



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](#)

김진관 교수지도
석사학위 청구논문

드로잉을 통한 서사의 시각화 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 대학원
동양화과
전 소 진

드로잉을 통한 서사의 시각화 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김진관 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 대학원

동양화과

전 소 진

인 준 서

전소진의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2007년부터 2009년 사이에 제작된 작품들을 중심으로 드로잉으로 나타난 서사의 시각화에 관한 연구로서 본인의 2009년 영토적 풍경 관한 주제의 전시를 바탕으로 작업(회화와 드로잉)과 그에 관련된 단편을 효과적으로 전달하기 위해 연구되었다.

영토적 풍경에서 영토의 개념은 <천개의 고원>(들뢰즈.가타리의 저서)에서 영향을 받았다. 영토는 하나의 장소로서 배치로 인해 공간이 내부와 외부로 갈라지고 특정한 의미를 갖는데 이는 외부를 배척하고 내부를 동일화하는 방식으로 이루어진다. 공간의 특정한 배치로 내부적 영토성을 확보하는 것이다. 또한 공간의 배치와 모티프간의 리듬을 형성하여 영토화를 가져온다고 소개하고 있는데 하나의 영역을 확보하기 위해 집단적 가치를 가진 이미지들을 반복적으로 배치하고 여러 모티프들 간의 움직임들 통해 하나의 사건으로 이어지는 움직임을 계열화 시켰다. 이러한 반복되고 계열화된 움직임을 효과적인 방법을 통해 시각적으로 전달될 수 있도록 시간, 공간의 배치를 등질화 시키고 이러한 조건 속에서 주기적 반복을 통해 의미를 생성하고 공간의 배치와 배열의 끊임없이 변주되는 상황을 그림과 글로 옮겨 놓았다.

본인의 작업에서 풍경이란 실제세계에 존재하는 풍경을 담아낸 것이 아니라 평소에 짧은 단상을 드로잉이나 글로 담아놓는데, 본인이 제시한 이미지는 무의식적인 상황을 담고 있기에 경험을 통한 심리적인 것의 형상화한 작업이다. 추상적인 형상을 드러내고 묘사하기 위해서 언어의 도움을 받아 실제의 사물인식(본인의 심리)에 가까운 지각과 행동을 작품 안에서 보여준다. 작품안의 공간에 초대하면서 그림과 글을 중개하는 방식을 취했다.

시각예술에서 있어서 서사의 개념은 시간과 공간을 담아내어 등장인물의 행위, 감정상태, 상황의 묘사라고 할 것이다.

전체적으로 이 논문은 서사와 시각예술의 관계를 조명하고 회화작업을 위주로 서사를 전달하는 여러 방법론을 조사하였다. 서로 어떠한 영향을 주고받았는지 통합적으로 연구하였고 그 구체적 양상을 검토했다. 이를

바탕으로 드로잉을 기반으로 한 회화작업과 그와 관련된 짧은 단편을 소개하고 해석하여 소통의 가능성을 넓히는 기회를 가질 것이다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
-------------	---

II. 시각예술과 서사의 관계

1. 서사의 개념	3
2. 서사의 시각적 표현연구	
1) 이야기의 시각화	4
2) 연속과 시간	9
3) 운동의 시각화	12

III. 작품 개요 및 내용

1. 연극적 배치와 이미지의 반복 병치	18
2. 단편적 서사들의 상호 침투와 동시적 종합	26
3. 작품에서의 시간과 공간	29

작품도판

IV. 결론	40
--------------	----

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 영토적 풍경 - 선과 운동, 장지에 채색, 390 × 162cm, 2007.	31
【작품 2】 쥐와 새의 우화 - 나무, 장지에 채색, 203 × 138cm, 2008.	32
【작품 3】 비유의 승리, 장지에 채색, 200 × 276cm, 2008.	33
【작품 4】 색-분류, 장지에 채색, 107×93cm, 2009.	34
【작품 5】 선과 운동을 배우다, 장지에 채색, 200 × 136cm, 2007.	35
【작품 6】 축제가 끝난 후, 장지에 채색, 92 × 97cm, 2009.	36
【작품 7】 표정을 그리다, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009.	37
【작품 8】 도약, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009.	38
【작품 9】 영토 - 색칠하기, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009.	39

도 판 목 차

【도판1】 <라오콘>, 기원전1세기경

【도판2】 페테르 파울 루벤스, <파리스의 심판>, 199 x 379cm,
캔버스의 유채, 스페인 마드리드 프라도미술관, 1625년

【도판3】 고굉중 <한희재야연도(韓熙載夜宴圖)>,
28.7×335.5cm, 비단에 채색, 오대십국시대

【도판4】 엘 리시츠키, <두 개의 사각형에 대하여(The Story of Two squares)>, 타이포그래피 인쇄, 1922년

【도판5】 움베르토 보초니, <일어나는 도시>, 캔버스의 유채
199.3×301cm, 현대 미술관, 뉴욕 사이먼 구겐하임재단, 1910년

【도판6】 자코모 발라, <끈에 묶인 개의 다이내미즘>,
캔버스의 유채, 89.96×109.9cm,
미국 뉴욕 올브라이트 녹스미술관, 1912년

I. 서론

인류는 선사시대부터 라스코 벽화 혹은 울주군 반구대 암각화 등 바위나 동굴에 당시 생활상을 그림으로 표현하였고, 수렵, 채취생활을 비롯하여 목축 등을 그림으로 나타내었다. 벽화나 바위그림에서 발견되는 뛰어난 조형 활동인 도상과 문자를 통해 공동의 관심사를 공유하였다. 특정집단의 정서와 생활경험, 의식이나 가치관은 어느 정도 짜임새를 있는 구조로 전달되기 시작했다. 이러한 가능성에서 신화라는 서사형식이 그 좋은 예이다. 당시에 화가의 역할을 담당했던 인물들은 구술로 전승된 흥미진진한 서사를 가시적으로 조형하여 현실에서 경험 하는 것처럼 생생하게 묘사했다. 반대로 이야기를 말로 전달하는 사람은 그려진 이야기를 재차 문학적 상상력으로 해석하면서 이야기를 좀 더 풍요롭고 세련되게 만들었다. 그들은 서로 반목하기도하고 화해하기도 하면서 서로의 장점을 취하여 문학과 그림이 각 독자적인 예술양식으로 발전하는 데 기여했다. 미술과 문학은 점차 독자적인 영역을 확보하고 그것을 담당하는 예술가들 역시 해당 분야에서 독창적인 상상력을 마음껏 발휘 하였다.

본인은 아직도 선대의 화가들이 서사를 통해 상상력으로 구성해 놓은 그림들을 꺼내어 보는데 작업에 많은 영감을 주고 있다. 동 시대에 살지 않았지만 작품의 시간과 공간은 여전히 상상력을 자극시킨다. 아직도 작품 속 이야기는 우리가 살아가는 삶을 환기시키고 잊고 지나치는 것들을 기억하게 한다.

본 논고에서는 본인의 작업인 영토적 풍경을 효과적으로 전달하기위해 미술에서의 서사의 개념을 살펴보고 기본요소인 시간, 공간, 인물(물체)간의 움직임과 사건들을 시각화하는지 알아보았다.

2장에서는 시간예술과 서사의 관계로서 이야기와 시간, 운동을 조형적

으로 전달하는 방법과 서사와 작품에 나타난 형상간의 관계 등을 설명하였고, 평면회화와 드로잉을 중심으로 서사의 시각화에 대한 방법을 연구해보았다. 이야기의 시각화에서는 신화의 서사를 빌려와 인물간의 관계와 이야기의 구조 파악 등을 설명하였고 연속과 시간에서는 시간의 연속성을 이용하여 사건을 설명하고 서사를 효과적으로 전달하는지 알아보았다.

운동의 시각화에서는 미래주의의 이론적 배경을 연구하고 작품을 통해 대상과 배경간의 움직임과 속도의 표현 방법 등을 연구하였다.

제3장에서는 본인의 <영토적 풍경- 선과 운동>작업과 단편의 상징화되어있는 함축적이고 무의식적인 형상들을 소개하고 작품의 구조를 파악하도록 하였다. 2장에 다루었던 서사의 시각적 방법론을 토대로 본인의 작품들과 유사점과 차이점등을 분석하고 상호관계에 대해 분석하였다.

II. 시각예술과 서사의 관계

1. 서사의 개념

우리의 삶이 일정한 시간과 공간의 범위 안에서 이루어지듯이 서사속의 행위와 사건도 일정한 시간과 공간 안에서 이루어진다. 서사 속에는 일정한 장소와 시간이 흐르고 있다.¹⁾

서사는 허구적인 또는 실제적 사건이나 행위를 묘사하기 위해 이야기 구조로 설명 하는 것이다. 이야기의 기본구성 요소는 첫째, 사건과 행위들이 있으며 둘째, 사건의 행위주체가 되는 인물이 등장하며 셋째, 이들은 시·공간적·지리적 공간 안에 배치된다.²⁾

이것이 이야기의 3요소이고 하나의 이야기가 성립하려면 위의 요소를 이용해 여러 힘이 가해져서 일정한 운동과 변화가 일어나야 하는 것이다.

서사는 '움직임'의 표현에 역점을 둔다. 주어진 세계의 그림을 우리에게 보여주는 묘사와는 다르다. 묘사는 한순간의 고정된 세계의 정경, 초상, 스냅 정지된 생명이지만 서사는 움직이는 정경, 활동하는 대상, 움직이는 생명을 제시한다. 행동을 강조하는 서사에서는 행동의 과정을 '설명'하는 것이 아니라 그 과정을 '제시'하는 것이다. 서사는 스토리에 관하여 이야기하는 것이 아니라 스토리(행동의 연속) 자체를 표현하는 것이다.

이 연속된 움직임은 사건의 연속이 아니라 의미가 있는 하나의 사건이어야 하며 단지 사건의 배열이 아닌 의미의 통일성도 갖추어야 한다.

평면회화에 연속적으로 흐르는 시간을 보여주는 것은 어렵고 연속 안에서 시간을 포착하여 정지된 시간을 묘사하는 것이 회화에서의 대표적인 서사방

1) 오탁번, 이남호, 『서사 문학의 이해』, 고려대학교 출판부, 1999, p.95.

2) 조용훈, 『문화 기호학으로 읽는 문학과 그림』, 효형출판, 2004, p.79.

