



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](#)

김 용 식 교수지도
석사학위청구논문

상징적 이미지로 표현된
인간의 심리 연구
-본인의 작품을 중심으로-

2010

성신여자대학교 일반대학원
서양화과
임 선 미

상징적 이미지로 표현된

인간의 심리 연구

-본인의 작품을 중심으로-

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위청구논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 일반대학원

서양화과

임 선 미

인 준 서

임선미의 석사학위논문을 인준함

심사위원_____ ①

심사위원_____ ①

심사위원_____ ①

성신여자대학교 일반대학원

논문개요

본 논문은 2005년부터 2009년까지 진행한 본인의 작품 속에서 인간의 모습을 어떻게 표현하였고, 변화 시켜 왔는지를 설명하고 2009년 6월에 있었던 제1회 개인전 ‘사과 같은 내 얼굴’에 전시되었던 작품을 중심으로 심리학적 시선과 내용적인 측면을 분석하고, 작품 속에 이미지가 가진 상징적인 측면을 설명하고자 하였다.

본인의 ‘사과 같은 내 얼굴’이라는 주제속의 작품들은 사과와 의인화를 통해 사회라는 공동체 안에서 드러나는 인간의 심리를 담고 있다. 인간은 외부적 환경이나 타인에 의해 내적인 불안을 경험하게 된다. 그래서 억압된 감정이 분노로 표출되거나, 자기고립상태로 빠지게 만든다. 이런 인간의 모습을 본인의 작품 속에서 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 과일인 사과와 인간의 얼굴에 있는 기관 중 하나인 입의 결합으로 초현실적인 이미지를 만들고자 하였다. 더 이상 사과가 가지고 있던 달콤하고, 맛있는 본래의 이미지는 사라지고, 기괴한 형상의 인간사과만이 존재하게 된다. 이렇게 의인화 된 사과를 통해 익숙함에서 낯설음으로 변화되는 상황으로 전환시켜 인간의 불안한 심리상태를 보여주하고자 하였다.

인간의 어두운 모습을 화면 안에서 데페이즈망(Depaysement)기법과 색의 변환으로 새로운 이미지를 모색하였다. 본인이 경험한 인간의 다중성, 상처, 생경함 등을 바탕으로 작업을 하였다. 이것은 이 사회에 속한 인간이라면 누구나 그 형태는 다르지만 경험하게 되는 부분이다. 인간의 삶 속에서 그림자처럼 존재하는 어두운 부분을 작업을 통해서 드러내고자 하였다.

본인은 우리가 살고 있는 이 시대 속의 구성원으로써 개인이나 타인의 모습 속에서 보여 지는 시대적인 풍경이 어떤 모습인지 의문을 갖고, 시작된 작품의 동기와 어떤 의도를 가지고, 작업을 하고 있는지 심리학적

시선과 작품의 내용을 분석하고, 작품 속에 이미지의 상징성이 무엇인지 밝히고자 하였다. 또한 인간의 모습을 어떻게 표현해야 하는지 연구하고, 다른 작가들은 인간을 작품 속에 어떻게 담아내고 있는지 분석하여 본인이 추구하는 방향과 표현 방식을 논하고자 하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 내용적 전개	3
1) 예술의 역할	3
2) 심리학적 시선	4
① 인간의 외적인 모습인 페르소나(가면)	
② 인간의 내적인 상처 트라우마	
③ 낮익은 것의 소외 언캐니	
3) 작품의 내용과 관련 작가 탐구	8
① 프랜시스 베이컨	
② 릭 튀망	
③ 루이스 부르조아	
2. 작품의 이미지와 상징	13
1) 이미지와 상징의 정의	13
2) 색의 상징성	16
① 연상적 이미지	
② 상징적 이미지	
3) 이미지의 상징적 요소	18
① 테페이즈망기법	
② 사과와 의인화	
③ 입의 의미	
3. 작품 분석	21
III. 결론	44
참고도판	
참고문헌	
Abstract	

작 품 목 차

[작품1] 자화상, oil on canvas, 116.7x91cm, 2006	29
[작품2] 오이마사지, acrylic, oil on canvas, 145.5x112cm, 2006	30
[작품3] 가면, mixed media, 145.5x112cm, 2006	31
[작품4] 숲 껍, acrylic, oil on canvas, 145.5x112cm, 2006	32
[작품5] 자화상, watercolor on paper, 20x20cm(각각 8개), 2006	33
[작품6] 멩게, acrylic, oil on canvas, 91x116.7cm, 2007	34
[작품7] 잔인한 꽃, oil on canvas, 91x116.7cm, 2008	35
[작품8] 아름다울수록 잔인하다, acrylic, oil on canvas,	36
91x116.7cm, 2008	
[작품9] 입 달린 작은 사과, oil on canvas, 116.7x91cm, 2009	37
[작품10] 주인공사과, oil on canvas, 59.9x73cm, 2008	38
[작품11] 피 흘리는 사과, oil on canvas, 145.5x112cm, 2009	39
[작품12] 시체사과, oil on canvas, 116.7x91cm, 2009	40
[작품13] 입 달린 아오리, oil on canvas, 53x45.5cm, 2009	41
[작품14] 상처입어 죽은 사과, oil on canvas, 91x116.7cm, 2009	42
[작품15] 치유, video, 10분 10초, 2009	43

도판 목차

[도판1] 프랜시스 베이컨, 십자가에 못 박힌 예수를 위한 형상들의 세 개의 습작, oil on board, 94x73.7cm(each), 1944

[도판2] 에드바르 뭉크, 절규, oil on canvas, 83.5x66cm, 1893

[도판3] 세르게이M 에이젠슈타인, 전함포템킨, movie, 1925

[도판4] 프랜시스 베이컨, 교황 이노첸티우스 10세 초상 습작, oil on canvas, 153x118.1cm, 1953

[도판5] 릭 튀망, Still Life, oil on canvas, 347x500cm, 2002

[도판6] 릭 튀망, The Secretary of Stete, oil on canvas, 45.7x60.9cm(1/4), 2005

[도판7] 루이스 부르조아, Maman, bronze and steel, 927.1x891.5x1023.6cm 1999

[도판8] 르네 마그리트, 강당, oil on canvas, 45x55cm, 1958

I. 서 론

진정한 아름다움은 인간을 둘러싸고 있는 진실을 보여 주는 것 이라고 생각한다. 우리가 사는 세상은 긍정적인 모습만 존재하는 것은 아니다. 부정적인 모습도 함께 존재하기 마련이다. 19세기 말부터 급속하게 진행되어온 과학기술의 진보와 산업화는 경제적 기반도 바꾸었을 뿐더러 전통적인 공동체의 관념 역시 붕괴시켜 과거와는 전혀 다른 사회 속에서 인간은 혼란을 겪게 되었다. 이와 같은 과학지식의 진보와 거대해진 산업화 과정 속에서 인간은 더 이상 역사를 이끌어나가는 계몽적인 인간이 되지 못하고 문명의 부속품으로서 존재 하는 듯한 느낌을 준다. 본인은 인간이 속해 있는 환경과 인간관계 안에서 극심한 소외를 경험하게 되고 자연스럽게 본질에 대한 의문을 이전의 어떤 시기보다 더 갖게 되었다. 프랜시스 베이컨(Francis Bacon, 1909-1992)은 인간이나 동물을 상징적인 유기적 형태로 변형시키고 기하학적으로 구성된 폐쇄 공간 안에 배치하여 그로테스크한 묘사로 실재에 대한 인간의 불안과 공포를 표현하였다. 또한 룩 튀망(Luc Tuymans, 1958-)은 일상생활에서 쉽게 볼 수 있는 사물이나 대상물 또는 20세기의 역사적, 정치적 사실들을 절제된 색과 무광택의 표면효과를 통해 사회 속에 어둡게 숨겨져 있는 면들을 새로운 시각 언어로 표현하였다. 이렇듯 사회 속에 존재하는 인간의 다양한 모습은 각자가 바라보는 주관적인 시선과 표현방법으로 나타난다. 본인 또한 사회적 문제 안에 있는 인간의 심리를 일상적인 소재와의 혼합, 변형을 통해 보여주려고 한다.

본고 1장에서는 작품의 이론적 내용을 중심으로 예술의 역할을 조사하고 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)의 페르소나(Persona), 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)의 트라우마(Trauma)와 언캐니(Uncanny)의 개념을 분석하며 또한 본인 작업의 내용 전개와 다

른 방법을 취한 작가들을 탐구하고자한다. 본고 2장은 본인 작품의 이미지와 상징적 요소를 색과 형태를 중심으로 연구 하고자한다. 본고 3장은 본인 작품의 구체적인 내용 파악을 통해 산업혁명이후 인간소외를 통한 여러 가지 정신적인 문제들이 무엇이며 우리는 어떻게 대처하고 있는지라는 질문 속에서 문제성을 인식하고, 이야기 하며, 소통을 통해 우리가 나아가야 할 새로운 방향을 모색 하고자한다. 본 논문은 오늘을 살아가는 인간의 어두운 내면의 모습을 연구하면서 앞으로 본인의 작품이 나아가야 하는 방향을 제시하는데 의미를 두고자 한다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 전개

1) 예술의 역할

예술은 인간이 세계와 정서적으로 소통하고자 하는 일종의 커뮤니케이션(Communication)이다. 위대한 예술가는 인간의 삶, 그리고 세계에 대한 체험을 감동적이면서도 명확하고, 설득력 있게 표현할 수 있는 사람이다. 괴테는 다음과 같은 말로 예술의 임무에 대해 언급했다.

“설령 내가 고통으로 말문이 막힌다 해도 신은 나에게 내가 무엇으로 고통 받는가를 말할 수 있게 해주었다.”

