



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 정 연 교수 지도
석사학위 청구논문

웃음의 양면적 탐구를 통한 회화적
얼굴 이미지 표현 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

2025

성신여자대학교 대학원
서양화과
박재은

웃음의 양면적 탐구를 통한 회화적
얼굴 이미지 표현 연구
- 나의 작품을 중심으로 -

김 정 연 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2024년 11월

성신여자대학교 대학원
서양화과
박 재 은

인 준 서

박재은의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 12월

심사위원장 임 상 빈 (인)

심사위원 박 영 근 (인)

심사위원 김 정 연 (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

이 논문은 2019년부터 2023년까지 제작된 ‘웃어 재은아! 웃자~!’ 프로젝트를 기반으로 작품의 내용과 조형적 측면을 분석한 것이다.

사전에서 웃음은 하나의 명사로 웃는 일, 또는 그런 소리나 표정을 의미하며 존재하는 모든 것에 대한 긍정의 신체적 형식이라고 설명한다.¹⁾ 이 논문에선 보편적으로 알려진 웃음의 긍정적인 면이나 유머러스함이 아닌 긍정과 부정의 양가적인 모습을 지닌 웃음의 허울과 같은 형태를 다룬다.

인간은 살아가는 동안 다양한 형태의 웃음을 경험한다. 대부분 기쁨, 즐거움, 행복과 같은 긍정의 웃음인 경우가 많으며 분노, 우울, 권태감처럼 부정적인 감정이 함께 나타나기도 한다. 긍정의 웃음은 삶의 성취감과 자신감을 자극하고, 살아감에 있어 원동력이 되는 기억의 형성을 도와준다. 또한 개인적인 감정뿐 아니라 타인과의 관계 형성 시에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 처음 만나는 사람과 무표정 혹은 찌푸린 인상으로 인사를 나눌 때보다 밝게 웃으며 인사를 하는 경우 상대를 좋은 이미지로 기억할 확률이 높다. 이와 다르게 분노와 우울, 권태감과 함께 등장하는 웃음은 과열된 감정을 진정시키는 안정제 역할을 한다. 웃음은 항상 긍정의 대표적 산물로 인식됐으므로 혹자는 웃음에 어떻게 부정적 감정이 존재하는지 의아해할 것이다. 비근한 예로 나 자신에게 분노와 우울감이 찾아온 상황을 떠올려 본다. 참을 수 없는 분노가 끓어오를 때 이를 진정시키고자 실소(失笑)²⁾를 터뜨리

1) 참조 : 네이버국어사전, 웃음,
<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/4d08c4706f914ef0811f312f5124a42f>

2) 실소(失笑) : 「명사」 어처구니가 없어 저도 모르게 웃음이 툭 터져 나옴. 또는 그 웃음.
[국립국어원 표준국어대사전] <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do#>

기도 하고, 쓰디쓴 슬픔이 찾아올 때 공허한 듯 허탈한 웃음이 나오기도 한다. 또한 나보다 못한 사람을 보고 비웃거나 그보다 내가 잘났다고 생각할 때 우월감을 느끼며 웃기도 한다.³⁾ 이렇듯 웃음은 선함과 유머의 영역 속에만 남겨두기엔 다양한 모습을 보유하고 있다.

작업 초반, 나는 웃는 상황에 초점을 맞추어 연극적으로 연출된 화면에 집중했다. 이후 화면 속에 웃음을 주는 요소와 웃고 있는 인물(나)을 각각의 캔버스로 분리하고 상황에 따라 달라지는 웃음의 외형을 확대하여 표현했다. 웃음의 첫 번째 시리즈에선 웃고 있는 인물을 뚜렷한 색과 단단한 묘사로 작업했고 새로운 시리즈를 시작한 2023년에는 웃음이 가지고 있는 변화의 속성과 유동적인 느낌을 살리기 위해 뭉게 희석화한 물감으로 레이어링(layering)을 반복하여 물감의 층을 쌓는 방식을 연구했다.

나는 이러한 작업 과정에서 웃음이 가진 보편적인 이미지에 초점을 맞추기보다 웃음 속의 다양한 감정의 본질을 그대로 비추면서 그 어떤 것도 해치지 않는 웃음과 마주하고자 한다. 아울러 이 논문을 통해 내가 직접 경험하고 정립한 웃음의 양가성⁴⁾을 이야기하고자 한다. 이를 바탕으로 나의 회화를 통해 허울과 같은 웃음의 모습을 가시화하여 웃음의 또 다른 면모를 발견할 수 있는 계기가 되길 바란다.

3) 정현경, (2011), 『웃음의 미적 형식으로서의 유머』, 인문과학연구 18권, 동덕여자대학교 인문과학연구소, p.154 참고

4) 양가성(兩價性) : 동일 대상에 대한 상반된 태도가 동시에 존재하는 성질. [네이버 지식백과] (고려대 한국어대사전)

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	5
1. 작품의 내용적 전개	5
1) 웃음의 양가성	5
2) 웃음의 개인적인 의미	7
3) 가짜웃음	9
2. 작품의 조형적 전개	13
1) 연극적 화면 연출	13
2) 분리와 확대 및 확장-레이어링(겹테기)의 등장	15
3. 작품분석	21
III. 결론	41

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 푸하핫, 65.1×65.1cm, acrylic and oil on canvas, 2020

[작품 2] 다 모았다!, 50×65.1cm, acrylic on canvas, 2020

[작품 3] 빼꼼-, 72.7×100cm, acrylic on canvas, 2020

[작품 4] 빈 껌테기의 행복, 26.5×45cm, acrylic on canvas, 2020

[작품 5] 폼-!, 163×130.3cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 6] 헛-!, 163×125cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 7] ㅎㅎ, 100×65.1cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 8] 뭐해~, 100×72.7cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 9] 으하하하하, 116×91cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 10] 흐흐, 162.2×130.3cm, acrylic on canvas, 2023

[작품 11] 씨익-, 53×65.1cm, acrylic on canvas, 2022

[작품 12] 널 지켜보고 있다., 60.6×90cm, acrylic on canvas, 2023

도판 목차

[도판 1] 본인작업, 작품 제작을 위한 촬영 진행 사진 (1)

[도판 2] 본인작업, 작품 제작을 위한 촬영 진행 사진 (2)

[도판 3] Etsu Egami, Sanxingdui, 200×134.5cm, oil on canvas, 2022-2023

[도판 4] Etsu Egami, RAINBOW-2022-t-24, 220×148cm, oil on canvas, 2022

[도판 5] 박광수, 두 나무, 116.8×80.3cm, acrylic on canvas, 2019

[도판 6] 박광수, 돌 줍기, 72.7×60.6cm, oil on canvas, 2022

[도판 7] 본인작업, 와글와글, 72.7×100cm, acrylic on canvas, 2020

[도판 8] 본인작업, 매달린 그로버, 45.1×45.1cm, acrylic on canvas, 2020

[도판 9] 본인작업, 띠부띠부띠부띠부짚 스티커, 80.3×100cm, acrylic on canvas, 2022

[도판 10] 본인작업, 으하하하하하, 163×130.3cm, acrylic on canvas, 2023

I. 서론

웃음은 인간의 삶에 어떤 영향을 미치며 어떤 형태로 존재하고 있을까? 나는 보다 운택한 삶을 위해 웃음에 대한 심층적인 시각이 필요하다고 생각했다. 과거 일부 서양 철학자들에게 웃음은 온전한 이성을 흐트리뜨리는 것, 무의미하게 웃는 행위는 타인을 비하하는 등의 도덕적이지 못한 것으로 치부되는 역사가 있었다. 나는 이러한 사례를 설명하기 위해 우리가 가장 잘 알고 있는 철학자, 플라톤(Platon, Plato, BC 428/427~BC 348/347)⁵⁾의 이야기를 일부 인용하였다.

플라톤은 철학의 본질에 있어서 근본적인 의미를 차지하는 선의 이데아라는 목적에 도달하기 위한 새로운 길을 걸었으며, 새로운 길을 개척했다. (...) 웃으면서 거리 두기도, 유희적인 즐거움도, 가볍게 살아가는 유쾌함도, 이데아 인식Ideen-Erkenntnis의 사상적인 엄숙함과 정신적인 깊이에는 어울리지 않는다. 플라톤 유형의 철학자는 웃지 않는다. (...) 플라톤의 관점에서 “웃는 철학자들”은 “나무로 된 쇠”나 “검은 우유”와 같은 모순적인 단어의 결합일 수밖에 없다. 철학의 이데아와 비교할 때 철학자의 본질은 그를 웃지 못하게 만들었다.⁶⁾ 플라톤은 시칠리아섬의 모험에서 돌아와 아카데미아를 개설한 직후, 진정한 철학자들의 왕국으로 칭송되는 이상적인 국가에 대한 그의 대규모 구상인 『국가론Politeia』에서 “웃음에 대한 욕구의 해로움”(388d-390a)을 비판하며 깊이 생각하는 진지함을 주문했다.⁷⁾ 플라톤은 웃는 신들에 대한 묘사를 더욱 혐오했다. 그가 보기에 호메로스⁸⁾와 헤시오도스⁹⁾가 올림포스 신들의 웃음을 묘사한 것은 신적 존재에게 어울리지

5) 플라톤(Platon, Plato, BC 428/427~BC 348/347) : 고대 그리스의 대표 철학자이다. 소크라테스의 제자이자 아리스토텔레스의 스승으로도 알려져 있다. 30여편에 달하는 대화록을 남겼는데 그 안에 담긴 이데아론(형이상학), 국가론 등은 고대 서양 철학의 정점으로 평가 받는다. 주요저서로 《변론(소크라테스의 변명, Apologie)》, 《파이돈(Paidon)》, 《향연(Symposion)》, 《국가론(Politeia)》 등이 있다. (출처: 두산백과 두피디아, [네이버 지식백과])

6) 만프레트 가이어(Manfred Geier, 1943~) 저, 이재성 옮김, 『웃음의 철학-서양 철학사 속 웃음의 계보학』, 글항아리, 2018, p.18

7) 위에 책 p.22

않는 신성모독이었다.¹⁰⁾ 플라톤은 철학에서 웃음을 추방했을 뿐만 아니라 우리를 울리고 웃기는 문학작품을 쓰는 시인들을 그의 이상 국가에 거주하지 못하도록 거주권을 박탈했으며, 익살꾼과 재담꾼을 철학의 무대에서 완전히 내쫓아버렸다.¹¹⁾

이처럼 웃음은 보편적으로 유머나 행복에 가깝다고 여겨지는 우리들의 시선과 다르게 터부시 여겨졌던 역사가 있었다. 하지만 내가 바라본 웃음은 유머와 긍정 외의 감정에도 다른 모습과 방식으로 등장했다. 나에게 웃음이란 고유의 자유로움과 유동적 특징과 같은 흥미로운 속성이 있었기에 과거 일부 철학자들에게 터부시되어 넘겨진 웃음의 역사가 아쉽다고 생각했다.

나의 경우 웃음은 대표적으로 두 가지 모습을 가진다. 하나는 즐거움과 행복, 기쁨과 같은 긍정적 감정의 상징이다. 또 하나는 분노와 슬픔, 권태감과 같은 부정적인 감정에서 함께 나타나는 모습이다. 그 순간 함께하는 이가 누구냐에 따라 웃음의 역할은 유동적으로 변화한다. 웃는 사람의 심리적 상태에 따라 웃음은 건전한 이미지의 표본이 되거나, 비열함의 극치를 보여주고, 때로는 슬픈 상황을 잊을 수 있도록 토닥여 주는 따스한 손길을 내밀기도 한다. 이는 웃음의 다양성에 대해 고려해 볼 수 있는 부분 중 하나이다. 나는 보다 넓은 시야에서 웃음을 바라보고 다양한 갈래로 나뉘는 웃음의 특징에 초점을 두어 이 글을 서술하고자 한다.

