



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](#)

조 병 왕 교수지도
석사학위 청구논문

일상 몸짓 언어의 표현적 조형연구

- 본인작품을 중심으로 -

2 0 1 5

성신여자대학교 대학원

서 양 화 과

김 승 민

일상 몸짓 언어의 조형적 표현연구

- 본인작품을 중심으로 -

조 병 왕 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

김 승 민

인 준 서

김승민의 석사학위 논문으로 인준함

2014년 11월

심사위원장 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

성신여자대학교대학원

논문개요

본 논문에서 이루어지는 연구는 2014년 석사청구전 ‘일상 몸짓 언어’의 작품을 중심으로 서술하고 있으며, 인간의 신체가 본인 작품에서 어떤 조형적인 측면으로 시각화되고 있는지에 대한 전개과정을 수록한 것이다.

지적인 수준이 높은 사람들은 무수히 존재하겠지만, 그 지력을 담을 그릇인 언어가 문제가 된다는 생각에서 출발하였다. 본인은 생활하면서 경험한 순간과 그 순간으로부터의 느낌, 감정들을 구체화된 언어로 담아내지 못하리라는 생각을 해 본적이 없었다. 그러기에 실제로 그게 어떤 형태의 답답함일지 가늠이 되지 않았음은 당연하다. 사고를 언어화하기 이전에 언어로 사고하는 인간인데, 설마 인간의 언어가 인간의 감정보다 섬세하지 못할까 하는 오만이 ‘나’의 자의식을 꽤나 오래 제법 단단히 구성하고 있었다. 적어도 본인이 느끼는 감정이 무엇 이견 간에 그 감정 이상으로 스치는 생각과 미묘한 느낌까지 잘 형용하였다 믿고 살아왔지만, 실로 형언하기 난감한 감정들을 겪으면서 그렇지 않았음을 실감하게 되었다. 그렇다면 그러한 섬세한 감정을 있는 그대로 표현하기 위한 대체 수단이 무엇이 있을까에 대한 고민을 하던 중 근원적이고 ‘당연한 듯 한’ 결론에 도달하게 되었다. 도출한 결과는 ‘신체’이며 과연 신체는 그 답을 가지고 있는지에 의심과 질문을 던지면서 결과를 추론하였다.

본 논문은 본인이 주로 주력하는 인물에 대한 선정방식과, 수도 없이 작업의 소재로써의 역할을 해온 신체가 본인 작품에서는 어떤 차별화된 의미를 갖고 있는지를 설명한다. 그러한 신체가 만들어낸 움직임은 사전적 정의로써의 접근을 토대로 하며, 본인이 연구하는 동안 신체가 가지는 움직임을 어떠한

시선으로 마주하고 있는지 주관적인 입장을 제시한다. 당연히 되는 신체움직임이 어떠한 의미를 동반하고 새로운 시각적 결과물에 도달 할 수 있었는지 구체적으로 기술하는 것을 목적으로 하고 있으며, 더불어 그런 정보를 지침으로 적극적으로 활용되는 디지털 카메라의 역할에 대한 중요성을 함께 다룬다. 실제로 디지털 카메라로 촬영되고 연출된 이미지는 본인 작품 속 인물들의 형태에 기인하는 직접적인 도움이 된다. 아울러 디지털 카메라의 용도와 촬영과정을 상세히 묘사 하여 본인 작품에 대해 확장된 이해를 기대하고, 그러한 촬영 과정이 왜 수반되어야만 하는 지에 대한 물음에 답한다.

또한, 본인 작품의 소재가 되는 인물들은 본인이 살아가고 있는 현 시대성을 반영하고 있다. 요즘 젊은이들이 가지는 몸짓과 주로 입는 옷차림이 어떠한 시대적 흐름 속에서 설명될 수 있는지 설명하고, 기성세대와 차별화될 수밖에 없었던 현실을 짚어보는 과정을 통해 신세대에 대한 이해를 돕고자 한다. 끝으로 본인 작업에 근간이 되고 참고가 되었던 관념, 철학적 배경들을 설명하고, 특히 영화, 예술작가, 무용가, 철학자들을 통해 본인작품에 어떠한 영향을 주었는지에 대해 서술하고자 한다. 이를 통해 우리가 놓치고 있는 몸짓에 주목하고 그것이 주는 의미의 진정성과 중요성을 재확인해 보기를 기대한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 형성 배경	3
1) 상실한 몸의 언어	3
2) 몸짓 언어	5
- 몸짓의 중요성	5
3) 작품 속 인물을 통해 본 시대성	9
2. 작품의 내용적 분석	15
1) 말하는 신체	15
(1) 시각적 언어로써의 제스처	15
(2) 작품 속 인물을 통한 인식의 확장 - 마기 마랭 [징슈필]	19
3. 작품의 조형적 특성	23
1) 연출적 성격	23
(1) 피사체로써의 나 - 모델	23
(2) 시선을 끄는 ‘낮섬’	25
(3) 확장된 의미로써의 크롭(crop) - [파니 핑크]	26

(4) 망가진 붓	31
(5) 저채도의 색	32
(6) 여백이 주는 효과	36
2) 드로잉이 갖는 독자적인 분위기	40
(1) 메모적 습성을 지닌 드로잉	40
(2) 드로잉 작품 설명	43
III. 결론	62
참고문헌	
ABSTRACT(영문초록)	

작 품 목 차

- [작 품 1] 몸짓, 130.3x97.0cm, oil on canvas, 2013
- [작 품 2] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2013
- [작 품 3] 몸짓, 112.1x112.1cm, oil on canvas, 2013
- [작 품 4] 몸짓, 162.2x130.3cm, oil on canvas, 2014
- [작 품 5] 몸짓, DRAWING 3, 25.5x25.5cm, 2013
- [작 품 6] 몸짓, DRAWING 1, 23.7x17.8cm, 2013
- [작 품 7] 몸짓, DRAWING 4, 30.0x19.5cm, 2013
- [작 품 8] 몸짓, DRAWING 2012-2, 24.5x19.3cm, 2013
- [작 품 9] 몸짓, DRAWING 2012-2, 24.5x19.3cm, 2013
- [작 품 10] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013
- [작 품 11] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013
- [작 품 12] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013
- [작 품 13] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013
- [작 품 14] 몸짓, 91.0x91.0cm, oil on canvas, 2013
- [작 품 15] 몸짓, 130.3x89.4cm, oil on canvas, 2013
- [작 품 16] 몸짓, 162.2x112.1cm, oil on canvas, 2014
- [작 품 17] 몸짓, 130.3x89.4cm, oil on canvas, 2012
- [작 품 18] 몸짓, 91.0x91.0cm, oil on canvas, 2012
- [작 품 19] 몸짓, 145.0x97.0cm, oil on canvas, 2012

[작 품 20] 몸짓, 116.8x91.0cm, oil on canvas, 2012

[작 품 21] 몸짓, 112.1x112.1cm, oil on canvas, 2012

[작 품 22] 몸짓, 112.1x112.1cm, oil on canvas, 2012

[작 품 23] 몸짓, 162.2x130.3cm, oil on canvas, 2014

[작 품 24] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2014

[작 품 25] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2014

참고 도판 목차

- [참고도판1] 몸짓 ‘Gesticulation’ 1987 © 2005 by yongsik Kim
[참고도판2] 몸짓 ‘Gesticulation’ 1988 © 2005 by yongsik Kim
[참고도판3] 로버트 롱고, <무제>, 1981년, 종이 위에 목탄과 템페라, 개인 소장(뉴욕)
[참고도판4] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상운
[참고도판5] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상운
[참고도판6] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상운
[참고도판7] 대전예술의전당 제공, 촬영 유재범
[참고도판8] <Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994> 스틸
[참고도판9] <Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994> 스틸
[참고도판10] <Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994> 스틸
[참고도판11] Graham durward
[참고도판12] Graham durward
[참고도판13] ©The Munch Museum

I . 서 론

“사람들을 꿰뚫어보는 것은 아주 쉽다. 하지만 그래봐야 무슨 소용이 있겠는가.” 엘리야스카네티(Elias Canetti, 1905-94, 불가리아 태생의 유대계 영국 작가)¹⁾의 말을 빌리자면 사람들의 마음을 아주 자세히 알고 싶은 것은 누구나 가져본 생각일 거라 짐작할 수 있다. 본인 역시 누군가의 마음 저 깊숙한 곳을 알고 싶은 본능과 욕구가 있고, 이러한 욕구는 본 연구와 진행해온 작품의 시작점이 되었다.

매일같이 언행의 불일치를 일삼는 우리가 이 정도의 인간관계와 사회생활을 영위할 수 있었던 것은 드러나지 않는 개인의 심층적인 부분을 잘 숨겨왔기 때문일 것이다. 개인의 내면은 어떠한 행동을 하는데 앞서는 초석이 되기에 귀하며, 귀한 것은 지켜질 가치가 있다. 어쩌면 누군가의 마음을 온전히 알고자 하는 노력이 얼마나 무익한지에 대해서 인간은 일찌감치 답을 가지고 있었을 지도 모르겠다.

작업들은 너무나도 개인적인 사건에서 출발한다. 그것은 아주 오래 전 일이지만, 한 인간이 어떠한 연유로 자신도 모르게 생겨버린 습관을 버리기란 어렵다. 눈을 깜빡이거나, 손톱을 물어뜯거나, 머리를 비비꼬거나, 코를 찡긋거리는 것과 같은 단순행위의 습관을 바로잡기까지도 만만치 않은 시간이 필요하거늘. 그보다 더 깊숙한 내면에 자리 잡은 습관과 습성을 바로잡기란 나약한 인간에게 두말 할 것 도 없다.

신체를 소재로 작업을 하는 이들은 무수히 많지만, 본인의 작품 속 신체가 차별화 될 수 있는 점은 대상과의 관계맺음에 있어 자신의 주도적 역할을 강조하고 주체로서의 얼마나 적극적인 접근을 시도 하느냐에 있다. 즉, 본인이

1) 엘리야스카네티(Elias Canetti), 출생-사망 1905년 7월 25일 (불가리아) - 1994년 8월 14일, 1981년 노벨 문학상을 수상하였다.

직접 피사체가 되고 모든 촬영을 주도한다. 또한, 본인이 작업에 신체를 활용하는 방법은 재현적으로 잘 그려낸다는 의미보다는 순간순간의 기록적 의미에 기반 한다. 결과물도 중요한 이미지로써의 역할을 가지는 것이 물론이겠지만, 그 결과물이 나오기까지 본인의 습관적 관찰과 기억은 작업을 하는 과정에 있어 큰 비중을 차지한다고 말하고 싶다. 본인의 눈은 대상을 주시함과 동시에 주시한 만큼 기억하고자 노력한다. 기억된 몸의 움직임들은 ‘나’의 신체로 담겨지고 디지털 카메라 앞에서 재현된다. 그렇다면 본인 스스로에게 이런 질문을 해 볼 필요가 있다. 공적인 공간, 수많은 인파 사이에서 유독 시선을 두는 특징인이 있다면 그는 어떠한 이유로 본인의 주시를 받는 것일까? 역으로 주목을 받는 것들은 보통, 대부분 그것들이 먼저 ‘나’의 주목을 끌었기 때문이 아니었을까. 프로이트는 “전기 작가들은 그들의 주인공에게 매우 특별한 방식으로 고착되어 있다. 많은 경우 그들의 연구의 대상으로 그 주인공을 선택한 것은 - 개인적이고 감정적인 이유로 - 처음부터 그에게 특별한 애정을 느꼈기 때문이다.”²⁾라는 구절에 동의했다.

본 연구의 목적은 지금까지 진행시켜온 작업들을 구체적으로 분석하고, 작업에 근거가 되는 이론적인 배경과 그 의의를 밝히며, 궁극적으로 본인의 주제와 작업이 지향해 나가야 할 방향성을 확고히 하는 데에 있다. 본 연구를 통해 빠르게 스쳐 지나가는 다양한 몸짓 가운데서도 진실 되고 의미 있는 움직임이 있다는 것을 재확인 하고자 하며, 더 나아가 거시적인 측면에서는 속도가 부각되는 사회 속에서 우리는 진정성이 묻어나는 소중한 찰나들을 놓치고 살아가고 있지 않은지에 대한 내용을 다루려 한다.

