



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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 용 식 교수지도
석사학위 청구논문

현실 속 유토피아 발견하기

- 본인 작품을 중심으로 -

2014

성신여자대학교 대학원

관화학과

김 민 영

현실 속 유토피아 발견하기

- 본인 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 5월

성신여자대학교 대학원

관화학과

김 민 영

인 준 서

김민영의 석사학위논문으로 인준함.

2014년 5월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

이 논문은 2014년 1월에 전시한 본인의 석사학위 청구 전시 작품들을 중심으로 내용적 측면과 조형적 측면에서 분석한 연구 결과를 수록한 것이다.

현대사회는 문명의 발달과 과학 기술의 진보를 통해 실시간으로 새로운 정보를 제공하고 물질적 풍요를 주었다. 그러나 물질을 중심으로 영위 되어지는 현대의 삶의 이면에는 많은 사회적 갈등과 아픔이 내재되어 있다. 이는 오늘을 지칭하는 현대사회에서만 두드러지게 나타나는 현상만은 아닐 것이다. 어느 시대나 과도기적인 변화과정 속에서 함께 수반되는 사회적 현상이기도 하고, 생존을 통해 이루어지는 삶속에서는 항상 존재하는 것일 수도 있을 것이다. 우리는 삶 속에서 항상 가슴에 무언가에 대한 그리움과 갈등을 품고 있다. 이에 자신의 욕구를 채우기 위해 또 다른 새로운 세계를 열망하고 꿈을 꾸다. 반복적인 지루한 일상과 불확실한 미래에 대한 두려움의 감정을 탈피하기 위해 현실세계를 벗어나 새로운 세상을 그리워하게 된다. 이러한 욕망을 구현하기 위해 편안함과 즐거움이 공존하는 이상적 세상을 소원(所願)한다.

이러한 염원으로 탄생된 유토피아를 향한 사고와 공간이 탄생하게 된다. 우리는 각 시대마다 주어진 시대정신에 따라 유토피아 사상을 통해 기존 사회에 대한 비판과 불만을 투영하고 변화를 모색하여 왔다. 플라톤의 이상국가, 토머스 모어의 유토피아, 캄파넬라의 태양의 도시, 베이컨의 아틀란티스, 도연명의 무릉도원 등 이상향의 공간에 대한 해석은 동서양을 막론하고 당시 사회의 부조리와 부정의 목소리를 대변하였다.

그러나 관념적이고 개념적인 형태로 존재하는 이러한 유토피아는 본인에게 쉽게 공감되어 와 닿기 보다는 멀리 떨어진 이념의 공간으로서 존재할 뿐이

다. 본인은 유토피아가 우리의 삶과 격리된 곳에 있을 것이라고 생각하지 않는다. 현재를 떠난 유토피아는 창조될 수 없듯, 유토피아는 현재의 시·공간
의 연속선상에 탄생하여야만 꿈을 이룰 수 있다. 본인이 꿈꾸는 유토피아
는 현실을 기반으로 창조되며 달콤한 휴식을 즐길 수 있는 평화로움의 안식
처이다. 본 논문은 내면에 잠재 되어 있는 내적욕구를 기반으로 현실 속에
유토피아를 설정하고, 그 속에 내포된 의미와 조형적 서술 과정을 연구하고
자 한 것이다.

1장 작품의 내용적 측면에서는 본인의 기억과 경험을 통한 구체적 배경과
내면적 심리가 어떠한 상관관계가 있는지 파악하고 자아 찾기 과정으로써의
몽상에 대하여 알아보고자 한다. 본인은 몽상을 통해 심리적 불안을 떨쳐 버
리고 잠재된 기억의 문을 열어 또 다른 유토피아에 발을 딛는다. 유토피아는
개인의 내밀한 이야기를 바탕으로 그것을 구체화하는 이상의 공간으로서 또
다시 형상화된다. 본인은 유토피아에서 안정된 휴식을 취하며 현실과 이상의
접점을 찾아간다.

2장 작품의 조형적 측면에서는 본인의 작업에서 지속적으로 표현되는 무의식
적 드로잉, 그와 반대되는 의식적 드로잉과 색채의 사용을 통해 작업에 드러
나는 조형요소들을 설명한다. 드로잉을 통해 본인은 자유롭게 또 다른 세상과
소통하며 본인의 감성을 끄집어내어 내면을 표출할 기회를 갖게 된다. 그리고
본인의 작품에서 장소와 환경에 따라 시시각각 변하는 물의 이미지에 대해 연
구하며 물에 대한 감정과 느낌을 서술하고 조형요소로서 표현방법의 이해를
돕고자 한다. 또한 작품의 분위기에 있어 큰 비중을 차지하는 색에 대한 특징
을 심미성과 결부시켜 시각적 효과를 서술하며 색의 언어를 탐구한다. 마지막
으로 작품을 형성하기까지의 과정과 기법을 서술하고 전반적인 작품의 해석과
고찰을 통해 조형적 의미를 축적해 나가하고자 한다.

본인은 개인적인 심리와 경험을 바탕으로 진솔한 이상 공간에 대한 욕구를

작품으로 표출하며 소통의 장으로 확장시켜나감으로써 관객들과 함께 공감대를 형성하기를 원한다. 본 연구를 통해 지금까지의 작업을 되짚어 작품의 내용적, 조형적 연구를 통하여 앞으로의 작업 전개에 보다 나은 방향성을 모색한 것이다.

목 차

논문 개요

I. 서론.....	1
II. 본론.....	3
1. 작품의 내용적 측면.....	3
1) 몽상을 통한 앨리스 되기.....	3
2) 현실 속의 유토피아.....	8
3) 휴식의 의미.....	11
2. 작품의 조형적 측면.....	15
1) 무의식적 드로잉과 의식적 드로잉.....	15
2) 물의 상징적 표현.....	19
3) 색채의 반영.....	23
4) 디지털 콜라주.....	27
5) 실크스크린.....	30
3. 작품 분석.....	32
III. 결론.....	54

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 록

- [작품 1] Punk, punk, punk!, 50× 70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 22
- [작품 2] Aurora, 35× 50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 32
- [작품 3] Rest, 100× 70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 34
- [작품 4] The Placid Lake, 70× 50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 36
- [작품 5] Secret Path, 70× 38cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 38
- [작품 6] My Orange Tree, 30× 90cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 39
- [작품 7] Stroll, 50× 70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 41
- [작품 8] Summer House, 50× 70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 43
- [작품 9] Puppy Waltz, 50× 80cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 44
- [작품 10] The Beautiful Summer Day, 50× 100cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 45
- [작품 12] The World They Live, 35× 50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013..... 47

[작품 11] The Nap, 105× 190cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013.....	48
[작품 13] The Pool, 35× 50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013.....	50
[작품 14] Somewhere, 70× 100cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013.....	51
[작품 15] Ice Walk, 30× 20cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013.....	52

참 고 도 판 목 차

[참고 도판 1] 무의식적 드로잉	17
[참고 도판 2] 무의식적 드로잉	17
[참고 도판 3] 터키 블루모스크 사원 외부	26
[참고 도판 4] 터키 블루모스크 사원 내부	26
[참고 도판 5] 구겨진 종이 사진 드로잉	28
[참고 도판 6] 식물 사진 드로잉	28

I. 서론

부조리한 세상과 각박한 현실 속에서 인간이 느끼는 삶의 현실은 그리 자유롭지 않은 않다. 문명의 발전은 인간에게 편리함을 가져다주었지만, 이전보다 행복감을 가져다주었는가의 대한 질문의 답은 누구도 할 수 없다. 인간이기에 겪어야 하는 수많은 감정과 그 감정들 사이에서 받은 상처와 상실감을 어떻게 위로하고 치유해야 하는지도 모른 채, 세상은 자기의 길을 나아가기만 한다. 그러한 사사로운 감정들은 풀지 못한 실타래로 인하여 고단한 오늘 하루를 답답한 마음을 부여안고 속절없이 보낸다.

사회적 존재로서의 인간, 인간이기에 겪어야 할 수 많은 감정과 갈등은 불가피한 것이라 생각한다. 이러한 복잡한 상황 속에서 탈피하고 싶을 때, 인간은 이상향을 꿈꾼다. 누구나 자신만의 이상 공간(Utopia)을 가지고 있으며 이 공간은 실재하지 않는 허구적 공간이기에 그 무엇도 가능한 공간이고, 이 공간에서 인간은 완전한 자유를 누리며 평온함과 달콤함으로 현실의 상처를 치유한다.

반짝이는 햇살을 만났다. 그리고 끝이 보이지 않는 땅에 펼쳐지는 달콤한 꽃내음과 숲의 속삭임이 들린다. 우울한 감정을 뒤로 한 채, 몽실한 구름가게에서 초콜릿 솜사탕을 한손에 들고 작은 새 한 마리와 말동무를 하며 이 길의 끝을 쫓아간다. 그렇게 얼마나 걸었을까. 어디서인가 멜로디가 들려온다. 그 멜로디를 따라가 보니, 행복이 흐르는 분수가 우리를 맞이한다. 행복분수의 무지갯빛 잔잔한 물결, 그 아름다운 멜로디를 들으며 휴식을 취한다. 그리고 다시 발걸음이 이끌리는 대로 그 어디론가 향한다. 혹시라도 갈림길에 당도해도 상관없다. 어떤 만남이든 새롭고, 새로움이 펼쳐질 테고, 이곳은 나만의 윈터랜드이기 때문이다.

2013년 작가노트 중-

본인은 유토피아의 세계를 그리고 있다. 빨강 문을 열면 또 다른 세상이 펼쳐지는 이상한 나라의 앨리스 동화처럼 본인에게 있어 그림이란 현실세계에서 또 다른 이상세계와의 소통의 결과물이다. 본인의 의식과 무의식을 근거로 한 유토피아의 세계는 본인의 잠재적 경험과 기억에 영향을 받은 공간이며 현실을 토대로 이루어진 환영의 공간이다.

이러한 본인의 작품을 서술하기 위해 작품의 근간이 되는 내적·외적 동기를 포함하여 시각화되기까지의 과정과 특성을 내용적 측면과 조형적 측면으로 나누어 분석해보고자 한다.

내용적 측면에서는 본인이 유토피아에 도달하기전의 단계인 몽상의 행위와 심리적 배경에 대해 서술하고 큰 영향을 받았던 이상한 나라의 앨리스와의 유기적 연관성을 살펴보고자 한다. 또한 몽상으로부터 창조된 본인의 유토피아의 공간을 살펴보기에 앞서 동·서양의 대표적 유토피아에 대해 알아보고자 한다. 이는 현실세계를 기반으로 창조되는 유토피아에서 내면의 자아를 마주하며 진정한 휴식에 대한 의미를 파악하고 서술 하고자 함이다.

조형적 측면에서는 본인의 작품을 형성하는데 있어 주요 조형적 방법인 드로잉에 대한 분석과 물의 상징적 표현, 색채, 기법에 대하여 연구하며 이러한 표현방법들이 가지는 의미와 해석에 대해 다각적으로 접근한다.

본 논문은 본인 작업의 근원적 구조를 파악하고 전개과정을 다루며 의미를 정리하고 분석함으로써 본인 작품에 대한 이해를 돕고 작품들의 일관된 특성, 성격의 해답을 찾는 발판을 마련하고자 하였다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 측면

1) 몽상을 통한 앨리스 되기

세상에는 여러 가지 감정들이 공존한다. 그러한 감정의 테두리 안에서 살아가는 인간들은 쳇바퀴 굴러가듯 반복되고 지친 현실과 마주했을 때 절망과 슬픔의 감정은 붓물처럼 터져 나온다. 우리들에게 잠시나마 현실을 벗어나 여유를 느낄 수 있게 해줄 수 있는 시간이 있다면 그것은 몽상¹⁾에 젖어드는 시간이다.

몽상은 인간이 가지고 있는 여러 정신활동 중의 하나이다. 우리가 어떤 문제에 대해서 집중을 하면서 논리적 해결을 찾는 사색과 달리, 몽상은 뚜렷한 의지 없이 자연스러운 상상력의 활동에 의해 이루어지는 정신활동이다. 우리가 가끔 멍하게 있으면서 가장 편안한 상태로 공상에 빠져들면서, 그 공상이 어떤 대상이나 주제에 대해 자연스러운 모습으로 전개되어 나갈 때, 우리는 몽상을 하는 것이다.²⁾

본인은 이상한 상상을 하곤 한다.

현실을 넘어 저 세상 어딘가에는 나만이 갈 수 있는 또 다른 문이 있을 것이라고. 그 문을 통한 세상은 각박하지 않고, 심리적 억압이 존재하지 않는 순수한 공간이다. 그 곳에 들어서면 순간 현실의 허물은 벗어버리고 5살 철

1) 몽상은 합리적·과학적 사고보다는 직관, 또는 직접적 체험으로 되돌아감으로써 비로소 파악할 수 있는 것에 대해 사유하는 의식 작용이다. 객관 세계의 현상과 달리 인식 체계에 관련되었다는 점에서 현상학적 지향과 매우 유사한 개념이다.

2) 홍명희, 「상상력과 가스통 바솔라르」, 살림, 2010, p.43

부지 꼬맹이로 되돌아간다. 본인은 지금의 모습을 부정하며 영원한 아이의 모습으로 살기를 원한다. 타인의 눈을 의식하지 않고 살아갈 수 있는 그 세상을 갈망한다. 그리고 언젠가는 마주칠 그 문에 대한 환상을 품고 하루하루를 살아간다. 어릴 적부터 줄곧 해오던 이러한 상상들은 단순한 허상이 아니라 성인이 된 지금 까지도 본인을 지배하는 내재의 무의식적 욕구라 하겠다.

누군가에게는 허무맹랑한 이야기라 들릴지 모르겠지만 마치 간밤의 꿈 이야기 같은 본인의 몽상은 지친 현실 속 본인을 지지하는 버팀목이자 불만을 해소할 수 있는 출구 같은 존재이다. 본인이 이처럼 몽상을 즐기게 된 근원이 있다면 그것은 아마도 어릴 적 기억의 조각에서 출발하였을 것이다. 그 흩어진 조각들을 맞추고 찾아가는 과정에서 본인은 마음의 안정을 찾으며 또 다른 세상을 창조하기 위한 원동력을 얻었던 것이다. 이와 같은 과정을 통하여 본인은 현실과 이상세계, 그 사이의 언저리에서 존재한다는 것을 느꼈다.

몽상은 현실의 고통을 해소시켜주는 긍정적인 역할을 하지만 한편으로는 현실과 마주한 자신의 삶을 인정하지 않으려는 내면의 욕구라 할 수 있다. 그렇다면 우리가 몽상을 하는 이유는 무엇일까. 우리는 몽상을 통하여 현실의 심리적 압박과 고통에 대한 보상을 얻는다. 본인에게 있어서 몽상은 또 다른 세상과의 소통이며 탈출구이다. 본인은 자주 몽상에 젖어드는 편인데 그러한 계기가 되었던 것은 본인의 과거의 심리적인 요인이 크게 작용했다.