나는 상술한 웃음의 양면적인 모습, 즉 표피 같은 면을 파악하여 하나의

8) 호메로스(Homeros, BC800?~BC750) : 유럽 문학 최고 최대의 서사시 《일리아스》와 《오디세이아》의 작가. 두 서사시는 고대 그리스의 국민적 서사시로 그 후의 문학, 교육, 사고에 큰 영향을 끼쳤다. (출처: 두산백과 두피디아 [네이버 지식백과])

9) 헤시오도스(Hesiodos, BC 8세기 말경 추측) : 고대 그리스의 서사시인으로 '이오니아파'의 호메로스와 대조적으로 종교적, 교훈적, 실용적인 특징의 '보이오티아파' 서사시를 대표한다. 농경기술과 노동의 신성함을 서술한 《노동과 나날》은 설화성(說話性)과 목가적 서술이 뛰어나다. (출처: 두산백과 두피디아 [네이버 지식백과])

10) 만프레트 가이어(Manfred Geier, 1943~) 저, 이재성 옮김, 『웃음의 철학-서양 철학사 속 웃음의 계보학』, 글항아리, 2018, p.23

11) 위에 책 p.25

얇은 껍질과 같은 형태를 발견하였다. 이를 통해 웃음이 유동적이고 자유로운 형태로 등장할 수 있음을 인지하게 되었다. 나는 얼굴의 표면을 껍데기로 설정하는 방식을 사용한다. 껍데기는 얇고 약하다는 느낌도 있지만 가볍고 구기거나 짓이겨도 되돌아오는 특유의 탄성을 가지고 있다. 또한 껍데기는 두께가 얇아 찢어질 수 있지만 다른 무엇보다 유동적인 질감을 갖고 있어 복구도 쉬운 편에 속한다.

나는 초기에 웃음을 연극적으로 연출하는 것에 집중하여 작업을 진행했다. 이후 등장하는 요소들의 분리 과정을 거쳤고 웃음의 이미지를 눈, 코, 입 위주로 확대하는 시도를 했다. 새로운 시리즈에서 나는 화면 속에 등장하는 웃음 외의 요소들보다 오로지 웃음의 이미지에 집중할 수 있도록 초점을 맞추었다. 이는 웃음에 대한 의미를 확장하는 과정을 연구하기 위함이었다. 확대한 웃음의 이미지는 초기에 등장하는 웃음과는 다른 기법을 시도했다. 아크릴 물감을 보조제로 희석하여 얇은 막처럼 쌓는 레이어링 기법을 사용했다. 화면에서 웃는 얼굴을 구성하고 있는 얇은 물감의 층은 건조되며 허울과 같은 질감이 극대화되는데 이는 웃음이 가짜웃음이나 다른 부정적 감정의 수단으로 활용되는 점을 표현하고자 했다.

본론 1장은 작품의 내용적 서술로써 웃음의 양가성을 제시하고 다양하게 변화된 상황에 따라 수단적으로 등장하는 가짜웃음을 설명한다. 아울러 웃음의 개인적인 경험과 웃음이 주제로 등장하게 된 계기를 밝히고자 한다. 2장에서는 연극적 화면 연출과 분리, 확대 과정을 통해 진행한 다발의 시리즈를 서술하며 기법적 측면에서 유사성을 보이는 작가 2인을 소개한다. 이를 통해 내 작업의 주된 표현 방법인 희석화한 물감, 레이어링, 색의 의미에 대해 조형적 전개를 진행한다. 3장에서는 연구한 다양한 웃음과 그에 맞춰

변화된 작업 방식을 상세히 재서술하며 각 작업이 암시하는 바를 심층적으로 다룬다. 결론에서는 내가 발견한 웃음의 유동적인 속성에 대한 학술적 성과를 서술하고, 앞으로 진행될 작품 방향성을 제시하며 마무리 짓는다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 전개

1) 웃음의 양가성

“웃음은 전혀 호의적이 아니다. 그것은 차라리 악에게 악을 되돌려주는 격이다. (...) 우리는 아주 짧은 순간이나마 그의 위치에 서서 그의 몸짓이나 말, 행위를 따르고, 만일 우리가 그에게서 우스꽝스러운 어떤 점을 재미있어 한다면, 우리는 상상 속에서 그가 우리와 함께 즐기기를 권유하는 것이다. 우리는 그를 우선은 동료로 맞이한다.”¹²⁾

웃음은 긍정과 부정 사이를 오가며 다양한 상황에 따라 그와 어울리는 형태로 나타난다. 우리는 보통 행복한 상황과 기쁨의 순간을 배로 만들어 주는 웃음의 긍정적 효과만 생각한다. 하지만 웃음이 나타나는 상황을 자세히 들여다보면 웃음은 부정적으로 분류된 슬픔, 분노, 권태와 같은 감정들과도 자신의 형태와 효과를 달리하며 함께 등장한다.

보편적인 유효성을 갖는 웃음 이론의 출현이 어려운 까닭은 무엇보다도 웃음의 현상이 어느 하나의 동인으로 설명될 수 없는 다양한 양상을 취하기 때문일 터이다. 통쾌한 웃음, 수줍은 웃음, 비웃음, 헛웃음, 쓴웃음, 냉소적 웃음, 어처구니없는 웃음 등, 웃음의 종류는 너무나도 다양하다. 말하자면 우리는 기쁨 때도 웃지만 어이가 없을 때도 웃는다. 만족스러운 웃음이 있는가 하면 공격적인 웃음도 있으며, 무엇보다도 자연발생적인 웃음뿐만 아니라 인위적인 웃음도 있다. 뿐만 아니다. 심리적인 반응과 무관한 간지럼은 순전히 물리적인 반응에 의한 신체적인 자극의 속성을 갖는다. 이처럼 그 동인을 어느 하나로 통일시켜 파악할 수 없는 것이 웃음이다 보니 다양한 웃음의 담론들이 전개

12) 앙리 베르그손(Henri Bergson, 1859~1941) 저, 김진성/류지석 옮김, 『웃음-희극적인 것의 의미에 대하여』, 파이돈, 2022, pp.234~235

되어 왔다.¹³⁾

앞에 인용문에서도 우리가 웃음을 하나로 분류하거나 쉽사리 정의할 수 없음을 설명한다. 또한 서론에서 서술한 과거 철학자들에게 터부시되었던 웃지 못할 웃음의 역사에 반하여 우리는 웃음의 다양성이라는 새로운 가치 찾아볼 수 있다. 이러한 웃음의 다양한 모습은 우리들의 일상을 떠올려 보면 금방 발견할 것이다. 우리는 웃긴 것을 보았을 때 폭소하고, 기쁘거나 행복할 땐 얼굴의 광대가 아려올 만큼 웃는다. 긍정의 감정과 함께한 웃음은 그와 어울리는 소리를 내며 그 순간을 즐거운 기억과 함께 남기고 삶을 살아가는 원동력이 되기도 한다. 그에 비하여 웃음이 슬픔과 분노로부터 등장할 땐 감정과 함께 동화되는 것이 아닌 실소(失笑)¹⁴⁾와 허탈함을 동반한다. 이는 외형적으로 긍정과 함께하는 보통의 웃음처럼 보이지만 나의 내면에선 부정적으로 고조된 감정을 완화하고 치유하기 위한 목적을 갖고 등장한다. 적어도 내 경우에는 그랬다.

나는 우리의 사고가 웃음=행복으로 당연시되는 점에 새로운 시각을 제안하고자 한다. 이에 대한 근거로 웃음이 특정 감정에서 벗어나기 위한 수단으로 사용되는 점을 눈여겨보았다. 여기엔 회피 혹은 가면을 쓴 것과 같은 웃음이 있는데 나는 이것을 ‘가짜웃음’이라 부르고 싶다. 보편적으로 ‘가짜웃음’이란 단어를 듣거나 보았을 때 가면 이미지를 떠올리는 이가 많을 것으로 생각한다. ‘가짜웃음’은 앞서 설명한 긍정적인 웃음과 상반된다. 또한 슬픔이나 분노 등 부정적인 요소에서 나타나는 웃음과도 다른 성질을 보인다. 하지만 가짜웃음이 어느 정도 수단적 요소를 가지고 있다는 점에서 앞서 상술한 웃음과 공통점을 가지고 있다. 더불어 이러한 바는 웃음의 양가

13) 김효, 『들뢰즈/가타리의 기계와 추상기계 개념을 활용한 웃음의 재조명』, 글로벌문화콘텐츠 제18호,글로벌문화콘텐츠학회, 2015.02, pp.25~26

14) 실소(失笑) : 「명사」 어처구니가 없어 저도 모르게 웃음이 툭 터져 나옴. 또는 그 웃음. [국립국어원 표준국어대사전] <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do#>

성을 논해 보기에 충분한 예시가 된다. ‘가짜웃음’은 본론 1-3 <가짜웃음>에서 추가로 다루기로 하며 넘어가겠다. 이렇듯 웃음은 단편적인 모습만 지니지 않는다. 본래의 긍정적 의미를 순수하게 보여주거나, 내면의 가면적 요소 혹은 치료제나 안정제 역할을 위해 수단적으로 등장하는 웃음 이렇게 두 가지 양면을 가지고 있다. 나는 이러한 웃음의 새로운 시각을 제안함으로써 우리가 미처 발견하지 못한 웃음의 학술적 연구에 대한 가치를 이야기하고 싶다.

2) 웃음의 개인적인 의미

어린 시절부터 나는 부끄러움이 많고 쉽게 긴장하는 터라 잘 우는 아이로 동네에 소문나 있었다. “재은이는 너무 잘 울어”, “그만 좀 울어라.”와 같은 말을 수도 없이 들으며 유년 시절을 보냈다. 그 당시 웃음은 나의 긴장과 부끄러움을 완화하는 안정제 역할을 해주었다. 잦은 긴장과 부끄러움은 내가 자꾸만 웃음을 찾게 했고 나의 얼굴엔 웃는 표정이 배어 시도 때도 없이 튀어나왔다. 습관화된 나의 웃음은 청소년 시절 씩씩하고 바른 사람, 명랑한 사람과 같은 좋은 평가가 되어 돌아오기도 했다. 하지만 20대부터 마냥 긍정적인 말들만 오가진 않았다. 어떤 상황에서도 괜스레 나오는 잦은 웃음은 내가 시도 때도 없이 웃는다는 식의 꾸짖음이나 비난하는 말들로 바뀌어 돌아왔다. 이 같은 평가는 아무런 악의 없이 던지던 내 웃음에 대한 인식이 변화하는 계기가 되기도 했다. 나는 오랜 시간 내가 웃음을 지으며 사람들과 함께하여 즐거웠고 스스로가 단단한 사람으로 느껴지면서 무엇이든 해낼 수 있는 용기가 생겼다. 하지만 “너 그렇게 자꾸 웃으면 실없다는 소리 듣는다.”, “재는 툭하면 웃어”와 같은 부정적인 말은 나에게 회의감을 안겨주었다. 이러한 경험들로 인해 나는 웃음이 늘 행복을

표현하기 위해 존재하는 것이 아님을 체험했다. 이처럼 나에게 웃음은 20대로 접어들며 새로운 모습으로 등장했다.

