

조 병 왕 교수지도

석사학위청구논문

‘장난감속에 투영된 현대인’에

관한 이미지 연구

-본인 작품을 중심으로-

2013

성신여자대학교 대학원

서양화과

안예원

‘장난감속에 투영된 현대인’에 관한 이미지 연구

-본인 작품을 중심으로-

조 병 왕 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 대학원

서 양 화 과

안 예 원

인 준 서

안예원의 석사학위논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2010년부터 2012년 까지 본인의 작품 전개과정에서 생성된 작품들 중 2012년 12월 ‘구애’의 타이틀로 전시되었던 작품을 중심으로, 내용과 형식적 전개과정을 분석한 연구 결과를 수록한 것이다.

산업혁명이후 현대사회의 발달은 인간의 삶을 물질적으로 다채롭고 풍요롭게 만들어 주었다. 정치적, 제도적, 경제적으로 빠른 변화를 가져오면서 사회는 점점 복잡해졌고 지나친 물질적 추구로 인해 인간은 자신이 탄생시키고 개발해낸 기술이나 사회조직에 종속되어 기계화되고 조직화된 사회의 한 부분이 되어 버렸다. 뉴 미디어의 확산으로 인한 대중사회의 출현은 현대인들이 동일한 정보를 동시에 공유하게 하고 그로인해 개성을 상실하게 하여 인간을 주체가 아닌 수동적인 존재로 전락시키고 말았다. 그로 인한 자아정체성 상실감은 현대인으로 하여금 위기, 공포, 불안 등 정신적, 사회적 갈등을 파생시키고 있다. 불안, 고독, 인간소외 등의 감정을 품고 살아가는 현대인의 모습은 현 시대를 살아가고 있는 인간들의 자연스러운 모습이며 간과해서도 안 될 문제가 되었다.

시대적 요소들을 작품에 반영하는 예술가들에게 있어서 현대인들의 모습은 주제설정 및 작품진행에 있어 많은 영감을 주었다. 본인 또한 동시대에 살고 있는 현대인의 모습을 작업에 반영하고자 하였다.

현대사회가 생산해낸 부산물 중 하나인 ‘장난감’을 주요 소재로 선택하여 무생명력의 무표정한 장난감 속에 현대인의 모습을 투영시키고자 하였다. 캔버스 화면 위에서 재조합되고 재배치된 장난감들의 화면구성을 통해 현대사회 속 현대인의 모습을 투영하였다.

작품 분석을 위한 내용적 전개는 1장에서 본인의 작업의 근원이 되고 주제가 되는 현대사회의 모습을 파악하고 인간 소외의 감정을 가지게 되는 현대인들의 모습과 심리들을 살펴봄으로서 본인이 조명하고자 하는 현대인을 분석하였다. 또한 주제설정 관련 작가들의 비교분석을 통해 본인 작업과의 공통성과 차별성을 찾아보았다. 2장에서는 작품 속 장난감 이미지의 의미와 역할을 구체적으로 분석하며 이는 장난감이 지니고 있는 일반적인 특징으로부터 시작하여 작품 속 장난감이 시사하는 확장된 상징적 의미와 역할을 설명한다.

작품의 형식적 전개는 화면 속 조형적 특징들을 심도 있게 분석하여 큰 특징들을 다시 세분화시켜 설명하였으며 특히 장난감이미지를 통한 화면공간 구성방법, 회화적 표현과의 조합 등을 통해 작품 속에 나타난 조형적 특징들을 설명하였다.

본인은 본 연구를 통하여 현대인의 모습을 다각적으로 심도 있게 파악하게 되었으며, 현대인의 다양한 모습을 무 생명체의 장난감이미지를 통해 형상화시키고자하는 의도 및 주제의식을 보다 더 명확히 할 수 있는 계기가 되었다. 그리고 작품진행에 있어 문제점과 개선방안을 스스로 모색하고 앞으로 진행되어질 작업방향에 새로운 전환점의 기회로 삼고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 작품의 내용적 전개	4
1) 현대사회 속 무표정한 현대인	4
(1) 산업화이후 현대사회 모습	4
(2) 현대사회 속 현대인의 심리	7
(3) 회화작품 속에 반영된 현대인	11
-에드워드 호퍼	12
-조지시걸	15
2) 장난감	18
(1) 장난감의 기능과 역할	19
(2) 현대사회로 투영된 장난감	20
(3) 오브제로서의 장난감	22
2. 작품의 형식적 전개	24
1) 작품의 조형적 특성	24
(1) 오브제(장난감)와 드로잉과의 결합	24
(2) 시점을 통한 오브제의 현실화	27
(3) 여백과 공허한 공간	28
2) 작품분석	29
(1) 다양한 오브제 배치를 통한 현대인의 관계 설정	30
(2) 블록(큐브)을 통한 현대사회구조	32

(3) 추락속의 현대인	33
Ⅲ. 결론	45
참고도판	
참고문헌	
ABSTRACT	

작 품 목 차

- [작품1] 위기의 부장님 100x73cm oil on canvas 2010
- [작품2] 사냥천사 145.5x97cm oil on canvas 2010
- [작품3] 현실과 속내 130x89.5cm oil on canvas 2010
- [작품4] 구애 100x73cm oil on canvas 2010
- [작품5] 즐거운 사냥 62x112cm oil on canvas 2011
- [작품6] 릴라의 이별 100x73cm oil on canvas 2011
- [작품7] 또다른 이별 100x73cm oil on canvas 2011
- [작품8] 그들이 사는 세상 97x 162cm oil on canvas 2012
- [작품9] 그들도 사는 세상 130x162cm oil on canvas 2012
- [작품10] 집쌓기 프로젝트 60x72cm/각각 4 pieces oil on canvas 2012
- [작품11] 그들의 공존방식a 100x73cm oil on canvas 2012
- [작품12] 그들의 공존방식b 100x73cm oil on canvas 2012
- [작품13] 부제 85x73cm oil on canvas 2012
- [작품14] 유난 117x80cm oil on canvas 2012

참 고 도 판 목 차

- [참고도판1] **Edward Hopper** 철길 옆의 집
House by the Railroad/61x73.7cm/oil on canvas/1925
- [참고도판2] **Edward Hopper** 코드 곳의 저녁
Cape Cod Evening/76x101cm/oil on canvas/1989
- [참고도판3] **Edward Hoppe** 밤샘하는 사람들
Nighthawks/76x144cm/oil on canvas/1942
- [참고도판4] **George Segal** 건너시오, 건너지 마시오
석고/1966
- [참고도판5] **George Segal** 네 개의 벤치위에 앉은 세 사람
석고, 철제의자/1979
- [참고도판6] **Marcel Duchamp** 자전거 바퀴
Roue de bicyclette/126.5x31.5x63.5cm/혼합재료/1913(1964)
- [참고도판7] **Marcel Duchamp** 샘
Fontaine/63x48x35cm/혼합재료/1917(1964)
- [참고도판8] **Marc Chagall** 이카루스의 추락
La Chuted'lcare/21x198cm/oil on canvas/1974

I 서 론

이 시대를 살아가는 현대인들은 자신의 모습이 어떠한지 지속적으로 연구하고 표현하고 싶어 한다. 사이버 상에서는 아바타나 캐릭터 같은 이미지를 통해 자신을 대변하고 영화나 책 등 여러 예술 장르들을 통해서 현재 우리의 모습이 어떠한지 묘사한다.

본인 또한 자신의 주변으로부터 시작하여 인간의 모습에 관해 점차적으로 관심을 확장하게 되었고 인간의 단편적인 모습 뿐 만 아니라 그들이 속해있는 사회, 삶 그리고 환경까지 관심의 영역을 확장시켜나갔다. 자신이 속해 있는 현 시대, 현대사회에 초점을 두어 예술작품으로 포착하고 들어내고 싶은 욕망은 숨길 수가 없었다.

물질문명의 발달로 현대사회는 의, 식, 주의 기본적인 생활은 윤택해지고 각종 질병이나 힘든 노동으로부터 벗어나게 되면서 삶은 풍요로워졌으며, 인간에게 안락함과 편안함을 안겨주었다. 또한 다채로운 교육과 다양한 문화적 영위를 가능하게 하였다.

하지만 그에 따른 부정적인 면 또한 초래할 수밖에 없었다. 보다 더 질 좋은 삶을 살아가기 위해서 기계처럼 일을 하며 돈을 벌고 반복되는 일상, 시스템 틀 속에서 조직화되고 구속되기 시작하였다. 정보의 홍수 속 필터링 되지 않은 무분별한 정보에 노출되어 있는 현대인들의 환경은 어디에서도 안전함을 더 이상 보장받을 수 없게 되었다.

고 소득과 고 학벌을 위해, 즉 많이 알고 많이 벌기 위해 지나친 경쟁을 하게 되고 그 경쟁의 구도 속에 서로를 불신하게 된다. 현대인은 과학의 발달과 시장경제의 끊임없는 변화로 급속하게 변화하는 사회구조의 속도를 발맞추어 따라가기 위한 부단한 노력을 담보로 해야 하며, 변화하는 사회집단속의 복잡한 인간관계에 즉각적으로 적응, 대처해야 한다.

현대사회의 이러한 특징들로 인해 현대인들로 하여금 정신적인 혼란을 초래하게 되었고 불안, 소외 그리고 고립감을 파생시켜 가치관의 상실마저 야기하였다. 우리는 이 시점에서 현대사회가 생산시킨 우리의 현 초상화를 깊이 관찰하고 생각해 보아야 할 것이다.

하지만 본인은 현대사회 모습을 단지 부정적인 측면으로만 파악하는 것이 아니라 미래의 유토피아적인 사회실현을 위한 또 하나의 필수적인 과정적 요소의 측면으로도 보고 있다. 현대사회의 비판적 측면에만 초점을 두는 것이 아니라 인간존재가치의 중요성을 다시 한 번 재확인하고 현대를 살아가는 인간의 모습을 심도 있게 고찰하고 재인식하는 계기를 마련하고자 한다.

본 논문은 현대사회의 적응과정을 통해 유아기와는 다르게 무표정하게 변해가는 현대인의 모습을 조명하고 현대인의 정신적 내면을 아이들의 놀이수단인 장난감에 반영하여 현대사회의 모습을 본인의 방식으로 재해석하고 형상화한 것에 대한 작품연구 논문이다.

연구대상은 2010년부터 2012년도 까지 제작된 작품들로 제한하였다.

작품의 내용적 전개 1장은 작품의 배경이 되는 현대사회의 특징을 산업사회 이후 탈산업사회와 대중사회의 기점으로 서술하고 그로 인하여 현대인이 가지게 되는 불안, 우울, 갈등, 고독 등과 같은 심리적 모습을 살펴봄으로써 작품과의 연관성을 설정하였다. 또한 본인의 작품제작에 영감을 주었던 에드워드 호퍼의 회화 작품과 조지시걸의 설치 작품을 분석하여 현대인의 모습을 어떠한 방법으로 표현하고자 하였는지 연구하고 본인과의 작품과 비교 분석하여 본인 작품의 현 위치를 확인하고자 한다.

2장에서는 본인의 회화 작품에 등장하는 현대인으로 투영된 장난감 이미지를 분석하기 위해 장난감의 시대적 역할을 파악하고 유아기의 놀이

수단으로서의 역할극을 담당했던 특징과 어떠한 작용을 통하여 현대인의 모습으로 본인의 작품 속에 투영하게 되었는지 알아본다. 또한 일상 생활 용품의 하나인 장난감이 작품 속에서 이미지로서 어떠한 역할과 특징을 담당하는지 미술사적 관점에서 살펴본다.