본인에게서 5살 때의 추억은 대단히 소중한데. 어린 시절 본인은 직장을 다니시는 부모님을 대신하여 조부모님의 손에서 자랐고 두 분의 첫 손녀였기에 사랑을 듬뿍 받으며 금지옥엽같이 길러졌다. 그 당시 부모님은 낯선 상대처럼 느꼈기에 퇴근 후 집근처 길목에서 엄마를 마주치지 않으려 멀리 달아나기도 일수였고 부모님과 함께하는 시간이 어렵고 불편했다. 또 할머

나의 곁에서 떨어지면 울고불고 무척이나 초조하고 불안해하였던 기억이 아직도 생생히 떠오른다. 함께하는 시간이 적었던 부모님보다 늘 본인을 지켜주셨던 할머니의 품이 더 편했고 보금자리 같았다. 그 때의 할머니의 체취와 온기를 여전히 기억한다. 본인은 할머니를 따라서 자주 시내를 돌아다니곤 했다. 어린마음에 그 모든 것들이 얼마나 신기하고 대단해 보였는지 모른다. 그 때의 시절은 나도, 할머니도, 그 거리도 항상 그대로 일 것만 같았다. 하지만 6살이 되자 조부모님을 떠나 부모님과 신도시로 이사를 오게 되었고 유치원에 다니기 시작했으며 그 시기부터 접하는 새로운 환경은 낯설고 두렵기만 했다. 곁으로 내색하진 않았지만 본인의 내면은 언제나 할머니에 대한 그리움으로 가득 차 있었다. 가끔씩 할머니를 찾아 뵈면 집에 돌아가기 싫어 울고불고 난리쳤던 기억이 새록하다.

그렇게 조금씩 성장해 나갔고 원하지 않던 낯선 상황과 생활들이 본인을 괴롭혔다. 본인은 새로운 것을 받아들인다는 사실이 본인을 위협하고 있다고 생각했기에 이를 두려워했다. 인간의 인격 발달을 연구하는 학자들은 발달 과정 가운데 특정 시기를 중요시 한다. 이 시기에 어떤 욕구의 충족이 안 되면 평생 그 욕구에 대한 굶주림을 갖게 된다는 것이다.³⁾ 에니스트 G. 삭텔은 사람의 성장과정에서는 서로 모순된 두 경향이 갈등을 일으킨다고 말한 바 있다. 그 중의 하나는 안주의 원리(embeddedness principle)라고 부르는 것으로서 유아기의 보호된 환경에 남아있고자 하는 사람 본연의 욕구를 나타내는 것이고, 다른 하나는 세상을 향한 개방성과 이 세상과의 해후에서 일어나는 자아 실현적 초월의 원리(transcendence principle)라 할 수 있다.⁴⁾ 본인은 앞에 놓인 현실을 직시하지 않았으며 자꾸만 과거의 기억 세계를 파고들게 되었다. 그러한 성향을 떨치지 못해서 인지 본인은 지금도 가끔 낯익은 공간을 떠나 새로움을 접하게 되었을 때 불안해하고 그것에 대

3) 이무석, 「30년만의 휴식」, 비전과리더십, 2014, p.188

4) 김우창, 「풍경과 그 선형적 구성」, 월간미술, 1996년 2월호, p.177

한 신경 증세를 느끼기도 했는데 프로이트는 이것을 이별불안이라고 명명했다. 이별불안이 너무나 클 때 사람은 새로운 생을 받아들이기를 거부하고 예전의 삶에 고착⁵⁾하게 된다.⁶⁾ 이러한 내면적 갈등으로 인하여 본인은 더욱 위축됨을 느끼며 내면의 벽을 쌓고 있던 것이다.

자신만의 세계에 갇혀있던 본인에게 있어 이상한 나라의 앨리스 모험담은 신세계였다. 판타지적 요소와 더불어 자유로운 상상을 가능하게 해주는 이 신비로운 세계는 본인이 처한 일상적 환경과 뚜렷하게 구분되는 현실의 도피처였다. 현실에서의 불안과 미약한 내면의 심리를 표출할 수 있었고 불가능이 없는 꿈의 세계였다. 앨리스의 모험은 허우적거리던 캄캄한 현실 속에서 비추는 한줄기의 빛과 희망이었다. 그리고 자아의 존재를 확립시켜 내면의 자신감을 찾아준 주체적 장치로써 작용한 고마운 작품이었다. 본인의 내면에 위치한 현실부정 심리와 같은 내적 갈등을 다른 이야기를 통해 표출하면서 또 다른 나의 모습을 찾아가는 자아 찾기의 과정이었다. 등장인물들은 모두가 개성이 넘치고 가는 곳마다 신비로운 모험이 펼쳐지는 이상한 나라. 앨리스는 여러 등장인물과 만나고 헤어짐을 반복하며 모험의 시간을 보낸다. 앨리스와 체셔고양이와의 대화는 앞으로의 인생에서 정처 없는 모험의 길을 계속 걸어 나가야만 한다는 본인의 현실을 대변해주는 문구이다.

“여기서 어느 길로 가야 하는지 가르쳐 줄래?”

고양이가 대답했다.

“그건 네가 어디로 가고 싶은가에 달려 있어.”

5) 고착이란 신체적 발달과 함께 심리적 발달도 생후 20년 동안 꾸준히 진행되는 것으로서, 우리는 발달 단계를 비교적 명확하게 구분 지을 수 있다. 예전대 유아기, 아동기, 청소년기, 성인기의 4 단계로 나눌 수 있다. 정상적인 경우에 각자는 이 단계를 순서적으로 밟아가게 된다. 그러나 때로는 어떤 단계에서 멈추어버린 채 다음으로 넘어가지 못하는 수도 있다. 신체적으로 이런 현상이 올 경우 이를 발육중지라고 부른다. 이런 현상이 심리적으로 일어난 경우에 우리는 고착 또는 발달중지라는 용어를 쓴다.

6) 켈빈 S. 홀, 「프로이트 심리학」, 문예출판사, 2004, p. 170

“난 어디든 상관없어.”

“그렇다면 어느 길로나 가도 돼.”

엘리스가 설명을 덧붙였다.

“.....어디든 도착만 한다면.”

고양이가 말했다.

“아, 넌 틀림없이 도착하게 되어있어. 계속 걷다 보면 어디든 닿게 되거든!”⁷⁾

현실과 동떨어진 우스꽝스러운 이상한 나라에서 엘리스는 낯선 환경과 마주하며 직면한 상황을 개척해 나간다. 이러한 모습을 통해 예측할 수 없는 앞날의 모습에 두려워하고 불안해하는 나 자신을 발견할 수 있었다. 엘리스의 모험담은 심리적 현실과 실제 현실의 내면적 갈등을 느꼈던 본인의 자아가 겪는 갈등이었다. 엘리스는 이상한 나라의 모험을 통해 진정한 자신의 모습에 대한 해답을 찾았다. 이는 본인의 정체성에 대한 해답을 찾은 것과 같았다.

그렇게 본인은 유년기의 이별불안의 감정을 호소할 또 다른 출구를 찾게 되었다. 그것은 더 이상 엘리스의 이야기가 아닌, 주체적 몽상의 시간으로 본인을 이끄는 계기가 되었다. 아직도 본인의 내면에는 아이가 존재한다. 그 아이는 실제의 현실과 심리적 현실의 자아를 넘나들며 살고 있다. 본인의 심리적 현실은 실제 현실의 모든 것을 초월한 몽상의 도피처이다. 본인의 몽상을 통한 내밀한 이야기는 유년기의 평화롭고 안정된 세계로의 회향심(懷鄉心)을 반영하여 작품으로 표현된다. 이것은 구체적 이미지를 통해 재조합된 상상의 공간을 재현하며 다양한 표현들이 상징적으로 나타난다. 본인은 몽상을 통하여 안정감을 찾고 그러한 몽상의 장면들을 작품으로 연출해 나간다. 이러한 몽상의 행위는 자아의 정신건강에 도움으로서 머리가 청소

7) 루이스 캐럴, 「이상한 나라의 엘리스」, 시공주니어, 2005, p.87

되는 깨끗한 정화의 역할을 하며 성찰의 시간이 될 수 있을 뿐만 아니라, 본인의 새로운 유토피아를 창조시키기 위한 준비 역할을 한다. 본인의 그러한 몽상 탐험의 결과물이 작품이라고 한다면 그 세상은 한없이 평온하고 행복한 감정들만이 존재하는 공간일 것이다.

본인은 오늘도 몽상을 통하여 엘리스가 되어 의식과 무의식을 넘나들며 현실 저편의 이상의 세계로 빠진다. 이제 눈앞에 놓인 문의 손잡이를 돌릴 차례다.

2) 현실 속의 유토피아

본인은 현실에서 느끼는 불안함과 여러 방해물로부터 탈출하고 싶은 욕망을 느낄 때 몽상에 젖어든다. 그러한 몽상으로부터 창조된 이상공간은 본인의 내면에 가라앉은 잠재적 기억과 심리적 안정감을 되찾아 주는 역할을 한다. 이상의 세계는 현실에서 느끼지 못하는 감정을 지닌 따뜻한 섬의 공간이다.

이러한 이상의 공간을 유토피아(Utopia)라 칭한다.

유토피아는 무:ou 와 장소 topos를 뜻하는 그리스어의 합성으로 어디에도 존재하지 않는 곳 이라는 뜻이다. 유토피아라는 단어는 토머스 모어(Thomas More, 1478-1535)에 의해 처음 사용되었지만 그가 이 단어를 사용하기 전부터 인간은 이상향의 공간을 꿈꿔왔다. 그곳은 완전무결의 세계, 실현 불가능의 사회, 존재하지 않는 곳에 존재하는 장소이다. 과거 황금 시대에서든, 현재의 태평성세에서든 혹은 멸망이 없는 미래의 영원한 세계에서든 인간이 꿈꿔 온 세계 그 어느 곳에서도 유토피아의 그림자가 사라진 적은 없다.⁸⁾ 유토피아는 인간의 욕망의 나이만큼 오래되었다.

8) 쉬레이, 「도시, 사람을 품다」, 시그마북스, 2011, p.22

플라톤(Plato, BC427-BC347)의 이상 국가, 예수의 천국, 아우구스티누스(Aurelius Augustinus, 354-430)의 하느님의 성, 도연명(陶淵明, 365-427)의 무릉도원. 유토피아의 역사는 그 장대한 시간의 길이만큼이나 오랜 인간의 역사 그 자체라 해도 지나침이 없다.⁹⁾ 도달할 수 없는 유토피아에 대한 끊임없는 열망과 소망은 간절했음에도 불구하고 아직까지 그 누구도 유토피아를 찾지는 못했다.

토머스 모어의 유토피아는 당시 귀족들의 사치와 방탕, 대다수의 농민들이 삶의 터전을 잃고 가난뱅이로 전락하면서 일어난 1500년대 영국의 상황을 시대적 배경으로 비판하며 씌어졌다. 그의 유토피아에서는 어떠한 계급도 존재하지 않는 곳에서 연장자를 존중하며 대가족 생활을 기본으로 하는 인간의 존엄성과 자유에 중점을 두었던 곳이다. 그 곳에서 사유재산은 축적하지 않으며 필요한 물건은 공평히 분배하는 것을 원칙으로 삼았고 금과 은은 생존에 필요한 것들이 아니었기에 돌덩이 보듯 하였으며, 희소가치와 과시욕은 존재하지 않은 세상이었다. 모어가 꿈꿔왔던 유토피아는 쾌락적이며 현실과 동떨어진 초현실적 세계를 그리고 있는 것이 아니다. 암울하고 일부 귀족들에 의해 수탈당했던 서민들의 삶을 반영한, 모두가 공평하게 살기 좋은 세상을 이룩하기 위한 그의 철학적 고뇌 끝에 탄생되었던 글인 것이다. 서양에서의 유토피아 사상은 유럽의 근대화의 혼란의 과정 속에서 자유와 평등을 전제로 모든 것이 순조로운 완벽의 공간으로 인식된다.¹⁰⁾

이러한 이상향에 대한 끝없는 의구심은 서양뿐만 아니라 동양에서도 제시된다. 도연명이 저술했던 도화원기(桃花源記)는 여러 화가들에게 영감의 소재로 자주 다루어 졌다. 인간의 이상적 소망을 다루고 있다는 점에서 지금까지 사랑을 받고 있으며, 도화원기에 나타나는 무릉도원은 동양사상의 대표적 이상사회로 여겨지고 있다.

9) 앞의 책, p.22

10) 토머스 모어, 2012, 「유토피아」, 열린책들, p.17-198 요약

진나라 때 무릉에 살던 한 어부가 시내를 따라 길을 잃다 홀연히 나타난 복숭아꽃 숲을 보았다. 계속 올라가다보니 한줄기 빛이 새어나오는 산의 동굴을 발견하였고 그 곳을 지나자 시야가 트이며 세상과는 다른 선경이 펼쳐졌다. 기름진 밭과 아름다운 나무들 모두가 평화롭고 행복한 얼굴들이었다. 그 곳 사람들과 이야기를 해보니, 그들은 진시황의 학정을 피해 도피하여 왔고 수 백년이 흘렀음에도 불구하고 아직도 진시황 때 인줄 아는 사람들이었다. 어부는 일단 그 곳과 작별을 고하고 되돌아왔는데, 나중에 다시 그 곳을 찾아가려 했으나 끝내 그 곳을 찾지는 못하였다.¹¹⁾

동양은 무위자연(無爲自然)¹²⁾ 사상을 바탕으로 자연과 인간의 교감을 통해 이루어지는 조화롭고 이상적인 사상을 추구한다. 동양의 무릉도원은 자연을 삶의 터전으로 그리며 그 안에서 행복을 발견하고 내적 욕구를 충족 시켜주는 공간으로 인식된다.

서양의 유토피아와 동양의 무릉도원, 이들은 동·서양의 서로 다른 사회제도와 정치적, 현실적 문제점을 가지고 있었지만 각 사회 비판 의식을 바탕으로 더 나은 세상으로의 도약을 꿈꾸며 도달하고자 하는 이상향의 공간을 그린다는 것, 현실의 또 다른 대안으로서 구원의 세계라는 것에 대하여 그리고 있다는 공통점을 가지고 있다. 이를 통하여 알 수 있는 한 가지 분명한 사실은 유토피아는 현실의 투영된 삶을 바탕으로 부족한 그 ‘무엇’을 채우고자 하는 갈망에서부터 출발하였다는 것이다. 그렇기 때문에 유토피아는 현실을 벗어나서는 창조될 수 없다. 현재라는 시제야말로 유토피아의 세계를 창조하는데 있어 가장 잘 결부시킬 수 있는 단어인 것이다.

유토피아는 상대적이며 주관적인 것이다. 누군가에게 현실적 부족을 채우기 위하여 가상의 유토피아가 탄생되었다 하더라도 현실에 만족하며 안주하는 사람들에게는 현실이 곧 유토피아가 된다.

11) 위안싱페이, 2012, 「도연명을 그리다」, 태학사, p.146-147 요약

12) 사람의 힘을 더하지 않은 그대로의 자연. 또는 그런 이상적인 경지.

본인은 일장춘몽(一場春夢)의 유토피아를 바라지 않는다. 각박한 현대 사회에서 오는 불안과 긴장을 잠시 접어두고 모두의 상처를 보듬어 줄 수 있는 따뜻한 휴식의 공간이 필요하다는 것을 느꼈다. 본인의 작업은 현실세계를 바탕으로 한, 공간에서 펼쳐지는 또 다른 유토피아를 그린다. 본인의 작업을 통해 탄생한 유토피아에서는 모두가 행복하고 평화롭게 휴식을 취하고 있는 모습이다. 그 공간속에서 등장하는 인간과 동물을 비롯한 생명체는 본인자신으로서, 또는 제3자의 투영된 모습으로 서로 오묘하게 조화를 이루며 그들만의 이야기를 만들어 나간다. 몽상의 결과물로의 유토피아는 내면세계의 표출을 가능하게 하는 순수의 공간이자 평화의 안식처이다. 유토피아는 우리의 소망과 바람을 기초로 둔 공통적인 지상낙원으로 우리들의 마음속에, 상상 속에 언제나 존재할 것이다.

3) 휴식의 의미

연신 허겁지겁 바쁘다고 외치는 현대인들과 하루가 다르게 급격히 진보하는 사회에서 살아남기 위하여 우리는 쉴 틈 없이 일하고 새로운 것을 배우기만을 급급해 왔다. 정보의 시대 속에서 인터넷, 소셜 네트워크, 이메일을 통하여 헤아릴 수조차 없는 수많은 정보들로 과다 노출된 우리는 잠시도 가만히 있지 못한다. 휴대전화를 집에 두고 나온 날에는 하루 종일 불안해하며 다른 일에 집중하지 못할 만큼 신경이 곤두서있게 된다.

