



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](#)

유근택 교수지도  
석사학위 청구논문

회화에서의 극적인 요소를 통한

사물의 상징화 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2014

성신여자대학교 일반대학원

동양화과

박주희

회화에서의 극적인 요소를 통한  
사물의 상징화 연구  
- 본인의 작품을 중심으로 -

유근택 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2014년 5월

성신여자대학교 일반대학원

동양학과

박주희

# 인 준 서

박주희의 석사학위 논문으로 인준함.

2014년 5월

---

심사위원장 (인)

---

심 사 위 원 (인)

---

심 사 위 원 (인)

성신여자대학교 일반대학원

## 논문개요

본 논문은 본인작품 속에 등장하는 ‘극장’이라는 공간을 통해 발견한 새로운 시각을 구체화 시키는 데에 그 목적을 두고 작성하였다. 인간과 밀접하게 연관되어 있는 사물과 장소, 이를 상징화한 요소들의 총집합을 인지할 수 있는 장소로써 극장을 선택하였고 극장 안 무대의 모습을 통해 발견한 오브제의 역할로 확장시켜 분석하려한다. 바쁜 현대인들에게 우리가 매일 보고 듣는, 세상에 존재하는 다양한 대상들을 느끼라고 말하는 것은 사치스러운 행위일지 모른다. 그럼에도 불구하고 본인은 각자에게 너무나도 당연하게 다가오는 친숙하고 익숙한 것들에 대한 의심을 가져보기를 요구한다. 그것이 본인이 작업하는 이유이며 이러한 요구를 받아들였을 때 발생하는 감성적 진동의 결과를 얻어내기 위한 최선의 행동이라 생각한다. 평범함을 극적 구성으로 하여 특별한 순간으로 전환시켜주는 ‘극장’이라는 공간을 다양하게 해석해 보려한다.

본인은 극 공간의 형태를 회화로 끌어들이었으며 이와 유사한 경로로 극장을 회화 속으로 가지고 온 작가들의 작업도 함께 살펴보았다. 나아가 표면적인 극장의 형태를 재현할 뿐만 아니라 극적인 요소를 가지고 작업을 이끌어어나간 작품도 함께 알아볼 것이다. 이를 통해 극장이란 주제에 맞춰 무대(극 공간)를 어떻게 표현해 냈는지에 대해 화면 속에 배치된 소재나 구성적 측면을 통해 파악해 보았다. 이어서 회화 속에서 그 회화를 더욱 극적이게 하는 요소가 무엇인가에 대한 의문을 갖고 크게 두 가지 요소 1. 실제 극장 안, 무대 위에서 행해지는 공연을 구성하는 요소들, 그리고 2. 회화 안에서 작품을 극적이게 만드는 요소, 이 두 가지 측면 모두에 부합하는 상징적 매체들이 무엇인가에 대해 생각해 보았다. 본인은 ‘빛’과 ‘사물’ 곧 무대에서

적용시켜 보자면 ‘조명’과 무대를 구성하는 장치인 ‘오브제’로 구분지어 분석해 보고자 한다. 더불어 병풍이라는 오브제를 통해 얻어낼 수 있는 극장과의 관계에 대해서도 알아보았다.

그 안에서 발견할 수 있는 회화적 상징들을 통해 사물을 새로운 시선으로 바라보고 나아가 극장에 함께 존재하며 모든 공간이라 칭해지는 범위 내의 것들에 적극적 관심을 기울일 수 있는 계기를 마련해 주는 것이 극장 연구, 극 공간 연구의 목적임과 동시에 이유로 작용한다. 이때에 세상에 존재하는 모든 것이 가치 있는 매체로의 전환이 가능하다는 전제를 바탕으로 한다.

이를 통해 사물과 인간의 관계, 그 속에서 인간은 어떠한 사고를 해야 하며 그 결과 어떠한 삶으로 이어질 수 있을지에 대해 짚어볼 수 있었으며, 본인 또한 그러한 섬세하고도 감성적인 사고를 함에 있어서 세상에 존재하는 대상에 대해 다시 바라보게 되었고, 더불어 본인의 이상에 대한 추구와 그에 맞춰 떠올리게 된 무대라는 장소를 순수한 시각으로 바라보고, 꿈의 대상이 인간에게 미치는 영향이 정신적으로 어떻게 다가오는 것이며, 그로 인해 인간과 대상을 어떻게 바라보게 되는지에 대해서도 단계적으로 살펴볼 수 있었다. 모두가 이렇듯 단순히 사물을 다른 시각으로 인지하는 것으로 시작하여 공간에 대한 인식, 장소에 대한 인식을 넘어 각자의 방식으로 세상을 해석하는 요령을 얻어갈 수 있는 지침서의 역할로 본인의 작업이 제일의 일을 다 하였으면 한다. 뿐만 아니라 자연히 존재하는 장소에 대한 인식을 달리 함으로써 기술적인 발전에만 초점을 맞추기보다 기존의 것을 시대의 상황에 맞춰 새롭게 구성함으로써 오게 되는 발전 또한 기대해 본다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 극장의 의미와 공간 .....	3
1) 상징화를 통한 극장의 발견 .....	3
2) 극장의 개념 .....	7
3) '극장'을 소재로 한 작품 .....	9
2. 본인작품 안에서 극장의 의미 .....	12
1) 새로운 공간으로서의 극장 .....	12
2) 회화 속 극장의 역할 .....	15
3. 오브제의 상징화 .....	25
III. 결론 .....	56
참고문헌	
참고도판	
ABSTRACT(영문초록)	

## 작 품 목 차

- [작품1] *Moment of Final Drama*, 132×158cm, 장지에 혼합재료, 2012
- [작품2] *After the Final Curtain*, 144×208cm, 장지에 혼합재료, 2012
- [작품3] *Dance with Myself*, 182×234cm, 장지에 혼합재료, 2012
- [작품4] *Before the Last Stage*, 146×207cm, 장지에 혼합재료, 2012
- [작품5] *Jasper in the Mirror* 거울 속 재스퍼, 120×93cm, 장지에 혼합재료, 2013
- [작품6] *Standing Jasper in Space* 공간 속 서 있는 재스퍼, 120×110cm 장지에 혼합재료, 2013
- [작품7] *Jasper* 재스퍼, 120×155cm, 장지에 혼합재료, 2013
- [작품8] *How Old is She* 몇살의 소녀, 144×57cm, 캔버스에 아크릴, 2013
- [작품9] *Your Stage* 너의 무대, 143×198cm, 장지에 채색, 파스텔, 목탄, 2013
- [작품10] *My Stage* 내 무대, 143×198cm, 장지에 채색, 파스텔, 목탄, 2013
- [작품11] *The Last stage with ant* 재미와 함께 한 마지막 무대, 214×162cm, 캔버스에 혼합재료, 2013
- [작품12] *사물의 눈물* 145×206cm, 장지에 혼합재료, 2013

## I. 서 론

무질서하고 부조리한 사회 속에서 사람들이 익숙한 공간에 대해 다른 각도로 생각하기를 바라는 마음에서부터 작업을 출발하였다. 세계와 소통하는 것과 같이 광범위한 고민 이전에, 어린아이들의 순수한 눈으로 바라보며 세상을 보이는 것 그 자체로서, '실재'의 것으로 바라볼 수는 없는가에 대한 의문을 시작으로 본인의 작품을 이성의 영역을 통해 분석해 보려한다.

세상에 존재하는 모든 것들 중, 하찮게 여겨지는 미세한 사물에서부터 광활한 공간에 이르기까지의 모든 대상을 그 자체로서 바라보게 하기 위해 '극장'이라는 특정 공간에 대한 다양한 시각으로써 사물의 내적영역에 다가가기 시도하였다. 더 나아가서는 극장 또는 무대를 새로이 해석할 수 있는 지점도 함께 제시함으로써 제자리에 그저 존재하는 것들에 대한 진지한 관심이 오늘날 오롯이 새롭게 탄생하는 대상들의 가치보다 한 발 더 앞서 우리들에게 행해져야 한다는 결론에 이르게 되었다.

