



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](#)

김 정 희 교수 지도
석사학위 청구 논문

피에로 형상에 관한 해학적 표현연구

-본인 작품을 중심으로-

2017

성신여자대학교 대학원

조 소 과

황 빛 나

피에로 형상에 관한 해학적 표현연구

-본인 작품을 중심으로-

김 정 희 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

황 빛 나

인 준 서

황빛나의 석사학위논문으로 인준함.

2016년 11월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 본인의 2012년부터 2016년까지 석사학위 과정 중 연구한 작품에 관한 연구 논문이다. 본 연구는 현대의 각박한 사회구조 속에서 살아가는 현대인들이 수많은 심리적인 갈등 속에서 여러 가지 가면을 쓰고 살아가는 삶의 모습을 피에로와 날개의 이미지로 재구성하여 고찰하였다.

대부분의 현대인들은 불확실한 미래에 대한 근심과 바쁜 일상 속에서 긴장을 하며 살아간다. 이런 사회 속에서 현대인들은 자아와 가면 사이에서 자신을 드러내기도 하고 숨기기도 한다. 이러한 ‘가면을 쓴 인격’은 심리학에서 페르소나라 하고, 스위스 심리학자이자 연구자인 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung)에 의해서 세상에 알려졌다. 성공을 하고도 우울증, 근심, 걱정, 짜증에 시달리는 사람들을 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 그들은 자아와 가면을 동일시하였기 때문에 자아를 돌보지 못해 생긴 현상이다. 피에로는 자아와 가면을 동시에 잘 돌보는 광대로 표현되어왔다. 본인은 이런 피에로의 특징이 본인이 원하는 삶과 같다는 생각에 작품으로 구상하게 되었다. 여기에서 본인의 작업인 피에로의 이미지에 오블리비아떼(Obliviate)¹⁾라는 주술적 언어를 바탕으로 연구하였다. 본 연구는 오블리비아떼(Obliviate)의 정의를 시작으로 오블리비아떼(Obliviate)단어 속에 숨겨진 의미인 기억과 망각의 사전적 정의와 니체가 말하는 기억과 망각에 대한 이론을 통해 작품 형성 배경을 밝히고자 한다. 페르소나와 오블리비아떼(Obliviate) 이론을 기반으로 본인의 작품세계 형성에 관한 배경을 서술하였다. 또한 연구자의 작품 표현 방법에서는 피에로의 사전적 의미를 정의하고, 페르소나의 정

1) 본 논문 p.3 참조.

의를 바탕으로 연구자의 작품에 대한 체계적 분석을 밝히고자 했다. 피에로의 얼굴에 기억과 망각을 표현하기 위하여 날개를 접목시켰으며, 이러한 날개는 펼침과 움츠림의 속에서 흔적이 남는 속성에 관하여 밝히고자 한다.

이를 토대로 2015년부터 2016년까지 제작된 작품들을 바탕으로 다음과 같이 서술하였다.

제 I 장 서론에서는 본인 작품의 연구 방법과 목적을 제시하는 것으로 논문을 시작한다.

제 II 장 본론에서는 3절로 나뉘어 진행하게 되는데 1절 작품 형성 배경으로 작품에서 나타난 오블리비아떼(Obliviate)의 정의와 오블리비아떼(Obliviate)를 통한 작품 세계에 대해 서술하였다. 2절에서는 피에로와 날개의 의미를 분석하며 해학적 작품 표현법에 대하여 탐구하였다. 마지막 3절 작품 분석에서 본인의 작품을 제작 과정, 재료, 작품 설명 등으로 분류하여 정리하였다.

제 III 장 결론에서는 본 논문의 내용을 정리하고, 향후 본인의 작품에 대한 방향성을 제시하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 형성 배경	3
1) 오블리비아떼(Obliviate)의 정의	3
2) 오블리비아떼(Obliviate)를 통한 자아의 연구	7
2. 작품의 표현 방법	14
1) 피에로의 웃음이 주는 해학적 의미	14
2) 날개를 통한 작품 표현 연구	16
3. 작품 분석	18
III. 결론	34

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

작 품 목 차

【작품 1】 웃음꽃 I, 1140x800x2340(mm), 스테인레스 대리석 아크릴물감, 2016	18
웃음꽃 II, 1050x600x1870(mm), 스테인레스 대리석 아크릴물감, 2016	18
웃음꽃 III, 1140x800x2200(mm), 스테인레스 대리석 아크릴물감, 2016	18
【작품 2】 모히또에서 몰디브 한잔! I, 1050x370x100(mm), 스테인레스 대리석 아크릴물감, 2016	21
모히또에서 몰디브 한잔! II 1050x370x100(mm), 스테인레스 대리석 아크릴물감, 2016	21
【작품 3】 Fpying, 400x260x110(mm), 대리석 집성목, 2016	24
【작품 4】 Liveration, 400x300x200(mm), 대리석 합판, 2015	26
【작품 5】 Wing tree, 150x150x380(mm), 대리석 합판, 2015	28
【작품 6】 Obliviate, 280x240x300(mm), 대리석, 2016	31

I. 서 론

인간은 공동체와 사회를 떠나 존재하지 못한다. 인간은 공동체적 개인이며, 사회는 개인이 모여 만든 개체적 공동체다. 이 개인의 특성과 공동체성이 모여 하나의 전체를 이루는 것이 인간이다. 개인적 실존성 없이는 인간이 인간일 수 없지만, 그와 함께 공동체적 특성을 배제한다면 그 역시 온전한 인간일 수 없다. 아리스토텔레스는 인간의 이러한 특성을 ‘공동체적 존재’라고 정의했다.²⁾ 우리는 크고 작은 공동체 속에서 구성원과 관계를 맺으며 기술을 습득한다. 실제 우리 주변의 노숙인만 보더라도 먹고 자는데 어려움을 겪는다. 하지만 노숙인 사이에서도 서로의 무언의 질서는 있다. 또한 중학교나 고등학교에서 부적응한 청소년은 다시 대안학교로 소수의 공동체 생활로 옮겨 공동체 생활에 적응 교육을 받는다. 이러하듯 우리는 공동체 생활에서 타인과의 교류 없이 살아갈 수 없으며 이러한 교류 속에서 각자의 역할이 주어진다.

연극에서 배우에 의해 연기되는 등장인물 또는 극 중에서 특정한 역할을 하기 위해 배우가 썼던 가면을 페르소나라 하는데 이 단어를 심리학에서는 인간이 타인에게 비치는 외적 성격을 나타내는 용어로 쓰인다. 재해석하자면 우리는 사회에서 각자에게 주어진 역할을 실행하며 살아간다. 하지만 자신에게 주어진 역할에 심리적인 압박감을 받는 현대인의 일부는 자신의 자아를 돌보지 못하는 경향이 있다. 이러한 심리적인 압박감이 외적으로 드러나는 과정에 있어서 페르소나의 성격이 드러난다고 생각한다. 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung)은 이러한 경향의 페르소나는 우리 삶에 위험 요소가

2) 신승환, 『철학, 인간을 답하다-나를 비추는 10개의 거울』, 21세기 북스, 2014, p.171.

될 수 있다고 말했다. 즉 자신과 페르소나를 동일시하거나 페르소나라는 가면 뒤에 숨어서 세상과 접촉할 때, 페르소나는 진정한 자아를 희생시키는 위험 요소이며 ‘개인적인 삶’을 찾을 수 없게 만든다.³⁾

본인의 모든 작품은 인간이 페르소나를 고찰할 필요성을 느끼며 페르소나의 내재적 의미를 담아 피에로의 얼굴에 날개를 단 형태로 작품을 제작하였다. 또한 작품의 형태는 피에로의 얼굴에 표정 근육 변화를 과장시키고 단순화 시킨 이미지에서 시작된다. 앞에서 언급한 페르소나의 위험요소를 오블리비아떼(Obliviate)개념을 통해서 피에로를 재해석하였다. 본 논문에서는 작품으로 표현된 피에로와 날개의 본질적인 탐구를 통해 현대인의 페르소나를 대변하고 있는 의문을 제시하고 밝히는 것을 목표로 한다.