우리는 지금의 삶에 안주하지 못하고 더 큰 무엇을 바라는 욕구를 가지고 있으며 최신 유행에 따르지 않으면 뒤처지는 것처럼 느끼고 끊임없이 나아지기만을 원한다. 이렇게 자신의 진정한 행복은 찾지 못한 채 남의 잣대에 발맞추어 획일적으로 행진하고 있는 모습은 우스꽝스러운 서커스의 한 장면 같다. 내면의 자아가 진정으로 원하는 것을 알기도 전에 시간과 돈의 절대

적 권력에 길들여진 우리는 현대문명의 틀 안에서 허우적거리고 있는 것이다. 스트레스와 늘어가는 업무량으로 인한 악순환의 연속이다. '번 아웃 신드롬(Burn out syndrome)'(탈진 증후군)이라는 단어가 생겨난 이유 또한 과부하에 따른 현대 사회의 역효과라고 볼 수 있다. 우리에게 휴식이라는 단어는 이미 잊혀진지 오래된, 먼 고대의 단어와 같이 느껴진다.

오스트리아의 사회학자 헬가 노보트니(Helga Nowontny)는 휴식을 '자기만의 시간'이라고 표현하며, "휴식은 나와, 내 인생에서 중요한 것 사이의 일치를 뜻한다."고 말했다. 우리가 본래 알던 휴식의 개념과는 상반되는 것으로 자기 자신과 대화를 나누며 자신의 가장 깊숙한 내면과 만나는 시간, 이것이 휴식의 본래 의미인 것이다.¹³⁾

한낮에 내리쬐는 별을 막아주는 시원한 나무 그늘 아래에서 마시는 차 한잔의 여유로움, 책을 베개 삼아 꾸벅꾸벅 단잠을 자며 휴식을 취하는 것은 결코 시간을 낭비하는 것이 아니다. 이러한 따뜻한 휴식이야말로 우리의 심신을 다스리고 내면의 평온을 되찾아 주는 역할을 한다.

조그만 항구 도시에 사는 가난한 어부가 자신의 보트에서 늘어지게 낚잡을 잤다. 그 때 그 곳을 지나던 사업가가 어부를 깨워 말을 걸었다.

사업가 : 하루에 몇 번이나 출어하시오?

어부 : 단 한 번. 나머지는 이렇게 쉬지요.

사업가 : 왜 두 번 이상 하지 않소? 그럼 세 배로 고기를 잡을 수 있게 아니오?

어부 : 그러면요?

사업가 : 그러면? 그러면 2년 뒤에는 모터보트를 두 척 살 수 있고, 3~4년 뒤에는 두 세척의 보트로 훨씬 더 많은 고기를 잡을

13) 울리히 슈나벨, 「행복의 중심 휴식」, 걷는 나무, 2011, p.6

수 있죠. 그럼 작은 냉동 창고에 훈제 생선 공장, 커다란 생선 처리 공장까지 지을 수 있고, 잘만 하면 헬리콥터를 타고 날아 다니며 물고기 떼의 위치를 미리 어선에 알려줄 수도 있소.

어부 : 그런 다음에는?

사업가 : 그런 다음에는 여기 이 항구에 편안하게 앉아 햇살 아래 달콤한 낮잠을 즐기는 거요. 저 멋진 바다를 감상하면서!

어부 : 내가 지금 그러고 있잖소!¹⁴⁾

소설가 하인리히 뵐(Heirch Boll)의 작품에 실린 이 이야기는 지나치게 가속화된 현대사회의 실체를 보여준다. 허덕임에 끝에 내몰린 현대 사회에서, 덧씌워진 의무의 압박감에서 스스로에게 조금의 여유를 선사하는 것은 진정한 행복을 실현하기 위한 첫 단계가 아닐까 생각한다.

1분 1초를 다투는 현대 사회에서 아무것도 하지 않고 조용하게 시간을 보낸다는 것은 어리석은 짓이라고 생각하는 사람도 있을 것이다. 무언가를 해야겠다는 사명감에 젖어 시간을 허투루 보냄을 기피하고 성과가 보이는 일을 해야만 시간을 보람차게 썼노라, 오늘 하루도 뜻 깊게 보냈노라, 이렇게 말하는 사람이 대부분일 것이다. 그러나 계획 없이 소비하는 몇 분, 몇 시간 일 지라도 그것은 헛된 시간 낭비가 아니다.

오히려 아무런 목표 없이 아무것도 하지 않는 게 목표가 분명한 생각보다 더 많은 두뇌 영역을 활발히 활동하게 한다는 사실은 우리가 일상에서 경험하는 번쩍 하는 깨달음을 설명하는 데도 결정적인 실마리를 준다. 외부에서 아무런 자극이 주어지지 않았음에도 돌연 좋은 생각이 번쩍 하고 떠오르는 것은 두뇌가 저장해둔 ‘내면의 지식’ 이라는 엄청난 보물을 되찾아 꺼내놓기 때문이다. ¹⁵⁾

14) 앞의 책, p. 171

15) 앞의 책, p. 121

보통 사람들은 휴식이라는 단어를 떠올리면 대개 타 문화지로의 여행, 시설이 잘 갖추어진 스파 등 럭셔리한 휴식의 방법을 생각한다. 그러나 휴식을 취하고 싶을 때 마다 여행을 떠나고 고급 스파를 하는 것은 쉽지 않은 일일 뿐더러 휴식은 얼마든지 우리의 생활 속에서 찾을 수 있다. 공감대를 형성할 수 있는 좋은 사람들과의 만남, 공원 한 바퀴를 걸으며 오늘의 하늘 감상하기, 달콤한 케이크 한조각과 함께하는 여유로운 티타임, 읽던 책을 머리에 덮으며 잠깐의 몽상을 즐기기까지. 일상 속 소소한 휴식을 통하여 자유를 만끽하고 얼마든지 지친 심신을 회복하고 재생시킬 수 있는 것이다.

본인의 휴식은 단출하다. 욕조에 따뜻한 물을 받아 반신욕을 하며 하루 끝의 나른함을 느낀다. 동시에 몽상을 통한 휴식으로 본인의 내면의 자아와 끊임없이 소통하는 계기를 마련한다. 그 휴식을 통해 본인은 마음속 아이와 대화하며 현실과 이상의 적절한 접점을 알아간다.

아무것도 하지 않음은 버려지는 시간이 아니라 또 다른 유토피아를 창조하기 위한 발걸음이 된다. 본인은 그러한 시간의 나태를 즐기고 평안함과 안락함을 느끼며 그 순간을 즐긴다. 이러한 과정은 본인의 작업에 직간접적 영감이 된다. 현실에서 느끼는 불만과 욕구를 잊음으로써 내면에 감춰있던 본인의 실제의 모습과 마주한다.

2. 작품의 조형적 측면

1) 무의식적 드로잉과 의식적 드로잉

본인 작업의 베이스는 드로잉이다. 드로잉은 구석기 동굴벽화에서부터 시작되어 정형화된 틀을 가지고 있으며 완전한 하나의 작품을 탄생시키기 위한 가장 기본적 훈련으로 인식되어 왔다. 르네상스 시대를 거치며 소묘의 정의가 확립되었고 드로잉은 화가들에게 기초적 훈련과 동시에 아이디어와 정신 표현의 기능까지 갖추며 습작의 형태가 아닌, 완성된 작품으로서의 드로잉이 발전하게 되었다. 이후 근래의 드로잉은 대상의 정확한 형상의 재현이 아닌, 작가의 주관적 가치에 따라 그 의미를 부여하고 표현하는 감각적이고 독창적 장르로 자리 잡게 되었고, 현재에는 회화, 판화, 사진 등 혼합된 매체를 통하여 그 영역을 확장해 나가고 있는 추세이다.

드로잉(Drawing)이란 표면에 선을 긋는 행위 및 선이 지배적인 결과물을 말한다.¹⁶⁾ 드로잉은 단지 에스키스나 데생의 의미가 아닌 메시지 전달 수단 및 작가 자신의 가장 소박하고도 개방된 표현의지의 언어로서 전개된다. 드로잉의 주제로는 현실세계의 사물뿐 아니라 작가의 상상력, 창의력에 의한 생각, 느낌, 감동 등 눈에 보이지 않는 이미지도 포함된다.¹⁷⁾ “드로잉이란 특별한 손재주가 있어서 하는 활동이 아니라 무엇보다도 마음속의 느낌과 기분을 표현하는 수단이다,” 라고 말한 앙리 마티스(Henri Matisse, 1869-1954)의 말처럼, 단순히 어떤 작품을 그리기 위한 습작 형태로의 재현적인 드로잉보다는 작가만의 개성과 내면적 의식의 표출이 될 수 있는 독창적 조형요소로서의 드로잉의 형태를 지향한다.

본인이 행하는 드로잉은 본인의 계획과 의도의 유무에 따라 의식적 드로잉

16) 한국미술연구소 · 서울여대 조형연구소 공편 「드로잉」, 시공사, 2007, p.12

17) 앞의 책, p.100

과 무의식적 드로잉으로 분류 한다. 구체적 형상을 생각하며 드로잉을 행하기도 하지만 대부분 의도 없이 행해지는 드로잉을 함으로써 본인의 내면의 무의식을 표출하여 작품을 구성한다. 구체적 형상을 떠올려 ‘그리는’ 것이 본인의 의식적 드로잉이라 가정한다면 아무런 생각 없이 손이 가는대로 ‘그려지는’ 것은 본인의 무의식적 드로잉이라 하겠다.

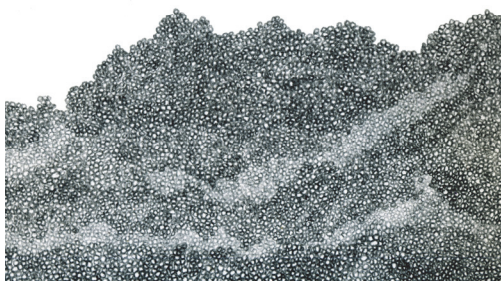
무의식적 드로잉의 주된 표현 기법으로는 크게 점과 선으로 나눌 수 있는데 점과 선은 본인이 가장 편리하면서 손쉽게 다룰 수 있는 조형요소이기에 점을 찍고 선을 그으며 즉각적인 행위의 산물을 얻을 수 있으며 다른 어떠한 행위보다 더 몰두할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944)는 점을 내적으로, 시간적으로 가장 간결한 형태라고 설명하며 그 간결한 점이 움직여 나가는 흔적, 즉 점이 만들어낸 소산을 선이라고 했다.¹⁸⁾ 이러한 작은 점들의 집합은 모인 형태와 수에 따라 선이 되고, 면이 되기도 한다. 점과 선의 무의식적 드로잉은 즉흥적 감정의 표출로 볼 수 있다. 결과물들은 자유분방한 곡선적 형태가 아닌, 대체로 섬세하며 나열된 직선적 형태를 보인다. 무수한 점을 찍어 종이를 빼곡히 채우는 드로잉, 선을 뾰뾰하게 긋는 형식의 드로잉을 통하여 본인의 무의식을 가장 잘 표출할 수 있는 조형적 요소로의 반복적인 점과 선을 사용한다. 이렇게 밀집된 점과 선이 모여 면을 형성하게 된다. 점과 선은 면안에서 각자의 관계와 질서를 갖춘다. 본인은 강박적 형태의 선을 긋는 행위를 자주하는데 이러한 선긋기는 어느새 인가부터 본인의 습관이 되었음을 느꼈다. 때로는 그렇게 의도치 않게 탄생된 즉흥적인 드로잉에서 오히려 더욱 신선한 느낌을 받기도 했고, 예기치 못했던 우연적 효과를 얻을 수도 있었다.

점 하나를 찍으며, 선 하나를 그으며, 그 집합체가 면을 이루고 공간을 만들었을 때 느끼는 희열감은 본인의 내재된 무의식의 어떠한 부분을 끌어내

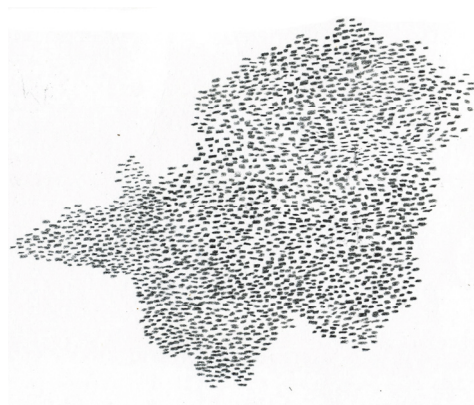
18) 칸딘스키 「점, 선, 면」 차봉희역, 열화당, 2004

고 있는 것일까.

그것은 드로잉을 통한 자기표현은 가장 소박하면서도 지극히 자기 고백적인 성격을 가지고 있음을 나타낸다. 즉, 본인의 무의식의 심해(深海)에는 현실의 심리적 억압이 존재하고 있음을 대변한다. 본인은 몽상을 통하여 본인의 유토피아를 만들고 휴식을 취하지만 무의식의 깊은 언저리에는 현실에 대한 걱정과 불만, 채울 수 없는 욕구들이 뒤엉켜있는 것이다.



왼쪽 [참고 도판1] 종이위에 연필드로잉, 20×26cm, 2013



오른쪽 [참고 도판2] 종이위에 오일파스텔드로잉, 20×26cm, 2013

때문에 본인에게 있어 이러한 무의식적 드로잉의 과정과 결과물은 단순히 그리는 것 이상의 의미를 갖는다. 드로잉은 현실의 불만을 해소하기 위한 욕망의 분출구의 역할로 작용하며 엉켜있던 내면의 감정을 풀 수 있는, 손에 의한 일상의 기록이자 흔적이다. 빈 종이에 무의식적으로, 반복적으로 그으며 나타내는 선의 속도, 강약, 방향, 힘에 의해 갖는 분위기와 해석은 달라지며 그러한 드로잉은 묘한 매력을 가진다. 그것은 본인이 말로 꺼내지 못했던 마음 속 응어리를 뚫게 해주는 위안이며 해소의 도구이다. 수없이 그어진 터치들은 불안한 현실, 외면하고 싶은 복합적인 상황을 대변하는 치유의 행위로서의 역할을 하는 것이다.

머릿속의 어떠한 계획도 하지 않은 무(無)의 상태에서 행해지는 무의식적

드로잉과는 달리 의식적 드로잉은 본인이 일상적으로 접하는 책, 신문, 잡지, 인터넷 등 매체를 통하여 얻어지는 이미지나 갑자기 떠오르는 영감을 통해 얻게 되며 대부분 연필을 사용하여 옮겨진다. 이러한 구체적 이미지들은 사실적 묘사를 통해 사람 혹은 동물, 나무 등의 생명체로서 다양한 모습으로 나타나며 각각 개인적 개체로 은유와 상징을 가진다. 그러나 단순히 시각적 대상으로서의 표현이 아닌, 본인이 느끼는 주관적 생각과 감정이 투영된 자아이며 유기체의 이미지는 본인의 주체성의 인식을 대신하는 전달 수단이다. 이들은 공통적으로 쉽고 편안한 분위기 속에서 본인이 감정을 투영할 수 있는 개체로서 존재한다. 일상을 탈피하여 갈망의 대상으로부터 휴식의 모습을 발견하고 현실과 이상을 연결하는 감정적 고리 역할을 한다. 이러한 이미지들은 작품에서 조형적 요소와 연결하여 인식할 수 있다. 조형적 요소로서 내재된 갈망의 주체적 대상으로 표현되며 구체성을 띄고, 간접적인 전달을 한다. 상징적 소재들은 화면에 배치되었을 때 시선의 흐름을 유도하며 집중과 완성도를 높이는 역할을 한다. 또 관객들에게는 작품의 의미와 소통을 전달하는 중요한 매개체로써 작용한다.

