



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](#)

한 만 영 교수지도
석사학위 청구논문

예술가의 몽상을 통한 자아탐구

- 본인 작품을 중심으로 -

2011

성신여자대학교 대학원

서양화과

박 성 환

예술가의 몽상을 통한 자아탐구

- 본인 작품을 중심으로 -

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2010년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

박 성 환

인 준 서

박성환의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2007년부터 2010년까지 진행한 ‘love sexual[환상통]’이라는 주제속의 작품들을 중심으로 현실과 비현실의 간극에서 생기는 혼란들을 몽상을 통하여 도피처를 찾고 치유하는 인간의 내면을 담고 있다.

즉 ‘love sexual’[환상통]이라는 용어는 애정을 갖고 있는 모든 관계를 의미하며 환상통은 의학적 용어로서 어떤 특정한 사고 후, 그 부위가 완치되었거나 절단하였음에도 불구하고 그것이 계속 되는 것처럼 아픔을 느끼는 신경병증 통증을 말하고 있다.

따라서 본인의 작품은 사회의 구성원으로서 현실을 살아가는 현대인 고립된 삶, 욕망, 외부로 오는 상처의 내면적 모습들을 은유적으로 표현하여 인간의 불안한 심리상태를 드러내고자 하였다.

본인은 이처럼 정체성을 찾아 자아를 탐구하면서 형성된 모든 인간관계를 연애와도 같은 무의식적 이익관계라 보며 복잡한 사회와 타인과의 관계에서 억압되었던 내재화된 욕망과 상호작용의 과정에서 생겨난 유기적 이미지들로 환상을 불러들여 의식적 세계인 몽상을 통하여 자아를 표현해 나아가고 있다. 그리하여 시대적 풍경속의 사회와 타인의 모습에 의문을 갖고 자아를 탐구해가며 어떻게 회화로서 나타내고 소통할 것인가의 생각이 작품을 진행하는 동기가 되었다.

그러므로 어떤 방법으로 자아의 세계를 표현하며 사회와 맺는 모든 인간관계 속의 Mask(가면)를 심리적으로 분석하고 상호작용의 과정에서 생기는 비현실의 세계를 어떻게 표현하는지를 다른 예술가들과 함께 비교해보며 본인이 추구하는 방향과 표현방식을 서술하여 작품의 내용적 전개와 분석, 형태적 구성요소를 논하고자 하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 내용적 전개와 분석	4
1) 예술가의 몽상을 통한 자아탐구	4
2) Mask(가면)	6
(1) Mask의 탄생	6
(2) 심리학적 Mask 페르소나	7
(3) 몽상적 Mask를 통하여 나타난 이상세계	9
3) 관련 작가 탐구	11
(1) 헨리다거	12
(2) 필립 거스틴	14
2. 작품의 형태적 구성요소	15
1) 기억의 소재	15
2) 상상력을 통한 은유적 신체이미지	17
3) 기하학적 삼각형	19
3. 작품분석	21
III. 결론	36

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품1] Untitled, 130x162cm, acrylic on paper, 2007	27
[작품2] Triangle Island(Sun in the mirror ball), 130x162cm, acrylic on canvas, 2008	28
[작품3] Make a sable V, 181x25.9cm, acrylic on canvas, 2009	29
[작품4] Make a sable IV, 181x25.9cm, acrylic on canvas, 2009	30
[작품5] Make a sable II, 90.9x90.9cm, acrylic on canvas, 2010	31
[작품6] Make a sable I, 193.9x193.9cm, acrylic on canvas, 2010	32
[작품7] Triangle Island I, 161x130.3cm, acrylic on canvas, 2008	33
[작품8] Triangle Island I, 161x130.3cm, acrylic on canvas, 2009	34
[작품9] Triangle Island III, 145.5x112cm, acrylic on canvas, 2009	35

도판 목차

[도판1] 헨리 다거(Henry Darger), <106 제니리치에서, 폭풍우와 같이 몰아치는 허리케인에 맞서, 피난처를 향해 필사적으로 달린다. 비가 몰려와 소녀들을 때린다.> 종이에 혼합매체, 1892-1973

[도판2] 살바도르 달리(Salvados Domingo Felipe), Meditative rose, oil on canvas, 1958

[도판3] 필립 거스틴(Philippe Guston), Fainting, Smoking, Eating, oil on canvas, 1973

[도판4] 헨리 다거(Henry Darger), <106제니리치에서, 폭풍우와같이 몰아치는 허리케인에 맞서, 피난처를 향해 필사적으로 달린다. 비가 몰려와 소녀들을 때린다.>, 1892-1973

[도판5] 에바 헤세(Eva Hesse), <Untitled>, Oil on canvas, 1964-1965

[도판6] 만 레이(Man Ray), <해부학>, 1930

[도판7] 제프 쿤스(Jeff Koons), 위에 있는 제프(더러움), 1991

I. 서 론

현대인은 유희의 도시에 살고 있다. 급속한 사회적 변화를 겪으며, 대량생산과 넘쳐나는 물질만능주의와 이미지 범람 속 세상은 유희의 형태를 갖게 되었다.

그러한 변화된 삶에서 현대인은 짧은 관계의 만남을 자주 경험하면서 무의식적 이익관계를 형성하여 내적으로 채워지지 않는 상실감과 공허함, 또는 도덕적, 사회적 가치로부터 상처받지 않기 위한 스스로의 가면(mask)을 가지게 되었다. 그렇게 타인에게서 자신을 보호하며 타자를 인식하게 되며, 외부로부터의 억압된 욕구의 탈피를 위해 가면을 쓰고 정신적 안정을 도모하게 되는 것이다.

본인의 작업에서 그것을 남성, 여성 또는 미성숙한 자아의 형성과 소통의 과정 속에서 생기는 연상 작용된 상상의 이미지로 보여주고자 했다. 실존과 고뇌의 관계에서 본 가면은, 나르시시즘적인 현대인의 대면이자 관점의 차이로 생긴 타인과의 상호소통을 말하기도 한다. 복잡한 일상은 어린 시절을 그리워하고 동심으로의 회귀를 꿈꾸게 하며 성인이 되면서 배우게 되는 관념과 지식습득을 통해 겪은 사회의 불안함은 모든 이데올로기와 일상에서 탈피하고자 욕구를 가지게 하였다.

본인은 이러한 현상을 어떻게 회화로써 시각화하고 소통할 것인가에 대한 생각이 본 논문의 연구 동기가 되었다.

본인의 그러한 성향은 보편적인 예술가들의 욕구로 포스트모더니즘 이후 동시대미술에 나타난 두드러진 현상이다. 집단적인 유토피아에 대한 불신이 나, 중심의 해체에 따른 거창한 주제들에 대한 회의 그리고 모든 이데올로기

가 궁극적으로는 개인의 행복 추구권에 부합하지 못했다는 반성은 결국 나의 꿈과 나의 이상, 나의 이야기가 나의 만족에 대한 관심으로 표현의 축이 옮겨오는 계기가 되었던 것이다.¹⁾

그러한 특징은 기성관념으로 부터 자유로워지고자 했던 아르 브뤼트(Art Brut)²⁾ 예술가 헨리다거와 물질의 상상력을 통한 현실에서 자유를 꿈꿨던 살바도르 달리의 작품에서 발견할 수 있다. 그들은 현실에서 벗어나고자 했고, 어린아이의 동화적 심상을 용인하거나 자신의 세계를 구축하며 자아의 진실을 탐구하는 예술을 하고자 했다.

본인은 그 정신에 동의하며 당시에는 유행을 거스르는 예술 양식이었지만 세대를 넘나들며 영향을 미치는 예술가 또는 동시대에도 감성적 동의를 얻어 영원한 예술가로 남아있는 많은 예술가들을 보면서 우리가 잇고 사는 것, 너무나 당연시 되어 새롭게 느껴 볼 수 없었던 것, 복잡한 현실을 잇고 로 맨틱한 이상세계를 꿈꿀 수 있는 환상을 제시해 주고 싶었다.

순수했던 어린 시절의 동화적 심상으로 현실을 바라보며 본론 1장에서는 작품의 내용적 전개와 분석을 크게 세 가지로 나누어 첫 번째는, 예술가의 자아탐구와 몽상에 대하여 서술하며 두 번째는, 사회 공동체 안에서 자아가 성장하면서 만들어지는 Mask(가면)에 대하여 분석하고 마스크의 탄생을 시작으로 심리적 마스크와 본인의 작품에서 마스크를 통하여 꿈꾸는 이상세계에 대해 서술하고자 하였다.

세 번째는, 본인작품과 관련된 작가를 비교하며 살펴보고자 하였다.

본론2장에서는 2007년부터 2010년까지 ‘love sexual[환상통]’ 연작으로

1) 고충환, 무서운 깊이와 아름다운 표면, 랜덤하우스중앙, 2006, p.2

2) 장 뒤뷔페, 아르 브뤼트 컬렉션 카탈로그, 1959년

*아르 뷔뤼트(Art Brut)는 가공되지 않은, 순수 그대로의 예술이라는 뜻의 프랑스 어다.

