

정 상 곤 교수지도
석사학위 청구논문

일상의 노스텔지아(Nostalgia) 표현

-본인의 작품중심으로-

2005

성신여자대학교 대학원

관화학과

박민경

일상의 노스텔지아(Nostalgia) 표현

-본인의 작품중심으로-

정 상 곤 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2004년 11월

성신여자대학교 대학원

관화학과

박민경

인 준 서

박민경의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 대학원 석사학위 청구 논문으로서 2003년에 제작된 본인의 작품 'Nostalgia' 연작의 제작 근거와 동기 그리고 작업 과정상의 기법과 형식에 대해 살펴본 논문이다.

본인의 작품은 디지털 카메라, 휴대폰 카메라, 카메라 등으로 기록하고 보관한 주변풍경과 사물에 대한 기억, 그리고 그 기록의 순간과 작업을 진행할 당시의 감정을 교차하여 나타낸 현상들을 지니고 있다. 본인은 이러한 작업과정을 통하여 삶과 내면의 의식이 작품에 투영되도록 하였으며, 또한 작품의 관람자로 하여금 과거를 느끼고 그리워하는 향수로서의 기능을 하길 의도하였다.

본 논문은 작품의 내용을 분석하는데 있어서, 기록되어진 풍경과 사물에 대한 추억을 연상케 하는 단계를 우선 설명하였고 또한 본인의 심리상태와 인간의 실루엣 이미지 표현을 연결하여 표현한 것에 대해 고찰하였다. 조형적 측면으로는 사진을 이용해 구성요소를 단순화함으로써 복잡한 형태를 단색과 여백으로 처리하여 서술적으로 화면을 구성한 점에 대해 제시하고 있다. 색채 면에서는 본인의 심리와 과거의 회상을 단면적으로 표현하는데 있어 검정색 사용의 당위성을 설명하였다. 또한 적극적으로 표현할 제작매체로 디지털 카메라를 이용하였고, 표현방법에 있어서도 컴퓨터를 이용하여 그레이스케일(Grayscale)로 전환하여 기억의 흔적으로 나타내고자 하였다.

본인은 이러한 작업의 과정을 통해 평범한 일상의 풍경 속에 투영된, 그리고 일상에서 필요하지만 소중하게 관심의 대상이 되지 않는 사물들에 투영된 자아의 내면세계를 화면에 형상화하려는 것을 궁극적인 목적으로 삼고자 하였다.

목 차

논문 개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 내용에 관한 연구	3
1) 작품의 근거와 배경	4
2) 일상의 기억과 기록	6
2. 조형적 측면에 관한 연구	9
1) 사각 프레임의 화면	9
2) 이미지중첩과 소거, 반복	14
3. 작품 분석	19
III. 결 론	37

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] Nostalgia I , Mixed Media , 155 × 28cm, 2003	23
[작품 2] A pedestrian crossing , Mixed Media , 152 × 29cm, 2003	23
[작품 3] Nostalgia 0302, Mixed Media , 38 × 29cm , 2003	26
[작품 4] Nostalgia 0303, Mixed Media , 38 × 29cm , 2003	26
[작품 5] Nostalgia 0304, Mixed Media , 76 × 29cm , 2003	26
[작품 6] Nostalgia 0305, Mixed Media , 76 × 29cm , 2003	26
[작품 7] Nostalgia 0306, Mixed Media , 76 × 29cm , 2003	27
[작품 8] Nostalgia II , Mixed Media , 38 × 29cm , 2003	27
[작품 9] 보다 I , Mixed Media , 110 × 120m , 2003	29
[작품10] 보다 III , Mixed Media , 130 × 28cm , 2003	29
[작품11] Nostalgia III , Mixed Media , 80 × 80cm , 2003	30
[작품12] object A00 , Mixed Media , 250 × 150cm , 2003	32
[작품13] object A03 , Mixed Media , 190 × 200cm , 2003	33
[작품14] object A01 , Mixed Media , 90 × 200cm × 5개 , 2003	34

도 판 목 차

(도판 1) G. Fromanger 「Hommmage a Francois Topino: Lebrun lavie et la mort du peuple」, oil on canvas, 200 × 300 cm, 1977.

(도판 2) J. Monory , 「Hommmage a Caspar David Friedrich No.1」, oil on cavas, 162 × 260 cm, 1975.

(도판 3) R. Longo, 「Men trapped in Ice : 부분」, Charcoal and graphite on paper, 152 × 102 cm, 1979.

(도판 4) Jonathan Borofsky, 「2740475」, 1982

I. 서 론

인간은 현실에서의 경험과 자신의 내면적 감성을 외적으로 표현하는데, 이러한 표현의 내용과 그 의미는 비록 동일한 사물과 경험이라 할지라도 그것을 수용하는 주체의 심리적 상태, 내면적 정서, 그리고 과거의 경험에 따라 전혀 다르게 나타난다. 다시 말하면 일상에서 지나치기가 쉽고 특별하게 인식되지 않는 미세한 것들도 개개인의 창조적 시각에 의해 새롭게 조명되어 질 수 있는 것이다.

본인은 일상을 살아가는 인간으로서의 나와 시간 속에서 변화하는 주변사물, 그리고 이들을 구분 짓는 공간들이 서로 연관되어 있는 실존적 상황을 작품화하고자 하였다.

제시된 작품들은 일상적인 경험들을 그림일기형식의 작품으로 제작하였으며, 현실에서 느낄 수 있는 다양한 경험들을 하나의 화면에서 이야기형식으로 풀어주고, 그러한 과정을 통해 이 작품의 의미를 전달하고자 한다.

작품을 만드는 과정에서 본인은 자아와 현실세계가 직접적으로 대화하는 현상으로 간주한다. 또한 자아와 현실세계와의 관계를 형상화하여 표현할 수 있는 소통 가능한 하나의 언어로 생각한다. 따라서 사물과 의사소통 과정을 통해 얻어진 내면적 감정, 그리고 그로부터 얻어진 상상적 공간을 표현함으로써 현실세계의 삶을 반영하고 자아의 재해석을 시도하고자 한다.

여기에서 소개되어지는 일상적 소재들은 직접적인 체험과 결부된 삶의 이야기를 담고 있고 그 자체로서 미적 쾌감을 불러일으키는 것이라 한다. 그리고 이러한 각각의 소재들은 관념적인 의미와는 별도로 감상자의 내면세계와 경험에 따라 다르게 해석될 수 있는 가변성을 지니기도 한다.

본 논문에서는 2003년에 제작한 본인의 작품을 대상으로 위와 같은 내용을 표현해 나가는 과정과 그 배경을 이론적으로 분석하고자 한다.

본론의 제 1장에서는 작품의 동기와 배경, 작품에서 나타난 이미지의 기억과 기록이라는 내용적 측면을 연구하고자 하며, 제 2장에서는 조형적 연구로서 이미지의 기록에 있어서 디지털에 의한 중첩의 효과, 색채와 여백의 의미에 대해 연구할 것이다. 마지막으로 본인이 제작한 작품들을 분석함으로써 보다 구체적인 접근이 되도록 하였다.

II. 본 론

1. 내용적인 연구

노스텔지아 (Nostalgia)는 향수 (鄉愁), 회향병(懷鄉病), 향수를 불러일으키는 것, 과거(의 사물)에 대한 깊은 그리움을 의미한다. 본인이 Nostalgia 라는 제목으로 과거의 기억을 되새기며 현재의 감정을 드러내 결합하는 것과 같은 이러한 행위는 어떤 의미에서 예술 활동, 인간이 잊어버린 것을 상기하는 작용과 닮았다. 사고방식에 따라서 예술은 실제로 인생속의 중요한 분실물을 떠올리는 행위라고 볼 수 있다. 그것은 우리들이 현실의 일상생활 안에서 어떤 행위를 할 때마다 잊어버리고 있었던 것을 상기하는 행위이다.¹⁾ 항상 반복되고 틀에 박힌 생활 속에서 주변 환경이 무료하게 비추어질 때가 있었다. 건물들은 숨 쉴 공간이 보이지 않을 만큼 빼곡하게 줄지어 있었으며 그 사이를 지나다니는 사람들은 빠른 발걸음으로 어디론가 가고 있었다. 그럴 때마다 허공은 현실공간이라기보다는 현실의 공간이 정지된 곳으로써 본인에게 다가왔었다. 잠시 일상에서 벗어나 허공을 보며 과거의 추억을 떠올리며 일상의 무료한 풍경에서 잠시 벗어난 자유롭게 꿈을 꾸는 내면풍경의 모습을 그렸다.

내면의 풍경은 일상에서 누적된 기억과 삶의 총체적인 감정으로서 작품으로 표현되어질 때, 형태가 우리의 눈으로 알아 볼 수 있는 지각된 형상의 모습은 아니지만 추상적으로 동경의 대상이 되는 형상의 모습으로 나타내고자 하였다. 또한 그 형상을 뚜렷한 이미지가 아닌 투명한 이미지로 표현함으로써 본인의 내면의 소리를 형상화 시키고자 하였다.

작품 활동을 하면서 과거에 대한 기억과 일상에서 없으면 불편하지만 그것이 없어지기 전까지는 그 필요성을 못 느끼는 그런 일상들에 관심을 가지게 되면

1) Fiedler Conrad의, 「예술 활동의 근원」, 이병용 역 (서울: 현대미술사, 1997), p.68.

서 추억들을 풍경과 사물들을 소재로 한 작품에는 사실적인 묘사보다는 부분적 생략으로 그 사물에 대한 호기심을 보이게끔 유도하며 추억을 되살리는 매개체의 역할을 하게 하였다.

1) 작품의 근거와 배경

본 연구 작품이 구상적 표현방식을 가지고 있으며 현대문명에 대한 비판적인 입장을 취한다는 면에서 신구상 회화와 관련된다고 생각했다. 이에 신구상 회화와 신구상 작가인 제라르 프로망제(Gerard Fromanger)와 자크모노리(Jacques Monory), 로버트 롱고(Robert Longo) 그리고 조나단브로프스키(Jonathan Borofsky)에 대해 살펴보려고 한다.

신구상 회화는 상징주의의 성격을 내포한다. 현실과 상징주의(symbolism)가 결합된 양상을 보이며 미디어를 통한 상상력을 불러일으킬 수 있는 양식으로 인간의 동시대적인 상황을 드러내고자 함에 있어 회화적 이미지와 그것이 재생산해내는 서술적 의미구조를 강조하였다.

신구상 회화에서는 작품에 있어서 현실에 대한 새로운 각성과 객관화가 동시에 추구되고 있다. 그리고 신구상 작가들은 주제 면에서 거대한 산업문명에 대한 비판적 태도를 견지함으로써 자연스럽게 그 시대의 풍경에 관심이 많았고, 소재선택에 있어서 구체적인 형상의 의미를 상징하는 길을 택한다. 또한 소비사회에 냉정하게 대처하면서 인간의 모습을 찾아내려했으며 화면에서 보여지는 형상들은 보여주는 그대로의 표현과 은유적 표현을 함께 하고 있다. 그런 모든 이야기들이 한 화면에서 이루어지면서 또 다른 의미와 이야기를 지니기도 했다. 이들의 작업은 인간의 일상적 삶에서 발생하는 모든 사건들이 불러일으키는 내면적 강박관념을 그려내는 행위였다.