일반적으로 일상으로부터의 일탈을 위해 여행을 가면 평소에 느끼지 못했던 것들이 감정의 최대의 극치로서 다가오는 것을 경험할 수 있다. 이와 유사하게 극장이라는 공간에서 경험 할 수 있는 순간들 또한 우리에게 잠시 동안 현실을 잊을 수 있게 하는 통로이자 이상을 상기시킬 수 있는 도구로 작용하는 것이다. 사물의 본질에 대한 탐구를 시작으로 공간, 장소에 이르는 범위의 확대를 통해 일반인들에게도 여행 속에서 대상을 새롭게 받아들이듯 일상생활에서 또한 친숙함으로부터 탈피하여 괴리감을 통해 느끼는 신선함으로의 이행을 전달해주고자 한다. 극장 안의 무대 위에 연출된 상징성들을 통해 사물, 인물, 제스처 등 다양한 매체들이 세상의 것들에 익숙해져 급기야는 무감각해진 우리들의 감성적 영역을 깨워주는 역할을 하듯이, 극장이라는 상징적 공간으로의 유도가 더 나은 세상을 만들기 위한 첫걸음

이 되기를 희망하며 극장을 주제로 생활 속에서 발견되는 극적인 요소를 구체적 근거로 제시하고자 한다. 그것의 과정으로서 극장 안 무대의 모습을 다방면으로 분석해 보았다.

본론에서 첫 번째로 언급하는 부분은 본인이 극장을 작품 속에 중요한 소재로 가지고 오게 된 배경을 사물을 상징화하는 과정을 통해 그 근거와 이유를 밝히고 이를 바탕으로 극장을 포함한 다른 익숙하고 진부한 장소를 새롭게 관찰할 수 있는 여지를 찾아본다. 그 후에는 극장에 대해 면밀히 살펴보는 과정으로써 공간으로서의 극장은 어떠한 의미를 가지는지 개념과 의미를 알아보고 극장을 장소로서 그리고 사회적인 도구로써 작품화 시킨 작품으로 지커트[Walter Richard Sickert, 1860-1942]의 회화를 살펴보면서 극장의 표면적인 공간에 주목한 작품을 알아본다. 이를 바탕으로 제작한 본인 작품 중, 장소적인 측면에서 극장<sup>1)</sup>을 새로운 공간의 이야기로 풀어나간 작품을 살펴보며 평범한 공간인 극장을 다른 시각으로 재해석 해본 과정을 보여 주려한다. 본론1,2에서 극장의 표면적 접근에 초점을 맞추었다면 본론3에서는 극장 안 무대 위로 시선을 옮겨 각각의 오브제의 역할을 생각해보고 더 확장된 시각으로 극장 안에서 무대를 극적이게 만들어 주는 요소를 회화작품 안에서도 찾아보면서 오브제와 그것이 상징하는 의미들의 역할을 함께 분석해본다. 더불어 사물들을 소재로 하여 연극적인 요소들을 결합시킨 본인의 작품설명으로 이어지면서 극장과 오브제가 갖는 영향으로 인해 앞으로 전개되어질 다양한 대상의 해석들을 생각해보면서 결론에 이르게 된다.

---

1) 본인 작품 안에서 극장이란 한 방향으로 바라보기만 하는 극장이기보다는 극장이 갖는 특수한 내러티브를 포함한 서술적 특징을 바탕으로 익숙한 대상들을 시각의 전환을 통해 새로운 관점으로 재인식 되어지는 기회제공의 장소로 제시하며 특별한 공간으로 자리매김하게 되기를 바라며 동시에 극장이 과거의 화려했던 부흥의 시기로 돌아가 재조명되어짐을 의미한다.

## II. 본 론

### 1.극장의 의미와 공간

본인에게 있어서 극장의 의미는 본인이 상징화 시켜놓은 새로운 장소이다. 다른 이들 또한 각자 본인들만의 물건, 장소, 인물 등 스스로 상징화시켜서 지루한 세상 속에 존재하는 것들로만 구성하여도 다양한 환경을 통한 진화가 가능 할 것이다. 이를 위해 우리들은 이상적 환경을 추구하는 것이 필요 할 것이다. 현실에 변해가는 상황을 받아들이기만 하는 수동적 인간으로 사회에 속하기 보다는 능동적 주체가 되어 진실로 본인이 원하는 것이 무엇인지를 인지하는 것이 중요하다. 이처럼 주체자의 입장에서 존재하는 대상에 대한 깊은 관심을 위한 단계로서 본인은 상징화하기를 주장한다. 상징화는 사물에게 특별한 뜻을 심어주는 것으로 우리에게 실용적인 용도로만 이용되어진 익숙한 사물들을 진지하게 본인들만의 순수한 세계에서 바라봤을 때에만 가능한 행위이다. 본인은 이러한 상징화를 통해 ‘극장’이라는 특별한 공간을 발견하게 되었다.

#### 1)상징화를 통한 극장의 발견

칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung)<sup>2)</sup>은 의식적으로 고안해 낸 일상생활의

---

2) 칼 구스타브 융[ Carl Gustav Jung 1875-1961 ]:바젤 출생의 스위스의 심리학자로 융심리학 또는 분석심리학의 창설자이다. 최초 취리히의 부르크헬츠리 정신병원에서 정신과의사로서 조현증(정신분열증) 등의 치료에 종사하는 한편, ‘콤플렉스(complex)’라는 현상을 지적한 언어 연상(連想)에 관한 연구로 성과를 올렸다. 그 후 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석에 관심을 갖는, 특히 무의식을 성적인 것과 친자관계 등의 과거의 개인적인 체험으로 환원할 수 없다고 생각하여 프로이트와 결별한다. 자신의 정신적 위기를 거쳐 취리히대학에서도 떠나 개

기호와 상징을 구별하면서 상징을 “일상생활에서 익숙한 것일 수 있지만 그러하면서도 통상적인 의미 외에 함축된 특별한 뜻을 갖고 있는 말, 혹은 그림”으로 규정했다. 상징은 우리가 의식하고 있는, 그러나 말로 완전히 담아낼 수 없는 어떤 깊은 내면적 힘을 나타내는 자연발생적인 표현으로서 무의식으로부터 생겨난다. 응의 말을 빌리자면, 상징은 “우리의 사고와 느낌에 대한 끊임 없는 도전”이 된다.<sup>3)</sup> 우리는 아는 것과 모르는 것들의 사이에서 살아가고 있다. 그러므로 적극적인 열망을 품고 항상 새로운 것을 눈여겨보면서 보이는 사물들 간의 연결고리를 찾아 관계를 맺는 데 열중해야 한다. 그러기 위해서는 상징이 필요하다. 상징은 우리의 상상력을 자극하여 우리로 하여금 새로운 가능성을 탐구하도록 부추긴다. 상징이란 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 일반적인 사물에 우리들의 감정이나 사고가 이입되어 시작된 것이다. 쉽게 볼 수 있는 주변의 사물에 의문을 갖고 사고의 확장이 불러일으키는 신호를 따라가다 보면 반대로 상징화시키고 싶은 사물을 찾게 될 것이다. 이러한 확신을 가지고 본인은 아주 평범한 것을 특별하게 바꾸는 과정을 위해 ‘상징화’를 적극 활용하기로 하였다. 상징화symbolization는 구체적인 상징과 그 안의 추상적인 의미를 연결시키는 자연스러운 과정이다. ‘상징화’는 세 방향의 연결, 즉 상징을 만드는 창조creating, 기존의 상징을 찾아내고 관계를 맺는 인식perceiving, 즉흥적인 연결을 시도하는 극화playing으로 이루어진다.<sup>4)</sup> 우리는 일상이라는 익숙한 공간 속에 머물러 있으면서 ‘사물의 공격’<sup>5)</sup>에 대한 한 치의 의심도 하지 않은 채 모든 다가오

---

인적인 체험을 초월한 집합적 무의식의 존재를 가정하고 그 현상으로서 이미지의 상징성을 중시하는 독자의 학파를 구축하였다.[네이버 지식백과] 칼 구스타브 융 [Carl Gustav Jung] (21세기 정치학대사전, 한국사전연구소)

3) 데이비드 폰테너, 최승희(역), 『상징의 비밀』, 문학동네, 1998, p.8-10.

4) 에릭 부스 Eric Booth, 『일상, 그 매혹적인 예술 The Everyday Work of Art: Awakening the Extraordinary in Your Daily Life』, 에코의 서재, p.117, 1999

5) 본인이 이야기하는 사물의 공격 이라함은 그저 그 자리에 놓여있는 대상에게 아무런 의심을 하지 않는다는 것이 추후에 본인들에게 어떠한 의미로 다가올지에 대한 의심 없이 그것들을 간과하는 것에 대한 물음을 던지며 경고의 메시지를 심어주고자 함이다.

는 반응에 대해 당연한 듯 살아간다. 당연하다고 생각하는 것은 세상에 존재하는 물건 및 현상에 대해 수동적 반응의 동의와 다름없다. 현대사회를 살아가는 우리는 사물을, 대상을 그저 소비할 뿐 마주하지 않는다.