그리고 2019년 전 세계적으로 등장한 COVID-19¹⁵⁾ 팬데믹 시기를 통해 이전과 또 다른 웃음을 마주하는 시기를 겪었다. 당시 바이러스 감염 우려로 인해 이동과 사람들과의 만남이 어려웠고 개인에게는 타인과의 소통 단절, 나아가 사회적 고립감을 지독하게 경험하는 암울한 시기였다. 이 시기 학교와 회사, 종교 시설 등 집단으로 모일 수 있는 공간은 감염 우려가 높았기 때문에 직접 방문 및 등교, 출근 등이 제한되었으며 집단 속 사람들과의 만남은 온라인으로 대체 되었다. 단절되었던 소통은 그나마 컴퓨터와 휴대전화 화면을 넘어 온라인 화상 회의 프로그램을 통해 이어지며 조금 개선되어 갔지만 여전히 방안에 홀로 남아 있는 이들에게 완전한 해소감을 주진 못했다. 나 또한 이러한 고립감과 불편함을 겪었으며 개인(내부)과 공동체(외부) 간을 오가며 할 수 있던 일들을 개인(내부)적이고 고립된 곳인 -집-에서 만들 수밖에 없었다. 당시 나의 방안은 취미로 모았던 장난감과 캐릭터 상품들로 가득했다. 나는 혼자만의 시간을 즐기며 자연스럽게 그곳에 집착하게 되었다. 좋아하는 것들이기에 함께 할수록 행복했고, 고립될수록 수집에 대한 욕구와 만족감은 상승했다. 개인적인 영역에서 발견한 나의 웃음은 때때로 허탈감을 동반했지만 오로지 나를 위해 웃을 수 있는 시간이었기에 그 웃음은 개인적으로 진심이 동반된 웃음이었다. 당시 겪었던 고립된 나의 일상과 관심이 있던 장난감은 내가 웃음을 작업으로 발전시키기에 흥미로운 소재였다. 이후 나는 성장하며 겪은 상황에 따라 관찰했던 웃음이 가진 다양한 속성을 본격적으로 분석하는 작업을 하게 된다.

15) COVID-19 (코로나바이러스감염증-19) : 2019년 12월 중국 우한에서 처음 발생한 이후 중국 전역과 전 세계로 확산된, 새로운 유형의 코로나바이러스(SARS-CoV-2)에 의한 호흡기 감염질환이다. (네이버 지식백과, pmg시사상식사전, 2022. 10. 25.)

웃음은 언제나 나를 대표하는 단어였다. 내 삶의 굳은 신조로 자리 잡기도 했었고, 설령 웃음에 대한 개인적 인식이 이전과 달라졌어도 여전히 웃음은 나에게 큰 관심사로 남았고 내 작업의 영역까지 영향을 미치게 되었다. 현재 나는 웃음 연구를 통해 직접 겪은 회의적 감정이 어느 정도 정리되었고 내가 느낀 웃음의 양가성을 이성적으로 설명할 수 있게 되었다. 특히 웃음을 통해 나의 마음을 정면으로 마주하는 경험은 내 감정의 성숙도를 올리고 수련하는 과정이 되기도 했다. 더불어 어떠한 상황이라도 침착하게 판단하며 한 걸음 뒤에 서서 관찰할 수 있게 되는, 나름의 성장을 체험했다.

3) 가짜웃음

본론 1-1에서 설명한 웃음의 양가성 중 ‘가짜웃음’에 대해 상황적 예시와 의미를 추가로 이야기하고자 한다. ‘가짜웃음’은 나의 작업 시리즈의 핵심인 껌 떼기 적(표면적) 웃음에 큰 영향을 준 요소이다. ‘가짜웃음’을 쉽게 설명하기 위해 타인과 소통하는 상황을 예시로 들어보려 한다. 성인이 될수록 우리는 타인과 교류하는 시간이 점차 증가한다. 유치원, 초, 중, 고등학교에선 학교라는 작은 사회를 거치고 성인이 된 후부터 대학교, 아르바이트, 직장, 그 외의 새로운 집단에 합류하며 흔히 말하는 사회생활을 하게 된다. **인간은 사회적인 존재이며 다른 사람과 더불어 살도록 되어 있다.**¹⁶⁾ 인간은 타인과 감정을 교류하며 살아가는 동물이기 때문에 처음 만나는 이의 표정을 통해 첫인상을 파악하고 상대의 정보를 수집한다. 이때 상대를 향한 웃음은 보통 첫인상에 긍정적인 영향을 미치게 된다. **특정 성품은 그 성품과 닮은 행위에서 생긴다. 그러므로 우리는 자기 행위들이**

16) 프랭크 툴리(Frank Thilly, 1865~1934) 저, 김기찬 옮김, 『툴리 서양철학사-소크라테스와 플라톤부터 니체와 러셀까지』, 현대지성, 2020, p.157

어떤 미덕을 표현하도록 해야 한다. 성품은 우리가 그것을 표현하는 행위를 하고 있느냐에 따라 결정되기 때문이다.¹⁷⁾ 그렇기에 우리는 자신보다 사회적 위치가 높은 사람, 혹은 웃어른을 만날 때 이른바 “씩씩하다.”, “저 친구 사회생활 잘한다.”와 같은 긍정적 평가를 듣기 위하여 인사와 함께 미소를 더 한다. 이는 내가 말하려는 ‘가짜웃음’의 대표적 상황 중 하나다. 그 미소는 나의 감정을 위해 등장하는 것일 수 있으나 대개는 타인을 위해 등장하며 내면의 진실한 감정으로 볼 수 없을 때가 많다고 생각한다. 물론 사람마다 타인을 대함의 있어 가치관이 다르므로 모두에게 해당하는 바가 아닐 수 있다. 이 경우는 이 논문에서 다루는 ‘가짜웃음’을 가장 쉽게 떠올리기 위한 보편적인 사례임을 언급하며 넘어가고 싶다. 그렇다면 ‘가짜웃음’은 나쁜 것일까? 많은 이들이 사회생활을 하며 억지로 웃는 자신을 보고 한 번씩 다음과 같은 질문을 던졌을 것이다.

유머를 통해 우리는 위협적인 현실에 대해 의연한 태도를 취하며 적극적으로 공포심을 극복한다. 즉 유머는 실존의 위협에 직면해 느끼는 불안과 공포에 저항하기 위해 그것을 우습게 만들고 그것과 유희한다.¹⁸⁾

나는 앞에 인용문을 통해 유머=웃음으로 바라보고 의연한 태도=가짜웃음을 빗대어 설명하고 싶다. 10대 시절 우리가 겪는 작은 사회적 체계인 학교는 배움의 장소이자 신체적, 정신적 성장기를 겪고 있는 이들에게 보호의 의무를 갖고 안정감을 전제로 존재한다. 하지만 내가 20대부터 겪는 사회는 사뭇 달라진 분위기였다. 나는 성인이 뛰어들어야 하는 무한한 사회가 더 이상 나를 보호하지 않는다는 느낌이 들었다. 갓 20대를 살아가는

17) 아리스토텔레스(Aristoteles, BC 384~322) 저, 박문재 옮김, 현대지성 클래식42 『니코마코스 윤리학』, 현대지성, 2022, p.63

18) 정현경, (2011), 『웃음의 미적 형식으로서의 유머』, 인문과학연구 18권, 동덕여자대학교 인문과학연구소, p.172

사회 초년생에게 사회란 나의 발전을 도모하는 공간이 될 수 있지만 공포와 두려움의 대상이 될 수도 있다. 내가 맡은 일에 대한 책임감을 느끼고 꾸준히 변화하는 인간관계에서 겪는 무게감은 최고조에 이를 것이다. 내가 사회에서 살아남기 위해 상황에 맞춰 적절하게 웃는 웃음은 경직되고 긴장된 상황을 부드럽고 온화하게 만들어주는 효과가 있었다. 그러므로 진심이 희석된 가면과 같은 ‘가짜웃음’은 내가 사회생활을 하는 내내 개인적인 선택이 아닌 생존 수단으로써 중요했다.

이러한 내용은 앞서 본론 1-2 <웃음의 개인적인 의미>에서 서술한 COVID-19 상황 이후 포스트 코로나¹⁹⁾ 시기가 도래하며 가짜웃음에 관한 연구가 본격적으로 발전했다. 우리는 포스트 코로나 시기를 맞이하며 다양한 치료제의 등장과 면역력 생성 등으로 인해 바이러스에 대한 우려가 이전보다 감소하고 타인과의 소통과 교류가 꽃을 피우기 시작했다. 많은 이들이 격리 생활을 하며 겪은 답답함을 해소하려는 듯 서로 간의 교류는 더욱더 활발하게 이루어졌다. 또한, 우리에게 COVID-19가 남기고 간 비대면 생활의 비중이 크게 안겨졌으며 온, 오프라인 양쪽의 세계 모두 비등하게 살아가야 한다는 책임감이 남았다. 이는 새로운 소통 방식의 부상이라는 긍정적인 효과도 있지만, 개인적 공간과 외부 영역 간의 경계가 흐릿해지는 불편함을 겪게 했다. 온, 오프라인 상관없이 과도하게 증가한 타인과의 교류는 내향인을 자처하던 나에게 고립에서의 해방감이 아닌 마주해야 할 사회에 대한 부담감으로 다가왔다. 자신을 돌아보는 시간 대신 함께하는 타인을 마주하는 순간의 긴장을 해소하기 위해 웃음을 가면적으로 사용하는 빈도가 잦아졌다. 이는 심리적으로 상당한 피로감이 되어 돌아왔고 이전보다 사회를 마주할 때의 불편함이 비대해졌다. 소통이 단절되었을 때

19) 포스트 코로나 : 포스트(post, 이후)와 코로나(코로나 바이러스 감염증-19)의 합성. 감염증 극복 이후에 다가올 상황/시기를 아울러 이른다., 정원아(2020.04.20), [네이버 국어사전]

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ce83e9398ac170f2c354a974965233d0>

그토록 그리워한 공동체 생활이었지만 이후 과도하게 이루어진 교류는 되레 나의 감정을 속이고 그저 좋은 사람으로 보이기 위해 웃으며 관계를 쌓아가는 식의 악순환만 심화하였다. 결국 나는 이전보다 가면과 같은 가짜 웃음에 더 집착하게 되었다. 이러한 경험을 통해 나는 개인과 사회를 오가며 웃음이 다르게 등장하는 모습과 그의 양가적인 면을 발견했고, 웃음의 형태가 마치 껌데기처럼 느껴졌다. 나는 가짜 웃음과 껌데기와 같은 형태를 동일한 선상에서 바라보고 작업을 발전시켰다. 이에 대한 내용은 본론 2-2 <분리와 확대 및 확장-레이어링(껌데기)의 등장>에서 추가로 다루겠다.

2. 작품의 조형적 전개

1) 연극적 화면 연출

그림을 통해 웃음을 표현하기 위해선 나의 머릿속에 들어있는 이미지를 구체화하는 과정이 필요했다. 가장 먼저 체감할 수 있는 것은 나의 경험이 있기에 각기 다른 상황에 등장하는 웃음을 떠올리는 것이 첫 번째 단계였다. 웃었던 기억에 대한 장면은 웃음을 주는 소품과 인물(나)을 배치하여 촬영한다. 마치 드라마나 영화의 한 장면을 구성하듯 “등장하는 인물이 왜 웃는가?” 이라는 질문을 바탕으로 웃는 상황의 시나리오를 계획하고 상황에 맞춰 인물 주위로 소품들을 배치하고 분위기에 맞게 조명등을 설치한다.



