

鄭 園 撤 教授指導
碩士學位 請求作品研究論文

실상과 허상의 시지각적 인식으로 표출된
현대인의 심리표현

- 本人의 作品을 中心으로 -

2004

誠信女子大學校 造形大學院

造形藝術學科 版畫專攻

李 美 京

논문개요

본 논문은 대학원 석사 학위 청구 논문으로 2001년에서 2002년 사이에 제작된 본인의 작품들을 대상으로 하여 작품의 전개 과정에서 표현하고자 했던 내용과 그 제작 과정에 대해 논한 것이다.

현대인은 지나친 사회 적응의 강요와 물질만능주의에 따른 인간 관계와 타인에 대한 지나친 동질성으로 인해 자아를 상실하고, 이기심으로 인한 경쟁심 강화는 인간에 대한 적대심까지 낳게 했다. 이러한 요인들이 현실에서의 삶을 공허하고 무기력하게 만들며, 무의미한 목적의식과 불안한 현실의 삶을 살아가게 한다. 현실에서의 불안정한 삶은 가치에 혼돈을 주고 위기의식을 느끼게 한다.

본인은 현실에서 이러한 불안정한 심리를 실감했고 그러한 심리로부터 야기된 가치혼돈과 위기의식은 실상과 허상의 혼돈으로 인식되었다. 그러한 심리적 불안감의 시각적 표현으로 cutting(뚫기)과 folding(접기)을 통해 실상과 허상의 형상과 상황을 제시하였으며, 이로써 현대인의 심리를 표현하고자 하였다.

본 논문에서는 이러한 내용을 주제로 한 작품들의 분석을 위하여 외부세계를 인식하는 지각중에서 시각을 통한 시지각에 대하여 알아보았고, 시각적으로 혼돈되는 대상과 특징을 그 이론적 근거를 통해 살펴보았다.

혼돈으로 인식된 현대인의 심리적 특징과 그 표현의 효과에 대하여 분석하였다.

현대인의 심리 표현방법으로 cutting과 folding을 통한 형상/배경, 존재/ 부재, 공간의 반전효과로써 시지각적으로 실상/ 허상을 재구성하여 실상과 허상이 어느 하나로 규정되지 않는 긴장감과 불안감의 근거임을 제시하였다.

본 논문을 통하여 본인의 표현 세계를 돌아보는 계기로 삼게 되었으며, 앞으로의 작품 활동에 있어서 새로운 원동력이 되는데 그 의의를 갖고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 현대인의 심리	3
2. 실상과 허상의 시지각적 인식	5
3. cutting(뚫기), folding(접기)	11
1) 실상과 허상, 존재와 부재	11
2) 형상과 배경의 반전과 공간의 확장	13
4. 작품 분석	18
III. 결론	31

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품1]untitled,40x60cm, cutting& folding, 2001	18
[작품2]달하지않는문,가변크기-길이7m, cutting& folding,2002	21
[작품3]untitled,80x60cm,cutting& folding,2002	23
[작품4]화가95x200cm,cutting,2002	26
[작품5]untitled80x60cm,cutting folding2002	28

도 판 목 록

도판 1. 루빈의 잔(반전도형)

도판 2. 토끼일까? 오리 일까? (다의미 도형)

도판 3. 에셔,<하늘과 바다>,1938년

도판 4. victor vasarely

I. 서론

오늘날 현대인은 현실적인 결과로서만 평가하는 물질 만능 풍토에 의해 물질적 욕구와 인간적인 가치 사이에서 갈등하며, 타인과의 친밀성과 독립성을 동시에 추구해야하는 사회적응의 모순과 강요로 인해 적대감과 소외감, 공허감, 자아상실 등의 여러 가지 심리적인 문제들을 안고 있다.

이러한 적대감과 소외감, 공허감, 자아상실 등의 불안정한 심리들은 그것을 인식함에 있어 가치관의 혼란을 가져다 준다. 이러한 상황과 관련하여 본인은 현대인의 심리적 혼란을 실상과 허상으로 인식 하였고 그것을 표현하는 방법으로 cutting 과 folding을 이용하였다.

cutting 과 folding을 통한 작업과정에서 시지각적 인식의 과정과 실상과 허상의 일루전이 가지는 효과에 중요성을 느껴 이 논문에서는 현대인의 심리에서 느껴지는 실상과 허상의 시각적 인식을 바탕으로 그러한 실상과 허상이 본인의 작업에서 어떻게 표현되었으며, 그러한 표현의 이론적 근거를 연구 분석하고자 한다.

본 논문에서는 이와 같은 목적을 위해 2001년~2002년 사이에 제작한 작품을 대상으로 첫 장에서는 현대인의 심리와 특징에 대해 살펴보고 ,지각과 시지각 그리고 그 지각대상의 특징에서 시지각적 인식의 이론적 근거를 알아보려고 한다.

둘째 장에서는 cutting과 folding이 실상과 허상의 일루전으로서 어떻게 현대인의 심리로 나타나며, 그 시지각적 효과에 관하여 시각적 인식을 중심으로 실상/허상, 존재/부재를 알아보고, 시지각적 구분을 중심으로 형상/배경 그리고 공간의 확장을 분석하고자 한다.

세 번째 장에서는 본인의 작품에서 표현된 주제와 표현된 내용을 작품사진을 통해 제시하여 분석하고자 한다.

본인은 이 논문을 통해 본인의 작품형식과 내용을 점검하여 이론적 토대를 보다 철저히 마련하고, 앞으로의 창작활동을 위한 기초적 근거를 세우고자 한다.

II. 본 론

1. 현대인의 심리

역사적으로 현대란 과거를 인용해 가치를 탄생시키는 과도기적 상태라고 볼 수 있다. 즉 현대 사회는 가치와 목표가 제대로 서있지 못한 과도기에 있다고 할 수 있는데 그 속의 거대한 경제적, 정치적, 사회적인 움직임은 개인에게 갈등, 소외, 불안, 자아상실 등의 위기의식을 지니게 하였다. 복잡하고 다양한 도시를 중심으로 하는 현대 사회는 경제 성장과 과학 기술의 발달로 인간의 가치 체계와 생활방식, 행동양식에 큰 영향을 주면서 물질적 풍요와 생활의 편리함을 제공하였다. 또한 현대사회는 지식, 고등교육, 공동사회조직을 중심으로 형성되고 협동과 상호 작용을 중요시한다. 그로 인해 인간의 기계화, 파편화, 조직화, 획일화는 부정적 측면의 심리 상태를 야기했다. 또한 현대인은 이러한 사회조건에 적응하기 위해 타인과 관계를 맺는데, 현대사회가 공동체 사회라는 특징 때문에 야기되는 지나친 사회적응의 강조는 효용가치에 의한 비인간적인 인간관계를 낳았다.

현대인은 그러한 대중이나 여론, 제도 등의 사회적인 움직임에 따라 자신을 맞추어 자신의 무능력을 보상받고 타인과의 심리적 일치감을 얻고 싶어한다. 이는 인간이 군중 속에 둘러싸여 보호받기를 원하는 심리가 있기 때문이지만 지나친 타인의 의존은 소외에 대한 두려움을 갖게 했다. 한때 왕따, 이지메 등의 따돌림이 사회의 심각한 문제로 대두된 것도 현대인의 소외감에 대한 무게가 얼마나 큰 것인지 알 수 있다. 이렇게 사회에 적응해야하는 현대인의 실상은 타인과의 깊은 의존과 동일성 추구로 인해 자아감각 상실로 자신의 존립에 위협을 느끼게 까지 한다.