프랑스 사회학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 “현대사회에서의 사물은 물질적인 실존의 대상이 아니라 소비행위의 장(場)에서 일련의 상징적인 기호가 되고 이러한 기호는 유동적이고 인공적이다. 사물들이 기호가 됨으로서 과거와는 다른 거짓의 모습인 허상, 실제사물의 모사품인 시물라크라(Simulacra)가 생겨나게 되는 것이다. 그리하여 오늘날의 사회는 궁극적으로 실재가 없는 실제사회의 모방품인 ‘시물라크르(simulacre<sup>6)</sup>’에 의해 둘러싸인 사회가 된다.”고 주장한다.<sup>7)</sup> 결국 우리의 의식주체는 순수하지 않으며 실재와 다르게 왜곡되어 인식할 수밖에 없게 된다. 이제 세계는 올바르게 인식 할 수가 없으며 타자에 의해 왜곡된 주체의 일시적 해석에 불과하다는 것을 지각하게 된 것이다. 그러므로 진리는 소멸되고 오직 해석만이 존재하게 되어 진리의 객관적 요소 같은 것을 탐구할 목적과 부담이 없어지게 되는 것이다.<sup>8)</sup> 우리 주위를 둘러보면 온통 상징이라고 해도 과언이 아닐 만큼 우리는 눈에 띄기를 기대하는 가치 있는 것들에 둘러싸여 살고 있다. 우리는 그들이 제시하는 것을 우리 손으로 열어줘야 한다. 상징의 가치는 우리가 알아봐주기 전에는 상징 자체에 부분적으로만 존재할 뿐이다. 우리가 상징과 함께하는 참여의 가치 또한 필수적이다. 이것이 바깥세상에서의 상징은 넘쳐흐르지만 우리 내면의 과정인 상징화 기술은 활발히 이루어지지 않는 이유이다.<sup>9)</sup> 사물과 기호들로 가득한 일상의 삶을 인지하고 상징을 만들어가는 과정을 통해, 평범함 대신 특별한 공간을 발견할 수 있을 것이다.

6) 시물라크르 [simulacre] 순간적으로 생성되었다가 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학 개념[네이버 지식백과] (두산백과)

7) 장 보드리야르(Jean Baudrillard), 이상률(역), 『소비의 사회-그 신화와 구조』, 문예출판사, 1991

8) 정성주, 『무대미술의 상징적 표현에 관한 연구』, 상명대학교 학위논문(석사), 2009, p.41

9) 에릭 부스 Eric Booth, 같은책, p.119

상징은 눈에 띄도록 특별하고 신성한 곳에 따로 놓일 때 확실한 의미를 갖는다. 이런 현상은 예술에서 특히 두드러진다. 우리가 특별한 건물을 짓는 이유는 그 건물의 상징성을 부각시키기 위한 것이다. 그런 특별한 공간에 들어서면 우리는 습관적으로 주된 상징물을 눈여겨보게 된다. 그 공간에 들어서면 순간부터 사물을 관찰하는 방법이 달라진다. 그림을 액자로 감싸고, 무대 앞쪽을 아치로 장식한 것은 그 때문이다. 이러한 단순한 접근에서 시작하여 특별한 공간 속에서 색다른 시각으로 사물을 바라볼 수 있듯이 그러한 내적 관찰이 가능한 공간으로서 '극장'을 설정하고 그 안에서 새롭게 읽혀 질 수 있는 다양한 가능성에 대해 제시해보고자 한다.

극장 안에 들어선 순간 우리는 빛에 의한 사물의 변화, 소리에 의한 오브제의 감정 등 평상시에는 조용하던 감성들이 깨어나게 되는 것을 느꼈을 것이다. 감정이 극대화 되는 순간을 경험할 때 해석할 수 있는 것, 즉 극장에서 극적인 요소들에 반응하는 모습을 통해, 익숙함을 특별함으로 전환시켜 새로운 인식을 심어주려 한다. 껍데기만 존재하는 세상, 실재를 잃은 세상 속에, 세상을 읽는 본래의 방법을 찾아주는 시각의 전환은 극장에서 뿐 아니라 어떠한 곳이든 가능하다. 평범한 것을 특별한 것으로 바꾸는 능력은 누구에게나 존재하기 때문에 본인만의 특별한 공간을 찾는 것은 누구에게나 가능한 일이다. 당연하게 스치는 일상의 경험을 눈여겨보기 시작할 때 그 속을 특별한 의미로 채운다면 어떤 공간이든 우리 안에서 특별한 공간으로 재창조 될 것이다. 세상을 적극적으로 탐구하기 위한 방안으로서 극장 안에서 사물을 바라보는 연습을 시작으로 한다. 이어서 본격적으로 극장의 의미와 극장이 갖는 특수한 구조에 대해 알아보려고 한다. 그 안에서 어떠한 극적 예술이 탄생하게 되는지와 극장이라는 공간자체가 갖는 개념적 측면을 살펴보려한다.

## 2)극장의 개념

기원전 4-5세기경 번창하던 그리스 문명은 우리에게 공간미학의 기초를 마련해주었을 뿐 아니라, 설비의 중요한 특징들에 대한 명료한 정의까지 제공해 주었다. 예를 들어 그리스어로 ‘사물이 보이고 행하게 하는 장소’라는 뜻의 테아트론(theatron)<sup>10)</sup>은 어떠한 인간의 행동도 관찰할 수 있는 공간, 즉 극장이라는 개념을 우리에게 주었다.<sup>11)</sup>

극장(Theater)이란 단어의 유래는 그리스어 ‘Theatron(지켜보는 장소)’에서 유래하였다. 무대의 모양이나 건물의 조형물들만이 그것을 극장으로 만들어 주는 것은 아니다. 관객이 지켜볼 수 있도록 인간의 경험을 모방·재현하기 위한 공간의 활용이 있을 때에만 그것들은 특별한 공간, 즉 ‘지켜보는 장소’가 된다.<sup>12)</sup>

극장은 공연이 행해지는 물리적인 공간이다. 이 극장은 무대(stage)라는 실재로 공연이 행해지는 공간과 객석(auditorium)이라는 관객의 자리로 크게 나뉜다. 다만 이 두 공간이 엄격하게 분리되어 있는가 또는 별다른 구분이 없는가에 따라 공연의 형식이나 무대양식의 변화가 생긴다.

공연 예술에서의 공간은 조각, 건축, 회화 등과 같이 단순히 입체적 또는 평면적으로 정지해 있는 공간이 아니라 움직임이 있는 공간을 의미하며 물리적 개념의 공간은 연극적 광경(spectacle)이 전개되는 기형학적 또는 건축적 요소라 말한다. 이는 장소라는 개념과 일치하는 것으로 장소는 일정한 넓이, 혹은 깊이를 가진 물리적 공간의 테두리만을 지칭하는 의미가 강하다.<sup>13)</sup>

---

10) 고대 그리스인들은 이를 ‘어떠한 풍경이든 한눈에 내려다 볼 수 있는 단 하나의 장소’라 불렀다. 고대 그리스 극장의 객석을 의미하지만, 훗날 관객 공간 뿐 아니라 원형의 공연공간, 분장실과 무대가 있는 스케네(skene)로 구성된 극장 전체를 의미하는 용어로도 사용되었다. 고대 로마극장에서는 이것을 ‘카베아’라 부른다.

(참조:Greek-RomanTheaterGlossary@whitman.edu)

11) 최상철,『무대미술의 눈-극장에 묻고 무대에 답하다』, 안그라픽스, p.14 인용.

12) M.S 배랭거 지음, 이재명 역, 『연극 이해의 길』, 평민사, 1991 인용

13) 신순임,『충청지역의 극장무대실태와 공연활성화를 위한 방안』, 공주대학교 학위논문(석

미학적 개념의 공간은 실체가 구체적인 공간과 텍스트의 잠재적 공간을 포괄하는 공간으로 연극 일루전(illusion)에 의해 구축되는 공간, 즉 구체적인 공간성을 포함하는 무대 장소와 세계안의 어떤 것, 한 시대의 인간 행위에 대한 집중적인 초점으로 무대와 객석 간의 교류가 이루어지는 공간을 말한다.<sup>14)</sup>

극장은 예로부터 사람이 많이 모이는 곳에 존재했다. 동서를 막론하고 도시가 발달한 곳에서는 극장이 있었고, 극장 건축은 그 자체로서 도시 내에서 상징적 의미가 있었다. 실제로 전 세계적으로 극장은 국민을 통합시키는 정치적이고 종교적인 장소였으며 공공적인 장소이기도 했다. 이렇듯 극장은 공연관람을 위한 공간으로서가 아닌 관객이 폭넓게 예술을 누리는 장으로서의 역할이 컸다.

