

김 용 식 교수지도
석사학위 청구작품 연구논문

일상의 기억과 상상을 통한 이야기그림

-본인의 작품을 중심으로-

2005

성신여자대학교 조형대학원

조형예술학과 서양화전공

박 소 영

일상의 기억과 상상을 통한 이야기그림

-본인의 작품을 중심으로-

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2005년 5월

성신여자대학교 조형대학원

조형예술학과 서양화전공

박 소 영

인 준 서

박소영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 조형대학원

논문개요

본 논문은 2002년부터 2005년 사이에 제작된 본인의 작품들을 대상으로 하여 작품의 전개과정에 있어 표현하고자 했던 내용과 그 방법에 대해 분석한 것이다.

본인은 작품을 자신이 반영되는 매체로 여기고 일상에서 겪는 경험과 다양한 기억들을 재구성하여 작품화 하였다. 본인의 개인적이고 고백적인 경험들은 그날의 일들을 하나하나 기록하는 형식의 그림일기에 담고 있다.

이 때, 작품에 나타나는 이미지들은 본인의 삶을 반영하여 자아의 존재를 확인하게하고, 본인의 기억 저장소에 특별하게 저장되어진 기억들 중 하나를 극화시켜 이야기의 주제로 삼았다. 본인은 작품에서 소박하고 자연스러운 이미지를 보여 주기위해 정서적인 표현과 비형식적인 이미지를 통하여 이야기그림으로 나타내었다. 일상의 기억과 경험은 본인에게 자아의 내면과 함께 작품 발상의 근거를 제시하며, 보편적인 경험을 전제로 하여 대중과의 원활한 소통을 위한 매개체로 제작되었다.

이야기 구조를 만드는 요소로서 일러스트의 표현 방식에 대해 서술하였고, 극적인 효과를 나타내는 시·공간적 배경에 대해 연구하였다.

조형적인 측면으로는 작품의 대상들을 단순한 선으로 표현된 윤곽선과 형태의 왜곡으로 극화시킨 공간 연출, 공간이 배어나는 색으로 밀도 있는 분위기를 표현하기위해 옷감에 색면을 침투시키고 중첩시키는 과정에 대해 설명하였다.

본인은 구체적인 작품설명을 위하여 도판을 제시하였고, 내용적인 측면에서 이야기그림의 소재들이 선택되어지는 동기와 이를 부각시키기 위한 조형적 측면으로 이미지화되는 과정에 대해 보다 구체적으로 서술하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 이야기: 사건들	2
1) 자아 성찰로서의 그림일기	2
2) 기억 저장소에 의한 상황설정	6
3) 정서적인 표현과 비형식적인 이미지	9
2. 이야기의 구조	11
1) 서술적 표현의 이미지	11
2) 시·공간적 배경	15
3. 조형적 특성	17
4. 작품 분석	22
III. 결론	43

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 위장 놀이, 139×32cm, 천위에 아크릴, 2004	22
[작품 2] 울면서 매달리기, 180×160cm, 패널에 아크릴, 2003	25
[작품 3] 지루한 대화, 138×98cm, 가죽위에 아크릴, 2004	27
[작품 4] 이상한 소풍, 145×89.5cm, 천위에 아크릴, 2004	29
[작품 5] 소녀 사냥꾼, 166×90cm, 패널에 아크릴, 2004	31
[작품 6] 오리배를 타다가., 200×145cm, 천위에 아크릴, 2004	33
[작품 7] 낯선 사람, 160×132cm, 천위에 아크릴, 2005	35
[작품 8] 웨딩드레스, 52×39cm, 종이에 콘테, 2004	37
[작품 9] repeat., 160×132cm, 천위에 아크릴, 2005	39
[작품 10] 위장사건, 110×110cm, F.R.P, 2005	41

도판 목차

[도판 1] 프리다 칼로, 상처를 입은 사슴, 22.4×30cm 캔버스에 유채, 1946

[도판 2] 매지 길, 무제, 50.8×63.5cm, 종이에 잉크

[도판 3] 베노조 고졸리, 살로메의 춤과 세레 요한의 참수

[도판 4] 나라 요시토모, 두통, 1998

[도판 5] 구운몽도(부분), 숙종15년(1689)년경

I. 서 론

사람은 누구나 자신에 대해 많은 관심을 가지고 있으며, 자아를 확인하고 표현하려는 욕망을 가지고 있다. 자신만의 표현방식으로 자신의 생각과 감성을 구체화하는 작업은 자신의 존재를 확인하며, 자아성찰의 계기를 만들어 준다.

본인은 매일 매일 일기를 써내려가듯이 개인적이고 고백적인 일상의 기억과 경험을 상상과 조합해 이야기 구조를 가진 그림으로 그려내려 하였다. 작품에 등장하는 주인공은 본인이나 타인, 사물, 동물 모든 것이 될 수 있으며, 그 안에 ‘나’를 투영하여 본인이 일상에서 겪는 소외의 기억이나 집착, 엉뚱한 상상, 사물의 편린 등 다양한 것들에 관하여 표현하고자한다. 이러한 관심을 시각화하는 과정에서 본인은 자의식을 풍부하게 하기위해서 자신을 작품의 등장인물과 동일시하여 형상화하고 극화시켰다.

위와 같은 내용과 형식을 바탕으로 제작된 본인의 작품들을 본인의 정체성을 찾고자하는 과정으로서 본인이 어떠한 표현방식으로 일상을 바라보았으며, ‘나’의 모습을 어떻게 표현하고 전달하고 있는지를 보여주고자 한다.

본 논문의 첫 번째 장에서는 본인이 일상을 바라보는 태도나 그것이 작품의 소재가 되는 동기와 과정에 대해 연구하고, 두 번째 장에서는 이야기를 만드는 과정으로 서술적 표현의 이미지와 일러스트의 표현형식에 대해 검토해보고자 한다, 세 번째 장에서는 작품의 조형적 측면과 재료, 기법에서 표현되어지는 느낌을 살펴보고 네 번째 장에서는 작품의 내용적인 면을 서술하고자 한다.

본 논문에서 왜 사소한 개인의 일상이 작은 사건화가 되며 소재가 되는지, 또 그것을 이야기그림이라는 형식으로 본인의 작품이 어떻게 읽혀질 수 있으며, 이전의 서술적 회화와 구분되어지는 것은 무엇인지 가늠해보고자 한다.

II. 본 론

1. 이야기: 사건들

1) 자아성찰로서의 그림일기

일상¹⁾에서 기억되어진 수많은 이미지와 경험은 본인의 상상과 더해져 하나의 이야기로써 ‘나’에게 존재하고 있는 정신적인 압박과 답답함을 해소시킨다. 그것은 자아를 확인하는 과정의 경로이다. 삶에 관한 기억들은 늘 ‘반복’과 ‘모방’이 계속적으로 이루어지는 일상처럼 본인의 머리와 마음속에 가득 차여진다. 일상생활 속에서 모든 것들은 ‘나’의 삶과 연관되어 있다. ‘내’가 ‘삶의 연관’(Lebensbzuqe)속에 있기 때문에, 주위의 많은 사물이나 사람들은 자신에게 특정한 의미를 가지고 있으며 친숙하게 생각한다. 그리고 매우 다양한 활동들이 매일 매일 반복적으로 이루어지는 대단히 특수한 영역이기 때문에 그것의 매력을 느끼는 본인에게 작업의 밑바탕을 이루며 일상을 꼼꼼이 생각하게 하고 삶의 태도를 되짚어보며 설정하게 한다. 본인은 일상다반사 중에서 특히 기억에 남거나 붙잡고 싶은 생각들로 자신만의 소설을 써나가는 것과 같이 화면위에 그림을 그려나간다.

그림을 그리기 전에 본인은 무엇을 그릴 것인가 생각하는 과정에서 자신이

1) 일상적인 삶의 '일상'이란 무엇을 의미하는가? 한스페터 투른(H.P.Thurn)에 의하면 어원학적으로 볼 때 '일상'(Alltag)이란 개념은 그리스어 카테메란(catemeran)과 라틴어 코티디아누스(cotidianus)로부터 유래하는데, 그 뜻은 매일 반복적인 것을 의미한다고 한다. 이것은 한문의 日常(일상)과도 일맥상통하는 것이다. 日常이란 늘 되풀이되고 반복되는 하루하루란 뜻이다. 최승욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000, p.171

삶을 살아가면서 어떠한 경험과 고민을 하고 있는지 깊게 살펴본다. 그리고 기억을 더듬어 간다. 마치 마르셀 프루스트의 ‘잃어버린 시간을 찾아서’의 주인공 ‘나’(‘Je’)가 겪는 무의식의 기억에 의한 상기과정에서 과거와 현재를 오가며 기억을 찾아가는 것처럼 본인과 동일시하였다. 본인은 현재보다 과거의 기억에 집착하고 그 기억을 찾아 재구성하여 그림의 주제나 소재로 삼는다. 예를 들면, 일상에서 느낀 너무 슬프거나 아픈 기억을 끄집어내어 좀 더 극화시켜 작업 안에 놓이게 함으로써 스스로를 위로한다. [참고도판1]참조. 극화의 표현은 본인의 여성성에 분열적인 감정을 더해주고자 하였다. 여성성은 자신의 존재에 대한 태도를 표현해준다. 그러나 이는 자신을 끊임없이 주시하게하고, 늘 여성으로서의 이미지를 동반하게 하였다. 이것은 어릴 때부터 본인의 행동과 모습을 관찰하도록 가르침을 받았기 때문이다. 그래서 여성은 자신 내부에 감시하는 자와 감시받는 자의 두 존재를 지니고 있다. 이런 이중성이 여성의 특성으로 간주된다.²⁾

본인은 스스로 객관적인 ‘나’와 주관적인 ‘나’로 나누어서 분열적인 감정을 만들어낸다. 이것은 그림 안의 자아와 그림 밖의 자아를 둘로 나누어 서로를 위로하며 바라볼 수 있게 하기 때문이다. 한 화면 속에서 여러 개로 존재하는 주제들은 사람, 동물, 사물 등의 형상으로 나타나 기억의 구조를 이룬다. 화면안의 기억의 구조들을 “분위기를 만들기”도 하고 “분위기를 고조시키기”도 하여 본인이 그림을 바라보았을 때 또 다른 기억을 연상시켜 반복과 모방에 의해 재구성된다. 본인이 작업할 때 생각하는 일상의 기억은 외형적인 것 뿐만 아니라 심리적인 상태에서 오는 억압의 기억, 소외(Entfremdung)의 경험 등을 동

2) 존 버거, 「어떻게 볼 것인가」, 하태진 역. 현대미학사. 1995,

반한다. 그것은 과거의 상처를 기록하기위한 기억의 저장소로서 그림이라는 공간에 그 과거를 각색해서 저장하려는 본인의 의도를 담고 있다.