본인 또한 일상의 타인과의 관계에서 공허하게 떠들어대거나 본인과 전혀 상관없는 행동에 이끌려 가는 나를 볼 때, 그 속에서 본인의 진정한 모습은 상실된 느낌이며, 타인의 의해서만 존재하는 그림자처럼 보여진다. 이러한 자아감각의 상실은 공허감을 불러일으킨다. 공허감이란 ‘자신이 느끼고 있는 것이 과연 무엇인지 대해서 뚜렷한 정의를 내리지 못하는 상태’¹⁾로 사회조건과 적응의 구실 아래 공허한 생활양식 추구에서 자신의 텅 비어 있는 느낌을 안고 때로는 극심한 무력감에 빠진 채 방황하는 현대인의 심리이다. 니체는 현대인의 이러한 자아상실감을 극단적으로는 “노예의 도덕”속에 살고 있다고까지 했다. 이처럼 현대인은 물질적 가치로 인해 허구가 되고 물질만이 실체가 되어 참다운 인간으로서의 가치를 스스로 포기해 가고 있는 것이다.

한편 현대인은 인간관계에서 타인에 대한 깊은 의존과 반대로 이기심에 의한 적대적 인간관계 사이에서 불안정한 심리를 느낄 수밖에 없다. 이로 인해 인간관계의 가치에 혼돈을 갖게 하는데 에리히 프롬은 “타인과의 친밀성을 추구하면서 동시에 자신의 독창성과 특수성을 보존하기 위해 노력해야한다는 사실은 인간 존재의 자기 모순”이라고 했다. 이렇듯 현대인은 현실에서의 이탈은 꿈꾸면서도 그 범주 안에서 이탈되는 두려움 때문에 오히려 더 현실에 몰두해 그 안에서 망각을 통한 위안을 얻으며 무감각하게 살아간다. 이렇게 현대인의 삶은 현실에 몰두하지만 현실을 망각하는 허구적 존재이다. 또한 일탈을 꿈꾸면서 살아가야만 하는 실체적 존재이다. 이러한 현대인의 삶은 ‘아직 없는 나’와 ‘이미 없는 나’라는 허상 속에 사는 실상의 삶이므로 불안정하며 공허하다. 본인의 작품에서는 이러한 현실 즉 현대인의 혼돈 되는 심리를 시지각적으로 느껴지는 실상, 허상과 유사한 점을 말하려고 한다.

1) Rollo may, 백상창역, [자아를 잃어버린 현대인], 문예출판사, 1944, p13

2. 실상과 허상의 시지각적 인식

현실 속에서 우리는 계절에 따른 자연의 형상이나 색을 봄으로써 시간의 흐름을 느끼거나, 혹은 익숙하게 보아온 대상이 모양이 변하거나, 위치가 변경되었을 때 그 대상의 변화를 인식하게 되며, 그 존재의 여부까지도 시각을 통해서 확인한다. 이렇게 눈을 통해서 대상과 대상의 변화를 감지하는 과정을 시지각이라고 한다. 그렇다면 왜 시지각을 통해서 감지하는가? 지각(知覺)이란 자극에 대응하는 차별반응의 일종이라고도 할 수 있으나 직접현상으로서 지각은 무엇을 감지(感知)하느냐, 무엇을 인지(認知)하느냐를 가리킨다. 사물을 인지하는 데서도 그것이 무엇인지는 모르지만 무엇인가의 존재를 발견(detection)하는 단계로부터 그것이 무엇인지를 명확하게 알게(recognition)되는 단계까지가 포함된다.²⁾ 그 지각 매체로는 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각이 있다. 외부세계에서 얻은 정보나 성질들이 분명한 형체(shape)의 체계로 조직되지 않으면 지각에 별다른 힘을 주지 않기 때문 ³⁾에 시각이 다른 매체보다 중요성을 갖는다. 그 예로 후각과 미각의 감각들은 우리가 냄새와 맛에 도취될 순 있지만 ,그 속에서 형체를 구분하기는 힘들다. 또 시각과 청각에서 형체, 색채, 운동, 소리 등은 시공간에서 분명하고 고도로 복잡한 체제화를 받는다. 또 시감각은 촉각 그리고 근육감각의 도움을 받으나 촉각은 그 혼자만으로는 시각과 경쟁이 안된다. 그 이유는 촉각이 거리감이 아니기 때문이다. 즉 원근이 없이 3차원의 개념을 피부로부터 형성해 나가야하기 때문이다.

시각세계를 풍부하게 하는 크기와 형체의 변화, 그리고 원근관계들은 시각이미지가 일정한 거리에 있는 물체로부터 얻어지기 때문에 유용하다. 따라서 시각의

2) “지각”<http://100.naver.com>

3) 루돌프아른하임[시각적 사고],김정도 옮김,이화문고,p31

장점은 그것이 고도로 명료한 지각매체일 뿐 아니라 그 세계는 외계의 물체와 사건들에 관해 우리가 눈을 감을 때까지 무제한으로 풍부한 정보를 제공해 주는데 있다. 따라서 시각은 다른 감각매체보다 우선적이며 큰 비중을 차지한다고 할 수 있다.

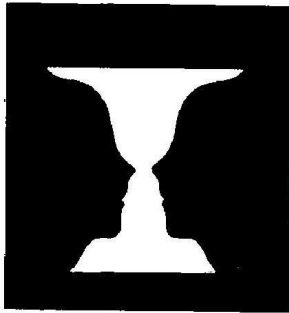
이러한 시지각의 대상은 대상의 형, 명암과 색, 그리고 선명도나 입체감으로 느껴지는 거리감에 따라 또는 시야의 다른 것들보다 뚜렷이 구별될 때 감지된다. 또 관찰자의 욕구에 상응하는 대상일 때 즉 관찰자의 심리적인 관심도나 흥미에 따른 개인적인 취향에 따라서 감지하는 대상의 선택이 달라질 수 있다. 또한 ‘어떻게 볼 것인가’는 일종의 심리적 작용인데, 본다는 것과 인식(알게되는 것)의 충돌은 이미 시각화의 역사와 같이 시작되었고 그 과정에서 때로는 순수한 보는 행위가 우선한 적도 있지만 대부분은 인식이 우선해왔다.⁴⁾ 그것은 우리가 지식과 경험을 바탕으로 시각적인 현상들을 이해하기 때문인데 이것을 지각 단계 중에 상위인지(higher-order)라고 한다.

이러한 시지각적 요소들은 미술과 시각예술가들의 창작활동에 있어서 매우 중요한 의미를 지닌다. 그 중에서 예술작품의 일루전은 작가들이 작품에 만들어 놓은 장치와 같다.

