동기술법을 채택하였다. 무의식적인 상태에서 계획 없이 나열되기만 하는 화면에는 자동기술법의 기법 중 하나인 오토마티즘 드로잉과 데페이즈망 기법이 녹아있다. 한

공간에 낯선 오브제들을 배치시키는 데페이즈망과 오토마티즘 드로잉으로 그려지는 여러 도상들은 수묵을 통해 표현되어 관람자로 하여금 화면을 단번에 인식하지 못하는 혼란을 부여한다. 그중 의미 없이 장식성만을 위해 나열되는 여러 무정형의 도상들은 선적인 요소로 강조되었다. 패턴화된 도상들은 현실적으로 그려진 오브제 이미지들을 장식하며 화면에 비현실성을 가미해 반추상의 효과를 띠게 하였다.

마지막으로 앞서 기술한 이론과 기법을 바탕으로 한 구현방식을 본인의 주요 작품으로 자세하게 분석하였다. 본인 작품의 세계관이 형성하게 된 계기를 이사와 소유라는 키워드와 결합해 시기별로 살펴보았고 이후 이사를 본인만의 경험에서 전 인류의 이동으로 사유를 확장했다. 그리고 표현 기법의 생성 과정과 재료 연구 및 도상과 오브제 이미지의 상관관계를 함께 연구하였다.

이상으로 이와 같은 연구를 통하여 무규칙적인 화면에 이론적 근거를 제시함으로써 작품 해석에 다양성을 부여하고 작품 변주의 가능성을 모색했다. 본인은 표현 기법과 재료 연구에도 정체 없이 계속해서 새로운 방법론을 찾아 활용할 계획이다. 끝으로 본인은 삶 속에서 이어져 온 이사라는 행위 속에서 긍정적인 감정과 정서뿐만 아니라 이면에 감춰진 감정의 공유를 통해 불완전한 이들의 정체성을 무엇이든 될 수 있는 자아로 규명하고 스스로를 위로하고자 한다. 방향과 방랑을 겪고 있는 것이 비단 본인뿐만이 아닌 전 인류의 특성이라 생각하며 공감의 메시지를 담은 작품 연구를 확장해 나아가고자 한다.

참 고 문 헌

단행본

- 김영나, 『20세기 한국미술』, 경미문화사, 2001
- 로라 톰슨 저, 이수연 역, 『초현실주의』, 시공아트, 2014
- 로지 브라이도티 저, 박미선 역, 『유목적 주제』, 여이연, 2004
- 로트레아몽 저, 황현산 역, 『말도로르의 노래』, 문학동네, 2018
- 성기현, 『들뢰즈의 미학』, 그린비, 2019
- 송수남, 『한국화의 길』, 미진사, 1995
- 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992
- 자크 아탈리 저, 이효숙 역, 『호모 노마드 유목하는 인간』, 웅진닷컴, 2005
- 이솜, 『이미지란 무엇인가』, 민음사, 2023
- 이진경, 『유목주의란 무엇이며, 무엇이 아닌가?』, 미술세계, 2001
- 임산, 『청년, 백남준 : 초기 예술의 융합 미학』, 마로니에북스, 2012
- 정시화, 『산업디자인 150년』, 미진사, 1991
- 조윤경, 『미래를 만드는 새로운 문화, 새로운 상상력』, 이화여자대학교 출판부, 2006
- 질 들뢰즈 . 펠릭스 가타리, 김재인 역, 『천개의 고원』, 새물결, 2001

학술논문

- 강석경, 윤동식, 「노마디즘 공간적 특성을 적용한 미술대학 공간계획에 관한 연구」, 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 2019

학위논문

- 김유진, 「오토마티즘 기법을 통한 내재된 욕망의 무의식적 표현 연구」, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2024
- 김세희, 「한국 현대미술의 노마디즘에 대한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2013
- 박진희, 「회화에 나타난 만화 이미지에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2005
- 양순영, 「노마디즘으로 본 시각예술 연구」, 강원대학교 대학원 박사학위논문, 2011
- 이대형. 2006, “Do Ho Suh — Speculation Project”, Nov. 2nd-25th, Seoul, Gallery Sun Contemporary 재인용; Oana Baboi, 「서도호의 작품에 투영된 한국인의 정체성」, 서울대학교 국제대학원, 국제학과 한국학전공, 석사학위논문, 2008
- 이은경, 「무의식에서 표출된 조형성에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사논문, 2009
- 전담호, 「중국 전통 수묵화 기법을 사용한 2D 애니메이션 작품 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2016
- 최윤정, 「초현실주의 호안미로의 회화에 나타난 오토마티즘 기법을 활용한 초등미술수업 방안 연구」, 인하대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011