삶이 가혹하면 가혹한 대로, 고통스러우면 고통스러운 대로 인간은 삶의 체험 내용을 예술형식 속에 표현하며 삶을 아름답게 승화시켰고 또 그 속에서 위안을 찾아왔던 것이다. 여기서 아름다운 것이란 흔히 생각하듯이 우리의 감각에 즐거움을 주는 것만을 의미하는 것은 아니다. 우리가 예술을 통해 삶의 진실을 보여 주는 것, 그 진실이 불쾌하거나 우리를 슬프게 하더라도 예술은 이를 승화시켜 아름다운 것으로 표현해낸다. 작품이라는 전체적 형식 속에서 삶의 모든 요소, 선과 악, 미와 추는 각자 나름의 장소와 역할을 찾아 전체를 조화롭게 형성해 낸다.¹⁾

본인의 작업은 이러한 인간이 삶 속에서 느끼는 고통에 관심을 가지고

1) (이주영, 2007, p. 15)

인간의 심리를 통해 인간에게 나타나는 여러 가지 고통의 문제를 분석하고 조형적 언어로 표현하였다. 이와 같이 본고 1장에서는 인간의 심리 중에서 인간의 상처를 중심으로 본인의 작업과 연관성을 가지고 있는 심리학의 용어를 살펴보고자 한다. 또한 본인 작업의 내용을 구체적으로 알아보고 다른 예술가들은 어떻게 인간의 모습을 다루고 있는지 분석해 보고자 한다.

2) 심리학적 시선

인간은 타자와의 관계 속에서 존재의 의미를 지닌다. 한 인간이 자신을 ‘나’라고 말할 때, 그 언표 속에는 이미 ‘너’ 또는 가장 가까운 타자가 전제되어 있다. 인간은 타자와의 관계 속에서 그 자신일 수 있고, 타자와 더불어 자신을 실현시킨다. 타자 없는 내 존재는 무의미하고, 나 없는 타자의 존재 역시 그 의미를 상실한다. 그래서 가브리엘 마르셀(Gabriel Marcel, 1889-1973)은 “인간 실존의 근본적인 소여성은 인간이 인간과 더불어 있다는 것이다”라고 주장한다.²⁾ 이처럼 우리는 삶속에서 타인과의 관계 맺음을 통해 공동체를 이루며 살아가게 된다. 이런 공동체 속에서 드러나는 인간의 모습들 중에 본인의 개인적 경험을 바탕으로 작업에서 추구하는 인간의 심리를 심리학 용어에서는 어떻게 정의하고 있는지 살펴보고자 한다.

① 인간의 외적인 모습인 페르소나(가면)(Persona)

우선 사회 안에서 나타나는 여러 가지 인간의 외적인 모습을 심리학자 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)은 페르소나라고 말한다. 페르소나는 심리학에서 타인에게 비치는 외적 성격을 나타내는 용어이다. 원래 페르소나는 그리스의 고대극에서 배우들이 쓰던 가면을 일컫는데

2) (Martin Buber, 1948/2007, p. 26)

심리학자 융에 의해 심리학적 이론에 쓰이게 되었다. 그는 인간은 천개의 페르소나(가면)를 지니고 있어서 상황에 따라 적절한 페르소나를 쓰고 관계를 이루어 간다고 한다. 페르소나를 통해 개인은 생활 속에서 자신의 역할을 반영할 수 있고, 자기 주변 세계와 상호관계를 성립할 수 있게 된다. 그리고 페르소나 안에서 자신의 고유한 심리구조와 사회적 요구 간의 타협점에 도달할 수 있기 때문에 개인이 사회적 요구에 적응할 수 있게 해 주는 인터페이스(Interface)의 역할을 하게 된다. 개인은 페르소나에 의해 반드시 자기 자신의 것이 아닌 성격을 연출할 수 있다. 페르소나는 개인이 공적으로 보이는 탈 또는 겉모습이며, 사회에 받아들여지기 위해 좋은 인상을 주기를 목적으로 삼고 있다.³⁾ 하지만 퍼스낼리티(Personality)에 있어서 페르소나의 구실은 해로울 수도 있다. 개인이 자기가 하고 있는 구실에 지나치게 말려들거나 사로잡혀서 자아가 오직 이 구실과 동일화하기 시작하면 그의 퍼스낼리티의 다른 측면은 밀려날 것이다. 이처럼 페르소나에 압도된 사람은 자기의 본성에서 소외당하게 되며, 지나치게 발달한 페르소나와 퍼스낼리티의 미발달 부분의 갈등 때문에 긴장상태 속에서 살게 된다. 이렇게 페르소나는 집합적 의식이라고 말할 수 있다.

② 인간의 내적인 상처 트라우마(Trauma)

오늘날 우리들은 크던 작던 마음에 병을 하나씩 가지고 있다. ‘풍요 속에 빈곤’이라는 말처럼 과거에 비해 빠른 속도의 발전으로 외적인 환경은 좋아지고, 물질이 넘쳐나지만 이상하게도 인간의 마음은 더 공허해졌다. 그 공허함을 물질로 채우려는 물질만능주의시대 속에 인간은 사회라는 집단 속에서 물질을 충족시키기 위해 때로는 서로를 공격하여 강자와 약자가 존재하는 먹이사슬 같은 삶을 살아간다. 그로인해 인간은 외적인 환경과 타인으로 부터 상처를 경험한다. 이런 인간의 상처를 심리학자 지그

3) 위키백과 (<http://ko.wikipedia.org>)

문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)는 트라우마라는 개념으로 분석하였다. 트라우마는 그리스어 문자 그대로 보면 상처라는 뜻인데, 심리학에서는 트라우마를 일반적으로 외상 후 받게 되는 스트레스 장애의 측면에서 다루어져 왔다. 이때 외상은 일종의 정신적인 충격으로 정의되며, 이 외상에 잇따라 나타나는 여러 가지 정신적, 신체적인 증상들을 총체적으로 ‘외상 후 스트레스 장애’라고 부른다. 원래 외상은 외부로부터의 상처를 의미하지만 이상심리학 및 정신 병리학에서는 심리적이거나 정신적인 의미의 상처를 가리킨다.⁴⁾ 이런 외상 적 장애의 원인에 대한 연구는 초기에는 신경 손상의 측면에서 다루어졌지만 이후에는 점차 심리적인 요인이 강조되었다. 프로이트는 정신분석학적인 비평을 통해 트라우마를 다음과 같이 설명하고 있다. 우리가 외상이라고 부르는 어떤 경험은 아주 짧은 시간 동안에 정신적인 면에 상당히 강한 자극을 주게 되어 보통 방법으로는 잘 소화를 시키거나 극복할 수가 없어서 오래도록 남아 있는 장애가 마음속에 부담으로 남게 되는 것이다. 어떤 사건에 의해서 갖게 되는 상처와 고통은 그 사건 당시에만 적용되는 것이 아니다. 충격적인 강한 자극을 당시에 크나큰 정신적 자극을 주고 난 후에도 계속해서 인간의 뇌리 속에 시간이 갈수록 깊이 자리 잡으며, 자신도 모르는 사이에 그 고통은 그 크기가 커지면서 연속되기 마련이다. 신체적인 외상처럼 눈에 보이는 것이 아니라 고통의 외상, 즉 정신적인 외상이라고 프로이트는 트라우마의 의미를 말하였다.⁵⁾

③ 낯익은 것의 소외 언캐니(Uncanny)

다음은 프로이트의 다른 심리학 용어인 언캐니에 대해 알아보려고 한다. 프로이트는 ‘낯익은 것의 소외’라고 하는 언캐니의 본질적 요소를 독일어 어원에서 찾아냈다. 언캐니는 캐니(Canny)와의 관계에서 비롯된 것이며, 언홈리(Unhomely), 홈리(Homely)와 언하임리히(Unheimlich), 하임리히

4) (김순진, 김환, 2000, p. 15)

5) (김수영, 2003, p. 2)

(Heimlich)와의 관계와도 같다. 홈리가 마치 집처럼 아늑하고 편안한 인상을 담고 있다면 언홈리는 늘 보아오고 사용하던 물건이 갑자기 낯설고, 생소하게 느껴지는 가장 친밀했던 존재가 문득 파괴적이고 폭력적인 것으로 다가오는 경험을 말한다. 마찬가지로 캐니 역시 집처럼 익숙한, 낯익은, 친밀한, 길들여진 등을 의미하는데 반해 언캐니는 기괴한, 이상한, 낯선, 황량한, 혐오스러운, 음산한, 불안한 반감을 뜻하며, 심지어 악마적이라는 뜻을 내포한다. 이는 집으로 대변되는 친숙함이 동시에 이방인에게 낯설고 비밀스런 곳임을 드러내는 것으로서 집의 이중성을 암시한 것이다. 그리고 보면 언캐니는 캐니와 대립되기보다는 상호 종속적인 것이며, 낯선 것은 낯익은 것으로부터 유래한 것이며, 기괴함은 실상 오랫동안 친밀하게 알고 지내던 것임으로 드러난다. 여기서 부정 접두어 Un은 친밀한 것으로부터 유래한 그리고 친밀한 것이 잠재한 억압의 표지이다. 결국 그 관계는 양가적인 것이다. 친밀한 것이 동시에 억압의 가능성을 내재한 셈인데 그러나 그것이 억압이 판명되고 드러나는 것은 사후적이다.⁶⁾ 이렇듯 프로이트는 공포감과 불안을 불러일으키는 언캐니가 사실은 그것과 반대 개념인 친숙하고 편한 감정에서 출발한다는 것을 증명해 보였다. 프로이트는 언캐니의 기원을 밝히면서, 고향처럼 편한 모성적 공간으로서의 여성의 성기와 남성 주체에게 불러일으키는 언캐니에 대하여 설명한다. 이 언캐니한 장소는 모든 인간 존재의 고향으로 돌아갈 수 있는 문이며, 모든 사람이 태초에 살던 곳으로 돌아갈 수 있는 문이다. ‘사랑의 향수병’이라는 재미있는 속담이 있다. 어떤 장소나 나라와 관련된 꿈을 꾸면서 ‘이 장소는 낯익다. 난 여기 와본 적이 있다’고 생각하는 경우, 그 장소는 어머니의 성기 또는 신체를 의미한다고 해석 할 수 있다. 이런 꿈과 관련된 언캐니 역시 한때는 고향이었던 것, 고향같이 편하고 낯익었던 것에서 비롯된 것이다.⁷⁾ 이 언캐니한 향수병은 자궁 속에 살고

6) (고충환, 2006, pp. 76-77)

7) (Sigmund Freud, 1998, p. 108)

있다고 생각하는 ‘근본 환상’과 마찬가지로 초현실을 이해하게 되면서 생겨난다. 초현실의 경험은 언캐니, 즉 불안이라는 결과를 자아내는 경우가 많다. 무의식에 잠재했던 인간의 본능이 가진 충동이 바로 언캐니의 중심에 위치한다. 프로이트는 아름다움을 연구 범위로 하는 미학에서 숭고함과 기쁨, 감동만이 대상으로 할 것이 아니라 그 반대의 측면, 즉 괴기함, 공포, 두려움을 일으키는 대상 역시 연구되어야 한다고 말하였다.