“고통이라는 말을 들었다고 해서 바로 어두운 표정을 짓지 말도록 하자. 바로 이 경우에도 충분히 고려하고 충분히 뽑아낼 만한 것이 남아 있다. 무엇인가 웃어야만 할 것이 남아 있는 것이다”⁴⁾

니체는 고통 속에 웃음이 있다며 이와 같이 말했다. 일반적인 현대인들의 삶의 양상은 가능컨대 고통과 기쁨이 서로 뒤엉켜 있으며, 상호보완적인 관계로 유지하며 삶을 영위해 나간다고 볼 수 있다. 행복이라는 가치는 고통이 작아질 때 생겨난다. 슬픔 뒤 기쁨은 배가 되듯이 고통이 존재하지 않는다면 우리의 행복 또한 존재하지 않게 된다. 걱정의 자극은 걱정이면서도 동시에 웃음으로 바뀔 수 있는 활력소가 될 수 있다.⁵⁾ 이러한 니체의 이론을 바탕으로 ‘피에로의 웃음’을 통해서 현대인들의 삶의 이중성에 대해 이야기하고 표현하고자 하였다.

3) 나하린, 현대 인물화에 나타난 뻬에로의 페르소나 연구 : 본인 작품을 중심으로, 2015, pp.1-3 참조.

4) 최현석, 『인간의 모든 감정』, 서해문집, 2011, pp.28-30참조.

5) 알랭, 『알랭의 행복론』, 이화승 옮김, 빅북, 2010. p.8.

II. 본 론

1. 작품의 형성 배경

1) 오블리비아떼(Obliviate)의 정의

본 연구는 망각의 중요성을 다룬 프리드리히 빌헬름 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844~1900)의 기억이론을 바탕으로 본 논문의 큰 타이틀인 오블리비아떼(Obliviate)가 생성되었다. 오블리비아떼(Obliviate)는 사전에서 찾아 볼 수 없는 단어이다. 이 단어는 작가 조앤 K. 롤링의 소설 『해리 포터』에서 망각을 뜻하는 영어 oblivion에서 본떠 파생되어 생겨난 단어이다. 이는 기억력 수정 마법으로 기억을 수정해서 다른 기억을 심거나, 기억을 삭제하는 망각의 주문이다. 기억은 우리의 일상에서 지속적으로 일어나듯이, 망각 또한 지속적으로 일어난다. 특히 현대사회는 정보가 삶의 기본양식과 삶의 질까지도 결정하게 되는 정보사회로서 현시대를 살아가고 있는 현대인들은 정보에 대한 가치를 중요하게 여긴다. 그렇기 때문에 좋은 기억력은 사회적으로 높은 지위를 가질 수 있는 현대사회에서 필수적인 능력으로 받아들여지지만 망각은 단순한 정보의 결함이나 손실인 부정적인 시각으로 받아들여진다.⁶⁾ 하지만 니체의 기억이론은 우리가 바라보는 망각의 시각이 아닌 현재를 살아갈 수 있는 저지 능력으로 망각을 긍정적인 시각으로 바라본다. 이는 본인의 청구전 오블리비아떼(Obliviate)전에서 피에로와 날개의 이미지로 표현된다.

6) 장근영, 니체의 기억이론을 기초로 한 무용 창작 작품 『잊고 잊혀지는것』에 관한 연구, 2015, p.32 참조.

일반적으로 기억(memory)이란 지식이나 정보가 획득, 수정, 저장, 인출, 변형되는 하나의 능동적인 체제인 일련의 정신 과정을 뜻하고⁷⁾ 망각은 전에 경험 또는 학습한 것을 상기하거나 재생하는 능력이 일시적 또는 영속적으로 감퇴 및 상실되는 현상을 뜻한다.⁸⁾ 하지만 니체는 기억을 건강과 질병, 강한 의지와 병든 의지 등에 결부된 병리학의 문제로 취급한다. 기억은 우리에게 발생한 일이나 사건들에 대한 단순한 집적이 아니라 우리의 정서적이고 감정적인 측면과 긴밀한 상관관계를 가지고 있다. 과거는 좋은 기억도 있지만 잊고 싶은 사건과 잊어버린 경험들도 가지고 있다. 잊고 싶은 과거가 문득 생각이 떠오를 때 우리를 상기시키기도 한다. 이는 우리의 안정성을 위협할 가능성을 수반한 채 언제나 우리를 따라다니고 있다. 니체는 우리가 언제나 기억의 공격을 받을 수 있는 상황 속에 살고 있다고 말한다. 이러한 관점에서 인간은 기억에 의해 수동적인 존재가 될 수밖에 없다. 그러므로 망각은 단순한 타성이 아니라 적극적인 억압의 능력이며 그것 없이는 어떤 정신적 질서나 평형도 불가능할 것이다. 또한 니체는 망각이 없다면 우리는 희망과 자부심, 행복과 명량함을 모두 박탈당한 채 우리에게 발생하는 모든 일들을 짊어지고 허덕이게 될 것이라고 주장한다.⁹⁾ 니체에게 망각은 기억의 부재 혹은 결핍이 아니라 무엇인가 새로운 것을 만들어낼 수 있는 조형적 힘이라 말했다. 니체는 “조형적 힘은 스스로 고유한 방식으로 성장하고, 과거의 것과 낯선 것을 변형시켜 자기 것으로 만들며, 상처를 치유하고 상실한 것을 대체하고 부서진 형식을 스스로 복제할 수 있는 힘”¹⁰⁾이라 말하면서 망각은 창조와 생성을 위해 불가피한 것이라고 말했다. 다시 말해 망각이란 불행한 기억을 이겨내려는 의지, 어둡고 힘든 일에서 벗어나

7) 박지영, 『유쾌한 심리학』, 파피에, 2008. p101

8) 장근영, 니체의 기억이론을 기초로 한 무용 창작 작품 『잊고 잊혀지는것』에 관한 연구, 2015, pp.16-18 참조.

9) Keith Ansell Pearson(2007), 『HOW TO READ 니체』, 서정은 옮김, 웅진지식하우스, PP. 89-92 참조.

10) 니체, 『반시대적 고찰』, 이진우 옮김, 책세상, 2005, p.78

려는 사람의 자연스러운 행동이라고 말한다. 연구자는 이와 같은 맥락에서 현대인들은 경쟁해야 살아남을 수 있는 사회에서 개개인의 존재 가치는 존중받기 어렵다. 정보화와 산업화 그리고 국민경제의 발달과 함께 그 사람이 무슨 일을 해내고 무엇을 만들어 낼 수 있는지가 중요하지 그 사람의 심리 상태나 가치관, 인생관 등은 관심의 대상이 되지 못한다.¹¹⁾ 본인은 심리의 치유를 받을 수 없는 사회에서 받는 스트레스를 현대인들이 해소시키기 위해 망각의 필요성을 말하였다. 이러한 망각의 필요성은 니체뿐만 아니라 니체에게 많은 영향을 미친 철학자 쇠얀 오뷔에 키에르케고르(Søren Aabye Kierkegaard, 1813-1855)의 이론보다 그전부터 다루어져 왔다. 우리는 공동체 사회에서의 나의 모습과 자아의 모습을 잘 분리하여 살아간다면 좀 더 나은 삶을 살 수 있지 않을까 생각한다.

본인의 작품 오블리비아떼(Obliviate)(2016)는 그리스 신화에서 활과 화살을 들고 날아다니며 사랑의 화살을 쏘는 큐피드를 차용하여 큐피드 피에로의 형상에 오블리비아떼(Obliviate)란 제목을 지어주었다. 그리스 신화는 태초의 신적 행위나 사건을 담은 이야기이면서 거룩한 창조나 기이한 사건의 일을 실제적으로 표현한 것이다. 상상력은 인간의 심리에서 비롯되고 인간 내면에 있는 영적 잠재력을 일깨운다. 이것을 표면으로 표출시키는 것이 꿈이며 신화이다.¹²⁾ 신화는 구전으로 전해져 내려와 기원전 6세기경에 처음으로 기록되어 우리에게까지 전해진 것으로 그리스 사회의 다양한 문화적 산물이다. 그리스 사회는 인간 삶의 방향을 결정짓는 것은 본인의 의지와 우연, 신의 개입이라는 세 힘의 영향이라고 보았고 인간 중심적인 가치들을 자유롭게 펼쳐나가는, 서구 사상의 기본 특성을 이루는 개인주의와 합리주의의 정신이 싹틀 수 있게 하였다. 사람들은 성서나 고대 이야기에서 받은

11) 심창섭, 『건강과 운동처방』, 광림북하우스, 2007, p.120.