드로잉의 주된 도구로는 연필, 펜, 크레용, 색연필과 같은 건조매체와 수채물감, 아크릴 물감과 같은 습한 매체를 혼용하여 드로잉을 전개한다.

연필이 종이에 마찰될 때 마다 사각사각 거리는 소리가 울리는 것은 청각뿐만 아니라 정서적 안정감을 제공한다. 흑연의 뭉툭하고도 섬세하지 못한 표현은 불규칙하지만 웬지 모르게 정감을 준다. 거칠면서도 부드러움이 주는 느낌은 질감과 양감의 효과를 한층 더 효과적으로 연출하여 깊이감을 나타낸다. 흑연가루가 번지고, 지워지고, 섞이는 과정을 통해 탄생되는 수없이 중첩된 자국들은 무의식속에 수많은 생각들의 성장과 활동, 소멸의 과정을 끄집어내 준다.

펜은 연필보다 극적인 효과나 강조를 표현할 때 주로 사용된다. 펜에 의한

드로잉은 잉크가 가진 액체의 성질로 인하여 더 명확하고 진한 이미지를 나타낼 수 있으며 드로잉의 입체적 효과 보다는 평면적 효과에 용이하다. 펜심의 굵기에 따라 구사할 수 있는 선의 모양과 기법이 달라지며 보다 일정하게 세밀한 표현이 가능함을 특징으로 갖지만, 굵은 심의 펜 종류는 잉크가 종이 지면에 닿았을 때 닿는 면적이 넓기에 번지는 정도와 효과는 연필과는 다른 이질감을 표현할 때 용이하게 사용된다.

물감에 의한 드로잉은 수채 물감이나 아크릴 물감의 드로잉은 물감과 섞는 물의 비율에 따라 점성이 달라진다. 수성 물감의 유동적인 성질에 의한 유연적 효과는 보다 다듬어지지 않은 회화성을 연출한다. 물감에 비해 물의 양이 많아지면 유동적이고 잘 퍼져 번짐에 의한 효과가 생기고, 물에 비해 물감의 양이 많아지면 나이프나 붓으로 즉흥적인 터치를 통해 스크래치(scratch)와 같은 효과를 나타내어 다양한 질감과 양감의 표현이 가능하다. 또 기존의 다채로운 물감 색에 의하여 펜과 연필과 같은 건조매체보다 더 다양한 색상을 연출할 수 있으며 채도, 명도, 농담의 표현은 혼합에 따라 무한의 수를 가지게 된다.

본인의 내재된 기억과 심리, 경험으로부터 복합된 모든 것들이 점과 선, 면을 통한 드로잉으로 배출되고 각각의 드로잉들은 그 나름의 독자적인 언어를 갖는다. 이는 의식과 무의식 속에서 본인을 보다 자유롭게 해방시켜 줄 수 있는 또 다른 창이며 본인의 내면을 가장 잘 표출할 수 있는 수단이 되는 것이다.

2) 물의 상징적 표현

우리는 어떠한 대상을 인식할 때 주관적인 감정에 따라 그 대상에 대한 고유의 기억과 감정을 간직한다. 그러한 인식은 개인적 경험과 느낌, 상상으로

부터 얻어진 것이기에 다양한 감정으로의 해석이 가능한 것이며 시시비비(是是非非)를 가릴 수 없는 것이다. 본인은 물이라는 대상을 인식 할 때 떠오르는 청명한 푸른색과 생경한 촉감은 심신에 편안함을 지각시켜줌으로써 마음에 안정감을 주고 머리가 맑아지는 느낌을 들게 하는 정화의 역할로 작용한다.

본인은 어릴 때부터 현재까지 길을 가다가도 공원이나 공공장소에 설치된 자그마한 연못속의 물이나 분수의 떨어지는 물방울들을 보면 쉽게 발걸음을 떼지 못한다. 주변 환경과 조화를 이루며 고여 있는 물위에서 제 각각 뿜어져 나오는 경쾌한 물줄기와 물방울들의 율동감 있는 일련의 움직임을 보고 있으면 상쾌함과 동시에 내면을 정화시켜주는 느낌이 든다. 장소에 따라 색을 위장하며 주위를 반영시키는 물의 다양한 청(靑) 색채들은 본인에게 평화를 선사하는 긍정의 의미로 다가온다. 하늘색의 얇은 시냇물은 또 다른 맑은 하늘을 창조했고 푸른색 바다의 깊은 물은 무한의 세계로의 확장으로 더 없는 신비감을 준다. 본인은 수영을 할 줄 모르지만 물에 대한 공포나 두려움보다는 물이 주는 깨끗한 맑음과 차가움 속에서도 모든 사물을 반영하는 그 만의 포용력이 좋다. 수면위의 조용한 파장으로 인한 리듬감 넘치는 곡선의 형태를 바라보고 있노라면 고요한 마음의 편안함과 동시에 몽롱함을 느낄 수 있고 조약돌이 웅기종기 모여 있는 서늘한 물가에서 반짝이는 햇살을 받는 풍경은 그저 바라보는 것만으로도 행복한 순간이다.

물이 가지는 고유의 물질성과 특성은 많은 연구와 사상의 뒷받침으로 작용하고 있으며 다양한 물리적인 속성을 가지고 있다. 물은 주변에서 아주 쉽게 접할 수 있지만 모든 생명의 근원이자 예부터 인간과 자연의 에너지원으로 필수 불가결한 대상이다.

물은 액체의 투명한 물질로 유동성을 가지고 있으며 다양한 성격을 내포한다. 물은 웅덩이, 연못, 하천, 바다의 형태로 지구표면의 4분의 3을 덮고 있

을 뿐만 아니라, 공기 중의 수증기가 모여 구름을 형성하고 구름 속에서 성장한 수증기가 얼음알갱이로 승화하며 기온 차에 따라 눈과 비로 생성되어 내리기도 한다. 이러한 물의 순환체계를 통하여 자연은 새로운 생명을 창조하고 재생시킬 수 있는 것이다.

물은 겸양지덕(謙讓之德)의 미를 가진다. 높은 곳에 있으면 아래로 떨어지는 겸손함을 가지고 낮은 곳에 있으면 스며들어 토양의 자양분이 되는 포용력을 지닌다. 또 다른 물질성을 가지는 무엇과 결합하면 그대로 녹아들게 되는 고유의 유순한 성격을 지닌다.

‘물은 힘의 결합의 주제를 명백하게 하는데 가장 적합한 원소이다. 물은 얼마나 많은 실체를 동화하는 것인가! 얼마나 많은 에센스를 자신에게 끌어들이는 것인가! 물은 설탕이나 소금 같은 대조적인 물질을, 비슷한 정도로 쉽게 받아들인다. 물에는 모든 색깔이나 맛이나 냄새가 스며들어 있다.…… 모든 액체는 물이며, 흐르는 모든 것이 물이며, 또한 물은 유일한 액체 원소이기 때문이다. 액체성은 확실히 물의 기본 성격이다.’¹⁹⁾

가스통 바슐라르는 가장 본질적인 물의 성질에 대하여 설명하며 힘의 결합의 주제를 명백하게 하는 존재로서의 물을 형상화하였다.

이렇게 물은 그가 있는 장소와 환경에 따라 색을 달리하는 마법 같은 성질을 지니고 있기에 그 변화무쌍한 물질성에 매료 되었고 본인의 유토피아에는 물의 이미지가 자주 등장한다. 유토피아에서 표현된 물은 어느 공간에 고여 있는 물, 떨어지는 물, 솟아나는 물 등 다채로운 형태로 나타나며 각각은 다른 위치에 따른 상징을 지닌다.

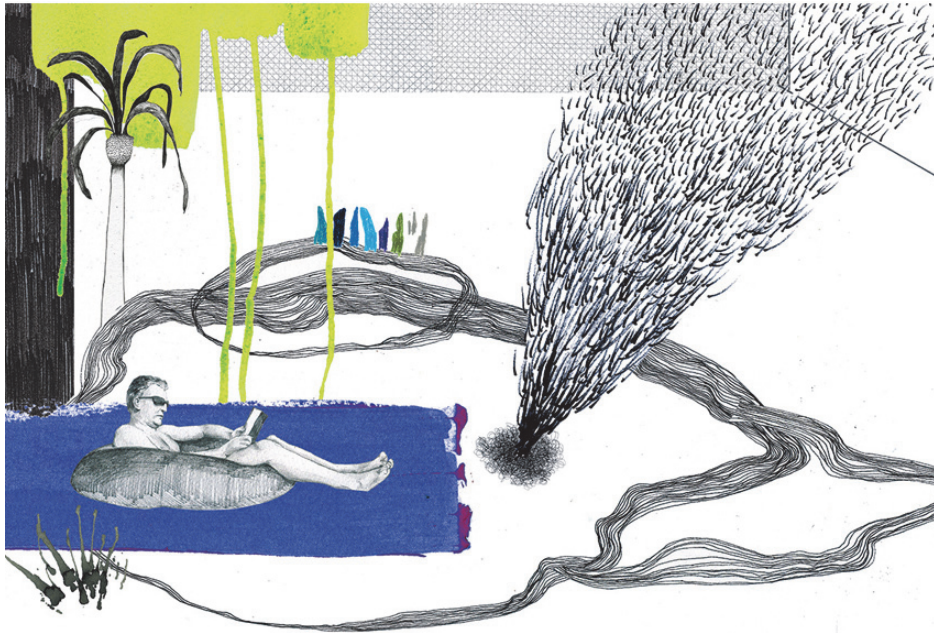
고여 있는 물이란 정해진 틀과 공간 속에 담겨있으며 주변에서 쉽게 접할 수 있는 일상의 물이다. 고여 있는 물은 외부의 자극이 없고 깊이와 수온을

19) 가스통 바슐라르, 「물과 꿈」, 문예출판사, 2012, P.176

가늠할 수 있는 순수의 물이다. 쉽게 흔들리고 변하는 인간의 간사한 마음과는 달리 우리는 고여 있는 물을 통해 자아를 성찰하고 남에게 비출 수 없었던 내면의 감정까지 바라볼 수 있다.

떨어지는 물은 자연의 법칙을 거스르지 않고 순응하는 자연친화적 물로써, 화려하진 않지만 단힌 마음을 뚫리게 해주는 살아있는 물이다. 떨어지는 물은 자연의 생명수로서 모든 생명에게 젖을 주는 어머니의 물이다. 또 고단하고 경쟁적인 도시의 삶 속에 익숙한 현대인들에게 폭포 수 같은 시원함을 주는 여유의 물이 되기도 한다.

솟아나는 물은 조형적이며 에너지를 가진 인공의 물로써, 주변 경관을 화려하게 만드는 열정의 물이다. 도전적인 정신을 바탕으로 무한한 욕망을 가진 미래를 향한 도약의 발걸음이며 도심에 숨어있던 상상력을 일깨우는 원동력이다.



[작품 1] Punk, punk, punk!, 50×70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

[작품 1]은 고여 있는 물, 떨어지는 물, 솟아나는 물의 이미지가 화면상에 복합적으로 뒤엉켜 불규칙한 리듬감을 주며 다양한 감정의 움직임을 나타낸다.

이러한 물의 이미지는 상징과 은유를 지니고 본인의 함축적인 감정 표현의 전달 매개체로서 내면의 심상을 탐색할 뿐만 아니라 작품의 공간 안에서 조형적 요소로 가시적이고 감각적인 것 이상을 표출한다.

본인의 작품에서 물이 어떠한 형태로 공간에 존재하는지는 그리 중요한 비중을 차지하지 않는다. 고여 있는 물은 언젠가 땅으로 스며들거나 없어지며, 떨어지는 물은 다시 위로 튀어 오르고, 솟구치는 물은 다시 땅으로 향해 흐르는 순환체계를 가지기 때문이다. 이는 본인의 더욱 평온하고 섬의 유토피아를 건설하기 위한 존재의 욕망의 샘으로서 작품 안에 비치될 뿐이다.

3) 색채의 반영

예술에 있어 색은 작가의 생각이나 감정을 드러낼 때 사용되는 분명한 조형적 언어 중의 하나로서 인식된다. 본인의 작품에서도 색이 가지는 비중은 막대하며 전달하고자 하는 분위기를 이끌어내기 위한 수단으로써 작품을 더욱 돋보이게 하는 조형언어로 사용된다.

색이란 빛의 프리즘에 의해 굴절된 스펙트럼으로 사물 고유의 색을 드러냄과 동시에 지각적으로 인지시켜주는 역할을 한다. 색은 시각을 통해 감각을 자극하며 몸의 반응을 일으켜 여러 가지 감각 기관에 전달된다. 색은 특히 살아있는 생명체에게 미치는 영향이 막대한데, 살아있는 모든 것들은 색과 밀접한 관계를 맺고 있다. 식물은 적색광과 청색광에 민감한 반응을 나타내어 개화를 촉진하고 곤충은 자외선에 예민하며, 조류는 녹색을 기피하고 빨강을 선호하는 훌륭한 색채 시각을 가지고 있다. 인간도 색과 관계하여 다

양한 감정효과(emotional effect)를 지니게 되는데, 이때의 감정은 신체 운동과 표정 등의 표출을 수반하는 강한 감정과 비교적 장시간에 걸친 감정 상태인 기분, 기쁨, 슬픔, 분노, 공포, 쓸쓸함, 불안, 열등감 등 개인 내부의 체험으로 구분된다. 이것을 두고 감각에 딸려 있는 ‘감정조’(Affective Tone) 내지는 ‘감각적 감정’(Sensory Feeling) 이라고 한다.²⁰⁾ 이는 색이 우리 외부의 물리적 환경뿐만 아니라 내부의 심리적 환경과도 밀접히 연관되어 있음을 암시한다. 일례로 에텔(Henner Ertel)이라는 심리학자가 아이들을 대상으로 색과 학습능력이 미치는 영향에 대해서 실험하였는데 흰색, 갈색, 검정색이 칠해진 방에 있던 아이들보다 파란색, 연두색, 주황색이 칠해진 방에 있던 아이들이 학습능력을 더 높게 올릴 수 있었으며 신체적 휴식은 물론이고 정서적 안정을 취할 수 있었다는 결과가 있다. 이처럼 색은 육체적, 심리적 스트레스를 풀어주고 안정과 활기를 제공하는 역할을 한다.

색채에 따른 심리적, 정서적 반응은 개인적 경험과 감정에 의해 다르게 해석되며 색마다 내포된 의미와 상징을 가지고 있다. 색에 대한 좋고 싫음의 표현은 개인의 다른 지각, 정서와 체험으로 인한 심미적 인상을 통해 형성된다. 일례로 우리는 보통 차가운 색과 따뜻한 색을 나누어 각각의 의미를 부여하는데 그러한 구분이 절대적인 것이라고 단정 지을 수는 없다. 대체로 부정적 개념인, 차가운 색으로 인식되는 파란색이 본인에게 따뜻한 느낌을 주는 색이라고 한다면 그러한 생각에 대해 옳고 그름을 판단할 이유는 없으며 각자의 개인적 감성에 따라 색이 주는 이미지는 다르게 반영되는 이유이다.

파랑은 우울함, 슬픔과 같은 어둠의 개념을 가지고 있지만, 본인에게 있어 파랑은 순수의 색채이다. 파랑의 바다는 하늘을 그대로 반영하며 거것을 보이지 않는 것처럼 파랑은 진실됨을 나타낸다. “파랑이 깊어질수록 우리를

20) 김우창, 「풍경과 그 선형적 구성」, 월간미술, 1996년 2월호, p.177

무한한 것으로 이끌며, 순수 그리고 궁극적으로 초감각적인 것에 대한 그리움을 일깨운다.”고 말한 칸딘스키의 말처럼 본인에게 있어 파랑은 현실과는 거리가 먼 이념의 색이고, 그리움의 색으로서 본인의 어린 시절을 회상하게 해주는 색이기도 하다. 본인의 작업 속 파랑의 이미지는 현실적 고뇌를 탈피하기 위한 자유와 희망의 색채로 표현된다.