이와 같이 신구상 작가들은 일상의 경험을 중시한다. 그들은 오늘날의 세계와 관련하여 회화를 생각하고 인간의 불안하고 고독한 모습을 반영하는 현대도시의 밀폐된 공간 속에서 인간이 어떻게 존재하는가를 추구한다. 이러한 인간들을 자연과 사회 환경 속에서 밀려난 현상으로 그들의 화면 속에 표현함으로써 그들은 현대인들이 끊임없이 추구해온 존재문제를 환기 시키려 했다.

이상으로 신구상회화의 특징을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 신구상 회화는 회화를 있는 그대로의 현실세계에 연결시킨다는 점이다.

둘째, 신구상회화의 특징으로서 매체의 표현방법을 쓴다는 점이다. 많은 작가들이 사진, 영화, 텔레비전을 바탕으로 해서 그것들을 모델로 회화전반에 새로운 활력을 불어넣는다는 것이다.

사진을 간접 사용한 제라르 프로망제(Gerard Fromanger)의 작품(도판 1)에 나타나는 풍경은 잡다한 상점들이 늘어서 있는 거리풍경인데 이것은 파리의 클리쉬 광장을 그대로 묘사한 것이다. 뒷 배경을 이루는 상점거리는 회색조의 모노크롬으로 사실적으로 처리되어 마치 흑백사진을 보는 듯하지만, 그 곳을 지나가는 인물의 형상은 평면적으로 처리되고 단조로운 사선과 화려한 줄무늬로 채색되어 배경과 강한 대조를 이루고 꼴라쥬를 한 것처럼 분리되어 보인다. 그의 사진이용은 오직 작품 속에서 사진의 존재를 더욱 잘 잊어버리게 하기 위해서 일뿐이며 회화적 표현은 무엇보다도 사진, 특히 신문이나 매스미디어의 사진들의 인습적 형식과 상투성을 파괴하는데 목표를 두고 있다는 점을 보여준다.

사진이미지를 사용하여 과거의 기억이나 회상을 나타내는 자크모노리(Jacques Monory)는 (도판 2)에서 지금은 박물관으로 바뀐 아우슈비츠 수용소 한 건물의 현재 모습과 함께 수용소에 갇힌 적이 있는 한 여인, 그리고 그녀의 번호표를 보여주고 있다. 그는 과거의 악몽을 현실검증으로 재현하면서, 과장된 인공적 색채[청색]를 사용함으로써 이 세계에서 가장 허위적인 것을 느끼게 한다.

로버트 롱고(R. Longo)는 유독 사회의 경제적 조건의 희생자로서 인간을 주

목하고 현대도시생활의 단편을 인간의 실존 상황으로 표현하였다. (도판 3) 그는 그의 작품에서 고립된 개인을 선택하여 이를 극적으로 확대함으로 현대인의 의식을 표현하였으며 배경을 제거함으로써 보는 이로 하여금 상황을 설정하도록 유도했다. 그의 작품에서 인간 형상들은 인격과 개인사를 가진 인물이 아닌 추상적 상징 또는 로고(logo)의 기능을 가지고 있으며 이 세계와 대면하고 있는 현대인의 한 정형을 대표하고 있는 것이다.

조나단브로프스키(Jonathan Borofsky)는 (도판 4)에서 보여지 듯 윤곽을 따라 묘사된 두개의 이미지-하나의 모자를 쓴, 다른 하나는 모자가 없는 형태로 표현한다. 검은색의 단색으로 처리된 인간 형태는 많은 것을 시사한다. 변화하는 사회 안에서 공허함과 익명성, 부르조아적 삶의 추구하고 마비된 도덕성의 상태를 암시하면서도 개별적인 이야기를 가진다. 따라서 익명성이며 무감동적인 이 형상은 자신일 수도 있고 동시에 모든 사람일 수도 있는 것이다.

2) 일상의 기억과 기록

일상이란 우리들의 생사고락의 모습이다. 우리들 현존재는 대체로 이 일상이란 존재방식을 취하고 있고 일상적이 아닌 존재방식을 취하더라도 일상에서 출발하여 일상으로 귀환하게 된다. 말하자면 일상은 우리들 모두의 존재방식인 것이다.

멜빈 레이더(Melvin Rader)는 일상생활에서 미적경험이 일어나게 되는 부분은 첫째는 자연에 대한 향수와 즐거움, 그리고 두 번째는 일상생활의 사물이나 사태에 대한 실제적 및 지적필요를 넘어 무엇을 만들고 평가하는 일이며, 셋째는 “순수예술의 작품들을 생산하고 평가하는 세 가지로 구분 한다²⁾” 고하여

2) Melvin Rader. Bertram Jessup, 「예술과 인간의 가치」 김광명 역 (서울: 이론과 실천. 1994). p162.

일상생활에서 예술이 추구하고자하는 요지를 서술하고 있다. 이처럼 그냥 스쳐 지나가는 주변세계와 현실경험을 통해 얻어지는 이미지들을 다시 만드는 작업으로 현실에서 얻어진 경험의 이미지와 현실 상황 속에서의 모습을 형상화시킨 것이다. 즉, 본인에게 있어서의 창작행위는 삶과 인간의 내면에 관심을 갖고 삶 속에서 체득된 다양한 경험과 그 속에서 벌어지는 삶의 풍경을 형상화시켜 삶의 단편적인 모습으로 사용된다.

일상소재들은 어떤 대상이든 작품의 동기가 될 수 있으며 모방이 아닌 주관적 시각으로 현실세계와의 만남으로 표현한다. 여기서 과거와 현재를 넘나드는 행위는 시간과 공간에 따라 달라진다.

과거를 되돌아보는 행위 즉 일기, 사진 등을 통해 우리가 어떤 사물을 대할 때 그 사물의 본래 역할과 기능과는 관계없이 개인적인 의미를 부여할 때가 있다. 이때 선택된 이미지를 존 버거는 그 순간이 “보존되기 위하여 선택된 순간이다. 이 선택은 찍는 사람의 의식의 반영이다. 사진의 의의는 상황에 대한 의식을 순간의 선택 속에 표현하는데 있다.”³⁾고 말한다. 사진가의 의식과 현실의 어떤 순간이 만나는 순간 “사진은 시간의 흔적”을 남기는 것이다. 이렇게 배경과 소재가 된 사진은 본인을 통해서 시간을 기록하며 순간의 기억을 담기 위한 중요한 수단이 되었다. 사진 이미지의 시제는 늘 현재를 나타낸다. 하지만 어느 날의 사진은 영원히 어떤 시작과 끝이 없는 연속성이 이라고 생각한다. 우리가 살피기도 전에 훗 지나가버린 순간, 그 공간에도 어떤 의미를 함축하고 있다. 이는 과거, 현재, 미래를 다 포함한다는 것이다.

다시 말해 사각 프레임 안에서 유지되는 영상의 현재는 그 밖에 있는 현실과 사진가 그리고 수용자의 측면에서는 경험의 차원에서 단면적인 시제를 꼭 나타내는 것은 아닌 것 같다.

모든 사물과 주변 환경은 시간 속에서 변화되며 소멸되기도 한다. 그러므로 존재는 시간과 결부된다고 할 수 있다. 인간에게 있어서 시간의 의미는 그 자

3) Berger John, 「이미지」, 동문선 편집부역, (서울: 동문선, 1998)

체로서의 존재하는 것이 아니고 항상 현상이 따른다.

따라서 시간의 흐름 속 사물의 모습과 주변 환경은 시간성이 조금씩 묻어나 끊임없이 그리고 조금씩 변한다. 배경이 되는 풍경의 다양한 이미지는 시점의 변화, 공간의 형성, 시간의 기록에 초점을 두어 시작과 끝(하루일과)을 나타낸다. 주변의 환경에서 쉽게 볼 수 있는 풍경과 소재를 이용하여 시간의 흔적을 표현하기란 쉬운 일이 아니었다. 존재하는 모든 것은 그것의 관념성, 심미성, 기능성에 의해 그 가치가 결정되고 이러한 것들은 일상이라는 생활방식에 의해 그 가치가 본래의 그것보다는 높게 혹은 낮게 부여된다. 이런 사물은 재현이라는 행위를 통해 선택되어지고 본래 가지고 있는 의미보다 확장되거나 축소하여 나만의 시각으로 규정되어져 새로운 의미를 부여하게 된다.

이와 같이 동일한 사물도 그 사물에 대한 개개인의 사적인 이미지에 의해 다양한 느낌으로 다가올 수 있는 것이다. 사물이 우리에게 지각됨으로써 그 존재가 증명될 수 있듯이 우리도 그 사물을 느낌으로서 비로소 살아있는 존재로 자기 자신을 확인할 수 있는 것이다.

이미지를 수집하는 과정에서 현재 많이 사용하는 디지털카메라를 선택하게 되었다. 디지털카메라는 현재 휴대가 간편하고 조작성이 편리해짐으로서 언제 어디서든 즉각 사실을 기록할 수 있다. 그것은 덧없이 지나가는 것, 우리가 늘 사소한 것까지 기록함으로서 모든 것이 주제가 되고 아름답고, 진기한 것을 남길 수 있는 수단이 되었다.

앞서 언급한 대로 본인은 일상의 생활 속에서 얻어지는 생활주변의 도시적 이미지와 상상적 요소들을 모두 가지고 현대사회에 대한 회의를 제시하며 비판적 현실인식을 통해 이미지를 표현한다. 그러므로 사진을 이용한 도시적 이미지들은 각기 다른 의미를 갖고 재구성되어 한 화면에서 혼합된 형상으로 나타나 새로운 의미를 만든다.

2. 조형적 연구

1) 사각 프레임의 화면

현대에 있어서 사진이미지는 인간에게 객관적 이미지의 간접체험의 도구로 사용되었을 뿐 아니라 직접 예술적 표현을 이루는 매체(medium), 또는 재료(material)로 사용되었다.

사진은 현재 휴대폰 카메라 등으로 우리의 일상과 매우 밀접한 관계를 유지하고 있다. 현대사회를 살아가는 본인은 이러한 매체들을 다양하게 작업에 수용하여 활용하였다. 따라서 본인의 작품에서 사진 이미지가 많이 이용되는 그 이유를 몇 가지로 정리해 보고자 한다.

첫째로 객관적 사실을 손쉽게 접할 수 있기 때문이다. 회화의 표현이 간접적이고 막연한 것임에 비해 사진은 직접적으로 다가오기 때문이다. 사진은 하나의 고립된 이미지로 시-공간의 한 단편이라는 인식을 갖게 하며 나아가 이를 조합함으로써 대비를 이룬다.

