



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

임 상 빈 교수 지도  
석사학위 청구논문

자기 반영적 풍경화의 가치와 시각적  
표현방법에 관한 연구  
- 나의 작품을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 대학원  
서양화과  
임 예 진

자기 반영적 풍경화의 가치와 시각적  
표현방법에 관한 연구  
- 나의 작품을 중심으로 -

임 상 빈 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

임 예 진

# 인 준 서

임예진의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 11월

심사위원장 조 병 왕 (인)

심사위원 임 상 빈 (인)

심사위원 김 정 연 (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문 개요

이 논문은 2020년부터 2023년까지의 작업과 2023년 6월 〈소란의 숲〉 개인전에 전시되었던 작품을 중심으로, 여러 시각적 표현 방법을 통해 ‘자기 반영적인 풍경’의 가치를 연구한 것이다.

삶에 지치거나 힘들 때면 우리는 복잡하고 고통스러운 현실로부터 도망쳐 누구도 훼방 놓을 수 없는 나만의 안전한 유토피아를 꿈꾼다. 하지만 그곳은 잠시 동안 현실을 유보한 임시적 도피처 일뿐, 오롯이 내 삶 자체가 되지 못하는 못한다.

나의 도피처는 어린 시절 자주 갔던 시골에 있는 산이다. 한동안 바쁜 삶에 꽤 오랫동안 멀리했던 그곳을 오랜만에 다시 마주하니 익숙하면서도 낯선 묘한 감정에 휩싸였다. 변하지 않은 자연의 모습에서 나는 어린 시절의 나와 대면하여 다시금 힘을 낼 수 있었다. 이런 나의 감정이 담기니 그 산은 더 이상 평범한 자연이 아닌, 특별한 ‘자기 반영적 풍경’으로 각성되어 계속해서 그 안에 머무르고 싶게 만들었다. 그러나 현실적인 제약으로 인해 언제까지나 그곳에 있을 수만은 없었다.

그 평안함을 지속적으로 느끼기 위해 자연 풍경을 그리기 시작했다. 내가 숲을 그리는 행위는 언제라도 누릴 수 있는 이상적인 도피처를 마련하려는 노력의 일환이다. 얼핏 보면 혼한 산의 이미지처럼 보일 수 있다. 그러나 이미지를 자세히 보면 눈꺼풀 안쪽의 명멸하는 잔상과 같이 강렬하게 지속되며, 아동용 롤러를 사용한 물감의 덩어리들이 축적된 여러 겹으로 강조되어 강한 질감이 표현된다. 이와 같이 나는 내 마음속 이상적인 풍경을 나름대로 시각화한다. 그리고 이런 현실에서 도피하는 풍경을 담은 행위를 통해 오히려 현재에서 살아갈 수 있는 원동력을 만든다.

현실은 녹록지 않다. 그렇기에 나는 내 작품을 통해 다른 이들과 이를 공감하고 연민하며 이야기하고자 한다. 이를 위해 회화 작업을 지속하고, 설치나 퍼포먼스 등의 여러 방식으로 자발적인 관객의 참여를 이끌어낸다. 나의 작품으로 현실에 지쳐 도피처를 찾는 사람들이 스스로 당면한 현재를 다시 돌아보고, 잠시나마 위안을 받길 원한다. 그리고 더 나아가 관객들이 꿈꾸는 이상을 현재와 융합하여 지금 마주한 현재를 살아갈 수 있는 원동력을 생생하게 그려내길 바란다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 자기 반영적 풍경 .....	3
1) 현재적 각성 : 도피로서의 풍경 .....	3
2) 이상적 모색 : 유토피아를 꿈꾸는 풍경 .....	5
2. 작품의 시각적 표현방법 .....	9
1) 점층적 질감 표현 .....	9
2) 환영(幻影)적 색채 표현 .....	12
3. 작품 분석 .....	15
1) 도피처의 풍경 .....	15
2) 이상향의 풍경 .....	20
III. 결론 .....	27

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

- [작품 1] 〈My Toppos〉, 193.3x112cm each, acrylic on panel, 2018, 2020  
(부분)
- [작품 2] 〈My Toppos〉, 193.3x112cm each, acrylic on panel, 4panels, 2018,  
2020
- [작품 3] 〈마주친 숲〉, 130.3x38.6cm, acrylic, mixed material on panel, 2020
- [작품 4] 〈마주친 숲〉, 130.3x38.6cm, acrylic, mixed material on panel, 2020  
(부분)
- [작품 5] 〈My toppos\_여름〉, 50x117cm, acrylic on panel, 2021
- [작품 6] 〈My toppos\_가을〉, 50x117cm, acrylic on panel, 2021
- [작품 7] 〈나의 겨울〉, 50x117cm, acrylic on panel, 2022
- [작품 8] 〈정선의 봄〉, 50x117cm, acrylic on panel, 2022
- [작품 9] 〈소란의 숲〉, 112.1x324.4cm, paper collage on panel, 2023
- [작품 10] 〈조각목\_B〉, 80.3x116.8cm, acrylic on panel, 2023
- [작품 11] 〈마음의 평화를 심어드려요〉, 50x72.7cm, acrylic on panel, 2023

## 도 판 목 차

[도판 1] 조선회화 허주 이징필 소상팔경도 연사모종, 25.2x30.3cm, 이왕가박물관 소장. 현 국립중앙박물관 소장(턱수1328)

## I. 서론

복잡하고 지치는 삶, 혹은 반복되고 단조로운 현재의 삶을 살다 보면 나에게 익숙하고 편안했던 도피처의 장소로 도망가고 싶거나, 어디론가 훌쩍 떠나 낯선 세상을 꿈꿀 때가 있다. 나에게는 고향의 시골 산이 바로 그러한 장소다. 현실에서 지치고 힘들 때 그 산에 가면 마치 어린 마음으로 돌아간 듯 온갖 걱정에서 벗어나 나를 포근하게 안아주며 위로해 준다. 그와 동시에 낯선 익숙함에 취해 왠지 모를 기대감들로 가득해진다. 결국, 그 산은 나에게 특별함으로 다가오게 되었고 힘든 현재의 도피처이자 유토피아가 되었다.

‘자기 반영적 풍경화’란 망막에 비치는 객관적인 대상의 공유 가능한 자연 경관이라기보다는 그런 사람의 삶에 대한 태도와 세상에 대한 시선을 오롯이 담아내는 내면의 거울로서 일종의 마음 풍경을 일컫는다.<sup>1)</sup> 여기에 주목하여 나는 자칫 평범해 보일 수 있는 장소를 스스로의 각성을 통해 자기 반영적인 풍경으로 간주하고, 나아가 이를 도피처이자 이상향의 공간으로 탈바꿈시키는 것에 흥미를 느껴 작업을 시작하였다. 누군가에게는 흔히 보이는 산과 숲의 풍경이 나에게 의미가 부여되고 상상이 덧붙여져 내가 원하는 유토피아적 풍경으로 변하게 되는 것처럼 말이다.

나는 누구에게나 마음이 소진되었을 때 찾고자 하는 도피처이자 유토피아적인 공간이 존재할 것이라 생각한다. 어떤 이들에겐 전혀 가보지 못한 새로운 미지의 공간일 수도 있고, 누군가에게는 세상에서 가장 개인적이고 편안한 침대 위의 공간일 수도 있다. 나에게 있어 어린 시절 숲이라는 공간은 새로운 인식을 통한 각성과 이상향의 풍경이다. 따라서 이 논문에서 현재적 각성을 통한 풍경의 재발견을 고찰하며 이를 회화적으로 표현하는 여러 방법론에 주목함으

---

1) 서영채, 『풍경이 온다』, 나무나무출판사, 2019, p.70

로써 ‘자기 반영적 풍경화’의 다양한 가치를 논의할 것이다.