본인의 작업에서 우리가 늘 보아 오던 인물, 정물, 풍경의 색과 형태의 변환과 결합을 통해 익숙한 것이 낯설게 되는 것을 경험하고, 우리가 사는 사회 속에서 나타나는 인간의 모습을 관찰하여 어두운 면을 부각시켜 표현하고자 하였다. 사회 속에서 타인에게 보여 지는 인간의 다중성은 외부환경으로 인해 생성된다. 이러한 모습은 자신의 이익이나 상처로 인해 진실 된 인간의 모습을 감추고 전혀 다른 모습으로 연기를 하게 된다. 이런 인간의 모습을 앞에서 살펴 본 페르소나, 트라우마, 언캐니적 개념으로 정의 할 수 있다.

3) 작품의 내용과 관련 작가 탐구

20세기가 시작되면서 인간은 이전의 어떤 시기보다도 더 자기 자신에 대해 의문을 품게 되었다. 나의 본성에 대한 물음은 누구나 한번쯤은 자신에게 던져본 질문 일 것이다. 본인 또한 끊임없는 자아성찰과 외부환경으로 인한 인간심리의 변화를 작업을 통해 보여주고자 한다. 그리고 다른 작가들은 어떤 방식으로 인간의 모습을 그림 속에서 풀어내고 있는지 알아보고자 한다.

본인이 2005년부터 시작한 ‘가면(자화상)시리즈’에서 인간의 내면 성찰보다 외적인 아름다움에 치중하는 외모지상주의 시대 속에 미(美)적 기준에 벗어난 얼굴을 캔버스에 확대해서 표현하였다. 본인의 콤플렉스였던

여드름을 직접적으로 드러내어 있는 그대로의 모습을 보여주하고자 하였다. 이후 2008년에 그린 ‘붉은 바다, 검은 꽃 시리즈’는 풍경과 정물의 고유색을 변환하여 원래 이미지에서 낯선 느낌의 장면을 연출하였다. 붉은색과 검은색을 주로 사용하여 어두운 느낌으로 표현되어 익숙한 풍경과 정물이 생경하게 다가오도록 하였다. 2008년 후반부터 시작해서 2009년도에 ‘사과 같은 내 얼굴’이라는 타이틀로 개인전을 열었다. 이 작업은 ‘인간사과 시리즈’로 사과의 의인화를 통해 인간의 모습을 풍자하였다. 사과는 우리 주변의 어디에서도 쉽게 찾아 볼 수 있는 과일이다. 슈퍼마켓과 과수원에서 또는 냉장고나 식탁에서도 그리고 화가들의 화실에서도, 쉽게 볼 수 있는 흔한 존재이다. 너무나 흔해서 관심이 없을 정도이다. 그러나 사과는 무시해도 좋을 대상이 아니다. 서양에는 세잔의 사과뿐만 아니라 이브의 사과, 파리스의 황금사과, 뉴턴의 사과, 백설 공주의 독 사과, 윌리엄 텔의 사과, 스피노자의 사과 등 유명한 사과들이 정말 많다. 사과는 종교(기독교)를 만들고, 신화(그리스, 로마)를 만들고, 과학(만유인력)을 만들고, 현대미술(입체파)을 만들어냈다. 사과는 종교나 신화, 과학, 예술의 발전에 지대한 공헌을 하였던 것이다. 사과는 단순히 맛있게 먹는 과일이 아니라 인간의 삶과 떼어 수 없는 문화 그 자체였다. 우리가 매일 매일 접하는 사과라는 과일 안에 놀라운 이야기들이 숨어 있고, 거기에는 인류의 소중한 역사가 흐르고 있다. 사과처럼 작고 사소한 물건 하나에 대한 관심에서 시작해 그것을 따라 생각과 지식을 확장해나가는 묘미도 느낄 수 있다.⁸⁾ 이렇듯 다양하게 다루어진 사과를 본인의 작업에서 또 다른 역할을 부여함으로써 새로운 사과 이미지를 통해 인간의 모습을 발견하고자 했다.

다음은 앞에서 언급한 바와 같이 미술이라는 영역 속에서 작가들은 어떻게 인간의 모습을 표현하고 있는지 알아보려고 한다.

8) (박우찬, 2008, pp. 4-5)

①프랜시스 베이컨(Francis Bacon, 1909-1992)

인간이나 동물을 상징적인 유기적 형태로 변형시키고, 기하학적으로 구성된 폐쇄 공간 안에 배치하여 그로테스크한 묘사로 실재에 대한 인간의 불안과 공포를 표현한 프랜시스 베이컨은 그의 대표작 <도판1> '십자가에 못 박힌 예수를 위한 형상들의 세 개의 습작'은 1945년 4월, 런던의 르페브르(Lefevre) 갤러리에 많은 관람객들로 하여금 베이컨의 그림에 발길을 멈추게 했다. 그리고 마음을 울리는 끔찍한 이미지에 모두 침묵했다. 십자가에 못 박히는 이미지는 기독교의 고난 이미지를 상징하는 것뿐만 아니라 보편적인 인간의 고통과 비극의 한 단면을 강조한 것이다. <도판2>는 기독교문화의 고난이미지, 그리스문화의 운명에 절규하는 인간상을 그린 에드바르 뭉크(Edvard Munch, 1863-1944)의 '절규'이다. 그리고 <도판3>은 가장 큰 영향을 끼친 러시아 혁명 영화인 세르게이M 에이젠슈타인(Sergei M Eisenstein, 1898-1948) 감독의 '전함포템킨'의 총 맞은 여인의 고통스런 절규로 클로즈업된 얼굴이 혼합되어 표현되었다. 베이컨의 작품 <도판4>에서 왜 얼굴이미지는 거의 보이지 않고 입이 강조되어 있는 것일까? 인간생활 대부분은 입을 통해 나타난다. 화가 나면 인간은 이를 짹 물기도 하고, 공포와 끔찍한 고통은 찢어지는 비명을 지르게 한다. 그림 속의 입을 보면 아주 무섭고 끔찍하게 절규하고 있다. 베이컨이 바라는 대로 공포보다 더 무서운 절규를 표현해냈다. 이런 인간의 모습이 정말 낯선 모습인지 생각해 보게 한다. 인간이 화를 낼 때, 고통을 당할 때, 운명 때문에 좌절하고 울면서 원망할 때 이런 모습이 아닐지, 아리스토텔레스(Aristoteles, BC384-322)는 비극의 효과로 '카타르시스'(Katharsis)를 언급했다. 비극적인 그림을 통해 자신을 정화시킬 수 있는 배출구를 마련한 것이다.

② 룩 튀망(Luc Tuymans, 1958-)

룩 튀망은 사진, 신문의 기사사진, 영화의 장면, TV의 뉴스 등의 미디어

를 작품의 전단계로 사용한다. ‘창백하다’ 이 표현은 그의 그림을 본다면 어쩔 누구나 느끼게 될 첫 인상일 것이다. 어떤 그림에서도 따뜻한 색감의 색은 찾아볼 수 없고 모든 게 차갑고, 탁할 뿐 아니라, 더 나가서는 냉정하고 위엄스럽다, 라는 단어까지 사용해야 할 것 같다. 그의 작품들은 <도판5>, <도판6>과 같이 일상생활에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 사물이나 대상물이거나, 우리가 직접 경험했던 20세기의 역사적, 정치적 사실들이다. 튀망은 이런 주제들을 우리가 일상적으로 보고 알아왔던 언어들을 통해서가 아니라, 절제된 색과 무광택의 표면을 통해 어둡게 숨겨져 있는 면들을 새로운 언어로 표현하고 있으며 관람객 자신들이 자신의 기억과 그림에서 보여 지는 것들을 어떻게 상관시키는지를 내심 의도하고 있다.

③ 루이스 부르조아(Louise Bourgeois, 1911-)

루이스 부르조아는 대립적인 여러 양식들이 중첩, 확산되며 과거의 모티프들이 새 작품의 맥락에 계속 번안 흡수된다는 점이다. 그녀는 ‘관계’에 초점을 맞추고 있는데 이 관계란 신체와 성적인 모티프 사이의 관계, 가족 간의 관계, 타인과의 관계를 기반으로 하며, 이를 통한 삶의 기억에 의존한다. 어렸을 때 경험한 아버지와 가정교사와의 불륜과 그로 인한 적개심, 어머니에 대한 연민, 그리고 이러한 관계를 통해 형성된 남성과 여성의 갈등과 인간 존재에 대한 본질적인 질문이 그녀의 작품에 깊이 내포되어 있다. 그녀의 작품에서 발견되는 인간사에 대한 모순과 애뜻함은 그것이 그녀의 삶 속에서 건져 올려진 것이기 때문이다. 그는 평소 “내게 조각은 신체다. 내 몸이 곧 내 조각이다”라고 말했다. 인간으로서, 특히 여성이 얼마나 깨기 쉽고 외로운 존재인지 예시하는 말이다. 우리나라에서도 부르조아의 대표작품 중 하나인 거대한 거미를 형상화한 <도판7> ‘마망’(Maman)을 삼성 리움 미술관에서 볼 수 있다. 이 작품에 대하여 작가는 이렇게 말한다. “이 작품과 나의 어머니와 직접적으로 연관되

어 있다. 아버지에 대한 불신과 두려움, 어머니에 대한 연대감 등 유년의 기억을 불러와 자기 알을 보호하려는 모성과 경외감, 두려움을 거대한 크기로 표현하였고 상대적으로 가늘고 약한 다리는 상처받기 쉬운 내면을 표현하였다.”⁹⁾ 이와 같이 인간의 모습을 다소 어둡게 표현한 작가들의 작품에서 우리는 자신에게 외부적 문제, 내면의 문제가 무엇이며, 우리에게 삶의 의미가 무엇인지 생각해 보게 한다. 인간의 어두운 모습은 인간의 그림자처럼 그 주체는 아니지만 항상 함께 존재하는 우리의 삶의 일부이다.

