



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

이 만 수 교수지도  
석사학위청구논문

일상의 이미지와 상상에 대한 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013년

성신여자대학교 대학원  
동양화과  
최 지 혜

# 일상의 이미지와 상상에 대한 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

이 만 수 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 11월

성신여자대학교 대학원

동양화과

최 지 혜

# 인 준 서

최지혜의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 대학원

## 국 문 초 록

본 논문은 2008년에서부터 2010년 사이에 얻어진 본인의 작품들을 대상으로 하여 작품전개의 골자가 되었던 일상에 대한 인식과 그에 대한 재현과정에서 얻은 상상력의 산물인 이야기들의 표현에 대해 분석한 것이다.

본인은 상상의 출발점이 되는 일상에 대한 주목을 통해 예술이 일상적 삶과 긴밀한 관계에 있고, 그 일상의 표현이 작가의 감성을 전달함과 동시에 현실을 충분히 반영하게 된다는 데에 관심을 갖고 작업을 시작하였으며, 그 일상을 이미지로 재현함에 있어 필연적으로 따라오는 상상력에 대해 주목하였다.

본인의 작품들은 현실에 충실한 이미지의 재현에 집중하기보다는 재인식된 이미지로, 본인의 감정과 상상력이 반영된 비현실적인 상상 속의 풍경으로 표현되는 경우가 많다. 이러한 상상은 일상의 평범함에 대한 반항과 의심, 그리고 현실도피에서 시작된다. 이렇게 관찰된 결과물은 본인의 기억은 물론 글과 드로잉을 통해 작품에 반영하는 경우가 많은데, 본인 안에서 2차적으로 일어나는 감정과 변형된 기억으로 인해 이미지에 상상력이 더해지고 새로운 이야기가 만들어지는 것이다. 이 때 사용된 도상들을 통해 잊혀져가는 기억과 함께 우리들 모습 사이에서도 의식하지 못했던 위험이나 소외됨에 대해 덧없음과 안타까움을 표현하고자 하였다. 또한 여러 상징물과 풍경들을 조합함으로써 이야기는 자율성을 갖고 감상자로 하여금 상상력을 증폭시키는 역할을 하며, 이미지와 이야기를 상상으로 부풀려나가는 표현과정에서 일종의 염원이나 희망을 담기도 하였다. 이렇게 풍성해진 상상력은 작품의 이야기를 꾸려나가는 좋은 원동력이 되며 현실에서의 웃지 못 할 이야기들마저 씩씩한 미소를 짓게 만드는 해학적인 요소를 갖추게 하기도 한다.

따라서 본고에서는 일상 이미지의 인식에서부터 상상으로의 귀결에 다다르기

까지의 과정을 짚어보고자 하였으며, 이렇게 표현된 상상의 세계가 내포 할 수 있는 본인의 감성과 이야기 확장의 가능성, 그리고 그것이 품고 있는 현실의 모습에 중심을 두고 연구하고자 하였다.

# 목 차

국 문 초 록

작 품 목 록

도 판 목 록

I. 서 론	1
II. 본 론	4
1. 일상 이미지의 주목	4
2. 이미지의 재현	8
1) 인식된 이미지가 갖는 필연적인 주관성과 상상	9
2) 사회적 현실의 반영	7
3. 작품분석	19
1) 상징적 표현	20
① 불, 연기, 물	21
② 풍선	27
2) 이야기의 조합과 전개	2
3) 드로잉적 표현방식	3
III. 결 론	35

참 고 문 헌

ABSTRACT

## 작품 목록

- [작품1] <나는 부끄럼을타>, 종이에 혼합재료, 17×32.5cm, 2008 ————2—2
- [작품2] <음모-진행상황>, 장지에 콘테 채색, 130.3×194cm, 2009 ————3—2
- [작품3] <공원에서 생긴 일>, 장지에 수묵채색, 각162×130.3cm, 2007 —3—2
- [작품4] <몽계몽계>, 장지에 연필 콘테 채색, 131×194cm, 2009 ————4—2
- [작품5] <알고보면 간단한뷰티>, 장지에 콘테 채색, 122.5×226.5cm, 2009 5—2
- [작품6] <섬섬한 손길>, 장지에 수묵채색, 35.5×210cm, 2009 ————6—2
- [작품7] <뭔가 불편한 길>, 장지에 콘테 채색, 47×389.5cm, 2009 ————6—2
- [작품8] <음모-당산역>, 장지에 채색, 80.5×100cm, 2008 ————9—2
- [작품9] <혼자서 추는 춤>, 장지에 연필 채색, 53×73.5cm, 2010 ————3—3
- [작품10] <매번 오해받는 남자>, 장지에 연필 채색, 27×34.8cm, 2009 —3—3
- [작품11] <나이아가라호텔>, 장지에 연필 채색, 27×34.8cm, 2009 ————3—3

## 도판 목록

- [도판1] 겸재 정선, <단발령망금강산>(斷髮嶺望金剛山), 1711 —————2—1
- [도판2] 이인문, <단발령망금강산>(斷髮嶺望金剛山) —————2—1
- [도판3] 소정 변관식, <금강산 단발령>(金剛山斷髮嶺), 1974 —————3—1
- [도판4] 빈센트 반 고흐, <아들의 여인>, 1888 —————4—1
- [도판5] 폴 고갱, <밤의 카페>, 1888 —————4—1
- [도판6] Hieronymus Bosch, <세속적인 쾌락의 동산>, 1505-10 —————9—2
- [도판7] Pieter Bruegel the Elder, <반란을 일으킨 천사들의 추락>, 1562 — 3
- [도판8] 작자미상, <겐지모노가타리>(源氏物語), 헤이안시대 후기 ———1—3

## I. 서론

우리에게 상상은 꿈과 미래로 이어지는 긍정적인 측면과 거짓과 허구로 이루어진 망상으로 치부되는 측면이 있다. 또한 상상을 현실세계와 동떨어진 생산적이지 못하고 의미 없는 행위로 단정 짓기도 한다. 그러나 우리는 항상 상상하고 있으며 그것은 일상 속에서 언제든지 일어나고 있는 모든 인간의 기본적인 사유 활동 중 하나이다.

모든 상상은 현실이 가진 일상이라는 토양 위에 서야만 가능한 것이다. 그렇기에 상상의 풍경을 주로 표현하는 본인에게 있어 일상은 무한한 소재를 얻을 수 있는 출발점이다. 인간은 일생을 살아가면서 기억할 만한 크고 작은 사건들을 제외하고 나머지는 곧 망각해버린다. 그리고 잊어버린 하루하루를 일상이라는 이름으로 채우기도 한다. 그렇기에 일상은 매일 반복되는 지루하고 중요치 않은 것으로 생각되어 왔다. 그러나 거대담론이 중시되었던 모더니즘 이후 포스트모더니즘이 대두되면서 소수의 이야기라고만 생각했던 우리의 일상 또한 주목 받기 시작했다. 이 일상이라는 것이 새로이 생겨난 예술적 주제인 것처럼 보일 수도 있겠지만 일상은 이미 옛날부터, 아니 처음부터 존재해 왔던 당연한 것이다. 하지만 이렇게 일상이 예술로써 가치를 인정받기 시작한 것은 앞서 말한 것처럼 시대의 변화에 따라 사람들의 관심사와 가치의 이동이 이루어졌기 때문이다. 포스트모더니즘의 시대가 시작되면서 예술가들의 작품은 물론 드라마나 영화의 소재 선택에 있어서도 온통 일상으로 가득 차게 되었으며 오히려 지금 시대에 혁명을 외친다면 그것은 가벼운 농담쯤으로 받아들여질 정도이다. 이제는 우리에게 공기와도 같은 일상인 것이다. 격변과 혁명을 외치던 시절이 지나가고 많은 이들이 표현할 이야기를 잃었다고 생각했을지도 모른다. 그러나 오히려 우리네 주변을 돌아보는 계기가 되었고 이야기는 자연히 다양하고 풍부

해졌다. 그것은 소수의 다양성을 존중하는 오늘날의 사회와도 같은 맥락을 이어간다. 또한 과거 화가들이 그린 작품 안에는 그 시대의 모습이 반영되어 있다. 오늘날의 창작인들 역시 현 시대를 살아가는 한 사람으로써 자신의 주변을 관찰하고 묘사해 낸다. 이것은 특별한 목적의식 보다는 현재의 일부인 자신을 표현하기 위한 하나의 수단으로써의 자연스러운 기록의 본능이기도 하다.

위 내용과 같이 본인은 예술이 일상과 긴밀한 관계에 있고, 그 일상의 표현이 작가의 감성과 그 주변을 둘러싸고 있는 현실을 충분히 반영하게 된다는 데에 관심을 가지게 되었으며, 일상 그 자체가 예술적 소재가 될 수 있다는 것을 인식하게 되었다. 따라서 본인은 일상의 풍경을 관찰하면서 자신의 이야기를 함께 기록하기 시작하였으며, 때로는 개인적인 이야기를 표현하는 과정에서 일상의 모습을 빌려 교묘히 섞기도 하였다.

본인에게 있어서 일상은 작품표현을 위한 소재가 되고 기억은 그 소재들을 담아두는 저장고 역할을 한다. 과거를 회상하며 지나간 일을 후회하고 반성하기도 하면서 그 순간을 회화하여 그려보거나, 특별한 순간을 기억해 두었다가 이야기를 구성할 때 과거의 일상에서 얻은 작은 특별함을 크게 증폭시켜 커다란 이야기로 만들어내기도 한다. 이처럼 본인의 작품이 일상의 단순한 재현이 아닌 좀 더 발전된 형태가 되거나 전혀 다른 이야기가 될 수 있도록 해주는 것은 인식된 이미지의 재현과정에서 본인의 생각을 투철 시키고 회상의 불완전함을 채워주는 상상력이다. 일상에서의 인식과 회상, 그리고 상상까지의 과정들을 거치며 본인의 작품은 일상의 현실적인 모습과 본인의 사적인 기억과 상상들이 얽힌 다양한 모습으로 나타난다.

