



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](#)

박 영 근 교수 지도
석사학위 청구논문

원형의 은유법을 활용한
현대인의 모습 탐구
- 나의 작업을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 대학원
관화학과
홍 승 희

원형의 은유법을 활용한
현대인의 모습 탐구
- 나의 작품을 중심으로 -

박 영 근 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2023년 11월

성신여자대학교 대학원
관화학과
홍 승 희

인 준 서

홍승희의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 11월

심사위원장 _____ 임상빈 _____ (인)

심 사 위 원 _____ 박영근 _____ (인)

심 사 위 원 _____ 김정연 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 대학원 석사학위 청구논문으로 2020년부터 시작하여 2023년까지 제작한 나의 작업인 ‘공들의 도시 시리즈’를 중심으로 현대인의 삶에 대하여 고찰하고, 조형의 기본 요소인 점·선·면으로 표현하는 방법을 분석 연구한 것이다.

먼저 작업에서 어른을 원형인 공으로 표현하게 된 작업의 시각적 모티브를 공이 굴러가는 구조물(Rolling Ball Sculpture)로 제시하며 시리즈의 첫 작품과 함께 어떻게 공들의 도시 시리즈를 시작하게 되었는지 계기를 소개하였다. 과거에서부터 원형이 어떤 상징을 가져왔는지 작품에 원형을 표현한 작가에는 누가 있는지 선행연구로 탐색하였으며 이와 더불어, 작업 전개 과정을 칸딘스키(Wassily Kandisky, 1866-1944)의 예술론과 비추어 살펴보고, 이후에는 작업을 배경과 공의 표현으로 나누어, 선과 면으로 표현되는 배경은 수평선, 사선, 곡선 등으로 구분하여 설명하고, 공은 제작 과정에 따라 다르게 사용한 다양한 기법과 함께 표현 방법을 기술하였다. 작업의 구성, 배치, 가변 설치작업으로 발전해 나가는 과정에 대하여 세부적으로 분석해 보았다.

마지막으로 지금까지 발전해온 작업을 바탕으로 나의 작업에서 보이는 문제점 파악과 보완점을 찾아보고, 앞으로 새롭게 도전해 보고자 하는 작업을 표현하는 매체의 확장, 디지털 애니메이션 작업, 키네틱 아트, 공공미술 조형작품 등과 같은 연구과제를 참고 작가와 함께 제시하여 앞으로의 작업의 발전 방향성을 제시하고자 한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 어른에 대한 고찰과 작업의 모티브	3
1) 어른의 삶에 대한 고찰	3
2) 작업의 시각적 모티브	5
3) 작가 사례연구를 통해 본 원형(圓形)과 메타포 탐구	8
4) 원형(圓形) 설정-시간성, 운동성	11
2. 작업의 조형적 추구	14
1) 작품의 조형 요소로써 점·선·면	14
2) 구조적인 배경과 유동적인 원(圓)·구체(球體)의 표현	16
① 배경의 구조의 표현	16
② 원(圓)과 구체(球體)의 표현	21
3) 화면의 확장성, 가변성	24
III. 결론	33

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- [작품 1] 공의 생활, 100 x 72cm, oil on canvas, 2020
- [작품 2] 공들의 도시_5, 30x33.3cm, collagraph, 2023
- [작품 3] 둘, 깨어 있는, 90.9 x 30cm, oil on canvas, 2022
- [작품 4] 검은색 공, 145.5 x 55cm, oil on canvas, 2021
- [작품 5] 굴러가는 공, 145.5cm x 55cm, oil on canvas, 2021
- [작품 6] 굴러가는 공과 떨어지는 공, 145.5cm x 55cm, oil on canvas,
2021
- [작품 7] 드로잉 연구 2, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023
- [작품 8] A city of balls _black, 4.8 x 4.8cm, aquatint,, etching, 2023
- [작품 9]공들의 도시 2, 68.5x99cm, collagraph, linocut, chincolle, 2022
- [작품 10] 공들의 도시_black ball, 17x22cm, collagraph, 2022
- [작품 11] 드로잉 연구 13, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023
- [작품 12] A city of balls_ 6, 37.2x75.5cm, collagraph, chincolle, 2023
- [작품 13] 조각 구성 _1 ~ 9, 50 x 70cm, collagraph, chincolle, 2023
- [작품 14] 공들의 도시-조각구성 1,2,3, 100x100cm, collagraph, 2023
- [작품 14] 드로잉 연구 6, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023

[작품 15] 드로잉 연구 7, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023

[작품 16] 드로잉 연구 5, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023

[작품 17] 드로잉 연구 14, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper,
2023

도 판 목 차

- [도판 1] Morell' s SCULPTURE Avid Creation Company, Rolling Ball Sculpture, https://www.rollingballsculpture.com.au/rolling_ball_sculpture_detail.cfm?sculptureId=166, 2023.11.04
- [도판 2] 김예지, “[아빠와 함께 떠나는 스토리텔링 수학여행] 자연의 이상적 아름다움 '황금비율'”, <대전일보>, 2014.03.18. <33>, <http://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=1109007>, 2023.11.04
- [도판 3] 로베르타 다다 외, 「렘브란트」, 예경, 2008, p.191
- [도판 4] 김복기, 「아트인컬처 신경희/ 치하루 시오타」,아트인컬처, 2019, p.94
- [도판 5] 오피니언 뉴스, 쿠사마야요이, opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48528, 2023. 11.13
- [도판 6] 김숙경, 「칸딘스키 그림자 없는 남성적 영혼의 귀족주의」, 도서출판 재원, p.101
- [도판 7] 표면적 의미의 작품 과정, 디지털 드로잉, 2023
- [도판 8] 내면적 의미의 작품 과정, 디지털 드로잉, 2023
- [도판 9] 구조물 선 드로잉, 디지털 드로잉, 2023
- [도판 10] 공들의 도시_5판 이미지, 30 x 33.3cm, 2023
- [도판 11] 들의 도시_black ball 판 이미지, 17x22cm, 2022
- [도판 12] 공들의 도시 시리즈 유화 작업 설치 모습, 2021
- [도판 13] 가변설치 작업을 위한 원형 콜라그래프 판

I. 서론

나의 작업은 구조물 배경에 공이 굴러가는 이미지를 통해 이야기를 전달하려는 것으로써 아이가 어른이 되어가면서 가시적으로 보이지는 않지만, 사회에서 요구되는 규정, 관념과 같은 것에 자신을 맞추기 위하여 스스로 꺾고 다듬으면서 결국에 일정한 틀 안에 굴러가는 공이 된다는 이야기를 담고 있다.

아이가 성장하여 성인이 되면서 다양한 기대에 직면한다. 아이는 부모의 그늘 없이 경제적·심리적으로 독립적인 주체로서 살아가야 하는 어른의 역할을 부여받으며, 더 나아가 언젠가는 자신도 다른 아이들의 그늘이 되어줄 주체가 되어 살아가야 할 부담감과 더불어, 올바른 가치관을 가진 온전한 삶을 살아낼 수 있을지에 대한 불안감을 가지고 있다. 어른의 삶에 대한 부담감과 불안감이 불완전한 모든 사람의 마음속에 존재하며, 어쩌면 이러한 자각이 바로 어른의 시작이라고 생각한다. 이러한 책무감과 상반되게 어른의 역할을 회피하고자 하는 마음도 공존하고 있지 않을까? 내 작업은 아이가 어른으로 자라며, 일부는 비어 있고 일부는 뽀족한 형태의 부족한 인간이지만, 사회의 구성원으로서 적응하려 노력하며 표면적으로는 사회가 요구하는 비슷비슷한 둥그런 공이 되는 모습으로 현대인의 삶을 기하학적인 형식을 빌려 작업으로 풀어내고자 한다.

이에 작업의 시각적 모티브가 되는 Rolling Ball Sculpture에 대하여 소개하고 과거에서부터 지금까지 원형(圓形), circle을 표현한 작품에는 무엇이 있는지와 공으로 비유된 어른의 모습을 통해 원형이 가지는 다양한 메타포(metaphor: 은유)에 대하여 부분적으로 탐구하고자 한다. 또한 심리학자 잉그리트 리델(Ingrid Riedel, 1935~)이 <도형, 그림의 심리학>에서 주장한 원형에 대하여 살펴보면서 나의 작업에서 공이 가지는 의미도 함께 논해보고자

한다. 이어서 작업에 쓰여진 다양한 판화기법을 소개하고 작업의 발전과정을 세부적으로 분석하고, 이후 다양하게 조각된 판화들을 가지고 여러 방식으로 배치하고 이어붙이기 등 구성방식에 대해 변화를 주면서 여러 가지 형태로 발전할 수 있는 가변설치작업까지의 발전하는 과정을 살펴보고자 한다.

이제까지의 나의 작업이 드로잉, 유화, 판화작업으로 각각 따로 발전해왔다면 이후에는 이 세 가지 장르들이 조화롭게 융화되어 장르가 융합된 하나의 회화작업을 모색하고자 한다. 앞으로의 작업은 컴퓨터를 이용하여 화면 속 공이 움직이도록 표현하는 디지털 애니메이션 작업과 실물의 작업이 움직임을 가지는 키네틱 아트, 공공미술의 부분으로써 야외에 설치되는 작업 등 확장의 방향성을 제시해보고자 한다.

II. 본 론

1. 어른에 대한 고찰과 작업의 모티브

1) 어른의 삶에 대한 고찰

아이의 삶과 어른의 삶은 단순히 한 학년이 올라가면서 배우는 과목이 달라지는 것 이상으로 새로운 삶을 살아가는 것이라고 생각한다. 어른의 삶과 아이의 삶이 구체적으로 어떻게 다른지에 대하여 차이점을 이야기해 보자면, 어른이 되기 전까지의 과정이 오로지 나에게 집중하며 자아를 찾아가는 과정이라면 어른은 아이의 과정에서 구축된 자아를 바탕으로 사회의 구성원으로 역할과 더불어 살아가는 삶이라고 생각한다.

어른이 되기 전 주된 고민거리는 진로에 대한 것으로 내가 좋아하는 것은 무엇인지 그것을 통해 미래의 내가 하고 싶은 일이 무엇인지에 대한 것이라면 어른이 된 후의 주된 고민은 사회의 한 구성원으로서 마땅히 해야 하는 것들을 어떻게 수행할 수 있을지에 대한 것이다.

사회적 한 구성원으로서 마땅히 해야 하는 것들의 예로, 사회에서 일하며 돈을 벌고 국가에 세금을 내는 등 경제활동을 하는 것이 있고 교통법, 사법, 헌법 등과 같은 국가의 법을 지키며 살아가는 것, 그리고 어른은 미래의 사회 구성원이 될 아이들이 잘 자라나도록 이끌어주는 역할과 자신을 이끌어주었던 어른을 부양하는 역할 등과 같은 것이 있다.

이렇듯 나는 어른에게는 해야 하는 것에 맞춰가야 할 틀이 많이 존재하는 것을 느꼈고 이러한 틀은 눈에 보이는 법과 같이 커다란 틀로 존재하는 것에서부터 눈에 보이지 않는 통념적인 틀로 우리 일상의 사소한 부분까지 녹아들어

존재한다고 생각한다.