9) 두산백과사전 (<http://www.encyber.com>)

2. 작품 속 이미지와 상징

1) 이미지와 상징의 정의

우리는 이미지가 단순한 지각이나 감각과는 다르다는 것을 알고 있다. 그 말의 뜻을 조금 더 자세하게 설명하면 우리의 감각이나 지각은 우리에게 주어지거나 외부에 존재하는 사물에 대하여 직접적으로 반응 하는 경우이고, 그에 반해 이미지적 사유나 표현은 그 대상을 간접적으로 제시 한다는 것을 의미한다. 예컨대 우리의 유년기에 대한 기억, 화성의 풍경을 상상 속에서 그려보는 것, 죽은 이후의 세계를 그려 보이는 것들은 폭 넓은 의미에서 이미지를 통한 간접적인 표현에 속한다.

하지만 직접적 사유나 간접적 사유를 그렇게 확연하게 구분하는 것은 쉬운 일이 아니다. 그보다는 이미지는 두 극단 사이를 그 직, 간접도의 차이에 따라 여러 단계로 물들이고 있다고 말하는 것이 옳을 것이다. 우리는 편의상 양극단의 한쪽은 우리가 지각하는 것을 아무런 변형 없이 완전하게 표현해 내는 쪽으로, 다른 한쪽은 영원히 그 의미하는 바를 표현해 내기 힘든 쪽으로 구분 할 수 있을 것이며, 그 양극단이 좁은 의미에서의 기호와 상징이라고 말할 수 있다. 그리고 그 어떤 기표를 통해 그 어떤 기의를 표현해 내고자 한다는 의미에서 상징은 넓은 의미의 기호의 영역에 속하는 것으로 간주할 수도 있고 검증할 수 있는 기의를 보다 경제적으로 간략하게 표현하기 위해서 만들어 낸 것들이다. 하나의 신호는 그 신호가 지칭하는 대상이 존재하고 있음을 간략하게 알려주는 것이며, 하나의 단어, 약호, 산식 등은 지나긴 개념적 정의를 하나의 기표로 간략하게 표현한 것이다.

우리가 그러한 기호를 사용하는 것은 두 말할 필요 없이 인간 사이의 소통을 원활히 하기 위해서이며, 과학적 산식과 기호의 경우 그것은 이 세

상을 법칙, 원칙으로 추상화시켜 세상을 보다 잘 설명하기 위해서이다. 그리고 그러한 소통을 원활하게 하기 위해 우리는 우리가 사용하는 기호들 간에 하나의 약속 체계를 만들어 놓는다. 따라서 우리의 소통을 돕기 위한 기호는 나의 기표에 하나의 기의가 긴밀하게 밀착 되어 있어야 한다. 누군가에게 ‘물’을 좀 갖다달라고 했을 때 그러한 의사가 정확하게, 빨리 전달되기 위해서는 ‘물’이라는 기표가 즉각적으로 그 기표가 의미하는 기의를 환기시켜야지 모호한 여러 개의 기의를 가지면 안 된다. 바로 그것이 엄밀하게 좁은 의미에서 기호이고 기호의 역할이다. 그런데 우리가 조금 유심히 살펴보면, 그 상황에서의 ‘물’이라는 기호는 기의와 긴밀하게 밀착되어 있는 듯 보이면서 실상 ‘물’이라는 기호가 의미하는 기의가 꼭 ‘물’이라고 표현될 아무런 필연성은 없다는 사실을 발견하게 된다. 예컨대 똑같은 것을 표현하면서도 영어로는 water로 표기하고 불어로는 l'eau라고 표기한다. 기의는 하나인데 기표가 여럿일 수 있다는 것은, 그런 기표가 그런 기의를 갖도록 하자는 약속 체계에 의해 의미가 전달된다는 뜻이지 그러한 기표와 기의 사이에 필연적이고 자연적인 관계는 존재하지 않는다는 것을 뜻한다. 그것은 유명한 언어학자인 소쉬르가 주장한 기호의 자의성(恣意性)이다.

하지만 인간의 언어, 인간의 표현들은 그런 좁은 의미의 기호들로만 이루어져 있지 않다. 인간은 자신을 둘러싸고 있는 구체적 사물에 대해서만 구체적으로 말하고 표현하는 것이 아니라, 정의, 용기, 두려움, 사랑, 고통, 공포 등 단번에 드러내 보여줄 수 없는 보다 추상적이고 심리적인 내용도 표현하면서 살고 있고 심지어는 죽음 이후의 세계, 꿈의 세계, 도저히 표현할 수 없는 감정이나 느낌까지도 표현하면서 살고 있다. 그것이 바로 엄밀하게 좁은 의미에서의 상징의 세계이다. 그리고 이러한 상징적 표현은 우의적 표현이 하나의 추상적 개념을 표현하기 위해 구체적 형상의 힘을 빌리는데 반해 그 자체가 하나의 형상이면서 동시에 그 자체 개

념의 원천이라는 의미에서 우의적 표현과도 다르다. 즉 상징적 표현은 표현할 수 없는 것, 도달할 수 없는 것이 형상 자체로 나타난 것으로써 기표와 기호는 긴밀하게, 가장 자연스럽게 적합하게 연결되어 있으면서 역으로 기호와 달리 모호할 수밖에 없다.¹⁰⁾

상징(Symbol)이란 단어는 실로 포괄적이며 총칭적인 용어이다. 그것이 기호(Sign), 표지(Token 또는 Emblem)등의 단어들과 구분 없이 사용되기도 하고, 예술, 기호학, 철학, 사회학, 심리학 등 다양한 영역들에서 ‘다른 어떤 것을 대신하는 것’이란 의미를 갖는 단어로 사용되기 때문이다. 이렇게 다양한 의미로 다양한 영역에 사용되고 있는 상징이란 단어는 ‘결합하다’(Bring Together)라는 의미를 갖는 그리스어 동사 ‘Symballein’와 기호, 표식(Sign Token)의 의미를 갖는 명사 ‘Symbolon’을 어원으로부터 파생된 것으로 설명되고 있다. 따라서 이 어원으로부터 우리가 상징작용(Symbolism)이라 할 때는 이념들과 대상들(그것들 중 하나가 다른 하나를 대신하거나 재현할 때)을 결합하는 것을 의미한다. 그리고 상징이란 이런 관계 속에서 다른 대상을 대신하는 대상이거나, 하나의 이념을 대신하는 대상을 의미한다. 일상생활 속에서 또는 예술작품에 대한 언급에서 우리는 ‘상징’이란 단어를 자주 사용하고 듣기도 한다.¹¹⁾

본인의 작품 안에서도 상징성을 가진 이미지들을 통해 의미를 전달하고 있다. 우선 색에 대한 정의와 본인의 작업에서 보이는 색의 상징적 의미를 알아보려고 한다.

10) (유평근, 진형준, 2001, pp. 61-64)

11) (박일호, 2006, pp. 158-159)

2) 색의 상징

색은 우리 생활에 있어서 시각의 기본적인 특성 중 하나이다. 색은 육체적, 정신적 반응을 불러일으키며 특히 색을 조형 요소로서 정확히 그리고 효과적으로 사용하기 위해서는 과학적으로 접근하는 태도가 요구된다. 물리학자들은 수많은 자연의 신비와 빛에 대한 원리를 밝혀내었으며, 화학자들은 물감과 안료들을 만드는 데 있어서 기적들을 이루어 왔다. 또한 생리학, 심리학 등에서 더 많은 연구가 이루어졌다. 이처럼 우리들은 오랜 역사를 통하여 색에 관한 지식을 축적해 왔으며 수많은 업적들을 이루어왔다.¹²⁾ 이러한 색은 연상(聯想)을 수반하는데, 그 연상이 지역적으로 공통성을 지니고 전통과 결부되면 어떤 관습이 생겨 지역이나 민족에 따라 특수한 것으로 고착한다. 이런 이유로 보는 이에 따라 다르게 느껴지기도 한다. 색의 이미지는 크게 두 가지로 나뉘는데 첫째는 사람의 감정적 측면에서 연상할 수 있는 연상적 이미지와 둘째는 널리 공통적으로 사용되고 규정되어진 상징적 이미지가 있다.

① 연상적 이미지

사람들은 어떤 색을 보면 저마다 다른 이미지를 떠올린다. 색은 심리적으로 느끼는 온도감, 무게감, 향기, 음률, 촉감 등을 내포하고 있으며 사람들은 시각적으로 이러한 색에 대해서 연상과 의미를 부여한다. 그러나 어떤 색에 대한 연상 작용을 모든 사람이 똑같이 떠올리는 것은 아니다. 예를 들어 빨간색을 보고 태양을 떠올리는 사람이 있는가 하면 어떤 사람은 노란색을 연상하는 사람이 있다. 이와 같이 색을 대할 때 연상하는 이미지는 개인적인 취향이나 성격 그리고 환경에 따라 많이 달라진다.