이러한 본 논문의 첫 번째 장에서는 일상을 특별한 순간으로 인식함이 작품의 형성배경으로써 어떻게 작용하고 있는지 살펴보기로 한다. 두 번째 장에서는 그 인식된 일상을 이미지로 표출할 때 필연적으로 얻게 되는 주관성과 상상력

에 대해 살펴보았고, 그렇게 시작된 상상 속 이야기에 투영된 개인적, 사회적 모습을 살펴본다. 표현방식에 대해 심층적으로 살펴본 세 번째 장에서는 이러한 풍경들의 이야기를 이끌어 나가는 상징적 오브제들과 이들을 조합하고 재구성하면서 전개되는 이야기들이 어떤 방식으로 표현되는지에 대해 서술하고자 한다.

## II. 본 론

### 1. 일상 이미지의 주목

오늘날의 우리가 일상을 이야기 하는 것은 아주 자연스럽고 이상하지 않은 일이지만 포스트모더니즘 이전의 시대에는 거대담론이 주를 이뤘다. 이 시기에는 사유 자체의 폭이 넓고 컸으며 각 시대에는 사회 전체가 공감하는 집단적이고 계몽적인 성격을 띤 거대담론이 있었다. 우리나라를 예로 들면 60년대에는 새마을 운동인 ‘잘 살아보자’였고 70~80년대에는 민주주의가 바로 그것이었다. 그러나 90년대에 들어오면서부터 사회 구성원 모두를 관통하는 담론의 부재 상태가 지속되고 있다. 거대담론이 해체된 이후 개인적이고 일상적인 이야기나 주류를 이루고 있는 것이다. 헤겔(G.W.F.Hegel, 1770~1831)과 마르크스(Karl Heinrich Marx, 1818~1883) 같은 이들이 역사적 목적론을 가지고 시대가 공감하는 거대담론을 이야기했지만 오늘날 이러한 이야기를 하는 사람이 있다면 그 사람은 오히려 이상한 사람으로 취급 받을 것이다. 이렇듯 거시적인 것에서 미시적인 것에 대한 주목이 당연해지면서 우리는 개인의 생각과 일상 등을 자연스럽게 공유하고 받아들일 수 있게 되었다.

예술분야에서도 이와 같은 사회변화와 맞물린 움직임이 일어났다. 이성적이고 합리적인 인류의 발전, 현대문명에 대한 지지, 공동체 의식의 강조 등 계몽적이고 이상적인 미래를 지향했던 모더니즘 역시 거대서사적인 사조로 가득한 시기였다. 그러나 1차 세계대전의 영향으로 근대에 대한 비판의식이 생겨나면서 개인과 다양성을 인정하고 현실을 직시하는 포스트모더니즘의 시대가 도래하였으며, 이어서 현실을 그대로 표현하고자 하는 신구상회화가 대두되었다. 영

국의 평론가 루시 스미드(Edward Lucie-Smith, 1933~)는 그의 저서 <70년대>에서 구상적 회화라는 타이틀 아래 세 가지 형상성을 구분하고 있는데, 바로 ‘사실주의 회화’, ‘구상적 표현주의’, ‘서술적 구상’이다. 신구상의 특징은 “추상의 폐허 위에서 신구상의 개념이 정의되기 시작한다. 이는 과거로 되돌아가려 함이 아니라, 우리가 사는 세계를 보여줄 수 있고 그것을 나타내줄 수 있는 새로운 구조를 창조하기 위해 탄생한다.” 라는 장 루이 페리에의 말에 잘 나타나고 있다.<sup>1)</sup>

우리나라의 경우 조선시대 풍속화와 우리나라 산천의 아름다움을 표현하고 노래한 진경산수, 진경시 등을 통해 일상에 대한 주목을 하고 있었음을 살펴볼 수 있다. 그러나 일제강점기를 거치면서 장식적이고 관념화된 일본화의 영향을 받게 되었고, 이러한 한국 화단의 상황에 대한 자성의 목소리로써 일상과 현실을 포괄적인 조형언어로 표현하고자 하였던 유영국, 이규상, 장욱진, 김환기 등이 신사실파를 결성하기에 이르렀으며, 동양화단은 사경산수화(寫景山水畫)를 통해 현실적이고 일상적인 풍경을 표현하여 조선 후기의 진경산수의 전통을 계승하고자 하였다. 이후 거대담론을 앞세웠던 7, 80년대를 거쳐 현재에 이르기까지 일상은 역사적 상황에 따라 주목을 받기도, 다시 잊혀 지기도 하였다.

지금의 우리에게 일상은 날마다 반복되는 평소와 평범으로 이루어진 생활이며 흔히 인식하고 있었던 지루하고 중요치 않게 여기던 이미지로 다가온다. 그러나 예술적 표현에서의 일상은 어제와 오늘이 다르고 오늘과 내일이 같을 수 없는 것처럼 조금씩 다른 하루하루에서 기억된 작가의 단편적인 시각의 표현이다. 막스 베크만(Max Beckmann, 1884~1950)이 “우리의 존재 가운데서 신비스러운 것을 형성하는 것은 다름 아닌 현실 그 자체인 것이다.”<sup>2)</sup> 라고 했듯이

---

1) 월간미술 엮음, 「세계미술용어사전」, 1999

2) 윤현섭, 「예술심리학」, 을유문화사, 1995, p270

일상은 예술가들에게 친숙하면서도 창의적인 영감을 떠올리게 하는 끊임없는 새로운 인식의 순간이다. 어울리지 않을 것 같은 ‘신비=일상’이라는 베크만의 견해는 모든 놀라운 것들이 결국은 우리가 가진 평범에서부터 시작한다는 사실을 상기시켜주고 있다. 본인의 작품 속에는 상상의 풍경임에도 불구하고 인물, 길, 나무 등 익숙한 형태들이 많이 등장하는데 이것은 본인이 일상에서 주로 작품의 소재를 찾아내기 때문이다. 본인이 겪었거나 보았던 어떤 것이든 작은 낱서 형태로 남기는 습관은 그것을 작품에까지 이어지게 하였다. 이 드로잉들은 일상의 한 부분이기도 하지만 때로는 공상에서 빠져나온 허무맹랑한 이야기이기도 하며, 주로 일상에서 얻은 작은 이야깃거리에서 발전한 즐거운 사유의 결과물이기도 하다.

이처럼 본인은 누구나 일상에서 만날 법한 평범한 모습들을 이미지로 표현할 때 그것들이 본래 지니고 있던 이야기를 더욱 강조하거나 전혀 다른 새로운 이야기로 발전시키기도 하며, 그 과정에서 평범한 사물이 새로운 의미를 부여할 수 있는 소재로 변하는 모습에 흥미를 느끼게 되었으며 어떤 때에는 일부러 그러한 소재를 찾아내려고 한참 동안 노력하기도 한다. 이렇듯 본인은 일상에서의 인식의 순간에서부터 본인 안에서 새롭게 만들어지는 이야기에 집중하게 되었고, 모든 사물과 현상을 조금씩 의심하고 다른 입장에서 생각하는 습관을 가지게 되었다. 그리고 이러한 행동은 본인의 작품은 물론 일상을 바라보는 시선에까지 변화를 주었다. 이러한 변화는 모든 것이 같을 수 없으며 다양성과 자율성, 그리고 타자성을 추구하는 포스트모더니즘의 이념과 같은 맥락에서 일상 이미지에 대한 인식을 살펴보게 함은 물론 상상과 망상에 다다르기까지의 형상( 존재)—접촉(인식)—감수(感受)를 조건으로 생겨난 과정을 짚어보게 하였다. 이는 모든 이야기의 출발점이 되는 중요한 지점이며 인식 후 사유를 거쳐 나온 결과는 누구에게든 다르게 적용되는 예측 불가능한 것이기에 그것이 무익한 희

론(戲論)이라 할지라도 매력적인 요소가 될 수 있다.

칸트(Immanuel Kant, 1724~1804)가 인식범주와 존재범주를 동일시하며 존재와 사유의 일치<sup>3)</sup>를 주장했음과 같이, 인간을 비롯한 모든 사물과 현상의 존재를 증명하기 위해서는 인식됨이 우선일 것이다. 모든 존재가 증명됨으로써 존재한다는 전제조건을 달아버린다면 무한한 가능성에 대한 외면이 되겠지만 단순히 표현에 대한 인식의 측면에서 볼 때, 기존의 평범에서 찾는 새로운 인식은 통념에 대한 이의제기와 의외성을 시사하는 중요성이 있다고 생각한다. 이렇게 존재에 대한 원론적인 물음은 본인의 작품에 등장하는 수수께끼의 등장인물들과 불, 물, 연기와 같은 쉽게 사라지고 형태가 일정치 않은 상징적 소재들, 그리고 음모 시리즈에서의 막연한 불신과 문제제기와도 관련된다.

