

박복규 교수지도
석사학위 청구작품연구논문

작품 「Avatar」에 나타난 욕망의 기호

-본인의 작품을 중심으로-

2004

성신여자대학교대학원
서양화과
전인자

작품 「Avatar」에 나타난 욕망의 기호
- 본인의 작품을 중심으로 -

박 복 규 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2004 년 5 월

성 신 여 자 대 학 교 대 학 원
서 양 화 과
전 인 자

인 준 서

전인자의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문개요

이 논문은 2002년부터 2004년 사이에 작업한 본인의 작품들 중 2004년 2월에 가진 개인전 작품을 주 대상으로 하여 본인이 표현하고자 했던 내용과 그 형식에 대해 분석한 것이다. 본인은 2002년의 첫 개인전이나 2004년에 가졌던 학위 청구전의 제목을 둘 다 아바타(Avatar)¹⁾라 이름하고 그 각각의 작품 제목도 모두 아바타라 하였는데 이것은 인터넷에서 사용자를 대신하여 옷을 갈아입고 사람을 만나고 말을 하는 아바타나, 천으로 때론 옷으로 표현하는 내 작업이 둘 다 가상공간(virtual space, virtual community)에서 나를 대신하는 시각화된 나, 즉 시각적 기호라는 점에서 그 성격이 같다는 생각에서 비롯된 것으로 실제로 이것이 곧 본인 작업의 핵심이고 또한 이 논문의 핵심이기도 하다.

사람의 일상에 관계된 수 없이 많은 대상물 중에서 옷은 주체(subject) 가장 가까이 있고, 주체의 영향을 가장 많이 받는, 그래서 주체의 일부로까지 보여 지기도 하는 대상물(object)이다. 우리가 어떤 사람을 떠올릴 때 그 사람의 모습을 알몸으로 떠올리지 않는 것을 보면 그것은 확실하다. 옷은 그것을 입을 주체가 가지고 있는 모든 것에 의하여 선택되어 진다. 신분, 연령 같은 사회적인 특성과 성격이나 정서 같은 개인의 내면적인 특성 등이 그 사람의 옷 입기에 반영되고 더 나아가서는 본인이 의식하고 있지

1) 아바타: 사이버 공간에서 사용자의 역할을 대신하는 애니메이션 캐릭터이다. 가상공간의 나라는 의미로, 고대 인도에선 땅으로 내려온 신의 화신을 지칭하는 말이었으나, 인터넷 시대가 열리면서 3차원이나 가상현실, 웹 등에서 자신을 나타내는 가상육체를 말한다. 자신의 분신을 뜻하는 시각적 이미지로서의 아바타는 현실세계와 가상공간을 이어주며, 익명과 실명의 중간정도에 존재한다. 과거에는 사람들이 가상(virtual)공간의 익명성에 매료되었지만 이제는 자신을 표현하려는 욕구를 느끼게 되어 옷이나 신체를 직접 선택하게 되었다.

못하는 무의식적인 욕망까지 그 선택의 바탕에 작용하고 있는 것이다.

본인은 이와 같은 이유에서 옷을 단순히 몸을 보호하기 위한 생물학적 필요나 몸을 가리기 위한 인류학적 필요에 의한 것이라기보다 입는 사람의 실체가 반영되는 대상물이며 다른 사람과의 소통(communication)에 사용되는 비 음성적 기호, 시각기호의 하나로 보고 작업을 통해서 그러한 생각을 표현하려고 해왔으며 본 논문의 연구도 따라서 기호학적인 측면에서 접근하였다.

본 논문의 서론에서는 본인의 작업 주제인 옷이 인간에게 어떠한 의미를 가지고 있으며, 다른 기존의 작가들에게서는 어떠한 방식으로 표현되었는가?, 그 작가들이 자기의 작품을 통하여 나타내려 한 것은 무엇인가를 살펴보고 본인 작업과의 차이점을 짚어 보았다. 본론 1절에서는 옷을 작업 주제로 선택하게 된 동기에 대하여, 2절에서는 인간과 기호에 대한 포괄적인 설명과 정체성을 나타내는 시각기호로서의 옷, 욕망의 기호로서의 옷으로 나누어 이론적인 면을 연구하였다. 이 중 욕망의 기호로서의 옷은 본인의 실제 작업에서 가장 비중이 큰 부분으로 현대사회에 있어서 명품을 선망하는 인간의 심리, 욕망에 대해 중점을 두어 연구하였다. 본론 3절에서는 본인 작업 전반에 나타난 특성을 조형적인 측면에서 크게 형(型)의 단순화와 색(色)의 단순화 두 가지로 분류하여 각 특성이 가지고 있는 의미에 대해서 서술하였고 4절에서는 실제 작품들을 구체적인 표현 방식별로 나누어 그러한 방식을 사용한 의도와 작품의 구체적인 내용을 다루었다.

미술은 시각예술이고 개개의 작품은 시각기호이며 작가가 자기의 생각을 표현하기 위하여 노력하는 작업 과정은 기호(記號, sign)를 선택하는 것과 같다. 기호현상 즉 커뮤니케이션을 일으키기 위해서는 반드시 기표(記

標,signifier)의 신세를 저야하지만 정신적인 효과를 일으키는 것은 기의(記意,signified)이다. 정신세계라고 하는 보다 높은 세계, 즉 의미의 세계로 입장하기 위해서 기표(조형언어, 이미지)가 이용되는 것이다. 잘못된 기호의 선택은 커뮤니케이션에 실패하기도 하는데 입생 로랑(Yves Saint Laurant, 1936-)이 자신의 옷과 조화를 이루지 못하는 사람은 정서적으로 아픈 사람이라고 했듯이 자신과 어울리지 않는 옷을 입은 사람과 같다고 볼 수 있겠다. 작가가 자신의 작업을 통하여 생산하는 작품이라는 텍스트(text)도 그것을 감상하는 관객(메시지의 수신자)에게 의미작용(기호현상)을 일으키려면 올바른 기호의 선택이 필요하고, 보이는 대상물의 모방보다는 대상물이 가지고 있는 의미나, 대상물이 아닌 개념을 표현 목적으로 하는 작가에게 있어서는 기호학에 대한 이해가 더욱 중요하다고 본다.

본 논문에서는 옷을 통하여 볼 수 있는 인간의 감춰진 욕망이나 외형적 충족을 추구하는 속성에 대해 기호학적인 이론과 연관시켜 연구하였고, 실제 작업으로는 어떤 모습이 그 사람의 진실, 정체성에 가까운 것인가 라는 질문을 여러 가지 방식을 통해서 던져보았다. 그 답은 작업을 보는 각자에 따라 다소 차이가 있을 것이지만, 보는 사람으로 하여금 각자의 정체성에 대하여 생각을 하게하고 의문을 갖게 한다면, 그것이 바로 본인이 작업을 통해서 이루고 싶은 것이다.

목 차

논문개요

| | |
|--------------------------------|----|
| I. 서론 | 1 |
| II. 본론 | 5 |
| 1. 작업동기 | 5 |
| 2. 인간과 기호 | 7 |
| 1) 정체성을 나타내는 시각기호 | 8 |
| 2) 욕망의 기호로서의 옷..... | 10 |
| 3. 작업 전반에 나타난 조형적 특성 | 12 |
| 1) 형의 단순화 | 13 |
| 2) 색의 단순화 | 14 |
| 4. 구체적인 표현 방법들로 본 작품의 주제 | 17 |
| 1) 실제 착용했던 옷을 차용한 오브제 작업 | 17 |
| 2) 옷의 상표를 이용한 작업 | 18 |
| 3) 공간분할에 의한 표현 | 20 |
| 4) 다중적 이미지 표현을 통한 작업 | 21 |
| III. 결론 | 35 |

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- [작품 1] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment,
thread and oil pastel, 2003 23
- [작품 2] Avatar, 72×120cm, Acrylic, used garment,
thread and oil pastel, 2003 24
- [작품 3] Avatar, 97×130cm, Acrylic, used garment
and thread, 2002 25
- [작품 4] Avatar, 162×130.3cm, Acrylic, labels and thread, 2003 26
- [작품 5] Avatar, 60.6×66.6cm, Acrylic, labels and thread, 2003 27
- [작품 6] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment
and thread, 2004 28
- [작품 7] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment, thread
and color pencil, 2003 29
- [작품 8] Avatar, 162×130.3cm, Acrylic, labels, thread, and
powder of glass, 2003 30
- [작품 9] Avatar, 130×97cm, Acrylic and powder of glass, 2003 31

[작품 10] Avatar, 130.3×162cm, Acrylic, powder of shell
and ink, 2003 32

[작품 11] Avatar, 97×130cm, Acrylic and powder of shell on
silk screened silk, 2003 33

[작품12] Avatar, 130.3×190cm, Acrylic, color pencil and
powder of pearl, 2004 34

도 판 목 차

[도판1] 요셉 보이스(Joseph Beuys), 펠트 천으로 된 옷,
170x100cm, 옷, 옷걸이, 기름, 1970

[도판2] 짐 다인 (Jim Dine), Three Panel Study for Child's
Room, 210x180cm, 판넬 위에 콜라주와 드로잉, 1962

[도판3] 아네트 메사제(Annette Messager), 드레스의 역사,
148x139x7cm, 흑백사진, 옷핀, 실, 1990

[도판4] 미리엄 샤피로(Miriam Schapiro), 황금빛 옷,
127x152.4cm, 콜라주, 1979

I. 서 론

미술은 미술관이나 화랑이나 작가의 작업실에만 있는 것은 아니다. 미술을 조형예술의 비평적 전통에서 사용되는 것처럼 미를 선택하는 취미(取美)의 개념²⁾으로 본다면 일상생활에서도 사람은 의식하지 못하는 채로 여러 가지 미적 태도(미적 인지에 의한 미적 선택)를 취하며 미술이라 부를 수 있는 행동을 한다. 여자들의 화장이나 누구나 매일 같이 하는 옷 입기도 이에 속한다.

그러나 옷 입기에는 미술행동(取美)만 있는 것이 아니다. 옷에는 항상 몸이 전제되어 있다. 생물학적 존재인 살덩어리로서의 몸을 사회적인 소통이 가능한 기호(記號, sign)로서의 몸으로 전환시켜 주는 것이 바로 옷이다. 다시 말해서 옷은 사람이 그가 속한 사회와 소통하기 위하여 신체를 매개로 제작하는 기호이다. 옷이라는 시각적 기호의 제작자는 그 옷을 디자인하고 만든 디자이너나 회사이겠지만 언어라는 것이 만든 사람이 따로 있고 말하는 사람이 그것을 선택하고 조합하여 사용하듯이 의복도 마찬가지로 진정한 제작자는 그것을 선택하여 사용한 사람에게 있다고 본다. 타자(他者)와의 소통(communication)을 전제로 하는 기호의 선택에는 ‘보는 나’와 함께 ‘보여 지는 나’가 중요한 결정 요인이 되기도 한다. 타인의 존재(타인의 시선 = 바라보여짐)와 그의 해석 행위를 전제로 한다는 점에서 옷 입기는 타자 지향적이고, 사회적인 행위이다. 이 시각기호의 제작에는 입는 자의 신체조건 외에도 사회적인 특성, 즉, 지위, 연령, 성별, 의도 등이 반영되지만 성격, 기분 같은 내면적인 특성과 심지어는 본인이 의식하지 못하는 욕구, 성적인 태도까지도 그 선택의 저변에서 작용하고 있다. 그런 측면에서 옷은

2) Lionello Venturi, 「미술 비평사」, 김기수 역, (서울: 문예출판사, 1988), p.39

그 사람의 사회적 자아이기도 하고 또 하나의 잠재된 자아(alter ego)이기도 하다.