작품의 형식적 전개는 작품화면 속의 조형적 특징들을 주의 깊게 살펴 보는데 화면 속에 재구성된 장난감의 구체적인 오브제들과 추상적이거나 기하학적인 형태의 선 드로잉들이 어떠한 방식으로 결합되었으며 서로 다른 성격의 이미지들의 결합을 통해 시사하는 바가 무엇인지 발견하며 본인에게 있어서 드로잉의 중요성과 의미들을 서술한다. 또 화면구성에 있어 시점에 대한 관심 그리고 그 의미에 관해 분석한다. 마지막으로 화면 속에서의 공허한 공간들로 표출되는 여백들과 여백의 색들이 화면에서 표현된 오브제들과 어떠한 상관관계가 있는 지 서술한다.

마지막으로 구체적인 작품 분석을 통해 장난감 속에 투영된 현대인의 모습을 이미지화 시킨 다양한 작업들을 개별적으로 서술하여 작품전개 과정 속에서 표현된 방법들을 보다 구체적으로 면밀히 분석해 볼 수 있을 것이다.

II 본 론

1. 작품의 내용적 분석

1) 현대사회 속 무표정한 현대인

현대사회는 사전적 의미로 오늘날의 사회이다.

현대인은 오늘날 사회 속에 살고 있는 인간이다.

본인은 오늘날 인간의 모습에 관심을 두고 연구를 시작한다.

(1) 산업화이후 현대사회 모습

현대 사회란 오늘날 우리가 생을 향유하고 있는 사회를 말한다.¹⁾

역사적으로 현대사회란 보통 1차 세계대전과 1917년 러시아 혁명 발달로부터 오늘에 이르는 시기를 지칭한다.

산업사회의 도래는 과학기술의 혁명으로 인한 생산체계의 기계화와 생활양식과 사고방식의 변혁을 바탕으로 현대사회를 이루었다.

산업혁명은 생산방법의 혁신적인 변혁을 불러 일으켜 기계문명에 의한 상품의 대량생산을 실현시켰고, 봉건적 계급사회의 생산, 분배, 소비방법을 **자본주의 경제 체계**로 전환시켰다. 이러한 산업화에 따른 기계문명의 발달은 거대한 양의 물질을 생산해냄으로써 물질이 인간의 삶을 둘러싸는 환경으로까지 성장하게 되어 과학기술의 발달로 인한 **물질문명 사회**는 인간의 주변 환경뿐만 아니라 신에 의존하던 인간의 심리를 물질로 전환시킴으로써 지나친 물질화를 낳게 되었다.²⁾

1) 고영복, 현대사회를 어떻게 볼 것인가, (현대사회론)1993, p.15

2) 김인환, (시각과 언어 1-산업사회와 미술), 열화당 1993,p.108

또, 산업사회, 자본주의사회, 라 불리던 사회는 1973년 다니엘 벨 (Daniel Bell)³⁾ 이 『the coming of post-industrial society』를 출간한 이후 '후기산업사회', '탈근대사회'등의 명칭이 생기기 시작했으며, 정보화 사회라는 용어도 1968년 도쿄에서 후기산업사회에 대한 세미나가 열렸을 때 일본 학자들의 제안으로 후기산업사회와 정보화사회를 병용키로 하면서 사용되었다.⁴⁾

산업사회는 산업 엘리트와 이윤추구에 의해 지배되는 반면 탈산업사회는 과학과 기술과의 밀접해진 관계로 인해 경험주의에 대한 이론이 더 중시되고 전문화된 지식이 권력으로 역할하게 됨에 따라 과학자와 기술관료라는 새로운 엘리트 계층에 의해 지배되는 특징을 갖는다. 즉 탈산업사회는 산업사회 이후의 새로운 사회를 말하며, 제조업보다 서비스업 비중이 높아졌고 과학의 발달로 정보 통신 기술이 모든 생활 영역을 지배하게 되었다.

산업사회- 자본

탈 산업사회-지식, 정보

따라서 탈산업사회에서는 재화보다 서비스에 기초한 경제가 나타나며, 생산 방식도 다품종 소량 생산이 이루어지며 새로운 기술 혁신에 적응할 수 있는 고도의 사고 능력과 전문성을 갖춘 사람이 요구되는 사회이다.

3) 다니엘 벨 (D.Bell)- 미국의 사회학자로 사회변동론과 정치 사회학을 주요 연구 대상으로 삼아 정치적, 경제적 제도 및 이러한 제도가 개인의 형성에 작용하는 방식을 연구하였다. 1960년 출판된 그의 가장 유명한 저서인 <이데올로기의 종언(The End of Ideology)>은 사회주의 이념이 주도하는 세계가 조만간 막을 내릴 것이라는 포스트 맑시즘을 예측해 주목을 받았다. 그리고 1973년 저술한 <후기산업사회의 도래(The Coming of Post-Industrial Society)>를 통해 농업사회와 산업사회가 지나고 '탈공업화 사회', 즉 정보·기술 및 과학의 가치가 높아지는 '정보사회'의 등장을 전망하기도 했다. 벨은 이와 같은 정확한 예측으로 피터 드러커, 앨빈 토플러, 새뮤얼 헌팅턴 등과 함께 대표적인 세계 석학으로 이름을 알렸다

시사상식사전, pmg 지식엔진연구소, 2013

4) 문학비평용어사전, 한국문학평론가협회 편, 2006.1.30., 국학자료원 (네이버 지식 백과)

5) 그로 인해 정보의 소유와 통제력의 격차에 따른 빈부 격차의 심화 또한 생겨났다.

현대사회의 또 다른 큰 특징으로 **대중사회**를 들 수 있다.

‘대중사회’는 만하임(Karl Mannheim)⁶⁾이 사용한 용어로, 원자화된 개인이 대중이 되어 사회의 전면에 출현한 상황을 말한다. 즉, 대중이 정치·문화·경제·사회 등의 모든 분야에 관여하여, 그 동향을 좌우하는 사회형태를 말한다.

대중사회의 출현과 함께 대규모 기계적 수단의 발달, 대량생산과 대량소비, 각종 기능집단의 파생과 그 규모의 거대화 및 기구의 관료제화, 매스커뮤니케이션의 발달 등과 같은 현상은 대중사회를 급속히 진전시켰다.

매스미디어의 발달로 사람들은 막대한 정보를 동시에 입수 할 수 있게 되었으며 특히 대중매체의 발달로 대중매체가 생산하고 재생산한 문화가 이전에는 상상할 수 없었던 문화적 풍요와 폭발을 일으켜 일반대중의 문화적 욕구는 증가하고 생활수준과 교육수준, 문화수준이 향상되어 일부 소수층만이 즐겼던 문화를 대다수 시민들도 즐길 수 있게 되었다. 이에 따라 문화적 민주주의가 이루어졌다.

하지만 결과로서 동일한 사고나 욕구, 행동을 취하면서 상호의 연대감이 희박한 사람들로 구성된 대중사회가 성립되어지기도 한다. 또한 이 조직을 관리·운영하는 일부 엘리트가 출현하고, 거기서 행해지는 대중전달(매스 커뮤니케이션)에 의해 사람들은 조작된다. 그와 함께, 거대산업의 발전은 대량·획일적 생산을 행하고, 사람들의 생활도 획일화되는 상황을

5) 이상수, Basic 고교생을 위한 사회 용어사전, 2006.10.30, (주)신원문화사

6) 만하임(Karl Mannheim): 독일의 사회학자. 트뢰치(Troeltsch)의 역사주의에 입각하여 지식의 존재구속성(存在拘束性)을 주장하고 지식사회학(知識社會學)을 수립하였음.

초래하였다.

외형적으로는 합리적 조직이 생겨나고 있는 가운데, 대중은 비합리적 추구에 기우는 모순상태가 출현한다. 7)

인간은 처음 태어나는 순간부터 혼자가 아니다. 부모가 존재하며 가족이라는 구성원 속에서 자라나고 사회에 속해져 나와 다른 사람들과 어우러져 이 세상을 살아간다. 나 혼자서 독방에 앉아서 세상을 살아갈 수는 없는 것이다. 혼자서는 아무것도 할 수가 없는 곳이 바로 사회이다. 본인 또한 현대인들이 모여 이루어진 현대사회 속에서 살아간다. **자본과 지식, 대중매체와 정보**, 즉 산업사회의 모습이 여전히 남아있고 탈산업사회와 대중사회의 특징을 가지고 있는 곳, 현대사회에서 만들어낸 결과물이 본인을 비롯한 현대인이라고 생각한다. 그렇기 때문에 현대사회는 본인과 여러 예술인에게 큰 영향을 주었으며 본인이 살고 있는 현대사회에 적극적으로 관심을 가지고 작업으로서 현대사회의 모습을 보여줌으로서 현실 반영의 사물로서 가치를 보여주고 있다.

(2) 현대사회 속 현대인의 심리

앞에서 언급한 현대사회 즉 자본주의 사회, 산업사회, 대중사회, 정보화 사회, 학력사회로 이루어진 사회 속에서 생산된 현대인의 모습은 어떠할까?

과거 전통인 이 경험해 보지 못한 또 다른 종류의 희생을 떠안게 되었다. 현대인만이 경험하는 '불안'이 바로 그것이다. 불안은 현대인이 처한 사회 세계의 불안정으로부터 유래하는데, 그 불안정을 초래한 자와 그것

7) 임석진 외 편저, 21세기 정치학대사전, 정치학대사전 편찬위원회, 2010.1.5. 한국사전연구사철학사전, 2009, 중원문화

을 가능하게 한 최대 기여자가 바로 현대인 자신이라는 점을 인식하게 된다면 현대인은 아마도 크게 놀랄지도 모른다.⁸⁾

인간은 처음부터 완성된 존재가 아니라 사회 속에서 그 사회가 만들어 놓은 규범들을 습득하고 타인과 어우러져 살아가는 사회화 과정을 거치게 된다. 현대사회가 물질문명의 발달로 의, 식, 주 와 같은 기본적인 생활양식은 좋아지고 과학과 의학의 발전과 대량생산 수단의 발달로 인하여 인간의 노동이 기계가 대신하기 시작했으며 질병이나 힘든 노동으로부터 벗어나게 되면서 삶은 풍요로워지고 편안함을 가지게 되었다. 그로 인해 교육수준은 향상되고 정보통신기술의 발달로 대중들의 다양한 문화를 접하게 되면서 삶의 질이 향상되었다. 하지만 현대사회는 **다원화** 되어 지고 **조직화** ,**형식화** 되어 가면서 인간의 모습도 사회화 과정 속에서 점점 변화되었다.

현대사회의 다원화는 사람들에게 혼란과 마찰을 불러일으키게 된다.

‘다원화’는 다양화와 비슷한 의미를 가지는데 ‘**다양화**’란 선택의 범위나 자유의 범위를 넓히는 것으로 해석하고 느끼지만 다른 한편으로 다양화는 복잡함과 불안, 갈등을 조장하는 결과를 가질 수 있게 된다. 물건 하나 구입하고자 할 때에도 선택이 어려워질 것이고 학교나 직업, 집 등을 선택 하는데 있어서 어려움과 불안, 갈등을 갖게 된다. 심지어 인생의 설계하는 과정에서 다양화는 가치관의 혼란을 가져 올 수 있게 하는 것이다.