법이라고 할 수 있다. 하나의 화면에서 시간적인 양식인 문학과 공간적 재현인 회화를 병존할 경우 그림과 글 모두 검토해야 효과적으로 서사를 전달할 수 있다.³⁾

2. 서사의 시각적 표현연구

1) 이야기의 시각화

18세기는 근대적 미학과 미술사 그리고 미술비평이 창출된 시기로 미술과 문학 경계에 대한 논의가 이루어졌는데, 현재까지 영향력이 있는 가장 주목할 만한 논쟁으로는 '라오콘 군상'에 관한 빙켈만(Johann Joachim Winckelmann 1717~1768)⁴⁾과 레싱(Gotthold Ephraim Lessing, 1729~1781)⁵⁾의 논의를 들 수 있다. 간략히 요약해보자면 논쟁의 내용은 공간예술인 조형예술이 시간예술인 문학을 어떻게 시각화 할 것인가의 논의로 파악할 수 있다.

이 논의에서는 시간 예술(문학)과 공간 예술(조형예술)을 엄격히 분리하여 조형 예술 또는 시각예술에서 '서사'의 실현 가능성을 엄격히 부정했던 레싱의 견해를, 그 반대편에서 양자의 결합가능성을 탐색했던 일련의 시도

3) 위의책, p.35.

4) 요한 요아힘 빙켈만(Johann Joachim Winckelmann, 1717~1768):독일의 미술사가·고고학자이다. 작센 주에서 출생하여, 일찍부터 미술사 연구에 몰두하였다. 1755년 로마에 가서 고대 미술을 연구하는 한편, 로마와 이탈리아 여러 곳에 흩어져 있는 유품을 모으고 유적을 조사하여, 그는 고대 미술의 역사를 처음으로 연구하여, 학문으로서의 기틀을 세움으로써 근대 미술사에 큰 공헌을 하였다. 저서에 <그리스 예술 모방론>, <고대 미술사> 등이 있다.

5) 고트홀트 에프라임 레싱(Gotthold Ephraim Lessing, 1729~1781):독일의 극작가·비평가이다. 작센의 카멘츠에서 목사의 아들로 태어났다. 레싱은 진정한 의미에서 독일 계몽주의의 가장 위대한 완성자인 동시에 독일 시민문학의 기초를 개척했으며 프랑스 고전주의 문학의 영향을 배척하고 독일정신에 근거한 문학을 명석한 이론과 창작의 실천이라는 두 가지 면에서 확립한 당대 제일의 지도자라고 하여야 할 것이다.

들을 살펴보는 방식으로 반박하고자 했다. 그 과정에서 레싱과 동시대인으로서 시각예술과 문학적 서사의 결합가능성을 원칙적으로 긍정 했던 빙켈만의 견해는 이 연구의 전개에 적지 않은 시사를 제공해 주었다. 그러한 시각에서 레싱과 빙켈만의 견해를 살펴보고 시각예술의 '서사'를 실현하고자 했던 시도들을 살펴보았다.

우선 '라오콘 군상'【도판1】에 대한 간략한 소개를 하자면 로마의 바티칸 미술관에 있는 기원전1세기 전반부에 완성된 이 조각은 베르길리우스(Publius Vergilius Maro, 기원전 70년~기원전 19년) <아이아네스 Aeneas >에서 서사를 묘사한 '라오콘 군상'으로서 트로이의 포세이돈 신전의 사제였던 라오콘의 죽음을 그리고 있다. 베르길리우스에 따르면 라오콘의 죽음을 신에 대한 두 가지 불경죄에 대한 벌이라고 한다. 자신의 아들을 신의 제단에서 낳은 것과 그리스인들의 음모, 즉 목마의 비밀폭로 한 것이 그 이유이다. 작품에서 라오콘은 신이 보낸 두 마리 뱀에 의해 양쪽에 두 아들과 서로 얽혀 있다. 라오콘과 아들들은 뱀의 사슬을 풀려고 저항하고 있으며 맹수의 강한 힘은 죽음을 앞둔 인간의 필사의 노력에도 아랑곳하지 않는다. 맹독을 가진 뱀의 아가리가 라오콘의 대퇴부를 물려고 하는 마지막 순간을 묘사하고 있다. 왼쪽의 아들은 이미 숨을 거둔 상태이고 라오콘도 절규하며 고통스러운 표정을 짓고 있다.⁶⁾

'라오콘 군상'의 평가를 위해 하나의 중요한 문제가 제기되었는데 어떻게 그리고 어떤 관점에서 이 조각을 감상하고 해석해야 하는지에 대한 논란으로 1775년에 집필된 미술사가 빙켈만의 논문<회화와 조각예술에 있어서의 그리스작품의 모방에 관한 사고>에서 빙켈만은 라오콘을 그리스예술의 미적 이상을 지닌 조각상으로 평가하였다. 그의 의하면 '라오콘 군상'은 "고귀한 단순과 고요한 위대"에 있으며 "라오콘의 표정에 나타난 고통의 울부짖음 고요한 가운데의 미로 표현되어야 한다."고 했다. 이어서 빙켈만은 "라

6) 김정락, 『라오콘 논쟁과 에티엔 모리스 팔코네의 「크로토나의 밀로」』, 한국미술이론학회, 2003.

오콘은 인간의 고통을 가장 잘 느낄 수 있게 하는 작품이다. 그것을 위해 모든 근육, 신경, 그리고 혈액이 작용한다. 뱀의 치명적인 공격으로 피가 용솨음 치고, 온몸엔 고통과 필사의 노력의 표현되어있다. 그것을 통해 예술가는 자연의 모든 충동을 가시화 하였고 자신의 격조 높은 지식과 예술을 과시하였다. 이러한 극적인 고통 속에서 위대한 영혼이 시험을 받고 있다.”

인간의 내면의 영혼에서 나오는 아름다움으로 해석된 이 고전주의 양식 법칙이 그 후 괴테와 쉴러의 고전주의 문학에도 직접 영향을 주었음은 널리 알려진 사실이다. 그러나 레싱은 ‘라오콘 군상’의 주제 해석에 있어 빙켈만의 견해와 의견을 달리한다. 레싱은 조형적인 미, 즉 조형 예술의 매체적 성격을 강조하면서 전혀 다른 해석을 보여준다.⁷⁾

“라오콘은 비명을 신음 속에 억눌러야 했다. 이러한 비명이 비천한 영혼을 드러내기 때문이 아니라, 그가 불쾌할 정도로 얼굴을 일그러뜨리기 때문이다.…… 단순히 크게 벌린 입은 - 얼굴의 다른 부분이 이 때문에 얼마나 심하고 보기 싫을 정도로 비틀어지고 일그러지는가는 논외로 하더라도 회화에서는 하나의 오점이며, 조각에서는 세상에서 가장 불쾌한 인상을 주는 구멍인 것이다.”⁸⁾

1년 뒤에 발간된 레싱의 저서 <라오콘 혹은 회화와 문학의 경계에 관하여, 1776>에서 레싱은 라오콘이 베르길리우스의 표현처럼 “끔찍한 비명”으로 고통을 드러내지 않고 신음하며 억눌러야했던 이유가 회화나 조각이 갖고 있는 매체의 특성 때문이라는 해석을 내린다. 조형예술에서는 문학에서처럼 시간의 순차적 진행에 따라 사건을 전개하며 상상력을 일으키는 것이 아니고 “행동의 어느 한순간만을”⁹⁾ 사용하여 “가장 함축적인 한순간을”¹⁰⁾

7) 윤태원, 『텍스트(text)와 형상(形象) - 고위공, 예술의 상호해명에 관한 역사적 고찰 - 빙켈만에서 낭만주의까지』, 2005, p.270.

8) 문광훈, 『라오콘의 절규와 호메로스의 방패』, 카프카 연구, 참조

9) 고위공, 「발첼의 예술 상호 해명 방법에서 본 예술 양식비교의 문제」 『미학.예술학연구』 제13집 .2001. p.183 참조.

포착 하여 이를 절대화시켜 표현해내기 때문에 조형예술인 조각에서 라오콘이 입을 크게 벌려 끔찍한 비명을 토한다고 하는 것은 하나의 오점이며 가장 불쾌한 느낌, 요컨대 레싱은 라오콘의 고통이 끔찍한 비명이 아니라 억눌린 신음을 나타냈다는 근거를 빙켈만과는 달리 “매체 내부적 성격”에서 찾아내고 나아가 예술의 표현 가능성과 한계 “그때 그때의 매체 특성적 소여성(所與性)”에서 찾고 있는 것이다.¹¹⁾ 예술적 표현에 있어서도 공간적인 병존성과 시각적인 연속성을 특징으로 한다는 점을 통해 회화와 문학의 엄격한 장르상의 차이와 독립성을 얘기 하고 있다. 단적으로 그는 시간적 연속이 “시인의 영역인 것처럼 공간은 화가의 영역이다.”¹²⁾라고 못 박고 있다. 하지만 시간성과 공간성이라는 엄격한 경계설정과는 달리 시간예술도 공간적인 요소를 갖고 있으며 공간예술에도 시간적 요소가 전혀 없는 게 아니다. 즉 개별 예술장르가 혼합된 예술형태에 대한 고찰을 등한시켰기 때문에 “레싱은 장면의 연속과 그림이야기로서의 그림들은 전혀 고려하지 않은 것이다” 이처럼 레싱이 주장한 조형예술과 언어예술(문학)의 경계설정은 공간성과 시간성이 포함된 예술작품에서는 적용될 수 없겠다. 그의 논리에는 현대의 구조언어학이나 예술기호론에 의해 보완되어야 할 부분이 있다.

가장 먼저 시각예술에서 서사를 표현하는 방법으로 ‘전형성’의 수준에서 서사의 전개를 하나의 장면, 또는 화면에 압축 하여 전달하는 방식을 거론해야 할 것이다. 이 경우 작가에 의해 선택된 하나의 장면은 그 속에 모든 이야기의 전개를 함축하고 있는 것으로 간주 된다.

그림에서 한편의 이야기를 읽는 것과 같다는 것은 문학성, 즉 텍스트성을 간취하는 것이라 할 수 있다. 신화나 전설을 소재로 한 그림에서 우리는 서사를 떠올리게 된다. 회화 속 사건에 배경지식을 갖추고 있는 사람에게는

10) 위의책, p.213.

11) 고트홀트 에프라임 레싱 『 라오콘-미술과 문학의 경계에 관하여』. 윤도중 역. 나남출판. 2008. p.116.

12) 위의책, p.116.

이전에 있던 사건과 작품에 나타난 사건을 현재로 연계하며 앞으로 발생할 사건을 예비한다.¹³⁾ 이런 소재로 완성한 회화의 특징은 앞서 발생한 사건과 앞으로 닥칠 사건을 매개하며 특정 서사에서 가장 흥미로운 부분을 포착하여 묘사하는 작품들이라 할 수 있다.