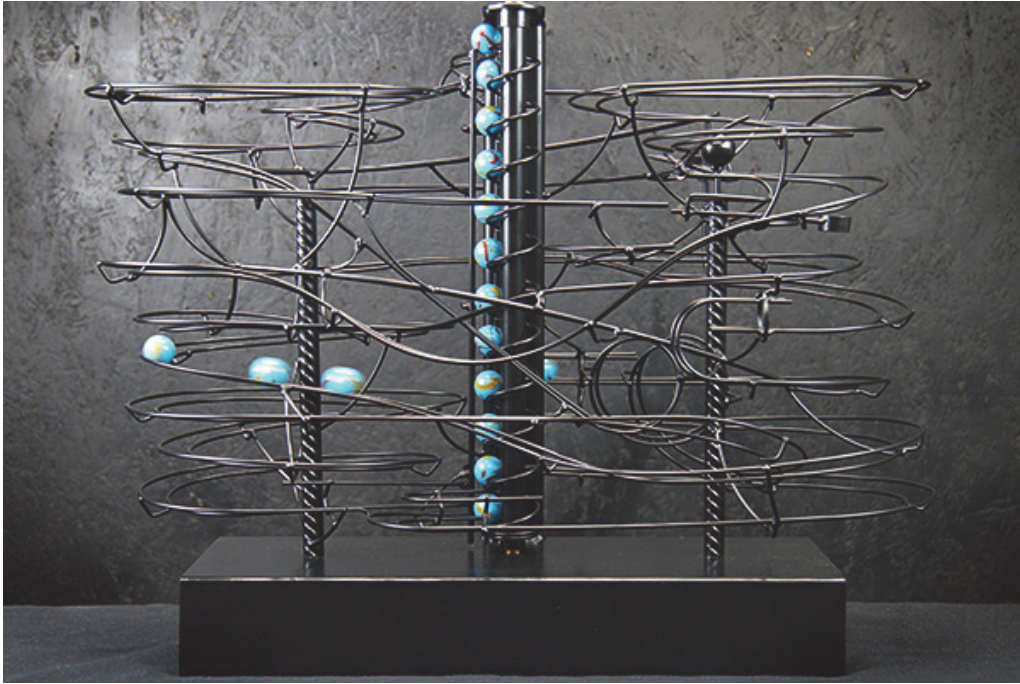
비슷하게 생긴 사각형의 아파트 속에 살아가며 유행 따라 모두 비슷한 스타일의 옷을 입고 도로에는 비슷한 무채색의 자동차들이 지나다니는 것을 볼 수 있다. 유튜브(Youtube) 같은 영상매체에서도 댓글로 어떠한 주장이 선동되어 모든 사람의 주장이 똑같아지는 양상, 비슷한 행동, 비슷한 가치관 등 특히 우리나라는 누구 하나 독특하게 튀는 것보다 비슷하고 무난히 주변과 녹아드는 것을 추구하는 사회적 양상을 지니고 있다고 느낀다.

이러한 비슷한 것을 추구하는 사회에서 살아가는 우리(어른들)도 결국에 모양이 비슷해지는 것은 아닐까 생각하게 되었다. 나는 같은 틀에 맞춰 살아가면서 같은 형태가 된 어른을 표현하는 것에 공이라는 사물을 선택하였다.

원형이라는 비슷한 형태를 가지고 있으나 원형은 과거에서부터 다양한 상징성을 가지고 왔기 때문에 같은 모양을 띠며 살아가는 그 속에서도 제각각의 다양한 삶을 살아가는 어른의 모습을 내포하려 했으며, 공이라는 어디로든 튀어갈 수 있는 소재를 통해 정해진 틀에서의 탈피할 가능성도 가지고 있음을 암시하고자 한다.

나는 이 공들의 도시 시리즈 작업을 통해 현대사회 속에 살아가는 어른의 삶을 표현하기 시작하면서 사회와 개인, 거대한 기계와 하나의 부품, 혈액과 백혈구, 우주와 행성 등과 같은 전체와 부분의 관계를 이야기해 보려고 한다.

2) 작업의 시각적 모티브



[도판 1] David Morrell의 Rolling Ball Sculpture

2020년 당시 원래 하던 구상작업에서 벗어나 다양한 추상 작업을 시도하던 중 우연히 발견하게 된 Rolling Ball Sculpture 이미지를 관찰하는 것을 시작으로 기하학적인 추상화에 도전하게 되었다.

데이비드 모렐(David Morrell)의 Rolling Ball Sculpture¹⁾는 나의 작업의 시각적 모티브가 되는 이미지로 키네틱 아트(Kinetic Art)²⁾에 속한 예술 장

1) Avid Creation Company, David Morrell, (2023,10,22)

2) Kinetic Art (키네틱 아트): 움직임을 뜻하는 그리스어 'kinesis' 에서 유래한 것으로 실제의 움직임을 구현한 미술경향이다. (미술용어사전, 저, p.765)

르이다. 예술 작품이자 아이들의 장난감이 되기도 하는 이 조형물은 매우 복잡하고 아슬아슬한 구조물 위로 굴러가는 공을 보는 것을 통해 긴장감과 재미를 느낄 수 있다. 실제로 과거 Rolling Ball Sculpture와 비슷하지만 좀 더 단순한 형태의 장난감을 가지고 놀았던 경험이 있던 나에게 이러한 조형물의 이미지는 어린 시절에 대한 추억을 불러일으켰다. 조형물의 시각적인 요소에 관심을 가지고 관찰하면서 이러한 공이 굴러가는 조형물의 모습이 현재 우리가 살아가는 모습과 닮아있다고 생각하였다.

수직으로 서 있는 여러 형태의 원기둥과 복잡한 곡선들이 얽혀있는 구조물의 모습이 다양한 상황이 벌어지는 번잡한 현대의 도시 모습을 떠오르게 하였고, 정해진 구조물 위로 굴러가는 공들의 모습을 통해 사회에 자신을 맞춰가며 살아가는 현대의 어른들을 보았다.

처음으로 공을 어른에 빗대어 현대인의 삶을 표현하기 시작한 [작업 1]은 2020년에 제작한 <공의 생활>이라는 제목의 유화 작업이다. 공이 굴러가는 구조물(Rolling Ball Sculpture)이라는 구체적인 대상을 보고 그린 구상 작품이지만 작품에는 직선, 곡선과 같은 다양한 선과 그 속에 굴러가는 공으로 원형이 많이 등장하게 되어 기하학적 추상화로도 보여줄 수 있는 효과를 주었다.

이 작업에서는 구조물이 여러 곡선과 직선이 교차하여 등장하고, 앞이 작고 뒤가 커다란 것이 있는 등 원근감이 지켜지지 않는 이미지들을 통해 복잡한 현대사회를 표현하였다. 그림 속 구조물을 의도적으로 시작점과 마지막이 명확하게 보이지 않게 구성하여 어느 순간부터 사회에 맞춰 살아가게 되는지에 대한 모호함과 인생의 끝을 가늠할 수 없는 점을 표현하고자 했다.

검은색, 회색, 하얀색과 같이 무채색으로만 채색하고 규칙적인 간격으로 배치되어있는 공의 모습을 통하여 기계적으로 반복되는 일상을 살아가는 현대인의 모습을 강조하는 작품이다.



[작업 1] 공의 생활, 100 x 72cm, oil on canvas, 2020

3) 작가 사례연구를 통해 본 원형(圓形)과 메타포 탐구

상술한 바와 같이 현대를 살아가는 어른을 원형(圓形), 공에 빗대어 표현하는 것에 대한 연구를 위하여 과거에서부터 원형이 어떤 의미를 가져왔는지, 다른 작가들은 원형을 어떻게 표현하였는지 선행 탐구 사례를 살펴보고 나의 원형은 그들과 어떤 차별성을 두려고 하였는지에 대하여 이야기해 보고자 한다.

원형은 과거에서부터 많은 상징을 담아왔다. 고대신화에 등장하는 원형으로 뱀이 자신의 꼬리를 물고 있는 모습인 우로보로스(Uroboros)가 있다. 세계 창조가 모두 하나라는 것을 나타내는 상징도로서 종말이 발단으로 되돌아오는 원운동을 뜻하며 영겁회귀나 음과 양과 같은 반대되는 상징이 공존하는 등의 미하는 범위가 넓은 그림이다.³⁾

또한 원형은 대표적으로 종교화에서 등장하는데 서양에서는 님부스(nimbus)⁴⁾, 동양에서는 광배(光背)⁵⁾가 있다. 둘 다 신적인 존재에서 나오는 신성한 빛으로 원형을 띠고 있다.

그 외 미술사에서도 많은 원형이 등장해 왔다. [도판 2] 황금비율로 유명한 르네상스 화가 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452-1519)의 인체 비례도⁶⁾로 원형 안에 인체를 그려 완벽한 비율을 표현한 드로잉이 있다. [도판 3] 렘브란트(Rembrandt, 1606-1669) 자화상의 배경에도 원형이 등장한다. 렘브란트의 <팔레트와 붓을 든 자화상>으로 그림 속에서 렘브란트 자신의 모습 뒤로 배경에는 두 개의 반원형이 등장한다. 이것에 대하여 여러 가지 이야기가 나오는데 어떤 평론가들은 완벽함의 상징으로 파악하였다. 더 나아가 [도판 6] 칸딘스키(Wassily Kandisky, 1866-1944)의 작품 속 점·선·면

3) 우로보로스: [네이버 지식백과] (종교학대사전, 1998. 8. 20, 김홍철)

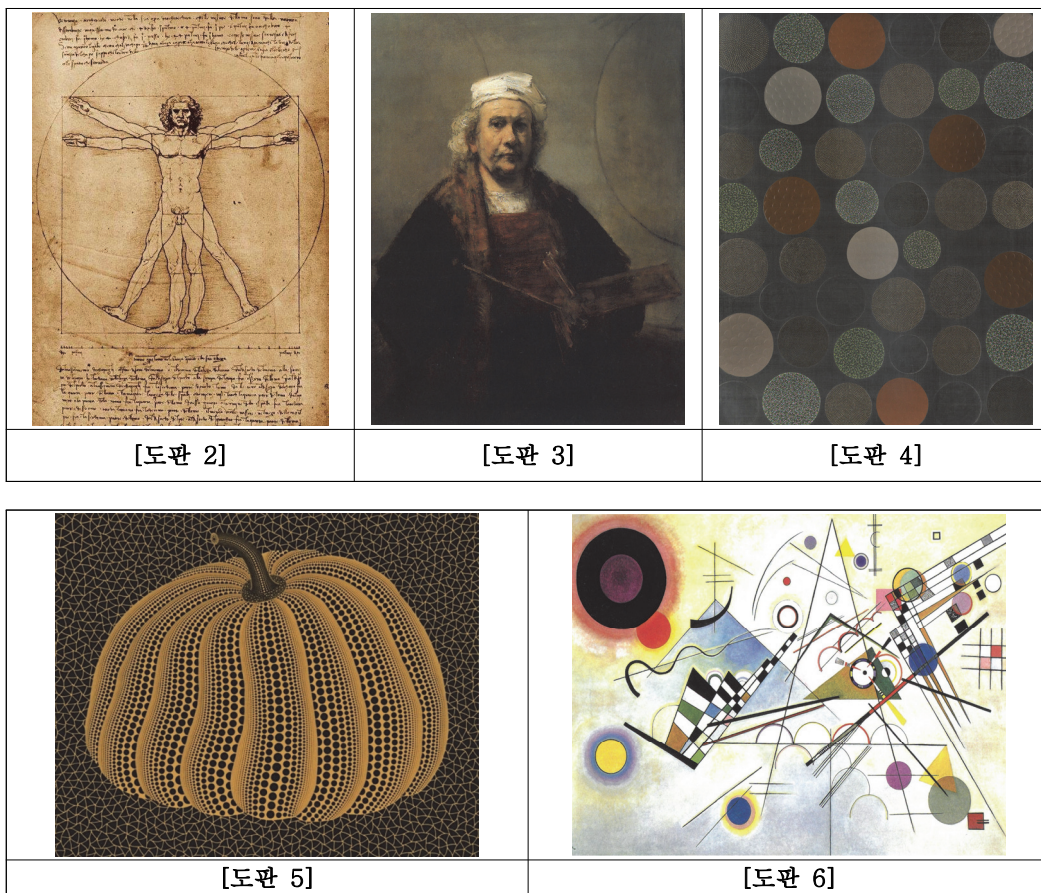
4) 님부스: [네이버 지식백과] (미술대사전(용어편), 1998. 12. 1, 방근택 외)

5) 광배: [한국민족문화대백과사전] (허형욱 집필)

6) 레오나르도 다빈치의 인체비례도: [네이버 지식백과] (EBS 동영상, 2022. 5. 21)

이 등장하며 원은 점의 확장적 조형 구성요소로서 추상화되었다.