‘**다원화**’는 이념, 가치관, 신념, 등 이해관계를 달리하는 다양한 집단과 조직, 그리고 개인들이 서로 존중하고 공존해 가는 현상을 강조해서 표현하는 말이다. 이러한 다원화된 사회에서는 가치관, 신념, 이해관계 등이

8) 김광기 (근대성, 현대인 그리고 이방인)학술논문.2011. p.289

상이하여 집단과 개인 간의 이견이 있게 되고 갈등과 마찰이 있게 되며 사회문제가 발생할 가능성이 높아지게 된다.

사회의 다원화로 현대사회는 다양한 교육과 능력을 가진 다수의 사람들을 수용한다. 그 규모가 커지면서 조직이 확대되고, 그로 인해 통제수단 또한 강화되고 제도화된다. 그러나 조직 생활은 자율성보다 타율성이 더 요구되며 자율성의 범위는 더욱 줄어든다. 이로서 모든 절차가 형식화되어간다. 인간도 점점 기계화 되어가며 비인간화되어 간다.

문제점들을 요약하자면 이렇다.

기계에 의한 인간성 소외로 기계에 의해 인간이 기계리듬에 맞추어 인간성을 순응하지 않으면 안 되는 사실, 노동가치의 타율화로 현대인은 노동을 통해 인간을 본질적 활동작용으로 즐거움을 얻기보다는 노동의 결과가 자본가의 사유물화 되는데서 노동력의 상품화에 의한 소외현상이 일어나게 된다는 사실, 조직사회에서 인간성 상실로 조직, 집단 혹은 구조 안에서 인간의 위치와 역할, 사고와 행동을 고정화 혹은 획일화시켜 인간을 거대하고 복잡한 조직 매커니즘 속에 부품화시키는 것이다.⁹⁾

이렇게 조직적인 현대사회 속에서 경험하지 못했던 문제들이 발생하고 인간과 인간의 유대를 단절시키면서 전통사회 속에서는 느끼지 못했던 인간 소외 현상 생긴다. 그로 인해 인간은 **상실, 불안, 초조, 비인간화, 고독, 무력, 무의미함을 느끼게 되었다.** 이런 현상은 무엇보다 중요한 문제로 자리하고 있다.

인간소외의 문제와 함께 매스커뮤니케이션 시대가 만연하는 대중사회 또한 인간에게 많은 변화를 주었다. 대중사회에서는 대량 전달 체계가 빠르게 신장되면서 컴퓨터의 발전과 대중매체의 융합과 함께 현대인들은 모든 정보를 동시에 빠르게 공유할 수 있게 된다. 그러나 대중매체가 일

9) 잔진호. 현대사회에 있어서 인간교육의 의미와 과제 1986, 배영사 p.84

방적으로 획일화된 정보를 전달하면서 그것을 받아들이는 현대인들은 부정적인 영향을 안게 된다.

메스커뮤니케이션으로 인한 정보의 홍수 속에 너무도 쉽게 정보를 얻을 수 있는 현대인들의 환경은 어디에서도 안전함을 보장받을 수 없다. 개인 정보가 해킹이나 각종 범죄 행위에 의해 타인에게 도용될 수 있고 사생활이 침해될 수 있다. 그리고 사이버 세계와 현실과의 혼동을 초래해 사회 문제의 원인이 될 수도 있다. 또한 정보와 지식의 유통을 순전히 시장 원리에만 맡겨둘 경우에는 정보를 가진 자와 가지지 못한 자와의 격차가 더욱 커질 수밖에 없다. 결국 정보를 가지지 못한 자는 정보화 사회에서 소외된 계층이 될 수밖에 없다. 똑같이 전달하는 대중매체에 의한 의존도가 높아지면서 가치체계의 획일화를 초래하여 개성을 상실한 평준화된 인간으로 변모 하였고, 기술의 발달은 인간을 비인간화로 촉진 시켰다. 우리의 사상, 감정, 취미 등 우리의 삶이 정부와 산업이 지배하는 메스커뮤니케이션에 의해 조종되고 있으며 독립적으로 자아를 형성하고 성장하기는 어려워져 버렸다. 사회가 요구하는 대로 우리는 따라가고 성장하며 도구적인 인간으로 변형되었다.

에리히 프롬(Erich Fromm)¹⁰⁾ 또한 이런 대중 사회를 유령으로 비유하고 있다.

“하나의 유령이 우리들 사이를 안하무인격으로 활보하고 있다. 그것은 하나의 새로운 유령이다. 즉 그것은 완전히 기계화 되어 최대한의 생산과 소비에 골몰하여 컴퓨터가 계산해 주는데 따라서 움직여 주는 사회 이다.

“ 11)

10)에리히 프롬(Erich Fromm):독일 프랑크푸르트의 유대계 가정에서 출생. 프로이트 좌파의 사회심리학자이자 정신분석학자이다. 하이델베르크 대학에서 학위를 취득한 후 베를린 정신분석 연구소와 프랑크푸르트 사회연구소 등에서 활동하고, 마르크스(Karl Marx)와 프로이트(Sigmund Freud)를 통합한 ‘분석적 사회심리학’을 창시한다.

11)이승은<현대사회 인간 형상에 관한 연구>.석사논문p.7에리히 프롬<희망과 혁명에서 발췌>

즉 대중은 존재의 상실을 안게 된다.

이렇게 현대사회는 비약적으로 생활양식이 발달되었으나 인간의 심리나 기능은 상대적으로 비관적인 측면이 발생했음을 알 수 있다. 물질문명의 발달과 더불어 복합적인 정치적, 문화적 변화를 겪게 되며 대규모의 경제적, 사회적, 사상적 전환을 초래하게 되었다. 조직적이고 기계적인 행정적 사회질서 속에서 의식구조와 행동양식이 세계적으로 획일화, 비인간화 되어가는 경향이 생기며, 물질주의적 가치관과 개인주의적 가치관의 확산으로 범죄나 가족해체와 같은 사회문제들도 발생한다.

현대사회의 문제들로 인해 자아가 상실되고 현실은 인공적으로 다가와 허무감은 커지고 획일화로 인한 무력감, 물질주의로 인한 인간의 물질화, 경쟁 심리를 통한 동료와 사회로부터의 소외를 느낀다.

현대사회는 불안, 우울, 갈등, 고독 등과 같은 심리를 안겨주고 인간의 의식구조의 변화를 가져왔다.

사회체제의 거부나 도피는 우리 인간이 당면한 문제를 해결해 주지는 않는다. 본인의 작업은 현대인의 상징물로서 보여주고 있으며 결과물들은 단순한 재현이거나 차용이 아닌 현대인의 현실 즉, 불안과 소외감을 전달하기도 하고 현대사회의 한 단면을 보여주고 있다. 현실을 부정하지 않고 현 사회를 똑바로 바라보고 회복하기 위한 하나의 과정으로서 가치 있는 작업이 될 수 있을 것이다.

(3) 회화작품 속에 반영된 현대인

예술은 본질적으로 시대를 반영한다는 논지 아래 시대상을 반영한 미술은 동시대의 사람들에게 쉽게 공감할 수 있는 가능성을 제시하여 준다. 미술사에서 사회상을 반영하기 시작한 것은 근대 시민사회의 성립으로, 새로운 사회형태의 인간의 삶, 즉 현실 그대로의 일상생활 모습을 표현한

19세기 사실주의 부터였다. 20세기에 이르러 급속한 산업화로 인해 사회적 병리가 야기되었으며 이러한 사회적 병리현상 속에서 인간성 회복을 위해 실존적 인간상을 제시하게 되었고 사실주의 뿐 만 아니라 표현주의를 거쳐 여러 미술형태로서 인간의 모습이 표현되었다. 현 시대에 이르러서도 많은 예술가들은 현대사회를 살아가고 있는 인간의 모습을 자기만의 방식을 통해 현대인의 내면세계를 표출한다.

본 장에서는 현대사회의 상황 속에서 불안과 고뇌, 갈등 등의 심리적 문제점을 가지고 있는 현대인을 포착하고 주관적 시선으로 사회를 그려낸 작가 **에드워드 호퍼**(Edward Hopper)와 **조지 시겔**(George Segal)의 작업을 연구하고 본인의 작업과 연관하여 비교 분석해 보고자 한다.

- 에드워드 호퍼 Edward Hopper(1882~1967)

현대인의 모습을 주제로 작업을 진행시키기 전 본인은 인간의 모습 혹은 나와 주변의 모습에 대해 광범위하게 관심을 가지고 작업을 이끌어가고자 하였다. 현대사회에서 현대인의 모습에 관심을 두고 장난감 이미지를 끌어들이며 작업을 진행하게 된 계기는 에드워드 호퍼의 회화를 보고 난 후였다.

에드워드 호퍼는 미국의 대표적인 사실주의 화가로, 20세기 미국인의 삶의 단면을 무심하고 무표정한 방식으로 포착함으로써 인간 내면에 깃들여 있는 고독과 상실감, 단절을 표현했다. 그의 작품에서 공간과 빛, 인물이 어우러져 빛어내는 풍경은 현실 이라는 표피에 감싸인 내부로의 응시이며, 이로 인한 감각을 일깨워 준다.¹²⁾

호퍼는 1925년 그의 첫 번째 출세작이 되는 (참고도판 1) ‘철길 옆의

12) 네이버 지식 백과 (두산백과)

집'을 발표했다. 이 작품은 현대산업의 상징인 철길이 빅토리아풍의 저택 앞을 가로지르고 있는 풍경으로, 미학적 변혁의 시기에 자신의 화법을 고집했던 호퍼의 의지를 엿보게 한다. 뿐만 아니라 텅 빈 공간에 홀로 철길 옆에 서 있는 집 한 채가 황량함과 깊은 적막감을 느끼게 해 앞으로 전개될 그의 작품의 정조를 예고해주고 있다. 호퍼는 이때부터 미국적인 장면을 그리는 새로운 사실주의의 주요 화가로서 빠르게 명성을 얻기 시작했다.

1920년대 말 호퍼는 집이나 풍경 도화지 정경을 인간적 삶의 관점에서 재현한다. 언제나 긴밀한 관계 속에 함께 나타나는 이런 모티브 들은 심리적 흔적을 남길 뿐 아니라 미국사회에 대한 체험과 지각에 각인되어 있는 잠재적이고 관능적인 욕망을 상징한다. 자연과 문명 사이의 대립을 주제로 하는 호퍼의 작품들은 지나온 삶의 흔적을 간직한 체험의 기억들이며, 문명화 과정 중 억압될 수밖에 없었던 육체의 고통을 증언한다.¹³⁾

에드워드 호퍼의 작품은 유리창을 통해 바라다 본 장면들, 식당이나 사무실, 호텔이나 기차 안, 주유소 등 도시의 거리나 한적한 교외 즉 현대인들이 살고 있는 일상의 풍경들이 무대가 되었고 호퍼의 주제가 되었다.

그의 작품 속에 등장하고 있는 인물들은 직장인이나, 실업가, 중년부인, 노부부 등으로 우리가 흔히 볼 수 있는 현대인의 모습이며 즉 그에게는 현실에서 보는 것, 매일의 생활에서 접하는 공간 그 자체가 주제인 것이다.