본 논문의 1장에서는 ‘자기 반영적 풍경’을 이끌어낸 배경과 작업의 내용적 측면을 나의 경험에 빗대어 설명한다. 2장에서는 1장에서 다뤘던 풍경을 화면 위에 어떤 방법을 통해 표현했는지를 질감과 색채로 나눠 구체적으로 살펴본다. 3장에서는 나의 작품을 안정을 주는 도피처의 풍경과 이상향을 통해 낯선 익숙함을 재 시각화한 풍경으로 나눠 정리하여, 전체적인 작업의 내용과 세부적인 변화들에 대해 서술한다. 결론에서는 나의 작품의 내용과 방법을 되돌아보고 이 작품들이 관객들에게 어떤 의미를 부여하고 싶은지를 이야기하며 앞으로의 발전 가능성에 대해 모색해 보고자 한다.

## Ⅱ. 본 론

### 1. 자기 반영적 풍경

#### 1) 현재적 각성

최근 통계청의 청년 삶 실태조사를 살펴보면 전체의 33.9%가 근 1년 동안의 번아웃(소진)을 경험했다고 한다.<sup>2)</sup> 향후 미래에 대한 불안과 현재의 일에 대한 과중, 회의감, 도시 생활의 스트레스 등이 번아웃 경험의 가장 높은 이유 중 하나이다. 이런 이유들로 인해 삶이 지치고 힘들 때 우리는 복잡하고 고통스러운 현실로부터 도망쳐 누구도 훼방 놓을 수 없는 나만의 안전한 유토피아를 꿈꾼다. 잠시 나의 고통스러운 현재를 멈추고 새로운 곳으로 훌쩍 여행을 떠나거나 가장 익숙하고 편안한 곳으로 도피하여 현실을 잊고자 한다. 하지만 그곳은 잠시 동안 현실을 유보한 임시적 도피처 일뿐, 오롯이 내 삶 자체가 되지 못하는 못한다.

어느 순간 나에게도 삶의 소진을 경험하는 시기가 찾아왔고, 그것에서 도피하고자 찾은 고향의 숲은 일반적인 풍경이 아닌 자기 반영적인 풍경으로 각성하게 만들었다. 나는 어린 시절에 산과 숲이 울창한 시골에서 많은 시간을 보냈다. 대학에 입학 후 짝사랑한 흙냄새와 초록빛 가득한 풍경에서 멀어져 회색의 도시 속에 자리 잡게 되었다. 치열하고 바쁜 삶은 자연을 돌아 볼 여유도 주지 않았고, 도시의 풍경은 자연의 풍경과 대비되어 차갑게 다가왔다. 그러던 어느 날 오랜만에 고향에 돌아가 어린 시절 자주 갔던 산에 올라갔다. 산은 너

---

2) 대한민국 통계청, “청년삶실태조사: 최근 1년 동안의 번아웃(소진) 경험 여부”, 2023.06.28

무나 똑같거나 아주 미묘하게 바뀌어 있는데, 나의 눈높이는 확고하게 달라져 있었다. 변한 나의 모습이 이질적으로 느껴지면서 그 감정들은 어린 시절의 나를 소환하게끔 만들었다. 낯설면서도 익숙한 고향의 자연은 나를 어린아이로 만들었고 현재의 힘듦을 꾸짖지 않고 어루만져 주는 것 같았다. 특히나 바쁜 삶에서 벗어나 한가롭게 거닐 수 있는 시간은 잠시 새로운 세계로 이동한 것 같은 기분을 느끼게 해주었다. 이런 순간들을 통해 고향의 산은 나에게 특별한 풍경이 되어 마음의 소진이 있을 때마다 그곳으로 도망쳤다. 그리고 그 산의 풍경은 따뜻한 도피처의 개념이 담긴 특별한 것으로 변화했다.

삶에서 도망쳐 새로운 숲에서의 경험은 나를 새롭게 각성하게 만들었다. 자연 체험을 통한 각성은 자연의 숭고함을 나의 시선으로 반영하는 정신 승화로 연결되었고, 그것을 현재의 캔버스 안에 표현함으로 현실을 살아가는 원동력으로 환기되었다. 이렇듯 각성을 통해 개인의 의식이나 인식이 확장되어 새로운 관점을 얻을 수 있는데, 이는 실존주의 철학에서 말하는 주체와의 결합을 통한 실존의 중요성과 연관이 된다.

실존주의는 인간의 본질보다 개인의 실존을 강조하며 주체적 관점에서의 자유와 책임에 대해 주장한다. 실존주의의 철학자 중 한 명인 칼 야스퍼스(Karl Theodor Jaspers, 1883-1969)는 <비극론>에서 작품 안에 실존과 초월을 담을 때 진정한 아름다움이 나타난다고 주장한다. 그리는 그림 안에서 실존이나 초월과 무관하게 단순한 감각적 대상을 묘사하는 데 그친다면 단순한 장식일 뿐이고, 그림을 그린 작가가 바라보는 주체와 결합될 때 비로소 실존으로서의 의미를 가지게 된다는 것이다.<sup>3)</sup> 그러므로 나의 각성은 산을 단순히 바라보는 것이 아니라, 그 안에서 숭고의 경험을 느끼고 깊은 사유와 연결하여 나의 실존을 발견하는 경험이다.

고향의 숲은 나에게 있어 일반적인 풍경이 아닌 ‘자기 반영적 풍경’으로 각성

---

3) 박홍순, 『사유와 매혹2: 서양 철학과 미술의 역사』, 서해문집, 2014, p.682

되어 다가온다. 일반적 대상으로서의 자연 경관이 아닌, 한 주체에 의해 풍경으로 포착되어 표현되고, 더 나아가 그것을 풍경으로 바라보았던 사람의 시선 자체를 담게 된 것이다.<sup>4)</sup> 여러 사람이 동일한 풍경을 바라보더라도 보는 사람의 시선과 마음, 관념이 담겼을 때 그것은 더 이상 동일한 풍경이 아닌 한 사람만의 특별한 풍경이 된다. 고향의 산은 나에게 ‘자기 반영적 풍경’이 되어 번아웃이 올 때마다 생각이 나고 도망치고 싶은 각성의 장소가 되었다. 누군가에게는 일반적인 이 풍경 안에 나의 시선과 관념을 담아 자기 반영적인 특별한 풍경화를 그렸고, 나의 도피처를 화면 위에 표현함으로 오히려 현실에서 도망하지 않고 현재를 살아갈 수 있는 원동력을 만들었다.

## 2) 이상적 모색

마음이 힘들고 지친 상태에서 그리는 나의 숲은 단순히 도피처의 풍경을 초월하여 내가 원하는 이상의 풍경, 즉 나만의 유토피아로까지 확장한다. 도피를 위해 찾아간 어린 시절의 숲에서 나는 낯선 감각을 느끼게 되었다. 현재 나의 환경과는 다른 자연의 모습, 어린 시절의 추억, 자연의 숭고함 앞에 설레는 감정 등 모든 감각과 마음이 한데 섞여 낯선 익숙함을 만들어냈다. 그리고 그 낯섬을 통해 내가 원하는 이상향을 끌어내 작업에 적용하였다.

