



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 용 식 교수지도
석사학위 청구논문

현대인의 욕망에 관한 회화 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 일반대학원

서양화과

이 지 혜

현대인의 욕망에 관한 회화 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 일반대학원

서양화과

이 지 혜

인 준 서

이지혜의 석사학위논문을 인준함

심사위원 한 만 영 ⑩

심사위원 이 춘 옥 ⑩

심사위원 박 영 근 ⑩

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 2007년에서 2009년 사이에 제작된 작품들을 대상으로 작품의 전개과정에 있어 내용적 측면과 조형적 측면을 연구, 분석하였다.

본인은 동화 「피노키오의 모험」의 피노키오를 모티브로 하여, 피노키오 인형을 차용하여 변형시키고 재해석 하여 현대사회를 살고 있는 인간의 욕망을 표현하고 있다. 동화 속 피노키오는 욕망을 제거함으로써 결국 진정한 인간이 되었지만 본인 작품에서의 피노키오는 여전히 욕망을 제거하지 못한 인간의 모습이다. 그러한 모습을 ‘피노키언’이라고 명명 하여 인생의 여러 체험을 바탕으로 현대인들의 다양한 모습을 상징화된 이미지들로 대변하고자 하였다.

현대사회 속에 과부화 되고 있는 인간의 욕망 개념과 철학자들의 이론을 짚어보고, 현대인의 자아정체성 상실의 결과를 낳은 사회적 욕망, 물질적 욕망, 성적 욕망을 작품의 내용적인 측면에서 분석하였다. 작품의 조형적인 형성 배경이 된 동화 속 피노키오의 캐릭터와 본인이 ‘피노키언’이라 명명한 캐릭터를 비교, 분석 하였다. 또 대상물이 지닌 이미지의 상상적 결합인 상징적 표현과, 대중이미지의 차용과 변형을 통해 작품 활동을 해온 작품의 조형적인 측면을 설명 하였다.

욕망을 충족시키는 과정을 통하여 인간은 자아를 인식하고 정체성을 찾아나가게 된다. 그러나 욕망 부풀리기 속에서 자아를 찾지 못하고 방황하는 현대인의 욕망의 본질과 자아의 세계관을 작품 속 에 반영함으로써 본인의 작품을 보는 관객으로 하여금 자아정체성의 회복의 계기가 되고자 한다.

본인은 세상 속 에서 보고, 느끼고, 사고하는 모든 경험들을 ‘피노키언’ 상징적 이미지를 통해 인간의 욕망을 해학적으로 재해석 하고 표현하였다.

어린 시절 보아왔던 가상의 캐릭터를 현실로 끌어내 현실과 가상의 경계를
무너뜨려 실제로 체험 될 수 있는 의미에서의 실존을 이야기 하고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 작품의 내용적 배경	
1) 욕망의 다양한 해석	4
2) 현대인의 욕망과 자아정체성	6
2. 작품의 조형적 전개	
1) ‘피노키오의 모험’속 피노키오와 피노키언 분석	11
2) 대중이미지의 차용과 변형	13
3) 상징적 표현	15
3. 작품의 조형적 특성	
1) 형태	18
2) 색채	19
3) 공간	20
4. 작품의 분석	22
III. 결론	38
참고도판	
참고문헌	
ABSTRACT	

작 품 목 차

[작품1] Dies game, 162x112cm Oil on canvas 2009	28
[작품2] Pinicchian's dream, 130.3x388cm Oil on canvas 2009	29
[작품3] Plausible lie, 91x72.7cm Oil on canvas 2009	30
[작품4] Happy dream, 72.7x91cm Oil on canvas 2009	31
[작품5] 치유 1月, 130x97cm Oil on canvas 2009	32
[작품6] 치유 11月, 130x97cm Oil on canvas 2009	33
[작품7] Liar, 97x130cm Oil on canvas 2009	34
[작품8] Remember, 162x130cm Oil on canvas 2008	35
[작품9] Big Banana, 130x162cm Oil on canvas 2007	36
[작품10] 마주보기, 112x162cm Oil on canvas 2007	37

도판 목차

- [도판1] Jasper Johns, Flag, 60x96cm,
Encaustic on canvas, 1954-1955
- [도판2] Roy Lichtenstein, Happy Tears, 95.5x95.5cm,
Oil on canvas, 1964
- [도판3] Andy Warhol, Marilye Monroe, 91x91cm,
Acrylic on pannel, 1962
- [도판4] Rene Magritte, Le retour, 50x65cm,
Oil on canvas, 1940
- [도판5] 위영일, 짬뽕맨, 125x80cm,
Acrylic on panel, Silk scree, 2009
- [도판6] Henri Rousseau, Dream, 204.5x299cm,
Oil on canvas, 1910

I. 서론

시대를 막론하고 예술은 인간이 내부세계로부터 가지는 존재의 불안과 외부세계로부터 오는 두려움을 해방시키는 역할을 하였다. 예술은 인간 삶의 일부로서 시대적 환경에 영향을 받고 시대가 필요한 가치를 환기시킴으로써 인간이 사회를 이루고 살아가듯 예술은 삶 속에서 스며들어 있다.¹⁾

예술이란 인간의 정서를 표현하는 것이라 생각한다. ‘나’와 내가 속한 사회에 더불어 살아가고 있는 사람들을 대변해 그들과 공유 할 수 있는 정서를 예술 활동으로써 행하는 것이다. 인간은 의식적이든 무의식적이든 자신이 처한 상황이나 심리상태, 속해 있는 사회, 여러 정황의 영향을 받아 예술가는 여러 가지 체험과 영감을 예술작품으로 표현해 세상 밖으로 내놓는다. 이때 예술의 주체는 예술가 자신이며 예술작품은 자기표현이다. 또한 예술은 상상을 통하여 본인의 미적 욕구, 소망을 충족시키기 위한 과정이며 무의식적 욕망의 표현이다.

현재 우리사회는 전통가치관의 붕괴와 함께 인간은 하루가 다르게 새롭게 급변하는 사회 속에서 종종 자기 정체성의 혼란을 느끼며 본연의 모습을 잃고 불안한 마음과 갈등, 소외의 감정들을 무엇으로든 채우려는 욕망이 생겨난다. 이러한 이유에서 인간의 끝없는 욕망을 가지고 자아정체성 혼란에 빠진 현대인들을 본인이 ‘피노키언(Pinocchian)’ 이라고 명명한 피노키오 인형을 통해 작품을 제작한다. ‘피노키언’ 이라 부르게 된 것은 korea를 한국, koean을 한국사람 이라고 해석하듯이 Pinocchio 그대로를 쓰고 뒤에 o를 빼고 an을 붙여 Pinocchian, 피노키오 사람이란 뜻으로 내면적으로 다양한

1) 김형진, 2009, p.3

욕망을 가지고 있는 미성숙한 인간의 대칭적인 표현이다.

본인 작품의 모티브는 카를로 콜로디 Carlo Collodi(1826-1890)가 쓴 「피노키오의 모험 Le Adventure di Pinocchio」에서 비롯되었다. 주인공 피노키오는 나무로 만들어진 인형이지만 사람처럼 행동하고 생각하고 나중에는 착한 일을 하여 인간이 된다는 내용이다. 피노키오는 우리에게 보이는 표면적인 모습은 나무인형이지만 인간만이 가지는 배고픔, 슬픔, 즐거움, 등 다양한 감정을 느끼는 인간과 똑같은 감정들을 지니고 있다. 이러한 점에서 미성숙한 인간인 ‘나’와 현대인들을 나무인형인 피노키오에 대입시켰다. 인간 내면에 감추어진 자아의 욕망에 대한 표현에 있어서 표현의 대상이 피노키오이다. 피노키오 나무 인형을 통해서 인간이 가지고 있는 욕망의 내면 세계를 상징적으로 표현하려고 하였다.

현대 사회 속 에 살아가고 있는 인간들은 채워지지 않는 욕망들을 채우려 발버둥을 치며 자아정체성을 잃어버린 지 오래이다. 이런 상황 하에서 본인의 작품은 현대사회 한 단면에 대한 상징이라고 할 수 있으며, 그러한 자아와 욕망의 모습을 ‘피노키언’을 통해 보여주고 인간 실존에 대한 자아성찰, 자아정체성을 회복하는데 목적을 두고 조형적 시도를 해온 연구자의 작품을 분석하려고 한다.

본고 1장에서는 본인 작품의 이론적 형성배경에 대한 연구로, 작품의 주제로 다루고 있는 현대사회 속에 팽배하고 있는 인간의 욕망을 개념과 철학자들의 이론을 짚어보고, 현대인의 자아정체성 상실의 결과를 낳은 사회적 욕망, 물질적 욕망, 성적 욕망을 이론적으로 고찰해 보고자 한다. 본고 2장에서는 작품의 조형적 형성 배경으로 작품의 초석이 된 동화 「피노키오의 모험」에서 피노키오의 캐릭터와 본인이 명명한 피노키오 인형 ‘피노키언’의 캐릭터를 비교 분석하였다. 대상물이 지닌 이미지의 상상적 결합인 상징적

표현과, 대중이미지의 차용과 변형을 통해 작품 활동을 해온 작품의 조형적인 측면을 설명 하였다. 본고 3장에서는 본인 작품을 이루고 있는 형태와 색채의 특성과 공간을 작품을 통해 설명하고, 본고 4장의 본인 작품 분석에서는 작품 속 에서 펼쳐지는 현대사회 속에 살아가는 인간의 다양한 욕망과 자아의 모습을 분석하고자 한다.