둘째로 현대적 표현기법이기 때문이다. 도시풍경, 사물들을 묘사하는 데에는 작업의 방식 또는 이들의 감각과 의식구조를 연결할 수 있는 형식이 필요하다고 여겨진다. 판화나 사진의 경우 동일한 작품을 여러 장 제작할 수 있고, 여러 사람이 동시에 같은 작품을 소유할 수 있으며, 감상할 기회 또한 누릴 수 있는 장점 때문에 대중적이라 할 수 있다.

셋째로 컴퓨터로 인해 이미지의 표현을 다양하게 다룰 수 있기 때문이다. 또한 다른 기법과 쉽게 접목시킬 수 있다는 장점을 가지고 있다. 사진은 카메라의 기계적 기록성으로 인해 구체적 지시성이 어느 매체보다 강하고 현대사회에서 손쉽게 작업할 수 있는 표현방법이라고 할 수 있다.

본인은 서로 다른 사진 속에서 단편적인 이미지를 뽑아내서 이를 하나의 화면에 재결합시킴으로써 공간의 구조적 통일성을 배제하고자 했다. 구상적 재현

형식을 사용하고 있으나 사진이미지들은 배경으로 하여 이미지의 중첩으로 구성하는데, 인간형상을 넣어 화면중심에 떠있게 나타낸다든지, 그 공간에서 할 수 없는 인간의 형상을 결합하여 화면공간구조에서의 모호성과 의미의 충돌로 인해 새로운 감정을 전달하는 요소가 되어지는 것이다.

또한, 명암대비가 강한 사진을 사용하여 묘사함으로써 배경보다는 인간형상에 초점을 맞춰 더욱 인간 존재자체를 강조하여 표현했다. 이처럼 여기서 쓰인 사진이미지들은 본인이 찍은 것으로 이를 컴퓨터 안에서 작업하여 재탄생시켰다.

화면에 등장하는 배경은 어둡상태의 고뇌에 찬 인간으로 본인의 눈에 비춰진 현실, 무질서와 암담함, 각종 사회적 갈등과 비 진리의 억압된 공간이다. 주체적 존재이자 객체적 존재로서의 인간의 운명, 불안한 미래에 대한 인식은 화면 속에 번민하는 인간, 소외받은 현대인을 등장시키며 검은색의 차가운 공간으로 나타나게 된다.

화면의 다중구조는 본인의 작품 속에서 임의적인 화면분할이나 두 폭의 이질적인 화면을 연결시키는 방법으로 나타난다. 이러한 방식은 사실적인 배경과 공간의 구조적 통일성 없이 배치된 이미지들, 그리고 연결된 두 폭 화면의 의미와 조형상의 조화를 통해 화면 속에서 내용과 형식의 통일을 이루고자 하는 의도를 내포하고 있다.

본인은 대부분의 작업을 사진을 직접 사용하거나 사진을 이용한 혼합기법, 리노컷(Linocut) 기법을 이용해 도시의 주변풍경들과 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 사물을 재현 또는 확대시켜 작업하였다. 즉, 일상에서 드러나는 현상들 하나하나를 같은 비중으로 보여 지도록 유도한 것이다.

본인의 작업에서 드러나는 사진 이미지들은 하루 동안 내가 돌아다니면서 접한 도시의 풍경과 사람, 사물 등이다. 그것은 풍경 사진에서 본인의 의도에 적합한 이미지를 손쉽게 구할 수 있는 장점도 있지만 사진으로 인해 각종 정보를 얻고 움직이고 생활하는 본인의 모습을 표현하고자한 점을 빼놓을 수 없다.

우리는 현실의 사물에 대한 이미지를 자신도 모르는 사이에 의식 속에 고정 시키기 쉽지만, 촬영되어진 사진으로 옮겨진 사물의 이미지에 의해 강한 충격을 받을 때 우리는 사물을 새롭게 '보게'된다⁴⁾. 사진을 통해서 작업한 사물을 다시 재현시켜서 새롭게 바라볼 때 과거의 기억과 현재의 느낌이 교차하여 많은 생각에 빠지게 한다. 우리와 현실 사이의 경계에 있어서, 우리는 사진을 사이에 두고 내가 처해 있는 현실과 사진 영상에서 보여주는 것을 넘나든다. 사진 이미지 즉 실재에 대한 해석일 뿐 아니라, 그것은 또한 발자국같은 실재를 직접적으로 스탠실한 어떤 것으로서의 자취이다. 실제로 존재하는 것을 기록하지만 본인의 지각과 상상을 통해 이미지화된다.

본인이 작품을 하면서 처음 선택한 색채들은 다양한 색으로 화면을 채웠다. 그러나 이는 너무 많은 의미를 표현하는 듯하고 시각에만 중점을 둔 듯 한 느낌을 주어 다시 색채자체에 대한 연구를 재고하게 되었다. 그래서 선택한 색채가 검정색이다. 작업에서 본인이 색채를 제한하는 이유는 화면에서의 특정한 이미지에 현혹되지 않고 화면전체를 하나의 내용으로 보여주기 위함이다.

곰브리치(E. H. Gombrich)의 "색의 경험이 마음의 심층까지 자극한다."라는 말처럼⁵⁾ 색채는 인간의 감정에 직접 호소하며 인간의 정서적 반응을 일으키고 자연대상을 재현하는 기준 뿐 만아니라 주관적 감정을 표현하고 혹은 어떤 이미지나 정서를 직/간접적으로 나타내고 전달하는 기본적인 수단인 것이다. 형태가 대상과 주체와의 거리를 지각하는 역할을 한다면 색채는 대상의 표현적 속성을 보여주는 역할도 한다고 할 수 있다. 또한 색은 형으로 다 전달할 수 없는 강한 평면성을 가진다.

예로부터 동양에서의 색의 개념이란 단순히 회화적인 의미의 색만이 아니라 정신적 사유의 표현으로 사용되어졌으며 그림에서도 색채가 많이 들어 간 것은 현실적 요구가 많이 게재되어 장식적인 기능을 띤 것이라고 하였다. 많은

4) 시계모리 고영, 「사진 예술론」, 홍순태 역, (서울: 해돋이, 1987),p115

5) E. H. Gombrich, 「서양미술사」, 백승길·이중순 역, (서울: 예경, 1997), p.124

색채를 사용한다 함은 인간내면에 보이지 않는 심리적 감흥을 놓칠 수도 있다는 것이다. 즉, 단색의 선택은 더 많은 의미를 함축함으로서 미묘한 심리까지 느낄 수 있을 것이다. 이와 같이 본인의 작업에서 색채는 이미지와 함께 주제를 표현하기 위한 요소로 작용하여 주로 검은색(Black)의 이미지와 흰(White)여백으로 제작된다.

모든 이미지는 검은 덩어리로 그리고 나머지 여백은 종이의 느낌 그대로를 표현하고 있다. 본인은 판화작업의 경험을 통해 얻은 검은색의 강한 인상을 받아 검정색이 주는 느낌과 상징성에 매료되어 사용하게 되었고 작품에서 검은색의 시각적 효과를 통해 과거, 무한함, 고요 등으로 표현하려고 했다. 검은색은 내면의 것이고 무의식을 대변한다고 해서 모든 색의 근원이며 다른 색보다 더 우수하다고 보고 있다.

백색은 아무런 색이 없는 상태, 즉 투명하지 않은 무의 상태를 말한다. 때문에 검정색과 함께 무채색의 기본이다. 이러한 흰색은 검은색과 가장 커다란 대비를 이루지만 가장 근원적인 조화를 이루기도 한다. 또한 순수와 절제를 의미하며 언제든지 수용의 자세를 취하고 있다. 우리는 흰색을 보면 영원히 그 상태로의 유지를 바라는 마음과 무엇인가를 첨가하고 싶은 두 가지 상반되는 욕구를 느끼게 하는 양면적인 성격도 지닌다.

본인의 작품에서 형상을 제외한 나머지부분을 흰 여백으로 남겨둠으로써 자신만의 의미부여를 할 수 있는 공간, 잠재요소로서의 공간으로 무한한 상상의 공간을 만들어주는 역할을 한다. 때문에 작품에서 여백이 차지하는 의미는 넓이만큼이나 중요하다.

본인의 작품은 보는 이의 경험을 강조한다. 현실을 잘 관찰하면 신비하면서도 불가사의한 현상이 얼마든지 발견된다. 보는 사람은 그것을 때로는 새로운 것으로 인식할 수 있을 것이다. 그러나 실은 보는 사람의 마음속에 숨겨진 영상으로 의식에 깔려 있었던 경험이, 공간과 이해를 불러일으키는 동기가 되었던 것이다.

다음은 본인작품의 제작과정과 제작과정을 통해 나타난 문제점, 해결방안을 알아보하고자 한다. 먼저 작품의 제작과정을 살펴보자.

첫 번째, 사진 찍기: 디지털사진기로 선택한 이미지를 포착하여 찍는다.

풍경과 사물 여러 측면의 이미지를 연출하지 않고 보이는 그대로 자연스럽게 촬영한다.

두 번째, 컴퓨터로 이미지 만들기: 직접 디지털카메라로 찍은 이미지를 불러와 삭제 및 수정, 편집 작업을 한다. 과거의 의미와 이미지를 강조하여 나타내는 수단으로 그레이스케일(Grayscale)로 전환하고 이미지의 흔적을 돋보이게 하고 기억의 한계를 나타내기 위해 강한 대비를 준다.

세 번째, 이미지 출력하기: 관화지나 천, 한지, 장지 등을 작업한 이미지크기에 맞게 자른 후 프린트한다.

네 번째, 바인더 바르기: 이미지를 고정시킨 다음 바인더를 실크스크린을 작업할 때 사용하는 스퀴지로 이미지를 도포한다. 잉크젯으로 출력한 이미지는 물에 반응하기 때문에 반드시 이 과정을 거쳐야한다. 또한 빛에 느리게 반응하여 이미지의 손실을 줄이는 역할을 한다. 또한 이미지를 도포할 때 발생하는 우연하게 번짐의 효과는 흔적을 나타내는데 도움을 준다.

다섯 번째, 여백 부분 자르기: 작품의 여백 부분을 사진기를 통해본 프레임의 비율로 똑같이 자른다. 그 다음에 촬영한 순서에 따라 배열하여 이어 붙인다. 이는 필름의 형상을 빗대어 표현하기도 하고 시간적 흐름에 의한 공간 이동을 표현하기도 한다. 이때 이질적인 화면의 연결은 공간의 이동 폭과 기억에 있어서의 지워진 이미지를 의미하기도 한다.