호퍼의 작품은 사람들 사이에서, 또는 환경과 상황 사이에서 벌어지는 갈등을 문제 삼는 경우도 많다. 1939년의 (참고도판 2) '코드 콧의 저녁'에서도 찾아볼 수 있다. 호퍼는 이 작품 구조에 대해 언급하면서, " 이 작품의 독창성은 바로 현실의 다양한 요소들을 함께 취합한 데 기인한

13) 에드워드 호퍼, 로프 쿼터 레너 지음, 정재곤 옮김, 마로니에 북스, 2005. p.41

다.” 고 말한다. 서로 쳐다보지 않고 공동의 희망을 잃어버린 듯이 보이는 부부사이의 긴장과 침묵이, 장소 그 자체의 재현 속에 새겨져 있다. 집 주변에는 길이 나 있지 않으며, 집은 문명의 공간을 잠식하고 있는 자연에 파묻혀 있다. 14)

(참고도판 3) ‘밤샘하는 사람들’ 은 마치 밀폐용기처럼 사람들을 감싼다. 어둠속에 잠긴 도시는 오직 바에서 발원하는 빛으로만 밝혀질 뿐이다. 공간을 사선으로 관통하는 어둠은 그림의 구조에 암시적 역동성을 부여한다. 호퍼는 이 작품에 대해 무의식적으로 “대도시의 고독”을 그리고 싶었지만, 한편으론 오로지 “그리니치 가 갈림길에 있는 레스토랑”을 있는 그대로 재현하고자 했다는 점을 강조하기도 했다.15)

침묵과 경직성의 표현을 통해 자연 공간 혹은 도시공간 안에서 사람의 심리적인 요소들을 재현해내는 호퍼의 회화는 현대인의 모습을 정지된 우편엽서의 이미지처럼 보이도록 만들었다.

호퍼의 회화는 소외와 긴장을 담아내는가 하면, 그의 작품이 보여주는 침묵과 인간의 형상, 엄격한 구도, 주제 선택이나 빛에 대한 실험 등은 사회적 현실에 대한 반발처럼 정적과 집중을 자아낸다.16)

현대사회의 고질적인 외로움과 고독의 정서를 호퍼만큼 감동적으로 표현한 화가도 드물다. 그의 회화는 일상생활의 한 단면을 자연스럽게 펼쳐 보여주지만, 그 안에는 도시민들의 삶을 특징지었던 상실감과 소외감, 절망감을 환기시키게 한다. 현대사회의 풍경과 일상의 모습들을 그대로 재현해 내지만 인간의 형상과 무표정한 표정을 통해 사회의 내면의 모습을 담아낸 호퍼의 작업들은 본인의 작업에 등장하는 장난감들의 모습을 그대로 재현하면서도 무생명체의 장난감의 무표정한 특징들로 인해 현대인

14) 위의 책 p.73

15) 위의 책 p.80

16) 위의 책 p.85

의 모습을 포착할 수 있을 거라는 생각을 하게하고 본인의 작업에 있어서 주제와 함께 어떤 소재와 방법으로써 작업 방향을 모색해야 할 것인지 고민을 하게 하는 전환점을 마련해 주었다.

-조지 시겔 George Segal(1924 ~ 2000)

조지 시겔은 일상적인 내용을 주제로 하여 사회에 적응하는 인간의 다양한 행위와 솔직한 형상화를 통하여 현대 도시 환경과 문명 속에서 인간관계를 자연스럽게 설정하고 있다.¹⁷⁾

그는 인체나 의복, 환경을 재구성하기 보다는 그대로를 재현하였다. 그대로 재현한 인물상들은 소도구들과 함께 엘리베이터, 식탁, 영화 입장권 판매대, 버스내부, 공장이나 식당 건물 앞 등에 놓이게 되며 도시의 일상적인 장소인 골목,극장,지하철, 등을 배경으로 현대사회속의 인간의 모습을 보여준다.

시겔은 직접 인체로부터 떠낸 주형을 조금씩 변형시켜 실감 있고, 공감할 수 있는 자세로 표현하였다. 인물의 모습도 석고상 고유의 흰색 그대로 표현함으로써 인간이 유령처럼 보이면서도 도시 문명 속에서의 인간의 연민을 표현하며, 인물들의 동작들은 인간과 도시환경과의 관계에서 현실고발의 상태에 놓여지기도 한다. 인체로서가 아니라 현대인 자체의 거울화로 그의 인체표현을 대신하는 것이다.

그의 작품 (참고도판4) ‘가시오, 서시오’ 는 무채색의 거리와 표정 없는 흰색 사람들이 서로에게 무관심한 표정으로 신호등 앞에 멈춰서 있다. 작품 속 도시인은 어디를 가야할지 모르는 상황을 연출한다. 신호등의 불빛대로 인간이 움직이듯 현대사회 속에서 주체적으로 선택하는 것이 아닌 지시를 기다리며 선택 되어지는 존재임을 말하고 있다. 즉 현대사회에서

17) 김춘일, (Pop Art와 현대인), 1979 서울, 열화당, p.52

인간의 주체성을 상실한 현대인의 모습을 나타낸 것이다.

그는 일상생활에서 비롯된 개인적이고 사적인 것에서부터 인간의 소외의식과 현대사회의 문제를 다룬다. 또한 현대인의 비인격화되고 무정해진 심리에 대한 두려움과 불안을 사실주의의 형태를 통해 보여준다.

또 다른 그의 작품 (참고도판 5) “네 개의 벤치에 앉은 사람”을 보면 휴식을 상징하는 벤치가 본래의 의미를 잃고 인간과 인간 사이의 고립되고 삭막한 느낌만을 전달하고 있다. 이는 곧 도시문명 속에서 인간성 상실이란 의미를 내포한다고 할 수 있다. 조지 시겔은 현대 문명사회 속에서 소외되고 경시 되는 현대사회 인간들의 고독과 우수를 표현하였고 사실적인 3차원의 형태로 대중 앞에 그 형상을 드러내 보임으로써 관람자의 참여를 유도한다. 그리고 일상의 단면을 보여주는 그의 작품을 바라보며 관람자는 감정을 이입하게 되고 정신을 일깨우게 된다. 따라서 그의 작품은 상실되어 있는 인간성의 회복을 촉구시키는 매개체가 되는 것이다.¹⁸⁾

작품 속에 등장하는 석고로 제작된 무표정한 인물상에서 도시를 살아가는 현대인의 질은 고독이 느껴진다. 그가 표현하고 있는 인물들은 언제나 문명한 상황 속에 놓여 있으며, 그 상황의 서술성을 드러내는 행동을 취하고 있다. 즉 시겔은 대중 사회의 풍속을 예리하게 간파하고 고도로 발달된 자본주의를 살아가는 일상적 도시민의 고독한 삶을 포착한 것이다. 시겔은 “나는 거대하고 비인간적인 조형물에 대한 반감이 있다. 그래서 나는 인간적인 규모와 개인적인 감정, 그리고 개성을 유지할 수 있는 접근법을 고안하려고 노력했었다.”라는 말을 했다

그의 실물주형기법¹⁹⁾은 외관적 특징과 행동으로 그것이 사람임을 나타낸다. 하지만 사람을 덮어 씌어 영원히 내부에 감금한 형상은 그것을 보

18) 김지태 [소외된 인간상 표현] 충남대 대학원, 석사학위 논문 2006, p.7-9

19) 실물주형기법: 실물을 그대로 본 뜨는 기법.

편적인 인물 또는 단순한 사물로 인식되어지게끔 했다. 이것은 대중 소비 사회의 어두운 현실반영의 측면에서 인간의 몰 개성화와 보편화된 가치를 의미한다고 할 수 있겠다. 즉 그의 작품에서 사람들은 단순히 물체가 상황 속에 존재하듯 그렇게 존재할 뿐이다. 20)

허망한 외피를 통한 인간의 모습은 인간과 인간사이의 사물화 된 관계에 대한 증언이자 하나의 오브제로 제시된 인간은 물신숭배 시대에 의식조차 사물화 된 현대인의 모습을 보여주고 있다.

단순한 사물처럼 표현한 조지시걸의 인물상은 본인의 작업에 나오는 인간 피규어들의 형상과 유사하다. 조지시걸의 작품 속에 등장하는 석고로 제작된 무표정한 인물상들은 본인의 작업에 나타나는 공장에서 대량생산 시스템에 의해 제작된 무표정한 프라모델 인간 피규어들 즉, 장난감과 일맥상통하고 그것들로 이루어진 현대사회 속 도시를 살아가는 현대인의 허물과 같으며 인간의 사물화 된 특징 또한 고스란히 담고 있다.

현대인의 모습은 현대회화에서 다양하게 다뤄지고 있으며 호퍼와 시걸, 본인 모두 물질화, 기계화된 현대사회 속에서 정체성을 잃고 불안하고 고독해 하며 무표정해져가는 인간의 모습을 포착하고 있다. 또한 그러한 인간의 형상을 보여줌으로써 개인의 정체성을 회복해주는 기회를 부여해주는 공통적인 특징들이 있다. 표현 방법에 있어서 호퍼는 일상의 풍경에서 현대인의 모습을 그대로 화면 안에 재현했으며 시걸은 현대인의 형상을 그대로 본떠 현대인들이 살아가는 생활환경에 설치함으로서 현대인들의 모습을 보여주고 있다. 즉 그들은 인간의 모습과 인간이 살아가는 환경을 실제의 인물과 실제의 공간들로 재현해 형상화 했다. 하지만 본인은 현대인의 모습을 그대로 재현해 낸 것이 아니라 인간에 의해 생산되고 사람

20) 김광우 [워홀과 친구들] 미술문화 1997, p.82

과 동물 등 어떠한 형상을 띤 오브제인 장난감에 현대인의 모습을 투영하고 그것들로 화면 속을 채워 넣었다. 본인이 직접 가상의 공간을 만들어 현대사회의 단편적인 모습을 상징적으로 보여주고 있는 것이다. 자아가 들어있지 않은 그저 일상적 사물에 불과한 장난감으로서 이루어지고 구성된 현대사회는 정체성을 잃고 불안하고 무표정해진 현대인의 모습을 더욱 극대화 시킬 수 있었으며 그것은 철저하게 조작된 공간이다. 재현된 모습이 아닌 마치 현대사회의 단편처럼 보이게끔 구성된 적극적으로 현대인의 감정이 개입되고 창조적인 공간으로 만들어진 차별화된 공간이다.

2) 장난감

앞에서 언급했듯이 본인은 본인이 존재하고 있는 현대사회에 관심을 가지고 현대사회의 특징들로 인해 변화된 현대인의 심리를 포착하여 주제로 삼고, 그들의 모습을 형상화 하고 있다. 하지만 현대인들의 모습을 그대로 재현하여 나타낸 것이 아닌 장난감 이라는 사물에 현대인의 모습을 투영하고 그것들로 대신하여 구축되어진 세계 즉 장난감 이미지들로 이루어진 현대사회의 모습을 나타내고 있다. 본인 작품에 등장하는 장난감들은 물질로 만들어진 새로운 현시대적 부산물이라 할 수 있는 것이다.

본 장에서는 작품에 등장하는 장난감의 특징과 역할을 집중적으로 분석하여 장난감이 유아기의 놀이수단으로서의 역할극을 담당하였던 것과 그러한 특징들로 인해 현시점에 와서 본인에게 어떠한 작용을 하여 현대인의 모습을 투영하고 사회구조물로서의 모습을 가지게 되었는지 알아본다.

또한 일상 생활용품 중의 하나인 장난감이 작업에서 오브제로서 어떠한 역할과 특징 지녔는지 미술사적 관점에서 살펴본다.

(1) 장난감의 기능과 역할

장난감은 사전적인 의미로 어린이들이 노는데 사용하는 여러 가지 놀이 도구라고 정의되어 있다.