이러한 옷을 미술작품에 도입한 경우는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968), 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921-1986) [도판1], 크리스티앙 볼탕스키(Christian Boltanski, 1944-), 알렉산드르 로드첸코(Aleksandr Rodchenko, 1891-1956), 짐 다인(Jim Dine, 1935-) [도판2], 루이 부르주아(Louise Bourgeois, 1911-) 등의 작품으로부터 페미니스트(feminist)작가 아네트 메사제(Annette Messager, 1943-) [도판3]에 이르기까지 많은 예가 있다. 특히 페미니즘(feminism)의 등장은 천이나 옷 자체가 작품의 매체로 확산되는데 큰 역할을 했다. 그러나 주제 면에서 세밀하게 살펴보면 위 작가들의 작품 내용은 본인이 작업을 통해서 말하고자 하는 것과는 차이가 있다. 볼탕스키의 경우는 그의 분실물 센터의 물건이나 무명인의 사진을 이용한 작업에서처럼 옷이 ‘부재(不在)’하는 자를 말하고 있고 로드첸코는 <작업실>이라는 작품에서 옷 주인의 존재와 부재를 동시에 말하고 있다. 다시 말해서 그 옷의 주인은 ‘지금’ 어딘가에 있거나 또는 언젠가 ‘여기’ 있었지만, ‘지금 여기’에는 없다는 뜻이다. 처음에 천을 꿰매는 작업으로 시작하여 옷 조각을 한 부르주아는 비어있는 옷에 무엇을 채워 넣어 입체감을 준다는 의미로 여기에서 채워 넣는 것은 여성이나 남성을 상징한다. 또 아네트 메사제의 <드레스의 역사>는 여성생활의 진부한 여건을 보여준다.

본 논문이나 본인의 작업을 통하여 표현하고자 하는 것은 위 작가들의 예처럼 존재나 부재, 또는 여성생활의 한 부분을 대상으로 한 것은 아니다. 한 존재의 실체(정체성)를 말하는 기호로서의 옷이고, 그 기호에는 잠재된

무의식과 욕망이 기의로서 실재와 함께 작용을 하고 있다는 것이다. 본인이 여성이므로 형상과 오브제로 사용된 의복이나 레이스, 직물, 단추 같은 것들이 여성의 것과 관계가 있지만 작업을 통하여 보여주고자 하는 것은 1970년대에 등장한 미리엄 샤피로(Miriam Schapiro, 1923-) [도판 4]의 작업에서 보여 지는 여성적 이미지리(female imagery)³⁾처럼 여성의 삶의 일부를 미술표현으로 끌어들이는 것도, 페마주(femmage)기법⁴⁾을 사용하려 한 것도 아니다. 남자 작가가 남성의 이미지를 사용하여 작업을 했다고 해서 남성에만 국한된 주제를 목적으로 한 것이 아니듯이 본인의 작업도 결코 페미니즘(feminism)에서 비롯된 것이 아니며 여성에게 국한된 주제가 아니다. 여성의 이미지를 사용한 것은 다만 표현방법에 있어서 여성이기에 가질 수 있는 경험과 조건이 유리하게 작용할 수 있다고 보았기 때문이다.

이 논문에서 본인 작품주제를 가지고 기호학적인 측면에서 접근하려는 것은 미술은 시각예술이고 개개의 작품은 시각기호이며 작가가 자기의 생각을 표현하기 위하여 노력하는 작업과정은 기호를 선택하는 것과 같다는 생각에서이다. 기호현상 즉 커뮤니케이션을 일으키기 위해서는 반드시 기표(조형언어, 이미지)의 신세를 져야하지만 정신적인 효과를 일으키는 것은 기의이다. 정신세계라고 하는 보다 높은 세계, 즉 의미의 세계로 입장하기 위해서 기표가 이용되는 것이다. 그리고 우리가 각자의 작업을 통하여 생산하는 작품이라는 텍스트(text)도 작업을 보는 관객(메시지의 수신자)에게

3) 여성적 이미지리(female imagery): 1970년대 이후의 현대 여성작가들의 작품에서 특징적으로 드러나는 이미지: 이를테면 자전적 요소, 섬세한 감수성, 비 논리성, 부드럽고 표현적인 요소 등을 일컫는 말로 J.세멜의 「페미니스트 아트비평」 수잔 그리핀의 「페미니스트 콜라주」등에서 쓰인바 있다.

4) 페마주(femmage): 페미니스트 아트의 주도자 미리엄 샤피로가 고안해낸 표현기법이다. '여성의'라는 뜻의 페미닌(feminine)과 이미지의 합성어로서 여성 전용으로 인식되어 온 바느질, 자수 등을 미술에 적용시키는 기법을 말한다. 샤피로는 콜라주를 이용한 추상작품을 만들면서 꿰매고 이어붙이는 작업도 함께 하였는데 이것이 페마주의 발단이 되었다.

의미작용을 일으키려면 옷을 선택하는 것처럼 올바른 기호의 선택이 필요하기 때문에 보이는 대상물의 모방보다는 대상물이 가지고 있는 의미나, 대상물이 아닌 개념을 표현 목적으로 하는 작가에게 있어서는 기호학에 대한 이해가 더욱 중요하다고 본다.

II. 본 론

1. 작업동기

사람은 매 순간 타인을 의식하면서 살아간다. 즉, 겉으로 ‘보여 지는 나’를 의식하면서 살고 있는 것이다. ‘보여 지는 나’는 얼굴과 옷이다.

그렇다면 이 ‘보여 지는 나’에게서 옷이 차지하는 부분은 매우 크고 중요하다. 더욱이 얼굴은 이미 주어진 시각적 기호이지만 옷은 그렇지 않다. 스스로가 선택하여 만들 수 있는 가변적(可變的)인 기호인 것이다. 이 기호의 제작자인 주체는 ‘실제의 나’보다는 ‘보여 지는 나’를 의식하기 때문에 때로는 과장하여, 때로는 거짓으로, ‘보여 지고 싶은 나(ideal-I)’로 이미지를 만들고 싶어 한다. 본인의 작업은 ‘실제의 나’와 ‘보여 지고 싶은 나’를 솔직하게 드러내는 과정이라 할 수 있다.

지금은 주로 기성복을 사서 입지만 옷을 맞추어 입던 시절에 내가 다녔던 대학교 부근에는 양장점이 무척 많았다. 하지만 경제적인 형편 때문에 학교 앞에 있는 양장점에서 옷을 맞추어 입은 적은 없었다. 대신 쇼 윈도우에서 본 옷을 그대로 그려서 동대문에 있는 천 시장에서 옷감을 뜨고 부자재도 사서 번두리에 있지만 꽤 솜씨가 괜찮았던 양장점에서 맞춰 입었다. 친구들은 당연히 그 옷을 학교 앞 양장점에서 맞춘 것으로 생각했고 나는 그것이 만족스러웠다.

이 때, 옷은 내 욕망의 기호, 이상적 사회적 자아 개념(ideal social self concept)인 것이다.

결혼 후 새로운 가족사회(family-in-law)에 적응할 때, 그 새로운 사회와의 원만한 소통을 위하여 새로운 기호가 필요하였다. 그리고 그 기호들은 나의 의사만으로 택한 나의 기호가 아니었다. 철저히 상대방의 시각으로 보여 지는 나를 의식하여 선택한 타자를 위한 기호였다. 그 사회에서 집에 돌아와 옷을 벗으면, 벗어놓은 옷더미가 피곤해 보였다. 보여 지는 나를 의식해서 입었을 뿐인데 그것이 나의 실체 같아서 다시 걸지 않고 빨래 통에 넣었다.

이 때 내가 버리고 싶었던 것은 실제적 자아 개념(actual self-concept)이 아니었을까?

정신분석학이 욕망의 의미와 그 근저에 자리한 이유를 찾는 것이라면 예술은 작업을 통해서 한 사람의 내면에 숨어있는 무의식적인 욕망을 발견하거나 은유적으로 표현하여 작품으로 승화시키는 것일 것이다. 이때의 작품은 실제 자아의 재현이기도 하고, 작가의 이상적 사회적 자아의 표현이기도 한 것이다. 사람은 현실에서는 자기의 결함이나 상대적인 빈곤감, 열등의식 등을 감추거나 가식하거나 하지만, 예술이라는 세계 속에서는 오히려 그것을 드러내어 다른 작가와 차별화가 되는 작가 자신만의 내용으로 만들거나 작업과정 중에 카타르시스(catharsis)를 할 수 있다고 본다. 나 또한 새로운 나를, 아니 그전부터 존재하고 있을 내 안의 감추고 싶었던 실체를, 타인의 눈에 보여 지기 위해서 과대 포장했던 때로는 거짓 포장까지도 했던 나를 작업으로 꺼내놓는다.

2. 인간과 기호

인간은 사회적인 동물이며 따라서 살아가는 데 있어서 타인 혹은 사회와의 소통은 기본적인 행동이다. 소통의 절대적 구성요소는 기호이고 기호에는 음성적 기호(언어)와 비음성적 기호(비언어적 기호, 시각적 기호)가 있다. 다시 말해 우리는 언어로서만 소통을 하고 있지 않다. 오히려 소통의 많은 부분이 비언어적 기호를 통하여 이루어지고 있고, 이 비언어적 커뮤니케이션의 절대적인 부분은 시각기호에 의해서이다.

소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857-1913)의 기호학에 대한 정의는 ‘사회생활 속에서 기호의 삶을 연구하는 과학’인데 이는 사람의 사회생활은 바로 기호와 연관이 됨을 의미할 것이다. 사실 우리를 둘러싸고 있는 모든 것들이 기호이며 기호가 없는 삶이란 존재치 않는다. 또 인간 자체가 기호이고, 인간의 관습, 의식, 행위 등 모든 것이 기호이다. 사람의 감정과 사고는 모두 기호를 빌어 표현되고, 그렇기 때문에 인간은 기호의 제작자이기도 하다. 우리의 사회생활을, 사회와의 소통을 가능하게 하는 기호의 대부분이 시각기호이고 보면 시각 기호중의 하나인 옷의 중요함은 당연하다 하겠다.

사람은 하루도 빠짐없이 옷을 입는다. 태어날 때 입는 배내옷에서부터 마지막 수의까지 인간은 옷을 벗어날 수 없다. 그래서 옷은 생명의 지표로 기능하고 마셜 맥루한(Marshall McLuhan, 1911-1980)의 주장처럼 제2의 피부, 피부의 확장으로 여겨진다. 옷의 기능은 우선은 몸을 보호하고자 하는 생물학적 기능, 수치스러움을 벗어나고자 하는 인류학적 기능을 가지고 있지만 여러 문화적 요소 가운데 가장 활발하게 발전 변모한 옷은 더 이상 이

러한 기능만을 가지고 있지 않다. 자신을 가장 정확하게 표현하는 시각적 기호로서 사용되고 있는 것이다. 무슨 옷을 입고 나갈 것인가를 결정하는 것은 기호를 선택하는 중요한 과정이고 이 기호는 사회적인 힘을 가지고 있다.