본인은 세상 속 에서 보고, 느끼고 사고하는 모든 경험들을 '피노키언'과 상징적 이미지를 통해 인간의 욕망을 해학적으로 재해석 하고 표현하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 배경

1) 욕망의 다양한 해석

욕망이라는 라틴어의 어원을 따져보면 그것이 ‘우리가 더 이상 소유하지 못하는 것에 대한 애착’이라는 것을 발견할 수 있듯이 인간의 욕망은 시간이 흐를수록 팽창하고 변모되면서 현대인들은 누구보다 무엇이든 더 소유하고 싶어 하는 욕망의 끝없는 경쟁을 하며 살아간다.

욕망을 체계적으로 탐구한 철학자는 스피노자(Spinoza)이다. 스피노자는 욕망이 인간의 본질이기 때문에 쾌락과 고통은 욕망에서 비롯된다고 보고, 따라서 쾌락과 고통은 욕망의 원인이라기보다 오히려 욕망에 의해 형성된 결과이다. 여기서 욕망이란 자기보존의 힘 혹은 충동이며, 자기를 보존하려는 이러한 힘을 ‘코나투스’(conatus)라고 한다.²⁾ 모든 존재는 자신의 존재를 유지하려는 코나투스를 가지고 이 힘이 욕망이며, 욕망이 사고와 행동을 결정하는데, 이것은 궁극적으로 자연의 필연성에 기인한 힘이므로 인간 정신에 자유의지 같은 것은 있을 수 없다고 한다. 이러한 관점은 욕망을 결핍이나 결여로 개념화하는 프로이트의 관점과는 다르다.

프로이트(Sigmund Freud)는 욕망을 죽음과 삶으로 나누었다. 죽음의 본능인 타나토스(thanatos)는 생명체가 유기물에서 무기물로 환원되는 것을 목표로 하고, 삶에 대한 본능인 에로스(eros)는 스스로의 생명을 보존하기 위해 생명유지와 종족 보존을 목표로 한다. 이러한 삶의 본능은 성적 욕구 이

2) 전경갑, 2004, pp.46-47

며, 생식의 욕구와 관계된다. 생식의 본능이 인간의 생명을 보존하기는 했지만 반대편에 있는 죽음의 본능 때문에 인간은 영원히 살지는 못하고 허무한 죽음의 무기물 상태로 되돌아간다.³⁾ 인간이 욕망의 유일한 충족대상은 죽음이라 하며 욕망의 절대적 충족성을 부정한다.

인간의 욕망은 존재의 삶 자체이고, 욕망의 성격은 한없는 결핍의 상태로 만족이 없는 끊임없는 갈구라고 할 수 있다.⁴⁾ 결핍과 자아에 대한 불완전감, 공허, 때로는 무, 무에 대한 욕망이 나 또는 대상없는 욕망, 그것은 틀림없이 우리로 하여금 멈추지 않고 전진하게 만드는 또한 항상 무언가를 욕망하도록 강요한다. 즉 우리가 가지고 있지 못한것, 우리에게 결핍된 것, 그것이 바로 욕망의 대상이다. 남자, 여자, 어린아이, 노인을 막론하고 인류를 각자 처한 상황에 따라 나름대로 생성된 온갖 종류의 욕망을 느낀다. 한 욕망이 채워지자마자, 다른 욕망이 서둘러서 다시 생겨난다. 욕망에는 결코 완전한 만족이 있을 수 없고 욕망이 충족되는 경우라도 항상 부분적이다. 그렇기 때문에 잇달아 새로운 욕망을 갖게 된다. 이렇듯 소비자본주의 시대에 살고 있는 현대인들은 허위의 욕망을 부추기고, 이를 더 욕망하도록 끊임없이 유도한다. 본 연구에서는 욕망의 다양한 해석을 바탕으로 좀 더 구체적인 설명을 위하여 현대사회의 문제점을 지적하고, 현대인의 자아정체성의 혼란을 유도한 욕망의 모습을 살펴보고자 한다.

3) S.프로이트, 1999, p.154

4) 김기곤, 1997, p.68

2) 현대인의 욕망과 자아 정체성

현재 우리사회는 빠른 모습으로 변화해 가고 있다. 전통사회를 허물며 정보기술혁명과 자본주의로 이루어진 현대사회는 산업혁명으로 이루어졌던 근대사회가 가지고 있는 가치관과 다른 가치관을 형성하고 빠르게 변화하였다.

사회 변화 속에서 자아정체감을 갖는 길은 오르막 내리막 길 처럼 험난하며 많은 갈등을 겪는 길이다. 한 인간이 자기 고유의 특성을 갖는 것은 여러 가지 욕망들과 직면하면서 자아를 인식한다. 그러나 모든 현대인들은 자기 자신을 상실한 채 욕망의 노예가 되었고, 따라서 방황하면서 살아가고 있다. 이러한 방황의 현대인은 마침내 고독과 공허감에 압도되어 자아의 혼란이 온다.

인간의 자아는 유연하며 균열되어 있고 파편화되어 있으며 분산되어 있고 깨어지기 쉽다. 현대 문화가 갈수록 더욱 빨라지고 복잡해져 감에 따라서, 자아도 후기 산업 자본주의의 광범위한 전 지구적인 틀 속에서 점점 더 분산되고 자리를 잃고 헤매며 뒤죽박죽된다.⁵⁾

한편 자본주의 사회 속 여성들은 여성의 화장이 갈수록 진해지는 오늘날의 세태를 대학가의 은어로 1학년은 단장, 2학년은 화장, 3학년은 변장, 4학년은 위장이라고 한다. 이제 여성의 얼굴은 욕망이 등록되어 자아를 실현하는 공간이 되기도 한다.⁶⁾

본인 작품에서 이러한 현대인들이 가지고 있는 욕망과 내면적 자아정체성이 어떠한 양상으로 발현되는지를 성적 욕망, 물질 욕망, 사회적 욕망에 대해 고찰해보고자 한다.

5) 앤서니 엘리어트, 2007, p.8

6) 진경갑, 2004, p.227

㉠ 물질적 욕망

16세기 유럽을 중심으로 일어난 르네상스 운동은 신을 중심으로 한 봉건적 체제를 무너뜨리고 인간을 규범과 속박에서 자유롭게 하였다. 중세 사회에서 금기시 되었던 인간의 이윤추구나 사유재산은 점차 통용되었고, 18세기 산업혁명을 통하여 영국과 프랑스를 중심으로 이윤추구를 목적으로 하는 자본주의 사회가 형성되었다.⁷⁾ 자본주의 사회는 더 많은 이윤을 창출하고자 하는 자본가가 노동자를 착취하고 그로 인한 소득의 불균형, 노동력의 상품화, 인간소외라는 문제를 가지고 현대에 이른다. 자본주의 사회에서 인간의 의식주를 비롯하여 모든 사회적 활동이 자본과 연결된다. 자본이 없는 인간은 삶을 살아가는데 제약을 받게 되고 편리하고 좋은 환경을 누리기 위해서는 더 많은 자본을 소유하고 있어야 한다. 인간으로 하여금 물질이 세상의 최고 가치라는 물질 만능주의를 형성시킨 원인이 되고 끊임없는 욕망 부풀리기가 자본주의 사회라는 문화를 팽창시키고 있다. 사람들은 욕구를 충족시키기 위해 일을 하고 그 결과로 자신의 욕망을 채운다.

에리히 프롬(Erich Fromm)은 「소유냐 존재냐」라는 책에서 “오늘날 산업 사회에서의 위기는 인간이 존재로서의 삶의 측면을 망각한 채 물질을 소유하고 소비하는 것에만 급급한 삶의 방식에 있다”라고 진단하고, 이러한 삶의 방식에도 불구하고 현대인은 과거 어느 때보다도 더 불안해하며 개인 생활이나 사회 속에서 무력감을 느끼고 물질의 소유를 통해 자신의 존재를 확인하려 한다는 것이다.⁸⁾ 프롬에 의하면 현대 산업 사회의 문제는 근본적으로 '소유'에 집착하는 삶의 방식에 있다. 산업 사회는 사람들을 그 사람의 경력과 능력, 배경에 관심을 갖고 어떤 것을 소유하고 있느냐에 관

7) 김형진, 2009, p.13

8) 정해창, 1985, p.73

심을 갖는다. 아무리 많이 가졌다 해도 그것이 늘 자기 자신의 것은 아니고, 갖고 있는 모든 것은 언제든지 잃을 수 있기에 늘 불안을 느끼며 주체를 상실한다.