진행했던 소재적측면의 오브제에 대하여 알아가며, 소재를 통해 연상 작용되었던 은유적 신체이미지가 어떻게 표현 되는지를 서술하였고, 기하학적 삼각형을 통한 형태적 구성요소를 분석하며 작품에 대하여 설명하고자 하였다.

본 연구를 바탕으로 본인의 자아를 탐구하고 현실 속에 이상세계를 꿈꾸는 삶의 가치를 다시금 생각하며, 이를 환기 시킬 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

II. 본 론

1. 작업의 내용적 전개와 분석

1) 예술가의 몽상을 통한 자아탐구

예술가는 자아에 대한 진실을 탐구하며 정체성에 대한 관심을 갖게 되는데 그 이유는 사회적 활동으로 인해 습득한 개인의 경험이 자아와 관련되어 인식되고 조직되어 상징화되면서 나타나는 내면표현의 활동이기 때문이다. 그러므로 자신을 어떻게 느끼고 세상에 존재하며 무엇으로 지각하고 있는가는 인간의 예술표현의 원동력으로 작용한다.

자아라는 개념은 인간이 자기 자신을 알아가는 기본적인 욕구에서 비롯하여, 제임스 윌리엄[William James: 1842-1910]에 의해 도입되었다. 자아는 두 가지 측면이 있는데 하나는 우리자신에 대한 사고 대상인 “나(ME)”와 다른 하나는 은유하는 “나(I)”로 실제로는 하지 않는 것, 이런 저런 일을 상상할 수 있는 생각하는 ‘나(I)’이다. 자아는 우리가 지니고 있는 자신에 대한 인식이며 서서히 외부적 요인에 의해 성장하며 변화되어 간다.

그렇게 자아는 나를 인식하고 사회와의 관계의 불안 심리는 합리주의에 대한 반대급부로 순수함으로 돌아가려는 의지를 보이며, 현실과 비현실의 경계에서 자아는 자신의 존재를 인식하며 ‘나’(I)를 알아가게 된다.

데카르트[Ren Descartes, 1596-1650]의 “나는 사유한다. 그러므로 나는 존재한다.” 그 명제처럼 마음과 육체는 독립적인 세계임을 말해주며 자아를

의식의 중점에 두어 현재의 자신을 인식했었다.

즉 자아는 외계와의 불확실한 관계 속에 끊임 없이 ‘나’를 찾아 나서며, 그 모든 경험은 삶과 함께 하고 있는데, 바꿔 말해서 산다는 것은 경험하고 있고, 경험은 바로 조형 활동의 한 부분으로 존재하고 있다.³⁾ 이렇듯 진정한 예술은 설명이 필요 없는 진실을 탐구하여 찾으려는 인간의 삶을 보여주는 것이다.

예술가들은 자아를 탐구하고 현실과 비현실의 사이에서의 몽상을 통해 세상의 부조리함과 사회적 이데올로기로부터 벗어나는 비현실적 미래 방향을 제시하였다.

가스통 바슐라드[Gaston Bachelard 1884~1962]는 몽상을 깨어있으면서 꾸는꿈(rêve éveillé), 영어로는 Day Dream, 즉 낮에 꾸는 꿈이라고 말한다. 바슐라드에 의하면 밤에 꾸는 꿈과 몽상사이에는 근본적인 차이가 있다고 말하며, 밤에 꾸는 꿈의 주체는 자신의 잃어버린 어둠인데 비하여, 몽상은 꾸는 주체 즉 자아의 중심에 있고, 생각하는 주체로서의 자신을 유지한다고 말한다.⁴⁾ 따라서 세계의 현실도피를 위해 몽상을 하지만 현실의 뿌리위에 성립되며 완전한 무의식 상태가 아니라는 점에서 인간의 독특한 정신활동이라고 말하고 있다.

이렇듯 예술가들은 몽상이라는 독특한 활동을 통해 자아를 표출하며 사회와의 관계를 이룬다.

본인은 이처럼 몽상의 방법을 통해 자아를 탐구하고 표현해 나가며 사회의 공동체 속에 만들어진 얼굴의 Mask(가면)적 역할을 심리적으로 어떻게 정의하는지를 Mask의 탄생과 함께 연구하고자 한다. 본인의 작품 속에서 Mask를 통하여 나타내고자 하는 것이 무엇인지 서술하며, 더 나아가 욕망으

3) 김정, 『아동의 미술교육연구』, 창시자, 1991, p.45

4) 홍명희, 『상상력과 가스통 바슐라드』, 살림, 2005, p.43

로의 관계 속에 생긴 자기 방어적인 Mask를 통하여 꿈꾸는 이상세계를 알아가고자 한다.

2) Mask(가면)

(1) Mask(가면)의 탄생

Mask(가면)은 얼굴을 가려 변장을 하거나 얼굴을 보호하기 위하여 쓰는 조형물이다. 넓은 뜻으로는 방독, 방한용 마스크에서부터 야구, 펜싱, 검도 등의 방호용까지도 포함되었으나, 대개의 경우는 좁은 뜻의 변장, 화신을 목적으로 하는 토속적 또는 연극가면을 말하는 사전적 의미를 가지고 있지만, Mask의 탄생은 종교적 이유에서 비롯되었다.

올멕인, 아스텍인, 마야인, 인디언 등에게 가면을 조각하는 것은 신을 만드는 행위였다. 그들은 가면을 쓰면 신령이 가진 초자연적인 마력을 가질 수 있다고 믿었다. 고대 이집트와 그리스의 왕들은 황금으로 초상 가면을 제작하여 왕권의 위엄을 상징했다.⁵⁾ 이후 문명이 고도로 발달한 지역에서는 가면이 점차 세속화되면서 연극 또는 오락의 도구가 되었다.

그것은 우리의 흔들리는 얼굴을 가리고, 낮설고 고정된 모습을 선사하면서 사회와 타자의 관계에서 형성된 즉, 우리가 격은 모든 것 기쁨과 슬픔, 세월의 상처와 사랑의 걱정, 참회와 깊은 몽상으로 수시로 만들어지는 얼굴의 내면인 자아를 숨길 수 있는 도구가 되었다.

그러한 가면의 특성은 가장무도회에서 잘 드러난다. 가면을 쓴 참가자들은 각자의 가면 뒤로 모습을 감추고 다른 이로 행세하며, 평소에 신중한 사람도 과감한 변신을 감행하여 노골적인 농지거리를 할 수 있는 용기와 사회적 자

5) 샤오춘레이, 『욕망과 지혜의 문화사전 몸』 유소영 옮김, 2002, p.66

아 속에서 할 수 없었던 쾌락을 맛본다.

또한 인생은 연극이라는 속담처럼 여러 가지 사회적 자아의 역할 가면을 말하기도 한다.

우리는 삶속에서 타인과의 관계 맺음을 통해 공동체를 이루고 살아가게 되며, 그 공동체 안에서는 자아의 성장과 동시에 여러 가지의 역할적인 가면이 생성되어진다. 즉, 자신이 속한 사회에 맞는 얼굴, 가면을 갖게 된다.

특히 다른 사회의 구성원과 상호작용이 이루어질 때, 그것은 실체에 대한 호기심의 욕구로 남, 여 사이의 성적매력으로도 다가오기도 하며 현대 사회의 물질과 금전, 신분상승에 대한 애착은 이익관계로의 관찰로 이어지기도 한다. 이러한 사회 공동체 속에서 인간의 모습을 본인의 개인적 경험을 바탕으로 Mask의 역할에 대한 인간의 심리를 분석심리학 용어 페르소나에서는 어떻게 정의하고 있는지를 알아가며, 자아의 탐구와 인간과의 관계를 통해서 생겨난 나의 작품 속 Mask는 어떻게 표현되고 있는지를 살펴보고자 한다.

(2) 심리학적 mask 페르소나

Mask(가면)란 분석심리학에서 말하는 인격의 외적 페르소나(persona)를 의미한다. 페르소나란 인간의 가장 외적인 인격을 말하는 사회적 가면을 말한다.

사회적 Mask 페르소나는 융[C.G.jung]⁶⁾의 분석 심리학에 따르면 사회적

6) 융(C.G.jung): 바젤 출생. 바젤대학의 학부를 졸업한 후 1900년 취리히대학 부속 부르크휠첼리 정신병원의 E.블로일러 교수 밑에서 정신의학을 전공하였다. 1904년경 정신분석의 유효성을 제일 먼저 인식하고 연상 실험을 창시하여, S.프로이트가 말하는 억압 된것을 입증하고, '콤플렉스'라 이름 붙였다. 이어 1906년 정신분열의 증상을 이해하는데에 정신분석이 유효하다는 것을 증명하였다. 이런 업적들에 의해 그는 프로이트이 두터운 신임을 얻어 수제자로 인정받았다.

자아로서 사회적 역할에 따라 명명되어지는 ‘~로서의 나’를 의미하며, 사회가 분화됨에 따라 한 사람이 사회 속에 다양한 역할을 맡게 됨으로서 상황에 따라 적절한 mask를 쓰고 관계를 이루어 간다고 한다.