우리는 항상 많은 순간과 사물들을 접하며 살지만 사실 그 모든 것을 기억하지는 못한다. 다만 익숙하거나 관심을 끄는 것만이 우리에게 인지되고 있을 뿐이다. 이처럼 보고 싶은 것만 보고, 듣고 싶은 것만 듣는 인간의 뇌의 특성 때문에 우리의 인식과 기억은 완벽할 수 없다. 그렇기에 예술가들이 일상에서 어떤 소재 하나를 가치 있고 의미 있는 모습으로 빚어냈을 때 사람들은 새로운 것을 보는 것 같은 착각을 일으킨다. 이런 모습은 작가의 예술작품은 물론 TV CF나 영화, 음악 같은 대중문화에서도 존재한다. 이 모든 '알게 됨'은 더 이상 기존의 통상적 이미지로써의 일상이 아닌 작가만의 새로운 이야기로 표현되기에 모두 같을 수 없는 각각의 특별함을 지닌다. 이처럼 누구에게나 똑같이 보여지는 풍경이 작가의 몸을 통해 나오는 순간 그것은 새로운 것이 된다. 세잔(Paul Cézanne, 1836~1906)이 생빅투아르 산을 수 없이 그리고 또 그렸음에도 정작 그 중 같은 산은 하나도 없었던 것처럼 작가 안에서 여러 번 변형된 이미지들은 같은 것에서 출발한다 하여도 무한히 많은 결과과물을 얻을 수 있

---

3) 문성학, 「칸트의 인간관과 인식존재론」, 경북대 출판부, 2009, p241

다. 이렇듯 일상에서의 영감은 비록 작은 티끌이라 하더라도 작가에게는 엄청난 기폭제가 될 수 있다.

본인의 작품 대부분은 비현실적인 상상 속의 풍경으로 비추어질 때가 많으나 이 상상의 출발은 일상이다. 특별한 것을 발견하기를 바라는 일탈의 욕구에서 시작된 일상에 대한 관찰은 평범속에서 의미를 부여한 풍경을 찾아내고 기억 속에 저장한다. 그리고 그 것을 작품으로 표현할 때 재현에 집중하기 보다는 느꼈던 감정을 되짚어보며 본인만의 이야기를 만들게 된다. 즉 누군가에게는 의미 없는 순간들의 연속인 일상을 작품 속 주제로 재인식함으로써 전혀 다르거나 새로운 의미의 이야기가 탄생하게 되는 것이다. 이 이야기는 주로 작은 소재에서 출발해 과장된 하나의 커다란 이야기가 되기도 하는데, 본인은 이러한 방식으로 ‘이야기 부풀리기’를 하며 상상과 유희의 시간을 갖는다.

## 2. 이미지의 재현

모든 창작의 초석에는 열망이 자리한다. 그 열망이 예술가를 창작에의 길로 인도하며 예술가는 그 열망을 유지하기 위해 선택한 분야의 안팎에서 경험하는 온갖 것에 관심을 기울인다. 그들은 무엇을 경험하든지 선택하는 연습을 반복한다. 아름답고 가치 있는 것과 끝없이 교감하는데 열망을 쏟는다. 그들이 원하고, 그들에게 필요한 경험만을 찾아내는데 점점 능숙해진다. 그 후 그들은 그런 경험을 찾아 나선다.<sup>4)</sup> 이렇듯 예술가의 표현은 갑자기 불쑥 튀어나오는 것 같

지만 그 표현에 있어서 가장 중요하고 기본이 되는 것은 경험이다. 일상에서의 모든 행동은 경험이 되고 우리는 그 중에서도 특별한 경험을 오래도록 기억한다. “모든 경험은 살아있는 생명체와 그것이 살고 있는 세계의 어떤 국면과의 사이에서 행해진 상호작용의 결과”<sup>5)</sup> 라고 정의한 존 듀이(John Dewey, 1859~1952)는 “경험되는 내용이 순조롭게 완성에 다다를 때 우리는 하나의 경험을 갖는다. 그럴 때면 경험은 내면적으로 완성되고 경험 전체의 흐름 속에서 다른 경험과 구별된다.”<sup>6)</sup> 라고 경험에 대해 이야기하고 있다. 이와 같이 수많은 그 어떤 감상의 피력도 경험과 기억의 근거 없이는 불가능하다. 경험은 곧 기억 속에 저장될 것이고 그 기억은 작가의 작품 속 소재로 적절한 순간에 정제된 이미지로 떠오르게 될 것이다. 이렇게 예술가의 삶이자 일상 속에서 인식된 후 하나의 경험으로 분류되어 선택된 기억은 단순한 일상이 아닌 재인식된 일상이므로써, 정서를 불러오는 좋은 소재가 된다. 본인의 작품 역시 순간의 감상 뿐만 아니라 이제껏 축적된 경험과 기억들이 무의식적으로 반영된 결과물일 것이다.

## 1) 인식된 이미지가 갖는 필연적인 주관성과 상상

인간에게, 특히 예술가에게 있어 경험의 표현은 숙명적인 것이 될 수밖에 없다. 독일의 철학자 딜타이(Wilhelm Dilthey, 1833~1911, 독일)에 의하면 “체험된 것은 표현되기 마련이고, 이러한 표현은 삶을 가장 충실히 나타내 주는 것

---

4) 에릭부스, 「일상, 그 매혹적인 예술」, 강주현 역, 에코의 서재, 2009, pp172-173

5) 존 듀이, 「경험으로서의 예술」, 이재언 역, 책세상, 2003, p85

6) 존 듀이, 「경험으로서의 예술」, 이재언 역, 책세상, 2003, p71

이므로 표현은 새로운 것을 낳는다.”<sup>7)</sup> 라고 하였다. 이처럼 딜타이가 체험, 표현, 이해를 말하고 있는 것에서 볼 수 있듯이 모든 예술작품은 작가의 순간의 경험, 기억에서부터 도출되는 일상과의 밀접한 관련이 있으며, 이를 표현함으로써 창작하게 되는 일련의 과정을 겪게 된다. 본인은 경험했던 사건, 관찰했던 풍경 중 기억에 남는 것들을 주로 표현한다. 이 때 인식된 이미지가 희미해지기 전에 작은 드로잉을 남긴 후 큰 화폭에 옮길 때 참고하는 경우가 많으며, 그래도 회상이 여의치 않을 때에는 희미한 기억을 더듬다가 그 빈자리를 상상력으로 대신하기도 한다. 이처럼 인식 후의 경험, 그리고 나서 얻은 기억은 누구에게나 같을 수 없고 그것을 표현할 때에는 더더욱 완벽할 수 없다.

앞서 망상과 상상에 다다르기 까지 형상—접촉—감수(感受)의 과정을 언급했음과 같이 인식이 발생하기 위해서는 형상, 즉 존재가 전제되어야 하고 인식 다음으로는 인식된 존재를 내면에서 어떤 경험으로써 받아들이느냐가 중요하다. 본인은 일상에서 체득한 이미지를 다시 이미지나 문장 등으로 재현했을 때 조금씩, 혹은 전혀 다른 결과가 되는 것을 흥미롭게 지켜봤었다. 이 불완전한 인식의 결과물은 자신에게 필요하고 흥미로운 것만 인식하는 인간의 선택적 지각<sup>8)</sup> 에서도 같은 맥락을 살펴볼 수 있다. 여러 명이 분명 같은 자리에 있었음에도 한 주제를 두고 서로 다른 식으로 이해하거나 공유한 여러 개의 주제 중 흥미 있는 몇 가지만 기억하고, 때로는 자신에게 유리하고 원하는 방향으로 생각하는 등의 모습은 우리 주위에서 흔히 벌어지고 있는 일들이다. 하나의 사건에도 여러 명의 목격진술이 다른 것 또한 각자의 상황과 주관에 맞춰 기억이

7) Otto F. Bonlow, 삶의 철학, 백승균 역, 경문사 1979, p62

8) ‘선별적 지각(selective perception)’이라고도 불리며 중요하지 않다고 생각되는 것을 능동적으로 걸러내어 정보를 지각하는 경향을 말한다. 위키디피아, 「Selective perception」, 2007  
비슷한 의미로 쓰이는 ‘칵테일 파티 효과(cocktail party effect)’는 칵테일파티나 잔치에서처럼 여러 사람들이 모여 한꺼번에 이야기하고 있음에도 자신이 관심을 갖는 이야기를 골라 들을 수 있는 것. 네이버지식백과, 「칵테일파티 효과」

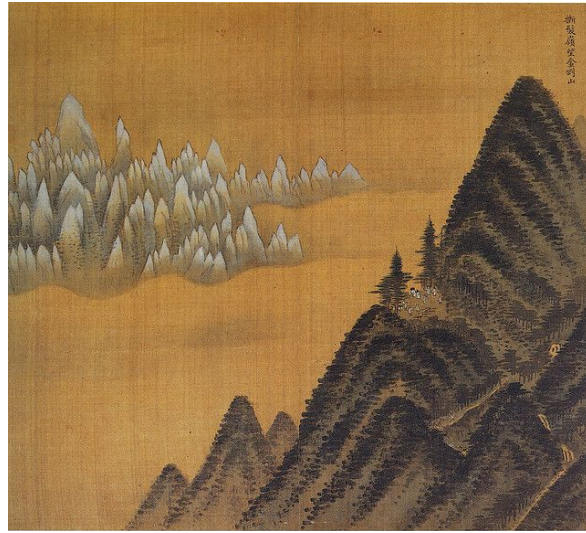
재구성되었기 때문이다. 이처럼 불완전한 인간의 인식능력을 치명적인 결함으로 바라볼 수 있겠지만 이것은 예술작품의 표현에 있어서 매력적인 요소가 될 수 있다. 작가의 창작활동에서는 획일과 객관의 틀에서 벗어난 창의적 소재의 출발점이 될 수 있는 것이다.