생애 가장 아름다웠던 색을 손꼽아 보자면 터키의 블루모스크 성당의 내부를 뒤덮었던 찬란한 푸름을 잊을 수 없다. 블루모스크²¹⁾는 2만장 이상의 파란색과 녹색의 타일로 장식되어 있고, 260개의 스테인드글라스 창문이 있는데 성당 내부로 들어오는 따뜻한 햇살의 기운이 푸른색 타일과 스테인드글라스에 부딪혀 화려함의 극치를 이루며 더 없는 신비로운 색을 창조시킨다. 시선을 옮길 때 마다, 시간이 지날 때마다 변하는 형형색색의 아름다운 색들의 축제, 그 신성한 공간속에서 본인은 현실적 고뇌와 욕망으로 가득 찼던 내면이 신성한 내면 정화의 순간으로의 정화됨을 느꼈고 마음의 평화를 얻었으며 치유의 시간을 보낼 수 있었다. 이러한 경험을 통한 황홀했던 기억에 의해서 의도하지 않았지만 본인의 작품에 파랑의 이미지가 자주 등장하는 이유 중 하나임을 유추할 수 있다.

21) 이스탄불에 위치한 터키를 대표하는 이슬람 사원으로, 사원의 내부가 파란색과 녹색의 타일로 장식되어 있기 때문에 ‘블루 모스크’라는 이름으로 더 잘 알려졌다. 오스만투르크 제국의 제14대 술탄 아흐메드 1세가 1609년에 짓기 시작하여 1616년에 완공했다.



왼쪽 [참고 도판3] 블루모스크 외부

오른쪽 [참고 도판4] 블루모스크 내부

시각예술에 다분히 활용되는 색채는 작품의 활기와 생명을 불어넣어 주는 역할을 하며 주관적 감정을 간접적으로 표현하는 수단이 된다. “색채의 효과는 비단 시각으로만이 아니라, 심리적인 경험과 상징적으로 이해되지 않으면 안 된다.” 라는 요하네스 잇텐(Johannes Itten, 1888-1967)의 말에서 보여지듯, 색은 개인의 경험과 감성이 복합된 여러 환경적 요인에서 창출된 혼합체로서 우리에게 크고 작은 영향을 미치는 요인이다. 본인의 작업에서 색은 중요한 조형적 요소로 작용하는데, 본인 작업의 특성상 여백이 꽤 많은 비중을 차지하고 있음이 이유이기도 하다. 채도가 높은 색과 낮은 색을 혼용하여 배치시킴으로서 대비되는 색의 이미지를 통하여 진출과 후퇴를 생성하며 돋보이는 효과를 주어 빈 공간을 메우는 역할을 한다. 본인은 오직 직관적 통찰에 의해 색을 선택하는데, 이는 본인의 그 날의 느낌과 감정, 순간의 심리적 표현에 우선권을 둔다. 의도와 계획 없이 선택된 색들은 작품 안에서 분위기를 형성하며 본인의 느낌을 솔직하게 반영한다. 색채를 통해 본인은 심적 안정뿐만 아니라 영혼에도 가시적인 영향이 미침을 느낀다. 작품 속 색으로 표현된 각각의 조형적 요소들은 공간 안에서 심리적 균형을 유지

하며 상호작용을 통해 조화를 이룬다.

4) 디지털 콜라주

본인은 스캐너²²⁾를 통하여 작업의 중반부 과정을 이어나간다. 스캐너는 많은 시간이 소비되는 작업들을 채 1분이 되지 않는 시간 내에 처리가 가능하게 해줌으로서 또 다른 디지털 미술의 도구이자 즉각적인 결과물을 얻을 수 있다는 장점을 가지고 있으며 사실적 묘사의 도구로서 간편함과 효율성을 제공한다.

본인에게 있어 일반적으로 행해지는 스캐너의 용도는 앞서 행해진 날개의 드로잉들을 모아 또 다른 작품의 한 부분으로서 구성하기 위한 도움의 목적으로 이용된다. 그러나 때때로 스캐너는 직접적인 드로잉을 위한 도구로 활용되기도 한다. 이는 본인이 단시간 내에 드로잉으로 표현하기 어려운 사물을 단번에 표현하고 질감을 묘사한다.

사진 드로잉의 소재는 그 사물이 갖는 질감 자체를 가장 잘 드러낼 수 있는 것들을 위주로 선택한다. 주로 종이나 신문지, 잡지, 나뭇잎 등의 얇은 두께의 물체를 선별하며 사물의 구체감과 질감을 잘 드러낼 수 있는, 촉각적 눈속임을 갖게 하는 구겨짐이 있는 소재라면 더 좋다.

22) 사진 또는 그림과 같이 종이 위의 도형의 정보를 그래픽 형태로 읽어 들여 컴퓨터에 전달하는 입력 장치.



왼쪽 [참고 도판5] 구겨진 종이 사진드로잉

오른쪽 [참고 도판6] 식물 사진드로잉

스캐너를 통한 사진 이미지의 질감은 어쩌면 실제보다 더 실제적인 가상의 진실을 담고 있다는 점에서 사진은 눈속임의 매체이며 재현의 수단이다. 그것은 사진이 가지고 있는 특징인, 대상의 포착을 기반으로 사물의 실제적 이미지를 구현하는데 충실한 역할을 수행한다. 사진은 대상의 실제적 특징을 비롯하여 본인의 의도와는 관계없이 미처 의식하지 못했던 부분까지 포착하여 재현하고 이미지를 만들어낸다. 이러한 사진의 기계적인 특성은 이미지의 질감을 생성하고 사실감을 부여한다. 이것은 본인이 어떠한 대상에 대한 바라보기의 방식과는 상관없는 기록된 흔적이며 또 다른 실제적 재현 형태의 드로잉이다.

날개의 완성된 드로잉들은 스캐너를 통하여 컴퓨터에 이미지파일로 저장되고 저장된 이미지파일들은 본인이 다시 무계획의 세계를 만드는 개체로서 준비된다. 본인은 컴퓨터 프로그램 중 포토샵(Photoshop)²³⁾을 사용하여 화

23) 입력된 화상에 대하여 다양한 편집과 수정을 할 수 있는 프로그램으로, 사진 이미지의 색상 보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성, 문자 디자인, 인쇄물 디자인, 웹디자인 등의 작업을 할 수 있다.

면을 재구성 하는 방식을 채택한다. 레이어의 중첩은 본인이 보다 손쉽고 편리하게 다양한 연출을 통하여 공간을 구성할 수 있다는 장점을 지녔기에 작품을 위한 빠른 진행과 원활한 전개를 도와준다. 컴퓨터상의 드로잉들은 서로 섞이고 변형되어 기존의 의도와는 달리 완전히 다른 의도와 이미지로 표현되기도 하며 무작위적인 혼합물로 작품을 구성하게도 된다.

본인은 이러한 과정을 디지털 매체를 이용한 콜라주²⁴⁾의 한 방식으로써 확장된 드로잉의 영역으로 간주한다. 작품을 구성하며 전개해나가는데 중요한 기법으로 작용하는 콜라주는 종이를 오려서 붙이는 직접적인 행위가 아닌, 컴퓨터를 통한 콜라주로 간접적인 형태이다. 본인은 드로잉들의 혼합과 감각에 의한 직관적 콜라주를 하는 것이며, 무계획의 공간 안에서 드로잉들의 색을 보정하고 크기를 확대, 축소하기도 하는 등 다양한 시도를 통한 조형적인 구성의 작품을 완성시켜 나간다. 디지털 콜라주는 디지털이 가지는 장점을 살려 표현하는 조형적 기법으로써 오브제들의 조합으로 인한 결과물 도출한다. 디지털의 매체를 통한 혼합 과정은 공간의 제한이 없고 단시간 내에 많은 이미지들을 조합함으로써 계속해서 새로운 이미지의 작품을 구현할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 본인에게 있어 컴퓨터를 통한 이미지의 조합과정은 일종의 작품을 구상하기 위한 전개도와 계획도의 역할을 하며 이미지의 연출과 수정이 언제든지 가능하다. 이러한 디지털매체는 현대예술을 위한 편리하고 효율적인 도구로 인식되고 있으며 다방면의 복합적인 작업을 병행하는데 용이하게 쓰인다.

24) 콜라주(Collage)는 2차원 평면 그림에 종이나 천 등의 여러 가지 3차원 물질을 붙여 표현하는 방식으로 ‘폴로 붙이다’, ‘바르다’라는 뜻의 프랑스어 콜레(Colle)에서 유래된 말이다. 콜라주의 미술사적인 용어는 1911년경 입체파 화가인 파블로 피카소와 조르주 브라크가 사용한, 풀칠한 종이의 구성물 ‘파피에 콜레’라는 기법에서 창안되었는데, 이는 화면 효과를 높이고 구체감을 강조하기 위하여 화면에 그림물감으로 그리는 대신 신문지, 우표, 벽지, 상표 등의 실물을 붙여 제작되는 작품을 말한다. 월간미술연음, 「세계미술용어사전」, 월간미술, 1999, p.463. 콜라주의 등장은 묘사위주의 전통적 서양미술의 틀을 벗어나 작품안의 조형성과 공간을 인식할 수 있게 해주었고 일상적 소재를 통한 새로운 회화의 표현방식으로서의 접근을 용이하게 했다.

디지털 프린트의 방법은 무한의 복제가 가능하다는 점에서 확장된 판화의 개념으로 인식된다. 그러나 본인의 작업은 디지털 매체를 통한 오리지널 판화의 개념인 복수성에 초점을 두는 것이 아닌, 디지털 매체의 효율성을 바탕으로 다양한 작품을 산출하는 목적으로의 활용이며 새로움을 표현하기 위함이다. 이러한 방법을 통해 본인의 계획과 의도와는 무관한 여러 드로잉들이 혼합된 유토피아가 탄생되는 것이다.

5) 실크스크린

앞서 언급한 작업의 과정들이 하나의 완성된 이미지 형태로 컴퓨터 파일에 저장되어 있다면 종이에 프린터로 출력하여 결과물을 뽑아낸다. 출력된 이미지 위에 다시 실크스크린 작업을 병행하는 방법으로 마지막 작업을 마무리해 나간다.

공판의 일종인 실크스크린은 나무나 금속 틀에 얇은 실크 천을 입힌 후 짚고자 하는 부분만 남겨 놓고 그 이외의 부분은 종이나 아교, 아라비아 고무액을 입혀 잉크가 새어나오지 못하게 한 다음, 잉크를 붓고 스퀴지(고무주걱)로 누르면서 밀어, 막은 부분을 제외한 뚫린 부분에만 잉크가 새어나가 찍히는 원리이다. 실크스크린은 다른 판화의 기법에 비해 과정 자체가 복잡하지 않고 판의 좌우가 바뀌는 판화의 특징과는 달리 좌우가 바뀌지 않는 판의 특징을 가지고 있으며 프레스기를 필요로 하지 않기 때문에 장소에도 구매 받지 않는다. 본인은 수성 잉크를 사용하여 작업하기 때문에 준비과정이 비교적 간단하며 잉크가 빠르게 마르므로 짧은 시간 안에 다량의 인쇄도 가능하다.

본인은 직접 그린 드로잉을 망점 처리한 후, 필름을 실크 천위에 감광하거나 트레싱지(tracing paper)²⁵⁾ 혹은 트레팔지(trepal paper)²⁶⁾에 어두운 색

의 유성 건조 매체를 사용하여 직접 드로잉 후 감상하는 방법을 취한다. 본인은 특히 크레용으로 드로잉을 많이 하는데, 크레용을 활용한 드로잉을 감상하여 찍은 결과물은 거칠면서도 정감 있는 크레용만의 독특한 질감의 효과를 그대로 드러낸다.

본인은 디지털의 인쇄 자체로 끝나는 결과물이 아닌, 미묘한 두께감을 표현함으로써 마무리의 과정을 더한다. 실크스크린은 찍어냈을 때의 느낌이 평면적이기 때문에 입체적 느낌을 표현하기엔 다소 힘들 수 있다. 그러나 다양한 색상의 잉크로 인해 작품에 표현될 색의 느낌을 더욱 선명하고 풍부하게 만들 수 있다. 본인은 드로잉들이 조합된 프린트 위에 실크스크린을 부분적으로 입힘으로써 부각시키고자 하는 색을 더욱 명확하고 산뜻하게 표출한다. 그리고 이러한 과정은 디지털이 대신하여 표현해 낼 수 없는 본인만의 독자적인 마크이기도 하다. 컴퓨터 작업으로만 도출한 결과물은 단지 인쇄된 종이에 불과하지만 본인의 손맛과 결합된 결과물은 본인의 직접적 흔적이며 고민의 자국이다. 본인은 드로잉과 확장된 개념으로의 디지털판화 매체, 실크스크린의 결합을 통하여 표현의 효과를 더하고 이들은 또 다른 세계를 이룩하기 위한 원동력이 된다.

-
- 25) 설계, 제도 및 도안 등을 직접 수작업으로 복사할 때 많이 사용되는 반투명의 얇은 종이.
 - 26) 합성수지 원료의 반투명 용지로서 내수성과 파열 강도가 좋고 내열성은 낮으며 평활도가 트레싱지보다 좋아 설계도면이나 밑그림을 놓고 심벌마크·로그타입·삽화를 트레싱하는 용도로 많이 사용되는 종이.

3. 작품 분석

[작품 2]



[작품 2] Aurora, 35×50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

이 작품은 본인이 유토피아에 대한 갈망으로부터 얻게 된 첫 번째 결과물이다. 본 작품은 사막이라는 공간을 배경으로 이야기가 전개된다. 그러나 현실의 덥고 습하고 건조함으로 가득 찬 사막의 공간이 아닌, 평화롭고 시원한 분위기의 이상적 공간의 사막이다. 이러한 배경 앞에 어미 코끼리와 새끼 코끼리가 사막의 오르막길을 걸어간다.

코끼리들이 올라가고 있는 언덕의 구겨진 종이는 사진드로잉의 사실적 질감으로 현실의 실제적 오브제이다. 현실의 오브제는 유토피아의 바탕 요소로서 작용한다. 그 뒤로 보이는 미세하고도 빼곡한 굴곡적인 선의 조합은 무의식적 펜 드로잉으로, 아주 얇은 펜을 이용하여 반복적으로 그어 모래언덕을 나타내었다. 모래 언덕은 각박한 우리의 삶을 대변하며 본인 앞에 놓인 현실을 의미한다. 그러나 작품 안의 공간은 현실과는 거리가 멀어 보이듯, 보는 이들의 긴장감을 완화 시키며 휴식의 느낌을 전달한다. 오아시스를 연상시키는 물의 표현은 강박적인 드로잉의 안에서 편안한 휴식을 상징하며, 곁에 있는 야자수 또한 휴식의 매개체이다. 이렇게 유토피아와 현실적 요소가 공존해 있는 이유는 유토피아는 현실과 가장 동떨어진 곳임에도 현실을 벗어나서는 창조될 수 없는, 현실을 바탕으로 창조되어야 하는 아이러니한 곳이기 때문이다.

실크스크린으로 표현한 오른편의 주황색과 회색의 교차된 점들은 뒷배경의 수평적인 안정된 분위기를 탈피하여 수직적인 색채의 도드라진 표현으로 시선을 유도하는 역할을 한다. 이렇게 교차된 점은 오로라를 상징한다. 오로라는 자기장의 충돌로 인한 극광의 빛의 방출로 인한, 오직 극지방에서만 관찰되는 현상이지만 본인은 적도 지방의 사막에 오로라를 위치시킴으로서 오로라의 빛을 찾아 헤매며 유토피아에 도달하고 싶은 인간의 욕구를 대변하여 나타내었다. 즉, 오로라는 희망을 상징한다.