그 외에도 많은 추상화 속에 조형 요소로써 원은 많이 등장하였다. 현대미술에서 대표적으로 원이 등장하는 것에는 [도판 5] 일본 작가 쿠사마 야요이 (Kusama Yayoi, 1929~)⁷⁾의 작품이 있다. 작품에는 그녀의 정신적인 작용의 표현으로 원 모양의 다양한 점들이 그림에 등장한다. [도판 4] 한국 작가로는 자연의 이미지를 점과 선으로 환원시키는 작업을 했던 신경희 작가 (1964-2017)가 있다.⁸⁾



7) 쿠사마야요이의 호박(TWPOT): [오피니언 뉴스] (2022. 5. 21)

8) 김복기, 「아트인컬처 신경희/ 치하루 시오타」,아트인컬처, 2019, p.96

도형·그림의 심리학에서 잉그리트 리델(Ingrid Riedel, 1935~)은 “원은 자신 속으로 되돌아가며 원은 그 자체 속에 닫혀 있으며 감싸 안고 숨기고 보호한다. 원은 규칙적인 형상 가운데 유일하게 전체성과 폐쇄성을 가지고 있는 형태” 라고 말한다. 그는 책에서 시냇물 속의 돌, 언덕을 굴러 내려가는 눈덩이, 회전하는 행성과 같이 자연물 속에서 찾아볼 수 있는 원형을 찾아보고 역동성, 움직임, 회전, 춤 등을 예시로 들어 원형이 가지는 의미에 대하여 이야기한다. 원형은 완전한 것으로 인간의 자아를 포괄하는 것보다 더 큰 자기의 상징이 될 수도 있고 공놀이와 구슬 놀이, 오늘날의 도박 룰렛과 같은 게임으로 들어 운명의 상징으로도 말하는 등 원이 가질 수 있는 다양한 상징에 대해서도 논하고 있다.⁹⁾

나의 작업에 등장하는 원형은 공으로 비유된 어른의 모습으로 앞서 나온 작가들이 표현한 작업 속 원형의 기능인 신성성, 무한성, 완벽성을 표현하기 위함이나 조형적 울림, 작업하면서 정신적인 수행을 하기 위해 추상적인 언어를 사용하는 것과는 조금 다른 부분이 있다. 나의 작업에서 원형은 굴러가는 공이라는 사물을 현대를 살아가는 어른으로 표현하는 것으로 각각의 공마다 한 명의 사람으로 비유하여 등장한다. 나의 작업에서 원형은 아이의 자유롭게 돌아다니던 형태를 사회에 맞춰 스스로 꺾고 자연스럽게 다듬어지면서 어른이라는 똑같은 형태를 가지게 된다. 앞서 이야기한 렘브란트의 자화상 속 원형이 완벽성이라는 상징적 의미를 가지고 있는 것처럼 나의 작업에서의 원형은 아이가 성숙해지면서 어른이 된 성체(成體)로서의 상징적 의미를 표현하는 것으로 의미를 전달하는 방법적인 면에서 비슷한 부분이 있다. 그러나 그 상징성을 가지는 원형이 다른 주체가 되는 것을 보조해주기 위한 부가적인 표현이 아닌 원형이 직접 작업표현의 주체가 되는 그것이 현대를 살아가는 어른들이라는 점에서 다른 부분이 있다.

9) 잉그리트 리델, 「도형, 그림의 심리학: 원 · 십자 · 삼각형 · 사각형 · 나선 · 만다라 나의 삶을 힐링하는 6가지 도형 이야기, 신지영 옮김. 2013, (pp.139-158)

4) 원형(圓形) 설정-시간성, 운동성

아이는 누구나 시간이 지나면서 어른으로 성장한다. 나는 아이는 어른으로 성장하면서 가시적으로 보이지는 않지만, 사회에서 요구하는 규범, 관념과 같은 것에 자신을 맞춰가고 그 과정에서 스스로 깎고 다듬으면서 결국에 일정한 틀 안에 데굴데굴 굴러가는 공이 된다고 표현한다.

성장 과정에서 각자의 경험이 쌓이면서 제각각의 부분들을 깎아내고 다듬어가는 것을 통해 다른 가치관과 능력을 갖추는 어른이 되어가는 것이고 이를 완성체로서의 공으로 여겼다. 아이가 시간이 지나면 모두 어른의 껍데기를 가진다는 생각을 도형으로 빗대어 본다면, 삼각형, 사각형과 울퉁불퉁한 형태들이 사회화를 거치면서 둥글둥글한 원형이 되는 것이다. 이것이 내가 표현하는 정형적인 ‘원’ 형이다. 각 각의 원은 그 모양과 크기, 색이 다른 각자의 성숙과 더불어 보편화되는 ‘정형성’ (定型性)을 띠게 된다. 나의 작업은 그러한 어른의 삶에 대한 관찰과 시각을 ‘원’ 형으로 표현하는 것에서 시작되었다.

나의 작업에서 어른을 공, 원형으로 표현하는 것에 두 가지의 이유가 있다.

첫째로 원형은 사각형, 삼각형 등 여러 가지 도형 중에서 ‘시간성’ 을 가지고 있는 도형이라고 생각기 때문이다. 나는 원형은 모서리 각이 없어 수많은 다듬음이 필요한 도형이기에 다른 도형과 견주어 볼 때 시간성을 띠고 있다고 생각한다. 인위적인 다듬음의 예시를 들어본다면 울퉁불퉁한 날 것의 원석이 세공되는 시간을 거쳐 사람이 생각하는 아름답게 세공된 보석의 형태로 탈바꿈하는 것을 이야기할 수 있다. 자연적인 다듬음의 예시로는 계곡물 속 돌이 물의 흐름에 의하여 천천히 다듬어지면서 둥글해지는 것을 이야기할 수 있다.

이렇게 원형이 되는 과정을 인위적이고 자연적인 것으로 이야기하고 이러한 예시를 우리의 삶에서도 적용할 수 있다고 생각한다.

미술을 좋아하는 아이를 예로 들면, 아이는 화가가 되기 위하여 목표로 하

는 대학에 관련 학과를 찾아보고 그곳에 진학하기 위해 노력한다. 자신이 좋아하는 여러 가지의 다른 것들을 참아내고 매일 학원에 다니며 그림 연습을 한다. 여기서 미술을 좋아하는 아이가 화가가 되기 위하여 다른 좋아하는 것들보다 그림 연습을 우선시하며 열심히 하는 것은 개인적(자발적, 감성적, 주체적) 다듬음으로 자연적 다듬음으로 적용할 수 있다고 생각한다. 그러나 화가가 되기 위하여 대학의 관련 학과의 진학을 희망하고 학원에 가는 모습은 사회적(이상적, 객체적, 환경적) 다듬음으로 인위적인 다듬음으로 적용할 수 있다고 생각한다. 우리 사회의 모든 학생이 대학 진학을 당연하게 여기고 꿈을 이루기 위해서는 관련 학과가 있는 대학을 목표로 세우게 된다. 그리고 다음 차례로 대학에 가기 위해서 입시학원에 다니게 되는 것으로 이는 사회적 흐름과 통념에 의하여 행해지게 되는, 보이지 않는 사회의 틀에 맞춰가기 위한 사회적이고 인위적인 다듬음이다.

앞서 서술한 예시를 통해 자연적인 다듬음과 인위적인 다듬음이 아이의 성장 과정에서 개인적인 다듬음과 사회적인 다듬음으로 계속해서 일어나면서 나의 작업에서 표현되는 어른의 모습이 아이 때와는 다른 형태인 원형으로 거듭나게 되는 원리로 설명할 수 있다. 아이가 여러 가지 경험을 통해 그 시절의 순수함을 자연스럽게 잃어가고 어른으로 성숙해지는 과정을 원형의 인위적이고 자연적인 방식으로 인하여 형태가 다듬고 깎아지는 과정으로 비유한 것이다.

둘째, 원형이 ‘운동성’을 가지고 있다고 생각하기 때문이다. 원형은 다른 도형과 다르게 각이 없어 정지해 있기보다는 어디로든 굴러가기 쉬운 형태이다. 원형이 운동성을 띠는 모습은 우리 삶에서도 쉽게 찾아볼 수 있으며, 굴러가는, 떨어지는, 튕기는 모습 등으로 나타난다. 먼저 굴러가는 원형의 예시로는 눈사람을 만들기 위해 만들어지는 동그란 눈 뭉치, 자동차의 바퀴, 케이블카와 같은 움직이는 기계의 휠 그리고 볼링과 같이 공을 굴리며 하는 스포츠게임을 예를 들 수 있으며 떨어지는 원형의 예시로는 하늘에서 내리는 빗방울, 나무에

서 떨어지는 열매와 씨앗 같은 것이 있다. 그리고 튕기는 모습의 예시로는 야구, 축구, 탁구와 같은 스포츠에서 공이 튕기는 모습을 찾아볼 수 있다.