같은 소재를 두고 여러 명이 그린 작품들을 살펴보면 각 화가들의 주관과 개성을 뚜렷이 확인할 수 있다. 예부터 수많은 화가들이 흠모하여 화폭에 담기 위해 찾았던 금강산을 그린 겸재 정선, 이인문, 소정 변관식, 청전 이상범 등의 작품들에서 각자의 화풍과 개성을 비교해 볼 수 있다.

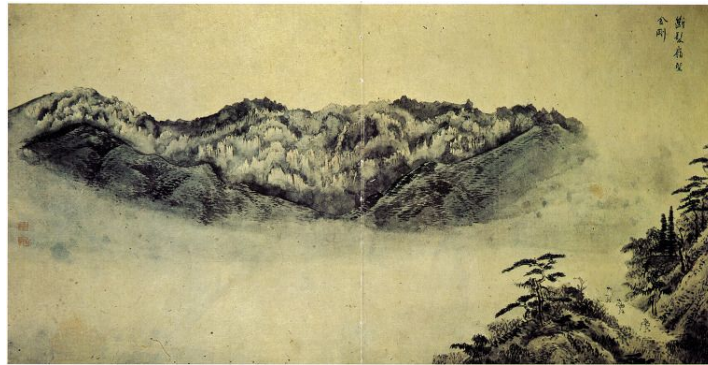
단발령에서 바라본 금강산의 원경을 그린 겸재(謙齋 鄭敼, 1676~1759)의 <단발령망금강산도(斷髮嶺望金剛山)>[도판1]는 훗날 그려진 이인문의 <단발령망금강산도>[도판2]와 비교해 볼만 하다. 겸재는 막 단발령을 넘는 일행들이 금강산을 대하며 감격스러워 하는 모습을 표현하였다. 서릿발 같이 날카로운 금강산과 대조되는 단발령의 초목을 잔잔한 미점준으로 찍어 남종화와 북종화<sup>9)</sup>의 조화로 주역의 음양의 원리를 말하고 있으며 멀리 보이는 새하얀 금강산이 단발령과 극명한 차이가 나면서 마치 이 세계를 바라보는 듯하다. 겸재는 이후로도 같은 장소에서의 풍경을 몇 번 더 그렸는데, 그 모습이 매번 조금씩 다르게 표현되고 있다.

---

9) 남종화는 문인화라고도 불리는데, 작자의 교양과 정신을 중시하는 경향을 띠며, 추상성이 강하다. 반면, 북종화는 품격 높은 그림을 그리기 위해서는 먼저 기술적인 연습과 수련을 거쳐야 한다는 생각을 중시하는 경향을 띠며, 사실성이 강하다. 남종화는 수묵 위주로, 북종화는 채색 위주로 발전했다. 네이버 지식백과 「남종화 북종화」



[도판1] 겸재 정선, <단발령망금강산>(斷髮嶺望金剛山), 1711



[도판2] 이인문, <단발령망금강산>(斷髮嶺望金剛山)



[도판3] 소정 변관식, <금강산 단발령>(金剛山斷髮嶺), 1974

한 편 이인문(李寅文, 1745~1821)은 정선의 <단발령망금강산도>의 높은 곳에서 아래를 내려다보는 듯한 부감법을 그대로 차용하고 있으며, 표현적인 측면에서는 암산을 날카로운 붓 선으로, 토산은 부드러운 미점으로 표현한 것이 겸재와 비슷하지만 이인문의 표현이 좀 더 부드럽고 마치 하늘 위에 둥둥 떠 있는 동그란 신기루처럼 몽환적이다. 근 현대로 넘어와 소정 변관식(小亭 卞寬植, 1899~1976) 역시 단발령에서 바라본 금강산을 그렸다. 소정의 <금강산 단발령>은 앞의 겸재와 이인문이 하늘을 나는 듯한 높은 시점의 부감법을 구사하고 있는 것에 반해 좀 더 땅과 가까운 시선으로 단발령에서 금강산을 바라보고 있어 좀 더 현실감이 느껴진다. 또한 거칠고 투박한 필치와 태점을 활용한 표현에서 소정만의 독특한 화풍을 느낄 수 있다.



[도판4] 빈센트 반 고흐, <아를의 여인>, 1888



[도판5] 폴 고갱, <밤의 카페>, 1888

또한 고흐(Vincent van Gogh, 1853~1890)와 고갱(Paul Gauguin, 1848~1903)이 한 자리에서 그린 마담 지누의 인물화 [도판4], [도판5]를 보면 둘이 한 인물을 앞에 두고 그렸음에도 극명하게 다르게 표현되었음을 알 수 있다. 작가들의 감정, 모델에 대한 생각 등 그들 작가 안에서 일어날 수 있는 변화가 무한으로 많기에 두 작가가 한 모델을 표현한 작품이 매우 다르게 표현되는 것은 자명한 결과인 것이다.

조선시대에서 근 현대에 이르기까지 금강산을 표현한 작가들의 작품과 고흐와 고갱의 인물화에서 보았듯이, 작가의 표현은 있는 그대로의 모습이 아닌 경험에 의한 그의 주관과 감정이 개입된 산물이다. 이 주관성이 개입될 때 작가는 기존의 사실에 자신의 이야기를 덧붙이면서 상상을 하게 되고, 작품 속 소재는 우리가 알던 친숙하던 모습에서 약간, 혹은 전혀 다른 모습으로 나타나기도 한다. 이는 작가의 인식에 따라 달라지는 심리 상태와 본능적인 자아표현을 위한

변형일 수도 있으며 작품 표현을 위해 의도적으로 부풀린 작가의 상상일 때도 있다. 이렇듯 인간의 인식범위와 받아들이는 결과물은 정확하지 않은 불완전한 것이지만 작가의 주관과 상상력으로 오류를 새로운 것으로 변화시키면서 더욱 빛을 발하게 된다. 본인의 작품에서 상상은 단순한 이미지의 재현이 아닌 인식된 이미지를 발전시켜 만든 자유로운 형태의 이미지들이다. 이 이미지들은 본인의 체험적 기억과 개인적 사연에서 출발한 것이며 또한 이 기억들은 일상의 풍경을 관찰하면서 얻은 사회 전반의 풍경에 대한 본인의 심상을 드러내기도 한다.

한편 예술가들은 작품내용 전달의 극대화를 위해 의도적인 선별적 지각을 쓰기도 한다. 이야기의 주가 되는 소재 외에 모두 묵살하여 표현하거나 중요하다고 생각되는 오브제를 비이상적으로 크게 나타내는 등의 표현으로 동양에서 서양, 과거에서 현재에 이르기까지 많은 화가들이 이러한 표현을 해왔다. 제주도 서귀포에서의 일상 시리즈를 그린 이왈중(李曰鍾, 1945~)은 작품 속 인물과 사물들의 크기와 시점을 달리하며 자유롭게 표현하고 있어 마치 어린아이의 그림처럼 직관적이며 쉽고 즐겁게 이야기를 전달하고 있다. 장욱진(張旭鎭, 1917~1990) 또한 꾸밈없이 단순하고 소박한 표현과 일상적 주제로 가족과 꿈에 대한 이야기를 작품에 담아냈다.

본인 역시 <몽계몽계>[작품4]나 <나이야가라호텔>[작품11], <Pool>등에서 등장하는 사물과 인물들을 자유로운 배치와 그로 인한 다양한 시점, 그리고 주변 풍경을 배제해 사건을 강조하고 있다. <몽계몽계>는 실제 풍경에서 출발한 것들이지만 경험하고 목격했던 여러 순간들을 한 화면에 묶어 재구성하여 표현하는 과정에서 구도와 상관없이 조각조각 흩어져 배치되고 다양한 시점을 가진다. 이 외에도 <공원에서 생긴 일>[작품3]처럼 과거 머물렀던 장소에 대한 애착과 집착으로 어렴풋한 잔상을 되새겨 실제와는 전혀 다르게 부풀린 독특한

풍경을 만들어내기도 하였다. 이 작품 속 공원은 실제로는 매우 작은 공간임에도 불구하고 어린 시절을 회상하면서 느낀 공허와 현재의 막막함을 표현하기 위해 화면 대부분을 차지하는 넓은 공간으로 나타났고, 유년의 기억에 의존한 풍경이기에 사실적이지 않으며 의도적으로 유아적이고 평면적인 모습으로 표현하였다.

이처럼 본인의 작품에서의 상상표현은 일상에서 얻은 이미지가 바로 상상으로 발전되기도 하지만 회상을 통해 과거와 맞닿은 현실을 거쳐 상상으로 귀결되기도 한다. 이러한 현실에서 비현실로까지의 변화는 잊혀져가는 일상의 한 부분을 본인만의 형식으로 기록하고자 하는 의도이기도 하며 상상을 통한 일종의 현실도피를 즐기는 본인의 버릇에서 크게 작용하고 있는데, 이 현실은 개인적으로, 사회적으로도 다소 불편했던 기억을 포함하고 있는 경우가 많다. 이렇듯 본인의 작업에는 생활에서 얻은 경험과 기억들이 화면으로 옮겨지면서 현실과 비현실의 두 세계가 공존하게 된다. 이렇게 얻어낸 풍경들은 지극히 개인적인 이야기를 되 뇌이고 있거나 혹은 우리사회 속에 비일비재해 왔던 타인에 대한 무관심과 늘 상 있어왔던 일로 치부하며 외면해 왔을 수도 있는 사건들에 대한 주목이기도 하다. 또한 여러 개의 연관성 없는 이야기들을 엮어 하나의 사건처럼 보이게 구성하기도 하는데, 이것은 상상이 인식능력의 불완전한 부분을 보완하던 것을 넘어 유희하게 되면서 얻은 방식이다. 상상은 그 자체로 상황을 즐기게 하고 감정을 표출하며 치유시키기도 한다. 이러한 이미지를 재구성하는 과정에서 다시 써지는 이야기를 통해 본인으로 하여금 일종의 고백이나 성찰의 시간을 갖게 함으로써 비밀을 털어놓은 후의 안도감을 느끼게 하거나 염원하던 소망을 작품에 반영시켜 대리만족을 주는 동시에, 상상함으로써 자유롭게 이야기를 만들어나가며 창조자가 되는 쾌감을 경험하게 한다.