그렇게 사회 공동체 속에서 개인의 페르소나의 숫자는 늘어나게 되고 페르소나는 내가 나로서 있는 것이 아니고 타인에게서 보여 지는 나를 더 크게 생각하는 특징이 있다. 즉 외계와의 적응에서 생긴 기능성의 콤플렉스이자, 사회 환경에 따라 자신의 역할을 반영할 수 있고 자기 주변 세계와 상호작용 관계를 성립하기 때문에, 자아가 성장함에 따라 작용하는 체험을 거치는 동안 형성 된다.

그러므로 페르소나 안에서 자신의 고유한 심리구조와 사회적 요구를 반영하여 타협점을 찾으므로 Mask는 사회에 적응할 수 있도록 하는 인터페이스(interface) 역할을 한다. 때문에 개인은 페르소나에 의해 자기 자신의 것이 아닌 성격을 연출할 수 있으며 개인 공적으로 보이는 탈 또는 겉모습이며, 사회 속에 받아들여지기 위한 좋은 인상을 주기를 목적으로 삼고 있다.⁷⁾

하지만 페르소나는 해로울 수 있다. 집단 관계를 유지하는 동안 자아는 차츰 집단정신에 동화되어 그것이 자신의 개성인양 착각하는 경우다. 그것을 자아와 페르소나(사회적 자아)의 동일시라 하며, 집단이 요구하는 역할자에 맞추는 사람이 된다. 따라서 본연의 모습은 찾기 힘들어지고 사회와 타인에 의해 만들어진 의식적인 자아만을 발견하게 된다.

융은 페르소나와 동일시가 심해지면 내적 정신세계의 관계가 상실하게 된다고 보며 자신의 개성을 돌아보지 못하고 자기 본성에서 소외당하게 되며 지나치게 발달한 페르소나와 개성의 미발달 부분의 갈등으로 긴장상태에 살게 된다. 이렇게 사회적 마스크 페르소나는 집단적 의식이라고 할 수 있다.

7) 위키백과, (<http://ko.wikipedia.org>)

그러나 페르소나가 나를 나다운 모습으로 발전시켜 나아가는 긍정적 측면 또한 있다. 자기실현과 집단정신 사이의 삶의 목표를 구분하여 자아의식의 내적강화와 바른 페르소나 형성은 인간의 성장과정의 필수적인 발전과정이며 개성화가 인격의 정체성을 실현하는 것인 이상 모든 정신세계에는 페르소나가 속해 있는 것이다.

(3) 몽상적 Mask를 통하여 나타난 이상세계

얼굴은 인체에서 가장 눈에 띄는 부분이다. 누군가를 기억할 때 우리는 먼저 그의 얼굴이 지닌 특징을 머릿속에 떠올린다.⁸⁾

인간은 태어나는 순간부터 사람들과의 교제에 사용되는 성격을 지닌다고 할 수 있다.

즉 태어나면서부터 상호작용의 관계를 경험하면서 자아의 성장단계를 거쳐 타자를 의식하고 자신을 객관적인 상태로서 돌아보게 한다. 그리하여 의계의 상황을 극복 하며 반성을 통하여 주체성을 찾도록 하며 상처로 생기는 타자를 보호하는 역할을 한다.

본인의 작품에서는 그런 상호작용의 관계를 이루면서 상대방과 나를 동일시 시켜 연상되는 이미지를 Mask(가면)로 표현한다. 또한 그 관계에서의 동화적 상상은 현실과 비현실의 간극에서 몽상의 활동으로 생겨난 이미지들을 시각화해 나아간다.

우리는 삶을 살아가면서 사회 공동체 안에서 많은 사람들과 부딪히게 된다. 그 사람들이 사회적 가면을 쓰고 있다고 판단하게 될 때, 그 즉시 사회적 가면을 벗겨보고 실체를 보고 싶어 하게 된다. 우리의 그러한 반응은 '실체'에 대한 욕망이라고 할 수 있다.

8) 샤오춘레이, 『욕망과 지혜의 문화사전 몸』 유소영 옮김, 2002, p.55

그렇게 실체를 알아가는 과정 속 타인과 나의 관계에서 기대하는 모습과 상상들이 현실에서 결여 될 때 타인과 나의 이상적인 모습을 상상하게 되면서 환상이 만들어진다. 그런 욕망으로부터 만들어진 환상은 실재로부터의 도피처를 제공하는 역할을 한다.

동시에 그것은 사회-상징적 그물망으로부터 일종의 거리를 유지 할 수 있도록 하며 진실을 감추는 실재의 잔여이기도 하다.

즉 가면은 ‘환상 가로지르기’에 있으며, 주체는 환상을 가로질러 마침내 ‘환상 뒤에는’ 아무것도 없으며, 환상은 타자 속에 자리 잡은 이 공백, 즉 ‘무’를 숨기기 위한 허구일 뿐이라는 사실을 체험하며 그러한 체험으로 자아는 성장해 나아간다.

그렇게 환상과 기대 너머에 오직 상실만이 있을 뿐임을 관계를 형성하면서 느끼게 되며 몽상적인 상상력과 감성을 활용하여 사람사이의 관계에서 알 수 없는 마음을 Mask로 표현했다. 이렇게 예술가들에게 관계에 있어 마음은 몽상적 상상으로 나아가 자아를 되돌아보게 하는 힘을 갖고 주체와 타자, 타인에 대하여 인식하게 된다.

이렇듯 관계 속에서 타인이 원하는 가면을 쓰기도 하고 주체가 추구하는 가면을 쓰며 때론 주체의 자유와 해방을 위해 쓴다.

그러므로 우리는 처음 상대방을 보고 관계를 형성해 나갈 때, 사회적 관계로 타인과 타자를 인식하고 소통의 과정 속에 서로의 결여를 발견하게 될 때 관계의 바람, 소망은 현실을 벗어나게 하는 역할을 하게 된다. 또한 소망으로 이루어진 몽상의 세계가 한 낮 꿈과 같은 환상임을 인지 할 때 우리는 상실감을 느낀다.

즉, 인간에게 있어 얼굴, Mask는 원래부터 존재했던 것이 아니라 타인의 시선과 의식에서 생기는 것이며 타인과의 관계 속에서 얼굴이 생성된다는

것을 의미한다.

본인의 작업에서 Mask는 사회공동체가 원하는 가치와 타인이 원하는 이상적 가치에 부합하기 위해 씌우며, 실체를 알아가며 환상이 만들어지는 단계를 제공하고, 알 수 없는 표정 뒤에 상실감과 이중성으로부터 도망치기 위한 가면이기도 하다.

상호소통의 단계에서 일어나는 사건들과 기억들을 오브제를 사용하여 연상 작용된 타인의 이미지를 Mask로 표현해 가며 본인이 원하고, 바라는 이상세계를 구축함과 동시에 억압된 것으로부터 벗어날 수 있도록 한다.

그것은 서로의 이해와 소통을 갈구하며 몽상의 세계를 경험 할 수 있도록 하는 인터페이스 역할을 하고 있는 것이다.

따라서 본인은 자아를 탐구해가며 성장하고 사회적 공동체 속에서 만들어진 나와 타인의 여러 가면들 속에서 자아가 소망하는 환상을 불러들여 이상세계를 건설함으로써 현실을 심미화하여 소외와 외로움으로부터 정체성을 다시 회복하는 이야기를 전하고 싶었다.

3) 관련 작가 탐구

그 어느 시기보다도 20세기가 시작되면서 현대미술은 한 맥락으로는 정의될 수 없는 매우 다양하고 복잡한 양상을 지니게 되었다.

특히 예술가는 자기규정의 자유를 통하여 자신의 존재를 확인해 나가며 자아에 대해 탐구해 왔다. 그것은 예술가들이 세계를 대하는 내면세계의 주관적 표현과 함께 비현실적 미래방향을 제시하도록 했다. 이러한 정서는 세계와 부조화를 이루는 자아가 갖는 불안으로 비롯되었다.

본인의 작업에서도 그런 불안의 정서가 기반이 되고 있다.

즉, 빠르게 변화되는 사회의 다변화 속에서 정체성을 찾아가는 길이 험난해 질수록, 사회구조의 억압과 불안의 상황들로부터 이상세계를 꿈꾸며 벗어나고자 하는 시도이다.

본인은 사회적 관계로 형성된 얼굴(mask)을 통해 몽상을 하며 상호 작용된 자아를 표현하고 있다. 20세기의 미술장르인 아르 뷔튀트 그리고 표현주의의 다른 작가들에서는 이러한 몽상을 통한 자아표현과 사회적 정서를 어떤 방식으로 그림 속에서 풀어가고 있는지를 알아보하고자 한다.

우선 미술교육을 받지 않았지만 기존의 예술가와는 달리 자신만의 세계를 구축하며 자아를 표출하는 아르뷔르트 작가 헨리 다거[Henry darger, 1892-1973]와 만화적 인물과 형식을 빌려 인간의 본성을 말하며 익살과 웃음을 자아내며 사회를 풍자하는, 작품을 남긴 필립 거스턴[Philip Gushon, 1913-1980]등 위의 작가를 통하여 본인의 작업과의 유사점을 찾아보고 사회의 불안한 정서를 통한 자아의 표현을 어떻게 다루는지를 살펴보겠다.