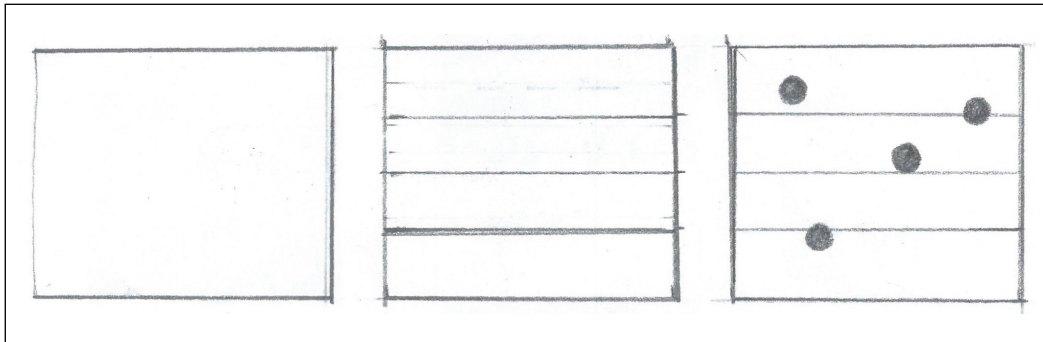
또한 앞서 이야기한 예시들을 중력의 작용, 기울기에 따른 작용 혹은 외부에서의 개입하는 힘에 따라 다시 분류할 수 있으며 이것에 따라 운동감의 크기가 다양하게 달라질 수 있다. 이렇게 우리 삶에서 찾아볼 수 있는 원형의 모습을 통해 원형은 그 형태 그대로 운동성을 나타낼 수 있다고 생각한다.

운동성을 가지는 원형의 모습을 적용한 우리의 삶의 모습을 예로 들어보자면 회사원이 직장에서 상사에게 이리 치이고 저리 치이는 듯한 마음 혹은 모습을 당구대 위에서 당구 쿿대에 쏘아져 공에서 저 공으로 튕겨지는 모습에 빗대어 표현할 수 있을 것이다. 또한 잘나가던 사업가가 탈세 및 경영문제 등으로 한 번에 망하는 모습을 저 높은 하늘에서 똑 떨어지는 우박의 모습으로 표현할 수 있을 것이고, 갑자기 우연으로 행운을 얻게 된 사람의 모습을 로또 캡슐 머신에서 1등 당첨 공으로 굴러나오는 모습을 통해 표현할 수 있을 것이다.

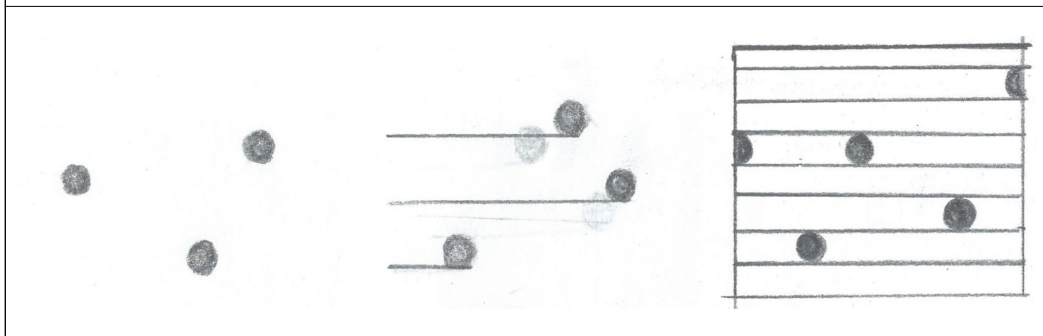
내가 살아가는 도시 풍경에서 나는 다양한 사람들이 살아가는 모습을 포착했다. 그들이 다양한 속도로 움직이며 삶을 살아가는 것을 나의 작업에서 표현하기 위해서 나의 작업은 어른을 ‘공’ 이라는 사물로 지칭하고 정지한 모습으로 표현하는 것이 아닌 ‘굴러가고 떨어지며 튕기는 공’ 으로 운동성이 있는 모습을 시각적으로 표현한다. 이러한 원형의 시간성과 운동성을 통해 인생의 세월 같은 시간의 흐름을 표현하고 열심히 삶을 살아가며 앞으로 나아가는 사람의 모습을 굴러가는 공의 모습으로 풀어낸다.

2. 작업의 조형적 추구

1) 작업의 조형 요소로써 점·선·면



[도판 7] 표면적 의미의 작품 과정



[도판 8] 내면적 의미의 작품 과정

칸딘스키에 따르면 기하학에서 점은 눈에 보이지 않는 본질(Wesen)이며 선은 그 점이 움직여 나간 흔적이다. 다시 말해 선은 점이 만들어 낸 제 이차적인 요소로 점이 만들어 낸 소산이다. 선과 선이 만나 면이 만들어지는데 이렇게 칸딘스키는 점에서 선으로, 선에서 면으로 예술론을 펼쳐나간다.¹⁰⁾

10) W. 칸딘스키, 「점·선·면: 회화적인 요소의 분석을 위하여」, 차봉희 역음, 2000, (p.19)

나의 작업과정에서의 점·선·면의 순서는 칸딘스키가 예술론을 펼쳐나가는 것의 순서와 표면적인 의미로는 뒤바뀌게 된다. 작업과정은 표면적인 의미인 사회에서 요구하는 규율과 선에 맞춰 살아가는 현대인을 그려내는 작업으로 기본 화면의 틀 안에서 먼저 사람이 맞춰 살아갈 선을 그리게 된다. 사회라는 구조물, 즉 선을 먼저 표현하고 그 위로 맞춰 살아가는 어른 즉, 점(원형)을 그 위에 구성하고 배치하여 작업한다. [도판 7]과 같이 나의 작업 순서는 면에서 선을 그리는 것을 시작하고, 마지막 단계에서 점은 작품 순서의 마침표가 되는 역할을 한다.

그러나 내재적 의미로써 작업의 순서는 칸딘스키가 예술론을 펼쳐나가는 과정과 근접하는 점이 있다. 선은 점의 움직임으로 만들어지는 이차적인 요소이다. 이와 마찬가지로 사회의 구조물이 될 규율, 관념, 틀과 같은 것도 사람이 만들어 낸 이차적인 요소들이다. [도판 8]과 같이 현대사회의 구조물을 표현하는 선은 현대사회를 살아가는 사람인 점이 만들어 내는 것으로 작업에 표현되는 구조물의 선은 점의 흔적들이 된다. 많은 사람이 살아가면서 자연스럽게 사회가 요구하는 암묵적인 규율, 법, 선입견이나 통상적 인식 등과 같은 것이 자리잡고, 사회 체제가 구축된다. 이러한 내재적 의미를 점·선·면을 통해 작업에 표현하고자 했다.

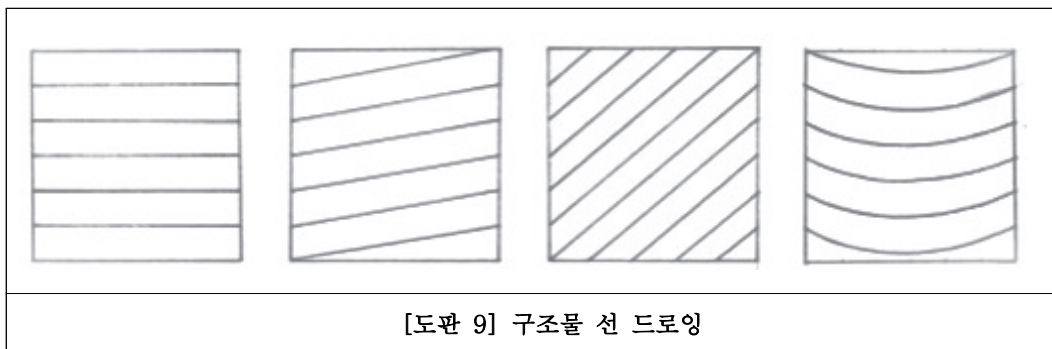
나의 작업에서 배경으로 등장하는 선은 직선, 대각선, 곡선 등으로 여러 복잡한 구조물을 만들어낸다. 선은 구조물의 틀만으로 그려지는 것뿐만 아니라 기존 선에서의 빗겨나간 선, 그림자, 공이 지나간 흔적을 표현하기 위한 연속적으로 그어진 선, 쓸려서 생겨난 흠, 자국 등으로 재현하여 작업에 시간성을 담아내고자 노력하였다. 이러한 표현형태를 통해 기본 조형 요소인 점·선·면으로만 그려진 이미지가 도식적으로 강조되는 것을 지양하고, 작가의 감정이 이입된 회화적인 느낌을 부여하고자 하였다.

점은 평면적인 검은 점에서 원에 대한 그림자와 명암이 있는 입체적인 구체

로 표현하였다. 그리고 채색이 등글게 닳여서 희미하게 보이는 원형 등 존재감에 차이를 주어 다양한 원의 표현을 하였고 원의 무채색과 유채색 등과 같이 색감에 따라서도 다양하게 표현하였다. 선은 구조물의 틀, 공이 지나다니는 흔적, 세월의 흐름으로 인한 흠집 같은 다양한 흔적 등으로 등장하며 수직 수평선과 다양한 방향의 사선 그리고 곡선들로 공의 속도감의 크기를 표현하고자 하였다. 이러한 작업들은 여러 선이 모여 면이 되고 면이 모여 다각형이 되는 가변적 형태로 발전해 나가게 되었다.

2) 구조적인 배경과 유동적인 원, 구체(球體)의 표현

① 배경 구조의 표현



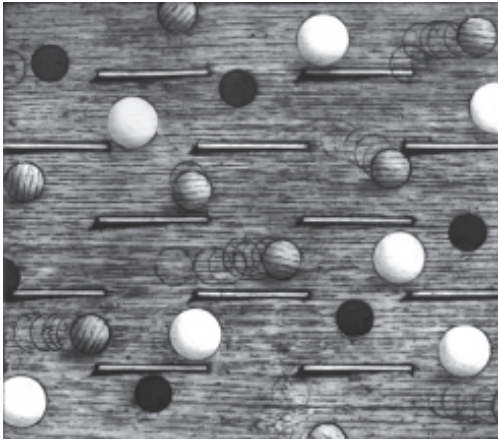
[도판 9] 구조물 선 드로잉

나는 작업을 함에 있어 공이 굴러가는 구조적인 틀을 배경을 통해서 전달하고자 하였다. 구조의 여러 층을 선을 통해 나누어 표현하는데 이 선에 따라서 면이 되고 명암을 부여하여 입체적인 원기둥으로도 그려지게 하였다. 이러한 선의 운용은 화면의 전체적인 통일성을 위해 수평선과 사선으로 구획을 주었고 사선 각도의 변화에 따라 운동감의 크기 변화로 다양하게 드러내고자 하였다. 또한 공이 내포하고 있는 탄력(또는 탄성)적인 운동감을 극대화하기 위해

곡선의 형태를 반복적으로 표현하기로 하였다. 수평선으로 표현된 배경 작품에는 주로 판화작업이 있다. 콜라주를 이용하여 제작한 콜라그래피를 주로 하였는데 지(紙)판화로 종이를 밀판으로 활용하여 다양한 매체를 가미하며 제작한다.

배경 구조가 수평선으로 표현되는 작품은 배경을 현대 교통시설인 도로로 주로 표현하였다. 구조물의 틀이 되는 선을 도로의 차선으로 표현하여 공이 굴러가는 구획을 나누면서도 다른 선 안으로 자유롭게 넘나들 수 있는 이미지를 제작하였다. 이를 위해 하드보드지 위에 시트지와 얇은 마스킹테이프 그리고 얇은 슬라이스 형태의 무늬 목재를 이용하여 제작하였다.