[도판 1] 본인작업, 작품 제작을 위한 촬영 진행 사진 (1)



[도판 2] 본인작업, 작품 제작을 위한 촬영 진행 사진 (2)

웃음은 순간적으로 형성되는 상황에서 찰나적으로 일어난다.²⁰⁾ 그 때

20) 김효,(2015.02) 『들뢰즈/가타리의 기계와 추상기계 개념을 활용한 웃음의 제조명』, 글로벌문화콘텐츠 제18호,글로벌문화콘텐츠학회, p.26

문에 나는 카메라 앞에서 웃음을 연기하고 찰나의 웃음을 포착하기 위해 수없이 카메라 셔터를 누른다. 연출된 상황은 카메라를 통해 이미지로 생성하고 웃음 유발 요소와 인물의 무게감을 다르게 표현하며 재구성하여 캔버스 위에 옮긴다. 이것이 내가 작업하는 웃음의 가장 초기 형태이자 바탕이다. 나는 이런 방식으로 웃는 상황을 구상한다. 나는 상황을 꾸미고 대본을 서술하며 연기를 하는 것이 하나의 영화, 연극을 제작하는 과정과 유사하다고 느꼈다. ‘연극적 화면 연출’ 시리즈 작업을 진행하며 나는 감독이자 연출자이며, 연기가 되기도 한다. 주로 연출된 상황은 웃고 있는 인물(나)과 장난감이 등장하는 장면이다.

내가 회화를 통해 연출한 장면 중 관람자가 눈여겨보았으면 하는 부분은 인물과 장난감을 표현한 방식의 차이이다. 웃고 있는 인물은 짙은 농도의 물감을 활용하여 뚜렷한 묘사와 무게감을 주었고 뒤에 널브러지거나 배치된 웃음을 주는 요소들(장난감)은 과하게 희석된 물감과 스케치 선이 그대로 드러나게 했다. 이는 웃고 있는 인물은 진실한, 진짜임을 뒤에 배치된 장난감들은 그저 웃음을 불러일으키는 수단일 뿐임을 암시하려는 의도를 담고 있다.

2) 분리와 확대 및 확장-레이어링(겹데기)의 등장

나는 웃음의 연극적 연출 작업을 진행하며 더 다양한 표현을 하기 위해 새로운 시리즈를 연구했다. 새로운 작업에선 웃음을 주는 요소, 웃는 인물 등을 분리와 확대의 과정을 시도하며 작업 방향성에 큰 변화를 주었다. 이 시기부터는 웃음이 등장하는 상황을 구성하고 연출하기보다 각기 다른 상황에 등장하는 웃음이 어떤 모습을 하고 어떤 색을 보여주는가와 같은 형태적인 부분에 집중하게 되었다. 본론 1-2 <웃음의 개인적인 의미>와 본론 1-3 <가짜웃음>에서 서술한 경험을 통해 나는 웃음이 개인과 사회를 오가며 다양하게 등장하는 모습을 발견했고, 이를 바탕으로 웃음을 겹데기에 비유하여 작업하기 시작했다. 웃음을 겹데기로 표현하기 시작하면서 다양한 모습으로 등장하는 점을 유동적인 속성으로 바라보고 작업을 진행했다. 연출한 이미지는 웃음을 주는 요소와 웃고 있는 인물로 철저하게 양분화되어 각자 다른 캔버스 위로 자리 잡았지만, 새로운 시리즈에서 분리 과정을 거친 요소들은 장난감에 새겨진 표정과 웃는 인물의 표정에 집중하기 위해 이미지를 확대했다. 그중에서 웃고 있는 인물은 눈, 코, 입 그리고 얼굴 근육 위주로 초점을 맞추었고 웃음의 곡선을 강조하고자 했다.

모든 이미지엔 글레이징 미디엄²¹⁾을 섞어 희석한 아크릴 물감을 사용했다. 글레이징 미디엄으로 희석한 물감은 점성이 묽고 쉽게 흐르기 때문에 유동적인 곡선을 표현하기에 적합했다. 원색보다 옅어진 희석된 물감은 얇고 투명한 막의 레이어링을 쌓기 효과적이었다. 보조제로 희석한 아크릴 물감은 점성과 수분기가 많아 붓이 지나간 자리에 압력을 버티지 못하고

21) 글레이징 미디엄 (정식명칭: Acrylic Glazing Liquid : Gloss & Satin) : 물에 용해되지 않고 분리되는 성질을 갖게 하는 100% 아크릴릭 수성 중합제. 아크릴 작업시간을 보통 10분에서 30분까지 연장시키고 깨끗한 붓질에 용이하다. (출처: 화방넷 골덴 아크릴 글레이징 리퀴드 상품상세란)

https://www.hwabang.net/product/detail.html?product_no=44220&cate_no=1340&display_group=1

튀어나와 굳으며 얇은 막처럼 보인다. 나는 이러한 기법을 통해 웃음의 껍데기와 같은 모습을 스코비(SCOBY)²²⁾와 롤업 젤리²³⁾를 통해 비유하고 싶다. 스코비(SCOBY)와 롤업 젤리는 수분이 없으면 얇은 바닥 장판(모노륨 장판)과 같은 질감을 갖고 있으며 수분이 흡수되면 끈끈하고 점성 있는 질감이 나온다는 특징이 있다. 이는 상황에 맞추어 변화한 모습으로 등장하는 웃음의 유동성을 레이어링 기법과 껍데기 적 표현이 어우러진다고 판단하여 진행한 방식이다.

22) 스코비(SCOBY) : 박테리아와 효모의 공생 군집을 의미한다. "공생"은 박테리아와 효모 군주가 복잡하고 상호 지원적인 커뮤니티에서 함께 살면서 서로를 지원하고 의존한다는 것을 의미한다. 스코비는 버섯의 매끄럽고 두꺼운 몸체와 비슷하며 팬케이크 모양의 디스크는 다소 끈적하고 젤라틴과 같은 형태를 띠고 있다.

By CFH Admin, 「Kombucha Bacteria I What is Kombucha culture and Kombucha Bacteria?」,(Cultures for Healthy, 2022.06.23)
<https://culturesforhealth.com/blogs/learn/kombucha-kombucha-bacteria-yeast>

23) 롤업 젤리 : 다양한 색상과 얇게 말려 있는 시큼한 맛이 나는 젤리로 탱글한 다른 젤리와는 다르게 끈적하게 이에 달라붙는 것이 특징이며 특유의 얇은 두께감으로 2023년 유튜브에서 음식을 먹는 콘텐츠를 주제로 한 일명 먹방 크리에이터 사이에서 아이스크림과 같은 음식에 감싸 냉각시켜 바삭하게 먹는 것이 크게 유행했다.



[도판 3] Sanxingdui,
oil on canvas,
200×134.5cm, 2022-2023



[도판 4] RAINBOW-2022-t-24,
oil on canvas,
220×148cm, 2022

이와 같은 기법적인 측면에서 일본 출생 작가인 에가미 에츠 (Etsu Egami, 1994~)가 있다. 에가미 에츠는 1994년 지바현 출생으로 일본, 중국, 유럽을 중심으로 활약하며, 왕성한 전시를 이어가고 있는 화제의 젊은 작가이다. 독일 HFG(The Karlsruhe University of Arts and Design), 베이징 중앙미술학원에서 공부했으며, 풍부한 해외 경험으로 커뮤니케이션을 테마로 창작 활동을 이어가고 있다. 그녀는 특히 언어를 통해 사회를 재고하는 것에 관심이 있으며²⁴⁾ 유화를 사용한 힘 있는

24) 출처 : Whitestone gallery- '에가미 에츠' 작가 아카이빙
https://www.whitestone-gallery.com/ko/blogs/artist/etsu-egami?srsltid=AfmBOorpffIgWCwms5PyKpQb2tN4X7nKjqRhB_smrxcT2buAncViWnpR

직선과 곡선의 붓 터치가 특징이다. 오랫동안 타지 생활의 경험을 바탕으로 일본에서 태어나 미국에서 성장 후, 베이징과 독일에서 수학하며 겪은 언어와 문화의 차이를 통한 소통의 부재감을 주로 이야기한다.²⁵⁾ 그녀는 우리가 흔히 보아온 두터운 유화 작품들과 다르게 수채화를 연상시키는 유화 기법을 사용한다. 평행선을 통해 아무리 연장해도 서로 만나지 않는 관계를 규정하며 교차하지 않는 복수의 선은 사람과 사람 간의 좁힐 수 없는 간격을 은유한다. 그러나 타인과의 간격을 말미암아 우리가 이해와 소통에 도달하듯, 획의 집합은 인물의 형태를 완성한다.²⁶⁾

나의 작업은 붓의 결이 그대로 비치는 질감과 인물의 얼굴에 집중한다는 점에서 에가미 에츠와 유사하지만, 그녀는 유화를 통해 직선과 곡선 등을 주로 사용하며 선적인 요소에 '소통'의 주제를 담았고 나는 희석한 아크릴 물감을 사용해 붓 터치의 면적인 요소에 집중하여 허울, 꺾데기와 같은 이미지를 담았다는 점에서 차이가 있다고 생각한다.

25) 조재연, 「내면 초상, 소통의 창 : 에가미 에츠, 울여름 탕컨템퍼러리아트 서울 개인전」, 『아트인컬처』, 아트인컬처 2022년 6월호, 2022.06, p.168

26) 위에 글 p.169



[도판 5] 박광수, 두 나무,
116.8×80.3cm,
acrylic on canvas, 2019



[도판 6] 박광수, 돌 줍기,
72.7×60.6cm,
oil on canvas, 2022

박광수 (1984~) 또한 작업에서 선적인 요소를 많이 찾아볼 수 있다. 그는 풍경과 인물의 경계를 흐트러뜨려 모호한 장면을 이끌어낸다. 일상적 풍경을 확장하고, 공상의 세계로 나아가며 그의 선은 역할을 바꿔가며 화면 속 세계를 확장해 나간다.²⁷⁾ 그는 주로 무채색의 아크릴 물감과 잉크를 사용해 건조한 느낌의 선을 작업에 활용했지만 2022년 학교재 갤러리에서 소개된 <살갓들(Skins), 2022.07.27~08.20> 전시에서 [도판 6]처럼 다채로운 색과 수분감이 가미된 선을 활용한 작업 방식으로 변화되었다. 캔버스 위에 힘을 가해 붓을 눌러 그어낸 선은 양옆으로 물감이 튀어나와 테

27) 출처 : 학교재 갤러리 홈페이지-작가 아카이빙 박광수
http://www.hakgojae.com/page/2-1-view.php?artist_num=337&pageNo=1&f_num=1

두리를 이루며 가운데는 투명한 색감을 보여준다. 이 방법은 내가 웃는 얼굴을 확대하여 그린 기법과 유사하지만, 그리는 대상이 풍경인 점과 혼재된 선들 속에 흐트러지는 모호한 장면에 초점을 둔다는 점에서 나의 작업과 차이가 있다.

나의 작업에서 웃는 이미지의 확대, 희석한 아크릴 물감, 물감의 레이어링 과정, 붓의 곡선 등은 웃음이 갖는 유동적인 특징을 껍데기에 맞물려 보여주는 중요한 요소이다. 또한 사용한 이미지가 얼굴로만 국한되었다는 점에서 되레 웃음을 좁은 시야에서 바라보는 축소의 의미로 볼 수도 있다. 하지만 나는 웃음의 개념을 연극적으로 연출된 상황에서 유동성이라는 새로운 속성을 발견한 과정이 웃음에 대한 의미의 확장이라고 생각한다. 분리 및 확대, 확장의 과정을 거친 나의 웃음은 초반엔 색 사용에 제한을 두지 않고 인물이 갖는 신체의 특징적 색을 그대로 반영했다. 하지만 이후 상황에 따라 웃음의 의미와 분위기가 다른 점을 고려해 각 웃음의 색 사용에 제한을 두는 방식을 도입했다. 사용할 색을 특정 지으며 진행한 작업은 감정에 따라 변화하는 웃음을 이전보다 효과적으로 보여주기 위한 시도였으며 오로지 웃음과 웃음이 감싸고 있는 감정들에 조금 더 집중해 볼 수 있는 계기가 되었다.