위에서 언급한 것처럼 옷은 문화의 기표(記標,signifier)나 생명의 지표(指標)로서 기능하지만 본인의 관심은 인간의 실재(정체성)와 잠재 태(潛在態)인 또 다른 실재가 옷이라는 시각기호를 통하여 나타난다는 점이다. 실재와 잠재는 존재하는 방식(modus)의 차이일 뿐, 둘 다 인간의 실체(reality)이다. 실재가 되기를 기다리는 이 잠재 태는 이상적 사회적 자아개념(ideal social self-concept)⁵⁾으로서, 아주 구체적으로는 욕망이며, 이 욕망이 옷이라는 기호를 매개로 나타난다. 밑의 1항에서는 실재(정체성)를 나타내는 기호로서의 옷에 대하여, 2항에서는 잠재(욕망)를 나타내는 기호로서의 옷에 대해서 연구해보기로 한다.

1) 정체성을 나타내는 시각기호

생물학적인 존재인 살덩어리로서의 몸을 커뮤니케이션이 가능한 시각기호로서의 몸으로 전환시키는 제작자가 인간이고 보면 기호의 선택과정에는 단순한 사회적인 행위만이 있을 수 없을 것이다. 사회적인 요소뿐이 아닌

5) 자아이미지라고 불리는 자아개념은 자기를 지각하는 방식으로 Rosenberg(1979)는 4가지로 분류하였다.

실체적 자아개념(actual self-concept): 개인이 자신을 어떻게 지각하는가에 대한 것

이상적 자아개념(ideal self-concept): 자신이 어떻게 되고 싶은가에 대한 생각과 느낌

사회적 자아개념(social self-concept): 타인이 자신을 어떻게 보는가에 대한 생각

이상적 사회적 자아개념(ideal social self-concept): 다른 사람에게 보여주고 싶은 바람직한 자신의 모습에 대한 생각과 느낌

내면적인 요소 더 나아가서는 잠재된 무의식까지도 옷을 선택하는데 작용할 것이다. 필요한 규칙체계를 따르는 언어기호와 마찬가지로 사회와 문화 안에서 일정한 규범을 따르지만 언어가 그러하듯이 옷이라는 시각기호도 무의식의 지배를 받는다. 인간의 행위를 연구해온 모리스(Desmond Morris)의 ‘모든 옷은 그 옷을 입은 사람에 관한 얘기를 한다’⁶⁾ 라는 말처럼 옷은 그 옷을 입은 사람에 관한 모든 것을 보여준다. 다만 시각이 인간의 감각 중 가장 정확성이 떨어지고 비인간적이기 때문에 소통에 있어서 의미를 전달하지 못하고 표면만이 보이기도 한다. 옷을 기호학적 모델로 연구한 롤랑 바르트(Roland Bartes, 1915-1980)는 기호의 요소들이 그 자체로서는 아무것도 의미하지 않지만 기호들이 집합적인 가치의 표현이 됨으로써 의미의 전달자가 된다고 여겼다. 그는 의상의 타입을 분류할 것이 아니라 왜 의복을 착용했는지에 대한 조사와 해석이 필요하다고 보았다. 즉 기표(記票, signifier)보다 기의(記意, signified)가 중요하다고 지적한 것이다.

시각기호인 옷이 나타내는 기능은 다음과 같다.⁷⁾

첫째, 의사소통적 기능으로서 모종의 의미를 전달하기 위해 특정한 옷을 입을 때이다.

둘째, 어떤 의사를 전달하기 위한 의도는 아님에도 불구하고 지각자(知覺者)에게 옷 입은 사람에 대한 어떤 정보가 전달되는 것이다.

셋째, 정체성, 가치, 기분 그리고 태도를 나타내는 상징이다

이렇게 옷은 그것을 입는 주체의 모든 것을 반영하고 있다. 주체의 사회

6) D Morris, 「Manwatching: A field guide to human behavior」, (New York, Abrams, 1997), p. 213

7) Alison Lurie, 「의복의 언어」, 유태순 역, (서울:경춘사, 1986), p. 165

적인 신분은 물론 그 사람의 기분, 가치관, 의도 등을 나타낸다. 본인은 이와 같은 맥락에서 옷을 한 개인이 타자와의 소통에 있어서 필수적인 기호일 뿐 아니라 내면까지도 보여주는 정체성을 나타내는 기호로 본다. 그러나 시각기호는 음성 기호에 비해 그 전달 속도나 효과가 빠르나, 전달의 정확성은 떨어질 수 있다. 즉 보는 사람의 눈에 따라 다르게 나타날 수 있으며 문화적 코드에 따라 잘못 해석될 수도 있으며, 그 기호의 제작자가 의도하면 거짓을 말할 수도 있다. 빌려 입은 옷, 빌려 탄 차등이 그 예이다. 거짓말은 주로 의식적으로 하지만 무의식적으로 하는 경우도 있는데 그 무의식적인 거짓말과 관련이 있는 것 중 하나가 욕망이다. 다음 항목에서는 본인의 작업에서 표현의 많은 부분을 차지하고 있는 욕망의 기호로서의 옷에 대하여 논하기로 한다.

2) 욕망의 기호로서의 옷

시각의 영역에서 나를 결정하는 것은 외부에 존재하는 응시이다.

라캉(Jacques Lacan, 1901-1981)의 이 말이 아니더라도 시각기호인 옷을 착용할 때 중요한 동기가 되는 것은 타인의 시선일 것이다. 주체 속에는 바라봄과 보여 짐이라는 두 가지 주체가 있다. 이중에서 보여 짐이 강조되는 것이 욕망하는 주체이다. 외부에 존재하는 시선 때문에, 보여 짐 때문에 인간은 욕망하고 또 그 욕망은 우리의 삶을 가능하게 하는, 지속하게 하는 동인(動因)이기도 하다. 언어를 통해 인간의 욕망을 분석한 라캉은 인간의 욕망 또는 무의식이 말을 통해서 나타난다고 말했다.⁸⁾ 즉 인간은 말하는 것이 아니라 말해진다는 것이다. 옷이라는 시각기호도 이에 해당 된다고 본다. 사람이 옷을 입는 것이 아니라 무의식적인 욕망으로 입혀진다는 생각이다.

8) Jacques Lacan, 「욕망이론」, 권택영 역, (서울: 문예출판사, 1994), pp. 14-31

이때 주체의 무의식적인 욕망은 타자의 욕망이다.

개인이 자신의 신체를 가꾸고 의복을 착용하는 방식은 그가 속한 사회의 신체에 대한 가치관, 미적 감각, 사고 양식 등에 의하여 영향을 받게 된다. 옷은 사회적 지위를 표시하는 여러 기호 형식들 중 하나이고 아름다움을 통해 신분을 상승하려는 여성의 욕망은 옷이라는 기호를 통해서 표출될 수도 있다. 또 타자와의 경쟁에서 패배하기 싫다는 강박증, 눈에 띄고 싶다는 욕망 등이 의복행동의 동인으로 작용할 수 있다. 현대사회의 특징을 소비사회로 파악하고 있는 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929-)는 ‘소비되는 것은 사용가치가 아니라 기호’ 라고 했다. 기호의 성격이 ‘차이’⁹⁾이듯이 상품은 그 사용가치로서가 아니라 그 상품과 다른 상품 사이의 ‘차이’ 그것이 드러내주는 계층적, 신분적 ‘차이’ 를 표시하기 위한 상징으로 소비된다는 것이다. 그렇다면 이러한 ‘차이’ 로서의 상징은 과연 어디에서 연유된 것인가. 현대사회는 소비사회인 동시에 미디어 사회이다. 마셜 맥루한의(Marshall McLuhan, 1911-1980)의 ‘미디어는 메시지다’ 라는 말은 미디어의 도입으로 초래되는 사회의 환경 및 인간의 지각패턴의 변화에 대한 말이다. 미디어 자체가 인간의 의식생성의 한 과정으로 작용하여 우리가 개개인의 기호선택보다는 대체로 정형화된 기호선택을 하게 만든다. 사람들은 자기도 의식하지 못한 채 미디어에 의해서 자기 머릿속에 각인된 브랜드의 이미지에 대한 상징에 사로잡혀 상품을 선택한다는 것이다. 미디어의 지배를 받는 현대인들은 상징반응이 아닌 신호반응을, 조건 반사적인 반응을 보인다(보드리야르, 1988)¹⁰⁾. 이 때의 상품은 본래의 사용가치로서 보다는 기호로서의 역할을 하게 된다. “소비는 향유의 기능이 아니라 생산의 기능”이라는 보드리야르의 주장은 소비행위는 단순히 돈을 써서 즐거움을

9) 김정용, 「기호학이란 무엇인가」, (서울: 문예출판사, 1994), p.55

10) 김정연, “LB제품의 디자인 가치요소에 관한 연구”, 서울, 건국대학교 디자인 대학원, 2002

사는 것이 아니라, 그 같은 소비를 통해서 소비주체의 행복의 기호, 욕망의 기호를 부단히 생산해내는, 그래서 끝없이 욕망을 재생산하는 그런 기능을 말하는 것이다.¹¹⁾

이렇게 옷은 더 이상 현대사회, 미디어 사회에서 단순한 생물학적, 인류학적 필요에 의한 소비재라기보다 ‘소비를 통해서 주체의 행복의 기호, 욕망의 기호를 부단히 생산해 내는, 삶의 동인이 되는 욕망을 재생산하는’ 시각 기호이다. 기호의 가장 정확한 성격은 바로 다른 것들과의 차이이고, 이 차이를 원하기 때문에 사람들은 이름난 회사의 제품, 명품(名品)을 선망한다. 그리고 이 차이는 보는 나 보다는 ‘보여 지는 나’를 위하여 더욱 중요하고, 이 ‘보여 지는 나’에게는 이상적 사회적 자아개념이 작용하지 않을 수가 없을 것이다. 이 ‘이상적 사회적 자아’는 욕망하고 연결되고 그 욕망은 의식적일 수도 무의식적일 수도 있다. 의식적이든 무의식적이든 옷은 욕망의 기호일 것이다.

3. 작업 전반에 나타난 조형적 특성

본인 작업의 조형적 특성 중 가장 두드러지는 것은 형의 단순화와 색의 단순화라 할 수 있겠다. 이 두 가지 특성은 작업 전개과정을 통해서 저절로 형성된 것이지만 한편으로는 표현방법을 절제할수록 표현이 강력해진다고 생각하기 때문이기도 하다. 바트(Kurt Badt)는 단순화는 모든 것을 본질로 예측시킨다고 정의하였는데 이 단순화는 불필요한 디테일의 제거로 가능하다고 본다.