일루전은 환영, 망상 등의 의미이며, 본래의 실재하지 않는 . 형상을 마치 실제 하는 것처럼 지각하는 작용 및 그 형상을 말한다. 예술에 있어 창조하는 세계가 다소 현실처럼 보이더라도 허구에 불과 하며 예술의 본질을 일루전이라 할 수 있다. 미술에서는 예술작품을 볼 때 일어나는 심적 과정의 하나로 의식적인 자기 착각을 말한다. 특히 회화에서 평면 위에 그린 것이지만 마치 실재의 사물에 있는 입체감, 원근감, 공간감을 그대로 나타내는 것은 일루전이 있기 때문이다.⁵⁾

4) <http://user.chollian.net/~chomid/dt01.htm#모더니티와 공간>

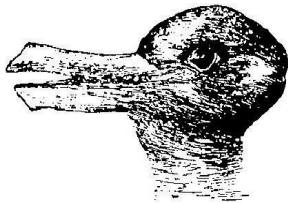
5) “일루전” 미술용어 사전, 중앙일보.



도1) 루빈의 잔

그 예로 루빈의 잔은 흰 부분을 주목하면 잔의 형태가 되고 검은 부분에 주목하면 양쪽에서 바라보는 얼굴이 된다. 그리고 흰 부분이 잔으로 인식될 경우 검은 부분은 밀밀한 검정 바탕이 되고, 검은 부분이 얼굴형상으로 인식될 경우 흰 부분은 마주보는 인물의 배경으로 보인다. 이렇게 주목하는 부분에 따라 형상과 배경이 뒤바뀌는 것을 반전 도형, 또는 이중그림이라고 한다. 또 다의

미 도형(도2)은 주목하는 방향에 따라 형태의 의미가 달라지는 것을 말하는데 좀 더 관찰자의 욕구와 집중력을 필요로 한다. 여기서의 관찰자 의식에 따른 형상과 배경은 불확실하다.



도2)토끼일까? 오리 일까?

시지각의 형상과 배경 구분에서 그 구분은 시지각적 요소들에 의해 시야의 다른 것들 보다 또렷한 것이 형상이 되고 나머지는 배경이 되지만 관찰자의 경험이나 취향에 따라, 또는 친숙하거나, 새롭거나, 낯설고 신기하게 느끼는 것에 따라서 먼저 선택하는 것이

형상이 될 수 있고 나머지는 배경이 될 수 있다. 그리고 형상이나 배경의 어느 한 부분에 위와 같은 요소에 따른 시선을 고정시킬 경우에 형상과 배경은 그 어느 한 부분 안에서 형상과 배경으로 구분될 수 있다. 즉 시점의 이동에 따라 형상과 배경이 변하게 된다.

루돌프 아른하임(1996)에 의하면 양성(positive)으로 보여지는 부분 ,즉 먼저보이는 부분이 형상, 즉 블록이 되고, 나머지 부분이 배경이 되는 오목이 된다고 하였다. 그러나 형상과 배경은 물리적으로 형상이 물체 속에 쑥 들어간 상태이거나 , 구멍(perforation)일 경우 오목한 부분과 구멍이 양성(positive) 형상의 특징

을 가지며 즉 먼저 보이고 ,이때 볼록한 부분이 배경이 되기도 되기도 한다. 또한 물체 속에 쑥 들어간 상태이거나 , 구멍(perforation)은 무형의 배경이다. 그리고 그 입체물 사이의 간격인 공간으로 취급되기도 한다.

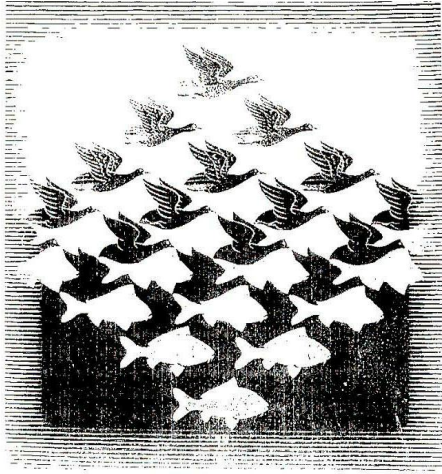
구멍은 안쪽에서 보건 바깥쪽에서 보건 텅 비어 있긴 하지만 그것은 공기의 덩어리로 채워져 있는 것처럼 보이기도 하는데 그렇게 보이는 것은 보여지는 것(시각)과 만져지는 것(촉각)의 차이가 뚜렷하기 때문이다. 구멍의 형상이나 루빈의 잔처럼 형상이 실제로 존재하지 않지만 형상으로 존재하고, 또 형상으로 존재하지만 실제로 느낄 수 없는 이러한 현상을 예술작품에서는 일루전(illusion)이라고 한다. 다시 말하면 예술작품에서의 일루전은 시지각의 불확실성이다.

예술가들은 이러한 일루전을 통해 르네상스시대에는 원근법을 이용해 평면인 2차원에 없는 3차원의 깊이를 주어 공간을 지각하게 했고 ,인상주의에서는 공기나 빛을 색의 변화로서 지각하게 했고, 입체파에서는 시간과 움직임을 다시점의 형태조립으로서 지각하게 했다. 이러한 3차원적인 일루전은 현대로 오면서 대상의 재현방법으로서 일루전이 아닌 표현대상으로서의 일루전 즉 화면자체를 구성하는 주제로도 보았다.

도3),<하늘과 바다>에서는 배경이 형상으로 형상이 배경으로 등가 되는 부분이 있다. 그 부분에서 반대로 물고기는 하늘로 새는 물 속으로 사라진다. 이러한 시점 이동에 의한 일루전을 통해 에서는 공간의 순환체계와,

새로운 공간을 암시한다. 도4)의 바자렐리의 그림 역시 두 인물이 동시

에 지각되기는 어렵다. 그것은 한 부분이 형상이 되면 다른 부분은 배경이 되기 때문이다. 작가는 그러한 일루전을 이용해 변덕스러운 연인관계를 표현하려 했다.



도3)에서, <하늘과 바다>, 1938년



도4)victor vasarely

그러면 여기서의 우리가 인식하는 실상과 허상이란 무엇인가? 단지 촉각적 확인을 통한 단순히 만져질 수 있는 실체를 실상이라고 한다면, 허상은 그 나머진 공간이다. 그러나 구체적인 형상을 실상이라 하고 추상을 허상이라고 하지는 않는다. 그것은 개인의 선택적인 상일 것이다. 그리고 실상이 실제공간에서 오감에 의해 지각되는 상이라면, 즉 현상이라면 허상은 매체에 의해 간접적으로 지각되는 상이다. 여기서 예술작품은 허상이라 볼 수 있겠다. 여기서의 예술작품은 특정감각이 나머지 감각을 보완함으로써 지각된다. 영화나 음악, 미술, 등을 생각해 보면 이해가 될 것이다. 또한 일정한 시간성을 유지한다. 반면 실상은 허상과 달리 직접적으로 오감에 의해 실제공간에서 지각되므로 시간에 의해 시시각각 변한다. 이렇게 실제공간의 실상이 다각적인 반면 허상인 미술의 경험은 시각적인 경험을 중심으로 이루어졌다. 본인은 미술의 시각적 경험을 좀더 광범위하게

인간의 실제 시간 속에서 접하는 신체(-심리적인 것을 포함한)의 경험으로 형성되는 상으로 보고, 이를 실상과 허상의 공간적 일루전으로 보이려 했다.