여섯 번째, 다른 기법 첨가하기: 사진이미지에서 작업에 필요한 인간의 형상을 실루엣을 가져와 실크스크린 기법을 이용하여 투명 매디움으로 이미지를 배경과 겹쳐 찍었을 때 그 부분은 투명하고 배경화면의 부분보다 선명해졌다. 때문에 공간형성이 되고 이미지를 부각시킬 수 있어 효과적으로 표현할 수 있었다. 리노컷, 동판, 목판, 실크스크린, 콜라주, 페인팅, 드로잉 등을 이용해 작업을 더 효과

적으로 표현할 수 있다. 또는 사진 이미지를 이용해 다른 기법으로 표현한다.

이와같이 작품을 제작하면서 여러 가지 사항에 대처해야 하였다.

사진을 찍을 때 이미지의 크기를 생각하고 설정하여 찍어야 하고 디지털카메라는 촬영 시 해상도가 고정되어 있어서 그 해상도이상으로 출력하게 되면 이미지가 거칠어진다는 점을 고려해야 한다.

가정에서 작업을 할 경우 이미지의 크기가 프린터의 용지 설정과 관계가 있어 큰 작업이 불가능하다. 큰 이미지를 만들 경우, 분할하여 나누어 작업한 후 다시 붙여서 작품을 만들었다.

여러 번의 출력과정을 거듭하면서 잉크젯프린터가 가지고 있는 단점을 알 수 있었다. 출력을 너무 많이 할 경우 노출의 막힘 현상으로 라인이 생기는 문제가 발생하여 하루에 많은 양의 작업을 할 수 없는 어려움이 있었는데 크기와 여러 장의 출력으로 인한 문제점은 디지털 출력소에 맡겨 해결하였다. 그러나 출력소에서 출력할 경우 많은 비용이 들고 판화용지나 한지에 출력해 주는 곳을 찾기 힘들다.

이미지에 바인더를 도포할 때 바닥의 면은 평평해야 하고 스퀴즈로 너무 여러 번 밀어서는 안 된다. 바인더가 빨리 마르게 때문에 너무 여러 번 할 경우 이물질이 이미지에 붙거나 한 번 사용한 바인더는 다시 사용할 수 없었다. 그리고 이 작업 시에는 통풍이 잘 된 곳에서 작업하는 것이 좋다. 판화지, 한지에 출력한 이미지 보다 천에 프린트한 이미지가 일반사진이 오래되면 바라는 것처럼 강한 빛에 민감하게 반응하는 것을 알 수 있었다.

2) 이미지의 중첩과 소거, 반복

“인간이 지각하는 형(形)이란 관찰하는 순간 눈에 와서 닿은 자극만이 아닌 그 이상의 것에 의하여 결정된다.”⁶⁾고 말한 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)

의 글을 통해 우리는 인간이 어떤 것을 지각할 때 각각의 일상적 체험 내에서 얻어진 이미지들에 영향을 받기 마련이며, 또한 기억된 이미지들은 상징적으로 표현되어 진다고 말할 수 있다.

또한 사진을 통해서 ‘본다’라는 것은 그 대상에 대한 깊은 관찰과 인식을 한다는 것이다. 사진 이미지를 선택하는 데는 기억의 이미지를 가지고 현실을 대하는 경우가 많다. 이것을 어떻게 구성할 것인가 하는 작가의 선택에 많은 영향을 미칠 것이다. 또한 기억 속의 이미지를 주제로 할 경우에는 거기에 합치되는 현실을 발견함으로써 구체화되어, 연결되어진 이미지를 표현으로 옮길 수가 있다⁶⁾. 이와 같이 본인 자신이 갖고 있는 도시의 기억들은 어딘가에 종속되어져 있고, 무언가에 압박받는 심리에서 출발하여 혼란, 소외, 부적응, 고독, 우울, 냉소와 같은 감정의 울림들을 도시라는 거대함 속에서 기억의 흔적으로 표현하고 모색해 보려 하였다.

본인작품의 제작과정에서 보았듯이 일상적 생활과의 밀착성이라는 성격 때문에 주위 생활환경에서 얻은 도시 이미지를 표현의 대상으로 선택한다.

바탕화면에 등장하는 풍경은 도시내부의 다양한 장소 등이다. 예를 들어 고층건물이 있는 거리, 버스 안, 주택가 골목, 육교 위 등으로 다양한 시각을 통해 도시의 다양한 모습을 찾았다. 그리고 이 장소들은 눈에 드러나지 않아 쉽게 지나치게 되는 곳을 일관된 방법을 통해 선택한다. 이 공간은 주변의 공간이라는 물질적인 공간에 그치는 것이 아니라 우리가 느끼는 감정을 상징하는 심리적인 공간으로 변화되는 것이다. 일상에서 머물거나 지나쳐온 주변 환경을 기록함으로써 그림일기와도 같이 그날그날의 정서를 담아내고 그 안에 표현된 일상적 풍경은 하나의 통일된 언어로 사용되어진다.

작품에 나타난 평면적인 실루엣의 이미지는 사실적으로 묘사된 실제 사물보다 가볍고 단순하다. 하지만 실루엣의 외곽은 화면의 표현효과로 볼 때 사실적

6) Rudof Arnheim, 「미술과 지각」, 김춘일 역, (서울: 홍익사, 1981), p.169

7) 카나마루 시게네, 「예술로서의 사진」, 한정식 역 (서울: 해냄, 1988), p. 190.

이미지보다 더욱 강조되는 요소가 된다. 실루엣의 내부는 생략된 듯 텅 비어보이지만 그렇다고 해서 내부가 존재하지 않다고 단언할 수 없는 것이다. 실루엣으로만 나타내어 그 속에 감정을 실어 전체적인 느낌을 유도시키려 하였다.

사람의 단순화(실루엣)는 주로 외각만으로 이루어져 간결성과 명료성을 갖게 한다. 그러나 어떤 경우든 중요한 것은 단지 외형을 단순하게 처리하는 것이 아니라 본인이 추구하는 본질을 보다 명확히 표출시키기 위해 이루어져야 한다는 점이다. 즉, 과감히 배제함으로써 특징인물이 아닌 익명성을 띄게 하여 더 많은 의미를 부여하고자 하였다.

본인의 작품에서 선택되어진 작고 평범한 물건들의 이미지는 사물과 사람을 이어주는 역할을 한다.

또 하나의 작품소재인 사물은 인간이 만들어 내고 일상공간에 용도에 맞게 배치되어지고 장식되어진 것 혹은 내버려지고, 잊혀진 그런 사소한 물건들이다. 사물을 단순화법으로 사용한 이유는 내부를 자세히 표현하지 않는 방법을 통해 인간과 사물이 연관 지어 가면서 어떠한 추억을 연상시켜 가는 것을 담고 싶어서였다.

나아가 인간과 사물, 환경이 더불어 살아가지만 서로에게 무관심과 소중함을 잃어가는 것을 주제로 삼아 사물의 확대해석과 단순화법을 통해 다시금 생각하게 하였다.

이미지의 형태를 보고 접하는 사람들은 대개 ‘이것은 무엇이다.’ 또는 ‘이것은 무엇일까?’라는 두 의문으로 감상하고 파악하려 하지만 개개인에 따라서 경험과 생각이 다르기 때문에 그로부터 유추된 사물의 실상과 다소 차이가 생길 것이다. 이를 통해 작품과 관객의 소통을 유도하려하였다.

즉, 작품에서 보편적이고 주관적인 사고를 바탕으로 일상에서 느끼는 감정과 사물에 대한 기억의 회상을 통해 표현하였다. 또한 사물은 확대시켜 내면세계를 시각화하려 하였다.

이렇게 눈으로 본다는 것은 우리가 존재하는 사회와 문화같은 주변세계에

의해 형성되는 것인 만큼⁸⁾ 본인의 작품에서 이미지화된 것 또한 현실세계에 바탕을 둔 인간 내면의 언어라고 할 수 있겠다.

따라서, 이미지의 홍수시대라 단정내리는 현대의 진정한 이미지는 단순한 생활일면이나 대상의 실제보다도, 감동을 동반한 인간내면의 이야기가 포함된 이미지가 더 큰 가치를 가지는 것이라 본다.

기계적으로 순간을 포착한 도시이미지는 일상적인 주변공간에 대한 기본적인 상상력을 제공함과 동시에 화면분할과 재구성을 용이하게 하는 보조수단이 되는데, 배경의 주요요소로 사용되어 더욱 적극적으로 나타나게 하였다.

현실공간의 도시이미지는 반복과 투명성을 띤 중첩을 통해 화면에 구성적인 공간을 형성하게 한다. 이렇게 형성되어진 공간과 인물실루엣은 내면 투영의 측면에서 볼 때 더욱 효과적인 표현으로 복합적인 암시작용을 머금은 것으로 나타내고자 하였다.

공간표현을 위한 중첩은 반복되는 표현에서 변화를 창출해내는 방편 중의 하나이다. 한 이미지가 부분적으로 배경위에 있는 다른 이미지에 의해 올려짐으로서 중첩은 생겨난다. 이때 요구되는 지각조건은 투영의 효과에 의하여 같은 면에서 연결한 패턴들이 서로 구분되고 다른 평면에 존재하는 것처럼 보여야 한다.⁹⁾ 따라서 이미지의 중첩은 보다 공간을 통일하게 집중시킴으로써 그 형태 관계를 더 강하게 만들려고 하였다. 이는 대상의 부분들을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 대상을 통합하는 속성을 갖는다.

도시풍경에 인간의 형상을 겹치게 하면서 나의 의식 속에 융해시키고, 중첩된 이미지의 접근은 공간의 형성과 깊이감, 투명성은 내재적 감정의 표현공간을 형성시키는데 효과적인 표현이었다.

다른 한편으로의 중첩은 인간형상표현에서 이미지 소거로 나타난다. 인물과 인물, 그룹을 형성하는 인간형상에서 서로 겹쳐지는 부분을 따로 구분하지 않

8) Berger John, Ibid., p.249.

9) Rudolf Arnheim, Ibid., p.146-155

고 한 묶음으로 보고 있다. 인간은 혼자 살 수 없으며 소속되어 한 인간으로 존재한다. 이처럼 어떤 그룹에 속해있을 때에는 자신의 개성도 중요하지만 자신의 특성보다는 사회에 동화되어야 한다는 것이 작품에 반영되어 있다. 인간 형상은 나를 스쳐지나가는 수많은 사람들의 형상의 예이며 스쳐지나갔지만 어디에서든 만날 수 있는 가능성을 부각시켜 인연으로 연결시키고자 한 점도 있다.

인간의 실루엣을 반복 사용하여 주는 효과는 그 의미성을 따지기 이전에 조형적 요소로서의 역할을 수행하게 되므로 그 규칙적인 리듬감을 화면에서 안정감과 함께 일종의 장식적인 속성을 갖게 된다.

또한 반복의 표현은 복제라는 성격과 함께 산업화, 기계화로 인한 물질적인 풍요가 이룩해낸 현대사회에 필연적으로 귀결된다. 반복의 표현이 규칙적인 리듬을 형성하여 하나의 단위처럼 보이게 되는 것과는 달리 같은 색의 배열 사용은 화면 안에서 긴밀한 결합을 하여 집단적인 성격으로 나타난다.