2) 저자-모리스 르블랑, 아르센 뤼팽의 마지막 사랑, 원제 (Le)dernier amour d'Arsene Lupin, 역자-성귀수, 문학동네 2012.05.15을 참고함.

Ⅱ . 본 론

1. 작품의 형성 배경

1) 상실한 태초의 몸의 언어

내 마음 저 끝자락에서 솟구쳐 떠올던 감정들은 사유화 되고 언어화 되면서 실체를 얻기도 하지만 실로 그 본연을 잃기도 한다. 언어라는 취약한 도구 앞에서 우리의 감정들은 여전히 어쩔 수 없는 심연일 것이다. 인간의 언어는 감정보다 복잡하지도 섬세하지도 못하지만, 어떤 의미에서 인간의 언어란 이 모든 것을 정확하게, 구체적으로 전달하려는 욕망이 낳은 기능적 부산물이기도 하지 않은가.

언어가 인간의 모든 사고를 지배하는 세상에 살고 있는 지금, 우리는 태초에 지니고 있었던 몸의 언어를 상실하고 살아왔다. 언어 이전에 무엇을 표현하는 몸의 언어는 다양한 형태로 나타난다. 문화적 환경에 의해, 개인적인 차이 그리고 동서양의 가치관의 차이에서도 다른 모습을 보인다. 앞서 태초부터 인간에게 있었던 것은 감정과 움직임, 즉 가슴 저 바닥에서 솟구쳐 올라오는 무형질의 느낌과 그로 인한 몸의 움직임이었다. 본인은 작업에서 신체를 우리가 늘 상 행하는 일상적 몸짓을 포함한 개인의 역사와 현재 미래가 응축된 특수한 지점으로 둔다. 자연의 피조물에 불과하던 신체가 어떠한 방식을 거치더니 문화를 담은 신체로 기록되고 구성되고 만들어졌다. 이로 인해 실타래처럼 얽히고설킨 정보들이 신체에 기록되었고, 결국 신체는 단순한 개인의 범주를 뛰어넘어 광범위한 의미를 담고 있는 것으로 거듭났다. 따라서 자발적인 행위와 비자발적인 행위, 불규칙한 행위에 부여된 무언의 규칙성, 타인에게 의존하는 육체 이 모든 것이 행여 무의미해 보일지라도 개개인마다 각기 다른 사

건들과 감정들로 점철된 인간의 삶이 하나의 상징적인 몸짓으로 표출되는 차
나일 것이다.

신체부위를 하나하나 떼어놓고 내적 심리를 논하는 것은 그저 우스운 일이
아니다. 또한 몸짓을 이야기 할 때는 이런 신체부위가 모여 만들어내는 모양
새와 그로 인한 분위기, 또한 그것을 바라보는 사람의 느낌이 무엇보다 중요
하다. 작품 속에 위치하는 인물은 특정한 자세와 표정으로 자신의 내면세계를
드러내야 하겠지만 작품 속 인물의 자세와 그로인한 느낌은 오로지 작가가 결
정해야 할 일이다.

하이데거가 말한 것처럼 “기분은 한 사람의 지식, 감정, 의지가 하나로 합
쳐져 천천히 어떤 곳으로 끌려가는 과정을 의미한다.” 상대의 기분을 파악하
고 그로 인한 신체의 미세한 움직임에 포착하는 과정에서 인간이라는 개인이
갖는 부속기관 ‘눈’ 이 많은 오류를 범할 수 있다고 물음 하겠지만, 신체의
모든 부분은 그 사람의 감정과 상태, 안락과 위태로움을 의연 중 나타내고 있
기에 어느 하나 사사롭지 않아야 한다. 본인은 스스로 터득해온 시선의 흐름
과 특유의 감수성을 갖대로 다른 이들의 움직임에 다양하게 반응한다. 레오나
르도 다 빈치는 사람의 몸도 말을 할 수 있는 도구라고 생각했다. “모든 그
림은 관객이 그림 속 인물의 표정과 자세를 보고 그의 생각을 금방 꿰뚫어볼
수 있게 그려야 한다. …… 마치 귀머거리에 병어리인 사람이 대화를 하고 있
는 사람들의 표정과 손짓만 보고 대화내용을 이해할 수 있는 것처럼 말이
다.”³⁾ 일반적으로 얼굴은 영혼의 유일한 거울로 간주되며, 얼굴의 움직임은
내면의 삶이 겉으로 표현된 것으로 본다. 하지만 실제로는 내적 변화를 반영
하지 않는 신체 근육이란 없다. 육체의 모든 것이 즐거움이나 절망, 분노나
안심을 전한다. 긴장된 팔이나 이완된 몸은 눈이나 입 못지않게 많은 이야기
를 하고 있다.

3) Bernard Champigneulle, 『Rodin』, Thames & Hudson|1999.06.01. 을 원제로 하고 있다.
본인은 역자 김숙이 옮긴 『로댕』, 원제 Rodin, 시공아트, 2003.01.30, 115 쪽을 참고 한 것이다.

2) 몸짓 언어

(1) 몸짓의 중요성

미국 심리학자 앨버트 메러비언(Albert Mehrabian)교수는 『비언어적 커뮤니케이션(Nonverbal Communication)』⁴⁾이라는 저서에서 의사소통을 할 때 강력한 영향력을 발휘하는 것은 대화 그 자체보다는 보디랭귀지라는 흥미로운 사실을 이야기하고 있다. 사람들은 말의 내용(7%)에 영향을 받기보다는 목소리에 관련된 부분(38%), 그리고 표정과 눈빛, 몸동작 등 보디랭귀지에 관련된 부분(55%)에 집중하고 반응한다는 것이다. 실제로 시각적으로 드러나는 몸의 언어(93%)가 의사소통의 대부분으로써 유용한 수단으로 작용한다는 것을 연구를 통해 알 수 있다. 따라서 타인을 마주했을 때 청각적인 부분 이외에 간과하기 쉬운 몸의 움직임에 한번 더 주목하고 관심을 기울이는 것은, 상대가 전달하고자 하는 요지의 핵심과 심리를 분명하게 파악하는데 도움이 되는 방법이다.

본인은 작업을 하기에 앞서 많은 사람들의 움직임을 유심히 관찰한다. 그리고 그들이 취하는 일상적인 자세와 하물며 반복적인 작은 습관까지도 작업의 소재로 사용하고 있다. 우리가 일생을 살면서 완벽하게 똑같은 동작을 거듭하는 일은 아마도 없을 것이다. 나무에 달린 수 천개의 이파리 모양이 죄다 다른 것처럼, 주먹을 쥐었다 펴는 간단한 행위에서도 호흡의 세기, 근육 긴장의 차이에 따라 눈으로 감지할 수 없는 미세한 변화가 일어난다.

본인 작품에서 보여 지는 인물의 동작들은 격렬하거나 역동적이지 않다. 본인은 조용하고 얌전한 미세한 동세를 살피는 것에 관심이 있었지만, 그것에 그치지 않고 그것이 함축한 실로 강한 에너지를 느끼기 위해 노력하였다. 주

4) 앨버트 메러비언(Albert Mehrabian), Nonverbal Communication, Transaction Pub, 2007.01.25

먹을 불끈 쥐어 손등에 힘줄이 적나라하게 드러나야지만 분노, 수치심, 참을성과 같은 감정을 이야기할 수 있는 것은 아니라고 보았다. 물론 자신이 느끼는 감정이 무엇이고, 또한 전달하고 싶은 의사를 명확히 하기엔 그러한 과장된 표현력이 분명 효과적인 몸짓으로 보여진다. 그러기에 그런 적극적인 몸의 동작들은 상대방의 이해를 도울 수 있을 것이다. 하지만 본인이 작품 속 인물들은 선정함에 있어서는 숨기고 절제된 동세를 우선으로 한다. 마릴린 먼로의 자태는 화려하고 관능적이지만 한편으론 지극히 작위적이다. 무엇이든 감추고 꺼리는 것 없이 모든 것을 적나라하게 드러내면 호기심과 은근함을 불러일으킬 여지가 없어진다.

- 작가 김용식, 몸짓

김용식 작가는 유한하지만 영원을 지향하는 존재인 인간에 대한 통찰과 영원을 바라보는 고백을 담은 작업 이전에 인간이 갖는 무의식적 몸짓에 대해 시각적으로 서술하였다. 빛과 그림자에 의한 형상의 미묘한 변조에 기조를 두고 우리들 일상적 몸짓에서 오는 다양한 표정의 의미를 탐색하려는 그 자신의 일관된 집착에 기인하였고, 그의 작업노트에서는 그만의 감수성을 들여다 볼 수 있었다.



[참고도판1] 몸짓 ‘Gesticulation’ , watercolor & conte on paper,
80x120cm, 1987 ©2005 by yongsik Kim

칭얼거리는 아기 등을 두드리며 잠의 욕구를 가누지 못하는 몸짓.
지쳐 죽음을 연상케 하는 몸짓. 모든 축복과 평화를 얻은 듯 한 안락의 몸짓. 온갖 시름을 부여안은 듯 한 처절한 몸짓. 무기력한 저항의 몸짓. 삶에의 욕망, 그 자체의 몸짓.

이처럼 인간의식(人間意識) 이전의 원초적(原初的)인 욕구나 내면(內面)의 갈등이 드러난 몸짓에서 나는, 애뜻하고 아름다운 연민(憐愍)의 정(情)을 느낀다. 그리고 있는 그대로, 꾸미지 않는 표정이나 몸짓에서 우리가 쉽게 깨닫지 못하는 인간 본연(本然)의 이미지(Image) - 사랑, 고독, 비애, ... -를 느낄 수 있다.

이러한 느낌은 모두 사랑의 감정이라.

이와 같은 사랑의 감정(感情)을 가슴에 안고, 생(生)에의 활력(活力)을, 사랑하는 사람을 통해 나의 움직이는 감성(感性)에 따라 부여하고 싶다.⁵⁾



[참고도판2] 몸짓 'Gesticulation', oil on paper, 180x110cm, 1988

© 2005 by yongsik Kim

그는 독자적인 감수성과 감동을 무의식적인 신체 움직임에 이입하였다. 작품 속 인물들은 깊은 잠에 빠져있다. 작가는 먼저 모두가 잠든 시간 직접 카메라를 들고 잠든 가족의 모습들을 찍는다. 모두가 잠든 시간에 홀로 깨어있는 것은 물론이고 이 방 저 방을 살며시 옮겨 다니며 손수 카메라로 그 모습을 담아내는 수고스러움도 마다하지 않았다. 인물내면의 성향과 성격, 상태가 고스란히 드러나는 무의식적 몸짓에 대한 관심은 외관적으로 주위의 환경에 대하여 반응하지 않는 수면 상태로 직결되었다. 감각이나 반사기능이 저하된 상태 이기에 그나마 진실 되고 왜곡 없이 본연을 드러내고 있는 지점이라고 보았던 것 같다. 자는 동안 의식은 사라지지만 실로 뇌신경세포의 활동이 크게 감소되지 않아 내면적 요소나 정서가 근육의 이완과 수축으로 드러날 수 있겠다. 비록 잠을 자고 있는 몸이라도 여인의 엄숙한 자태에서는 지고한 인격과 단아한 품위를 느낄 수 있다. 인물 주변부는 수채화 기법으로 추상적인 흐름을 보여주는데 '형사(形似)'보다는 대상의 정신을 묘사하는 '전신(傳神)'에 중점을 두었기 때문에 이러한 미학적 표현이 가능했던 것이다.