모든 사람들이 그렇듯이 본인은 다른 사람에게 일상 언어로 표현 할 수 없는 상처나 생각 또는 콤플렉스, 소소한 사건의 경험을 토로하고 싶은 욕망을 지니고 있다. 욕망의 성격은 긍정적이거나 부정적인 시선으로 드러나거나 때로는 냉소적으로 표현되기도 한다. 본인의 그림은 자신을 드러내기 때문에 일기와 같이 개인적이고 고백적 성격을 가지고 있다. 그것은 끊임없이 본인을 반성하고 관찰하며 생각하는 데에서 오는 자기애이다. 본인의 작업은 이러한 자기애와 자기생각 내성적인 자아를 표출하려는 것을 그날의 일들을 기록하듯이 하나하나 만들고 있다. 그것은 본인에 대한 끝이 없는 물음이고, 자아를 인식하는 계기를 만들어 준다.

일반적으로 그러한 경험과 시간들은 일기라는 행위를 통해서 글로서 기록되지만 본인은 그것을 이미지화된 그림 안에 담고 있다. 본인의 상상력이 그림 안에 개입되므로 기억을 뚜렷이 환기시킬 뿐 만 아니라 그 당시의 체험공간과 함께하기 때문이다. 본인이 이러한 일상적인 것에서 작업의 시작으로 삼는 것은, 자신을 주인공화 시켜 스스로를 비추는 자화상으로 바라봄으로써 자아를 확인하고 싶은 마음에서이다.

이와 같이 본인은 자신의 정서나 감정, 감각에 의해 생겨난 어떠한 작은 결정체를 가지고, 자신의 안식처를 만들어 상처를 치유하고 마음껏 생각의 자유를 누릴 수 있는 본인만의 공간을 만드는 것을 작업의 방법으로 삼고 있다. 때문에 본인은 수많은 일상적 소재들 가운데 특별히 잠재된 기억이나 장면 늘 생각되어지는 단어와 문장들을 나만의 저장장소에서 상상이라는 소스와 결합하여 ‘나’라는 주인공을 만들어 본인의 내면을 표현하는 의미체계로서 이야기그림을 통해 담담하게 서술해나간다.

이러한 점은 본인의 작품에서 크게 세 가지의 의미로 나타낸다.

첫째, 자신을 스스로 거울로 비추어보며 그 안의 극화된 ‘나’의 이미지를 지닌다. 즉 거울에서 비추어지는 또 다른 자신의 모습을 그림 안의 공간에 옮겨 놓아 마주서서 바라보며 본인의 심리상태나 외면을 검증하듯이 보여줌으로써 자기 확신이나 성찰의 기회를 만들게 하였다.

둘째, 본인의 작품의 주인공들은 자아의 이중성(Doppelänger)을 보여준다. 즉 작품안의 주인공들은 ‘다 자란 아이’ 또는 ‘덜 자란 어른’의 이미지를 내포하기 때문이다. 이것은 본인의 실재를 반영하고 있다. 항상 불만투성인 본인은 ‘덜 자란 어른’을 나타내고 있으며, 작품 안의 주인공 소녀는 ‘다 자란 아이’ 같은 본인의 이중적 성향을 대신하게 한다. 이는 작품안의 분열된 자신을 보여주는 것이고, 기존의 기억과 상상 그리고 이야기그림의 이미지를 연상시키는 상황에서 새롭게 구성되는 결과에서 비롯되는 것이다. 작품 안의 ‘나’와 작품 밖의 ‘나’는 이렇게 중첩되어지면서 이중적인 자아의 모습을 표현하였다.

셋째, 본인의 자아를 인식하는데 있어서 영원한 여자 어른아이라는 것을 항상 염두하며 작업을 한다. 자신뿐만 아니라 타인 또한 ‘영원한 어른 아이’ 라고 본인이 생각하는 이유는 이미 외적으로 다 커버리기는 하였으나 그 내면 깊은 곳에는 아이 같은 구석을 가지고 있다고 믿기 때문이다.

겉으로 성숙해 보이는 어른들도 어찌면 아이의 속내를 감추고 있는 미성숙한 어른의 내면을 지니고 있다는 것이다. 본인은 여자 어른아이로서 바라본 한 작가의 인생관과 다양한 일상, 여성들의 공통적 정서를 끌어내어 공감대를 만들고 있다. 그들과의 조용히 소통하는 통로를 만들기 위한 것이다. 본인의 경험과 체험, 상상은 다른 여성들도 비슷한 경험과 기억을 가지고 있으며 상상을 하는 것은 그들의 몫이고 즐거움이기 때문이다. 작품의 외형은 쉽고 친숙한 만화나 동화 같은 이미지로 표현하여 보는 이들이 공감 할 수 있는 내용과 소재로서 묘사하였다. 남성들보다는 본인은 물론 여성들이 공감하는 공간이며 상상할 수 있

는 그런 사적이 공간을 말한다. 여자 어른아이가 바라본 일상, 여성들의 공통된 정서, 지극히 사적인 것들에 대한 이야기들이 작업 안에서 중심 구조를 이루고 있기 때문이다.

위의 세 가지의 의미로 자신을 객관화 시키고 대상화시킨 이미지 속에서 자아를 다른 이들의 삶의 모양과 대어보기도 하고, 다른 이들의 삶의 모양을 본인의 작업 안에 넣어보기도 하며 서로를 이해하고 관찰하며, 자기 정체성을 찾아가는 계기를 마련하고자 했다. 즉 본인은 작품을 늘 가지고 있는 경험과 이야기를 넘어서 자기 다듬기의 과정으로써 본인의 자화상을 표현하고자 하였다.

2) 기억의 저장소에 의한 상황설정

우리가 생각이나 개념을 상징의 형태로 기억한다는 것은 어떤 생각이나 감정을 나타내기 위해서 다른 대상으로 사용한다는 것이다. 다른 한편으로 생각, 말, 이미지들을 표현하기 위해 임의적인 기호가 있다. 이는 구체적인 것을 의미하는 기하학적 추상이다. 아이콘은 그림이나 형상 같은 표현물을 일컫는다. 위와 같은 내용들은 본인의 작업에 대입되어진다.

옛 조상들은 머릿속에 담겨진 것들과 그들이 경험한 것, 그리고 환경을 통제해가며 그들이 어떻게 살아남았는지를 묘사했었다. 그것이 기록의 시작이었으며 상상의 시작이었다. 본인 또한 평소에 일상에서의 경험과 생각들에서 느껴지는 모든 것들을 그림이나 글로 기록하는데 기록을 하는 것은 본인이 작업을 하거나 인생을 살아가는데 중요한 의미가 된다. 본인의 개인적인 이야기나 삶의 태도를 그림에 반영할 때 특히 '나'에 관한 기록들은 본인의 관심사나 과거의 기억 등을 저장하여 작품에 주제나 소재를 이루는데 중요한 역할을 하기 때문이다. 본인은 일상에서 경험했던 것이나 보고 느낀 사건들을 모두 본인의 기억저장소에 저장한 후 그 중에서 필요한 이야기 꺼리들을 끄집어내어 편집

한다. 여기서의 ‘기억 저장소’란 본인의 머릿속에 기억되는 곳을 본인은 기억 저장소라고 지칭하였다. 기억된 이미지들은 마치 필름 한 컷 한 컷을 모아서 영화를 만들어 나가는 과정과 같다. 영화에 시나리오가 줄거리를 이루듯 본인은 작업의 시나리오를 써내려간다.

늘 반복되어지는 일상에서 자신이 항상 생각 되어지는 단어나 경험 잊혀 지지 않는 것들은 지루함을 덜어내기 위해서 다양한 변형을 이루고 새로운 이야기 거리들을 만들어낸다. 가끔씩 본인은 ‘내가 겪고 있는 상황이 연극이나 영화의 한 장면 같다는 느낌을 받곤 한다. 본인은 주인공이 되고 무대배경과 조화를 이루어 한 장면을 나타낸 것 이다. 예를 들어 사람들과 항상 하는 대화이지만 유독 지루하다고 느껴질 때에 그 이유를 곰곰이 생각하다 자연스럽게 작업과 연관지게 되고 그림의 화면 안으로 들어가 주인공이 되고 배경을 이루는 요소는 잔잔한 호숫가에서 지루함을 나타내는 낚시가 된다. ‘지루한 대화’라는 작업의 모티브는 이렇게 이루어지게 되었다.

사람은 누구나 살아가면서 자기만의 소설, 말하자면 모험의 연속과 조합을 품고 있다. 이러한 모험은 무한하지 않기에 때문에 연극장면의 목록 같은 어떤 목록을 작성해 볼 수 있을 것이다. 그러나 이러한 모험들보다 더 많이 변하는 것은 그것들의 어조이다. 다시 말해 사람들이 그 어조를 어떻게 만들어 내느냐에 달려있다. 소설에서 일어난 일과 무언가 유사한 일이 우리들의 각자에게도 일어난다. 사실 소설은 근본적으로 빈약한 것으로서 이 장르가 처음 생겨났을 때부터, 그리고 이것의 사회생활이 시작 됐을 때부터 정말 몇 가지 안 되는 이야기가 계속 되풀이되고 있다. 그러나 이 앙상한 뼈대위에서 얼마나 풍부한 변형이 이루어지고, 얼마나 다양한 유형과 신화, 분위기와 어조가 만들어지는지! 우리도 빈약한 모험 안에서 크고 작은 변화와 권한을 이용해 우리의 신화와 양식을 창조한다. 마찬가지로 예술가도 색다른 모험이라곤 찾아볼 수 없는 그의 소설을 계속해서 써나간다. 그러니 경찰서의 서류나 사진을 찢막한 설명으로 축소된 그의 소설은 도대체 얼마나 간소한 사건들만 나열되어 있겠는가!³⁾

3) 앙리 포시용, 「형태의 삶」, 강영주 역. 학교재, 2001, p.106

위의 글에서 앙리 포시용이 말하듯이 본인의 그림에는 간소한 사건들이 나열되어 있다. 본인의 기억저장소에는 여러 가지의 방이 있는데, 예를 들자면 여행이라는 방에는 외국여행에서 느꼈던 이방인의 이미지와 낯선 타지에서의 불안함이 있다. 기억저장소에서의 불안함은 본인을 초초하고 두렵게 만들지만, 그 기억을 그림의 화면위로 옮겨지는 과정에서 본인은 그 불안함을 잊어버리고 불안함의 이미지만을 극화시켜 화면 안에 표현한다. 화면안의 이미지는 상상과 조합되어 시간적, 공간적 거리를 두고 객관적인 시각에서 자아를 인식시켜준다. 기억 저장소에는 문학이나 영화, 노래 가사에서 보고들은 내용이나 주제, 제목들이 기억 속에 잠재되어 몽상을 하게하고 작업의 모티브를 형성시켜 주는데, 이러한 문학과 영화들은 자신과 동일화시키고 주제의 범위를 본인과 주변 것들로 좁혀 상상의 근거를 이루게 된다.