이 방법은 서사를 재현한다는 목적으로 서사가 주제와 모티프를 제공해서 시간 속 등장인물의 사건을 중심으로 상황, 감정 표정을 한 화면에 동시에 담아내는 고전적인 방법으로 성서, 신화나 전설을 소재로 한 작품들에 예로 들 수 있다. 이는 회화에서 쓰이는 방법으로 특정서사의 부분을 압축해서 전달하는 ‘전형적’인 방법이다.

이러한 방법이 어떠한 특징이 있는지 알아보기 위해 한 예 들어보자면 그리스·로마 신화<파리스의 심판 Judgement of Paris> 【도판2】 루벤스 (Peter Paul Rubens 1577~1640)¹⁴⁾의 작품을 선택하여 배경과 구도 등을 통해 살펴보았다.

신화의 이야기를 보자면 바다의 여신 테티스의 결혼식이 거행되었을 때 여러 신들이 잔치에 초대되었으나 결혼식에 어울리지 않는 불화의 여신인 에리스만 제외되었다. 화가 난 에리스는 ‘가장 아름다운 여신에게’ 라고 쓰여 있는 황금 사과를 연회석에 던졌는데 지혜와 전쟁의 여신 아테나(로마신화에서 미네르바), 결혼의 신이며 신들의 여왕인 헤라(주노), 미와 사랑의 여신인 아프로디테(비너스) 세 여신들은 자신이 가장 아름답다고 이 사과를 두고 다투자 제우스는 그 심판을 파리스에게 맡겼다. 세 여신은 이데산 (Ida Mt)으로 달려가 아테나는 지혜를, 헤라는 세계의 주권을, 아프로디테는 인간 중에서 가장 아름다운 여자를 각각 약속하였다. 파리스는 아프로디테를 선택하였고, 이에 따라 세상에서 가장 아름다운 여자인, 스파르타의

13) 조용훈, 『문화 기호학으로 읽는 문학과 그림』, 효형출판, 2004, p.80.

14) 페테르 파울 루벤스(Peter Paul Rubens, 1577~1640): 독일 태생으로 17세기 바로크를 대표하는 벨기에 화가이다. 루벤스로 알려져 있으며, 그는 역동성, 강한 색감, 그리고 관능미를 추구하는 환상적인 바로크 스타일의 대표적인 화가이기도 했다. 루벤스는 초상화, 풍경화, 신화나 사실을 바탕으로 그린 역사화, 그리고 교회 제단을 위해 그린 반종교개혁적인 세 폭 제단화로 유명하다.

헬레네가 그에게 주어지게 된다. 파리스는 아프로디테의 도움으로 헬레네를 트로이로 데리고 왔으나 헬레네는 이미 스파르타의 왕 메넬라오스의 아내였기 때문에 그리스인들은 그녀를 되찾기 위해 트로이 원정을 하게 되어 마침내 트로이전쟁이 시작되었다.¹⁵⁾

이 그림은 파리스가 황금사과를 아프로디테에게 주는 장면으로 한 화면에 시간적인 설명보다는 이야기의 전개상 가장 흥미롭고 중요한 부분을 묘사하였다.

구도를 보자면 중심에 나체의 여신들, 아프로디테를 중심으로 좌우로 헤라와 아테나를 배치하고 화면의 왼편에 황금사과를 들고 있는 파리스를 두었고, 오른편에는 정작 결혼식을 하는 주인공임에도 불구하고 심판이 어떻게 끝날지 지친 듯 지켜보는 펠레우스와 테티스가 있다.

화면의 위쪽에는 마치 하늘 위로 열려있는 공간으로 몇몇의 아기천사들이 심판의 승자인 아프로디테에게 왕관을 씌워주고 있는 모습을 묘사하였다.

이는 신화가 가지고 있는 서사성을 2차원 평면에 이야기를 압축해서 전달하고 있는 것이다. 물론 사회에 많이 알려진 신화에서 모티프를 얻은 작품은 상당히 많은데 이런 이야기는 단순히 전달하는 것이 목적이 아니라 어떤 교훈과 감동까지 주는데 목적이 있었다.

2) 연속과 시간

시간을 포착해서 화면의 공간을 잡아내는 유형으로 가장 대표적인 형식은 사건을 기록한 수평으로 길게 말았다가 펼치는 방식으로 두루마리 형식

15) 조용훈, 『문화 기호학으로 읽는 문학과 그림』, 효형출판, 2004, p.80-82.

이 있다. 사건이나 풍속을 파노라마처럼 펼쳐 보이는 가장 효과적인 방법으로 인정받았고 현재까지 전승된 장르이다. 특정 지역과 관계된 어떤 특별한 사건과 사연 혹은 세시풍속과 같은 다양한 삶의 모습을 기록할 필요가 있거나 그 밖에 다양한 목적을 위해 창안된 형식이다.¹⁶⁾ 또 한 가지 방법은 일러스트레이션 북이나 동화책의 일반적인 구성인데, 이는 이야기나 연속되는 이미지를 각 장의 지면에 담아내는 형식이다.

첫 번째로 다루어 볼 두루마리 형식의 고굉중(顧閔中)¹⁷⁾의 <한희재야연도>(韓熙載夜宴圖) 【도판3】는 서사의 구성요소라 할 수 있는 구체적인 시간과 공간 그리고 그 속에서 행동하는 인물을 표현하였고 과거 사건을 기록하는 다큐멘터리 요소도 갖추고 있다.

작품의 시대와 배경은 오대(五代)십국시대 남당(南唐)의 화가 고굉중(顧閔中)이 중서시랑(中書侍郎)이었던 한희재의 집에서 열리는 밤잔치의 정경을 담아 군주에게 바친 그림이다. 국사보다는 유흥에 빠져있는 남당의 군주는 한희재에게 재상을 위임하려 하지만 이를 회피하기 위해 한희재는 매일같이 집에서 연회를 열고 즐긴다. 군주는 화가 고굉중에게 진실을 알아오라 명하고 손님으로 가장하여 한희재의 집을 찾게 되고 고굉중은 연회가 열리는 장면을 머리에 새겨두었다가 집으로 돌아와 기억한대로 그려 군주에게 바치게 되는데 이것이 바로 '한희재야연도'이다.

전체 그림은 첫째단락 <청악廳樂> 음악을 듣는 장면, 둘째단락 <관무觀舞> 한희재가 친히 육요무를 추는 왕옥산을 위해 북을 쳐주는 모습이다. 셋째단락 <휴식休息>휴식하는 장면, 넷째단락 <청취淸吹> 한희재가 가슴을 드러낸 채

16) 위의 책, p.180.

17) 고굉중(顧閔中, 937~975) 중국 오대(五代) 남당(南唐)의 화가. 강남 사람으로 중주(中主)·후주(後主:李煜) 때 화원대조(畫院待詔)를 지냈고, 인물화를 주로 그렸다. 지금까지 남아 있는 그의 명작 <한희재야연도 韓熙載夜宴圖>는 남당의 중서시랑(中書侍郎)이었던 한희재가 별인 야간 연회의 환락적인 모습을 묘사한 것이다. 한희재는 정치에 대한 포부와 수완이 있었고 문학과 서예에 재주가 있어 이름을 날렸던 사람으로 석진(石晉) 때 화를 피해 북방에서 남방으로 옮겨왔다.

의자에 앉아 여러 기녀들의 관악 합주를 듣는 장면, 다섯째 단락은 <산연散宴> 한희재가 북채를 들고 손님들과 작별하는 장면 등 서로 관련되면서도 독립된 5개의 장면을 담고 있다.¹⁸⁾ 사건은 여러 개로 구성되어있지만 인물과 공간이 반복되어 있어 연속되는 시간을 보여준다.

다른 한 가지는 방법은 내용이나 이야기를 단락으로 나누어 한장 한장이 연속적인 이미지로 이어져 메시지를 전달하는 구성이다.

이러한 방법의 예로 러시아 구축주의 엘 리시츠키(El lissitzky 1890~1941)¹⁹⁾의 『두 개의 사각형 이야기』 【도판4】를 선택하였다. 이러한 구성은 공간인 지면(誌面)을 한 장씩 넘겨 가면서 시간의 연속성을 이용하고 있다. 이 작품은 주인공인 두 사각형이 지구로 내려와 과거의 낡은 질서를 구축하는 이야기를 여섯 개의 장면으로 분할한 다음 이를 일러스트레이션 북 형태로 엮은 것이다. 여기서 관객들은 전체 서사를 파악하기 위해 매 페이지를 능동적으로 넘겨야 하며 그 과정에서 서로 분리된 단편들은 관객의 의식 무의식 속에서 끊임없이 종합-수정-재종합하여 그가 하나의 서사를 구축하는데 관여할 것이다.

그는 운동이론을 표현하는데 적합한 이상적이고도 미학적인 매체에서의 필름에 깊은 관심을 갖기 시작했다. 이 이야기는 책 자체가 이미 연속되는 필름의 화면들과 같이 각 장의 내용이 그 전장으로부터 이어지는 형식으로 제작되어 있다. 엘 리시츠키는 타이포그래피²⁰⁾로 작업을 했는데, 그는 타이포

18) 중국사학회, 『중국 역사 박물관 2 (춘추시대·전국시대·진)』, 강영매 역, 범우사, 2004.

19) 엘 리시츠키(El lissitzky 1890~1941): 독일의 다름슈타트에서 건축학을 공부하고 귀국하였다. 1919년 M.샤갈에 의해 비테프스크에 있는 혁신적인 학교의 교사가 되었는데, 이 학교에 있던 절대주의 운동의 창시자이며 화가인 K.말레비치의 영향을 받았다. 그가 1919년부터 '프라운(Proun)'이라는 제목으로 그리기 시작한 기하학적 추상화 연작(連作)이 구성주의 운동에 기여하였다.

20) 타이포 그래피(Typography): 활판(인쇄)술은 활자 서체의 배열을 말하는데 특히 문자 또는 활판적 기호를 중심으로 한 2차원적 표현을 칭한다. 뜻이 바뀌어 사진까지도 첨가하여 구성적인 그래픽 디자인 전체를 가리키고 일반의 디자인과 동의어 같이 쓰이는 일도 있다. 서양의 활판술 발명 이전의 양식을 지금도 계승하고 있으나 바우하우스를 중심으로 하는 근대 타이포그래피는 구성주의적인 창작에 의하여 옛 형태를 타파하고, 점차 기능적인 표현을 행하여 디자인의 한 분야가 되었다.