3. 작품 분석



[작품 1] 푸하햇, 65.1×65.1cm, acrylic and oil on canvas, 2020

[작품 1]은 내가 본격적으로 작업하기 시작한 웃음 시리즈의 시초라고 볼 수 있다. 질서 없이 늘어놓은 장난감과 희극성을 보이는 인물을 통해 내가 전하고자 하는 메시지를 효과적으로 만들고 싶었다. 이러한 효과는 모두 사람을 물건에 지나지 않는 것처럼 다룰 때 생겨난다.²⁸⁾ 아마 그

림을 보는 이는 무엇이 사람이고 무엇이 장난감인지 헷갈릴법한 뒤죽박죽 영켜 있는 구도가 다소 어지럽고 복잡하게 느껴질 수 있다. 하지만 이러한 구도는 즐거운 웃음이 피부에 직접적으로 느껴지듯 화면 속 리듬감을 형성한다. 인물과 장난감을 묘사하는 데 무게감을 달리 두었지만 크게 강조하지는 않았다. ‘내가 진짜 행복해서 웃는 상황’과 COVID-19 고립된 시기와 맞물려 그때만 느낄 수 있는 웃음을 표현하고자 했다. 복잡한 구성과 대비되는 정갈한 정사각형의 캔버스는 소셜 네트워크 서비스(SNS) ‘인스타그램’의 시그니처인 정사각형을 따온 것이다. 온라인상에 행복한 모습을 과감하게 표출하고 전시하는 현시대의 모습을 일종의 고증처럼 표현하고 싶었다. 대부분의 웃음 시리즈 작업은 아크릴로 진행했지만, 이 작업만 유일하게 유화와 아크릴이 혼합하여 진행했다. 이는 웃고 있는 인물과 웃음을 주는 요소 간의 무게감 차이를 주기 위해 재료적 실험을 시도한 것이다.

28) 앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859~1941) 저, 정연복 옮김, 『웃음-희극성의 의미에 관하여』, 문학과지성사, 2021, p.68



[작품 2] 다 모았다!, 50×65.1cm, acrylic on canvas, 2020

[작품 2]는 아크릴물감과 보조제를 사용해 등장하는 요소의 중요도 차이를 주었다. 아크릴을 고집했던 이유는 건조가 빠르다는 점과 사용하는 방식에 따라 날 것의 가벼움을 가장 잘 표현할 수 있는 재료라고 생각했기 때문이다. 유화는 오래된 역사와 검증된 활용도를 바탕으로 많은 예술가들이 꾸준히 애용하고 있지만 유화 특유의 깊이와 무게감이 있다. 보조제와 추가적인 기름을 활용해도 이것을 해결하기 어려웠고, 가벼움과 미완성과 같은 날 것의 느낌을 효과적으로 보여주기 위해 아크릴이 적합하다고 판단했다.

“초기의 화가들은 대부분 아크릴을 전통적인 재료와 같은 방법으로 사용하였으나 곧 아크릴만의 특성을 살려 사용 범위를 확대시켰다. 아크릴 컬러는 물을 보조제로 사용하기 때문에 기름을 보조제로 사용하는 유화 물감에 비해 사용이 간편하고 건조가 빠르며 내구성이 강하다는 장점으로 500년 이상 지속되어 온 유화 물감의 역사를 뒤흔들 만한

새로운 재료로 단기간에 널리 퍼졌다.”²⁹⁾

이같이 아크릴 물감만이 가지는 장점이 있기 때문에 웃음 프로젝트는 꾸준히 아크릴 물감을 사용해 작업했다. [작품 2]는 화면 연출 파트에 해당하는 다른 작품들과 차이점이 하나 있다. 바로 배경에 하얀 여백 없이 모든 구성 요소가 빼곡하게 들어차 있다는 점이다. 나는 대부분 웃음의 연출 파트에 등장하는 작품들은 배경을 하얀 여백으로 남겨두었는데 이는 초기작인 [작품 1]과 [작품 3], [작품 4]에도 등장한다. 나의 작품에서 꾸준히 보이던 여백은 여러 역할을 수행한다. 첫 번째로 오로지 웃는 상황에 집중하기 위해 불필요한 요소를 덜어내는 역할이다. 나는 여백이 보는 이에게 복잡한 화면 구성 속 눈의 안식처 역할이자 “저 여백 뒤편 어떤 상황이 있었을까?”에 대해 호기심을 자아내길 바랐다.



[작품 3] 빼꼼-, 72.7×100cm,
acrylic on canvas, 2020



[작품 4] 빈 껌테기의 행복, 26.5×45cm,
acrylic on canvas, 2020

다시 돌아와 나는 [작품 2]만 빈틈없는 화면을 구성했다. 이는 뒤에 등장하는 장난감들과도 큰 연관이 있다. 나의 작품에서 등장하는 장난감들은

29) 진창림 『미술 재료 백과-성분에서 사용 기법, 작품 보존까지』, 미술문화, (2020.11.20.), p.110

종류와 생김새가 다양하다. 이는 [도판 7]과 [도판 8]을 보면 알 수 있다.



[도판 7] 본인작업, 와글와글, 72.7×100cm,
acrylic on canvas, 2020



[도판 8] 본인작업, 매달린 그로버,
45.1×45.1cm,
acrylic on canvas, 2020

내 작품에는 솜 인형, 플라스틱 작동 완구, 캐릭터 얼굴이 달린 사탕 보관함, 블록, 구체관절 인형 등 다양한 종류의 캐릭터와 캐릭터 상품들이 등장한다. 하지만 [작품 2]에서 구성한 장난감들은 모두 인간과 비슷한 형태의 구체관절 인형으로 가득 차 있다. 이들은 모두 하나같이 매장에 진열된 듯 개봉하지 않은 포장 상자 그대로의 모습으로 배치하였다. 직사각형의 각진 배치와 진열 사이로 열게 채색된 부분은 언제 무너질지 모르는 위태로움을 표현하려고 했다. 또한 정면을 바라보며 서로 약속한 듯 웃는 모습으로 박제된 인형들을 통해 작품을 보는 이가 부담스러운 시선을 느끼길 바랐다. 이는 타인과 교류하며 부담감을 느꼈던 나의 경험을 바탕으로 시도한 방식이다. 또한 이는 내가 일시적으로 얻은 웃음의 불안함을 이야기하고 추후 이야기할 ‘가짜웃음’에 대해 예고하는 기능을 의도했다.



[도판 9] 본인작업, 띠부띠부띠부띠부셀 스티커, 80.3×100cm,
acrylic on canvas, 2022

[작품 2]와 같은 강박적 구도는 [도판 9]에서도 시도했는데 배경의 배치가 불규칙하지만, 최대한 균형을 잡도록 했다. 이 작품도 사각 형태의 캐릭터 상품을 사용했다는 점에서 [작품 2]와 같은 맥락을 가지고 작업한 것이다. 이러한 화면 구도는 개인적으로 좋아하는 요소가 가득 들어차 있는 맥시멀리스트적 감성을 채워주고 만족감을 형성하기도 했다. 이후 진행한 작품의 분리와 확대, 확장의 변화는 [작품 5], [작품 6]에서 집중적으로 표현했다.



[작품 5] 팝-!, 163×130.3cm,
acrylic on canvas, 2023



[작품 6] 히트-!, 163×125cm,
acrylic on canvas, 2023

[작품 5] 와 [작품 6]은 본론 1-2 <웃음의 개인적인 의미>와 1-3 <가짜 웃음>의 COVID-19와 포스트 코로나 시기 경험을 바탕으로 진행한 작업이다. 고립된 생활이 끝나고 기대한 바와 다르게 과도한 사회생활로 지쳐가는 내면과 가짜웃음을 남발하는 모습을 표현했다. 웃는 얼굴을 확대하기 전에 진행했던 <연극적 화면 연출> 작품들은 인물과 상황이 필수로 짝을 지어 등장했다. <연극적 화면 연출> 시리즈에서 제작된 작품들은 웃음을 연기하고 연출하는 과정을 통해 웃음의 다양한 상황을 관찰할 주요한 경험을 마련했다. 하지만 해당 시리즈는 당시 늘 같은 방식과 비슷한 맥락으로 작업을 진행하던 나에게 권태감과 답답함을 안겨주었다. 작업을 진행하는데 지키고자 했던 이러한 규칙들은 나에게 중요한 요소였지만 어느 순간 행동의 통제로 느껴지며 웃음에 대한 새로운 기법과 시각을 찾아 나서는 계기가 되었다. 나는 웃음에 한 발 더 다가가기 위해 웃는 이미지를 얼굴

위주로 확대하는 시도를 진행했다. 내가 [웃음] 프로젝트 안에서 다양한 시리즈를 시도하며 웃음을 연구할수록 가장 선명하게 배운 것은 웃음은 자유롭고 유동적인 존재라는 것이다. 나는 내가 파악한 웃음의 자유로움과 유동성을 여과 없이 보여주기 위해 캔버스 크기를 확장하고 그려야 할 이미지도 확대했다. 사용하는 붓의 크기도 최대치로 키웠고 정적으로 앉아 묘사하던 나의 몸도 크게 움직이는 등의 역동적인 변화를 주었다. 캔버스를 올려두었던 이젤을 치우고 벽에 캔버스를 걸고, 소량 덜어내어 사용한 물감은 대량으로 부어 사용했다. 이전보다 커진 캔버스를 감당하기 위해 나는 의자에서 일어나 온몸을 움직여 붓질했다. 이러한 변화들은 내가 그동안 진행했던 작업 방식에 대해 새로운 자극을 안겨주었고 추후에 깨달은 웃음의 자유로움과 유동성의 속성을 극대화하기에 효과적이었다.

“릴케에 따르면 얼굴이 보여주면서 동시에 감추는 것은 바로 얼굴 아래 있는 어떤 ‘비가시적인’ 것이기 때문이다. 얼굴은 비가시적인 것을 가시적으로 만든다. 그리고 얼굴은 ‘비전’을 유발하며, 혹은 비전 자체이다. 이처럼 얼굴이 서로 다른 두 얼굴의 중첩이고 융합이라면, 얼굴은 또한 전혀 다른 의미에서 ‘복수적’인 것이 될 수 있다. 즉 이중적 얼굴은 동시에 다수의 감정들을 표현할 수 있는 것이다.”³⁰⁾

얼굴과 표정은 내면에 담고 있는 바를 가장 먼저 관찰할 수 있는 감정의 창이다. [작품 5]는 작품 제목인 <뿡-!>과 어울리는 웃음으로 표현했다. 입을 앙다문 채 웃음을 참지만, 그것을 숨길 의도는 없어 보이게 그렸다. [작품 6]은 모여 있던 입꼬리를 옆으로 찢으며 시원하게 웃는다. 이는 가장 보편적인 웃음, 웃기는 상황에서 웃음이 터져 나오는 것을 표현했다. 웅졸하게 모인 입술 사이로 웃음이 어떻게 등장하는지 참지 못한 웃음으로 볼록해진 광대는 어떻게 튀어나왔는지에 초점을 맞추었다. 인간의 얼굴은 주

30) 자크 오몽(Jacques Amount, 1942~) 저, 김호영 옮김, 『영화 속의 얼굴』, 마음산책, 2006, p.138

로 곡선으로 이루어져 있기 때문에 웃는 근육의 움직임을 경직되지 않는 형식의 곡선 위주로 작업했다. 확대한 얼굴에선 더 이상 불필요한 요소는 배치하지 않았다. 하지만 여전히 수많은 곡선으로 가득 차 있는 화면은 눈을 잠시나마 쉴 수 있도록 인물의 눈에 착용된 안경을 통해 여백의 효과를 담았다.