[작품3]



[작품 3] Rest, 100×70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

늙은 한 남자가 풀밭의 벤치에 앉아 어딘가를 응시한다. 왼편에는 그의 나이만큼이나 오래된 버드나무 한 그루가 그를 지키고 있다. 남자는 바람에 하늘하늘 흔들리는 버드나무 여린 잎사귀들의 어루만짐을 느낀다. 수평과 수직의 절제된 표현으로 단순하면서도 질서와 안정감이 느껴지는 세계에서 암묵적 휴식을 즐기는 그는 이 공간과 하나가 되어 외로운 고독을 즐긴다. 남자의 시선을 이끄는 오른편의 계단은 이내 곧 사라질 것 같은 불안감을 주기도 하지만 끝이 보이지 않아 다른 공간으로의 연장선상을 암시하며 그림 밖의 공간으로 남자를 인도하는 매개체가 된다.

오른편 위에 위치한 검정색의 면과 버드나무의 우거진 잎사귀, 벤치가 놓인 풀밭은 모두 무의식의 강박적 형태의 드로잉이다. 계단 밑에 검정색 풀들은 물감을 떨어뜨린 후 퍼지게 하여 우연적 효과를 그렸고 이는 기계적이고 딱딱한 작품에 변화를 주는 역할을 한다. 검정색의 면과 파란색의 풀밭은 실크스 크린 기법으로 표현하였는데, 풀밭은 각각 미묘한 색의 차이를 주며 여러 번 겹쳐 찍어내었다.

[작품 4]



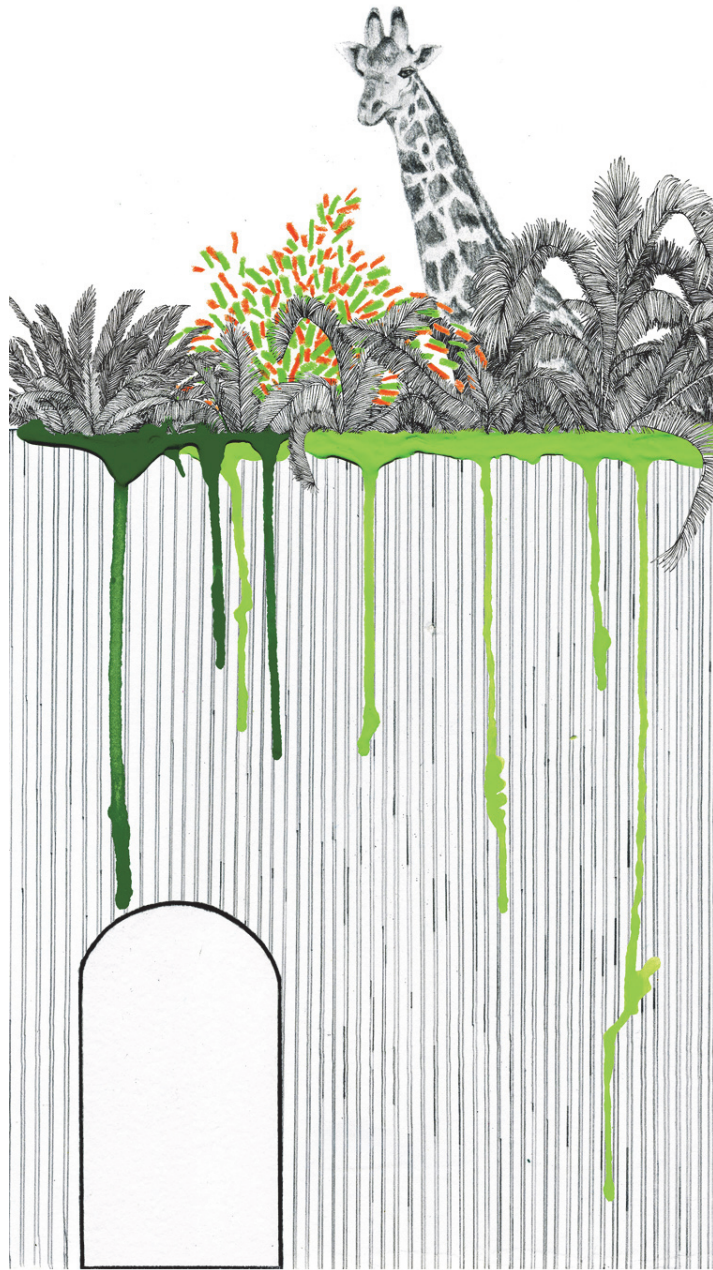
[작품 4] The Placid Lake, 70×50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

홍학 세 마리가 위치한 호수의 풍경은 화려하고도 선명한 빛깔을 자랑한다. 이 작품은 가시적으로 한 화면처럼 어우러져 보이지만 보이지 않는 공간으로 두 부분이 나누어져 있다.

주황색 분홍색 보라색 파란색이 혼합된 과장된 색채의 아름다움과 겹쳐진 홍학의 모습은 보는 이의 눈을 현혹시키지만 그것은 껍데기일 뿐이다. 자신의 외적인 욕망 성취만을 위해 앞만 보고 달려가는 경쟁사회 속의 각박한 현대인의 모습으로 비유된다. 돈, 명예, 출세를 이루기 위해 자신을 착취했음에도 불구하고, 그들의 내면은 항상 외로운 공허함으로 가득 차 있다. 누구나에게 외적으로 선망의 대상으로 여겨지지만 여유와 휴식을 모르는 현대인의 허망한 모습이다. 반면, 오른쪽의 연필로 묘사된 홍학 두 마리는 하루를, 이 순간을 즐기는 것으로 만족하며 소소한 삶을 통해 순수한 감성으로의 회귀를 지향하는 도시민들의 여유로운 모습을 나타낸다. 그들의 뒤로 찬란한 샘이 솟으며 앞날을 축복한다.

이 작품은 다소 한정된 색채로 표현했던 다른 작품들과는 달리 풍성한 색채를 사용하여 화려하고 장식적인 면을 강조시켰다. 원편의 수직적 형태는 여러 가지 색의 혼합으로 시각적 효과를 더한다. 호수의 테두리는 무작위의 실을 스캔한 후 겹겹이 형태를 만들어 자연스럽게 배치하였다.

[작품 5]



[작품 5] Secret Path, 70×38cm, Archival Ultra Chrome Pigment
& Silk Screen on Paper, 2013

어디선가 낮게 속삭이는, 나를 부르는 소리가 들려온다. 그 조곤한 음성을 따라가 보니 문득 올려다 본 그 곳의 담벼락과 어우러진 야자수 사이로 기린 한 마리가 빼꼼이 모습을 드러낸다. 너무도 평온히 나를 바라보는 그 모습에 가던 발걸음을 멈추었다. 기린은 잠깐 동안 쉬어가도 된다고 내게 말한다. 저 담벼락 뒤에 펼쳐질 세상이 궁금하여 가슴이 콩닥거린다. 그리고 담벼락 구석에 위치한 조그마한 문을 통해 조심스레 들어가 본다.

본인은 숨고 싶고, 쉬고 싶고, 누구도 의식하지 않아도 되는 내적 사유의 공간을 항상 갈망해왔다. 작품의 제목인 Secret path는 그러한 도피적 현실과 이상향 유토피아의 세계와의 연결통로이다. 비밀 통로를 지나 도착한 유토피아에서 본인은 현실의 울타리에서 벗어나 이제껏 보지 못한, 숨쉬는 진한 생명력을 느낀다.

작품에 등장하는 기린과 야자수의 잎사귀, 담벼락, 흐르는 물의 형태는 시선의 이동을 위에서 아래로 이끌며 작품의 수직적 느낌을 강조시킨다. 실크스크린 기법으로 중간의 풀잎에 연두색과 주황색을 사용하여 포인트를 주었다.

[작품 6]



[작품 6] My Orange Tree, 30×90cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

사자와 어린아이, 언덕의 오렌지 나무. 오직 3개의 조형요소만으로도 이 작품의 메시지를 전달하기에는 충분하다. 단순한 구도를 통해 작품의 함축된 상징적 의미를 표출한다. 다른 작품에 비하여 여백의 공간이 많은 이유 또한 단순한 작품의 구성에 집중과 효과를 준다. 이는 이상공간에 대한 의미와 가능

성을 더하는 무한의 공간으로 빠져들게끔 한다.

하루의 삶의 무게를 버텨내고 있는 지금의 현실이 바닥에 뽁뽁한 풀이라는 것을 대변한다. 이러한 풀은 본인의 무의식적 드로잉으로 반복적인 촘촘한 짧은 선의 모양을 띄고 있으며 이 작품에서 유일한 무의식적 드로잉이라고 할 수 있다. 이 풀들을 밟고 올라가 있는 그들은 현실을 초월한 유토피아에 있다.

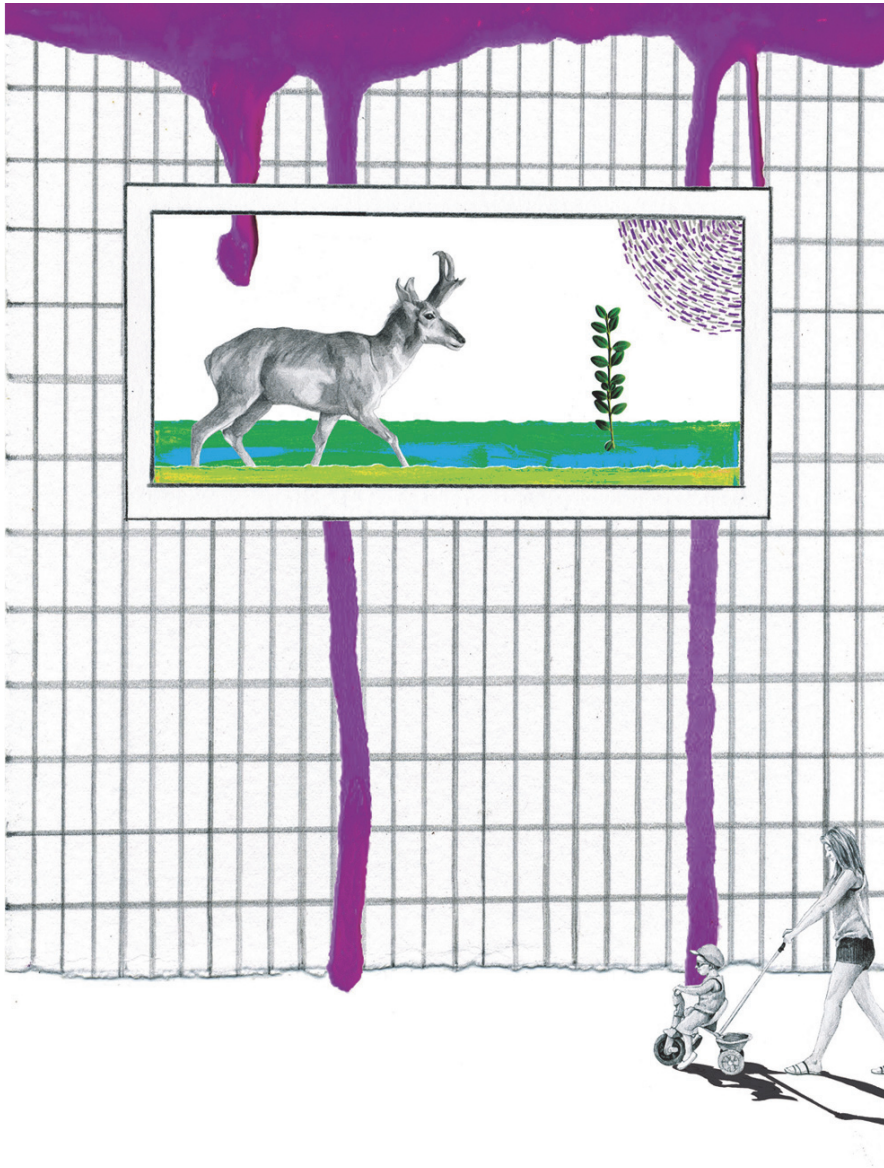
사자는 고대 신화 속에서 구원자와 동시에 파괴자로 인식된다. 정신적인 용맹의 상징물이기도 하지만 육식에 대한 잔인한 갈망을 내포하고 있기도 하다. 그러나 본인의 작품에서 사자는 위협과 공격성이 제거된, 부드러운 인도자로서의 역할로 등장하며 어린아이와 마주한다.

어린아이는 본인의 과거로의 회귀이며 순수성을 상징한다. 작품을 통해 다시 어린아이가 된 본인은 이 세상으로부터 구원해줄 누군가를 기다리며 풀밭 길을 걸어간다.

그들 사이에 위치한 오렌지나무는 현실에서 본인이 성장하며 얻은 기쁨과 슬픔, 희망과 절망, 행복과 불행의 여러 가지 뒤섞인 감정들을 양분으로 삼아 자라나 탐스러운 열매를 맺는다. 이것은 본인의 내면세계의 모습이기도 하며 지향하는 현실의 나무이기도 하다. 작품에 사용된 색채는 오렌지색으로 단순한데, 색이 들어간 부분에 스텐실 기법을 활용하여 얇게 바니시(varnish)를 발랐고 가까이에서 작품을 접할 때 반짝이는 부분을 발견할 수 있도록 은밀한 포인트를 주었다.

어쩌면 이 공간은 성장의 공간이다. 나의 라임오렌지나무의 책에서 제제가 겪은 열병처럼, 제제의 성장과 함께 꽃을 피우던 오렌지 나무처럼, 본인의 작품에서도 성장의 과정을 통해 얻은 감정들이 결실이 되어 소담스럽게 맺힌다.

[작품 7]

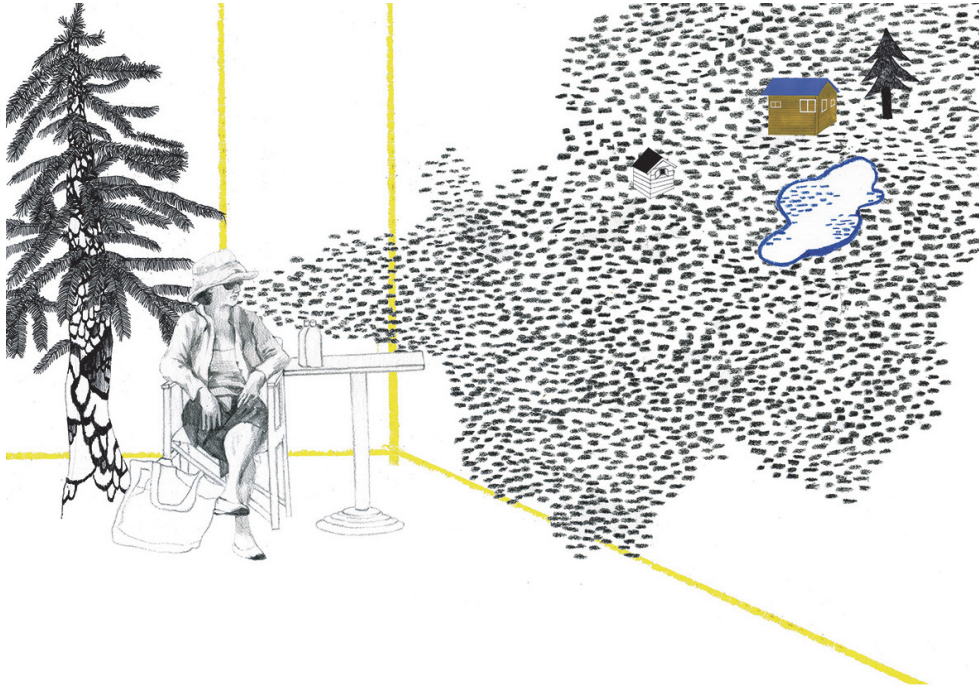


[작품 7] Stroll, 70×50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

작품의 3/4이 벽돌로 둘러싸인 면안에서 전개된다. 기계적인 수직과 수평의 교차된 선은 무의식적 드로잉으로 작품의 상당수 면을 차지하며 건물의 부분처럼 느껴지게 배치하였다. 위에서 떨어지는 물이 이미지를 지워내려 한다. 그러나 물방울 하나가 창문의 안까지 통과하고 나머지는 밖으로 떨어지며 자연스러운 물의 흐름을 유도한다. 벽돌 중간에 뚫린 창문은 바깥의 풍경과는 사뭇 대조된다. 창문 안에는 사슴 한 마리가 풀과 햇살이 따사롭게 비추는 자유로운 초원을 거닐고 있다. 우뚝 서 있는 식물은 스캐너의 사진효과를 빌려 오브제를 직접 붙인 것처럼 보이게 하는 착시 효과를 주었다. 식물 오른쪽의 모인 점들은 실크스크린으로 찍은 것이며, 보라색과 은색 잉크의 조합으로 은은한 조화를 이룬다.

