



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 용 식 교수지도  
석사학위 청구논문

## 대중 소비상품을 통한 내적표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2011

성신여자대학교 대학원

관 화 학 과

손 해 진

# 대중 소비상품을 통한 내적표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 대학원

판 화 학 과

손 해 진

# 인 준 서

손 해 진의 석사학위 논문으로 인준함.

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 대학원 석사학위 청구 논문으로서 2009년부터 2011년에 제작된 본인의 판화작품을 대상으로 작품의 내용과 표현 형식을 연구 분석한 것이다.

오늘날의 현대사회는 첨단과학 기술의 발전으로 새로워진 기술매체를 받아들이고, 사람들의 의식수준과 사고가 바뀌면서 모든 분야에 점차 대중적 생활양상이 드러나게 되었다. 이러한 생활의 변화로 인하여 대중이 다양한 역할을 담당하고 있으며, 대중의 역할이 중요해짐에 따라 미술도 그 시대의 요구에 맞게 변화하여 예술적 소재를 일상에서 찾기 시작하였다.

본인은 대중사회의 소비재들을 작품의 소재로 삼아 개인의 경험을 떠올리며 추억에 대한 기억을 이끌어 내어 쾌락과 만족의 유희적 경험과 현대사회의 외롭고 불안정한 심리상태를 위로하였다. 그리고 대중적 요소와 빛(인공조명)의 요소를 통하여 심미적, 내적 가치로써 가지는 소비재(음료수 병)의 역할을 재인식하였다.

심상의 이미지를 스크래치의 무작위적인 선과 의도적인 드로잉 선을 복합적으로 사용함으로써 톤(Tone)을 만들고, 디지털(Digital)을 사용하여 미묘한 내면의 색채로 표현하고자 하였다. 이러한 톤을 쌓아가는 축적의 과정은 밝고 어두운 공간을 생략 시키거나 투명한 사물을 강조하는 명암법적 표현으로 기억을 상기시키는 의식적 작업 활동이다. 본인은 경험을 통한 내면의 의식세계를 바탕으로 대중적인 사물(음료수 병, 술 병 등)이 새로운 기호물로써 가지는 내적 가치와 표현 방법에 대하여 연구하였다.

이러한 연구를 바탕으로 대중적 소비상품이 문화 아이콘(ICON)으로써 가지

는 내용적 측면 이 외에 심리적 감정 변화를 일으킬 수 있다는 점에 착안하여 현대사회의 소비재가 가지는 가치에 대한 심적 의미에 대해 알아보고, 본인의 작품 전개 과정을 분석하였다. 이를 통해 본인의 작품 활동을 되돌아봄으로써 문제점과 개선방안을 모색하고 앞으로 진행할 새로운 작업의 가능성을 찾아보는 기회로 삼고자 한다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	4
1. 현대사회에서의 대중적 사물의 재해석 .....	4
1) 현대사회와 미술의 변화 .....	4
2) 물질의 가치 및 소비의 의미 변화 .....	6
3) 일상적 경험에서 발견된 예술적 소재로서의 물질 .....	9
2. 현대사회를 나타내는 아이콘(ICON)적 요소 .....	12
1) 대중적 상품으로서의 음료수 병의 상징성 .....	12
2) 기억의 매개체로서 인공조명 .....	16
3. 조형적 측면과 판화 매체의 기법 활용 .....	20
1) 선적표현 .....	20
2) 내면의 색(Color) .....	22
3) 기억의 재현을 위한 강조와 생략 .....	26
4. 판화매체의 기법 활용 .....	29
5. 작품분석 .....	33
III. 결론 .....	47

## 참 고 문 헌

## ABSTRACT

## 도판 목록

- <도판1.> 손해진, O<sub>2</sub> , lithography, 27 x 18cm, 2010
- <도판2.> 손해진, sunday brunch, lithography, 27 x 18cm, 2010
- <도판3.> 손해진, holiday, lithography on digital print, 130 x 90cm,  
2011
- <도판4.> 손해진, evening party, lithography on digital print, 88 x  
138cm, 2010
- <도판5.> 손해진, bread, lithography, 50 x 72.5cm, 2009
- <도판6.> 손해진, Honey, lithography on digital print, 169 x 60cm (one  
piece), 2010
- <도판7.> 손해진, delight, lithography on digital print, 205 x 107cm,  
2010
- <도판8.> 손해진, cool, lithography on digital print, 110 x 176cm, 2010
- <도판9.> 손해진, sunday, lithography, 110 x 200cm, 2010

# I. 서론

현대 사회에 이르러 현실 세계에 대한 인식은 주관적이고, 각자가 살아온 경험에 따라 결정되어 지고 있다. 현대인들은 직접 생활하고 경험하는 과정 속에서 다양한 이야기를 만들어 내고 새로운 물질들을 창조해 왔다. 그리고 발전된 과학과 기술 문명으로 사회가 풍요로워 지면서 삶의 가치에 대한 생각도 변모하여 왔다. 예술은 그 과정에서 현실을 그대로 모방하기도 하고 새로운 형태로 재창조해 내기도하면서 매체의 다양화를 이끌어내기에 이르렀다. 그리고 새로운 형상 표현을 위해 대상을 직접적으로 표현하기보다 현대인의 정서와 감정의 가치를 함께 고려하여 사물에 새로운 의미를 부여하는 형태로 변화하고 있다.

미술은 사회의 모습을 수반하기도 하고 인간의 내면세계를 표출하기도 한다. 특히 현대에 와서 미술은 삶 속에 함께 공존하는 대량생산된 물질이나 제품을 통해 이 시대를 대변하기도 하고 자신의 이야기를 표현하기도 한다. 이에 따라, 일상이 예술적 소재로 부각되고 중요해지면서 작품이 시작되는 시작점의 역할을 하고 있다. 일상은 단순히 생활의 삶을 의미하는 것 이상의 의미를 가지고 있는 것이다.

본인은 작품 활동을 통해 현대인의 삶과 심리적 감성을 표현해 내는 계기를 마련하고자 하는 의도를 갖고, 오늘을 살고 있는 현대인의 일상에서 만날 수 있는 사물들 중 특히 소비상품에 주목함으로써 일상에서 이야기되는 삶의 모습을 이끌어 내어 소통하고자 한다.

본 논문은 2009년부터 2011년의 작업을 중심으로 현대사회의 대량생산되는 소비상품을 통해 오늘날의 삶 속에서 갖게 되는 경험으로부터 오는 심리적,

정서적인 감정의 변화를 서술하였다. 그리고 점차 대중화 되어진 현대 사회에서 일상적인 소비상품의 이미지가 갖는 지극히 개인적 경험에서 시작되는 사고의 일면들을 보여주고자 하였다.

본론의 1장에서는 현대에 와서 대량 생산된 제품들이 가지는 삶에 대한 의미와 가치 개념을 어떻게 이해하고 해석할 수 있는지 살펴보고, 본인의 작품에서 선택되어진 음료수 병과 물 병, 술 병 등의 사물이 본인의 삶 속에 어떠한 가치를 지니는가에 대한 근거를 서술하겠다.

2장에서는 현대 사회를 나타내는 아이콘(ICON)적 요소로서 제품이나 물질을 개인적인 시각으로 확장시키기 위한 빛의 작용에 대한 내용을 서술하고, 통속적이고 일상적인 이미지들이 사회 속에서 어떻게 받아들여지고 있는지 분석하여 보고자 한다. 그리고 빛이 본인의 작품에서 내면의 감정적 이야기를 어떻게 담아내고 사물에 작용되었는가에 대해 알아보하고자 한다.

3장에서는 조형적 표현으로써 선과 색, 그리고 강조와 생략을 통해 표현성에 대한 의도와 본인의 기억의 잔상과 내면의 심리적 감성을 어떻게 이끌어낼 수 있는가에 대한 작품 분석을 하고자 한다.

4장에서는 본인의 작품의 표현기법인 PS석판기법에 대해 연구하고, Film에 직접적인 손 드로잉을 하고 PS판에 감광하는 작품 과정을 연구하고자 한다.

마지막으로 5장에서는 작품의 소재로 등장하는 주스 병, 음료수 병을 개인적으로 대하였을 때 다가오는 일상적인 특징과 사회적인 맥락으로 바라보았을 때 해석 될 수 있는 특징을 2009년 초기작품과 2011년의 작품을 제시하여 서술하였다.

현대미술에서 물질은 더 이상 하나의 대상으로써의 의미로만 그치는 것이 아니라 미적 쾌(快)감과 보이지 않는 감성의 세계를 표출해 내는 역할을 수반하는 추세로 전향하고 있다. 본인은 본 논문을 통해 개인의 정서와 감정

이 중요시 된 현대사회에서 대량생산되는 제품이나 사물이 본인의 작품세계에서 어떠한 의미와 형식으로써 드러나는가에 대해 논의하고자 한다.

## Ⅱ. 본 론

### 1. 현대사회에서의 대중적 사물의 재해석

#### 1) 현대사회와 미술의 변화

미술은 시대의 변천에 따라 사회적인 기능과 역할이 다양한 변모를 겪으며 존재해 왔다. 미술이 한 사회의 특성에 따라 소위 ‘현대적’ 이라는 말을 붙여가며 그 시대의 사회, 경제, 문화와 긴밀한 연관 관계를 맺고, 시대의 요구에 맞게 다양한 역할을 하며 사회 속에서 직접 생활하고 경험하는 과정을 통해 다양한 미술 양식을 만들어내었다. 그 과정에서 미술은 현실을 그대로 모방하기도 하고 또 변형이나 차용을 통해 전혀 새롭게 다른 형태로 존재하고 변화하는 양상을 보이고 있다.

오늘의 현대사회는 과학의 기술 발전으로 신(新)물질과 그에 따른 새로운 제품이나 상품들이 만들어지고, 첨단매체의 출현에 따라서 다양한 매체들을 선택적으로 이용하기 시작하였다. 사회의 변화에 따라 예술가들 또한 거대한 담론에서 벗어나 일상에서 예술의 소재(표현의 소재)를 찾기 시작하였다. 이는 대중의 역할이 증대하여 미적추구 양상 또한 대중을 중심으로 변모되어 가고 있는 현대사회의 흐름을 잘 보여주고 있다.

오늘의 현대사회는 사회문화적 다양한 기호와 이미지들이 지배적인 사회이다. 특히 1960년대 이후 영상매체와 미디어의 발달은 생활환경을 크게 바꿔 놓게 된다. 더 많은 대중들을 현대 미술의 영역 속으로 끌어들이게 되고 그것은 미술의 양식이 점점 더 문화적, 사회적 대중화와 밀접한 관련을 맺고 있음을 보여주는 계기를 마련해 준다. 그리고 특정미술을 옹호했던 모더

니즘과 다르게 현대적인 아름다움으로 그것이 긍정적이든 부정적이든 간에 보는 이에 보다 많은 관심을 만들어내는 미술로 전향하는 추세로 가고 있다.

포스트모더니즘(Postmodernism)<sup>1)</sup>이 모더니즘의 지적인 진지함을 버리고 보다 절충적이고 대중적인 접근 방식을 취함으로써 일상적 소재는 많은 예술가들이 손쉽게 다루는 소재가 되고 있다. 모더니즘이 예술의 순수성과 독창성을 바탕으로 하여 작품의 사회성과 정치성을 배제하면서 미적 자율성을 추구한데 반해 포스트모더니즘에서는 삶-정치와 예술-과 미학간의 분리 원칙을 오히려 의문시하고 모든 담론과 행위의 이데올로기적 성격을 간파하여 예술과 삶, 이론과 실천의 연관성에 대한 자각을 일깨워 이들이 결국은 하나임을 우리로 하여금 인식하게 하는 것이다.(배성옥, 2005, p.68) 포스트모더니즘의 미학은 사회와 삶, 일상의 문제로부터 예술을 끌어들이 이전의 현실과 분리되어 발전해온 미술의 영역을 일상의 대중문화라는 현실로 만들어 내는데 과도기적 역할을 했다고 볼 수 있다. 그 후에 대중문화가 확산되면서 탈장르의 역할과 더불어 팝아트의 등장에 근거를 제시해 주기도 한다. 이러한 과정에서 예술의 관심은 현실과 예술이 하나로 되는 삶, 대중이 중요시 되는 일상의 삶과 보편적인 삶이 중요해지게 되어가고 있는 추세이다.