어린 시절의 풍경을 통해 첫 번째로 느낀 낯섬은 사람이 아무도 없는 고요함이다. 위에 언급한 도피를 위해 찾은 어린 시절의 숲은 일반적인 등산로가 아닌, 사람이 없는 장소이다. 외갓집 뒤쪽으로 이어진 소나무 길이나 등산로 반대편에 위치해 차를 깊숙이 끌고 들어가야 나오는 이 숲속은 도시생활에 지칠 때 방문하는 곳이다. 이 안에서는 도시와 사람, 기계의 소음이 전혀 없이 자연의 소리만 가득하다. 나는 나조차도 존재하지 않는 것 같은 이 낯선 감각에 매료

---

4) 서영채, 『풍경이 온다』, 나무나무출판사, 2019, p.70

되었다. 나의 유토피아는 도시에서 느끼는 고밀도의 인구, 소음, 혼잡, 현대 사회의 속박 등과 대조적으로 평화롭고 평온한 자연으로의 도피를 상징한다. 이곳에는 사람이 없고 오로지 자연만이 존재하고 숭고한 자연의 아름다움이 주인공이 된다. 물론 숲은 고요하지 않다. 물이 흐르는 소리, 새가 지저귀고 풀벌레가 우는소리, 바람이 지나갈 때 잎이 부딪히는 소리 등 많은 청각들이 귓가에 맴돌지만 이는 사람이 인공적으로 내는 소리가 아닌, 자연이 주연이 된 평안의 소리이다. 고요의 숲속에서는 사람으로 인한 불안과 걱정이 없으며 마음이 힘들고 지친 상태에서도 내포된 평안을 찾을 수 있다.

두 번째로 느낀 낯설은 내 눈앞에 실재하는 숲의 모습이지만 시선의 변화를 통해 새로운 장소를 보게 되는 것이다. 이 낯선 감각은 과거와 현재에 동일한 어린 시절의 산이 있지만, 그것을 바라보는 달라진 나의 시선이 같은 공간에서 상이(相異) 하게 겹침으로 발현한다. 내가 바라보는 풍경 그대로가 아니라 그 공간 안에 마음의 시선이 중첩되면서 새로운 이상적 시공이 펼쳐지는 것이다. 이 풍경은 마음껏 머물고 싶은 곳으로 형상화되어 온전한 휴식처로 그려지게 된다. 현실적으로 아무 데도 존재하지 않는 이상의 나라, 또는 이상향(理想鄉)을 뜻하는 유토피아<sup>5)</sup>에서 더 나아가 실제 있는 산임에도 불구하고 나의 상상과 관념이 더해져 현실의 도피를 도와줄 수 있는 새로운 이상적 풍경으로 재탄생되었다. 이 과정에서 현실과 상상의 경계는 흐려지며 내 안에 숨겨진 감정과 바람이 시각적 언어로 표현된다. 나의 이상향의 숲은 현실에서는 미처 누릴 수 없는 이상적인 공간으로 완벽한 안식과 아름다움을 상상하고자 하는 욕망을 반영하고 있다.

이상향을 이야기하는 풍경화는 동양의 전통 풍경화인 소상팔경도(瀟湘八景圖)<sup>6)</sup>에서도 발견할 수 있다. 동양의 이상향을 담은 그림에는 자연을 형상화한

---

5) 유토피아: 원래 토마스 모어가 그리스어의 "없음(ou-)", "장소(toppos)"라는 두 말을 결합하여 만든 용어인데, 동시에 이 말은 "좋은(eu-)", "장소"라는 뜻을 연상하게 하는 이중기능을 지니고 있다. 두산백과-유토피아, <https://www.doopedia.co.kr/유토피아>(2023.10.15)

것이 많은데, 높은 산과 절벽, 흐르는 물이 있는 장소들은 있을 법한 공간이지만 상상으로 만들어낸 신성하고 신비스러움이 담겨있는 풍경화이다.<sup>7)</sup> 소상팔경도(瀟湘八景圖)는 중국에 실재하는 명소를 그린 그림이다. 하지만 고려 시대에 우리나라로 이 주제가 전래된 이후, 문인들에게는 접할 수 없고 상상으로만 그리게 되는 이상적 산수 공간으로 재해석되었다. 실제 존재하는 풍경이지만 그 장소에 화가의 이상을 덧붙여 그가 꿈꾸는 유토피아의 모습을 담아낸 것이다. 그 작품 속에서는 자연이 단순한 배경을 넘어 작가의 이상이 담긴 명상의 공간으로 변모한다. 이와 마찬가지로 나의 작업 과정도 현실을 넘어서는 이상 속 풍경을 담는다. 소상팔경도의 풍경 속에서 유유자적 풍류를 즐기는 자신의 모습을 상상하는 선비의 모습은 마치 이상 속 풍경 안에서 거닐기 위해 작업을 하는 나의 모습과 유사하다.

산을 바라보고 그 안에서 느낀 낯선 감각을 통해 내가 원하는 이상향의 숲을 그려내었다. 이 이상적 모색은 역설적이게도 현실에서 도피함을 통해 자연에서 영감을 얻고, 낭만을 추구함으로 삶의 깊은 원동력을 찾게 되어 현실로 다시 돌아올 수 있게 만든다. 이 과정은 도시 생활의 각박함을 개선하고 마음의 평화와 안식을 얻게 한다.

---

6) 소상팔경도: 중국에 실재하는 명소를 그린 그림으로, 전통적으로 산시청람(山市晴嵐), 연사모종(煙寺暮鍾), 소상야우(瀟湘夜雨), 동경추월(洞庭秋月), 어촌낙조(漁村落照), 원포귀범(遠浦歸帆), 평사낙안(平沙落雁), 강천모설(江天暮雪)의 여덟 가지 주제로 구성되어 있다.

네이버 지식백과-소상팔경도 [https://terms.naver.com/소상팔경도\(2023.10.14\)](https://terms.naver.com/소상팔경도(2023.10.14))

7) 문대성, “한국의 이상향 이해를 위한 전통색채의 유심적 가치 연구.” 한국기초조형학회, 2009, p.176



[도판 1] 조선회화 허주 이정필 소상팔경도 연사모중,  
25.2x30.3cm, 이왕가박물관 소장. 현 국립중앙박물관  
소장(덕수1328)

## 2. 작품의 시각적 표현방법

### 1) 점층적 질감표현

현실을 도피하고 싶을 때마다 찾아갔던 그 산을 캔버스 위에 평면으로만 담기에는 아쉬움이 있었다. 단순한 풍경화가 아닌, 내가 실제로 경험했던 촉각적으로 생생한 풍경을 표현하기 위해 점층적 질감을 강조하여 표현하였다. 질감을 통한 표현은 나의 작업에서 다음과 같은 역할을 한다.

첫 번째로 강한 질감 표현은 물리적 한계로 인해 직접 경험할 수 없는 상황에서 예술적으로 체험을 전달하는 매개체 역할을 한다. 산을 오르내리며 마주하는 수많은 나무의 중첩과 거친 나무껍질, 발아래 느껴지는 진득한 숲의 진흙과 같은 촉각적 감각들을 나의 작품 속에 구현하고자 했다. 강한 질감을 이용하여 산에서의 촉각적 요소를 화면 위에 실현시킴으로 숲에 있진 않지만 비슷한 촉각을 통해 그 안에 거하는 것 같은 느낌을 전달해 준다. 그리고 보는 이들도 이를 통해 작품의 단순한 시각적 즐거움을 넘어 내가 느꼈던 감각을 간접적으로 느낄 수 있다.

두 번째로 점층적 질감 표현은 작품에 시간의 흐름과 역동성을 부여한다. 점층적으로 쌓이는 질감 안에서 각각의 층이 추가될 때마다 작품은 새로운 형태와 의미를 획득하며 이를 통해 순간의 표현이 아닌 변화와 성장의 과정을 보여준다. 캔버스는 마치 산속의 토양과 같이 창작의 기반이 되고 여기에 물감을 점층적으로 쌓아가며 질감을 표현하는 과정은 농부가 씨앗을 심고 가꾸는 과정과도 비슷하다. 창작하는 시간의 흐름에 따라 각 층의 물감은 씨앗이 자라 식물이 되는 것처럼 작품에 다양한 깊이를 부여하게 된다. 이런 변화와 성장의 과정을 통해 나는 나만의 도피처의 공간을 성장시키며 회복과 위로를 얻게 된

다. 또한 관객은 그 과정을 이해하며 다층적인 시각적 경험을 얻을 수 있다.