(1) 헨리 다거

다수의 예술가들은 현실의 도피처를 찾고자 의식적인 활동을 하며 자신만의 이야기를 찾고자한다. 이러한 성향은 20세기 미술장르에 속하는 아르 뷔튀트(Art brut) 영어로는 아웃사이드 아트(Outsider Art)의 예술가들에게서 드러난다. 그들은 지식이나 교양과는 무관한 사람들, 백지처럼 기성관념에 사로잡히는 않은 사람들이다. 화려한 걸모습이나 사회적 지위를 내세우지 않는다.⁹⁾ 또는 극단적인 정신상태, 관습적이지 않은 아이디어와 정교한 몽상세계를 묘사하는 경우가 많다.

9) 장 뒤뷔페외 『아웃사이드 아트』 장윤선 옮김, 다빈치2003,-1959년 아르 뷔튀트 컬렉션 카탈로그 중에서-

그 중에서도 본인이 관심 있게 본 헨리 다거는 자신이 상상하는 이야기를 손으로 직접 쓰며 그림을 그렸다. 그는 전문 미술교육을 받지 않았기에 어린 이용 동화책, 광고지 등에서 가져온 소녀 그림을 먹지에 대고 베끼는 방식으로 그림을 그렸다.

하지만 그림을 베끼는 과정에서 소녀들은 다거의 자아에 숨겨진 내면이 표출되어져 전혀 다른 존재로 바뀌며 자신의 몽상에 빠져 상상의 세계를 펼쳐나가고 있다. 그는 동화의 환상과 기독교의 신앙, 잔혹 행위에 대한 극명한 묘사가 혼재하는 특이한 표현으로 분출하였으며 불우한 환경과 지적장애의 오진을 받고 사회공동체에 속하지 않은 부류로서 절대고독의 시간들을 창작의 기쁨으로 승화시켜 나갔던 것이다.

즉, 독실한 카톨릭 신자였던 그는 세상의 부조리와 절망 속에서 몽상을 통하여 어린아이들만의 세계를 만들고 어른들에게 침략당하며 맞서 싸우는 이야기를 만들어서 비현실적 동화의 세계를 구현함으로 자아의 이중성을 표출하고 삶의 도피처로 삼았다.

이러한 헨리다거의 작품들이 중요한 이유는 이야기의 구조를 지닌 동화적인 환상의 세계로 보는 사람들을 끌어들이며 현실을 잊고 사적인 사유가 가능하게 하고 있다는 점이다. 우리가 흔히 어린 시절에 읽고 보았던 동화책에서 느낄 수 있는 향수를 불러오며 진화적 사회에 적응하며 일상을 탈피하고픈 욕구를 지닌 현대인들이 예술에게 바라는 모든 것들을 어떤 예술가의 작품보다도 뛰어나게 표현하고 있다.

그것은 본인의 작품 Triangle Island 【작품8】에서도 유사하게 드러나고 있는 점이다.

본인의 사적인 삶과 몽상을 통해 오는 모든 애정관계의 상호작용된 유기적 이미지를 표현하였지만 보는 이로 하여금 자유로운 사유가 가능하게 하

고 싶었다. 그런 개인적 사유가 가능하게 하는 방법이 무엇일까? 고민하였고, ‘예술가는 그 시대에 있어야 한다.’는 린다 노클린¹⁰⁾의 말처럼 본인은 현실에 기반을 두지만 어린 시절 향수를 느낄 수 있게 하는 동화적인 색채와 삼각형 도형의 주변으로 전개되는 서사적 구조를 빌려오며 이야기를 구성하였다. 하지만 헨리 다거의 잔혹 동화의 서사적 구조와 달리 본인의 작품에서는 관계에서의 상호작용과 평온함 속에서 상실되어지는 인간사회 현상의 도시를 보여주고자 하였다. 그리고 그것은 관객의 삶과 경험으로 자신만의 이야기를 몽상을 통하여 상상하게 만들며 그런 행위는, 사회의 모든 이데올로기로부터의 탈피하여 현실에서 오는 불안이나 긴장을 덜어주고 싶었다.

(2) 필립 거스틴

추상 표현주의 작가로 분류되기도 하는 필립 거스틴은 1940년대 후반부터 1950년 미국에서 시작된 광범위한 미술운동 예술가중 한 사람이었지만, 1960년대 말 서사적인 구상회화로 돌아섰던 예술가이다.

그는 1960년 이후 점차 개인적이고 복잡한 아이콘을 그리기 시작하여 머리, 신발, 시계 같은 일상적 소재를 다루고 있다. 이런 형상성은 1970년 유럽에서 일어나 신표현주의, 신 형상주의와 상통한다. 정적인 추상회화에 등을 돌려 이야기를 담은 표현을 하고 싶었던 필립 거스틴은 규범을 벗어나 자유를 추구했던 포스트모더니즘의 정신을 담고 있다. 그것은 모더니즘을 새롭게 각색하여 독특한 유형의 제시로서, 인간의 야만성과 허영심 사회의 빈곤과 인종차별 등 미국사회의 비극적 모습을 보여주려는 일군의 화가들의 경향이었다. 즉, 황금만능주의와 권력이 난무하고 빈부격차가 심한 사회에서

10) 린다 노클린 저, 『리얼리즘』 권인순 옮김, 미진사, 1986,p.29

살아가는 인간들의 정서를 비현실적인 욕심덩어리의 인간 형태로 나타내거나, 필립 거스틴처럼 만화적 인물과 형식을 빌려와 익살과 조소를 자아내어 해학적 표현을 하며 그 기저에 깔린 인간의 욕구를 비판하고 있다.

그는 계층 간의 갈등과 빈부의 차이에서 오는 무력갈등 사회의 변화상을 대변하고 있다. 특히 필립 거스틴의 그리기, 담배피우기, 먹기[도판2]의 만화적 인물의 묘사는 자신을 형상화한 듯 예술가의 빈곤과 하층민의 생활상을 해학적 표현으로 잘 보여주고 있는 듯 하다.

본인의 작업에서는 자아가 반영된 Mask를 통하여 달콤한 컵케익은 사회를 살아가면서 겪은 모든 유혹의 표현이었으며 눈을 가리는 현란한 장식성은 몽상을 통하여 자신의 삶을 반영하여 본 세계를 담으려 하였다.

본인은 때론 만화적인 표현으로, 동화적인 서사적 구조로, 또는 무의식적 심층에 깔려있는 내면의 욕망과 환상을 표현해내며 자신에게 둘러싼 사회적 영향과 변화들의 외부적 영향을 해학적 표현으로 대변해 가고자 하였다.

2. 작품의 구성요소

1) 기억의 소재

‘오브제’는 프랑스어의 objet에 해당하는 말이며 영어의 object와 동일한 뜻으로 사물 물체 또는 객체를 의미한다.¹¹⁾ 그러한 오브제는 본인의 작품에서 소재로써 쓰이며 꿈꾸는 듯이 단순화한 소재는 연상 작용된 기억의 이미지들로 연결하여 나아가는데 그것은 예술과 일상의 경계를 허물려는 아방가르드 정신과 상통하며 초현실주의와 관련이 깊다.

11) 『현대미술 용어사전』, 서울, 계간미술, 중앙일보사, 1987, p.135

1차 대전 전후로 등장한 초현실주의 미술은 이제까지 미술의 주제가 되어 왔던 역사나 신화의 이성적이고 합리적인 주제에서 벗어나 인간의 무의식과, 환상, 꿈을 끌어들이 새로운 예술근간을 만들어 내며 사고와 이성, 언어의 형식을 구애받지 않는 동시에 미학적, 윤리적 선입관 없이 즉각적으로 사고의 진실을 기록하는 일이 과제였다. 또한 순전한 무의식적 상태에서 자동기술법(Automatism)을 통해서 이를 성취하려 했다.

자동기술법이란 일체의 습관적인 기법이나 고정관념이나 이성의 영향을 배제한 채 손이 움직이는 대로 그리는 방식을 말한다. 이런 자동기술법을 통해 투영된 무의식의 세계에서는 꿈과 우연성, 그리고 불가사의한 이미지의 자유로운 전개가 가능해진다. 초현실주의자는 이렇듯 비합리성과 우연성의 효과를 강조하며 본능적이고 잠재적인 꿈의 경험과 현실을 융합시킴으로써 현실의 확장을 꾀하고자 했다.

그리하여 무의식과 꿈의 불합리한 영역을 탐구함으로써 인간의 인식 지평을 증대시키려는 초현실주의자의 욕구가 오브제, 곧 사물의 잠재적인 가능성에 주목하게 되면서 사물의 전치를 가능하게 한다. 본인에게는 소재로써의 오브제는 사물을 전치시키는 역할을 한다.

사물의 전치란, 본래의 일상적인 용도로부터 분리시켜 전혀 이질적인 상황에서 만나게 하는 것을 일컫는데 이는 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키는 혹은 상징적인 기능을 야기한다. 이때 소재로 차용된 물건은 본래의 의미와 용도, 기능을 상실한 대신 예기치 못한 연상 작용으로 기묘한 효과를 주게 되며 웬지 모를 향수를 불러일으켜 되돌릴 수 없는 시간을 아쉬워하는 기억의 상징물이 되기도 한다.

즉 물건들은 시간을 정지시키며 시간이 정지된 빈 공간으로의 향수와 회환에서 유래한다.