문화와 지식 그리고 창조성이 부각되는 21세기에 들어서면서 극장은 순수 예술을 지향하는 공간의 개념을 넘어 지역주민을 위한 문화 공급원의 역할을 담당하고자 하는 경향도 커지고 있다. 이러한 사회 분위기 속에서 단순히 예술작품을 공연하고 관람하는 것을 넘어 예술적 충족을 위한 활동이 중요한 사회적 이슈가 되었다, 이에 따라 극장 역시 예술작품의 질을 높이고 지역사회의 문화생활을 위한 통로로서의 기능을 확대하고 있다.<sup>15)</sup>

이처럼 예술가와 관객을 연결해주는 문화 예술 활동의 장소이며 매개 기구로서의 역할을 하는 극장은 관객에게는 예술이라는 창조적 풍요로움을 매개로 하여 예술가와의 커뮤니케이션의 장소로 제공되기도 한다. 극장은 문화의 창조와 발전, 보급의 장소이며 시민들의 문화적 욕구를 충족시켜 주는 복합적 공간의 역할을 담당하고 있는 셈이다. 이처럼 극장은 우리 생활과

---

사),1998,p.19

14) 최향운,『서양연극공간의 개념과 역사에 대한 고찰』, 경성대학교 학위논문(박사), 1997,p.9-10

15) 최유리, 『극장 문화예술교육 현황 조사연구』,국민대학교 학위논문(석사),2013,p.7

보이지 않게 맞닿아 있으며 혼란의 시기에도 그 사회를 대변하는 문화의 장으로 제 역할을 다 하고 있는 유일무이한 공간인 것이다. 16)

### 3) '극장'을 소재로 한 작품

발터 지커트(Walter Richard Sickert, 1860-1942)는 동시대 삶으로서 근대사회의 스펙터클 중 하나였던 극장을 작품의 주제로 삼아 구상회화를 전개하였던 작가이다. 그의 회화는 구상적이라는 측면에 있어서는 프랑스 인상주의 회화와 유사한 측면을 가지지만 불분명한 형태를 통해 모호한 분위기를 풍긴다는 점에서 차별성을 갖는다.

지커트는 극장을 주제로 한 회화를 통해 영국 근대사회의 유희오락장면에서 보이는 시각적 사실과 그 이면의 사회적인 모습을 모두 그려내면서도 대중적으로 다가갔다. 그는 관람객을 관찰의 대상으로 삼아 정치적 목적으로 성장한 영국 근대사회의 극장을 그려냈고 극장면을 통해 여배우를 재현하면서 영국 근대 사회의 여성 인권 신장과 그에 따른 남성들의 심리적 위기감을 반영했다. 이러한 그의 회화는 문화의 고유성과 영속성에 대한 회화의 사회적 역할을 시사(示唆)하는 것이기도 했다. 지커트가 극장회화에서 당대 사회상을 전달하려는 의도는 형상의 재현을 통해 두드러졌다. 그는 캔버스 위에 회화공간과 실제공간을 융합하며 경험적 공간을 만들어냈다. 그리고 인공조명 빛으로 색과 형태를 드러내며 감각적인 빛의 형상을 추구하였다. 곧 화면 안에 하나의 세계를 실체화 하고자 한 것이다. 극장을 그려낸 그림을 통해 삶의 무대를 재현하기 위한 회화적 표현을 모색하고 있었다. 그의 회화는 실제공간과 회화공간을 연결시켜 현실세계의 순간을 영속적인 것으로 재현하려는 당대 새로운 회화의 표현방식을 보여준다. 17)

16) 이예진, 『극장의 특징에 따른 무대공간 연구 : 아르코 대극장, 메리홀, 자유소극장을 중심으로』, 한양대학교 학위논문(석사), 2011, p.7-8 참조

지커트는 극장의 모습을 단순히 묘사하는 듯 보이지만 사실은 그렇지 않다. 그는 극장을 불명확한 인물과 애매한 공간으로 묘사하여 자면의 표면적인 재현 속에 다양한 의미를 내포하고 있음을 암시해준다. 지커트는 <낡은



(도판1) 발터 지커트- <The Eldorado, Paris 1906>

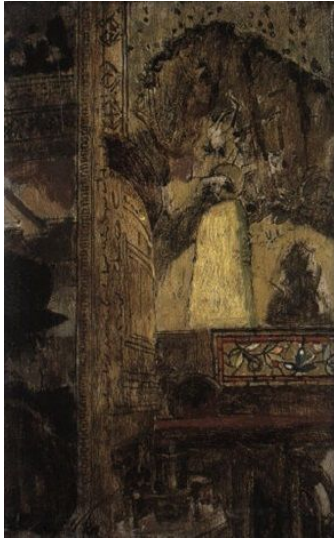
베드포드의 관람객 *Gallery of the old Bedford 1894-5*>(도판2)과 같이 극장에서 매혹적인 무대가 아닌 공연장의 다양한 인물들에 주목했다. 즉 단순히 극장의 건물적 특성이나 외관, 무대의 극에서 발견할 수 있는 화려함을 화면 속에 담기 보다는 관람객이 주된 관찰의 대상이 된 것이다. 지커트는 <The Eldorado, Paris 1906>(도판1)에서 어두운 실내에

관람객들이 점점이 가득매운 장면을 보여준다. 지커트의 시선이 무대가 아닌 관람석을 향해 있음은 그가 뮤지컬의 매혹적이고 화려한 모습을 그려내는 것이 목적이 아님을 확인시켜 준다. 지커트는 당시 영국에서 극장이 가지는 정치적 성격을 관람객을 통해 반영하고자 한 것이다. 영국이 노동자들을 염두 해 둔 정책을 실시하고 그 효과가 나타나기 시작한 시점인 1890년대 처음으로 지커트의 극장 회화 장면에는 국가의 정책 대상이 된 노동자 계층이 등장한다.



(도판2) 발터 지커트- <낡은 베드포드의 관람객 Gallery of the old Bedford 1894-5>

17) 이미지, 『지커트(Walter Richard Sickert, 1860-1942)회화연구』, 숙명여자대학교 학위논문(석사), 2009, p. iv

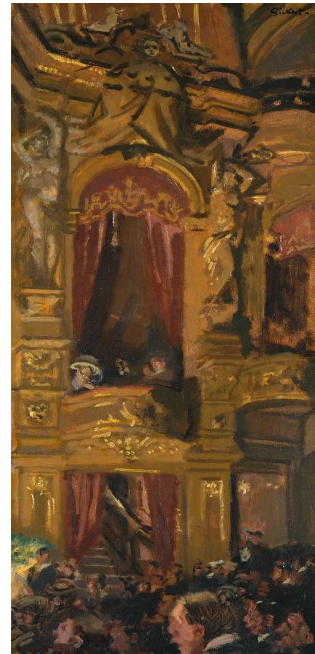


(도판3) 발터 지커트- <낡은 베드포드의 베스타 빅토리아 Vesta Victoria at the Old Bedford 1890 >

<낡은 베드포드의 관람객 Gallery of the old Bedford 1894-5>(도판2)에서 지커트는 노동자 계층임을 알 수 있도록 하나같이 국방색 모자와 옷차림을 한 무리를 화면에 주인공으로 그렸다. 부르주아의 우아한 여가의 모습이 아니라, 노동자 계층의 모습을 보여줌으로서 당대 사회적 세력으로 성장한 영국 노동자 계층의 여가모습을 반영하고 있는 것이다.<sup>18)</sup> 이렇게 관람객의 묘사를 통해 간접적으로 사회상을 드러내고 있다.