창문은 건물의 일부분인 것 같아 보이지만 창문 속 세상은 전혀 다른 공간 같아 보이기도 한다. 창문은 세상과의 소통을 의미한다. 어둡고 불안한 현실에서 창문을 통해 바라본 푸른 하늘은 누군가에게 또 다른 삶과 희망을 갖게 한다. 본 작품에서 표현된 창문은 현실과의 단절이 아닌, 희망과의 연결 고리로서 작용한다. 창문 안의 공간은 외부의 세상으로부터의 확장을 나타내며 현실 세계의 잠깐의 휴식을 마련한다. 각박한 현실에서 벗어나 누구나 한번쯤은 상상하는 초원의 한가로운 장면을 연출한다.

[작품 8]



[작품 8] Summer House, 50×70cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

한 여인이 앉아 휴식을 취한다. 오른쪽에는 작은 집과 사우나, 호수와 나무가 조화를 이루며 옹기종기 모여 여름 별장을 그리고 있다. 여인과 여름 별장 사이로 수많은 점들이 공간을 메운다. 작은 점들의 집합체는 어느새 면을 이루어 작품의 면적의 상당수를 차지한다. 이러한 점들은 본인의 무의식적 드로잉으로 현실의 무수하게 얽힌 감정의 결과물이다. 현실의 감정적 결과물을 뒤로한 채, 휴양지의 풍경은 이제 한적한 설 곳을 향해 떠나고 싶은 본인의 마음을 대변한다.

그러나 이곳은 원초적으로 여인 외에 아무것도 존재하지 않았던 무의 공간 같기도 하다. 노란색으로 표현된 단순한 선들도, 여인 뒤편의 뿌리를 깊게 내리지 않아 보이는 소나무도, 휘어-불면 날아갈 것처럼 이 작품에 표현된 조형요소들이 가볍게만 느껴지기 때문이다. 이 공간에 비치된 모든 것들이 여인의 휴식에 대한 간절한 상상으로 그려진 상상의 산물인지도 모르겠다.

[작품 9]



[작품 9] Puppy Waltz, 50×80cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

본인의 작품에는 개가 많이 등장하는 편이다. 이는 본인의 취향이기도 하지만 이전부터 개는 인간과 가장 친숙한 동물로서 묘사되어 왔고 그에 따른 상징적 의미도 깊은 연관성이 있다. 개는 인간에 대한 무조건적인 충성심과 순응성을 가지고 있기 때문에 삶의 동반자로 인식하며 깊은 교감을 나누는 대상이다. 이러한 성격으로 인해 우리는 개의 눈을 통해 자신의 모습을 비춰보기도 하고 어떤 다른 동물보다도 쉽게 감정이입을 할 수 있다.

작품에 강아지 두 마리가 등장한다. 둘은 너무나도 닮아 있는데, 다른 한 가지를 찾아보자면 왼편에 위치한 강아지의 바닥에만 그림자가 보인다. 이 강아지는 현실을 살고 있는 본인의 모습을 나타낸다. 현실의 강아지 주변의 공간은 기계적인 수평선과 수직선의 교차로 쉴 틈이 없어 보이며, 강아지 위편에 놓인 검정색의 뾰뾰한 점들의 연장선으로 하여금 고달픈 삶의 순환을 느끼게 한다. 그 연장선이 끝나는 부분쯤에 네모난 문의 형태로 변화하는데 이 문은 다른 공간으로 이동할 수 있는 출구를 연상시키며 소통의 역할을 한다. 반대쪽의 오른편의 강아지는 이상적인 본인의 모습을 대변한다. 이상의 강아지가

있는 색면의 공간은 본인이 희망하는, 도달하고 싶은 공간이며 이상화된 세계이다. 마치 데칼코마니 같아 보이는 현실의 자아의 모습과 이상적 자아의 모습은 서로를 응시하며 각자의 현실에 놓인 자각과 고찰의 과정을 통해 더 높은 이상을 꿈꾼다. 이 작품의 짜임새는 이미 계획되어 있는 듯한 느낌을 주지만 상당수의 무의식적 드로잉으로 이루어져있다.

작품의 사용된 색채는 주황색, 하늘색, 모노톤으로 꽤 단조로운 편이다. 주황색은 따뜻하고 활동성을 보이는 색채로 영감과 유쾌한 자극을 준다. 본인은 흑과 백의 모노톤으로 이루어진 회색빛의 공간 안에 따뜻하고 명랑한 효과를 주는 주황색을 사용함으로써 심리적인 안정과 편안함을 심어주어 작품 공간의 분위기를 유도한다. 주황색과 하늘색의 교차된 점으로 표현된 솟아나는 물은 에너지를 가진 희망의 물로서 미래를 향한 도약이다. 분수의 조형적 역할로는 정적인 화면에 활력을 주어 작품의 함축적인 감정표현을 돕는다.

[작품 10]

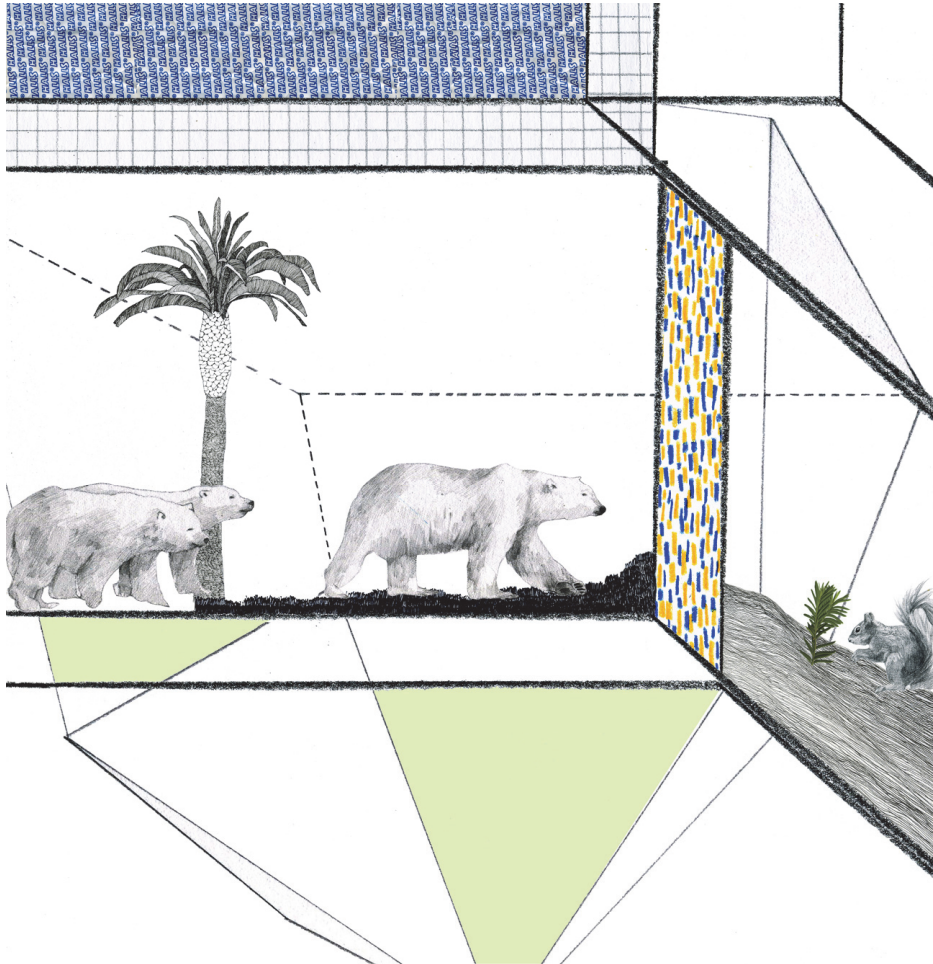


[작품 10] The Beautiful Summer Day, 50×100cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

어느 무더운 여름날 오후, 정원에서 물을 주는 남자가 있다. 햇빛은 따갑게 비추지만 시원한 바람도 머금고 있다. 강박적 형태의 무의식적 드로잉으로 표현한 잔디는 숫자를 짐작하지 못할 만큼 빼곡하게 들어서 있다. 이러한 드로잉은 본인의 계획과는 무관하게 나타나며 작품 안에서 또 다른 이미지를 형상하는데 일조한다. 수많은 선이 모여 면이 된 잔디는 작품에서 무게감을 잡아 주며 안정감을 느끼게 한다. 잔디위에 임페스토 기법으로 두껍게 물감을 발라 튀어나온 것처럼 보이는 식물들의 형태는 작품의 생기를 돋게 한다. 직육면체를 연상시키는 집과 오른편의 태양은 실크스크린을 찍어낸 결과물로써 여백의 공허한 화면을 색채의 표현으로 집중시켜주는 역할을 한다.

정원에서 식물들에게 물을 뿌리며 여유를 즐기는 남자는 미소를 머금고 있는 그의 표정에서 느껴지듯, 지금의 소박한 노년의 생활에 만족한다. 삶에 순위가 매겨지고 물질의 크기로 평가 받는 세상에서 떠나 안락한 노후의 일상은 평범한 듯 하면서도 먼 훗날 우리가 가장 원하는 평화로운 모습이 아닐까 생각된다.

[작품 11]



[작품 11] The World They Live, 50×50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

굵은 선에 의해 여러 부분으로 나누어진 네모난 칸들은 각각의 세상 속 공간이다. 여러 방향의 선과 나누어진 면의 조합으로 인하여 기하학적인 형태를 이룬다. 이 공간들은 서로 가까이 마주하여 닿을 듯 하지만 닿을 수 없는 아이러니한 공간이다. 윗부분에 위치한 파란색의 면적은 사탕 껍질을 스캔한 후 여러 개를 덧붙여 면을 형성하였고 다람쥐 곁에 있는 풀 또한 스캐너를 통해

사진의 사실적 이미지를 나타내었다. 이들은 본인이 단시간 내에 표현하기 어려운 사물의 사실적 질감을 표현하여 주는 현실의 눈속임의 오브제이다.

각각의 큐브안에 살고 있는 북극곰과 다람쥐는 현실 속 그들의 삶의 터전인 남극과 울창한 숲의 배경이 아니다. 작품 속 야자수가 드리워진 무더운 열대 지방을 배경으로 살아가는 그들은 현실에서 절대로 갈 수 없고 살 수조차 없는 공간에 비치되어 현실과는 다른 삶을 살아간다.

이것은 데페이즈망 기법의 한 종류처럼 그들이 원래 있어야 할 장소가 아닌 전혀 다른 생똥맞은 곳으로 옮겨 놓음으로써 공간 자체를 탈바꿈시켜주며 본래의 의미를 벗어나 또 다른 생각의 여지를 줄 수 있다. 북극곰과 다람쥐 사이에 놓인 노랑과 남색의 교차점은 실크스크린으로 찍어내어 두 색채의 대비로 인한 시각적 효과를 자아낸다. 이 문을 통해 시·공간을 초월하여 자유로이 공간을 드나든다.

[작품 12]

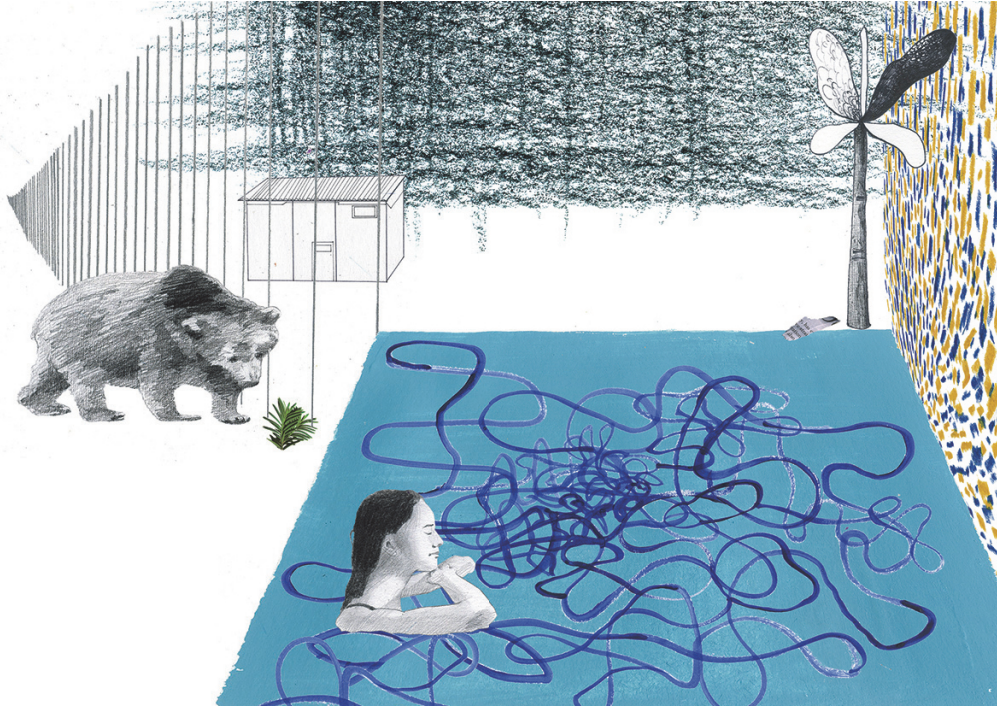


[작품 12] The Nap 105×190cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

낮잠을 자는 여인과 그녀 옆을 지키는 개가 등장한다. 그들을 둘러싼 가지런한 잔디밭은 펜에 의한 드로잉으로 집착과 강박적 형태의 무의식적 드로잉을 통해 공간을 메웠다. 아무런 의도 없이 반복적인 선을 긋는 행위는 본인의 작품에서도 중요한 비중을 차지한다. 현실의 환경에서 느끼는 억압과 압박은 무의식의 불안을 생성하며 그것을 표출하고자 하는 심리에서 이러한 강박적 행동이 드러난다. 실제로 이러한 뻑뻑한 선들의 표현은 그 당시 불편했던 내면의 심리에 평안과 안정을 되찾아 주었다. 무엇 때문에, 왜 이러한 노동 집약적인 행위를 하냐는 동료의 물음에 ‘그냥, 하고 싶어서’ 라고 밖에 말할 수 없었지만 그어진 선 하나하나는 말보다 본인의 무의식의 감정을 더욱 대변하는 무언의 산물이다. 본인은 빼곡한 선의 집합이 점점 면이 되어가는 것을 보면서 풀이 무성한 잔디를 떠올렸다. 그 잔디 위로 그어진 주황색의 굵은 선들은 아래의 뻑뻑한 풀과 대비되어 작품에 숨통을 트이게 하며 한층 여유로워 보이게 하는 효과를 준다.