규칙적으로 배열된 사각 틀의 반복배열은 시각적 권태감을 유발시켜 일상의 반복적이고 강요당하고 틀에 맞추어 획일화된 도시임을 자각케 하였다. 거대한 도시라는 배경 속에서 선택된 대상은 극히 작은 부분만을 차지하고 일렬로 나열한 구성은 서술적인 구상을 사진의 배열을 통해 시간흐름 나타내기와 현실 속에 타자(他者) 입장으로 바라보기 등으로 표현하고자 한 것이다.

3. 작품분석

본론에서 서술한 작가 작품들에서 살펴본 바와 같이 본인의 작품에서도 작가들의 작품들과 유사한 공간, 즉 흔히 볼 수 있는 주위의 장면들이 포착되는데 시간의 흐름 속에 그냥 지나쳐버린 도시의 풍경과 사물을 소재로 다루어지고 있다. 인간의 형상이 등장한다는 점과 실루엣만으로 인간상을 표현했다는 점이 본인의 작품과 매우 흡사하다고 할 수 있다. 그러나 본인의 작품[작품 1 - 8]에서의 인간의 형상은 추상적으로 표현하며 그 자체에 대한 의미는 없다. 자신에 대한 감정을 드러내고 타인들 또한 그러한 감정을 갖고 있을 것이라는 주관적 입장에서 인간의 이미지를 차용하고 여러 가지 시각을 대변하기도 한다.

제라르 프로망제의 작품에서는 본인의 조형성과 상통하는 일면을 가지고 있다. 작품들에는 대개 실제 환경 그대로의 배경에 화려하고 평면적인 인물들이 등장하고 있다. 그는 인간과 도시문명과의 관계를 전신으로 느끼게 하여 준다. 본인의 인간 형상처럼 제라르 프로망제의 인간상은 지극히 사람형상을 가지고 있다. 그 형상은 다양한 색채로 강하게 대조시켜 긴장관계에 놓여 있다. 반면 본인의 작품에 나타난 인물실루엣은 유령처럼 투명하며 비인간화되고 추상화된 모습을 보이고 있다.

제라르 프로망제와 자크모노리는 사진 이미지를 차용하여 재현하고 그것을 통한 내재적 의미를 이끌어낸다. 본인의 작품에서 디지털 사진의 이용이 이루어졌는데 이 사진은 자취, 흔적, 전이 등의 개념으로 해석할 수 있다. 이는 나를 둘러싼 환경 또는 사회적, 이념적 재현이고 상상적인 관계와 결합하여 작품을 보여준다. 사진의 사용은 현실적이고 지나쳐 왔던 곳에 대해 많은 변형보다는 그 때의 풍경을 그대로 옮겨 놓은 듯한 느낌을 살리기에 적당한 표현방법이라고 생각했다. [작품3, 4]

본인의 [작품 1]은 방법적인 면에서 여러 사진을 나열한 것으로 내용적인 면에서 볼 때 본인의 삶을 통한 일상의 표현은 작품 한 프레임이 하루일과의 일기

이며 이렇게 제작된 여러 개체의 작품들은 평면 공간 속에 표현된 본인의 의지로 보여 주고 때로는 한 달 혹은 수개월의 생활이 하나의 주제로 통합되어 집합체로서 보여 지는 경우[작품 1, 9, 11]와 자유롭게 공간상에서 하나의 독립된 개체로 던져지는 경우[작품 3, 4, 8]로 표현방법을 다양하게 하였다.

결과적으로 표현적인 면에서 의도하는 바가 매우 비슷하나 내용적인 면에서는 완전히 다른 면을 볼 수 있다. 현대 생활자체 속에서 기계적으로 제조되고 있는 오브제(object)와 환경을 주제로 삼고 있다. 본인은 대량생산되는 일상적인 사물들, 모든 기계문명의 부산물들을 받아들여서 현대문명의 산물인 사진 이미지를 작품화 하였다.

배경이 되는 주변 환경은 과거의 흔적으로 나타내기 위하여 바래고 오래된 흑백사진과 같이 이를 Grayscale로 전환하였다.

본인의 작품에서 나타난 실루엣은 일시적이고 환영적인 존재이기에 일상에서 사람에게 그리 크게 관심을 받지 못한 작품소재였지만 본인은 실루엣의 의미를 부각시키고 확장하여 그것을 독립시켜 표현하려 하였다.

본인의 사물을 주제로 한 작품에는 너무 흔해서 눈에 띄지 않는 물건들이다. 우리의 시선을 끌지 못하는 일상적인 물체가 존재감을 드러내고 있다. 이에 우리가 무심히 지나쳤던 삶의 작은 조각이, 일상을 표현하는 예술의 형식의 하나로 기능할 수 있는 것이다. 일상 속에서 사물은 그것을 우리가 느끼고 즐길 때, 물리적 현상에만 머물러 있는 것이 아니고 나의 추억을 구성하는 요소가 되어 내 생활의 일부분이 되는 것이다. 즉, 매 순간 일어나는 허무한 일상에 대해 추억을 만들 수 있는 매개적 역할을 한다.

우리는 사물을 바라보면서 사물의 존재와 나와의 관계를 연결 짓는다. 이와 마찬가지로 보여진 사물은 그것을 바라본 자의 심리이다. 사물을 통해 우리는 외부에서 내면으로 다시 내적 세계에서 외적현실로 나아가는 것이다.

사람들은 단색인 이미지를 대하면서 자신의 사물에 대한 경험과 인식을 바탕으로 정해진 하나의 의미가 아닌 풍부하고 다양한 의미로 해석하며 감상하게

된다. 즉 사물과 풍경 등을 통해 자신의 추억을 과거 속 깊이에서 꺼내어 다시금 생각할 수 있게 한다.

주로 풍경이미지에 인간의 형상이 화면에 등장하는 경우가 대부분이다. 이것은 감정이나 느낌들을 통해 간접적으로 제시하기 위한 작업이다. 인간의 형상은 투명인간처럼 보일 듯 말듯 하거나 약간의 반짝임과 두께로 그 형상을 나타내는데 그 이유는 내적 심상을 표현하려는 의도를 담고 있다.

한편 사물을 중심으로 담고 있는 작품은 개체하나하나의 모습을 특정 부분만을 묘사하고 확대하여 표현하였다. 이들 작품에서는 그 사물의 존재를 중시하고 일상에서의 관심을 유도 하고자 노력하였다.

본인은 이들 소재들이 담고 있는 시간성, 존재성, 기록성, 상징성 등으로 의미를 확대하고자 하였고 그에 따른 추억의 연상을 극대화하여 표현하고 싶었다.

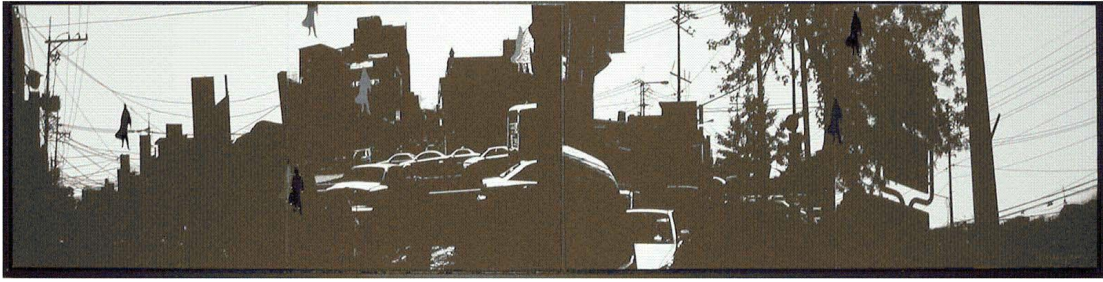
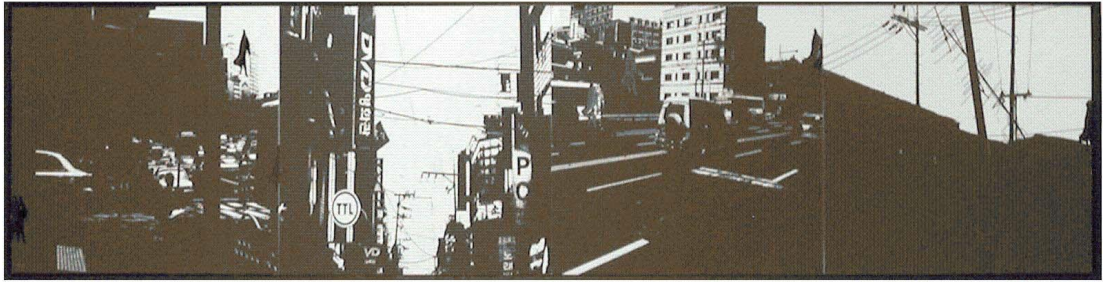
방법적인 면으로 보자면 우선 기법을 들 수 있다. 크게 컴퓨터 프린팅과 실크스크린, 리노컷(Linocut)으로 모든 작업은 진행된다. 초기에는 주변풍경을 사실적으로 표현해 재현에 따른 기록과 동시에 감정이입하려고 노력했으나 여러 과정을 통해 제작하다가 단순하면서 그 의미를 부각시키고자 했기 때문에 확대해석을 할 필요가 있었다.

작품을 표현적인 입장에서 보자면 ‘감정이입’과 ‘기억의 되새김’으로 구분 할 수 있는데 주로 풍경을 주제로 한 작품은 자신에 대한 감정을 부각시켜 나타내고 사물의 모습을 작품은 그 사물에 대한 존재와 그에 따른 내재된 추억이 되살아나게 제작하였다.

또한 모든 작품에서 공통적으로 표현된 실루엣형상은 본인의 작업에 상당히 중요한 요인으로써 감정이나 사물의 특정 기억에 대한 ‘암시’의 역할과 함께 상징의 의미를 담고 있으며 감상자와 교감을 유도하고 있는 것이다.

본인의 작품에서는 처음에 출발한 지점부터 어느 목적지의 도착까지를 지나쳐 온 버스 안에서의 풍경 등을 담아 머릿속을 맴도는 어떠한 특정 사물이나 감정을 표현하고자 했다. 현재라는 시간 속에서 일상의 반복으로 연장되는 삶

을 추억하거나 과거를 연상시키는 정서적 감정을 불러일으킬 수 있는 동기에서 작업의미를 가진다. 다시 말해 향수와 일상의 중요성을 작품을 통해서 찾고자 한다.



[작품 1] Nostalgia I , digital print, Silkscreen, 155×28cm 2003



[작품 2] A pedestrian crossing, digital print, Silkscreen, 152×29cm 2003

[작품 1] 「Nostalgia I」

현대인의 생활이란 그야말로 공허한 생활로써 매일 같은 시간에 일어나고 같은 목적지에 가기 위해 같은 버스를 타고 다시 귀가하는 길에 또 다시 그 길을 지나쳐 오는 생활을 되풀이 한다. 이처럼 현대인들은 매일 반복되는 일상 속에 자신의 삶을 어떠한 틀에 맞춰서 살아가고 있는 것이다.