나의 웃음은 연출, 분리, 확대, 확장과 같은 과정을 진행하며 새로운 시리즈를 파생시켰다. 웃음이 감정으로써 그 역할을 충실히 하는 점과 수단적으로 활용되는 등의 양가성에 집중하기 위해 웃는 얼굴 이미지를 제외하고 하나씩 지워나가는 시도를 했다. 이후 새롭게 진행한 시리즈에서 나는 웃음의 유동성을 극대화하기 위하여 가짜웃음을 통해 발견한 허울을 쓴 형상을 심화하고 [작품 5]와 [작품 6]에 등장한 레이어링 기법을 추가로 연구하며 이전보다 가벼운 느낌의 기법과 특정한 색을 활용해 작업을 시작한다.



[작품 7] ㅎㅎ, 100×65.1cm,
acrylic on canvas, 2023



[작품 8] 뒤희~, 100×72.7cm,
acrylic on canvas, 2023

웃음을 그리며 작업마다 특정 색을 지정하는 방식을 시도 했을 때 나는 “웃는 상황에서 느껴지는 색은 무엇이 있을까?”와 같은 질문을 던지며 색상 선택을 진행했다. 가장 직감적인 방법으로 접근해 작업을 시작할 때 촬영한 웃음 이미지를 보고 순간적으로 머릿속에 떠오르는 색을 골라 사용했다. 웃음을 그리며 나는 빨강, 파랑, 초록, 분홍, 검정 계열의 색을 자주 사용했다. [작품 7]에 사용된 파랑은 개인적으로 허탈한 감정, 침착하려는 마음을 나타낼 때 자주 사용했다. 미셸 파스투로(Michel Pastoureau, 1947~)³¹⁾는 파랑에 대해 이렇게 설명한다.

31) 미셸 파스투로(Michel Pastoureau, 1947~) : 중세 문장학의 대가이며, 색채 분야에 관한 최초의 국제적 전문가다. 1947년 파리에서 태어났고 소르본 대학교와 국립 고문서 학교에서 공부했다. 1968년부터 색의 역사를 학술적 주제로 연구하기 시작하여, 중세의 색에 관한 첫 논문을 1977년에 발표하였다. 프랑스 학사원의 객원 회원이며, 프랑스 문장학 및 인장학 협회 회장이기도 하다. 저서 『파랑의 역사』 (2000)로 세계적인 명성을 얻었으며, 『검정의 역사』, 『초록의 역사』, 『빨강의 역사』, 『노랑의 역사』 등을 연이어

“얼마나 유순하고 순종적인 색인가! 파랑은 경치 속으로 섞여 사라지는 색, 주목받기를 원하지 않는, 매우 현명한 색이다. 유럽인들이 파랑을 좋아하고 사랑하는 것은 바로 이런 온건하고 중립적인 파랑의 특징 때문이 아닐까? 파랑은 오랫동안 중요하지 않은 색, 아무 의미가 없거나 별것 아닌 색, 고대에는 심지어 경멸받는 색이었다. 그러다 점차 멋진 옷으로 갈아입고 그 누구와도 충돌하지 않으면서 자기의 자리를 잡아 갔으며, 이윽고 신성한 색, 만장일치의 색, 공식적으로 인정받는 색이었다.”³²⁾

위에 인용문에서 나는 “파랑은 오랫동안 중요하지 않은 색, 아무 의미가 없거나 별것 아닌 색, 고대에는 심지어 경멸받는 색이었다.” 이 문장을 [작품 7]에 차용하고 싶다. [작품 7]의 얼굴은 무표정도 슬픔도 그렇다고 미소라기엔 애매한 무언가 내려놓은 듯 해탈한 웃음을 표현하려 했다. 아마 많은 이들이 나의 표현이 위에 파랑에 대한 인용문과 어떤 인과관계가 있는지 의아해 할 것이다. 파랑의 역사 중 긴 시간 중요하지 않은 취급을 받고 특별함 없이 심지어는 경멸까지 받았다는 사실이 나에게 한 명의 사람의 담담하지만 추운 일대기를 보는 기분이 들었다. 애매한 눈빛과 시선, 위와 아래 그 어디로도 향하지 않은 수평의 입꼬리는 한편으로 담담함과 동시에 미미하게 흘러나오는 슬픔의 감각을 자아낸다.

“너무 슬플 경우, 사람들은 흔히 과격화, 그리고 미친 듯이 날뛰는 행동을 통해 이를 벗어나려 한다. 하지만 고통이 어느 정도 완화되기는 했어도 계속 지속될 경우, 사람들은 더 이상 행동하고 싶어 하지 않고, 움직이지 않는 채 반응을 나타내지 않으며, 몸을 앞뒤로 살살 움직이는 경우도 있다. 혈액 순환은 잘 이루어지지 않고, 얼굴이 창백해진

발표하면서 색의 역사를 다양한 역사적 사실과 풍부한 인문 사회학적 지식을 곁들여 소개하고 있다. 최근에는 『색의 인문학』, 『우리 기억 속의 색』 등의 저술 활동을 통해 자신의 학술적 성과를 대중에게 쉽고 흥미롭게 알리는 데 주력하고 있다. (교보문고 인문 & 작품소개란 참고)

32) 미셸 파스투로(Michel Pastoureau, 1947) 저, 고봉만 옮김, 『색의 인문학』, 미술문화, 2020, p.15

다. 근육은 흐물흐물해지고 눈꺼풀이 축 처진다. 얼굴은 오그라든 가슴에 걸려 있고, 입술, 뺨 그리고 아래턱은 모두 그 무게로 아래로 처진다. 이처럼 모든 모습이 축 늘어진다.”³³⁾

대각선보다 조금 더 위로 향한 인물의 애매한 시선은 마치 앞에 있는 것을 바라보면 자신의 감정을 감출 수 없다는 듯, 멀찍이 피하고 있는 시선으로 묘사했다. 파란 색감과 함께 아래로 흐르는 듯한 붓 터치는 위에 인용한 슬픔과 실의에 대한 인간의 감정표현과 유사한 맥락이다. 이와 대비되게 [작품 8]에선 붉은 분홍 계열의 마젠타를 위주로 사용했다.

“과거 분홍색은 프랑스로 ‘앵카르나(incarnat)’, 즉 피부의 색, 카네이션(carnation) 지역하면 살구색을 의미했다고 한다. 18세기 분홍은 ‘부드럽고 여성적’이라는 상징성을 얻어 빨강보단 공격성이 덜한 중간색 계열의 색에 속하며 프랑스에선 꿈 같이 아름답고 달콤한 삶 ‘장밋빛 인생’으로 표현하기도 한다. 달콤한 의미와 대비되게 ‘일부러 꾸며내는 태도’나 ‘짜구려’를 뜻하기도 한다.”³⁴⁾

[작품 8]은 의문스러운 <뫼해~>라는 제목과 함께 원편을 응시하며 마치 캔버스 너머 누군가 혹은 어떠한 상황을 몰래 살펴보며 홀로 재미를 맛보고 있는 표정을 그렸다. 내가 이 작품에서 표현한 웃음은 다소 불편한 기분을 상기시키고 마치 나의 개인적인 영역을 침범하는 기분이 들도록 표현했다. 이러한 느낌을 한편으론 어린이의 장난스러움으로 풀어내고 싶은 마음도 있었기에 어린이 완구에 자주 보이는 분홍색 계열로 색을 선택했다. 또한 위에 인용한 분홍의 의미 역사 중 ‘일부러 꾸며내는 태도’가 [작품 8]의 의도와 유사한 의미를 담고 있어 차용했다. [작품 7] 과 [작품 8]은 색상 외로도 붓 터치의 흐름과 인물의 시선과 같은 형태적 요소를 통해 의미

33) 찰스 로버트 다윈 (Charles Robert Darwin, 1809~1882) 저, 김성한 옮김, 『인간과 동물의 감정 표현』, 사이언스 북스, 2020, p.253

34) 위에 책, p.152

를 극대화하고 싶었다. [작품 7]은 다소 축 처지고 힘이 없는 듯한, [작품 8]은 영큼한 속내와 그것을 감추기 위해 날이 바짝 서 있는 듯한 모습으로 작업을 진행했다.



[작품 9] 으하하하하, 116×91cm,
acrylic on canvas, 2023



[도판 10] 본인작업, 으하하하하하,
163×130.3cm, acrylic on canvas, 2023

[도판 10]은 [작품 9]를 시작하기에 앞서 붉은 계열의 색을 실험한 작업이다. 빨강은 높은 채도로 눈을 자극하는 색이다. [도판 10]에서 빨강만 단일로 사용했을 때 반복된 붓의 레이어링과 움직임의 질감이 무너지는 현상을 발견했다. 자극적으로 반복되는 색이기에 눈이 금방 피곤해져 장시간 보게 되면 묘사가 무너져 보였다. 이는 내가 빨강을 사용하며 극복해야 할 주요 쟁점이었다. 그래서 다른 색보다 시행착오가 많았다. [도판 10]을 시도했을 때 겪은 시야가 피로해지고 무너지는 점을 개선하고자 검은색 계열

의 색을 섞어서 사용했지만, 서로가 상충하는 작용이 더 커져 보기 힘든 그림으로만 남게 되었다. 그래서 [작품 9]를 진행할 땐 다른 색보다 그레이징 미디어 용량을 추가해 거의 빨강의 강렬함이 느껴지지 않을 만큼 희석했다. 희석된 빨강은 추후 그레이징 미디어 특유의 반투명한 하얀 색감이 물감이 마르며 날아가고 투명한 빨강만이 얇게 레이어링 되어 남았다. 더불어 [도판 10]보다 [작품 9]를 진행할 때 작품을 자주 보지 않는 방식을 택해 그리는 입장에서 시야가 피곤해지며 무너짐을 방지하고 오랜 시간 동안 작품을 숨겨두고 꺼내보기를 반복하며 작업을 진행했다. 나에겐 개인적으로 가장 까다로운 작업이었고 결론적으로 얻은 효과는 만족스러웠다. 앞서 서술한 연구 과정을 통해 얇게 쌓인 빨강은 강하지도 약하지도 않게 층이 차례대로 쌓여 부담스럽지 않고 뚜렷한 웃음을 찾는 재료적 성과를 얻었다.

“빨강은 오만하고, 야심만만하며, 권력 지향적이다. 다른 사람들이 쳐다봐 주기를 원하는 색, 다른 모든 색을 압도하고자 하는 색이다. 하지만 이런 빨강의 거만한 속성에도 불구하고 그의 과거는 썩 영광스럽지 않았다. 빨강에는 숨겨진 면이 있는데, ‘나쁜 피’를 일컬을 때처럼 ‘나쁜 빨강’이 그렇다. 바로 그 점 때문에 고약한 유산이 되었다. 빨강은 이중성을 띠고 있다. 충분히 매력적이지만, ‘악마의 불꽃’처럼 신중히 다뤄야 하는 색인 것이다.”³⁵⁾

[작품 9]에서 붉은 계열의 색을 사용한 이유는 광기와 욕망에 사로잡힌 웃음을 표현하고 싶었기 때문이다. 어쩌면 내가 타인에게 가장 보여주고 싶지 않은 깊은 개인적인 광기와 욕망을 무의식적으로 그린 것 같다. 빨강은 열을 나타낼 때 자주 등장하는 색이기 때문에 다른 작품보다 화기가 느껴지길 바랐다. 열과 화기와 같은 느낌은 감각적으로 그 힘이 강할수록 데

35) 위에 책, p.37

일까 봐 조심하게 되지만 자신에게서 발견했을 땐 열정과 도전정신을 불러 일으키기도 한다. 또한 [작품 9]는 특징적 색을 사용한다는 점에서 [작품 7], [작품 8]과 유사한 맥락이지만 얼굴이 화면을 빼곡하게 채우는 방식은 [작품 5], [작품 6]과 같은 형식을 활용했다. [작품 9]는 강렬한 색과 과하게 웃는 모습 등이 그동안 진행한 많은 작품 사이에서 가장 시선을 주목하게 되는 작품이기도 하다.