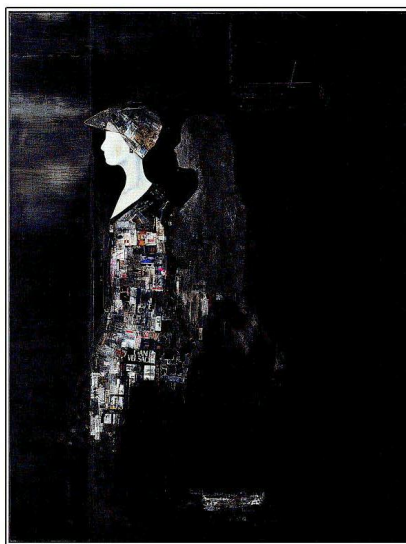
11) Jean Baudrillard, 「소비의 사회」, 이상을 역, (서울: 문예출판사, 1991), pp.12-13

1)형의 단순화

작업의 주제인 옷을 부각시키기 위하여 사람의 형태를 완전하게 드러내기보다는 실루엣으로 처리하거나 점선으로 표현하였고, 또 형상을 처음에는 구체적으로 그려놓고 지우기를 반복하여 특정한 인물로 보이거나 신체의 형태를 뚜렷이 나타내는 것을 의도적으로 피하고 단순화 하려고 했다. 형상을 등장시켜 작업한 대부분이 이중적 자아를 나타내기 위하여 비교적 뚜렷한 형상 뒤에 또 하나의 형상을 실루엣으로 중첩시켰는데 이것은 보는 사람으로 하여금 그 모습을 각자가 유추하게 하고 싶었고 또 뚜렷한 형상과 실루엣으로 처리된 형상 중에서 어느 쪽이 실제의 자아에 가까울까 하는 의문을 던져 정체성에 대해 다양하게 해석하는 것을 의도한 것이다. 실루엣의 이미지는 앞에 혹은 뒤에 위치한 사실적인 모습보다 묘사를 단순하게 하고 생략도 하였지만 화면의 효과로 볼 때에는 사실적인 이미지보다 더욱 강조된다.



avatar, 130x97cm,
acrylic, 2003



avatar, 130.3x162cm,
acrylic and labels, 2004

오히려 보는 사람들은 자신의 의식 속에 숨어 있는 부분을 끌어내어 상상을 할 것이다. 사람들은 불완전한 부분을 채워 마치 완전한 모습으로 지각하고 싶어 하는 심리가 있는데 이를 의도한 것이다. 인체의 뉴럴 네트워크(neural network)는 어떤 대상의 일부분의 특징만으로도 전체를 상기 할 수 있도록 한다. 불완전한 모습을 보게 되면 완전한 것으로 인식하려는 심리적 압박감 때문에 주의를 더 끌고 기억도 잘 된다. 실선이 아닌 점선으로 인체를 표현한 것도 이와 같은 맥락에서이다. 사람이 옷과 함께 라야 완전한 자아가 들어난다는 생각을 표현한 것이고 이 생각은 형의 단순화를 통하여 오히려 다양하게 읽혀질 수 있다고 보았기 때문이다.

2) 색의 단순화

색채는 회화에 있어서 생명을 불어 넣는 본질적인 요소이고 조형적인 요소 가운데 가장 감각적인 것으로 인간의 정서를 표현해 주는 주관적 감정의 표현매체이다. 본인작품의 주된 색채는 검은색과 흰색이다. 처음 작업을 시작할 때 본인의 옷을 가지고 했고 그 옷들 중에 검은 색이 많은 것도 작품의 색채와 전혀 무관하지는 않다. 그러나 작업에 지속적으로 검은색을 쓰는 것은 본인의 경험이나 심리적인 것들과 관계가 있을 것이나, 한편으로는 작업을 통해서 하고 싶은 얘기, 즉 작업의 내용에 검은 색이 가장 잘 맞다고 생각했기 때문이다. 렘브란트(Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606-1669)도 자신의 어떤 작업 단계에서는 단순성을 위한 욕구 때문에 청색조(color blue)의 사용을 포기하였는데 이는 자기의 주조색인 황금 갈색, 적색, 올리브 녹색등과 맞지 않기 때문이었다.

작품의 주된 분위기를 이루는 저 채도(低 彩度) 색채의 이미지는 정서를 표현하는 데 있어서 중요한 것으로 합리적 사고가 설명해 주지 못하는 이중적 심리상태를 표현하는 역할을 하고 있다. 색의 절제를 통해서 내면적이고 주관적인 측면이 한층 강조될 수 있다고도 본다. 내면의 것들은 잘 드러나지 않고 감춰진 것이라는 생각이 반영된 것이다. 검은색은 일반적으로 사람에게 잠재의식이라든가, 무한함, 죽음, 침묵, 어두움, 심연, 과거, 공포, 흡수, 적막 같은 것을 전달한다. 검은색을 사용한 몇 작가들의 검은색에 대한 분석을 해보면 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944)의 경우 검은색을 슬픔이나 죽음의 상징, 희망이 없는 영원한 침묵으로 인식했고, 뭉크(Edward Munch 1834-1944)의 작품에서 검은 색은 죽음을 상징하고 있으며. 르동(Odilonm Redon, 1840-1916)의 검은 색은 내면의 것이고 무의식을 대변한다. 본인은 검은 색의 시각적 효과를 통해 욕망이 잠재되어 있는 인간의 내면을 표현하려고 했다.

칸딘스키에 의하면 또 다른 무(無)인 백색은 시작의 가능성으로 차 있는 무(無)이다.¹²⁾ 그것은 시작하기 전의 무, 태어나기 전의 무인 것이다. 또 순수와 절제를 의미하며 언제든지 수용의 자세이다. 흰색을 보면 영원히 그 상태로의 유지를 바라는 마음과 무엇인가를 첨가하고 싶은 두 가지 상반되는 욕구를 느끼게 하는 양면적인 성격도 지닌다. 색의 시작을 알리는 흰색은 검은 색과 대비될 때 가장 큰 에너지를 느끼게 하고 가장 근원적인 조화를 이룬다. 검은색을 쓰는 본인 작업에서 흰색이 함께 쓰이는 것은 자연스러운 일이다. 두 색의 대비가 내가 표현하려고 하는 이중적 자아와 두 세계를 표현하기에 효과적이었다. 두 세계가 공존하면서 갈등하는 것을 표현하기에 두 색의 대비가 가지고 있는 척력(斥力)이 적합하다고 본다.

12) Wassily Kandinsky(1866-1944), 「20세기 미술의 모험」, 1권, (서울: 도서출판 에이피 인터내셔널, 1990), p.421

앞의 색채에 대해 언급한 부분에서 본인의 옷에는 검은 색이 많다고 기술하였다. 밝은 빛깔의 옷 보다는 검은 색의 옷을 선택한 나의 심리는 무엇일까 알기 위하여 검은색 옷에 관하여 알아보았다.

상복 외에는 오직 남성적 권위와 힘을 상징하는 검은 색을 여성복에 처음으로 도입한 사람은 코코 샤넬(Gabrielle Chanel, 1883-1971)이다. 1926년 발표한 그의 little black dress는 검은 색을 가장 현대적으로 해석한 아르 데코 (art deco) 운동과 기능주의 추구의 시대정신을 반영하면서 세련미와 우아함의 대명사가 되었다. 이전에는 검은색은 부정적이고 어두운 이미지였는데 이는 중세이후 기독교 미술에서 검은색은 악과 관련이 되어있다고 해서 사탄의 검정이라고 부른 것과 관계가 있다고 본다. 또 한편으로 검은 색은 상반된 이미지를 가지고 있다. 모든 빛과 색을 흡수하는 검은 색은 신비, 정적, 엄숙성, 권위, 힘의 상징이기도 하고 부정적이고 어둡고 최악의 이미지도 가지고 있다. 즉, 검은 색은 금욕적 측면과 음란 행위의 가능성이라는 두 가지 이미지도 갖고 있다. 따라서 페미니즘이 정착되기 전만 해도 검정의 상은 성적 경험이 있다는 선입견을 감수 할 수 있는 사람이 아니면 좀처럼 입지 않았다. 이후 단순하고 절제된 표현을 함으로써 대상의 본질을 추구하려는 미니멀리즘과 80년대 문화예술을 지배한 포스트 모던의 유행은 유명한 디자이너들이 검은색을 다투어 사용하게 한다¹³⁾ 그들이 검은색을 선호한 이유는 검은색이 가지는 관능성, 단순성, 여성성, 현대성, 금욕성 등이다. 위에 기술한 검은 색 의상이 주는 일반적인 이론이 본인의 심리와 꼭 부합한다고는 보지 않지만 어느 정도는 맞는다고 본다. 특히 상반된 이미지를 가지고 있다는 검은 색의 특징이 나의 선택의 동기가 되었을지도 모른다.

13) 베아테 슈미트, 「패션의 클래식」, 황현숙 역, (서울: 도서출판 예경, 2001), p.19

위의 2가지 특징은 본인의 작업 전반에 공통으로 나타나는 특징이다. 아래의 4절에서는 구체적인 작업 방법 별로 작품을 구분하여 왜 그러한 방법을 사용했는지 그 사용방법이 어떤 의미를 담고 있는지 설명하였다.

4. 구체적 표현 방법으로 본 작품의 주제

1) 실제 착용했던 옷을 차용한 오브제 작업

작품을 하는 작가는 삶과 분리되어 있는 주체가 아니다. 따라서 모든 작가들의 예술 활동도, 또 그 결과물도 일상의 삶과 동떨어진 것일 수 없을 것이다. 예술 속에는 작가의 일상이 개입되어 있는 것이다. 요셉 보이스(Joseph Beuys)의 확장된 예술의 개념¹⁴⁾-삶과 예술의 등식화를 굳이 거론하지 않아도, 라우젠버그(Robert Rauschenberg)의 ‘예술은 삶 속에서 행해지는 것이어야만 한다’, ‘회화는 실제 세계로부터 직접 만들어졌을 때, 더욱 실제 세계와 흡사하다’ 라는 주장을 빌려오지 않더라도 혹은, 그들처럼 인간의 삶 자체를 예술화하려고 노력하지 않더라도 작가의 일상은 이미 그의 작업 속에 개입되어 있다는 것이 본인의 생각이다. 본인 작업에 등장하는 오브제는 삶의 은유로서의 오브제이다. 작품 속에 유입된 오브제는 예술과 현실의 직접적인 교감을 가능케 하고 보는 이로 하여금 사물의 현실적 속성과 본질에 대하여 다시 한번 생각하게 만든다. 예술은 일상생활의 분리가 아니고 삶에 뿌리를 두고 있으며 인간의 삶이 예술에 통합되어 있다.

14) ‘The Expanded Concept of Art:모든 사람이 예술가’, 르네블록, 「플럭서스」, 전경희 역, (서울: 열화당, 1990)

현대미술에 등장하는 오브제의 양상을 보면 4가지로 나눌 수 있다.

첫째, 예술작품의 주제나 소재로 다루어지는 외부세계의 일부분

둘째, 묘사대상이면서 동시에 실재하는 물체. 이 때 대상과 물체는 하나가 된다.

셋째, 뒤샹의 샘과 같은 레디메이드

넷째, 통상적인 의미의 박탈

이중 본인 작업 [작품1], [작품2], [작품3] 에서의 오브제는 두 번째 경우에 해당될 것이다. 본인은 삶에 대한 은유로서 본인 옷을 직접 사용함으로써 사실적인 표현을 하려고 했다. 오브제의 정의가 사고하는 주체에 대립하는 것이라는 사전적 의미를 볼 때 사고하는 주체인 본인이 일상생활에서 만나는 여러 가지 대상물들 중에 가장 신경을 쓰고 관심을 기울이는 것이 옷이고 거기에는 많은 생각들과 지나간 시간과 생활들이 있다. 그리고 그것들은 나의 실재의 한 부분이기 때문에 오브제로서 화면에 직접 작용할 때 본인의 삶이 작업에 용해됨을 느끼고 직접 표현되어 있지 않은 숨겨진 말들까지 듣는다.