점층적 질감 표현을 위해 물성이 많이 느껴지면서도 의외적 낮쌔음을 표현할 수 있는 우연적인 패턴이 형성되는 도구를 찾았는데, 나는 그 질감을 아동 미술용 롤러에서 발견하였다. 아동 미술 학원에 오랫동안 근무하면서 아이들이 다룰 수 있는 여러 도구를 만지게 되었고 그 중 판화용 아동 롤러가 지나간 물감의 흔적이 강줄기나 나뭇잎의 잎맥과 같이 재미있게 남아있음을 보았다. 또한 어린아이들의 손에 쥐어진 롤러를 통해 보이는 순수하고 자유로운 물감의 흔적들은 어린 시절의 숲을 도피처로 느끼는 나의 정서적 감정과 연결되어 도구로서의 정당성을 주었다. 아동용 롤러는 전문가용에 비해 크기가 작고 고무가 거칠며 단가가 낮아 많은 실험을 해보기에 좋은 재료였다. 다양한 크기와 재질의 롤러를 주문하여 질감을 만들어내는 연습을 하였다.



[작품 1] My Toppos, 193.3x112cm each,  
acrylic on panel, 2018, 2020 (부분)

롤러는 화면 위를 회전하면서 마찰한다. 안료를 평평하게 다지거나, 물감의 원액이 직접 베어 나게 함으로써 복잡하고 미묘한 촉각적 표면을 연출한다. [작품 1]에서 볼 수 있듯 롤러가 지나간 물감 위에 계속해서 색의 질감이 쌓아 올라가서 측면에서 볼 때 올라간 색들을 모두 볼 수 있게 된다.

롤러가 지나갈 때 생겨나는 질감과 색감이 층층이 두껍게 쌓아 올라가는 과정은 마치 산을 통해 내가 느꼈던 낯선 익숙함과 안식을 재 시각화하는 경험과 묘하게 닮아있다. 이는 통상적인 붓질로는 도무지 표현할 수 없는 느낌이다. 롤러가 반복적으로 지나간 날카롭고 거친 표면을 통해 자칫 당연하고 평범할 법한 공간은 색다르게 재해석된다.

더욱 강한 질감을 표현하기 위해 아크릴 물감에 보조 재료들을 섞어서 작업을 한다. 기본적으로 모델링 페이스트를 섞어서 강한 점도를 만드는 데, 모델링 페이스트는 대리석 분말 등의 안료를 아크릴 에멀전으로 반죽한 것으로 점도가 강해 나이프나 헤라 등을 이용해 터치를 내고 입체감을 줄 수 있는 미디어이다. 이 모델링 페이스트에 흙이나 모래, 작은 돌도 함께 섞어 더욱 강하고 다양한 질감을 만들어내어 롤러를 통해 화면 위에 밀착시켰다. 또한 이때 롤러만 사용하는 것이 아니라 거친 수세미나 스펀지를 이용해 내가 원하는 부분에 조금 더 넓은 표면으로 질감을 올린다. 롤러와 보조 재료들로 어느 정도 레이어를 쌓은 뒤, 작업의 마지막에는 나의 손을 직접적인 도구로 사용한다. 이를테면 너무 거칠어진 부분을 다듬거나 물감이 부족한 부분은 채워 넣으며 나만의 유토피아가 담긴 숲을 끊임없이 어루만진다.

점층적 질감 표현은 촉각적 감각을 중요시하며 이를 통해 관객은 이상 세계를 보다 생생하게 경험할 수 있다. 과거의 이상 세계 표현이 주로 시각적이거나 개념적이었다면 촉각적 요소를 강조함으로 예술 작품과의 시각적 ‘스킨십’을 통한 체험을 가능하게 한다. 이를 통해 관객이 물리적으로 접근할 수 없는 나의 산에 대해 감각적 체험을 제공하고 시각적 즐거움을 넘어 심리적, 치유적

차원의 교감을 끌어낸다.

## 2) 환영(幻影)적 색채표현

예술에서 색채의 왜곡과 과장은 관객에게 더욱 강렬하고 생동감 있는 체험을 제공한다. 그렇기에 일반적인 풍경이 아닌 나의 인식이 담긴 유토피아적 숲을 표현하고자 색채를 왜곡하고 과장하여 환영의 색감을 사용하였다. 낭만적 색채를 과장하여 표현함으로써 일상적인 풍경이 새롭고 특별하게 다가오고 실재를 뛰어넘어 이상의 것을 드러낼 수 있다. 이러한 접근은 HDR (High Dynamic Range) 사진에서 볼 수 있는데, 이 기술은 높은 태도의 이미지를 합쳐 극도로 생생하고 강렬한 이미지를 생성한다.<sup>8)</sup> HDR 사진은 실제보다 더 과장된 색채와 명암으로 인해 현실과는 다른 강조된 시각적 경험을 준다. 나의 작업은 이런 과장된 색채를 사용해서 강렬한 인상을 주고 현실의 경계를 확장하여 단순한 묘사가 아닌 감성적이고 상상적인 효과를 더한다. 과장되고 왜곡된 환영의 색채는 눈꺼풀 안쪽의 잔상의 색에서 많이 차용하여 가져왔다. 보색의 관계로 보이는 잔상의 색을 통해 현실로 존재하는 공간이 아닌 눈을 감았을 때 꿈꾸는 관념과 이상의 숲이라는 것을 이야기하고자 하였다.

색과 감정의 관계는 우연이나 개인적인 취향의 문제가 아닌, 일생을 통해 쌓아가는 일반적인 경험과 어린 시절부터 언어와 사고에 깊게 뿌리내린 경험의 산물이다.<sup>9)</sup> 그렇기에 일반적인 자연의 색에서 나의 관념이 더해진 색으로 변환하여 채색을 하였다. 이를 위해 어린 시절의 산에 올라 사진으로 찍고 1차적으로 포토샵을 통해 편집을 하였다. 그리고 색을 반전시켜 내가 생각하는 관념의

---

8) HDR(High Dynamic Range): 디지털 이미지에서 밝은 곳은 더 밝게, 어두운 곳은 더 어둡게 만들어 사람이 실제 눈으로 보는 것에 가깝게 밝기의 범위를 확장시키는 기술. 지식백과-HDR, <https://terms.naver.com/HDR> (2023.11.17)

9) 에바 헬러, 『색의 유희 재미있는 열세가지 색깔 이야기』, 예담출판사, 2002, p.33

색을 만들어 내었다.

초기의 작업에서는 분홍빛의 하늘과 차가운 계절의 색의 숲을 많이 그렸는데, 색채 심리를 연구한 에바 헬러(Eva Heller, 1949~)에 따르면 분홍은 부드럽고 약하며 유아적인 색이고, 파랑은 실현과는 거리가 먼 이념의 색이다. 분홍색과 파란색이 갖는 심리학적 의미를 작품에 적용함으로써 작업은 미적 표현을 넘어 심리적 깊이를 갖게 된다. 또한 이 색채들을 통해 유년 시절의 풍경을 꿈꾸며 도달할 수 없는 유토피아적 상상을 표현하여 관객에게 개인적이고 감성적인 연결점을 제공할 수 있었다. 다만, 색채 심리는 문화적, 개인적 차이에 따라 해석이 달라질 수 있고 한정된 색채로 인해 감정과 이야기의 폭을 넓히지 못하는 단점이 있었다.