본인 작업 Make a sable에서 이런 기억의 소재를 상징적으로 차용하여 아이스크림으로 연상시키는 남녀의 관계를 은유적으로 드러낸다. 단순화한 컵 케익, 파배기, 꽃, 삼각형 도형과 추상적 이미지들은 상호소통의 생성된 기억의 이미지이며 그것은 무의식이나 눈으로 볼 수 없는 비가시적인 세계를 표현하며 상징이라는 형태를 통해 복잡한 개념을 보여준다.

이처럼 초현실주의는 무의식의 프리즘에 포착된 오브제 통해 사물이 잠재하고 있는 형태를 발견하고, 그것을 기존의 세계에 기억을 통한 자신의 영혼의 의미를 편입시키고 있는 것이다.

본인의 작업은 몽상을 통한 상상력을 기반으로 이루어져있다. 그러므로 작업에 등장하는 상상력을 통한 성적 신체 표현 이미지에 대하여 다른 작가들의 예를 들며 더 알아가고자 한다.

2) 상상력을 통한 성적 이미지

바슐라르는 상상력이란 오히려 지각 작용에 의해 받아들여지게 된 이미지를 변형시키는 능력이며 무엇보다도 애초의 이미지로부터 우리를 해방시키고 이미지들을 변화시키는 능력이라고 하였다. 어떤 지각에 대한 추억, 친숙한 기억, 혹은 단편적인 것에 대한 습관 등이 아니라 상상의 영역이라는 단어로써 그 존재의 범위가 얼마나 넓은가를 의미하고 이때 상상력은 인간의 실존 그 자체의 개념이 확장된다고 하였다.¹²⁾ 즉 이미지란 감각기관에 대한 작용 없이 마음속에 떠오르는 영상이며 한마디로 정의 내릴 수 없는 성격을 가진 인간의 정신활동이다. 이처럼 인간의 깊은 내면의 심상이 상상력의 독자적인 작용을 가능케 하는 것이 될 수 있다. 단순히 추억을 떠올리는 것이 아닌 몽

12) 가스통 바슐라르, 『공기와 꿈』, 정영란 옮김, 이학사 2000, p.19-20

상과 창조를 거듭하며 이러한 기반에 내포된 잠재의식이 현실에서 충족되지 못한 욕망이 상징적 이미지로 나타나 꿈과 같은 현상으로 이어져 잠재된 욕망과 환상을 불러일으키는 것이다. 그러므로 상상력은 기존 형태의 이미지를 예기치 못한 기묘한 효과로 바꾸며 유기적으로 표현하여 내면을 환기 시키는 역할을 하게 되는 것이다.

본인의 작품 속에서 상상력을 통한 이미지는 자아를 탐구하면서 생긴 정체성의 이미지[작품1], 자아가 타인과의 상호소통을 이루면서 생겨난 가면 이미지[작품3], 인간 내면의 욕망과 환상을 단순화하며 은유적으로 표현하거나 부분적으로 은밀하게 표현되어진 성적이미지[작품4]로 나눌 수 있다.

모든 작품 속 추상적 이미지들은 사회 속 혼란과 정체성의 자아와 사회속의 남성, 여성의 상호소통과 은유적 성을 다루며 자궁이나 남근 이미지의 생식기관을 이질적인 사물의 전치를 이용하여 은근하게 표현되어진다. 그것은 작가의 상상력을 간접 체험하게 하며 대중과의 커뮤니케이션의 역할을 한다. 하지만 본인의 작품에서 보여 지는 성표현은 제프쿤스[Jeff Koons, 1955-] 작품에서 보여주는 것처럼 노골적이지 않다.[도판7]

본인의 작업에서는 부분적 이미지로 인해 에로스를 환기시키거나 단순화된 성적이미지를 소재로 전치시켜 자유롭게 표현하고 있다. 이러한 요소들은 에바 헤세[Eva Hesse, 1936-1970]의 작업에서의 표현과 상통하는 부분이 있다.[도판5] 그녀의 작품에서의 성적이미지를 은유적으로 표현하고 있으며 원시적인 꿈처럼 보이는 유머러스하고 인간적인 특성을 보여주는 면이 있다.

즉 기존의 형태를 상상력의 이미지로 재구성해서 보여주고 그러한 상상력은 모든 예술가들의 삶을 기반과 몽상의 활동을 통하여 형성되어진다.

3) 기하학적 삼각형

기하학적이라는 단어 geometry는 그리스어 geometrein (geo:땅,metrein:측정하다)으로부터 유래되었으며 고대부터 기하학은 평면과 공간에서 도형에 관하여 다루고 있다.¹³⁾ 본인의 [작품7], [작품8], [작품9]에서보면 기하학적 삼각형 도형들은 서로 맞물리지 않고 연결되어 있다. 그것은 개개인의 주체성을 삼각형의 섬으로 의인화하여 표현되어진다. 따라서 서로 소통되어지지 않는 또는 상호작용 속의 사회와 인간, 인간과 인간의 관계들을 말하며, 도시 속 현대인이 서로가 서로에게 이해되지 못하는 정서적인 면을 삼각형의 날카로우면서도 역동적인 사선의 불안함의 심리상태를 기하학적 삼각형으로 표현한다.

이처럼 기하학적 형태는 장식성을 배제한 단순화된 형태로 간결함속에서 함축된 의미와 작가의 이념적 정신을 반영 할 수도 있다.¹⁴⁾

또한 형태의 기본이 되는 기하학적 도형은 원시시대부터 지금에 이르기까지 항상 현존하는 가장 순수하고 근원적이며 영원성을 가진 형태이며, 대상의 비재현적 요소를 내재하고 있는 추상적 형태이다. 시각적으로 기하학적 형태는 유기적 형태와 달리 명확성, 합리성, 단순성을 갖고 있어서 강한 인상을 주기 때문에 조형작품에 이용되고 있으며, 기술적인 필연성을 포함하고 있다고 볼 수 있다.¹⁵⁾ 바로 이러한 기술적인 필연성이 합리적인 사고와 결합하여 형태적인 질서로 나타내며 본인의 작품처럼 이야기의 전개를 유도해내는 서사적 구조를 만들어 내기도 한다.

특히 애정의 관계로 이루어지는 삼각형의 기하학에서는 친밀감, 열정, 책임

13) 이종우, 『기하학의 역사적 배경발달』, 경문사, 1999, p.1

14) 한석우, 『입체조형』, 미진사, 2001, p.86

15) 이일, 『조형 형태론』, 홍익대학교 출판부, 1971, p.24

감의 세 꼭지점이 불균형해지거나 그 강도 여하에 따라서 여러 가지 형태의 불균형된 삼각형이 생겨난다.¹⁶⁾ 이것은 주체와 타인의 관계에 의하여 결정되어진다.

따라서 본인 작업에서의 삼각형은 주체의 조각처럼 보이는 하나의 유닛(unit)을 형성하여 개개인의 섬을 나타내며 타인의 관계로 형성되어진 다양한 불균형의 삼각형이기도하다. 그것은 서로 연결되고 삼각형과 배경의 삼각형을 만들어 배경의 유기적 이미지들을 가려 Mask처럼 숨겨진 실체의 궁극증을 자아내는 Mask의 역할과 같은 삼각형을 은밀하게 보여주고 있다.

즉 작품의 기하학적 삼각형은 현실과 비현실의 관계를 의식하고 몽상으로 가는 중심에 있으며 주체로 형성되어진 모든 관계들을 최적의 상태로 유지하기 위한 힘이다. 또한 Mask처럼 외부의 세계, 현대의 수많은 인공적 이미지들과 매개가 되어 가상공간으로 가는 인터페이스적인 역할을 한다. 그리하여 기하학적 삼각형은 공간 안 또는 주변의 유기적 이미지들로 서로 상호작용하여 현실을 인지하는 계기를 만들고 있다. 그것은 지각-인식-기억-회상의 과정을 이루어지게 하고 한 낮 꿈으로 변모되어 대상과 주체의 새로운 상징이 된다.

본인은 그것을 파스텔 톤(tone)의 색상을 통하여 유기적 이미지를 몽환적으로 표현해 나가며 붓질이 보이지 않는 어두운 색상의 파란색 삼각형을 통하여 극적인 대비를 이루어 2차원적 평면성을 만든다.

그리하여 현실과 비현실(가상세계) 사이에서 몽상하는 인간의 주체의식과 현대인의 생존경쟁시대의 무기력함, 욕구, 결핍으로 오는 상실된 인간관계를 이야기 하고자 했다.

16) 한덕웅외, 『인간의 마음과 행동』, 박영사, 2004, p.166

3. 작품분석

본인의 작품들의 전개 방식은, 자아의 정체성을 탐구하면서 생기며 그것은 자아 정체성의 생물 토토라는 이름을 가진 이미지로 만들어져 그림에 항상 등장하고 하고 있다. 그 다음으로 사람과 사람의 소통의 과정에서 만들어지는 Mask로 관계에 대하여 시각화하고 사람의 본능적 욕구와 모든 도덕적 가치로 부터의 이해관계와 희망을 제시하며 개개인의 섬을 의미하는 트라이앵글 아일랜드라는 작품으로 표현되어진다.