가로로 수평선을 그어 차선 나누어 주고 하얀색 차선의 표시를 얇은 마스킹테이프로 붙여 제작하였다. 이러한 의도는 도로에 있는 수많은 흔적을 형상화하기 위함이다. 도로는 오랜 시간 동안 수많은 자동차가 지나다니면서 만들어 놓은 무수한 세로줄과 도로를 보수하면서 만들어진 요철들과, 갈라진 틈새 그리고 회전하는 바퀴 자국 등 다양한 새김이 있는 거대한 배경이다. 이렇게 오래된 도로 표면은 시간의 더께(궤적)가 담긴 것으로써 나의 작업에서 추구하는 판화가 갖는 각인적인 측면과 많이 맞닿아 있다고 생각한다. 상술한 바와 같이 이러한 작업 중 하나인 [작업 2]는 벽지와 같이 얇은 무늬목 슬라이스를 붙여 배경의 도로를 표현한 작품이다. 얇은 무늬목 슬라이스는 종이처럼 오리는 등 가공하기 쉽고 목재마다 가지고 있는 다양한 무늬 모양을 통해 각기 다른 분위기를 자아낼 수 있다는 장점이 있다. 나무가 가지고 있는 자연스러운 결을 통해 선의 표현을 할 수 있다. 나뭇결은 나무가 살아온 시간의 흔적으로 현대인이 굴러가는 틀, 길을 표현하기에 의미적으로나 시각적으로나 조화롭게 잘 어우러지는 소재라고 생각하였다. 수많은 현대인들이 굴러가면서 구조물에 만들어내는 흔적들을 자연물에서 가져온 소재로 대체하고자 하였다.



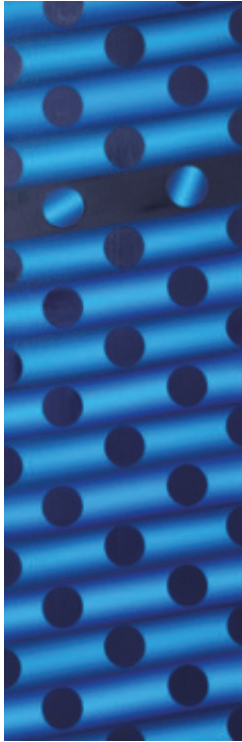
[작업 2] 공들의 도시_5, 30x33.3cm,
collagraph, 2023



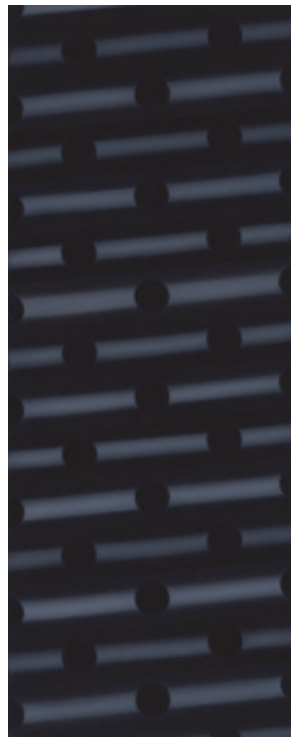
[도판 10] 공들의 도시_5 판 이미지

이와 다른 방법으로 의도적으로 흔적을 만들어내었는데, 그 중 하나는 지판 제작의 마지막 과정인 바니쉬를 칠하면서 표현할 수 있었다. 바니쉬를 바를 붓을 듬성듬성 잘라 거친 모를 만들어 붓질을 해주면 붓의 거친 모양에 따라 생기는 여러 줄이 겹치는 과정을 통해 의도적으로 결을 만들어 내었고 그 외 깔끔한 선들을 만들어 낼 때는 면 커터칼을 사용하였다. 수평선 구조의 작업으로 아스팔트 도로상에 드러난 각인된 흔적을 표현하기 위한 판화작업이었던 것과 달리 대각선으로 표현된 배경 작품에는 주로 유화 작업들이 있다.

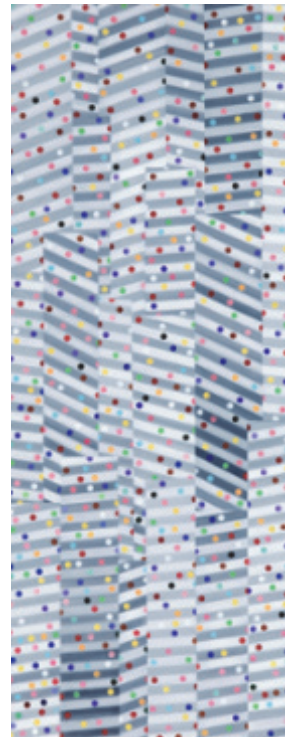
[작업 3], [작업 4]와 같은 작업에서는 규칙적으로 층을 나누고 그라데이션으로 명암을 주어 입체적인 원기둥의 구조물로 그려내었다. 유화로 채색된 원기둥은 금속적인 질감을 연상하게 하고 이러한 원기둥 이미지를 규칙적으로 표현함으로써 패턴화된 이미지를 통해 일상적인 하루를 반복하여 살아가는 현대인의 일상을 표현하고자 한 작품이다. [작업 5]는 여러 기울기의 대각선들이 복합적으로 결합된 형태의 구조물이다. 구조물 기울기가 가파를수록 공이 빨리 굴러가고 구조물의 기울기가 완만할수록 공이 느리게 가는 듯한 착시를 주고자 하였다.



[작업 3] 돌, 깨어 있는,
90.9 x 30cm, oil on
canvas, 2022



[작업 4] 검은색 공,
145.5 x 55cm, oil on canvas,
2021



[작업 5] 굴러가는 공,
145.5cm x 55cm, oil on
canvas, 2021

이런 완만하고 가파른 여러 기울기가 하나의 캔버스에 표현되어 복잡한 도시의 모습으로 나타났다. [작업 5]는 하나의 기울기의 대각선이 규칙적으로 등장하는 [작업 3], [작업 4]와 같은 것들이 모여 다양한 여러 기둥이 형성되어 있는 구조들로 앞의 두 작업과 대비시켜 비교적 거시적인 관점으로 현대사회를 그려낸 작업들이다. 관화적이고 회화적인 두 가지의 표현이 결합된 또 다른 형태로써 곡선으로 배경을 표현한 작업이 있다.

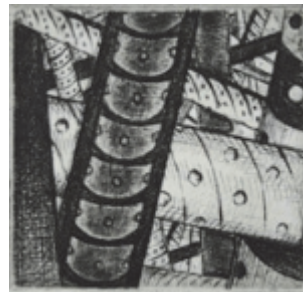
[작업 6]은 케이크 형태의 원기둥으로 표현된 유화 작업이다. 작업 속 구조물은 공이 쉽게 떨어질 수 있도록 의도되어 한층 씩 위로 갈수록 좁아지며 더 위로 가면 아래와 같이 다시 넓어진다.



[작업 6] 굴러가는 공과 떨어지는 공
145.5cm x 55cm, oil on canvas
2021



[작업 7] 드로잉 연구 2, 21x29.7cm, pen & pencil drawing on paper, 2023

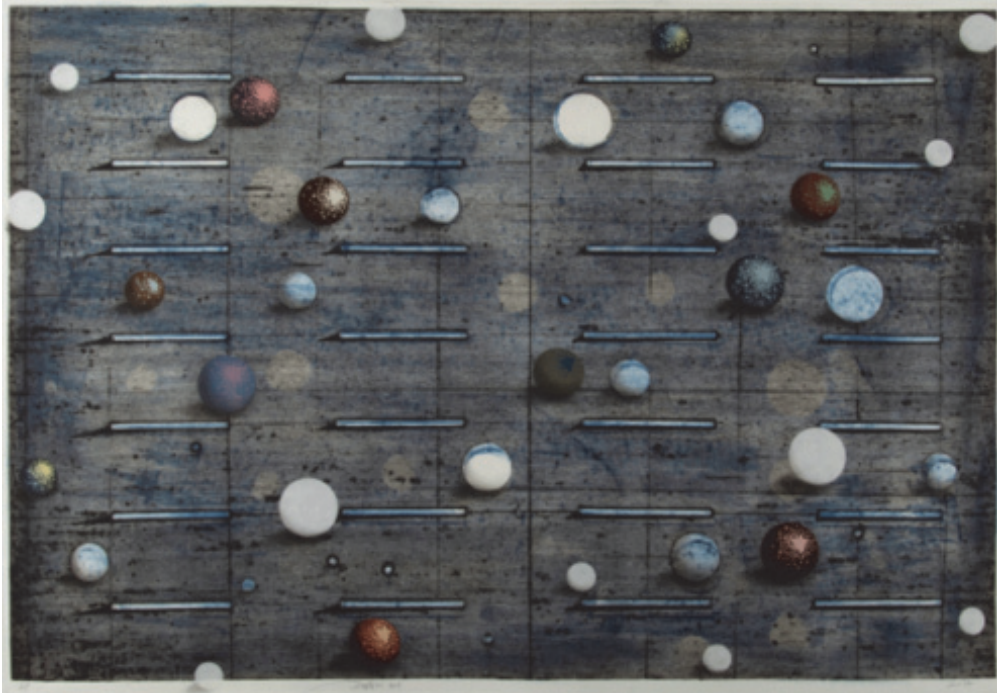


[작업 8] A city of balls _black, 4.8 x 4.8cm, aquatint,, etching, 2023

실제로 구조물 뒤로 떨어지는 공을 그려 넣음을 통해 지루하게 느껴질 수 있는 규칙적인 구조에서 벗어나 긴장감과 역동성을 표현하였다. 대각선 구조 작업과 같이 명암을 주었지만, 딱딱한 대각선과 다르게 곡선으로 부드럽게 표현하여 공업적 기계의 느낌보다는 비교적 놀이공원기구 같은 가벼운 분위기를 자아내려고 하였다.

[작업 7]은 다양한 모양과 크기의 원기둥을 여러 갈래로 복잡하게 엮어 복잡한 도시의 모습을 펜과 연필을 이용하여 표현한 드로잉 작업이다. [작업 8]은 [작업 7]인 드로잉 작업을 참고하여 동판화 기법 면 부식인 아퀴틴트와 선 부식인 애칭을 이용하여 제작한 판화작업이다.

② 원과 구체(球體)의 표현



[작업 9] 공들의 도시 2, collagraph, linocut, chincollé, 68.5x99cm, 2022

나의 작업에 있어서 배경의 구조적인 설정은 표현 매체에 따라 달라졌다. 간접적인 매체로써의 판화작업에서는 유화나 드로잉에서 구사할 수 있는 제한적인 표현이 있었다. 이를 극복하기 위해 각인된 표현으로써의 판 작업과 함께 가변적인 표현을 위해 칭콜레(chincollé)기법¹¹⁾을 적용해 보았다.

[작업 9]는 배경이 되는 콜라그래피판 2개를 각각 찍은 것 위로 리놀륨판을 이용하여 찍은 여러 가지 색감의 공과 하얀색 한지를 원형으로 원형 커터를 이용하여 다양하게 배치해 보고 판화작업에 붙여 표현한 작업이다.