예술이 사회와 역사로부터 벗어난 고립된 존재가 아니라 현실과의 접촉을 통해 대중문화를 반영한다고 하였을 때, 미술도 이런 사회적 흐름을 따라 시대적 사회의 반영을 목적으로 사람들의 심미적 욕구에 부합하려고 변화하기에 이른다. 사회는 대중화의 경향에 맞춰 특정 물질과 기능적 목적을 가

---

1) 현대라는 말을 사용할 때는 과거와 분절된다고 간주되는 최근의 경향들을 아우르는 일반적이고 넓은 의미로 모던(Modern)이라 부르고 그것의 한계를 비난하고 탈모던화하는 경향을 포스트모던(post-modern)이라고 부를 것이다. 그러므로 모던과 포스트모던은 현대성에 대한 하나의 해석이고 전략이며, 절대적인 것이 아니라 논쟁의 여지를 남겨두고 있는 것들이다.

진 물질이 아닌 인간의 심미적 취향과 정서적 취향을 채워줄 물질로의 요구와 관심이 커지면서 더 많은 생산품과 현대의 문화적 특성에 맞는 상품을 생산해 내기 시작 하였다. 더 다양해진 사람들의 지적 수준에 따라 더 많은 물질을 만들어 내고 각기 다른 사람들의 심미적 취향에 맞춰야 했기 때문이다. 그로 인해 다양한 문화적, 사회적 가치를 지닌 물질들이 만들어지고, 과거에는 물질이 사람들의 생활을 위해 기능성이나 어떤 특정 목적을 가지고 생산되었다면 현재에는 여가와 여유를 즐기기 위해 물질 그 자체로의 존속이 더 중요해 지게 되었다.

사회는 20세기 단순한 물질의 세계에서 21세기 문화의 시대로 변화하고 있다. 따라서 대중문화를 반영한 물질들의 양적인 변화보다는 질적, 심미적인 가치 변화 양상에 더 주목하고 있는 것이다. 이제는 새로운 물질이 생산되기보다 현대사회의 아이콘(ICON)적 역할이 중요시 되어, 물질의 상품가치와 개인의 감성적 가치까지 고려된 제품이 생산되고 있는 시대로 변모되고 있는 것이다.

본인은 현대인들의 생활 속 사물을 통해 사물의 시각적, 기능적 측면보다는 개인의 감성적 측면을 고려할 수 있는 계기를 마련하고자 하는 것이다. 이제 더 이상 사물이 단순히 현대인들의 생활상을 보여주는 제품이 아니라 개인의 경험에서 오는 즐겁거나 쓸쓸했던 기억을 추억할 수 있는 소통의 역할을 하고 있다. 일상 속의 기호적 생활품의 음료수 병은 과거 추억을 최상하게 하는 매개체이다. 이에 따라 대중적 사물을 작품의 소재로 활용하여 본인의 감성적 의미를 표현하고자 하였다.

## 2) 물질의 가치 및 소비의 의미 변화

현대사회는 물질적 풍요가 더해지면서 과거 70, 80년대까지는 제품 품질,

기술적 성능과 같은 상품 본연의 특성이 상품의 선택의 가장 중요한 요인이 된 반면 지금은 기능적 성능뿐만 아니라 아름다움, 감성, 개성 등과 같이 상품의 부가적인 효용까지도 중시되고 있다. 즉, 기능적인 면을 기본으로 하되 욕구의 충족을 위한 심미적, 가치의 요구가 한층 더 높아지고 있는 것이다. 이로써 물질이 지배하는 현대 사회는 그 물질이 가지고 있던 가치의 변화에 따라 과거 소비사회의 특성을 지니면서도 그 소비에 대한 대중의 가치판단 기준이 변화하고 있는 추세이다.

이러한 시대적 변화에 따라 일상에서 예술적 소재를 찾기 시작하고 예술적, 사회적, 문화적, 정치적 동기를 가지고 사물의 정체성을 탐구하였다. 대중문화와 소비사회를 작품 속에 차용할 뿐만 아니라 삶의 곳곳에 자리 잡고 있는 일상의 대중 소비상품에 작가의 심리적 내용을 담아서 표현하기도 하였다. 소비 중심 사회에서 ‘소비’는 물질이 지배하는 현대 사회에서 빠뜨릴 수 없는 부분이다. 16세기 기계 문명이 급속도로 발전되면서 19세기 사진의 발달과 함께 영상, 미디어의 매체들의 발전은 물질적 풍요뿐만 아니라 이미지 범람의 시대를 초래 하였다. 그로인해 사람들은 다양한 욕구 충족을 만족 시키는 물질을 소비하고 사회 속에서 대중의 역할로써 그들의 역할을 다하면서 중요하게 자리매김 하고 있다.

물질이 지배하는 사회 속에서 ‘사물’<sup>2)</sup>은 다양한 의미를 가진다. 현대사회를 상징하기도 하고 일상에서 마주치는 우연의 물질이기도 하다. 본인의 작품에 있어서는 과거 기억을 추억해 내는 인상(impression)으로써의 물질이기도 하다.

19세기 이후 산업 발달로 엄청난 양의 산업 생산품과 대량 생산이 가능하

---

2) 사물이란 기표가 갖는 기의는 실제 사물이 아니라 또 다른 기표들이다. 그러므로 언어를 사물과 단어간의 일 대 일 대응으로 설명하려는 어떠한 시도도 가능하지 않다. J.Lacan(1966), 욕망이론, (권택영 역), 서울: 문예출판사, p.56

게 된 이후, 이제 물질은 단순히 기능적인 측면만을 목적으로 두지 않고 있다. 앞서 말한바와 같이 더 다양해진 사람들의 욕구와 심미적 취향의 충족을 위해 사회는 물질의 미학적 기준 및 가치를 고려하여 생산품을 만들어 내기 시작하였다. 이것은 다양해진 현대인의 기준과 높아진 지적 수준을 고려하여 현대인의 감성적인 부분까지 아우르려는 노력이라고 볼 수 있겠다.

사람들은 일상을 살아가면서 여유와, 유희, 관계 등을 통해서 삶의 질을 향상시키고자 한다. 직접 소유하지 않아도 거리를 걸으며 진열된 상품들을 보고 만족을 느끼기도 하고 테라스에 앉아 따뜻한 차 한 잔, 상콤한 디저트를 먹으며 삶을 만끽하기도 한다. 기능적 물질에서 삶의 정서적인 부분까지 아우를 수 있는 물질들을 필요로 하게 된 것이다. 사람들의 의식 수준과 생활의 수준이 향상 하면서 현대 사회의 물질들은 그 목적을 다양한 욕구충족에 맞춰 변화되어 생산되게 되고 기계 문명화된 사회 속에서 물질의 진정한 가치를 찾고자 하는 변화가 찾아온 것이다.

우리는 현대사회에 이르러 획일적이고 개성이 상실되는 사회임을 인식하고 있지만 소비를 통해 욕구 충족을 하고 행복감을 느끼며 즐거운 소비를 하고 있다. 짐멜(Georg Simmel:1859~1918)은 유행의 변화에 따라 상위와 하위의 사회집단 사이의 모방과 차이화의 과정이 전진하는 성격을 갖고, 이러한 결과로 소비재는 문화의 재생산을 낳으며 소비가 계속 이루어지게 한다고 이야기한다.<sup>3)</sup> 현대에 와서 소비에 대한 가치는 단순한 생산물품들을 소비하는 데에 그치는 사용가치가 아니라 소비에 대한 문화적 가치나 의미가 반영된 총체적인 소비라고 할 수 있겠다. 본인은 본인이 즐기는 기호품의 소비재를 통해 갖게 되는 내적 감정을 표현하고자 하였고, 선이나 색채를 통하여 문화적 가치와 개인적인 이야기를 떠올릴 수 있는 계기를 마련하고자 하

---

3) Georg simmel(1980), 「돈의 철학」, 안준섭, 장영배, 조희연 역, 한길사, p.32

였다. 또한 소비물질이 총체적인 문화적 가치를 두고 있다는 내용을 전달하고자 하였다. 그리고 이러한 작업과정에서 현대인들의 개인적 경험과 평범한 일상을 진지하게 접근하여 표현하고자 하였으며 많은 사람들에게 익숙한 소재를 사용하여 문화적 공감대 형성을 바라하고자 하였다.

### 3) 일상적 경험에서 발견된 예술적 소재로서의 물질

현대사회의 물질의 풍요로움과 정신적 여유 속에서 사람들은 점점 더 자연스럽게 다양한 삶을 경험하고 싶어 한다. 단순한 눈요깃거리에 열광하기도 하고 예쁜 것, 아름다운 것에 매료되어 새로운 시각적 경험을 하기도 한다. 현대사회를 살아가면서 상품, 이미지에 노출되지 않는다는 것은 있을 수 없는 일이다. 다양한 매체와 과학기술의 발전으로 엄청난 생산품들이 사회에 준비해 있다. 우리는 그것들을 보고, 듣고, 경험하며 살아가고 있다.

경험은 ‘인간이 감각이나 내성을 통해서 얻는 것과 그것을 획득하는 과정’<sup>4)</sup>, 혹은 ‘객관적 대상에 대한 감각 내지 지각 작용에 의하여 깨닫게 되는 내용<sup>5)</sup>’ 이라고 정의한다. 현대에 와서 일상은 작품의 시작 기반의 역할을 하고 있다. 일상의 물질들, 상품들을 예술의 영역으로 끌어 들이는 것은 현대 대중 소비문화 시대의 개방된 정신의 반영이고 기계문명의 반영이라고 할 수 있다. <sup>6)</sup> 또한 예술에서 재현의 문제와 관련하여 지각심리학적 설명<sup>7)</sup>들도 경험에서 만들어지고 재구성된 이미지를 만드는 작업에 대한 근

---

4) 두산세계대백과 EnCyber

5) 뉴에이스 국어사전

6) 진휘연(2000), 「미술과 일상성의 전치와 병합」(미국사), 현대 미술 세미나, p.121

7) 구성주의적 접근(Constructive Approach)에 의하면 감각기관에 주어지는 지각정보는 모호하기 때문에 이 감각정보는 과거경험, 가정, 가설, 기억 등에 기초하여 지각자에 의해 보완되고 재구성되어야 한다고 주장한다. 이모영(2004), 「J.J. Gibson의 생태학적 지각이론과 그림이해: R. Arnheim의 이론과 비교분석을 통하여」, 미학, 예술학 연구 제19권, 한국미학예술학회(편), p.316

거를 제시하여 준다.

존 듀이(John Dewey)는 예술을 하나의 경험이라고 하였고 또한 일상이 경험이라고 하였다.<sup>8)</sup> 사회가 대중화 되는 경향에 따라 미적가치가 사회적 변화를 받아들이고 새로워지고 있다는 것을 잘 말해주고 있는 것이다. 이로써 본인도 본인의 작품 속에 일상적 사물들을 소재로 정하여 현대 사회의 물질을 본인의 경험을 근거로 사물에 감성적 요소들을 더하여 진행할 수 있는 이론적 바탕을 설명할 수 있게 되었다.