장난감은 인간의 역사가 시작되었을 때부터 존재했을 것으로 추측한다. BC 2000년경의 이집트 유물이나 고대 그리스 로마 시대의 장난감에도 동물을 본뜬 것, 소리가 나는 것, 소꿉장난 도구, 인형, 목마, 공 등 현대에 공통되는 여러 가지의 완구를 볼 수 있는 것으로 보아 장난감의 역사가 꽤 오래 되었음을 알 수 있다.

과거에서부터 현대까지 그 시대와 사회에서 손쉽게 구하고 놀 수 있는 재료들로 장난감과 사람 모양의 인형들이 수없이 만들어져 왔다. 과거에는 나무·돌맹이와 같은 자연물을 그대로 이용하거나 사금파리, 형겔, 종이 등을 이용하여 장난감을 만들었다. 수세기 전 인류가 흙으로 만들었던 토우 또는 나무나 짐승의 뼈를 이용하여 만들어진 사람의 형상을 한 작은 조각들이 박물관이나 미술관에 전시되어 있는 것을 볼 수 있다.

인형은 당초에 종교적인 우상으로부터 출발했는데, 자신의 모습을 닮은 인형을 만들고 빚는 것은 인간이 가진 본능중의 하나이다. 인간은 오래전부터 동물이나 인간의 모습을 본떠 만든 것에 신의 인격을 부여하여 신앙의 대상으로 삼거나, 죽은 자를 위한 대리물로 만든 토우들을 부장품으로 무덤에 함께 묻기도 했다. 각 나라의 무속 신앙에서는 특정 인물의 인격을 부여한 분신으로서 닮은 형태의 인형을 만들어 주문을 거는 등, 인형을 인간의 대리물로서 제작하고 사용하여 왔다는 것을 역사적으로 찾아 볼 수 있다. 시대상과 그 민족의 풍습에 따라 착상이나 재료, 제작방법이 약간씩 다른 갖가지의 완구가 만들어져 왔다.

시대가 지나면서 인형들은 차차 신앙상의 제약에서 벗어나고 어린이의 애완물이 되었던 것이다. 현대장난감은 현대사회에서 상품으로 제작, 판

매되기 시작했다. 현대 사회에 들어서 기술의 발달로 인해 획일적인 형태의 석유 화학 제품들이 공장에서 대량으로 생산되고 소비되는 대량 생산의 시대로 접어들게 되었다. 그리하여 장난감의 종류는 나무 장난감과 플라스틱 장난감인 레고부터 시작하여 바비인형, 액션피겨, 초합금 로봇, 보블헤드, 등 다양하게 생산되기 시작했다.

과거 손으로 제작돼 수공예 성격이 짙었던 인형들과는 달리 현 시대의 장난감은 현 시대의 미감에 맞게 디자인 되어 시대성을 나타내는 상품으로서 상점에 진열되고 소비되어진다. 장난감과 캐릭터 시장은 이미 ‘산업’의 수준으로 성장하게 되었다. 장난감은 그 자체로 경제적인 효과가 막대하며 비디오 게임과 테마파크, 출판, 영상산업과 결합해 거대한 시장을 형성하는 등 산업적 연관과 파급효과가 뛰어나다.²¹⁾

과거에는 장난감들이 간단한 자연물들을 이용해 놀거나 사람 형상을 만들어 인격을 부여한 분신 같은 존재로 주술적으로 사용되었던 반면, 현 시대와 와서는 장난감들은 여러 산업적 재료로 만들어져 대량생산된 상품임에 동시에, 어린이들과 성인들을 눈길을 사로잡고 소비되어지고 소유하는 시대적 부산물인 것이다.

(2) 현대사회로 투영된 장난감

아이들에게서 장난감을 가지고 노는 것은 일종의 환상놀이이다. 어린이들은 놀이를 통해서 엄마가 되기도 하고 동물이 되기도 하며 만화 속의 한 캐릭터가 되기도 한다. 장난감에게 혹은 자신에게 역할을 분담하고 현실에 없는 꾸며진 가상의 세계를 설정하여 아이들은 자신이 마치 장난감이 된 것 마냥 장난감속에 인격을 부여하고 현실과 상상의 세계를 오고가며 자유롭게 공간을 창출한다.

21) 캐릭터 산업 - 네이버 대백과 사전

어린이의 ‘놀이’ 안에서 다른 자아의 행동양식을 모방하기도 하며 그저 ‘가지고 노는 것’이라는 일차원적인 인식에서 벗어나 장난감을 통해 누군가의 생활을 흉내 내고 학습한다. 또한 유아기 시절 혼자 자는 아이들이 인형을 안고 자는 모습을 통해 장난감이라는 것들은 그저 플라스틱 덩어리가 아닌 인격적인 대리물이 대체되기도 하는 것이다.

성인들에게는 장난감은 수집품이나 전시품처럼 어느 공간에 자리한 사물이 되어버렸다. 하지만 본인에게 있어 장난감은 유아기 습관을 버리지 못하고 마치 사이버 공간상에서 자신을 대신하는 아바타처럼 되고 장난감에 자아를 투영한다. 본인의 작품 속에 등장하는 장난감은 본인이 유아기 시절부터 가지고 노는 것, 성인이 되어서 수집한 것, 지인들에게서 받은 것 등으로 이루어졌다. 감정이입이 되지 않은 새것의 플라스틱 덩어리가 아닌 본인과 타인 즉 개인들의 자아나 이야기가 투영되어 있는 것들의 수집으로서 인간 즉 현대인들의 대체물이 될 수 있다.

또한 자아가 투영된 장난감들은 유아기 시절 환상의 세계와는 다르게 회화를 통하여 그들로서 현대사회의 모습을 만들게 되었다. 현시대의 모습이 장난감으로 대체된 것이다.

산업화를 통해 대량생산화 되어 가공된 장난감들은 현대인의 기계화 되어버린 모습을 나타내기도 하며 무표정한 장난감들은 어떤 생각을 하고 있는지조차 알 수 없는 무표정한 현대인의 모습이 되는 것이다.

장난감은 가상공간 속에 담긴 이미지로서 현대사회의 공간과 현대인이 되며 본인이 직접 개입되어 그것을 조율하고 지배함으로써 본인의 욕망과 상상력이 투영된 몸 즉 장난감에 본인이 투영되어 스스로를 주관하는 것이다. 주체와 동일시된 장난감은 현시대에 살고 있는 또 다른 자아이며 그 속에 투영되어진 자아를 통해 본인은 현대사회의 불안하고 혼란스러운 상황에서의 도피처와 해방구가 된다.

(3) 오브제로서의 장난감

일상적 오브제에 대한 관심은 일찍이 미술사에 등장하였다.

어떤 물체가 우연적이거나 필연적 효과에 따라 작품의 소재가 될 때 그 본래의 용도나 기능을 잃게 되고, 새로운 물체성을 가지고 예술 작품화 될 때 이 물체를 오브제라 한다. 즉, 대상과 이미지 사이의 인습적인 관계에서 탈피하여 현실을 물리적으로 환원시킨 원초적인 상태를 말하는 것이다.²²⁾

‘오브제’라는 단어가 미술사에서 하나의 새로운 장르로 발전하게 된 계기를 만든 사람은 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이다. 뒤샹에 의해 제기된 오브제는 발견된 혹은 선택된 오브제성이 강하게 내포된 것으로 기존의 예술 관념과 전통에 대한 일종의 도전적 혁명적 시도였다. 그는 그의 최초의 오브제 예술인 (참고도판6) ‘자전거 바퀴’ (Roue de bicyclette) 라는 캔버스에서 완전히 벗어난 독립된 오브제를 등장시키고 그의 작품 (참고도판7) ‘샘’(Fontaine) 으로 하여금 ‘재현된 대상’ 아닌 ‘기성품’ 그 자체를 예술 작품으로 승화시켜 레드메이드 오브제 예술의 출발을 알렸다.

오브제는 레드메이드라는 개념을 이용하여 일반 기성 제품을 예술로 승화시켜 예술과 일상을 동질화 하는데 크게 기여하였다.

네오다다는 일상생활 속의 모조품이나 광고물 등을 이미지를 순화시켜 해학적으로나 풍자적으로 자신의 작품에 표현시킴으로써 후에 나타나는 팝아트를 유추해내는 필연적인 동기가 되고 환경예술의 태동에 직접적인 토대를 마련했다.

팝아트는 형식에 구애받지 않으면서 대중적인 이미지와 현실의 오브제, 즉 현실 세계를 적극적으로 작품에 도입하여 예술과 현실의 거리를 좁

22) 고서영, 현대미술에 있어서 오브제에 관한연구, 2003, p.4

히는 역할을 했다. 팝 아트의 작가들은 주제로서 극히 평범한 레디메이드 오브제를 사용하고 거의 예술가의 손을 거치지 않음으로서 개성적 성격을 제거한다. 특히 반복적인 구성과 군더더기 없는 마무리로서 오브제의 기계적인 특성을 강화한다. 다시 말해 이들에 의한 오브제는 대중문화의 대량생산이 이룩한 소비문화의 산물이며 도시환경의 일반적인 소비상품이라는 매개물을 통해서 오브제와 예술과의 접촉을 이행했던 것이다. 이렇게 팝아트의 작가들이 보여주는 작품세계는 우리주변에서 흔히 볼 수 있는 이미지나 유통되어 나오는 오브제들의 일상성을 회화의 소재로 끌어들이며 회화의 영역을 확장시켰다는 의의를 가지고 있다. 팝아트는 일상생활의 작은 소품들이나 대중적 이미지를 거대한 조각이나 화면에 등장시키고 반복시켜 일상과 예술의 경계, 키치와 고급미술과의 경계를 모호하게 만드는 작업을 보여준다,

현대미술에서의 오브제는 다다 이후 초현실주의, 네오다다, 팝아트, 개념미술 등 미술 운동을 거쳐 이제는 개념의 변용과 의미 일상적인 행위들 까지도 무제한으로 확장된 오브제로 자리 잡았다. 작품으로 등장한 오브제는 기성품의 모습 즉 기존의 모습이 없어지고 작품으로서 사물 즉 오브제 자체로 바라보게 한다. 일상의 오브제가 갖는 물질 자체의 심미적 요소들과 삶 사이의 간격은 좁혀졌으며 현대미술에서 하찮은 사물들의 등장은 쉽게 찾아볼 수 있는 일이 되었고 현대사회에서 가져온 오브제들은 현시대 즉 시대성을 반영한다.

본인은 장난감이라는 기성품의 오브제를 가져와서 현 시대성을 반영하여 현대사회의 모습과 현대인의 모습을 표현한다. 많은 작가들이 물질문명의 사회에서 대량 생산된 상품들을 통해 사회의 모습을 보여주었고 선택한 오브제를 통하여 시대성을 반영하였다.

본인에게 장난감 오브제는 일상의 사물이기도 하지만 작업을 통해서 인간의 모습을 가장 잘 보여주는 매개체가 되었다.

2. 작품의 형식적 전개

1) 작품의 조형적 특성

(1) 장난감 오브제(입체)와 드로잉과의 결합

본인의 작업에서 장난감 오브제와 함께 선적인 드로잉이 자주 등장한다. 'drawing'은 미술사에서 모든 시각적 표현을 포괄하는 '그리다'의 가장 기본적인 행위로서 중요한 역할을 담당하여 왔다.