<표1> 실상과 허상

실상	허상
실체를 가지는(손으로 만져지는) 형태	그 나머지 공간-배경
눈으로 지각되는 모든 상	상상의 허구의 상
실제공간에서의 상-현상 오감에 의해 지각되는상	간접적으로 지각되는 상 특정감각이 나머지 감각을 보완 예)영화, 미술,음악
실제공간의 시간성으로 시시각각 변하는 상	일정한 시간성을 갖는 상
시각적 경험을 포함한 신체의 경험으로 형성되는 상-본인의 관점 가변적인 상=일루전→실상 허상	

또 작품에서의 실상과 허상은 시선의 움직임, 즉 시점의 이동에 따라 변하는 일루전의 경험이다. 따라서 시지각을 통해 본다는 것은 단순히 본다는 의미가 아니라 눈을 통해 지각대상이 우리 몸에 와 닿는 것이며, 반대로 우리 몸이 눈을 통해 다가가는 것이기 때문이다. 우리들은 시선이 미치는 범주 내에서만 보게 된다. 이 선택의 행위에 따라 우리가 보는 것은 우리가 이해할 수 있는 범위 안에 포함된다. 단 손에 닿을 수 있는 범위라고는 한정지을 수 없다. 우리의 시각은 항상 활발하게 움직이고 있고, 언제나 그 주변에 둥근 것이 자리하고 있는데 그것이 우리가 현실이라고 부르는 것이다.⁶⁾ 따라서 현대란 우리들의 시선이 멈추는 현실의 범위이며 우리가 이해 할 수 있는 범위이다. 그러므로 현대인의 불안정하고 공허한 심리적 표현으로 실상과 허상을 가지는 cutting 과 folding의 방법이 그러한 심리적 혼돈을 표현하는데 적절한 수단이 된다고 하겠다.

6) 존버거,[way of seeing],동문선,1990,p83

3. cutting(뚫기), folding(접기)

본인의 작업 방법은 이미지를 일부분 제외하고 칼로 도려내어 그것을 대칭으로 접는 작업이다. 평면재료를 찢거나 오려서 평면재가 가지고 있는 기존의 질서를 깨뜨리는 것은 기존 질서 밖에서 유입된 어떤 것이 또 하나의 질서를 만드는 진정한 새로운 것⁷⁾이라는 관점을 가진다. cutting과 folding의 방법은 그러한 관점과 함께 시지각적 일루전으로 실상(實像)과 허상(虛像)을 이용하고자 택했다. cutting과 folding의 방법은 평면과 입체를 구분 짓는 방법이다. 즉 cutting은 2차원 평면에 경계를 그어 구분하는 방법이고, folding은 본래 있던 곳에서 공간으로의 진입을 통해 구분하는 방법이다. 따라서 여기서는 그러한 cutting,과 folding의 방법이 어떠한 시각적 효과로 나타나는지 알아보겠다.

1) 실상과 허상, 존재와 부재

folding과 cutting은 물리적인 힘에 의해 구멍이미지와 접힌이미지를 만드는데 이러한 이미지는 어떠한 실체의 침입, 억압하는 외부의 힘의 작용을 구체적으로 보여준다. 따라서 folding과 cutting의 형태변화 과정의 의미와 현대인의 심리는 형성과정에서 같은 의미를 갖는다 하겠다. 현대인의 심리란 현대 사회가 주는 심리적 압박과 물질적 침입에 의해 형성된 구체적인 상(像)이라고 할 수 있기 때문이다. cutting에 의한 구멍 이미지는 실체가 틀을 뚫고 나간 것 같은 상실감과 실체의 꺾이기처럼 어떠한 존재의 부재로 인식된다. 그러나 구멍이미지는 구멍이미지를 에워싸는 배경으로 인해 시각적 존재감을 가진다. 또한 cutting에 의한 구멍이미지는 반대쪽에선 folding으로 인해 실체를 갖는 형상이 된다. 이는

7) 오근재 저, [입체조형과 새로운 공간], 미진사, p112

folding에 의해 이미지가 화면공간 내부에서 실제의 공간인 밖으로 이동되어 억압하는 어떠한 존재로부터 떠밀려 오거나 반대로 그것에서 이탈하려는 느낌도 준다. folding과 cutting에 의한 이미지들은 상호 대립적이면서 빛과 그림자처럼 종속된 역할을 하게 하고, 동시에 반복된 두 이미지가 대칭을 이루어 나비의 날개처럼 전체로서의 역할이 되기도 한다. 그 접혀진 모서리 속으로 형태와 공간이 생략된다. 따라서 접혀진 모서리는 보이지 않는 힘으로 밀어 내기도하고 빨아들이기도 하는 것이다. 이렇게 folding된 모서리는 대칭구조의 형상으로서 회전축처럼 이미지와 공간의 존재와 부재를 반복시킨다. 여기서 접힌이미지는 입체감으로 시각적 존재감을 가진다. 이렇게 folding 또는cutting의 형태변화는 보이지 않는 존재의 침입과 억압하는 힘으로 이미지와 공간의 실제적 가치를 보여준다. 들뢰즈는 형태의 변화에 가해지는 힘을 그의 저서 “감각의 논리”에서 보이지 않는 힘이라고 표현했다.

회화에서는 보이지 않는 힘을 보이도록 해야한다. 화가에게 이것은 형상들의 제1차 적인 기능이다. 프란시스 베이컨의 자화상을 위한 세 연구에서 이것은 마치 보이지 않는 힘이 전혀 예상치 않은 각도에서 머리를 후려치는 것과도 같다. 그러면 여기서 지워지고 쓸려진 얼굴 부분들은 새로운 의미를 갖는다. 그 까닭은 이 부분들이 (보이지 않는)힘이 두드러고 있는 지역을 표시하기 때문이다. 8)

본인의 작품에서는 cutting과 folding에 의해 보이지 않는 존재의 침입과 억압하는 힘이 실상과 허상을 새로운 의미로 존재하게 한다.

여기서의 의미란 이미지(像)의 문제이다. 즉 cutting과 folding된 이미지는 보는 이에게 실상(實像)과 허상(虛像)으로 보는 이의 관점에 따라 실상(實狀)과 허상(虛

8) 들뢰즈,하태완역,[감각의논리],민음사,1995,p91

想)으로 인식된다. 참고그림-2 에서 구멍이미지는 허상이지만 실상으로 보면 접힌 이미지를 구멍이미지의 그림자로 보면 ,구멍이미지는 실상이 된다. 즉 구멍 이미지는 어둠 속 실체가 된다. 그러나 그 반대로 인식될 수 있다. 접힌 이미지가 실상이 되면 구멍이미지는 허상이고 흔적이다. 즉 구멍이미지는 상실된 자아 또는 상실된 인간관계 등의 현대인의 공허한 허상을 나타내는 실상이다. 그리고 접힌이미지는 막연한 현실에서의 인간존재 가치의 실상을 나타내는 허상이다.

이렇게 cutting과 folding에 의한 형상은 시각적 인식에 따라 실상과 허상의 일루전을 준다. 따라서 folding과 cutting에 의한 하나의 형상은 반드시 한 표면 위에 놓여 있는 한계 지워진 부분이 아닌 것⁹⁾ 이므로 본인의 작품에서의 folding과 cutting에 의해 실상과 허상은 그 어느 하나로 규정될 수 없다.

