



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](#)

노 신 경 교수 지도
석사학위 청구논문

일상 속 허구를 통한 장면 구성 연구

- 본인작품을 중심으로 -

2025

성신여자대학교 대학원
동양학과
조민주

일상 속 허구를 통한 장면 구성 연구

- 본인작품을 중심으로 -

노 신 경 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2024년 11월

성신여자대학교 대학원

동양학과


조 민 주


인 준 서

조민주의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 12월

심사위원장 _____ 정 성 윤 _____ (서명  인)

심 사 위 원 _____ 노 신 경 _____ (서명  인)

심 사 위 원 _____ 유 근 택 _____ (서명  인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 연구자의 2023년도 학위 청구전과 작품 제작 과정을 중심으로, 일상 속 허구적 요소를 활용하여 장면을 구성하는 내용과 방법론을 연구한 논문이다. 연구자는 개인적 경험을 통해 인간의 다층적 면모와 복잡한 사회 구조에 주목하였으나, 현대 사회에서는 이러한 복합성이 단순화되고 편향적으로 인식되는 경향이 강해지고 있음을 발견하였다. 특히, 탈진실 시대의 정보 왜곡과 디지털 미디어가 편향성을 심화시키는 문제를 분석하며, 가짜뉴스와 같은 허구가 이미 실재를 능가하여 그 영역을 확장하고 있음을 확인하였다. 이에 따라 허구를 단순히 부정적 대상으로 보는 관점에서 벗어나, 허구가 지닌 창조적 가능성을 탐색할 필요성을 제기하게 되었다.

본론에서는 실재와 허구의 상관관계에 대해 분석하며, 탈진실 시대의 특징과 정보 소비 패턴이 인간의 사고방식에 미치는 영향을 살펴보았다. 이를 통해 허구가 일상뿐만 아니라 예술에서도 작동하는 방식을 알아보고, 이를 시뮬라크르 개념과 연관 지어 허구가 실재를 초과하여 새로운 현실을 만들어내는 과정에 대해 논의하였다.

다음으로, 르네 마그리트의 데페이즈망 기법을 고찰하여 현실과 비현실의 경계를 흐리게 하는 허구적 장면 연출 방법을 분석하였으며, 이를 연구자의 작품과 비교하여 시뮬라크르적 요소의 활용을 구체화하였다. 또한, 제임스 로젠퀼스트의 이미지 중첩과 오버랩 기법을 통해 연구자가 일상적 이미지들을 중첩하여 허구적 공간으로 변모시키는 방법을 탐색하였다. 또한, 이러한 기법들이 연구자의 작품에 어떻게 반영되어 새로운 시각적 경험을 유발하는지 논의하였다.

마지막으로, 연구자의 작품 분석을 통해 현실과 허구의 혼합을 통한 장면

구성이 관람자의 인식 전환을 유도하는 과정에 대해 살펴보았다. 연구자는 익숙한 일상에 놓인 비현실적 요소를 포착하여 그려내거나, 이미지의 변형과 재구성을 통해 허구적 장면을 창조한다. 이를 통해 작품은 실재와 허구가 공존하는 다층적 공간으로 변모하고, 작품이라는 연결고리를 토대로 관람자와 연구자의 시각을 함께 공유하는 것이 가능해진다. 작품은 현실과 허구의 경계를 탐색하며 스스로 사고하고 비판적 태도를 회복하는 기회를 제공하며, 이 과정에서 단순한 수동적 수용을 넘어서는 능동적 사고의 회복을 목표로 하였다.

본 연구를 통해 허구를 통해 실재를 재구성하는 미술의 가능성과 중요성을 조명하며, 디지털 시대의 비물질적 경험과 대조되는 회화의 가치를 발견할 수 있었다. 연구자는 향후 지속적인 창작 활동을 통해 연구자와 관람자를 비롯한 사회구성원들이 예술로서 다양한 일상의 이면을 발견하고, 상호이해를 넓혀가는 새로운 해석의 장을 열어가기를 희망한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 실재와 허구의 상관관계	3
1) 탈진실 시대의 일상	3
2) 허구를 통한 실재의 재구성	6
2. 장면 연출과 공간 구성	14
1) 허구적 장면 연출	15
2) 이미지의 중첩을 통한 다중적 공간 형성	22
3. 작품설명	30
III. 결론	39

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 <우리는 그렇게 진실 밑에 모여서>, 145.5×89.4cm, 장지에 채색, 2021	13
【작품 2】 <Just A Normal Day>, 90.9×65.1cm, 장지에 채색, 2020	18
【작품 3】 <바지락도 락이다>, 60.6×72.7cm, 린넨에 혼합재료, 2023	20
【작품 4】 <The Milky Way Ride>, 91×116.8cm, 비단에 채색, 2023	27
【작품 5】 <Starry snowy night>, 40×50cm, 광목에 채색, 2023	28
【작품 6】 <구름이 걸히면>, 230×150cm, 커튼에 채색, 2023	31
【작품 7】 <Their names are Willy and Pete>, 230×150cm, 커튼에 채색, 2023	33
【작품 8】 <속일 것>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 9】 <The Golden Hour>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 10】 <준 속의 난>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 11】 <세 개의 세계>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 12】 <선전포고>, 24×35cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 13】 <막을 것>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023	34
【작품 14】 <SOS>, 112.1×145.5cm, 장지에 채색, 2024	36
【작품 15】 <짜깁>, 42×131.5cm, 장지에 채색, 2024	37

도 판 목 차

- [도판 1] 앤디 워홀, <캠벨 수프 1>, 91.8×61.3cm, 종이에 실크스크린,
1968, 호주 국립미술관10
- [도판 2] 르네 마그리트, <꿈의 열쇠>, 81×60cm, 캔버스에 유채, 1930,
개인 소장17
- [도판 3] 르네 마그리트, <붉은 모델 III>, 183×136cm, 캔버스에 유채,
1937, 개인 소장18
- [도판 4] 르네 마그리트, <이미지의 배반>, 60×81cm, 캔버스에 유채
1928-29, 로스앤젤레스 카운티 미술관20
- [도판 5] 제임스 로젠퀴스트, <Terrarium>, 206.4×373.4cm, 캔버스에
유채, 1977, 개인 소장25
- [도판 6] 제임스 로젠퀴스트, <별 도둑>, 520.7×1402.1cm, 캔버스에 유채,
1995, 쾰른 루드비히 박물관26

I. 서 론

연구자는 노동운동을 하셨던 부모님의 영향으로 어릴 때부터 신념과 가치 판단에 대한 관심을 가지며 삶의 다양한 측면을 탐구해 왔다. 부모님은 평등과 정의를 위한 실천을 삶의 중요한 목표로 삼으셨고, 그 과정에서 연구자는 사회의 다양한 갈등과 그 안에 담긴 인간의 복합적인 모습을 이해하려는 자세를 갖출 수 있었다. 그러나 자라나면서 겪은 일련의 사건들로 인해 자신이 지향하는 이상적인 신념과 현실에서의 행동이 반드시 일치하지 않음을 깨닫게 되었다. 이는 개인적 성향에 따른 단순한 불일치가 아니라, 인간 본연의 모순적 특성임을 인식하게 된 것이다.

예를 들어, 일터에서는 여성 인권을 지지하면서도 가정 안에서는 가부장적일 수 있으며, 길거리에서 무단투기를 하면서도 자선 활동에는 참여하는 것처럼, 인간은 다양한 방식으로 자신의 신념과 모순된 행동을 할 수 있는 입체적 존재이다. 특히 이러한 자각의 가장 큰 계기가 된 아버지의 죽음 이후, 인간의 행동과 사고에 내재한 보편적 모순과 그로 인해 생겨나는 세상의 풍경에 주목하게 되었다. 연구자는 이를 사회 현상과 연관 지어 탐구하기 시작하였고, 그 결과 현대 사회에서 일어나는 여러 문제와 사건이 타인에 대한 공감의 부족, 그리고 사건에 대한 피상적인 판단에서 비롯된다고 생각하게 되었다.

이후 연구자는 현대 사회에서 점점 더 극단화되는 이분법적 사고와 흑백논리로 귀결되는 편 가르기에 대해 문제의식을 가지게 되었다. 사람들은 점차 자신의 상식과 기준에 맞는 정보만을 선택적으로 받아들이고, 그것을 바탕으로 타인을 판단하는 경향이 심화되고 있다. 이렇게 편협해진 사고방식은 세상을 더 단순하게만 바라보게 하며, 다양한 시각과 의견에 대한 이해

를 어렵게 만든다. 이러한 사회적 현상이 현대인의 수동적인 판단 태도와
편견의 고착화를 불러일으킨다고 보았고, 이를 작품을 통해 탐구하고 표현
하고자 했다.

본 연구는 일상 속 허구성을 작품으로 표현하며, 이를 통해 사회적 문제
와 인간 본성의 복합성을 인지하는 데에서 출발하였다. 나아가, 기존의 고정
된 사고방식과 인식을 해체하는 장면 구성 방법을 연구하고자 한다. 논문의
바탕이 되는 연구자의 2023년도 학위 청구전과 작품 제작 과정을 중심으로
기술하되, 이전 작품을 고루 다루며 관련된 이론과 선행작가 연구를 함께
비교분석 할 것이다. 이를 통해 개인의 삶에서 ‘의심’ 하는 태도를 재고하
도록 유도하는 방법을 모색하는 것에 목적을 둔다.

작품 연구 방향은 다음과 같다. 먼저, 탈진실 시대의 정보 편식과 편견이
현대인의 인식에 미치는 영향에 대해 분석할 것이다. 단순한 판단에 의지하
는 개인이 모여 나타나는 여러 현상에 대해 알아보고, 이를 허구의 특성을
이용하여 극복하는 방식에 대해 서술한다. 두 번째로, 장면 구성의 방법에
대해 고찰한다. 연구자의 작품과의 유사성이 있는 르네 마그리트(René
Magritte, 1898-1967)와 제임스 로젠퀴스트(James Rosenquist, 1933-2017) 작
품과의 비교분석을 통해 허구적 요소를 활용하여 다중적 공간을 구성하는
방법을 탐구할 것이다. 마지막으로, 연구자의 작품을 개별적으로 분석한다.
이를 통해 일상 그 자체로 비현실성이 강조되는 장면을 포착하고, 그 이미
지를 재현하거나 재구성함으로써 허구성을 드러내는 창작 과정을 설명하고
자 한다.

본 연구를 통해 허구적 장면의 의의와 표현 방법에 대해 알아보고, 궁극
적으로는 개인의 사고에 내재한 모순과 편견을 마주할 수 있도록 할 것이
다. 이러한 목표를 향후 작품 제작의 방향성과 함께 밝히며, 더 나아가 세계
에 대한 지속적인 고찰을 예술의 방식으로 행하고자 한다.

II. 본 론

1. 실재와 허구의 상관관계

현대 사회는 탈진실 시대라는 새로운 국면을 맞이하였다. 사실과 거짓의 경계가 흐려지고, 허구적이고 왜곡된 정보가 무분별하게 유통되고 있다. 이러한 상황에 익숙해진 정보 이용자들은 비판적 사고능력의 결여로 인해 점차 타인과 상황에 대한 이해의 폭을 축소하고 있다. 본 절에서는 실재와 허구의 상관관계를 통해 현대인의 정보 소비 방식과 그로 인한 사고방식의 변화를 탐구하고, 이를 바탕으로 허구가 실재를 재구성하는 방식에 대해 알아보하고자 한다. 이 과정에서 허구의 창조적 가능성에 대해 더욱 주목함으로써 허구를 통해 실재를 재정의하고 새로운 관점에서 현실을 바라보려는 시도를 작품에 반영할 수 있는 방법론을 모색하고자 한다.

1) 탈진실 시대의 일상

지난 몇 년간 코로나 19 팬데믹으로 인해 전세계적으로 사람들 간의 소통이 가로막혔었다. 이에 발맞추어 등장한 여러 온라인 매체들은 표면적으로는 사회 곳곳을 연결하는 장치가 되어준 듯 보였지만, 오히려 면대면 소통의 부재를 더욱 심화시키는 부작용을 낳았다. 사람들은 온라인 너머의 실제 인간 존재에 대해 망각한 듯 여과 없이 본인의 주장을 무기 삼아 타인을 공격했고, 대다수의 사람들은 이러한 소수의 담론이 ‘여론’이 될 때까지 지

켜만 보았다. 이렇듯 정보의 능동적 여과 기능과 입체적 판단 능력이 부족해진 개인은 타인의 견해와 관점을 이해할 수 없을 뿐만 아니라 이에 대한 접근 자체가 차단되기에 이르렀다. 연구자는 이러한 문제를 탈진실 시대의 현상과 엮어 살펴보고자 한다.