② 상징적 이미지

앞서 말한 개인마다 다른 연상적 이미지와 달리 여러 사람이 공통적으로

12) (김진한, 2002, p.7)

연상하고 공감하는 색의 이미지가 있다. 이것은 자연스럽게 상징성을 갖게 되는데 이것이 색의 상징적 이미지다. 특정한 색을 공통적으로 연상하여 사용하는 색의 상징성은 색에 대한 정서적 반응에 따라 정해진다. 신호등의 빨강색은 정지를 의미하며, 초록색은 진행을 표시한다. 이는 사회적으로 약속된 규범이다. 특히 종교와 계급사회를 살펴보면 가장 화려하고 찬란한 색을 신 또는 왕(왕족)과 결부시켜 숭배하였으며, 이러한 색은 아무나 사용할 수 없는 색으로 금지하였다. 계급과 신분에 따라 색이 주어지며, 동서양을 막론하고 태양을 상징하는 황금색과 노랑, 빨강은 최고 권위자를 상징하였다. 현대에 와서는 국가에 따라 방위색을 정하기도 하고 국가의 상징인 국기는 각 나라의 전통과 의미에 따라 하나의 상징으로 사용되고 있다.

이렇듯 색이 가지고 있는 '연상적 이미지'와 '상징성 이미지'를 본인은 우리 주변의 풍경이나 정물의 고유색을 어두운색으로 칠하여 상징적 이미지를 연상적 이미지로 변환하였다. 물론 모든 작업이 고유색을 버린 것은 아니다. 하지만 사실적인 색보다 약간 어둡고 인위적인 느낌이 나도록 칠하였다. 그리고 본인의 작품 속에서 자주 쓰이는 빨강색은 초기 작업이었던 '가면(자화상)시리즈'에 여드름의 붉은 돌기, 피의 영향으로 자주 사용되게 되었다. 빨강색은 색상환의 색 가운데 시각적 반응을 가장 먼저 느낄 수 있는 색상이다. 빨강색은 정열과 생명력을 상징하며, 따뜻하면서 대담하고 흥분과 긴장감 그리고 자극적인 효과를 준다. 그리고 심리적으로 정열, 흥분, 적극성 등을 유도한다.¹³⁾ 그리고 기독교 도상 학에 의해 그리스도의 피를 상징하는 '푸르푸라'(Purpura)의 의미를 가지고 있다.¹⁴⁾ 이런 빨강색의 의미를 바탕으로 본인의 작업에서 인간의 상처, 잔혹성과 새로운 시작을 의미한다.

13) (김현영, 손경애, 여화선, 2003, p. 68)

14) (김용희, 2005, p. 104)

3) 이미지의 상징적 요소

① 데페이즈망(Depaysement) 기법

초현실주의 미술가 르네 마그리트(Rene Magritte, 1898-1967)의 <도관8> ‘강당’(The Listening Room)을 보면 닭이 먼저냐, 달걀이 먼저냐 같은 끝없는 역설에 빠져든다. 그 질문에 대한 답은 없다. 그것이 마그리트가 노리는 점이다. 마그리트가 그려내는 세계를 초현실(Surreal)이라고 한다. 초현실이란 말 그대로 하면 현실세계(Real)를 뛰어넘는 세계로 초현실은 일상적 시간과 공간 속에서는 일어날 수 없는 사건이나 현상을 말한다. 일상적인 시간과 공간 속에서 벌어지는 사건은 ‘앞’이나 ‘뒤’라는 시간의 연속성과 공간의 동일성 속에서 일어나게 되는 것이 보통이다. 그러나 초현실의 세계 속에서 벌어지는 사건은 과거, 현재, 미래라는 시간의 연속성과 공간적 동일성이 무시된다. 그 결과 일산적인 질서를 혼란시켜 우리를 당황하게 만든다.

‘강당’에서 사용한 기법을 데페이즈망이라고 하는데, 데페이즈망은 서로 전혀 연관이 없는 요소들을 결합시켜 읽기와 해석하기를 어렵게 만드는 초현실주의자들의 대표적인 기법이다. 데페이즈망의 결과로 만들어지는 비현실의 세계는 때로는 흥밋거리를 제공하기도 하고, 때로는 극도의 당혹감과 기과함을 주게 된다. 그것은 일상생활 속에서 낯익은 것들이 일상적 맥락에서 떼어냄으로써 우리에게 낯설게 다가오기 때문에 발생하는 현상이다. 데페이즈망의 원리를 설명한 삐에르 르베르디(Pierre Reverdy, 1889-1960)의 말을 들 수 있는데, 그는 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고, 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 더 한층 감동적인 힘과 시적 현실성을 띠게 된다고 하였다. 즉 언어로는 표현하지 못하는 인간의 고정된 의식 해방을 위한 감정적 충격을 시각 이미지로 전달하려는 것으로 볼 수 있

다.¹⁵⁾ 본인의 작품에서 이러한 데페이즈망 기법을 사용하여 과일인 사과와 인간의 기관인 입의 결합으로 초현실적인 이미지를 만들었다. 이런 이미지 속에 사과의 의인화와 입의 상징을 알아보고 무엇을 의미하고 있는지 알아보고자 한다.

① 사과의 의인화

의인화란 어떤 사물을 사물 그것 자체로 보지 않고 그 사물을 마치 사람처럼 해석하거나 표현하는 것을 말한다. 그리고 정서적인 공감을 주고 내용의 이해를 돕기 위해 주변의 친근한 대상을 소재로 한다. 이것은 프로이트의 언캐니적 것과 연결되기도 한다. 우리 주변에 흔하게 볼 수 있는 과일인 사과를 의인화하여 이 시대 속에 드러나는 인간의 모습을 재현하고 있다. 익숙한 이미지인 사과와 입의 결합으로 묘한 기괴함과 호기심을 불러일으킨다.

② 입의 의미

인간의 얼굴 중에 입은 사람의 언어, 음식을 전적으로 담당하는 기관(器官)의 이름이다. 이렇게 우리는 입을 통해 의사소통을 한다. 인류가 다른 동물보다도 복잡하고 고등한 사회생활을 영위하여 문명을 발달시켜 온 것은 언어가 가진 기능에 크게 의존해서였다. 자기들의 경험이나 계획을 타인에게 전하여, 생산을 목적으로 한 노동을 협력적으로 또는 분업적으로 행할 수 있게 되었던 것이다. 또 경험을 언어로 표현한 지식의 축적에 의해서 문화가 점차 더 나은 방향으로 발전할 수 있었다. 이러한 점에서 음성언어(音聲言語:口語)와 문자언어(文字言語)는 다소 그 기능을 달리 한다. 그 중에 우리의 입이 담당하고 있는 음성언어, 즉 말은 입으로 말해지는 '언어음성'라고 불리는 소리를 발하여 그것을 귀로 들어 의사소통을 하는 언어를 말한다. 보통 언어라고 할 때는 음성언어를 가리킨다. 그리고 음식을 씹을 때 주로 사용하는 이빨은 음식물의 소화를 돕는다.

15) (박우찬, 2008, pp. 236-238)

동물의 경우 다른 동물을 공격하는 수단이기도 하다. 우리의 입은 언어와 음식의 소화를 돕는 중요한 기관이며, 인간의 지성을 나타내기도 하지만 감정, 혹은 감각이나 의지를 표현 해준다. 그러므로 입 모양을 보면 인간의 심리를 읽을 수 있다. 입은 얼굴에서 인간의 욕구를 충족시키는 직접적인 기관 중 하나이기 때문에 사과와 결합하여 인간의 감정을 전달하는 역할을 하고 있다.

3. 작품의 분석

[작품1]

‘가면(자화상)시리즈’중의 하나로 본인의 콤플렉스였던 여드름 난 얼굴을 캔버스에 확대해서 표현하였다. 검정색 화면을 가득 채우는 얼굴은 입 주변을 중심으로 윗부분은 잘라진 형태로 아래 부분만 표현하였고, 붉은기가 도는 입 주변의 여드름의 돌출된 형태와 강한색조는 얼굴외곽의 청록색의 보색대비로 더욱 강조하였다. 요즘 외적인 아름다움이 중요시 되는 시대 속에 21세기 대중매체가 만들어내는 불완전한 미(美)의 기준에 벗어난 본인의 얼굴을 페르소나(사회 속에서 타인에게 비춰진 모습)의 개념으로 가면처럼 표현하여 타인의 시선으로 인해 왜곡되고 평가되는 외모지상주의를 풍자하고자 하였다. 많은 사람들은 자기를 포장하기 위해 여러 가지 가면(페르소나)을 쓰지만 본인의 작업에서 가면은 여드름 난 얼굴 그대로 드러내고 있다. 우리가 살고 있는 현대 사회는 물질적으로는 풍요로워졌지만 인간의 마음은 더욱 공허해 지고 있다. 어쩌면 눈에 보이는 여드름보다 보이지 않는 인간의 마음에 상처가 더 깊이 깊어 있을지도 모른다. 얼굴에 난 여드름은 짜면 다시는 안 생길 것 같지만 더 심해지거나 깊은 흉터가 남는다. 그 근본적 원인을 찾아 치료 해야만 완치될 수 있다. 이처럼 인간의 마음에 상처도 수많은 가면들로 가리고 가려도 사라지는 건 아니다. 오히려 그 상처가 더 깊어질 수도 있다. 그래서 마음의 상처를 치유하려면 두렵지만 상처를 인정하고 가면 속에 나를 꺼내야한다. 콤플렉스인 여드름은 더 이상 감춰야 할 대상이 아닌 나의 생각을 전달하는 중요한 주제이다. 이렇듯 개인적인 콤플렉스에서 시작하였지만 누구에게나 존재하는 상처를 통해 인간의 진실 된 모습을 보여주고자 하였다.

[작품2], [작품3], [작품4]

‘가면(자화상)시리즈’의 연작으로 오이, 석고, 숯 팩을 하고 있는 본인의 모습이다. 팩이란 본래 ‘감싼다, 습포(濕布)한다’라는 뜻인데 미용에서는 얼굴을 아름답게 하기 위해 팩제(劑)를 흠뻑 발라두는 것을 가리킨다. 여성은 아름다워지기 위한 욕망으로 끊임없이 자신을 가꾼다. 특히 최근 외모가 더욱 중요시 되는 풍토 속에서 가꾸지 않는 여성은 게으른 사람으로 판단된다. 본인도 콤플렉스인 여드름을 치료하기 위한 수단으로 팩을 사용하였고 팩을 할 때 가면처럼 얼굴이 가려지는 모습이 흥미로웠다.