2) 형상과 배경의 반전과 공간의 확장

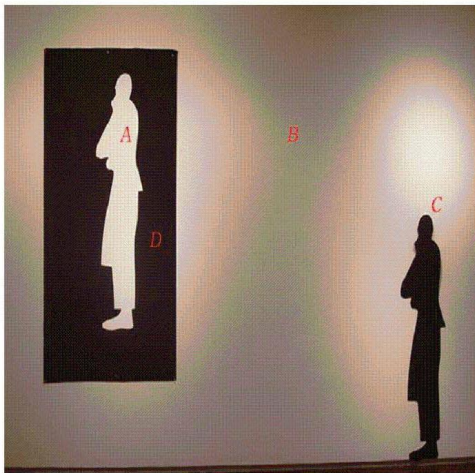
시지각의 형상과 배경의 구분에서 형상으로 구분되기 위해서는 외곽선을 지니지 않으면 안 된다. 때문에 대상을 보면 윤곽에 의해 형상과 배경을 구분하여 볼 수 있다. 일반적으로 면적이 넓거나 형태가 단순할 경우 형상으로 지각되기가 쉽지만 그렇지 않은 경우도 많다. 형상과 배경의 구분은 윤곽선이 선명해질수록 그 차이가 확연하게 드러나는데 이러한 구분은 형태를 비롯하여 명암차이에 주로 의존하기도 하지만 색의 차이 또한 중요한 요소로 작용한다.¹⁰⁾ 그러나 cutting(뚫기),과 folding(접기)에 의한 형상과 배경은 그 구분에서 이와는 차이가 있다. 먼저 cutting(뚫기),과 folding(접기)는 형태의 외곽을 숨기거나 삭제 시켜서 형상을 나타내는 형식이다. 본인에게 이러한 방법은 중요한 의미를 갖는다. cutting(뚫기),과 folding(접기)는 배경으로부터 명확하게 형태로 단절시킨다. 그러나 그 효

9) 루돌프 아르 하임[미술과 시지각],김춘일옮김,미진사,p243

10) [반복과 반전을 통한 시각적 체험연구]서울대학,윤주원2001,논문p34

과는 반전을 통해 새로운 형상과 배경을 드러내는 역할을 한다. 참고그림-1처럼 cutting에 의해 검정 틀 안에 이미지가 뚫려 실제의 전시장 벽이 드러나 형상의 역할을 한다. 시지각에서 형상이란 먼저 인식되는 것이고 배경은 그 배후에 펼쳐 있는 것인데 cutting에 의한 형상과 배경은 그러한 구분이 반전된다.

<표2> 참고그림-1에서의 형태와 배경



참고그림-1 A-구멍이미지, A,B-실제공간, C-접힌이미지(이동이미지), D-허구적 공간(화면틀)

형상	배경
A를 먼저 지각할때	나머지인B,C,D가
C를 먼저 지각할때	나머지인A,B,D 가
D에서A를 먼저 지각 할 때	D
B에서 A,C를 먼저 지각 할 때	B,D
D와C-작품	A와B-실제공간
A와B-실제공간	D와C-작품

참고 그림-1에서 먼저D의 A가 먼저 형상으로 지각되지만, 이때 A의 배경인 D도 C 때문에 형상으로 지각되기도 한다. 이때 거리를 두고 보면 C가 먼저 지각되고, A를 보면 D와C는 그 배후에 펼쳐있는 것으로 지각된다. 이렇게 표-2에서 보듯이 cutting에 의해 형상으로 A와 C가 먼저 지각되기도 하고, 배경으로 나중에 지각되기도 한다.

또 형상이란 밀도를 갖는 느낌이 드는 것인데 구멍은 실체를 갖지 않고, 배경에 의해 존재하는 형상이다. 즉 배경이 외곽선 역할을 한다. 이때 형상이 되는 구멍은 어떤 공기로 채워져 있는 듯이 묘하게 보이는데 그것은 공간을 조형(造

形)화 시켰기 때문이다. 즉 배경이 공간의 외곽선 역할을 하는 것이다. 따라서 cutting에 의한 형상은 시각적 인식에 따라 배경도 되고 형상도 된다. 이렇게 cutting에 의한 형상과 배경은 공간의 조형화로 실제공간에 일루전을 준다.

참고그림-2에서 folding(접기)에 의한 형상은 화면 밖으로 이동되어 양성으로 보이나 음성으로 인식되어 실제공간이 배경이 되게 한다. 또 folding(접기)에 의한 형상의 이동은 시선의 이동에 따라 형상과 배경을 음성에서 양성으로 또 그 반대로 바꾼다.



참고그림-2 길 50x60cm,2002

미술사가 뵈플린은 그림을 거울에 투영시킬 경우 외양도 바뀌고 의미도 상실된다고 보았다. 그림이 란 왼쪽에서 오른쪽으로 읽혀지기 때문에 이러한 문제가 나타나며 그림을 뒤집을 경우 그 읽는 순서도 바뀐다¹¹⁾고 했다 .

전통적인 판화 인쇄 역시 그러한 방향전환을 미리 예측한 작업이나 결과적으로 보여지는 것은 순서가 뒤바뀐 한쪽 면이다. 본인은 판화 작업을 하면서 이러한 문제에 많은 의문을 가졌었다. 따라서 cutting, folding을 통해 그러한 형상과 배경의 읽는 순서가 바뀌는 반전의 효과가 나타난다. 그 반전의 효과는 시선 방향에 따른 형태/ 배경의 반전, 음성/ 양성의 반전, 의미의 반전이다. folding에 의한 형상과 배경의 반전은 시점의 위치를 이동시켜 안으로 들어가던 인물이 밖으로 나온다던가, 그 반대가 되던가하는 상반된 방향 전환을 주어 그 의미가 달라진다. 또한 그 반전의 효과는 시선의 이동으로 이미지의 순환적 움직임을 보여주는데 이는 folding에 의한 형상이 대칭구조를 이루기 때문이다. 그것은 관찰자와 그림과의 관계나 그려진 대상과 관찰자의 관계에서 생겨나는 상상

11) 루돌프 아른하임 같은 책 p37

적인 결과로 빚어지는 것이 아니라 오히려 그림 속 형태 그 자체의 시각적 대립에 의해 생긴 긴장의 결과¹²⁾라고 한다. 이 folding에 의한 형상의 대칭구조는 실상/허상, 존재/부재, 음성/양성, 실체/허구, 형상/배경 등의 두 가지 면모가 긴밀하게 섞여있어 시각적 대립에 의한 긴장감을 유발시킨다. 즉 cutting, folding에 의한 시각적 대립의 형태를 통해 우리들이 보는 것과 알고 있는 것과의 관계는 항상 불안정하다¹³⁾는 것을 보여준다. 본인은 이와 같은 시각적 대립의 형태를 통하여 현대인의 불안정한 심리를 표현하고자했다.