회화에서 마음의 활동은 상상된 추론과 추측으로부터 시작되어진다. 상상한다는 것은 실제감각으로는 존재하지 않는 어떤 것들을 머릿속에서 이미지로 형성해 내는 것이다. 그래서 창작은 내적인 현실과 외적인 현실의 결합을 의미한다. 그러나 바슐라르는 상상력이란 오히려 지각 작용에 의해 받아들여지게 된 이미지들을 변형시키는 능력이며, 무엇보다도 애초의 이미지로부터 우리를 해방시키고, 이미지들을 변화시키는 능력이라고 한다. 어떤 지각에 대한 추억, 친숙한 기억, 혹은 색채와 형태에 대한 습관 등이 아니라, 상상의 영역 이라는 단어로써 그 존재의 범위가 얼마나 넓은가를 의미하고 문학적 상상력과 견주어 볼 때, 상상력은 인간의 실존 그자체로 개념이 확장된다.⁴⁾ 즉, 그는 인간 정신의 가장 깊은 심층을 지배하고 있는 원형이 상상력의 독자적인 작용을 가능하게 한다고 말했다. 이것은 현실도피와 이상실현이란 무의식에서 출발하지만 의도적이고 의식적인 개어있는 상태에서 이루어지는 창조적 상상력과 몽상을 통해 이해해야 한다는 것이다.

4) 가스통 바슐라르, 「공기와 꿈」, 정영란 역, 이학사, 2000, p. 19-20

본인은 잠재된 기억들을 현실 안으로 끌어내 이성을 가진 상상력을 대입시켜 작가가 임의로 만들어낸 그림이라는 이미지를 만들어낸다. 말로 설명하기 힘든 이야기나 생각들을 스스로 만들어낸 상상력을 통하여 기억을 재구성해 내면의 심리와 내용을 공감하는 소수에 의해 ‘나’를 인식하고 자아를 대변한다.

3) 정서적인 표현과 비형식적인 이미지

다른 사람들에게 자신을 자연스럽게 드러내 보일 수 있다는 것은 많은 용기와 솔직함을 요구한다. 본인은 개인적이고 사소한 일상을 가장 자연스럽게 소박한 이미지로 타인에게 ‘나’를 보여주고자 하였다.

소박한 이미지의 표현은 정서적으로 자신만의 세계를 영유하려는 개인주의에서 그 기원을 찾을 수 있는데 정교하고 세련된 기법은 아니지만 마음에서 우러나오는 미술을 지향하고 이는 원시미술이나 아동화, 민화 또는 소위 아웃사이더 미술에서 그 예를 찾을 수 있다. [참고도판2]참조. 원시미술과 어린이 미술 또는 정서적으로 안정되지 않은 소위 아웃사이더들의 그림은 실물을 잘 묘사하고 재현하는데 의의를 두기 보다는 치밀한 계획이나 습작의 과정 없이 그때마다의 상황과 기분에 의해 본능을 기초로 하여 일어나는 온갖 감정을 마음가는 데로 즉, 비형식적인 이미지로 나타나게 되고 화면안의 주제들은 일일이 상황을 설명해 주는 듯한 요소를 지니고 있다. 본인의 그림에서 비형식적 이미지는 실제의 삶에서 보다 상상력을 더 발휘하게 하는데, 이는 이미지의 심각성을 벗어나게 하고 보다, 쉬운 이미지에서 사람들은 편하게 느껴지게 되고 작품과의 소통을 원활하게하며 생각을 자유롭게 할 수 있게 하기 때문이다. 정서적인 표현은 본인의 어린 시절부터 내재되어온 과거의 기억이나 꿈을 작업화 했을 때 자연스럽게 묻어난다. 이는 프로이트의 정신분석학과 연관 지어볼 때 꿈의 잠재의식을 명시적 내용으로 변형시키는 것은 꿈의 작업이라고 한 것과 같

다.5) 본인의 작업 안에서 잠재된 기억과 꿈은 비형식적인 이미지로 형상화되고 단순화된 만화이미지로 나타난다. 이것은 무의식적인 능력의 힘을 필요로 하기도 하는데 자신이 스스로 어떤 생각이 떠오르는 순간에 모든 필요한 기록들을 그림이나 글로 표현하고 그 분위기와 형식은 본인의 정서와 매우 흡사한 방식으로 표출된다. 이것은 즉, 본인의 작업에 영감을 주는 중요한 이미지를 만든다.

5) 요슈타인 가아더, 「소피의 세계」, 장영은 역, 현암사, 1994, p.640

2. 이야기의 구조

1) 서술적 표현 이미지

(1) 회화에서의 서술적 표현

서술적 회화(narrative art)또는 이야기 미술(story art)이라고도 하는 이 개념은 원래 매우 주관적인 방법으로 사건과 역사를 설명해가는 것을 의미한다.

그리고 이런 사건들은 이미 일어났거나 앞으로 생길 어떤 일을 암시하는 단 하나의 이미지로 압축되어 표현될 수도 있다. 회화에서 서술적 표현은 일반적인 것이었다. 이는 서사적 구조라고도 하는데, 서사적 구조에는 최소한의 묘사가 포함 되어져있다.

회화에서의 예를 들어보면, 베노조 고졸리의 「살로메의 춤과 세례 요한의 참수」에서 그 단순형식에 있어서 왼쪽에서 오른쪽으로 가는, 연쇄를 지닌 사건들을 보여준다. 그러나 그 순서는 다를 수도 있다. 고졸리의 그림에 있어서, 살로메는 그림의 오른쪽에서 헤롯을 위해 춤을 추며, 요한의 목을 치려고 칼을 잡고 있는 병사의 그림인 나중 사건이 왼쪽에 자리 잡고 있다. 마지막 사건인 살로메가 그녀의 어머니에게 머리를 바치는 장면은 중앙에 위치하고 있는 것이다. [참고도판3]참조. 이런 재현은 어떤 중요한 장면을 설명하려는 것이다. 그러나 본인은 이런 서사적인 것을 서술하려는 것이 아니라, 본인의 개인적이고, 소소한 사건들을 극화시켜서 나란히 늘어놓아 이야기형식의 그림의 분위기를 연상하게 하였다. 일상 안에서의 경험되어지는 시간과 공간은 자신이나 보는 이들에게 친근감을 주고 다양한 에피소드를 엮어내기 때문이다.

본인에게 있어서 그림은 타인과 의사소통을 가능케 하는 매개체이다. 한 화면 안에 형상을 그려냄으로써 무엇인가를 토로하고 싶었다. 이렇듯이 본인의 그림은 무엇인가를 말하려는 서술적 회화의 성격을 지닌다. 화면에 여러 장면을 순차적으로 나열해 놓음으로써 이야기를 전달하거나 이야기의 가장 중요한 장면을 그려냄으로써 이야기의 주제를 내포한다. 롤랑 바르트가 ‘이야기récit 라는

명제 아래 집합시켜 놓은 것들, ‘이야기되어진 모든 것’들은 본인의 작업에 대한 아이디어를 보여준다. 문학과 미술, 그리고 영화까지, 이 넓은 범위의 예술 장르들을 통시적으로 매체 구분의 필요 없이 ‘이야기’라는 단어로 포괄되어지고, 구상, 서술, 담론의 문제는 그 다음에 오는 것이다.

(문학작품에는)메세지의 전체로부터 독립될 수 있는 구조를 지닌, 자율적인 의미의 층인 [récit]가 존재한다. 그래서 어떠한 종류의 서사적 메시지라도, 그것이 사용하는 표현의 과정과는 상관없이 똑같은 방법으로 같은 수준을 표현한다. 이야기는 그것을 전달하는 기술로부터 독립적이다. 그것은 그 본질적인 특성들을 상실하지 않은 채 한 매체로부터 다른 매체로 번역될 수 있다.⁶⁾

한 이야기의 사건들은 전통적으로 ‘플롯’이라고 불리우는 하나의 배열을 구성한다고 일컬어진다. 아리스토텔레스는 플롯[mythod]을 작은 사건들의 배치라고 정의했다. 한 그림이야기 속의 사건들은 묘사의 방식으로 인해 플롯으로 전환된다. 본인의 그림 안에서도 작은 사건들이 병렬구조로 배치되어있다. 어떠한 작은 사건들은 계획에 의한 구도로 화면 안에 배치되는 것이 아니라 그때의 이미지를 바로바로 만들기도 한다. 이러한 병렬구조는 아동화나 이집트 벽화에서 공통점을 찾아 볼 수 있는데 이집트 벽화에서는 화면의 구도가 일률적으로 수직과 수평의 구도를 이루기도 한다. 또한 원근법이 없이 주제들의 크기가 제 각각 이기도 하다. 아동화에서는 배경의 설정이나 초점이 있는 공간의 암시가 드러나지 않고 시선과 초점이 여기저기 분산되기도 한다. 이와 같은 점들은 본인의 작업에서 화면이 어떤 주제를 중심으로 한 공간을 표현하는 것이 아니므로, 시선은 화면 여기저기로 분산된다, 등장요소들은 서로 다른 공간을 가지고 있겠지만 한 화면 안에서 나란히 또는 여기저기 빈 곳을 채워가면서 자리 잡게 된다.

이렇게 본인의 그림들은 화면 안에 배치되어 주제들의 동작이나 바라보는 시

6) 시모어 채트먼, 「영화와 소설의 서사구조」, 김경수 역, 민음사, 1990, p.22

선, 표정 등에서 어떤 작은 사건을 엿 볼 수 있게 한다. 그래서 본인의 그림들은 그림책이나 소설, 애니메이션, 영화 등의 다른 매체로 옮겨질 수 있다.

본인의 작업 역시 각각의 작업에서 ‘이야기’를 볼 수 있다. 글을 설명해주는 자신을 이야기의 주인공화 시켜 인물, 동물, 사물, 가면, 여행의 이미지 등의 소재들에서 문학과 사건의 경험을 바탕으로 상상력을 더해 재구성된 이야기들을 발견할 수 있다. 이 소재들은 조형을 통해 화면속의 이야기의 형상화를 만든다. 형식적인 측면에서는 글을 설명해주는 삽화나 가벼운 드로잉의 성격을 가지고 있다. 드로잉을 할 때는 공간 안에서 연출을 고려하지 않으며, 생각이 떠오르는 대로, 손이 움직이는 대로 이미지를 만든다. 그리고 이미지들이 공간을 점유하는 과정에서는 ‘낙서적’인 특성을 나타내는데, 즉흥적으로 이미지를 배치하고 형상을 그려놓고 지우고, 다시 덧칠하며, 그 위에 글을 적기도 한다.

그러졌던 이미지들은 시작 했을 때의 의미를 잃어버려 그림을 바라볼 때 연상 작용을 일으키고, 모호한 분위기를 연출하였다. 우연성이 내재된 연출로 만들어진 회화공간은 상징적인 분위기의 소재들과 설명적인 이야기체의 느낌으로 인하여 마치 글을 설명하기위한 삽화를 연상시킨다. 한 이야기를 구성하는 장면들은 일러스트의 장면이 정해지는 것과 비슷한 방식으로 선택되었다. 그림책이나 잡지의 글, 단어 등의 텍스트의 내용에 해당하는 중요한 장면을 그리듯이 본인은 기억해 두었던 단어나 문장들을 떠올려 그림을 그리게 된다. 어떤 경우에는 그림 안에 단어나 문장이 들어가 직접적으로 그림과 연관되어 일러스트적인 요인을 보여주기도 한다. 본인의 그림은 글에 대한 설명을 하기위해 그림이 들어가는 것이 아니고 그림을 보조해주기 위해서 글을 집어넣는 것이다.