들뢰즈(Gilles Deleuze)와 가타리(Felix Guattari)는 욕망의 본질은 정착을 싫어하는 유목적 속성을 기계적이라고 한다. 자본은 욕망하는 기계라는 것이다. 신들린 듯 퍼 먹이는 자본의 욕망은 말할 것도 없고, 자본의 부추김에 호락호락 호명당하는 인간의 욕망에도 의식적 주체나 인격적 주체개념을 부여할 수 없기 때문에 기계적 흐름이라고 하는 것이다.⁹⁾ 진정한 욕망을 억압하고 헛된 욕망만을 부추기는 현대의 암울한 자본의 생리와 자본의 욕망에 대해 ‘기계’라고 하였다. 욕망하는 기계들은 결핍된 욕망을 끊임없이 채워 넣으려는 욕망으로 자기 순환 운동을 통하여 재생산해 낸다. 지속적인 순환을 반복함으로 그것이 ‘욕망의 기계’이다.

㉔ 사회적 욕망

헤겔(Hegel)의 욕망개념은 인간은 사물을 정복할 때보다 타인을 정복할 때 더 큰 만족을 느끼고, 타인을 지배하는 것보다 타인을 지배할 정도로 내가 유능하다는 것을 남들이 인정하고 선망의 눈빛으로 우러러볼 때 더할 나위 없는 만족을 느끼기 때문에, 인간적 욕망의 본질은 인정욕망(desire of recognition)이다. 라고 말한다. 이는 마치 과시적 소비를 하는 욕망의 대상이 상품 자체가 아니라 타인의 인정인 것과 마찬가지로이다. 이와 같이 헤겔은 타인의 인정을 통해 비로소 자기정체성이 형성된다고 본다. 자아의식은 독자적 명상에서 형성되는 의식이 아니라, 자신을 비춰볼 수 있는 타인이라

9) 전경갑, 2004, pp.229-230

는 거울을 통해 비로소 형성된다고 보고 있다.¹⁰⁾

현대인의 특징 중 하나는 고독에 있다. 이는 홀로 있다는 느낌과 비슷한 것인데 즉 소외 되어 있다고 표현하기도 한다. 이때 자신의 마음속에 텅 빈 부분을 친구들로서 채우고자 하는 친애 욕이 생겨나는데, 타인과 관계를 맺음으로 해서 자아의 존재를 확인 하려 한다. 또한 현대사회가 인간으로 하여금 사회적 적응이란 것을 지나치게 강조한다. 사회에 적응을 함으로써 불안은 느끼지 않게 되고 또한 그 사회 속에서 경쟁을 하여 성공을 하고 싶어 하는 욕망이 생겨난다. 사회적으로 성공을 하고, 여러 사람들과의 유대관계를 지속시키려 한다는 것은 결국 고독감을 느끼기 싫어서 이다. 이렇게 하면 고독감을 잃고 잠시나마 위안을 받을 수는 있지만 그 위안이 오래가지는 않기에 계속해서 친애 욕이 생겨난다.

사람들과의 관계 속에서 우리는 우리 자신의 거짓 이미지를 구축하는데 많은 신경을 쓴다. 자신을 과대포장하고 그럴 듯하게 보이게 하려 거짓말로 치장한다. 우리가 쓰고 다니는 가면은 화려하지만 정작 그 자아의 내면은 그렇지 않은 경우가 많다.

욕망이라는 감정은 목마를 때 물을 마시고 싶은 것처럼 자연스럽고 고유한 현상이다. 이렇듯 소비자본주의 시대에 살고 있는 현대인들은 허위의 욕망을 부추기고, 이를 더 욕망하도록 끊임없이 유도한다. 이러한 혼란 상황에서 자기 본연의 모습을 잃은 현대인들은 갈등과 불안, 고독감 등으로 삶의 목적을 상실하고 점점 자아정체감을 잃어 간다.

10) 앞의 책, p.59

㉔ 성적 욕망

인간은 외롭거나 성적 자극을 받을 때 성적 욕망을 느낀다.

프로이트(Sigmund Freud)에 의하면 인간은 태어나면서부터 가족 내의 부모, 특히 어머니에게 강한 성적욕망을 갖고 있는데, 이 성의 표현은 유아 초기부터 억제되어 있다. 이것이 소위 ‘억압 가설’이다. 그의 이론에 따르면 인간의 성 본능의 원천은 입·항문·성기 등 신체의 성감대에 있다. 그런데 인간은 어린 시절부터 쾌락을 주는 이런 성감대와 관련된 행동들은 부모의 통제를 받아 욕구불만과 불안을 갖게 된다. 어린아이는 구강기에서 항문기·생식기에 이르기 까지 빨고 배설하는 여러 적응 단계를 거치면서 성욕과 성적 쾌락 및 억압에 관련된 성격이 형성된다. 예를 들어 소년은 성적 충동이 강해짐에 따라 어머니를 독점적으로 사랑하기를 갈망하고 아버지를 경쟁상대로 느끼는데 이를 「오이디푸스 콤플렉스」라고 부른다. 소년은 어머니에 대한 근친상간적 욕망이 억압되고 아버지에게 거세당할지 모른다는 불안과 공포를 갖게 된다는 것이다. 프로이트는 무의식 속에 잠재해 있는 어린 시절 성적 억압에 대한 사건과 경험들이 훗날 어른이 되어서 히스테리 등 여러 정신적 위해 상태로 남는다고 보았다.¹¹⁾ 억압된 성욕은 평소 불만족한 성인들이 성적 대상의 선택에 있어서 변덕스럽고 강렬한 자극을 원하는 욕망으로 나타나기도 한다.

현대사회에서 국가 권력과 사회 조직이 점차 탈 중심화 되어 감에 따라 개인은 주체적인 사고와 자기 정체성에 대한 물음을 자주 하게 된다. 즉 정치·경제·사회 분야에서 개인의 자율적인 참여의 비중과 중요도가 높아가는 것과 함께, 자기 신체와 성에 관한 자아의식 및 자기표현과 자기 관리

11) 현택수, 2004, p.36

의식도 높아져 간다.

현대사회의 개인들은 자기 자신의 욕망과 몸의 표현에 대해 자기 결정권을 주장한다. 내 몸은 내가 관리하고 결정할 대상이자 주체라는 것이다.

성은 개인의 신체와 사회규범이 만나는 지점이다. 성의 재생산적 사회 과정에서 벗어나 성적 선택을 한다는 것은 자신의 신체에 대한 성찰 과정이고 자기정체성 형성의 과정이다. 열정을 포함한 현대적 사랑은 개인의 성에 대한 자유와 자아실현을 의미한다.¹²⁾

현대적 삶이 외형적으로 양적 팽창을 거듭하고 있고 그 속에서 살아가는 인간의 정서는 복잡 미묘해 진다. 머리카락이 나자마자 자아발달과 함께 우리는 다양한 욕망에 둘러싸여 산다. 본인은 현대를 살아가고 있는 한 구성원으로서 모든 사람이 느끼는 ‘물질적 욕망’이나 ‘사회적 욕망’, ‘성적 욕망’을 피노키언과 상징적 이미지로 작품 속에서 이야기 하고자 한다.

2. 작품의 조형적 전개

1) 「피노키오의 모험」 속 피노키오와 피노키언 분석

「피노키오의 모험」은 일반 사람들에게 환상적이면서도 교훈적인 내용을 담고 있는 작품으로 알려져 있으며 그림동화로 대중들에게 널리 보급되어 있다. 목수 제페토 할아버지가 나무토막으로 꼭두각시 인형을 만들어 피노키오라는 이름을 붙인 인형이 완성되었다. 나무로 만들어져 있는 인형이지만 푸른 요정의 마법으로 사람처럼 행동하고 다양한 세상 경험을 하게 된다. 많은 실수를 저지르기도 하고 반항도 하고, 그러면서도 언젠가는 사람과

12) 현택수, 2004, p.104

똑같이 되리라는 열망을 가지고 있다. 그러다가 거대한 고래에게 잡아먹히는데, 고래 뱃속에서 자신을 만들어준 제페토 할아버지를 우연히 만나게 되고 제페토 할아버지와 함께 탈출에 성공하게 된다. 육지로 돌아온 후 피노키오는 쾌락이나 욕망들을 제거하고 착한 일을 하여 진짜 사람이 된다는 내용이다. 나무토막에서 나무인형으로, 그리고 나무인형에서 사람으로 바뀌게 되기까지의 과정을 인간으로 성장하기까지의 변화, 또는 인간의 성장의 과정을 묘사한 것이라고 말할 수 있다. 나무 몸으로 된 피노키오는 인간과 유사한 형태를 가진 인간이 되기 전 의 형상이다. 사람의 신체 그대로가 아닌 유사 인간형으로서의 피노키오는 동화 속에서 미성숙한 인간, 불완전한 인간으로 해석된다. 그렇지만 노력을 통해 겉모습만 인간이 아닌 내면적으로도 인간의 요소를 가진 온전한 인간으로 변모한다.