참고사이트

- <http://suncontemporary.com>, 이대형, 《Speculation Project - 서도호展》, 선컨템포러리 전시 서문
- www.encyber.com, 두산백과사전, ‘데페이즈망’ 항목

<https://hyakumonogatari.com/2013/04/08/tesso-the-iron-rat/>, Tesso — The Iron Rat

그 외

김영기, 「방랑기」, 단체전 《가장 큰 돌은 짱돌》(2022) 전시 전효경 평문에서 발췌

윤난지, 「작가와의 대담」, 아트선재센터 전시 도록, 2003

장진택, 「포화하는 도상, 구성된 풍경」, 단체전 《3인칭 지구》(2023) 전시 전효경 평문에서 발췌

ABSTRACT

A study of irregularly arranged ink-and-wash screens
through a nomadism perspective

- Focused on the Researcher' s Artworks-

Jeon, Hyo Kyoung
Dept, of Oriental Painting
Graduate School of
Sungshin University

Movement is a social phenomenon that cannot be excluded from human history. On the surface, there are no individuals on this planet who do not undergo actions such as physical relocation, the formation of identity as a mental construct, or emotional independence from their guardians. For humans, acts of movement or migration are inevitable as long as they continue their lives. Every moment of movement is an act that is inherently distant from the idea of settlement. Any act of leaving home and heading elsewhere may be interpreted as a form of movement, since, regardless of the type, we cannot live our lives in one place. But has humanity ever truly experienced the feeling of settlement? If it has, is it not only a temporary emotional state? Can the concept of perfect settlement even be properly established?

This thesis explores the process behind artistic works related to the

experiences and emotions arising from constant movement, without the sense of settlement. These works are considered in relation to the concept of Nomadism, as proposed by Deleuze and Guattari in 『A Thousand Plateaus』, providing an aesthetic foundation. In artistic thinking, nomadism refers to works that are connected to physical movement through space. Historically, it was also associated with a lifestyle in nature, in opposition to civilization, like the nomadic ways of life in the past. In modern times, nomadism in art refers to works that cross national boundaries and break free from conventional forms of expression. Before analyzing the nomadic tendencies in expression and form, I focus on the techniques of expression and chronological composition that allow for a more fundamental experience of physical nomadism.

Rather than large-scale movements between countries or regions, the creation of a new self emerges through the fusion of the “me of the original region” and the “me of other regions.” This process refers not to the modern concept of nomadism, but to the unstable and spontaneous self that accompanies us in the intimate experience of “moving self” and “ever-changing space.” This is distinct from the modern notion of a nomadic mind, which has been the focus of much prior study.

The “shifting” identity created by a life of wandering, which has continued since childhood, manifests in an irregular, fragmented artistic expression. Due to the many experiences of movement, objects appear in the work seemingly without planning, a process that aligns with the concept of automatism. This is a key principle of surrealism, connected to automatic drawing and the concept of a dephasing network. In this paper,

I argue that the artist maintains a nomadic aesthetic, justifying the screen compositions pursued.

Building on the “unsettled” emotions derived from prior research, I explore a sense of lack, which manifests in a composition where various elements—objects, landscapes, and living things—are randomly placed into a large, indistinct space. This sense of deficiency is symbolized by creating a certain pattern and filling the gaps, resulting in a screen where the uniqueness of objects becomes unclear as they intertwine with randomly chosen images. The chaotic composition merges traditional Eastern elements with modern decorative motifs, creating a visual language that evokes a sense of unfamiliarity and otherness.

The expressive style of the work reflects a combination of personal experience and unrealistic imagination. The self, unable to settle after numerous wanderings, creates an illusion of stability through dizzying, promiscuous screens, embodying a method for settling amorphous emotions. Through the realization of identity in this way, we can approach a deeper understanding of how individuals discover their own meaning at the intersection between wanderers and wandering.