12) 김무조, 『한국 신화의 원형』, 서울 정음문화사, 1989, p.15.

영감을 그림으로 표현해 왔고, 고대 신화의 신비로움 속에서 진실을 쫓고 찬란했던 문화를 본받고자 노력했으며, 그 세계에 열광했다.¹³⁾ 이러한 신화의 개념을 바탕으로 큐피드의 형상으로 제작된 피에로의 얼굴에, 표정을 지우고 오블리비아떼(Obliviate)라는 주술적 의미를 넣었다. 큐피드의 일은 다른 사람을 사랑하게끔 하는 활과 화살로 타인에게 없던 감정 혹은 좀 더 심화된 ‘사랑’이라는 감정을 생성하는 것이다. 어떻게 보면 ‘오블리비아떼’의 원초는 큐피드일 수도 있는 것이다. 큐피드로 인해 타인을 강제적으로 사랑하게 되면서 잊게 되는 것들과 그 사람의 아픔이나 과정은 큐피드 본인이 직접 겪었기 때문이다. 예를 들어 그리스 신화에 나오는 에로스와 프시케를 보면 에로스와 프시케는 신과 인간의 사랑 이야기이지만 금기에 대한 인간의 호기심과 그로 인한 경고를 나타내는 이야기이다. 프시케를 본 에로스는 사랑에 빠지지만 에로스의 어머니, 아프로디테의 명령으로 프시케와 사랑할 수 없는 사이가 된다. 이후 모든 짐은 에로스가 짊어지게 되고 둘은 결혼을 하게 된다. 하지만 프시케의 호기심으로 여러 고비를 겪게 된다. 그 후 제우스에게 찾아간 에로스는 도와달라고 간청했다. 제우스의 중재로 둘은 신들의 축복을 받으며 정식 부부로 맺어졌다. 그 후 둘 사이에서 ‘기쁨’이란 딸이 태어났다. 이와 같이 관객이 어떠한 마음이나 어떠한 상황이든 좋은 기억을 하라는 의미에서 큐피드 형상의 작품을 바라보고 있는 관객을 향해 눈에 보이지 않는 활을 쏘고 있게끔 제작했다. 또한 관중과 프시케를 동일시하려는 의도로 프시케의 첫 번째 호기심이었던 남편의 형상에 궁금증을 큐피드 형상에 얼굴을 지워 작품에 표현하고자 하였다.

여기까지 오블리비아떼(Obliviate)의 정의에서는 오블리비아떼(Obliviate)의 의미와 니체의 기억과 망각에 대한 이론적 설명, 그리고 본 연구를 통해 본 작품에 관한 작가 본인의 의도에 대하여 서술하였다.

13) 한예순, 『신화와 예술』, 제주특별자치도교육청, 2007, p.22.

2) 오블리비아떼(Obliviate)를 통한 자아연구

현대사회에서 우리의 삶은 사람과의 관계 속에서 수많은 평가와 함께 살아간다. 우리는 숫자로 매겨진 점수뿐인 평가 제도, 회사는 성과에 따라 달라지는 연봉제가 대표적인 예이다. 다른 사람에 비해 정보의 양에서 밀리면 곧 경쟁에서 뒤처지게 된다는 생각으로 우리는 물질적 풍요와, 명성, 쟁취를 위해 다른 이들과의 경쟁 속에서 우리 자신을 돌아볼 시간도 없이 달려간다. 우리는 경쟁 속에서 다른 사람을 친구 아니면 적으로 구분하려는 경향이 매우 강하다. 이런 태도는 모든 것을 이분법적으로 나누려는 본성 때문일 것이다. 진화생물학은 이러한 본성을 생존 과정이 낳은 진화적 결과로 설명한다. 인간은 생존을 위해 다른 사람이나 집단과 적절한 관계를 설정해야 한다. 관계를 잘못 설정하면 그만큼 손해를 입지만, 친구를 잘 선택하면 또 그만큼 생존에서 유리해지기 때문이다. 자연 상태에서 다른 사람이나 집단, 타자와의 관계 설정은 매우 중요한 생존 전략에 속한다. 이렇게 생각해보면 타자를 친구 혹은 적으로 구분하려는 이분법적 태도는 자연스러운 결과일 수 있다. 이런 태도는 우리가 맺는 다른 사람과의 관계에서는 물론 우리 공동체에서도 흔히 발견된다. 그래서 나치 시대의 철학자 슈미트(C.Schmitt)는 정치의 본질을 친구와 적을 설정하는 데 있다고 말하기도 한다.¹⁴⁾ 재해석하자면 공동체적 삶 속에서 생명체는 다른 사람과의 대결에서 이겨야만 생존이 가능하며 이때의 타자는 적이 되고, 살아가기 위해서는 반드시 다른 생명체가 있어야 한다. 진화생물학자 마굴리스(L.Margulis)는 『공생자 행성』(1999)에서 ‘모든 생명체는 다른 생명과의 협력과 공생을 통해 살아간다.’라고 말했다. 경쟁 사회에서 대부분의 사람들은 경쟁을 하며 살아가야 하기 때문에 진정한 자신을 돌아보지 못하거나 자신의 내면을 숨긴 채 가면을 쓰고 그 가면을 자신과 동일시하며 살아간

14) 신승환, 『철학, 인간을 답하다- 나를 비추는 10개의 거울』, 21세기 북스, 2014. p.193.

다. 또한, 일부의 사람들은 자신의 이야기를 다른 사람에게 털어놓는 것을 두려워한다. 이는 현대사회는 정보의 사회라서 정보력이 곧 자산이고, 경쟁의 사회에서 나의 정보도 다른 사람에게는 자산이 될 수 있는 경향이 있기 때문이다.¹⁵⁾ 현대인의 삶의 변화는 성공을 하였거나 행복해하는 사람을 보고 축복할 수 없는 마음이 생길 수 있으며 이러한 경향은 그 사람보다 내가 덜 행복하다는 생각에 나의 패배로 보는 부정적인 경우를 낳을 수 있다. 이러하듯 현대인들의 삶은 각박한 사회구조 속에 스트레스를 안고 살아가는 경우가 많으며, 스트레스는 우울증이나 공황장애 등의 정신질환을 일으키며 현시대의 자살률 증가와 같은 사회현상이 나타난다. 이러한 사회적인 문제는 날이 갈수록 수위가 높아지고 있기 때문에 본인은 이 연구에서 부정적 기억에 관한 망각의 필요성에 관하여 야기하려 한다.

니체는 그의 저서 『차라투스트라는 이렇게 말했다』에서 등장하는 초인¹⁶⁾에 이르기 위해서는 망각의 필요성을 제시한다. 니체에 따르면 망각은 ‘행복, 명량, 희망, 긍지’를 가능케 하는 능력이며, 이것은 망각이야말로 새로운 시작, 그것도 능동적이고 자율적이며, 창조적인 시작을 가능케 하는 힘이다. 그리고 이러한 존재 방식을 갖는 인간을 니체는 수동적인 약자와 구분해, 능동적인 강자라고 표현하며, 이것이 차라투스트라 등에서 표현되는 초인이다. 항상 진리체계를 기억해야 하는 무거움과 달리 망각은 자유롭게 시작할 수 있는 명량성을 그 근본 특징으로 하고 있다. 이러한 명량성이 기억의 그늘에 가려져 사라지게 된 것에 대하여 니체는 강하게 반발하고 있는

15) 아우구스토 쿠리, 『생각의 심리학』, 김울의 옮김, 청림출판, 2010. p.40.