본인 작품 속 ‘피노키언’은 피노키오 인형에게 생명을 불어 넣고 자아를 투사하여 초현실적인 분위기를 자아낸다. 인간의 무의식적 욕망을 구체화하는 대상의 역할을 할 수 있는 ‘피노키언’은 본인의 작품 속에서 본인을 포함한 현대인들의 욕구와 현실을 투영시킨다. 본인에게 있어 ‘피노키언’은 잠재되어 있는 자아의 반영이며 현실과 비현실을 이어주는 매개체로 작용한다. 자아의 내면을 비추는 무한한 가상의 세계와 ‘피노키오’ 이미지 속에 내면의 감정을 투영하여 자유로운 생각과 욕망의 나래를 펼쳐 보이고 작품 속에서 다양한 모습으로 등장하는 ‘피노키언’은 스토리를 전개해 나가며 상상력을 불러일으킨다. 본인을 대신해 말하고 행동하고 보여주며 현실에서 불가능한 일들을 저지른다. 우리가 어린 시절 보아왔던 가상의 캐릭터를 현실로 끌어내 현실과 가상의 경계를 무너뜨리고 본인과 현대인들이 경험하는 방황과 갈등이 현실 초월적 이상공간과 현실과 이상이 공존하는 공간에서 환상적인 이미지를 통해 보여주려 한다.

인간들이 갖가지 욕망을 갖고 살아가는 것과 마찬가지로, 피노키오도 인간이 되고 싶다는 욕망을 갖고 있다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 또 피노키오는 진정한 인간이 되기까지 많은 욕망을 가지고 있었으나 등장인물들의 도움을 통해 자신의 정체성을 확립하게 되었다. 이점에서 본인의 ‘피노키언’이 친구가 되어 본인의 작품을 통해 관객들로 하여금 자신을 되돌아보며 정체성을 다시 한 번 확인하는 역할을 하도록 유도하고 싶다.

2) 대중이미지의 차용과 변형

기존 이미지의 차용과 일상적 소재, 대중적 표현 기법과 재료의 흡수는 1910년대 입체파(Cubism)의 콜라주(Collage)를 비롯해서 뒤샹(Marcel Duchamp)의 레디메이드(ready-made)에서 시도되었으나, 팝아트(Pop Art)에 이르러 전면적이고 대대적으로 대중문화를 반영하기 시작했다.¹³⁾ 팝아트는 일상적 이미지와 상업적 이미지들을 도입하여 고급예술과 대중예술의 경계를 허물고 미술의 영역을 확장시킨 독자적인 예술로 간주된다.

팝아트에서 나타나는 특징은 재료와 소재가 일상적 사물에서 출발하는데 있고 또 하나의 특징은 대중매체의 ‘차용’에 있다. 차용(Appropriation)은 빌린다는 의미이고, 자신의(proper)' 혹은 '자신(property)'을 의미하는 라틴어 propius에서 유래한 단어로 ‘자기 자신의 것으로 만든다’ 라는 뜻을 가지고 있다. 이 방법은 미술사, 광고, 미디어 등에 등장한 현상을 가지고 새로운 형상과 합성시켜 새로운 작품을 창조하는 제작 방법을 가리키는 말이다. 제스퍼 존스(Jasper Johns)는 1955년 미국 국기 모양을 똑같이 그려 「성조기」(도판1) 제작하였으며, 앤디 워홀(Andy Warhol)은 도처에서 반

13) 진휘연, 2007, pp.111-112

복되는 광고의 속성을 차용하였다. 로이 리히텐스타인(Roy Lichtenstein)은 1960년대 초 미국의 대중적인 만화를 주제로 인체의 망점을 그려 넣어 만화의 이미지를 확대한 작품 「우는 여인(Crying Girl)」과 「행복한 눈물(Happy Tears)」(도판2)이 있다. 만화의 차용은 매스 미디어로서 만화가 가지고 있는 시각성, 언어적 전달력, 등의 힘에 주목하였다. 앤디 워홀은 마릴린 먼로(도판3), 엘비스 프레슬리 처럼 대중들이 알고 있는 스타들을 소재로 하거나, 대중적인 이미지를 적극 수용하였다. 또 당시 사회 상황에 대한 자연스러운 반응으로 대중적인 음료 코카콜라나 캠벨 수프 깡통과 같은 일상적 이미지들을 차용해 콜라주 하거나 확대하고 반복, 복제하는 방식도 있었다. 대중들에게 일상생활에서 접할 수 있는 친근한 소재를 작품주제로 끌어 들여 대중들은 즐거움과 공감을 형성하고 미술과 쉽게 친근감을 느끼게 하여 대중과 예술 간의 간격이 좁아지는 것에 큰 역할을 하였다.

본인 작품에 나타난 차용과 변형은 다양하다. 첫 번째는 대중적인 동화 속 캐릭터를 작품에 도입하였다. 피노키오가 가지고 있는 특성 중 욕망의 한 작용으로 거짓말을 하면 코가 길어지는 특징도 포함 되어 있어 작품에서 친숙하고 쉽게 이해 할 수 있도록 만들어 준다. 두 번째는 ‘피노키오’를 모티브로 재생산되어 시중에서 팔리고 있는 꼭두각시 피노키오 인형의 형태를 빌려와 작품 속에 끌어와서 변형, 재해석하여 살아 움직이는 듯 한 신체 표현으로 인형이 아닌 재탄생된 인간으로서의 면모를 보여 주고 있다. 이렇게 탄생한 캐릭터를 [작품5],[작품6]에서 보이듯이 화투패의 배경을 차용하여 변형시키기도 하고, [작품2]에서 처럼 루소의 작품 「dream」(도판4)의 배경이 되는 정글을 차용하고 변형시켰다.

동화 이미지의 차용은 우리 주변에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 미키마우스 티셔츠, 백설 공주 액세서리, 신데렐라 장남감 등 과 같은 것들이다. 텔레비

전에서도 어린 시절 읽었던 동화책의 기억을 떠올리게 하는 각종 패러디 광고가 늘어나고 있다. 추운 겨울 길거리에서 불쌍하게 성냥을 팔고 있는 「성냥팔이 소녀」를 패러디해 아이스크림 케익을 파는 아이스크림 광고, 거짓말하면 늘어나는 피노키오의 코를 활용해서 서비스가 얼마나 파격적인가를 알리고자 「피노키오의 모험」을 패러디한 통신회사 광고는 익숙한 소재로 인해 친숙함을 느끼며 재미와 공감을 불러일으킬 수 있는 효과를 주고 있다. 동화 뿐만 아니라 만화영화에서도 이미지의 차용이 나타나고 있다. 위영일 작가는 배트맨이나 슈퍼맨, 혹은 이들 만화영화의 영웅 캐릭터의 변형과 이종교배를 시도한 '짹뽕맨' 시리즈(도판5)를 작업해오고 있다. 캐릭터들의 구조화를 통하여 인간의 '과도한 욕망'을 유쾌하게 비트는 장치로 사용되며 이들을 통해 사회적 위상은 희화화된다.

우리가 어릴 적 경험했던 동화의 세계는 현실에서 불가능한 세계로의 일탈을 가능하게 했으며 동화 속 주인공을 자신과 동일시하기도 하고 동경하기도 했다. 본인 작품에 '피노키언'은 현대인들과 동일시 시켰고 관객들로 하여금 자신을 되돌아보게 하는 역할로써의 기능도 하고자 함이다. 이러한 대중이미지의 차용이 관람자로 하여금 미술과 쉽게 친근감을 느끼게 하여 대중과 예술 간의 간격을 좁혀주는 큰 역할을 한다.

3) 상징적 표현

예술이란 예술가의 체험을 기초로 한 사회적인 현실의 반영이다. 작품은 예술가의 세계관에 따라 표현 방법에는 차이가 있는데, 이 시대의 예술가들은 자신이 표현하고자 하는 대상을 있는 그대로의 재현하는 것이 아니라 상상력과 상징화된 표현으로, 고정되어 있는 형식에서 탈피해 작품 세계를 펼

쳐나간다. 작품속의 상징적 표현은 비유로서 그것은 관객에게 눈에 바로 인식되기도 하지만 숨어있기도 한 이미지라고 할 수 있다.

작품의 상징적 이미지들은 변형, 왜곡, 과장 되어 있고 의미를 내포하고 있다. 초현실주의 화가 중 르네 마그리트(Rene Magritte)는 상징적 소재로 사과, 돌, 새(도판6), 구름, 담배, 파이프 등 우리에게 친숙한 대상을 사실적으로 묘사하되 모순되거나 대립되는 요소들을 동일한 화폭에 결합시키거나, 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜 시각적 충격과 신비감을 불러일으키는 데페이즈망 기법을 이용한 작품들을 주로 선보였다. 마그리트는 관람자로 하여금 상식에 변화를 주어 고정관념에서 탈피하게 하는 정신적인 자유를 주었다.

작품 속 에 나타난 표현은 작가의 상상력을 통해 직접적으로 또는 상징적으로 표현될 수 있다. 본인은 잠재되어 있는 무의식적 욕망의 상징성을 내포할 수 있는 대상물인 바나나, 주사위, 그네, 포크 등을 통해 표출 한다. 바나나는 성적욕망을 표현하는 사물로서 남성의 성기를 상징하고, 주사위는 물질욕망을 표현하는 사물로서 돈을 의미한다. 또 그네는 과거로 돌아가고 싶어 하는 욕망이며, 포크는 거짓말로 길어진 ‘피노키언’의 코를 휘감아 위협하는 외부의 압박이기도 하다. 일상적 사물의 크기의 전환을 통하여 그 대상의 힘의 무게를 더 실어주기도 하며 사물이 놓인 상황에 따라 여러 가지 의미를 가지게 되어 현실에서 불가능한 정서나 감정·사고를 전달한다. 본인의 작품의 상징적 표현은 추구하는 욕구에 상응하는 상징적 언어들로써 자리매김하고자 하였다.