본인은 독립된 작품 외의 단편적인 ‘이야기그림’으로써 작품의 형식을 이루고 있다. 본인의 그림이 삽화의 목적성을 지니고 있는 것은 아니지만, 작품에서는유적으로 읽혀지기 보다는 설명적으로 읽혀지는 이미지들에 의해 그림으로

이루어진 이야기를 보는 것 같은 느낌을 전해주고 하였다,

(2) 일러스트적인 표현형식

복제기술의 등장과 산업사회의 도래 등의 이유로 그림은 창조적 예술행위로 활동과정에서 사진술과 복제양식, 그리고 과학문명을 도입하게 되는데, 이는 곧 미술의 대량생산과 대량소비를 가능케 하였다. 이러한 산업화된 사회에 커뮤니케이션을 가능케 해 주는 새로운 ‘소통언어’로 일러스트레이션이 등장하게 된다. 일러스트레이션은 이미지와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통해 그 본질적 의미를 발견하는 이미지의 총체적 작업으로써, 단순히 언어로 묘사된 것을 그림으로 옮겨 놓는 것에 불과하다는 의미가 아니라, 하나의 기호에 또 다른 기호를 옮겨 놓음으로써 의미를 확장시키는 것을 말한다. 일러스트에서 상징(symbol), 기호(sign)는 본인이 그림의 내용을 정리하고 해석하는데 재미를 더해 주는 요소로서 이는 잡지의 사진이나 신문의 글, 등을 이용한 플라주로 표현되어 그림의 설명을 위한 장치를 이루게 하였다.

또한, 일러스트레이션의 많은 요소 중 출판물에서 ‘비규격 일러스트’라고 일컬어지는 만화 이미지는 그 표현과 사회적 소통에 유용하게 활용되고, 이것은 크게 비판적 이미지, 풍자이며, 회화 이미지, 동화이미지로 구분되어지는데, 특히, ‘동화 이미지’는 본인의 작업과 연관을 이룬다.[참고도판4]참조. 동화란 어린이를 위한 그림책이다. 그러나 본인의 그림은 표현형식에서는 만화나 동화의 이미지를 차용하고 있으나 어른들이 공감 할 수 있는 내용을 담고, 동화이미지라는 소통하기 쉬운 그림과 글이라는 조형어법을 통해 시각적인 여유와 내재되어진 언어를 끌어내어 어린이나 어른 모두에게 환상과 상상, 몽상을 느끼게 하고, 일러스트적인 표현방식으로 본인의 작품과 대중과의 소통을 용이하게 활용하였다.

2) 시· 공간적 배경

작품을 이루는 이야기 사건의 차원이 시간이라면 이야기 존재의 차원은 공간이다. 본인의 작품에 있어서, 드러나게 표현된 이야기 공간은 화면위에 실제로 드러나 보이는 세계의 부분이다. 암시되는 모든 것은 화면 안의 주인공이나 사물 등의 이미지만으로 상황과 작가의 의도를 추론 할 수 있게 된다. 이야기의 시간이 사건들을 포함하듯이 이야기의 공간은 존재하는 것들을 포함한다. 사건은 공간에서 일어나긴 하지만, 공간적인 것은 아니다. 그것은 공간적인 것에 의해 수행되고 혹은 공간적인 것에 영향을 받는 것들인 것이다. 7)

본인이 공간구성을 하는 방법은 원근법을 무시하고 평면화 해서 그린 것에서 민화와 공통점을 찾아볼 수 있는데, 이는 시점을 다양하고 자유롭게 전개한 것이다. 물체와 대상을 표현하기위해 화면에 전면을 동시에 배치해 놓은 것이 그것이다. 때문에 본인의 그림에서 인물이나 사물들은 시점의 측면에서 볼 때 일반적인 형태로 묘사되어진다.[참고도판5]참조.

본인의 작업에서 형상들은 화면 안에 배치되는 장소나 공간 안에서 자신의 이야기의 틀을 만들어갈 수 있다. 작품 안에 존재하는 전체의 이야기에서 한 장면만을 따로 꺼내어 단적인 공간을 만든다. 이것은 복수의 시점으로 보여 지는 영화의 공간이 아닌 단일한 공간으로서 일정한 거리와 한결같은 정지된 화면을 보여주는 연극적 공간에 더 가깝다. 8) 작품의 감각, 이미지의연상작용, 스타일들은 모두 ‘회화적 공간’에서 이루어지고 있으며 하나의 구도, 채색된 공간은 하나의 배경을 이루어 작품의 주인공을 부각 시키게 하였다. 화면안의 존재하는 것들과 그것들의 공간은 보여 질 때, 있는 그대로의 시각적 현상 뿐 아니라 상상과 형상들의 정신 속으로 투영함에 의해 형성된다. 이것은 형상들이 보여 지는 공간이 추상적으로 일컬어지는 그러한 의미에서이다. 본인의 작업의

7) 시모어 채트먼, 「영화와 소설의 서사구조」, 김경수 역, 민음사, 1990, p.115

8) 스티븐 켄, 「시간과 공간의 문화사」, 박성관 역, humanist, 2004, p.360

시발점인 기억의 저장소에서 작업의 주제가 될 만한 기억들을 단어로 정리하여 화면 안에 불러 모은 후 공간의 시간과 장소를 정하여 이야기의 배경을 이룬다. 예를 들면, 작품의 사건들이 일어날 시공간을 밤과 낮의 중간 시간대인 새벽으로 정하고 그것의 이미지를 ‘파란시간’이라고 상상하며 그에 어울리는 파란색으로 분위기를 연출하여 새벽시간의 회화적 공간을 만든다. [작품1]참조. 그림속의 공간을 표현하기 위해서는 시간을 알맞게 편집해야한다. 그의 경우를 들자면, 자신의 자전적인 내용을 설명하기 위해서 본인은 외상(trauma)으로 남게 되는 과거의 경험이나 치유의 기억을 떠올리기 위한 시간을 찾아 편집하고 화면 안에 정지된 모습을 담는다. 가장 표현하고 싶은 내용을 단편적으로 보여주는 것이다. 본인은 어린 시절의 기억이야말로 가장 안전하게 고정되어 있고, 가장 나중에 망각 속으로 사라지게 된다고 생각하고 자아를 표현하기 위해서 어린 시절의 시간과 사건들을 공간화 시키고 작업화 하여 망각을 고착하게 하였다.

본인의 작품은 공간의 장식적 요소를 더하여 작품을 위한 공간성의 조화나 공간성을 위한 작품의 조화를 이루기 위한 요소를 내뿜고 있는데, 이는 작품안의 이야기의 내용과 공간이 서로 크게 거리를 두고 있지 않기 때문에 가능하다고 판단하였다. 그렇다면 본인의 작품을 형성하는 주된 시간과 공간을 어떤 구조로 작품의 이야기의 구조를 이루고 있는가를 정리해보면, 먼저 주제를 이루는 단어나 문장에 의해 공간을 주고 장소를 설정한다. 그리고 그 장소의 스케일을 정한다. 다음, 그 공간과 어울리는 분위기의 색을 정하고 및 바탕에 색을 입힌다. 마지막으로 그 화면 안에 상징 등을 삽입하고 상황에 맞추어 배치한 다음에 이야기의 형식적 구조를 이루게 하였다.

3. 조형적 특성

1) 단순한 선으로 표현된 형태

작품 안에서 형태는 보는 이들에게 그것 자체이기보다는 다른 의미를 찾게 하고 어떤 사물의 재현을 전제로 하는 다른 개념을 뒤섞이게 한다. 형태는 다른 공간을 엄밀하게 구분하기도 하지만 다른 형태를 구분하기도 한다.⁹⁾ 형태는 상상의 세계에서 연장되고 퍼져나간다. 이는 현실을 그대로 재현하는 것이 아닌 작품에서 본인의 기억과 상상과의 세계에서 만들어진 형태에 적용된다.

외형을 선으로 그린다는 것은 본인의 작품에서 거의 모든 이미지들을 만들어 내는 기본적인 방법이다. 인물이나 사물의 이미지는 주로 연필을 이용한 선묘로 이루어지며 배경이미지들은 색연필, 오일스틱, 세필 등 다양한 선적 느낌을 낼 수 있는 재료들을 사용하고 있다. 그림의 필촉(터치), 새겨진 선은 우선 그 자체로서 존재하고 가치를 지니고 있다. 본인은 형태를 사실적인 묘사가 아닌 단순한 선만으로 표현해서 윤곽을 나타낸다. 본인은 의도적으로 형태를 왜곡하였는데, 아동화나 민화에서 볼 수 있듯이 소박한 표현이지만 본인의 감성과 생각을 풍부하게 표현하는 방식으로 그리면서 사실주의 회화보다 지루하거나 정형화되지 않게 하기 위해서이다.

이것은 인간현실의 극화적인 측면을 강조하기 위함이며, 형태자체가 내용적인 것을 내포하고 있음을 나타낸 것이다. 작품의 표현을 자유롭게 다양하게 하기 위해서 만화의 요소인 선을 연필이나 펜으로 주체형상을 그렸다. 회화된 만화의 형상들은 현실세계와 똑같지는 않지만 현실을 반영하고 더 많은 상상과 생각을 하는데 도움을 준다. 본인에게 있어 화면안의 형상의 크기는 자아를 대변하게 한다. 그 이유는, 화면의 구도에 알맞은 크기도 아니고 눈에 확 띄는 크기도 아닌 인물이나 사물, 동물 등 작은 형상들로 표현된 본인의 자아가 내성적이고 사회에서 소외받았을 때의 후퇴적인 자신의 모습을 그림 안에서 작게

9) 양리 포시용, 「형태의 삶」, 강영주 역. 학고재. 2001, p.15

그런 것인데, 이는 본인의 정서와 생각을 나타내는데 중요한 요소이기 때문이다. 또한, 보는 이들로 하여금 그림을 가만히 들여다보게 하여 형상들을 찾아보게 하는 재미를 느낄 수 있도록 도와준다.

본인의 작품은 일상의 소소한 사건과 자신의 이야기를 담고 있으나 그것을 재현하는 묘사가 아닌, 단순한 형태와 만화와 같은 가벼운 이미지로 보는 이들에게 친숙함을 주고 다양한 공간을 느낄 수 있도록 표현하였다.