16) 일반적으로 인간의 불완전성이나 제한을 극복한 이상적 인간을 일컫는 말로 니체는 이것을 강조하여 자신의 사상을 표현하는 중심어휘로 사용한다. 그는 인간은 중간자로서의 존재이고, 인간은 극복되어야 하며, 그 초극적(超克的)인 존재, 절대자로서의 존재가 초인이고, 그 정반대의 존재가 말인(末人:derletzte Mensch)이라고 하여 대립시켰다. 초인이라는 것은 인간이 자기를 초극해 나아가야 할 목표이고, 영겁(永劫)으로 회귀(回歸)하는 운명을 참고, 신을 대신하는 모든 가치의 창조자로서 풍부하고 강력한 생(生)을 실현한 자이다. 이러한 초인의 사상은 《차라투스트라는 이렇게 말하였다》 중에서 등장하며, 초인의 구체상은 차라투스트라이고 그리스도교에서의 신에 대신하는 인류의 지배자이며, 민중은 그의 복종자에 지나지 않는다고 하였다.

것이다.¹⁷⁾

“짐께나 지는 정신은 이처럼 더없이 무거운 짐 모두를 마다하지 않고 짊어진다. 그러고는 마치 짐을 가득 지고 사막을 향해 서둘러 달리는 낙타처럼 그 자신의 사막으로 서둘러 달려간다. 그러나 외롭기 짝이 없는 저 사막에서 두 번째 변화가 일어난다. 여기에서 낙타는 사자로 변하는 것이다. 사자가 된 낙타는 이제 자유를 쟁취하여 그 자신이 사막의 주인이 되고자 한다. (...) 정신이 더 이상 주인 또는 신이라고 부르기를 마다하는 그 거대한 용의 정체는 무엇인가? ”너는 마땅히 해야 한다“ 그것이 그 거대한 용의 이름이다. 그러나 사자의 정신은 이에 맞서 ”나는 하고자 한다“라고 말한다. (...) 새로운 가치의 창조. 사자라도 아직은 그것을 해내지 못한다. 그러나 새로운 창조를 위한 자유의 쟁취, 적어도 그것을 사자의 힘이 해낸다. (...) 그러나 말해 보라, 형제들이여. 사자조차 할 수 없는 일을 어떻게 어린아이가 해낼 수 있는가? 왜 강탈을 일삼는 사자는 이제 어린아이가 되어야만 하는가? 어린아이는 순진무구요 망각이며 새로운 시작, 놀이, 스스로의 힘에 의해 돌아가는 바퀴이며 최초의 운동이자 거룩한 긍정이다. 그렇다 형제들이여, 창조의 놀이를 위해서는 거룩한 긍정이 필요하다. 정신은 이제 자기 자신의 의지를 원하며, 세계를 상실한 자는 자신의 세계를 획득한다.”¹⁸⁾

여기에서 등장하는 낙타, 사자, 어린아이는 초인에 이르는 인간 정신의 발전과정으로 비유된다. 니체에게 있어 낙타는 과거 기억을 자신의 숙명이라고 되는 것처럼 짐 지고 다니는 대부분의 사람들을 상징한다. 대다수의 사람들은 태어나자마자 가족제도나 국가제도에 의해 훈육되고 길들여진다. 훈육은 정신과 육체에 기존 질서를 각인시키는 작업이기 때문에 이 단계에서

17) 최상욱. 『진리와 해석-서구 정신의 본질과 니체의 비판』, 다산글방, 2002, p.314.

18) 프리드리히 빌헬름 니체. 『차라투스트라는 이렇게 말했다.』, 홍성광 옮김, 웅진싱크빅, 2009, pp75-78.

개체들에게 가장 중시되는 덕목은 기억의 능력일 수밖에 없다. 이러한 기억에 기반을 둔 각종 훈육 과정은 나이 든 자들 혹은 기득권을 가진 자들이 자신들 삶의 규칙을 새로운 개체들의 실존에 낙인찍으려는 과정인 것이다. 반면에 사자는 자신을 제외한 어떤 것도 짐으로 지려고 하지 않는 존재이다. 누가 감히 사자 위에 올라탈 수 있겠는가? 이 때문에 니체에게 있어 사자란 자신의 삶을 긍정하는, 그리고 일체의 외부적 압력을 거부하는 자유정신을 상징하는 것이다. 어느 정도 성숙한 인간은 자신들에게 가해진 짐들 혹은 자신의 신체나 정신에 각인된 기억의 상처들을 조금씩 의식하기 시작한다. 그리고 마침내 그 짐들이 자신의 삶을 위한 것이 아니라 다른 사람들의 삶을 위한 것에 지나지 않는다는 것을 자각하게 된다. 이때 인간은 비로소 낙타에서 사자로 변신하게 된다. 모든 짐들을 몸에서 떼어 내고 자신의 의지를 관철시키려고 하기 때문이다. 비록 순간적이긴 하지만 우리는 사자의 상태에서 기억을 망각하게 되는 질적인 변화를 경험하게 된다. 하지만 니체는 사자의 단계에서 머물려고 하지 않는다. 그는 인간의 자기 변형의 최종적 단계로 ‘어린이’를 설정하고 있다. 사실 니체가 낙타에서 사자로의 변형을 강조했던 것은 새로운 창조를 위해서는 자유의 쟁취가 불가피했기 때문이었다. 니체에게 있어 망각이란 것은 새로운 창조를 위한 관문이었던 셈이다. 우리는 어린이의 유희에서 어떠한 절대적 목적도 없이 무엇인가를 만들고, 파괴하고, 다시 즐겁게 창조하는 가치 창조자로서의 초인 이미지를 확인할 수 있다. 그렇기 때문에 어린이에 이르러서 비로소 자율적이며 가치를 창조할 수 있는 건강한 인간이 형성될 수 있다. 그에게 있어서 망각이란 우리가 자신의 본질인 힘에의 의지를 긍정하는 한 가지 계기였다고 할 수 있는 것이다. 기존의 가치를 망각해야만 인간은 자신에게 내재한 힘에의 의지를 새롭게 표현할 수 있을 것이고, 그에 따라 새로운 가치를 창조할 수 있게 된다. 그래서 니체는 어린이의 단계에 이르렀을 때에만 인간이 자신

의 세계를 획득하게 될 수 있다고 역설했던 것이다.¹⁹⁾ 니체가 이야기한 망각이란 불행한 기억을 이겨내려는 의지, 어둡고 힘든 일에서 벗어나려는 사람의 자연스러운 행동이라고 말한다. 다시 말하면 나는 나의 마음먹기에 따라서 낙타가 될 수도 있고 사자가 될 수도 있고 어린아이가 될 수도 있다. 이는 이 세상을 살아가며 나의 생각과 선택이 나를 힘들게 할 수도 있고 편안하게 할 수도 있으며 모든 것을 초월할 수도 있다. 어린아이는 모래를 쌓았을 때 바다가 쌓은 모래를 무너뜨려도 화내지 않는다. 웃으며 다시 모래를 쌓는 놀이를 시작한다. 이는 놀이에 대한 의무도 아니고 자유도 아니다. 현대사회에서 가장 이상적인 성공은 내적으로 외적으로 모두 성공한 사람이다. 하지만 우리는 성공이란 단어를 떠올렸을 때 내적인 성공보다는 외적인 성공을 먼저 생각한다. 외적인 성공을 하기 위해서 많은 지식을 습득하고 타인보다 좀 더 능률적인 사람이 되기 위해 노력한다. 사람은 인정받기를 원하고 경쟁에서 이겨야지만 살아남는다고 생각한다. 우리는 그렇게 교육을 받아 왔다. 수많은 경쟁 속에서 살아야만 했고 등수를 매겼으며, 또한 매겨졌다. 그것이 대부분의 사람들의 삶의 잣대였고 그 잣대로 사람을 인식하며 살아왔다. 객관적인 수치로 우리는 무의식에서 그 사람을 평가한다. 경쟁의 끝에는 승자와 패자만이 남고, 승자와 패자 안에는 열등감이라는 단어가 생겨난다. 이는 늘 자신을 타인과 비교하고 의식하게 되며, 단순한 라이벌이 아닌 적으로 모든 사람을 대하게 된다. 그렇게 되면 늘 신경은 곤두서게 되고 공격적이 되며 아무도 믿지 못하는 상황까지 될 수도 있다. 경제활동, 자본주의 사회에서 자본의 가치만으로 성공을 이룬 사람은 세상을 다 가진 듯 하지만 그러한 권력과 자본은 어느 순간 허망하게 모래알이 된다. 이는 염치를 상실한 인간, 양심이 사라진 인간, 스스로 판단하고 인식할 능력을 포기한 비인간적인 인간, 욕망의 노예가 된 인간은 인간의 본질 인간의 현재

19) 강신주, 『철학 VS 철학』, 그린비, 2010, pp.201-203 참조.