수잔 랭거(Susanne K. Langer)는 “상징은 사물을 지시하고 사실들을 전달하는 것이 아니라 관념들을 표현하는 것이다” 라고 하면서 ‘예술작품은 감정의 상징’ 이라고 정의했다. 일반적으로 상징은 하나의 관념을 어떤 구체적인 대상에 나타내는 방식을 일컬으며, 사물들을 지시하고 사실들을 전달

하는 것이 아니라 관념들을 표현하는 것이다. 이처럼 상징은 관련성을 갖지 않는 사실을 매개시키는 인식의 형식이며 그 결과로서 상징은 의미를 지시한다.¹⁴⁾ 상징은 관습적이고 통상적인 의미 이외에 작가만의 어떤 함축적인 의미를 가진다. 따라서 상징은 작가가 나타내고자 하는 의미의 표시로서 표현하는 현상의 결합이라고 할 수 있다. 또한 상징은 정신적인 회화 창작의 중요요소이며, 작가의 감정을 드러내 주는 내적 정신세계의 표상이다.

예술에 나타나는 상징들은 비록 가장 단순한 직접성으로부터 극도의 간접성에 이르기까지, 완전한 투명성에서 가장 밀도 짙은 지나친 결정화에 이르기까지, 모두 복잡한 것이긴 해도, 흔히 사용되는 의미로서의 상징들이며, 이 상징들은 어떤 의미론 자들도 수용할 수 있는 의미를 소유한다. 또한 이 의미들은 그 의미들을 전달하는 이미지들과 똑같이 그 구성적 요소들의 자격으로 예술작품 속에 존재한다. 곧 이 의미들은 작품, 표현적 형식의 창조에 기여하는 것이다.¹⁵⁾

본인의 작품에 등장하는 낯익은 사물은 내면적 욕망의 상징이며 누구나 알 수 있는 소재를 선택하여 새로운 의미를 부여하여 상상력을 자극하고 다양한 해석을 유도하고자 하는 것이다. 또 상징적 표현은 자아를 대신하는 소재이자 자아의 정체성을 보여주는 한 요소로 표현하고 있다.

14) S.K.Langer, pp.109-123

15) 앞의 책, p.117

3. 작품의 조형적 특성

1) 형태

캐릭터는 사람이나 사물의 성격이나 특징, 소설이나 연극 중 극중의 인물, 평판, 명성, 신분, 자격 등을 의미한다. 현대 회화에서는 캐릭터를 중심으로 하여 스토리를 전개 하는 경우가 많다. 캐릭터의 특징은 있을 수 없는 일들과 현실 상황의 상상적 결합을 통해 일어나게 하는데 그것은 현실과 비현실의 경계를 왔다 갔다 함으로 인해 관객들로 하여금 많은 상상의 여지를 둔다.

본인의 작품 속 ‘피노키언’ 캐릭터는 누구나 한번쯤은 읽었을 법한 동화 「피노키오의 모험」에 나오는 피노키오의 변형 이다. 동화 속 캐릭터를 통해 성격적 특성과 인성을 유추 할 수도 있다. 동화 속에서 피노키오는 거짓말을 하면 코가 길어진다. 이 특성은 본인의 작품에서 인간관계 속에서 거짓말로 자신을 과대 포장하려 하는 인간의 모습을 보여주는데 코가 길어져 있는 모습을 하고 있다는 점이 동화 속 캐릭터의 특성과 동일한 점이다. 이러한 캐릭터의 성격적 특성을 이용해 관객들의 친근감을 형성할 수 있다.

캐릭터는 동시대의 전형적인 모습을 반영하고 재현하고 대변한다. 당대적인 문제의식과 시대정신을 상징하고 암시한다.¹⁶⁾본인의 작품도 작품 속 캐릭터에 혼란의 자아와 자신을 상실한 채 욕망의 노예가 되고 있는 현대인들의 모습을 피노키오 인형에 이입시켜 표현하고 있다. 작품 속에서 욕망을 가지고 인간으로서의 면모를 보여주고 있다는 점에서 피노키오란 이름을 변형시켜 ‘피노키언’이라 부른다. ‘피노키언’의 형태는 2차원의 평면에 3차원

16) 고충환, 2006

적인 형상을 하고 있다. 성별을 구별할 수 없는 중성의 상태이며, 이것은 자아정체성의 혼란을 가진 현대인들처럼 남자인지 여자인지의 성별은 중요하지 않다. 인간은 성별을 선택해서 태어날 수 없지만 현대의 자아는 성별을 선택해서 바꾸기도 하는 선택의 가능성이 열려 있다. 꼭두각시와 같은 관절 표현은 능동성을 잃어버리고 스스로의 자존감을 찾지 못하는 듯 한 느낌을 준다. 얼굴의 세부 묘사는 눈과 코가 다이며 눈은 어디를 응시하고 있는지 모를 공허함과, 코의 길쭉한 모양은 욕망의 출발점이라고 할 수 있다. 얼굴의 세부 묘사를 배제하여 감정을 잃어버린 획일화된 현대인의 내면을 나타내도록 의도 하였다. 피노키오 나무 인형을 인간에게 대입시켜 작품을 보는 관객으로 하여금 자아를 발견하는 계기가 되고자 한다.

2) 색채

본인 작품을 표현하는데 있어 색채의 특징은 세 가지 이다. 첫 번째는 작품 안에서 색채를 배색할 때는 단조로운 배색에 대조적인 색을 더해서 전체 상태를 돋보이게 하기 위해 악센트 컬러(Accent color)를 쓴다. 악센트란 색에서 강조됨과 돋보이게 하는 등의 의미가 있다. 프루시안 블루(Prussian blue)와 같이 검정과 가까운 어두운 톤에서는 명도의 대조적인 고명도색인 노랑, 연두, 파랑을 더해서 긴장감과 포인트를 준다. 또한 부드러운 톤의 배색에서 명도차가 있는 톤과 악센트 컬러를 사용한다. 노랑과 파랑과 같은 명도와 채도가 높은 색들을 검정에 가까운 프루시안 블루 위에 올려 놓았을 때, 앞을 향해 떠 올라와 보이게 하는 효과가 있다. 상징적 이미지들을 배경의 검정에 가까운 프루시안 블루위에 강한 원색을 올려놓음으로 인해 더욱 부각되어 보이고 힘을 갖게 하는데 있다.

두 번째는 작품에 주로 등장하는 배경색인 프루시안 블루를 여러 겹 중첩 시킴으로 인해 검정에 가까워진 프루시안 블루에 있다. 파란색은 백가지가 넘게 있으며 평온하고 침잠되어 있는 분위기를 연출하는 색이다. 파랑의 긍정적인 이미지는 고요함이나 편안함을 주는 데 있고, 부정적인 이미지는 차가움이나 우울함 일 것이다. 본인은 부정적인 이미지에 중점을 두고 표현함에 있어 깊은 공간감을 주기 위해 여러 겹 중첩 시켰다. 중첩을 여러 번 거치게 되면 검정에 가까운 블루가 된다. 검정은 어둠이며 어둠은 힘을 갖는다. 그것은 미지의 세계 일 수도 있고, 무의식적 꿈의 세계의 배경이 될 수도 있다.

세 번째는 상징적인 이미지에 힘을 실어주기 위해 프루시안 블루를 사용해 배경을 어둡게 만든 다음, 이미지 아웃라인(outline)을 네온(neon)광(光)이나 아우라(Aura)같은 느낌을 나타내고 꿈속의 잔상과 같은 느낌을 만들어 준다. [작품9]는 바나나의 라인과 배경을 그라데이션(gradation)으로 연결해 줌으로써 네온광 같은 효과의 미묘한 느낌을 주었고, '피노키언'의 아우라를 만들어주고 바나나 라인도 마찬가지로 그라데이션으로 연결해 주어 아우라의 빛처럼 파장의 힘이 느껴지게 표현하였다. 그라데이션이란 서서히 변하는 것, 단계적 변화이며 색조의 변화이다.

위와 같이 악센트 컬러, 프루시안 블루, 그라데이션 이 세 가지가 작품 안에서 본인이 표현하려는 의미가 상충하여 힘을 더해준다.