그날도 변함없이 힘겨운 하루를 마치고 지친 몸을 버스에 실었다. 빼곡히 들어찬 건물들, 어디론지 발길을 재촉하는 사람들을 멍하니 쳐다보다가 문득 이런 생각을 했다. ‘저 건물들 사이로 자유롭게 날고 싶다.’ 늘 뭇지 모르는 분주함에서 떠나 자유로운 하늘을 날고 싶었다. 내가 속한 이 사회에서 한 발짝 떨어져 3인칭 시점에서 바라보고 싶었다. 하늘은 늘 내게 그런 자유에 대한 갈망을 채워주었기 때문이다. 그 뒤로 난 그 길을 지날 때마다 그날의 상상을 되새기며 ‘오늘은 저 전신주 위를 걸어 볼까?’하는 또 다른 즐거움에 빠지게 되었다.

작품1은 내게 답답한 일상을 잠시나마 잊을 수 있게 해주었던, 내 도피처가 되었던, 그곳에서 자유롭게 하고자 했던 나의 내면심리를 담았다.

사람의 형상은 중첩의 효과를 통해 그림자처럼 두 번 겹쳐서 반복의 조형원리를 이용하여 화면을 구성하였다. 또한 화면에 무작위로 배치함으로써 보는 이로 하여금 여러 가지 생각들을 불러일으키게 하였다. 이는 내면의 심리를 되새김함으로써 감정을 상징적으로 표현하고자 하였다.

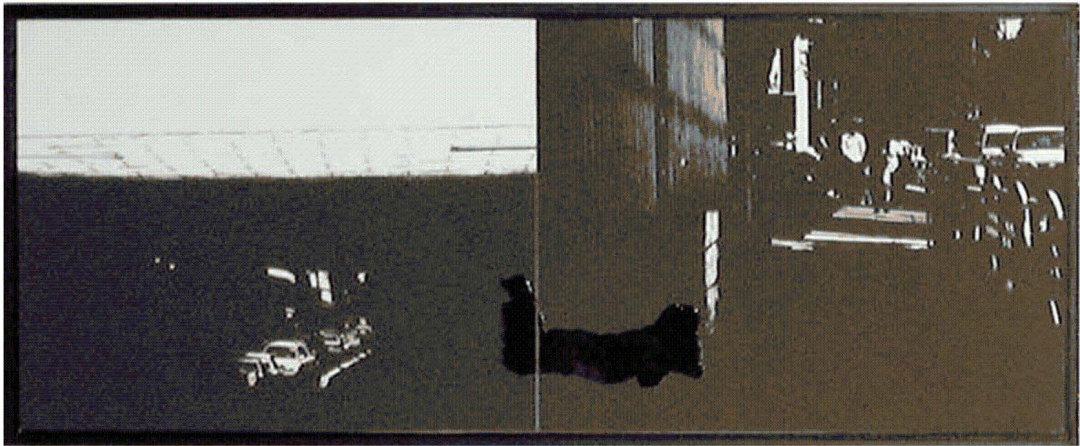
[작품 2] 「A pedestrian crossing」

재는 듯한 빠른 발걸음으로 오늘도 무언가에 쫓기는 것처럼 난 어디론가 가고 있었다. 거리의 많은 사람들 틈 속에서 그들과 함께, 또 그들을 뒤로하고 걸음을 재촉하던 내가 다다른 곳은 횡단보도였다. 지나치는 많은 차들을 바라보면서 더 이상 전진할 수 없음을 알았다. 그렇게 내 의지와는 상관없이 횡단보도 앞에 선 나는 잠깐이지만 휴지(休止)의 시간을 가졌다. 지쳐있던 나는 아무 곳에서도 그냥 주저앉아 쉬고 싶었다. 그런 내게 횡단보도는 짧지만 달콤한 휴식을 주었고 험난해서 건널 수 없을 것 같았던 내 앞에 길을 열어 보여주었다. 이 작품은 화면에는 어떤 공간에서의 엉뚱한 행동을 하고 있다.

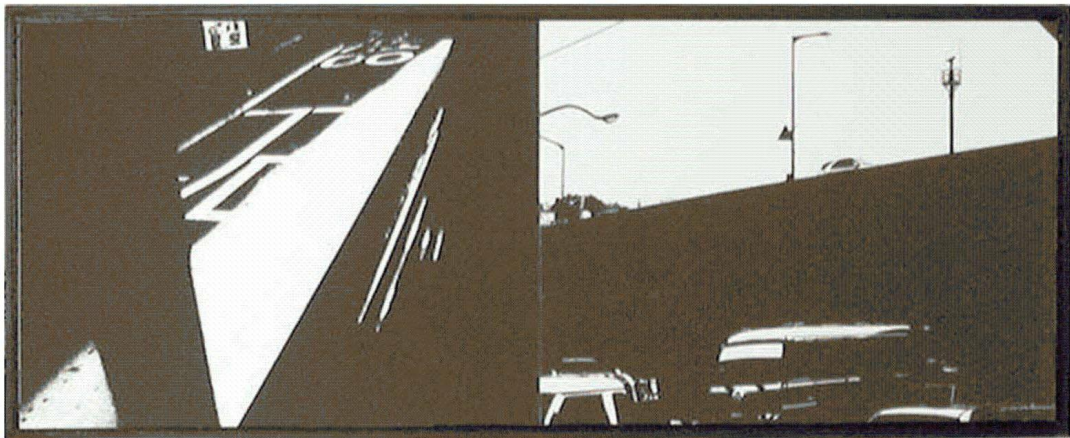
인간의 형상을 더욱 단순화시키고 직접적으로 대입시켜서 본인의 욕망과 감정을 나타내었다. 이전 작품과는 달리 행동의 실루엣을 보이게 하여 본인의 생각을 행동의 언어로 표현하고자 하였다.



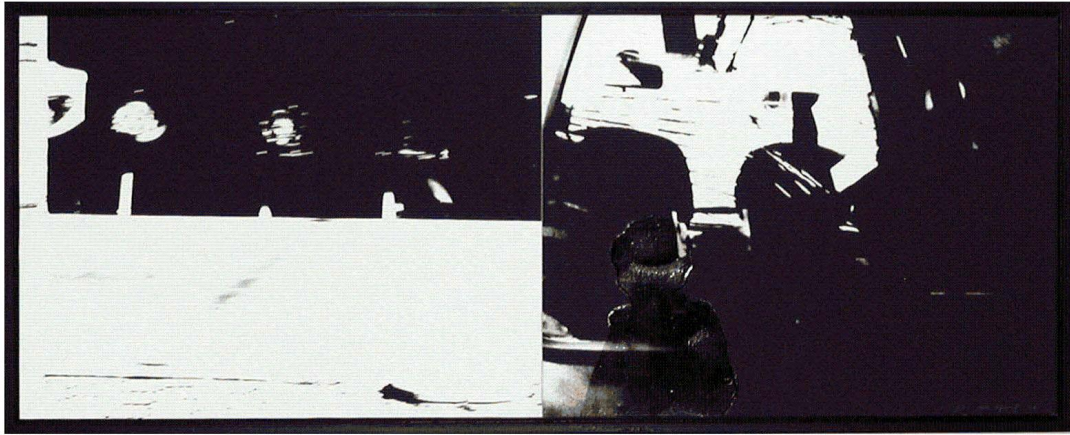
[작품 3, 4] Nostalgia 0302,0303, digital print, Silkscreen, 38×29cm 2003



[작품 5] Nostalgia 0304, digital print, Silkscreen, 76×29cm 2003



[작품 6] Nostalgia 0305, digital print, Silkscreen, 76×29cm 2003



[작품 7] Nostalgia 0306, digital print, Silkscreen, 76×29cm 2003



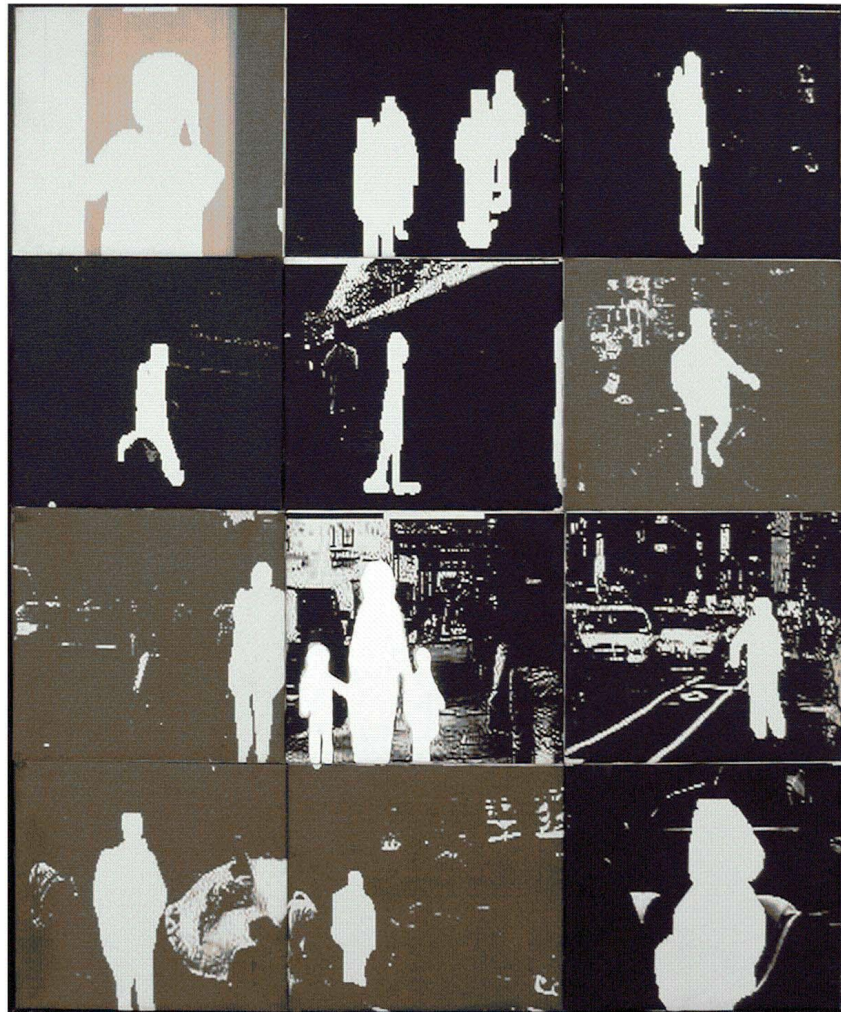
[작품 8] Nostalgia II, digital print, Silkscreen, 38×29cm 2003

[작품 3, 4, 5, 6, 7] 「Nostalgia 0302 - 0306」

“만약 하루 동안 투명인간이 된다면 뭘 하고 싶을까?”하는 자문을 해보았다. 할 수 없는 것들, 사회에서 금기시하는 것들 그리고 엉뚱한 일탈행동이 그 답의 대부분이었다. 늘 타인의 눈에 비춰질 내 모습을 생각해보며 조심스럽게 행동했어야 했고, 내 의지와 상관없이 행해지는 일들이 많았다. 그럴수록 난 더 답답해졌고 돌파구를 찾고 싶었다. [작품4, 5]를 하면서 이런 내 바램들을 작품을 통해 이루었던 행복한 작업이었다. 한 화면에 본인만을 표현하여 보는 이로 하여금 자신을 그 공간 안에서 생각 할 수 있는 여지를 주었다.