## 2) 사회적 현실의 반영

모리스 그로썬(Mauris Grosser, 1903~1986)가 “인간이 사회를 떠나서 존재할 수 없듯이 예술 또한 현실을 떠나서는 존재할 수 없으며 바람직한 회화의 주체는 화가가 살고 있는 시대의 정서적이고도 지적인 관심거리를 가장 정확하게 반영하는 것이다.”<sup>10)</sup> 라고 하였듯이, 예술이 지닌 일상성은 작가의 사적인 감정 표현과 사회적이고 현실적인 내용을 동시에 담고 있을 수밖에 없다.

또한 과거 고대의 철학에서도 사유의 토대를 일상에 두고 있다는 것을 알 수 있다. 소크라테스(Socrates, BC 470~BC 339)도 대화의 논쟁거리를 주로 광장, 장터, 학교, 거리에서 찾아낸다. 따라서 일상이라는 개념은 우리가 생활하는 사회의 구조 속에서 자연스럽게 일어나는 현상이라고 볼 수 있다. 또 일상의 세계는 삶과 직결된 일의 세계이다. 따라서 일상적 삶의 세계는 우리가 그 속에서 진실과 진리를 발견할 수 있는 장소이고, 예술의 실현에 있어서 좋은 토대가 되고 있으며<sup>11)</sup> 예술에서의 일상에 대한 주목은 의미 없는 허상을 쫓는 일이 아닌 우리 삶을 반영하고 현실과 진실을 마주하는 기회가 될 수 있다는 것을 알 수 있다.

거대담론에 집중하던 시기가 지나고 일상의 다양한 매력을 표현하기 시작한 예술가들은 자신의 이야기를 하면서도 모두의 이야기를 하게 되었다. 이처럼 일상은 예술가들에게 무한한 소재를 주고 있으며 개인의 감성과 함께 사회적 측면에서의 접근과 표현 역시 자유롭게 하며 그것을 감상자들과 공유케 한다. 본인 역시 일상의 모습을 관찰하게 되면서 자연스럽게 단순히 개인적이지만은 않은 이야기가 따라 나오게 되었다. 사사로운 것에 대한 주목에서 주로 시작되

---

10) 모리스 그로썬, 「화가와 그의 눈」, 오병남 역, 서광사, 1987 p 159

11) 서지선, 「일상 이미지의 신구상적 표현에 대한 연구」, 동덕여대 석사학위 논문, 2007, p5

는 본인의 이야기는 우리 주변에 만연한 사라지지 않는 익숙한 문제들에 대해 이야기하고 있다. <음모-당산역>[작품8]은 공사현장을 지나며 불편하게 변해버린 일상에 순응하고 스쳐지나가는 사람들의 모습에서 우리 사회에 만연한 잔인함과 누군가에게는 분명 불행인 일들에 대한 무관심, 그리고 알면서도 묵인하는 이시대의 모습들을 말하고자 하였다. 실제로는 존재하지 않는 위협에 대해 상상하고 경고하는 이 작품은 이후에 이어지는 음모 시리즈의 시작점이 되어 점차 상상으로 이야기가 부풀려지게 된다. 한편 음모 시리즈에 비해 일상적이고 개인적인 감성의 표현이 강한 <매번 오해받는 남자>[작품10]는 매번 조금씩 다르지만 오해의 소지가 있는 비슷한 포즈를 취한 채 <나이아가라호텔>[작품11], <몽계몽계>[작품4]등에 반복적으로 등장하는 한 남성에게 초점을 맞춘다. 이는 편견을 대표하는 하나의 상징으로, 보이는 것으로 모든 것을 판단하는 현대 사회의 문제 중 하나를 작은 수수께끼처럼 화면에 던져놓았다. 또한 <혼자서 추는 춤>[작품9]에서는 행인들이 신경 쓰지 않고 지나감에도 불구하고 주목받기 위해 산발을 하고 춤을 추는 모델의 모습에서 현대사회에 가득 찬 허영과 겉치레에 맞춰 살기 위해 안쓰럽게 몸부림치면서도 점점 고독해지는 현대인의 모습을 표현하고자 하였다.

이처럼 본인은 사회적 시선에서 벗어난 것에 대해 명확한 문제의식을 제기하거나 본인이 가진 어떤 계몽적인 생각이나 주장을 작품 속에 온전히 보여주고 강요하는 것 보다는 모든 익숙한 상황과 사물들을 의심하고 관찰하여 또 다른 이면을 발견하는 계기가 되었으면 하였으며, 주목 받지 못하거나 무관심 속에 사라져가는 것들에 대한 아쉬움을 이야기하고자 했다. 또한 일상의 삶 속에서 인식한 풍경을 통해 내면의 자유로운 이미지를 표출하는 것에 집중함과 동시에 개인적이면서도 사회적으로도 통용될 수 있는 이야기를 담고자 하였다.

### 3. 작품분석

인간의 표현은 소통을 전제로 한다. 소통되지 않는 표현은 곧 죽게 되며 잊혀지게 될 것이다. 존 듀이(John Dewey, 1859~1952)는 경험을 인간과 세계의 '만남(encounter)'으로 정의하고 있으며 '인간과 세계의 만남'으로써의 경험은 '일상(ordinary lives)'으로도 풀이하고 있다.<sup>12)</sup> 이렇게 얻어진 인간의 경험은 '세계와의 만남'이며 그 만남은 소통으로 이어진다. 경험이 작가의 일상에서 특별한 부분을 차지하고 그러한 특별한 일상을 표현하는 데에 일어나는 감성은 개인적인 차원에서, 그리고 소통의 차원으로써의 발전으로도 중요하게 작용한다. 즉 소통이 전부라 할 수 있는 예술이 '성공적'이기 위해서는 예술가의 경험과 기억이 얼마나 설득력과 공감을 가질 수 있도록 표현되는가에 따라 달렸다고 볼 수 있다. 이러한 소통을 돕기 위해 작가는 그만의 독특한 화법을 쓰거나 암호 같은 단서들을 작품 속에 넣어 표현하기도 한다.

본인 역시 연상작용을 위한 상징적 도상을 사용하여 작품 속에 의미를 부여하고, 이야기를 의도적으로 흘뜨려놓거나 전혀 다른 이야기를 조합해 놓음으로써 감상자로 하여금 의문과 호기심을 유도하는 등의 특징적인 시도들을 하였다. 또한 일상에서의 우리가 타인을 바라보는 인식이 그러하듯 본인의 작품 속 이야기들은 낙서처럼 가벼운 드로잉적인 표면을 지니고 있다.

---

12) 정순복, 「일상의 미학」, 예전사, 2004, p195

## 1) 상징적 표현

상징은 겉으로는 드러나지 않는 은유와 비유의 함축과 상상의 출발점으로 미술은 물론 소설, 시 같은 문학의 영역에서도 적극적으로 활용되어왔다. 또한 도로 표지판의 기호, 우리의 몸짓, 그리고 상품의 로고 등 우리 일상을 뒤덮는 모든 것이 상징과 연결되어 있다. 이처럼 상징은 어떠한 목적을 함축하고 대변한다는 점에서 하고 싶은 말, 혹은 말로는 표현할 수 없는 이야기들을 표현하기에 적합한 수단으로 사용되고 있다. 무엇보다도 상징물은 “현실적이라기보다는 현실의 한 훌륭한 인도자이다.”(B. Fondane 1898~1944) 가지적으로 보이는 대상물은 진정한 현실 바로 그것이라기보다는 상상적 여행, 확대, 변용을 통해 만나게 될 진정한 현실로 우리를 인도하는 길잡이다.<sup>13)</sup>

본인은 하나의 작품을 마치고 또 다른 작품을 진행할 때 그것들이 완전한 별개의 세상을 갖기를 바라지 않았다. 왜냐하면 거의 모든 작품들이 본인의 경험과 기억에서 출발한 것들이었고, 그것들은 칼로 자르듯 명확하게 구별되어지는 것이 아니라고 생각하였기 때문이다. 그렇기에 이들 작품들을 연결시키고 서로를 떠올리게끔 도와주는 공통된 오브제들을 넣기 시작했다. 또한 이 오브제들은 본인 작품의 전반적인 감성을 지배하고 있는 기억의 덧없음과 허무함을 상징하는 도구가 된다. 인식과 기억의 불완전함으로 인해 과거가 아름다운 추억으로 미화되거나 다른 형태로 남는, 어찌 보면 덧없고 허무한 모습들에 대한 상징이기도 하며, 존재하지 않는 것에 대한 상상을 증폭시키며 우리 안에서 시시때때로 다양한 모습으로 변화하는 위협의 존재이기도 하다. 이것들은 본인에게는 지극히 개인적인 의미일 수도 있겠지만 감상자가 되는 타인에게도 이야기의 연결과 연상 작용이 가능할 만큼 대부분 일상적이고 친숙한 사물들이다. 하

---

13) 가스통 바슐라르, 「공기와 꿈」, 이학사, 2000, p19

지만 이 상징들은 사물이 가지는 의미와 사실들을 지칭하는 기능적인 측면 보다는 이 상징들이 모여 복합적인 효과를 낼 수 있는 조화를 이루는 것이 중요하다. 다시 말해 본인 회화 속에서의 상징은 사물 하나하나가 지닌 의미보다 그것들이 만들어낸 전체적인 느낌과 이미지가 더 중요하다.