형상과 배경의 심리학적인 문제인 그림의 틀은 물리적인 실제공간과 그림의 세계, 즉 허구적 공간 사이를 시각적으로 구별한다. 공간이란 배경이거나 형태이거나 평면적이거나 입체적 착시를 이루거나, 모호하거나 상충될 수 있는 2차원과 3차원의 영역¹⁴⁾이다. 19세기에는 그림 속의 내용을 표현세계로 벽면은 현실세계로 분리 강화 시켰으나 현대에 오면서 표현과 현실의 세계의 간격을 좁힘으로써

얕아지거나 없어졌다. 본인의 작품에서



참고그림 -3 untitled, 40x60cm, 2001

그림틀은 folding과 cutting으로 인

해 실제공간과 허구적 공간을 넘나드는 효과를 갖는다. 이러한 효과는 cutting된 틀이 실제공간과 공간사이의 간격으로 표현되 공간 사이의 문처럼 조각처럼 자리한다. 반대로 folding에 의해 평면인 접힌 이미지가 화면 안에서 밖으로 향하게 하기 때문에 화면을 둘러싸는

12) 루돌프 아른하임[미술과 시지각

]p137

13) 존버거,[way of seeing],동문선,1990

14) wucius wong[디자인과 형태론],최길렬옮김,도서출판국제,1994,p127

외부 공간까지 화면의 공간으로 끌어들인다. 이렇게 여기서의 현실세계는 오히려 표현세계의 안으로 들어와 공간의 조형화로 형상과 배경이 된다. cutting은 형상을 도려냄으로 해서 그리고 folding은 자리바꿈을 통해 실제공간이 허구적 공간으로, 허구적 공간이 실제공간으로 확장되도록 한다. 즉 참고그림-3처럼 전시장의 벽이나 공간은 하나의 그림이 되고, 그림의 일루전을 화면 밖까지 확장시키는 것이다.

folding에 의해 실제 공간으로 나간 접힌 이미지의 형상에 따라 실제공간은 제한된 허구적 공간의 의미를 가진다. 즉 그 공간을 허구화시킨다. 또 접힌 이미지가 실제 공간에 조각처럼 존재함으로써 관람자와 같은 공간을 공유한다.

또 folding은 화면의 겉에서 안으로 또는 안에서 겉으로 형상과 배경 사이의 깊이(심도)의 확장을 보여준다. 화면 틀 밖이 아닌 화면 안에서의 folding은 접힌 이미지가 배경과 겹쳐짐으로 인해서 심도가 증대되는데 이는 서로 겹쳐진 가려진 모습을 생각하고 뚜렷한 형상을 찾게 되면서 깊이 감이 생긴다. 이 형상과 배경의 겹침에서 절대적인 공간과 형상은 찾아볼 수 없다. 즉 형상은 배경으로 배경은 다시 형상으로 확장되는 깊이를 갖는다. 이러한 공간의 확장은 실제공간과 허구적 공간의 시각적 인식에 따른 구분이 모호해지며, 그 안의 형상 또한 실상과 허상의 구분이 불분명해진다.

이렇게 본인의 작품에서 folding과 cutting은 기존 질서(- 화면 안의 형태와 배경, 공간)를 밖에서 유입된 어떤 것 (공간- 보이지 않는 힘)이 또 하나의 새로운 질서를 만든다.

4. 작품 분석



【작품1】 .untitled, 40x60cm, cutting& folding, 2001.

【작품-1】 이 작품에서 보여지는 낚시하는 인물의 실루엣과 단색의 배경은 본인의 개인적인 체험인 동시에 현대사회를 살아가는 현대인의 불확실성에서 오는 공허함의 형상화로 cutting을 이용해 상징적인 형상이 주는 촉각적 질감의 공허함이 시각적인 감각의 형태로 구체화되도록 표현해 보고자했다. 그러나 여기서 보여지는 형태가 어느 것이 실상이고 허상인지는 관람자의 선택이다. 즉 규정되어 있지 않고 불안정하다.

또한 구체적 형상이 아닌 상징적인 실루엣의 인물형상으로만 나타낸 것은 무엇인지 뚜렷한 정의를 내리지 못하는 현실생활의 불확실함과 불안감에 대한 관심에서였다. 자신이 느끼고 있는 것이 과연 무엇인지 대해서 뚜렷한 정의를 내리지 못하는 상태인 공허함은 ‘참을 수 없는 존재의 가벼움’ 같은 상실감이다. 이러한 상실감을 cutting이라는 기법으로 만들어진 구멍의 형태와 단순한 배경으로 표현하였다.

작품1에서는 시간 속에 조용히 자신을 흘러가게 두는 것처럼 보이는 단순한 인물의 실루엣과 낚시대와 드리움은 인물과 공간을 단지 짐작만 하게 했다. 낚시대를 드리우듯이 현실에서 살아가고 있지만 우리가 있는 곳이 어딘지 그 목적이 무엇인지 명확하지 않을 때가 있다. 그러한 규정되지 않는 인물과 공간의 혼돈을 cutting과 folding의 표현방법을 통해 역설적으로 보여주려 했다. cutting과 folding의 방법은 인물과 배경의 반전을 일으켜 의도적인 표현 뿐 아니라 착시현상으로 오는 실상과 허상의 일루전도 담아낼 수 있었다. 이 작품에서 cutting과 folding을 사용한 이미지의 공간 탈피는 현실로부터의 이탈이기도 하고, 현실에서의 허상이기도 하다. 즉 그림 속 인물을 실제의 공간으로 내보냄으로써 실제공간이 인물이 존재하는 강이나 바다와 같은 막연한 공간이 되게 했고, 인물의 형상이 뚫려 ‘낚시를 했던 사람’ 즉 제한된 현실의 공간의 흔적처럼 허상의 존재로 상징하기도 했다. 또한 화면들을 전시장 벽끝에 배치해 관람자가 인물의 낚시대

끝을 향해 물고기처럼 고개를 들도록 해 실제공간이 상상의 공간으로 지각하게 했다. 이렇게 화면의 틀은 제한된 현실 공간의 상징으로 보고자 했지만, 달리 보면 내가 존재하게 하는 실상(實狀)이다. 또한 구멍이미지인물은 현실에서의 우리의 허상(虛像)을 상징하지만, 제한된 현실에 존재하는 실상(實像)을 의미한다.

그림 속의 인물과 실제 공간의 인물, 그리고 실제공간과 허구적 공간이 어느 것이 실상이고 허상인가 하는 불명확한 공허함에 의문을 던지는 것이다.



【작품 2】 닫히지 않는 문, 가변크기(약7m), 2002

【작품 2】 닫히지 않는 문

현대인은 불안정한 일상에서 일탈을 꿈꾼다. 이 작품은 이러한 일탈의 욕망에서 오는 실상과 허상의 혼돈을 표현하려 했다. 인물의 포즈가 한발을 내딛고 있는 형상은 어두운 현실을 벗어나 편안함과 여유가 있는 그 어떤 곳을 향한 발걸음으로 현실에서 갈등하는 모습을 형상화한 것이다. cutting과 folding을 통해 일탈을 꿈 꿀 때처럼 작품에서의 인물이미지가 folding을 통해 안에서 밖으로 향하도록 했다. 따라서 인물이미지가 틀 밖의 아웃사이더(outsider) 같아 보이기도 하고, 검정색을 띄고있어 그림자처럼 보이도록 했다. 또 형상이 획일적이고 반복되어 균중 같기도 해 반복되는 일상의 느낌도 주려고 했다.