이후 앞의 단점을 극복하고자 더욱 다양한 색채의 작업을 진행하면서 당시의 그림을 그릴 때의 감정들과 마음을 색을 통해 표현하는 자기 반영적인 풍경을 그리게 되었다. 동일한 산일지라도 계절별로 내가 감각하고 느끼는 것들을 붙잡아 표현하였고 특히나 당시의 감정을 색으로 담아서 표현하였다. 계절과 감정의 상관관계, 또 그 풍경을 느끼는 나의 마음. 이것들이 환영적인 색채로 다가와 나의 색을 만들어 롤러를 통해 하나의 질감을 만들고 또 다른 색을 조색하여 그 위를 다시금 지나가게 만들었다.

롤러가 지나간 흔적 중 질감이 더 돌출된 곳에 계속해서 다른 색깔들이 쌓아지면서 색의 레이어가 층층이 쌓이게 된다. 이때 한 가지의 색만 쓰는 것이 아닌, 배색<sup>10)</sup>과 보색<sup>11)</sup>을 적절하게 사용하여 더욱 다채롭고 풍부한 느낌을 내려하였다. 이를테면 파란 숲을 그릴 때 함께 배색하면 강한 상상력을 줄 수 있는 보라색도 올리고, 상반되는 난색의 색들도 조금씩 올려주어 그 대비를 통해 더

---

10) 배색: 색의 짜임. 두 색 이상의 색을 섞어서 한 색만으로는 만들어낼 수 없는 색채 심리적, 색채 생리적 효과를 만들어내는 조작. 지식백과-배색, <https://terms.naver.com/배색> (2023.10.29)

11) 보색: 색상이 다른 두 색의 물감을 적당한 비율로 혼합하여 무채색이 되는 경우로 색상환에서 서로 대응하는 위치의 색. 지식백과-보색, <https://terms.naver.com/보색> (2023.10.29)

욱 강하고 유토피아적인 풍경을 드러나게 하였다. 또한 색의 깊음을 통해 멀리서 바라보는 전경의 숲, 조금 더 가까운 근경, 더 나아가 그 숲속에 들어와 있는 것 같은 여러 가지의 시선으로도 작품이 표현되었다.

과장된 색채와 왜곡된 환영의 색채는 작품에 극적인 시각적 효과를 부여하여 관객들로 하여금 강한 인상을 줄 수 있다. 현실보다 강한 잔상의 색을 통해 현실과 상상의 경계를 허물고 꿈과 현실 사이의 경계를 모호하게 만들어 관객들이 감성적으로 다가갈 수 있게 한다. 과장된 색채와 왜곡된 표현을 통해 현실을 뛰어넘는 이상적인 숲의 세계를 보여주는데, 이는 보는 이들에게 감정적 경험과 상상력을 제공하여 작품을 보다 깊이 있게 관람할 수 있게 만든다.

### 3. 작품 분석

#### 1) 도피처의 풍경



[작품 2] My Toppos, 193.3x112cm each, acrylic on panel, 2018, 2020

[작품 2]는 네 개의 화면이 산등선으로 연결되는 하나의 대형 작업이다. 2018년에 좌측과 우측에 있는 두 작품을 먼저 제작하고, 2020년에 중간 판넬을 새로 제작하여 이전 작품들과 함께 작업한 것이다.

이 작업은 나의 어린 시절의 숲을 현재의 도피처의 형상으로 재 시각화한 결과물이다. 실제 산을 방문하여 촬영한 이미지를 토대로 강한 질감과 색감을 통해 화면에서 재현하였다. 이 작업을 통해 산의 이미지를 표현하면서도 다양한 색채를 사용하여 산의 형태를 띠고 있으나 이상의 숲의 느낌을 전달하고자 하였다.

[작품 2]의 제작 과정 중 처음은 포토샵을 활용하여 이루어진다. 촬영한 산의 이미지를 포토샵을 이용해 내가 생각하는 관념의 색으로 전환시킨다. 이때 눈

꺼풀 안쪽의 잔상의 색감과 같은 강한 색을 차용하여 작업을 진행한다. 포토샵을 통해 1차적으로 색을 만든 후 오일 파스텔이나 색연필 같은 가벼운 재료를 이용하여 에ски스를 하며 2차적인 색감을 구상해낸 후 천이 썬 판넬에 아크릴 물감으로 작업을 진행한다. 산등선이 연결되게 스케치를 한 후 밑 색을 전체적으로 깔아주는데, 이때 강한 산의 질감과의 대비를 강조하기 위해 하늘을 칠할 때 붓질을 조절한다. 이 과정에서 붓 터치를 최소화하고 평평하게 칠을 하여 하늘과 반대되는 숲의 질감이 두드러지게 하였다.

산등선뿐만 아니라 산의 이미지를 표현하기 위해 숲 안에 나무를 만들어낸다. 나는 이 과정을 ‘나무 심기’라고 표현하는데, 일반적으로 나무를 그리는 것이 아니라 접착력이 강한 종이테이프를 나무의 형태로 잘라 붙인다. 이렇게 하면 이후 롤러 작업에서 나무 부분에 물감이 더 잘 달라붙고, 색채가 쌓이면서 나무가 은은하게 드러나게 된다. 이 나무는 멀리서 봤을 때는 잘 보이지 않지만 가까이에서 작품을 볼 경우 그 형체가 드러나게 된다. 이를 통해 관람객은 작품을 여러 각도와 거리에서 감상하게 되고 더욱 다양한 시각적 경험을 느낄 수 있다.

‘나무 심기’가 끝났으면 롤러를 이용하여 물감의 레이어를 쌓는다. 이때 롤러의 질감이 평평한 하늘에 닿지 않기 위해 마스킹 용액을 이용하여 산등선대로 틈을 막는다. 더욱 강하고 극적인 질감을 연출하기 위해 아크릴 물감에 모델링 페이스트를 섞는다. 또한 다양한 질감을 만들고자 흙이나 돌이 들어있는 다양한 미디엄을 이용하여 물감을 만들어낸다. 하나의 색깔을 만들어 롤러를 통해 화면 위를 지나가게 만들고 물감이 마른 후 다른 색의 물감을 계속해서 반복적으로 쌓아 올린다. 이런 작업은 롤러가 지나갈 때의 질감이 작가가 생각한 것과 다르게 나올 수도 있기에 붓으로의 작업보다 더욱 우연적이게 표현된다. 그 우연성을 반복적으로 화면 위에 올리면서 색깔의 레이어가 쌓이도록 만든다. 볼록 완화처럼 볼록한 면에 계속해서 물감이 올라가게 되고 색들은 마치 점묘

화처럼 화면 안에 다양한 색들이 어우러지게 된다.

[작품 2]는 내가 말하고자 하는 도피처이자 환상적인 이상향의 숲을 표현하기 위해 120호의 큰 판넬 네 개를 붙여 만든 것이다. 2미터 가까이 되는 크기의 판넬 네 면이 합쳐져 보는 이로 하여금 그 숲을 직접적으로 보는 듯한 느낌을 내고 싶었다. 관람객이 이 작품을 보고 내가 봤던 풍경의 모습을 상상하며 자기만의 이상적인 풍경을 끄집어내길 원한다.



[작품 3] 마주친 숲, 130.3x386.6cm, acrylic, mixed material on panel, 2020

롤러를 통한 질감 형성과 다양한 재료에 흥미를 느끼고 여러 실험을 반복하게 되었다. [작품 3]은 [작품 2]의 작업 과정에서 순서를 다르게 진행한 작품이다. [작품 2]는 롤러의 과정에서 미디엄을 섞어 색을 하나하나 만들고 그것들을 점층적으로 쌓아 올렸다면, [작품 3]에서는 질감을 먼저 만든 후 색을 입히는 방식으로 작업하였다.