[작품 8] 「Nostalgia II」

[작품 1 - 7]을 하면서 난 내가 속한 이 사회에서 벗어나 어디론가 떠나고 싶은 생각을 많이 했었다. 그리고 타인의 시선을 늘 의식해야하는 생활에 싫증이 나서 그들과 괴리된 삶을 살고 싶었었다. 그러나 텅 빈 곳에 덩그러니 혼자 있는 내 모습을 보면서 그 어디에서도 나의 존재를 찾을 수 없었다. 나는 사람들에게 상처를 받고 괴로워하지만 그 상처를 치료해주는 것도 다른 사람들이라는 것을 알았다. 우리는 그렇게 부딪히면서 서로 생체기를 내지만 그러한 과정을 통해 하루하루 자신의 존재감을 확인 했던 건 아닐까? 누군가와 함께 같은 곳을 바라보고 있다는 건 참 행복한 일이라 생각해보았다.



[작품 9] 보다 I, digital print, Silkscreen, Silicon, 110×120cm
2003



[작품 10] 보다 III, digital print, Silkscreen, Silicon, 130×28cm 2003

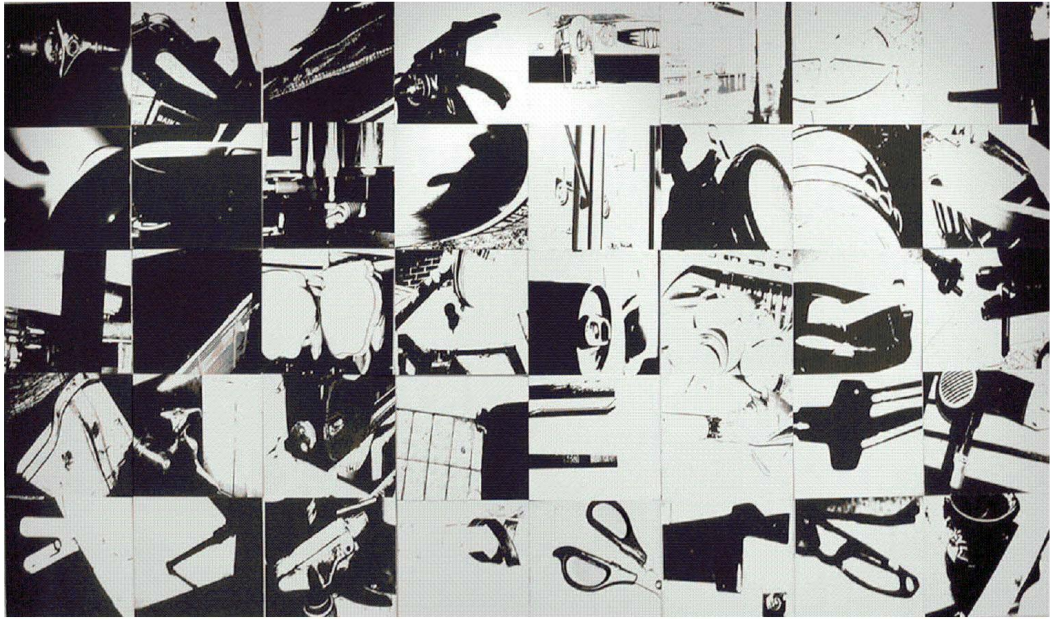


[작품 11] Nostalgia III, digital print, Silkscreen, Silicon, 80×80cm 2003

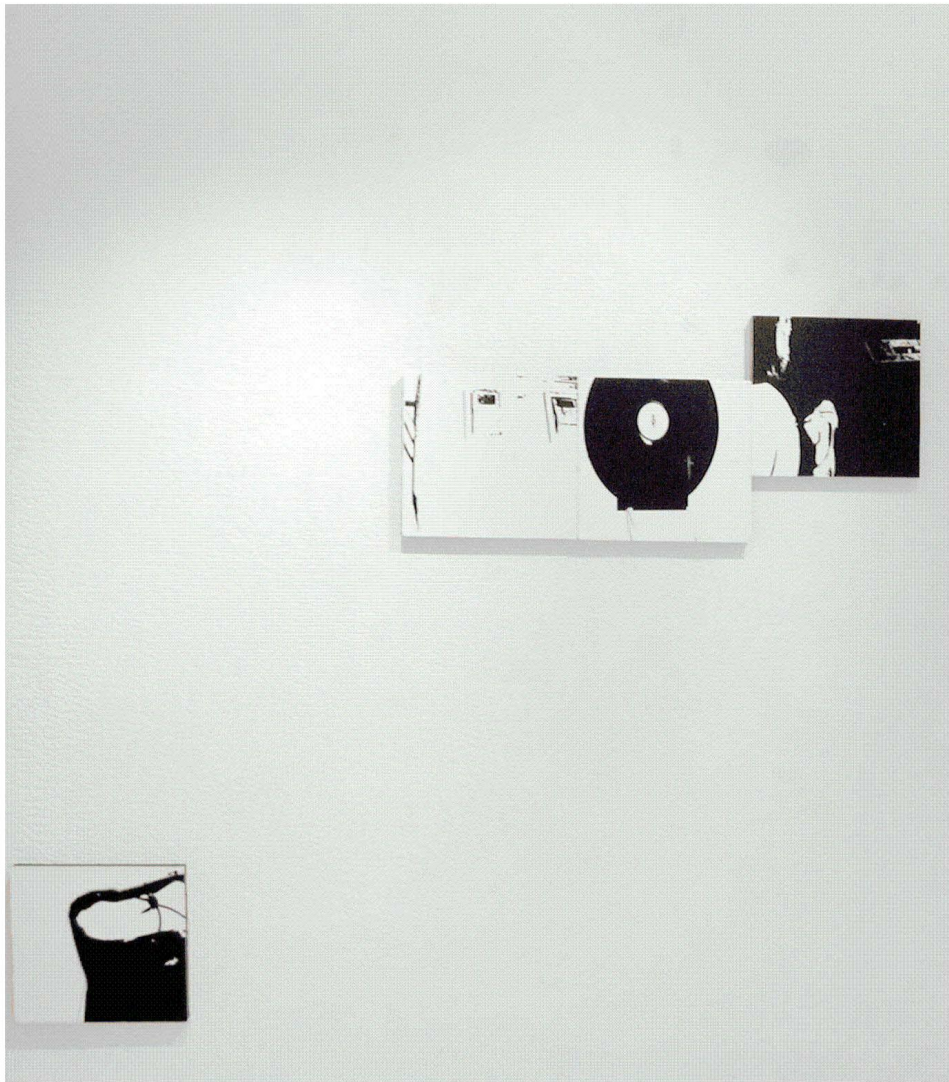
[작품 9, 10, 11] 「보다 I, 보다Ⅲ, Nostalgia Ⅲ」

어린아이의 해맑은 모습을 보면서 내 어릴 적 기억을 떠올린 적이 있었다. 꽤하게 인라인스케이트를 타며 내 곁을 지나치는 저 청년의 모습에서 예전에 인라인을 타면 즐거워하던 그 기분을 느낄 수 있었다. 나는 내 주위를 둘러싼 수많은 사람들의 모습 속에서 내 모습을 찾을 수 있었다. [작품 9,10,11]에서는 그 사람들을 통해 나를 투영할 수 있었던 사람들과 그 모습이 너무 좋아 보여 나와 그 사람을 동일화 시키고 싶은 감정을 느꼈던 사람들을 표현하였다. [작품 9, 10]에서는 표현방법이 좀 다르다. 이 작품들은 일상 풍경의 미지를 컴퓨터를 통해 불러와 풍경의 모습을 약간 배제시켜 풍경 속에 등장하는 사람들의 모습을 더 부각하고자 그 사람의 형을 의도적으로 지워버렸다.

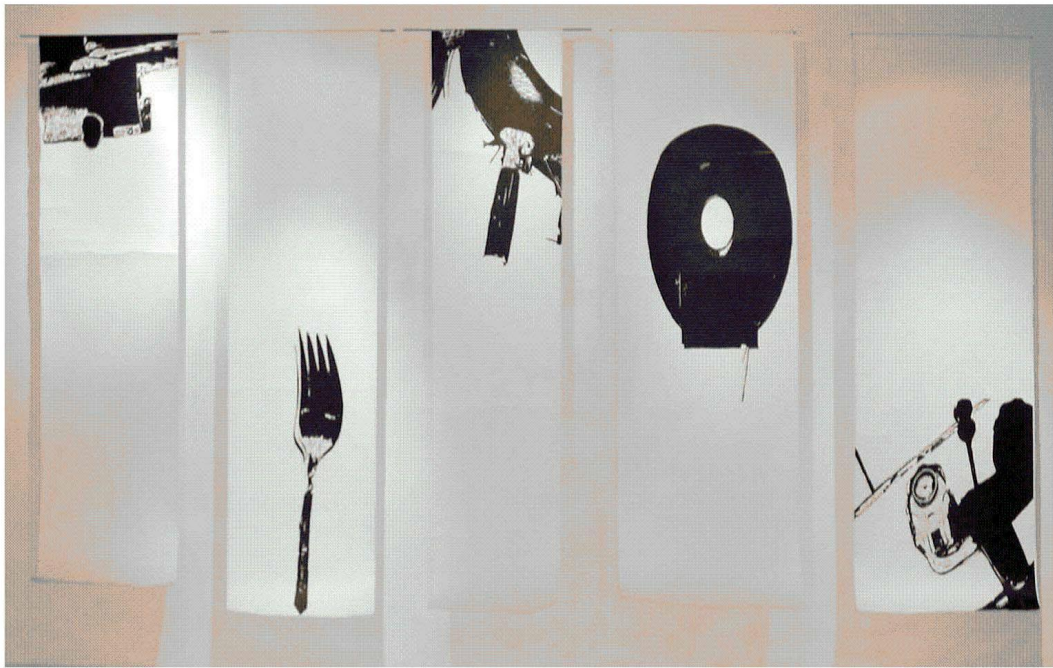
이러한 행동은 그 사람들을 통해 본 본인의 모습을 그려보고자 했기 때문이다.