작품을 완성해 나갈 때 마다 몽상을 통해 자유로움을 느꼈으며 그것은 본인의 현실세계의 탈출로 이어져 나아가고 있다.

[작품1,2]

자아의 정체성의 이미지는 본인이 신화에 나오는 뿌리를 가진 잭 칼로프라는 토끼가 유전자 변의에 의해 생존하고 있지만, 변의에 의해 오래 살지 못한다는 뉴스를 접한 후, 생존경쟁 시대의 무기력한 인간상을 대변하는 것처럼 느껴져 부분적으로 남성과 여성의 생식기를 드로잉하며 그로테스크적인 분위기를 연출하여 날개의 형상을 만들어 더 추상적인 형태를 만들고자 했다. 모두가 생존경쟁 시대에 살아가고 있는 현실에 나의 정체성에 대한 의문을 품으며 남성과 여성이 혼재되어 있는 본인이 생각하는 잭 칼로프의 이미지를 형상화 하였다. 그렇게 형성된 이미지에 토토라는 이름을 부여해주며 본인을 나타내는 정체성으로 삼고자 하였다. 토토는 외부의 세계로부터 오는 자극적 상황에 맞닥뜨리면서 잠재적이며 무의식 적인 자아와 맞닥뜨릴 때 인터페이스적인 역할을 하며 모든 그림에 등장하고 있다. 입 부분은 Mask적인 느낌을 주어 빨강색과 핑크색 노란색을 교차시키며 표현하는데,

사람들이 삶을 살아가면서 생기는 사건의 비밀, 말로서 표현되어질 수 없는 감성을 이야기 하고자 하였다. 또한 작품2 에서 정체성의 이미지 잭 칼로프의 발에 묶인 맞물리지 않는 삼각형 도형들은 서로 소통되어지지 않는 개개인의 섬이나 그 속 사회를 상징하는데, 날고 싶은 욕망, 도덕적 가치관들은 결국 사회 공동체 속에 벗어 날 수 없으며 그렇기에 현대인들은 탈출구를 찾으며 환상을 꿈꾼다는 것은 은유하고자 했다.

[작품3]

정체성의 표현으로 잭 칼로프의 형상을 빌려오고 사람들이 삶의 경험으로 쌓여가는 비밀이나 감성을 입을 봉인한 마스크로 통해 표현이 됐다면, Make a sable 시리즈에서는 관계에서 오는 서로간의 얼굴의 진정한 실체를 알아가면서 상호 작용되는 과정을 그리고 있다.

샤브레(sable)는 부서지기 쉬운 프랑스 과자로 남성과 여성의 또는 사회와 사람의 애착관계를 은유적으로 표현하며 대상과 나의 의식간의 관계 묘사를 하고 있다. 그것은 두 마스크를 연결해 주는 파배기 형태의 모양으로 대화를 통하여 서로를 이해하려하는 모습을 담으며 서로의 욕망이나 환상은 부분적 신체적 이미지와 정체성을 찾아 여행하는 캐릭터를 만들어 동화적인 효과를 주고자 하였다.

[작품4]

Make a sable 연작으로 중앙에 배치된 파스텔 톤(tone)의 남성과 여성의 신체 이미지를 두고 두 가면이 서로 눈치를 보며, 대화하며 서로를 유혹하고자 하는 모습을 묘사하였다. 남성 가면에서는 여성의 신체를 두고, 여성가면에는 아이스크림으로 사물을 전치시켜 남성의 신체를 표현하고 있으며, 그것

은 남성과 여성이 근본적으로 다름을 관찰하고자 하는 묘사였으며 모든 사람들의 본능적인 욕구에 관한 이야기하고자 하였다. 또한 아이스크림의 달콤함을 연상시키는 상징적 오브제로서 사랑에 대하여 은유적으로 표현하고 있다. 또한 그 신체는 여성의 가슴으로 이어지는 유기적 표현으로 또 다른 가면이 탄생되어 지는데 그것은 자신의 모습을 관찰하면서 실제의 모습과 혼돈 하는 나르시시즘 적인 현대인을 표현하고자 하였다.

여성의 신체 이미지에서는 방귀 같은 이미지로 이어져 나오는데, 그런 저급한 물질로 이전의 윤리적이고 선악의 이분법에서 벗어나고자하는 시도이며, 유아의 본능을 억압하기보다는 승화시키려 하였다. 그렇게 유기적인 방법을 통해 탄생한 트라이앵글 아일랜드는 개개인의 섬의 사회로서, 남성들의 공격성에 대하여 이야기 하며 그런 남성중심의 세계가 아직까지 변하지 않고 남아 있다는 것을 암시해 주고자 하였다.

[작품5]

이 작품은 컵케익의 달콤함을 원하는 관음, 염탐, 욕구를 Mask에서 나오는 혀로 표현하였다. 혀는 컵케익으로 다가섰으며, 눈은 컵케익에게 향하여 안전한 것인가에 대하여 염탐을 하고 있다. 이것은 현대인의 본능적인 욕구를 물질성으로 빚대어 표현한 것이며, 삼각형의 캔버스 두 개가 합쳐져서 마름모 꼴의 화면을 이루고 있다.

그것은 현실과 비현실을 이야기하며 마스크의 눈을 기점으로 위의 삼각형에서 꽃무늬의 현란한 장식성으로 앞을 내다보기 힘든 빠른 사회에 대한 비유이며, 토토라는 비현실을 보여주는 자아 정체성에 대한 캐릭터가 들어가 있음으로 달콤함의 욕구에 대하여 한낱 꿈같은 환상과 같음을 이야기 한다. 즉 모든 물질적 욕구와 황금만능주의가 선사하는 모든 달콤함은 언제 사라

질지 모르는 허구와 같다는 것을 표현하고자 하였다.

[작품6]

이 작품에서는 마름모꼴의 화면 중앙에 검정색에 가까운 짙은 파랑색의 어두운 밤의 공간을 형성하고 있다.

그 안에는 기억의 공간으로서 아이들의 놀이터가 부분적으로 표현되어있으며, 그 주변으로는 연상 작용된 오브제들이 서로 상호보완적 관계를 이루며 맞물려 있거나 부유하고 있다. 그것은 본인의 삶에서 겪은 사람들의 이미지를 오브제로서 전치시켜 표현하고 있다.

예를 들어 기억의 공간에서 말풍선으로 이어져서 유령의 토끼 이미지가 나온다. 다이아몬드 목걸이를 걸친 상어는 부를 사칭하며 토끼에게 호기심을 가지고 접근하지만 그것은 환영이자 유령의 영혼인 것을 알고 놀라는 모습을 연출한다. 이런 저마다의 이미지들의 요소들은 복잡하게 얽힌 우리들의 관계들을 상징적으로 표현하고 있다.

요즘 사회에서 흔히 볼 수 있는 사회지도층의 관계를 발판으로 삼아 중산층의 신분상승의 꿈의 욕구와 사회 지도층의 허세를 이야기 하거나, 그것을 사칭하는 사람들의 표현이었다.

카니발적인 축제를 연상케 하는 붉은 밤의 해에서 뿜어 나오는 연기속의 여인은 그러한 상황 속에 속하지 않고, 매우 관조적 시선으로 모든 상황을 지켜보고 있으나 행색은 어린 아이가 쓰는 토끼 머리띠를 하고 있다.

그것은 인간의 본능과 욕구로서의 자유로움과 현대인의 공허함과 외로움의 표현으로 삼고 싶었다.

[작품7]

‘트라이앵글 아일랜드’ 라는 제목의 이 작품은 삼각형 도형들이 서로 맞물리지 않고 삼각형의 끝으로 연결되어져 여러 삼각형의 섬을 이룬다.

이 제목의 의미는 도시의 현대인이 서로가 서로에게 이해되지 못하는 정서적인 면을 삼각형의 날카로움에 은유하여 표현하고자 하였으며, 그 주변을 이루는 상징적 오브제들과 연상 작용된 이미지와 가면은 사회와 성으로, 꽃은 살아가는 경험 속에 겪는 유혹들을 말하며 모든 이데올로기로부터 벗어나 서로 소통하고자 하는 의지를 추상적으로 표현하였다.

작품에서 배경의 노란색과 대비를 이루는 짙은 파랑의 삼각형은 그 주위를 물 흐르듯이 감싸고 있는 파스텔 톤(tone)과 주변으로 연결되어 있는 오브제들과 이미지들로 허공에 떠 있거나 부유하는 듯 느낌을 주고자 하였으며, 삼각형 도형의 주변으로 이루어져 있는 연상 작용된 이미지와 오브제들은 유기적인 역할을 하며 서사적인 구성을 빌려와 동화적인 이야기를 상상할 수 있는 요소가 주고자 하였다.

그러한 표현을 통하여 어린 시절 동화책에서 느낄 수 있는 향수를 자극하면서 진화적 사회에 적응하며 일상을 탈피하고픈 현대인의 욕구를 유기적으로 표현하였다. 또한 이미지와 오브제를 통하여 보는 사람의 삶을 바탕으로 자신만의 이야기를 만들며 현실에서 오는 불안감이나 긴장을 덜어주고 싶었다.