11) '칭콜레' : 동판화 덧붙여 찍기로, 동판화 기법 중 판화 종이에 얇은 종이를 덧붙이면서 찍는 것이다. (PRINTMAKING 판화 판화기법을 총망라한 판화의 기본서, 임영길 저, p.157)

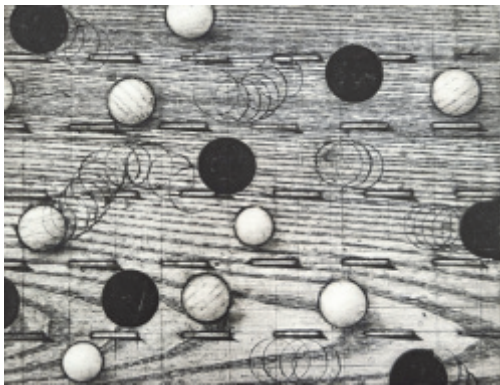


[도판 11] 공들의 도시 2 작업과정에 따른 공 표현 디테일 컷

판을 제작할 때 만들어지는 공은 배경이 되는 첫 번째 판을 제작할 때 밑판에다 원형의 매체를 붙여 찍었을 시 원형이 나오도록 제작한 공이다. 이때 제작한 원형은 다른 원형들과 달리 판화지에 원형이 눌린 자국, 엠보싱이 나타나게 된다. 배경 판은 두 가지를 사용하였는데, 첫 번째 배경 판은 흑색 잉크를 이용하여 찍으며 기본적인 배경의 이미지가 명확하게 나오는 판이고 두 번째 배경 판은 작업의 전체적인 톤을 푸른 색감으로 주기 위한 배경 판이다. 판을 찍는 과정에서 표현되는 공은 두 번째 배경 판에서 만들어진다. 판에 파란색 잉크로 전체적으로 잉킹 한 뒤 부분적으로 등골게 닦아 표현한 공으로 존재감이 강하지 않고 희미하게 사라지는 듯한 원형을 표현하였다. 마지막으로 판을 다 찍은 후 부가적으로 추가하여 표현한 공은 원하는 색감으로 수채화로 채색한 한지에 리놀륨판을 찍어 표현한 공과, 하얀색 한지를 원형 커터

를 이용하여 오려 판화지에 찍힌 이미지를 보면서 배치하여 칭꼴레를 하였다. 칭꼴레까지 작업을 마친 후 붓에 잉크를 묻혀 몇몇 공의 어두운 부분과 모든 공의 그림자 부분에 부여주며 명암을 표현하여 원을 구체화 시켜준다. 오목판 법으로 찍은 플라판과 볼록판법으로 찍는 리놀륨판, 공을 붙이는 칭꼴레 마지막으로 붓을 이용한 드로잉까지 여러 기법이 중첩된 작품이다. 여러 기법의 중첩을 통하여 각각의 기법들이 튀지 않고 조화롭게 만들며 작품의 깊이감을 더해주고자 하였다.

[작업 10]은 얇은 무늬목 슬라이스를 하드보드지에 붙여 만든 콜라그래피 판화이다. 공 또한 배경에 사용된 같은 종류의 얇은 무늬목 슬라이스를 이용하여 표현한 것으로 원형 커터로 오려 붙인 것이다. 원형 무늬목 슬라이스를 배경에 붙일 때 원형이 굴러가는 것처럼 보이도록 배경의 나뭇결과 원의 나뭇결의 흐름이 다르게 방향을 비틀어 붙였다. 그리고 원형 커터를 이용하여 종이의 윗부분 제거하여 잉킹하여 찍었을시 까맣게 나오도록 의도하여 마치 구조물에 구멍이 나 있는 것처럼 표현하였다. 공의 움직임은 나타내기 위한 또한 한가지의 노력으로 원형 커터를 판에 연속적으로 찍어내어 원형의 자국들이 굴러가는 공의 움직임을 잔상화 시켰다.



[작업 10] 공들의 도시_black ball,
collagraph, 17x22cm, 2022



[도판 12] 공들의 도시_black ball
판 이미지

3) 화면의 확장성, 가변성

공들의 도시 시리즈는 보이지 않는 사회의 틀에 적응하여 굴러가는 공을 통해 현대를 살아가는 어른들의 삶을 표현한 작업이다. 표현되는 보이지 않는 사회의 틀은 암묵적이고 통상적인 것으로써 존재한다. 나의 작업에서 사회의 틀, 구조물은 선과 기둥으로 표현되며 나의 상상력으로 창작해 내어 표현하는 것으로 사회구조물은 어떤 형태로든 변할 수 있는 유동적 형태이다.



[도판 12] 공들의 도시 시리즈 유화 작업 설치 모습

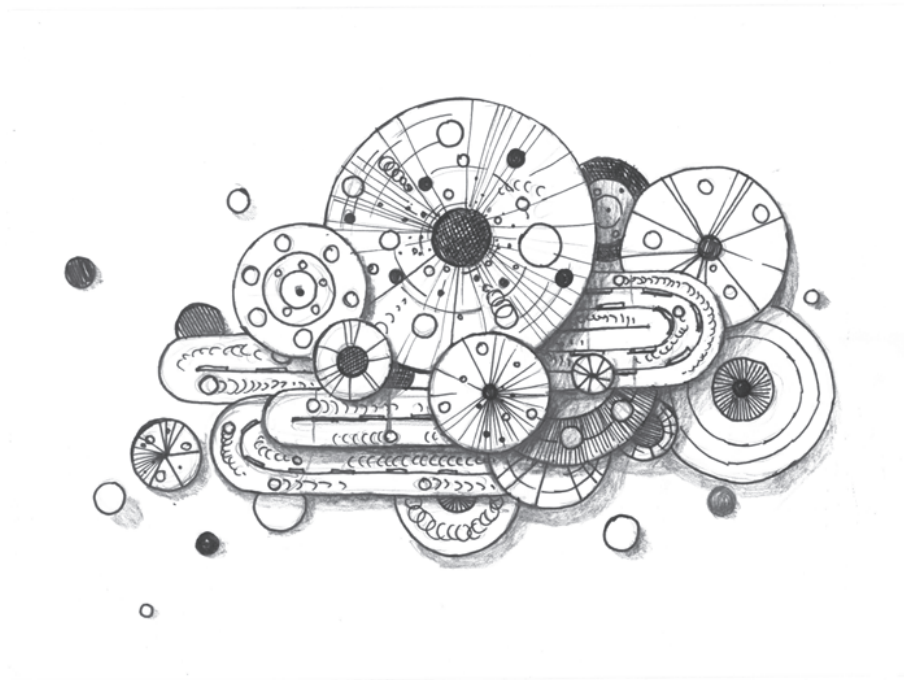
초기 작업에서 구조물의 형태는 기본적인 캔버스의 형태인 사각형 틀 안에 수평선과 사선을 이용하여 규칙적인 패턴을 그리고 때에 따라서 명암을 주어 선에서 입체적인 기둥으로 표현하였다.

이후 케이크 형태의 기둥 구조물, 사다리꼴 모양 구조, 원형 구조, 원뿔형 구조 등 다양한 형태로 변형시켰으며 이러한 작업들을 다양하게 구성, 배치하고 설치함으로써 다양한 형태를 변모시키는 작업으로 발전시켜 갔었다.

[도판 12]는 공들의 도시 시리즈의 설치작업이다. 이는 2020년 전시장에서 80호 변형 캔버스 6점의 유화 작업등을 사선 방향으로 설치한 현장 사진이다. 앞서 서술한 바와 같이 사각형의 캔버스에 표현된 유화 작업으로 수평선과 사선을 통해 반복적이고 일상적인 삶을 그려낸 작업과 곡선을 활용하여 케이크 형태의 구조물에 굴러가는 공을 표현하였다.

그려낸 작업의 밑에는 어두운 무채색의 유화 작업 3점을 걸고 위로는 밝은 회색의 배경과 다양한 색감으로 채색된 공이 그려진 유화 작업을 설치하였다. 어두운 색감으로 채색된 작업을 밑으로 설치함으로써 위의 가벼운 색감의 작품들을 안정감 있게 받혀주는 효과를 내었다.

평면의 작품에서 운동감을 시각적으로 표현하고자 할 때 그림 속 구조물에 기울기를 주어 운동감을 표현하는 방법을 사용하였고, 또 다른 방법으로 작업을 설치할 때 기울기를 기울여 걸어 운동감을 주는 방법을 사용하기도 하였다. [도판 12]는 앞서 말한 두 가지의 방법을 모두 활용하여 표현된 것으로 작업을 수직적으로 걸지 않고 대각선 방향으로 걸음으로써 작업에 표현된 공의 운동성을 강조하였다. 이후 가공이 편리한 꼴라판을 이용하여 작업의 형태를 기본적인 사각형에서 벗어나 다양한 형태로 발전을 꾀하였다.



[작업 11] 드로잉 연구 13, 21 x 29.7cm, pen & pencil drawing on paper, 2023



[도판 13] 가변설치 작업을 위한 원형 콜라그래프 판

[작업 11]은 앞서 말한 것과 같이 기본적인 틀에서 벗어나려는 시도로 구조물 형태가 원형으로 표현된 작업이 다양히 배치 및 구성된 설치작업을 드로잉한 작업이다. 다양한 이미지의 원형이 높낮이가 다르게 설치되어 그림자가 지는 것을 표현하고 그 외 구조물 밖으로 튀어 나간 듯한 공들의 모습을 구조물과 같이 배치하여 경쾌하고 발랄한 분위기를 주려고 하였다.

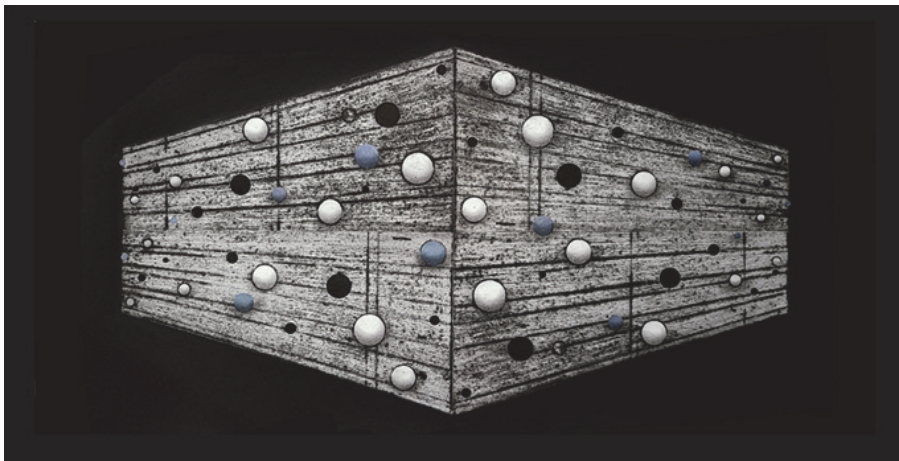
[도판 13]은 위의 드로잉 작업을 실현하고자 제작한 다양한 꼴라주 작업의 원형 판들을 일렬로 설치한 모습이다. 하드보드지에 얇은 나무 슬라이스와 거친 붓질로 바니쉬를 칠하는 것을 통해 자연스러운 선의 흐름을 나타내고 가운데 중심으로 갈수록 꼴라주한 공의 이미지가 작아지고 여러 방향의 선들이 모여들어 원근감을 주었다. 기존에 표현했던 작업에서의 세로로 길쭉한 원기둥형 구조물이 옆으로 바라보는 시점이었다면 원형 구조물은 위에서 아래로 바라보는 시점으로 표현하였다.