[작품2]는 하얀색 배경에 오이 팩을 하고 있는 본인의 얼굴 위에 얇고 투명한 오이 사이로 비치는 살결의 느낌을 사실적인 기법으로 표현하였다. 팩으로 인해 살짝 얼굴이 가려진 모습이 가면처럼 보이는 장식적인 기능을 수반하도록 하였다.

[작품3]은 석고 팩을 하는 과정에서 숨을 사용하여 눈과 입을 가리고 얼굴전체를 거즈로 감싼 상태를 사진으로 찍어 흑백 A4 사이즈로 출력해 출력물을 다시 종이에 전사하여 조각조각을 판넬에 붙여 하나의 프레임이 되도록 구성하였다. 작품 속 얼굴은 전체적으로 거즈로 감싸져 죽은 시체 같은 음산한 느낌이 들면서 가면처럼 본래의 얼굴을 가려 익명성을 띄고 있다.

[작품4]는 숯 팩을 하고 있는 얼굴을 레몬색 배경에 크게 표현하였다. 얼굴을 강조하기 위해 머리카락과 눈썹은 모노톤으로 하고 팩 부분은 광택이 나면서 사실적인 팩의 질감으로 표현하였다. 팩을 하는 모습을 통해 아름다워지고 싶은 인간의 욕망과 타인으로부터 나를 보호하는 페르소나의 개념처럼 여드름을 없애기 위해 쓰는 가면처럼 느껴졌다.

[작품5]

‘이미지와 색면시리즈’인 ‘자화상’이라는 이 작품은 가면(자화상)시리즈에서 콤플렉스였던 여드름의 붉은색과 돌기가 연상되는 정물(파프리카, 고구마, 멧게, 토마토, 생고기, 딸기)을 찾아 동일한 크기의 8개의 캔버스를 연속적으로 연결하고 그 중 6개는 사실적으로 표현된 캔버스와 색면으로 칠해진 캔버스를 연결하여 하나의 프레임을 이루도록 구성하였다. 화면에서 주가 되는 빨강색은 색상환의 색 가운데 시각적 반응을 가장 먼저 느낄 수 있는 색상이다. 빨강색은 일반적으로 정열과 생명력을 상징하며 따뜻하면서 대담하고 흥분과 긴장감 그리고 자극적인 효과를 준다. 작품에서는 자화상을 통해 인간의 직접적인 표현보다 정물을 통해 인간적인 모습을 은유적으로 표현하고자 하였다.

[작품6]

‘이미지와 색면시리즈’의 연작으로 멧게와 색면을 한 화면에 표현하였다. 화면 속에서 멧게의 뿌리부분을 사실적인 기법으로 묘사하고, 색면은 화면의 1/4를 차지하고 있으며 전체적으로 연하게 물결 표현이 되어 있고 아랫부분에 검정색 동그라미가 그려져 있다. 멧게와 색면을 통해 인간의 의식과 무의식의 모호함을 가시화 시키고자 하였다.

[작품7]

프랑스 시인 보들레르(Charles Baudelaire 1821-1867)의 시집 ‘악의 꽃’이라는 제목에서 의미가 반대되는 두 단어의 충돌에서 오는 가벼운 충격이나 약간의 당혹감을 느낄 수 있다. ‘꽃’(fleurs)은 악에서 피어난 꽃이라고 해석할 수 있다. 악에서 태어났지만 악과는 반대되고, 악으로부터 증류수를 추출해내듯 정수만을 추출해낸 꽃, 즉 미를 의미한다. 그리고

꽃은 단순히 미뿐만 아니라 추구, 공들여 만들기, 문화 등의 말들을 덧붙여야 그 의도에서 멀어지지 않는다. ‘악’(mal)은 죄악만을 의미하지 않고, 동시에 고통까지 의미한다. 안은 행해진 것이 아니라 우리에게 주어진 것이며, 그것은 고통과 병으로 바뀌었다. 무죄한 희생자인 꽃들은 자신 속에 병적인 결과를 담고 있는 원죄라는 숙명에서 자유로울 수가 없다고 말했다. 이런 보들레르의 시집에서 영감을 얻어 본인의 작품 속에 투영시켜 인간의 어두움을 상징하는 꽃을 그렸다. 화려해야 하는 꽃을 짙은 회색조로 대치시켜 음산하면서도 그로테스크한 느낌을 자아내고 배경의 극적인 대비를 보여주는 붉은 색조는 피를 연상케 하였다.

“예술에 의해 숨겨 좋게 표현된 끔찍한 것이 미가 되고, 리듬과 박자에 맞추어진 고통 마음을 조용한 희열로 채우는 것은 예술의 경탄할 만한 특권 중의 하나이다.” 16)

-보들레르-

[작품8]

분할된 화면 속에 꽃과 바다는 본래의 고유색을 거부한다. 바다는 빨강색으로 피가 뿌려진 것처럼 붓 터치가 보이게 묘사하여 강렬하면서 생경한 느낌을 주려고 하였다. 그리고 아름다움의 상징이라고 해도 과언이 아닌 꽃은 검정색으로 표현하여 어둡고 음산한 기운을 감돌게 하였다. 작품에는 익숙한 바다와 꽃은 사라지고 낯선 바다와 꽃만이 존재한다. 이런 낯설음은 결국 익숙한 것에서 부터 시작된다는 프로이트의 언캐니처럼 낯설음은 우리에게 불안감을 안겨준다. 이런 불안감을 일상생활에서 서로 연관성이 없는 꽃과 바다를 한 화면에 넣고 고유색을 변환하여 새로운 이미지를 만들어 원래 이미지가 가진 상징성을 바꾸고자 하였다.

16) (Charles Baudelaire, 2003, pp. 415-416)

[작품9]

‘입 달린 작은 사과’는 ‘인간사과 시리즈’의 하나로 사과의 껍질을 연상케 하는 붉은색으로 배경을 단순화 시키고 화면의 중앙에는 껍질을 깬 사과가 인간의 입의 형태와 그로테스크하게 연결되어 있다. 회색조로 변색된 이와 혀를 드러내면서 인간의 탐욕을 상징하고 있다. 이런 입의 형태는 무언의 시위를 하는 듯하다. 마치 인간의 입과 사과가 한 몸처럼 묘사된 것이 초현실주의자들이 많이 사용한 데페이즈망기법과 연관성을 보인다. 데페이즈망은 서로 전혀 연관이 없는 요소들을 결합시켜 읽기와 해석하기를 어렵게 만드는 것으로서 결과로 만들어지는 비현실 세계는 때로는 흥밋거리를 제공하기도 하고, 때로는 극도의 당혹감과 기괴함을 주게 된다. 그것은 일상생활 속에서 낯익은 것들을 일상적 맥락에서 떼어냄으로써 우리에게 낯설게 다가오기 때문이다. 데페이즈망은 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때 두 개의 현실의 관계의 거리가 멀수록 이미지는 강렬해질 것이고 더 한층 감동적인 힘과 시적 현실성을 띠게 된다. 즉 언어로는 표현하지 못하는 인간의 고정된 의식 해방을 위한 감정적 충격을 시각 이미지로 전달하려는 것으로 볼 수 있다고 하였다. 먹는 대상인 사과와 먹는 행위의 주체인 입을 결합시켜 하나의 새로운 이미지를 만들고 의인화 된 사과를 통해 이 시대 속에 인간의 모습을 풍자하고자 하였다.

[작품10]

‘주인공 사과’는 마치 무대 위에 조명을 받고 있는 한 인물의 상황을 연상케 하는데 그 조명은 앙상하게 씨 주변만 남은 사과를 비추고 사과는 우는 것처럼 갈색 액체가 흘러내리게 사실적인 기법으로 묘사하였다. 우리는 급속하게 발전하는 이 시대 속에 인간은 소외를 경험하고 이런 소외는 외부에 있던 시선을 내면의 문제에 집중하도록 만든다. 그래서 연

극무대에서 배우가 독백을 하듯이 사과는 홀로 서 있다. 이런 독백은 삶의 진정성을 깨닫는 시간이 되기도 하고 자기고립에 빠지게 하기도 한다. 이런 인간의 모습을 본인의 작품 속에 담아내고자 하였다.

[작품11]

‘인간사과 시리즈’의 연작으로 어두운 진회색의 배경에 피를 흘리는 사과가 입술을 깨물며 고통스러운 듯 표정을 짓고 있다. 밝은 느낌의 주황 빛 사과에 표면은 인간의 피를 연상케 하는 검붉은색 액체가 흐르게 표현하였다. 빨강색은 원래 기독교 도상 학에 의해 그리스도의 피를 상징하는 ‘푸르푸라’의 의미를 가지고 있다고 한다. 본인의 작업에서는 인간의 상처, 잔혹성, 그리고 새로운 시작을 의미한다. 작품 속에 사과는 인간처럼 피를 흘리고 있다. 만일 우리가 사는 현실에서 사과가 인간의 몸을 칼로 깎듯이 피가 쏟아져 나온다면 우리는 경악할 것이다. 현실에서는 상상조차 할 수 없는 일이다. 하지만 본인의 작품 속에서 사과는 의인화를 통해 인간처럼 감정이 가지고 있어서 고통을 느끼는 인간사과로 새롭게 태어난다.

[작품12]

작품 ‘사과 시체’는 강렬한 검 붉은색 배경 속에 모노톤으로 사과껍질에 피가 흐르는 것처럼 묘사하였다. 고유색을 상실한 사과껍질은 존재를 쉽게 파악하기 어려운 추상적인 형태로도 보이고 마치 죽은 인간처럼 창백하고 싸늘하기도 하다.

인간은 사회라는 집단 속에서 때론 서로를 공격하여 강자와 약자가 생긴다. 강자로 인해 희생되는 약자의 모습을 사과껍질의 처참한 모습 속에 담아내고자 하였다.