사람들은 삶을 살아가면서 많은 경험을 하고 그것을 통해 다양한 감각 내지 지각적 내용을 습득한다. 경험이란 존 듀이(John Dewey)의 철학에 있어서 경험자체가 하나의 과정이라고 하였다. 경험과 생활을 동일시하며 개인 또는 모든 사람의 경험전체를 뜻하는 넓은 의미로 쓰고 있다. 경험은 어떤 모양이로든지 사람들의 과거와 현재 그리고 미래를 연결해 주는 작용이 된다. 우리는 많은 경험을 통해 미래를 예측하고 현재를 살아가며 과거를 회상한다. 본인은 그런 경험들을 일상적 사물에 투영시켜 떠올리곤 한다. 그리고 주변의 흔히 볼 수 있는 현대소비문화의 아이콘(ICON)적 소재들을 묘사하면서 개인적인 경험에 의해 재해석 하려는 의식적인 노력을 기울이게 되었다.

현대사회에서 가장 쉽게 많이 접하는 경험은 엄청난 양의 사물들과 이미지들이다. 이런 사회에서 특별한 목적의식 없이도 그 자체로서 흥미를 느끼게 되는 것은 상품들이 가지는 시각적 자극이다. 현대사회의 대량생산되는 제품들은 디자인에서부터 색, 디스플레이까지 고려된 총체적 상품이라 볼 수 있다. 본인은 가장 쉽게 발견할 수 있는 현대 사회의 대량생산되는 일상적 사물들이야 말로 상품자체만으로도 충분히 시각적 만족을 이끌어 낼 수 있

---

8)John Dewey(2003), 「경험으로서의 예술」, 이재언(역), 서울: 책세상. p.120

는 예술적 소재로서 무한한 가치를 지니고 있다는 데에 주목 하고자 하였다. 그리고 이러한 일상적 사물인 소비재를 사용하면서 여유와 유희를 즐기려는 현대인들이 많아지면서 ‘유희’는 심리학자들을 비롯하여 예술, 철학자들에게는 중요한 관심거리였다. 심리학 용어사전에서는 유희를 이면의 목적 없이 전체적으로 보아 즐거움을 가지거나 혹은 즐거움에 대한 기대를 가지고 행해지는 활동이라고 정의하고 있다. 현대에 와서도 이와 같은 즐거움에 대한 관심은 많은 사람을 매혹시켜 왔다. 특히 인간이 본능적으로 자기 자신을 표현하려는 예술 영역 속에서 유희적 흥미와 감동의 경험은 작업 소재로써 많이 이용되어져 왔다.

감정의 즐거운 상태에 겪었던 경험은 일상의 소재로부터 발견되고 다시 기억된다. 물질세계와 그 물질을 소비하는 소비사회에 살고 있는 현대인들은 많은 사물을 접하고 그 안에서 새로운 감정과 감성을 경험한다. 그 안에서 예술의 영역 또한 변화하여 왔으며 이제 우리가 살고 있는 도시 안에서 그 예술적 영역을 넓혀 가고자 한다. 예술이 그 사회의 시대성을 따른다는 점에서 본인이 사용한 일상 사물 또한 현대사회를 보여주는 물질로 구분될 수 있다. 본인은 이런 상징적 가치가 있는 사물에 심리적이고 의식적인 활동을 통하여 경험에 의해 선택된 평범한 사물이지만 그 안에 현대의 사회코드를 읽을 수 있는 문화적 가치를 수반하고 있는 것이다. 이에 발견된 사물들은 예술의 영역에서 다양한 문화코드를 읽을 수 있는 중요한 단서라고도 할 수 있겠다.

본인의 작업 활동은 그런 과거의 유희적 경험을 상기하고, 새로이 반추함에 그 목적이 있다. 발견된 유리병이나 음료수 병은 현대사회에서 흔하게 볼 수 있는 대표적인 일상적인 예술적 소재이기도 하지만 그 이전에, 본인에게는 사람들과의 관계를 만들어주는 ‘만남’에 대한 추억과 외로움을 달

래주는 위로의 역할을 갖고 있는 대상물이기도 하다. 본인은 현대사회의 사물들을 개인적인 경험을 기초로 하여 일상에서 인식되는 가치보다 의식에서 인식되는 새로운 가치물로 삼고 있는 것이다.

본인은 작품 활동을 통해 사람을 둘러싸고 있는 물질세계와 그런 삶을 살아가는 데에서 겪은 유희적 경험을 동시에 수반한 상징적인 물질로 표현하려 하였다. 그리고 현대사회 속 물질을 보여주고 사회를 바쁘게 살아가는 현대인들이 잊고 살아가는 기억 속 추억을 재인식시켜주고자 하였다. 그것은 현대인의 감수성을 되찾아 기억 속 즐거웠던 추억을 환기시키고, 정신적인 즐거움과 위안을 찾고자 하는 것이다.

## 2. 현대사회를 나타내는 아이콘(ICON)적 요소

### 1) 대중적 상품으로서의 음료수 병의 상징성

현대미술의 대중화 경향은 1960년대 미디어의 보급과 함께 시작된다. 다양한 매체의 보급에 의해 19세기 이후 산업사회로 진입하면서 대량생산, 대량소비, 정보의 범람, 거대한 사회 조직이 출현하고 특정 계층이 아닌 일반적인 대중들이 사회를 주도하는 문화가 형성되기 시작한다. 동시에 어렵고 주관적인 이미지 보다는 통속적이고 일상적인 이미지들에 대중들은 열광하고 이에 현실을 보는 팝 아티스트들이 미술 문화를 주도하였다. 예술이 사회의 반영이라는 점에 따라 미술 세계를 가장 일상적이고 보편적 이미지의 세계로 만들어 낸 것이다. 예술은 결국 한 사회의 모습을 닮아 있다. 그것은 한 시대의 미술이 그 시대의 사회, 경제, 문화와 긴밀한 연관관계를 갖고 있기 때문이다.

“어떤 세기의 화가가 그 이전 세기나 미래의 세기의 사물을 재현한다는 것, 즉 달리 말해서 과거나 미래를 그린다는 것은 근본적으로 무의미한 것이라고 나는 생각한다. ... 역사적 예술이라고 하는 것은 본질적으로 당대적인 것이다. ... 또한 나는 회화란 본질적으로 ‘구체적인’ 예술이며, ‘현실적이고 실재하는’ 사물들의 재현으로만 이루어질 수 있다고 생각한다. 회화란, 어떠한 단어 대신에 모든 가시적인 대상으로서 구성된, 전적으로 물질적인 언어이다. ‘추상적인’ 대상, 눈에 보이지 않으며 실재하지 않는 대상은 회화의 영역에 속하지 않는다.” 9)

이것은 사실주의에 입각한 쿠르베의 편지의 내용의 일부이다. 사실주의에 입각해 보았을 때 현대의 물질세계에 존재 하는 물질들이 단순히 물질 자체로도 작품 속에 등장 할 수 있다는 본인의 작품 내용과 일치하는 대목이다. 현대 사회를 살아가면서 수많은 대량생산의 사회적 현상으로 물질은 회화의 영역에 자연스레 자리하게 되었고 이 시대(현대사회)가 대중사회라고 불릴 만큼 대중의 역할은 높아 졌다. 이때 일상의 물질을 대중에게 제시하면, 대중은 어떠한 부정이나 편견 없이 작품 속 물질을 일상적으로 받아들이며, 새로운 현실 속으로 빠져들어 그들 나름대로 수용하기에 이른다. 이러한 일상 속에서 대중문화는 더욱 더 친밀하게 일상 속에 자리하며 일상적 주제가 예술의 주제로서 어떠한 자극제 역할을 할 수 있는지 그 가능성을 활짝 열어보이게 된 것이다. 팝 아트(Pop Art)<sup>10)</sup>에서의 일상성의 등장은 “예술은 이제 생활로 돌아와야 하며, 또한 현실 속의 오브제를 사용해야 하며, 그것

9) André Richard(2000), 미술비평의 역사, (백기수, 최민 역), 열화당 미술책방 007, p.26, (쿠르베 <제자들에게 보낸 편지 (La Lettre a ses eleves)>1861년 12월 25일 )

10) POP Art라는 용어는 1954년 영국의 비평가 Lawrence Alloway가 매스 커뮤니케이션 문화에 의하여 만들어진 대중 미술을 위한 간편한 호칭으로 처음 사용되었다. 그가 처음 POP Art란 용어를 사용하기 시작했을 때는 단순히 매스미디어 및 대중문화 그 자체를 나타내는 우호적인 표현이었으나 1961-1962년 사이에 뉴욕에서 일어난 회화양식으로 그 개념이 바뀌게 되었다.

이 비록 진부하다 할지라도 일상의 불규칙적인 리듬을 중시해야 한다.” 는 존 케이지(J. Cage, 1912-1992)의 사상에 영향 받은 바 크다. 그리고 팝 아티스트의 대표적 작가 앤디워홀은 일상성뿐만 아니라 단지 복제에 의미를 둔다. “대중적인 것”은 실용성의 가치가 아니라 단지 소비를 위한 소비일 뿐인 것이다. 대중문화는 지적 내용이나 본질이 아닌 심미적 욕구를 충족시켜준다던지 외양, 장난스러움 같은 것이다.

이러한 대중적 요소들이 사회에 스며들면서 소비상품 이미지는 현재에 와서도 작품의 소재로 자주 사용되어져 왔다. 현대사회에서는 이제 일상의 다양한 소재들이 그 변형이나 왜곡, 또는 작가의 상상력으로 만들어낸 새로운 이미지가 아니더라도 그 소재 자체만으로도 작품이 될 수 있다. 과거 어떤 큰 내적 개념들이 성립이 되지 않더라도 개인의 경험이나 감정들로 새롭게 읽을 수 있는 작품이 만들어 지고 있는 것이다. 그것의 시작이 대중적인 요소를 가진 소위 팝 아트에서 시작되어진 대중성의 특징이고 현대에 와서도 그런 요소들이 많은 작품들 안에 스며들어 있는 것이다.

팝아트(POP Art)는 대중적인-소비성이 강하고 일시적이고 유행성이 있는 것- 심리를 경향해서 나온 미술사조이다. 대중적 아트라고도 하며 대중이 이해할 수 있는 익숙한 이미지, 주로 기성품을 주제로 등장시킨다. 팝아트는 일시적이고 대중적이며 값이 싸고 대량 생산된, 그리고 젊고 참신한 것, 재치 있고, 매혹적이며 집합적이라는 특성을 가진다. 워홀의 <코카콜라>(1960), <Cambell soup cans>(1962)등의 작품에서 상품의 로고(상표)와 예쁜 색면은 형식주의를 완전히 거부하지 않고 강렬한 색채를 이용해 대중에게 어필하였다.

본인이 중요하다고 여기는 부분은 사람들의 시선을 끌고 시대의 소모품들을 작품의 소재로 끌어들이며 대중문화를 상징하고 있다는 데에 있다. 문화의

시대성을 그대로 보여주고 있다는 것이다. 현대에 이르러서도 워홀의 작품이 높이 평가되는 데에는 이러한 시대의 흐름에 맞춰 상품을 주제로 삼고 예술 활동 자체를 비즈니스로 여긴 워홀의 시대를 뛰어넘는 의식적 활동 때문이라고 생각된다. 본인은 현대인의 삶을 보여주고 현대인의 생활 문화를 보여주고자 하였다. 본인의 유희적 경험의 기억에서 출발된 작업 활동이지만 동시에 현대사회의 물질 소비사회를 반영한다는 데에 의도를 같이 한다고 볼 수 있는 것이다.