앞서 언급한 현대인의 비판적 사고능력 결여는 오늘날의 정보 소비 방식에서 더욱 두드러진다. 인터넷과 소셜 미디어의 발달로 인해 사람들은 다방향적 소통이 가능해졌지만, 동시에 자신의 관심사에 맞는 정보만을 선별적으로 소비하는 경향이 강화되었다. 특히 최근 몇 년 사이 인공지능과 빅데이터의 발달이 급속히 이루어졌고, 이러한 알고리즘 기반의 기술 발달은 정보 편식의 경향성을 더욱 증폭시키는 중추적인 역할을 하였다.

알고리즘에 의존하는 이용자들이 증가함으로써 필터 버블(Filter Bubble, 정보 여과)¹⁾과 확증 편향(Confirmation bias)²⁾ 같은 현상 또한 초래되었다. 인공지능은 개인의 정보 접근을 추적하고 이를 기반으로 또다시 비슷한 부류의 콘텐츠만을 제공하는데, 이때 이 정보들은 대체로 사용자에게 유리한 내용이다. 사용자는 자신의 신념을 더 강화할 기회를 얻게 되고 또다시 선택된 정보들로 인해 반복해서 무분별하고 수동적인 결과물만을 접하게 되는 악순환이 반복되는 것이다.

또한 우리는 단순한 생각에 매력을 느끼고, 그것이 많은 문제를 설명하거나 해결해 준다는 느낌을 쉽게 받는다. 이로 인해 세계를 단순하게 이해하려는 경향이 생기고, 모든 문제에 하나의 원인과 하나의 해결책만 있다고 믿게 되는 것이다. 하지만 이러한 사고방식은 세계를 잘못 이해하게 만든다.

1) 정보 제공자가 이용자의 관심사에 맞춰 맞춤형 정보를 제공하여 이용자는 필터링된 정보만 접하게 되는 현상을 의미한다. 밀폐된 시스템 안에서만 이루어지는 의사소통으로 인해 신념이 증폭되거나 강화되는 현상인 에코챔버(Echo Chamber, 메아리방)의 심화 현상이다. 조진형, 김규정, 「소셜미디어에서 에코챔버에 의한 필터버블 현상 개선 방안 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 22(5), 2022, p.57

2) 기존의 신념에 부합되는 정보나 근거만을 찾으려고 하거나, 이와 상반되는 정보를 접하게 될 때는 무시하는 인지적 편향을 의미한다. 우리말 샘, 국립국어원, <https://opendict.korean.go.kr/main>

이러한 성향을 '단일 관점 본능'이라고 한다.³⁾ 앞서 언급한 정보 소비 패턴과 인간의 단일 관점 본능이 결합 되어 복잡한 현실을 단순화하고, 진실의 다면성을 가리는 것이라고 할 수 있다. 결국 이러한 정보의 편향성은 사회적 공감 능력의 저하로 나타나며, 특히 다층적인 사회에 대한 무관심과 단편적 수용만을 불러 일으킨다.

현대 사회에서 이러한 정보 왜곡 현상은 탈진실(post-truth)⁴⁾시대의 문제와도 맞물린다. 리 매킨타이어(Lee McIntyre, 1962~)는 그의 저서 『포스트트루스』에서 탈진실 시대를 정의하며, “점점 더 많은 사람들이 거리낌 없이 현실을 왜곡해 자기 생각에 끼워 맞추려고 애쓰는 것이 세계적인 트렌드로 자리 잡고 있다. 이는 진실이 중요하지 않다고 외치는 캠페인 정도로 끝나지 않는다. 정치적 맥락에 따라 어떤 사실이든 마음껏 선별하고 수정할 수 있다는 신념으로까지 이어진다.”⁵⁾ 고 했다. 특히 가짜 뉴스의 확산은 이러한 시대상의 생성에 큰 영향을 끼쳤으며 점차 진위 여부와 관계없이 자신의 성향과 일치하는 내용만을 신뢰하게 되었다. 결과적으로, 진실과 허구의 경계가 모호해지는 탈진실 시대에서 개인의 올바른 가치 판단은 점점 더 어려워지고 있다.

탈진실 시대의 정보 왜곡과 편향성은 현대인의 비판적 사고 능력을 저하하고 복잡한 현실에 대한 단순화를 유발한다. 연구자는 창작자로서 이러한 시각을 작품으로 드러내고자 하였다. 이에 허구성 자체를 작품의 주요 요소로 사용하여 역설적으로 더욱 허구가 강조된 장면을 구상하게 되었다. 진실과 거짓이 불분명한 작품을 통해 관람자가 단순히 제시된 장면을 감상하는 것을 넘어 작품 속 세계를 의심하게 하는 것을 의도하였다.

3) 한스 로슬링, 올라 로슬링, 안나 로슬링 뢰른트 [공] 엮음, 『팩트풀니스』, 이창신 옮김, 김영사, 2019, p.266

4) 진실에서 벗어난다는 뜻으로, 객관적인 사실이나 진실보다 개인의 신념이나 감정이 여론 형성에 더 큰 영향을 미치는 현상을 이르는 말이다.

우리말 샘, 국립국어원, <https://opendict.korean.go.kr/main>

5) 리 매킨타이어, 『포스트트루스』, 김재경 옮김, 두리반, 2019. p.20

2) 허구를 통한 실재의 재구성

연구자는 허구를 통제하고 제거해야 할 부정적 요소로 인식하기보다는 오히려 창작의 도구로 인식함으로써 실재에 가까워질 수 있음을 도스토옙스키(Fyodor Mikhailovich Dostoevsky, 1821~1881)의 소설 『악령』의 구절에서 발견하였다. 소설에는 다음과 같은 구절이 등장한다.

진정한 진실이라는 것은 언제나 진실답게 보이지 않는다.
진실을 진실답게 보이기 위해선 거짓을 섞을 필요가 있다.
인간은 늘 그래왔다.⁶⁾

그가 이 소설을 처음 연재하기 시작했던 1871년과 현재의 시간적 차이가 무색할 정도로, 이 글은 인간 본성을 놀랍도록 간단히 고찰한 작품이라 할 수 있다. 진실은 그 하나의 명백한 모습만이 아닌 경우가 많으며, 때로는 불투명하거나 쉽게 이해되지 않기 때문에, 이를 드러내기 위해서는 인위적인 가공이 오히려 더 효과적일 때도 있다. 다시 말해, 진실을 위해 거짓을 완전히 배제하는 것이 아니라, 오히려 허구를 더함으로써 진실에 더 가까워질 수 있다는 역설적인 개념이 되는 것이다. 이는 거짓의 역할을 진실을 왜곡하거나 숨기려는 것으로 축소하는 것이 아니라, 오히려 진실에 다가가기 위한 장치로서 그 기능을 강조하는 것이기도 하다.

현대 사회에서도 진실과 거짓의 경계는 때로 불투명해지며, 사람들은 이 경계를 의도적으로 활용한다. 특히 본질적으로 허구를 표방하는 예술의 영역에서 이러한 방식은 이미 너무나 익숙하다. 미술뿐만 아니라 영화나 문학 작품에서도 허구를 바탕으로 한 이야기가 오히려 인간의 현실적 감정이나

6) 도스토옙스키, 『악령(중)』, 박혜경 옮김, 열린책들, 2020, p.333

상황을 더 생생하게 전달할 수 있는 것이다. 예술의 허구는 처음부터 허구임을 전제로 제시되기에, 관람자는 이를 사실로 인식하지 않는 태도를 견지한 채 진실의 단서를 발견하려는 능동적 태도로 작품에 접근하게 된다. 이 과정에서 허구는 기존의 관념을 흔들며 새로운 질문거리를 끊임없이 생성해내도록 한다. 즉, 진실과 거짓은 그 자체로 이분법적으로 나뉘는 것이 아니라, 서로가 뒤섞여 존재하는 복합적인 구조를 형성하고 있다.

이와 유사한 문제를 프랑스의 철학자 미셸 드 몽테뉴(Michel Eyquem de Montaigne, 1533-1592) 역시 고찰한 바 있다. 몽테뉴는 그의 저서 『반증에 대하여』에서 “만일 거짓말에도 진실처럼 단 하나의 얼굴만이 있다면 우리는 꽤 좋은 관계에 있을 것이다. 거짓말하는 사람이 말하는 것과 반대되는 것을 확신할 수 있기 때문이다. 그러나 진실의 이면에는 수많은 형상이 있고 정의할 수 없는 영역이 있다.”⁷⁾고 말했다. 그의 주장 역시 진실의 다면성을 언급하며, 이를 통해 어떠한 현상은 하나의 고정된 실체가 아닌 다양한 해석의 가능성을 내포함을 알 수 있다.

앞서 다루었던 가짜뉴스 역시 이처럼 진실의 얼굴을 하고 왜곡과 변형을 통해 사실과 거짓 사이의 경계를 흐리는 것과 일맥상통한다. 현대 사회의 미디어에 범람하는 가짜뉴스들은 고전적 정의의 거짓말과는 다른 특성을 보인다. 속이려는 의도가 중요한 것이 아니라 진실의 ‘효과’를 드러내는 것에 집중하기 때문이다.⁸⁾ 단순히 사실과 허구의 경계를 넘어서, 허구가 진실을 만들어내는 방식에 주목하게 하는 것이다. 이러한 가짜뉴스는 사람들이 보고 싶은 현실을 구성하거나, 특정한 관점을 강화하기 위해 허구적인 요소를 적절히 섞어 ‘사실처럼 보이는 진실’을 만들어낸다. 즉, 오늘날에는 실제

7) 미셸 에썸 드 몽테뉴, 「반증에 대하여」, 『인생에세이』, 손우성 옮김, 동서문화사, 2005, p.649

8) 입나영, 「동시대 미술에 나타나는 파라픽션(Parafiction) 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2022, p.13

사건을 그대로 전달하는 것을 넘어서, 재구성하거나 의미 부여를 하는 과정에서 또 다른 ‘실재’가 생겨나는 것이 더 중요해졌다고 할 수 있다. 가짜 뉴스가 완전한 허구임에도 불구하고 그 허구를 통해 생겨나는 ‘효과’는 현실에 직접적인 영향을 미치는 것이다. 우리는 이 대목에서 허구를 통한 실재의 재구성의 가능성을 엿볼 수 있다.

미술의 역사에서도 허구적 재현을 통해 새로운 의미를 창출하려는 시도가 존재했다. 이에 앞서 미술 속 재현의 흐름에 대해 간략히 살펴보고자 한다. 과거에는 사물이나 인물을 정밀하게 재현하는 것이 최고의 미술로 여겨졌다. 특히 서양 회화에서는 소실점, 원근법, 명암법 등의 기술을 통해 실제 세계를 보는 듯한 환영을 만들어냈다. 사실적 묘사에 대한 중요도가 상대적으로 덜 부각 되는 동양의 미술에서도 마찬가지로 뛰어난 재현력은 화가의 기량을 높이 평가하는 중요한 척도로 여겨졌다. 이렇듯, 시대와 문화적 배경을 넘어서 높은 재현도는 언제나 미술에서 중요한 가치였다. 그러나 근대에 이르러 추상미술과 다다이즘 등의 형식과 개념을 중시하는 예술운동이 전개되며 재현의 필요성에 의문을 제기하는 이들이 생겨났다. 이들은 과거의 한정적 재현 방식을 거부하였고, 예술의 본질을 새롭게 탐구하고자 했다. 이 시기 이후에는 팝아트와 사실주의 등의 등장으로 또다시 재현의 중요성이 대두되었다. 즉, 재현과 해체의 역사는 정반합처럼 반복되며 오늘날 미술의 복합적인 양상을 만들어낸 것이다.

이 과정에서 현대 미술의 재현에 대한 태도는 끊임없이 변화하며 현실을 단순히 반영하는 것에 그치지 않고 새로운 환영을 창조하는 도구로 발전해왔다. 이는 일루전(illusion)을 표방하는 미술의 본질과 연결되며 현실과는 다른 허구적 세계의 가능성을 더욱 분명히 한다. 우리는 그 속에서 현실을 재해석하며 익숙한 세계를 낯설게 바라보게 되는 것이다. 특히 현대 회화에서 허구적 요소는 기존의 시각을 뒤흔드는 중요한 장치로 사용된다. 이러한 재

현의 방식에 허구가 깊이 관여하게 된 데에는 ‘시물라크르(Simulacre)’의 개념이 중요하게 작용하였다.