3) 공간

작품 속 공간은 평면적이면서도 평면성을 부정한다. 공간은 2차원적인 평면으로 보이기도 하고 3차원적인 공간으로 보이기도 한다. 평면인 2차원의

화면에서 3차원의 공간을 느낄 수 있는 것은 화면 위에 구성된 점, 선, 면 등의 여러 요소들 때문일 것이다. 인간은 백지위에 찍혀있는 점만으로도 공간의 일루전(Illusion)을 느끼게 된다. 이것은 사람의 시각과 백지라는 물질의 접촉을 통해서 얻어진 착시현상인 것이다. 실제로 인간의 시각은 삼차원의 세계에 맞게 조율되어 평면 위에 찍힌 점 하나, 선하나 만으로도 공간의 깊이를 느끼게 된다. 이러한 일루전은 인간의 기대감에 의해 나타나는 것인데, 생활 속에서 느꼈던 3차원의 공간감은 시각을 통해 학습되고 이러한 공간감은 우리가 평면회화를 보더라도 학습되어 조율된 우리의 감각을 통해 3차원의 영상으로 변형되는 것처럼 보이는 것이다.¹⁷⁾

[작품1]와[작품9]는 단일하고 평면적인 배경 속에 이미지가 떠 있는 것처럼 보이게도 만들고 화려한 색채로 인해 앞으로 튀어나오는 것 같이 연출하기도 한다. 배경의 공간은 어두운 단색으로 처리된 배경만 있을 뿐이다. 그러나 그 위에 이미지들의 명암법이나 원근법, 빛의 각도에 따라 검정에 가까운 파란색 표면은 우주와 같은 무한한 공간감을 느낄 수 있다. 배경의 어두움은 상징적 이미지들과 '피노키언'이 살고 있는 공간이며 현실을 은유하는 것이기도 하다. [작품2]는 루소의 「dream」(도판4)을 보고 재해석한 것이다. 루소만의 특징이 베어나는 식물들을 본인 작품세계로 끌어들이어서 마치 루소 작품 공간에 들어가 노니는 '피노키언'을 볼 수 있다. [작품5], [작품6]도 마찬가지로 화투 패를 배경으로 재해석 하여 공간을 연출 하였다. 작품은 전체적으로 단조롭게 단색처리 하여 화면을 평면적이게도 보이고 무한한 공간으로도 보이고, 또 생각지 못한 배경 속에 들어갈 수도 있는 현실적이면서도 이상적인 공간의 경계에 있다.

17) 권은숙, 2004, pp.3-4

4.작품의 분석

[작품1]

인생은 도박과 같은 주사위 게임이다. 물질주의 사회의 물질화된 욕망의 이면을 상징하는 사물로서 주사위를 등장 시켰다. 주사위는 육면체로 되어 있으며 1부터 6을 상징하는 점으로 이루어져 있다. 주사위는 ‘피노키언’의 손과 머리 위에 빛을 받으며 떠 있다. 배경에는 주사위의 점을 상징하는 공은 여러 가지의 색으로 화려하게 표현했다. ‘피노키언’과 주사위, 공은 마치 우주 공간의 진공 상태로 떠 있는 듯한 느낌을 준다. 카지노(Casino)게임이나 로또복권은 숫자를 통해 돈을 걸고 운에 따라 돈을 따낸다. 주사위를 던져서 나올 수 있는 경우의 수는 여러 가지 이다. 어떤 게임에서 어떤 숫자가 나오든지 그 룰에 따라야 한다. 우리의 인생이 이렇듯 나의 결정과는 상관없이 흘러가는 일듯이 부지기수 이다. 그것은 주사위 게임과 비슷하다. 현대인들의 한탕주의를 빗대어 주사위를 택했고, ‘피노키언’의 손과 머리위로 주사위들은 화려한 색들로 아우라를 뿜내며 떠있다. 주사위가 던져질 때 우리는 예측할 수 없다. 이러한 불안감의 표현으로 배경에 암전을 주었다. 삶은 주사위속 점들의 수에 따라 움직여지는 도박과도 같은 것 이다.

[작품2]

앙리 루소(Henri Rousseau)의 「dream」 (도판4)이라는 작품을 보고 받은 영감으로 제작했다. 「dream」은 루소만의 특징을 보여주고 있는 정글 그림의 대표작이다. 루소의 상상 속 꿈의 숲에는 용설란류, 선인장류, 소철류, 수련류의 잎들과 높은 키의 활엽수들이 빼곡한 원시림이 화폭을 가득 메우고 있다. 수풀 사이로 주황색 오렌지가 주렁주렁 달려있는데, 그림 왼쪽엔

풍만한 젖가슴을 내민 알몸의 여인이 붉은 색 소파에 비스듬히 누운 채 왼손을 들어 밀림의 중앙을 가리키고 있다. 수풀사이로 사자나 코끼리가 몸을 숨기고 코를 높이 들고 있으며 붉은 뱀도 풀 사이에 보인다. 본인은 여기서 코끼리와 사자, 뱀을 억압된 성적 욕망의 상징적 이미지로 보았으며, 나체로 누워있는 여인 또한 꿈속에서 몽정을 하는 듯한 느낌으로 느껴졌다. 「dream」의 배경이 되는 정글을 차용하고 변형시켜 배경공간은 이분법적 구조로 정글과 하늘 공간으로 나누었다. 내면 깊은 곳에 있는 욕망의 표현이며, 상상행위를 가능하게 하는 공간으로 어둡게 표현하여 밤의 느낌을 주었다. 정글 속에서 느껴지는 성적 에로티시즘을 ‘피노키언’이 바나나 옷을 입고 있기도 하고, 바나나를 타고 있는 것으로 대신했다. 바나나는 ‘피노키언’의 성적욕망을 대변하는 기호이다. 바나나로 변한 ‘피노키언’들이 물속에 얼굴을 숨기고 있기도 하고 우산 속에 감춰져 있는 표현들이 그들의 은밀한 성적 욕망인 것이다.

[작품3]

우리는 의식적인 거짓말이든, 무의식적이든 습관처럼 거짓말을 한다. 거짓말이란 사실이 아니라는 것을 알고 있으면서 상대방에게 이것을 믿게 하려고 사실인 것처럼 꾸며서 하는 말이다. 거짓말의 표면적 속성으로의 표현으로 전체적으로 밝은 색채를 사용했고, 욕망처럼 끊임없이 성장하는 의미로 식물을 택했다. 상징화된 이미지는 작품의 중심에 있으며 배경은 단색으로 평면적으로 이미지의 배경 역할만 할 뿐이다. 꽃병에 꽂혀 있는 것은 예쁜 꽃처럼 위장한 ‘피노키언’의 얼굴이며, 「피노키오의 모험」에 나온 피노키오처럼 거짓말로 인해 코가 길어져 있는 형상이다. 우리는 어떤 이야기를 전할 때 있는 사실보다 확대, 과장해서 그럴듯하게

포장하여 말하는 경우가 있고, 나 자신을 이야기 할 때도 마찬가지로 좋은 사람 인 냥 말이나 행동을 거짓으로 꾸며 가식적인 행동을 할 때가 있다. 이러한 행동들은 모든 사람들에게 잘 보이려는 인간의 인정 욕망의 표현이다.

[작품4]

많은 공(ball)들에 폭 빠져 허우적대는 ‘피노키언’이다. 많은 공 들은 로또 공을 상징하며 그 속에서 밤 아홉시 로또복권 발표시간을 기다리는 ‘피노키언’이다. 이 모습은 나 자신의 모습이기도 하고 20세 이상 성인이라면 한 번쯤 로또 1등을 꿈 꿔왔을 것이다. 사자성어 중에 부운지지(浮雲之志)는 뜬 구름과 같은 일시적인 부귀공명(富貴功名)을 바라는 마음을 뜻한다. 이 말처럼 돈은 하늘에 뜬구름처럼 잡기도 어려울 뿐 더러 오래가지 않는다. 자본주의 사회에서의 돈이면 다 되는 현실점에서 모든 사람들은 돈을 벌기 위해 살고 돈을 욕망하는 모습을 표현하였다. 이런 의미에서 구름을 크게 그리고 그 안에 이미지들을 넣었고 구름위로 떠있는 배경에 일정하게 패턴화 시킨 초 는 대박을 바라는 간절한 바람의 초 이다. 배경을 어둡게 칠하고 그 안의 이미지들을 원색으로 화려하게 표현함으로써 상징하는 이미지가 더 부각되어 보이게 하였다.

[작품5],[작품6]

<치유 1月>,<치유 11月> 두 작품은 화투패의 배경을 차용하고 변형시켜 인간관계 속에서 서로를 보듬어 주는 마음의 ‘치유’에 관한 작업이다. 각박한 사회에서 사람들은 소외감을 많이 느끼지만 사람에게 기대는 일 보다 각자의 자리에서 텔레비전이나 게임기 등 기계에 기대는 일 들이 많다. 그런

것들로 인해 더 외로움을 느끼고 결국에는 나를 위로해줄, 나의 마음을 이해해줄 상대를 찾게 된다. 작품 <치유 1月>는 1월을 의미하는 화투패 속에 들어간 ‘피노키언’은 무병장수를 뜻하는 학과 소나무 안에서 마음의 상처를 입고 눈을 가려버린 작고 힘없는 망아지를 안아주고 치유해주는 간호사와 같은 역할을 하는 모습을 연출해 보였다. 작품 <치유 11月>는 11월을 의미하는 화투패의 배경을 재해석하였다. 내용적인 측면은 위와 같이 반대로 아픈 ‘피노키언’을 치유해 주러 어디론가 가는 망아지의 모습을 표현하였다.

화투 패를 차용한 이유는 한국인이 즐겨하는 놀이이기도 하고, 누구나 보고 쉽게 이미지를 인식할 수 있는 대중적인 것이었기 때문이다.