[작품13]

‘인간사과 시리즈’의 시발점인 이 작품은 파스텔 톤의 연듯빛 배경에 주황색결의 아오리를 사실적인 기법으로 표현하였다. 아오리의 표면에 여러 개의 입을 다양한 형태로 사방에 그려 넣었다. 본래 인간의 입은 음식을 먹거나, 말을 하는 기관으로 인간의 욕구를 충족시켜주는 역할을 한다. 입과 아오리의 결합으로 초현실적인 묘한 느낌의 아오리를 통해 인간의 탐욕을 상징하고자 하였다.

[작품14]

인간의 연약함의 상징인 상처를 심리학자 지그문트 프로이트는 트라우마라는 개념을 통해 분석하였다. 트라우마는 그리스어 문자 그대로 보면 상처라는 뜻이다. 우리가 외상이라고 부르는 어떤 경험은 아주 짧은 시간 동안에 정신적인 면에 상당히 강한 자극을 주게 되어 보통 방법으로는 잘 소화를 시키거나 극복할 수가 없어서 오래도록 남아 있는 장애가 마음속에 부담으로 남게 되는 것이다. 어떤 사건에 의해서 갖게 되는 상처와 고통은 그 사건 당시에만 적용되는 것이 아니다. 충격적인 강한 자극을 당시에 크나큰 정신적 자극을 주고 난 후에도 계속해서 인간의 뇌리 속에 시간이 갈수록 깊이 자리 잡으며 자신도 모르는 사이에 그 고통은 그 크기가 커지면서 연속되기 마련이다. 신체적인 외상처럼 눈에 보이는 것이 아니라 고통의 외상, 즉 정신적인 외상이라는 것이다.

작품 ‘상처 입어 죽은 사과’는 상처를 피가 연상되는 빨강색으로 표현하였다. 흑백사진처럼 모노톤으로 묘사된 사과를 구도 상 중심에서 위쪽으로 약간 올라가게 하여 붕 뜬 것처럼 연출하였다. 사과의 매끈한 표면에 깨물린 자국은 빨강색으로 강조해 타인으로부터 받은 인간의 내적인 상처를 표현하고자 했다.

[작품15]

작품 ‘치유’는 영상작업으로 러닝타임 10분10초 동안 사과와 수술 장면을 연상케 하는 구도로 진행된다. 영상의 첫 장면은 구미를 당기는 사과와 등장으로 시작하며 입맛을 당기는 인간의 입이 등장한다. 인간은 혀를 좌우로 돌리면서 침을 꿀꺽 삼키는 동작을 반복한다. 다음으로 인간의 입은 사과를 한입 깨문다. 피가 잔뜩 묻은 입이 이빨을 보이며 웃는다. 사과와 깨물린 표면에서 피가 흐른다. 수술용 장갑을 낀 인간의 손은 수술용 바늘로 떨어져 나간 사과와 표면을 봉합한다.

사과를 한입 깨무는 건 순간이지만 그것을 다시 본래의 모습으로 되돌리기 위해서는 많은 시간과 어려움이 따른다. 이렇듯 인간의 내적인 상처도 받는 것에 비해 치유하기는 어렵다. 수술과정에서 상처를 치료하려면 멸균한 살을 뚫어 꿰매야 상처부위를 봉합 할 수 있는 것처럼 인간의 내면의 상처를 치유하려면 깊은 곳에 숨겨둔 상처를 꺼내는 고통을 감수해야만 한다.

<사과 같은 내 얼굴>
사람들은 사과를 먹는다
칼로 껍데기를 홀랑 까서 이빨로 갈아먹는다.
사과는 입이 없어 먹힌다

그래서 입을 달아주었다
그런데 사과가 다른 사과를 먹기 시작했다.
입이 있어 먹을 수밖에 없다
또 다른 사과에게 먹히지 않기 위해 먹는다
그렇게 살기위해 먹는다

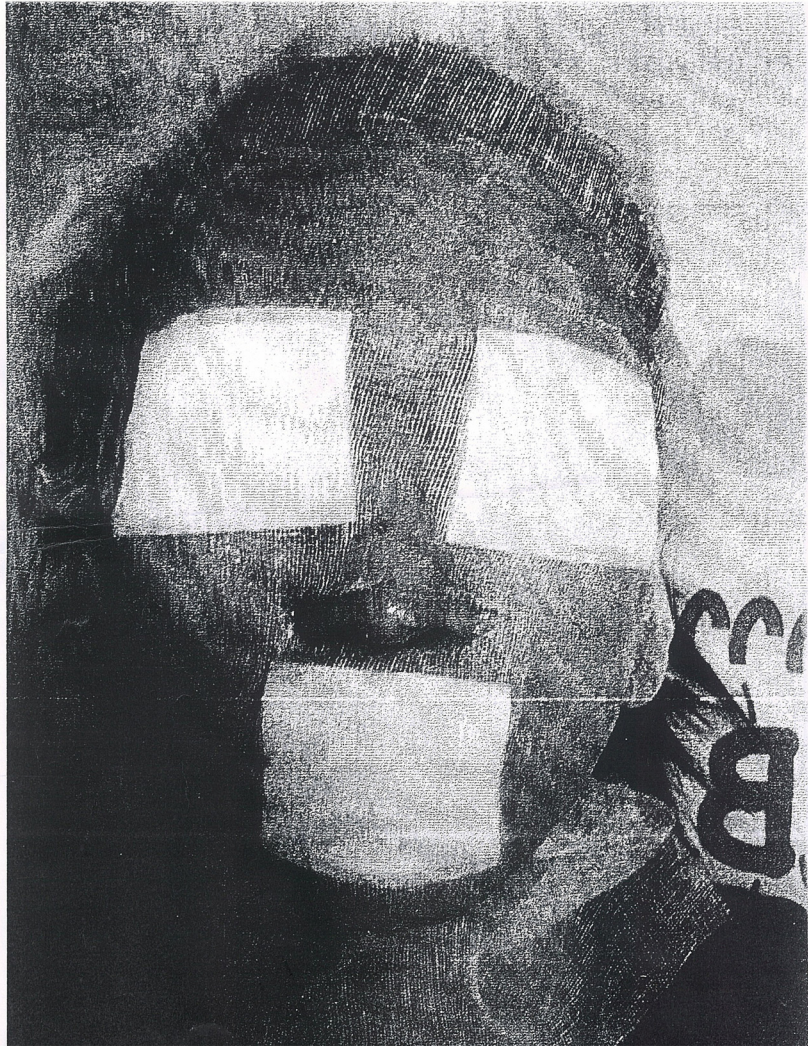
먹다보니 맛있다
이제 손쉽게 먹기 위해 입 없는 사과를 찾는다
정신없이 먹어서 배가 부르다
하지만 멈출 수가 없다.



[작품1] 자화상, oil on canvas, 116.7x91cm, 2006



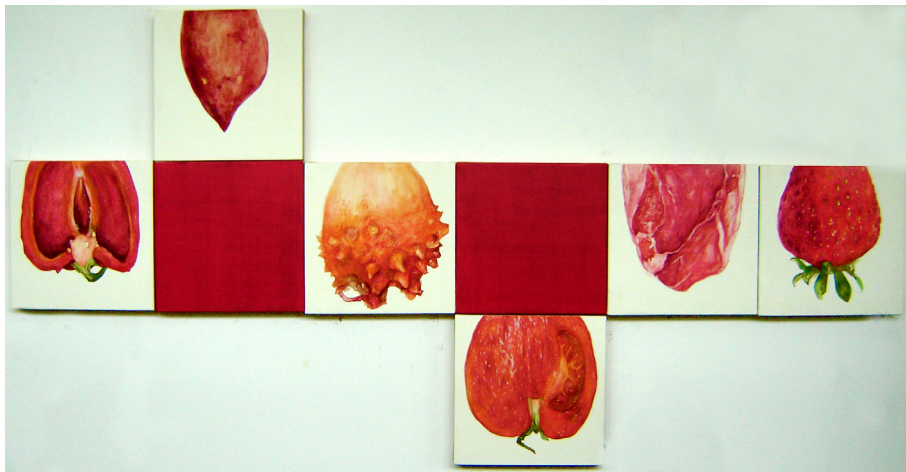
[작품2] 오이마사지, acrylic, oil on canvas, 145.5x112cm, 2006



[작품3] 가면, mixed media, 145.5x112cm, 2006



[작품4] 숯 팩, acrylic, oil on canvas, 145.5x112cm, 2006



[작품5] 자화상, watercolor on paper, 20x20cm(각각,8개), 2006



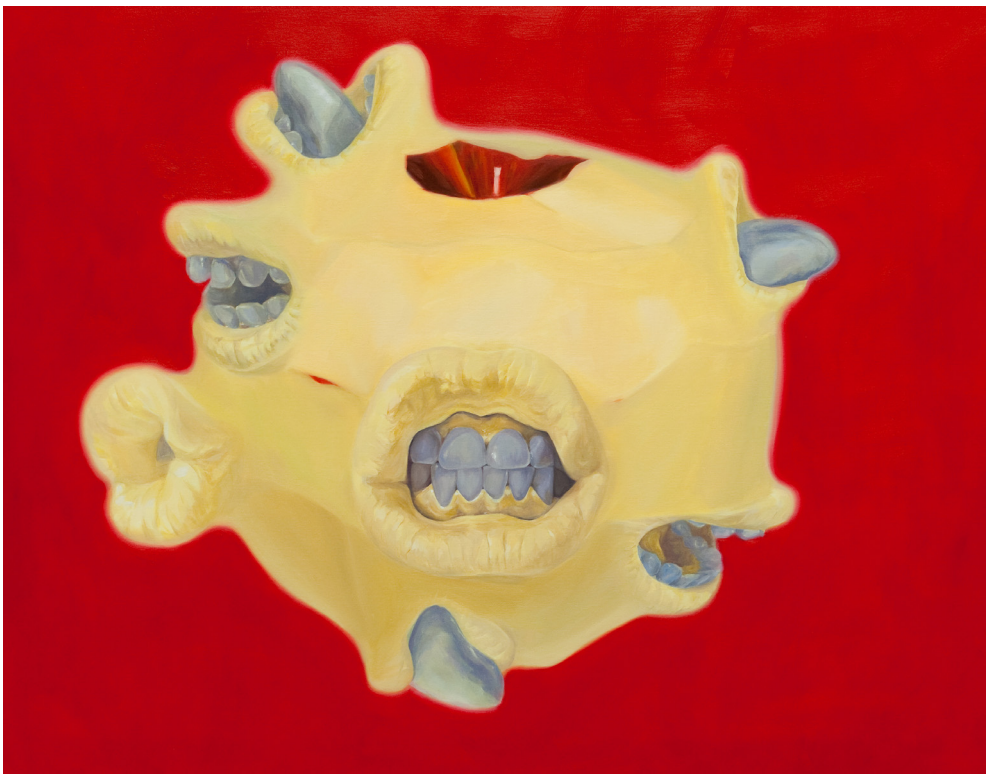
[작품6] 멩개, acrylic, oil on canvas, 91x116.7cm, 2007