드로잉의 역할은 선으로서 표현하는 인위적인 형태로 시작하여 시각적으로 재현을 위한 표현 수단이 되었고 화가들이 작품을 구상하기 위한 기초적인 단계의 습작이나 과정 또한 드로잉이라 명명하였다. 선을 굵다의 차원이 아닌 드로잉으로서 감정을 표현하고 의미화 하는 등 표현방법 또한 보다 더 다양해지고 자율적이고 독립적인 영역으로 자리 잡아왔다.

또한 드로잉은 가벼운 재료들을 통해 작가의 사고나 느낌을 직접적이고 쉽고 자연스럽게 드러내는 가장 개인적이고 감성적인 매체라는 개념에 근거하고 있어 접근성 또한 좋다.

본인에게서도 드로잉은 책상에 앉아서 연필이나 색연필 등을 이용해서 쉽게 어떠한 형태나 감정을 시간의 흐름에 따라 쉽게 끄적이고 그리는 행동을 취할 수 있게 한다.

그림 [1,2,3,4,5,6,7,11,12]를 통해 본인의 작품 속에는 장난감 즉 입체인 오브제가 등장한다. 하지만 화면 속에는 오브제만이 아닌 드로잉의 선들이 그것과 결합되어 하나의 화면을 구성한다.

그림의 진행 과정을 통해 결합에 대한 이해를 돕고자 한다.

순서는 다음과 같다.

	<p>흰색바탕의 종이위에 색연필, 펜, 연필 등을 사용하여 드로잉을 진행한다.</p>
	<p>실제 장난감 피규어와 블록, 천, 색지들을 화면위에 배치하여 드로잉과 결합한다. 드로잉을 먼저 하기도 하고 오브제를 먼저 가져오기도 한다. 순서는 상관없다.</p>
	<p>드로잉과 실제 오브제를 통한 시뮬레이션의 공간구성이 확정되면 드로잉과 여러 오브제들이 결합된 이미지를 캔버스 화면위에 창출한다.</p>

위의 과정처럼 실재하는 무게를 가지고 있는 장난감이라는 입체와 면의 형태를 가지고 있는 색지와 천 그리고 본인의 종이위에 그린 가벼운 선적인 드로잉이 결합되어 하나의 이미지가 만들어진다. 입체와 면, 선의 조합을 통해 화면 속에서 조화와 균형이 생기며 이것들은 단독으로 존재하였을 때는 완성된 이미지를 만들어 낼 수 없으며 결합이 된 후에야 하나의 이미지가 탄생된다.

그림 속에서 장난감은 딱딱하고 감정 없는 형태 그대로 표현된다. 장난감오브제 주변에 색, 질감, 제스처를 담고 있는 선적인 드로잉을 결합시킨다. 드로잉은 장난감의 그림자처럼 보이기도 하며 지나간 흔적이나 감정으로 보이기도 한다.

이것은 아무감정 없는 오브제에 감정적 요소를 부여하기 위함이며 그 오브제가 화면 속에서 단순히 기성품만이 아닌 인간의 감정이 내재하고 있음을 표현하기 위함이다.

오브제와 결합시키는 드로잉은 하나의 형태를 부각시켜 주면서 대상 즉 장난감에 대한 인식과 사고, 그것들의 행위나 흐름, 흔적 등을 총체적으로 포함하고 있다. 또한 본인이 바라본 현대사회의 형태를 내포하기도 한다. 현대사회는 서로 각기 다른 특징을 가지고 있는 인간들과 집단, 환경들이 공존하며 사회를 구성한다. 혼자서는 아무것도 할 수 없고 '함께' 라는 것을 통해 사회는 균형을 이루며 조화로운 형태를 만들게 된다. 오브제와 드로잉과의 결합은 현대인이 살아가며 결합되어 이루어진 현대사회의 모습인 것이다.

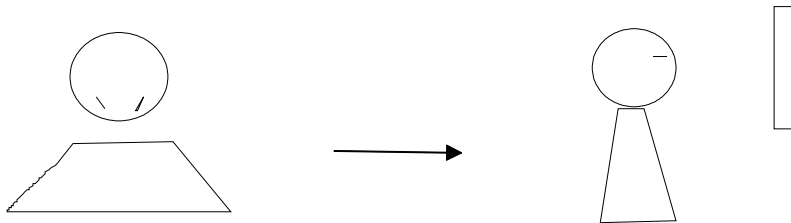
이 결합은 입체와 선을 통해 조화와 균형을 보여주며, 딱딱한 물질과 휴먼터치의 유연함을 통한 장난감속의 인간감정의 표현이며, 서로 다른 이

질적 요소들이 하나가 되어 창출한 현대사회의 상징을 보여주고자 한다.

(2) 시점을 통한 오브제의 현실화

화면 속 이미지 배치는 주로 위에서 내려다 본 시점으로 구성되어져 있다. 이러한 특징은 초기의 작업 진행 방법에 의해 그러한 요소들이 생겨났다.

작품을 시작하기 전에 하나의 공간에 현대인으로 투영된 장난감들을 배치시키고 전체를 위에서 아래로 한 눈에 내려다본다.



전체를 파악한 후 캔버스에 옮겨진다. 사물이 바닥에 놓이고 위에서 내려다본 시점으로 그림을 그리며 전시공간에서 캔버스는 벽에 걸리고 사람들은 서서 앞을 바라본다. 캔버스가 세워져 있고 그로 인해 장난감들이 세워져 있는 것 같은 느낌을 주지만 마치 위에서 내려다 보는 듯한 느낌도 동시에 가지게 되는 것이다. [그림 1,2,3,4,5,6,7,11,12]

회화공간은 작가의 조형 의식을 통하여 분할, 종합, 재구성 된 것으로 평평한 화면 위에서 일종의 일루전이 이루어진다. 일루전이라는 것은 회화나 조형에 있어 평면의 깊이나 공간의 형태가 3차원적으로 지각되어지는 것이다. 관객은 '평면회화'라는 인식을 가지고 있지만 일루전이 이루어지고 위에서 마치 아래로 내려다 보는 듯한 시점을 통해 관객의 시선을 끌어당겨 감상자의 거리를 확보하고자 한다.

2012년 [그림8.9.13] 후반 작품들도 초기의 작업에 영향을 받아 그러한 시점들이 보인다. 평평한 바닥에 배치되어 있는 상태가 아닌 여러 구도를 통해 가깝거나 먼 곳 높거나 낮음이 나타나지만 시선 자체는 위쪽에서 아래쪽을 바라보는 구도를 하고 장난감들이 아래서부터 축적되어 있음을 알 수 있다. 위에서 밑으로 내려다보는 구도를 통해 원근법이 더 극대화 시키고 현대사회의 도시공간의 박스형태 느낌을 주고 있다.

높은 곳에 올라가서 아래를 내려다보면 전체가 잘 보이게 되고 그 곳에 빠지거나 집중하기는 더욱 효과적이다. 관객들로 하여금 색다른 느낌을 가지게 하며 쉽게 바라보고 개입할 수도 있게 하면서 이러한 구도를 통해 본인이 화면에서 장난감들을 구성하는 주체가 되고 그들만의 세계를 만들어내는 조물주나 권력자가 되어 그것들이 조종되고 움직여지는 시스템을 보여주게 된다. 이것은 곧 현대사회의 시스템에 속해 벗어나지 못하고 조종당하는 현대인들의 모습을 더욱 극대화 시킨다.

(3) 여백과 공허한 공간

일반적으로 표현되어진 형상 외에, 남겨진 공백 부분을 여백이라 부른다. 회화에서는 여백이 남겨져서 비워진 공간이기 보다는 주체가 되는 것을 표현하고 나머지 배경이나 그 밖의 생각으로 비워두는 공간을 말한다. 회화에서 그러한 배경들은 주제와 소재들만큼이나 중요한 부분을 차지하고 있다. 화면에 표현되지 않고 남아있는부분이 화면의 완성도를 낮추기 쉬움에도 불구하고 오히려 대상을 더욱 돋보이게 하거나 연장시키는 상태로 보이게 하여 대상이 더욱 잘 표현된 상태로 만든다. 또 여백은 화면을 배치하는 문제와 직접적인 관계를 가지고 있으며 감상자로 하여금 여백의 공간을 통해 무언가가 느껴지게끔 한다. 이렇게 빈 부분은

표현된 부분과 동일한 상태로 중요한 생명력을 가진다.

본인의 작업에서도 배경 즉 여백이 상당히 많은 부분을 차지하고 있으며 캔버스의 흰색 면이 그대로 노출되기도 하며 강한 색 면들이 채워지고 분할되어 표현되기도 한다.

초기작품[그림 1,2,3,4,5,6,7,10]의 여백들은 3차원적 공간이 평면위에 재현된 특정한 성격의 공간이 아닌 장난감 오브제들이 놓여진 평면적 공간이다. 평면은 오브제들을 더 도드라져 보이게 하는 역할을 한다.

작품 속 배경과도 같은 면은 길이와 폭이 있고 두께가 없지만 위치와 방향성을 가지고 있다. 면속의 색은 본인의 미묘하고 풍부한 감각들에 의해 시각화되어 공간을 구체화 하는데 매우 중요한 요소가 된다. 이 두 특징들을 통해 오브제들은 더욱 효과적으로 시각화되고 시선을 끌게 하는 역할을 하며 어느 공간속에 놓여진 입체를 향해 시선을 집중시키는 빛의 역할을 한다. 그림[8,9,13,14]에서의 여백들도 공기로서의 여백으로 오브제들을 돋보이게 한다.

작품 속 여백들은 장난감의 형태와 스토리를 부각시켜주기도 하지만 현대인의 모습이 장난감에 투영되어 스토리가 전개되는 공간으로서 비어 있지만 또 다른 오브제들이 놓여 스토리가 생산될 수 있는 공간이다. 비어 있지만 비어있지 않은 공간이 되는 것이다.

2) 작품 분석

현대인들은 앞에서 설명한 바와 같이 현대사회의 다양한 특징들로 인해 개성은 점점 사라지고 획일화되며 수동적으로 변해가면서 인간의 내면은 불안과 고독, 상실감을 수반하게 되었다. 이들을 무심하고 무표정한 방식으로 포착하기 위해 본인은 우리들의 자아의 대체물로서 장난감이라는

오브제를 끌어들이어 작업을 진행해왔다. 본 장에서는 어떠한 구체적인 방식을 통해 장난감으로서 현대사회의 모습을 구현하고 회화적 표현을 통해 대중들에게 접근하고자 하는지 작품분석을 통해 알아보하고자 한다.

(1) 다양한 오브제 배치를 통한 현대인의 관계 설정

서로 다른 개인과 개인들이 모여 사회를 이룬다. 현대사회에서 개개인은 다른 모습과 특징을 가지고 있다. 이렇게 각기 다른 인간들이 모여 관계를 이루고 그 관계 속에서 사회가 이루어진다. 그로 인해 인간은 사회 속에서 사람과의 관계를 통해서 다양한 일들이 벌어지고 감정들이 생겨나게 되는 것이다.

관계는 가족에서부터 시작하여 학교나 직장에서 혹은 다양한 사회집단 속에서 생기고 그로 인해 연인 또는 친구, 직장동료, 상사뿐 만 아니라 정의 내릴 수 없는 관계까지 복잡하면서 다양하게 확장된다. 그 속에서 지위나 계급이 나누어지고 특정한 힘에 의해 조종되고 분권화되며 경쟁과 단절 또한 생겨난다. 관계를 통해 사랑과 믿음 그리고 동질감 같은 감정이 생겨나지만 또 다른 외로움이나 고독 불안함 또한 생겨나는 것이다.