모습, 누구도 이것을 떠나 자신으로 존재하지 못한다.²⁰⁾ 사회적으로 성공을 많이 한 나라의 사람이 행복지수가 낮은 까닭은 늘 경쟁 속에서 이겨도 내려오지 않으려는, 지면 좌절감으로 계속 악순환의 반복이 되기 때문이다. 가진 자가 더 많을 것을 가지려고 발버둥을 친다. 사람과 서로 경쟁의 위치에 서 있지 않다면 아마 진심으로 축복해 줄 수 있을 것이다. 경쟁의 구도를 버리란 소리는 아니다. 경쟁이 없다면 발전이 없다. 경쟁은 타자를 배제시키기 위한 것이 아니라 경쟁은 서로를 살리고 성숙시키기 위한 것이다.²¹⁾ 유대교 교리를 보면 이런 말이 있다. “내가 나를 위해 내 인생을 살지 않으면, 대체 누가 나를 위해 살아 준단 말인가?” 타인의 시선이나 기대 따위에 연연해하는 것이 아니라 나를 위해 내 만족을 위해 산다면 상과 벌은 나 자신이 나에게 주게 될 것이다. 누군가에게 잘 보이기 위해 청소를 하는 것이 아니라 주변이 지저분한 것을 느꼈기 때문에 청소를 한다면 남이 알아주던 알아주지 않던 상관없다. 그렇다면 우리에게 행복이란 무엇일까? 『미움 받을 용기』의 저자 기미시 이치로는 다음과 같이 말했다.

“타인에게 공헌할 때 우리는, 설사 아무도 그것을 알아주지 않아도 ‘나는 누군가에게 도움이 된다.’는 주관적인 감각, 곧 ‘공헌감’을 가지면 그걸로 족한 걸세. 바로 “행복이란 공헌감이다” 이게 행복의 정의라네. 모든 인간은 행복해질 수 있어. 그렇다고 이 말이 ‘모든 인간은 행복하다’라는 뜻은 아니라네.”²²⁾

이처럼 나 자신을 사랑하고 누군가에게 도움이 되는 나를 보게 되면 행복을 느낄 수 있다. 누군가에 도움을 주며 수치로 매길 수 없는 나의 가치를

20) 신승환, 『철학, 인간을 답하다-나를 비추는 10개의 거울』, 21세기 북스, 2014. p.54.

21) 신승환, 『철학, 인간을 답하다-나를 비추는 10개의 거울』, 21세기 북스, 2014. p.178.

22) 기미시 이치로, 고가 후미타케 『미움 받을 용기』, 전경아 옮김, 인플루엔셜, 2016, pp285-291 참조.

보고 느끼게 될 것이다. 이는 어느 경쟁 구도에서도 볼 수 없는 나의 가치 일 것이다.

오블리비아떼(Obliviate)는 이러한 경쟁의 현실 속에서 나에게 강력하게 긍정적인 생각을 심어준 단어다. 누군가를 도와줄 때 인상을 쓰면서 하는 사람을 본 적이 없다. 기분 좋은 사람을 만났을 때 그 사람의 표정을 살펴보면 인상을 찌푸리고 있는 사람도 없다. 기쁨, 사랑, 감사, 행복, 즐거움 이란 감정을 느끼고 있을 때 부정적인 단어나 부정적인 생각은 나지 않는다.²³⁾ 사랑을 하고 있는 사람의 얼굴을 보고 ‘얼굴이 예뻐졌다’, ‘얼굴이 폼다’는 말을 들어 봤거나 해 봤을 것이다. 우리 역시 긍정적인 생각을 가지고 살면 행복해지지 않을까 생각한다.

23) 알랭, 『알랭의 행복론』, 이화승 옮김, 빅북, 2010. p.7.

2. 작품의 표현 방법

1) 피에로의 웃음이 주는 해학적 의미

본인의 초반 작품은 우리가 대부분 알고 있는 웃고 있지만 눈물을 짓고 있는 피에로 형상에서 시작하게 되었다. 하지만 피에로의 내재적 의미를 연구하면서 넓은 의미의 피에로로 작품이 변하였다. 피에로의 사전적 의미를 찾아보면 프랑스에서 일반적인 남자를 피에르(Pierre)라고 애칭으로 부른다. 피에로의 다른 말로는 어릿광대라 하며 이탈리아 희극의 등장인물로, 흰색의 주름 잡힌 폭넓은 칼라가 달린 의상을 입고 얼굴을 하얗게 분칠하는 것이 처음 등장부터 현시대까지 이루어졌다. 익살꾼의 성격으로서는 무지하지만 순정의 인물이 되어 극 중에 등장하면서 시대의 비판도 하고 비극적인 입장에 서기도 하여 인기를 모았다. 그 후 많은 작가나 화가들에게 다루어졌으며 19세기 ‘드뷔로’에 의하여 ‘사랑에 상심하는 피에로’라는 전형적인 웃는 얼굴에 눈물 자국을 그려 놓는 타입이 창조되었다.²⁴⁾ 드뷔로의 피에로가 본인의 초반 작품으로 등장한다. 앞서 말한 넓은 의미의 피에로의 뜻은 자신의 감정을 컨트롤하며 주변의 상황에 맞추어 재치 있게 행동하는 직업적 인물을 뜻한다. 본인의 작품 중 【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 는 피에로의 웃는 표정에 날개를 접하여 피에로의 생각, 감정, 기세 등의 펼침을 표현하였다. 작품에 나타나는 피에로는 자아와 가면을 적절히 구분하여 혼돈하지 않고 상황에 맞는 가면의 변화가 원활한 것을 뜻한다.

칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)²⁵⁾은 인생은 어떤 면에서 하나의 연극과

24) 미술대사전(용어편), 한국사전연구소 편집부, 1998, 두산백과

25) 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung 1875-1961)은 스위스의 정신의학자이자 심리학자이다. 프

같다고 했다. 페르소나란 사람들이 집단사회 속에서 살아가면서 배우가 가면을 썼다 벗었다 하듯이 집단이 자기에게 기대하는 여러 역할을 수행하려고 노력하는 모습을 일컫는다. 그러므로 페르소나는 인간이 집단 사회에 적응하기 위하여 터득하는 사회적 역할을 뜻한다.²⁶⁾ 현대인들에게는 이러한 피에로적인 정서적 유능함을 요구받고 있다. 이런 점에서 현대인의 이상형은 피에로와 같은 인물이라고 볼 수 있다. 즉, 완벽하게 일을 잘 해내는 것보다 주변 상황에 따라 유연하게 대처하며 자신을 제어하는 인물을 뜻한다. 이와 같은 정서적 유능함은 페르소나와 자아를 동일시하지 않는 특성 때문에 자기방어에도 큰 도움이 된다. 이처럼 사회적 요구에 완벽히 적응된 개인의 모습은 우리 시대 현대인의 이상적인 모습이다. 현대 사회는 과거보다 분업화되어 있으며 각자의 분야에 전문가들이 조직을 이루어 일을 진행해 나간다. 과거보다는 조직이 강조된 사회를 살고 있는 것이다. 사회생활을 하는 사람이라면 누구나 조직의 구성원으로서 역할을 해 나가는데 이때 필요한 것이 적절한 페르소나이다. 이것은 ‘적응 원형(conformity archetype)’이라고도 하는데 적응은 곧 페르소나의 본질이며, 널리 사회의 인정을 받고 각 상황에 알맞게 대처하기 위한 개인의 사회생활과 공적 교류의 기초가 된다.²⁷⁾

로이드에 반대하였고, 아들러(A. Adler)의 사상을 받아들여 성격에는 내향형과 외향형이 있다고 주장하였다. 그는 인도와 북아프리카 등지를 여행하면서 미개인의 생활을 관찰하였고 그것을 바탕으로 심층 심리에는 단순히 개인적인 것뿐만 아니라, 오랜 집단생활에 의해 심리에 침전된 ‘집단무의식’이 있다는 사실을 밝혀냈다.