2) 공간이 배어나는 색

색은 본인의 작품에서 공간의 나눔과 겹침을 나타낸다. 자연스럽게 소박한 이미지를 나타내기 위해서 전체적인 배경색이 그림의 공간을 맡고, 그 위에 겹겹이 올라간 색들은 밑 바탕색을 배어나오게 하여 은은한 느낌을 불러오게 하였다. 색면은 이미지들이 화면에 점유하는 위치와 크기를 연출하는데 겹 바탕에서 비추는 밑바탕의 색이 형상의 중간 톤을 만들어 마치 망을 씌우고 스며들게 색을 칠한 느낌으로 제작하였다.

이것은 물감들을 옷감위에 툴러나 스퀴지로 문질러서 표면과 중첩시켜 바탕색에 물감이 칠해지는 사이로 색들이 서로 겹치고 스며들어 공간 안의 또 다른 공간을 내포하는 것을 보여준다. 본인의 회화 작품에서 진한 분홍과 스며드는 파랑, 우유빛 노랑은 본인의 감성을 전달하는 주조색과 같이 자주 쓰이는데, [작품1]에서 보여주듯이 밤도 아니고 낮도 아닌 중간시간의 어스름한 새벽을 ‘파란시간’ 이라고 상상하고 공간을 파란색으로 칠하여 어스름한 새벽 안에 밤이 묻어나는 묘한 분위기를 만들고 이야기를 진행시킨다. 파란색은 실현과는 거리가 먼 이념의 색이기도하며, ‘파란 상상력’을 나타내기도 하는데 그래서 독일에서는 꾸며낸 이야기를 ‘파란 동화’라고도 한다.¹⁰⁾ 이처럼 파란색은 본인의 작

10) 에바 헬러, 「색의 유혹」, 이영희 역, 예담, 2002, p.44

업에서도 상상력 불러일으키는 소스로 사용되어 자주 사용하였다. 본인은 본인의 정서를 표현해주는 진한분홍에 가까운 붉은색을 즐겨 쓰는데, 이는 본인의 소녀적인 감성을 불러일으키는 색이며, 굳이 계획 하에 그 색을 쓰기보다는 은연중에 스며들어서 자아를 가장 잘 표현하는 주제색이 되었다. 본인이 슬프거나 기뻐할 때의 색도 이 진한분홍의 붉은 색이 농도를 더하거나 줄여서 표현하였다. [작품2]참조. 본인의 작품 중에 노랑도 즐겨 쓰이는 색인데, 흰색을 섞은 우유빛 노랑에 가까운 색이다. 이색은 그림안의 기초바탕색으로 자주 쓰이는데, 바탕위에 색을 여러 겹을 올렸을 때 밑그림 형상의 윤곽을 부드럽게 표현하기 위해서이다. 노랑은 눈에 잘 띄고 자칫 너무 강하여 부조화를 이룰 수 있어서 본인의 작품에서는 은은한 채도의 바탕색으로 쓰여 그림의 내용과 조화를 이루게 하고자 했다. [작품3]참조.

색은 본인의 작품에서 평면성과 내용의 분위기를 좌우하고 많은 이야기의 의미를 지닌다.

3) 재료와 이미지의 과정

어릴 적 벽지이나 문짝위에 연필이나 엄마의 립스틱으로 그림을 그렸던 경험은 어른이 된 후에도 자연스럽게 본인의 작업에 나타난다. 그때의 꽃무늬가 프린트된 벽지와 나무의 질감을 느낄 수 있는 문짝, 두터운 숨이불위에 덧 데인 비단처럼 부드러웠던 천의느낌은 본인의 작업하게 되는 종이와 나무합판, 천, 으로 대체되어 재료로 쓰이게 된다. ‘나’에 대한 이야기들을 작품으로 소화시키기 위해서 본인은 작품을 인위적이지 않은 느낌의 자연적이고 소박한 느낌의 재료와 방식을 활용하였다.

본인은 일상에서 매우 친숙한 소재인 맨질 맨질한 촉감을 느낄 수 있는 ‘옷감’ 위에 그림의 이야기를 담고 있다. 옷감의 하늘거림과 염색되어진 색은 자유로운 느낌을 받게 한다. 기존 캔버스와는 다르게 여유 있는 공간을 제공하기 때문에 그려지는 부분 이외의 공간을 남겨두거나 화면을 넘어서 이미지를 넣을 수 있게 하였다. 즉, 틀에 맞추어 짜여진 캔버스의 사각 안에서 그림을 그리는 것 보다 화면의 제한을 덜 받게 해줌으로써 화면안의 이미지들의 크기를 수월하게 해준다. 그 중에서 부드럽고 얇은 옷감이 본인의 작업의 이미지를 나타내는데 자주 쓰이는데, 부드러운 바탕에 여러개 색을 입힘으로써 옷감에 자연스럽게 스며들고 배어나게 하여 모호한 분위기를 연출하기 때문이다.

밀그림은 연필로 흐리게 윤곽을 나타내고 강조하고 싶은 부분은 색연필이나 목탄을 사용한다. 연필선의 느낌을 살리기 위해서 색이 칠해진 위에 선을 넣기도 하는데 이는 경쾌하고 낙서의 느낌을 나타내려고 한 것이다. 바탕화면은 물감을 고르게 섞어서 롤러로 문지르는데 이는 판화에서 판위에 색을 입히는 과정과 흡사하다. 완성된 바탕화면 위에 이야기의 밀그림이 연필로 그려지게 되고 윤곽선을 나타내어 배경과 분리된다. 그리고 그 위에 물감으로 색을 입히는데 밀바탕이 우러나오게 하기위해서 투명하게 색을 입힌다. 이러한 과정은 본인이 기억하고 있는 작은 사건을 떠올리는 밀그림과 그 위에 이야기를 덧 부

치는 색을 입히는 과정과 그 맥을 함께한다. 또 다른 소재인 나무합판에 드로잉을 하는 것은 자연 그대로인 나무의 느낌을 살리고 정형화되지 않는 재료의 질감을 표현하기 위함이다. 옷감과는 다르게 표면이 거칠어 연필선의 투박함을 보여주고 자연의 느낌을 주고 색을 한 톤 가라앉게 하는 효과를 나타낸다.

작품에 종종 보이는 부분적인 것을 오려서 붙이는 꼴라주는 본인의 그림에서 멋있게 보일 수 있는 이야기의 내용적인 측면에서 재미를 주기위한 요소로 나타내었다. 그리는 과정에서 이미지는 지워지기도 하고 더해지기도 한다. 그런 흔적들은 화면 안에서 엉키고 겹치게 나타나며 그림의 시작과 끝이 함께 공존하게 표현하였다.

4. 작품 분석



[작품 1] 위장 놀이, 139×32cm, 천위에 아크릴, 2004

[작품 1] 위장 놀이

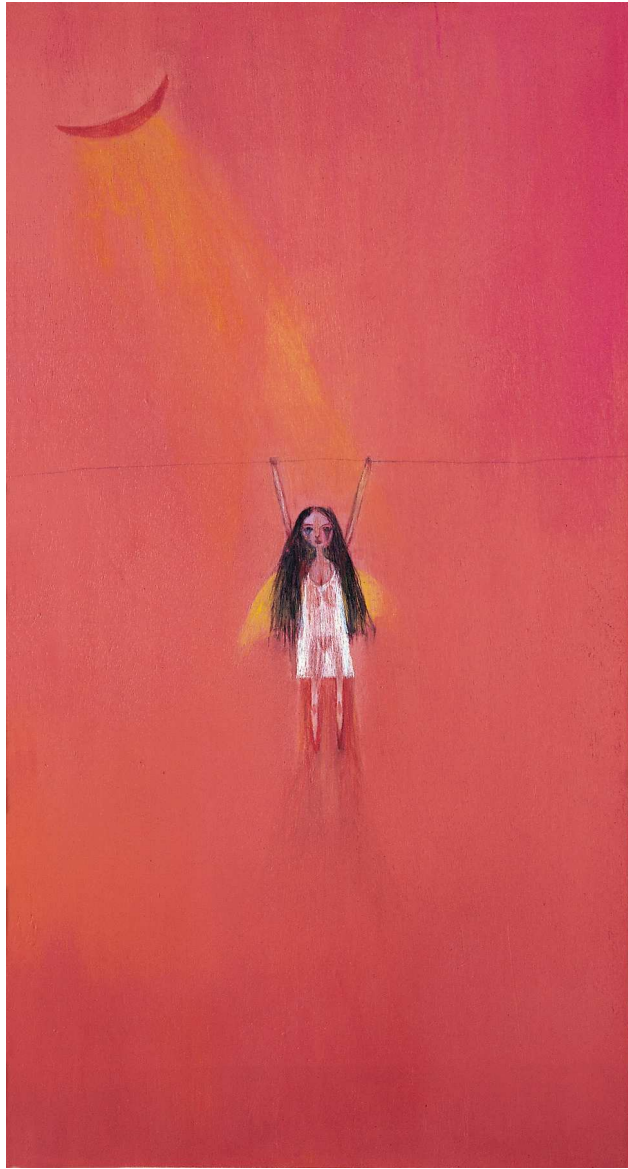
유년기와 사춘기를 지나오면서 본인은 소소한 일상의 경험으로 인해 내성적인 성격을 지니게 되었고, 자신을 걸어로 표현하는 것에 능숙하지 못하게 되었다. 이는 자신의 모습을 정면으로 바라보지 못하게 했고, 항상 수동적인 자세로 자신을 작은 구멍 안에서 보게 만들었다. 결국, 넓은 사회가 아닌 점점 자신만의 세계로 빠져들게 된 것이다.

‘위장’의 의미는 본래의 모습이나 속셈을 드러내지 않으려고 어떤 태도나 행동을 거짓으로 꾸미는 것을 말한다. 작품 안에서 ‘cosmétique’(화장법)이라고 쓰여진 단어는 단순히 미용이라는 의미의 장을 벗어나, 아리스토텔레스적인 의미의 보편적 질서, 즉 코스모스를 환기함과 동시에 그 다의적 차원에서 일종의 ‘가면’ 즉 위장을 암시하기도 한다.¹¹⁾ 또한, ‘피도 살도 눈물도 매 말라’라는 문구는 다른 사람과 수월하게 소통하지 못하는 소녀의 심정을 직간접적으로 설명한 것이다. 작품안의 소녀는 본인이며, 소녀이외의 목이 없는 인체나 식물들은 위장을 한 또 다른 ‘나’로 표현한 것이다.

화면안의 구도는 형상들을 나란히 배열하는 병렬구조를 이루고 있으며, 전체적인 분위기는 바탕과 함께 색이 칠해진 부분들이 마모되어 희미해 보이는 오래된 벽화의 이미지를 살리려고 한 것이다. 알듯 모르듯 한 형태는 흐린 윤곽으로 작은 크기로 그림으로써 소외된 자의 모습을 표현한 것이다. 소녀는 자신을 숨기고 위장을 한 자신의 분신들과 놀고 있는 것을 보여준다. 파란 배경의 분위기는 소녀가 은밀하게 위장을 하고 놀 수 있게 모두가 잠을 자고 있는 낮도 아니고 밤도 아닌 새벽의 파란 이미지를 표현한 것이다. 오직 달들만이 소녀를 비추고 있다. 소녀는 새벽을 뜻하는 ‘파라 시간’에 담배를 피우며 나팔을 불기도하고 자신의 분신들과 행진을 하기도 한다.