5) 김용식. (2009). 金龍植 Kim Yong Sik. 서울: Art press

3) 작품 속 인물을 통해 본 시대성

본인의 작품 속 인물들은 시대성을 가지고 있다. 현대인은 대부분 출생지와 활동지역이 다르다. 오늘날은 국제화 되어 가면서 상이한 문화 간의 접촉이 이루어지고, 서로 다른 관습을 가진 문화권의 사람들을 만남으로써 혼재된 형태의 옷차림과 몸짓들을 많이 접할 수 있다. 오늘날 몸과 몸의 표현인 몸짓은 오랜 억압과 속박에서 벗어나 한껏 해방을 맛보고 있다. 시각예술에서 중요하게 다루어지기 시작한 신체를 굳이 주목하지 않더라도, 거리를 활보하는 사람들, 특히 젊은이들의 옷차림에서 몸과 몸짓의 분출은 이제 기성세대의 찌푸린 눈초리와 편견에서 무한히 자유롭기만 하다.

우리나라는 예부터 동방예의지국으로 평가 받던 자존심을 걸고 언제나 예절 교육을 중요시 하여 왔으나, 언제부터인가 이런 예절교육의 전통은 사라져 버리고 위아래도 모르고 앞뒤도 없는 무례와 무질서만 난무한다고 한탄하는 사람이 적지 않다. 다수의 신세대들은 그런 시대에 뒤떨어지고 다 헤어져 버린 과거의 예절을 오늘날 께매어서까지 계속 갖추어야 할 필요성 느끼지 못하는 것처럼 보인다. 오늘날 한국의 예절이 무엇이나 묻는다면, 정확한 답을 할 수는 없을 것이다. 왜냐하면 생활의 양식과 범위가 급변하여 선조들의 전통예절이 그대로 통용되고 있지 않기 때문이다.⁶⁾ 선조들의 축적된 경험과 지식 중에는 현대에도 그대로 활용 할 수 있는 것들이 많이 있지만, 시대에 맞지 않는 것들은 상황에 맞게 변형하여 활용되거나 폐기되어 갈 것이다. 몸짓 또한 이와 같은 논리로 시대에 따라 변화하는 것이다.

포스트모더니즘과 페미니즘은 우리의 신체가 더 이상 ‘마음의 감옥’이 아니며, 시각적, 성적 즐거움의 대상이기보다는 권력과 이데올로기 논쟁의 출발

6) 성광수, 조광제, 류분순 외. [몸과 몸짓 문화의 리얼리티], 소명출판, 2003. 10. 20. 31-37p를 참조한 것이다.

점으로 키워버렸다.⁷⁾

스키니 진에 로퍼(loafer)를 신고서 다리는 꼬고 있는 중성적인 모습의 여성, 의자 뒤로 몸을 밀착시키고 팔짱을 낀 권위적인 여성의 모습, 발가락 끝에 간신히 하이힐을 걸친 채 다리를 위태롭게 꼬고 앉아 있는 여성에게는 현대(여성)인이라는 수식어가 딱 맞아 보인다.

이와 함께 몸에 대한 대중의 관심은 단순히 신체를 가리기 위한 격식으로 물든 옷이 아니라, 현대적 삶의 필수적인 요소로 변모한 건강한 몸을 드러내는 스포츠 룩을 일상의 전면에 부각시키기까지 하였다. 자신의 체형에 맞지 않는 큰 셔츠를 입는 것은 흔히 ‘보이프렌드 룩’이라 지칭되며 마치 이성의 셔츠를 빌려 입은 듯 하여 성적인 야릇함을 연상시키면서 여성의 활동성을 강조한 패션으로 자리 잡았다. 또한 작품에 등장하는 워커힐은 군인들이 신는 군화가 변형된 형태로 요즘 젊은 여성들이 즐겨 착용하는 신발 중 하나이다. 주로 활동성이 강조되고 중성적인 이미지를 부각시키는 이러한 의상들이 선호되는 현상은 사회적인 분위기나 시대성이 반영된 결과이다.

부르디외(Pierre Bourdieu)⁸⁾는 우리의 몸이 사회적 위치에 결정적인 영향을 미치는 것으로 보고 있다. 그는 사회적 위치는 돈, 재산 등의 경제적 자본과 교육, 지식 등의 문화적 자본, 몸의 형태, 말투 등의 신체적 자본으로 이루어진다고 했다. 그는 특히 신체적 자본인 키, 무게, 모양 등과 같은 몸의 특징은 계급적인 성향에 의해 다르게 구성된다고 주장한다.⁹⁾

지금의 자본주의 사회를 움직여나가는 힘의 원동력을 이해하기 위해서는 자본가가 이윤을 창출하기 위해 어디에 초점을 두는지 생각해 볼 필요가 있을 것이다. 지금의 시대상에 부합하기 위해선 상품의 생산을 증가시키고 소비를 촉진

7) 앞의 책. 323p 참고.

8) 피에르 부르디외 (Pierre Bourdieu) 사회학자, 전 교수. 출생-사망 1930년 8월 1일 (프랑스) - 2002년 1월 23일

9) 앞의 책. 304p 참고.

시켜야 하기에 끊임없이 새로운 유행을 창출해야 한다.

자본가들이 생산해내는 상품 중에서 많은 것들이 우리들의 외모와 행동에 치중되어있다. 패션쇼와 같은 수단을 통해서 끊임없이 새로운 의상이 유행을 창출해내고 이러한 과정을 거치면서, 사람들은 그들이 만들어낸 상품들을 적극적으로 소비하게 된다. 그 소비를 촉진시키기 위한 수단인 몸과 몸짓들은 하이테크 매체와 결합하여 다양한 양상을 보인다. 수 많은 몸짓 이미지들이 지나간 뒤 마지막으로 회사 로고를 잠깐 보여주는 스포츠 제품광고, 서로 아무런 관련이 없어 보이는 몸짓들을 음악의 박자에 따라 배열해 놓은 뮤직비디오, 모션 캡처에 의해 조금은 부자연스러운 몸짓과 요란한 효과음이 가득한 비디오게임을 생각해보자. 이와 같은 영상텍스트들 속에서 몸과 몸짓은 여전히 존재한다. 그러나 존재이상의 어떤 의미를 함유하고 있는지는 알기 쉽지 않다. 허나 이 텍스트들이 자본에 의해 소비 촉진을 목적으로 생산되었다면 이미 ‘무의미’ 하지 않게 된다.¹⁰⁾ 그러한 몸짓들에 신세대들은 무방비하게 노출되고 반응하는 듯 하다. 인간의 몸은 감정이 저절로 밖으로 드러나고자 하는 표출운동과 객관적 대상을 모방, 묘사하고자 하는 재현운동이 동시에 포함된 표현을 한다. 기본적으로 인간은 바라보는 대상을 지각할 때, 그 대상의 움직임에 자신의 의식을 이입하여 자기 자신의 능동적 경험처럼 지각하는 신체적 모방 기능을 갖고 있다고 한다. 이러한 모방 기능을 통해 마스크에 나타나는 대상이 취하는 모든 움직임, 자세와 포즈들을 시각적으로 경험하고 자연스레 신체로 재현해 내면서 기성세대와는 차별화된 모습들을 보이게 되는 것이다.

더군다나 국가나 사회, 또는 각 공동체의 의사소통 방법에는 그 문화적 특성이 배어들어 있다. 누구에게나 유의미한 동작 표현에 있어 개인적인 버릇이 있듯이, 각 민족이나 사회계층별로도 독특하면서 내부적으로는 공통된 몸짓

10) 성광수, 조광제, 류분순 외. [몸과 몸짓 문화의 리얼리티]. 소명출판, 2003. 10. 20, 4p참고.

(표정, 손짓 등)이 있다. 이러한 행동특성은 그들의 고유적인 문화적 배경을 반영하고 있는 것이다.¹¹⁾ 우리나라의 경우 외모지상주의가 크게 자리 잡아 잘 가꾸어진 몸과 매무새를 좋아하지 않는 사람은 찾아보기 어렵게 되었다. 현대인들은 ‘보여 지는 것’에 치중된 아름다움을 추구하여 외적으로 드러나는 몸매가 얼마나 날씬한지, 얼마나 젊어 보이는지, 옷맵시가 얼마나 잘 나는지 등이 주요 관심사이다.

또한 오늘날의 여성들은 높은 교육률로 지위가 상승됨에 따라 사회로 진출할 기회가 많아졌고 그로 인해 예전에는 볼 수 없었던 현대여성상이 성립되었다. 또한 현대사회에서 직장인 여성에게 요구하는 옷차림은 깔끔한 정장에 적당히 굵이 있는 구두이며, 진취적이고 독립적이며 세련된 모습을 기대한다. 이런 기대에 부합하기 위한 행동에서 비롯된 몸짓이나 옷차림에는 이미 이전부터 매체나 주변 환경에서 영향을 받아온 부분도 많다. 우리의 정서적 부분에는 한국인 고유의 감성을 지니고 있겠지만, 국가 간의 교류가 많아지며 주변에서 쉽게 우리와 다른 인종을 볼 수 있게 되어 자연스럽게 문화와 관습간의 경계가 허물어지고 그 과정에서 받아들여진 서구적 사고방식과 시대에 따른 복합적 습득물에 의한 새로운 형태의 관념과 문화가 요즘 젊은이들을 중심으로 파생되었다.

유교문화가 두드러졌던 예전 시대에는 감히 엄두도 못 낼 행동과 말투, 옷차림이 지금 젊은이(여성)들에게는 당연하게 여겨지고 있다. 그렇기에 기성세대에게는 오히려 지금의 젊은이들의 행동과 옷차림이 생경해 보인다. 역으로 이전 시대의 여성이 취해야 했던 몸짓과 옷차림은 현 시대의 것과는 동떨어져 있기에, 이 시대의 젊은이들은 공감할 수 없는 부분이 생기는 것이다. 따라서 서로를 이해하기 힘든 부분이 생겨나는 것은 당연하다. 흔히 말하는 세대 차이에서 세대라는 것은 단순한 시간적 차이만을 의미하는 것이 아니다. 나이는

11) 앞의 책, 30p 참고.

같은지 몰라도 생각하는 방식에서 시대성이 상이하다면 그 또한 세대차이라고 할 수 있다. 본인 작업에 나타나는 여성들과 더불어 ‘나’ 역시 현 시대에 살고 있는 여성이기에 작품의 소재로 쓰이는 몸짓들이 현대의 젊은 여성의 그것이라는 인상을 강하게 불러일으킨다.

나아가 본인의 작업도 ‘시대의 기록’으로 간주할 수 있다. 본인이 소재로 선택한 신체는 지금 시대를 살아가는 인물이며 그러기에 현실의 기록물이다. 이러한 기록에서 주목할 것은 현실의 단순한 복사가 아니라 본인에 의해 경험되고 인식된 현실이 새롭게 해석되어 이미지로 보여지고 있다는 점이다. 그러기에 작품 속에 등장하는 인물들의 옷차림과 취하는 자세 등을 통해 현 시대상을 읽어낼 수 있다.

- 로버트 롱고(Robert Longo)의 작품 속 현대인

로버트 롱고(Robert Longo)의 연작 <Men in the city, 1980> 에 등장하는 인물은 20세기 후반 미국사회를 살았던 도시인의 자화상으로 보여진다. 작가가 사진을 통해 지속적으로 담은 이미지는 ‘춤’ 이었다. 그는 자신이 직접 무대를 설정하고, 그 무대 위에 행위 예술가들을 초대하여 자유롭게 춤을 추도록 하였다. 작가는 그 과정에서 격렬하게 춤을 추는 듯 한 행위 예술가들의 역동적인 몸짓을 카메라로 순간 포착하고, 촬영된 이미지를 선정하는 방식에서 이면에 있는 현대인의 내적 갈등과 고통을 짐작할 수 있는 사진을 우선으로 선택하였다. 건조하고 삭막한 도시에서 살아가는 도시인의 반복적이고 패턴화된 삶을 춤사위로 통해 역설적으로 풀어내고자 하였다.