[작품 10] 호호, 162.2×130.3cm,
acrylic on canvas, 2023



[작품 11] 씨익-, 53×65.1cm,
acrylic on canvas, 2022

검정은 생각처럼 우울하거나 절망적인 색이 아니다. (...) 검정은 동료인 하양과 함께 우리의 상상계를 별도로 구성한다. 그 세계는 흑백사진과 흑백영화가 우리에게 보여 준 세계, 즉 컬러가 묘사한 것보다 더 ‘진실’되게 표현될 수 있는 세계와 닮아 있다.³⁶⁾ 다른 색들을 사용하지 않고 흑과 백만으로도 세상을 묘사할 수 있다. 이때 반대는 불가능하다. 컬러로 된 세상을 묘사하기 위해 흑백을 생략할 수는 없다.³⁷⁾

36) 위에 책, p.125

[작품 10] 과 [작품 11]에서는 인물의 시선이 누군가를 바라보며 다 알고 있다는 듯, 거만한 자의 웃음을 표현했다. 생물학자 찰스 로버트 다윈(Charles Robert Darwin, 1809~1882)³⁸⁾은 그의 저서 『인간과 동물의 감정 표현(2020)』에서 거만을 이와 같이 말했다.

“모든 감정들 중에서 가장 분명하게 표현되는 것은 아마도 거만일 것이다. 거만한 사람은 자신의 머리와 몸을 똑바로 세움으로써 사람들에게 대한 우월감을 드러낸다. 그는 도도하며, 가능한 한 자신을 크게 보이게 하고자 한다. 바로 이러한 이유로 우리는 거만한 사람을 “자존심으로 가득 찼다.” 혹은 “부풀어 올랐다.”라고 은유적으로 표현하는 것이다. 거만한 사람은 좀처럼 겸양하지 않고 눈썹을 내리깔고 다른 사람을 낮추어 본다. 그는 미소한 동작, 예를 들어 앞에서 서술했던 콧구멍이나 입술 언저리의 움직임을 통해 자신의 경멸을 드러내기도 한다.”³⁹⁾

나는 검은색을 통달한 자의 색이라고 생각했다. 우리의 눈을 형형색색 자극하진 않지만, 특유의 무게감과 진중함이 담겨 있다. 인간으로 비유하자면 천진난만한 아이보단 어른의 이미지와 짝을 이룬다. 나는 이러한 검은색의 특징이 타인을 내려다보거나 통찰하는 시선과 어울린다고 생각했다. [작품 10]은 162cm가량의 크기가 작지 않은 캔버스를 사용하여 위에서 누군가를 바라보는 음흉하고 불쾌한 시선을 극대화하고 싶었다. 그 외의 얼

37) 위에 책, p.137

38) 찰스 로버트 다윈(Charles Robert Darwin, 1809~1882) : 빅토리아 시대의 영국의 생물학자이다. 1831~1836년에 걸쳐 동식물 상(相)이나 지질(地質) 등을 조사, 탐사하여 후에 진화론을 제창하는 데 기초가 되는 자료를 모았다. 그는 현대에 이르는 진화연구의 창시자임과 동시에 다양한 기대나 오해 하에 전개된 각종 진화 논의의 보증인이라고도 할 수 있으며 사상문화영역에도 중대한 영향을 미쳐 왔다. 대표 저서로 『종의 기원』, 『인간의 유래와 성선택』, 『인간과 동물의 감정 표현』 등이 있다. [네이버 지식백과], 『21세기 정치학대사전』, 한국사전연구사, (정치학대사전편찬위원회)

39) 찰스 로버트 다윈 (Charles Robert Darwin, 1809~1882) 저 , 김성환 옮김, 『인간과 동물의 감정 표현』, 사이언스 북스, 2020, pp.357~358

굴의 윤곽과 인물의 옷은 흘려 넘기듯 묘사하고 하얀색 물감을 한번 덮어 흐리게 표현했다. 이는 캔버스 화면 상단에 있는 얼굴에 집중하기 위해 하단 부의 불필요한 요소는 모두 최소한으로 보이게 작업한 것이다. [작품 11]은 [작품 10]의 거만한 시선을 살려 웃는 얼굴을 확대한 작업이다. [작품 11]은 거만하게 웃는 얼굴을 확대함으로써 시선을 회피할 여백을 제거했다. 이는 [작품 10]보다 거만한 웃음을 받게 되는 불쾌한 상황을 화면 안에 가득 차 보이게 하고 싶었기 때문이다. 또한 작은 캔버스 크기를 사용해 붓의 표현이 밀집되어 질감이 더욱 도드라져 보이게 표현했다.



[작품 12] 널 지켜보고 있다., 60.6×90cm,
acrylic on canvas, 2023

마지막으로 분석할 작품은 [작품 12]이다. [작품 12]는 형광이 도는 Lemon Yellow 색과 푸른색이 도는 청록색인 Phthalocyanine Green 색을 사용했다. 레이어링 기법을 사용한 모든 작품을 통틀어 마젠타와 함께 가장 다루기 쉬운 색이었다. 형광의 Lemon Yellow를 얇게 밑 색으로 깔고 청록색 계열로 깊이를 더하여 작업하니 밑바닥부터 쌓이는 층이 가장 효과

적이었다.

“어쩐지 조심을 해야 할 것 같다. 겉보기와 달리 녹색은 정직한 색이 아니기 때문이다. 녹색은 우리와 그렇게 오랜 시간을 함께했지만, 여전히 자신의 속내를 감추고 있다. 무언가 흉계를 꾸미고 있어 음흉하고, 물밑 협상을 선호하므로 위선적이며, 불안정한 본성을 지니고 있어 위험하다. 그러나 어떻게 보면 우리가 사는 이 어지럽고 혼란스러운 시대와 녹색이 잘 맞는 것 같기도 하다.”⁴⁰⁾

우리 주변에 존재하는 녹색 계열의 요소들을 하나씩 떠올려보자, 외계인, 괴물, 자연, 채소, 지폐, 등 흔하게 떠올리기 좋은 색이다. 하지만 떠오른 단어들을 조합해 보면 서로 간의 연관이 거의 없음을 알 수 있다. 녹색은 우리도 모르는 무의식 속 다양한 곳에 침투해 색의 개성을 분간 없이 보여 준다. 하나의 카테고리로 통합하여 넣을 수 없고 어디에 넣어도 잘 어울리는 녹색은 자유로운 반면 나에게겐 불안정하게 느껴졌다. [작품 12]의 제목은 <널 지켜보고 있다>이다. 나를 불쾌하게 쳐다보는 것인지 흐뭇하게 보는 것인지, 노려보고 있는 듯 생각이 꼬리를 물고 이어지는 것 같이 보이도록 했다. 나는 웃음에서 녹색을 사용할 때 단정 짓기 어려운 웃음, 묘하게 기분이 나쁜 웃음을 위주로 녹색을 사용했다. 웃음을 촬영하면서도 “이 웃음은 언제 등장할까?” 답이 잘 나오지 않을 때 녹색을 떠올렸다. 이러한 경험을 바탕으로 녹색은 명확히 정립할 수 없는 것에 어울린다고 생각하게 되었고 [작품 12]에 활용했다.

이러하듯 나의 작업은 연극적 화면 연출과, 분리와 확대의 과정을 거치며 [웃음]이라는 큰 주제 안에 다양한 시리즈를 파생했다. 그리고 캔버스에 등장하는 인물의 얼굴 크기, 시선, 표정과 사용한 색, 각기 다른 붓 터치의

40) 위에 책, p.79

방향에 따라 함께하는 웃음이 다르게 느껴짐을 연구했다. 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang Von Goethe, 1749~1832)⁴¹⁾는 그의 저서, 『색채론(2023)』에서 이렇게 말했다.

“경험이 가르치는 바에 의하면 각각의 색은 특별한 정서를 불러일으킨다. 재치 있는 한 프랑스인이 다음과 같이 설명한다. 그는 귀부인이 청색이던 내실의 가구를 진홍색으로 바꾼 이후로 그녀와 대화할 때 자신의 어투가 바뀌었다고 생각한다.”⁴²⁾

웃는 이미지를 확대한 후 작업별로 지정한 색 외의 제한을 둔 이유를 괴테의 인용문에서 차용하고 싶다. 웃음마다 느껴지는 감정에 대해 색을 지정하고 작업을 진행했을 때 인간의 보편적인 피부색을 사용할 때보다 감정 전달이 비교적 뚜렷하게 느껴졌다.

또한 나는 각기 다른 웃음의 표현이 청각적으로도 전달되기 위해 작품의 제목도 웃을 때 나는 소리로 지정했다. 폼-, 히트-, 흐흐, 히히, 흥흥, 아하하하하 등 우리가 일상을 살아가며 입으로 내는 웃음의 소리를 제목으로 작명했다. 어떤 종류의 음(音)의 발화가 어떻게 즐거운 마음 상태와 자연스레 연결되게 되었는지에 대해 막연하게나마 파악할 수 있다.⁴³⁾ 참고로 동물에게도 웃는 소리와 동작이 있으나 인간의 경우처럼 다양하고 복잡한 양상을 드러내는 경우는 드물다. 인간의 웃음은 본능적인 감정 상태를 알리기도 하지만 그 밖에도 다양한 사회, 문화적인 정보들을 전

41) 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe, 1749~1832): 독일의 시인·극작가·정치가·과학자. 세계적인 문학가이며 자연연구가이다. 바이마르 공국(公國)의 재상으로도 활약하였다. 주저는 《빌헬름 마이스터의 편력시대》(1829) 《파우스트》 등이 있다. [네이버 지식백과], (출처: 두산백과 두피디아, [네이버 지식백과])

42) 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe, 1749~1832) 저, 장희창 옮김, 『색채론』, 민음사, 2003, p.249

43) 찰스 로버트 다윈 (Charles Robert Darwin, 1809~1882) 저, 김성환 옮김, 『인간과 동물의 감정 표현』, 사이언스 북스, 2020, p.286

달하는 경우가 많기 때문이다.⁴⁴⁾ 내가 작명한 제목은 보는 이에게 작품의 배경을 연상시키기에 좋은 정보를 제공하기도 한다.

44) 윤석민(전북대), 「國語文學 第40輯-웃음의 의미론적 분석」, 『국어문학』, 국어문학회, 2005

III. 결 론

웃음은 이름에 걸맞게 재미있으면서 편안하고 때로는 속내를 알 수 없는 새로운 모습에 가늠이 어렵기도 하다. 하지만 이렇게 조목조목 자신에게 웃음이 등장하는 시점과 상황을 떠올려 보면 그리 어렵지도, 이상하지도 않을 것이다. 웃음은 언제 어디서나 우리와 함께했으며 대체로 삶의 긍정적인 영향을 주기 위해 존재함은 틀림없다고 생각한다. 이번 연구에선 웃음의 양면성을 주로 다루었지만, 누군가에겐 내가 경험하지 못한 새로운 웃음의 모습들이 존재할 것이다. 개인적 서사와 웃음을 발견하는 과정이 나로 국한되어 좁아진 시야가 다소 아쉬움을 남기지만 추후 이루어질 거시적인 시점의 웃음을 바라볼 수 있는 중요한 단계 중 하나로 바라보고 싶다.