그래피를 단지 메시지를 이해시켜 주기 위한 외적인 수단에 불과한 것이 아니라, 그 자체로써 완전한 커뮤니케이션의 형태로 받아들였다.²¹⁾ 이는 인쇄를 통하여 책의 내용이 시각적으로도 분명해질 수 있음을 의미하며 이러한 인식은 그의 타이포그래피 작업에서 핵심적인 표현이 주어져야 한다고 믿었다. 그에게 있어 텍스트의 기능이란 전달의 목적, 강조-언어가치-그리고 내용의 논리적인 유용이었다. 엘 리시츠키는 활자의 크기나 굵기, 순서, 사진 등을 활용하여 책의 내용에 일관되게 명쾌한 타이포그래피로 표현했다.²²⁾

시각적인 효과와 결합되어 애니메이션과 흡사한 운동감을 창출해 냈다. 리시츠키는 영화를 제작하지는 않았지만, 영화라는 매체가 지닌 효과적인 운동 표현력을 타이포그래피, 전시 디자인을 비롯한 그의 작품에서 훌륭하게 응용했다.

이 작품은 우주공간에 존재하는 절대주의와 새로운 혁명 사회를 지배 할 창조적 예술(우노비스의 실용예술) 을 의미하는 2개의 사각형이 지상으로 내려와 혼돈과 충돌의 과정을 통하여 지상의 새로운 질서를 회복하고, 절대주의의 검은 사각형은 다시 우주로 되돌아간다는 추상적이고 상징적인 내용의 줄거리로 이해될 수 있다.²³⁾

3) 운동의 시각화

앞선 방법론에서는 관객이 의식 속에서 만들어가는 '서사'란 다분히 개

21) 김혜진, 『엘 리시츠키 타이포그래피의 작품 성향에 관한 연구』, 동의대학교 산업기술대학원 산업디자인학과. 석사학위논문, 1999, p.25.

22) 위의논문, p.45.

23) 김혜진, 『엘 리시츠키 타이포그래피의 작품 성향에 관한 연구』, 동의대학교 산업기술대학원 산업디자인학과. 석사학위논문, 1999, p.45.

념적 종합에 가깝다. 문자언어로 표현될 수 있는 문학적 사건, 개념 또는 일화들이다. 이에 반하여 시지각적 수준에서 서사의 시각화를 탐색하려는 시도들도 있다. 예컨대 그림 속에서 단편적, 파편적 이미지들을 동시에 교차 중첩시키거나 상호 침투하게 하여 지각자의 안정된 응시를 교란하고 그림으로써 지각과 연관된 심리적 운동을 유발했던 입체파. 그리고 특히 미래파 작가들의 작업이 그렇다. 이들의 작품은 개념적 추상적인 서사가 아니라 감각적이고 구체적인 서사와 연관된다. 쉽사리 언어로 옮길 수 있는 서사(또는 이야기)가 아니라 언어로는 표현하기 어렵거나 불가능한 서사를 전달할 수 있는 가능성이 열린다는 것이다.

미래파는 이탈리아작가 마리네티가 1909년<미래파 선언>과 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni 1882~1916)²⁴⁾와 미래파 작가들이 1910년 선언한 <미래파 회화 선언>등을 통해 시작된 미래주의는 기존의 가치와 문화에 혁신을 시도한 운동으로서 전통을 부정하고 과학의 성과인 기계화가 가져온 도시의 약동감과 속도감을 새로운 미(美)로서 표현하려고 한 운동이다. 그들은 격렬한 움직임과 빠른 속도, 시끄러운 소음 등 현대적 현상을 담고 있는 대상을 소재로 삼았다. 새로운 20세기 도시거주자들이 경험한 현대적인 세계란 운동, 역동성, 투명성, 그리고 발산되는 색채를 띤 빛의 세계라는 것이다.²⁵⁾

그들의 관심은 공격적인 운동, 재빠른 진보, 위험스러운 도약, 과속에 의한 진동, 다이내믹한 타격등 새로운 미, 기계화시대에 따른 '광휘의 미'에 관심을 갖게 된다는 것이다. 미래주의자들은 빨리 달리는 자동차를 바라볼 때 경험할 수 있는, 거리의 모습과 자동차의 형상의 뒤섞임에서 받은 것과 같은 감동을 그림에서 표현하고자 함에 따라 그들은 모든 것의 윤곽선을

24) 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni 1882~1916): 이탈리아의 조각가·화가. '미래주의 선언(未來主義宣言)'에 참가하여, 이 파의 가장 중요한 화가·조각가·이론가로서 활약하였다. 과거의 전통에서 벗어나 기계문명·스피드·폭력·감각의 세계를 찬미한 매력적인 새 형식을 시작하여 전위파의 문을 열었다.

25) 김재관, 『grid의 형성과 해체에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 1996, p.89.

부정했다. 그들은 대상과 그것의 배경을 분리시켜 보는 것이 아니라 서로 영향을 주고받고 침투하는 관계로 파악했다. 인상주의 그림에서 보이는 대상과 그 배경이 모호해지는 과정 속에서 운동표현의 가능성을 발견했는데, 그들은 모든 대상과 배경을 서로 분리시키지 않고 지속적인 속도를 표현하기 위해 분할주의적(Divisionism) 기법을 사용하게 되었다.²⁶⁾ 그리고 그들은 모든 형태의 색채가 각기 고유의 정서를 가지고 있다고 여겨 그들이 그리려는 대상에 감정을 이입시켰다. 미래주의자들은 이와 같이 물질과 정신이 결합하면서 여러 가지 정서가 한 화면에서 지속적으로 나타나게 되는 감동을 다이나미즘 (Dynamism) 으로 부르고 있음을 알 수 있다.²⁷⁾

미래과는 형이상학자 베르그손(Henri Bergson, 1859~1941)²⁸⁾의 직관론과 지속의 개념을 인용하였는데 그의 이론을 회화의 테크닉에 적용, 발전시켜 가는데 있어서 극히 논리적인 접근을 하고 있다.

다이나미즘이론의 한 특징은 상호침투성(Interpenetration)이다. 모든 사물 사이의 윤곽선을 인정하지 않는 이론적 배경은 베르그손의 저서 『물질과 기억』 (Matière et Mémoire)에서 “질료를 확실한 윤곽선을 가진 독립된 물체들로 나눈다는 것은 인위적인 분할이다”²⁹⁾라고 썼다. 베르그손에 있어 사물은 “그 자체가 분할이 되지 않는 전체로서 보여 지는 것” 으로 유동(Flux)임을 알 수 있다.³⁰⁾

그들은 모든 사물들은 추진력을 가지고 있는데 이 추진력이 대상과 환경간의 상호침투를 가능케 한다고 본다. 미래주의 화가들에게 이 추진력이란

26) 김복수, 『베르그송 지속 la durée 이 현대미술에 끼친 영향에 관한 연구 - 추상 언어로 부터 이미지회화까지』, 청주대학교 대학원 회화학과, 석사학위논문, 2001, p.30.

27) 김정희, 『미래주의 회화의 다이나미즘에 관한 연구』, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.2.

28) 앙리 베르그손(Henri Bergson, 1859~1941): 프랑스의 철학자. 콜레주 드 프랑스의 교수를 지냈다. 그는 프랑스 유심론(唯心論)의 전통을 계승하면서도, C.R.다윈·H.스펜서 등의 진화론의 영향을 받아 생명의 창조적 진화를 주장하였다. 이와 같은 그의 학설은 철학·문학·예술 영역에 큰 영향을 주었다.

29) 앙리 베르그손, 『물질과 기억』, 홍경실역, 교보문고, 1991, p.332.

30) 위의 논문, 김복수, p.33.

모션 (Motion)을 의미하는데 베르그손의 이론에서 공간적인 조건에서 정의할 수 없는 대상자체 안에서 직관적으로 얻어지는 절대적 모션과 대상의 외부에 존재하는 상대적 모션으로 구분하고 있는데 미래주의 화가들은 절대적 모션은 대상 속에 있는 다이내믹한 법칙으로 대상의 조형적 표현을 가능하게 하는 것이라고 정의 한다. 즉 재료가 각기 다른 대상들은 자체의 유기적인 물질성과 연결된 특징들인 색채, 밀도, 형태, 깊이 등에 영향을 미치게 되는데 이때 영향을 미치는 요소가 절대적 모션이며 이 모션의 방향을 동력으로 보고 있다. 그들에게 상대적 모션이란 대상의 운동에 의존하는 다이내믹한 법칙으로 운동의 추이속에서 다른 대상의 리듬과 섞임으로서 표현되는 것이다.³¹⁾

이와 같이 인식되는 미래주의 모션은 미래주의 화가들이 다이내미즘을 회화적으로 표현하기위해 고안해낸 독특한 방법인 '힘의 선 (Line of force)'을 통해 조형화 된다.

미래주의 다이내미즘이론의 또 하나의 특징은 동시성이라 할 수 있다. 이는 직관이라 부르는 사물의 인식방법에서 나왔다. 베르그손에 의하면 사물의 설명 원리나 근거는 사물 자체 속에 내재해있는데 직관이 주체(Subject)를 객체(Object)속으로 옮겨 놓아 그 객체와의 직접적인 만남인 공감(Shimpathie)을 가능케 한다는 것이다.³²⁾ 베르그손의 직관은 미래주의 화가들에게도 동일한 의미를 지닌다. 그들은 자신의 글속에서 과학에서와 같은 분석적 사고를 거부하고 직관적인 사고방식을 환영하는 입장을 밝힌다. 이와 같이 미래주의자들에게서처럼 사물의 핵심인 그것의 내부로 들어가 그것과 공감하는 것을 의미한다.

여기에서 움베르토 보치오니가 결정적인 역할을 하고 있다. 보치오니의 <일어나는 도시 The city rises. 1910 > 【도판5】를 보자. 화면중심에 노동

31) 김복수, 『베르그송 지속 la durée 이 현대미술에 끼친 영향에 관한 연구 - 추상 언어로 부터 이미지회화까지』, 청주대학교 대학원 회화학과, 석사학위논문, 2001, p.35.

32) 위의 논문, p.37.