26) 이부영, 『분석심리학 이야기』, 집문당, 2014, p.62

27) 무거, 『왜 가면을 쓴 사람이 인정받을까』, 류방송 옮김, 청림출판, 2014, p.6

2) 날개를 통한 작품 표현 연구

현대 프랑스 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 다양한 것들의 마주침, 그로부터 생기는 흔적이나 주름을 그는 ‘배열’, ‘배치’, ‘합성’등을 의미하는 ‘아장스망(agencement)’이라는 개념을 말하였다. ‘아장스망’은 차이나는 본성들 사이에 연결이나 관계를 구성하는 단위를 말한다. 예를 들어 사람과 말 사이는 인간과 동물 사이였다. 하지만 등자(籠子)가 생겨남으로써 기병이 생기고 동물이었던 말은 군대 조직의 수단으로 변하는 개념을 뜻한다. 짐을 나르는 말과 전투에 참여했던 말은 자신이 겪었던 현상에 따라 전혀 다른 부류의 말로 변하고 자신이 겪었던 흔적들은 고스란히 그들에게 남아있게 된다.

‘아장스망’을 다른 말로는 ‘다중체’라고 부르기도 했다. ‘다중체’를 풀이하면 ‘많다’라는 뜻의 ‘멀티(multi)’라는 글자와 ‘주름(fold)’을 의미하는 ‘폴리(pli)’라는 글자로 분해할 수 있다. 즉 ‘다중체’는 많은 주름이라고 풀이된다. 새로 산 옷을 자주 입으면 이 옷에는 얼마 지나지 않아 다양한 형태의 주름들이 생긴다. 오래 입을수록 더 많은 주름들이 생긴다. 주름들은 옷을 입은 나 자신 혹은 외부로부터 받은 힘들에 의해 만들어진다.²⁸⁾ 결국 주름이란 앞서 말한 기병과 말의 관계처럼 타자와의 관계에서 발생하는 일종의 흔적이라고 볼 수 있다. 현대사회를 여러 관계 속에서 살아가는 우리의 모습에는 여러 흔적과 함께 살아간다. 예를 들어 오래된 친구를 오랜만에 만났을 때 예전의 친구의 모습과는 달리 낯설어 보인 적이 있는 경험을 하였다면 그 친구와 나의 흔적 사이에 서로 모르는 흔적이 생겼기 때문이다. 다른 사건이나 인물들과 마주치면서 새로운 흔적을 만들었기 때문에 낯설을 느끼는 것이다. 친구의 새로운 주름에 대해 알기 위해, 우리는 그 주름들을 펼쳐 보

28) 강신주, 『철학적 시 읽기의 즐거움』, 동녘, 2010, p.244.

아야만 한다. 친구의 주름을 펼쳐 본 후에야 우리는 그 친구와 새로운 주름을 만들 수 있다. 그 모든 것들은 다른 것과 마주침으로써 그 흔적들을 자신에게 아로새기는 존재이기 때문이다.²⁹⁾ 이처럼 본인은 들뢰즈의 ‘아장스망’의 개념을 바탕으로 펼침과 움츠림을 반복하여 바람을 가로지르는 날개의 이미지를 차용하였다. 다른 작품들과는 달리 날개의 이미지로만 만든 【작품 5】에서는 날개를 나무 형상으로 변형시켜 제작하였다. 바람을 이용하는 날개와, 바람을 맞이할 수밖에 없는 나무는 불과 분의 관계로 볼 수 있다. 바람과 날개 사이의 흔적과, 바람과 나무 사이의 흔적은 같을 수도 다를 수도 있으며 나무가 맞이하는 바람은 날개가 날갯짓을 하며 내보낸 바람일 수도 있다. 그러므로 나무는 날개의 흔적으로도 볼 수 있다는 것을 【작품 5】를 통해서 표현하려 하였다.

29) 강신주, 『철학적 시 읽기의 즐거움』, 동녘, 2010, pp.244-249.

작품 분석



【작품1】 웃음꽃-Ⅰ, 1140x800x2340mm, 스테인리스 대리석 아크릴물감,
2016

웃음꽃-Ⅱ, 1050x600x1870mm, 스테인리스 대리석 아크릴물감,
2016

웃음꽃-Ⅲ, 1140x800x2200mm, 스테인리스 대리석 아크릴물감,
2016

【작품1】 웃음꽃- I,II,III

크기 : 1140x800x2340mm

1050x600x1870mm

1140x800x2200mm

재료 : 스테인리스, 대리석, 아크릴물감

연도 : 2016

제작방법

- 1) 위의 일러스트로 그린 드로잉을 바탕으로 날개와 입을 스테인리스 스틸을 성형하여 제작한다. 즐기 부분은 스테인리스 파이프를 사용하여 각각의 길이에 맞추어 절단 후 기계를 사용하여 일정 간격을 구부려 준다.
- 2) 코아 기계를 사용하여 대리석 얼굴 부분을 큰 덩어리로 나눈다.
- 3) 4인치 그라인더를 사용하여 미리 생각해둔 얼굴의 표정에 따라 중간 덩어리로 나누어 준다.
- 4) 핸드 밀러를 사용하여 눈과 코와 입을 세부 묘사해준다.
지석과 여러 사포를 이용하여 광을 낸다.
- 5) 날개를 겹쳐 동그랗게 꽃 모양을 만들어 준 뒤 알콘으로 용접을 해 큰 틀을 만든다. 큰 꽃 모양이 만들어지면 즐기와 나뭇잎도 함께 용접한 후 아크릴 물감으로 컬러링을 한다.
- 6) 스테인리스와 돌을 조립한다.

작품설명

꽃의 암술, 수술이 있는 부분을 피어로 얼굴로 만들고, 이를 보호하는 꽃잎을 날개 형상을 여러 겹 겹쳐 만들었다. 채색을 크레파스나 색연필로 색칠한 것처럼 채색을 하였다. 이러한 이유는 니체의 저서 『차라투스트라는 이렇게 말했다.』에서 강조한 “어린아이는 순진무구요 망각이며 새로운 시작, 스스로의 힘에 의해 돌아가는 바퀴이며 최초의 운동이자 거룩한 긍정이다.”에서 볼 수 있듯 아무 조건 없이 웃는 어린아이를 생각해보면 무한한 자기 긍정과 자유의 힘을 느낄 수 있고, 그러한 어린아이가 색연필을 들고 색을 칠하는 행동은 노동이 아닌 놀이로 인식하여 색을 칠하는 동안 즐거웠을 것이고 또한 창조적인 활동으로 보았다.

피어로얼굴의 웃는 표정은 각각 다른 표정으로 지었으며 이는 인간이 집단 사회에 적응하기 위하여 터득하는 사회적 역할로 페르소나를 표현했다. 현대인들에게는 이러한 피어로적인 정서적 유능함을 요구받고 있다. 정서적 유능함이란 완벽하게 일을 잘 해내는 것보다 주변 상황에 따라 유연하게 대처하며 자신을 제어하는 인물을 뜻한다. 주변상황도 잘 제어하고 나의 자아도 잘 제어하는 인물이 된다면 우리는 스트레스라는 단어보다 웃음꽃이라는 단어가 어울리지 않을까 생각한다.



【작품 2】

모히또에서 몰디브 한잔!- I, 1050x370x100mm, 스테인리스 대리석
아크릴물감, 2016

모히또에서 몰디브 한잔!- II, 1050x370x100mm, 스테인리스 대리석
아크릴물감, 2016

【작품 2】 모히또에서 몰디브 한잔!- I,II

크기 : 1050x370x100mm

1050x370x100mm

재료 : 스테인리스, 대리석, 아크릴 물감

연도 : 2016

제작방법

- 1) 위의 드로잉을 바탕으로 날개를 스테인리스 스틸을 성형한다.
- 2) 4인치 그라인더를 사용해서 큰 틀의 모양대로 털어낸다.
- 3) 4인치 그라인더의 얇은 날로 눈, 코, 입을 세밀하게 묘사한다.
- 4) 지석과 사포를 사용해 광을 낸 후 눈, 코, 입 부분만 아크릴 물감으로 채색한다.
- 5) 스테인리스를 용접한 후에 아크릴 물감으로 채색한다.
- 6) 스테인리스와 대리석을 조립한다.