<낡은 베드포드의 베스타 빅토리아 Vesta Victoria at the Old Bedford 1890 >(도판3), <새로운 베드포드

The New Bedford 1914-15>(도판4)에서 나타난 위층과 아래층의 객석의 모습은 대조적으로 구분되어 있으며, 이목구비를 알아볼 수 없는 인물들은 침묵 속에 고립되어 있다. 지커트는 이를 통해 영국이 다양한 계층이 존재하는 집합소라는 것을 보여주면서도 이들이 결코 한 데 어울리거나 섞이지 않음을 보여주고자 한 것이다. 거울 아래쪽 크게 그려진 인물을 보면 한 명만이 장식된 의자에 편안하게 앉아있는 반면, 위쪽의 인물들은 여러 명이 마치 좁은 거울 속을 비집고 들어오듯이 작게 그려내고 있다. 이 같이 위아래의 대조적으로 묘사된 화면은 당대 사회적 분리의 요소를 암시하고



(도판4)발터 지커트- <새로운 베드포드 The New Bedford 1914-15>

18) 이미지, 위 논문, p.35

있다. 또한 노동자로 보이는 위쪽 인물들이 정면을 응시하는 반면 상류층으로 보이는 인물들은 측면을 향하고 있는 것으로 보아 서로간의 보이지 않는 경계를 드러내고 있는 것으로 보인다. 그러나 이러한 분리요소는 거울이라는 하나의 틀을 통해 전체적인 통합의 틀 속으로 합쳐진다. 마치 영국의 정책 속에서 다른 계층에게 관여하지 않기로 동의한 노동자와 상류층 사이의 타협을 보여주는 것 같다. 이처럼 지커트는 극장의 다양한 계층들이 서로 분리되면서도 한 공간에 있는 모습에 주목하면서 영국 근대 사회의 여가문화로서 극장을 제도화된 사회적 행위의 차원에서 해석하고 있는 것이다.<sup>19)</sup> 이와 같이 지커트는 극장이라는 대상을 가지고 회화를 본인의 시각으로 해석하여 풀어냈다. 극장의 표면적인 형태에 집중하기 보다는 극장 안에서 발견할 수 있는 사회의 계층적 단면에 대한 인식을 통해 회화 속에 반영한 것이다.

앞에서 극장이 가지는 전반적인 의미와 회화 속 매체로서 가지는 역할을 지커트의 회화를 통해 알아보았다. 상징화하는 과정을 통해 극장이라는 공간을 찾아 재해석하며 기존의 극장의 역할을 살펴 보았다면, 이를 토대로 본인은 확장된 영역으로의 극장이라는 공간, 그 자체가 발전될 수 있는 여지에 대해서 생각해보게 되었다. 그리하여 현 상황에서의 문제의식을 토대로 극장의 역할, 특히 장소로서의 역할에 초점을 맞추어 제시해보았으며 이를 바탕으로 전개된 본인의 작품으로 이어나가려한다.

---

19) 이미지, 위 논문, p.41 인용

## 2. 본인작품 안에서 극장의 의미

### 1) 새로운 공간으로서의 극장

오늘날 우리는 같은 방향으로 걷고 있지만 마주하고 대화하지 않는다. 그저 빠르게 앞을 향해 걸어갈 뿐이다. 이처럼 단절된 개개인의 형태로 가득 찬 이 세상 속 개인이 위치한 자리에 대한 인식과 함께 장소 안에서 소유할 수 있고 느낄 수 있는 감정을 잃어가는 현실의 상황을 아무도 의심하고 있지 않다. 온라인상으로의 관계 형성이나 교류는 우리 삶에 있어서 '장소'라는 공간의 필요성을 무색하게 만들었다. 이에 따라 인간과 장소와의 관계, 인간에게 장소가 어떻게 존재해왔으며 왜 존재해야 하는지에 대한 근거와 이유를 밝혀 보고자한다. 각자의 인생을 살아가기 바쁜 개개인의 이기적인 세상 속 다수의 인원이 같은 장소에 집단으로 뭉쳐있을 수 있는 공간을 찾아보면 '극장' 만큼 사람이 많이 모여 있는 곳을 찾기 어렵다. 물론 서로간의 소통을 이루기 위해 모여 있는 장소는 아니지만 표면적으로 보이는 이상적 만남의 형상을 가지고 오는 것을 시작으로 극장이라는 장소를 이상적인 소통의 장소로서 제시하고자 한다. 이렇듯 표면적으로 장소라는 곳, 공간이라는 곳에 집단이 모일 수 있는 곳이기도 하지만 단순히 표면적이지만은 않다. 앞으로 우리들에게 필요한 모임의 형태이자 없어져가기 때문에 꼭 존재해야 할 사람들과의 관계의 모양은 지금처럼 개인적이기만 한 개개인의 모습이어서는 안 될 것이다. 부정적인 의도에서 나쁜 세태를 고치려는 반란 혹은 저항, 의거 와 같은 강압적 형태가 아니더라도 부정적인 것을 더 나은 방향으로 바뀌게 하기 위한 행동 들 뿐만 아니라 단순히 같이 즐길 수 있는 일, 좋은 일, 행복한 일 등 다수가 모여 함께 기쁨을 나눌 수 있는 일을 포함하여 힘을 모으는 일이 점점 사라지고 있는 것이 현실이다.

오프라인 상으로 현장에 모이는 형태이기보다 오늘날에는 온라인상으로

교류가 활발히 이루어지고 있다. 이렇듯 온라인상으로 SNS 나 통신상으로는 수많은 이들이 공유하고 공감할지 모르나 눈을 마주보며 같이 숨 쉴 수 있는 공간으로서의 역할은 점점 사라져가는 것이 안타까운 심정이다.

앞으로 이렇게 온라인상으로 통신상으로만 교류되어지는 형태만 존재한다면 인간의 삶에 있어서 예술의 역할도 불분명해질 것이고 사회, 과학, 정치 등 다방면에 있어서도 껍데기만 존재하는 세상으로 유지될 것이다. 어떠한 기술적인 면에 있어서는 더욱 진보된 디지털 그 이상의 것으로 확장되어야 하겠지만 기술적인 면을 제외하고는 다시금 아날로그의 형태로 돌아가야 한다고 생각한다. 누구에게나 추억이 있듯이 그 추억을 끄집어내어 다시금 감정에 호소할 수 있는 관계가 형성되어야 할 것이다. 단순히 모여 있는 Mass(덩어리)의 집단이 아니라 같은 목적 같은 생각 같은 마음을 가지고 모여, 여러 사람의 힘이 거대해질 수 있는 People의 형태로서 나아가는 다수의 힘이 필요하다. 뭉치면서 생길 수 있는 파워를 현실세계에서도 가능하게 하여 이 사회를 좀 더 깨끗하고 정의롭게 하고 좀 더 발전될 수 있게 만들어보자 라는 주장을 내세우고자 한다.

오늘날 극장에서 영화를 보고 공연을 보고 그저 자신의 목적을 이루고 흠여지는 모습으로 끝나게 될지라도 스크린을 통해 혹은 무대를 통해 그 수많은 사람이 같은 감정을 공유했을 것이다. 매 마른 감정의 형태로 둘러쌓인 지금의 사회 속에서 유일하게 현실도피가 가능한, 상상과 욕망의 장소는 '극장'이라는 것이 본인의 생각이다. 이와 같은 생각으로 희망이라는 메시지를 가져와 새롭게 확장된 시각으로써 극장이라는 장소를 재해석 해보려한다. 온라인상으로 떠다니는 감정들이 아니라 실제 마주할 수 있는 소통의 장소를 강조하며 극장의 형태처럼 마주보며 모일 수 있는 세상을 만들자 라는 개념으로 '모여지는 장소'로서 극장을 제시하는 바이다.

### 3) 회화 속 극장의 출현과 영향

본인의 작품에는 극장, 그리고 그 안의 무대라는 공간을 사실적인 재현을 통해 이야기 하는데 많은 비중을 차지하고 있다. 사실적이기는 하나 표현방법에 있어서는 조형적 느낌에 의한 표현이 주를 이룬다.

우리들이 익숙한 사물을 바라볼 때와 마찬가지로 공간에서도 인간의 이기심은 드러난다. 이기심이라고 하기 보다는 사회에 있어서 어쩔 수 없이 일어나게 된 일이라 하는 게 더욱 적합할 것이다. 사물, 작은 대상의 시선에서부터 공간, 광범위한 장소의 시선에 이르기 까지 우리는 모두 우리 주변의 것들에 익숙해져 있다. 그래서 더 이상 확장된 영역으로는 상상하려하지 않고 있다. 더 나아가서 그러한 당연한 시선이 인간과 인간과의 관계에서도 영향을 미치게 되어 더 진지하고 깊은 관계 형성에 있어서는 무심하게 지나치는 순간의 연속으로 나타나게 되며 그러한 무관심의 감정이 많은 부분을 차지하면서 복잡한 과정을 거부하게 되었다. 왜냐하면 하나의 예로 ‘스마트 폰’ 하나가 대부분의 문제를 해결해 주기 때문이다. 앞으로는 스마트폰을 비롯한 엄청난 최신기기들이 등장할 것이기에 이런 현상들이 훨씬 심해질 것으로 본다. 그러한 것들이 발생함에 있어서 어린이에게는 당연한 문제겠지만 어른의 경우에도 마찬가지로 뇌가 계속해서 발달을 할 수 있음에도 뇌에서 생각하는 영역이 생성되지 못하는 조건으로 변하여 우리들은 무언가 찾아가는 과정 또는 능동적으로 해나가는 과정에 있어서 노력을 기울이지 않게 되었다. 최근에는 필요한 부분이 즉각적으로 다가오고 받아들여지는 것들이 많기 때문에 어떠한 궁금증에 있어서 바로바로 즉각적인 해결이 된다. 그 때문에 그것의 부정적인 역할에 대해서는 어느 누구도 생각하려 하지 않는다.