시물라크르는 원본이 존재하지 않거나 원본이 사라진 상태에서 생성된 복제물, 모방물 또는 이미지를 가리킨다.⁹⁾ 단순히 현실을 복제하는 것 이상으로 복제품이 스스로 현실처럼 기능하는 상태를 뜻한다고 할 수 있다. 즉, 원본과 복제본의 경계를 모호하게 만들며, 가상의 이미지나 복제된 대상이 실재를 대신하거나 재현하는 것이 아니라, 그 자체로서 새로운 실재를 만들어내는 현상을 설명한다. 이러한 관점에서 다시 이미지에 대한 특성을 떠올려 보면, 작가가 창조한 이미지는 실재의 단순한 반영을 넘어, 현실을 재구성하는 또 다른 세계가 되는 것이다.

시물라크르 개념은 과거부터 현재까지 다양한 의미와 해석을 통해 변해왔다. 초기에는 실재를 모방하는 불완전한 것으로 간주 되었고, 원본과의 유사성이 낮은 시물라크르일수록 부정적인 것으로 평가절하되었다. 특히 그림과 조각 같은 모방물은 실재를 단순히 흉내 낸 것에 불과하다는 인식이 있었기에 더욱 하위 가치로 여겨졌다.¹⁰⁾ 이는 모방물이 실재를 왜곡하고 혼란을 초래한다는 생각에서 비롯된 것이다. 그러나 현대 사회에서 시물라크르는 단순한 모방이나 거짓을 넘어 복합적이고 다층적인 의미를 지닌다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)와 같은 탈근대 철학자들은 시물라크르를 새로운 시각에서 접근하며, 원본과 복사물 간의 가치평가가 무의미하다고 보았다. 무한한 모사와 반복의 개념 속에서는 원본과 실재의 구분이 흐려지며, 차이와 반복¹¹⁾을 통해 새로운 의미가 생성된다고 여겼기 때문이

9) 문학비평용어사전, 국학자료원, 2006

10) 시물라크르 개념은 그리스의 철학자 플라톤의 이데아론으로 거슬러 올라가는데, 그는 우리 일상 속 모든 것이 실재를 모방한 불완전한 것들로 구성된다고 주장하였다. 플라톤은 원본과의 유사성이 가장 낮은 시물라크르를 하위 가치로 여겼다.

박정자, 『시물라크르의 시대』, 기파랑, 2019, p.210

11) 들뢰즈는 니체의 영원회귀 개념 속 ‘반복’에 대해 이야기했다. 영원회귀란, 생(生)은 원의 형상을 떠먼서 영원히 반복되는 것이고, 피안의 생활에 이르는 것도, 환생(還生)하여 다음 세상에서 새로운 생활로 들어가는 것도 모두 부정하고, 항상 동일한 것이 되풀이된다는 사

다. 즉, 들뢰즈는 과거에 반해 원본에서 밀려나고 차이 나는 것들에 주목했다고 할 수 있다. 이러한 접근은 인상파 이후 전통적 재현의 해체를 이끌어 내며, 그를 통해 회복된 시뮬라크르의 권리로 인해 팝아트와 미디어아트 등의 예술이 개화할 수 있었다.¹²⁾ 들뢰즈가 주장한 바와 같이, 원본과 복사물의 기준을 허물고, 오히려 반복과 차이를 통해 새로운 의미를 생성하는 과정이 현대 미술에서 중요한 역할을 하게 된 것이다.

이러한 흐름 속에서 1960년대 중반부터 등장한 팝아트는 “시각적으로는 대중적 유희를 던지며 의미론적으로는 정반대로 나아가려는 고도의 전략”을 취했다. 이 전략은 프랑스의 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929-2007)의 ‘시뮬라크르(simulacre)’ 되기를 통한 탈재현의 전략과도 유사하다.¹³⁾ 팝아티스트 앤디 워홀은 대중 브랜드나 소비재를 반복 묘사하며 그 자체를 미술품으로 승격시켰다.



[도판 1] 앤디 워홀, <캠벨 수프 1>, 91.8×61.3cm,

종이에 실크스크린, 1968, 호주 국립미술관

상이다. 여기에서 니체는 현실의 삶의 고뇌와 기쁨을 그대로 받아들이고 그 순간만을 충실하게 생활하는 데에 생의 자유와 구원이 있다고 주장하였다. 영원회귀의 관념은 고대 그리스의 에피쿠로스학파나 스토아 학파 등에서도 보이지만, 니체는 이것을 새로운 것을 만들어 내는 발전의 사상에 대립시켜서 부활시켰다.

철학사전, 중원문화, 2009

12) 박정자, 위의 책, p.256

13) 최광진, 「재현에서 이미지로 : 현대 미술비평의 탈재현 전략」, 『조형예술학연구』, 12, 2007, p.131

위 도판은 그의 대표작인 <캠벨 수프 1>이다. 위홀이 묘사한 수프 캔은 실제로 캠벨 수프 사가 제조하던 32종의 통조림 캔을 모방한 복제물이다. 여기서 통조림은 더 이상 단순한 상업 제품이 아닌, 상징성이 과장되고 확대된 시뮬라크르적 존재로 재탄생한다. 따라서 작품 속 수프 캔은 물건의 기능을 넘어선 대중문화와 미디어의 이상화된 상징이다. 그가 이로써 기존의 의미나 가치체계를 전복한 것처럼, 시뮬라크르 전략 역시 현실을 왜곡하거나 능가하게 되는 것이다.

한 편, 보드리야르는 허구가 실재를 잠식하는 방식을 경고하며, 시뮬라크르가 본래의 것을 초과하여 진정한 실재로 기능한다고 주장하였다. 이미지가 실재를 대체하거나 왜곡함으로써 현실과 허구의 경계를 흐린다는 측면에서, 시뮬라크르의 작동 방식은 앞서 언급한 탈진실 시대의 특성과도 밀접하게 연결된다는 사실을 알 수 있다. 결국 원본보다 강력한 ‘가짜’ 현실에 대한 이야기이기 때문이다.

이렇듯 들뢰즈가 시뮬라크르를 창조와 차이의 긍정적 요소로 보았던 것에 반해, 보드리야르는 시뮬라크르가 실재를 왜곡하고 대체하여 발생하는 부정적인 결과에 더욱 주목하였다. 두 철학자의 시각은 시뮬라크르에 대한 긍정과 부정의 측면에서 반대된다고 볼 수 있지만, 연구자는 이 두 가지 시각이 양립할 수 있다고 생각하였다. 시뮬라크르가 현실을 잠식하고 왜곡하는 탈진실 시대에 대한 비판적 인지를 바탕으로, 다시 시뮬라크르적 예술을 통해 세상에 대한 새로운 의미를 창조할 수 있다고 보았기 때문이다.

과거의 레거시 미디어(Legacy Media)부터 현재의 디지털 미디어(Digital Media)에 이르기까지, 이미지는 언제나 현실을 구성하고 때로는 왜곡하는 강력한 도구로 기능 해왔다. 현대 사회에서 우리는 이러한 허구적 이미지의 홍수 속에서 진실을 찾고자 하는 역설적 상황에 놓여 있다. 이러한 시대 상황에서, 단순히 가짜의 위험성을 경계하는 것을 넘어서, 왜 거짓된 이미지가

우리에게 중요한 의미를 갖는지를 고찰해야 할 필요성이 대두된다. 허구는 우리에게 어떤 방식으로든 실재를 사유하게 만드는 기회가 되기 때문이다. 따라서 연구자는 현대 사회에서 시뮬라크르가 현실을 능가하는 초과실재로 존재함으로써 야기되는 정보 왜곡과 편향성 등의 문제에 대한 비판적 시각을 견지함과 동시에, 이러한 현상을 역이용한 이미지를 구성함으로써 문제의식을 시각예술로 가시화하는 데 중점을 두었다. 즉, 탈진실 시대에서 허구가 가지는 위장과 왜곡의 태도를 차용하여, 허구성이 초래하는 소통의 부재와 편견을 다시 허구를 이용해 드러내고자 하였다.

보드리야르가 제기한 바와 같이, 가짜는 단순히 실재를 모방하는 것이 아니라 실재를 능가하고 새로운 현실을 창조하는 힘을 가진다. 이러한 관점에서 허구는 현실과는 또 다른 차원의 세계를 탐구하는 열쇠가 될 수 있다. 우리의 가변적 현실은 저마다의 배경에 따라 해석의 여지가 다분하기에, 결국 어떠한 관점으로 바라보느냐가 중요하기 때문이다. 여기서 허구라는 열쇠를 이용하여 새로운 의미에 대한 고찰을 열어낼 수 있다. 연구자의 작품 안에서 허구는 부정적 대상이 아닌, 작품의 세계관을 풍부하게 만드는 장치로서 기능하는 것이다.

이러한 시각은 연구자의 2021년 작인, 아래 【작품 1】에서도 드러난다. 해당 작품은 허구라는 요소를 활용해 실제 장면을 재구성한 것이다. 이 당시의 작가노트에는 다음과 같은 내용이 기재되어 있다.

우뚝 솟은 건물 옥상에서 발견한 조형물은 초승달 모양이었다. 그 주변에는 비둘기 몇 마리가 자리하고 있었다. 이들에게 달은 이 조형물일까, 하늘의 달일까 궁금해졌다. 낮에는 빛을 내고 있지 않았지만 해가 지고 이 달이 빛나는 모습을 상상하게 되었다. 우리는 우리에게 더 와닿고 가까운 것을 진실이라 믿으며 살고 있는지도 모른다.



【작품 1】 <우리는 그렇게 진실 뒤에 모여서>, 145.5×89.4cm, 장지에 채색, 2021

위 내용과 같이, 연구자는 당시 마주했던 달 조형물과 그 옆을 날아다니는 비둘기를 보고 새의 시점으로 다시금 조형물을 바라보게 되었다. 만약 연구자가 새라면, 실제 밤하늘의 달보다도 훨씬 크고 밝게 바로 옆에서 빛나는 이 달을 달이 아니라고 의심하지 않을 수 없을 것 같았다. 조형물일 뿐인 ‘달’을 실제보다 더 진실에 가까운 ‘달’로 인식하게 되는 순간이었다.

이는 진짜 달을 모방한 시물라크르로서의 조형물이 실제의 달과 혼재되는 상황이라고 할 수 있다. 이렇듯 우리는 달 조형물 밑의 비둘기처럼 진짜와 모조의 경계를 항상 체험하고 있다. 이러한 시물라크르적 특성은 우리 삶 곳곳에서 드러나며 연구자는 이러한 모습을 작품을 통해 은유적으로 드러낸다.

연구자는 이와 같은 맥락에서 허구적 이미지의 특성을 적극 활용한다고 할 수 있다. 파블로 피카소는 한 인터뷰에서 “예술은 진실을 드러내는 거짓말이다.”¹⁴⁾라며 우리는 예술이 진실이 아니라는 것을 알고 있지만 예술이라는 거짓을 통해 진실을 이해할 수 있다고 하였다. 즉 연구자는 허구를 미술의 본질로 이해하는 것에서 더 나아가, 이를 작품 제작의 도구로까지 확대하여 사용하는 것이다. 작품 속에서 마주하는 허구와 실재의 구분이 모호한 상황은 의미에 대한 불확실성을 생성한다. 이를 통해 관람자는 작품 속 세계에 더욱 몰입하려는 욕구를 느끼게 되고, 그 결과 자의적이고 능동적인 해석을 하게 된다. 원본의 실재성의 배제가 허락된 세계에서 오히려 이미지 사이의 연관관계에 대해 더욱 자유롭게 상상할 수 있는 것이다. 이러한 방식은 시뮬라크르 시대에서 허구의 의미에 대한 새로운 시각을 제공하고 허구를 창조적 도구로서 바라보려는 시도이다.

2. 장면 연출과 공간 구성

작품 속 이미지와 그 이미지가 만들어내는 세계는 장면 구성 방법에 따라 전혀 다른 실재를 만들어내기도 한다. 일상에서 쉽게 접할 수 있는 이미지들도 다양한 연출을 통해 현실과 허구를 오가며 상상의 경계를 뒤섞는 존재가 될 수 있는 것이다. 이 과정에서 이미지의 가치가 더욱 강조된다.