현실과 일탈을 병풍의 형태를 갖는 틀로써 공간의 깊이를 반전시켜 일상이 허상으로, 일탈이 실상으로, 다시 일상이 실상으로 인식되도록 했다. 또한 cutting과 folding을 통한 이미지가 병풍의 형태를 갖는 틀로 인해 구멍이미지가 접힌이미지와 마주하기도 하고 등지기도 해서 현실과 일탈의 욕망이 서로 섞여 있음을 보여주려 했다. 실제(전시)공간을 가르는 긴 형태의 틀은 그러한 반복과 반전의 스토리 같효과를 준다. 그리고 틀이 있는 공간과 전시장 바닥을 구분하기 위해 틀 바닥에 철판을 깔아 전시장의 나무바닥과 구분되는 인공적인 느낌을 주도록 했다. 여기서 인물 이미지는 folding을 통해 밖을 향하지만 또한 다른 한발은 떼지 못하게 해 인물이 틀과 실제 공간사이에 존재하는 것처럼 보이도록 의도했다. 이러한 효과는 실제공간이 실제로 존재하는 허구의 공간으로 느끼도록 효과를 주었다.

병풍형태의 한 코너(모서리)를 한 단위로 보면 접힌 축을 중심으로 한쪽에선 틀에서 인물이 나오고 다른 쪽에선 틀 안으로 뚫고 들어가는 것 같은 효과를 준다. 따라서 이러한 효과는 보는 이에 따라 틀의 안과 밖이 현실인지 일탈의 공간

인지 다르게 된다. 또한 이미지도 실상인지 허상인지 다르게 볼 수 있게 된다. 여기서의 이러한 틀의 형태는 구멍 사이로 다른 이미지들의 형태도 겹쳐져 인물의 움직임이 동시적인 효과를 준다. 또 전시장바닥에 낮게 작품을 설치해 우리의 몸을 낮추게 하거나, 우리의 발끝에 걸리기도 하면서 작품을 좀더 의식할 수 있도록 했다. 따라서 이 작품은 이미지와 공간이 cutting과 folding을 통해 그 실상과 허상이 일탈을 꿈꾸는 이미지와 현실의 가치로 번갈아 의미를 갖게 된다. 즉 현실의 실상/허상, 일탈의 실상/ 허상이 넘나드는 닫히지 않는 문을 의미한 것이다.

그러나 관람자의 관점에 따라 이상을 향해 즉 목표를 향해 달려가는 현대인의 허상으로 볼 수도 있고, 틀과 이미지를 현대인의 공허한 껍데기인 실상으로 볼 수도 있다.



【작품 3】 untitled, 80x60cm, cutting& folding, 2002.

【작품 3】 현대사회의 인간관계에서 적대감과 긴장감이란 피할 수 없는 현실이다. 그러나 그러한 경쟁을 위해 우리는 자신에게까지 칼을 휘두르는 아이러니를 갖는다. 타인에게 지지 않기 위해 필요 이상으로 자신을 치장하거나 혹사시킨다. 이 작품은 이러한 자신의 내면적인 욕망의 표현으로 과장된 외모의 투사와 무기를 휘두르는 포즈를 통해 표현하고자했다. 화면의 흑과 백은 그러한 경쟁심과 적대감의 상징으로 쓰여졌다.

다른 작품과 달리 내면의 심도 표현으로 작품 안에서 이미지가 층을 이루게 했다. 다른 사람과의 경쟁으로 인한 내면의 소외감이나 열등감을 내면을 향한 적대감으로 표현해 현실에서의 진정한 자아의 가치를 상실해 가는 심리를 형상화하려했다. 또 cutting과 folding를 통해 이미지가 서로 마주보게 하여 경쟁심, 이기심으로 인한 자신의 진정한 내면과의 분리를 표현하고, 흑과 백의 화면분할로 인해 두 이미지가 서로의 반영이미지처럼 보이도록 했다.

반투명한 재료의 선택은 외적인 심리가 아닌 내적인 심리의 반복적인 형태의 움직임 보여 주기 위함이었다. 그로 인해 겹쳐지는 형상과 배경이 흐릿하게 보이고, 반복적 이미지의 위치의 차이가 흔들리는 듯한 움직임을 주어 더욱 그 구분이 모호해 지도록 해 자아상실감과 욕망의 불분명한 근원을 표현하려 했다.

또한 구멍이미지와 접힌이미지는 원래는 하나였으나 적대감과 경쟁심으로 분리된 불분명해진 자아의 정체성으로 명암의 대비와 음성과 양성의 반전으로 인해 더욱 이미지들의 실상/ 허상의 구분이 불분명 하게 되었다. 이렇게 진정한 자아에 대한 의문과 그것을 바로 보려는 노력은 작품에서 처럼 눈을 똑바로 뜨고 있어도 두 이미지는 흐릿하게 보이듯이 현실에서도 쉽지 않다.



【작품 4】 화가, 95x200cm, cutting, 2002.

【작품 4】 화가

본인은 그림이라는 것이 자신에게 끝없이 의문을 가지는 작업이라고 생각한다. 그러므로 본인에게 그림은 하나의 현실이다. 따라서 과연 그림에 내가 있을까? 와 그것이 나일까? 하는 물음을 할 수밖에 없다. 이 작품은 그러한 물음의 연속을 형상화 하고자 했다.

검정 틀 속에 생각하는 화가의 실루엣을 넣어 그림의 안과 밖의 화가가 어느 것이 실상인지 허상인지의 의문을 가지도록 했다. 또한 다른 작품과 달리 화가의 형상을 대칭으로 두지 않고 같은 방향으로 보게 해 이미지가 화가와 그림으로 느껴지도록 했다. 또 전시장의 흰 벽을 이용해 검정 색의 틀과 이미지가 명암의 대비로 형상과 배경이 더욱 반전되 보이도록 했다. 그리고 압축 스폰지 재료를 사용해 조명을 반사하지 않아 검정 틀과 이미지가 더욱 깊이를 가져 평면의 벽이 공간감이 들도록 했다.

작품의 이미지가 생각하는 화가의 실루엣이지만 단순한 형상으로 인해 구멍이 이미지가 그러한 실루엣으로 보이지 않고 추상적으로 보일 수도 있다. 그것은 틀을 형상으로 먼저 지각할 때 일어나는데 바깥의 이미지도 마찬가지이다. 그러나 두 이미지가 동시에 그리고 위치에 차이를 두어 배치해 그림과 화가라는 짐작은 곧 할 수 있게 했다.

또한 cutting한 이미지를 전시장 벽에 배치하고, 크기도 실제 사람의 키와 비슷하도록 제작해 관람자가 이미지와 같이 그림을 감상하는 공감을 얻어 화가의 공간 속에 관람자가 존재하는 듯한 일루전의 효과를 보았다. 실제 전시장에서 관람자들이 이미지와 같은 포즈를 취하고 사진촬영을 희망했다. 여기서 관람자가 있는 실제 공간에서 화가이미지는 허상으로 인식되지만, 관람자에겐 같이 그림을 보는 실상으로 느낀다는 효과를 볼 수 있다.