자들이 커다란 말을 진정시키려하고 있고 그 뒤에는 공사 중의 철골을 둘러친 건물이 세워져있고 군중과 전차가 굴뚝과 전신주가 있는 도시의 풍경을 뚫고 움직이는 건축공사장의 과격하고 원기 왕성한 활동이미지를 말하는 것이다. 인물의 형체가 허물어져 있고 관람자를 그림 속 움직임의 중앙으로 밀어 넣으려는 시도가 보인다. 역동적인 느낌은 말을 맨 줄이 청색의 소용돌이와 돌아가는 프로펠러 날개로 변형됨으로서 더욱 강해진다.³³⁾ 보치오니의 <일어나는 도시>는 기계문명과 도시적 과학 기술 문명이 가져왔던 기계. 젊음. 속력. 역동성. 운동. 힘. 속도를 찬양했던 시대상을 잘 표현했다. 작품의 두드러진 주제는 기계문명과 도시적 대중 그리고 이들을 상징하는 속도이다.³⁴⁾

운동의 이미지를 중복시킴으로서 지속적인 운동성을 시각적으로 보여주는 작품으로는 자코모 발라 (Giacomo Balla, 1871~1958)³⁵⁾의 작품 <끈에 매인 개의 다이내미즘 Dynamism of a Dog on a Leash, 1912 > 【도판6】에서도 보여지는데 대담한 앵글로 잡힌 개의 다리 여인의 발과 끈은 운동에 의해 그 물질성이 파괴되어 있다. 발라는 이 요소들의 운동범위를 분할주의적인 점들로 겹쳐가면서 각 소재들의 형상을 파괴함으로서 운동의 지속성을 표현하고 있다.³⁶⁾

이상에서 살핀 세 가지 갈래는 회화를 통한 '서사'의 시각화가 매우 다층적이며 풍요로운 의미를 산출할 수 있다는 것을 시사한다. 본인의 작품 <영토적 풍경>은 그 가능성을 살피는 작업이다. 특히 <영토적 풍경>은 서사의 시각화와 연관된 다양한 실험들을 교차, 또는 중개하여 하나의 일관된 논리, 순차적 질서와 연관된 닫힌 서사를 벗어나 여러 갈래의 서사가 동시

33) 리처드 험프리스, 『미래주의』, 하계훈 역, 열화당, 2003

34) 김복수, 『베르그송 지속 la durée 이 현대미술에 끼친 영향에 관한 연구 - 추상 언어로 부터 이미지회화까지』, 청주대학교 대학원 회화학과, 석사학위논문, 2001, p.42.

35) 자코모 발라(Giacomo Balla, 1871~1958): 이탈리아의 미래주의 화가. 초기에는 인상파적 화풍으로 그렸으나 1910년 미래주의 선언에 서명한 이후 미래파의 기수가 되었다.

36) 위의 논문, p.42.

에 펼쳐지는 열린 서사로 나아간다. 이는 들뢰즈, 가타리가 말하는 “영토화-탈영토화”의 지속적인 진행을 실현하는 하나의 방식일 수 있다. 다음 장에서는 그 구체적인 내용을 연구하였다.

Ⅲ. 작품 개요 및 내용

1. 연극적 배치와 이미지의 반복 병치

앞서 선행된 연구를 통해 본인의 작품에서 나타낸 시간과 공간을 시각적으로 표현하고 있는지 알아보고 회화와 텍스트(본인의 작업)의 구조를 설명하여 중개를 해보았다.

<영토적 풍경 - 선과 운동>작업은 전체적인 움직임의 형상화한 작업으로서 이외의 다른 작업을 이해하는데 중요한 작업이다.

드로잉을 2005년부터 시작하여 현재까지 해오고 있는데 본인의 무의식이 많이 담겨있다. 반복되는 등장인물과 집단화된 이미지를 사용한다. 무의식이라 하면 아마도 나와 주변과의 관계를 통한 본인의 심리역할극이라고도 할 것 이다.

<천개의 고원>(들뢰즈, 가타리의 저서)에서 “영토는 배치를 이용해 지속되는 리듬을 갖는다” 고하여 리토르넬로(Ritornello)³⁷⁾ 라는 음악 용어를 이용해 ‘표현의 질료가 모여 영토를 성립시키고 영토적 모티프나 영토적 풍경으로 발전해 갈 때 이것을 리토르넬로 라고 일컫는다.’하였는데 하나의 공간의 경계를 만든다는 것은 ‘환경과 리듬에 영향을 주는 행동, 그것들을 ‘영토화 하는 행동’이자 ‘환경과 리듬의 영토화의 산물’로 정의하고 있다.

본인의 작품에도 이러한 정의를 이용하여 리듬을 만들고 시각적으로 이용 하고 있다. 아래는 <영토적 풍경 - 선과운동> 【작품1】 과 그의 관련

37) 리토르넬로 (Ritornello): 악곡의 형식의 하나로, 합주와 독주가 되풀이되는 형식이다. 리토르넬로 역시 수없이 반복되지만 그때마다 악기, 음의 높낮이, 리듬 등에서 차이를 보여준다. 이와 같이 리토르넬로는 차이를 수반하는 반복의 형식을 말한다.

한 단편 작업이다.

여러분들은 제가 초대하는 이곳에서의 오늘 경험을 반드시 자신의 장소로 돌아가서 기록하시기 바랍니다. 그것이 제가 바라는 점입니다. 부디 약속해주시시오.

여러분 땅속으로 들어와 주십시오. 그 방법을 따로 알려 드리지 않아 시간이 걸리겠지만 도착하셨다면 시작 하겠습니까.

보시다시피 어른과 아이들이 기괴하게도 고통스럽지만 훌륭히 자신의 역할을 위해 최선을 다하고 있습니다. 물론 그 일은 계속해서 지속해 나갈 것입니다 .그것은 멈출 수 없는 기계나 잘 짜여진 연극무대의 배우들처럼 움직이고 있습니다.

어떤 성인이 대나무인지 나무 막대기 두개를 엮고 있어 손이 분주히 움직이는 이와 그 아래서 자신의 몸무게의 3분의 1은 더나가는 성인 남자의 무게를 견디고 있는 이가 있습니다. 계속해서 환호성과 박수 소리가 들립니다. 너무 시끄러워서 집중이 안 된다고 하실 겁니다. 하지만 그 광경을 바라보고 가만히 지켜본다는 것은 감히 불가능하다고 밖에 드릴 이야기가 없습니다.

시끄러운 환호성, 그 때문에 중요한 일을 잊지 마십시오. 여러분은 그들을 디딤대로 이용해 땅위로 올라가야 합니다. 하지만 의식하지 않아도 여러분 모두 잘 하실 겁니다. 아무도 그 일을 실패하지 않았으니까요.

역시 한줄기 빛이 보입니다. 땅위에 도착하자마자 누군가 친절히 손을 잡아주세요. 눈이 부셔서 하늘은 올려다보지 못했지만 아이들이 움직이는 곳으로 전속력으로 달려갔습니다. 정확히 제 시야에 들어오는 천막 뒤로 말입니다.....중략

그런데 어떤 아이들은 자신들이 나온 구멍에서 동상 얼굴도 확인하지 않았다는 것이 유감입니다. 저는 그런 실수를 범하지 않으려 얼굴을 확인하려고 위를 올려다보았지만, 무서워서 두 눈을 가린 적도 있습니다.

다시 동상으로 돌아와서 저희가 차례로 위로 운반한 용액을 사다리위에서는 천막 앞의 동상으로 양동이 속에 가득히 들은 용액을 위에서 아래로 뿌려줍니다.

저는 제가 운반하던 그 양동이속에 무언가 들어있는지 이야기하고 싶습니다. 그 안의 재료들은 이미 제가 배운 것들로 구성 되어 있지만 그것이 섞여 졌을 때 다른 화학 반응을 일으킨다는 것을 이해하거나 알고 있지 못합니다. 그것이 동상에게 덮여졌을 때 제가 아는 것은 그 얼굴의 표정은 매번 달라져 보인다는 겁니다. 고독해져 보인 다거나 영광스러웠던 표정으로 말이죠.

자~다시 주목해 주십시오.

여러분~동상얼굴에서 시선을 내려와 눈을 크게 뜨고 땅위에서 시선을 수평으로 천천히 옮겨 보십시오. 땅위에 선이 놓여져 있어서 시선에 방해가 되었다면 죄송하지만 선을 넘어 다시 시선을 조금만 위로 올려 보면 용액으로 뒤덮인 동상과 작은

아이들 그 아이들의 움직임은 가리는 큰 천막과 그 행위와 형상을 지탱하는 우리의 부모가 보일 겁니다. 그곳에서조차 어김없이 제가 말하는 일들이 반복되고 있습니다.

어디선가 비웃음과 야유가 들리는군요. 동상 얼굴은 절대 변하지 않는다고요. 땅 위에 동상의 얼굴은 모두 똑같아지고 있다고 말하고 싶으시군요. 조금만 상상력을 발휘해주시기 바랍니다고 계속해서 동상의 표정은 달라지고 있다는 것을 확인하실 수 있다고 여전히 말해드리고 싶습니다.....중략

위는 본인이 전시 도록에 삽입하였던 단편으로 제목에서 서사의 기본요소인 시간과 공간의 요소를 파악할 수 있다. 영토(領土)라고 하는 하나의 공간과 선(線)과 운동(運動)이라는 시간의 순간들의 합, 공간의 위치들의 합을 선이라고 하여 제목에 두었고 그 움직임을 수행 할 등장인물들이 작품 속에 등장한다. 영토의 사전적 의미는 영유하고 있는 땅 (Territory) 이고, 한 나라의 주권을 행사 할 수 있는 배타적으로 지배하는 공간지역, 국토(國土), 영지(領地)이다.

작업에서는 하늘 아래 펼쳐진 평평한 지대이고 마치 우리가 지도에서 보는 등고선처럼 영역이 분할된 각각의 영토라는 설정을 해두었다. 누구나 숙명적으로 국가에 대한 신뢰와 경건한 마음가짐을 가지게 되며 그러한 의식은 나 자신이 실존하고 있다는 의식의 가장 커다란 부분을 차지한다. 실존(Existence)이라는 단어 안에도 실존은 주체나 자아가 아닌 외부(Ex)에 의미가 포함되어있다. 고정된 성격이나 정체성이 아닌 즉 홀로 존재 하는 것이 아니라 다른 존재들과 영향을 주고받는 힘으로 존재한다.

(대한민국의) 국민으로서, (한민족의) 일원으로서, (학교의) 학생으로서, (가족의) 아들, 딸로서 등등 이렇게 개인의 정체성/동일성을 규정짓는 ‘~로서’ 구조는 일차적으로 사회적 공간 개인이 맺고 있는 관계를 보여준다. 이렇게 내부와 외부를 가르고 수용/배제를 결정하는 거름 장치가 바로 공간의 영토적 경계 즉 영토성인 것이다.³⁸⁾ 영토 안에서 삶에는 공동

체구성원간의 역할과 역할에 대한 신뢰를 받는데 그런 역할과 신뢰를 바탕으로 영토는 유지되고 '영토화'된다.

그림 속에서는 땅속, 땅(지평선), 하늘 이렇게 세 공간으로 나누고 계속 반복되는 운동으로 표현하였다. 그림의 구성은 상징적이어서 다소 생경한 장면일 수도 있는데 심리적인 것을 드러내면서 나오는 심리적 풍경화이다. 등장인물들 간의 힘의 주고받는 작용과 반작용을 움직임으로 나타내었다.