2) 옷의 상표를 이용한 작업

위의 1항에서의 작업방식이 나의 삶에 대한 은유, 실제적 자아의 표현을 위한 것이라면 두 번째의 브랜드 로고를 이용한 작업방식은 나의 잠재된 욕망에 대한 은유, 즉 이상적 자아에 대한 표현의 극대화를 위함일 것이다. 현대는 브랜드의 시대라고 할 수 있을 만큼 일상사의 모든 것에 상표가 주는 의미가 크다. 이것은 현대사회의 특징이 소비사회이기도 하지만 매스 미디어의 영향이기도 하다. 존 피스키(John Fiske)와 존 하틀레이(John

Hartley)¹⁵⁾는 이 포스트 모던 시대에는 두 가지 현실이 있다고 했다. 즉 현실이 있고 매체현실이 있다는 것이다. 그리고 매체 소비자들은 매체의 현실을 진짜 현실로 받아들인다는 것이다¹⁶⁾ ‘미디어는 메시지이다’ 라는 맥 루한의 말처럼 미디어의 발달로 인하여 인간의 지각패턴은 매체에 의해 좌우된다. 매체의 발달로 인해 우리들은 개개인의 취향에 따른 선택보다는 미디어가 제공한 정형화된 감정, 가치관을 공동으로 지니게 된 것이다. 옷을 선택하는 개인이 유명 브랜드제품을 소유하는 것은 이상적 사회적 자아개념¹⁷⁾에서 비롯된 것으로 유명 브랜드를 취함으로서 만족감, 자아 표현적 편익을 얻는 것이다.

브랜드의 상징성은 대부분 로고에 의해 표현된다. 로고는 브랜드의 이미지를 구축하는 최적의 기호로 신분과 취향까지 드러내는 문화적 아이콘으로 되고 있다. 이러한 점에서 착안하여 [작품4] , [작품5] 는 나의 옷들에서 레이블들을 떼어내어서 작업하였다. 그 레이블들이 전부 명품은 아니다. 그러나 나는 내가 그것들을 선택하였을 때 실용성, 사용가치를 얻으려 했던 것인가 아니면 그것이 주는 부가가치(자신감, 부의 상징, 명품 족)를 얻으려는 것이었을까 하는 의문이 들었다. 대부분이 보여 지는 나를 의식해서 선택한 것들일 것이다. 그리고 그 선택의 저변에 깔려 있는 것은 나의 욕망에 다름 아닐 것이다. 작품 4,5는 이러한 비슷한 생각을 보는 사람이하기를 기대하면서 한 작업들이다.

15) 피스키와 하틀레이는 기호학이 두 가지의 중심명제를 가지고 있다고 본다. 하나는 기호에 의미가 부여되는 구조적인 관계에 대한 것으로 의미작용(signification)이고 다른 하나는 기호작용(semiosis)로서 기호가 코드에 결합되는 방식에 대한 것으로 기호와 의미가 어떤 구조를 갖춘 다음 기호로 하여금 일으키게 하는 심리공정에 대한 것이다.

16) 김정용, 「기호학이란 무엇인가」, (서울: 민음사, 1994), p.278

17) 이상적 사회적 자아개념(ideal social self-concept): 다른 사람에게 보여주고 싶은 바람직한 자신의 모습에 대한 생각과 느낌

3) 공간분할에 의한 표현

[작품6] 과 [작품7] 에서 보이는 공간 분할은 본인작업의 특징 중 색의 단순화가 가져온 자연스러운 결과이다. 색의 단순화는 그에 어울리는 최소한의 기하학적 형태를 필요로 하게 되었고 화면분할이 가지는 의미는 흑과 백, 두 색의 대비가 그렇듯 두 세계간의 경계와 구분을 의미한다. 한 개인 안에서 일어나는 다른 양상의 갈등구조를 표현한 것이다. 화면분할은 갈등의 조형어법인 셈이다. 한 면에는 인체의 누드를 점선으로, 혹은 드로잉 후에 대부분 형태를 지움으로써 옷을 입지 않은 실제적 자아를 표현하려 했고 또 다른 면에는 옷본을 그리거나 부속물들을 붙임으로서 욕망의 옷을 입은 이상적 자아를 표현하려 했다. 곧 두 화면은 두 자아 즉 이상적 자아와 실제적 자아, 옷을 입은 자아(이상적, 잠재적 자아)와 옷을 입지 않은 자아(실제적, 현상적 자아)이다. 실제에 대한 불만족한 자아가 현실을 탈피하여 또 다른 공간, 즉 이상적 자아, 욕망이 실현되는 세계를 옷의 부속들을 이용하여 상징적으로 표현하였다. 그러므로 화면분할은 실제와 잠재가 대립하는 상황을, 간단하고 분명하게 표현하기 위해서 사용된 방법이다. 프라이(Roger Eliot Fry, 1866-1934)가 “예술가는 자기가 살고 있는 실제적 공간과 어떤 연속도 소유하지 않는 하나의 가상적 공간 곧 하나의 순수한 이미지로서의 공간을 창조함으로써 자신의 형식을 자연과 분리시킨다”라고 얘기하듯이 작업을 통하여 본인이 얻고 싶어 한 것은 결국 하나의 완전한 공간이 아닐까 하는 생각을 한다. 그리고 그 공간이 바로 나의 이상적 사회적 자아가 자리한 공간일 것이다.

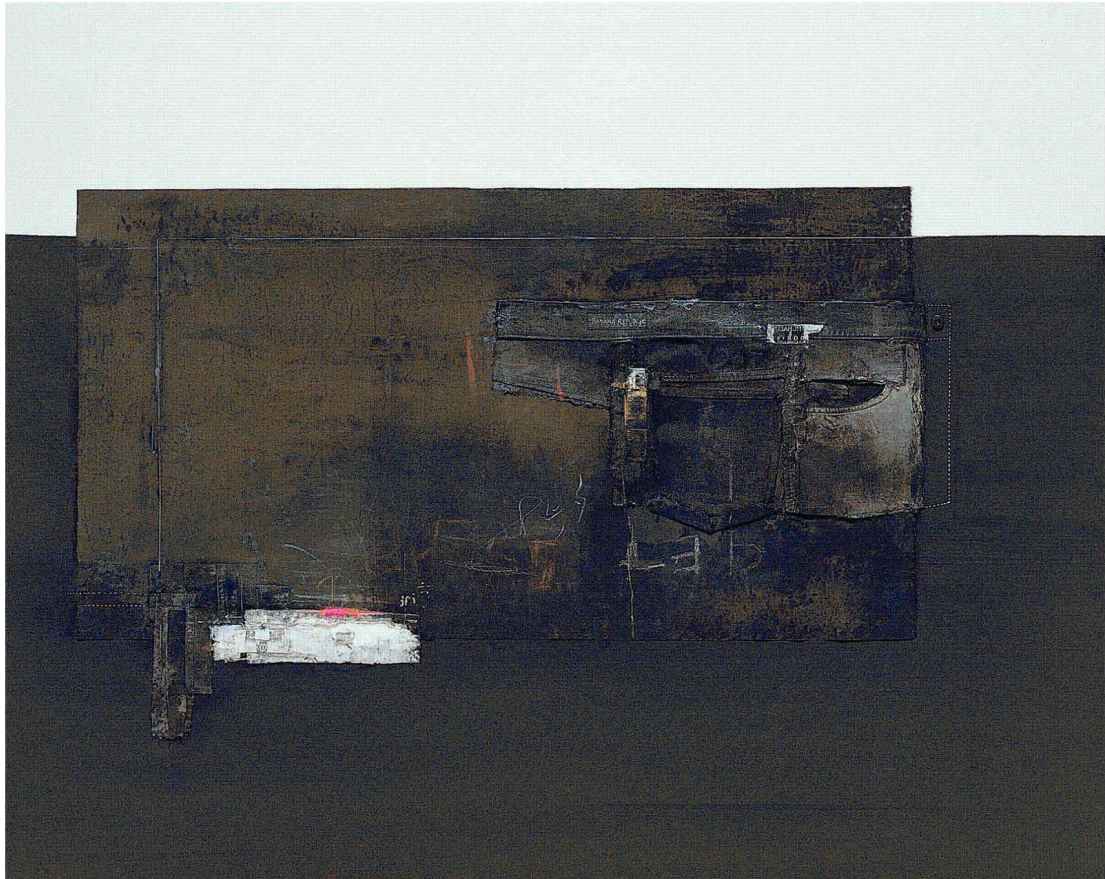
4) 다중적 이미지 표현을 통한 작업

본론 3절 1항의 형의 단순화에서도 논하였지만 형상을 통한 나의 작업에서의 특징은 이중구조로 구체적인 형상과 실루엣을 겹치거나 [작품8], [작품9], [작품10], 여러 형상을 필름에 인화된 것처럼 그린 후 한 두개의 형상만 남기고 지운 것이다 [작품11] [작품12]. 이 다섯 작업의 주제는 물론 자아이다. 이중적, 또는 다중적인 자아를 표현한 것이고 필름과 같은 형태를 도입한 것은 평면에서 표현하기 어려운 시간개념을 나타내고 싶어서이다. 인생을 하나의 롤필름을 펴듯 펴서 들여다보면 어떤 옷을 입었을 때의 내가 진정한 나인가하는 생각에서 비롯된 작업들이다. 주로 양쪽의 이미지들을 남기고 가운데 부분의 것들을 지웠는데 이것은 수많은 이미지, 곧 또 다른 자아들이 그 안에 내재되어 있음을 의미한다. 이중적인 형상을 표현함으로써 욕망의 옷이 입혀진 비교적 구체적 모습의 형상(구상적 이미지, 외부 이미지)을 통해서는 현실상황에서 벗어나고자 하는 이상적 사회적 자아의 모습을, 실루엣이나 흐릿한 형상(정신적 이미지, 내부 이미지)을 통해서, 여전히 그림자처럼 따라오고 있는 실제적 자아를 나타내려고 했다. 인간은 누구나 이중적인 생각을 하고 이중적인 생활을 한다. 우리가 의식, 무의식 둘 다의 지배를 받는 이상 이것은 불가피하리라고 본다. 그러나 무의식도 의식화되기를 기다리고 있는 또 하나의 살아있는 인격이고 또 다른 나의 자아이다(alter ego).