존 버거(John Peter Berger, 1926~2017)는 “이미지 외에 어떤 과거의 유물이나 문서도, 다른 시대의 사람들이 살았던 세계에 대해 직접적으로 증언

14) 1923년 피카소는 마리우스 데 자야스(Marius de Zayas)라는 비평가와의 인터뷰를 진행했고 이 인터뷰는 The Arts에 ‘Picasso Speaks’ 라는 제목으로 출판되었다.

Pablo Ruiz Picasso, 『Picasso Speaks』, 『The Arts』, 뉴욕, 1923, pp.315-325; 재출간: Alfred Barr, 『피카소(Picasso)』, 뉴욕, 1946, pp. 270-271

https://projects.mcah.columbia.edu/arhumanities/websites/picmon/pdf/art_hum_reading_49.pdf

해 주지는 않는다. 이런 점에서 이미지는 문학보다 더 정확하고 풍부하다. 이렇게 이야기한다고 해서 미술의 표현적이고 상상적인 성격을 부정하고 단지 자료적으로만 보려는 것은 아니다. 작품의 상상적 차원이 풍부하면 할수록, 그것을 만든 예술가의 가시적 세계에 대한 경험을 공유할 수 있는 가능성은 더 커진다.”¹⁵⁾고 했다. 그의 주장에서 우리는 이미지의 고유한 힘을 확인 할 수 있다. 작품을 감상하는 데 있어서 이미지에 대한 해석은 필연적이며, 이 이미지 간의 조합이 익숙하지 않은 낯선 방식으로 이루어진다면 그 효과는 더욱 증폭된다. 이러한 맥락에서 이미지는 과거의 경험과 현실을 충실하게 재현하는 동시에 그 자체가 새로운 실재를 만들어내기도 한다. 연구자는 이미지의 힘을 더욱 극대화 하기 위한 방안으로 두 가지 접근 방식을 설정하여 연구를 진행하였다.

먼저, 허구적 장면 연출 방법을 통해 익숙한 일상적 요소를 이질적인 맥락으로 재배치하거나 변형함으로써, 현실과 비현실의 경계를 흐리고 관람자의 인식을 전환하도록 유도하는 방법에 대해 알아볼 것이다. 다음으로는 이미지의 중첩을 통한 다중적 공간 형성을 시도하여 현실과 상상, 과거와 현재 등을 넘나드는 동시적이고 복합적인 공간 구성법에 대해 살펴보고자 한다. 여러 층위의 이미지가 한 화면에 병치 되었을 때 생겨나는 효과를 통해 일상에서 간과했던 새로운 시각적 가능성과 해석의 여지를 발견할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

1) 허구적 장면 연출

허구란 우리에게 있어 늘 진실의 대척점에서 혼란만을 불러일으키는 부정

15) 존 버거, 『다른 방식으로 보기(Ways of Seeing)』, 최민 옮김, 열화당, 2012, p.12

적 존재로 낙인되어 왔다. 그러나 연구자는 작품 제작과 연구를 통해 예술 안에서 풍부함을 더해주는 허구의 모습을 발견할 수 있었다. 이에 따라 허구를 부각하는 장면 연출 방법을 탐구하기 시작하였다.

들어가기에 앞서, 작품에서 허구적 요소가 강조될 때 관람자의 인식에 어떠한 영향을 미치는지 그 효과와 방법에 대해 살펴보고자 한다. 이미지의 익숙함이 깨지고 낯섦이 부각 되는 순간, 일상에 대한 새로운 시각이 열리게 된다. 우리가 익히 알고 있는 현실이 더 이상 고정된 모습이 아님을 깨닫고 그 틈에서 일종의 인식 전환이 일어나는 것이다.

데페이즈망(Dépaysement)은 바로 이러한 인식의 전환을 일으키는 중요한 장치이다. 데페이즈망은 본래 ‘나라나 정든 고향을 떠나는 것’이라는 뜻으로, 어떤 것을 기존에 위치하던 곳에서 이질적인 장소로 분리하여 떼어놓음으로써 기이함을 불러일으키는 기법이다.¹⁶⁾ 초현실주의의 선구자였던 시인 로트레아몽(Le comte de Lautreamont, 1846~1870)은 자신의 시에서 ‘재봉틀과 박쥐 우산이 해부대 위에서 뜻하지 않게 만나듯이 아름다운’이라는 구절을 통해 데페이즈망에 대한 가장 적절한 표현을 한 바 있다. 즉 뜻하지 않은 장소에 낯익은 물체가 놓였을 때 일상적인 질서에 반하는 모습이 생겨나, 이를 보는 사람으로 하여금 심리적인 충격을 느끼게 할 수 있는 것이다. 이러한 특징을 바탕으로 초현실주의자들은 꿈속에서나 볼 법한 경이롭고 신비로 가득 찬 화면을 만들기 시작했다. 이러한 기법으로 완성된 작품들은 관람자의 무의식을 일깨우고 잠재된 세계를 해방 시킬 수 있었다.¹⁷⁾

즉, 데페이즈망을 통해 우리는 낯선 조합들 사이의 의미를 찾으려는 심리적 충동을 자연스럽게 느끼게 된다. 이러한 기법은 벨기에 초현실주의 화가 르네 마그리트(René Magritte, 1898-1967)의 작업에서 두드러진다.

16) 문지혜, 「데페이즈망(Dépaysement)’을 통해 본 회화의 시각적 아이러니(Irony)연구」, 『한국융합학회논문지』, 11(4), 2020, p.169

17) 세계미술용어사전, 월간미술, 1999

그는 <꿈의 열쇠> 연작 [도판 2] 에서 사실적으로 묘사된 이미지와 관련 없는 단어들을 함께 사용하였다. 창문처럼 나뉜 화면에는 달걀, 구두, 모자, 유리잔, 망치가 순서대로 그려져 있고, 그 아래에는 구두, 달, 모자, 눈, 망치, 사막이라는 서로 연관 없는 단어들 이 적혀 있다.

마그리트는 1929년 『초현실주의자 혁명』 잡지에 기고한 「말과 이미지(Les mots et les images)」에서 “대상과 그것이 나타내는 것 사이에는 아무 관련이 없다.” 고 언급한 바 있다.¹⁸⁾ 그러나 작가가 대상 사이에 아무 관련이 없다고 주장한들, 우리는 의미관계에 대해 끊임없이 유추하게 된다. 이미지와 언어 사이의 맥락을 계속해서 곱씹게 되는 것이다. 이러한 지점은 연구자의 작업 방식에서도 중요한 맥락이다. 아래 도판은 마그리트의 또 다른 작품 <붉은 모델Ⅲ> [도판 3] 이다. 이 작품을 통해 허구적 장면 연출이 이루어지는 과정을 설명하고자 한다.

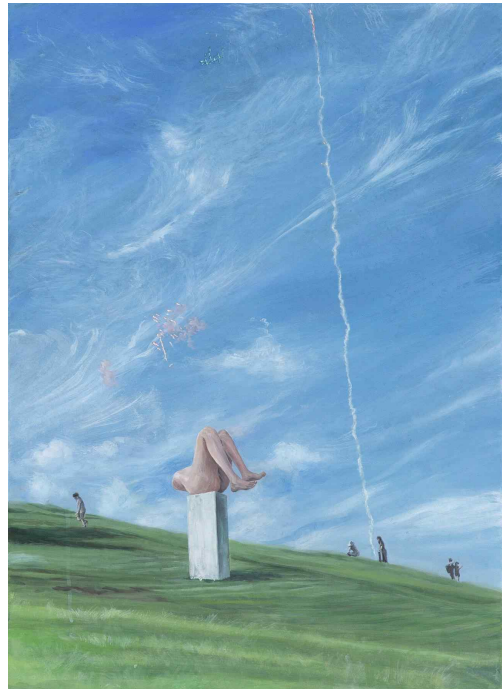


[도판 2] 르네 마그리트, <꿈의 열쇠>, 81×60cm, 캔버스에 유채, 1930, 개인소장

18) 고위공, 『문학과 미술의 만남 : 상호매체성의 미학』, 미술문화, 2004, p.205



〔도판 3〕 르네 마그리트, <붉은 모델 III>, 183×136cm, 캔버스에 유채, 1937, 개인 소장



【작품 2】 <Just A Normal Day>, 90.9×65.1cm, 장지에 채색, 2020

작품 속 구두는 위는 구두이지만 아래는 발가락인 기괴한 형상을 띠고 있다. 구두와 발가락은 모두 따로 존재할 때는 현실적인 이미지이다. 그러나 이 둘이 한 화면에 조합되었을 때 생겨나는 데페이즈망의 효과로 인해 비현실적이고 허구적인 장면이 탄생한다. 해당 작품과의 유사점은 연구자의 작품 <Just A Normal Day> 【작품 2】 에도 드러난다.

작품에는 평화로운 공원을 배경으로 우뚝 솟아있는 절단된 여성의 다리가 등장한다. 하얀 좌대 위에 올라간 하반신은 하나의 미술작품처럼 자연스럽게 일상에 녹아들어 더 이상 아무도 관심을 보이지 않는다. 그 위로 터지는 힘없는 폭죽은 밤이 아닌 청명한 낮 하늘에 터져 그 존재가 희미하고, 불꽃보다는 남겨진 연기의 존재감이 더욱 강한 모습이다. 연기마저 풍성하지 않

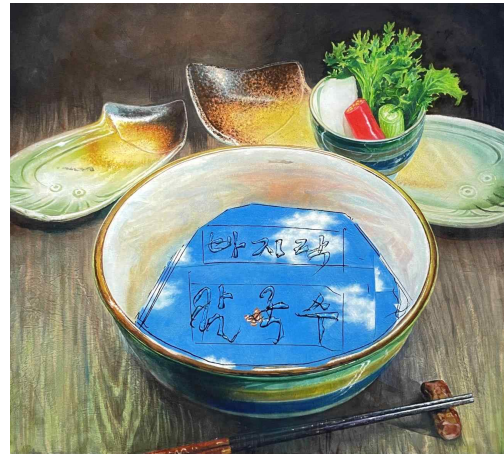
아 힘없이 바람 새는 소리를 떠올리게 한다.

이 하반신 조형물의 모티브가 된 것은 소위 ‘리얼돌(Real Doll)’이라 불리는 성인용품이다. 보편적인 리얼돌은 여성의 전신을 그대로 본 딴 모양이지만, 작품 속에 등장하는 것처럼 하반신 리얼돌, 발바닥에 성기 부분을 삽입한 페티시적 리얼돌까지 다양한 형태의 상품이 유통되고 있다. 연구자는 이렇게 전신부터 신체의 한 부분까지 조각 단위로 판매되는 리얼돌을 보며 자연스럽게 잘려 나간 나머지 부분을 상상하게 되었다. 의사소통과 정서적 교감을 담당하는 상반신은 마치 제거 되어도 된다는 의미처럼 다가온 것이다. 그러나 새파란 하늘과 너른 들판은 너무나 평화로워 이러한 이야기를 짐작하기 힘들다. 오히려 이러한 부분이 작품의 역설적인 모습을 더욱 강조한다고 할 수 있다.

이는 <붉은 모델Ⅲ> 속 고요하게 서있는 발가락 모양의 구두, 혹은 구두 모양 발가락의 모습과 시각적 유사성을 가진다. 작품의 배경 공간이 현실적이고, 소재 또한 일상적이나 그것들이 혼재되었을 때 생겨나는 이질감이 강조되고 있기 때문이다. 그러나 마그리트는 그의 작품 속 오브제의 의미에 대한 유추가 무의미하다고 하였다. 이러한 점에서 연구자의 태도와 차이 발생한다. 오늘날의 관람자는 이미 ‘해석의 자유’라는 관람방식에 익숙하다. 따라서 사물들이 무의미하거나 맥락 없이 존재하는 것처럼 보여도 계속해서 그 의미를 추측하고자 한다. 만약 해당 작품처럼 ‘리얼돌’이라는 단서만 포착하여도 여러 요소와의 종합적인 연결이 가능해지는 것이다. 즉, 연구자의 작품에서의 데페이즈망은 시각적 호기심을 위한 장치이며, 이후의 의미관계 유추에 대한 의도가 조금 더 직접적이라는 점에서 마그리트와의 창작 태도와는 약간의 간극이 있다. 그러나 허구적 장면 연출을 통해 작품을 구성한다는 점에서 유사성 역시 발견된다.