그리고 본인의 작품 활동에서 다루었던 대중 소비상품인 병(Apple Juice, ROLINA)들은 사람과 사람의 관계를 만들어 주는 역할을 하기도 하고 현대인의 외로운 삶의 모습을 대변해 주기도 한다. 그 형태는 잘 다듬어진 투명한 병의 모습이지만 반복적으로 쌓아간 선과 한 톤 다운된 색채를 사용하여 팝아트(POP ART)에서의 일상 소재를 예술적 소재로 선택한 목적과 본인이 선택한 목적이 다른 측면을 가지고 있다는 것을 보여주고자 하였다. 즉, 기계적인 시대적 배경을 중심으로 사물을 드러내는 것에 목적을 두기보다 본인은 회화적인 조형적 요소들을 사용하여 사물을 통해 개인의 진솔한 감정과 사람과 사람의 관계를 통한 유희와 쾌락, 소유에 대한 욕구의 충족, 그리고 한편으로는 쓸쓸하고 외로운 감정을 위로해 주는 사물을 좀 더 감성적으로 바라보고 있다. 단순히 현대의 생활상을 반영하는 것 보다는 본인이 사물을 가지고 작품 활동을 한 목적은 개인의 감정을 담아 낼 수 있는 예술적 소재로서의 가치를 가지고 있다는 데에 있다.

물질 소비의 특성을 지닌 현대사회는 기술발전으로 물질적 풍요로움을 가져다주었지만 동시에 정신적으로는 심리적으로 불안하거나 현대인에게 획일적이고 지루한 삶을 가지게 하였다. 그래서 본인은 본인의 작품 활동을 통해 풍요로운 현대사회를 대변하여 대량생산되는 상품이나 제품을 통하여

정신적 스트레스를 줄이고 심리적 여유와 정신적 안정을 가져다주었던 기억 속의 한 잔에 대한 추억을 떠올려 감성적으로 표현하고자 하고자 하였다. 본인에게 있어서 병은 만남에 대한 추억이고, 외로움을 달래주는 위로, 단순한 쾌락, 진솔한 내면의 창이다.

앞서 말한 대중적 소비상품은 오늘을 살고 있는 우리들의 모습을 대변해 주기도 하지만 본인은 대중적 상품으로서의 병을 통해 현대인들의 삶의 모습과 그 본질을 찾아가는 계기를 마련해 주고자 하였다. 그리고 무엇보다 음료수 병, 술 병, 물 병 등을 통해 이러한 소비사회의 모습을 보여주고 작품 활동 과정을 통해 사회적 관계 속에서 혼란스럽고 불안정한 심리적 상태를 위로받고, 과거 즐거웠던 경험을 떠올리며 추억에 대한 기억을 이끌어내는 감정의 심리적 변화를 경험하고자 하였다.

## 2) 기억의 매개체로서의 인공조명

과거부터 지금까지 빛은 많은 예술가들이 다루어 왔던 주제이다. 회화가 내면의 세계를 표현할 때 거기에 가장 적합한 요소를 빛이라고 규정한 헤겔의 말은 시대를 초월한 빛의 중요성을 잘 대변해 준다. 하지만 과거의 예술과 다르게 현대사회의 발전으로 과거 자연에서 오는 빛을 작품 속에서 더 극적으로 만들어 내거나 빛을 통해 대상의 모습을 포착하였다면 현대에 와서 빛은 현대인들이 인공조명을 만들어 인간이 빛을 조작하고 자유롭게 사용할 수 있게 되었다. 빛은 우리 주위에 있는 일체의 사물과 공간을 점유하고 있는 모든 것에 생명의 맥으로 녹아있으며, 이런 이유로 인해 빛은 인간의 미적 감성을 표현하는데 광범위한 주제나 요소가 되고 있다.(신문영, 2010, p.110)

빛은 우리들 주위에 있는 모든 문제들 가운데 우리가 경험하고 있는 모든

정보들을 지각할 수 있게 해주면서도 언제나 은밀하게, 무명의 상태로 도처에 한결같이 존재하는 도구적 역할, 즉 형태를 눈으로 볼 수 있게 해주는 혁할 뿐만 아니라, 한 걸음 더 나아가 미적 현실로 탈바꿈하면서 정신적인 것의 상징<sup>11)</sup>으로서 조형의식을 표현하는 예술적 대상이 되고 있다. 이러한 빛의 사용은 미술의 변화와 함께 현대로 오면서 그 역할이 변화하고 변용되어졌다. 이를테면 과거의 빛이 신적의미로써 사용이 되었다면 중세이후 빛은 인간적인 의미로의 변용을 하게 된다. 예술가는 더 이상 빛을 신과 동일시하지 않고 빛 속에서 개인적 존재를 투영해 보려 하였으며, 이를 통하여 빛을 자신의 가장 내밀한 본질로 삼았다.<sup>12)</sup> 현대에 이르러 빛은 어떤 특정 상징정보보다는 물리적 기능과 광원 자체의 효과에 더 많은 관심을 두게 된다. 단순히 화폭에서 밝음과 어둠으로 주제표현이 큰 중심이었다면 현대 사회에 와서 다양한 기술의 발전으로 태양광의 빛뿐만 아니라 형광등이나 네온사인에 의한 인간이 만들어낸 빛을 이용하여 빛 자체의 따뜻함과 차가움이란 감성적 느낌에 치중하게 된다.

현대사회의 발전으로 빛은 다양한 곳에서 인공조명의 형태로 변화하였고, 조명의 활용은 오늘날에 이르러 엄청난 범주로 확대되었다. 본인은 현대를 보여주는 아이콘적 요소로 사용된 인공조명 혹은 인공의 빛에 주목한다. 대중들의 활동이 야외보다는 실내 활동 시간이 많아지면서 현대인은 더 이상 태양 광선이 주는 자연조명의 빛보다 인공조명의 빛에 주목하게 된다. 빛이 물질에 투사되어 사물이 환경과 어울려 빛어내는 분위기, 다양한 인공조명의 색의 변화에 따라 같은 사물이 다르게 보여 지는 감성적 매개체의 빛은 본인의 작업이 대중적 소재들을 선택하고 또 현대의 빛을 이용한 작품<도판 1.>, <도판2.>을 보고 설명할 수 있겠다. 본인의 상상력과 경험에 의하여

---

11) René Huyghe(2000), 예술과 영혼, 김화영 역, 열화당, p.36

12) René Huyghe(2000), 예술과 영혼, 김화영 역, 열화당, pp.114~115

새로운 정서를 투영시켜 평범한 일상의 물질(사물)이 감성을 담아 또 다른 시각 현상으로 다가오게 한 것이다.

빛이 감성이나 정신적인 상상력을 불러일으킬 수 있다면 빛이 사물에 투영되었을 때 일반적 사물이 실존해 있는 사물이 아니라 기억 속에 머물러 있는 추억 속 사물을 불러일으키는 매개체의 역할을 수행한다. 인간의 감성을 전달할 수 있는 빛은 사물 속에서 투명하게 그리고 뚜렷하지 않게 묘사되어 기분이 슬프거나 우울한 상태가 아니라 유쾌하고 즐거웠던 심리의 상태를 만들어 내어 사람들에게 마치 맑은 대낮에 부드러운 바람이 부는 것 같은 기분, 혹은 어둠이 깔리는 저녁에 테라스에 앉아 상쾌한 저녁 바람을 맡고 있는 기분을 느끼게끔 유도한다. 빛을 사용하여 사물의 정확한 묘사나 대중적 요소를 드러내는 강조나 상징의 의미보다는 개인의 경험에서 오는 감성적 자극을 촉발하여 빛에 의한 감성소통을 이끌어 내고자 하는 것이다. 그것은 빛을 통해 사물을 인지하는 지적능력이 아닌 감성, 감정, 심리와 같은 내적 요소에 주목을 하고 현대의 문화 아이콘과 같은 병이나 상품들을 바라보고 있는 것이다.

Roger Fry가 「환상과 계획」<sup>13)</sup>에서 지적하고 있듯이 우리들이 보통 일상 생활에서 물체를 바라볼 때 미적인 감각으로서의 눈을 전혀 사용하지 않고 있다. 이를테면 우리들은 자신에게 필요한 부분 이외의 사물은 보지 못하는 것이다. 현대사회의 넘쳐나는 물질의 빛을 사용하여 시각적 이미지의 사물으로써가 아니라 감성적 이미지의 사물으로써의 전환을 시도하였다. 이때 그 사물에서 보이는 물질의 속성은 현대사회의 단순한 차(tea), 음료수 병이 아니라 기억 속 만남을 유도하였던 한 잔에 대한 추억이나 단순한 향락적 경험, 또는 외로운 시간을 위로 받았던 감정적 경험을 다시 불러일으키게 하

---

13) Irwin Edman(1989), 예술과 인간, 박용숙 역, 서울:문예출판사, p.82

는 매개체의 역할을 하는 것이며, 당시의 감정과 분위기를 만들어 내는 전유물인 것이다. 시각적인 모습을 그대로 묘사하는 것이 아니라 의식을 가지고 새로운 감성적 체험을 하게끔 하는 것이야말로 본인이 추구하는 작품활동의 의도이다.

이제 현대사회에서의 물질은 과거에서처럼 단순한 목적을 가지고 생산되지 않는다. 인간은 아름다움을 추구하면서 동시에 심리적 욕구 충족을 요구하며 살아가고 있다. 그것이 사물이든 자연의 한 현상을 빌려서 만든 과학적 기술이든 상관없다. 모두가 현대사회의 문화적 특성에 맞춰 심미적인 것에 정서적, 감성적인 부분까지 고려되어 생산되고 있는 것이다. 특히 작품 속에서 빛은 어둠을 밝히는 것에 그치지 않고 소위 팝 아트(Pop Art), 추상구조물, 라이트 아트(Light Art), 건축에 까지 사용되어 반사와 투사됨에 따라 물질의 속성을 시각적으로 바꿔 놓기도 한다. 빛이 반영된 이미지(image)는 단순한 상(像)이 아니라 감각기관을 통해 만들어지는 심상(心像)에 가까운 새로운 대상물인 것이다.

본인은 빛을 마음을 다루는 심리적이고 내면적 감성표현의 중요한 요소로 인식하고 감성을 드러내고자 하였다. 현대인이 쉽게 발견할 수 있는 사물을 제시하고 그것에 빛이라는 요소가 사물에게 미치는 것, 이를테면 투명한 사물을 더 투명하게 보이게 하고, 반사되어 만들어지는 또 다른 상이 비치는 것과 눈이 부셔 사물의 전체를 볼 수 없게 하는 요소들을 적절히 사용하여 투명한 것에서 오는 기분 좋은 기억들, 반사되어 보이는 것에 대한 궁금증과 호기심 유발, 그리고 빛에 의해 생략된 부분을 통해 대상의 묘사에만 주목하고 있지 않음을 보여주고자 하였다.

사물에 빛을 통해 맺혀지는 이미지는 본인에게 수없이 많은 기억의 조각들을 만들어낸다. 빛이 사물에 그 자체로 머물러 있으면서도 기억의 일부분으

로 만들어지기도 하고 사라지기도 한다. 본인에게 있어서 빛의 의미는 단순한 밝음과 어둠을 만들어 주는 빛이 아니라 본인의 기억의 세계를 존재하게 해 주는 심리적인 빛으로 사용되었다. 따라서 빛은 표현매체로써가 아니라 본인이 선택한 대상에 반영되었을 때 기억을 존재하게 하는 정서적인 요소로도 작용한다.