본인은 서로 다른 모습을 안고 살아가는 현대인의 모습을 인간의 형상을 띤 장난감만이 아닌 다양한 형태의 장난감으로서 인간의 모습을 대체시켰다. 동물과 로봇뿐만 아니라 피큐어와 레고, 나무블럭, 천, 색지, 드로잉 등 그것들을 조합하고 배치함으로써 현대인과 관계를 설정한다. 작품 [그림1] '위기의 부장님'에서 장난감들은 여러 종류의 동물 머리형상과 칼을 들고 있는 로봇이다. 드로잉을 통해 무대 같은 공간과 틀을 만들었고 무대에는 동물들의 머리들이 삽입되어있다. 하나의 집단에 속해있음을 보여주기 위함이다. 제목에서도 알 수 있듯이 로봇은 위기의 부장이다. 칼을 휘두르며 동물머리의 집단을 지배하지만 부장이나 과장같이 언젠가

회사를 퇴직당할 지도 모르는 불안정한 지배층이다. 뒤로 넘어갈 것 같은 비틀거리는 모습은 그러한 의미다. 본인은 사회집단 속의 관계를 동물과 로봇을 통해 보여주고 있다.

[작품6] ‘릴라의 이별’과 [작품7] ‘또 다른 이별’은 연작으로 이별이라는 주제를 가진다. [작품6] ‘릴라의 이별’에서 곰과 고릴라가 등장한다. 고릴라가 등을 지고 서있으며 곰은 먼발치에서 고릴라를 바라보고 있는 구도를 한다. 곰을 떠나는 고릴라 하단부에는 고릴라와 연결되게 드로잉적인 느낌으로 진행시켰다. 그것은 곰을 떠나는 고릴라의 감정이나 혹은 흔적 등으로 해석되며 [그림7] ‘또 다른 이별’에서는 곰을 떠난 고릴라가 다른 말을 만나지만 말과 고릴라는 등지고 서있음으로 인해 또 다른 이별을 보여준다. 하지만 말을 향한 고릴라 형상의 드로잉을 통하여 아직 마음이 남아있는 고릴라의 감정을 표현한다. 화면에서 색지나 천, 블록들은 공간이나 환경, 건물 등을 나타내는데 그것은 물질적인 공간도 되지만 심리적인 공간이 되기도 한다. 어떠한 이별인지는 알 수 없지만 인간과 인간관계에서 수많은 만남과 이별이 반복되어지게 됨을 나타내며 이별의 이유조차 알 수 없게 되는 현대인들의 모습을 본인은 장난감을 통하여 나타내고 있다.

오브제 선택에 있어서 수집한 장난감 뿐 만 아니라 단단한 것 미끈한 것, 가벼운 것, 거친 것 등 다양한 재질의 느낌을 내는 일상의 사물들을 가져와 색이나 모양도 변형시키며 장난감과 조합하고 여러 느낌의 드로잉과 함께 화면 속을 채워 나간다.

이리하여 본인이 세상을 바라볼 때 현대인들이 속한 공간은 사회, 건축, 자연환경 과 무한한 생물체 등 외적 공간과 사회, 정치, 역사, 마음과 감정, 영혼, 기억 등 내적 공간, 이 모든 것들이 함께 지구에 자리 잡고 관

게하여 인간의 삶을 만들어 나간다는 것을 인지하고 다양한 오브제와 각기 다른 표현들이 함께 있는 화면을 통해 본인이 세상을 바라보는 모습을 그려낸다.

그 외에도 관계와 연관된 작품들 [그림1,4,5,6,7,11,12] 등이 있다. 이 작업들을 통해서 현대사회에서 일어나는 사람들과의 모습을 여러 형태의 장난감들을 통해 표현하고 대립과 갈등의 사회구조, 양육강식, 생존관계, 진심을 감추고 있는 피상적인 인간관계, 만남과 이별의 반복으로 가지게 되는 감정들 즉 이러한 현대인의 감정들을 감정이 없고 무표정한 여러 사물들의 조합을 통해 구축해 나간다.

(2) 블록(큐브)을 통한 현대사회

2012년부터 본인의 작업 화면에는 큐브 혹은 어떠한 입방체를 하고 있는 블록들이 자주 등장한다. 어린이들이 블록 쌓기 놀이를 할 때 사용되는 것으로써 이것들은 화면 속에서 높이 쌓이기도 하고 날아다니기도 하며 무너지기도 한다.

본인의 작품 속에 등장하는 블록들은 도시 속의 건물, 공간을 나타내기도 하면서 권력이나 지위 혹은 장애물이나 도피처 등을 상징한다. 블록들은 개인이 노인 상황이나 경험에 따라 불안하거나 공격적이기도 하지만 안정적이기도 한 서로 다른 의도로 해석되며 다의성과 가변성이 포함되어 있다. 본인은 현대사회의 도시를 대표하는 모양이 이러한 블록들이 가진 형태들이라고 생각한다.

이러한 형태들은 도시의 건물부터 시작하여 창문과 문 자동차나 사무용품, 계단, 다리 등 일정한 비례와 대칭을 가지고 있어 생산과 이동이 용이하여 도시에서 쉽게 생산되고 사용되어지는 것이다.

도시의 이미지를 대변해 주는 이 블록들은 도시의 형태를 나타내기도

하지만 반복을 통해 하나하나 쌓아가고 축척되는 이것들은 현대사회의 도시 속에서 인간들이 일궈나가는 권위나 권력의 상징이 되며, 특 치면 너무도 쉽게 무너지고 딱딱하고 차가운 블록들의 특징을 통해 인간의 소외나 고립 불안함 갈등 등, 사회 속에서 인간이 가지는 긴장을 대변하고 은유적으로 표현한다.

블록들은 모이고 쌓이면 커지고 무거워지지만 한 개 한 개 씩은 굉장히 가벼우며 이동하기도 쉽고 한 개의 블록들을 어떻게 쌓아 가냐에 따라서 여러 형태들을 만들어 낼 수 있다. 본인의 작업화면 속에서 떨어지기도 하고 움직이는 블록들을 통해 운동감을 주면서도 다른 공간으로 갈수 있게 만드는 하나의 상징물이 된다. 본인이 조합한 블록들의 모습을 통해 본인이 바라는 도시의 공간이나 삶의 모습을 제시 한다. [그림 8,9,13,14] [그림 10] '집쌓기 프로젝트' 각 4개의 조각들의 그림 속 블록들은 다른 블록의 표현과는 차이가 있다. 이전의 딱딱하고 차가운 형태와 느낌보다는 붓 자국을 남기거나 회화적 표현들을 의도적으로 적용시키며 다소 견고해보이지 않는 형태들로 블록들은 구성된다. 도시속의 불안정한 인간의 감정을 블록 외부의 표면적 환경보다는 블록 본질 자체에 투영시켜 표현하고자 했기 때문이다. 본인은 이것을 '집 쌓기 프로젝트' 라 명명하여 현대인들이 거주하고 있는 공간이나 건물 자체 속에 현대인의 내면적 심리를 개입시켜 본인의 방식대로 현대인의 집들을 짓고 있는 것이다.

블록들은 현대사회와 도시를 상징하는 공간이자 그 속에서 생활하는 현대인의 심리적인 공간이다.

(3) 추락속의 현대인

본인의 작업에서 많이 등장하는 또 다른 이미지는 추락 혹은 추락 직전

의 이미지이다. ‘이카루스의 추락’이라는 신화 이야기를 떠올려 볼 수 있는데 ‘추락’은 미술사를 통틀어 헤아릴 수 없이 많은 화가들이 다루었고 지금도 다루고 있는 단골주제 이다.

신화의 내용은 이러하다.

다이달로스는 한때 미노스왕의 총애를 받았으나 후에 크레타의 왕비 파시파이의 부정을 도와주었다는 이유로 왕에게 미움을 사서 아들과 함께 탑 속에 갇히게 되었다. 감옥에서 탈출하기 위해서는 바다를 건너야 하는데 왕이 모든 배를 통제했기 때문에 도저히 불가능한 일이었다. 그러자 다이달로스는 성 위에 떨어지는 새들의 깃털을 모으기 시작했다. 깃털이 어느 정도 모였을 때 아들과 함께 날개를 만들었다. 이윽고 날개가 완성되자 아들과 함께 감옥을 탈출하였다. 하지만 아들 이카루스는 아버지의 충고를 무시하고 너무 높게 나는 바람에 뜨거운 햇볕에 날개를 붙인 풀이 녹아버려 바다로 추락해 죽고 말았다. 지금도 이카루스가 떨어진 그 바다를 이카리아해라고 부르며 이카루스의 날개는 욕심많은 인간의 추락을 상징한다.

그리스 신화 중 어리석음과 과욕을 상징하는 인물로 태양을 향해 높이 솟아올랐다가 너무 높이 날아올라 날개에 쓰인 초가 녹아 바다로 추락한 인물이다.²³⁾

마르크 샤갈의(Marc Chagall) 그림에서도 이카루스의 추락을 주제로 그린 그림을 엿볼 수 있다. 샤갈의 작품에서 인물과 동물이 공중 부양 상태로 허공에 붕 뜬 모습은 흔히 발견되는 요소다. 하늘 위로 기다랗게 가로 누운 거대한 인물상은 샤갈의 대표 도상으로 자리 잡을 정도다. 화면 위로 인물과 동물이 중력 저항을 전혀 받지 않고 뚝뚝 떠다니는 설정

23) 네이버 지식 백과사상식사전, pmg ,지식엔진연구소, 2013

은 그가 천착한 또 다른 테마인 서커스와 곡예사가 조장하는 축제 분위기와 상호 연관되어 있다. 샤갈의 장기인 현란한 색채 구사에 공중 부양 이미지가 더해지면서 그의 모든 그림에는 대중이 환호하는 환상이 더욱 강화되었다. 샤갈의 후반기 작품 연보에 속하는 (참고도판8) ‘이카루스의 추락’에도 창공에 떠있는 인물이 보인다. 하지만 이걸 그 특유의 초현실적 설정이 만든 결과는 아니다. 이 작품은 ‘이카루스의 추락’이라는 신화 이야기에 기초한 것이다, 그는 이교도의 신화를 그가 살던 당대의 분위기와 서정적 마을을 그림 속에 녹여냈다. 샤갈이 재구성한 비극적 신화는 정겨운 마을을 배경으로 한 청년의 추락 장면을 담고 있지만, 그 모습은 추락의 순간이라기보다 창공 위에 고정된 상태로 걸려있는 것처럼 그렸다. 그 아래로 마을 주민과 가축이 옹기종기 모여 그 위태로운 순간을 재미있는 구경거리 보듯 흥겨워하고 있다. 24)

신화에서의 추락은 현대에 와서 두려움 없는 열정적인 모험심과 이상을 향한 노력인 동시에 욕망으로 인한 사회적 추락 혹은 젊은이의 부주의함 . 인간의 덧없는 욕망 등으로 해석 되고 있다.

본인의 작품에서도 [그림8,13,14]처럼 추락하거나 혹은 마치 추락할 것 같은 이미지들이 등장하는데 이것을 통해 현대사회에서 현대인의 심리를 표방하고 있다.