표현된 판을 보면 원형 커터를 판 내부에 굴러가는 공의 모습만을 표현하기 위해 사용한 것만이 아닌 판의 외곽을 자를 때에도 활용하였는데 공통된 중심축을 두고 여러 간격의 반지름을 설정한 뒤 원형 커터를 이용하여 잘라주었다. 각각 잘라내면 여러 개의 링이 나오는데 그것을 조금씩 돌려서 끼워맞춰 중심축으로 향하는 구조물 선의 흐름이 어긋나게 표현하였다. 돌려 끼워진 이 판은 다트판과 같은 이미지를 연상하게 한다. 이렇게 다트판 형식의 원형 판은 두 가지 방향으로 운동감을 느낄 수 있다. 작품 외곽에서 중심으로의 원근감을 통해 안에서 밖으로의 운동감을 느낄 수 있고 조금씩 돌려 끼워진 원형 링들을 통해 원형으로 돌아가는 듯한 운동감을 줄 수 있다.

[도판 14]는 2023년 사다리꼴 형태의 작업으로 제작한 콜라그래프판의 사진이다. 칼집으로 결을 만들어주고 바니쉬의 붓질을 통하여 결을 만들어내어 여러 대각선과 수평선이 교차하여 표현된 구조물이다.



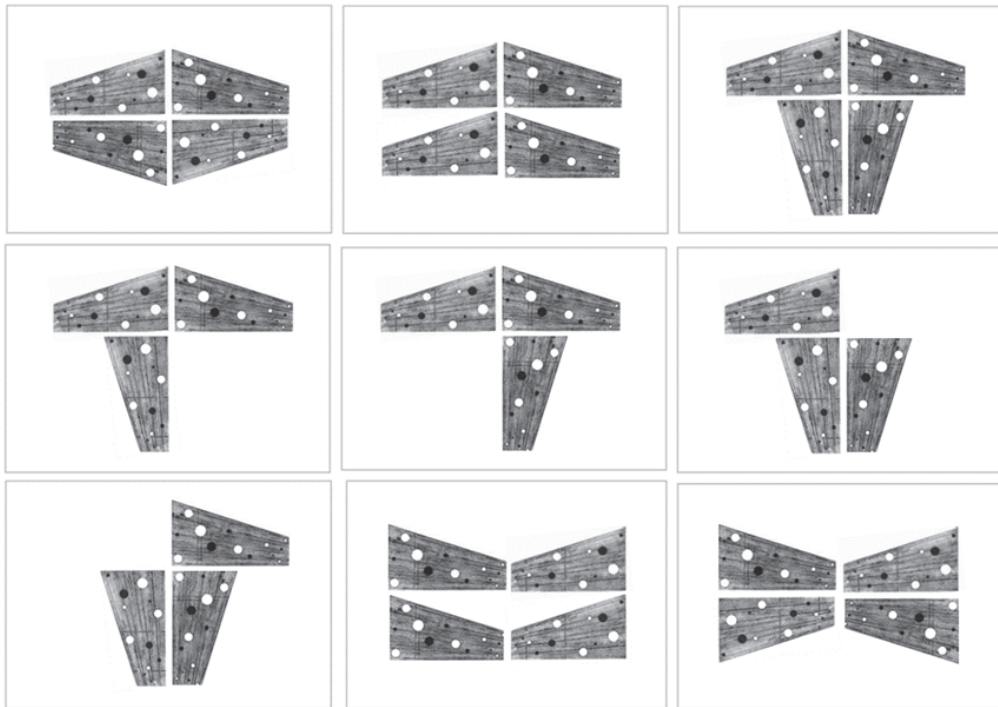
[도판 14] 사다리꼴 조각판 좌, 우



[작업 12] A city of balls_ 6, collagraph, chincolle, 37.2x75.5cm, 2023

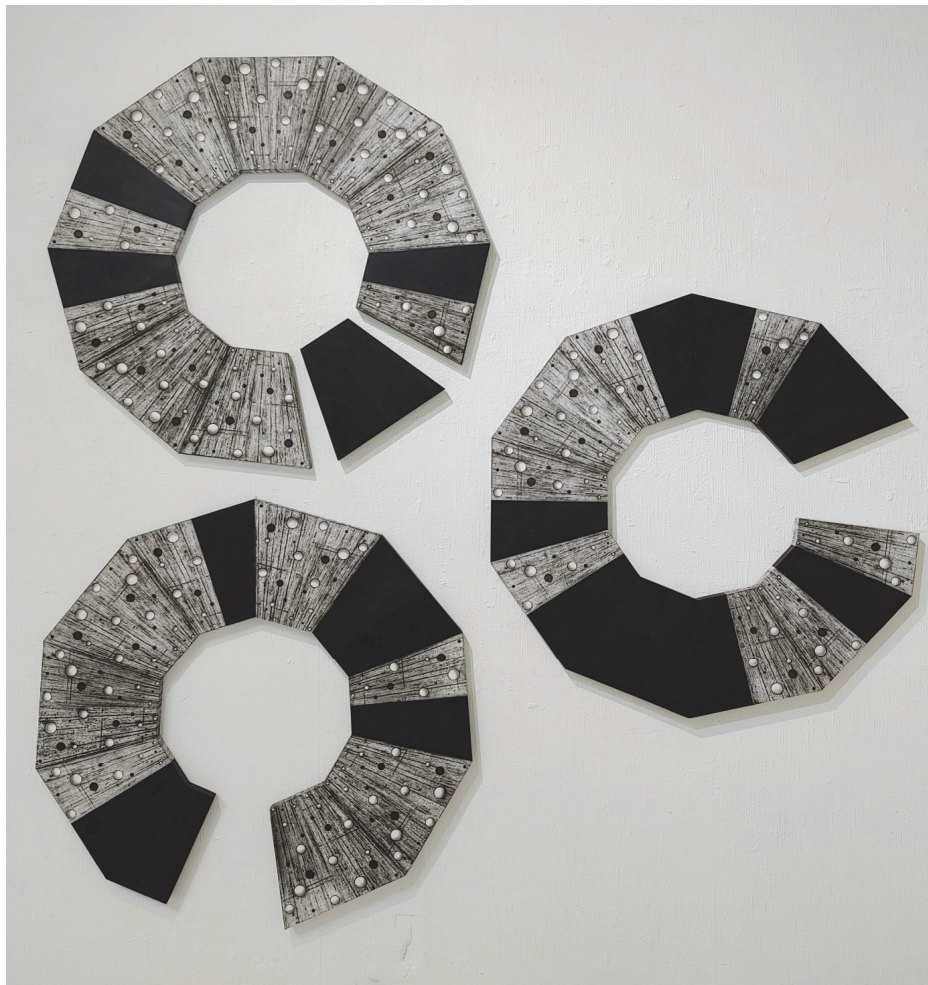
앞서 소개했던 대각선 구조물 유화 작업과는 다르게 좁아지고 넓어지는 부분을 만들어내어 원근감을 표현하였다. 이 두 개의 사다리꼴의 판을 좌우 대칭으로 맞물려지게 제작하여 이 대칭되는 면을 이용하여 다양하게 배치해 가며 다변화를 꾀하였다.

[작업 12]는 좌우 조각을 각 두 번씩 오목판법으로 찍어내어 총 4점의 판화를 맞아 떨어지는 면끼리 결합하고 붙여 다이아몬드와 같은 구조를 만들어 내었다. 각 좌우로 갈수록 좁아지고 작아지며 가운데로 올수록 넓어지고 커지도록 배치하여 원근감을 주었다. 결합 된 판 위로 직접 한지에 채색하여 제작한 푸른 색감의 공 또한 칭꼴레 기법으로 추가 배치하여 완성하였다. 작업에 표현되는 공을 모두 올린 뒤에는 작업의 가장 마지막 단계인 공에 대한 명암을 표현해 주었다. 돈모와 같이 단단한 모질의 붓에 작업을 찍을 때 사용했던 잉크를 소량 묻혀 문지르며 공의 그림자와 명암을 표현해 주었다.



[작업 13] 조각 구성 _1 ~ 9 collagraph, chincolle, each 50 x 70cm, 2023

[작업 13]은 [작업 12]와 같은 조각판을 이용하여 똑같이 2점씩 찍어 여러 가지 방향으로 다양하게 구성한 9가지의 작업이다. 하얀색 바탕이 되는 판화에 조각 프린트한 판화를 칭꼴래하여 표현하였다. [작업 12]와 다르게 공의 명암을 주지 않고 평면적으로 표현하여 조각 구조물의 다양한 구성 방향에 집중하였다.



[작업 14] 공들의 도시-조각구성 1,2,3, 가변설치 collagraph, each 100x100cm, 2023

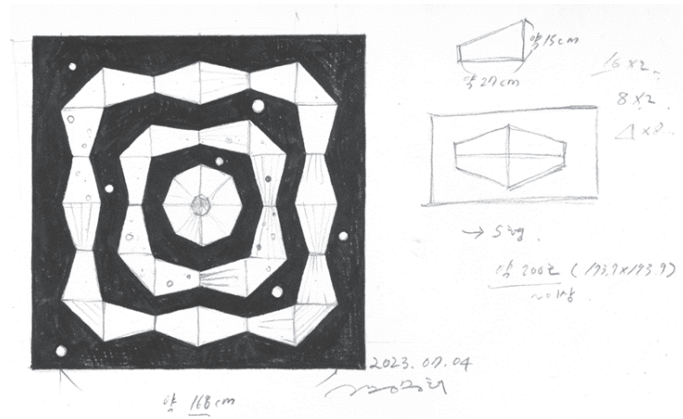
[작업 14]는 앞서 다루었던 사다리꼴 조각판을 활용하여 가변설치 작업으로 확장한 작업이다. <공들의 도시-조각구성 1, 2, 3>으로 총 세 작업을 가변적으로 설치한 모습으로 한 작업당 18점 이상의 조각 판화가 사용되었다. 판화를 하나의 판화로만 생각하는 것이 아닌 회화의 한 부품으로써 활용하려고 한 것이다. 이 사다리꼴 조각판을 시작으로 여러 점의 판화를 풀라주하여 회화로 확장하도록 시도하게 되었다.

그 외 조각판을 이용하여 회화작품으로 확장하는 시도를 위한 드로잉을 하였는데 [작업 15], [작업 16]은 지금까지와 같은 사다리꼴 조각판을 활용하여 구성한 드로잉 작업이다.