### 3. 조형적 측면과 관화 매체의 기법적 활용

#### 1) 선적 표현

선은 원시미술에서부터 시작하여 벽화에 나타나는 선, 그리고 비잔틴 미술에 나타는 기하학적이고 곧고 딱딱한 선, 후기 인상파의 감정의 표출을 위해 붓의 터치, 방향, 색 등을 감각적으로 보여주는 선뿐만 아니라 현대 추상회화에 나타난 선, 동양의 산수화에 사용된 선 등 회화의 역사라고 할 수 있을 정도로 길고 다양하다. 특히 초현실주의 화가들은 자동기술법(Automatism)이라는 방법을 사용하여 선을 통해 자신을 드러내려 하였다. 이들은 드로잉의 가장 개인적이고 자기 고백적인 개념을 극대화시켰는데 이렇게 의식의 통제를 배제해 흘러 쓴 선들은 묘사적인 성격에서 벗어나 거의 자율적인 성격을 갖게 되었다.<sup>14)</sup>

이처럼 미술의 발전과 함께 ‘선’은 다양한 모습으로 표현되어 왔지만 이제 현대에 와서 선은 단순히 묘사나 사물의 형상을 드러내는데 그치지 않고 행위 차자가 정신이나 심적 상태를 수용하면서 선 자체로서 더 많은 것들까지 함축해 표현되어 지고 있다. 즉, 현대미술의 선은 그 자체만으로 내면

---

14) 한국미술연구소(2002), 「드로잉」, 서울여대 조형연구소 공편, 서울:시공사, p.18

의 성격을 나타내기 충분한 것이다.

본인은 스크래치 선과 직접 손으로 그리는 드로잉(Drawing)적 선을 혼재하여 표현하였다. 전체적으로 스크래치 된 선들은 무작위적인 선들의 흔적이다. 힘의 강약에 따라 미세한 선들의 흔적이 판면에 전체적으로 축적되어지고, 스크래치 선 위에 직접 그은 드로잉 라인(Line)으로 톤을 만들어낸다. 스크래치의 요철에 따라 더 강한 라인이 만들어 지기도 하고 미세한 흔적의 라인이 드러나기도 하는 과정은 기억 속 경험을 다시 상기시켜낸다.

<도판3.>에서 형태를 그리고 있는 선들은 사물의 묘사와 사물에 대한 본인이 가지고 있는 개인적 감정에 따른 부드러운 감각의 선들이다. 현대 사회에서 그리 어렵지 않게 발견되는 진열대 위의 사물이나 마셨던 병들을 포착하여 감정의 기억에 대한 경험을 더듬어 희미한 선의 강약을 이용하여 배경과 대상의 공간을 서로 넘나들어 선들이 자유롭게 화면 속에서 드러나게 표현하였다. 그리고 바탕과 화면 전체에 사라질듯 한 연약한 선과 세부적 형태가 생략된 흐릿하고 부드럽게 표현된 선들은 경험의 기억에서 존재하는 실재하고 있지 않은 사물이다. 본인은 이러한 선들을 그려냄에 있어서 다양한 방향과 각 각 다른 세기의 스크래치 선과 직접 그리거나 툭툭 던지는 드로잉 선(Hand Drawing)을 그려 기계적이지만 그런 현실세계에 살아가면서 체험한 즐거웠던 경험들과 기억들을 잊고 싶어 하지 않는 것이다.

회화에서 선의 의미는 그린다는 원초적인 행위를 비롯하여 화가 자신의 예술세계를 정확하게 드러내는 수단으로 단순히 대상을 재현한다는 개념에서 작가 내면의 심리상태까지도 표현되어지는 수단이기도 하다.<sup>15)</sup> 본인이 작품 활동을 통해 만들어내는 선들은 세밀하거나 날카롭지 않은 선이며 짧거나 긴 직선의 선들이 중첩되고 쌓이면서 기억 속의 추억을 현실에 하나씩

---

15) 정숙영(2006), <현대회화에서의 형태와 물질>, Vol.10, 조형예술학연구(Journal of Science of Art & Design), pp.161~181

떠올리고 드러내려는 일련의 과정이다. 이것은 기억 속 경험에 대한 감정의 표현이고 심리적 감성을 이끌어 낼 수 있는 계기를 만들어 주었다.

본인은 일상적 사물을 스크래치에 의한 파쇄적인 선, 해체된 선과 직접 그린 선(Hand Drawing)을 통해 형태의 묘사와 동시에 개인의 경험에서 느꼈던 감정의 상태를 표현하고자 하였다. 그리고 복잡한 현대사회를 살아가면서 다양한 감정을 가지고 살아가고 있는 현대인의 현실세계를 그대로 담아내고자 한 것이다. 선을 그리고 대상을 묘사하고, 선을 그려서 사물의 정확한 윤곽선을 지우고 대상을 보다 자연스럽게 표현하여 기억속의 대상을 만들어 내고, 이를 통해 현실과 기억의 소통을 경험하고 감정의 변화를 이끌어 내고자 하였다.

그리고 본인의 작품에 나타나는 선들은 의도적인 사물의 묘사나 감정 표현을 위해 표현되기도 하였지만 앞서 말했듯이 판이라는 매체를 통해 간접적인 작업 방식을 택함으로써 판에 직접 스크래치 선들을 만들어 내어 의도되지 않는 선들을 복합적으로 표현하고 있다. 판면 전체에 스크래치 선들을 만들어 낸 것에 직접 그리는 선(線)의 드로잉 작업을 통해 사물의 재현과 선에서 오는 다양한 표현 형식을 보여주고자 하는 것이다. 그것은 곧 사회속에서 지나간 추억을 회상하고, 잊고 지낸 즐거운 기억과 잔상에 대한 아쉬움과 심리적 감성을 이끌어 내는 역할을 하고 있는 것이다.

## 2) 내면의 색(Color)

색(色)은 명사로 빛깔 또는 색깔이라 하고, 시지각 대상으로서의 물리적인 대상인 빛과 그 빛의 지각현상을 일컬으며, 채(彩)는 물감이 고르게 들지 않아 얼룩진 빛깔을 의미한다. 이 둘을 합친 색채(色彩)는 물리적 현상으로서의 색이 감각 기관인 눈을 통해서 지각되었거나, 그러한 지각현상과 같은

경험효과이며 색채는 색이 무늬로 형상되거나 아름답고 곱게 색이 칠해진 것을 의미하고, 색을 무늬화해서 배색해 놓은 것을 말한다. 즉 색에서 발견되지 않는 감성적인 느낌과 색이 인간에게 주는 느낌을 서술할 때 색채는 사용되며<sup>16)</sup> 색이 물리적 현상이라면 색채는 심리적 현상이라고 할 수 있다.

‘예술이란, 그 본질에 있어서 정신적 감수성과 물질의 만남을 통해 이루어진다.’<sup>17)</sup>는 말처럼 정신적인 작가 본인의 감성과 현대의 물질의 만남을 통해 시대에 맞는 다양한 예술이 만들어 지고 있다. 현대사회는 곧, 소비사회라고 할 수 있다. 이것은 사회의 특성에 맞게 많은 생산품이 만들어짐에 따라 그것을 소비하는 대중들의 역할 또한 커졌다고 할 수 있다. 이런 사회에서 현대 생산품들은 더 많은 사람들의 시선을 끌기에 충분한 색과 형태, 크기를 고려하여 생산되어져 왔다. 그 중 무엇보다 시선을 끌고 사물에 주목하기하게 하는 가장 좋은 예가 색채를 사용한 방법일 것이다. 그것은 인상주의 이후 형(形)못지않게 중요한 요소로 부각되어진 색(色)의 시각적 조형 요소를 잘 활용한 예라고 할 수 있다. 색(色)은 주관적 감정을 표현해냄과 동시에 감각적으로 정서를 표현해 주는 상징적 언어로서 사용되어져 왔기 때문이다.

현대에 와서 색채의 표현은 과거에 비해 더 서정적이고 감성적으로 변화하였다. 그것은 더 다양해진 현대 사회의 물질세계 속에서 작가의 개인적 경험과 개개인의 사고, 경험 등의 차이에 따라 좀 더 감각적이고 정신적인 활동으로의 변화 때문이다. 본인 또한 단순한 재현(Representation)<sup>18)</sup>으로 대

16) 문은배(2002). 색채의 이해. 서울:도서출판 국제. pp.14~15

17) Aniela Jaffe(1985), 미술과 상징, 이희숙 역, 서울:열화당, p.58

18) 일반적으로 재현(Representation)이라고 하는 것은 서양의 시각에서 보는 사물을 객관적인 시각으로 보고 있는 그대로의 모습, 그대로 화면으로 옮겨 놓는 것을 의미하는 것으로 추상이라는 개념과 반대되는 개념이다.

상을 표현하는 것이 아니라 대상물에 대해 주관적인 해석과 감성, 정감과 같은 내면의 내용을 대상에 부여하여 작품을 진행하였다.

색채는 작가가 대상을 표현하고자 할 때 사용하는 가장 강렬하고 직접적인 표현 방법이다. 작가는 자연을 그대로 모방하지 않고도 색채를 통해 자신의 감성을 표현 할 수 있다.<sup>19)</sup> 본인의 작품(도판4.)을 보면 대중적인 사물을 선택하면서도 그 표현의 색채는 다분히 감성적, 서정적인 특징을 보이고 있다. 본인은 재현을 위주로 하는 색채 표현이 아닌 본인의 감성과 사고, 체험 등에서 채득된 주관적인 감성과 심미적 의식을 가지고 색채를 표현하였다. 즉, 색채를 본인의 감성을 표현하는 도구로 사용한 것이다. 그로인해 대상의 충실한 재현이라기보다는 심상의 표현에 더 주목한다. 따라서 회화에서 나타나는 색채가 작가 본인의 심상을 충분히 나타낼 수 있다는 전제하에 본인의 감성을 자극하고 유발하는 색채가 무엇인지 알아본다.

예술 활동이란 자신이 경험한 감정을 자기 자신 속에 불러일으키는 것이며 운동, 선, 색채, 소리 혹은 말 등의 표현 형식에 의해서 다른 사람들도 그와 같은 경험이나 사고를 할 수 있도록 그 감정을 전달하는 것이다.<sup>20)</sup> 본인의 작품 속의 사물의 색은 본인 자신의 내면의 즐거움을 표출하지만 감정의 절제를 하고 있기 때문에 색(Color)보다는 현실세계의 실제 사물과 다른 무색채의 미묘한 톤(Tone)의 색을 가졌고, 본인의 정서를 표현해 주는 심상(心像)에 가까운 새로운 대상물의 색이다. 작품 활동에서 색의 표현은 ‘선’의 축적으로 만들어진 톤(Tone)과 밝고 채도가 낮은 디지털(Digital)을 사용하여 표현한 색이다.

21세기 현대사회의 소비상품을 색으로 표현한다면 화려하고 더 다양한 색들을 사용하여 표현할 것이다. 획일적이고 대량화적인 것을 넘어 이제는 서

---

19) Guila Ballas(2002), 「현대미술과 색채」, 한택수 역. 서울:공리출판사, p.233

20) H.Read(1986), 예술의 의미, (박용숙 역), 서울: 문예출판사, p.266

로 다르고, 독특하게 생산품을 창출해 내는 것이 현대 상품의 생산법이라고 믿고 있기 때문이다. 이에 반해 본인은 화려하고 다양한 색 보다는 톤(Tone)의 모노톤 적인 색채와 디지털(Digital)을 사용한 채도가 낮은 색을 사용하여 본인의 지나간 경험에 대한 감정을 떠올리게 하는 대중 소비상품을 가지고 작품 활동을 하였다. 이러한 색채의 표현이 화려한 색채에 비해 더욱 더 본질적으로 본인이 가지고 있는 이야기, 감정들을 상징적으로 드러낼 수 있기 때문이다. 이것은 곧 화려한 유채색이 아닌 모노톤이나 흑색, 본인의 작품에서 나타나는 담채적인 색채도 그 개인의 주관적 감정의 표현을 위함이라면 가치를 지니게 된다는 데에 그 근거를 들 수 있겠다.