본인은 일상에서의 기억들 중 언어나 글로는 표현하기 힘든 애매한 감정들을 작품에 끄집어내어 이야기 하고자 했다. 누군가에게 직접 이야기하기에는 부끄럽거나 괴로웠던 순간의 이야기들이 작품을 통해 재현되고 재구성되었을 때, 그 순간을 되짚어보며 일종의 반성이나 자기치유를 경험하기도 한다. 하지만 무형의 존재이며, 개인적이기 까지 한 감정을 타인에게 이해 받기란 쉽지 않은 것이다. 그렇기에 본인은 작품의 지배적인 감성을 표현하는 수단으로써 몇 가지 상징적 요소들을 등장시키게 되었으며 이것들은 표현적인 측면에서도 화면을 장악하거나 존재감 없이 한 부분을 차지하고 있기도 하다. 이러한 상징물들은 작품마다 다르고 여러 종류가 있지만 몇 가지 반복적으로 등장하는 것들이 바로 불, 연기, 물, 풍선이다.

#### ① 불, 연기, 물

본인의 작품 곳곳에 등장하는 불은 ‘태운다’는 행위가 가져오는 파괴력과 소멸성, 그리고 거기에서 얻는 일종의 희열감이 본인의 감정표현과 상상의 중요한 소재가 된다.

불길이 처음 등장한 <나는 부끄럼을 타>[작품1]에서는 애매한 감정을 표현할 길을 몰라 곧 폭발할 것만 같은 감정을 표현하였는데, 동일한 인물이 한 화면에 순차적으로 변화하는 모습으로 빨간 불길이 번지듯 붉은 기운이 차올라 결국엔 머리에 불씨가 피어오르는 명료한 이미지로 복잡한 감정을 이야기하고 있다. 이렇게 개인적인 심정을 표현한 작품에서 시작된 불길은 음모 시리즈에서도 찾아

볼 수 있다. 여기서의 불길은 벌어지고 있는 상황에 대한 의문의 출발점으로 의문을 더 짙게 만드는 연기들의 시작점이기도 하다. 커다란 구덩이에서 타오르는 불길은 소각에서 얻어지는 고통과 소멸에서 오는 깨끗함에 대한 쾌감에 대한 표현이기도 하지만 어떤 잔인한 의식을 보는 것과 같은 미스터리한 뉘앙스를 풍기며, 결국에는 더 많은 의문과 혼란을 떠올리게 만드는 자욱한 연기의 형상을 만들어낸다. 따라서 본인의 작품에서 ‘불을 지핀다’는 의미는 단순한 소멸에 따른 고통과 쾌감 그리고 치유의 목적뿐만 아니라 현상에 대한 문제제기의 시발점으로 볼 수 있다.

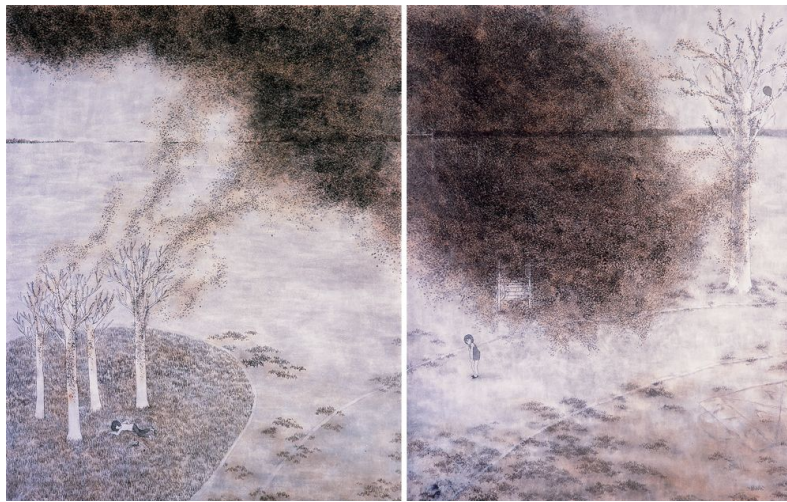
불 다음 자연적으로 따라오는 연기는 본인의 작품 <공원에서 생긴 일>[작품3]에서부터 등장하여 조금씩 모습을 바꾸어가다 <음모-진행상황>[작품2], <뭔가 불편한 길>[작품7]등 음모 시리즈에 꾸준히 등장하게 되었다.



[작품1] <나는 부끄럼을타>, 종이에 혼합재료, 17 × 32.5cm, 2008



작품2. <음모-진행상황>, 장지에 콘테 채색, 130.3 × 194cm, 2009



작품3. <공원에서 생긴 일>, 장지에 수묵채색, 각162 × 130.3cm, 2007



[작품4] <몽계몽계>, 장지에 연필 콘테 채색, 131 × 194cm, 2009

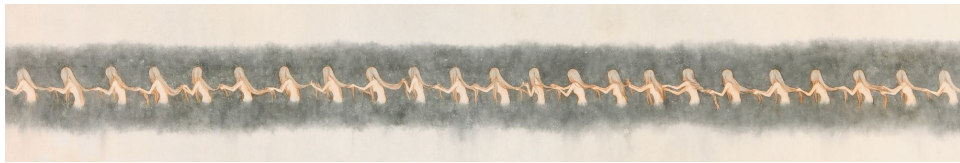
<공원에서 생긴 일>[작품3]은 인상 깊었던 과거를 회상하면서 과거와 현재의 심경을 조합하여 과장되게 표현한 작품이다. 화면 정면을 커다랗게 차지한 검은 그림자는 작품 속에 등장하는 인물을 위협하고 압박하며 창백한 회색조의 화면 안에 불길하게 자리 잡고 있다. 이처럼 어린 시절에서 현재로 이어지는 막연한 불안의 이미지는 <도깨비>, <나를 따라온 그 것>에서도 정확한 형체를 알 수 없는 그림자 혹은 연기의 형태로 나타난다. 처음에 막연한 불안과 혼돈의 느낌을 표현하기 위해 사용했던 이 형체는 이후 불길과 연기가 함께 등장하는 음모 시리즈에서 연기가 화면의 주를 차지하는 <몽계몽계>[작품4] 등 여러 차례 등장하게 되었으며 거듭할수록 연기와 흡사한 형체로 표현되었다. 이 또한 의문스럽고 불안이 가득 찬 심정과 중국에는 흩어져 사라질 덧없음을 이야기하고 있다. 이처럼 본인의 작품에서 연기는 예측할 수 없는 그 특유의 성질처럼 불안과

의문, 그리고 신비와 호기심을 이야기하는 도구로써 사용하고 있으며 이야기에 적합한 이미지로 자유롭게 변형 시킬 수 있다는 점에서 내용적으로도, 감성적 측면에서도 매력적인 소재이다.

불이 가지는 소멸성은 물이 가지는 깨끗함과 치유의 속성과 비슷한 부분이 있으나 부드럽고 온유한 그 감성이 본질적으로 틀리다. 본인은 <알고보면 간단한 뷰티>[작품5]에서 슬픔과 더러움, 연약함 등을 어루만져주는 치유의 소재로 물을 택했다. 물은 화면 전반을 차지하고 있으며, 그렇게 생겨난 상상 속의 공간 위를 여성들이 일정한 순서에 따라 드나들고 있다. 현대의 대다수의 여성들이 미용사의 손길에 의해 머리카락을 잘리고 씻겨지는 과정 등을 통해 위로 받는 모습에서 시작된 이 작품은 유유히 흐르는 물에 몸을 씻어내고 근심을 털어내듯 머리카락을 잘라내는 상상 속의 과정을 설명하고 있다. 앞서 설명한 음모 시리즈가 지옥도를 연상시킨다면 대체적으로 평화로운 이야기를 하고 있는 <알고보면 간단한 뷰티>는 천상도에 가까울 것이다. 여기에서 파생된 작업인 <섬섬한 손길>[작품6]역시 서로 끊임없이 머리칼을 어루만져주며 위로를 얻는 모습에서 치유의 맥락을 같이한다.



[작품5] <알고보면 간단한뷰티>, 장지에 콘테 채색, 122.5 × 226.5cm, 2009



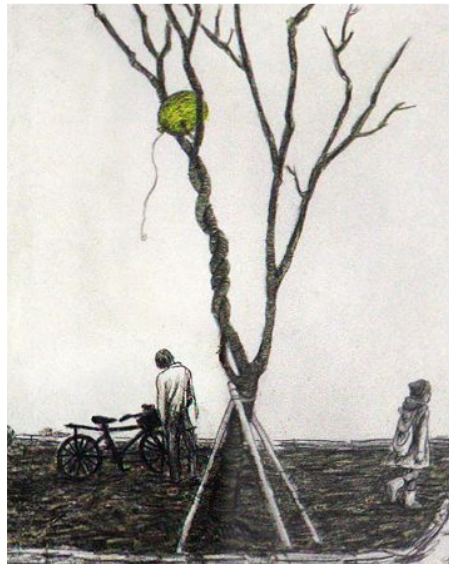
[작품6] <섬섬한 손길>, 장지에 수묵채색, 35.5 × 210cm, 2009



[작품7] <뭔가 불편한 길>, 장지에 콘테 채색, 47 × 389.5cm, 2009



[작품3] <공원에서 생긴일 1>, 부분



[작품7] <뭔가 불편한 길>, 부분

## ② 풍선

<공원에서 생긴 일> 이후로 <뭔가 불편한 길>[작품7]에도 등장하는 풍선은 단순한 어린 시절에 대한 향수뿐 아니라 가볍고 허무하게 사라져가는 것, 잊혀진 것에 대한 상징이다. 본인의 작품은 어린 시절에 대한 회상이나 상상으로 발전한 다소 허무맹랑한 이야기들을 표현하게 되면서 동화나 우화 같은 요소가 많아지게 되었는데, 작품에 등장하는 단순한 사물이 갖는 또 다른 스토리 까지 생기게 되었다. 작품에 풍선을 등장시키기 이전에 만든 이 이야기는 나뭇가지에 걸린 사사로운 풍선에 인격을 부여해 의지를 표현 할 길 없는 풍선이 가지는 심각하지만 어떻게 보면 우습고 하찮아 보이는 감정에 대한 짧은 동화이다. <뭔가 이상한 길>에서 등장인물들이 모두 각자의 일에 몰두할 뿐 주변의 풍경에 신경 쓰지 않는 모습은 이러한 풍선동화가 가지는 소외됨과 무관심의 이야기와도 상통한다.