초반 작업 과정은 동일하게 밑 색을 칠하고 붓 자국이 남지 않게 평평한 하늘을 만들어내었다. 이후 숲을 만드는 과정에서 변화를 주었는데, 아크릴물감과 미디엄을 섞어 색을 만들지 않고 모델링 페이스트만으로 질감을 먼저 만들었다. 롤러에 모델링 페이스트를 묻히고 화면 위를 회전시켰다. 이때 미디엄의 물성이 롤러를 만나 강한 질감들이 생겨나게 된다. 그리고 미디엄이 마르기 전에 실제 나뭇가지를 붙였다. 이 나뭇가지는 작품의 배경이 되는 산에서 직접 주워 오고 오랜 시간 말린 것인데, 이를 통해 어린 시절의 산이라는 내용적 측면을 더해진다.

나뭇가지는 형태가 일정하지 않고 화면에 붙였을 때 돌출이 많이 있기 때문에 질감이 극대화가 될 수 있다. 나뭇가지와 미디엄, 롤러를 이용하여 질감을 다 만들어낸 후, 채색을 하였다. 이때 물감을 붓으로 올리지 않고 분무기와 수세미를 사용하여 색을 칠하였다. 분무기를 사용하게 되면 물감이 층층이 쌓아

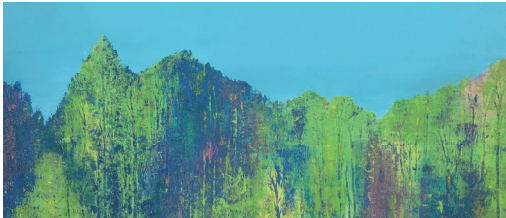
올려가며 이전의 색감들이 어우러져 풍부한 색채를 표현할 수 있다.



[작품 4] 마주친 숲, 130.3x386.6cm, acrylic, mixed material on panel, 2020 (부분)

[작품 4]는 [작품 3]을 근접해서 촬영한 작품의 부분 이미지이다. 여기에서 보이는 것처럼 질감이 더욱 날카롭고 강하게 표현됐으며, 실 나뭇가지를 붙임으로 그 효과가 극대화된 것을 볼 수 있다. 다만 이 작업은 미디엄이 매우 두껍게 들어가기 때문에 색을 칠하기 전 미디엄이 마르기까지 시간이 매우 많이 걸리고, 분무기와 같은 분사되는 작업을 진행함에 있어 장소의 제약이 있다는 아쉬움이 있다.

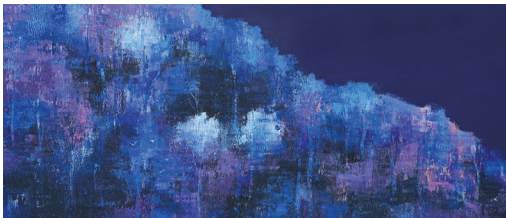
## 2) 이상향의 풍경



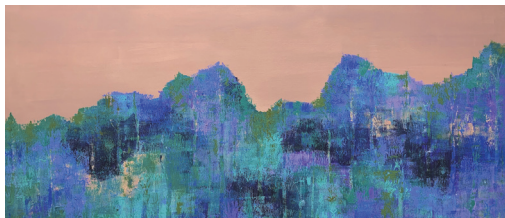
[작품 5]



[작품 6]



[작품 7]



[작품 8]

[작품 5] <My toppos\_여름>, 50x117cm, acrylic on panel, 2021

[작품 6] <My toppos\_가을>, 50x117cm, acrylic on panel, 2021

[작품 7] <나의 겨울>, 50x117cm, acrylic on panel, 2022

[작품 8] <정선의 봄>, 50x117cm, acrylic on panel, 2022

[작품 5]에서 [작품 8]까지는 2021년 여름부터 2022년 봄까지의 사계절을 지내오며 그 당시 계절 속 나의 마음을 색감으로 표현한 연작이다. 여름, 가을, 겨울은 나의 어린 시절 산에서 이미지를 가져왔고, 봄은 2022년 정선에 방문했을 때 마주했던 산에서 이미지를 가져와 그 시기를 지나오며 느낀 나의 관념들을 표현하였다.

[작품 5]와 [작품 6]은 2021년 여름과 겨울을 지나오며 작업한 것이다. 제목에 있는 <My toppos>는 토마스 모어(Thomas More, 1478~1535)의 유토피아

에서 그리스어의 장소(toppos)를 따온 것인데<sup>12)</sup>, 내가 꿈꾸는 이상향을 나의 현실에 적용하고자 제목을 만들었다. 이때 싱그러운 여름을 지내오며 여름의 분위기를 담을 수 있는 짙은 색의 숲을 그리고자 하였고, 부드럽고 사랑스러운 가을을 담고자 하였다. 이 두 계절을 지내오며 즐겁고 행복한 감정들을 작품에 드러내고 싶었다. [작품 5]는 지금까지 작업한 풍경화 중에 가장 산의 본색을 담고 있지만 조금 더 빛나는 형광의 과장된 색을 많이 사용하여 한여름의 강한 햇빛과 그 빛들이 반사되어 더욱 반짝이는 유토피아의 숲을 표현하고자 했다. [작품 6]은 원색의 파란색을 많이 써서 더욱 강한 숲으로 보이게 했고, 사랑스러운 분위기를 형성하기 위해 색이 강한 분홍으로 하늘을 채색하였다. 두 작품 모두 나무 심기를 하고 그 나무쪽에만 밝은색의 물감을 롤러를 통해 지나가게 함으로 숲속에 있는 나무가 은은하게 드러날 수 있게 작업하였다.

[작품 7]은 2021년의 말과 2022년 초의 겨울을 지내오면서 그린 풍경이다. 유토피아적 풍경을 나의 장소에 대입하여 아름답게 그린 이전 작품과는 다르게 힘든 나의 현재를 중점에 두고 작업한 것이다. 겨울의 날씨처럼 차갑고 어두운 나의 상황을 숲으로 표현하며 그 관념을 색으로 나타내었다. 숲의 깊이를 더할 수 있는 어두운색을 많이 사용하였고, 하늘도 어둡게 칠하면서 겨울의 느낌을 만들었다. 작업을 하면서 처음으로 검은색을 숲속에 사용하였는데, 검은색은 우아한 아름다움을 가지고 있지만 슬픔의 색이기도 하다. 다만 그 안에 유토피아를 향한 마음은 계속해서 드러내고 싶어 롤러가 지나간 흔적에 밝은 물감을 더하고 눈이 쌓인 것 같은 아름다운 화면을 연출하였다.

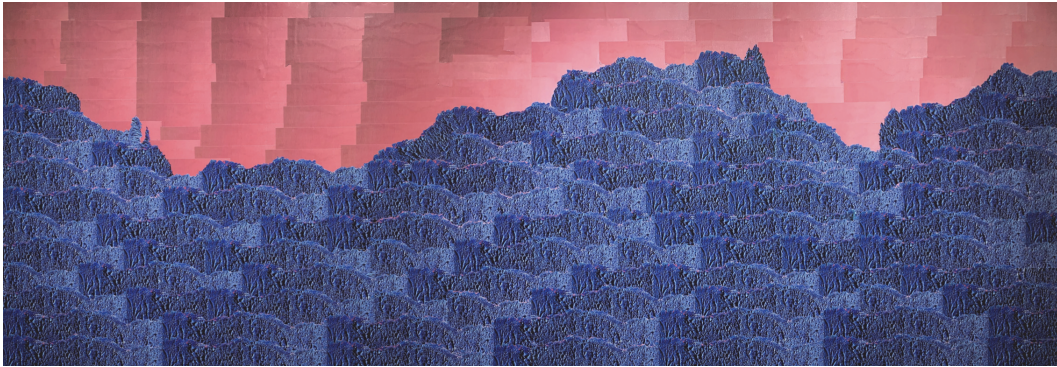
[작품 8]은 유일하게 유년 시절 산이 아닌 다른 곳을 배경으로 한 풍경화이다. 정선에 있는 정암사에서 수마노탑 국보 승격을 기념하고자 신진작가들을 초청하고 정선과 정암사를 두루 다니며 그것들을 각자의 방식으로 작업하고 전