[참고도판3] 로버트 롱고, <무제>, 1981년, 종이 위에 목탄과 템페라, 개인 소장(뉴욕)¹²⁾

문명사회에 대한 비판적 시각을 지녔던 그에게 현대인이란 미국인이 애지중지하는 대기업과 같은 거대한 조직에 의해 생존을 취약 피락 당하는 비루한 존재들이었다. 거대한 몸집을 자랑하는 국가와 그 속에서 신음하는 현대인의 삶이 고스란히 그의 작품 속에 드러났다. 작품 속 인물들은 말끔한 직장인처럼 정장을 차려입고 서 차림새에 맞지 않는 극단적이면서 과장된 움직임을 보

12) 예술가임's blog is powered by Daum Kakao Corp. 이미지 참고.

이다. 다소 불편해 보이는 인물들의 차림새와 동작을 통해 춤을 추는 듯 보이지만 전혀 즐겁거나 아름다워 보이지 않는 변민과 쓸쓸함, 불안함 등의 감정을 전달받을 수 있다. 특유의 극단적이고 연속적인 동작 속에서 롱고는 그가 속한 사회의 시대성과 부합하는 인물들을 획일적으로 나열해 놓았다. 형식과 권위가 만연하는 사회 분위기 속에서 많은 사람들은 다양한 갈등과 고민에 빈번히 직면하게 된다. 본인의 작품에서 보여주는 신세대의 몸짓과 문화가 지금의 시대를 대변하고 있는 것처럼 그가 활동했던 시대의 사회적 상황과 문화적 배경들이 아울러져 작품 전반에서 드러나고 있음을 볼 수 있다. 롱고가 활동하였던 후기 산업사회로 불리는 사회의 성격과, 정신적 상황을 적극적으로 작품에 반영하였기 때문에 그 시대에 살고 있는 현대인이 작품을 바라보았을 때 쉽게 공감대를 형성해 갈 수 있었을 것이다. 또한 현재의 시점에서 과거의 미국사회를 이해할 수 있는 지침이 마련되기도 한다는 점에서 본인의 작품과 일맥상통하며, 본인 역시 급변하는 현 시대 가운데 지금의 상황을 잘 직시하고, 사회의 단면을 그려 낼 수 있기를 기대한다.

2. 작품의 내용적 분석

1) 말하는 신체

(1) 시각적 언어로써의 신체 - 제스처

<옥스포드 영어 사전(Oxford English Dictionary)>{2판, 1989}¹³⁾에

13) 『옥스포드 영어사전』(Oxford English Dictionary, 약자로 OED)은 영국 옥스포드 대학교 출판부에서 출간하는 영어사전이다. 인쇄 제본형 표준판은 1884년부터 부분적으로 나오기 시작하여 44년 만인 1928년 초판이 완성됐다. 그 후 옥스포드 온라인 사전 초판은 2000년 처음 나왔으며 3개월마다 어휘를 새롭게 등재하고 있다. 또한 『옥스포드 영어사전』은 언어학자 노아 웹스터(Noah

따르면 ‘제스처’ 라는 단어는 “생각이나 느낌을 표현하는 몸의 움직임, 또는 그 일부” 로 정의된다. 이 단어는 이전에는 사람의 몸가짐이나 자세를 가리키는 것으로 사용되었다. 그러나 의미의 진화를 통해 동작의 방식과 표현적 의미를 가리키게 되었다. 여기에는 행위자가 적어도 ‘제스처’ 로 여겨지는 움직임과 그것이 표현하는 것에 대해 어느 정도 자발적인 통제를 한다는 함축이 담겨있다. 보통 ‘제스처’ 는 의도하지 않거나 자기도 모르게 나오는 생각이나 감정의 신체적 표현을 가리키지는 않는다.

사람들이 긴장될 때 하는 머리 쓰다듬기, 머리 빗기, 옷 매무새 만지기, 반지나 목걸이 등의 장신구를 반복적으로 만지는 것 같은 행위도 ‘제스처’ 라고 하지 않는다. 일상적 상호행위에서 그러한 동작은 무시되며, 습관적이거나 또는 자기도 모르게 하는 것으로 여겨진다. 이것이 종종 개인의 기분이나 느낌을 드러내는 것으로 읽힌다고 해도 원칙적으로 그것을 ‘제스처’ 라고 하지 않는다.¹⁴⁾

감정을 표현하는 몸짓은 행위자의 내적상태에 관한 정보를 제공하고 때로는 전하고자 하는 의미를 보다 정확히 하기 위한 몸짓도 가지는 것을 알 수 있다. 몸짓을 연구하는 학자들은 좀 더 학문적인 용어로 ‘제스처’ 로 지칭하고 있는데, 이것은 상호 의사소통 중에 있는 참여자에게 시각적인 신호를 보내는 것으로 이해된다. 이 과정에서 제스처로 분명히 정의되기 위해서는 움직임이 타인에 의해 관찰되어야 하고, 그 정보가 전달되어야 한다는 전제를 분명히 한다. 본인은 실제로 타인과의 소통에 참여하는 입장에서든 멀리서 관조하는 입장에서든 타인의 움직임에 시선을 두고 관찰한다. 그것이 설령 큰 내적감정

Webster, 1758~1843)가 1828년 출판한 『미국 영어사전(American Dictionary of the English Language)』(2권)을 토대로 1898년 초판을 선보인 이래 개정을 거듭하여 판매되고 있는 『웹스터 영어사전(Webster's Third New International Dictionary of the English Language Unabridged)』(3권)과 영미권에서 비교가 되고 있지만 양적, 질적으로 확연히 구별되어 권위있는 영어사전으로 인정되고 있다.

14) 아담 켄튼, 원제 Gesture : visible action as utterance, (소통을 위한 몸짓 제스처) 20 참고. 몸의 언어인 제스처(gesture)를 인간의 의사소통행위라는 측면에서부터 예술적 표현 양식이라는 측면에 이르기까지 다양한 각도에서 다룬 책이다. 역자 김현강, 신유리, 송재영|박이정|2013.05.24

을 포함하고 있지 않더라도 내 눈에 크롭 되어 짐과 동시에 정지된 이미지로 인지되고 카메라 앞에서 재현된다. 재현된 움직임의 일부가 작품에 이미지로 보여 졌을 때 그것은 작가의 집요한 관찰과 충실한 전달의 의미를 거치겠지만 제스처로의 기능을 수반한 움직임만을 무조건적으로 하는 것은 아니라고 해야 옳다.

또한 동작들은 명백하고 의도적인 표현성의 자질(features of manifest deliberate expressiveness)을 가진 정도에 따라 다양하게 나뉜다. 한 동작이 이 자질들을 더 가질수록 다른 이의 주목을 더 받고, 그것은 의미를 전달하려는 노력으로 여겨진다. 보통 ‘제스처’ 라고 부르는 것이 분명하게 이 자질을 가진 동작이다. 따라서 이러한 동작은 공공연하게 의사소통적 의도를 갖고 수행되는 것으로 여겨지며 행위자도 그에 책임이 있다.

그렇다면 혹자는 ‘어떻게 작업에서 제스처와 그렇지 않은 부분을 구분해서 감상할 수 있는가’ 에 대한 의문을 가질 수 있을 것이다. 우리는 일반적으로 사회화되는 과정을 통해서든 이미 내재된 학습을 통해 그 오묘한 지점을 잘 분별하고 있음을 다음과 같은 실험을 통해 근거할 수 있다. 이 실험에서는 어떤 동작이 의미 있는 부분이고 ‘자연스럽거나, ’ 평범한’ 부분인지, 또 의미 없는 부분인지에 대해서는 상당한 의견 일치를 보였다.¹⁵⁾

이 질문에 답하기 위해 꽤 큰 모임에서 연설을 하는 사람의 동영상을 스무 명의 사람들에게 각각 보여주었다(Kendon1978). 그 영상은 파푸아뉴기니 웨스턴 하이랜드의 엔가 지방의 ‘Te’¹⁶⁾라는 의식에 관한 것이다.

그 영상을 본 사람들은 모두 영어를 사용하는 유럽계 오스트레일리아 사람들이었다. 그들은 심리학이나 행동과학을 공부하는 이들이 아니므로 그런 학문

15) 아담 켄튼, 원제 Gesture : visible action as utterance, (소통을 위한 몸짓 제스처) 역자 김현강, 신유리, 송재영|박이정|2013.05.24 23쪽을 참고한 것이다.

16) 1976년 파푸아뉴기니의 엔가 지방에서 16mm동영상으로 만들어졌다. 오스트레일리아 캔버라의 오스트레일리아 국립대학 태평양 연구소 인류학과 인간 행동학 연구실.

이 가져올 수 있는 선입견에서 자유로운 이들이었다. 동영상은 약 4분간 아무 소리 없이 보여졌다. 사람들은 그들이 본 동작을 그들의 언어로 기술하도록 요구 받았다. 피험자들은 각각 그들이 원하는 만큼 동영상을 볼 수 있었다. 관찰된 동작에 대한 설명은 실험자와의 비지시적 인터뷰에 위해 얻어졌고, 피험자가 선택한 묘사적 단어들을 사용하도록 하였다.¹⁷⁾

피험자들은 예외 없이 처음에는 그들이 신중하고, 의식적이며 그 사람이 표현하려고 했던 부분이라고 생각한 동작들을 묘사했다. 그리고 나서 ‘자연스럽거나’, ‘평범하며’ 특별한 의미가 없는 동작들을 이야기했다. 이십 명 모두 의미 있는 동작과 그 밖의 동작을 구별하였으며 의미 있는 동작들을 처음에 이야기하고, 나중에서야 다른 동작들을 언급하고, 일부는 약간 캐물은 후에야 언급하였다. 이처럼 우리는 어떠한 행동 양상에 있어서 그것이 어떠한 기능을 가진 몸짓인지에 대해 어느 정도 명료한 분별을 할 수 있도록 학습되어져 있다.

17) 앞의 책, 22참고.

(2) 작품 속 인물을 통한 인식의 확장

- 마기 마랭의 [징슈필] 속 신체를 통한 작품 감상

언어의 불완전함에 기반 한다면, 우리가 자신의 존재를 인정받고 또 소통하는 방법을 말과 표정에 국한시킬 이유가 없어진다. 참고하고자 하는 공연은 말과 표정 사이에 존재하는 공간에 대해 이야기 한다. 프랑스 현대무용의 거장이자 안무가인 마기 마랭(Maguy Marin)¹⁸⁾은 장 퓌 낭시(J.L.Nancy)¹⁹⁾의 입을 빌려와 자신이 하고 싶은 ‘소통’에 대해 정리한다.

말, 즉 (language로 자신을 온전히 드러낼 수 있을까), (상대방의 입을 통해 흘러나온 language만으로 그 사람의 마음을 온전히 읽을 수 있을까)에 대한 의문을 던진다. 바로 ‘말할 수 없는 것을 말하는’, ‘말하기 전이나 말한 이후’의 공간, 그 공간에 녹아있는 의미에 주목한다. 마기 마랭(Maguy Marin)의 징슈필<Singspiele>²⁰⁾은 프랑스 작가 로베르 앙텔므(Robert Antelme)의 우리 인간의 삶이 끊임없이 스스로의 존재 이유를 드러내고 인정받기 위한 여행이라고 말을 떠올리게 한다. 즉, 그 자신의 ‘인식을 향한 욕구’에서 비롯된 처절한 몸의 웅변에 영감을 받은 마기마랭은 징슈필을 고안하게 되었고 새로운 시각적 결과물을 만들어 내었다.