실생활에 있어서 사물들을 너무나 당연시 여기고 친숙하게 여기게 되면서

‘신선함’ 이라던가 창조적인 영역에 있어서 내면의 진동을 느낄 수 있는 기회들 또한 우리 주변에서 많이 사라지게 되었다. 때문에 그나마 어떤 인간의 이성적인 행동 혹은 무의식의 세계나 무감각한 영역이 아니라 감성적인, 곧 딱딱한 정신의 영역 대신 부드러운 것-예를 들어 마음 깊숙한 곳의 울림, 사소한 것들 속에서 발견하게 되는 깨달음 또는 ‘이게 왜 여기 놓여있지?’, ‘이건 왜 이런 색이지?’, ‘이 소리는 어떻게 내는 것인가?’, ‘왜 이 물체가 이런 형태를 가지고 있나?’, ‘꼭 사물이 나에게 얘기를 하고 있는 것 같다.’ 등의 누가 보면 엉뚱하다고 생각할 수 있는 요소들, 그 엉뚱함이 만들어 낼 수 있는 상상의 여지들- 이것을 통해 느끼는 즐거움 혹은 나만의 영역을 찾아가는 기쁨, 개인만이 가질 수 있는 비밀 같은 것이 많이 축적이 되어야 한다. 그렇게 되면, 사소한 일에 짜증을 내게 되는 일이 많아지고, 각박해지는 세상 속에서 우리들은 남을 더 이해하게 될 수 있을 것이다. 또한 좀 더 세상을 아름다운 시선으로 바라보게 될 것이라 생각한다.

지나가는 차창 밖의 풍경 속 나무들, 풀들, 흙, 바람, 이 모든 것들이 나만의 언어로 읽혀질 것이고, 부정적으로 자극하는 요소들을 본인 스스로가 통제할 수 있게 될 것이며 그러한 외부적인 요인 뿐만 아니라 사람과 사람 사이에서 생겨나는 내적인 갈등에 있어서도 해결책을 낼 수 있는 시발점 또는 감정의 영역에서의 증폭을 만들 수 있을 것이다.

이러한 목표를 위해 무엇을 선택해서 어떤 것을 작품으로 실현화 시켜야 할 것인가 에 대한 고민 끝에 그것의 과정 중 우리와 제일 밀접하게 관계 맺고 있는 공간, 그 중에서도 모든 사람들이 많은 시간을 함께 한다고 할 수는 없을지라도 내적인 공간, 나만의 규칙을 만들어낼 수 있는 개인의 순수한 자아를 보여줄 수 있는 것, 내적인 ‘방’에서부터 어떠한 목적에 의해 만들어진 공공의 영역에 이르는 외부의 공간에 이르기 까지 자연과 같은 광범위한 영역보다는 안으로 들어와, 건물이라 칭하는, 벽으로써 외부의 공간

으로부터 차단되어져 새로운 역할을 하는 실내공간을 중심으로 살펴 보았으며, 그 중에서도 본인과 관련하여 본인이 가장 오랜 시간 자리하고 싶었고 또한 많은 시간을 소비하고 싶었던 공간을 우선 찾아보았다. 모든 이들에게 각자 선호하는 장소가 있을 것이고, 머물고 싶은 공간이 있을 것이다. 본인은 그러한 공간으로 '극장'을 그려나갔다.

과거에 비해 인기가 줄어든 장소임에는 분명하나 여전히 사라지지 않고 제 역할을 하고 있는 공간이기도 하다. 극장 안에는 사적인 감정을 풀어내는 사람들도 있고 반대로 사람들의 시선을 의식하는 이들도 있는 등 다양한 형태의 인물이 모인 장소이다. 본인은 사람들이 감정의 영역을 직접적으로 수용하고 관람할 수 있는 장소임과 동시에 많은 인원이 함께 모여 있을 수 있는 장소로써 극장을 소재로 작업하게 되었다.

그 후에 극장이라는 공간을 통해 인식된 내용은 요즘 같이 점점 개인화 되어가고, 편리함의 추구로 기술의 발달이 난무한 초스피드의 사회로 인해 장소의 역할이 작아진 이 시기에 이처럼 많은 사람이 같은 목적으로 모이는 일이 있을 것인가 하는 의문으로 전개해 나갔다.

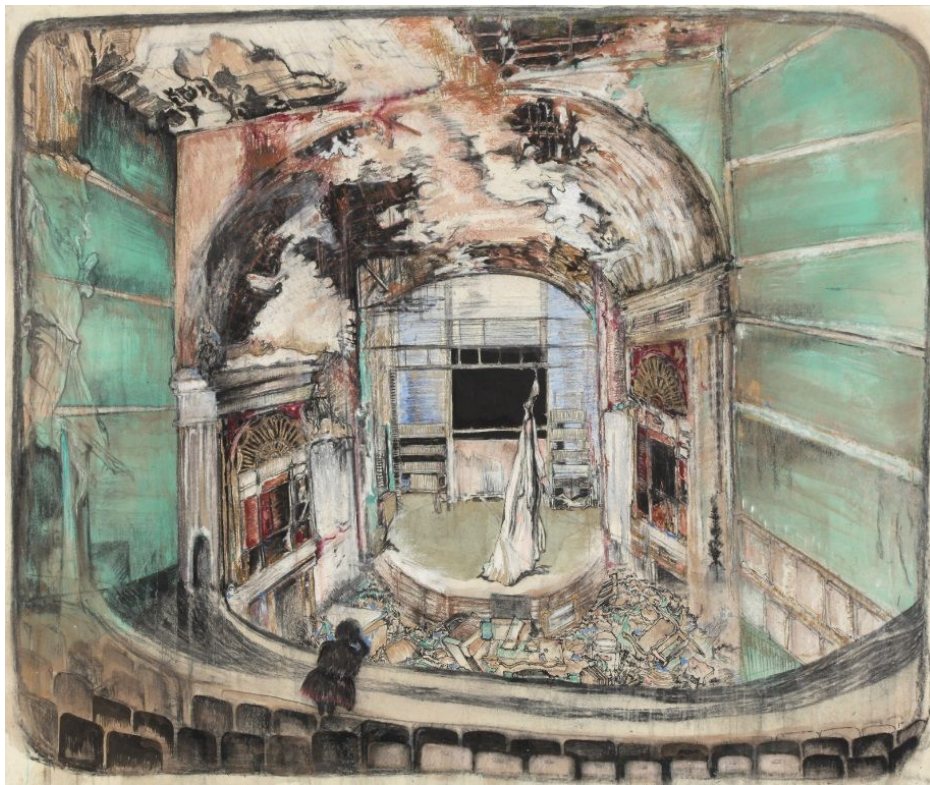
단순히 표면적인 형태의 모습이지만 하나의 공간 속에서 같은 곳을 바라보며 함께 즐거워하고 같은 스토리, 같은 음악을 듣고 있지만 각자 나름대로의 영역, 입장에서 그것들을 받아들일 수 있는 여지가 극장 안에서는 충분히 다분하다. 그 안에서 일어나는 소소한 감정들을 경험함으로써 현대인들이 영혼의 울림을 느낄 수 있는 지점을 미세하게나마 체험하고 갈 수 있는 장소라고 판단하였다. 비록 무대에서 비춰지는 것이 인위적으로 만들어내는 감정표현이라 할지라도 또는 그것들을 무의식으로 받아들인다하여도 작은 울림을 경험하게 된다면 본인의 의도에 부합하는 역할을 하였다고 주장하는 바이다. 이러한 경험이 가능 할 것이라는 전제하에 '극장'이라는 장소를 진지하게 바라보게 되었다.