[작품8]

이 작품은 위의 [작품7]과 다른 희망적이거나 밝음이 아닌 본인이 관조적 시선으로 바라보는 사회의 시선을 푸른색으로 냉정하고 이성적인 상태로 관찰하고 있음을 보여주며 현대인의 나약함과 차가움을 상징하고자 하였다.

그것은 회상의 기억으로 유기적으로 형성된 이미지와 한 방향을 향해가는 부유하는 토토 캐릭터의 정체성과 이상향을 찾아가고자 하는 의지 속에 외로움을 느끼고 누군가에게 기대고 싶은 정서적인 측면을 드러내고 싶었다.

또한 본인의 작업에서 낮의 햇살을 은유한 밤의 햇살 미러볼이 등장하면서 이 시대의 외로움과 상실감과 어두운 감성을 따뜻하게 치유하고 싶은 내면세계를 표현하였다.

[작품9]

이 작품은 진정한 얼굴 찾기로 사회적 페르소나인 의식적 얼굴을 통하여 자아를 잃어가고 나르시시즘화 되어가는 현대인을 이야기 하고 있다.

사회 공동체 속에서 사람과 사람의 상호작용 관계에서 우리는 상대방의 진심이 무엇일까? 나를 어떻게 생각하고 있을까? 생각해 본 적이 있을 것이다.

그렇게 의식적인 활동 아래 실체를 경험하게 되며 기대와 실망의 반복 속에 우리는 과연 어떤 얼굴을 가져야 할 것인가에 대하여 표현하고, 집단이 요구하는 역할자에 맞는 사람이 되지 않기 위한 여러 사회적 얼굴 속에 진정한 얼굴과 자아를 찾으려하는 숨은 얼굴 찾기라고도 할 수 있다.

작품에서 특징은 여러 삼각형의 면이 닳아 있으며 배경색의 노란색과 핑크색의 드리핑 기법을 사용하여 현실과 비현실의 몽상적 관계를 보여주며 환상적인 느낌을 표현하기 위한 시도로 쓰였다.



[작품1] Untitled, 130x162cm, acrylic on paper, 2007



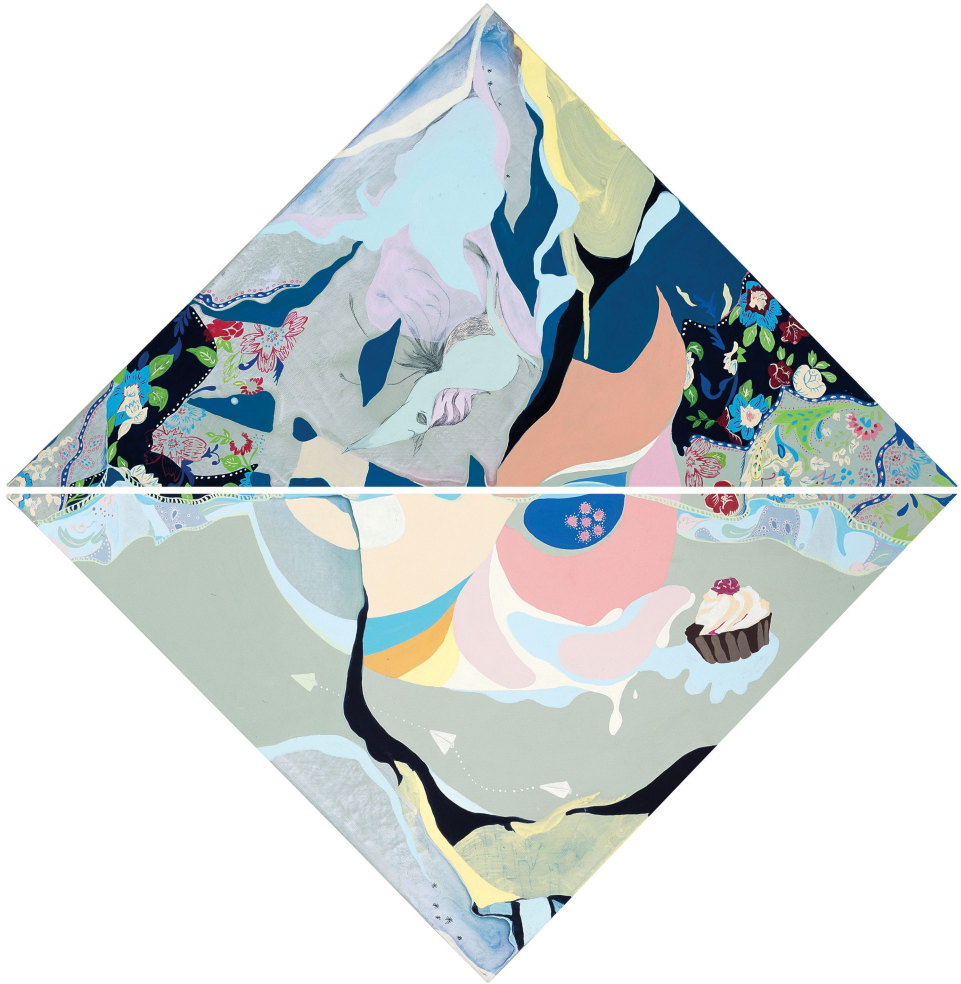
[작품2] Triangle Island(Sun in the mirror ball),
130x162cm, acrylic on canvas, 2008



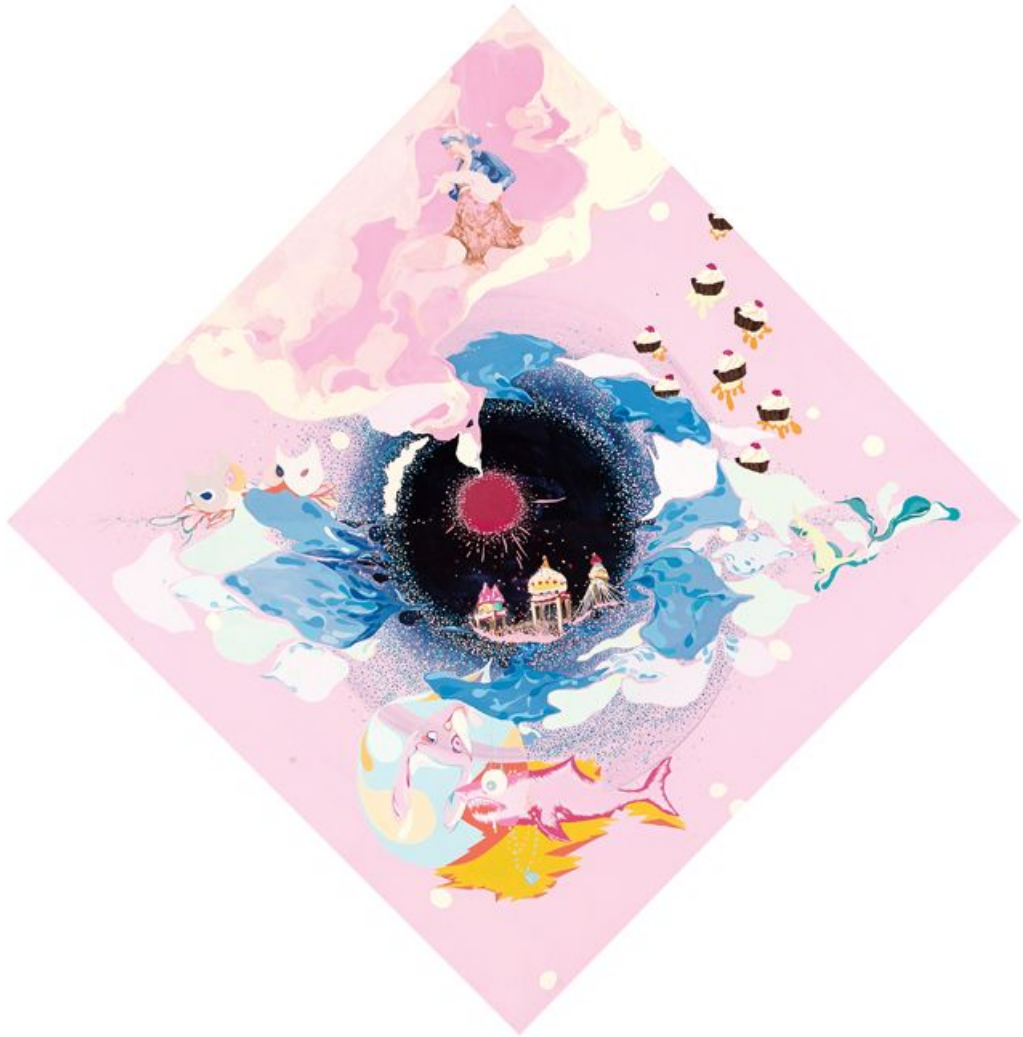
[작품3] Make a sable V, 181x25.9cm, acrylic on canvas, 2009



[작품4] Make a sableIV, 181x25.9cm, acrylic on canvas, 2009



[작품5] Make a sable II, 90.9x90.9cm, acrylic on canvas, 2010



[작품6] Make a sable I, 193.9x193.9cm, acrylic on canvas, 2010



[작품7] Triangle Island I, 161x130.3cm, acrylic on canvas, 2008



[작품8] Triangle Island I , 161x130.3cm, acrylic on canvas, 2009



[작품9] Triangle IslandⅢ, 145.5x112cm, acrylic on canvas, 2009

Ⅲ. 결 론

2007-2009년에 제작한 본인의 작품들은 자아를 탐구하기 시작하면서 이루어지며 몽상을 통하여 생겨난 남성과 여성으로 표현된 마스크의 이미지와 자아 정체성의 추상적 이미지를 그 바탕에 두었다.