18) 마기 마랭 [Maguy Marin] 1951년 출생. 프랑스 출신의 무용수이자 안무가이다. 모리스 베자르 (Maurice Bejart)의 무드라(Mudra)에서 무용을 배웠고, 연극에 대한 이해를 바탕으로 새로운 춤 형식에 도전한 무용극에서 두각을 나타냈다. (세계무용사전, 2011.10.24, 메디컬코리아)

19) 장 퓌 낭시(Jean Luc Nancy, 1940~)는 소르본 대학에서 폴 리퀴르의 지도 아래 철학을 공부했다. 처음에는 기독교 신학을 헤겔 철학과 접목하는 데 관심이 많았으나 하이데거를 연구하고 포스트구조주의 시대를 꿈꿨던 데리다, 들뢰즈 등과 어울리면서 근대성과 문학을 주요 연구 테마로 삼는다. 철학뿐만 아니라 문학과 예술, 영화를 넘나들며 다방면의 사유를 전개하고 있다. 프랑스에서 가장 영향력 있는 철학자로 평가받고 있다. 장 퓌 낭시[Jean Luc Nancy](해외저자사전, 2014. 5, 교보문고)

20) 징슈필(Singspiel)은 18세기 후반 이후 독일에서 성행한 민속적인 연극 형태로서, 이름 그대로 노래가 풍부하게 삽입되어 있다. 독일어로 쓰여졌고, 가사와 대사로 되었으며, 희극적 내용을 지닌 것이 특색이다. (시사상식사전, 박문각)



[참고도판4] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상운

공연을 관람 하는 내내 그가 누구인지 아무도 의식하지 않는 것처럼 보였다. 고정된 무대, 흰색의 낮은 벽, 벽면의 세 곳에 설치된 옷걸이, 그 곳에 걸린 여러 벌의 옷과 가방, 성별의 구분은 물론 어떤 일을 하는 사람의 것인지 짐작조차 할 수 없는 소품들로만 잔뜩 구성해 놓았다. 일반적으로 우리는 상황이 행해지는 공간과, 그 공간 안에 놓인 사물들로 그녀 (혹은 그녀)에 관한 정보를 수집할 수 있다. 이 모든 것이 제시되었음에도 불구하고 우리는 이 공간의 주인에 대해 성별, 직업은 물론 미혼인지 기혼인지 도대체 어림잡을 수가 없다니 흥미롭다.



[참고도판5] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상윤

[참고도판6] 서울세계무용축제 제공, 촬영 박상윤

행위를 통해 묘사하자면 사적이지만 정치적이기도 유기적 공간(무대)에 한 남자(다비드망부슈)는 흑백 얼굴 사진으로 된 가면을 여러 겹 쓰고 나온다. 팬티를 입은 채로 얼굴사진을 한 장 떼다. 남자(로 보이는)얼굴, 바지를 주섬 주섬 입고서 또 한 장을 떼다. 여자(로 보이는)얼굴, 립스틱을 꺼내더니 (흑백 얼굴사진 가면 의)입술, 눈, 온 얼굴에다 빨간 칠을 한다. 강렬한 색의 립스틱에 의해 뚫개져버린 가면 속 여자의 얼굴, 어딘가 처연해 보인다. 옷걸이 아래 위치한 흰색 낮은 좌대 위에 비스듬히 걸터앉아 조신하게 ‘립스틱’을 바르고 ‘걸레질’ 하는 행위를 두고서 우리는 그(그녀)가 분명히 여자라고 인식한다. 그런데 여자처럼 생긴 얼굴로 ‘립스틱’을 바르고 조신하게 움직이면 반드시 여자인가. 남자면 안 되는가. ‘가면’과 ‘립스틱’ 조신한 행동이 우리의 인식을 조정하고 있음을 깨닫게 된다. 조정 당하지 않게 조심할 일이다. 무용수는 관객에게 이해받기 위하여, 인정받기 위하여 모든 수단과 방법을 동원하지만 결국 60분 동안 서로 이해할 수 없는 답답한 시간만 남긴 채 막이 내린다.

마지막에 그는 커다란 눈과 입을 한 가면으로 붉은 배경 앞에 덩그러니 선다. 그가 절망한 것이다. 그때서야 다시금 그를 이해하지 못했다는 것을 실감한다. 이 공연을 통해 숨겨진 소통과 그 의미를 관객 스스로의 삶속에 투영하여 찾아내기를 바라는 것이다. 그의 몸짓을 통한 외침은 소통의 부재로 막을 내렸지만 어떠한 공연보다 집중하게 되는 묘한 흡인력이 있었다.



[참고도판7] 대전예술의전당 제공, 촬영 유재범

3. 작품의 조형적 특성

1) 연출적 성격

(1) 피사체로써의 나 - 모델

작품에 등장하는 주요 인물은 ‘나’ 자신이며, 때로는 타인을 포함한다. 자신이 주도적으로 촬영을 담당하기에 모델의 필요성을 느끼기도 했으나, 결국엔 내 몸이 가장 타당성을 가진 힘이 있는 존재라고 판단했다. 본인은 명확한 정체성을 지닌 여성이며 동시에 모든 작품에 공통된 분위기를 자아낼 수 있는 동일인으로 보여진다. 작품은 심리학적 접근을 토대로 하고 있지만 그것을 활용하는 작가 자신조차도 본인의 행동을 스스로 제어하기 힘든 위치에 놓임으로써 철저히 타자의 시선에서 바라본 또 다른 타인의 행동으로 해석된다. 이것은 작가가 자신의 감정이 밖으로 표출되는 것을 제어할 수 없는 상태로 조작의 개념보다는 자연스러움에 기반한다.

작가 자신은 집이나 스튜디오에서 자동 초점(Auto Focus)²¹⁾ 과 셀프타이머(self-timer)²²⁾를 설정한 디지털카메라로 촬영되며 타인은 일상적인 장소에서 순간적으로 작가의 육안에 포착과 동시에 기억 되어 진다. 자신이 피사체로 놓인 경우 원하는 위치에 삼각대를 장착시킨 카메라를 고정시키고 필요하다면 조명도 설치한다. 디지털카메라 촬영 시 뷰파인더(viewfinder)²³⁾를 통해 피사체=나 자신을 보며 구도를 잡는 것보다는 계획하지 않는 이미지를

21) 자동초점은 피사체에 초점이 자동으로 맞춰지도록 하는 카메라의 기능으로서, 거리 측정을 위해 카메라가 초음파나 적외선을 방출하는 능동적 시스템과 물체로부터 자연적으로 반사된 빛을 이용하여 초점을 맞추는 수동적 시스템으로 나뉜다. 자동초점 [Autofocus/AF, 自動焦點] (두산백과)

22) 카메라의 셔터 버튼에 장치하여 일정한 시간으로부터 몇 초 늦게 자동적으로 셔터를 작동케 하기 위하여 사용하는 장치. 셀프 타이머 [self-timer] (기계공학용어사전, 1995.3.1, 한국사전연구사)

23) 촬영을 할 때 화면을 구성하는 데 있어 편리하도록 피사체를 관찰할 수 있게 고안된 카메라 내의 광학 장치. 뷰파인더 [viewfinder] (영화사전, 2004.9.30, propaganda)

포착하기 쉬운 셀프타이머를 적극적으로 활용한다. 연속촬영(continuous shooting)²⁴⁾ 도 설정하여 피사체인 나 자신의 미묘한 신체적 움직임의 변화를 카메라가 포착하도록 한다. 뷰파인더를 보며 촬영할 경우 삭제되기가 용이한 하루살이적 사진이미지들은 셀프타이머 촬영방식에서 철저히 보호되고 저장된다. 그리고 자동초점에 의해 카메라의 의지대로 촬영된 인물의 피사계심도(depth of field)²⁵⁾ 는 작가의 눈에 의해 조정되며 다시 새로운 피사계심도를 가진 인물로 탈바꿈한다. 촬영을 위해 표준렌즈 이외에도 매크로렌즈(macro lens)가 사용되는데 일반적인 기능으로서의 선명한 접사촬영을 위해서 매크로렌즈(macro lens)가 사용되기보다 육안으로 인지하기 힘든 인물의 섬세한 움직임의 포착을 하기 위함이다. 본인 스스로 어느 정도 의도된 연출을 시작점으로 하더라도 셀프타이머(self-timer), 연속촬영, 매크로렌즈(macro lens)²⁶⁾ 의 임무수행으로 의도치 않게 촬영된 자유분방한 움직임을 창출하게 된다. 다시 말해 카메라를 의식하지 않은 사이 행해진 몸짓을 위주로 절묘한 동작을 포착할 수 있는데, 주로 인위적인 행동을 취했을 때 보다 무방비적 행동을 하고 있을 때의 찰나가 결과적으로 좋은 이미지로 선택되어진다.

작가 자신은 촬영이전에 어떤 포즈와 감정으로 카메라 뷰파인더에 포착될지 철저한 연출이 선행되지만 실제 촬영과정에서 무의미와 자유분방함이 자연스럽게 개입된다.

24) 연기의 진실성과 자연스러움을 보여 주어 시간의 지속성 속에서 현실 그대로를 드러내는 데에 효과적이다. <국립국어원>

25) 초점이 맞은 것으로 인식되는 범위. 렌즈의 초점은 단 하나의 면에 정해지게 되어 있으나 실제로 초점 면을 중심으로 서서히 흐려지는 현상이 나타나는데, 이때 충분히 초점이 맞은 것으로 인식되는 범위의 한계를 말한다. 피사계 심도 [Depth of Field, 被寫界深度] (IT용어사전, 한국정보통신기술협회)

26) <물리> 접사(接寫) 촬영을 하기 위하여 만든 고 해상력 . 10분의 1배 정도의 촬영에 기준을 둔다. <국립국어원>

(2) 시선을 끄는 ‘낮섬’

어떤 얼굴, 신체 일지라도 ‘낮섬’ 부분이 있게 마련이다. 대개 익숙한 것들 보다는 낮섬 느낌을 주는 것일수록 더 신경이 쓰이고 의식하게 된다. 사적인 공간을 벗어나, 공공장소에서 어떤 대상을 유심히 의식하는 경우 대부분 그러한 내 응시는 곧바로 종이 위로 옮겨 질 때가 많다. 그러지는 포즈의 경우 본인이 이전에 관찰한 대상의 행동에서 모티브가 되기도 하지만, 내가 속한 상황에서 목탄을 집어 들고 즉흥적인 기록을 목적으로 드로잉 하는 일이 가장 흔하다. 온전한 형태의 결과물을 만들어내는 과정에서 나의 조작은 당연히 이행된다. 가끔 자신이 피사체로 연출된 촬영을 할 때 개인 공간에 외부에서 일어난 일들에 대한 흔적을 남기는 것처럼 느껴지기도 한다. 동적인 몸동작 역시 작업소재로 가지고 가기도 하지만 그것 역시도 이렇다 할 제스처로써의 기능을 수반하는지는 명확하지 않은 동작들이다. 대상이 취하는 커다란 동세 만큼 미세한 움직임이 주는 느낌은 나에게서는 특수한 지점이라 하였고, 그것은 정지된 이미지로 포착된 듯 보인다. 그러한 몸짓을 포착하기 위해서는 대상을 오래 보아야 하며, 그런 진중한 자세는 간과할 수 있는 움직임까지 정지된 화면으로 만든다. 작가는 다만 대상을 바라보는 자세로써의 본인은 있는 그대로의 몸을 솔직하게 바라볼 뿐이다. 그러한 태도는 일관되고 로맹은 그의 아버지를 마주했을 때 아래와 같이 묘사했다.