작품설명

영화 ‘내부자’에서 배우 이병헌의 대사인 ‘모히또에서 몰디브 한잔’은 이병헌이 극 중에서 자본과 권력의 개로 살던 삶을 버리고 자유를 찾아 떠나겠다는 개념의 대사로 쓰였다. 작품의 제목은 기억의 종류 중 감각기억에 속한다. 감각기억은 말 그대로 감각적인 것이라 의식적인 과정이 필요 없다. 또 기억이라 하기엔 너무 짧다. 그래서 감각기억을 기억의 한 종류로 다루지 않는 학자들이 많다. 시각적인 것이라면 0.25초 정도 지나면 없어져 버린다. 청각적인 것은 그보다는 조금 길다 3~5초 정도 된다. 그래서 뭘 보긴 봤고 뭘 들긴 들었는데 그것이 뭔지를 모르는 것이다. 그것은 우리에게 감각기억이라는 것이 있고 또 그중에서 우리가 선택적으로 주의를 기울이기 때문이다.³⁰⁾ 감각기억의 이론을 바탕으로 모히또에서 몰디브 한 잔을 들었을 때는 몰디브에서 모히또 한 잔이란 생각으로 들었겠지만 인식하고 들으면 말이 안 되는 제목이라 느낄 것이다. 모히또에서 몰디브 한 잔은 인식하지 않고 들으면 이해를 하지만 이를 다시 인식하고 들으면 잘못 표기되었다는 것을 앎과 동시에 우리 머릿속에 강하게 인식될 것이다. 이 대사는 작가 본인이 말하고자 하는 경쟁의 사회에서 승자와 패자 사이에서 열등감을 맛보지 말고 모든 사람을 적으로 두지 말고, 타인의 시선 때문이 아닌 나의 삶을 나를 위해 내 만족을 위해 살자는 이야기와 일맥상통하여 차용하였다.

30) 박지영, 『유쾌한 심리학』, 파피애, 2008. p104



【작품 3】 Flying, 400x260x110mm, 대리석, 짐성목, 2016

【작품 3】 Flying

크기 : 400x260x110mm

재료 : 대리석, 집성목

연도 : 2016

제작방법

- 1) 유토를 이용하여 먼저 모형을 제작한다.
- 2) 4인치 그라인더를 이용하여 돌의 큰 형태를 털어낸 후 얇은 날로 바뀌
편 뒤 날개의 세부 묘사를 한다.
- 3) 핸드 밀러를 사용하여 눈, 코, 입을 묘사한다.
- 4) 지석과 사포를 이용해 광을 낸 후 아크릴 물감을 사용해 채색한다.
- 5) 집성목을 알맞게 커팅 하여 불로 그을린 후 구두약을 바른다.
- 6) 집성목과 대리석을 조립한다.

작품설명

작가 본인은 피에로의 얼굴에 날개를 접합하여 피에로의 생각, 감정, 기세 따위가 힘차게 펼침을 표현하였다. 여기서 피에로는 작가 나 자신으로 대입하여 세상에 작가로서 처음 발 디디 처음 연 개인전에서 나의 긍정적인 생각을 힘차게 펼치겠다는 생각을 표현하였다.



【작품 4】 Liberation, 400x300x200mm, 대리석 합판, 2015

【작품 4】 Liberation

크기 : 400x300x200mm

재료 : 대리석, 합판

연도 : 2015

제작방법

- 1) 유토를 이용하여 먼저 모형을 제작한다.
- 2) 4인치 그라인더를 이용하여 돌의 큰 형태를 털어낸 후 얇은 날로 바뀌
핀 뒤 날개의 세부 묘사를 한다.
- 3) 핸드 밀러를 사용하여 눈, 코, 입을 묘사한다.
- 4) 지석과 사포를 이용해 광을 낸 후 아크릴 물감을 사용해 채색한다.
- 5) 합판을 알맞게 커팅 하여 블로 그을린 후 구두약을 바른다.
- 6) 합판과 대리석을 조립한다.

작품설명

작품의 제목처럼 작품 안의 피에로가 돌에서 튀어나오려 하며, 돌로 만들어진 피에로가 돌에서 해방하고자 마음을 담았다. 그 힘든 깨침을 딛고 일어나면서 웃음은 잃지 않고 있다. 현대사회에서 우리의 삶은 사람과의 관계 속에서 수많은 평가와 함께 살아간다. 우리는 숫자로 매겨진 점수뿐인 평가 제도, 회사는 성과에 따라 달라지는 연봉제가 대표적인 예이다. 다른 사람에 비해 정보의 양에서 밀리면 곧 경쟁에서 뒤처지게 된다는 생각으로 우리는 물질적 풍요와, 명성, 생취를 위해 다른 이들과의 경쟁 속에서 우리 자신을 돌아볼 시간도 없이 달려간다. 이러한 현실 속에서 해방하고자 마음을 담아 형상화 하였다.



【작품 5】 Wing tree, 150x150x380mm, 대리석 합판, 2015

【작품 5】 Wing tree

크기 : 150x150x380mm

재료 : 대리석, 합판

연도 : 2015

제작방법

- 1) 유토를 이용하여 먼저 모형을 제작한다. 펼침과 움츠림의 형태를 유의하여 만든다.
- 2) 4인치 그라인더를 이용하여 돌의 큰 형태를 털어낸 후 얇은 날로 바뀌는 뒤 날개의 세부 묘사를 한다.
- 3) 지석과 사포를 이용해 광을 낸다.
- 4) 합판을 알맞게 커팅 하여 불로 그을린 후 구두약을 바른다.
- 5) 합판과 대리석을 조립한다.

작품설명

Wing tree는 날개 형상을 한 나무를 표현한 것이다. 그동안의 작품에서 표정에 초점을 둔 작품이었다면 날개의 표정만을 가지고 이야기를 하고 싶었다. 날개 나무 안에는 주름과 펼침이 공존하고 있으며 이는 바람을 맞이하는 나무와 바람을 이용하는 날개와의 관계에 관한 이야기다.

움츠림과 펼침이라는 속성을 가진 주름을 사용하여 만들었는데, 이는 웃음을 기억하여 웃는 것과 진리를 망각하여 웃는 웃음의 생성에 대한 이야기이다. 자신의 내면에 자리 잡고 있던 트라우마 혹은 고통의 순간들을 새롭게 기억되어, 결과적으로는 자신을 진정으로 극복할 수 있는 긍정의 힘을 가질 수 있다. 모든 것은 극복하고 나면 부정적이었던 상황도 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 양면성에 관해 Wing tree를 통하여 이야기를 하고 싶었다.



【작품 6】 Obliviate, 280x240x300mm, 대리석, 2016

【작품 6】 Oblivate

크기 : 280x240x300mm

재료 : 대리석

연도 : 2016

제작방법

- 1) 유토를 이용하여 먼저 모형을 제작한다.
- 2) 4인치 그라인더를 이용하여 돌의 큰 형태를 털어낸다.
- 3) 에어 툴을 사용하여 세부 묘사를 한다.
- 4) 지석과 사포를 이용해 광을 낸다.
- 5) 합판을 알맞게 커팅 하여 블로 그을린 후 구두약을 바른다.
- 6) 합판과 대리석을 조립한다.