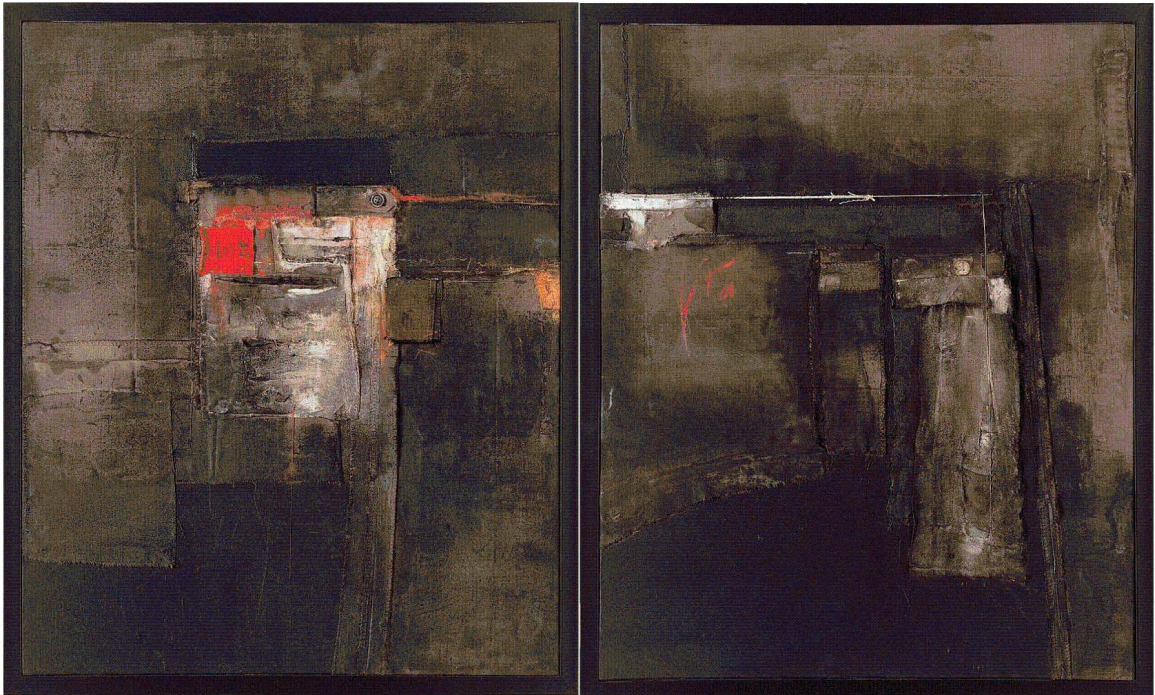
들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)의 말처럼 실재(real)는 현실(actual)과 잠재(virtual)로 이루어진다. 잠재는 현실적이지 않으면서 실재인 것이다. 필름의 이미지를 도입한 작업에서의 여러 형상들은 실재도 있고 잠재도 있다. 이중으로 겹쳐진 것도 있고 홀로 걸어가는 것도 있다. 지워진 형상들

까지 포함하면 무수히 많은 형상들이 그 안에 걸쳐있음을 의미한다. 어떤 옷을 입은 형상이 진정한 자아에 가까울까. 그 중에는 실제도 있고, 타인이 그렇게 보아주었으면 하고 원하는 모습도 있다. 어떤 모습이 진정한 자기이미지(self-image), 자아 정체(self identity)¹⁸⁾일까 생각하는 것은 보는 자들의 몫이다.

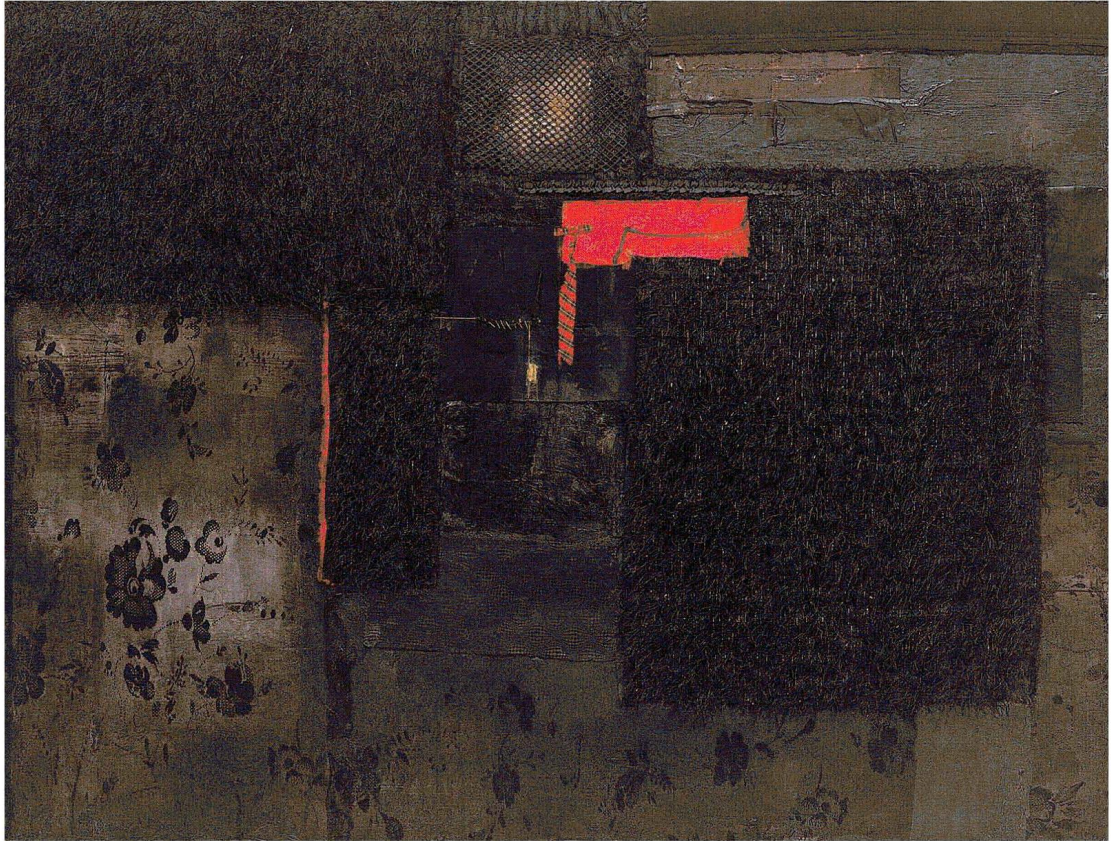
18) 자기 이미지는 개인이 대상인 객체로서의 자기 자신과 관련해서 가지고 있는 생각이나 느낌의 총체로서 자아개념, 자아, 자아 정체, 자아 존중감, 현상적 자아, 자기 이해와 같은 의미로 사용되고 있다.(Rosenerg, 1979)



[작품 1] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment,
thread and oil pastel, 2003



[작품 2] Avatar, 72×120cm, Acrylic, used garment,
thread and oil pastel, 2003



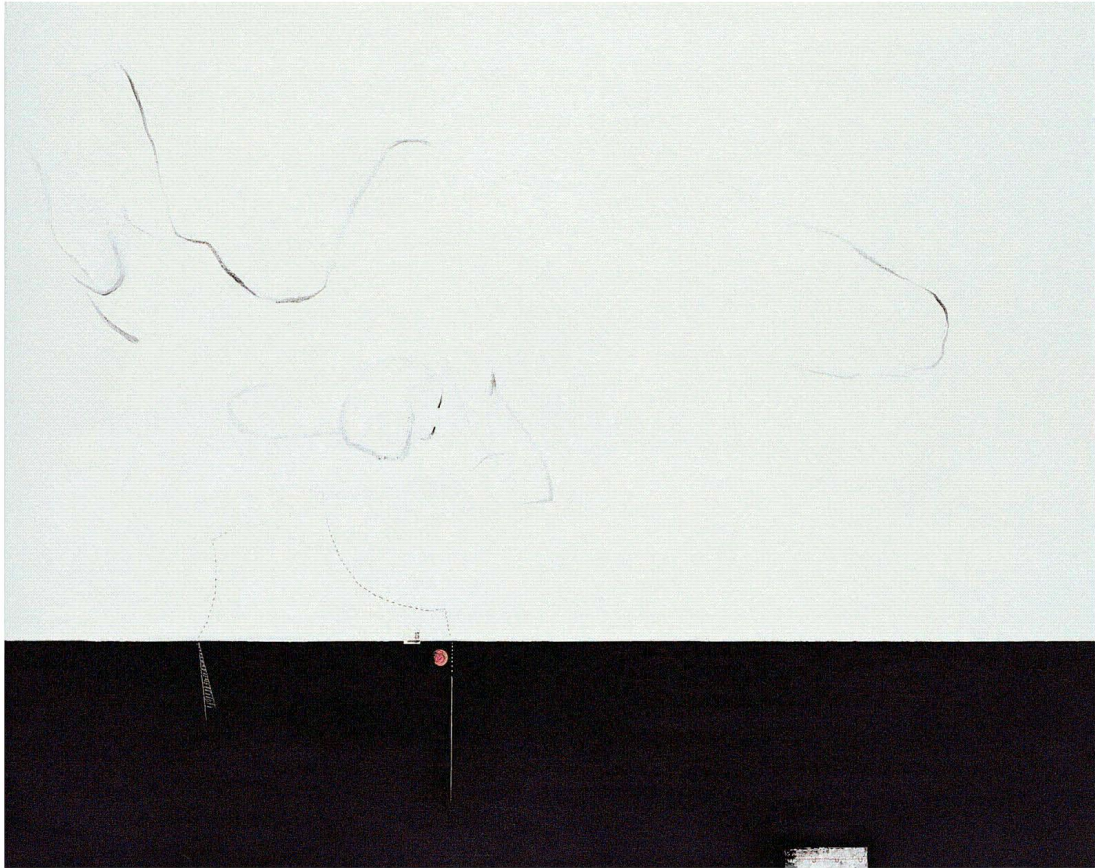
[작품 3] Avatar, 97×130cm, Acrylic, used garment and thread, 2002



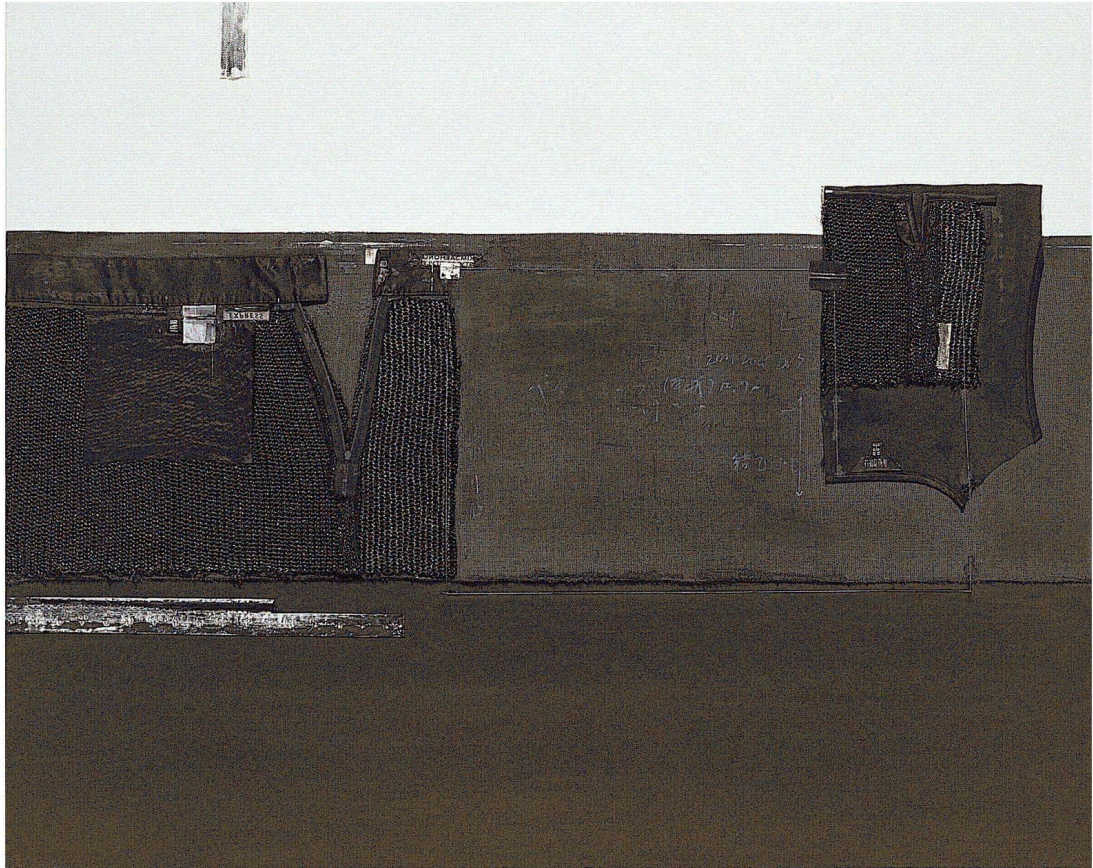
[작품 4] Avatar, 162×130.3cm, Acrylic, labels and thread, 2003