그는 극도로 수줍어하고 여유롭고 신중한 인상을 주었다. 미세한 감정에 얼굴이 붉어졌고, 얇힌 수염 속에 숨은 입은 조심스레 몇 마디 하는 외에는 거의 열리지 않았다. 그가 무슨 생각을 하는지 정확히 말하기는 어려웠지만, 희미한 미소로 가늘어지기도 하고 호기심으로 불타기도 하는 회정색 눈은 지각력과 야생 동물과 같은 교활함을 나타냈다. 두개골의 형상, 수려한 이마의

경사, 당시 짧게 깎은 회색 머리는 정력과 완고한 결단력을 말해주었다. 무심한 관찰자는 그를, 자신의 생각을 보류하고 계산하며 말을 삼가는 빈틈없는 농부로 생각할 수도 있었다. 하지만 보는 눈이 있는 사람은 매우 듬직한 이 남성의 다소 둔한 외모 속에서 예리한 통찰력을 엿보았다.²⁷⁾

(3) 확장된 의미로써의 크롭 (Crop)

크롭이란 사진을 편집할 때 원하는 크기에 맞도록 그 사이즈를 트리밍(trimming)하는 것을 지칭하며, 흔히 크로핑(cropping)한다고 말한다. 작가는 작업을 진행함에 있어 크롭을 다각적으로 응용한다. 촬영할 때 카메라를 피사체에 가깝게 움직여서 화상의 여백 부분을 트리밍하는 과정은 작업에서 적극적으로 보여지는데, 실제로 작업을 진행할 때 위의 사전적인 의미와 그 이상의 의미를 작품에 활용한다.

영화에서 주로 쓰여지는 이 기법은 다양한 형태로 나타나는데, 어떠한 사물을 임의로 트리밍 하여 크롭하는 것은 그 사물이 보다 주제력을 갖게 하는 좋은 방법이 된다.

27) Bernard Champigneulle, 『Rodin』, Thames & Hudson|1999.06.01. 을 원제로 하고 있다. 본인은 역자 김숙이 옮긴 『로댕』, 원제 Rodin, 시공아트, 2003.01.30, 115 쪽을 참고 한 것이다.

- 파니핑크 (Keiner Liebt Mich, Nobody Loves Me)



[참고도판8] < Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994 > 스틸

본인은 대학시절 접하게 된 독일 영화 <파니핑크 (Keiner Liebt Mich, Nobody Loves Me, 1994)²⁸⁾의 첫 장면에서 굉장히 인상 깊은 영상미를 느꼈는데, 그녀가 인터뷰하는 장면에서 줌 아웃 줌 인을 활용하여 스냅샷으로 보여지는 한 컷 한 컷이 크롭 되어있는 형태로 보여졌다. 영화의 시작부에 나온 크롭샷을 통해 그녀(파니)가 지닐 법 한 불안함과 결핍을 어림짐작할 수 있었고, 영화가 끝날 무렵엔 첫 장면에서 느낀 인상과 그녀의 스토리가 적중했다는 것을 알 수 있었다.

28) 독일 영화 감독인 모리스 도리스 (Doris Dorrie), Keiner Liebt Mich, Nobody Loves Me, 1994. 국내에서는 주인공 이름 「파니핑크, Fanny Fink」로 알려져 있다.



[참고도판9] < Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994 > 스틸

[참고도판10] < Nobody Loves Me, 파니 핑크 1994 > 스틸

본인 작품에서도 전체가 아닌 신체 일부를 표현하기 위한 양식으로 크롭 (crop)을 가지고 왔다. 크롭은 전체가 아닌 부분을 보여줌으로써 작가가 전달 하고자했던 메시지와 분위기를 명확히 하는 데에 효과적인 기법이다.

이는 작가가 촬영하고자 하는 모델을 크롭함에 있어 카메라를 거치는 과정을 포함하며, 동시에 이것이 캔버스에 옮겨올 때 얼굴이 배제되면서 작가가 임으로 2차 크롭의 용어를 활용함도 함께한다. 결과적으로 불필요한 신체부위를 과감히 절단하는 것은 철저히 작업을 통제하는 본인의 역할이 되며 이것이 하나의 작품으로 완성 되었을 때엔 다소 미니멀한 신체 이미지가 구사되기도 한다.



[작 품 1] 몸짓, 130.3x97.0cm, oil on canvas, 2013

크롭(crop)의 개념을 다양한 관점에서 이해하고 작품제작에 적용 시킨다. 양손 엄지와 검지를 활용하여 육안으로 원하는 구도와 이미지를 사각형 프레임에 포착하는 행위, 카메라의 뷰파인더를 통해 카메라 렌즈로 이미지를 캡처하는 행위, 이미지 편집기능 프로그램을 활용하여 원하는 이미지를 잘라내는 행위, 아날로그 방식에서 디지털방식까지 이들 모두를 크롭의 범주로 묶었다. 대부분의 크롭 방식들은 작품진행에 있어 그때그때 적절히 활용되지만, 작가가 최종적으로 집중하는 부분은 캔버스 또는 종이의 사각형 틀로 이미지들을 크롭하는 부분이다. 캔버스 또는 종이의 형과 크기는 제각각 다양하겠지만 그려 넣는 인물 이미지가 화면 속에서 철저히 크롭된 이미지로 보여 질 수 있도록 한다. 실제 인체크기 또는 그 이상으로 그려 넣은 인물 이미지들은 제한된 사각형 화면 속에서 자연스럽게 또는 의도적으로 크롭 된다. 작품에 공통적으로 드러나는 특징은 얼굴이 드러나지 않게 했다는 것이다. 얼굴이 드러나면

대상을 바라보는 부분에서 선입견이 발생하기 때문이다. 이런 문제는 익명성의 문제로 다시 되돌아간다. 실제 인체사이즈와 흡사하거나 과장 되게 그려진 화면 속 인물들은 얼굴의 부재상태로 작업 내내 끊임없이 작가와 인물과의 정신적 물리적 교감을 일으킨다. 관객 역시 인물들의 신체에 객관적 초점이 맞추어 지게 된다.



[참고도판10] Graham durward



[참고도판11] Graham durward²⁹⁾

이에 있어 작가는 감정을 적나라하게 읽을 수 있는 얼굴을 화면 밖으로 제외시키거나 그리지 않음으로써 표정을 읽을 여지를 남기지 않았지만 혹자는 “왜 굳이 생략과정을 저런 방식으로만 표현했느냐?” 라는 질문을 던질 수 있을 것이다. 물론 과감하게 얼굴을 지워버리거나 단순화 시키는 것만으로도 다른 곳으로 시선을 유도시킬 수는 있겠지만 그렇다고 해서 얼굴로 시선이 분산되는 것을 철저히 막을 수 있는 것은 아니다. Graham durward의 작업을 살펴보면 인물의 얼굴이 물감으로 인해 과감하게 지워져 있다.

29) Graham durward(1966), Aberdeen, UK Lives and works in New York

이 또한 작가가 인터넷이나 널리 공유된 이미지들을 주제로 얼굴을 지우고 익명성을 보장하기 위해 포토샵으로 얼굴을 지우기도 한다. 그 과정에서 얼굴을 제외한 신체에 집중함으로써 심리상태를 표현한다. 전반적으로 과도한 움직임은 아니지만 오히려 얼굴을 그려놓고 지우는 과정을 더함으로써 인물의 존재나 정서 그리고 또 다른 이면의 의미에 집중하도록 하고 있다. 얼굴이 그려진다는 것은 엄연히 그 개인에 대한 정체성을 일부 인정하고 있다는 것이며, 지우는 과정을 통해서 그 의미와 존재를 와해시키고 부정하는 자세로 보인다. 하지만 본인은 애초에 인물의 얼굴에 대해서는 어느 정도라는 기준이 없을 정도로 엄격한 태도로 일관한다. 그러기에 인물은 고유의 정체성을 간직하지 못한 채 익명의 모습으로 놓여진 듯하다.

(4) 망가진 붓

작업에 사용되는 주 도구인 붓은 온전한 상태가 아닌 의도적으로 망가뜨려진 상태에서만 이미지를 구현할 힘을 갖는다. 그 이유는 전통적인 유화기법에서 볼 수 있는 캔버스에 유화물감을 차곡차곡 얹어가는 구축적인 형태로서의 이미지를 만들어 내는 것이 아니라, 일정 면적에 물감을 덕지덕지 발라놓고 거친 붓으로 긁어내며 이미지를 재빠르게 생성하는 방식과 연관성이 있기 때문이다. 그 과정에서 물감들은 붓질에 의해 밀리고 벗겨지면서 캔버스 표면에 그 외향을 자리 잡아 간다. 정적인 흰 캔버스 화면에 섬세하며 명확한 형태로 스케치된 인물의 프로파일은 거칠고 무작위적으로 발려지는 물감의 갑작스런 방문에 당황한다. 점차적으로 화면을 지배하는 물감은 화면위에서 이동과 제거과정이 반복되거나 교차되면서 선택된 지점에 배치된다. 제소가 발려진 캔버스 면은 기본적으로 유화물감을 올리기 위한 바탕이 되기도 하지만 화면 속

흰색 물감의 역할을 대신 한다. 흰색 물감을 활용하여 작품 이미지의 밝은 부분을 드라마틱하게 잡아내기보다는 캔버스 본연의 흰 면을 유념하여 적극적으로 이미지의 밝은 부분을 묘사한다. 이 과정에서 면봉과 거즈는 필요이상으로 발려진 물감층을 걷어내고 양을 조절하는 지우개적 역할을 담당하며 다양한 톤을 만들어낸다. 또한 거칠고 빠른 붓의 활용과는 상반적으로 매우 조심스럽게 필요한 만큼의 물감을 시작으로 한다. 붓놀림이 유연하며 유동적인 흐름을 가지고 임시적으로 캔버스에서 움직일 때 단색으로 퍼 발라진 물감은 마르기 전에 제자리를 찾아가야 했고, 그러기에 빠른 시간 내에 형태를 만들어 준다. 붓으로 캔버스를 대할 때 고정이며 동시에 무형의 상태로 인지하는 것은 곧 연필로 종이위에 이미지를 그려내는 것과 같아 보일 수 있다. 대상을 신속하게 훑고 마감하는 드로잉 기법과 유사하며, 실제로 매트하고 크로키의 운동감있는 선을 보여주기 위해 건성 재료를 혼합하기도 한다. 유화의 특성상 기름층 위에 목탄이나 콘테를 안착시키기에 어려움이 있었다. 그 대안으로 입자가 작은 모래알을 사용하였는데, 접착제에 혼합된 모래알갱이들을 유화물감이 발린 표면에 발랐다. 자연스럽게 표면이 거칠게(tooth) 만들어지면 그 표면에 건성재료로 드로잉을 하는 방법을 가진다.

(4) 저채도의 색

내가 주목하는 색은 저채도의 색이다.

1. 촬영을 위해 선택한 모델의 옷은 일상적인 것들이다. 옷을 통해 특별한 상황이나 직업을 연상케 하는 것에 그리 중요성을 두려고 하지 않는다. 촬영된 이미지들은 캔버스 화면으로 옮겨지면서 많은 생략과정을 거친다. “형태

는 기능을 따른다”³⁰⁾ 는 말은 현대적 디자인의 고전적인 문구로 본인 작업에서 충실히 보여진다. 복잡한 장식이나 쓸데없는 무늬, 색을 포기한다는 뜻이다. 옷을 착용하고 있는 인물의 형태는 매우 고스란히 남아있지만 모델의 옷을 구성하는 여러 가지 요소들, 즉 색, 질감, 장식적 요소 등은 화면에서 눈에 의해 철저히 통제된다. 촬영 시 연사로 포착된 모델의 조각적 이미지들 중 나의 연출적 성격이 지배적인 첫 번째 이미지에 비해 동일인임에도 불구하고 낯설거나 타인처럼 느껴지는 것은 이후 이미지들이었다. 나의 작품 속에 인물들이 촬영 당시 장미 패턴이 무수하게 프린트되어있는 옷을 입고 있었다 하더라도, 그러지는 과정에서 그 패턴들이 상당부분 생략된다. 결과적으로 흰 티에 특색 없는 바지로 통일된 이미지는 내 작품에서 미묘하게 각각 다른 존재들로 설정될 가능성을 가진다. 그들은 마치 새롭게 잉태한 무리들로 놓여지며 나는 이들을 캔버스, 종이, 그리고 캡션(나레이션)에서 자유롭게 형용하기도 한다. 모델이 착용한 옷과 신체는 그 고유의 색으로 재현되지 않고 저체도의 다른 색으로 대체된다. 새롭게 잉태한 이들은 어찌보면 미성숙적 존재로 박제되어버린 듯하다. 자아가 아닌 다른 이의 모습으로 분화하는 과정을 거치는 것에는 바라보는 관객의 몰입정도에 따라서 투영의 과정을 함께하기도 한다.