몽상으로 현실과 비현실의 사이의 간극에서 생기는 혼란을 극복하고 일탈을 꿈꾸고 살아가는 사람들의 관계를 작업과정을 통하여 자아탐구를 해가며 인간의 내면적 세계를 담고자 하였다.

그러한 작업 과정을 통해 본인 주변에서 이루어지고 관계들을 관찰함으로써 모든 인간들에게 잠재되어있는 욕구와 욕망을 발견하고 외부로부터 자신을 보호하며 대응하기 위한 사람들의 사회적 얼굴인 마스크를 가지고 있음을 알게 되었다. 그것을 단순화하며 이미지의 조형적 방법으로 표현하면서 현대인의 사람과 사람사이의 관계들을 이야기하고자 하였다.

그런 표현들은 기억의 소재와 추상적 이미지들의 조합으로 점차 서사적인 이야기 구조를 지니게 되었다.

결국 자아를 탐구해가며 헨리다거가 서사적인 표현으로서 내면을 표출하고 있다는 것이 나의 자아표현 방법과 유사하다는 점을 알게 되었고 어떤 이데올로기에도 구애 받지 않는 자유로운 표현은 본인에게 큰 영향을 주게 됨으로서, 본인의 자아표현과 현실의 관계로부터 오는 상처와 내면세계를 더 진실하게 표현 할 수 있는 태도를 가지게 하였다.

현대인의 욕망과 욕구로부터 오는 결핍의 상실감, 외로움은 몽상적 활동으로 표출되어지며 그것은 누구나 쉽게 알아 볼 수 있는 일상적 오브제, 연상 작용된 이미지와 파스텔 톤의 결합으로 어린 시절의 향수를 불러일으키며

비현실적인 기하학적 삼각형의 서사적 세계를 보여 준다.

그것은 자유로운 사유가 가능한 동화적 상상을 불러들이는 어른동화적인 분위기가 되었다.

현대인의 현실 도피적 욕구와 내면의 본능적 욕구를 해학적 표현으로 승화시켜 비현실적 이상세계를 꿈꾸는 이야기는 본인뿐만 아니라 사람들의 공감을 얻을 수 있었다.

본인의 작품의 진행은 자아의 탐구를 바탕으로 하였으나 범위를 넓혀 가면서 현실사회에서 이상적 세계로 전이되는 과정이자 몽상을 통하여 현실을 넘어서며 비현실적 이상세계를 통해 현실의 불안과 긴장을 덜어 주고자 하였다. 그것은 예술가의 본능이자 본인의 본능으로 현실을 되돌아 볼 수 있게 하는 힘을 가지게 하였다.

앞으로 작업을 전개해 나아가는데 있어서 사회적 얼굴, 마스크에서 더 나아가 내면을 감싸고 있는 실체의 얼굴에 대하여 표현하고자 하며, 표현 형식의 측면에서도 더 다양한 시도와 연구가 필요하다고 느끼고 있다. 본 연구를 통하여 인간 내면의 상실감, 나약함이 아닌 이상세계를 꿈꾸며 희망적인 삶에 대하여 생각해 보게 되었지만 그것은 다시 본인에게로 귀결되어지는 욕망이 된다는 것을 알게 되었다.

그런 부분에서 사회 공동체속의 인간과 현대사에 대한 탐구를 계속해야 함을 느끼며 결과적으로 더 나은 삶, 더 나은 미래를 추구하는 욕망과 자아의 외계로부터 오는 자극을 캔버스로 끌어들이 환상의 세계로 인도하는 작업을 계속 하고자 한다.

그것은 일탈의 내러티브를 형성하며 자유로운 상상을 통해 조용하고 평화로운 일상을 건설 할 수 있는 이유이기 때문이다.

참 고 도 판



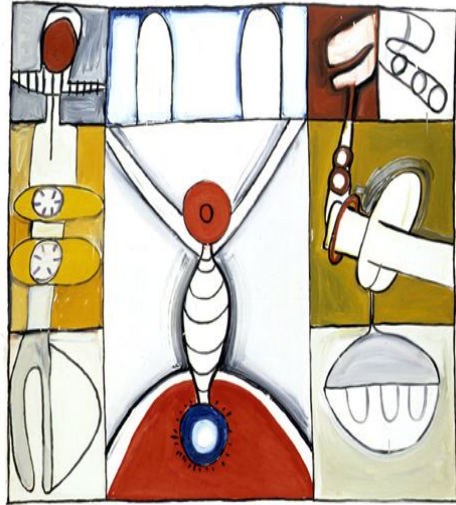
[도판1] 헨리 다거1892-1973 <106 제니리치에서, 폭풍우와 같이 몰아치는 허리케인에 맞서, 피난처를 향해 필사적으로 달린다. 비가 몰려와 소녀들을 때린다.>
58x251cm 종이에 혼합매체 collection of kiyoko lemer



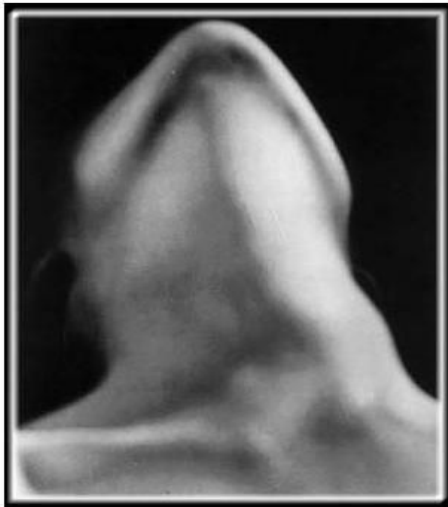
[도판2] 필립 거스틴, Painting, Smoking, Eating, 220x103.3cm, oil on canvas, 1973



[도판4] 헨리 다거(Henry Darger), <106제 니리치에서, 폭풍우와같이 몰아치는 허리케 인에 맞서, 피난처를 향해 필사적으로 달린 다. 비가 물려와 소녀들을 때린다.>, 1892-1973



[도판5] 에바 헤세(Eva Hesse), <Untitled>, Oil on canvas, 1964-1965



[도판6] 만 레이(Man Ray), <해부학>, 1930



[도판7] 제프 쿤스(Jeff Koons), 위에 있는 제프 (더러움), 1991

참 고 문 헌

<단행본>

- 김 정. (1991). 아동의 미술교육연구. 창시자.
고충환. (2006). 무서운 깊이와 아름다운 표면. 랜덤하우스중앙.
서성록. (1995). 설치 미술 감상법. 서울: 대원서.
이 일. (1971). 조형 형태론. 홍익대학교 출판부.
이종우. (1999). 기하학의 역사적 배경발달. 경문사.
이중기. (1981). 현대미술 용어사전. 서울: 계간미술: 중앙일보사.
한덕웅. (2004). 인간의 마음과 행동. 박영사.
홍명희. (2005). 상상력과 가스통 바슐라르. 살림.
한석우. (2001). 입체조형. 미진사.
성균관대학교 응용심리 연구소[한덕웅외]. (2004, p. 166). 인간의 마음과 행동. 박영사.

<번역서>

- Gaston Bachelard. (2000). 공기와 꿈. (정영란, 역). 이학사
Jean Dubuffet. (2003). 아웃사이드 아트. (장윤선, 역). 미진사
Julian Jaynes. (2005). 의식의 기원. (김득룡, 역). 한길사
Linda Nochlin. (1986). 리얼리즘. (권인순, 역). 미진사
Xiao Chun Lei. (2002). 욕망과 지혜의 문화사전 몸. (유소영, 역). 푸른숲

위키백과, (<http://ko.wikipedia.org>)

ABSTRACT

Self-discovery thorough an Artist's Fantasy - Based on the Artworks -

Park, Sung Hwan
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin Women's University

This paper deals with the inner tendency of man who tries to escape from the chaos born from the gap between reality and unreality, and heal by fantasizing. This subject is discussed focusing on the pieces with the theme 'love sexual [phantom pain]' (2007 – 2010).

'Love sexual [phantom pain]' refers to all affectionate relationships. Phantom pain is a medical term meaning a neuropathic pain even after a part of the body has been amputated or cured.

Therefore the writer's art piece strives to depict human anxiety by metaphorically expressing the isolated modern life of people, desire, and the inner image of scars caused by external factors.

All human relationships formed in the process of exploring one's

identity are seen as unconscious relations of interest much like love relationships. The conscious "I" is expressed through fantasy, a conscious world, using illusions with organic images produced by the interaction of oppressed, internalized desires in the complex relationships with others and the society.

The motive for the piece has been finding one's identity being curious of the society and others and how to express this through painting and communicate with its viewers.

Therefore, the morphological components and analysis and development of the contents of the artwork will be discussed by psychologically analyzing the 'mask' in every human relationship, and debate about how to express the unreality with other artists to find one's personal values and expression method.