작업에서 사람들을 통해 역할과 행위가 반복되는데, 어떤 집단적인 하나의 영역으로 묶은 복수(複數)적인 이미지의 등장이다. 요소로 나누어 보자면 여자, 남자 혹은 아버지, 어머니, 성인, 아이 등 한 인간의 성장 과정 중에서 한번쯤은 경험하고 만났을 대상들이다. 이런 집단화 되어있는 이미지는 전체의 이야기를 이끌어가는 작업을 구성하는 기본단위 모티프³⁹⁾가 된다.

땅 위에는 국가 공동체에서 공통된 약속으로 공공장소에 세워진 역사적 인물인 동상을 땅 아래에는 부모의 모습을 상하로 수직 배치하였다. 이 부모의 형상은 개인적인 상상에 의해 추상적으로 형상화 하였는데 이 부모형상특징은 남자와 여자의 결합이며 땅속 가장 아래에서 힘들게 버티고 있는 모습으로서 부모 중 어머니의 심리를 반영하였다.

이런 이미지는 화면 중심에 길게 수평으로 나타낸 지평선에서 거의 동일한 간격으로 등고선 안의 영역중심에 반복적으로 배치하였다. 이러한 배치의 의미는 영토에 머무는 사람들에게 안정적인 정착을 공유하는 공감대를 형성할 수 있는 중요한 부분이다. 물체가 공간에 그냥 놓여져 있는

38) 최진석, 『문화정치학의 영토들(현대문화론 강의)- 7장 근대의 공간, 혹은 공간의 근대』, 2007. p.221.

39) 1. <예술>회화, 조각, 소설 따위의 예술 작품을 표현하는 동기가 된 작가의 중심 사상. 장식에서는, 여러 무늬가 하나의 무늬로 통합되어 그 연속에 의해서 하나의 제품을 구성하는 기본 단위를 이르기 도 한다. ≍모티브.

2. <음악>음악 형식을 구성하는 가장 작은 단위. 둘 이상의 음이 모여서 된 것인데, 선율의 기본이 되며 또 일정한 의미를 가진 소절(小節)을 이룬다. ≍동기(動機)·모티브.

것이 아니라 공간에 의미를 부여할 수 있는 배치를 말한다.⁴⁰⁾ 질 들뢰즈(Gilles Deleuze 1925~1995)⁴¹⁾ · 펠릭스 가타리(Félix Guattari 1930 ~1992)⁴²⁾는 배치를 어떤 요소들이 특정한 계열을 이룸으로써 구성되는 상태라 정의했는데 배치란 공간을 특정한 방식으로 분절함으로써 일정한 효과를 창출하는 것이라 볼 수 있겠다. 배치에 확립에서 중요한 것은 일관성인데 영토적 배치를 성분전체를 하나로 묶는 방식에 관한 것이다. 영역을 표시하는데 필요한 것이 영토화 하는 표시들, 그 영토적 모티프, 동일한 내부-배치 안에서 영토화 된 이 기능들은 하나로 묶는 것이 무엇인지를 아는 것인데 이질적인 요소들을 ‘하나로 묶는 것’ 그것이 일관성의 문제다. 일관성이란 이질적인 어떤 것들을 하나의 배치 안에서 적절한 기능이나 위상을 갖도록 하는 것이며 통일성을 갖는 것이라고 할 수 있다.⁴³⁾

이미지들은 화면 안에서 시각적으로 분절될 수 있다. 반복되는 형상을 두 가지 정도 소개하자면 부모형상, 동상이고 대칭적으로 연결되어 있는 하나로 연결된 형태이다.

아래는 부모와 동상등 하나의 이미지로 분절하여 인식하게 하는 설명글이다.

그림 I. 부모형상에 관한 글

어떤 성인이 대나무인지 나무 막대기 두개를 엮고 있어 손이 분주히 움직이는

40) 최진석, 『문화정치학의 영토들(현대문화론 강의)- 7강 근대의 공간, 혹은 공간의 근대』, 2007. p.210.참조

41) 질 들뢰즈(Gilles Deleuze 1925~1995): 프랑스의 철학자. 교수로 철학·문학·과학을 강의하고, 퇴임한 후에는 줄곧 좌파를 옹호하며 집필과 방송활동을 했다. 구조주의 등 1960년대의 서구 근대이성의 재검토라는 사조 속에서, 서구의 2대 지적 전통인 경험론·관념론이라는 사조의 기초형태를 비판적으로 해명했다.

42) 펠릭스 가타리(Félix Guattari 1930 ~1992): 프랑스의 정신분석학자다. 라캉을 비판하며 정신분열분석론을 만들어냈고, 1969년 들뢰즈와 만나 적극적인 욕망의 정치학을 제시했다. 아우토노미아 운동과 에콜로지 운동에 가담.

43) 이진경, 『노마디즘(2)』, 휴머니스트, 2002, p.254.

이와 그 아래서 자신의 몸무게의 3분의 1은 더나가는 성인 남자의 무게를 견디고 있는 이가 있습니다.

행위와 형상을 지탱하는 우리의 부모

위의 글의 부분을 읽고 부모의 형상을 묘사하고 역할이나 일에 대해 설명하는 부분을 통해 그림의 부분을 인식할 수 있다.

아래의 단편의 부분은 동상과 아이들의 움직임과 행위를 통해 동상의 얼굴이 변화되는 모습을 담고 있다.



그림 I. 부모형상



그림 II. 동상



그림 III. 동상과 부모의 수직 배치

그림 II. 동상에 관련한 부분

그런데 어떤 아이들은 자신들이 나온 구멍에서 동상 얼굴도 확인하지 않았다는 것이 유감입니다. 저는 그런 실수를 범하지 않으려 얼굴을 확인하려고 위를 올려다보았지만, 무서워서 두 눈을 가린 적도 있습니다.

다시 동상으로 돌아와서 저희가 차례로 위로 운반한 용액을 사다리위에서는 천막 앞의 동상으로 양동이 속에 가득히 들은 용액을 위에서 아래로 뿌려줍니다. 저는 제가 운반하던 그 양동이속에 무언가 들어있는지 이야기하고 싶습니다. 그 안의 재료들은 이미 제가 배운 것들로 구성 되어 있지만 그것이 섞여 졌을 때 다른 화학 반응을 일으킨다는 것을 이해하거나 알고 있지 못합니다. 그것이 동상에게 덮여졌을 때 제가 아는 것은 그 얼굴의 표정은 매번 달라져 보인다는 겁니다. 고독해져 보인 다거나 영광스러웠던 표정으로 말이죠.

작업에서 동상은 부모의 위로 연결된 하나의 사물 (그림Ⅲ. 동상과 부모의 수직배치) 이다. 동상의 단 아래에 구멍이 연결되어있고 숙명적으로 동상의 존재를 인식하는 구조로 위의 두 글을 통해 작업에서 동상과 부모에 대한 관계성을 가지게 된다. 하나의 이미지 안에는 많은 의미가 담겨 지는데 이런 의미의 압축을 통해 상호보완적 구조를 가진다.

또한, 이런 배치는 설명을 통해 구조를 시각적으로 쉽게 인식할 수 있다. 이질적이고 개별적인 것에 전체성을 갖는 ‘하나로 묶어주는 것’은 작업에서는 ‘동상의 얼굴’이고 얼굴은 다른 영토안의 동상들과도 구분되어야 하고 구별되지만 동시에 각 영토들 간의 상이한 배치를 통해 일관성을 가진다고 할 수 있겠다.

단편 글에서는 독자에게 누구나 인식해야 할 운동을 요구하고 이에 참여 할 수 있게 하는데 모두에게 경험하도록 유도하는 부분은 ‘부모’에 대한 인식과 ‘동상의 표정’이다. 동상은 대부분은 윗세대에서 영토를 상징할 수 있는 역사적 인물로서 현재에 살아있지 않지만 등장인물(현재의 사람들)의 행위로 인해 비로소 살아 있게 된다. 동상얼굴의 표현에서는 이미지로서 물질이 흘러내려 얼굴이 시시각각 변하는 모습으로 표현하였다. 작업에서 얼굴은 각 영토마다 구분되어야하지만 상이해 보이게 표현한 이유는 오히려 명확하지 않은 부분에서 오히려 사람들의 심리적인 긴장과 동시에 주목을 기대하기 때문이다. 이렇게 해서 여러 영토를 각각 영토화시키는 리듬을 구성할 여러 요소인 시간, 공간, 모티프, 배치를 등질화 시

켰다.

이러한 구조를 파악하기 위한 작업들과 개별 작품들의 간략한 설명을 해 보았다.

쥐와 새의 우화- 나무 【작품2】

나무는 자연의 운동의 원초적인 힘을 가지고 있는데 이는 자연의 흐름을 따르는 식물이다. 고정적인 위치를 가지고 살아가고 성장 과정 중 열매와 씨는 유동적이고 수평적인 움직임을 가지게 된다. 이는 영토적 풍경에서 보여 지는 지평선을 중심으로 상하좌우로 움직임을 가지고 부단히 노력하는 집단의 움직임을 통해 식물의 성장모습과 유사성을 파악하였다.

이를 토대로 땅의 가장 작은 동물 쥐와 하늘을 나는 새의 움직임을 뿌리로 표현하였다. 이런 상반된 성격을 가진 동물을 이용함으로써 <영토적 풍경- 선과 운동>의 움직임과 나무의 원초적인 자연성과는 차별화하며 긴장감을 불러 넣는다. 작품에서 보여 지는 나무의 형상은 고구려 고분벽화에서 취해왔다.

비유의 승리 【작품3】

축제의 장소, 교실 등의 공간을 파악 할 수 있다. 축제나 교실의 공간을 보여준다. 확실한 경계 없이 서로의 영역에 영향을 가져오며 집단과 개인의 관계를 무의식적으로 드러내었다

영토화를 잠재적으로 지속시키는 다양한 형태의 집단의 움직임을 표현한다. 살아가면서 언어나 행동으로 서로에게 영향을 주는데 억압적이지만 인과 관계 속에서 멈출 수 없는 지속적이고 심리적인 부분을 이용해 운동성을 만들고 인간의 신체를 통해 보여 준다.

표정을 그리다 【작품 7】

사람의 표정이란 상대방을 통해 표정으로 드러난다. 본인도 수없이 마주치는 표정 속에서 좋은 기억으로 남아 있어주길 바라고 어떤 날은 본인이 무심코 던진 말에 죄책감이 되어 다른 사람의 표정이 본인을 괴롭힌 적도 있다. 본인의 솔직한 표현이 담긴 단상이다. 수많은 표정 속에 자신이 그 표정들의 부분이라고 생각한다.