또 거리를 두고 작품을 볼 때 전시장 벽이 실제공간이 아닌 화가 이미지가 있

는 허구적 공간이 되어 실제공간의 관람자를 허구적 공간으로 끌어들이고 ,반대로 실제공간에 허구의 이미지가 존재하는 듯한 반전으로 인해 그림 속의 나와 밖의 내가 어느 것이 실상인지에 대해 혼돈을 일으키려고 의도한 것이다.



【작품 5】 untitled, 80x60cm, cutting folding, 2002

【작품 5】 본인은 학교를 다니고 그림을 그리면서 그림을 그리는 것이 나 혼자만의 표현세계를 만드는 것이지만 이것 역시 치열한 경쟁이 따르고 그에 발맞추어 그 대열에 매번 뛰어 들 것인지에 대해 고민하게 되었다. 치열한 현실을 받버둥치며 벗어나려는 나와 끝임 없이 현실에 뛰어 드는 나로 인해 무엇인가 하나로 규정되지 않는 불안감을 표현하려 한 것이다. 작품의 다이버의 구멍이미지와 접힌이미지는 그러한 나의 불안함을 형상화 한 것이다.

반투명한 재료의 사용으로 인해 구멍이미지와 접힌이미지는 어긋나고 서로 겹쳐져 뚜렷한 형상이 잘 드러나지 않도록 했다.

또한 접히는 부분을 사선으로 접어 화면의 흰 부분이 현실에서의 어떠한 장애물처럼 느껴지도록 했다. 이러한 화면의 면 분할로 인해 생긴 공간감이 현실과 내면과의 틈을 표현하려 한 것이다. 또cutting과 folding에 의해 작품의 푸른 부분이 현실로, 또는 흰 부분이 현실로 인식 될 수 있다. 이렇게 현실과 내면의 일루전은 시각에 혼돈을 주기 위해 의도되었는데, 형상과 공간의 구분이 명확하지 않음으로써 관람자가 더욱더 그림가까이 다가서게 되리라는 기대도 함께 했다.

cutting과folding 을 통한 표현방법을 통해 형상의 반전과 반복, 좌우 상하 움직임이 일루전 뿐만이 아닌 색으로 채도와 명도의 차이를 통해 반전 효과를 극대화시키고자 푸른색과 반투명한 색을 이용해 반복되는 형상의 깊이에 따라 색의 명암이 달라져 공간의 깊이를 주고자 했다.

Ⅲ. 결 론

일상에서의 위기의식과 가치 상실의 불안감에서 오는 혼돈과 그러한 심리를 갖게 하는 근원인 현대사회와 현대인의 모습은 본인에게 무엇이 실상이고 허상인가 하는 근원적인 물음을 갖게 하였다.

본인은 이러한 가치혼돈을 cutting(뚫기)과 folding(접기)이라는 조형적 행위를 통한 반전에 대입해 표현함으로써 그 혼돈 된 가치의 실상과 허상의 모습을 드러내고자 했다. 이러한 표현과정을 통해 시지각적으로 인식되는 실상과 허상이 어떠한 효과를 가지며 그 이론적 근거와 현대인의 심리표현의 효과에 관하여 연구해 보았다.

이러한 본 내용의 연구로 실상과 허상으로 표현된 현대인의 심리는 현대사회와 구조의 특징들을 알아봄으로써 현대사회가 지나친 사회적응 강조와 물질적 가치중심으로 인해 인간의 가치혼돈과 위기의식에서 오는 불안함과 공허함을 알 수 있었다. 이러한 따라서 그 삶이란 현실의 삶에 몰두 하지만 현실을 망각하는 허구적 존재임을 인식할 수 있었다. 이러한 우리의 현실세계를 알아 가는 지각(知覺) 중에서 시감각을 매체로 하는 시지각의 중요성과 시지각의 한계인 일루전의 시각 예술가들의 그 유용성을 통해 실상과 허상의 시지각적 인식이 혼돈일 가능성을 보여주었다. 또한 여기서 본인의 cutting과 folding을 통한 표현방법이 실상과 허상으로서 일루전을 가지는 이론적 근거로서 도움이 되었다.

현대인의 심리 표현 방법으로서의 cutting과 folding의 역설적인 표현방법이 시지각적 이론의 근거를 통해 형상/ 배경의 반전, 실상/ 허상의 반전, 의미의 반전, 공간의 확장 등의 효과로써 다양한 의미의 실상과 허상으로 전이됨을 재확인 할

수 있었다.

그러한 의미에서 cutting과 folding을 통한 표현방법이 현대인의 불안정하고 공허한 심리를 표현하기에 적절한 방법이었다는 판단이 설 수 있었다.

그러나 cutting과 folding을 통한 표현방법이 형상의 구체화에 한계가 있으며, 또 표현소재로 주로 쓰인 플라스틱 시트가 색감의 한계를 갖고 있어 주제에 따른 좀더 금속처럼 무겁거나 또는 부드러운 소재들의 적절한 소재선택의 적극적인 필요성을 느꼈다. 그리고 현대인의 심리라는 주제가 좀더 구체적으로 표현될 수 있는 내용의 필요성을 느꼈다.

원문누락

참 고 문 헌

루돌프아른하임[시각적 사고], 김정도 옮김, 이화문고,

존버거,[way of seeing], 동문선, 1990

Rollo may,[자아를 잃어버린 현대인],백상창 역, 문예출판사,1944,

오근재 저,[입체조형과 새로운 공간], 미진사

wucius wong[디자인과 형태론], 최길렬 옮김, 도서출판국제,1994

루돌프 아른 하임[미술과 시지각], 김춘일 옮김, 미진사

ABSTRACT

"Perceptual cognition of reality and virtual image
& expression of modern people's mental state"

- centering around my work -

Lee, mi kyoung
Majorin Printmaking
Dept.of Enviromental Arts
Graduate school of Plastic Arts
Sungshin Women's University

This thesis, presented to obtain my masters degree, is based on the content I wanted to express during the development process of my works created between the year 2001 and 2002, and its making process.

People of the modern era are losing their ego due to relationships based on material and excessive homogeneity caused by materialism, and strong compulsion in adapting to the society. Furthermore, strong competitive spirit caused by selfishness even generates hostility between people. These factors make our life futile and enervated, and lead to a purposefully meaningless and unsecure life. Unsecure life in this world creates confusion in value and a sense of crisis.

I personally have experienced this unstable state of mind, and recognized the confusion in value and sense of crisis as a state of chaos between reality and un-reality.

As a mean to visually express this sense of unstable mind, I used "cutting" and "folding" to express reality and un-reality, and thus to visually and spatially represent the modern people's state of mind.

In this thesis, I have examined the perception of the outer world through vision, among other ways of perceiving the world, in order to analyze works based on this similar subject. Based on rational ground of perception, I scoped on objects and characteristics that visually confuse people.

The relevancy that visually perceived confusion between reality and un-reality represents the modern people's state of mind was analyzed in comparison with the usefulness of "illusion" of visual artists.

As a way of expressing the modern people's state of mind, the inversion of shape/background, existence/absence, and space represented through cutting and folding suggest that the repetitive visual reorganization of reality and un-reality is relevant to the basis of tension and insecurity undefined neither as reality nor un-reality.

Eventually, this thesis gave me a chance to look back at my method of expression, and has its meaning in that, it acted as a new powerful motive in propelling my future artistic activity.