[작품7]

이 작품도 위의 작품과 마찬가지로 인정 욕망, 사회적 욕망을 가진 ‘피노키언’의 거짓말에 관한 작품이다. 입과 코와 연결되어 있는데 길어진 코는 엉키고 꼬여 있어 전혀 풀어질 기미가 보이지 않을뿐더러 코는 날카롭고 크게 과장되어 있는 포크(fork)가 휘 감고 있다. 포크는 작품의 상단에 위치하여 ‘피노키언’의 얼굴을 공격하는 형태로 긴장감을 준다. 내가 내뿜은 수많은 거짓말들로 인해 코가 길어졌으며 코와 연결되어 있는 사이를 포크가 침입해 위협적인 모습으로 ‘피노키언’을 공격한다. 아무렇지 않게 내 뿜은 말로 오히려 자신이 더 위협을 받을 수 있다는 모습을 표현한 것이다.

[작품8]

그네의 상징적 의미는 그네를 더 높이 뛰어 하늘과 맞닿고 싶어 하는 듯 소원하는 바를 성취하고 싶은 마음이며, 한편으로는 과거로 돌아가고픈 욕망의 표현이다. 본인은 어릴 적 놀이터에서 그네를 많이 타곤 했는데 그네

를 탈 때 창공을 향해 나는 기분은 시원한 느낌을 받으며 무언가 충족되는 느낌을 받곤 하였다. 그러나 하늘을 향해 높이 날을 때 그네에서 떨어지거나 앓을까 잠깐의 불안감과 긴장감을 느끼는 것도 사실이다. 하늘의 공간은 외부세계와 분리된 본인 내면의 심리적 세계이다. 그네 줄은 어디서 온 것인지 알 수 없게 작품 밖으로 나가 있으며 끝없는 심적 공간의 표현이다. 어두운 배경은 긴장감의 표현이며 끊어진 줄 하나는 계속해서 오르려고 하다가 결국에는 ‘피노키언’이 그네에서 떨어지는 찰나의 순간을 표현한 것이다. 찰나의 순간을 천천히 느린 듯 한 극적 효과를 주기 위해 벋꽃이 훑날리는 것을 그려 넣음으로 해서 공간감을 주었다 .

[작품9]

오늘날 성의 문제란 어떻게 눈치를 살펴서 억압해야 하는가에 있지 않다. 성적인 능력을 마음껏 즐기며 어떤 부류에서는 놀이처럼 성적욕구를 해소하고 있는 실정이다. 작품 속 바나나의 이미지는 남성의 성기를 상징적으로 표현하였으며 거대한 바나나 위에 앉아 성적욕망과 힘을 과시하는 듯 한 느낌을 준다. 바나나는 마치 자랑스러운 듯 위를 향해 있고 ‘피노키언’의 욕망 분출을 의미한다. 위에서 언급한 것과 같이 본인 작품의 대부분은 상징적 이미지를 부각 시키기 위해 프루시안 블루를 여러 겹 중첩시켜 배경을 어둡게 만들고 네온광 느낌이 나는 기법으로 빛이 발광하는 느낌을 준다.

[작품10]

두 ‘피노키언’이 같은 자세로 마주보고 있고 그 사이엔 금붕어 한 마리가 있는 어항이 있다. 내면의 갈등이나 긴장감의 표현으로 앉아있는 모습이지만 어디에 앉아 있는지의 형태는 배제 시켰다. 공간은 상·하가 없는 진공

상태이고 모든 것이 떠 있는 편안함 속의 불안감의 표현이다. 얼굴은 복제된 듯 똑같으며, 하나는 외부의 자아이고 다른 하나는 내부의 자아를 의미한다. 또 이성과 감성이라 말 할 수도 있다. 서로 상반되는 가치를 지닌 감정들이 마음 안에서 갈등하고 있는 형태이나 이러한 양면적인 모습이 상황에 따라 다르게 나타난다. 인간은 두 가지의 양면성 자아를 지니고 있다. 어떠한 경우에는 외적 자아가 내적 자아보다 힘이 세져 사람들 관계 속에서 내가 생각하는 것 그대로를 표출하지 못하는 경우가 많다. 작품 속 이미지는 양면성을 가지고 있는 대립 구조의 자아이며 언제든 마주할 수 있는 자아의 모습이다.

즉 자신을 보고 있는 자기 자신을 보고 있으며 그 사이에 있는 어항 속 금붕어처럼 답답한 현대사회 속에 홀로 외로이 갇혀 있는 인간의 한 단면이기도 하다.



[작품1] Dies game, 162x112cm Oil on canvas 2009



[작품2] Pinicchian's dream, 130.3x388cm Oil on canvas 2009



[작품3] Plausible lie, 91x72.7cm Oil on canvas 2009



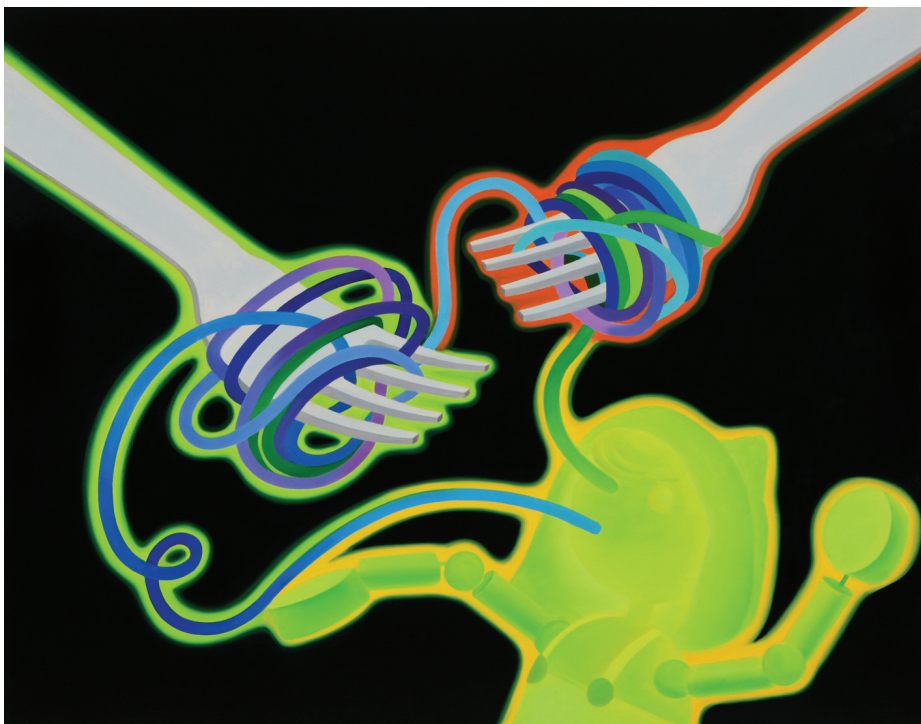
[작품4] Happy dream, 72.7x91cm Oil on canvas 2009



[작품5] 치유 1月, 130x97cm Oil on canvas 2009



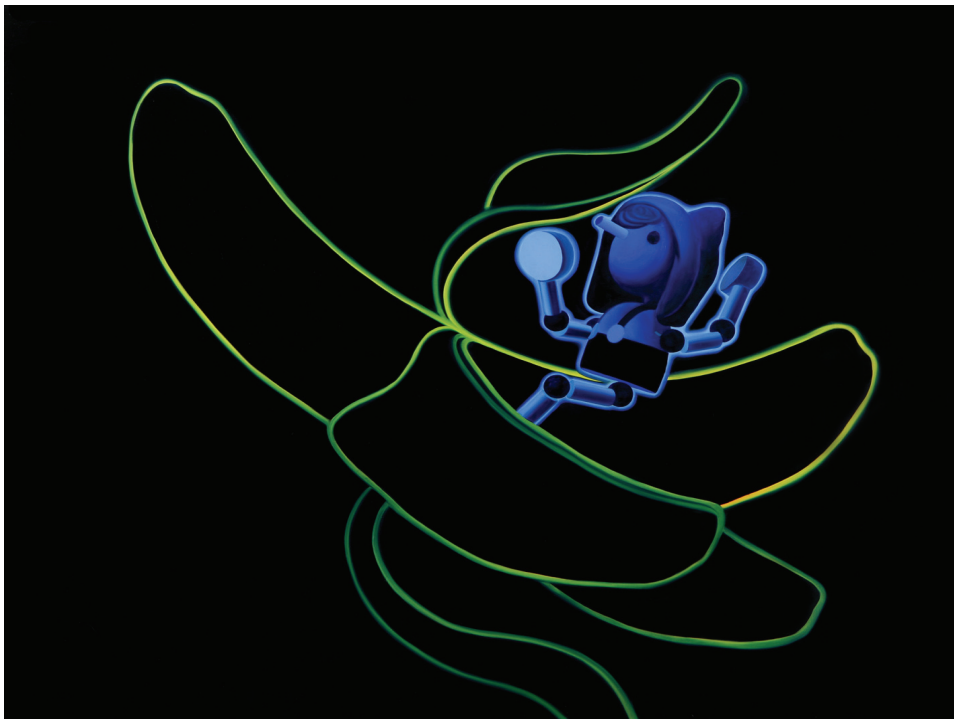
[작품6] 치유 11月, 130x97cm Oil on canvas 2009