〔도판 4〕 르네 마그리트, <이미지의 배반>, 60×81cm, 캔버스에 유채, 1928-29, 로스앤젤레스 카운티 미술관



【작품 3】 <바지락도 락이다>, 60.6×72.7cm, 린넨에 혼합재료, 2023

【작품 3】은 연구자가 살던 동네에 있던 칼국수 집 시트지 광고판을 그린 것이다. 당시 살던 곳은 노인인구 비율이 높은 노후화 된 지역이었는데, 이러한 낡은 간판을 곳곳에서 발견할 수 있었다. 오래된 간판이나 광고 이미지는 세월의 흔적으로 인해 색이 바라고, 군데군데 칠이 벗겨지거나 뜯어져 나간 흔적이 종종 발견된다. 대부분 이를 보수하거나 그대로 놔두는데, 이 간판은 그 어느 것도 아닌 인상을 받았다. 그릇의 이미지로 보아 식당의 메뉴 안내용으로 제작된 이미지임을 알 수 있었지만, 칼국수가 들어 있어야 할 자리에 놓인 하늘 풍경이 여간 생경했기 때문이다. 게다가 글씨를 강조하기 위함인지, 글씨의 자리를 정하기 위해 그어놓은 것인지 알 수 없는 사각형의 테두리도 이해할 수 없었다. 그러나 이내 칼국수 집 주인의 의도치 않은 행위로 인해 생겨나는 낯선 효과에 집중하게 되었다. 마치 마그리트의 어법처럼 느껴진 것이다.

〔도판 4〕는 마그리트의 <이미지의 배반> 작품 이미지이다. 그의 수많은 파이프 시리즈 중 최초로 제작되었으며, 사실적으로 묘사된 파이프 그림 밑에 필기체로 ‘이것은 파이프가 아니다.’ 라는 말이 쓰여 있다. 분명 파이프를 그린 그림인데 파이프가 아니라고 지시하는 글이 상충하며 역설적인 작품이 된다. 이 지점에서 ‘이것은 파이프가 아니다’ 라는 문장의 세 가지 해석이 가능하다. 첫째로, “위의 그림은 파이프라는 단어가 아니다.”, 두 번째로는, “이 언표는 저 위에 그려진 그림으로서의 파이프가 아니다.”, 마지막으로, “파이프 그림과 단어가 포함된 이 화폭 전체는 담론과 이미지에 동시에 속해 있는 혼합적 요소로서의 파이프가 아니다.” 로 이해할 수 있다.¹⁹⁾ 또한, 앞서 다룬 시물라크르의 개념으로도 작품을 파악할 수 있다.

“이것은 전혀 파이프가 아니고, 텍스트를 흉내 낸 하나의 텍스트, 또는 그림을 흉내 낸 하나의 그림입니다. 그려진 파이프는 파이프의 시물라크르입니다.”²⁰⁾ 즉, 화면상에 존재하는 그림과 문자들이 계속해서 충돌하여 역설적인 관계를 끊임없이 형성하는 것이다. 시물라크르의 관점으로 바라본 그림 속 파이프는 실제 파이프가 아닌 ‘파이프’ 라는 개념에 대한 반복적인 이미지화일 뿐이다. 마그리트는 파이프 이미지를 사실적으로 재현함과 동시에 파이프를 부정하는 문장을 배치함으로써 실재와 재현 사이의 충돌을 지속적으로 형성하고 있다. 이 과정에서 관람자는 고정된 의미에서 벗어나 더욱 복잡한 해석을 시도하게 된다.

다시 연구자의 작품으로 돌아가 보면, 작품 속 언어의 등장이 마그리트의 <이미지의 배반>과의 가장 명료한 공통점이라고 할 수 있다. 마그리트의 작품에서는 파이프의 이미지가 전면에 드러나면서도, ‘이것은 파이프가 아니다’ 라는 문구가 그 이미지를 부정함으로써 관람자로 하여금 언어와 이미지 사이의 관계에 대한 복합적인 해석을 유도한다. 연구자의 작품 또한 ‘바지

19) 박정자, 앞의 책, p.63

20) 박정자, 위의 책, p.120

락 칼국수' 라는 글씨 아래 칼국수 대신 구름이 떠다니는 하늘이 유사한 낫
섭을 불러일으킨다. 연구자는 간판을 제작한 것이 아니라 발견하여 재현했
다는 점에서 차이가 있지만, 허구적 장면을 '연출' 한다는 점에서 공통점
이 있다고 하겠다.

연구자에게 중요한 지점은 작가의 시선, 즉 포착하는 행위이다. 만약 가게
주인이 의미 전달을 중요시하고, 보이는 것을 신경 쓰는 사람이었다면 칼국
수 이미지를 다시 프린트하거나, 차라리 구름 모양 시트지가 아닌 흰 배경
을 선택했을 것이다. 그러나 주인의 무심함이 오히려 비일상적인 이미지를
만들었고, 이는 연구자에게 포착되어 데페이즈망으로 읽혔다. 작가의 눈으로
우연히 마주한 장면을 화면에 똑같이 옮겨 놓음으로써 관람자에게 동일한
경험을 제공하는 것이다.

이는 간판을 만든 이의 무심한 행위가 작가의 시선이라는 매개와 재현 행
위를 통해 데페이즈망의 효과로 전환된 시뮬라크르적 순간이라 할 수 있다.
이에 따라 관람자는 연구자의 작품을 통해 작가의 허구적 재현인지, 현실에
존재하는 이미지인지를 계속해서 의심하는 과정에서 독창적 해석을 시도하
게 된다. 연구자는 이러한 허구적 장면 연출을 통해 우리가 사는 세계의 이
면에 놓인 비현실적이지만 실제로 벌어지는 일들, 혹은 너무나 일상적이어
서 지나치던 순간들에서 발견한 허구적 장면을 작품으로 공유하는 것이라고
할 수 있다.

2) 이미지의 중첩을 통한 다중적 공간 형성

연구자가 인식하는 세상은 다층적인 의미로 가득하여, 하나의 사진이나
장면에서도 그 안에 무수히 존재하는 가려진 경우의 수를 상상한다. 각 현

상의 이면에는 객관적 사실의 파악만으로는 놓치기 쉬운 이야기들이 숨어있고, 우리는 한 장면 안에서도 여러 이야기를 읽어낼 수 있다. 이러한 다면적 세계를 드러내기 위해 연구자는 시공간이 다른 이미지들을 하나의 작품 안에 중첩하여 표현하는 방법을 채택하였다.

그리하여 작품의 공간은 다중적 성격을 띠게 되며 서로 다른 장소, 시간, 혹은 차원이 한 화면에 혼재한다. 이러한 구성은 하나의 이미지를 넘어서 다양한 상황을 동시에 인식하도록 하며, 상상의 여지를 두어 상황의 해석에 대한 자율성을 보장한다. 즉, 현실과 비현실 또는 익숙함과 낯섬의 모호한 경계에서 이미지에 대한 추론을 이어가게 되는 것이다.

이러한 다중적 공간은 작품마다 그 위계가 다르게 나타난다. 화면 전반에 드러나는 주요 공간이 존재하는 작품이 있는 반면에, 일부 작품은 공간의 층위가 불분명하여 모든 시각적 정보가 동시다발적으로 인식되기도 한다. 그러나 공통적인 것은 이러한 장소들이 대부분 일상에서 경험할 수 있는 익숙한 장소를 포함한다는 것이다. 이러한 장소에 비현실적 요소나 상황을 결합함으로써, 평소 인지하지 못했던 일상의 허구성을 환기한다고 할 수 있다.

입체주의²¹⁾ 화가를 통해 제시된 중첩의 개념은 카메라의 등장과 포토샵과 같은 프로그램의 개발로 현재까지 많은 예술가들의 작업 방식으로 사용된다. 입체주의 화가들은 아인슈타인의 시공간 개념에서 착안하여 대상을 해체, 분석하고 그 대상을 다시 조형적 형태로 환원하였다. 이러한 시도로 인해 여러 시점이 한 번에 중첩되며 대상들이 동시에 압축되어 등장하였다.²²⁾ 사진 매체의 등장 이후에는 기술의 발달과 더불어 이러한 중첩의 경향성이 더욱 다양하고 복잡한 양상으로 나타나고 있다고 할 수 있다. 이

21) 입체주의(Cubism)는 20세기 초 프랑스에서 시작된 미술 운동으로, 사물의 여러 면을 동시에 보여줌으로써 새로운 시각적 경험을 창출하였다. 기존의 전통적 원근법과 사실적인 재현 방식을 벗어나 사물과 인물의 다양한 시점을 한 화면에 결합한다.

22) 유영은, 「중첩된 기억 이미지를 통한 상징적 표현 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2011, p.16

과정에서 대상 간의 통합이 자연스럽게 한 화면에 이루어짐으로써 일종의 오버랩 효과가 생겨나기도 한다. 오버랩의 사전적 의미는 하나의 화면이 끝나기 전에 다음 화면이 겹치면서 먼저 화면이 차차 사라지게 하는 기법으로, 주로 영상이나 사진 매체에서 자주 쓰이는 용어이다.²³⁾ 미술의 영역에서도 이러한 오버랩의 효과를 적용할 수 있다. 기존 이미지와 병합되는 이미지 사이의 의미적 상관관계가 부족해도 관람자들은 자연스러운 중첩 효과로 인해 그 사이의 맥락에 대해 상상하게 된다. 즉, 여러 장면을 시간성과 공간성의 구애 없이 한 화면에서 효과적으로 구현하는 방법이라고 할 수 있다.

이러한 지점에서 제임스 로젠퀴스트(James Rosenquist, 1933-2017)의 작품에 대해 간단히 살펴보고자 한다. 그는 1933년생 미국 출신 작가로, 생계를 위해 타임스퀘어를 비롯한 도시의 옥외 광고판을 그렸던 특이한 이력이 있다. 이러한 경험은 팝아트 운동의 발전과 더불어 로젠퀴스트가 일상의 상업적 이미지를 활용한 거대한 작품을 제작하는 것에 큰 영향을 끼쳤다. 그는 주로 자본주의 사회 속 미디어에서 발췌한 이미지들을 조합하여 소비주의와 정치적인 현실에 대한 시각을 드러냈다. 이러한 그의 관심사와 작품의 내용에서 연구자와의 공통점을 발견할 수 있었다. 연구자 역시 평소 관심을 두는 시트지 간판이나 그 외 일상적 이미지를 통해 현실에 대한 비판적 거리두기를 목표로 하기 때문이다.

특히 그의 초기 작업에는 광고 이미지가 다수 등장하였다. 광고 이미지의 의미 전달 전략은 은유와 환유를 함께 구사하여 대상 자체의 의미 외에도 여러 대상을 병치함으로써 새로운 의미와 뉘앙스를 만들어내는 데 중점을 둔다. 이러한 병치 방식은 단순한 의미 전달을 넘어서 화면 구성의 형식적인 전략으로도 활용되는 것이다. 플로리다로 이주한 1970년대 후반부터는

23) 영화용어로서는 앞의 장면이 서서히 사라져가는 데 겹쳐서 다음 장면을 서서히 나오게 하여 점차 완전히 다음 장면이 되게 하는 기법을 말한다. 촬영할 때에 필름을 뒤로 돌려감아서 만들기도 하나 오늘날에는 편집단계의 처리로써 하는 것이 보통이다.
두산백과 두피디아, <http://www.doopedia.co.kr>

자연물을 사용하여 화면을 분할하고 다양한 대상들이 화면에 등장하는 특징을 갖추게 되었다.²⁴⁾ 아래 [도판 5] 에서도 여러 이미지를 조합함으로써 대상들이 서로의 영역에 침투하고 비현실적 장면을 만들어내는 모습을 발견할 수 있다. 이러한 방식은 이미지의 중첩이라는 측면에서 연구자와의 공통점이라 할 수 있다.