11) 아멜리 노통, 「적의 화장법」, 성귀수 역, 문학세계사, 2001

마치, '이상한 나라의 앨리스'처럼 꿈을 꾸며 상상하게 되는 이상한 곳에서 자신만이 느낄 수 있는 시간과 공간을 만들고 위장 놀이를 즐기고 있는 것이다.

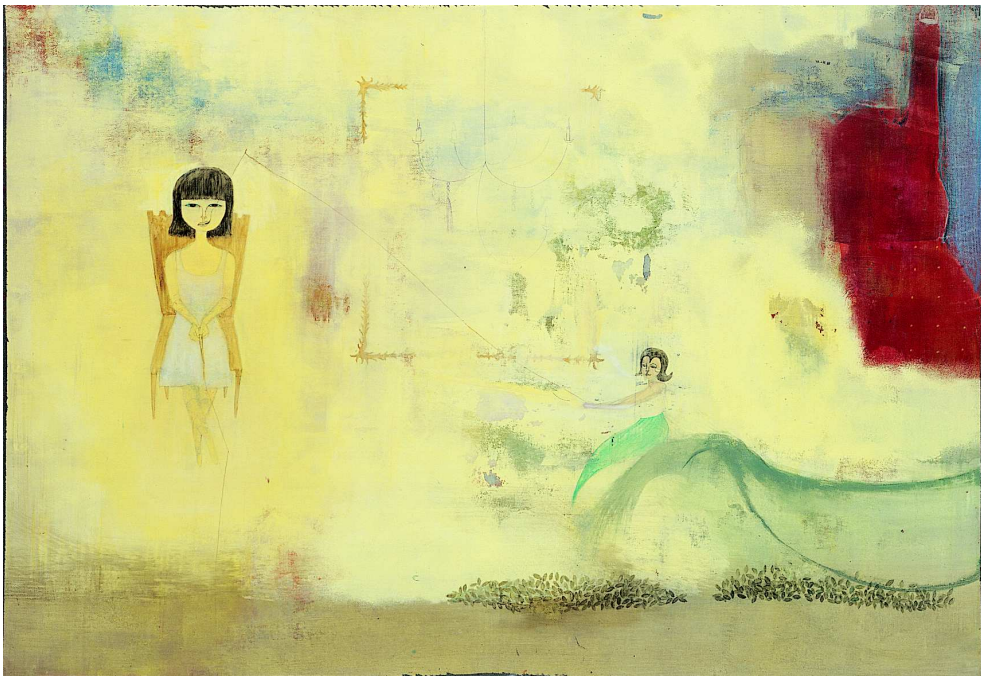


[작품 2] 울면서 매달리기, 180×160cm, 패널에 아크릴, 2003

[작품 2] 울면서 매달리기

“무엇인가에 죽도록 울면서 매달리고 싶었던 때가 있었는가?”라는 물음에서 이야기가 시작 되어진다. 누구나 한번쯤은 무엇인가에 매달리고 싶을 때가 있었을 것이다. 다니는 직장에서 그만 두지 않기 위해서 버티고 있을 때나 하고 싶은 일을 성취하려고 할 때, 사랑하는 이를 놓치고 싶지 않을 때, 사회나 사람들에게 소외되어 자신감이 없는 자신을 위로해줄 수 있는 무엇인가에 매달리고 싶은 기억 등에서 경험하게 된다. 본인은 심신이 가장 지쳐있을 때 자신을 위로하는 선물로서 이 그림을 그렸다. 울면서 매달리기는 주인공은 슬퍼 보이며 처절해 보이도록 표현하였다. 발가벗은 몸을 다른 이들에게 보여주며 앓은 줄 하나에 매달린 자신을 다 드러내고 있는 주인공은 그렇게 해서라도 소유하고 싶거나 이루고 싶은 것 자신을 받아줄 수 있는 곳을 절실히 원하는 모습을 표현한 것이다.

제목이 직접적으로 그림을 설명하기도 하고 긴 직사각형의 화면중간에 위치한 주인공은 시선을 집중시켜서 주제를 한 눈에 알아보게 하였다. 아무소리도 들을 수 없는 밤이라는 시공간에서 오직 달빛만이 그녀를 비추고 있다. 연극에서 주인공의 독백하는 것을 무대조명이 비추는 효과를 나타낸 것이다. 배경색과 인물만으로 이루어진 이 그림은 단순한 구도이지만 주제를 부각시키기 위함이었다. 밤빛의 색은 붉은 빛이 도는 진한 분홍으로 색을 입혀 강한 이미지를 전달하도록 하였다. 진한 분홍색은 본인의 감정을 드러낼 때 그 감정의 크기에 따라 농도가 진해지고 여러개 하였다. 이 작품은 본인의 자아를 상징하는 동기가 이루며 마치, 자신을 봐달라고 애원 하듯이 정면을 향해서 매달리고 있는 주인공은 자신을 아주 솔직하게 내보이고 있으며, 내면의 아픔을 토로 하고 있는 자신을 표현하였다.



[작품 3] 지루한 대화, 138×98cm, 가죽위에 아크릴, 2004

[작품 3] 지루한 대화

일대일로 나누는 대화는 여러 사람들과 나누는 대화보다 많은 집중력을 필요로 하고 그 사람의 전반적인 것을 느낄 수 있게 한다. 만일, 한 공간에 어쩔 수 없이 단 두 사람이 남아서 하루를 보내야한다면 무엇을 하면서 그 시간을 때울 수 있을까? 특별히 즐길 꺼리가 없다면 대화가 시간을 보내기에 가장 좋다는 전제로 본인의 그림의 이야기를 만들어 보았다. 대화의 주제가 서로에게 흥미가 없거나 서로의 스타일이 많이 틀리다면 그 대화와 공간 그 사람마저도 결국 지루하게 느껴질 것이다. 지루한 대화란 제목을 설명해주듯이 그림은 텍스트의 이미지를 돕는 삽화의 성격을 많이 지니게 하였다.

‘지루하다’라는 느낌을 색을 표현하려고 할 때, 노랑의 이미지가 떠올랐다. 흰색이 더해진 뿌연 노랑은 길게 늘어진 시간을 의미한다. 지극히 낙천적일 수도 있는 색이지만, 덩고 끈적이며 지루한 낮의 시간이 길게 나타나는 여름의 이미지와도 연결이 되며, 지루하다는 문구와도 잘 어울린다고 생각하였다. 구도에 있어서는 두 인물이 대칭을 이루고 있고, 인물들의 크기는 주인공인 자신을 의도적으로 작게 표현하여 인물의 표정을 가만히 들여다보게 하였고 다른 인물은 상대적으로 크게 표현하여 그녀의 걸모습만 크고 속은 없는 이미지를 나타내려고 한 것이다. 배경은 일상적 공간이 아닌 꿈을 꾸는 듯한 가상의 공간에서 이루어지고 있다. 시간의 정도를 모호하게 느끼게 하기 위함이다.

지루한 대화는 본인이 평소에 지루하다고 생각 했던 ‘뉘시’를 연상 시켰다. 뉘시의 과정은 길고 지루하며 인내심을 필요로 하기도 한다. 역시 지루한 대화는 그림의 주인공이 담배를 피우면서 지루함을 달래고 있게 만든다. 결국 주인공은 대화 하고 있는 맘에 안 드는 상대를 뉘시 대로 뉘어버린다. 지루한 대화의 결말을 내고 싶다는 것을 표현한 것이다.



[작품 4] 이상한 소풍, 145×89.5cm, 천위에 아크릴, 2004

[작품 4] 이상한 소풍

최근에 뉴스에서 전쟁이나 테러의 상황을 보도하는 것을 보았다. 집이나 자동차, 건물 등이 마구 쏟아지는 총알과 폭탄에 파괴되어지는 것을 보면서 문득 특정한 것을 지칭하는 것은 아니지만, 나도 내가 싫어하고 미워하는 곳을 터트려 버리고 싶다는 욕망을 느끼게 하고 싶었다. 이는 본인의 작은 캔버스 안에서 각색 되어서 작은 사건으로 조용하게 이루어졌다.

배경은 한 낮의 소풍지에서였다. 평온하게 소풍을 즐기고 있던 인물들과 얼룩 강아지, 텐트 여기서 텐트는 군용텐트로 표현하였다. 여유롭게 휴식을 즐기고 있던 중 갑자기 텐트에서 불꽃이 터진다. 이것은 불이 난 것 일수도 있고 피가 솟는 것 일 수도 있다. 주변의 빨간 옷을 입고 기타를 둘러맨 소녀와 얼굴이 없는 인디언 소년, 얼룩 강아지는 서둘러 그곳을 피하고 있다. 이렇게 평온 할 줄 알았던 휴양지는 갑자기 '이상한 소풍'이 되어버렸다.

노란 이미지의 흙이 깔린 땅을 표현한 배경은 파란 하늘과 어울려 맑고 더운 날씨로 표현하였다. 사건의 주제인 텐트가 화면의 중앙에 배치되었고 주변의 인물들은 플라쥬로 아기자기하게 표현하였다. 현실과의 공간과 이미지를 두기 위해서 상상에서 만들어낸 얼굴 없는 인디언 소년은 항상 구름을 몰고 다니고 인체가 드러나지 않은 투명 인간 같은 소녀를 인물로 설정 했다. 마치, 연극적인 공간에서 작은 플롯이 일어난 것처럼 얼룩 강아지는 무언가를 알고 있다는 암시를 하듯이 묘한 시선으로 정면을 향하고 있다.

모두에게 궁금증을 두게 하여 각자의 상상에 맡기게 하기위해 그날 텐트 안에서 무슨 일이 벌어졌는지는 아무도 알 수 없게 텐트의 문은 닫아져 있다.



[작품 5] 소녀 사냥꾼, 166×90cm, 패널에 아크릴, 2004

[작품 5] 소녀 사냥꾼

어느 겨울 지하철 안 통로를 걸어가던 중에 한 아주머니가 주머니에 손을 넣고 그 팔짱 사이로 ‘여우 목도리’가 보였다. 바로 뒤에서 걸어가던 나는 마치, “진짜여우 같다”라는 생각을 했다. 유심히 그 여우를 바라보면서 뒤 쫓아 걸었다. 여우가 나를 보곤 “뭘 봐?”, “나 숨 막혀!” “치~이”하고 얘기하는 것 같았다. 그래서 나도 모르게 씨~익하고 웃고 말았다. 유쾌한 경험이었다. 이 상황을 작업화 시키고 싶었다. 머릿속에 그 여우가 강하게 기억되어 계속 머릿속에서 맴돌았기 때문이다.