일반적 시선의 경우, 사람들이 극장을 바라봤을 때 극장에 있는 안의 내용물, 거기에서 이뤄지는 영화, 뮤지컬, 무용, 음악. 그러한 스토리 혹은 연출되어진 무언가에 집중하게 될 것이다. 그에 반해 본인은 그 외관의 웅장함 그 외관이 말하고 있는 무엇, 그 대상 각각의 모여진 모양, 건축물이 말 하고 있는 그 이야기를 들어봤으면 했다. 그래서 처음에는 온전한 모습의 건축물로는 자극되지 않겠다고 생각되어 그대로의 모습 대신에 무너져버리고, 파괴되어버린 건물의 모습을 재현하였고 그 안에서 사람들이 그저 참담하다는 생각으로만 바라볼 것인가 아니면 그 와중에도 어떠한 아름다움을 발견할 것인가 하는 의문점을 가지게 되었다. 물론 본인은 쓸모없어진 장소, 파괴되어진 장소 그 안에서도 오히려 그동안의 집합된 감정들이 한 번에 표출될 수 있는 순간이라고 생각해서 완성된 속에서만 나타날 수 있는 완전한 아름다움이 아니라 파괴된 속에서 느껴질 수 있는 무엇, 그리고 당연시 되어지는 전체의 형태가 아닌, 좌절감과 파괴감의 부정적 의미 속에서 또한 희망을 찾아주는 것이 하나의 의도였다.

그 후에는 한명 씩 인물들, 물건들이 하나씩 건물 이외의 것들을 같이 조합시켜주면서 그 극장 안에서 일어나는 이야기에 더 집중할 수 있게끔 작업하였고 자연스럽게 무대로 시선을 끌 수 있게 의도하였다.

극장이라는, 무대라는 장소에 내용적인 부분보다는 어떤 것이 그들에게 다가오는가에 대해서 좀 더 생각해 봤으면 하는 의도로 작업을 하게 되었고 그 이후에 무대를 꾸며보고자 하는 갈망과 함께 무대를 어떤 식으로 꾸밀 것인가에 대한 고민 끝에 무대 위에 연출된 포지션과 이미지를 그대로 재현해내기보다는 본인이 실생활에서 발견했던 것들이나 무대의 모습 같다고 생각했던 순간들을 하나씩 이미지화하기 시작하였다. 그 안에서 자연스럽게 드러난 사물과 인간과의 관계 또는 인간이 바라보는 사물, 사물이 인간에게

얘기하는 것과 같이 인간과 사물과의 대화에 초점을 맞춰서 바라보았다. 그 후에 발전적 단계로는 극장에서는 조금 떨어져 나와, 내가 바라 본 무대에 대한 이야기를 하고 있으며 동시에 실재 연출된 무대의 모습, 혹은 무대 위에 그저 놓여있던 사물, 또는 각색된 극장의 형태 등 계속해서 무대에 대한 주제로 진행해 나가면서 더 발전시키고자 하며 작품을 통해 공간을 새롭게 바라볼 수 있는 역할로 이어나가고자한다.



<작품1> Moment of Final drama 132×158cm 장지에 혼합재료 2012

본인이 극장을 소재로 작업하는데 있어 선험적 경험으로서 작용한 사건으로 이것을 객관적으로 재현하는 것을 시작으로 하였으며 <Moment of Final Drama><작품1> 작품을 본인의 '꿈의 무대의 실현'이라는 이상적 환

경과 결부시키면서 극장을 소재로 한 다른 본인작품들에 모티브로 작용한 계기가 되었다. 이에 구체적 사례를 언급하고자한다.



(도판5) 데아트로 포레로 화재 1998

1998년 페루 리마에서 비극적인 사건이 발생했다. 페루의 자존심이었던 테아트로포레로(Teatro Forero)(도판5)에 화마가 덮친 것이다. 1920년에 개관해서 80년동안 페루 예술의 현장을 지켰던 시립극장이다. 우리나라 승례문의 아픔처럼 앙상한 철골을 드러내고, 아픈 소리를 내며 타들어 갔다.

남미에서 가장 아름다우며, 기념비적이고, 우아했던 극장의 고귀한 시간의 흔적마저 온데간데없이 사라지고 말았다. 리마 시민들 역시 망연자실해 말을 잇지 못하고 화재 현장을 바라만 보았다. 화마가 지나간 자리는 전장이나 다름없었다. 지붕은 이미 사라져버렸고, 무대와 오케스트라가 있던 주변은 깊숙한 구덩이만 남았다. 하지만 그들은 연민에 빠지지 않았다. 현장을 확인하고 수습하려는 눈길이 슬펐다. 열화 같은 비난도 쏟아졌다. 시민들은 신속한 복구를 촉구했다. 복구 예산이 400억원을 넘길 것이라는 예측도 나왔다. 불운하게도 리마 시에는 그만한 재정이 없었다. 리마 시는 해법을 찾기에 분분했고, 복구자금을 끌어들이기 위해 동분서주했다. 이 때 페루의 건축가이자 무대미술가인 루이스 롱기(Luis Longhi)가 나타났다. 롱기는 “아프지만 여기서 새로운 의미를 찾자.”라고 제안했다. “아름다운 극장의 지붕과 바닥이 사라졌다. 고귀했던 무대는 그야말로 거대한 빈 공간이 되어 버렸다. 하지만 이곳은 우리의 시간이 머물렀던 곳이다. 모두에게 알맞은 치유가 필요하다. 조용히 이 현장을 다시 돌아보자. 혹시 잣더미가 되어 버린 그 폐허의 현장에서 얻어 낸 것들이 무엇인지 곱씹어 보자. 단지 무기력하게 서서 극장에 단순한 연민과 동정을 보내지는 말자.”라고 말했다. 루이스 롱기는 불에 탄 극장의 ‘모든 조건(props and quality)’에서 역설적인 소재를 찾으려고 했다. 롱기를 포함한 1960년대 환경연극(Location Theatre)일상 공간에서 찾아낸 공간보다 더 상위 개념의 컨텍스트를 찾아내자고 제안했다. 이 같은 제안에 대해 리마의 관료와 시민들은 있을 법한 일이나고 비웃었지만, 페루에서 활동하던 다혈질적인 건축가와 연출가

그리고 배우들은 이를 못 본 채 지나가지 않았다. 룡기의 제안에 하나들 씩 등조했다. 퍼즐을 맞추듯이 다시 화재현장을 분석했다. 어떤 레퍼토리에 포커스를 맞출 것인지도 논의했다. 비록 화재 현장은 불확정적 장소이지만 새로운 그림을 입혀나갔다. 불안정한 부분을 철강, 와이어 매쉬, 보완 콘크리트 등의 공법을 써서 구조를 보완했다. 그리고 “19세기 길거리에서 주운 오브제와 쓰레기에서 미학적인 현상을 발견한 독일의 다다 미술가이자 시인인 쿠르트 슈비터스 Kurt Schwitters(1887 ~1948)처럼 불타버린 현장에서 비밀스러운 이야기를 찾았다. 비록 불에 일그러진 화재 현장에서 안데르센 동화에 나올 법한 이야기는 찾아내지 못했지만, 일상에서는 결코 볼 수 없는 효과적인 연극적 재료들을 찾아낸다. 지옥과도 같은 그 장소에 셰익스피어와 괴테를 불러왔다. <리어왕>(도판6)과 <오셀로>를 부르고, <파우스트>(도판7)도 불렀다. 처참하게 일그러진 현장에서 지옥과도 같은 장소와 작품의 충돌로 빚어낸 세상 유일무이한 그림을 찾아낸 것이다. 극장 앞에 선 그들은 ”비록 파괴는 서럽지만, 아름다운 것이다. 파괴된 것을 다시 세워서 완성하고자 하는 꿈이 파괴되면 완성의 날은 영원히 오지 않을 수도 있었겠지만 우리의 의도는 파괴를 향해 달려가는 그리움“이라고 생각했을 것이다.



(도판6) Teatro Forero-페루 리마의 테아트로포레로 무대에 오른 리어왕 제 5막 중,1999



(도판7) Teatro Forero-페루 리마의 테아트로포레로 파우스트 중 발푸르기스의 밤,2001

삶, 죽음, 명료한 진실, 몽상을 조종하는 은유적 소극의 대변자인 리어왕이 등장한다. 불쾌한 음향의 소용돌이가 괴수처럼 무대 위에 자리하고 있는 한 인간을 압도한다. 저녁이 되면 무대는 암흑처럼 컴컴한 우주로 변모한다. 천장에서 먼지가 부스스 떨어지는 소리도 들린다. 게다가 비까지 온다. 분명 특수효과는 아닐 것이다. 비는 벌레처럼 텅굴로 있는 무대 위 군상들을 적시고 수백 명의 관객을 엄습해 불안하게 한다. 메마른 땅바닥에 빗물이 떨어지고 짙은 흙냄새가 후각을 찌른다. 전쟁 소리처럼 효과음이 점점 크게 일더니 관객들과 관객의 분신인 셰익스피어 주인공들도 덮어버린다. 하늘이 완전히 닫힌다. 밤이 내린 것이다. 리어 왕도 딸의 시신을 안고 절규한다. 이윽고 사랑했던 모든 이의 시신 위에 자신을 겹치며 운명한다. 극장은 다시 흥가에 가까운 장소로 변한다.<sup>20)</sup>

화재로 파괴된 건물을 바라보며 한탄과 슬픔을 머금고 있기 보다는 그 안에서 오히려 새로움을 발견하여 조건 안에서 가능한 한 미학적 요소들을 찾아나가는 모습이 필요할 것이다. 그 결과로 실현된 연극에서 보여 지는 극적 상황의 극대화는 커다란 의미 없이 앞에 놓여진 것을 소비하기에만 바쁘고 주변의 것에 무관심한 우리들의 태도를 되돌아보게 하였다.