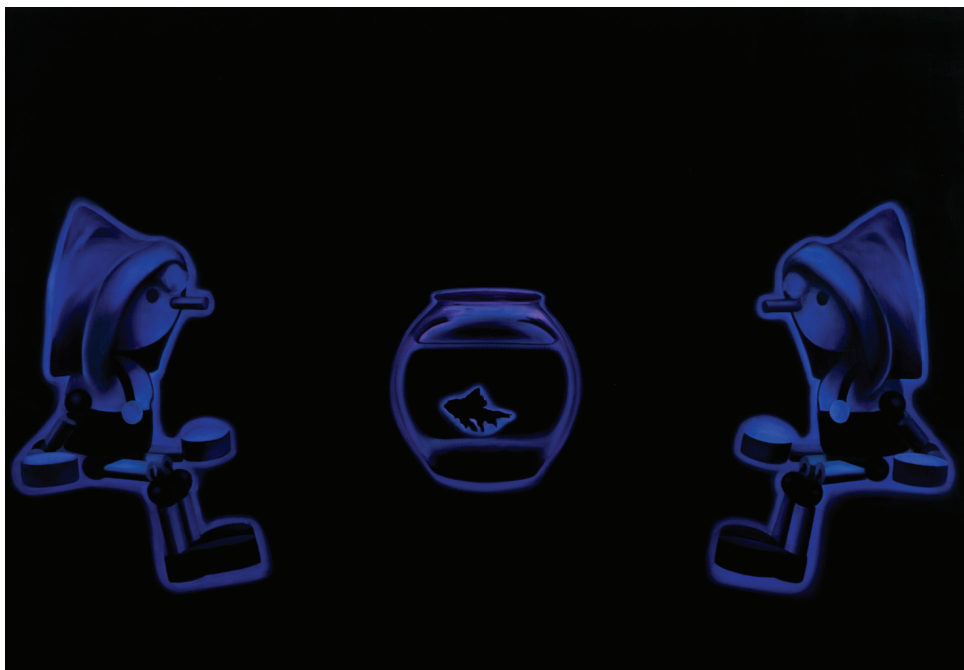
[작품7] Liar, 97x130cm Oil on canvas 2009



[작품8] Remember, 162x130cm Oil on canvas 2008



[작품9] Big Banana, 130x162cm Oil on canvas 2007



[작품10] 마주보기, 112x162cm Oil on canvas 2007

Ⅲ. 결 론

현대적 삶이 외형적으로 양적 팽창을 거듭하고 있고 그 속에서 살아가는 인간의 정서는 복잡 미묘해 진다. 머리카락이 나자마자 자아발달과 함께 우리는 욕망이라는 것에 둘러싸여 살고 있으며 밀 빠진 독에 물 붓듯 인간의 욕망은 끝이 없다.

본 논문은 내면의 욕망을 밖으로 이끌어내 시각적 언어로 표현되는 본인의 작품에 대해 논의 하였다.

현대를 살아가는 인간의 욕망은 여러 가지 형태로 나타난다. 인간의 은밀한 욕망인 성적 욕망, 자본주의 사회는 물질이나 돈에 대한 욕망, 사회적으로 인정을 받고 싶어 하는 욕망을 중심으로 해서 작품을 통해 표현하고자 했다. 본 논문은 작품의 근원인 인간의 내면에 잠재되어 있는 욕망들을 철학자와 심리학자의 이론을 통해 욕망의 개념을 다양하게 고찰해 봄으로서 현대인들의 욕망과 자아의 세계관을 반영하고자 ‘피노키오’를 모티브로 하여 본인의 ‘피노키언’을 작품에 등장시켜 작품세계를 펼쳤다. 작품의 조형적 전개는 첫 번째로 「피노키오의 모험」의 ‘피노키오’와 본인이 ‘피노키언’이라 명명한 캐릭터의 성격을 비교 하였고, 두 번째로는 대중문화의 차용과 변형에 대해, 세 번째로는 내면적 욕망의 상징적 표현을 조형적인 측면으로 분석하였다.

욕망이란 개념이 미술사에 등장한 것은 원시미술에서 동물을 많이 잡아먹고자 하는 염원을 표현한 동굴벽화나, 풍요와 다산을 바라는 빌렌도르프의 비너스 조각상은 원시미술에서부터 지금에 이르기 까지 한 번도 쉽이 없이 계속 표현되어져 왔으며 앞으로도 영원히 예술 영역에서 욕망이란 뿌리는 사라지지 않을 것이다.

본인의 작품 활동은 내적 자아의 욕망을 창작의 과정을 통해 욕망을 분출하고 자아를 발견하는 과정이라면, 본 연구를 통하여 작품을 이론적으로 정립하고 좀 더 넓고 다양하게 생각할 수 있는 계기가 되었다. 그리고 현재의 사회를 반영하는 예술 작품으로 표현의 전달에 있어 본인만의 독창적인 조형성을 획득하기 위해 다양한 조형적 모색과 실험을 통해 연구, 보완해야 하는 것은 본인에게 주어진 앞으로의 과제이다.

예술 활동은 인간 내면에 숨겨진 욕망을 표출하는 하나의 방법이다. 작가의 작품은 작가 본인이 원하는 것이나 바라는 것, 생각하는 모든 것이 작품을 통해 드러난다. 작품 속 '피노키언'은 자화상 이기도 하고 현대를 살아가는 현대인들의 초상이기도 하다. 본인 작품의 욕망 표현을 통해 관객으로 하여금 자신의 내면에 숨겨진 욕망을 재인식 시키고 자아정체성에 대해 숙고할 수 있는 계기가 되고자 한다.

참고 도판



[도판1] Jasper Johns, Flag

60x96cm, Encaustic on canvas, 1954-1955



[도판2] Roy Lichtenstein, Happy Tears

95.5x95.5cm, Oil on canvas, 1964



[도판3] Andy Warhol, Marilyn Monroe
91×91cm, Acrylic on pannel, 1962



[도판4] Henri Rousseau, Dream
204.5×299cm, Oil on canvas, 1910



[도판5] 위영일, 잠뽕맨

125×80cm, Acrylic on panel, Silk screen, 2009



[도판6] Rene Magritte, Le retour

50×65cm, Oil on canvas, 1940

참고 문헌

- 김기곤 「욕망의 인간학」, 세종출판사, 1997
- 전경갑 「욕망의 통제와 탈주」, 한길사, 2004
- 정해창 「인간성 상실과 위기 극복」, 정신문화 연구원, 1985
- 진교훈 「인간과 현대적 삶」, 철학과 현대사, 2003
- 진휘연 「아방가르드란 무엇인가」, 민음사, 2007
- 최봉영 「주체와 욕망」, 사계절, 2000
- 현택수 「현대인의 사랑과 성」, 동문선, 2004
- 앤서니 엘리엇 「자아란 무엇인가」, 삼인, 2007
- S.K.Langer 「예술이란 무엇인가」, 고려원, 1982
- S. 프로이트 「프로이트 심리학 해설」, 선영사, 1999
- 권은숙 「회화공간의 구성연구」
숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2004
- 김보연 「앤디 워홀(Andy Warhol)의 차용과 반복이미지에 관한 연구」,
홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008
- 김형진 「현대 사회 반영으로서의 예술」,
홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2009
- 김형근 「내재된 자연의 모티브를 통한 상징적 이미지 표현 연구」,
홍익대학교 미술대학원 석사학위 논문, 2007
- 고충환 「캐릭터를 통해 본 동시대 미술」, 김달진 미술 연구소, 2006,
www.daljin.com

ABSTRACT

A Study on the Paintings about Contemporary Men's Desire

- Focused on Researcher's Works -

Lee, ji hye

Dept. of Western Painting

The Graduate school of

Sungshin Women's University

The purpose of this study was to analyze the contents and formative aspects of the works produced by the researcher for the period from 2007 to 2009.

Using Pinocchio of the fairy tale "The Adventures of Pinocchio" for the motive, the researcher varied and reinterpreted the Pinocchio doll to express the desire of the human beings living in this contemporary world. While the Pinocchio in the fairy tale gave up its desire and thus, could not become a genuine human being, the Pinocchio in researcher's work is a human being with its desire not given up. The researcher named it 'Pinocchian' to represent diverse human beings' looks as symbolized images based on researcher's various experiences of life.

To this end, the researcher reviewed the concept of the human desires overloaded in the contemporary society as well as

philosophers' theories to analyze such desires resulting in loss of contemporary men's self-identity as social, material and sexual desires in terms of contents of the works. Then, the researcher comparatively analyzed the character 'Pinocchio' in the fairy tale or the formative background of the works and the character named 'Pinocchian' in researcher's works. In addition, the researcher discussed the symbolic expressions or the imaginative combination of characters' images and the formative aspects of the works derived and varied from the popular images.

Human beings search for their identity, being aware of their egos through the process of fulfilling their desires. However, our contemporary human beings wander, not finding their egos in the elevated desires. Thus, the researcher attempted to reflect in the works the essence of contemporary men's desires and the view of the world projected into their egos and thereby, help researcher's audience to recover their ego-identity.

All in all, the researcher attempted to humorously reinterpret the human desires through 'Pinocchian' symbolic images in reference to what the researcher had seen, felt and thought. The researcher wanted to draw onto reality the virtual characters to demolish the boundary between reality and virtuality and thereby, talk about the existence in terms of actual experiences.