나는 이 논문에서 과거 터부시 여겨진 웃음의 웃지 못할 역사를 아쉬워하며 웃음이 가진 다양한 모습을 관찰하고 연구했다. 웃음 프로젝트를 처음 시작했을 때 진행한 <연극적 화면 연출> 시리즈에서 웃음이 다양한 상황, 감정에 따라 어떤 모습으로 등장하는지 직접 감독과 연출자와 연기자의 역할을 맡아 작업을 시도했다. 보편적으로 알려진 행복, 즐거움, 기쁨과 같은 긍정적인 감정과 함께하는 웃음, 그리고 분노, 슬픔, 권태감과 같은 부정적인 감정과도 함께하는 웃음 등 웃음의 다양성을 기존에 발표된 다른 연구를 차용하여 ‘웃음의 양면성’으로 정립하고 발전시켰다. 웃음의 양면성을 정립하며 흔히 알려진 긍정성 외로 부정적인 감정에서 안정제와 같은 수단적으로 사용되는 점을 발견하고 이에 파생된 가면과 같은 웃음을 사용하는 가짜웃음을 다루었다. 앞서 상술한 다른 감정의 수단적 요소로 등장

하는 웃음과 가면 형태의 ‘가짜웃음’ 작업을 효과적으로 표현하기 위해 ‘껍데기’, ‘허울’과 같은 대표성을 여실히 보여줄 수 있는 이미지를 지정했다. 이때 나는 웃음을 분리, 확대 과정을 거쳐 이미지의 변화를 주었다. 그리고 확대한 웃는 이미지를 껍데기로 묘사하고 이를 효과적으로 보여주기 위해 희석한 물감 사용, 기법 연구 등의 과정을 거쳤다. 아크릴 물감과 클레이징 미디어는 수분을 머금은 상태와 건조되는 과정까지 내가 이상적으로 생각한 웃음의 껍데기의 모습과 가장 적합한 재료임을 확인했고, 추후 유동성을 가진 재료를 추가로 탐구하고 모색할 예정이다. 나는 이러한 과정에서 발견한 웃음이 가진 자유로움과 다양성이라는 속성을 학술적 측면에서 발전할 수 있는 계기로 바라보고 웃음을 가볍게 바라보는 시각과 정형화된 모습에 새로운 의견을 던지고자 한다. 더불어 앞으로 진행 예정인 웃는 인물이 본인으로 한정된 전시점을 벗어나 주변의 웃음은 어떤 모습이며, 어떤 상황에 등장하는지 관찰하고 나를 제외한 타인의 일상에서 웃음의 다양한 면모를 포착하고 작업에 반영하고자 한다.

이 논문은 나의 경험을 바탕으로 웃음에 대해 분석하고 서술했지만, 이것이 보편화된 시각처럼 웃음을 유머로 한정 지어 바라보는 것이 아닌 우리 삶의 어떤 역할을 하며 어떻게 그 자리를 굳건히 하고 있는가를 돌아볼 수 있는 계기가 마련되길 바란다. 더불어 어느 곳에 던져두어도 상황을 잘 흡수하고 자신의 특징을 유동적으로 변화하며 존재하는 웃음이 앞으로 나의 작업에도 해소되지 못한 답답함과 다양한 기법을 모색할 수 있는 방향으로 확장되길 기대한다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 만프레트 가이어(Manfred Geier) 저, 이재성 옮김,
『웃음의 철학-서양 철학사 속 웃음의 계보학』 글항아리, 2018
- 미셸 파스투로(Michel Pastoureau) 저, 고봉만 옮김, 『색의 인문학』,
미술문화, 2020
- 아리스토텔레스(Aristoteles) 저, 박문재 옮김, 현대지성 클래식42
『니코마코스 윤리학』, 현대지성, 2022
- 앙리 베르그송(Henri Bergson) 저, 정연복 옮김,
『웃음-희극성의 의미에 관하여』, 문학과지성사, 2021
- 앙리 베르그송(Henri Bergson) 저, 김진성/류지석 옮김,
『웃음-희극적인 것의 의미에 대하여』, 파이돈, 2022
- 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe) 저, 장희창 옮김,
『색채론』, 민음사, 2003
- 자크 오몽(Jacques Amount) 저, 김호영 옮김, 『영화 속의 얼굴』,
마음산책, 2006

전창림 저, 『미술 재료 백과-성분에서 사용 기법, 작품 보존까지』,
미술문화, 2020

찰스 로버트 다윈 (Charles Robert Darwin) 저, 김성한 옮김,
『인간과 동물의 감정 표현』, 사이언스 북스, 2020

프랭크 툴리(Frank Thilly, 1865~1934) 저, 김기찬 옮김,
『툴리 서양철학사-소크라테스와 플라톤부터 니체와 러셀까지』,
현대지성, 2020

2. 정기 간행물 & 학술지

김효,
「들뢰즈/가타리의 기계와 추상기계 개념을 활용한 웃음의 재조명」,
『글로벌문화컨텐츠』, 제18호, 2015년도

윤석민, 「國語文學 第40輯-웃음의 의미론적 분석」, 『국어문학』,
국어문학회, 2005

정현경, 「웃음의 미적 형식으로서의 유머」,
『동덕여자대학교 인문과학연구소』, 인문과학연구 18권, 2011년도

조재연, 「내면 초상, 소통의 창 : 에가미 에츠, 올여름 탕컨템퍼러리아트 서
울 개인전」, 『아트인컬처』, 아트인컬처 2022년 6월호, 2022.06

3. 웹 사이트 & 디지털 아카이브

[교보문고] ‘미셸 파스투로(Michel Pastoureau, 1947~)’

(출처: 교보문고 인물&작품 소개란 참고)

<https://store.kyobobook.co.kr/person/detail/2012530901>

[국립국어원 표준국어대사전] ‘실소(失笑)’

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do#>

[네이버 지식백과] ‘양가성(兩價性)’ (고려대 한국어대사전)

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/8afd4a8398da44f29ae930bbfda5ea71>

[네이버 지식백과] ‘요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe, 1749~1832)’ (출처: 두산백과 두피디아, 두산백과)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1065343&cid=40942&categoryId=34314>

[네이버 국어사전] ‘웃음’

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/4d08c4706f914ef0811f312f5124a42f>

[네이버 지식백과] ‘찰스 로버트 다윈(Charles Robert Darwin, 1809~1882)’

(출처: 21세기 정치학대사전, 정치학대사전편찬위원회, 한국사전연구소)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=730047&cid=42140&categoryId=42140>

[네이버 국어사전] ‘포스트 코로나’ (출처: 정원아(2020.04.20.)

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ce83e9398ac170f2c354a974965233d0>

[네이버 지식백과] ‘플라톤(Platon, Plato, BC 428/427~BC 348/347)’ (출처: 두산백과 두피디아, 두산백과)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1159741&cid=40942&categoryId=33469>

[네이버 지식백과] ‘헤시오도스(Hēsiodos, BC 8세기 말경 추측~)’ (출처: 두산백과 두피디아, 두산백과)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1162865&cid=40942&categoryId=40465>

[네이버 지식백과] ‘호메로스(Homeros, BC800?~BC750)’ (출처: 두산백과 두피디아, 두산백과)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1163560&cid=40942&categoryId=33469>

[네이버 국어사전] ‘COVID-19’

<https://en.dict.naver.com/#/entry/enko/9df64a74127b47e2b912e4aea618b4ee>

[화방넷] ‘글레이징 미디엄(정식명칭: Acrylic Glazing Liquid : Gloss & Satin)’

(출처: 화방넷 골덴 아크릴 글레이징 리퀴드 상품상세란)

https://www.hwabang.net/product/detail.html?product_no=44220&cate_no=1

340&display_group=1

[학고재 갤러리] ‘박광수’ (출처: 학고재 갤러리 작가 아카이빙)

http://www.hakgojae.com/page/2-1-view.php?artist_num=337&pageNo=1&f_num=1

[Cultures for Healthy] ‘스코비(SCOBY)’ (출처: 「Kombucha Bacteria I What is Kombucha culture and Kombucha Bacteria?, By CFH Admin(2022.06.23.)

<https://culturesforhealth.com/blogs/learn/kombucha-kombucha-bacteria-yeast>

[Whitestone gallery] ‘에가미 에츠’ (출처: Whitestone gallery 작가 아카이빙)

https://www.whitestone-gallery.com/ko/blogs/artist/etsu-egami?srsltid=AfmBOorpfflgWCwms5PyKpQb2tN4X7nKjqRhB_smrxcT2buAncViWnpR

4. 이미지 출처

[도판 3] 『Tang Contemporary Art- ‘에가미 에츠’ 작가 아카이빙』 ,
<https://www.tangcontemporary.com/etsu-egami>

[도판 4] 『Tang Contemporary Art- ‘에가미 에츠’ 작가 아카이빙』 ,
<https://www.tangcontemporary.com/etsu-egami>

[도판 5] 『학고재 갤러리 - ‘박광수: 영영없으리’展 Artworks 이미지』 ,
http://www.hakgojae.com/page/1-3-view.php?exhibition_num=365

[도판 6] 『학고재 갤러리 - ‘살갓들(Skins)’展 Artworks 이미지』 ,
http://www.hakgojae.com/page/1-3-view.php?exhibition_num=433

ABSTRACT

A study on pictorial facial image expression through the ambivalent exploration of laughter - Focusing on my works -

Park Jaeun
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin University

This paper analyzes the content and formative aspects of the work based on the project 'Laugh, Jae-eun! Let's Laugh~!' produced from 2019 to 2023.

In the dictionary, laughter is a noun meaning the act of laughing, or the sound or expression of such laughter, and is explained as a physical form of positivity toward all things that exist.⁴⁵⁾ This paper deals with the form of laughter that has the duality of positivity and negativity, rather than the generally known positive aspects or humor of laughter.

Humans experience various forms of laughter throughout their lives. Most of the time, it is positive laughter such as joy, pleasure, and happiness, but it can also be accompanied by negative emotions such as

45) Reference : Naver Korean Dictionary, laughter,
<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/4d08c4706f914ef0811f312f5124a42f>

anger, depression, and boredom. Positive laughter stimulates a sense of accomplishment and confidence in life, and helps form memories that serve as a driving force in life. It can also have a positive effect not only on personal emotions but also on forming relationships with others. If you greet someone you meet for the first time with a bright smile rather than with a blank or frowning expression, you are more likely to remember the other person with a good image. In contrast, laughter, which appears along with anger, depression, and boredom, acts as a stabilizer that calms overheated emotions. Since laughter has always been recognized as a representative product of positivity, some may wonder how negative emotions can exist in laughter. As a close example, let's think about a situation where I feel anger and depression. When unbearable anger boils over, I burst out laughing to calm it down, and when bitter sadness comes, I laugh in a hollow and empty way. Also, when I see someone who is worse than me and laugh at them or think that I am better than them, I laugh with a sense of superiority.⁴⁶⁾ As such, laughter has various forms that cannot be left to the realm of goodness and humor.

In the beginning of the work, I focused on theatrically directed screens focusing on situations where people are laughing. Afterwards, I separated the elements that make people laugh and the laughing person (me) into separate canvases and expressed the appearance of laughter that changes

46) Jeong, Hyun-Kyung, (2011), 『Humor als ästhetische Form des Lachens』, Journal of Humanities Research, Vol. 18, Dongduk Women's University Institute of Humanities Research, p. 154

depending on the situation by enlarging it. In the first series of laughter, I worked on a laughing figure with clear colors and solid descriptions, and in 2023, when I started a new series, I studied the method of repeatedly layering paints with diluted paints to bring out the changing properties and fluid feeling of laughter.

In this process of working, rather than focusing on the universal image of laughter, I want to face laughter that does not harm anything while reflecting the essence of various emotions in laughter. In addition, I want to talk about the duality of laughter that I personally experienced and established through this thesis. Based on this, I hope that my paintings will provide an opportunity to visualize the appearance of laughter as if it were a facade and discover another aspect of laughter.