[작품 12] object A00, digital print, Silkscreen, 250×150cm 2003



[작품 13] object A03, digital print, Silkscreen, painting, Linocut,
190×200cm 2003



[작품 14] object A01, Linocut, 90×200cm×5, 2003

[작품 12] [작품 13] 「object A00」, 「object A03」

모든 사물들은 그것들이 있어야 할 자리에 꼭 배치되어야 하고, 평소에는 그것들이 있는지 인식하지도 못하다가 그것이 그 자리에 없을 때야 비로소 그 사물이 그 자리에 있었음을 깨닫게 된다. 이렇게 우리 생활에 큰 부분을 차지 않는 작은 물건들에게도 우리의 추억이 담기게 되면 특별한 의미가 된다.

인간의 기억은 한계가 있어서 지나온 모든 날들을 기억하고 있지는 않다. 그러나 어떤 사물을 봤을 때 놀랍게도 그 사물들과 얽힌 그때의 일들이 아주 소소한 부분까지 생각이 난다. 어릴 적 너무 갖고 싶어 꿈속에 까지 등장했던 나이키 운동화, 가위를 가지고 놀다가 앞머리를 잘랐던 언니, 엄마의 슬리퍼를 신고 나갔다가 무릎이 깨져서 울던 기억들. 평소에는 의미 없이 놓여 있던 사물들이지만 저마다 나와의 추억을 간직하고 있다. 이렇게 사람들은 사물을 통해 지난날의 향수를 느끼곤 한다.

이 작품은 각각의 사물들을 나열에 의한 조합의 방법으로 빈 공간이 없이 병렬적 구조로 작품구성을 이루어 수많은 이야기를 담아내도록 하였다.

[작품 14] 「object A01」

Nostalgia를 불러일으키는 매개체가 되는 사물들을 확대시켜 보고자 했다. 그리고 우리 생활에서 그 사물들이 가지고 있는 역할에 의미를 부여하고자 했다. 이 작품은 걸개그림의 형식으로 한눈에 보이게끔 이미지를 구성하였고 의도적으로 많이 남긴 여백의 공간은 이미지와의 적절한 화면대비를 이루고 상호관계를 가지며 작품의 관람자로 하여금 향수로서의 기능을 느낄 수 있도록 유도하였다. 이 작품에서는 한지를 이용하여 일반 판화지로 작업 할 때보다 색이 잘 밀착되어 안정된 느낌과 종이 자체의 자연스러움을 느낄 수 있었다.

Ⅲ. 결 론

본 논문의 대상인 2003년의 작품들은 풍경과 사물의 이미지를 통하여 사람과 주변 환경, 사물과의 관계 그리고 일상에서 경험된 생각이나 추억, 감정들을 되살리게 하는 것이다.

지금까지 본인은 이 논문에서 본인의 작품들을 바탕으로 내용적 연구와 조형적 연구를 하여 서술하였다. 일상적인 물건을 소재로 한 작품들은 타인과의 관계 속에서 느끼게 되는 감정들, 주위사람들과의 관계, 더 나아가 내가 속한 환경에서 일어나는 모든 종류의 경험과 자각에 대한 감정을 수집하고 기록해 나가고자 노력한 작업의 산물들이다.

본 내용을 연구함에 있어 이미지의 기억과 기록적 의미에 대해 살펴보았고, 이미지의 기록에 있어서 디지털에 의한 풍경과 사물을 바탕으로 본인의 과거의 회상을 표현하였다. 본인의 작품을 대상으로 위와 같은 내용을 표현해 나가는 과정과 그 배경을 친구상 회화와 작가들의 작품들과 비교, 분석하는 과정을 통해 그 근거를 찾아보았다.

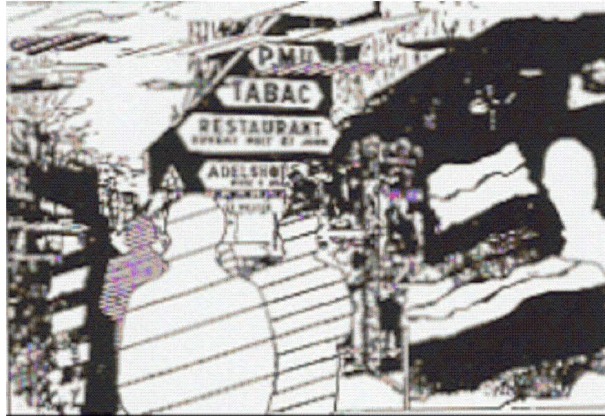
표현방법은 혼합기법으로 디지털카메라로 찍은 사진에 실크스크린을 이용하여 형을 반복, 중첩시켜줌으로써 화면에서 공간을 구성하며 이미지를 부각시키려고 하였다. 또한 리노컷기법을 사용해 사물의 확대해석으로 작업을 진행하였다.

본 연구를 통하여 일상으로부터의 향수(Nostalgia)의 작용을 재확인할 수 있었고 그러한 의미에서 풍경과 사물을 이미지로 현실세계에서의 인간 내면세계와 사회적 존재로서의 모습을 담아내기에 적절한 소재라 판단이 설 수 있었다. 하지만 소재가 지니는 객관적으로 명확한 형태로 인해 본인이 표출하고자 하는 미세한 주관적 감성이 잘 드러났는지에 대한 의문이 있었고, 일상적 소재에 의존하여 다른 조형적 요소들에 대한 실험적 태도를 소홀히 한 경향도 본 연

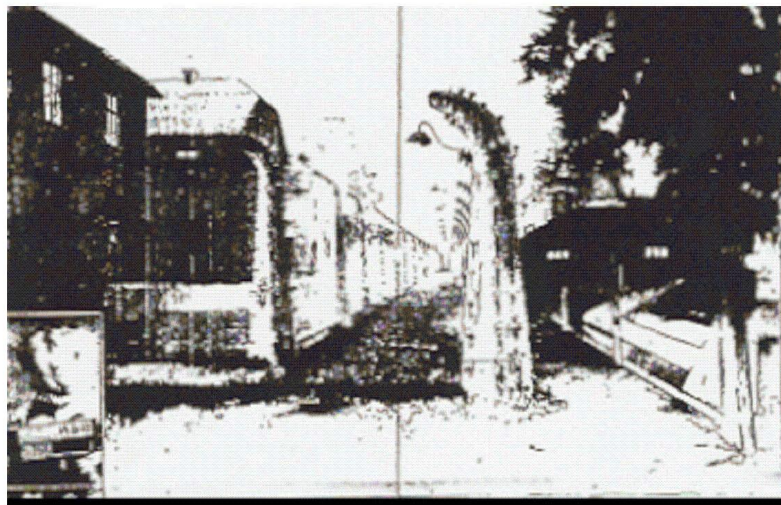
구를 통해 알 수 있었다.

본 논문을 통해 본인의 사고를 확고히 정립할 수 있었고 그 동안 작업해온 작품들을 통해 작품세계를 정리하는 시간을 가졌다. 위의 문제점들은 앞으로의 작업을 하는데 있어서 해결해 가야 할 과제로써 좀 더 적극적인 자세로 노력하고자 한다. 또한 작업에 다양한 실험을 통해 새로운 작품을 시도해 보고자 한다. 이 논문은 앞으로의 작업에 중요한 발판이 되리라 생각한다.

참고 도판



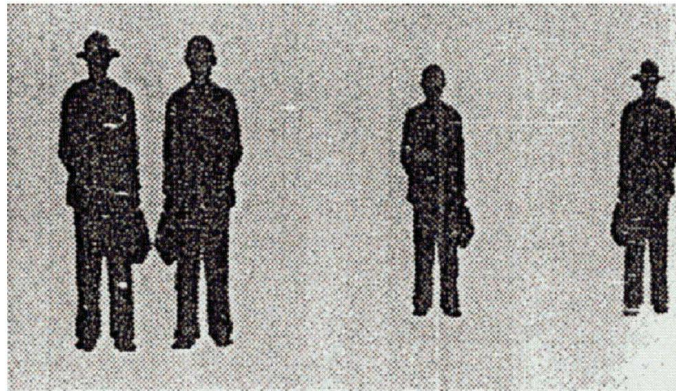
(도판 1) G. Fromsnger 「Hommmage a Francois Topino: Lebrun lavie et la mort du peuple」, oil on canvas, 200 × 300 cm, 1977.



(도판 2) J. Monory , 「Hommage a Caspar David Friedrich No.1」, oil on cavas, 162 × 260 cm, 1975.



(도판 3) R .Longo, 「
Men trapped in Ice
: 부분」, Charcoal
and graphite on
paper, 152 × 102 cm,
1979.



(도판 4) Jonathan Borofsky, 「2740475」, 1982

참고 문헌

- 시게모리 고앙, 「사진 예술론」, 홍순태 역, 해돋이, 1987
- 카나마루 시게네, 「예술로서의 사진」, 한정식 역, 해돋이, 1988
- Berger John, 「이미지」, 동문선 편집부역, 동문선, 1998
- Berger John, 「어떻게 볼 것인가」, 하태진 역, 현대미학사, 1995
- E. H. Gombrich., 「서양미술사」, 백승길·이종승 옮김, 예경, 1997
- Fiedler Conrad외, 「예술 활동의 근원」, 이병용 역, 현대미학사, 1997
- K. Harries. 「현대미술 - 그 철학적 의미」, 오병남·최연희 공저, 서광사,
2001
- Melvin Rader, Bertram Jessup, 「예술과 인간의 가치」, 김광명 옮김,
까치, 2001
- Rudof Arnheim, 「미술과 시지각」, 김춘일 역, 홍익사, 1994
- Walker John Albert, 「매스미디어와 미술」, 정선영 옮김, 시각과 언어, 1998

ABSTRACT

Bringing Nostalgia out from Average Daily life

- Centering around My Works -

Park, min kyeong

Department of Printmaking

Graduate school of

Sungshin Women's University

The purpose of this treatise (essay) is for the master degree of graduate studies. This is continuation of previous work, Nostalgia that focuses on the motive, basis, progress of technique and structures of the art works.

The art works is concentrating on and crossing between memory of sceneries, objects and actual moment of the recordings that were taken from digital camera, mobile telephone camera and regular camera.

Through the art works, it could reflect and bring out the consciousness of interior mind of individuals that he or she could feel and be nostalgic for the past.

Analyzing contents of this treatise, it first explains about the scenery of landscapes and objects that carry out the reminiscence. Also, it describes how mentality of myself and silhouette imagery of human could link together.

From the formative art point of view and perspective, it simplifies the components from complex that results compositions of picture consist of using single color and condensing margins.

Chromatically, right mix and use of black color has reminded the singularity of reminiscence and mentality.

As a medium of the art works' intent, digital camera was used. Also, using computer and turning into grayscale has shown that the art works state reminisces of past, not present.

Throughout the art works, I would like to bring out the important from something that is ignored or missed in average daily life. Hoping and wishing that the carried out important could help the humans who are constantly losing sentimentality.