---

12) 유토피아: 원래 토마스 모어가 그리스어의 "없는(ou-)", "장소(toppos)"라는 두 말을 결합하여 만든 용어인데, 동시에 이 말은 "좋은(eu-)", "장소"라는 뜻을 연상하게 하는 이중기능을 지니고 있다. 두산백과-유토피아, [https://www.doopedia.co.kr/유토피아\(2023.10.15\)](https://www.doopedia.co.kr/유토피아(2023.10.15))

시하는 프로젝트를 진행하였는데, 감사한 기회로 함께 참여하게 되어 강원도 정선에 방문하게 되었다. 이때 추운 겨울을 지내오고 더 이상 힘낼 자신이 없어서 오히려 새롭게 시작하는 봄이 기대보다는 두려움으로 다가오는 상태였다. 프로젝트로 인해 4월 말에 강원도 정선에 방문하였다. 이때 서울은 이미 꽃이 피고 봄의 한창을 지나고 있는 것과는 다르게 강원도의 산은 아직 눈을 머금고 나뭇잎이 돋아 있지 않은 겨울을 보내고 있는 모습을 보게 되었다. 앙상한 겨울나무를 보며 봄을 맞이하는 시기는 사람마다 다르다는 생각이 들었고, 그것이 오히려 마음의 위로가 되었다. 이러한 마음을 담아 [작품 8]을 그렸고 정암사에서 느꼈던 생각과 감정을 화면 위에 색을 통해 표현하게 되었다. [작품 7]에서 사용했던 검은색이 언뜻 보이지만 봄과 번영을 상징하는 녹색들이 전반적으로 깔려있음을 통해 성장이 있는 희망을 이야기하고자 하였다.

작업을 진행하면서 색감과 질감을 통해 어린 시절 숲과 마주한 풍경을 나만의 도피처이자 유토피아, 더 나아가 그 당시를 지내오는 나의 감정과 관념을 담은 풍경화로 만들었다. 특히나 이 사계절의 작업은 마주치고 있는 현재에 집중하여 그것을 표현했던 색과 감정에 대해 더욱 연구해 볼 수 있는 시간을 주었다.



[작품 9] 소란의 숲, 112.1x324.4, paper collage on panel, 2023

[작품 9]는 2023년 6월 전시했던 〈소란의 숲〉 개인전에 선보인 작품이다. 이 작품은 2020년 12월에 했던 첫 번째 개인전 〈어디에도 없는 숲〉에서 만들었던 도록의 표지를 잘라 콜라주한 작업이다. 도록의 표지에는 [작품 3]을 확대해서 찍은 사진이 들어가 있었는데, 산등선이 있는 모습으로 조명을 측면에 두고 촬영하여 질감의 형태가 자세히 드러나고 강한 색채가 강조된 사진이었다. 익숙하고 안전한 도피처의 공간을 강한 질감을 통해 표현했던 [작품 3]의 작업이 사진촬영과 인쇄를 통해 거짓된 질감으로 변하게 된다. 강한 질감이 연속적으로 드러나 보이지만 종이에 인쇄된 질감이기에 전체적으로 화면은 평평할 뿐이다. 촉각은 시각으로만 발현되며 결국 강한 색채만이 진짜로 드러나게 된다.

185x250mm 사이즈의 도록 표지를 펼쳐 세로 185mm, 가로 500mm의 종이를 산등선 중심으로 자르고 100호 사이즈의 판넬 두 개에 이어 붙였다. 총 105개의 도록을 자르고 이어 붙여 완성하였는데, 도록을 붙이는 과정은 수행의 과정과도 같다. 무릎을 꿇고 물러 대신 종지와 풀을 이용하여 화면 위를 한 장씩 채워갔다. 이 과정에서 각 종지가 마음이라는 숲을 이루는 소란스러운 감정의 일부라고 느껴졌다. 종지를 자르고 풀을 바르고 화면에 붙이는 등 똑같은 행위를 반복하는 모습이 마음속 소란의 숲을 인정하고 받아들이는 예술적 의식처럼 느껴진다.

도피처의 공간을 꿈꾸며 그렸던 작품이 사진으로 옮겨지고 그 이미지가 동일한 크기와 형태로 복사되어 다시 하나의 거대한 이상향의 숲으로 만들어졌다. 이를 통해 사람의 마음속에 있는 비슷해 보이지만 전혀 다른 여러 감정과 생각들이 한데 모여 새로운 또 다른 풍경이 되고 수없이 많은 이상향을 만들 수 있게 될 것이라 생각한다.



[작품 10]



[작품 11]

[작품 10] 조각목\_B, 80.3x116.8cm, acrylic on panel, 2023

[작품 11] <마음의 평화를 심어드려요>, 50x72.7cm, acrylic on panel, 2023

[작품 10]과 [작품 11]은 가장 최근에 작업한 작품이다. 이전까지 멀리서 바라보는 숲을 그리고 안의 나무들을 보일 듯 말 듯 은은하게 표현했다면 이 두 작품은 하나의 자연물을 그리고 그것을 더욱 강조해서 드러나게 하였다.

[작품 10]은 ‘조각목’이라고 하는 나무를 그리고자 인터넷에서 이미지를 보고 나의 상상을 더해 그린 작품이다. 조각목은 성경에 자주 나오는 나무인데, 광야에서 자생하는 아카시아 나무로 가시가 많고 양상하여 많이들 눈여겨보지 않는 나무였다. 그러나 성경 출애굽기 25장을 보면 여호와가 모세에게 성막의 목재 부분과 장식품들에 조각목을 사용하여 만들라고 명하신다. 멋있는 나무가 아닌

보잘것없는 나무를 다듬고 손금으로 그것을 싸서 아름답게 만든 그것을 필요한 곳에 사용하게 한다는 것이 나에게 큰 감동을 주었고 그 조각목을 나에게 대입하여 나의 관념적 조각목을 그려내었다.

파란 계열로 배경을 칠하고 조각목의 이미지를 재해석하여 ‘나무 심기’를 통해 화면 위에 담아내었다. 이후 롤러를 사용하여 전체적으로 채색을 하였고 이 작품 역시 여러 색을 계속해서 쌓아가며 색의 풍성함을 더하였다. 마지막으로 붓을 이용하여 나무를 자세하게 따라 채색하였는데, 주인공으로서 드러나는 나무를 보여주고자 하였다. 이후 성경의 말씀처럼 금칠도 하고 그 위에 반복적으로 롤러를 올려 조각목 그림을 작업하였다.

[작품 11]도 마찬가지로 하나의 식물에 관심이 생겨 그린 작업이다. [작품 11]의 주인공은 ‘테이블 야자’라는 식물이다. 소형의 야자나무로 실내에서 키우기 적당하여 나 또한 키우고 있는 것이다. <소란의 숲> 전시를 기획하면서 숲 안을 이루고 있는 나무와 식물들에게도 관심이 생기게 되었고 그 하나의 나무와 식물이 유토피아라는 숲을 이루는 감정의 객체라고 생각을 하였다. 나는 여러 감정 중 마음의 소진을 해결해 줄 수 있는 것은 평화와 평안이라는 감정이라고 생각이 들었다. ‘마음의 평화’를 꽃말로 갖고 있는 테이블 야자를 그린 이유도 이 때문이다. [작품 10]과 마찬가지로 주인공으로 드러나는 테이블 야자를 그리고 롤러를 통해 질감을 만들어 내었다. 그리고 롤러의 질감 안에 묻혀있던 테이블 야자를 하얀 물감으로 덧칠하여 잘 보일 수 있게 채색하였다.