계획 아래 시작된 작품은 아니지만 초반에 선에 의한 무의식적 드로잉을 하며 어떠한 연상 작용으로 인해 이 잔디밭에서 누워있을 본인의 모습을 상상했다. 풀밭에 눕자마자 어디선가 시원한 바람이 불어왔고 저절로 눈이 감겨졌으며 나른한 몽상의 시간으로 본인을 이끌었다. 한가로움과 여유로움으로 가득찬 오후의 낮잠은 그 어떤 초콜릿보다 더 달콤하다.

[작품 13]



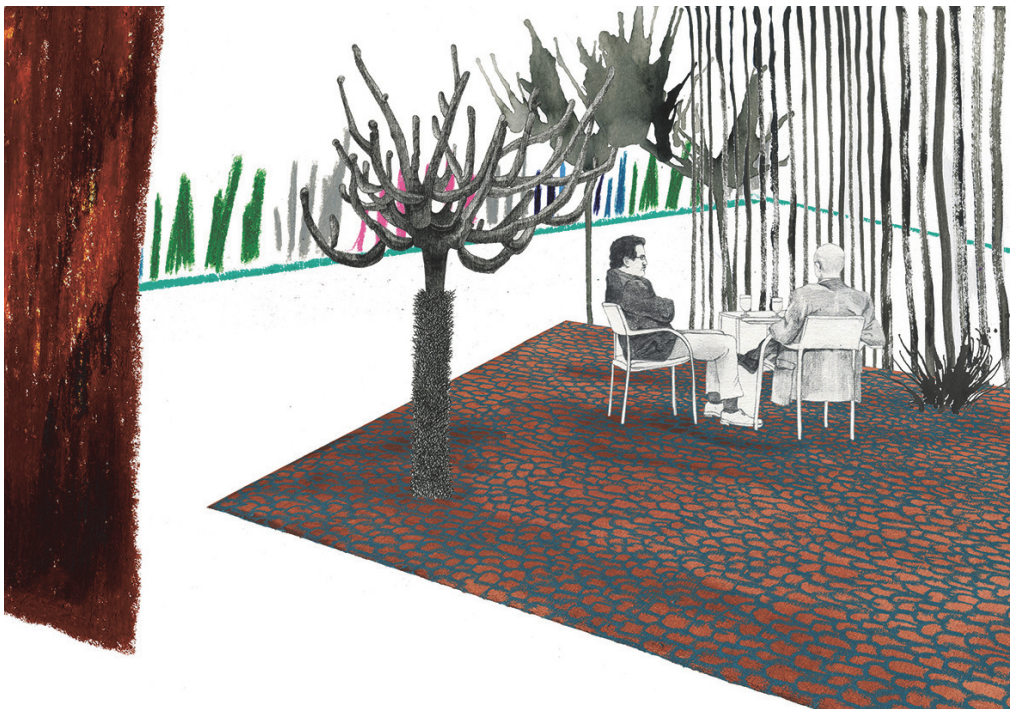
[작품 13] The Pool, 35×50cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

애초부터 작품의 계획이나 의도를 가지고 시작하지는 않았지만 완성된 결과물은 육면체의 틀에 맞추어 진행된 것처럼 보여 진다. 그것은 아마 큰 사각형의 형태를 기반으로 수직 수평의 조합이 긴장감을 완화시키고 안정적 느낌을 전달하는 조형적인 특성 때문일 것이다.

고여 있는 물로 가득 찬 수영장에서 편안함을 즐기는 여자가 있다. 고여 있는 물의 수영장은 모든 골짜기를 구석구석 지배하는 강과 강물의 끊임없는 움직임으로 이어져 무한을 형성하는 바다처럼 대단한 의미를 내포하고 있지는 않다. 헤엄쳐도 금방 끝에 이르게 하는 수영장은 크지는 않지만 아늑한 느낌을 준다. 넘칠 듯, 넘치지 않을 듯, 사각형의 틀 안에 담긴 찰랑거림은 고요한 잔잔함을 선사한다. 이러한 수영장 물의 특징은 다른 물의 형태보다 안정적이며 편안한 휴식의 느낌을 잘 전달한다. 수면아래 몸이 반쯤 잠긴 채, 여자는

몽상에 젖어든다. 여자의 등 뒤로 곰 한 마리가 등장하는데 그녀는 전혀 눈치 채지 못한다. 아마 그녀는 이미 오래전 아늑한 물의 공간에서 깊은 몽상의 세계로 빠졌기 때문이리라.

[작품14]



[작품 14] Somewhere, 70×100cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

어떠한 공간에서 앉아 대화를 나누는 두 남자가 있다. 왼쪽 갈색의 물체는 두 남자가 있는 공간으로 시선을 모아준다. 기존의 다른 작품들에 비해 다소 무게감이 느껴지는데 이는 작품에 표현된 주된 색상의 효과와 작품에서 흰 여백이 차지하는 비율이 낮기 때문일 것이다. 카페트가 깔려있는 모습은 이곳이 어떠한 공간 내부에 위치했다는 느낌을 주면서도 카페

트 위로 중간 중간에 피어있는 식물들의 모습은 이곳이 내부가 아님을 설명한다. 공간의 내부도 외부도 아닌 어딘가에 앉아 있는 두 남자는 이 공간의 상상력을 자극시킨다. 카페트의 청록색 무늬와 뒷부분의 알록달록한 풀들은 실크스크린으로 찍어내었으며 이들은 작품의 활력을 넣어준다.

[작품14]



[작품 15] Ice Walk, 30×20cm, Archival Ultra Chrome Pigment & Silk Screen on Paper, 2013

드로잉들을 콜라주하는 과정에서 많은 시행착오가 있었던 작품이다. 작품의 제목은 얼음산책이지만 본래 밤의 산책을 모티브로 콜라주 되었다. 그러나 배경을 밤으로 설정하다보니 콜라주하는 과정에서 어쩔 수 없이 작품의 분위기가 어둡고 무거운 느낌이 강하게 나타났고 그러한 느낌은 본인이 추구하는 안정된 곳에서의 편안한 휴식의 느낌으로 보기 어려웠다. 그래서 등장인물들을 제외한 채 공간의 느낌을 재구성하여 작품의 분위기를 전환시켰다. 설매를 끌어주는 엄마와 아이, 곁에 강아지 두 마리는 어느 겨울날의 행복한 산책을 즐긴다.

작품의 사이즈가 작은 편이라 오브제들의 복잡한 구성보다는 단순하지만 서정적인 이야기를 생각하며 연출하였다. 얼음언덕의 면은 실크스크린기법으로 하늘과 같은 색으로 찍어내어 보다 평화스럽고 한가로운 느낌을 나타내었다.

Ⅲ. 결 론

본인은 몽상을 통해 현실을 벗어나 시공간을 초월한 유토피아에서 삶의 미학을 얻는다. 이 공간은 익숙해 보이지만 익숙하지 않은 낯선 공간으로 묘한 감성을 자극하며 날마다 본인을 초대한다. 예술은 작가의 개인의 기억과 경험, 감성 표현의 장으로서 내면을 탐색하는 연구수단으로 인식되지만, 본인에게 있어 예술은 그 이상의 치유적 행위로서 현실의 불안감을 해소하는 출구의 역할로서 작용하고 그 의미는 더욱 각별하다. 본인은 이러한 행위를 통해 어떠한 대상의 본질을 파악하고 감정전달과 의미부여를 통해 조형적 구성을 꾀한다.

본인의 내적·외적 상황을 바탕으로 기억과 경험을 통한 몽상에 대한 구체적 배경과 내면적 심리가 어떠한 상관관계가 있었는지 언급하며, 자아 찾기 과정으로써의 몽상에 대하여 설명하였다. 몽상을 통해 도달하는 유토피아는 평온한 이상 공간에 대한 갈망을 내적 심리의 조율을 거쳐 작품으로 구현하여 꿈을 대신 한다. 본인이 구축한 공간 안에서 의식과 무의식이 결합하여 탄생된 유토피아는 진정한 내면의 자아와 세상이 만나는 장으로써 내적 잠재력을 일깨워 긍정과 희망의 에너지로 작용한다. 유토피아 안에서의 휴식은 내면의 불안과 복합적으로 얽힌 감정들을 인식하고 그것을 풀어나가는 과정이다. 이를 통해 본인은 마음속 아이와 소통하며 현실과 이상의 접점을 찾아 본인에 대한 정확한 직시의 방법을 마련하게 되었다.

이러한 내용적 측면을 바탕으로 유토피아를 구현하기 위한 조형적 방법으로써 무의식적 드로잉, 의식적 드로잉, 물의 상징적 표현, 색채와 기법에 대하여 서술하였다. 무의식적 드로잉의 요소들은 본인의 심리적 불안과 채울 수 없는 욕구로 인한 행위이지만 그것은 최종적으로 본인의 진실한 마음의 고백이며

치유의 행위이자, 일상의 흔적이다. 무의식적 드로잉과 달리 순간의 영감과 생각을 바탕으로 연계 되는 의식적 드로잉은 다른 대상에 주관적 감정을 투영하며 현실과 이상을 연결하는 직접적 매개체로서의 역할을 한다. 그리고 작품에 따라 변화되는 물의 이미지와 작품 안에서 중요한 역할로 작용하는 색의 이미지를 연구하였고, 작품으로 완성되기까지의 과정과 기법을 설명하였다.

본인은 이러한 과정을 통해 의식과 무의식, 내재된 심상의 표현을 이미지에 투영시키며 작업의 발판으로 이야기를 전개하였다. 몽상에서 작업으로 옮겨지기까지 본인이 이상향의 공간에 대한 욕구는 내포된 심리상태에서 기인했으며 그 기원을 추적하는 과정까지 거슬러 올라갔다. 이를 통해 과거의 심리적 경험이 지금까지 본인에게 막대한 영향을 미치고 있고 작업의 기반으로서 유기적 연관 작용을 한다는 사실을 깨달았다.

아날로그적인 드로잉의 개체들을 디지털상의 캔버스 위에 조합하는 작업은 미처 의식하지 못했던 부분으로까지 생각의 폭을 넓히게 한다. 시(詩)적이고 명상적인 분위기를 연출함으로써 본인은 생각을 자유롭게 표출할 수 있으며 담백한 자유와 여유의 분위기를 갖게 한다. 그러나 평판위주의 작업은 텍스트나 직접적 회화성을 표현하는데 있어서 한계가 있음을 느낀다. 이는 작업을 행하는데 한정된 판중의 사용으로 인한 아쉬움이다. 본인은 앞으로 지속적인 드로잉을 병행하며 지금보다 진보된 작품을 구현하기 위해 다양한 방법을 연구할 것이다.

본 연구를 통해 본인은 내적 연구를 비롯해 작품의 조형언어를 분석하며 작업에 대한 가능성을 모색하는 계기가 되었고, 본인의 작품을 조금 더 깊이 관찰하고 탐색하며 다양한 해석과 물음에 대한 답을 얻을 수 있었다. 앞으로도 잠재된 기억의 순간들은 차곡히 포개어져 또 다른 유토피아의 공간을 형상화하는 밑거름이 될 것이다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 가스통 바슐라르, 「물과 꿈」, 문예출판사, 2012
- 김우창, 「풍경과 그 선형적 구성」, 월간미술, 1996년 2월호
- 루이스 캐럴, 「이상한 나라의 앨리스」, 시공주니어, 2005
- 루이스 캐럴, 「거울 나라의 앨리스」, 시공주니어, 2006
- 마틴 게이퍼드, 「데이비드 호크니와의 대화」, design house, 2014
- 쉬레이, 「도시, 사람을 품다」, 시그마북스, 2011
- 율리히 슈나벨, 「행복의 중심 휴식」, 걷는 나무, 2011
- 월간미술, 「세계미술용어사전」, 월간미술, 1999
- 위안성페이, 「도연명을 그리다」, 태학사, 2012
- 이무석, 「30년만의 휴식」, 비전과리더십, 2014
- 칸딘스키, 「점, 선, 면」 차봉희역, 열화당
- 칼 구스타프 융, 「무엇이 개인을 이렇게 만드는가?」, 부글북스, 2013
- 캘빈 S. 홀, 「프로이트 심리학」, 문예출판사, 2004
- 토머스 모어, 「유토피아」, 열린책들, 2012
- 파버·비렌, 「색채의 영향」, 시공사, 2010
- 한국미술연구소·서울여대 조형연구소 공편, 「드로잉」, 시공사, 2007
- 홍명희, 「상상력과 가스통 바슐라르」, 살림, 2010
- I.R.I 색채 연구소, 「Color Combination」, 영진팝, 2003

ABSTRACT

To discover utopia in reality

- Focused on my works -

Kim, Min Young

Department of Printmaking

Graduate School of

Sungshin Women's University

For my Master's degree, this Thesis contains the study result of my art works analyzed by substantial side and formative one which was exhibited in January, 2014.

Thru the development of cultural and scientific progress present society provides us material abundance and lots of real time new informations. However, due to the present society has been focused on material itself, our society is contained lots of social struggles and pains inside. This is not a remarkable phenomenon in the present society only but it is probably the social phenomenon incurred with the process of transitional change in any period at that time and it will be existed as always in the life carried thru survival. We're always having a yearning and conflict for something in our mind. Thereupon, we are dreaming or longing for the another new world for our desire. To get out of the repetitive boring daily life and the fearful feeling about uncertain future, we're missing a new

world out of present life. We wish the imaginary world existed with comforts and pleasures to perform these desires. With this desire, the thought and space toward utopia is born. According to the spirit of each period, people have been reflected and searched their criticisms and complaints about the previous era thru this Utopian thought. Such as the Ideal Nation of Plato, Utopia of Thomas Moore, The city of Sun of Campanella, Atlantis of Bacon, The Arcadia of Do Yeon Myung, the translation of ideal space has been replied with a voice of an absurdity and negation at that times regardless of the East or the West.

However, the form of the existing utopia which remains with the notional and conceptional shapes in my mind is only existed with one step apart from me not as the substance to be responded easily about it. I think that the utopia is not isolated from our lives. As if the utopia can't be created out of present life, it should be born in the same line of present time and space and thus it can be achieve the dream finally. The utopia that I dream is based on the actual life itself and it is the peaceful shelter that can be enjoyed the sweet rest. In this thesis, I created the utopia in real life based on the internal desires behind our mind and studied the meaning contained in it and the process of modeling description.

1st Scene : In the contents of my works, I tried to grasp about what mutual relations are existed between the concrete background and the internal mentality thru my remembrances and experiences. Thru the dream, I threw away the uneasy feeling, opened the door of remembrance behind my mind and then finally stepped on the other new utopia finally. Based on the my private personal stories, the utopia is reshaped as a ideal space

that can be concretized. I can have a comfortable rest under that utopia and try to go to the contact point between the real and the ideal.

Second scene : In the point of modeling side, I explained the unconscious drawing which was expressed continuously in my works and modeling elements which was revealed thru the conscious drawing and the use of color. Thru the drawing, I can communicate with the other world freely and drag out my feeling and have an opportunity to express my inside. In addition, I studied the image of water with changing every hour depending on the place and environment in my works, described the feelings or emotions about water and tried to make understood the way of expression as a modeling element. And also, owing to the color was occupied as an important part in my works, I combined it with aesthetic quality and explained the visual effect and pursued the language of its color. Finally, I explained the process and technique until final completion of my works and tried to accumulate the plastic meaning thru the translation and consideration of my overall art works.

Based on my mentality and experiences, I really wish to make a common sympathy with audiences in my works by expressing and extending it as a communication place. Thru this study, I'd like to help the understanding of my works in the contents and formations by retracing the whole art process of me until now and continue to search the direction about the future evolution of my works.