도약 【작품 8】

‘부모’의 형상만을 가져와 축제의 공간에 가져올 때 마치 커다란 인형의 형태로 표현하였고 마치 그 형상만이 있을 때 영혼은 비어있지만 일과 역할의 반복의 효과는 가져온다. 사람이 떠나 쓸쓸한 공간에 놓여진 인형의 모습으로 표현하려 했다.

영토- 색칠하기 【작품 9】

우리는 영역에 자신의 존재를 부여해 그 공간을 자신의 영토를 여러 가지 색으로 칠해 다른 영역과 구분하지만 태양 아래생기는 우리의 그림자들은 서로의 공간에 침범하게 되는데 이는 어떠한 안료로도 지울 수 없으며 결국 서로를 인식하게 하는 적당한 거리 속에서 존재한다.

2. 단편적 서사들의 상호 침투와 동시적 종합

등질화된 환경을 이용하여 작업에서는 동시적으로 움직이는 운동이미지로 존재하는데 서로의 인과관계 속에 위치하여 사건을 따라 계열화되면서 연속성을 가지게 된다. 이는 일정한 선(線)의 형태로 파악할 수 있다.

화면에서는 함축적으로 표현하여 서사전체를 전달하는 것이라 할 수 있다. 이런 선의 형태를 파악될 수 있는 서사의 전체를 작업에서 확인할 수 있는데 <영토적 풍경- 선과 운동>에서는 반복적으로 등장하는 몇 가지 모티프와 배치를 통해 시각적 움직임을 동시에 전망할 수 있다. 운동의 움직임을 따라다니며 시간의 흐름과 단편의 전체 이야기를 파악할 수 있으므로 시각적 리듬에 따라 감상 할 수 있다. 이를 이용해 여러 개의 변주로 이용함으로써 모티프, 배치, 리듬 등을 파악할 수 있다.

작업에는 많은 사람들이 모이는 장소가 등장한다. 그것은 광장, 학교, 축제의 상황이며 그 공간 안에서 흔히 볼 수 있는 사물을 상징으로 하여 공간화 한다. 다수의 개인들이 한 사회의 구성원으로서 동등한 자격과 신분

을 가진다고 믿으며 살기 위한 균질적이고 보편적인 무대가 필요한 것이다.⁴⁴⁾ 만약 동상이 있다면 광장, 책·결상이 있는 교실, 축제의 상황을 이미지로 공간화 시킨다. 공동체가 모이는 장소를 선택한 이유는 집단속에서 개인을 바라보게 하는 특별한 공간이기 때문이다. 이런 사물의 배치를 통해 공간을 인식하게 하는 것은 연극무대에서도 볼 수 있다.

시간의 연속성을 이용해 사건이 사라진 후에도 동일한 공간 안에서 다른 사건이 벌어지는데 반복된 공간과 인물들이 지속됨을 알 수 있다.

본인의 작업에서도 한 화면에서 반복적인 등장과 일률적 배치 안에서 사건을 조금씩 다른 양상을 보이면서 가변성을 포함한다. 예를 들면 <영토적 풍경- 선과 운동>에서 여러 영토의 배치와 모티프가 동시에 움직이며 전체를 조망한다면 <비유의 승리> 【작품3】, <색-분류> 【작품4】, <선과 운동을 배우다> 【작품5】에서는 여러 영토에서 보여줬던 반복적인 일률적 배치의 상황을 옮겨와 한 화면에 주목시키며 리듬을 잠재적으로 지속시키는 다양한 형태의 사건을 전개 시킨다. 여러 상황이 개입하면서 공간의 배치는 시간 속에서 끊임없이 변주되며 끊임없이 변형들을 시각화한다.

이러한 변주는 부모형상을 집단화된 공간에 가져와 크기와 형태를 왜곡시켜 일과 역할에 대해 기억하게 하는데 분자화된 개인들에게 집합적인 의식을 일깨우기도 한다. <축제가 끝난 후> 【작품6】에서 보여지는 부모형상이 축제가 끝나도 남아 우리에게 상징화된 기억을 상기시키게 한다.

한 화면에 두 가지 이상의 연속되는 행위를 나타내는 경우 두 사물이 만나 움직임을 나타내고 충돌하는 과정과 움직임을 나타내는 동사(動詞)를 중심으로 시각화 하고 있다. 여러 행위(움직임)가 겹치면서 발생하는 사건을 압축하여 전달하고 있는 것이다. 예를 들자면 부모의 형상을 오르

44) 최진석, 『문화정치학의 영토들(현대문화론 강의)- 7장 근대의 공간, 혹은 공간의 근대』, 2007. p.213.

는 아이들의 모습과 동상에게 특별한 액체물질을 뿌리는 행위 등을 이미지를 통해 시각화하면서 배치된 부모/동상 남녀 아이의 신체들과 직접적으로 부딪히고 물질의 성질이나 무게감 등을 표현하여 서로 부딪히는 행위 등을 시각적으로 파악할 수 있다.

운동을 시각화할 때 대상과 대상이 겹쳐지는데 미래주의의 특징인 상호침투성과 동시성을 본인의 작업에서도 이용하고 있다. 모티프 (여자와 남자, 아이와 성인, 쥐와 새)와 배치간의 운동을 통해 서로간의 형상이미지의 겹침을 이용하고 있기에 이로 인해 따로 독립된 존재가 아닌 서로 영향을 주고받는 형상으로 확인 할 수 있다. 그러나 미래주의에서 이론적 배경의 인물 중 하나였던 베르그손이 지적인 '질료를 확실한 윤곽선을 가진 독립된 물체들로 나눈다는 것은 인위적인 분할이다'라고 썼는데, 베르그손에게 있어 사물은 '그 자체가 분할이 되지 않는 전체로서 보여 지는 것으로 유동 (Flux) 임을 알 수 있다.' 이와는 달리 본인은 윤곽선으로 물질을 분리하지만 인위적이라는 표현보다는 어떤 독립된 개체이자 개별화된 움직임의 겹침을 통해 '영토화' 시키는 운동에 주목함으로써 심리적인 형상의 시각화를 표현한다.

모든 사물들은 추진력을 가지고 있는데 이 추진력이 대상과 환경간의 상호침투를 가능케 한다고 보았다. 미래주의에서 이러한 특징을 나타내는 것은 '속도, 였다면 본인 작업에서는 이런 사물의 추진력을 본인은 '관계성'이라고 보고 있다. 본인은 대상과 환경을 '영토화'시키는 리듬의 일부분으로 파악하였다.

또 하나 시간의 순서 배열을 인지 할 수 있게 하는 것은 텍스트를 이용하는 것이다. 문맥 속에 혹은 그림 속에 상징화된 인물, 이미지등을 이용해 구조를 파악하여 이미지를 분절시키고 관객이 대입시켜 시각적으로 좇아가는 방법이다. 아니면 작가가 정해놓은 인공적 움직임을 통해 전체를 조망하는 객관화된 시선도 유지할 수 있다.

본인의 단편에서는 작품안의 시간으로 초대하는 글로 시작을 하고 있다. 작품에서의 시간이 외부의 시간과 다르게 인식하고 있지 않지만 이야기와 의미를 전달하기 위해 특별한 공간으로 이행시킨다.

등장인물에 여자와 남자이지만 성장 과정중의 아이를 등장시키면서 아이는 배치되어 어느 정도 고정된 관계(부부, 동상주변)사이로 아이의 신체로 직접적으로 행동하고, 위치이동 하면서 아이의 시각으로 거리를 갖고 지각하기도 한다. 여기서 텍스트와 회화를 중개하면서 회화에서는 행동의 정지상태(靜止常態)를 텍스트에서는 외부에 대한 지각의 묘사와 위치 변화를 지시한다.

3. 작품에서의 시간과 공간

영토라고하면 우선 윗세대를 이어서 지리적 공간 안에 거주하게 되는 장소가 떠오른다. 그렇지 않다면 우리에게 위에서 보여준 상징적 공간은 주어지지 않을 것이다. 어떤 지리적 영역 안에서는 집단이 거주하기 위해 규칙과 범주가 주어지게 된다. 광장이라고 하면 민주주의의 상징이며 역사적으로 그 공동체가 이루어 놓은 업적을 기념할 수 있는 장소이다. 지리적 영역 안에 거주하는 사람들에게 공동체 의식이 주어진다. 이런 공간 안에서는 일정기간에 영토를 기념하는 축제를 열기도 한다. 서로 경험의 기억이 다르지만 그것을 다시 회상하거나 기억하는 방법이나 형식은 비슷하다. 각 영토의 축제 모습은 비슷해도 진정으로 기념하거나 기억하는 이유나 추구하는 바는 영토마다 다르다.

본인이 제시한 상황은 뉴스나 신문에 나오는 사실을 전달하는 이미지가 아니다. 작업에서 전달하고 싶은 메시지는 우리가 생각해 볼만한 집단과 개인의 대한 상징과 시간을 통하여 등질화된 상황을 마련하고 개별요소와

전체를 통해 공존의 의미를 묻고 싶은 본인의 의도가 있다.

시간과 공간을 평면화 시킬 때 발생하는 서사시적 시간을 동시대의 시간과 함께 병치하는 것 또는 역사와 인간 생활의 주기를 끊임없는 연속 안에서 보는 것 결국 시간을 원형 속에 위치시킴으로써 시간의 무상함을 극복하려는 시도이다.

작업을 통해 거대한 현대사회에서 타인들과 관계맺음 속에 상실해가는 정체성과 새로운 관계의 회복을 시도한다. 이런 시도는 과거에도 신화에서 서사성을 통해 자신들의 살고 있는 세계에 의미와 가치를 부여해서 두렵고 호기심이 충만한 세계에 환상적이고 상징적인 관계를 맺으며 자신과 세계를 이해하려는 지혜라고 생각한다. 이러한 지혜에서 지향하는 것은 본래의 연관성을 잃어버린 듯이 보이는 것에 대해 상실된 연관성을 회복시키고 상호관계의 균형이 심하게 깨진 것에 대해 대칭성을 회복시키고자 노력하며 현실에서 양립이 불가능해진 것에 공생의 가능성을 모색하는 것이라 볼 수 있겠다.⁴⁵⁾

45) 나카자와 신이치, 『대칭성 인류학 - 무의식에서 발견하는 대안적 지성』, 김옥희 역, 동아시아, 1998, p.51.