본인은 단조로운 색채를 통해 현대인들의 화려하고 풍요로워 보이지만 내면적 외로운 심리상태에 대한 진솔한 이야기를 이끌어내고, 과거에 사람들과의 관계에서의 즐거운 만남과 유쾌했던 시간을 회상하기도 하며 삶의 외로움과 쓸쓸한 감정을 위로 받고 싶어 하는 현대인들의 삶을 반영하여 표현하고자 하였다. 화려하지 않은 색채는 일상의 평범한 삶의 모습을 솔직하게 표현한 심리적인 내면의 색이다. 특히 작품 속에서 톤(Tone)의 미묘한 변화는 심리적 감정과 심상의 이미지를 잘 보여줄 수 있다고 믿고 있다. 아주 특별하고 화려한 시간의 회상은 아니지만 소소한 일상과 위로받을 수 있는 시간이야말로 본인에게는 가장 특별한 추억으로 남아있다. 또한 여리고 아련한 색채의 표현으로 현대인들의 소소한 추억을 꾸밈없는 솔직한 모습을 떠올리게 하는 계기를 마련하고자 하였다.

이러한 색의 표현은 현대의 물질을 통해 그 본연의 사물이 가진 색을 버리고 화려하고 현란한 색이 아니라 단조롭고 차분한 색채를 사용하여 즐거움, 아름다움, 기쁨, 행복 등의 밝은 감성을 불러일으켜 단순한 현대사회의 물질세계로의 접근이 아닌 개인적 감정의 세계로 접근하려는 시도이다. 그리

고 채도가 낮은 색채를 사용하여 시각적 안정감과 현대인들의 기억속의 감정을 회상해 내고자 하였다.

### 3) 기억의 재현을 위한 강조와 생략

실제 사물을 작품 속에서 그대로 보여주는 본인의 작품은 대중 소비상품을 통해 오늘날의 새로운 일상적인 리얼리티를 찾고자 한다. 앞서 말한 포스트모더니즘 상황의 문화를 장 보드르야르는 어떤 절대적 가치, 즉 실체를 중심으로 움직이는 것이 아니라 단순히 주어진, 의미 없는 요소들에 의해 조작된 대중사회라고 주장하고 있다. 그리고 일상적 사물을 ‘평범하고’, ‘표정이 없는’ 것에서 ‘보다 단순하고 보다 명쾌한 언어로써’ 해석하는 일이 예술가의 일이라고 말한다. 21)

본인은 일상생활에서의 많은 문화적 가치를 지닌 대상물이 다름 아닌 평범하고 일상적인 사물들에서 만들어 지고 있다는 데에 초점을 두고 가장 평범하고, 대중들의 일상을 그대로 보여줄 수 있는 대상물을 가지고 작업을 진행하였다. 특히 그런 대상물이 광고와 상품진열대 안에 있을 때 시각적으로 호감과 흥미를 유발한다. 앞 장에서 말하였듯이 본인은 이러한 시각적으로 다가오는 대상물에 선과 색, 빛을 이용하여 심리적 감정을 불러일으키는 요소들을 더하여 표현 하였다. 그리고 그 표현 대상물을 본인의 감성을 거쳐 일부 내용을 삭제시키거나 드러나게 표현하여 대상에 대해 감성적인 내용까지 담아내는 계기를 만들어 내고자 하였다.

작업을 몇 가지 살펴보면 투명한 유리병은 정확한 묘사를 생략하여 현실세계이기도 하면서 기억속의 세계를 넘나드는 세계로 표현하였다. 기억 속의 추억은 곧 현실과 과거를 연결해 주는 중요한 단서이면서 이를 보여주는 소

---

21) André Richard(2000), 미술비평의 역사, (백기수, 최민 역), 열화당 미술책방 007, p.109

통의 매개체는 현실 속에 존재하는 사물이기 때문이다. 작품 활동을 통해 현대사회의 사물을 단순히 대상성을 넘어서 문화적, 의식적 가치를 더하여 바라보면 그 사물은 다른 의미로 해석 되어 새로운 기호물로서의 존재를 찾아가는 계기를 마련해 주었다.

이전의 ‘모던(modern)’의 시대에서 ‘포스트모던’의 시대에서 나타나는 현상 중에 본인은 본질을 찾고자 하는 것은 해석의 문제보다는 대상물 자체와 그것이 주는 기호가 무엇인가에 더 주목하고자 하는 것이다. 즉, 현상과 본질, 단순히 양적 생산이 아닌 그 생산의 문화적 기호를 그리는 것이다. 본인의 작품은 리얼리티를 가지고 있지만 재현의 리얼리티 보다는 문화적 측면에서 시각적 리얼리티를 보여주고자 하였다. 단순한 음료수가 아니라 대중들이 매혹될 만한 색(color)을 가지고, 시각적 자극을 주는 브랜드 명이 기입된 음료수이다. 우리는 그 형태에 매료되기도 하고 음료수의 맛 보다는 그 브랜드의 이름과 시각적 자극을 주는 음료수를 선택한다. 매체의 기능성 보다는 호화로운 구경거리, 문화적 브랜드가 가지는 가치를 가지고 싶어 하는 시각문화에 익숙한 우리 현실의 모습의 반영이다. 말하자면 재현(표상성)이 부재하는 포스트 모더니즘적 사고의 사회학적인 표현인 것이다.

본인은 직접 일상 속에서 촬영한 사진을 토대로 문화브랜드의 가치와 시각적 가치를 지닌 병들을 직접 선택하여 현상보다는 본질, 진리보다는 허위, 실물보다는 기호를 선택하여 시대를 살아가고 있는 현대인들의 모습을 담고자 했다. 표현에 있어서 직접적으로 병과의 배경의 윤곽을 드러내지 않고 동일한 공간으로 해석하고, 병의 머리 부분만 강조하여 정확하게 묘사하거나 바닥과 맞닿는 부분만 살짝 드러내는 식으로 표현하여 대상물을 실제 사물로 해석하기보다 내적 감성을 가지고 다른 시선으로 바라봐 주기를 유도하려는 시도이다. 사실적 표현이 아닌 감성을 가지고 대상을 표현한 방법은

현대인들의 추억의 시간을 현실로 불러내려는 시도인 것이다.

19세기 이후, 자연 속에서 지각되는 색에 변화를 주면서 작가만의 독특한 표현방식으로 형태와 선을 변화시키며 자신의 느낌과 진실에 충실할 수 있다고 확신했다.<sup>22)</sup> 자기 주관적인 심상이 작품에 보여 졌을 때 작품이 생생하게 보여 지는 것이다. 본인은 때론 색이 배제된 선들의 결합으로, 때론 너무 평범한 대상물을 빛과 인공적 조명으로, 그리고 마지막으로 본인의 감정의식에서 나오는 의도된 삭제와 부분의 강조로써의 표현 방법이 대상을 사실적으로 정확하게 묘사한 것 보다 갖게 되는 내적 의미가 더 클 것이라고 생각하고 작품 활동을 진행하였다. 그리고 그것은 현대인들의 모습 - 감춰진 사회를 의식하는데 있어서 외형을 중시하고 인간이 만들어낸 상품의 진짜 가치를 찾지 못하는 것-에 대한 현대사회를 상징하여 표현하고자 함이었다.

작품의 표현에 있어서 그 대상은 현실에서 존재하는 모습이 아니라 정확하지 않은 윤곽이나 또는 배경과 사물의 공간을 넘나들며 드로잉 되어 있다. 빛에 의해 반사된 부분이 반짝이거나 사물의 양감과 원근감이 드러나기 보다는 병의 뚜껑이나 그림자 부분, 또는 형태보다는 대상의 색이 강조되어 표현되어 있다. 본인에게 있어서 대상은 실제와 같을 필요가 없다. 그 대상물은 본인의 기억 속에 있었던 사물로써 현재에는 그 당시를 추억하게 하는 매개체이다. 모네는 작업에 있어서 ‘있는 그대로’의 자연을 표현하는 것인데 이것은 단순한 물체더미를 사실적 표현을 말하는 것이 아니라 인식의 전부, 역동적이며 유동적이고 끝없이 변화하는 자연을 말하는 것이라 할 수 있다.<sup>23)</sup> 이와 같이 대상을 표현하는 데에 있어서 그 것들이 실재와 같을 필요 없이 본인이 보고 느끼는 대상으로서 표현하는 것이 오히려 감정의 인식

---

22) Guila Ballas(2002), 「현대미술과 색채」, 한택수 역, 서울:공리출판사, p.178

23) Guila Ballas(2002), 「현대미술과 색채」, 한택수 역, 서울:공리출판사, p.119

에서 만들어진 사물을 표현해 내는 데에 필요한 부분이라고 보고 있다.

본인이 바라보는 사물은 형태의 정확한 묘사가 없이도 그것이 어떠한 것인지 알기 충분하다. 그러한 사물을 보이는 대로 그런다면 그것은 묘사하는데 목적을 둔 그림이다. 그것보다 비치는 투명한 사물을 선택하여 과거의 기억 속으로 통하는 소통의 매개체로써 사물을 보여주고 그 중 현대의 사회 문화적 요소를 드러내는 상표를 보여주거나 사물의 한 부분을 묘사하여 표현하였다. 처음부터 끝까지 같은 강약으로 표현한 것 보다는 한 부분을 중심으로 배경과 사물이 하나가 되기도 하고 다른 사물과 어울리기도 하는 화면 속 리듬감이야 말로 그림에서 정적이지 않고 밝은 분위기를 자아내는데 필요한 요소로 보고 작업을 진행하기에 이르렀다. 또한 이것이 현대의 사회를 보여주는 대상물이기도 하고 본인의 기억을 이끌어내는 대상물이기도 한 현재와 과거를 소통하게 하는 소통의 매개체의 역할로써 사물을 사용하려는 작업의 목적이다.

#### 4. 판화매체를 통한 표현기법

본인의 표현 기법은 직접 판에 드로잉을 하는 형식의 전통적 석판(Lithography) 기법이라기보다 투명한 필름(Film)에 직접 드로잉을 하고 이를 PS판에 감광하여 찍는 PS Lithography 기법이다. 이러한 방법은 Film에 직접 드로잉(Hand Drawing)을 하고 PS판에 감광하여 찍어내는 방법으로 전통적인 돌 석판에서 가능하였던 스크래치의 효과를 알루미늄 석판(Aluminum Plate Lithography)에서 만들어 낼 수 없다는 한계를 극복하기 위해 Film을 사용하여 보완해 낸 방법이다. 필름(film)지 위에 강조할 부분을 더 그리거

나 판을 스크래치하고 이미지의 부분을 지워내기도 한다. 이 때, 색연필이나 크레용을 직접 필름에 그려서 만들어 지는 작업은 미끄러운 필름에 색연필 드로잉이 올라갈 수 있도록 화면전체에 스크래치로 인해 만들어 지는 선(대상을 지워내기 위한 선)과 본인의 의도로 그려진 선(대상을 강조하기 위한 선)이 함께하는 다중적성격의 작업이다. 드로잉한 이미지의 좌우가 바뀌지 않고, 사진(Photo)에 드로잉을 더하거나 이미지를 직접 그릴 수 있다. 그리고 필름에 전체적으로 된 스크래치의 강하고 약한 요철의 정도에 따라 톤(Tone)을 표현 할 수 있다.

본인이 가장 중점을 두는 부분은 판-Film-에 직접 스크래치 하는 과정이다. 현대사회의 물질을 기억해내고 추억해 내는 과정으로 그 위에 그려지는 이미지는 정확하지 않고 흐려지기도 하고 때론 사회의 물질세계를 받아들이는 현대인의 모습을 강조하기도 한다. 기존의 석판의 전통적인 방법대로 알루미늄 판에 직접 드로잉을 한다면 이와 같은 효과를 낼 수가 없다. 축적되어 있는 스크래치 선들 위에 톤을 만들기 위해 선을 그으면 요철의 강약에 따라 패인 홈은 돌석판 위에 스크래치를 낸 것 과 같이 찍혀 나오지만 알루미늄 석판 위에는 스크래치 선은 라인의 선으로 찍혀 나오게 된다. 필름 위에 스크래치 선은 자연스러운 드로잉 선을 만들기도 하며 이미지를 자연스럽게 지워나가는 복합적인 방법으로 사용된다. 스크래치의 방향과 그 강도의 세기에 따라 더 강한 선의 효과를 내기도 하며 자연스런 강약의 조절을 내기 아주 용이한 방법이다. 그리고 그런 의도와 동시에 매끈한 매체위에 알루미늄 석판과 같은 거스름을 만들어 크레용의 드로잉을 용이하게 하는 역할도 한다.