이 작품은 페인팅뿐만 아니라 전시를 진행하면서 특별한 퍼포먼스도 진행하였다. 벽에 설치한 [작품 11] 아래에 살아있는 테이블 야자 여럿을 흙과 함께 설치를 하였다. 그리고 전시 전에 토분에다 숲의 이미지를 손수 그린 화분을 제작하였다. 이 화분을 전시장에 놓고 관람객이 구매하면 그 자리에서 화분에 테이블 야자를 뽑아 심어주는 퍼포먼스를 하였다. 이는 테이블 야자의 꽃말인 마음의 평화를 작가가 직접 심어주겠다는 희망의 퍼포먼스이다. 내가 가지고

있는 마음의 평화는 테이블 야자 그림에 충분히 담아내었기 때문에 오시는 관람객들이 동일한 평화를 이 식물을 통해 함께 느껴보길 원하였다.

[작품 10]과 [작품 11]은 숲 안에 존재하지만 보잘것없고 관심을 갖지 않으면 쉽게 지나칠 수 있는 것이다. 이상향이라는 큰 의미의 숲 안에서 평안을 누리기 위해서는 그 숲을 형성하고 있는 작은 식물들을 돌보며 따뜻하게 만져줘야 한다는 것을 작품을 통해 이야기하고 싶다.

### Ⅲ. 결 론

이 논문은 ‘자기 반영적 풍경’을 작품의 주제로 삼아 2020년부터 2023년까지 진행된 작품을 분석하였다. 작품 내에서 나타나는 ‘자기 반영적 풍경’의 배경과 개념을 알아보고 시각적 표현 방법에서 점층적 질감의 표현과 환영적 색채의 사용 방식을 서술하였다.

나는 삶에 지친 사람들이 자신만의 도피처와 유토피아를 찾게 되고 그 과정 가운데서 자칫 평범해 보일 수 있는 장소가 보는 이의 시선과 감정에 의해 자기 반영적인 풍경이 되는 것에 흥미를 느꼈다. 자연에서의 체험이 각성을 일으키고 이상과 관념이 담긴 현상학적 풍경을 그리며 이상향으로의 도피를 통해 결국 현실에서 삶의 원동력을 찾을 수 있게 되었다.

‘자기 반영적 풍경’은 평범해 보일 수 있는 장소를 특별하고 가치 있는 공간으로 바꿔준다. 또한 ‘자기 반영적 풍경’의 각성을 통해 현재 마주한 장소에서 의식이나 인식이 확장되어 새로운 관점의 실존을 경험할 수 있게 만든다. 이것을 화면 위에 그림으로 일상의 평범한 장소에 자신의 감정과 생각을 표현함으로써 개인의 내면을 탐구하고 성찰할 수 있다. 시각적 표현 방법 중 점층적 질감 표현을 통해 물리적 한계를 넘어 체험을 전달할 수 있고, 과장된 환영적 색채를 통해 감성적 경험과 상상력을 제공하게 된다. 이를 본 관객들은 평범한 풍경 속에 내재된 감성적 사유를 발견함으로써 자신의 경험을 꺼내보고 그 안에서 자신만의 실존을 발견하는 계기를 얻을 수 있다.

지금까지의 작업은 화면 위에 힘듦을 도피하고자 하는 숲의 풍경, 현재의 감정이 섞여 현실에서 존재하는 유토피아를 그려낸 것이다. 나아가 앞으로의 새로운 작업에서는 회화만이 아닌 퍼포먼스나 디지털 이미지, 영상과 같은 다양한 매체를 사용하여 재료와 기법의 한계를 넘고자 한다. 또한 나의 ‘자기 반영

적 풍경'을 더욱 심도 있게 연구하고, 자연과 숲 안을 구성하는 나무와 식물들에 대해서도 더 공부하여 현재 직면하는 풍경을 표현할 수 있는 다양한 방법에 대해 탐구하고자 한다.

나의 작업을 통해 현실에 지쳐 도피처를 찾는 사람들이 스스로 당면한 현재를 돌아보고 잠시나마 위안을 받길 원한다. 또한 현실과 이상이 어우러지는 새로운 시각을 경험하고 현실에서의 도피를 넘어 현실을 다시 바라보는 시각을 확장하길 바란다. 그리고 더 나아가 관객들이 꿈꾸는 이상을 현재와 융합하여 생생하게 그림으로 지치고 힘든 소진의 삶 안에서 자신만의 유토피아를 현실로 가져와 마음의 평안을 얻을 수 있는 원동력이 되길 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 네이버 지식백과, 보색  
<https://terms.naver.com/보색>(2023.10.29)
- 네이버 지식백과, 배색  
<https://terms.naver.com/배색>(2023.10.29)
- 네이버 지식백과, 소상팔경도  
<https://terms.naver.com/소상팔경도>(2023.10.14)
- 네이버 지식백과, HDR  
<https://terms.naver.com/HDR>(2023.11.17)
- 대한민국 통계청, “청년삶실태조사:최근 1년 동안의 번아웃(소진) 경험 여부”,  
2023.06.28
- 두산백과, 유토피아  
<https://www.doopedia.co.kr/유토피아>(2023.10.15)
- 문대성, “한국의 이상향 이해를 위한 전통색채의 유심적 가치 연구.” 한국기초조  
형학회, 2009
- 박홍순, 『사유와 매혹2:서양 철학과 미술의 역사』. 서해문집, 2014
- 서영채, 『풍경이 온다』, 나무나무출판사, 2019
- 에바 헬러, 『색의 유혹 재미있는 열세가지 색깔 이야기』, 예담출판사, 2002

# ABSTRACT

## Study on the Value and Visual Expression Techniques of Self-reflective Landscape Painting

– Focusing on My Artworks –

Lim, Ye jin

Dept. of Western Painting

Graduate School of

Sungshin University

This paper focuses on researching the value of self-reflective landscapes through various visual expressions, centered around the artworks created between 2020 and 2023, including those exhibited in the June 2023 solo exhibition "Whispering Forest." When life becomes exhausting or challenging, we often yearn for our own safe utopia temporary refuge from the complexities and hardships of reality. However, such a place serves only as a momentary escape from reality, unable to entirely transform into a permanent sanctuary within our lives.

My personal refuge is a mountain located in the rural area I frequented during my childhood. Revisiting this place after a long absence due to the busyness of life evoked a strange yet familiar emotion within me. Confronting my younger self amid the unchanging nature provided me with renewed

strength. Encapsulated within my emotions, the mountain transformed into a special landscape, no longer just ordinary nature but awakening as a profound sanctuary where I desired to linger continuously. Yet, practical constraints prevented me from residing there indefinitely.

In a bid to sustain that tranquility, I began depicting natural landscapes. My act of painting forests symbolizes my ongoing effort to create an ideal refuge accessible at any time. At first glance, it may appear to be a common representation of a mountain. However, upon closer inspection, it resonates vividly, resembling fleeting impressions behind closed eyelids, employing multiple layers of vivid textures created by the chunks of paint applied using a child's roller.

Reality is far from seamless. Therefore, through my artworks, I aim to engage and empathize with others, fostering conversations and empathy. I continue my painting endeavors and explore various methods like installations or performances to encourage active participation from audiences. I hope that my work prompts individuals seeking refuge from reality to introspect their present circumstances and find solace, even momentarily. Furthermore, I aspire for audiences to vividly blend their envisioned ideals with their current reality, serving as a catalyst to navigate the present they encounter.