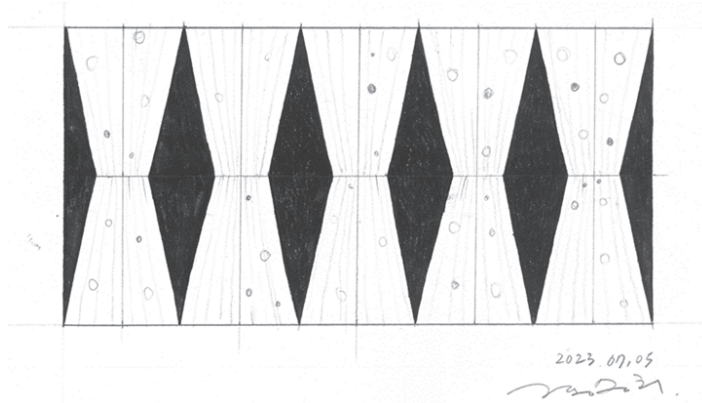
[작업 15]는 조각판을 이용하여 마치 띠를 두르듯 연결하고 사다리꼴 판화가 연결된 사이로 부분적으로 삼각형의 판이 들어가 자연스러운 연결의 역할을 해준다. 그렇게 만들어진 큰 띠의 판화 안으로 작은 사다리꼴 판화를 이용하여 작은 띠를 만들고 그 안에 삼각형의 길쭉한 판을 이어붙여 이미지의 중심이 되는 8각형을 표현하였다. 정사각형의 판넬이나 보자기 같은 천에다 표현하는 것을 계획하고 드로잉 한 작업이다.

[작품 16]은 사다리꼴의 판화를 위아래로 대칭에 되게 하여 연결한 구조물의 형태이다. 지퍼나 톱날 같은 이미지를 연상할 수 있는 구조물로 얼마든지 옆으로 길게 확장하여 표현할 수 있다.

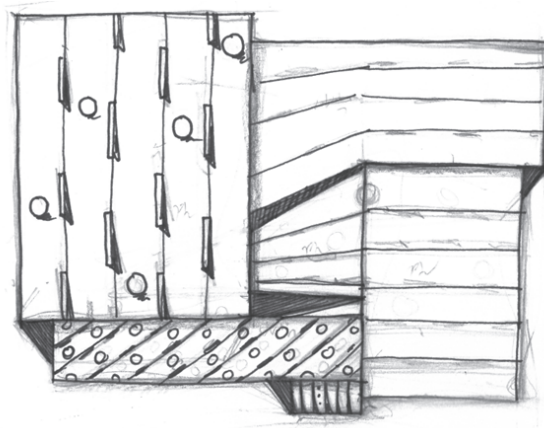
[작품17]은 여러 가지 판이 복합적으로 합쳐진 도로형 구조물이다. 구조물 속 선의 기울기 표현을 통하여 공이 구조물 전체를 둥글게 순환할 수 있도록 표현하였다. 구조물과 구조물 사이로 어두움을 주어 그림자를 표현하고 사이 사이를 연결해 주는 삼각형의 어두운 표현을 통해 구조물을 자연스럽게 연결하고 입체적으로 보이는 착시를 주고자 하였다. 실물 작품으로 만들 시 판마다 다른 나뭇결을 이용하여 다양한 질감을 주고자 한다. 이러한 과정을 통하여 작은 조각 판화들을 이어붙여 다양하게 구성해 보며 판화를 회화로 확장하려고 노력하였다.



[작업 15] 드로잉 연구 6, 21 x 29.7cm, pen & pencil drawing on paper, 2023



[작업 16] 드로잉 연구_ 5, 21 x 29.7cm, pen & pencil drawing on paper, 2023



[작업 17] 드로잉 연구 14, 21 x 29.7cm, pen & pencil drawing on paper, 2023

Ⅲ. 결 론

본 논문은 2020년부터 2023년까지 진행한 공들의 도시 시리즈 작품을 중심으로 작업을 통해 표현하고자 하는 내용과 조형적 표현방식에 대하여 분석한 글로서 자신의 작업과정을 되짚어보고, 더불어 앞으로의 작업 발전 방향성에 대하여 서술하고자 한다.

공이 굴러가는 구조물 장난감을 시작으로 구조물에 공이 굴러가는 모습을 현대인의 삶에 비유하였고 그것을 나의 작업으로 시각화하기 위하여 드로잉, 유화, 판화작업을 통해 발전시켜 왔다. 원형이 가질 수 있는 상징성에 대한 탐구를 통하여 나의 작업에서 어른을 공으로 표현하여 얻을 수 있는 표면적인 정형성과 내면의 다양함으로 표현하였고, 여러 다른 작가의 작업에서 등장하는 원형에 대하여 알아보고 그들의 표현을 탐구해 보았다. 원형을 표현했던 다른 작가들의 표현하는 원형과 내가 원형을 표현하는 방법에서 상징적 의미를 통해 작품을 표현한다는 공통점을 가지고 있지만, 그것의 상징적 의미가 작품 주체의 보조적인 기능으로 존재하는 것과 다르게 나는 원형과 그것의 상징적 의미가 작업의 주체로써 등장한다는 차별점을 찾아보았다.

작업의 분석을 배경과 공의 표현으로 분류하여 작업을 분석하면서 작업의 표현 방법에 따라 다른 효과를 주는 것을 연구하기 위한 실험을 하였다. 배경의 선의 방향에 따른 운동감의 크기 변화 효과와 원의 제작 과정에 표현되는 원의 이미지에 대하여 심층적으로 분석해 보았다. 특히 판화작업에서 표현하는 방법에 대하여 기법적으로 발전시키려고 노력하였는데, 여러 가지 판을 중첩하고 부분부분 다른 기법으로 칠할래 하는 것을 통해 작업의 깊이감을 주려고 노력하였다.

판으로 찍어낸 이후에도 드로잉적인 것을 판을 거치지 않고 찍어낸 이미지

위로 직접적으로 가미하여 회화성을 부여하였다. 판화작업의 특성상 크기가 작게 되는 단점을 보완하기 위하여 판을 결합하고 이어나가며 작업의 크기를 확장하였고 작업이 붙여지는 면에 따라 다른 형태를 가질 수 있는 가변적인 작업으로 발전하였다.

지금까지의 작업내용을 바탕으로 다음과 같이 세가지 측면에서 발전적인 방향을 모색하고자 한다.

첫째, 작업 매체와 기법을 다변화하고자 한다. 지금까지의 작업은 구조물의 다양화를 중점적으로 고찰하고 고정적인 형태에서 벗어나는 것을 연구해 왔다. 그러나 아직 작업이 표현되는 매체가 가지는 제한점에서 벗어나지 못하고 있다. 기본적인 사각형에서 다각형으로 변화시켰지만, 작업을 종이, 캔버스로 매체를 한정하며 작업해 왔다. 각 매체에 맞는 표현 방법들을 연구하고 발전시켜, 종이나 캔버스에서 벗어나 천, 아크릴, 철과 같은 다양한 소재를 이용하여 다매체 작업으로도 발전시키고자 한다. 기법적인 부분에서도 드로잉, 판화, 유화의 장르의 구분없이, 매체에 적합한 여러 기법이 융합된 회화작업으로 발전시켜나가고자 한다.

둘째, 원형의 운동성을 확장시키고자 한다. 이제까지 작업에서 운동성을 주는 방법은 잔상을 표현하거나 기울기를 통하여 평면의 작업에서 시각적으로 움직이는 듯한 착시 효과를 주는 것이었다. 이를 발전시켜 실제로 움직이는 디지털 영상작업이나 직접 실물의 작품이 움직임을 가지는 키네틱 아트로의 발전을 꾀해 볼 수도 있겠다. 또한 판화라는 반복적으로 찍을 수 있는 특성을 생각하여 판화를 스톱모션(stop motion)으로 애니메이션을 만들어 다양한 공의 움직임이 보이는 디지털 영상작업으로 발전할 수 있다. 현재 활동하고 있는 이승애(1979~)작가는 자신의 연필 드로잉을 활용하여 애니메이션으로 작업으로 확장하여 작업하기도 한다.

한국의 실험미술가이자 설치 미술가인 이승택(1932~)작가처럼 야외의 바람

을 이용하여 작업에 움직임의 줄 수도 있다. 동그란 형태의 바람개비를 제작하여 자연적인 바람을 통해 실제 원형작품의 뱅글뱅글 돌아가는 움직임을 표현하는 작업으로 발전하는 등 움직임을 표현하는 방법에 대해 더욱 연구해보고자 한다.

셋째, 작업의 존재 공간을 확장하고자 한다. 위와 같이 작업의 표현적인 발전을 생각하는 동시에 작업이 존재할 수 있는 장소도 확장해야 한다고 생각한다. 공간의 확장을 통해 표현내용도 더욱 확장될 수 있다. 전시장의 화이트 큐브를 넘어서 외부의 다양한 공간으로 나아가야 한다. 지금까지 회화작업들보다 거대한 규모의 야외 설치작업으로 발전할 수 있는 방법에 대하여 고민해보려 한다.

참 고 문 헌

- 김예지, [아빠와 함께 떠나는 스토리텔링 수학여행] 자연의 이상적 아름다움 '황금비율 ' ", 대전일보, 2014.
<http://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=1109007>, (2023.11.04.)
- 김숙경, 「칸딘스키 그림자 없는 남성적 영혼의 귀족주의」, 도서 출판 재원, 2006.
- 방근택 외, 「미술대사전(용어편)」, 알라딘, 1996.
- 임영길, 「PRINTMAKING 판화 판화기법을 총망라한 판화의 기본서」, 미진사, 2014.
- Ingrid Riedel, 「도형, 그림의 심리학: 원 · 십자 · 삼각형 · 사각형 · 나선 · 만다라 나의 삶을 힐링하는 6가지 도형 이야기」, 신지영 옮김, 2013.
- Roberta D'Adda 외, 「렘브란트」, 이종인 옮김, 예경, 2008.
- W. Kandisky, 「점·선·면: 회화적인 요소의 분석을 위하여」, 차봉희 역음, 2000.
- 김복기, 「아트인컬처 신경희/ 치하루 시오타」, 아트인컬처 9월호, 2019.
- 종교학대사전, 「우로보로스」, 네이버 지식백과, 1998.
- 최고운, 「[최고운의 미래를 보는 미술] 국내 최고낙찰가 화가 '쿠사마

야요이'의 작품 세계」 오피니언 뉴스, 2021.
opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48528, (2023.
11.13)

허형욱, 「한국민족문화대백과사전」
<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0005130>, (2023.11.13.)

ABSTRACT

Appearance of modern people expressed
by being give metaphor to a ball

– Focused on my works –

Hong Seunghee
Department of
Printmaking
Graduate School of
Sungshin University

My body of work is derived from examining the lives of modern people, which is implemented in “A City of the Balls” by analyzing basic formative elements such as dots, lines, and faces. Artwork was produced from 2020 to 2023.

First, my work primarily focuses on describing the movements of a circular ball within a Rolling Ball Sculpture, a visual motif of my work, that represents our modern society the premise of my work is that an adult is analogous to a circular ball in the work, especially, introducing how the city series of balls began with the first work.

Second, prior research was conducted to investigate the type of

symbol that has been brought about by the original from the past. The process of advancing artwork was examined through the art theory of Wassily Kandinsky (1866–1944) and analyzed by dividing two parts – the background part and the object – a ball.

Third, the structural background described in lines and planes was divided into horizontal lines, diagonal lines, curves, etc., and the technical aspects of the ball were represented in various ways depending on each composition of the work, and the process of developing into the composition, arrangement, and variable installation of the work was analyzed in detail.

Finally, based on the work that has been developed so far, I would like to identify the problems and find the complementary points seen in my work, and present research tasks such as media expansion, digital animation work, kinetic art, and public art sculptures with reference artists to present the direction of future work.