## 2) 이야기의 조합과 전개

‘이야기Story’라는 단어의 어원은 ‘과거의 사건에 대한 정확한 설명’을 뜻하는 ‘estorie’에서 찾을 수 있다. 물론 지금은 ‘정확한 설명’ 외에도 ‘꾸며진 이야기’, 즉 허구가 포함된다. 이야기는 사실일 수도 있고 허구일 수도 있다. 매우 역설적이지만 진실에도 허구가 끼어 들고 완전한 허구에도 진실이 끼어 들 수 있다.<sup>14)</sup> 또한 이야기를 하는 것은 한 편의 연극을 공연하는 것과 같다. 우리는 이야기를 즉흥적으로 하는 과정에서 수많은 선택을 한다. 직관과 기억, 취향,

---

14) 에릭 부스, 「일상, 그 매혹적인 예술」, 강주현 역, 2009, pp205-206

경험 등을 바탕으로 이런저런 선택을 하면서 이야기를 만들어나가는 것이다.<sup>15)</sup>

본인은 영화의 스틸컷 같은 하나의 순간과 장면만을 집중해 표현하던 방식에서 점차 전지적 시점으로의 구도표현이 많아졌는데, 이는 작품의 이야기를 이끄는 큰 주제아래 여러 개의 작은 에피소드들이 모인 결합체로 볼 수 있다. “인생은 가까이서 보면 비극이고 멀리서 보면 희극이다” 라는 찰리 채플린(Charles Chaplin, 1889~1977)의 잘 알려진 명언처럼, 전지적 시점은 감상자에게 호기심과 흥미를 유발하면서도 그 곳에 개입할 수 없는 거리감을 느끼게 한다. 또한 이러한 구성은 한 눈에 모든 이야기가 읽히기는 어려우나 감상자로 하여금 화면 안에서 일어나고 있는 사건들을 낱낱이 관찰하게끔 유도하여 다수의 이야기의 조합이 또 다른 이야기에 대한 상상의 폭을 넓힐 수 있는 기회가 된다. 그렇기에 감상자에게 미술작품은 작가가 마련한 ‘무대’에서 한 편의 연극을 감상하는 것과 같다.

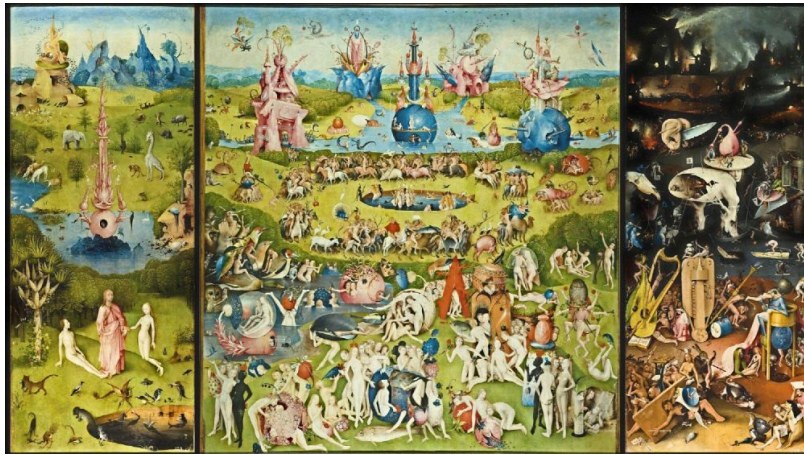
그러한 시각이 반영된 음모 시리즈는 본인이 자주 오가는 지하철역 주변에서 진행되었던 공사현장을 관찰하면서부터 시작된 작품이다. <음모-당산역>[작품 8]은 음모 시리즈의 첫 작품으로써 이후의 시리즈 작품들이 불과 연기로 주를 이루는 것에 반해 피를 연상시키는 붉은색으로 덮인 공포를 자아내는 풍경을 묘사하고 있다. 이 풍경은 공사현장의 모습을 빌렸지만 마치 종교의 기록화나 지옥도 같은 인상을 주는 잔혹한 분위기를 갖고 있다.

---

15) 에릭 부스, 「일상, 그 매혹적인 예술」, 강주현 역, 2009, pp208-209



[작품8] <음모-당산역>, 80.5 × 100cm, 장지에 채색, 2008



[도판6] Hieronymus Bosch, <세속적인 쾌락의 동산>, 1505-10



[도판7] Pieter Bruegel the Elder, <반란을 일으킨 천사들의 추락>, 1562

보쉬(Bosch, Hieronymus, 네덜란드 1450?~1516)와 브뤼겔(Pieter Bruegel the Elder, 네덜란드 1525?~1569)의 작품들[도판6], [도판7]에서 일부분 영향을 받은 음모 시리즈는 이들 작품들에 속담과 관련된 이야기와 해학이 있는 것처럼, 본인 역시 무질서하고 기괴한 현장 속에 벌어지는 각각의 이야기를 담고자 하였으며, 이러한 혼돈의 풍경에 익숙해져가거나 묵인하는 모습들을 표현하였다. 음모 시리즈에서 발전한 작품인 <뭔가 불편한 길>[작품7] 역시 작품 속 사건 하나하나를 멀리서 바라보는 전지적 시점으로 표현되었으나 평행으로 시선이 이동하는 구조를 가지고 있다. 이전에 넓은 화면 안에 이야기를 섞어 담았던 것과는 달리 한 눈에 모든 이야기가 들어오지 않아 끝에서부터 걸어 나가며 찬찬히 살펴보게 되는 방향성이 이야기의 순서를 짐작하게 한다. 이처럼 횡방향으로 전개되는 작품은 두루마리 그림이나 화첩에서처럼 이야기의 흐름을 제시하여 자연스럽게 순서가 만들어지면서 하나의 이야기가 완성된다.



[도판8] 작자미상, <겐지모노가타리>(源氏物語), 헤이안시대 후기

이러한 본인의 작품전개방식과 관련하여 일본의 소설과 긴밀한 관계를 맞으며 발전한 에마키(繪卷)<sup>16)</sup>에 주목해 볼만하다. 왕족인 히카루 겐지의 일생과 그 후대의 이야기를 그리고 있는 <겐지모노가타리>(源氏物語)[도판8]에서는 마치 지붕을 떼어내고 내려다보는 듯한 투시법인 후키누키 야다이(吹拔屋臺)를 통해 등장인물들의 일상을 들여다보는 느낌을 받게 한다. 또한 이러한 투시법으로 인해 기둥과 장막 같은 건축적 양식이 드러나는데, 이러한 공간의 구분이 마치 오늘날의 만화를 연상시키며, 두루마리 방식 그 자체에서 애니메이션의 시간성을 연관 짓지 않을 수 없다. 본인의 작품에서의 이러한 만화적, 애니메이션적 구성과 시간성은 <나는 부끄럼을타>에서 인물이 시간차를 두고 변화하는 모습은 물론 <뭔가 불편한 길> 등에서 찾아볼 수 있다. <뭔가 불편한 길>은 다양한 인물과 오브제들의 조합들이 이야기를 이끌어나가는 형식으로 본인의 작업의도

---

16) 두루마리로 된 일본의 이야기 그림. 에마키모노(繪卷物)라고도 한다. 월간미술 엮음, 『세계미술용어사전』, 1999

와 방식이 잘 드러난 작품이다. 흔히 보는 공사 중인 인도에서 소재를 얻은 이 작품은 하나씩 뜯어보면 전혀 관계없을 것 같은 인물과 사물들이 각자의 이야기를 하고 있으며, 어떻게 서로를 연관 짓느냐에 따라 해석이 달라질 수 있다. 이러한 두루마리 형식의 이야기 전개는 과거와 미래를 나타냄은 물론 여러 시간대가 한 화면에 존재 할 수 있다는 것을 의미하며 작가가 원하는 만큼 끊임 없이 이야기를 이어나갈 수 있는 특징이 있다.

또한 본인은 이야기를 이미지로 표현하기에 앞서, 이야기의 순서와 구도 같은 밑그림을 완벽히 계획하지 않았다. 작품의 전반적인 방향을 정한 뒤 화폭의 어느 한 곳에서 출발점을 정하면 그 곳에서 시작되는 이야기들이 즉흥적으로 꼬리에 꼬리를 무는 방식으로 하나씩 새로운 모습을 찾아나가도록 유도하였으며, 어떤 때에는 우연히 얻어지는 결과를 노리기도 한다. 이는 즉흥적이고 감성적인 필치를 드러내기 쉬운 드로잉적 표현방식과 연결된다.