【작품1】 영토적 풍경 - 선과 운동, 장지에 채색, 390×162cm, 2007



【작품 2】 귀와 새의 우화 - 나무, 장지에 채색, 203×138cm, 2008



【작품 3】 비유의 승리, 장지에 채색, 200×276cm, 2008



【작품4】 색 - 분류, 장지에 채색, 107×93cm, 2009



【작품 5】 선과 운동을 배우다, 장지에 채색, 200×136cm, 2007



【작품 6】 축제가 끝난 후, 장지에 채색, 92 × 97cm, 2009



【작품 7】 표정을 그리다, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009



【작품 8】 도약, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009



【작품 9】 영토- 색칠하기, 장지에 채색, 42 × 42cm, 2009

IV. 결 론

본 논고에서는 회화에서 시간을 전달하는 방법을 중심으로 서사의 개념을 알아보았으며, 서사의 필요한 구성요소를 이용하여 조형적으로 나타낼 수 있는 몇 가지 방법론으로 연구하였고 현재의 본인의 작품에서 이러한 방법론을 효과적으로 이용하고 있는지 살펴보았다. 전반적으로는 시간 예술과 공간예술의 상호보완적인 관계를 연구하였다.

조형적으로 드러낼 수 있는 대표적 방법 몇 가지는 연구하였는데 첫째로는 이야기의 가장 흥미로운 상황을 포착하여 등장인물 의 행동, 감정을 묘사하는 방법이 대표적이고, 둘째, 사건을 중심으로 공간과 인물을 반복하는 방법, 셋째, 단락을 나누어 동사(動詞)를 중심으로 시각화하는 일러스트레이션 북의 연속되는 지면사용방법, 넷째, 미래주의에서 시간의 요소인 속도를 시각화하는 방법 등을 소개하고 본인의 서사의 표현방법과의 연관성을 알아보았다.

본인은 집단적인 가치를 지닌 이미지를 반복되는 구성으로 내부-배치를 이용해 집단화된 표상을 이용하였는데 국가에서 국민을 집단화 할 수 있는 동상과 모두의 근원인 부모의 형상을 이미지로 구상하고 남자, 여자, 어른, 아이 등 개별적이고 이질적인 요소를 이용해 영토화 시키는 리듬으로 구성하였다.

그것은 행위를 중심으로 시간의 연속성을 이용하고 있는데, 하나의 개별요소가 아닌 동시에 움직이면서 이루어지는 리듬을 통해 전달되도록 그림과 언어를 이용하여 전달하려고 했다.

작업의 시작은 본인의 성장과정에서 느낀 심리상황을 연극의 한 장면처럼 구성해 드로잉으로 옮기고 다음 상황을 유추하고 상상하는 과정을 통해 작업의 서사성을 인식하였다.

<영토적 풍경- 선과 운동>은 시작단계에서 작업하는 동안 이야기는 명확히 구성해놓지는 않았다. 가변적인 여러 상황을 제시하여 계속해서 본인에게 역할극을 하게 만들었는데 그러한 과정을 통해 계열화시키고 열린 사고를 하게 하는 틀을 마련하였다.

그런 역할극을 통하여 유년기 심리적 트라우마를 극복하고 인과적인 관계성을 회복하는 일은 작가의 작업과정에서 창조적 능력으로서 생성의 가능성을 확인하는 일이었다. 작업 과정이 즐거웠던 것만은 아니지만 힘든 상황을 통해 자아정체성을 재확립시키는 과정은 의미 있는 일이었다.

앞으로 문학과 회화가 갖는 매체의 특성을 다양한 각도에서 취하고 체계적이고 심층적인 연구를 통해 소통범위를 넓히는 효과적인 전달방식을 연구하여 이를 바탕으로 창작할 것이다.

도판



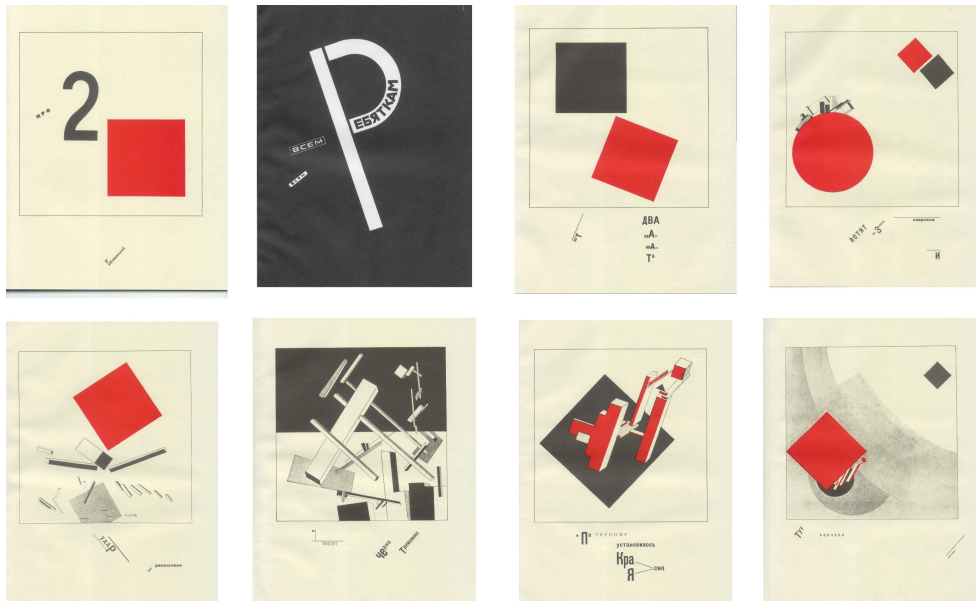
【도판2】 <라오콘>기원전1세기경



【도판1】 페테르 파울 루벤스 <파리스의 심판>, 199 x 379cm, 캔버스의 유채, 스페인 마드리드 프라도미술관, 1625



【도판3】 곽평중, <한희재야연도(韓熙載夜宴圖)>, 28.7×335.5cm, 오대십국시대



【도판4】 엘 리시츠키, <두 개의 사각형 이야기(The Story of Two Squares)>, 1922, 타이포그래피 인쇄



【도판5】 움베르토 보초니, <일어나는 도시>, 1910년, 캔버스의 유채, 199.3×301cm, 현대 미술관, 뉴욕 사이먼 구겐하임재단



【도판6】 자코모발라, <끈에 묶인개의 다이내미즘>, 1912년, 캔버스에 유채, 89.96×109.9cm, 뉴욕 올브라이트녹스 미술관

참 고 문 헌

단행본

- 고트홀트 에프라임 레싱, 『라오콘-미술과 문학의 경계에 관하여』, 윤도중 역, 나남출판, 2008.
- 고위공, 『발첼의 예술 상호 해명 방법에서 본 예술 양식비교의 문제』, 『미학.예술학 연구』 제13집, 2001.
- 김정락, 『라오콘 논쟁과 에티엔 모리스 팔코네의 <크로토나의 밀로>』, 한국미술이론학회, 2003.
- 나카자와 신이치, 『대칭성 인류학-무의식에서 발견하는 대안적지성』, 김옥희역, 동아시아, 1998.
- 문광훈, 『라오콘의 절규와 호메로스의 방패』, 카프카 연구.
- 리처드 험프리스, 『미래주의』, 하계훈 역, 열화당, 2003.
- 윤태원, 고위공, 『텍스트(text)와 형상(形象) 예술의 상호해명에 관한 역사적 고찰-빙켈만에서 낭만주의까지』, 2005.
- 우홍, 『그림 속의 그림 (중국화의 매체와 표현)』 The double screen : medium and representation in Chinese painting, 서성 역, 이산, 1999.
- 앙리 베르그손, 『물질과 기억』, 홍경실 역, 교보문고, 1991.
- 이진경. 『노마디즘(2)』.휴머니스트. 2002
- 조용훈, 『문화 기호학으로 읽는 문학과 그림』, 효형출판, 2004.
- 오탁번. 이남호, 『서사 문학의 이해』, 고려대학교 출판부, 1999, p.95
- 중국사학회, 『중국 역사 박물관 2 (춘추시대·전국시대·진)』, 강영매 역, 범우사, 2004.
- 최진석, 『문화정치학의 영토들(현대문화론 강의)-7장 근대의 공간, 혹은 공간의 근대』, 그린비, 2007.

논문

- 김혜진, 『엘 리시츠키 타이포그래피의 작품 성향에 관한 연구』, 동의대학교, 산업기술대학원 산업디자인 학과, 1999.
- 김애경, 『엘 리시츠키 타이포그래피 디자인에 나타난 조형요소에 관한 연구』, 숙명여자대학교 디자인대학원, 1996.
- 김재관, 『grid의 형성과 해체에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 1996.
- 김복수, 『베르그송 지속 la durée 이 현대미술에 끼친 영향에 관한 연구 -추상 언어로 부터 이미지회화까지』, 청주대학교대학원 회화학과, 2001.
- 김정희, 『미래주의 회화의 다이내미즘에 관한 연구』, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문.

ABSTRACT

A Study on the Visualization of Narration through Drawing

- With Emphasis on the Works of the Author -

jeon, so jin
Dept. of Oriental Painting
Graduate School of
Sungshin women's University

This study, a research on the visualization of narration depicted with drawing with emphasis on the author's works produced between 2007 and 2009, was intended to effectively deliver pieces related to painting and drawing works based on the author's exhibition on the subject of territorial scenery of 2009.

The concept of territory in territorial scenery was inspired from <A Thousand Plateaus> written by Gilles Deleuze and Felix Guattari. A territory, which is identified as a place with defined boundary inside and out, has the nature of homogenizing inside and excluding outside. Securement of internal space is done through particular arrangement of space. Specifically territory is established through arrangement of space, formation of rhythm and repetitive deployment of

images among motifs followed by alignment of a series of motions occurring from one incident. In order for such repetitive and serialized motions to be delivered visually in effective manner, arrangements of time and space were homogenized, and meanings were produced through periodic repetition of such condition, whose ceaselessly transforming arrangements of space were then put in figures and writing.

The word scenery in the author's works does not refer to a landscape existing in real world, but indicates short image formed out of an unconscious psychological situation that the author captured in drawing or in writing through the daily life. In order to disclose and depict abstract image, the perceived and recognized actual objects were presented in the work with the help of language in a manner of introducing figure and descriptions by drawing the audience into the work.

In visual art, narration may be defined as the depiction of character's behavior, emotional condition and situation in time and space.

Overall, this study shed light on the correlation of narration and visual art, and surveyed on various methodologies of delivering narration with focus on painting work. This study integratively researched on whether mutual influences were made and how the influences occurred specifically. On such basis, drawing based painting works and relevant short pieces will be introduced and opportunity of interpretation and communication will be given.