본인은 여우와 연관되는 것을 찾던 중에 평소에 잘 쓰는 ‘여우같은 년’이라는 문구가 생각났다. ‘이솝 우화’에서도 보여 주듯이 여우는 영리하고 약은 동물이라는 일반적인 생각에서 영리하거나 알미운 사람들에게 쓰이는 말이다. 본인은 자신의 성격 중에서 이기적이며 독단적인 면을 부각 시켜서 소유하고 싶은 것이나 곁에 두고 싶은 사람, 사물 등을 여우로 표현하여 다 내 맘대로 조정하고 싶다는 뜻에서 본인을 주인공 소녀 사냥꾼으로 대입시켰다. 소녀 사냥꾼은 매우 이기적이어서 여우들의 목에 늘 줄을 묶고 풀어 주려하지 않는다. 다 가지고 싶은 욕심쟁이 소녀를 보여주고 있는 것이다. 피가 많은 여우들은 암컷과 수컷으로 나뉘어있고 새끼여우까지도 가지고 있다. 이는 가장 원시적이고 본능적인 욕심을 나타낸 것이다.

구도적인 특징에서 민화와 비슷한 점을 볼 수 있다. 원근법을 무시하고 형상의 반복성이 두드러지며, 주제의 상징으로 동물을 그려 넣어 인물의 성격을 묘사하고, 어떤 관념을 담고 있다는 점이다.¹²⁾ 얇게 붓으로 색을 칠하고 묘사한 것도 민화에서 장식적이고 무겁지 않은 느낌을 살리고 싶어서이다. 소녀의 입에 물려있는 ‘자갈’은 자신을 표현함에 있어서 자유롭지 못하고 주위에 억압받고 있는 어두운 이미지를 강조한 것이다.

12) 윤열수, 「민화 이야기」, 디자인 하우스, 1995, p.41



[작품 6] 오리배를 타다가. , 200×145cm, 천위에 아크릴, 2004

[작품 6] 오리배를 타다가.

나른한 일요일오후 한강에 나갔다. 평소에 지하철창 밖으로 멀리서만 보아오던 오리배 들을 볼 수 있었다. 여기저기 오리배가 떠다니고 있었다. 문득, 저안에 탄 사람들은 서로 어떤 관계일까? 하고 궁금증이 생겼다. 아마 연인들이 대다수일 것 이라고 단정 지은 본인은 어김없이 상상을 해본다.

따듯한 오후의 햇살을 맞으면서 두 남녀가 한강에서 오리배를 타고 있다. 이 작품의 원제는 ‘오리배를 타다가 널 죽이고 싶었어’이다. 여자는 뒤 에 탄 남자를 물아래로 떨어뜨리고 싶다는 충동을 느끼게 된다. 뒤에 탄 사람은 가장 사랑하는 사람이거나 가장 미워하는 사람일 수도 있다. 첫 번째 상상은 여자가 열심히 페달을 밟으면서 배를 움직이는 동안 옆의 오리배를 탄 다른 여자에게 눈길을 주고 있는 상황이다. 여자는 당연히 남자를 강물 안으로 쳐 밖고 싶을 것이다. 두 번째 상상은 처음부터 가장 미워하는 사람과 배를 타고 적당한 시기에 그를 강물에 밀어 넣는다. 앞에 탄 여자는 굉장히 이기적이고 직선적이며 무언가에 화가 많이 난 것으로 설정되었다. 여자는 본인의 심리가 많이 반영되어 있다. 본인은 그림으로 아주 단편적이지만 그 안에 이야기나 사건을 넣는 것을 기본으로 하고 있다.

물의 이미지를 나타내기 위해 하늘거리는 얇은 옷감에 여린 농도의 아크릴 물감을 여러 번 덧칠했다. 천의 바탕색이 우리나라와 투명한 이미지를 보여주기 때문이다. 여자 뒤에 탄 남자는 목탄을 사용하여 얼굴의 형상은 손으로 문대어서 누군지 알아 볼 수 없도록 익명인으로 만들었다. 몸짓은 굵은 선으로 투박하게 표현하여 우왕좌왕하는 모습을 단적으로 표현하였다. 그들을 태운 오리배만이 진실을 알고 있다는 듯이 오리배의 눈은 관람객을 향해 바라보고 있다.



[작품 7] 낯선 사람, 160×132cm, 천위에 아크릴, 2005

[작품 7] 낯선 사람

집 밖을 나가서 외국이나 타지를 돌아다니며 여행을 한다. 그곳에서는 ‘나’를 모른다. 내가 누구인지 어디서 왔는지 어떤 일을 하며, 무슨 생각을 하고 사는 사람인지 아무도 모른다. 전혀 관심조차 없을 것이다. 그야말로 이방인. 낯선 사람인 것이다. 본인은 외국을 여행하면서 이상한 소외감과 이탈 그리고 거기에서 오는 묘한 자유를 느끼고 돌아왔다. 그곳에서 본인은 ‘동양의 조그마한 여자’라는 이미지로 현지인들과 다르게 생긴 낯선 외국관광객일 뿐이었다.

여행에서 돌아와서 그때 받은 이상한 소외감과 타인에게 받은 시선을 작업화하기로 했다. 얼굴이 없이 익명인으로 표현된 주제는 흰옷으로 형상화되어 화면 안에 딱 차게 위치한다. 흰옷의 왼쪽에는 ‘stranger’ 라는 이름표가 달려있다. 직접적으로 자신이 이방인이라는 것을 상징하고 있는 것이다.

전체적으로 보았을 때는 평범한 소녀의 이미지를 불러일으키지만, 가만히 들여다보면 그녀의 손이 이상하다는 것을 알 수 있다. 그녀의 까만 손은 한쪽만 있어 그녀가 정상인과 다르다는 것과 일반인들과 소통이 단절되었음을 암시한다. 자칫, 이질감까지 느끼게 하는 그녀의 모습은 외계인을 연상케 하였다. 그림이 그려진 천의 너덜댐은 한 곳에 지정되어 어울리지 못하게 표현한 것이다. 분홍바탕위에 회색을 입힌 이유는 그자체가 지닌 특성이 없는 느낌과 어느 색에나 자신을 맞추는 중간색으로 어디에도 섞여질 수 있지만 그 자체로 눈에 띄지 않는 소외된 색이라고 생각했기 때문이다. 이 그림은 보는 이들의 몸에 데어서 거울로 비추어보면 바로 그 사람은 낯선 사람의 모습을 느낄 수 있게 하였다.



[작품 8] 웨딩드레스, 52×39cm, 종이에 콘테, 2004

[작품 8] 웨딩드레스

스스로에게 자신이 없고 하고자 하는 일이 잘 안 풀릴 때 본인은 차라리 결혼하고 정착해 버릴까? 하는 얇은 생각을 하게 된다. 그럴 때마다 늘 웨딩드레스를 떠올려본다. 희고 아름다운 드레스는 결혼의 유혹에 빠지게 하는 매개체인 것이다. 하지만 곧 일이 잘 풀리거나 무언가에 집중하고 있을 때에는 언제 그랬냐는 듯이 “결혼은 무슨.” 이라고 혼잣말을 하곤 한다.

무심코 검은 종이에 흰 오일 파스텔로 웨딩드레스를 그렸다. 검은 바탕위에 흰색 선으로 그려진 웨딩드레스는 검은색 드레스처럼 보여 진다. 본인은 웨딩드레스가 검은색으로 잠재되어진 것이다. 그 안에는 'wedding dress'라는 단어를 썼다. 결혼에 대해서 생각해볼 때 마다 이 단어를 썼다 지웠다 반복한다.

이것은 무의식중에 낙서하듯이 써내려가는 것이다. 때로는 회화 안에서 사실적으로 생각이나 사물을 묘사하는 것보다 문장이나 단어들을 통해 자신이 말하고자 하는 바를 직접적으로 전달할 때 더 마음에 와 닿을 수 있다. 문자의 조형적 가능성은 그림의 내용을 좀 더 솔직히 드러나게 한다. 낙서하듯이 써내려간 글자들 사이에서 오는 리듬감과 고유의 분위기가 선으로 묘사한 드레스와 합해져 그림의 의미를 확대 시키고 더욱 풍부하게 해주기 때문이다.

어느 날 종이에 그 단어가 많이 쓰여 있는 것을 보게 되었을 때 본인의 입가에서는 묘한 미소를 짓고 있었다.



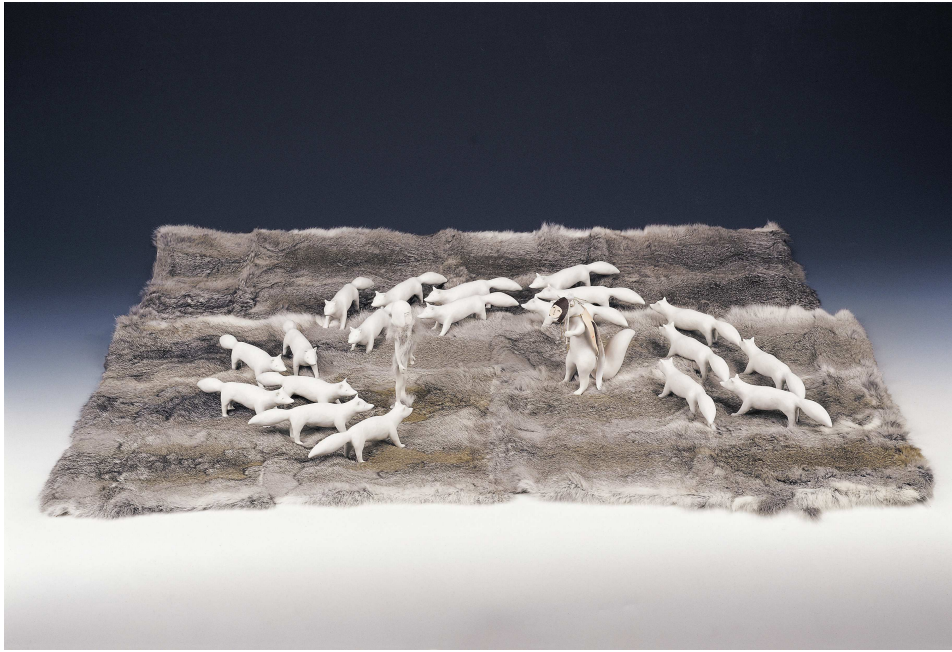
[작품 9] repeat., 160×132cm, 천위에 아크릴, 2005

[작품 9] repeat.

여행에서 돌아와 지친 몸을 이끌고 공항에서 가방을 찾으려고 긴 타원형의 모양을 한 수하물 수취대를 바라보며 우뚝 허니 서있었다. 다른 사람들 역시 비슷한 제스처를 하고 수취대 앞에서 수동적으로 줄서있었다.

본인은 바퀴가 달린 초록색 가방이 나오기만을 기다리고 있었다. 맞은편 수취대에서 본인의 네임택이 달린 초록색 가방이 보였다. 반갑기도 하고 “이제 여행이 끝났구나” 라는 생각에 아쉬움이 몰려왔다. 본인은 또 상상을 하기 시작한다. 본인과 여행가방 그리고 같이 데려가고 싶은 것들이 생각났다. 그 모든 것들과 같이 저 수취대위의 여행가방으로 변해서 다시 여행을 떠나면 어떨까? 비행기의 짐칸 안에 있는 짐들로 변하면 다시 어디론가 떠나는 것이 가능할 것 이라는 터무니없는 상상 말이다.