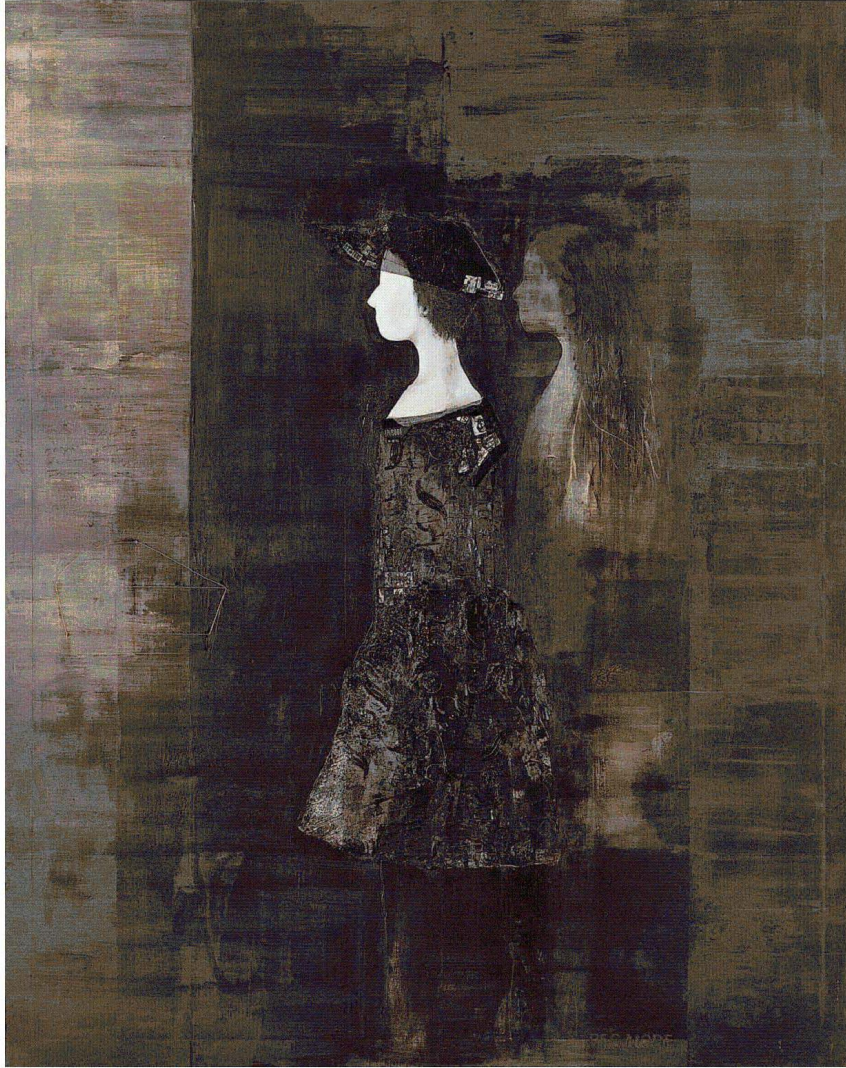
[작품 5] Avatar, 60.6×66.6cm, Acrylic, labels and thread, 2003



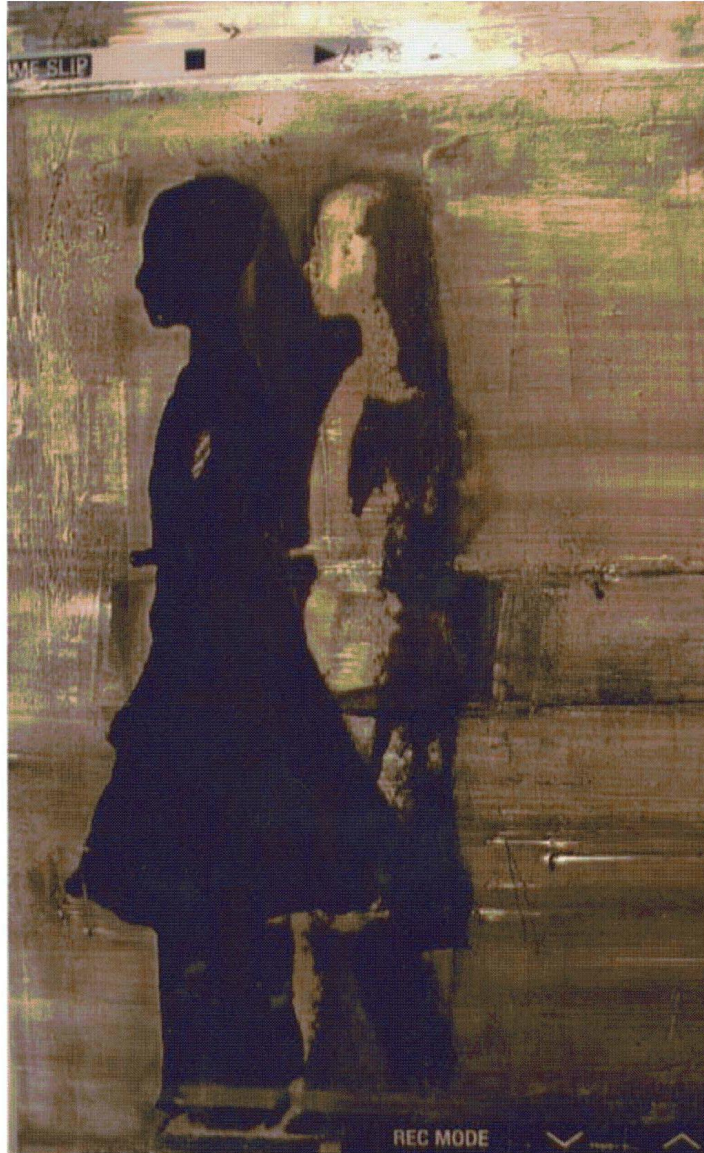
[작품 6] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment and thread, 2004



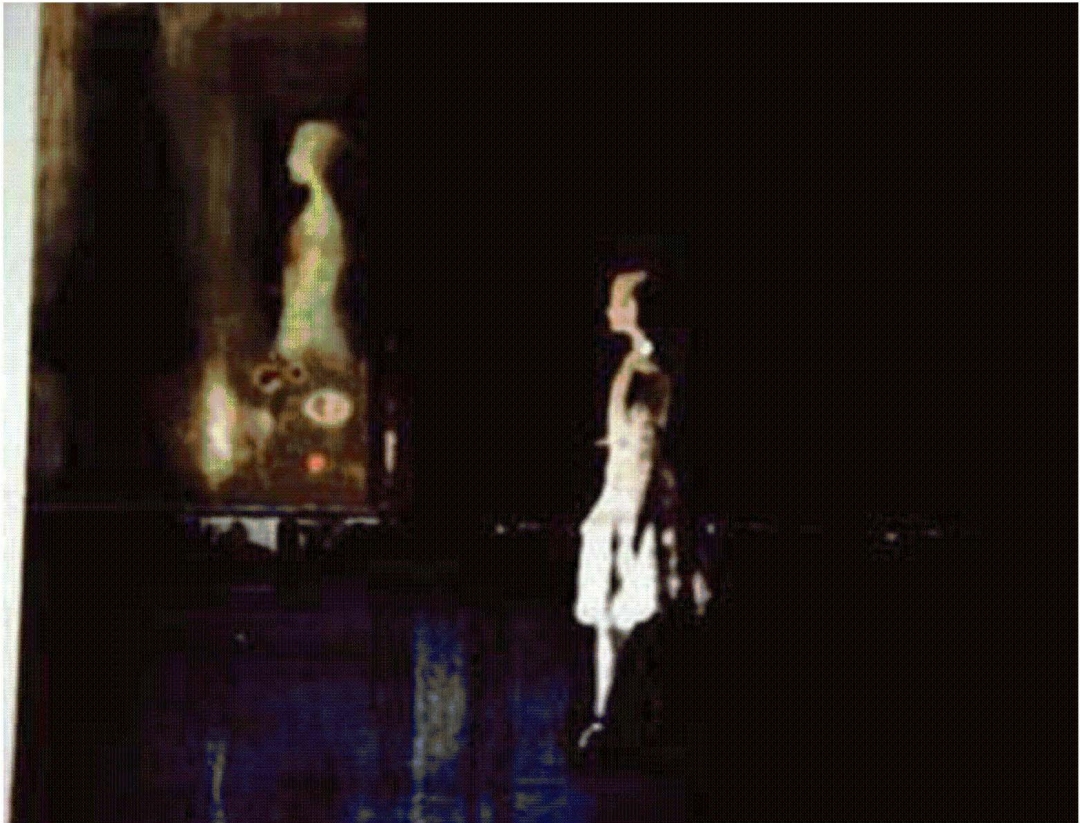
[작품 7] Avatar, 91×116.7cm, Acrylic, used garment, thread and color pencil, 2003



[작품 8] Avatar, 162×130.3cm, Acrylic, labels, thread, and powder of glass, 2003



[작품 9] Avatar, 130×97cm, Acrylic and powder of glass, 2003



[작품 10] Avatar, 130.3×162cm, Acrylic, powder of shell and ink, 2003



[작품 11] Avatar, 97×130cm, Acrylic and powder of shell on silk screened silk, 2003



[작품12] Avatar, 130.3×190cm, Acrylic, color pencil and powder of pearl, 2004

Ⅲ. 결 론

“우리가 삶 속에서 마주치는 모든 기호들은 아직은 물질적인 기호이다. 그 기호들의 의미는 늘 다른 물질적인 사물들 속에 감싸여 있으며 완벽하게 정신적인 것은 없다. 여기에 삶에 대한 예술의 우월성이 있는 것이다. 예술 덕분에 우리는 하나의 세계, 즉 자신만의 세계만을 보는 것이 아니라 세계가 증식하는 것을 보게 된다. 예술에서만 표현하는 것과 표현되는 것, 잠재된 것과 현실적인 것이 완전히 융합되어 있다” - 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)

그림은 한사람의 모습 그 자체이다.

그 안에는 그 사람의 실재와 잠재가 같이 투영되어 있다.

모든 그림은 하나의 질문에 대한 답변이다.

‘나’ 라는 것에 대한 질문이고 답변이다.