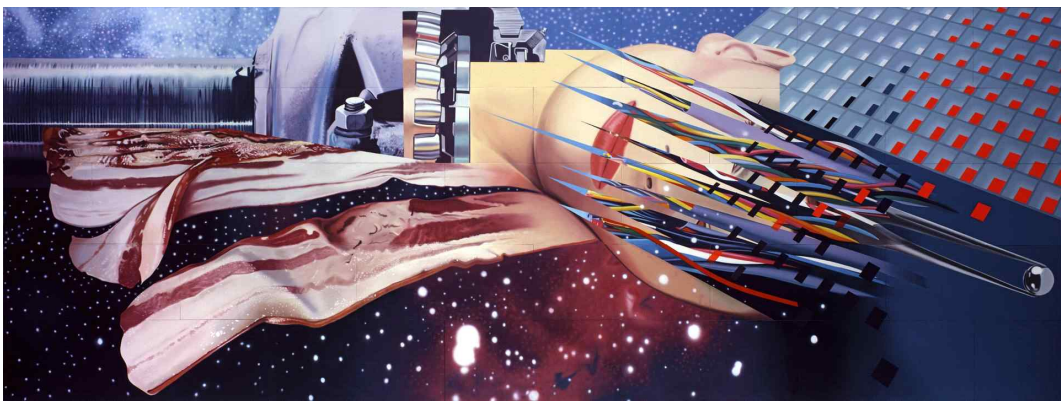
[도판 5] 제임스 로젠퀴스트, <Terrarium>, 206.4×373.4cm, 캔버스에 유채, 1977, 개인 소장

그는 여타 팝아티스트들과 달리 대중문화의 이미지를 그대로 차용하지 않고 자신만의 시각을 더해 과편화하여 재조합하는 방식을 취했다. 또한 1971년 겪은 자동차 사고 이후로 시간의 유한함과 우주를 주제로 한 작품을 다수 제작하기 시작하였다. 80세로 접어든 2010년대의 작품에서는 우리 존재가 우주의 일부임을 드러내는 탐구적 자세를 작품에서 엿볼 수 있다.²⁵⁾ 아래 [도판 6] 는 그가 1995년도에 제작한 작품으로, 우주적 이미지와 일상

24) 이입수, 「Exhibition 《제임스 로젠퀴스트: 유니버스》_우주시대 팝의 감수성과 회화를 혁신하는 방법」. 『월간미술』, 476, 2024, pp.148-153 참고

25) 박재용, 「좋은 비는 때를 알고 내린다: <제임스 로젠퀴스트: 유니버스>」, BE(ATTITUDE), <https://magazine.beattitude.kr/review/jamesrosenquist/> 참고, 접속일 : 2024.10.30

이미지의 결합이 두드러진다. 작품을 자세히 살펴보면 거대한 크기의 캔버스 전체를 수놓은 우주 공간에 클립이나 장치의 부품과 같은 기계적 이미지와 더불어, 베이컨과 여성의 얼굴이 이어지고 있다. 이처럼 그는 우주를 배경으로 한 시공간에 대한 철학과는 대조적으로, 가볍고 휘발되는 소비주의적 이미지를 동시에 보여줌으로써 기존의 팝아트 개념 이상의 의미를 개척하고자 한 것으로 보인다.



[도판 6] 제임스 로젠퀴스트, <별 도둑>, 520.7×1402.1cm, 캔버스에 유채, 1995, 쾰른 루드비히 박물관

연구자는 로젠퀴스트가 콜라주나 이미지를 오버랩하였던 초기 작품부터 후기의 우주 이미지를 통한 새로운 시지각의 발현 방식에서 연구자의 작품과의 유사성을 발견할 수 있었다. 연구자는 평소 불꽃, 별뿔별, 달, 눈과 같이 찰나의 순간을 비현실적인 광경으로 만드는 소재들에 관심을 두었다. 이러한 요소들은 모두 우리의 일상에서 흔히 접할 수 있지만 그 속성에 대해 문득 생각해 볼 때면 주변에서 접할 수 있는 가장 가깝고도 먼 존재라고 느꼈기 때문이다. 모두 우리 시야에 있지만 닿을 수 없는 공간에 존재하며, 일순간 현실의 풍경을 바꿔놓다가도 금세 사라져 버리는 것들이다. 특히 위

작품에 나타나는 배경은 모두 넓게 바라보았을 때 우주적 공간이라 할 수 있다.



【작품 4】 <The Milky Way Ride> 91×116.8cm, 비단에 채색, 2023

【작품 4】의 경우에는 연구자가 2022년에 독일 베를린의 레지던시에 머물렀을 당시 촬영했던 사진을 기반으로 장면을 재구성한 작품이다. 낮선 도시의 이국적인 건물과 깜깜한 밤하늘을 수놓은 별, 까만 차에 비친 일행의 모습 너머로 환하게 빛나는 가게의 불빛은 차 창문의 안과 밖으로 끝없이 이어지고 있는 듯했다. 이를 한 화면에 동시에 드러내기 위해 각 공간을 중첩하여 장면을 구성하였다. 차의 창문에 비치는 사람의 옆 모습, 그 뒤로 빛나는 상점의 조명, 상점 뒤 건물의 창문들은 실제로 마주한 공간이지만 그 사이를 가로지르는 별뿔별과 오로라의 이미지들은 모두 허구의 이미지이다. 작품을 대각으로 크게 구획하는 큰 별뿔별 이미지와 화면 전반에 녹아든 연녹색, 보랏빛 오로라의 물결로 인해 작품 전체를 허구적 공간처럼 인식하게 하는 것이다. 이러한 장치들 탓에 창문에 비친 건물의 네모난 창 역시 꾸며

낸 레이어처럼 보이고, 그 안의 파이프 관까지 총체적으로 얽혀 평범했던 일상적 공간이 우주적 공간으로 변모하는 과정을 그려내었다.



【작품 5】 <Starry snowy night>, 40×50cm, 광목에 채색, 2023

【작품 5】 역시 전체적으로 까만 밤하늘이 화면 전반의 배경을 이룬다. 하지만 자세히 들여다보면, 거세게 내리는 눈발 사이에 온갖 행성과 별, 별뿔별이 즐비하다. 우리가 현실에서 절대 마주할 수 없는 풍경인 셈이다. 또한 두 개의 달처럼 보이는 빛나는 원형의 물체는 사실 가로등의 불빛이다. 화면 좌측 하단에 위치한 초록빛의 시내버스를 발견하면 작품의 일상적 배경이 더욱 선명해진다. 그러나 관람자는 화면 정중앙에 자리한 빛나는 구체와 나머지 공간을 채우는 별과 같은 우주적 이미지 때문에, 매년 보는 눈발과 거리에서 마주하는 가로등 불빛을 떠올리지 못한다. 한 화면에 함께 공존하는 이미지들로 인해 연구자와 관람자의 동일한 경험이 시작되는 것이다. 함박눈이 내리는 밤하늘과 그 뒤의 가로등이 빛나는 평범한 공간과 광활한 우주 사이의 거리를 작품 안에서 과감하게 단축하여, 이미지의 중첩을 통한 효과를 극대화하고 비현실적인 이미지를 강조하고자 했다.

작품의 비교분석을 통해 로젠퀴스트와 연구자의 작품에서 나타난 중첩된 이미지를 통한 다중적 공간 형성 방법과 우주적 소재 등의 공통된 지점을 살펴보았다. 그는 우주를 통해 시간의 유한함, 인간의 존재, 물리학 이론을 발견하고 이를 회화의 방식으로 해석하려 했다. 반면 연구자는 우주 공간이 현실에 존재하면서도 닿을 수 없는 비현실적 공간이라고 인식하며, 이를 작품의 허구성을 강조하는 요소로써 사용하였다. 우주를 바라보는 시각에는 차이점이 있으나, 이미지의 중첩이라는 큰 골자에서 공통점을 찾을 수 있었다.

이미지는 중첩되는 과정에서 서로 영향을 주고받으며 다중적 공간을 형성하고 새로운 의미관계를 창출한다. 이러한 화면 속 여러 층위의 의미를 읽어내는 것은 끊임없는 상상과 해석의 즐거움을 선사할 수 있다. 연구자의 작업에서의 허구적 이미지는 일상적 공간과의 중첩으로 인해 더욱 낯선 장면으로 되살아나며, 나아가 현실을 다르게 인식해 보기를 제시하는 방식이다.

3. 작품설명

연구자가 2023년에 진행한 학위 청구전의 제목인 <거짓말은 아니에요>는 에피메니데스의 역설에서 착안하였다. 에피메니데스(Epimenides, B.C.6C)는 기원전 6세기 그리스의 크레타섬에 살던 시인이자 예언자이다. 그는 “모든 크레타 섬 사람들은 거짓말쟁이이다.”²⁶⁾라고 하였다. 이 문장을 다음과 같이 추론할 수 있다.

- (1) 에피메니데스는 “모든 크레타인은 거짓말쟁이” 라고 주장하였다.
- (2) 그의 주장이 맞다고 전제하면, 모든 크레타인은 거짓말쟁이이다.
- (3) 하지만 에피메니데스도 크레타인이다.
- (4) 따라서 에피메니데스는 거짓말쟁이이다.
- (5) 거짓말쟁이의 말은 거짓말이므로, 에피메니데스의 말은 거짓말이다.
- (6) 에피메니데스의 말이 거짓말이므로, 어떤 크레타인은 거짓말쟁이가 아니다.

위의 2번과 6번은 서로 모순된 내용으로서 무한순환논법이 된다.²⁷⁾ 이러한 방식으로 연구자의 제목을 다시 읽어보면, 거짓말은 아니라는 말이 단순히 거짓이 아님을 말하는 문장이 아니라는 것을 알 수 있다. 이 말은 표면적으로는 거짓말이 아니라는 선언처럼 보이지만, 곱씹어보면 다양한 방식으로 해석이 가능하다. 거짓 ‘말’은 아니지만 거짓 ‘행동’ 혹은 ‘태도’일 수 있고, 거짓도 진실도 아닌 모호한 상태를 뜻할 수도 있는 것이다. 이러한 모호함은 글자로 드러나는 것 이상의 의미를 탐구해야만 알 수 있다. 즉, 전시 전반에 걸쳐 작품과 함께 그 함의를 찾아보아야 하는 것이다. 관람자가

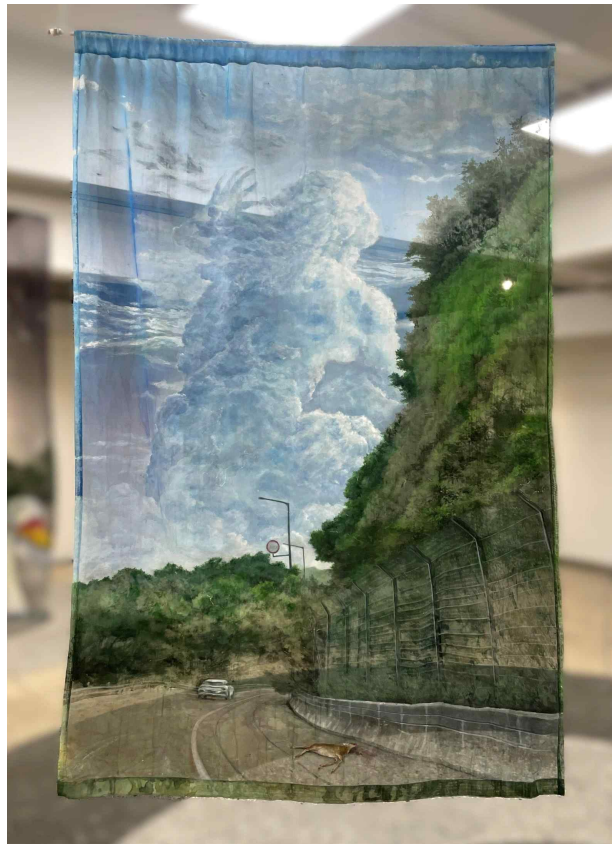
26) 거짓말쟁이의 역설, 철학사전, 중원문화, 2009

27) 엄정식, 「에피메니데스의 역설 (逆說)」, 『철학연구』, 19, 1984, pp.167-179 참고

단순히 표면적 메시지에 머무르지 않고, 그 이면의 이야기를 찾을 수 있도록 유도하고자 하는 의도가 담긴 제목이다. 이는 연구자의 삶과 작업 전반의 태도이기도 하다. 항상 밖에 놓인 또 다른 가능성에 대해 생각하는 태도를 지니려 하기 때문이다.

이제 연구자의 작품에 대한 개별 설명을 하고자 한다. 연구자는 평소 일상에서 마주하는 풍경이나 장면에서 일종의 비현실적인 감각을 종종 느낄 때가 있다. 그것은 때로 압도적으로 거대한 구름, 무작위로 배열된 거리의 패턴, 의도를 알 수 없는 사물들, 그 외 모든 형태로 다가온다. 이렇게 수집한 이미지들은 그대로 화면 안에 재현되거나, 변형과 재조합을 거쳐 새로운 허구적 장면으로 탄생한다.