	Stone Lithography	Aluminum Plate Lithography	PS Lithography	Hand Drawing on Film and PS Lithography
판 (Plate)	돌(Stone)	알루미늄판 (Aluminum Plate)	사진 필름 (Photo Film)	필름위에 직접 그린 드로잉 판 (Hand Drawing on Film)
스크래치의 표현 가능 여부	O	X	△	O
판의 보관	에치상태로 판의 보관	에치상태로 판의 보관	필름지	필름지
수정 및 보완의 용이성	부분 보정 가능.	수정펜(소거펜)이나 수정석으로 부분을 지울 수 있음. (보완하거나 첨가는 용이하지 않다.)	필름지의 얼룩은 지울 수 없으며 사진의 필름 작업을 보완하여 다시 현상할 수 있음.	수정 및 보완이 용이.

<표. 1> 다양한 석판(Lithography) 기법의 비교표

드로잉이 끝난 필름지는 감광액이 발라진 PS석판 위에 드로잉의 밝기에 따라 일정한 빛에 노출시키고<sup>24)</sup> 현상액과 물의 7.5(물):1(현상액)비율로 현상한다. 이때 절대 판 위에 물 흐름 자국이 남지 않도록 재빠르게 씻어주어야 한다. 또한 감광액이 발라진 판은 빛에 매우 민감하므로 절대 암실에서 작업하고 판에 빛이 새어 들어가지 않게 해 주어야 한다. 현상을 마친

24) ps판은 이미지의 진하기 정도에 따라 일정한 시간을 두고 노출을 시켜야 하는데 그 정도는 감광기의 빛의 세기나 상태에 따라 달라질 수 있으며 그 값 또한 일정치 않다. 따라서 노출 시간을 정확하게 밝히는 데에는 어려움이 있다. 단, 이미지의 contrast가 크면 노광시간을 더 오랫동안 주고, 대비의 차가 크지 않으면 짧게 준다.

판은 석판과 함께 애치의 작업을 거친다. 이때 애치액은 순수(ph4.5)정도의 고무액을 사용한다. 그리고 판의 애치시에는 알루미늄 판에서 사용했던 망사 천 보다 더 고운 거즈를 사용하여 부드럽게 고무액을 판면에서 닦아내야 한다. 이렇게 애치의 과정을 마친 판은 최소 7시간 이상의 시간을 둔다. 되도록 빛에 많이 노출 되지 않도록 종이로 덮어 두거나 어두운 곳에서 보관한다. 마지막으로 잉킹은 석판의 과정에서처럼 가볍게 롤링하여 잉크의 양이 너무 많지 않도록 서서히 서너 차례에 걸쳐 작업한다.

PS 석판의 가장 큰 장점은 필름지의 보관만 잘 이루어진다면 언제든지 판을 만들고 더 많은 에디션을 낼 수 있다는 데에 있다. 현상하는 과정에서 가장 흔히 판을 버리는 경우가 많이 발생하는데 알루미늄 판은 그런 과정에서 드로잉을 모두 잃게 되는 경우가 있지만 PS판은 필름지 위에 드로잉을 하였기 때문에 이 같은 문제가 발생 되지 않는다.

그리고 판의 보완이 용이하다. 일반적으로 석판(Lithography)은 찍어낸 후 드로잉을 다시 수정하는 것이 어렵다. 아주 적은 한 부분들을 수정하는 것은 용이할 수 있겠지만 드로잉을 전체적으로 더 첨가하거나 지워 내는 것은 이미 애치 할 때에 기름 성분이 먹히지 않도록 산 성분이 닿았거나 기름 성분이 판에 묻어 이미 그어진 드로잉을 완벽하게 지워내기란 쉽지 않다. 그러나 PS판의 석판과 같은 경우에는 직접 판에 작업을 하는 것이 아니라 투명한 필름지에 작업을 하여 판에 다시 한 번 감광을 시켜 옮기는 과정이기 때문에 필름지에 그린 드로잉은 수정이 쉽다. 불필요한 부분을 칼이나 니들로 긁어내어 수정하거나 첨가하여야 할 것은 필름지 위에 다시 직접 그려 넣을 수 있다.

PS 석판의 단점으로는 드로잉의 진하기와 밝기에 따라서 감광의 시간 조절이 판의 형성에 가장 중요하게 작용한다는 것이다. 이것은 특별한 통계가

있지 않아서 직접 판에 다른 시간을 두어 실험해 보아야 한다. 그리고 판의 현상의 과정에서도 너무 많은 시간을 현상액에 담가놓게 되면 이미지가 모두 없어지기도 한다. 적절한 감광 노출 시간과 알맞은 현상시간을 맞추는 현상액의 농도, 시간 등의 여러 번의 실험의 과정이 필요하다.

본인은 투명한 필름지 위의 드로잉과 선들의 교차, 그리고 강하고 자극적인 색채가 아닌 담채적인 색채, 혹은 모노톤의 색, 스크래치를 통한 이미지의 강조와 생략을 통해 본인이 가진 기억 속의 사물을 표현하고 동시에 현대사회의 현 모습을 보여주하고자 하였다. 그리고 그런 조형적 언어를 통해 시각적 즐거움과 내적 언어를 찾아 볼 수 있는 기회를 마련하고자 하였다. 현대의 일상적 사물에 대한 본인의 즐거웠던 기억을 추억해 념과 동시에 시각적으로 외형적 모습에 많이 매혹되어 있는 현대의 대중들에게 대상의 본질과 현실성을 인식 시키는 계기를 만들어 한편으로는 일상적 대상에 대한 리얼리티와 다른 한편으로는 대상에 대한 본질을 찾아보는 기회가 마련되길 바란다. 그리고 기법 적으로 단순한 회화가 아닌 간접적인 판화기법의 사용을 통해 다양한 매체의 사용과 전통 판화에서 더 넓은 범주로의 기법 적인 확장을 기대해 본다.

## 5. 작품 분석

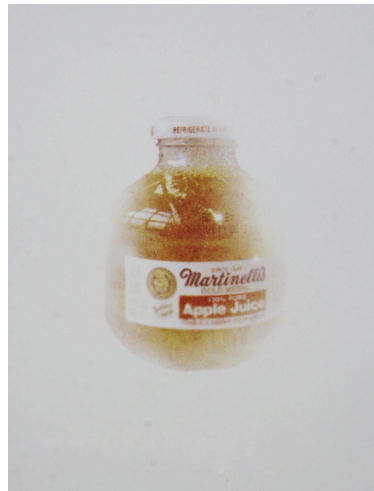
앞의 제 1장에서 말한바와 같이 현대 사회의 물질은 사람들의 심미적 욕구에 부합하려 한다. 그래서 현실과의 부단한 접촉을 통해서 일상적인 물질들이 개인의 총체적 경험과 특별했던 내적 감성적 작용에 의해 선택되어지고 예술로 표현되어진다. 본인은 그런 감성적 작용 중에 즐거웠던 ‘유희적’

경험을 떠올리게 하는 대상물을 선택하여 아주 평범한 사물에 조명과 빛, 색 등의 조형적 요소를 이용하여 감정적 반응을 불러일으키고자 하였다.

현대사회에서 예술은 대중과 소통해야 할 만큼 대중의 역할이 커졌지만 모든 예술품을 보고 작가의 이야깃거리를 밝혀 낼 수는 없다. 그러나 어느 정도 예술적 전달에서 공통된 기호나 느낌을 나타내는 의미 전달 요소들을 가지고 있다면 소통의 변화도 일어날 수 있다고 본다. 그에 본인은 작품 속에 본인의 이야깃거리를 모두 말할 수는 없지만(사람들과의 만남과 향락에 대한 쾌락, 그 속에서 또 다른 한편으로 느껴지는 쓸쓸함과 허무함, 외로움에 대한 위로를 받고 싶어 하는 본인의 감정의 변화 등) 일상적인 대상물을 새로운 감성적 대상물로 바라보게 하게끔 하는 요소들을 표현해 보았다. 앞서 제 2장에서 밝힌 빛의 요소와 제 3장의 조형적 요소들이 그것이다.



<도판 1> 손해진, O<sub>2</sub> , lithography, 27 x 18cm, 2010



<도판 2> 손해진, sunday brunch, lithography, 27 x 18cm, 2010



<도판 3> 손해진, holiday, lithography on digital print, 130 x 90cm,  
2011

본인의 작품 <도판4.>은 과거의 본인의 경험적 유희에 대한 기억을 일상으로 돌아와서 지나가다 마주친 사물을 보고 그때의 경험을 떠올리게 하는 매개체로서의 대상물이다. 사물을 정면으로 바라보는 구도와 대상물의 부분을 생략하고, 일부(술병)를 강조하여 조명과 빛에서 오는 시각적인 변화를 나타내고자 하였다. 그리고 색의 톤(tone)의 변화를 통해 대상의 묘사보다는 심상에서 오는 이미지를 표현해주고자 하였다.

그리고 초기작 <도판5.>은 본인의 흥미로운 기억을 유발시키는 상품 진열대 안에 있는 대상물이다. 가질 수 없는 것을 바라보고 있을 때 심미적 욕구와 소유의 욕구가 더 강하게 나타나곤 한다. 미국의 팝 아티스트 ‘웨인 티보 (Wayne Thiebaud, 1920.11.23~)’의 작품과 비교해 볼 수 있다. 작가는 케이크와 샌드위치, 장난감, 잭팟 머신 등을 반복된 이미지로 그려 대량생산의 소비사회를 상징적으로 드러내고 동시에 미국인들의 일상이며 꿈의 모습을 그렸다.

본인의 작품에 드러나 있는 진열장에 디스플레이 되어 있는 술병, 커피, 샌드위치, 빵, 아이스크림 등은 항상 갖고 싶은 욕망은 있지만 결국 바라만 봐야 하는 꿈과도 같은 상품들이다. 화면 속에서 반짝이는 빛의 표현은 인공조명의 비침이고, 대상을 직접 대하기보다 경험의 기억 속에 남아있는 잔재물의 표현이다. 대상물은 사실적인 이미지이지만 빛이라는 요소의 표현을 통해 심상의 이미지를 담아내고자 한 것이다.



<도판 4> 손해진, evening party, lithography on digital print,  
88 x 138cm, 2010



<도판 5> 손해진, bread, lithography, 50 x 72.5cm, 2009

사물은 대상 그 자체의 성질이 개인적 경험에 따라 스스로 특정 대상물을 어떻게 보고 보려고 하느냐 하는 것에 좌우된다. 그리고 그 의식은 사회의 특성과 문화적 가치의 변화에 따라 달라진다. 본인의 작품 <도판6.>은 현대인들이 즐겨 마시는 음료수 병 중 하나이다. 이것은 요즘 현대인들이 일반적으로 평범한 기능적인 면만을 갖춘 음료수가 아닌 소위 현대를 감성소비 사회라고 지칭할 만큼 상품의 디자인과 시각적으로 다가오는 면을 중요하게 다루어 생산된 음료수 병이다. 대량생산 되는 소비상품의 이미지를 미묘한 색의 변화와 선의 톤(tone) 변화를 주어 나열함으로써 본인에게 병은 재현의 대상이 아니라 내면의 심상 표현이 주된 목적임을 밝히고자 하였다. 즉, 과장된 크기(size)는 본인의 기억 속에 남아있는 추억의 잔상을 밝히고자 함이고, 색의 표현은 환상과 쾌락, 그리고 외로움에 대한 스스로의 위안과 같은 감정의 변화 과정이며 자유로운 선의 표현은 공간과 이미지를 넘나들며 소비재를 대상물 자체로서가 아닌 개인적인 심상 속에서 만들어진 새로운 대상물의 존재로 삼고 있는 것이다.