나는 실재와 잠재가, 질문과 답변이 방식이 틀릴 뿐, 같은 것이라고 생각한다. 잠재는 의식바깥으로 나오기를 기다리는 또 하나의 실재이고 우리는 언제나 질문 속에 이미 답을 가지고 있다. 작업을 하면서 나는 스스로 많은 질문을 던진다. 나는 누구인가?, 내 그림은 무엇인가?, 왜 나는 이것을 해야만 하고, 또 계속 하고 있는 것일까? 하는 질문들이다. 그러나 작업을 하고 나서는 더 이상 이러한 질문을 하고 있지 않는 나를 본다. 이것은 질문에 대한 답을 내가 작업을 통해서 얻은 것이라기보다는 그림에 그 질문을 던져놓았을 때 내가 그 질문에 답할 의무에서 놓여났기 때문이다.

피카소가 말하듯 그리는 사람은 바로 나니까 그림에 날 투영시키기 위해

일부러 애쓸 필요는 없다. 내가 무엇을 그리든 간에 내 자아는 그곳에 있을 것이다. 내 작업이 나의 내면 깊숙한 곳에서 나왔다면, 생생한 나의 체험이라면 내 그림은 나의 진실한 자아일 것이다. 그림이라는 시각기호를 통하여 나타난 ‘또 하나의 나(alter ego)’ 인 내 작업들은 나의 실재이고 잠재이며 이 두 가지가 함께 융합된 나의 실체이다. 나의 시각적 identity인 이 기호는 작품마다 새로운 옷을 갈아입는다. 그래서 그들은 나의 아바타이다.

첫 문장에서 인용한 들뢰즈의 말처럼 예술에 대한 의미를 잘 표현하고 있는 말이 없다고 생각한다. 삶 속에서 마주치는 모든 것들을, 아직은 다른 물질적 사물들 속에 둘러 싸여 있어 물질에 속하고 있는 것들을 작가는 작업을 통해서 정신적인 것으로 이끌어내려 한다. 그리고 작업을 통해 보는 이들에게 자신만의 세계가 아닌, 다른 세계를 볼 수 있게 하는 것이다. 그러나 이것은 소통(communication)¹⁹⁾이 성공적으로 된 경우에 한한 것이고 기호 중 가장 비인간적인 기호인 시각기호는 소통의 확률이 다른 것에 비하여 적다. 그림이라는 기호를 제작한 작가와 의미작용을 통해 그 그림을 해석하는 자의 불일치는 아주 흔한 일이다. 마치 옷을 잘못 선택한 사람처럼 타자와의 소통에서 실패한, 자신에게 어울리는 얇은 옷을 입은 사람이 되는 것이다. 그렇기 때문에 일반적인 커뮤니케이션이 그렇듯 예술도 코드화(codification, 코드化)가 필요하다. 형식이 의미를 잘 전달하도록 의미 있는 형식이어야 할 것이다. 그러나 또 한편으로는 예술에서 코드화가 상습화되면 매너리즘에 빠지게 될 것이다. 예술에서의 생명력은 탈 코드화(decodification)가 아닐까 한다. 탈 코드화는 기호를 탈 기호화하는 것이고 디자인(de-sign)이라는 단어의 의미를 깊이 생각해 보면 그 뜻이 정확하게 올 것이다. 창작이 어려운 것은 바로 코드화를 필요로 하면서 동시에 탈코

19) ‘예술은 소통이다(communication)’라고 흔히 쓰는 말을 본인은 ‘상호간의 이해(mutual understanding)’가 더 적합한 말이라고 생각한다.

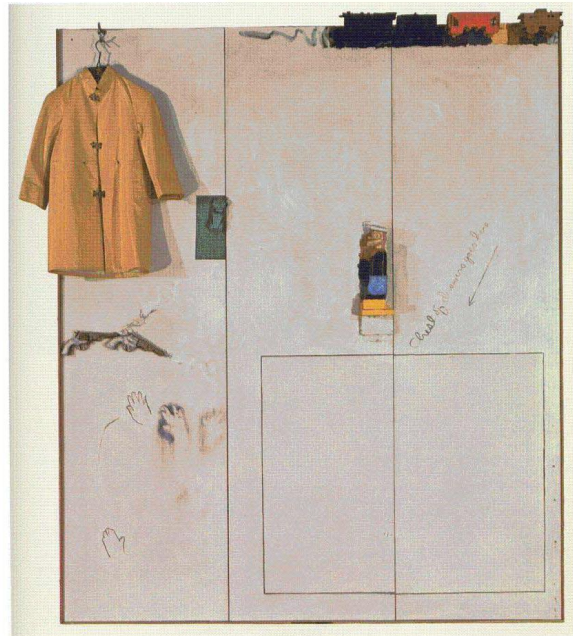
드 화를 필요로 하고 탈 코드화 후에는 다시 한 단계 높은 수준의 코드화가 진행되지 않으면 안 된다.

작업하면서 막연하게 생각하고 있었던 옷, 정체성, 아바타, 기호, 시각기호, 그림에게로 이어지는 생각들을 논문을 쓰면서 구체화 시켜보는 것과 본인의 작업과정을 객관적으로 돌아보는 것은 의미 있는 일이었다. 지금의 작업은 단순히 지난 몇 년간의 작업은 아니었다. 식물의 땅 밑으로는 뿌리가 있고 위로는 줄기, 잎, 꽃이 있듯이 나라는 실체는 뿌리로만 존재하던 시기, 줄기, 잎이 나던 시기 그 시기가 다를 뿐 하나에서 비롯된 것이라는 것을 느꼈다. 그러나 자신을 자신의 작업을 객관적으로 분석한다는 것은 결코 쉬운 일이 아니었다. 지나간 작업들을 여러 번 보는 가운데 작업을 하면서 던졌던 질문들에 대한 대답이 들렸고, 뭔가 모호했던 생각들이 관련된 이론서들을 읽으면서 조금은 모습을 드러내었다. 이 논문이 앞으로의 작업에 밑거름이 되어 내 작품이 의미 있는 형식이 되었으면 하고 바란다.

참 고 도 판



[도판1] 요셉 보이스(Joseph Beuys), 펠트 천으로 된 옷, 170x100cm, 옷, 옷걸이, 기름, 1970



[도판2] 짐 다인 (Jim Dine), Three Panel Study for Child's, Room, 210x180cm, 판넬 위에 콜라주와 드로잉, 1962



[도판3] 아네트 메사제(Annette Messager), 드레스의 역사, 148x139x7cm, 흑백사진, 옷핀, 실, 1990



[도판4] 미리엄 샤피로(Miriam Schapiro), 황금빛 옷, 127x152.4cm, 콜라주, 1979

참 고 문 헌

<단행본>

- 강홍구, 「현대미술의 기초개념」, 서울: 재원, 1985
- 김경용, 「기호학이란 무엇인가」, 서울: 민음사, 1994
- 김용희, 「예술, 세계와의 주술적 소통」, 서울: 책세상, 2000
- Desmond Morris, 「Manwatching: A Field Guide to Human Behavior」
New York: Abrams, 1997
- Rudolf Arnheim, 「미술과 시 지각」, 김춘일 역, 서울: 미진사, 1995
- Rudolf Steiner, 「색채의 본질」, 양역관 역, 서울: 물병자리, 2000
- B. Schmidt, 「패션의 클래식」, 황현숙 역, 서울: 도서출판 예경, 2001
- 신항식, 「롤랑 바르트의 기호학」, 서울: 문학과 경계사, 2003
- Alison Lurie, 「의복의 언어」, 유태순 역, 서울: 1979
- 이주현, 「미술로 보는 20세기」, 서울: 학고재, 1998
- Jacques Lacan, 「욕망이론」, 권택영 역, 서울: 문예출판사, 1994
- Jean Baudrillard, 「소비의 사회」, 이상을 역, 서울: 문예출판사, 1991
- Jerome Stolnitz, 「Aesthetics and Philosophy of Art Criticism」, 오병남 역
서울: 이론과 실천, 1999
- 진경옥, 「그녀들은 왜 옷을 입는가」, 서울: 교학연구사, 2004

<논문>

김기례, “현대패션에 나타난 블랙드레스의 이미지변화에 관한 연구”, 숙명
여자 대학교 대학원 석사학위논문, 2002

김정연, “LB제품의 가치요소에 관한 연구”, 건국대학교 디자인 대학원 석사
학위논문, 2002

ABSTRACT

AVATAR; THE SIGN OF CONCEALED DESIRES WITHIN – FOCUSING ON THE ARTIST'S WORK –

Jun, In Ja
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin Women's University

This dissertation is researcher's analysis of the contents and forms of works based on the second solo exhibition held on 25th February of 2004 (the works from 2002 to 2004). I titled both my exhibitions (the first in 2002, and the following in 2004) 'Avatar'²⁰⁾ and also named each of my works as an 'Avatar'. This reflects my thoughts on how the avatar online which changes clothes and meets people, can be identified with my work which uses clothes. Through my work, I am dressed anew and live a new life. Both resemble myself as a visual identity and visual symbol in the virtual community. This is the motif of my works as well as the crucial element of this thesis.

20) Avatar: an animated character that plays a user's role in cyber space. A virtual identity. In ancient India used to indicate the incarnation of a Hindu deity, especially Vishnu, in human or animal form. As the Internet became widely used, it is more often used to indicate a virtual figure. Both an incarnation and visual image in virtual space, An avatar links the real world and virtual space together, and exists between the named and unnamed. In the past, people were intrigued by the anonymity in virtual space, but now crave to express themselves through clothes and features.

Among the various objects surrounding a human being, the object, clothing are so closely attached to and so much affected by human being that they can even be considered as a part of the subject. This is evident in that when somebody appears to our memory, we do not remember the person naked but dressed. One's outfit tells us very much about oneself. They reflect one's social status, inclinations, age, intentions, personal character, taste, lifestyle, mood, and even hidden desires. The clothing do not merely protect a human body. They go beyond that and show almost everything about the person in them.

In this sense, clothes are significant signs of an individual for expressing oneself. And this self-produced signs, clothes, are somewhat between consciousness and unconsciousness as signs' nature. As visual, nonverbal sign, clothes, conveyed by the individual through one's body, playing a role as a strong medium for communication just like language, verbal sign. Sometimes this medium is used dishonestly. Sometimes it may lead to mis-communication. Yves saint Laurant(1936 -) said," a person out of harmony with one's clothes is emotionally unfit" . A person who does not dress suitable to oneself is the example.

Like the above, I explored clothes as a important nonverbal, visual sign used to communicate between peer to peer, individual to society – not just a measure to cover one's body. Chapter II, the first clause is on my motivation for working with clothes as a theme, the second clause is a survey into the general meaning of sign, clothes as a social

sign, and lastly, clothes as a sign of hidden lusts. Special emphasis was put on the significance of brand names and the psyche of contemporary society craving for such goods. The third clause analyzed distinctive traits of my works into 2 types, describing the meaning of traits respectively. The fourth clause gave an account for the specific methods in detail and divided the works by these methods, explaining why I chose the method and the contents that each work sought through it.

This dissertation is a research on the main theme of my work, clothes, the desires hidden underneath them, and the human trait that seeks to fulfill its external fullness. I analyzed 'clothes', the visual sign, with an emphasis on the semiotic aspect, and raised the question of which sign (there being a same figure in different clothes) was close to the subject's identity. The answer to this question will vary according to the viewer. However, If my works made one question one's identity, that is just what I wish to achieve through my work.