【작품 6】의 하늘에는 신화 속 페르세포네의 형상을 한 구름이 떠 있고, 그 아래 고속도로에는 고라니 한 마리가 죽어있다. 연구자는 거대한 구름이 아득히 먼 곳에 있는 산보다도 더 가깝게 다가오는 듯한 웅장함을 느꼈고, 이는 신이 구름의 모습으로 나타나 세상을 압도하는 장면을 상상하게 했다. 이 장면을 바탕으로 구름을 신의 형상으로 변형해 표현하는 작품을 구상하게 되었고, 여러 신 중에서도 복합적이고 다층적인 이야기



【작품 6】 <구름이 걷히면>, 230×150cm, 커튼에 채색, 2023

를 가진 신을 선택하는 것이 적합하다고 판단하였다. 그 중, 저승과 식물의 여신인 ‘페르세포네’는 각각 죽음과 생명으로 치환되는 상충적 개념을 내포하고 있어 연구자의 작품 주제와도 맞닿는 부분이 있었다.

페르세포네는 제우스와 데메테르 사이에서 태어나, 저승의 신 하데스에게 납치를 당해 지하세계를 관장하게 된다. 딸을 잃은 데메테르의 상심으로 인해 지상의 곡식이 시들었고, 제우스의 중재로 페르세포네는 지상으로 돌아오게 된다. 그러나 저승의 음식을 먹은 대가로 매년 4개월은 저승에 머물러야 했고, 이로 인해 페르세포네가 지상에 있을 때는 땅이 풍요롭고, 지하로 돌아가면 식물들이 시드는 계절적 주기가 생겨났다고 한다. 지상에서는 풍요를, 지하에서는 죽음을 관장하는 페르세포네는 이처럼 생명과 죽음이 혼재된 다층적 상징을 지닌다.

이러한 이중성을 강조하고자, 실제 장면에는 존재하지 않던 죽은 고라니를 작품에 추가하여 페르세포네와의 상징적 연결고리를 마련하였다. 관람자는 신화적 존재인 페르세포네 형상의 구름과 대비되는 현실적인 고라니의 죽음을 지나가는 자동차를 단서로 삼아 로드킬로 인식하게 된다. 이는 관람자가 고라니를 허구적 요소에서 제외한 것에서 비롯되며, 비현실적인 형상과의 대비로 인해 고라니의 죽음은 더욱 사실적으로 받아들여진다. 즉, 허구와 실재가 교차하는 순간을 표현함으로써 우리의 인식과 감각이 의도된 장치에 의해 얼마나 쉽게 움직이는지를 은유적으로 드러내고자 하였다.

아래【작품 7】은 두 가지 실제 장면을 한 화면에 병치한 작품이다. 첫 번째는 한강 위에 오리배가 떠 있는 장면이며, 두 번째는 전쟁터에서 폭발하는 백린탄의 모습이다. 그러나 오리배와 불꽃의 조합은 한강의 불꽃축제 이미지를 떠올리게 만들어, 연출된 장면이라고 인지하기 어렵다. 연구자가 이 작품을 구상한 시기는 우크라이나와 러시아 간의 전쟁이 한창이었고, 소셜미디어에서는 한강의 불꽃축제와 우크라이나 상공에서 터지는 백린탄의

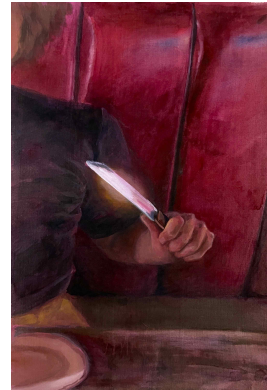
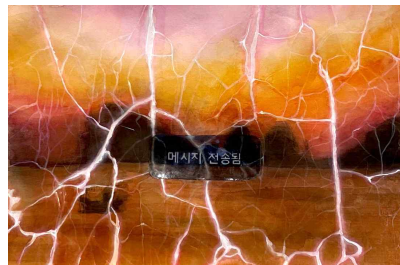
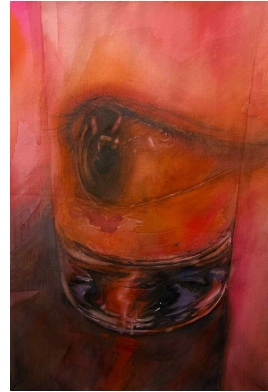
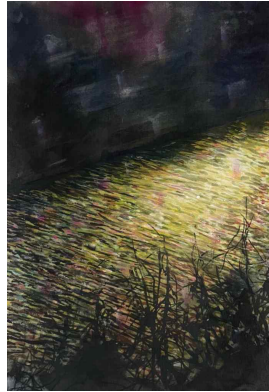
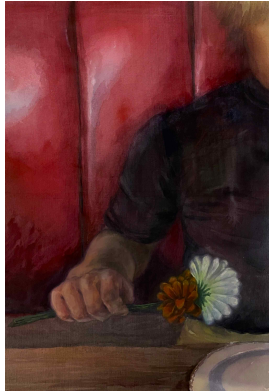
장면이 동시에 노출되었다. 시각적으로도 비슷한 두 불꽃이 각각 다른 곳에서, 다른 의미로 터지는 것을 휴대폰 화면으로 나란히 바라보는 상황이 역설적이라고 느껴졌고, 이를 작품으로 표현하게 되었다. 불꽃이 아닌 백린탄에 대한 정보를 간접적으로 제공하고자, 작품의 제목을 <Their names are Willy and Pete>라고 짓게 되었다. 백린탄의 영어 이름은 ‘White Phosphorus Shell’로, 이를 군사 용어로는 ‘Willy Pete’라고 부르기도 한다. 이 이름이 마치 오리배를 지칭하는 것처럼 보이게 의도하였다.



【작품 7】 <Their names are Willy and Pete>, 230×150cm, 커튼에 채색, 2023

이 두 작품 모두 일반적인 미술 재료로 쓰이는 비단이나 천이 아닌 기성 쉬폰 커튼을 사용해 일상성과의 연결을 도모했다. 또한 아크릴 물감을 사용한 부분은 불투명하게 드러나고, 배경과 같은 전체적인 부분은 수채 물감을 사용하여 투명성으로 작품의 분위기를 강조하였다. 작품을 전시할 때에는 커튼 특유의 반투명한 성질이 주변 풍경을 함께 포착하게 함으로써 현실과의 거리를 좁히고, 관람자가 이를 통해 작품과 현실을 동시에 인지하도록 하였다. 이는 연극의 ‘소격효과’²⁸⁾와 유사한 방식으로, 커튼 건너편의 실제 풍경이 계속해서 작품을 간

접하기 때문에 순간의 몰입이 깨지며 비판적 거리를 유지하게 된다. 이야기가 작품 안에서 끝나는 것이 아닌, 우리 실제 삶과 연결된 것임을 시각적으로 강조하고자 하였다.

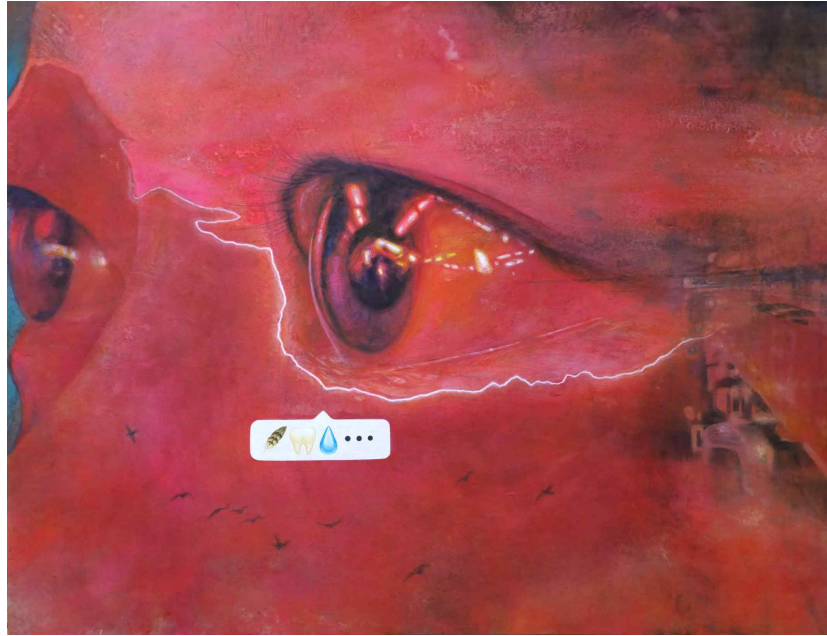


- 【작품 8】 <속일 것>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023
- 【작품 9】 <The Golden Hour>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023
- 【작품 10】 <준 속의 난>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023
- 【작품 11】 <세 개의 세계>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023
- 【작품 12】 <선전포고>, 24×35cm, 비단에 채색, 2023
- 【작품 13】 <막을 것>, 35×24cm, 비단에 채색, 2023

28) 현실의 친숙한 주변을 생소하게 보이게 함으로써 극중 등장인물과 관객과의 감정적 교류를 방지하고, 관객이 극적 사건에 대해 거리를 갖게 함으로써 지금껏 당연히 받아들이는 일을 비판적 사건으로 바라보게 하는 효과이다.
문학비평용어사전, 국학자료원, 2006

【작품 8~13】은 거짓말 연작으로, 총 6개의 작품으로 구성되어 있다. 전시 시에는 동일한 공간을 반으로 나눈 장면을 양 끝으로 배치하여 작품 간의 시각적 연관성을 수미상관 구조로 드러내고자 하였다. 또한, 실제 장면을 그대로 재현한 작품과 허구적 요소가 가미된 작품을 구분 하지 않고 함께 배치하여 그 경계를 모호하게 만들었다. 재료로는 전통 재료인 비단을 사용하였는데, 투명성을 살리며 장면을 중첩함으로써 각 장면의 레이어가 더욱 잘 드러날 수 있도록 하였다. 또한, 각 작품의 포인트가 되는 영역에는 유광 보조제를 사용하여 광택감과 입체감이 두드러지게 표현하였다. 연구자는 이처럼 전통 재료와 현대 재료의 혼합을 통해 화면에서 가장 적절한 표현법을 모색한다. 이러한 태도는 고착된 관념을 타파하고자 하는 평소 작업 주제와도 연결되어 있다고 할 수 있을 것이다.

그 중 【작품 12】를 살펴보면, 노을 진 바닷가에 번개가 내리치는 장면이 작품 전체를 이루고 있다. 그러나 실상은 오래된 시트지 간판이 갈라져 생긴 흰색 크랙이 이미지 전면을 뒤덮은 것을 그린 것이다. 연구자는 세월의 흔적이 만든 표면의 틈이 마치 연구자가 말하는 사고의 균열을 내는 행위와도 연관되는 듯한 인상을 받았다. 이러한 극적인 효과를 극대화하고자 “메시지 전송됨”이라는 휴대폰 화면의 텍스트를 화면 중앙에 배치하였다. 작품의 각 부분이 의미관계에 영향을 주고받음으로써 비현실적인 인상을 주도하도록 의도 하였다. 또한 해당 작품은 앞서 언급한 【작품 3】과 더불어 최근 시트지나 간판 이미지 수집의 계기가 되기도 하였다. 시트지 간판의 변색 되고 낡은 색감과 형상이 불러일으키는 노스탤지어(Nostalgia)는 분명 존재하는 공간마저 아득한 과거의 영역, 혹은 가상의 공간처럼 만들어 놓는다. 그러나 화면에 함께 등장하는 현대의 기호는 이를 다시 지금의 현실로 되돌리는 동시에 배경이 되는 풍경과의 연결고리를 생성한다.



【작품 14】 <SOS>, 112.1×145.5cm, 장지에 채색, 2024

위 【작품 14】의 경우, 위의 거짓말 시리즈 중 앞서 언급한 세 번째 작품인 【작품 10】의 눈 이미지와 다섯 번째 작품인 【작품 12】의 텍스트 상자를 재조합하여 발전시킨 작품이다. 크게 4개의 장면이 중첩되어 있는데, 화면 전체를 구성하는 인물의 얼굴과 눈꼬리 근처의 회전된 도로 이미지, 텍스트 상자 속 휴대폰 특수기호와 작품 하단의 새 무리들이 서로 겹쳐진다. 특히 앙상한 가로수의 가지들은 원래의 방향이 아닌 가로 방향으로 회전되어 눈의 실핏줄 같은 효과를 주는 반면, 그 아래 새 떼는 기존의 가로 방향대로 그려져 공간의 방향성을 교란하는 요소로 사용되었다. 작품 중앙의 흰색 선 역시 텍스트 상자와 비슷한 휴대폰 인터페이스 효과로, 이전 작품의 크랙과 같은 역할을 한다고 할 수 있다.