[작품7] 잔인한 꽃, oil on canvas, 91x116.7cm, 2008



[작품8] 아름다울수록 잔인하다, acrylic, oil on canvas, 91x116.7cm, 2008



[작품9] 입 달린 작은 사과, oil on canvas 116.7x91cm, 2009



[작품10] 주인공 사과, oil on canvas, 59.9x73cm, 2008



[작품11] 피 흘리는 사과, oil on canvas, 145.5x112cm, 2009



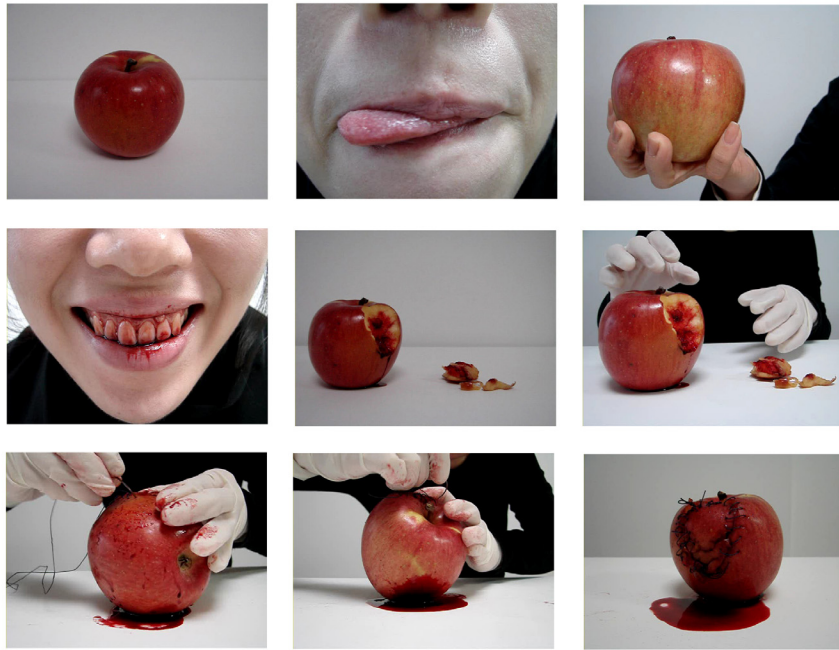
[작품12] 시체사과, oil on canvas, 116.7x91cm, 2009



[작품13] 입 달린 아오리, oil on canvas, 53x45.5cm, 2009



[작품14] 상처입어 죽은 사과, oil on canvas, 91x116.7cm, 2009



[작품15] 치유, video, 10분 10초, 2009

Ⅲ. 결 론

본인이 생각하는 예술작품이란 인간의 진실 된 모습을 작품 속에 표현하여 세계와 소통할 수 있는 매개체의 역할을 감당해야 한다고 생각한다. 빠르게 변화하는 시대 속에서 소외당하기 쉬운 인간의 내적인 부분을 작품 속에서 인간의 자기성찰을 통해 표현하여 현실에서 인간의 삶이 좀더 여유롭고 풍요로워질 수 있도록 해야 한다고 생각한다.

2005년부터 2009년까지 진행해온 본인의 작품들은 이 시대를 살아가는 인간의 다소 어두운 면을 개인적인 경험을 토대로 회화라는 장르를 통해 가시화 시켰다. 인간의 어두운 모습은 고통, 분노, 우울 등의 감정적인 부분과 사회의 부조리, 범죄 등의 현상적인 부분으로 나타난다. 이러한 인간의 모습들은 전혀 이질적인 것이 아니라 인간이 살아가는 삶의 일부이고, 겹쳐히 받아들여야 하는 부분이다. 그래서 이러한 인간의 모습을 본인의 작품 속에서 조형적인 언어로 표현하고자 하였다.

본 논문은 작품 내용의 전개를 통해 예술의 역할이 무엇인지 살펴보고, 심리학 용어인 페르소나, 트라우마, 언캐니를 분석하였다. 또한 본인이 추구하는 작품의 세계와 베이컨, 렉튀망, 루이스 부르조아가 어떻게 작품 속에서 인간을 표현하고 있는지 살펴보았다. 이렇게 본고 1장은 본인의 작품 주제를 깊이 성찰하고, 심리학적 분석과 다른 작가들의 탐구를 통해 작품의 구체적인 내용의 전개와 의미를 찾는 계기가 되었다. 이를 토대로 작품의 개념적인 측면을 정립 할 수 있게 되었고 작품 속 인간의 모습을 통해 타인과의 소통의 창을 넓힐 수 있게 되었다. 본고 2장은 이미지와 상징의 의미를 알아보고, 본인의 작품에서 색과 형태가 갖는 상징적인 요소를 분석하였다. 또한 초현실주의에서 많이 쓰이는 데페이즈망기법을 연구를 통해 앞으로 작품의 다양한 표현방식을 모색할 수 있게 되었다.

반면 작품 속에서 인간의 단편적인 모습만 다루어진 것 같아 아쉬움이

남고, 조형적인 측면에서도 주제를 전달하는 표현에 있어서 다양성이 부족했던 것 같다. 그래서 본 논문을 통해 좀 더 깊고 다양하게 인간의 모습을 볼 수 있는 시각과 본인만의 표현방식을 갖는 계기를 마련하고 앞으로의 방향을 제시한 것에 대해 의미를 두고자한다.

참 고 도 판



[도판1] 프랜시스 베이컨, 십자가에 못 박힌 예수를 위한
형상들의 세 개의 습작,
oil on board, 94x73.7cm/each, 1944



[도판2] 에드바르 뭉크, 절규, oil on canvas, 83.5x66cm, 1893



[도판3] 세르게이M 에이젠슈타인, 전함포템킨, movie, 1925



[도판4] 프랜시스 베이컨, 교황 이노켄티우스 10세 초상 습작,
oil on canvas, 153x118.1cm, 1953



[도판5] 렝 튀망, Still Life, oil on canvas, 347x500cm, 2002



[도판6] 렝 튀망, The Secretary of Stete, oil on canvas,
45.7x60.9cm(1/4), 2005



[도판7] 루이스 부르조아, Maman, bronze and steel,
927.1x891.5x1023.6cm, 1999



[도판8] 르네 마그리트, 강당, oil on canvas, 45x55cm, 1958

참 고 문 헌

- 김수영. (2003). 데이빗 매릿(David Mamet)극 연구 트라우마(Trauma)로 인한 인간관계의 좌절과 그 극복, 박사학위논문, 중앙대학교, 서울.
- 김순진, 김환. (2000). 외상 후 스트레스 장애. 서울: 학지사.
- 김용희. (2005). 빨강. 서울: 시공사.
- 김진한. (2002). 색채의 원리. 서울: 시공사.
- 김현영, 손경애, 여화선. (2003). Color Color Color. 서울: 예경.
- 고충환. (2006). 무서운 깊이와 아름다운 표면. 서울: 랜덤하우스중앙.
- 두산백과사전. (<http://www.encyber.com>).
- 박우찬. (2008). 사과 하나로 세상을 놀라게 해주겠다. 서울.
- 박일호. (2006). 예술과 상징 상징형식. 서울: 예전사.
- 유평근, 진형준. (2001). 이미지. 파주(경기도): 살림.
- 이주영. (2007). 예술론 특강. 서울: 미술문화.
- 위키백과. (<http://ko.wikipedia.org>).
- Charles, Baudelaire. (2003). 악의 꽃 (윤영애, 역). 서울: 문학과지성사. (원서출판 1857).
- Martin, Buber. (2007). 인간의 문제 (윤석빈, 역). 도서출판 길.(원서출판 1948).
- Sigmund, Freud. (1998). 창조적인 작가와 몽상 (정장길, 역). 서울: 열린책들.(원서출판 1927).

ABSTRACT

Psychological study of humans by expressing symbol images

– centering on the author's work –

Lim, sun-mi

Dept, of western Painting

The Graduate school

Sungshin Women's University

This document presents the way human images were expressed and how they have changed in my paintings from 2005 to 2009. It was also analyzed the psychological background, the contents and the symbols in my paintings at the solo exhibition, 'My Face Like An apple' held in June, 2009

The paintings in 'My Face Like An Apple' contained the mental states of humans revealed in modern society or community personified on an apple. Humans can feel uncomfortable and uneasy because of external factors or other people, and they get isolated or angry because of feelings of being heavily burdened, either mentally or physically. These paintings were intended to be surrealistic by putting an apple, easily found everywhere, together with a mouth, the part of the human body. The sweet, delicious image of an apple disappeared and the bizarre image of a human took its place. With personification as an apple, the paintings represented the unstable, unrestful condition of humans by

changing a familiar image to an unfamiliar one.

The dark side of humans was illuminated on a screen by depaysement and color changes. It was also exposed like a shadow existing in human life. This work was based on multiple personality, wounds and unfamiliarity I experienced from people. Everyone in society has felt these feelings sometimes.

I think we all live currently as members of society and I painted with wonders what our society looks like from my and other's viewpoint, and try to show my intention by analyzing the psychological background, the contents, and the symbol images in my pictures. Meanwhile, I expressed my direction in my pictures by researching and analyzing other artists thought for what human looks.