그리고 작품 <도판7.>은 본인이 즐겨 마셨던 칵테일로 본인의 즐겁고 특별했던 기억 속의 한 잔의 칵테일이다. 디지털 이미지와 선의 표현을 혼재하여 본인이 다루는 빛이라는 요소를 부각시키고자 하였다. 잔속에 담겨 있는 얼음과 투명한 유리잔은 대상의 사실적 표현이고, 그 안에 들어있는 민트 잎을 어두운 색으로 표현하여 밝음과 어둠을 대비시켰다. 그리고 크기(size)를 확대하여 시각적으로 다가오는 사물에 대한 변화를 경험하고자 하였다. 서정적인 감성을 자아내기 위해 디지털(Digital)을 사용하여 맑은 색채를 표현하였고, 그 위에 필름 스크래치의 흔적으로 톤(Tone)을 만들고 직접 드로잉을 하였다. 투명한 칵테일 잔의 작품 전개 과정은 과거 기억의 경험을 간직하고 감정의 상태를 시각화 하려는 시도이다.

작품 <도판8.>은 현대를 살아가면서 감정과 분위기를 더 중시하는 사회적 특징을 바탕으로 일상을 마치고 마셨던 술병을 가지고 작업하였다. 사람들은 같은 경험을 하더라도 그것이 어떤 분위기에서 어떻게 느껴졌는지에 대해 더 많은 관심을 두고 단순히 시각적으로 다가오는 경험보다 감각적으로 다가왔던 경험을 더 잘 기억한다. 본인에게 있어서 실내의 어두운 곳에서 바라보았던 병은 소비상품의 대상이 아니라 감정의 변화를 이끌어 내는 대상물이다. 재현보다는 경험에서 느꼈던 분위기에 중점을 두고, 중간 톤의 다양화 보다는 밝고 어두운 명도의 차이에서 오는 감정적 변화를 이끌어내고자 하였다. 대비가 강한 색채의 Digital 이미지 위에 필름드로잉을 위하여 필름에 스크래치를 하고, 요철이 강한 스크래치 선 위에 직접 드로잉을 하여 강한 드로잉 선을 만들어 내고 요철의 정도가 약한 부분은 약한 선들이 축적되어 톤(Tone)으로 표현하였다.

작품 <도판9.>은 같은 사물을 반복적인 형태로 나열하고, 그 중 한 부분만을 강조시켜 화면의 리듬감을 통한 새로운 변화를 시도하였다. 공간을 같은 이미지를 반복하여 중첩시키고, 비슷한 색의 톤 변화를 통해 아련한 기억을 떠올리고 추억을 회상하게 하는 계기를 마련하였다. 본인은 기억을 다시 상기시키는 방법으로 선, 색, 강조와 생략을 선택적으로 사용하였는데 반복적으로 나열된 사물은 공간의 균형을 맞추어 주고, 톤의 변화 보다는 색(Color)에 치중하여 즐겁고 특별했던 과거의 심리적 감성과 기억을 환기시키는 계기를 마련하였다. 즉, 조형적 언어를 시각화 하여 추억에 대한 감정을 전달시키고자 하였다.

현대사회의 소비재들은 삶의 모습을 간접적으로 보여준다. 본인의 작품 속, 디저트, 술, 음료수들은 현대인들이 바쁜 생활 속에서 잠시 갖는 시간적 여유를 상징하기도 하고, 바쁘고 지루한 삶에 지쳐 상처받은 마음을 달

래주는 위로의 매개물이기도 하다. 그리고 현대인들의 심적 욕구를 충족시키기 위한 대중적 문화 코드이기도 하다. 본인은 작품 활동을 통하여 대중적 소비상품을 사실 그대로 재현하기보다 내용과 형식적 요소를 분석하여, 심상의 이미지를 조형적 언어로 시각화 하고자 하였다.



<도판 6> 손해진, Honey, lithography on digital print, 169 x 60cm (one piece), 2010



<도판 7> 손해진, delight, lithography on digital print, 205 x 107cm,  
2010



<도판 8> 손해진, cool, lithography on digital print, 110 x 176cm, 2010



<도판 9> 손해진, sunday, lithography, 110 x 200cm, 2010

### Ⅲ. 결 론

현대사회는 과학기술의 발전으로 급격한 변화를 겪으면서 엄청난 양의 물질 사회를 형성하고 삶의 모습을 변화 시켰다. 복잡한 사회 구조 속에서 현대인들은 물질의 풍요로움을 즐기고, 문화적, 심미적 가치를 내세우며 다양한 생활을 즐기고 있다. 특히 개인적인 경험을 바탕으로 일상 속에서 내적 심리 변화와 감정의 변화를 겪으며 물질의 가치를 새로운 형식으로 발견해내고 있다. 물질이 단순한 기능적 면을 중시하던 것에서 심리적이고 의식적인 영역까지 수반하는 확장된 개념의 시대에 놓여있는 것이다.

본인은 현대사회에 이르러 다양한 의미로 해석되고 있는 대중 소비상품을 예술의 영역으로 끌어들이 사회적 관계 속에서 현대인의 혼란스러운 심리적 상태를 위로받고, 개인의 카타르시스(catharsis)를 경험하고자 하였다. 그리고 심상의 이미지를 표현함으로써 감정의 변화를 사물에 투영해 보는 기회를 마련하고자하는 것이다.

본 논문은 개인적 경험을 바탕으로 물질이 현대사회에서 어떤 의미를 갖고 예술적 소재로서의 어떤 가치를 지니는가에 대한 내용을 모색해 보고, 현대를 보여주는 아이콘(ICON)적 요소로 사물에 빛을 투영시켜 현대인들이 일상 생활 속에서 느끼는 감정에 대한 심리적 내용을 바탕으로 기술하였으며, 조형적 측면에 있어서는 현대인들의 화려한 삶을 보여주는 대중적 특징을 가지는 소비재(음료수 병, 물 병, 술 병)를 회화적 요소를 사용하여 대중적 소비상품이 내포하고 있는 내적 의미에 관해 기술하였다.

작품 속 사물은 일상에서 흔히 발견되는 소비재로써 현대인들의 평범한 삶을 대신 표현하고 있다. 본인은 사물을 드러내는 것에 주목하기보다 사물을

통해 인간의 감정적 심리 상태와 개인의 경험에서 시작된 기억 속 추억을 상기시켜 보는 데에 주목하고자 하였다. 현대에 이르러 사물은 사회를 상징하는 물질적 의미이기도 하고, 보이지 않는 것의 가시화의 의미를 가지기도 한다. 즉, 본인의 작품 활동은 기계 문명화된 사회 속에서 소비재의 진정한 가치의 변화를 찾아보고자 하려는 시도이다.

본인은 더 다양해진 사회구조 속에서 평범한 일상을 살아가는 현대인들에게 우리 주변에서 쉽게 발견 할 수 있는 소모품이나 단순한 사물을 통해 현재와 과거와의 소통을 마련하고, 잊고 있었던 진솔한 감정의 세계를 재구축하고자 하였다.

본 연구를 통하여 현대사회의 대중적 소비재를 통한 내적 가치를 인지할 수 있었고, 상품(Apple Juice, 술 병, RORINA 병)을 그대로 작품 속의 소재로 다루고 디지털(Digital)과 손으로 직접 드로잉 하는 작품 전개 과정이 다소 팝아트 형식의 시대적 조류에 편승된 듯한 인상을 가지게 할 수 있다는 것을 인지하게 되었다. 그리고 필름 전체에 스크래치 된 요철의 강하고 약한 정도에 따라 그 위에 선을 그으면 밝고 어두운 톤(Tone)을 표현해 낼 수 있는 필름드로잉과 PS판의 혼합방식에 대해 무한한 가능성을 열어두고, 선의 강약과 화면의 구성, Digital과 Hand Drawing의 적절한 혼합에 대한 형식적 측면을 연구하고 앞으로의 작품을 진행하고자 한다.

이러한 연구를 바탕으로 작품과 작업내용의 연결성을 이론적으로 정립할 수 있는 계기가 되었고, 조형적 특성을 논리적으로 파악하여 다각적인 표현 연구의 방법을 생각해 볼 수 있는 기회를 마련하였다. 앞으로 더 다양한 조형적 표현 형식과 내용을 구축하여 새롭게 진행할 작품의 가능성을 모색하고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 국내 단행본

- 문은배(2002). 색채의 이해. 서울:도서출판 국제.
- 배성옥(2005). 현대미술의 대중화 경향에 관한 연구. 한국 교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 신문영(2010). 공간에 있어 ‘오브제로서의 빛’에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이모영(2004). J.J. Gibson의 생태학적 지각이론과 그림이해: R. Arnheim의 이론과 비교분석을 통하여. 미학, 예술학 연구 제19권. 한국미학예술학회(편).
- 정숙영(2006). 현대회화에서의 형태와 물질. Vol,10. 조형예술학연구(Journal of Science of Art & Design).
- 진휘연(2000). 미술과 일상성의 전치와 병합(미국사). 현대 미술 세미나.
- 한국미술연구소(2002). 드로잉. 서울여대 조형연구소 공편. 서울:시공사.

### 번역서

- André Richard(2000). 미술비평의 역사. (백기수, 최민 역). 열화당 미술책방 007.
- Aniela Jaffe(1985). 미술과 상징. (이희숙 역). 서울:열화당.
- Georg simmel(1980). 돈의 철학. (안준섭, 장영배, 조희연 역). 한길사.
- Guila Ballas(2002). 현대미술과 색채. (한택수 역). 서울:궁리출판사.
- H.Read(1986). 예술의 의미. (박용숙 역). 서울: 문예출판사.
- Irwin Edman(1989). 예술과 인간. (박용숙 역). 서울: 문예출판사.
- J.Lacan(1966). 욕망이론, (권택영 역). 서울: 문예출판사.
- John Dewey(2003). 경험으로서의 예술. (이재언역). 서울: 책세상.
- René Huyghe(2000). 예술과 영혼. (김화영 역). 열화당.

# ABSTRACT

## A Study on Inner Expressions through Mass Consumer Products

- Focused on my works -

Son, Hae Jin

Department of Printmaking

Graduate School of

Sungshin Woman's University

As a thesis for the degree of Master of Fine Arts, this study is to analyze the contents and forms of expressions in my prints that I produced from 2009 through 2011.

Today in our society, as advancing scientific technology develops new technical media and people change in their level of consciousness and thoughts, popular life styles for the masses have emerged in every field. Due to the change of living, the public plays various roles and as their roles get more important, even art has begun to seek subject matters from everyday life in accordance with the changing demands of our times.

Taking the motifs from consumer goods in the mass production

society and drawing from memories of my personal experiences, I try to convey a playful experience of pleasure and satisfaction as well as lonesome and anxious emotions in our contemporary life. Also, I rediscovered the role of products (beverage bottles) that contain aesthetic and inner values via the popular elements and lights (artificial lighting) in them.

When rendering images, I create tones using the mix of randomly scratched lines and deliberately drawn lines and use digital colors to express the inner mind. The process of layering each tone is a way of implementing value where the brightest and darkest in space is often omitted and the transparency of an object is emphasized; it is a conscious practice of creation in order to recollect memories. Based on my personal experiences and inner thoughts, I examined the inner value and expressions that the popular products (beverage and liquor bottles, etc) can hold as a new form of icon.

In the study, I also examined the emotional and psychological meanings of mass consumer products and analyzed them within my own work, realizing that not only can they be a cultural icon in the contents but they can affect human emotions. Based on the overall study, I reflected upon my work up to now, diagnosed things in need of improvement and found ways to do so. It is my hope that this research will open up another possibilities for my future work.