본인은 이상을 향한 욕망 보다는 자기가 속한 공간이 물리적인 공간이든 심리적인 공간이든 사회 속에서 매일매일 똑같은 일상과, 노동, 자신을 억압하고 힘들게 하는 인간 혹은 환경으로부터 벗어나고 싶어 하는 심리와 어딘지는 알 수 없지만 불안 하고 우울한 상태에서부터 해방시켜 줄 수 있는 그 곳, 미래의 이상향이 될 수 있는 그 곳으로 나아가고 있음을 표현하고 있다.

24) 반이정 . 네이버 지식백과. 프랑스 국립 박물관 연합



[작품1] 위기의 부장님 100x73cm oil on canvas 2010



[작품2] 사냥천사 145.5x97cm oil on canvas 2010



[작품3] 현실과 속내 130x89.5cm oil on canvas 2010



[작품4] 구애 100x73cm oil on canvas 2010



[작품51 즐거운 사냥 62x112cm oil on canvas 2011



[작품6] 릴라의 이별 100x73cm oil on canvas 2011



[작품7] 또다른 이별 100x73cm oil on canvas 2011



[작품8] 그들이 사는 세상 97x162cm oil on canvas 2012



[작품9] 그들도 사는 세상 130x162cm oil on canvas 2012



[작품10] 집쌓기 프로젝트 60x72cm/각각 4 pieces oil on canvas 2012



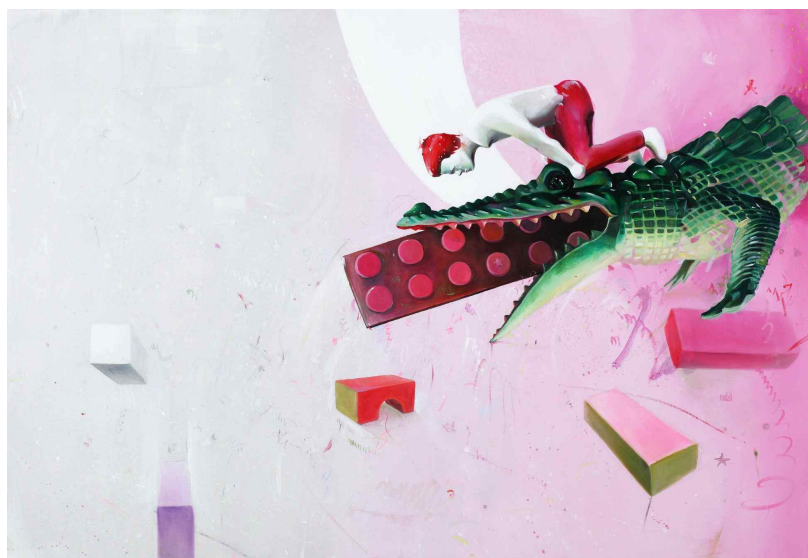
[작품11] 그들의 공존방식a 100x73cm oil on canvas 2012



[작품12] 그들의 공존방식b 100x73cm oil on canvas 2012



[작품13] 부제 85x73cm oil on canvas 2012



[작품14] 유난 117x80cm oil on canvas 2012

결 론

인간의 삶은 변해가는 사회의 가치규범을 거스르지 않고 살아가는 것과 함께 가치 있는 개인의 삶을 존중하는 사회 속에 있음으로서 행복하게 자신을 발전시킬 수 있다.

현대사회 속에 살아가고 있는 인간은 산업혁명 이후 물질의 풍요와 정보의 홍수 속에 많은 혜택을 얻어왔다. 그러나 물질적 사고방식을 조장하고 일방적으로 획일적인 정보를 전달받으면서 인간은 스스로 깨닫지 못한 진정한 자아로서의 정체성을 잃어버리게 되었다.

본인은 현대사회에서 일어나고 있는 부작용을 받아들이고 시각 예술을 통해 우리들이 느끼고 있는 현실을 짚어보고자 하였으며 그로인해 우리가 느끼고 있는 현대사회의 모습을 장난감 이미지를 통해 보여줌으로서 우리의 모습을 심도있게 고찰하고자 하였다.

본 연구 과정을 통해 '장난감속에 투영된 현대인'의 이미지를 형상화한 본인의 작품을 분석할 수 있었다.

첫째, 예술은 본질적으로 시대를 반영한다는 논지 아래 현대사회 속에 살고 있는 현대인의 정신적 상황과 그에 따른 불안과 정체성을 잃고 무표정해진 인간의 모습을 형상화 하였다. 시대상을 반영한 미술은 동시대의 사람들에게 쉽게 공감 할 수 있는 가능성을 제시하여 준다. 현 시대에 이르러 많은 예술가들은 현대사회를 살아가고 있는 인간의 모습을 형상화를 통해 현대인의 내면세계를 표출하고자 한다.

둘째, 현대사회에 대한 주제의식을 효과적으로 표현하고 또한 감상자로 하여금 인간 본성을 생각하게 할 수 있는 적절하고 차별화된 표현방식은 현대인 그대로의 재현이 아닌 장난감으로 대체된 사회를 보여 주는 것이었다. 일상생활에 쉽게 접 할 수 있는 사물이자, 유아기 시절부터 놀이수

단이며 인격을 투영했던 장난감은 무표정한 현대인의 모습을 쉽게 반영할 수 있었으며 본인의 표현에 있어 조형적 소재로 가능성을 열어 주었다.

셋째, 감상자는 작업이 어떻게 표현되었는지에 따라 무엇을 표현했는지를 생각하고 다가간다. 본인은 장난감오브제의 이미지 조합을 통해 현대인의 모습을 보여준다. 본인은 작품을 제작하면서 의식적이거나 무의식적으로 반복되는 조형적 특징이 있었으며 그러한 특징들은 좋아서 시작되기도 했지만 본인작품의 주제를 돋보여주게 하였다. 본인의 논문에서 현대사회의 모습들을 보여주는 조형적인 방법을 분석함으로써 앞으로 나아가야 할 방향을 생각해 볼 수 있는 기회를 가졌다.

본인의 이러한 측면이 감상자에게 효과적으로 전달될 수 있도록 조형적 표현의 끊임없는 노력이 앞으로의 과제로 남아있으며 현대사회가 창출한 현대인의 모습을 본인만의 방식대로 구축함으로써 현대인에게 자기반성적 기회를 제공해주고 인간의 존엄성을 지키며 새로운 도덕적 가치를 생각하게 하는 예술의 사회적 역할에 충실하는데 그 의의가 있다고 본다.

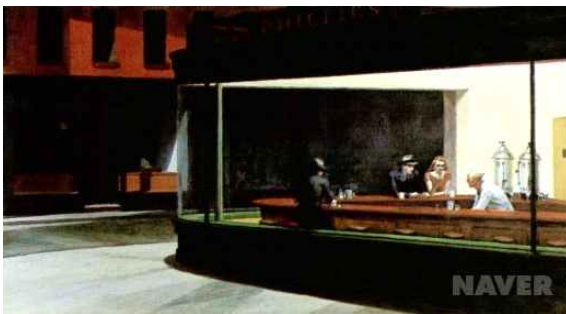
참 고 도 판



[참고도판1] **Edward Hopper** 철길 옆의 집
House by the Railroad/61x73.7cm/oil on canvas/1925



[참고도판2] **Edward Hopper** 케이프 코드의 저녁 CapeCod Evening
/76x101cm/oil on canvas/1989



[참고도판3] **Edward Hoppe** 밤샘하는 사람들
Nighthawks/76x144cm/
oil on canvas/1942



[참고도판4] **George Segal** 건너시오 건너지 마시오/ 석고/1966



[참고도판5] **George Segal** 네 개의 벤치위에 앉은 세사람/석고, 철제의자/1979



[참고도판6] **Marcel Duchamp** 자전거 바퀴 Roue de bicyclette/126.5x31.5x63.5cm/혼합재료 입체작품 /1913(1964)



[참고도판7] **Marcel Duchamp** 샘
Fontaine/63x48x35cm/ 혼합재료/1917(1964)



[참고도판8] **Marc Chagall** 이카루스의 추락
La Chuted'lcare/21x198cm/oil on canvas/1974

참 고 문 헌

- 고서영. 2003. 현대미술에 있어서 오브제에 관한연구 . 석사학위 논문.
- 고영복. 1993. 현대사회를 어떻게 볼 것인가. 현대사회론.
- 김광기. 2011. 근대성, 현대인 그리고 이방인 .사회이론.한국사회이론학회
- 김광우. 1997. 위홀과 친구들 미술문화 .
- 김인환. 1993. 시각과 언어 1-산업사회와 미술. 열화당.
- 김지태. 2006. 소외된 인간상 표현. 충남대 대학원 석사학위 논문.
- 김춘일. 1979. Pop Art와 현대인 서울. 열화당.
- 이상수. 2006. Basic 고교생을 위한 사회 용어사전. (주)신원문화사.
- 이승은. 1994. <현대사회 인간 형상에 관한 연구>, 석사논문
- 임석진 외 편저. 2010 에리히 프롬 <희망과 혁명에서 발췌>, 21세기 정치학
대사전, 정치학대사전 편찬위원회,
- 잔진호. 1986. 현대사회에 있어서 인간교육의 의미와 과제 . 배영사.
- Rolf Gunter Renner 롤프 귄터 레너. 2005.에드워드 호퍼 .정재곤 옮김 .
마로니에 북스 .

ABSTRACT

Study on Images of 'Modern Men Projected onto Toys'
-Centered on my Artwork-

Ahn, Ye Won
Dept. of western Painting
Graduate school of
Sungshin Women's University

The following dissertation carries research results of analyzing the process of contextual and structural development of the my work that was displayed as the title of 'Rush in December, 2012, among the works completed in the years from 2010 through 2012.

The development of the modern society after the Industrial Revolution enriched the lives of people materially. The society became more and more complicated as fast political, systemetical, and economic changes occurred. Humans are now a mere part of mechanized and systematized society as they became subordinate to technology and social structure that they, themselves, have created in excessive pursuit of material prosperity. The emergence of mass society due to the spread of new media enabled the moderns to share identical information simultaneously; as a result, humans lost individuality and subjectivity and turned into passive beings. Social, psychological, inner conflicts such as a

sense of crisis, fear, and anxiety derived from lost of each individual's self-identity. The modern men's emotions lying heavily on anxiety, solitude, alienation, etc. came to an extent where it has become so natural a problem that we must not fail to recognize.

Artists who reflect periodical elements in their works are greatly inspired by the state of the moderns in terms of setting a theme and carrying on an artwork. The writer, myself, also made effort to mirror the people of the contemporary era in my works.

Selecting 'toys'- one of the by-products of the modern society- as the subject matter of this work of art, the writer tried to use lifeless, expressionless toys to cast a reflection on the modern people. Mixed and rearranged on a canvas, the screen composition displays the people of today.

As a contextual development for analysis, in Part 1, the writer shed light on figures and mentality of contemporary men, who experience the alienation of human being, and thus tried to understand the modern society as the core source and the theme of work. Also, the writer found commonalities of and differences between my own work and those of subject-related artists. Part 2 studies in detail the meanings and roles of toys, thereby elaborating from general features to extended, symbolic meanings and roles of toys used in the work of art.

The structural development of the work is explained by

deeply analyzing figurative features of the picture then subdividing apparent characteristics. Figurative features are elucidated especially by means of spatial composition of toys in the picture, malerisch expressions and combination.

The writer was able to comprehend the people of today more deeply and multilaterally. It was an opportunity for me to definitize the purpose and subject-consciousness by projecting diverse people through images of lifeless toys. In addition, the writer anticipates to find, on my own, problems and improvement directions of work process and ultimately set it as a turning point of her further-on works.