2. 흑백영화가 언제 봐도 아름다운 것은 색채라고 하는 요소를 제한함으로써 그만큼 감정이 풍부해 질 수 있기 때문이다. 색채가 통제된 상황에서 얻게 되는 흑과 백의 조화는 무한했다. 공간과 형태, 빛과 움직임 같은 영화의 다른 구성요소들을 즐길 수 있는 장점을 주기도 했다. 색이 주는 그 인물의 피상적인 부분보다도 그 인물의 내면, 감정들에 집중하기 위해서 색을 최소화하고 인체의 어떤 부분묘사에 집중한다. 색을 포기한다는 의미는 단순히 배제

30) 에바 헬러 [색의 유혹] 재미있는 열세가지 색깔 이야기, 문은배 감수, 이영희 옮김, 예담. 2002.2.19.

에 있지 않으며, 최소화 한다는 의미를 가질 수 있다.

저채도의 색감일 경우 심리적인 진정을 주기에 탁월하나 그것이 늘 한 가지 가능성만을 갖는 것은 아니다. 앞서 언급했듯이 단색은 보다 풍부한 감수성을 자극할 수 있는 다채로운 색으로 기능할 수 있기에 충분히 유연한 색이라고 본다. 작품 속 인물들은 저마다 감정을 품고 있는 존재들이었고 그 감정은 몇 시간, 몇 분, 몇 초 간격으로 달라질 수 있다. 하지만 그것을 바라보는 제 삼자의 입장은 객관적이고 일관되어야 한다. 유채색을 포기하면, 객관성과 기능성에 대한 요구가 생겨난다. 그럼에도 불구하고 과도한(실제적인)색상으로 내 작품을 연관 짓는다면 이면에 있는 내 작업의 흐름과 많은 충돌이 있으리라 장담한다. 색을 최소화 하는데 목적을 두자니 자연히 인물의 미묘한 움직임 을 관찰하게끔 유도 되겠지만, 시선의 흐름에 절대적인 중점을 두고 색이나 여백 처리를 한 것은 아니다.

학문적 이유에서든 개인의 경험에 기반 하든 우리는 어떠한 색채를 보면서 그 색이 가지고 있는 성격과 감정을 약속이라도 한 듯 자연스럽게 머릿속으로 나열하게 된다. 고유의 빨강색을 인지하고 정열이나 사랑과 같은 단어를 배열 하지만, 미묘하게 톤이 달라져도 그 빨강이 갖는 이전에 의미가 퇴색되고 위험, 금기, 정치적인 빨강으로 그 의미를 달리한다. 에바 헬러가 언급한 색의 영향에 관한 근본 규칙은 두 가지 이다. 첫째, 같은 색이라도 다른 색과 결합 하면 다른 영향을 미친다. 둘째, 검정과 결합된 색은 본래의 긍정적인 의미가 부정적으로 변한다.³¹⁾

색채는 시각적으로 가장 먼저 인지되며 재료, 질감과 더불어 공간을 구성하는 핵심적인 요소로 작용한다. 또한, 상징으로서의 역할을 하며 보는 이의 감정과 태도에 변화를 일으키기도 하는 예민한 부분이다. 실제로 색과 감정의 관계는 우연이나 개인적인 취향의 문제가 아니라 일생을 통해 쌓아가는 일반

31) 에바 헬러 [색의 유혹] 재미있는 열세가지 색깔 이야기 92p , 문은배 감수, 이영희 옮김, 예담.

적인 경험, 어린 시절부터 언어와 사고에 깊이 뿌리 내린 경험의 산물이다. 그러므로 색과 감정의 관계는 심리학적인 상징과 역사적인 전통에 근거를 두고 있다.



[참고도판12] Death in the sickroom, 1895

©The Munch Museum

뭉크는 그의 그림에서 불안과 공포의 감정을 숨기지 못한다. 주로 많이 사용되어진 색은 검정색, 붉은색, 갈색인데 이러한 색이 갖는 상징적 의미는 그의 아픈 과거의 상징이나 분노에 의한 저항심을 함축하고 있다. 그는 그의 내재된 감정을 강렬한 순색에 의해 표출할 수 있었다. 물론 그의 감정을 더욱 고조시키고 있는 것은 형태의 단순화와 왜곡이기도 하다. 그의 회화에서 색채가 갖는 의미는 대상의 실제적인 모습과 연결되지 않았고, 색채를 정신적인 표현매체로 사용하고 있음을 쉽게 알 수 있다.

(5) 여백이 주는 효과

검은색은 경계에 관심을 집중시킨다. 실제로 모든 작품에 검은색과 흰색을 혼합하여 사용한다. 물감의 비율에 따라서 유채색과 무채색을 오가겠지만 작가는 검정의 비율을 높게 잡는 편이다. 작업 속 인물과 여백과의 조화는 항상 고민이자 숙제와 같은 것이었다. 캔버스나 종이의 표면이 가지는 하얀 면이 흰색의 기능을 대신하고 있는데, 인물에서는 밝은 부분을 위한 흰 물감의 역할을 대신하고, 바탕에서는 비어있는 공간 즉 배경을 담당해 준다.



[작 품 2] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2013

흰색이 있는 곳에는 아무것도 없다. ‘흰 색’ 이 ‘텅 빈’ 과 동의어인 언어가 많은 것도 같은 이유에서이다. 그래서 프랑스어에서는 ‘하얀 목소리’ 가 ‘소리 없는 목소리’ 가 되며 ‘하얀 밤’ 은 ‘잠 못 이루는 밤’³²⁾ 이 된다.

작품의 인물외곽의 공간에 사물이나 풍경의 단서가 없어서 비어 있는 상태로 해석될 소지가 있다. 인물 외에는 배경에 아무 것도 장식하지 않았다. 이는 모두 대상의 내면을 중요시하는 미학 때문일 것이다. 작업에 간결과 압축의 묘미를 주어, 숨겨져 있는 것이 나타나 있는 것 보다 깊고 광활하다는 역설적인 이미지로 보여주고자 하였다.

배경으로써 설득력을 얻기에 색채조차 가미되지 않은 맨 면을 보고 있자니 과연 이게 완성인가 단조로운 기분을 가질 수 있다. 대부분의 작업 바탕이 되는 부분이 흰색으로 만 이루어져 있다 보니 그러한 분위기를 극대화 시키기도 하겠다. 흰색은 라틴어로 ‘알BUM’³³⁾이다. 앨범은 원래 하얗고 텅 빈 책, 사람들이 스스로 기억과 사진으로 채워나가야 할 책이다. 작품의 하얀 앨범에 관객 자신들의 경험에 기인하여 자유롭게 상황을 유추하고 상상하기를 바란다. 사실 어느 공간에서든 작업에 영향을 줄 사람들을 관찰할 때 그들이 무슨 이야기를 나누고 있는지, 실제로 누구를 기다리고 있는 건지 단순히 휴식을 취하는 건지 멀리서 관조하는 입장에서는 그것을 정확히 알 수 없다. 사람과 사람간의 물리적인 거리가 정서적인 여백을 만들어 놓는다. 그렇다고 해서 대상에 아예 관심이 없는 것이 아닌 것이 오히려 어느 정도의 거리가 주는 여백이 더욱 상대를 알고 싶게 만드는 역설적인 효과를 일으키기도 한다는 말이다. 작품에서는 작가가 주시하는 대상에 대해 심도 있는 관찰과 분석, 추측이 난무하지만 그 외의 것들은 시야에서 점점 흐려진다. 바라보는 물체에 대한

32) 위의 책, 243p 참고.

33) 위의 책, 243p 참고.

‘집중도’가 그러한 현상을 일으킨다. 여백이라고 볼 수 있었던 ‘텅 빈’은 의미 전이 현상을 통해 ‘감성의 결여’를 뜻하게 된다. 텅 빈 바탕이 무감정의 공간이라면 중요한 감성을 지닌 부분은 상대적으로 드러나 보일 것이다. 하얀 배경에 흡수되는 것인지 서서히 형태가 드러나는 것인지 그 순서를 알 수 없어 보이지만, 화면에서 감정의 밀도는 짐작할 수 있게 한다.



[작 품 3] 몸짓, 112.1x112.1cm, oil on canvas, 2013

대신 농담의 조절로 단순성을 손상시키지 않으면서 나름의 입체감을 기대하는 방향을 취하게 된다. 결과적으로 형상(figure)과 배경(ground)에서 볼 때, 신체에 집중하게 하는 효과를 증폭시키고 배경은 담담하게 대상을 포함하고 있다.



[작 품 4] 몸짓, 162.2x130.3cm, oil on canvas, 2014

2) 드로잉이 갖는 독자적인 분위기

(1) 메모적 습성을 지닌 드로잉

가장 먼저 ‘포착한 순간을 종이에 빠르게 기록한 것’이라는 드로잉이 갖는 즉흥적인 성격은 가벼운 변화를 서술하기에는 제격일 수 있다. 빠르게 종이 위에 옮기는 기법이라고 작품을 대하는 작가의 뜻의 깊이 정도조차 알아지는 것은 아니다. 드로잉이 갖는 장점 중 하나로 생각할 수 있는 속도성은 무시해 버리고 그냥 지나칠 수 있는 다양한 순간들을 손쉽게 기록할 수 있게 한다.

드로잉은 즉흥성과 필력을 무기로 하기 때문에, 찰나를 선으로 옮기는 과정은 예리함과 진중함을 필요로 한다.

<생각하는 사람 The Thinker>의 작가는 눈앞에서 나체로 왔다 갔다 하는 인간에서 지식을 얻었다. 이런 식으로, 그는 인체의 각 부분에 나타난 감정을 해석할 수 있었다. 고대 미술가들이 그 문명의 ‘관례’에 의해 실행할 수 있었던 것을 로댕은 자신의 의지력으로 해나갔다. 그는 눈으로 모델을 따라다니면서, 끝을 집어 들려고 구부리는 한 젊은 여성의 유혹적인 부드러움을, 팔을 들어올려 금발을 위로 끌어 올리는 또 다른 여성의 섬세한 우아함을, 걷고 있는 남성의 유연한 활력을 조용히 음미했다. 그리고 마음에 드는 어떤 동작이 ‘주어지면’, 그 포즈를 취하고 있도록 했다. ... 그리고 나서 역시 민첩하게 또 다른 형상을 이와 같은 식으로 만들었다.³⁴⁾

34) Bernard Champigneulle, 『Rodin』, Thames & Hudson|1999.06.01. 을 원제로 하고 있다. 역자 김숙이 옮긴 『로댕』, 원제 Rodin, 시공아트, 2003.01.30, 50 쪽을 참고 한 것이다.

그림을 ‘읽는’ 시대의 현주소에서 신체 또한 ‘읽어 낼 수 있는 것’ 으로 간주한다. 멈추지 않고 지속적으로 행해지는 동세를 읽어낸다는 의미란 본인에게서는 신체표정을 인지하는 과정을 뜻한다. 타인을 마주 했을 때 그가 ‘내’ 앞에서 다리를 꼬는 사사로운 행동조차 본인에게는 대수롭지 않은 일이 아니다. 타인과의 상관관계 속에서 움직임이라는 것은 가장 자연스러운 현상으로 항상 가능한 것인데, 이 고정적인 당연함 속에서 내 작업은 타인이 취하는 몸짓의 이미지를 마음대로 취할 수 있고 또 원하는 방식대로 해석할 수 있다는 것이다. 특별한 감정유발이 없을지라도 상대의 움직임은 끊임없이 반복될 것이며, 그것이 설령 아무런 의도를 포함하지 않고 있다 하더라도 본인에게는 흥미로운 지점이다. 그 순간적인 움직임과 그로 인한 느낌을 즉흥적으로 즉물성을 띤 종이에 옮기는 것은 날것인 상태도 보여 진다. 포장되지 않고 있는 그대로의 몸을 가장 생생하게 그려낸 날 것은 그저 하얀 배경에 검은 선 일 뿐이지만, 그 어떤 색채와 물성이 가미된 이미지보다 강한 생동감과 독자적인 분위기를 갖는다.