### 3) 드로잉적 표현방식

본인은 일상에서 얻은 짧지만 인상적인 기억들을 남긴 작은 드로잉으로 작품의 이야기를 시작하거나 기존의 이야기 사이에 끼워 넣기도 한다. 이것들이 큰 화폭의 한 구석을 차지하는 이야기로 옮기면서 발생하는 상상력은 즉흥적이고 불확실한 이미지를 만들어낸다. 이러한 내용에 적합한 표현으로써 본인은 드로잉적 표현을 유지하고자 하였으며 즉흥적으로 떠오른 이미지를 옮기기 위해 빠르고 쉽게 사용할 수 있는 연필, 목탄 같은 도구들을 사용하게 되었다.



[작품9] <혼자서 추는 춤>, 장지에 연필 채색, 53 × 73.5cm, 2010



[작품10] <매번 오해받는 남자>, 장지에 연필 채색, 27 × 34.8cm, 2009



[작품11] <나이아가라호텔>, 장지에 연필 채색, 27 × 34.8cm, 2009

<혼자서 추는 춤>[작품9], <매번 오해받는 남자>[작품10], <나이아가라 호텔> [작품11]처럼 본인의 일상 속 소소한 사건에 대한 감정에 부합하는 표현을 위

해 인물과 사물, 풍경들을 사실적이기보다는 익숙하고 친근한 동화나 만화적인 이미지로 표현하였으며, 비교적 단순한 채색으로 중요한 사물이나 감정이 증폭될 수 있는 부분만 집중적으로 묘사하기도 했다. 또한 감정에 치중한 작품인 <얼굴>은 연필로 그린 드로잉 위에 열은 채색과 함께 화폭에 구멍을 뚫어 직접적인 표현을 시도하였다. 또한 본인은 작품의 내용과 감성에 맞는 도구를 선택하여 표현하였다. 음모 시리즈에서 쓰인 목탄은 인물과 풍경의 윤곽을 표현하였고 이미 칠해진 색감을 다시 덮는 용도로도 사용하여 시각적인 강약 표현은 물론 작품 속 이야기들에 대한 조명효과로 이야기의 산만한 전개를 피할 수 있었다. 또한 뭉게뭉게 시리즈에서는 매끄러운 표면에 칠한 목탄 위에 바니쉬를 사용하여 목탄의 선이 의도적으로 번지도록 함으로써 검은 연기의 움직임 표현하고자 하였다. 이처럼 목탄의 어둡고 거친 이미지는 음모라는 주제와 두려움 등의 감정을 표현하는데 적합하게 쓰였다. 한편 치유와 여성적 이미지가 강한 <알고보면 간단한 뷰티>[작품5]는 목탄의 표현보다는 여리고 부드러운 채색을 강조하였으며, <섬섬한 손길>[작품6]에서는 모든 표현에 얇은 붓 선과 얇은 채색만을 반복적으로 사용하였다. 이들 표현방식의 공통점은 모두 즉흥적으로 이야기를 만들어나가는 본인의 작업방식과 연결된다는 점이다. 보통 화폭의 한 지점에서 시작되는 이야기는 경험에 대한 재현과, 작업을 하면서 얻는 감정 등이 얽혀 즉흥적으로 전개되는 경우가 많기 때문에 순간순간 변하는 감정과 떠오르는 이야기를 빠른 속도로 그려나가기 위해서는 연필이나 목탄 같은 편리한 도구를 통한 드로잉 방식을 자연스럽게 택하게 되었다.

본인의 드로잉적인 표현 중 대부분은 등장인물과 풍경의 평범한 움직임 같은 일상의 소소함을 표현하기 위한 것으로써 깊이감과 완성도를 추구하기 보다는 삽화나 만화의 한 장면 같은 익숙한 이미지로써 표현하고자 하였다.

### III. 결 론

지금까지 상상의 출발점으로써 일상 이미지의 인식에 대한 중요성과, 그에 따라 얻어진 상상의 이미지가 내포하는 작가의 감성과 사회적 현실을 담고 있는 이야기에 주목하였으며, 그 표현방식까지 살펴보았다.

우리는 하루하루를 보내며 헤아릴 수 없이 많은 것을 인식한다. 이 중 살아 남은 기억들은 현재 우리의 모습을 확인해 주며, 과거라는 불확실한 형태로 남아 때때로 그것을 끄집어내어 곱씹으며 기뻐하거나 슬퍼하게 만들기도 한다. 이렇게 인식된 순간들은 사실 누군가의 기억으로 저장되는 시점에서 하나의 이야기가 되는 셈이다. 이렇듯 살아가며 수많은 이야기를 만들어내는 우리는 모두 이야기꾼이자 관객이다. 이러한 이야기들은 화자의 입장에서 필연적으로 다시 쓰여지며, 이 이야기는 각자의 기억과 상상, 그리고 염원을 품은 판타지이기도 하다. 그러나 자유로운 이야기들이 범람하고 있는 현재의 우리에게서 크고 작은 많은 것을 인지하면서도 그것을 놓치거나, 알면서도 모른척하는 일이 비일비재하다. 이는 본인에게도 예외 없이 일어나는 일이기에 이같이 소소한 이야기로 축소되고 묵인되는 것들에 집중하게 하였다. 우리에게 일상이 되어버린 불편함이 아무도 모르게 우리를 해치고 우롱하는 의문의 집단으로 형상화하거나, 걱정과 슬픔 등 무형의 감정을 구체화한 상상 속의 공간을 통해 이를 어루만지고 위로하는 방식으로 작품을 이어나가며 본인의 경험과 기억이 현실과 결합한 본인만의 또 다른 이야기, 즉 상상으로 이어진다.

본인의 작품은 일상이라는 지점에서 출발하여 과거와 현재를 포괄하는 상상 이미지로의 귀결을 얻는 일관된 흐름이 있다. 이처럼 본인은 본 논문을 통해 본인의 작품표현의 과정을 원초적인 지점부터 살펴보게 되었다. 작품의 발단이 된 일상에 대해 주목하였고 존재 자체에 대한 인식, 그리고 인식함으로써 얻은

본인만의 경험이 작품으로 표출되었을 때 그 작품은 단순한 재현이 아닌 본인의 상상과 결합한 또 다른 이야기로써의 발전이라는 결론을 얻었다. 또한 본인의 작품 활동에 있어 개인의 사적인 이야기는 물론 사회적인 이야기까지 자연스럽게 녹아들어가는 모습을 확인하면서 앞으로의 작품의 방향을 잡아볼 수 있었다.

본인의 작품은 받아들인 현실의 모습을 본인 안에서 어떻게 변형 시키고 발전 시키느냐에 따라 달렸다고 볼 수 있다. 표현방식 또한 이에 해당하며 아직 시작에 불과한 본인의 이야기를 더욱 효과적으로 표현할 수단으로써 현재의 드로잉적 방식을 발전, 변형시켜 글이나 영상 등 여러 방향으로 연구해 볼 만 하다. 따라서 본인은 스스로를 둘러싼 주변의 환경과 삶을 주위 깊게 관찰하여 표면적인 형상과 상식에 치중하던 습관에서 벗어나 본인 안에서 끌어낸 상상력과 이야기들에 더욱 집중 하고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 문성학, 「칸트의 인간관과 인식존재론」, 경북대 출판부, 2009, p241
- 윤현섭, 「예술심리학」, 을유문화사, 1995, p270
- 정순복, 「일상의 미학」, 예전사, 2004, p195
  
- 가스통 바슐라르, 「공기와 꿈」, 이학사, 2000, p19
- 모리스 그로썬, 「화가와 그의 눈」, 오병남 역, 서광사, 1987 p 159
- 「숫타니파타」, 석지현 역, 민족사, 2001
- 에릭 부스, 「일상, 그 매혹적인 예술」, 강주현 역, 2009, pp172-173, pp205-206, pp208-209
- Otto F. Bonllow, 삶의 철학, 백승균 역, 경문사 1979, p62
- 존 듀이, 「경험으로서의 예술」, 이재언 역, 책세상, 2003, p71, p85

### 학위논문

- 서지선, 「일상 이미지의 신구상적 표현에 대한 연구」, 동덕여대 석사학위 논문, 2007, p5

### 사전

- 월간미술 엮음, 「세계미술용어사전」, 1999

## ABSTRACT

– A study of expression of daily images and imagination –

Sung Shin Women's University Graduate School

Department of Oriental Painting

Choi JiHye

The purpose of this paper is to examine how I perceive daily lives, the gist of development of art works, and how I express the stories, the results of imagination, in the process of reproducing them in my artworks. This study is based on my own works I had drawn from 2008 to 2010.

Focusing on daily lives, I have started this project with an assumption that art is deeply connected with life and reflects reality, and art with expression of daily lives shows artists' emotions. Also, I have focused on an inevitable imagination, reproducing images from daily lives.

In my works, I have predominantly tried to render imaginary images rather than realistic ones. Therefore, in many cases, my works express unrealistic scenes showing my emotions and imagination. This imagination arises from resistance to and question about ordinary lives and an escape from reality. Finishing the imagination process, I memorize, write, sketch and draw. In other words, I reflect new stories blending my secondary emotions, distorted memories and imaginary images in my works. Here, the stories tell pity for

blur memories, danger and isolation we may have not perceived and the transience of life. Sometimes in the stories wishes and hopes permeated in the imagination process can be found. Moreover, the stories themselves help viewers amplify their imagination by combining symbols and images.

Through the process, imagination is getting fertile, and then it can be a great driving force for story development. Furthermore, it allows stories to have humor, so we may make a slight bitter smile at not-so-funny stories.

To sum up, this study aims to analyze the imagination process developing a fertile imagination from images of daily lives and focuses on how my emotions and reality can be reflected and how plentiful stories can be created through imagination in my artworks.