특히, 흰 선과 텍스트 상자 속 의미를 알 수 없는 조합의 이모지들은 작품 전체의 해석에 직간접적으로 영향을 미친다. 여러 장면이 중첩된 가운데

유일하게 기의(記意)를 지닌 듯한 이미지는 그 역할이 비대해져 관람자로 하여금 작품 전체의 의미를 관통하는 중요한 장치가 되는 것이다. 작품에 등장하는 상징적인 사물들은 관람자의 가치관과 심리적 상태에 따라 서로 다른 의미를 생성하며, 이는 관람자가 자신만의 이야기를 만들어내는 데에도 영향을 미칠 수 있다.²⁹⁾

이 과정에서 연구자의 의도와 상관없이 관람자 개인의 경험과 감상이 의미 해석에 관여하며 작품에는 매번 새로운 서사가 주어진다. 휴대폰의 특수 기호는 각각 깃털, 이빨, 물방울, 온점으로 구성되어 있는데, 이는 꿈 해몽과 같은 무의식의 영역에서 자주 등장하는 것들을 선택한 것이다. 따라서 작품의 전반적인 정서는 동일하게 유지하되, 저마다의 방식으로 이야기를 만들어내는 기회를 제공한다고 할 수 있다.



【작품 15】〈째깍〉, 42×131.5cm, 장지에 채색, 2024

【작품 15】 역시 위 작품들과 비슷한 방식으로 제작하였다. 주된 배경 이미지는 바다 풍경처럼 보이지만, 실제 바다가 아닌 시트지 간판이다. 화면에 흩어진 새 떼 역시 실제 새의 사진이 아니라, 새들이 고속도로나 고층

29) 로버트 S. 넬슨, 리처드 시프, [공] 위음, 『새로운 미술사를 위한 비평용어 31』, 신방훈 [외] 옮김, 아트북스, 2006, p.55

빌딩의 투명유리를 인지하지 못하고 부딪히는 사고를 방지하기 위해 고안된 충돌 방지 스티커이다. 가짜 바다와 가짜 새는 서로 얽혀 마치 그 공간에 원래부터 함께 존재한 듯 자연스럽게 어우러진다.

작품의 배경이 되는 바다 공간을 사실적으로 묘사하되, 실재와의 거리감을 유지하여 허구성을 드러내고자 하였다. 이를 위해 화면 중앙과 가장자리에는 시트지가 벗겨진 듯한 효과를 생략하지 않고 그대로 재현하였으며, 새의 형상은 드로잉 요소를 강조하여 표현하였다. 연구자는 이러한 특성을 이용하여 시뮬라크르적 성격을 지닌 두 이미지의 조합을 통해 친숙하고도 낯선 허구적 풍경을 창조하였다.

연구자는 학위 청구전에서 허구와 현실의 경계를 넘나드는 작품들을 교차 배치하였다. 관람자는 작품을 감상하며 처음에는 허구라고 생각했던 장면이 실제 현실임을 깨닫기도, 반대로 허구적 요소에서 제외했던 것들이 연출된 것이었음을 알아차리기도 한다. 이러한 과정은 연구자가 작품으로서 궁극적으로 말하고자 하는 중요한 지점이다. 우리의 고정된 인식이 깨지면서 태어나는 새로운 시각을 포착하고자 하는 것이다. 단순히 눈에 보이는 것에 의존하는 태도를 넘어, 각자의 주관에 따라 의심하고 재해석하는 능력의 필요성을 강조하고자 했다.

Ⅲ. 결론

본 논문은 연구자의 2023년도 학위 청구전과 그 과정에서의 작품 활동을 중심으로 기술되었다. 연구자는 이번 연구를 통해 일상 속 허구적 요소를 이용하여 장면을 구성하는 방법을 탐구하고, 이 과정에서 기존의 인식과 고정된 사고방식에서 벗어나 끊임없이 의심하는 태도를 회복하는 것을 목표로 하였다.

연구자는 유년 시절 경험한 일련의 사건들로 인해 인간의 다층적 면모와 복잡한 사회 구조에 주목하게 되었으며, 오늘날 소통의 부재가 이러한 복잡성을 제대로 인식하지 못하게 하며 단편적 시각과 편견의 고착화를 심화시킨다는 것을 깨닫게 되었다. 본론에서는 현대 사회에서 허구가 실재와 어떤 관계를 맺고 있는지를 분석하였다. 탈진실 시대의 특성과 정보 소비 방식이 인간의 사고방식과 소통에 미치는 영향을 살펴보고, 디지털 미디어와 알고리즘이 개인의 관점을 제한적으로 강화하여 편향성을 조장하는 현상을 확인할 수 있었다. 이 과정에서 허구의 창조적 가능성에 주목하게 되었으며, 허구가 실재를 재구성하는 도구로서 미술에서도 새로운 의미를 창출하고 있음을 알 수 있었다. 이를 시뮬라크르 개념과 연관 지어 서술하고, 연구자의 작품이 허구적 재현을 통해 현실을 어떻게 재구성하는지에 대해 설명하였다.

이를 바탕으로 작품에서 현실과 허구를 혼합하여 관람자의 인식 전환을 유도하는 장면 구성 방법에 대해 정리하였다. 르네 마그리트의 데페이즈망 기법을 분석하며 익숙한 물체를 이질적인 장소에 배치함으로써 관람자에게 새로운 해석의 여지를 제공하는 방식을 이해하게 되었고, 연구자의 작품과의 비교를 통해 시뮬라크르적 요소의 활용이라는 공통점을 발견할 수 있었다. 또한 제임스 로젠퀼스트의 작품을 분석하며 이미지의 중첩을 통한 다중

적 공간 형성 방법에 대해 알아보았으며, 연구자가 일상적 이미지들을 중첩하여 비현실적 공간으로 변모시키는 과정을 정리하였다. 이러한 선행작가의 작품과의 비교분석을 통해 현실과 상상의 경계에서 새로운 사고의 장을 열어가는 방식을 깨닫게 되었다.

마지막으로, 본 연구를 기반으로 연구자의 작품을 개별적으로 분석하는 시간을 가졌다. 연구자의 작품은 익숙한 일상 장면을 소재로 하지만 비현실적 요소를 부각하거나 추가하여 현실을 재구성하며, 이를 통해 일상적 장면이 변형과 왜곡을 거쳐 실제 세계와 유사하면서도 낯선 허구적 차원으로 확장된다. 이러한 시도를 통해, 작품은 실재와 허구의 경계를 모호하게 하며, 평범한 일상의 장면에 대한 재해석과 비현실적 상상의 공간을 동시에 탐구하는 장으로 기능할 수 있음을 확인하였다.

본 연구를 통해 연구자가 회화라는 매체를 통해 이루고자 하는 바도 확실히 정립할 수 있었다. 연구 과정에서 회화의 물질적 특성에 대해 깨닫게 된 것이다. 앞서 언급한 면대면 소통의 부재는 결국 실재하는 무언가와 조우가 어렵기 때문에 발생한다고 느꼈다. 그러나 작품으로서 관람자와 대면할 때는 소통과 감각적 체험이 가능해진다. 이는 디지털 미디어의 비물질적 경험에 익숙한 시대에서 오히려 대조적으로 유의미해질 수 있음을 알게 되었다.

시대가 급변하는 만큼 사람 사이의 거리는 벌어지고, 일방적인 판단이 만연해지고 있다. 연구자는 작품을 통해 허구의 가치를 드러내며, 이면에 숨겨진 이야기를 능동적으로 포착하고 고정된 인식을 넘어서 비판적 태도를 회복하는 것을 목표로 작업을 이어나갈 것이다. 더 나아가 연구자의 작품을 통해 관람자 역시 현실과 허구의 경계를 넘나들며 다층적 의미를 탐색하는 즐거움을 함께 느낄 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

사전

우리말 샘, 국립국어원, <https://opendict.korean.go.kr/main>

철학사전, 중원문화, 2009

문학비평용어사전, 국학자료원, 2006

세계미술용어사전, 월간미술, 1999

두산백과 두피디아, <http://www.doopedia.co.kr>

단행본

한스 로슬링, 올라 로슬링, 안나 로슬링 뢰른드 [공] 엮음, 『팩트풀니스』, 이창신 옮김, 김영사, 2019

리 매킨타이어, 『포스트투르스』, 김재경 옮김, 두리반, 2019

도스토예프스키, 『악령(중)』, 박혜경 옮김, 열린책들, 2020

미셸 에캄 드 몽테뉴, 「반증에 대하여」, 『인생에세이』, 손우성 옮김, 동서문화사, 2005

박정자, 『시물라크르의 시대』, 기과랑, 2019

존 버거, 『다른 방식으로 보기(Ways of Seeing)』, 최민 옮김, 열화당, 2012

고위공, 『문학과 미술의 만남 : 상호매체성의 미학』, 미술문화, 2004

루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 옮김, 미진사, 1995

로버트 S. 넬슨, 리처드 시프, [공] 엮음, 『새로운 미술사를 위한 비평용어 31』, 신방훈 [외] 옮김, 아트북스, 2006

학술논문

조진형, 김규정, 「소셜미디어에서 에코챔버에 의한 필터버블 현상 개선 방안 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 22(5), 2022

최광진, 「재현에서 이미지로 : 현대 미술비평의 탈재현 전략」, 『조형예술학연구』, 12, 2007

문지혜, 「데페이즈망(Dépaysement)’ 을 통해 본 회화의 시각적 아이러니 (Irony)연구」, 『한국융합학회논문지』, 11(4), 2020

엄정식, 「에피메니데스의 역설 (逆說)」, 『철학연구』, 19, 1984

학위논문

임나영, 「동시대 미술에 나타나는 파라픽션(Parafiction) 연구」, 이화여자대학교 일반대학원 석사학위논문, 2022

유영은, 「중첩된 기억 이미지를 통한 상징적 표현 연구」, 홍익대학교 일반대학원 석사학위논문, 2011

정기간행물

이임수, 「Exhibition 《제임스 로젠퀴스트: 유니버스》_우주시대 팝의 감수성과 회화를 혁신하는 방법」. 『월간미술』, 476, 2024

박재용, 「좋은 비는 때를 알고 내린다: «제임스 로젠퀴스트: 유니버스»」, BE(ATTITUDE), <https://magazine.beattitude.kr/review/jamesrosenquist>

참고사이트

Pablo Picasso “STATEMENT TO MARIUS DE ZAYAS,” 1923, https://projects.mcah.columbia.edu/arhumanities/websites/picmon/pdf/art_hum_reading_49.pdf

ABSTRACT

A Study on Scene Composition Through Everyday Fiction

- Focused on the Researcher' s Artworks -

Jo, Min ju
Dept. of Oriental Painting
Graduate School of
Sungshin University

This dissertation centers on the author' s master' s exhibition and the process of creating works that explore methods of constructing scenes using fictional elements embedded in daily life. The researcher, through personal experiences, focused on the multifaceted aspects of human nature and the complexity of social structures. However, it was observed that modern society tends to oversimplify these complexities, leading to biased perceptions. By analyzing the issues of information distortion in the post-truth era and the role of digital media in exacerbating biases, it was confirmed that fabrications, such as fake news, often surpass reality, expanding their influence. This raised the necessity to shift from viewing fiction purely as a negative force to recognizing its creative potential.

The main body of the research delves into the relationship between

reality and fiction, examining how characteristics of the post-truth era and patterns of information consumption influence human thought processes. The study explored how fiction operates not only in daily life but also in art, drawing connections with the concept of simulacra to discuss how fiction transcends reality to create new forms of existence.

The analysis further involved an examination of René Magritte's technique of *dépayement*, which blurs the boundaries between reality and unreality to create fictional scenes. This was compared to the researcher's works to highlight the use of simulacra. Additionally, the study explored James Rosenquist's techniques of image layering and overlap, and how the researcher utilizes these methods to transform everyday images into fictional spaces, generating new visual experiences.

The final section provided an analysis of the researcher's own works, illustrating how the composition of scenes blending reality and fiction encourages shifts in viewer perception. The researcher captures and recreates surreal elements within familiar settings, using image modification and reconstruction to build fictional scenes. This process transforms artworks into multi-layered spaces where reality and fiction coexist, facilitating a shared perspective between the researcher and the audience. Through these works, the study aimed to promote active engagement and critical thinking, challenging viewers to move beyond passive acceptance toward a more dynamic way of thinking.

This study illuminated the potential and significance of art as a means of reconstructing reality through fiction and emphasized the value of painting as a contrast to the immaterial experiences prevalent in the

digital era. The researcher aspires to continue creating art that enables both the artist and viewers, as well as members of society, to uncover the hidden facets of everyday life and broaden mutual understanding, fostering a new realm of interpretation.