사실 로맹은 모델을 앞에 두고 조각할 수 있을 때 조차도 이런 방식으로 진행했다. 단독 누드나 군상은 생생한 움직임이 포착되어, 수많은 습작의 소재가 되었다. 후자는 새로운 드로잉의 토대로서 독자적인 존재이유를 갖는 경우도 있었다. 그는 훌륭한 조각을 제작하려면 많은 준비 드로잉이 필요하다고 여겼지만, 드로잉 자체도 중시했다. 수천 장의 드로잉 중에서 몇 점을 선택해, 방문객을 맞이하는 방에 눈에 띄게 걸어두기도 했다. 로맹은 스케치를 다 음과 같이 예찬했다. 이는 자신의 작품에도 해당된다.

어떻게 스케치에 감탄하지 않을 수 있겠는가. 미술가는 자신이 느낀 감동의 기억, 보았거나 이해한 행동의 기억을 스케치로 기록한다. 그 감동의 충격은 타협이나 과장, 유보 없이 진실되게 묘사된다. 스케치에서는 감각이 전부이

고, 색채 효과의 정도도 회화에서처럼 완벽하다. 예술가는 별다른 노력 없이 자신의 사상을 표현하는데 성공한다. 대강의 암시로도 작품의 정신은 전해진다. 유연성이 있어서, 부정확한 요소는 보는 이가 상상으로 보충 할 수 있으며, 따라서 미술가가 추구하는 바를 완성할 수 있다.³⁵⁾

35) Bernard Champigneulle, 『Rodin』, Thames & Hudson|1999.06.01. 을 원제로 하고 있다. 역자 김숙이 옮긴 『로댕』, 원제 Rodin, 시공아트, 2003.01.30,108쪽을 참고 한 것이다.

(2) 드로잉 작품 설명



[작 품 5] 몸짓, DRAWING 3, 25.5x25.5cm, 2013

화면 중앙 조심스레 선으로 그려진 인물은 미약한 존재처럼 보인다. 등진 인물은 손, 발이 철저하게 배제되었다. 인물을 선 드로잉으로 그려나감에 있어 작가의 손목 힘이나 방향성을 느끼기도 미약한 화면 속 인물은 여백 속에서 연약한 존재처럼 인식된다. 인물을 가로지르는 지우개 질은 간신히 걸쳐있는 콩테들의 입자들을 분해시키고 입자들은 여백의 공간 속으로 희석된다. 지우는 행위는 정적인 인물은 동적으로, 평면적 인물은 입체적으로 바꾸어 놓음으로써 새로운 정체성을 부여한다.



[작 품 6] 몸짓, DRAWING 1, 23.7x17.8cm, 2013

위 작업처럼 선묘로만 인물을 평면적으로 표현하지 않고 빛의 방향성과 광량을 느낄 수 있는 입체적인 인물로 그려낸다. 정확한 형태감과 양감으로 표현된듯하지만 이 인물도 다른 선묘드로잉 속 평면적 인물과 같은 맥락에 있다. 인물 포즈가 만들어내는 옷의 주름은 철저히 톤으로만 구현되며 인물의 몸짓은 철저히 선 드로잉으로 마무리된다. 그리는 방식은 앞서 언급한 드로잉과 차이가 있을지언정 몸짓에 내 눈을 집중하는 나의 태도는 그들과 일맥상통한다.



[작 품 7] 몸짓, DRAWING 4, 30.0x19.5cm, 2013



[작 품 8] 몸짓, DRAWING 2012-2, 24.5x19.3cm, 2013



[작 품 9] 몸짓, DRAWING 2012-2, 24.5x19.3cm, 2013



[작 품 10] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013

이 작품은 위에서 언급한 인물의 조형적 표현과 유사하나 특이한 차이점이 있다. 인물을 묘사하는 방법적인 측면에 있어 인물의 특정 부분에 강한 선 드로잉으로 포인트를 준다는 점이다. 인물이 만들어내는 포즈를 강조하는 단순한 표현으로 보일 수도 있지만 궁극적으로는 명암법적 요소를 수용한 인체표현이 선 드로잉으로 결국 귀결시키고자 하는 작가의 의지로 보여 진다.



[작 품 11] 몸짓, DRAWING 7, 30.0x19.5cm, 2013



[작 품 12] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013



[작 품 13] 몸짓, DRAWING 6, 25.0x15.5cm, 2013



[작 품 14] 몸짓, 91.0x91.0cm, oil on canvas, 2013



[작 품 15] 몸짓, 130.3x89.4cm, oil on canvas, 2013



[작 품 16] 몸짓, 162.2x112.1cm, oil on canvas, 2014



[작 품 17] 몸짓, 130.3x89.4cm, oil on canvas, 2012



[작 품 18] 몸짓, 91.0x91.0cm, oil on canvas, 2012



[작 품 19] 몸짓, 145.0x97.0cm, oil on canvas, 2012



[작 품 20] 몸짓, 116.8x91.0cm, oil on canvas, 2012



[작 품 21] 몸짓, 130.3x89.4cm, oil on canvas, 2012



[작 품 22] 몸짓, 112.1x112.1cm, oil on canvas, 2012



[작 품 23] 몸짓, 162.2x130.3cm, oil on canvas, 2014



[작 품 24] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2014

[작 품 25] 몸짓, 100.0x80.3cm, oil on canvas, 2014

Ⅲ. 결 론

“신체의 행위가 체제적 언어 환경을 지향하고 있다면 우리는 그 체제를 단번에 식별해 낼 수 있어야 한다.” (오토 프랭크)

본 논문은 수단의 역할을 하는 것은 항상 이전에 목적이었던 것이라는 궤적에 의의를 두었고, 태초에 있었던 인간의 몸짓에 대한 심도 있는 연구를 통해 무형질의 움직임이 갖는 힘에 대해 확인할 수 있었다. 또한 본인 작품들을 체계적으로 정리하면서 앞으로 지향해야 할 방향에 대해 심도 있는 고민을 하는 계기가 되었다. 사람들에게 우리가 놓치고 사는 진실로 중요한 찰나들을 되돌아보게 만들고, 그로 인해 보이지 않는 것들 속에 진정한 의미와 소중한 가치가 있다는 것을 깨닫게 하는 데에 의의를 둔다. 앞으로는 평면에 국한 시켰던 작업들에 확장된 매체를 적극적으로 수용하여 시각적으로 분명한 결과물을 도출해 내는 데에 주력하려 한다. 또한 현 시대를 살아가면서 앞으로의 새로운 신세대가 보여줄 다채로운 변화에 민감하게 반응하고, 그 이면에 숨겨진 흥미로운 지점을 적극적으로 작업에 반영하고자 한다.

본인은 때와 장소에 따라 진실성 없는 사교적 언사를 일삼기도 한다. 그 와중에 숨김없이 저 혼자 따로 노는 몸은 어찌할 도리가 없다. 나도 모르게 붙어지는 목과 귀, 발발 떠는 손발을 주체할 수 없어 답답한 심정이지만, 아무리 목소리와 눈빛을 당돌하게 흉내 내도 이 모든 언행이 맞아 떨어지기를 기대할 수 없었다. 설령 그것이 문제가 되어 고쳐야 한다 하여도 반복적인 훈련을 통해서 나아지기는 하겠지만, 역으로 훈련이 되기까지 이와 같은 당황스러운 경험을 수 없이 반복해야 할 것이다.

우리는 살면서 저마다 다르게 학습된 행동 지침서를 가지고서 사회적 맥락과 경험에 반응한다. 그러기에 같은 상황과 순간을 공유한다고 해서 상대방과 같은 행동을 취하고 감정을 갖는 것은 아니다. 어느 상황에서든 드러나는 몸짓

은 그 개인의 역사와 과거, 현재, 나아가 미래를 외면할 수 없다. 본인은 작업에 앞서 타인의 신체를 관찰하는 것에 많은 시간과 에너지를 쏟으면서, 스스로의 신체에 대해서도 객관적인 거리가 생기는 특이한 경험을 할 수 있었다. 나아가 본인의 각 작품이 특징적으로 갖는 권태로우리만큼 정적인 움직임에서 겉으로 드러나지 않는 의미를 관객 스스로의 삶속에 투영하여 찾아내기를 기대한다.

참고 문헌

- Bernard Champigneulle, 『Rodin』, Thames & Hudson, 1999.06.01.
- Adam Kendon, 『제스처』, 김현강·신유리·송재영·김하수 옮김, 서울: 언어문화번역총서, 2013
- 성광수 조광제 류분순 외, 『몸과 몸짓 문화의 리얼리티』, 소명출판, 2003. 10. 20.
- 엘버트 메리비언 (Albert mehrabian), 『Nonverbal Communication』, Transaction Pub, 2007.01.25
- 아담 켄튼, 원제 『Gesture : visible action as utterance』
David. E. Armstrong, William C.Stroke, Sherman E.Wilcox,
, 2001.
- 김영순·백혜정·이준석 옮김, 『몸짓과 언어본성』, 서울: 한국문화사
- 김용식, 『金 龍 植 Kim Yong Sik』, 서울: Art press
- Maurice Leblanc, 『아르센 뤼팽의 마지막 사랑』, 성귀수 옮김, 경기: 문학 동네, 2012
- 에바 헬러, 『색의 유혹』 재미있는 열세가지 색깔 이야기, 문은배 감수, 이영희 옮김, 예담출판사.
- 샘 고슬링, 스눴 『Snoop』, 황상민 감수, 김선아 옮김, 한국경제신문

ABSTRACT

The study on the expressive formation of ordinary
gesture language

- Centered on the Researcher's Artwork -

Kim, SeungMin
Dept. of Painting
Graduate school of
Sungshin Women's University

This thesis mainly focuses on my works that was exhibited as the title of ‘Ordinary gesture language’ , 2014 and explores the development process how human body is visualized in the works in formative aspects.

While there may be many intellectuals who are sharp in mind but struggle to verbalize their thoughts, the idea of failure to describe an experience and the feelings and emotions from it in concrete language was foreign to me in the past, let alone the frustration arising from the failure. Humans process their ideas in language inside their minds even before they verbalize their ideas. As such, it was my pride and belief that human language is as articulate as emotions, which constituted a critical part of my self-consciousness. I was wrongly confident that all my thoughts and subtle feelings accompanying my emotions, whatever kind they may be, can be put into language

to my satisfaction. When I realized this was not true at all, only then was I able to discover a fundamental and seemingly natural conclusion. I ask myself if human body has had the answer in it all along. Yet today I still find myself pleasantly struggling with parades of words in the world of contemplation.

This thesis describes how the main subjects were selected in my works and examines the distinguished meaning of the human body as the recurring subject. The moves the bodies form are founded on approach in lexical definition. In the thesis I endeavor to provide my subjective viewpoint on the moves that a human body creates. It aims to elaborate what meanings I read from the natural moves of the subjects to reach a fresh visual conclusion. To this end, it also emphasizes on the importance of utilizing digital cameras. The images taken and produced by digital cameras directly help develop on the forms of the subjects in my works. Lastly, the thesis seeks to promote extended understanding of my works by describing the use of cameras and the shooting process and explains why such a process was necessary. All characters introduced in my work are young and each person introduced in my work reflects a trend of her era. This demonstrates the gesture and fashion style of the young and the reason of the differences with the old.

As you read this thesis, you will meet with the movies, writers, dancers, and philosophers who provided insights to this thesis while sharing my ideal and philosophical thinking.

Through this paper, I expect people not to miss the body languages which give us important meaning and sincerity.