작품설명

오블리비아떼라는 나쁜 기억을 없애주는 주문으로 큐피드가 화살을 쏘는 자세에 얼굴 표정을 지워 작품을 제작했다. ‘오블리비아떼’의 원초는 큐피드일 수도 있는 것이다. 큐피드로 인해 타인을 강제적으로 사랑하게 되면서 잊게 되는 것들과 그 사람의 아픔이나 과정은 큐피드 본인이 직접 겪었기 때문이다. 예를 들어 그리스 신화에 나오는 에로스와 프시케를 보면 에로스와 프시케는 신과 인간의 사랑 이야기이지만 금기에 대한 인간의 호기심과 그로 인한 경고를 나타내는 이야기이다. 프시케를 본 에로스는 사랑에 빠지만 에로스의 어머니, 아프로디테의 명령으로 프시케와 사랑할 수 없는 사이가 된다. 이후 모든 짐은 에로스가 짊어지게 되고 둘은 결혼을 하게 된다. 하지만 프시케의 호기심으로 여러 고비를 겪게 된다. 그 후 제우스에게 찾아간 에로스는 도와달라고 간청했다. 제우스의 중재로 둘은 신들의 축복을 받으며 정식 부부로 맺어졌다. 그 후 둘 사이에서 ‘기쁨’이란 딸이 태어났다. 이와 같이 관객이 어떠한 마음이나 어떠한 상황이든 좋은 기억을 하라는 의미에서 큐피드 형상의 작품을 바라보고 있는 관객을 향해 눈에 보이지 않는 활을 쏘고 있게끔 제작했다. 또한 관중과 프시케를 동일시하려는 의도로 프시케의 첫 번째 호기심이었던 남편의 형상에 궁금증을 큐피드 형상에 얼굴을 지워 작품에 표현하고자 하였다.

Ⅲ. 결 론

앞선 연구를 통해 현대인의 페르소나적 행동과, 오블리비아테(Obliviate)의 기억과 망각의 이론적인 바탕으로 현대인의 삶에 대하여 탐구하고자 하였다. 이러한 탐구는 독일의 철학자이자 생(生) 철학의 대표자로 실존주의의 선구자인 니체의 철학 내용 중 기억이론을 바탕으로 본인의 작품세계의 형성 배경을 밝혔으며, 스위스의 정신의학자이자 심리학자인 융의 페르소나 이론을 인용하여 작품 표현 방법에 관하여 밝혔다.

우리는 혼자만의 능력으로 모든 일에 대비하거나 모든 요소를 통제하기 어렵다. 출타동시라는 사자성어를 보면 출과 타의 동시성이라는 뜻으로 병아리가 알에서 나오기 위해서는 새끼와 어미 닭이 안팎에서 서로 쫓아야 한다고 풀이된다. 이는 가장 이상적인 사제지간을 비유하거나, 서로 합심하여 일이 잘 이루어지는 것을 비유하는 말이다. 사자성어와 같이 우리는 조상들에 의해서 삶을 살아가는 과정을 배우고, 배움을 바탕으로 현재를 살아간다. 미래는 예측할 수 없기 때문에 과거를 바탕으로 앞날을 대비를 한다. 현재의 삶을 맞이하는 일부 현대인들은 기억이라는 배움을 통해서 앞날을 대비하지만 능동적인 망각을 통하여 앞날을 대비하기도 한다. 그렇기 때문에 보다 나은 삶을 살기 위해서 우리는 기억이라는 정보도 필요하고 망각이라는 치유도 필요하다. 이런 기억과 망각은 관계 속에서 나타나며 관계는 공동체 속에서 나타난다. 그러므로 우리는 공동체의 일원으로 살아가고 이 공동체 안에서 각자의 역할을 하며 살아간다. 사회에서의 역할과 자아의 역할을 적절히 잘 분리해서 살아간다면 나 자신은 내가 지킬 수 있고, 다른 이에게 보이는 나의 모습 또한 좋은 모습으로 비칠 것이다.

하지만 본 연구의 소재는 주관적이고 한 단면의 입장에서만 해석할 수밖에

에 없는 한계도 발견하게 되었다. 이러한 한계는 이론적 공부를 통해서 좀 더 넓게 작품을 다룰 필요성을 느꼈다.

마지막으로 향후 지속하게 될 피에로 작품의 연장선의 작품으로 단순한 피에로의 얼굴 표정뿐만이 아닌 페르소나의 개념이 어떤 관계 속에서 다양하게 표현할지의 개념 연구와 흔적이란 형식을 다양한 표현 방법 연구를 통해 작품의 발전을 모색하게 될 것이다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 김무조, 『한국 신화의 원형』, 서울 정음문화사, 1989
- 강신주, 『철학적 시 읽기의 즐거움』, 동녘, 2010.
- 강신주, 『철학 VS 철학』, 그린비, 2010.
- 박지영, 『유쾌한 심리학』, 파피애, 2008.
- 신승환, 『나를 비추는 10개의 거울 철학, 인간을 답하다』, 21세기북스, 2014.
- 이부영, 『분석심리학 이야기』, 집문당, 2014
- 최상욱, 『진리와 해석-서구 정신의 본질과 니체의 비판』, 다산글방, 2002
- 최성철, 『과거의 파괴』, 서강대학교출판부, 2012
- 최현석, 『인간의 모든 감정』, 서해문집, 2011

《번역본》

- 기시미 이치로, 고가 후미타케, 『미움 받을 용기』, 진경아 옮김, 인플루엔셜, 2016.
- 무거, 『왜 가면을 쓴 사람이 인정받을까』, 류방송 옮김, 청림, 2014.
- 아우구스트 쿠리, 『생각의 심리학』, 김윤희 옮김, 청림, 2010.
- 알랭, 『알랭의 행복론』, 이화승 옮김, 빅북, 2010.
- 제이 에멀링, 『20세기 현대예술이론』, 임수길 옮김, 청하, 2001.
- 프리드리히 빌헬름 니체, 『차라투스트라는 이렇게 말했다.』, 홍성광 옮김, 웅진싱크빅, 2009.
- 프리드리히 빌헬름 니체, 『반시대적 고찰』, 김인순 옮김, 열린 책들, 2016.
- 케이스 앤셀 퍼슨, 『HOW TO READ 니체』, 서정은 옮김, 웅진지식하우스,

2007.

《논문》

- 나하린, 『현대 인물화에 나타난 뼈에로의 페르소나 연구: 본인 작품을 중심으로』, 2015
- 장근영, 니체의 기억이론을 기초로 한 무용 창작 작품 『잊고 잊혀지는것』에 관한 연구, 2015.

《사전》

- 미술대사전(용어편), 한국사전연구소 편집부 1998
- 두산백과.

ABSTRACT

A study on the expression humorous pierrot shape

- Based on the artist's own works -

Hwang, Bit Na
Dept. of Sculpture
Graduate School of Sculpture
Sungshin Women's University

This is a research paper about the works that I made during the masters degree course from 2012 to 2016. This study examines the life style of modern people living in various masks while experiencing a lot of psychological conflicts in modern society. Most modern people live in anxiety about their uncertain future and in a busy day.

In this society, modern people reveal and hide themselves between their ego and the mask. This 'masked personality' is called Persona in psychology and is known to the world by Swiss psychologist and researcher Carl Gustaf Jung.

We can easily find people around us who are suffering from depression, anxiety, worry and irritability among those who have succeeded. They are the phenomenon that happened because they didn't care for themselves by identifying their ego and the masks.

Piero has been described as a clown who takes care of his ego and mask at the

same time. I have come up with the idea that the character of Piero is like the life I want. Here, I studied the image of Piero, my work, based on the magic language Obliviate.

This study aims to clarify the background of the formation of the works through the theoretical definition of the memory and Obliviate that Nietzsche refers to and the definitions of the memory and Obliviate which are hidden in the word Obliviate starting from the definition of the Obliviate. Based on the theory of Persona and Obliviate, I described the background about the formation of my work world.

In addition, the researcher defined the lexical meaning of Piero in the method of expressing her works, and tried to clarify the systematic analysis of her works based on the definition of Persona.

In order to express memories and oblivion on Piero's face, his wings were grafted, and these wings intend to reveal the attributes of traces in the spreading and folding.

Based on the works produced from 2015 to 2016, the following description was made.

Chapter I introduces the research method and purpose of my works. Chapter II is divided into three sections. Section 1 describes the definition of the Obliviate in the works and the work world through the Obliviate. Section 2 describes the meaning of Piero and wings and explores the expression of humorous works. In the last section 3, work analysis, I classified them into the production process of the work, material, and the description of the works. Chapter III, in the conclusion, I summarized the contents of this paper and present the direction of my work in the future.

key word : psychological conflicts, masked personality, ego and mask, Persona and Obliviate