이런 상상은 그림에 다음과 같이 각색되어져 옮겨졌다. 풀장을 연상케 하는 수하물 수취대는 붉은색 원형으로 변형되고 그 위에는 몇 가지 본인과 함께 여행할 것들이 올려지게 된다. 잘려져 있는 발은 본인의 발로서 그동안 걸어 다녔다는 수고의 선물로 따로 수취대에 올려놓아 ‘걸을 수 없는 곳으로’라는 네임택 을 가지고 휴양지를 찾아 떠난다. 다음 철창 안에 갇힌 본인의 애완견 역시 ‘아무도 찾을 수없는 곳으로’라는 네임택과 함께 가지고 어디론가 보내진다. 금색의 푸들 강아지는 본인의 마음이 내키는 대로 엉뚱하게 화성으로 보내 버린다. 눈을 감은 돼지머리는 그야말로 기억어디에선가 튀어나와 수취대에 함께 올려졌다. 이런저런 것들과 본인을 어디론가 떠나고 싶은 마음을 연두색 천 위에 함께 그려 넣어 보았다. 연두색 바탕과 붉은색의 수취대는 몽환적인 분위기를 연출한 것이다. 엉뚱한 상상은 본인의 여러 가지 경험들과 겹쳐지고 본인의 기억 저장소에 불투명한 집체처럼 쌓여 기억 구석구석에 자리 잡고 있다.



[작품 10] 위장사건, 110×110cm, F.R.P, 2005

[작품 10] 위장사건

요즘 세상에는 가짜가 너무 많아서 무엇이 진짜이고 무엇이 가짜인지 구분이 안 될 때가 많다. 가짜가 진짜를 흉내 내고 사람들은 거기에 속기도 한다.

사건은 어느 날 여우들의 여왕이 사람의 가죽과 가면을 쓰고 여우들 앞에 나타나게 된다. 사람의 외모에 호감을 느낀 여왕은 사람의 가면으로 원래의 얼굴 모습을 가장 한 것이다. 어디선가 우연히 나타난 소녀가 여왕의 맞은편에 서게 된다. 소녀는 목에 여우의 털을 둘러매고 무표정한 얼굴로 여왕을 바라보고 있다. 여우들은 그때부터 헛갈리기 시작한다. 고민 끝에 여왕의 뒤에 서있던 여우들은 하나 둘씩 소녀의 뒤에 서게 된다. 사람의 가면을 쓰고 위장한 여왕은 화가 날 뿐 이다. 이렇게 위장사건이 일어났다.

가면은 실체를 위장하기 위하여 사용하기도 하고, 자신의 신분을 속이거나 다른 사람의 모습으로 바꾸고 싶을 때에도 사용된다.¹³⁾ 이 작품에서는 가장 무도회에서의 가면의 용도로 사용한 것이다. 한편의 인형극처럼 보여 지기 위해서 사이즈를 손안에 들어올 정도로 작게 만들고 누구나 쉽게 인형을 옮겨가며 이야기를 진행시킬 수 있게 한 것이다. 여왕의 여성성을 강조하기 위해 상징적으로 앞가슴을 묘사하였다. 두발로 서 있는 여왕은 권력을 가진 이의 힘을 표현한 것이다. 반면에 실제 짐승처럼 네발로 서있는 여우들은 덜 진화된 힘없는 자들의 모습이다. 본래의 여우가 지닌 약삭빠른 이미지와는 다르게 멍청하고 사리분별력이 약한 모습으로 설정한 것이다. 과연 누가 자신들의 주인인지 고민에 빠진 어리둥절한 여우들은 현실세계에서 대중을 의미한다. 자본주의 발달과 고도의 기계문명 안에서 대중들을 진짜보다 더 진짜 같은 가짜에 빠져들고 진정한 진짜는 오히려 가짜의 그림자에 가려져있기도 하다.

13) 김옥동, 「탈춤의 미학」, 현암사, 1994

Ⅲ. 결 론

본인은 자신의 삶과 그것을 이루고 있는 배경이 무엇인지를 찾아가는 과정으로 이야기그림이라는 형식을 통하여 일상의 기억들을 어떻게 표현하게 되었는지에 대해 연구하였다.

본인의 작업은 일상에서 보고 느껴지는 경험과 단편들을 고백적인 성격의 그림일기로 기록하는 데서 시작한다.

작품에 등장하는 모든 것에 본인을 투영하고 자신의 내면의 정서를 이야기그림으로 표현하였다. 기억은 본인의 기억 저장소 저장되며 그곳에서 끄집어낸 것들은 작품의 소재가 되어, 편집과 상상이 조합되는 과정을 통해 이야기의 구조를 가지게 되었다. 이야기는 본인과 사람들의 관계에서 오는 경험과 일상의 체험에 의한 소소한 사건들이 소재가 되어 동기를 만들고 서술적인 화법으로 진행하였다. 작품의 시·공간적 배경에서는 단일한 공간으로서 일정한 거리와 한결같은 정지된 화면을 보여주는 ‘연극적 공간’으로 묘사하였다. 표현 방식은 자연스럽고 소박한 성격의 정서적이고 비형식적인 표현으로 나타내었고, 형태의 이미지는 일러스트적인 방식의 단순한 선과 회화적으로 묘사된 만화이미지로 나타내었다. 작품의 형식에서는 아동화나, 이집트 미술, 민화와 유사한 특징을 보인다. 단순하지만 극적인 연출구도와 평면성을 강조한 공간이 배어나게 하는 색의 분위기로 쉽고 풍부하게 관객들에게 이야기 그림을 전달하려고 하였다.

본 논문을 글로 전달함에 있어서 본인의 작품을 중심으로 타인의 미술과 연관 지어 설명하는 것이 쉽지 않았고, 용어선택의 애매함을 느꼈다. 조형적으로는 그림안의 형상의 크기의 다양성과 구도적인 것에 대한 문제점을 인식하게 되었다.

본인은 이 논문을 통해 작품 발상의 동기와 표현하고자 하는 내용, 형식, 그리고 조형적 측면으로 규명해봄으로써 본인의 자아의 본성을 발견하고, 삶을 바라보는 관점과 그것이 작품에 어떠한 모습으로 반영되는지에 대해 구체적으로 생각하는 계기가 되었다.

본인의 앞으로의 과제는 풍부한 소재로 이야기의 구조를 탄탄하게 만들고, 다양한 매체를 활용하여 보다 적극적이고 심도 있는 자세로 작업에 임하는 것이다.

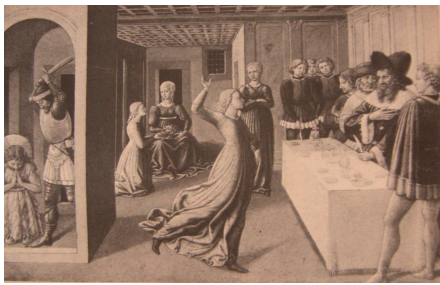
참 고 도 판



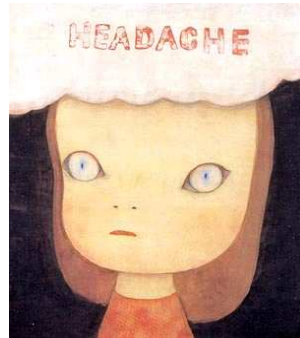
[도판 1] 프리다 칼로, 상처를 입은 사슴, 22.4×30cm, 캔버스유채, 1946



[도판 2] 매지 길, 무제, 50.8×63.5cm, 종이에 잉크



[도판 3] 베노조고졸리, 살로메의 춤과 세례 요한의 참수



[도판4] 나라 요시토모, 두통, 1998



[도판5] 구운몽도(부분), 숙종15년(1689)년경

참 고 문 헌

- 가스통바슐라르, 「공기와 꿈」, 정영란 역, 이학사, 2000.
- R· G 콜링우드, 「상상과 표현」, 김혜련 역, 이학사, 2000.
- 존 버거, 「어떻게 볼 것인가」, 하태진 역, 현대 미학사, 2000.
- 아멜리 노통, 「적의 화장법」, 성귀수 역, 문학 세계사, 2001.
- 르네 위그, 「예술과 영혼」, 김화영 역, 열화당, 1979.
- 김옥동, 「탈춤의 미학」, 현암사, 1990.
- 앤드류 장, 줄리 리버맨, 「일러스트레이션」, 최재은 역, 디자인하우스, 2002.
- 앙리 포시용, 「형태의 삶」, 강영주 역, 학교재, 2001.
- 요슈타인 가이드, 「소피의 세계」, 장영은 역, 현암사, 1994.
- 최승욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000.
- 클라이브 브롬홀, 「영원한 어린아이, 인간」, 김승욱 역, 작가정신, 2004
- 롤랑 바르트, 「텍스트의 즐거움」, 김화영 역, 동문선, 1997.
- 시모어 채트먼, 「영화와 소설의 서사구조」, 김경수 역, 민음사, 1990.
- 에바 헬러, 「색의 유혹」, 문은배, 이영희 역, 예담, 2002.
- 스티븐 쾨, 「시간과 공간의 문화사」, 박성관 역, 휴머니스트, 2004.
- 알라이다 아스만, 「기억의 공간」, 변학수, 백설자, 채연숙 역,
경북대학교출판부, 2003.
- 뱅상 주브, 「롤랑바르트」, 하태환 역, 민음사, 1994.
- 안휘준, 「한국 회화의 이해」, 시공사, 2000.
- 윤열수, 「민화 이야기」, 디자인하우스, 1995.
- 장 뒤뷔페, 「아웃사이드 아트」, 장윤선 역, 다빈치, 2003.

Story-telling Picture Based on Memory and Imagination of Daily Life

- Focused on the Author's Works -

So-Yeong Park

Major in Western Painting

The Graduate School of

Sungshin Women's University

This study is to analyze the contents and method, which the author intended to express in development process of works, focused on the works made from 2002 to 2005.

The author considered the works as a medium reflecting herself and restructured various experiences and memories in daily life leading to making works. The author expresses personal and confessional experiences in a picture diary, which is used to record what happens in your life day by day.

Images in the work reflect the life of the author allowing her to confirm the existence of self. The author dramatized one of memories stored especially in memory storage and implemented events of a story. The author expressed emotional expression and informal images in a story-telling picture to show simple and natural images in works. Daily memory and experiences imply a basic concept of the work as well as the inside of self, which was expressed as a medium for smooth communication with people on the basis of universal experiences.

Expression style of illustration was described as a factor of story

structure and space and time backgrounds giving dramatic effects were examined.

With respect to formative aspects, a process infiltrating colors into clothes and nesting was explained to produce a space dramatizing the subjects with outline and distorting shape expressed in simple lines and express a deep mood with colors related to space.

The author suggested an illustration for detailed description and described a motive selecting materials of story-telling picture with respect to contents as well as making an image in terms of formative aspects in detail.