파괴된, 쓸모없어진 공간을 예술로써 승화시킨 사연이다. 사물의 새로운 인식을 통해 가치 있는 것으로 탈바꿈하는 태도의 필요성을 느끼게 되었고 이에 대한 감명으로 파괴된 극장의 단면을 재현하는 것으로 작업이 전개되었다. 전체적인 컨셉Concept은 Sad & Beautiful로 피해의식이 내재된 극장 공간을 표현하는 것이 주된 주제이다. 위의 내용을 바탕으로 표면적으로 보았을 때 피해로 인해 폐허가 되고 목적을 상실한, 의미 없어지고 더 이상 쓸모없어진 공간을 표현하기 시작하였다. 어쩔 수 없이 막을 내려야만 하는 안타까움과 공허함, 허무함이 고스란히 담긴 슬픔의 마지막 공연현장의 흔적이 남아있는 극장의 형태를 화면 속에 드러낸다. 극단적으로 한 서린 어

---

20)최상철, 위의 책, pp.250-255 인용.

들이 모여 공포를 머금은 스산함을 전해주기도 하고 한편으로는 자유로운 드라마로 보여 지며 춤추는 듯 밝은 기운을 내뿜어 오히려 마지막에는 활기를 더하기도 한다. 과도한 물질문명 속에서 우리의 본성이 진정으로 추구하는 건축 공간의 원형이 무엇이었는지에 대한 의문을 갖게 됨과 동시에 인간과 공간과의 관계성도 파악해 볼 필요성을 느낀다.

이렇게 소유하고 소비되어지는 사회 안에 자연스럽게 존재하는 수많은 건축공간들은 경제성과 합리성을 바탕으로 기능을 중시하게 된다. 그런 와중에 유일하게 '극장'이라는 공간은 그러한 기능적 측면으로부터 자유로운 위치에 있다. 본인은 이점을 근간으로 삼아 극장이라는 공간의 필요성과 의의 더 나아가 새롭게 제시될 공간으로써 주장하려는 바이다.



<작품2> After the final curtain 144×208cm 장지에 혼합재료 2012

본격적으로 극장이라는 실내 공간에서 사람들이 느낄 수 있는 감정을 다루

었다. 단순하게는 웅장함, 거대함, 삭막함, 화려함, 공허함 에서부터 쓸쓸함, 설렘, 애잔함, 벽참 의 감성적 느낌 등 전반적으로 다가갈 수 있는 감정의 영역을 의도하여 작품을 진행하였다.



<작품3> Dance With Myself 182×234cm 장지에 혼합재료 2012

<작품2>, <작품3>, <작품4> 그 안에는 무대 위 공연이 끝난 후에 남은 적막감 또는 아쉬운 감정이 흘러나오게 되고 감정을 그대로 공간으로써 감정 그 대로를 표현해 보는 작업이 우선시 되었으며, 일차적인 표현적 태도를 넘어 마지막 공연을 한 후 더 이상 극장으로써의 역할을 상실한 쓸모없어진 공간으로써 대상 그 자체가 말하고 있을 법한 이야기에 집중하며, 울고 있는 극장의 허무한 감정까지도 유추해 볼 수 있는 것이다. 인간의 입장에서 감

정과 사물, 대상의 입장 이러한 두 가지 감정을 교류해보면서 느껴지는 심상의 영역을 다양하게 경험해 보면서 쉽게 지나칠 수 있는 내용에 각자가 소설을 쓰듯 이상의 나래를 실현시켜보는 역할도 같이 진행 시킬 수 있는 것이다.



<작품4> Before the last stage 146×207cm 장지에 채색 2012

### 3. 오브제의 상징화

앞에서 본인작품을 다루면서 극장을 장소적 측면에서 거시적으로 바라봤다면 미시적 관점으로 들어와 극장 안, 무대 위로 시선을 움직여 보았다. 무대 위에서 일어나는 행위와 요소들을 배경으로 하였으며 이를 통해 발견

해낸 극적인 요소들을 알아보았다. 나아가 그러한 요소들이 회화 속에서는 어떻게 작용하고 있는 지에 대해서도 함께 분석해 보려한다.

언제부턴가 우리는 사건을 다루듯이 ‘일상’을 이야기하게 되었다. 스스로의 일상을 다루고자 하는 인간의 이 같은 행위는 우리 삶의 단편적인 부분이나 순간을 보고자하는 것이 아니라 삶을 하나의 진행 중인 과정으로 보고자 하는 것에서 비롯된 것이다. 도시에 구축된 여러 공간의 환경 중에서도 여타의 건축물과는 다르게 실재하면서도 현재성과 사실성을 자발적으로 상실하고자 하는 건축물이 바로 극장이다. 인간은 이 지구상에 처음 만들어지는 순간부터 본능적으로 지니고 있던 나약함을 스스로 보호하고자 또 단련시키기 위해 주술적인 신비감을 도구처럼 곁에 두고 살아왔다. 바로 그 주술적 바람이 ‘극(Drama)’으로 이어지게 되고 이를 재현하기 위해서 장소적 성격이 적절하게 배어있는 구축형식이 강하게 요구되었던 것이다.<sup>21)</sup> 우리는 극장 안 무대를 바라보며 도구의 도구다움을 파악함으로써 ‘예술작품의 본질’과 ‘사물의 사물다움’을 동시에 파악할 수 있게 된다. 곧 무대 위 매 순간마다의 도구의 생생한 ‘있음’을 통해 존재를 그것 안에서 포착하고 있는 것이다. 극장의 공간 속 모든 것들은 존재하는 모든 상징적인 요소들의 함축이며 과정적 삶의 총체성이라 정의 내릴 수 있을 것이다. 그렇다면 극이 이루어지는 공간인 무대 위의 사건들이 더욱 극적인 상황을 연출하는 이유에는 어떠한 요소들이 작용을 하는지에 대하여 생각해 보았고, 더불어 회화를 극적일 수 있게 만드는 극장 안의 요소들을 찾아보았다.

극장이라는 공간의 수많은 상징적 요소들(무대의상, 조명, 장치, 오브제, 분장, 인물, 음향 등) 중 무대 공간과 회화에서 모두 적용되는 요소를 찾았고 크게 빛과 사물로 설정하여 이것을 중점적으로 극장을 극장답게 만드는

---

21) 임종엽, 《상상과 욕망의 시공간 극장의 역사》, 살림, 2005, pp.3~4

것에 대한 의미와 그에 따른 회화작품을 분석해 볼 것이며 극장이 갖는 공간성에 대한 사고에 따라 연결하게 된 중국회화에서 출현한 ‘병풍’의 의미에 대해 살펴보면서 극장의 공간적 특성을 생각해보았다. 더불어 극장의 직접적인 이미지를 가지고 오면서 그것이 표면적으로 극장자체가 주제가 된 회화도 함께 살펴보며 극장이 회화에 미친 영향에 대해 논해 보고자 한다.

첫 번째 극적인 요소로써 빛에 대한 객관적인 시선으로부터 출발한다. 극장 안 무대 위에서의 빛으로서, 무대조명의 역할을 기본적으로 살펴본다. 그 후 ‘빛’자체가 가지는 의미를 미술사적으로 알아보고 그것을 토대로 회화에서 어떻게 사용되었는지 호퍼의 작품을 통해 알아보고자 한다.

극장에서의 조명의 역할은 극을 좀 더 극답게 만들어주는 필수적 요소로서 무대는 빛에 의해 커다란 영향을 받게 된다. 무대의 조명은 인공적 빛을 이용하여 무대예술에 도움을 주는 것이라 할 수 있다. 즉 전기를 이용한 빛의 발달은 무대 위 시각적, 심미적, 심리적 표현에 있어서 없어서는 안 될 중요 매개체라고 할 수 있을 것이다<sup>22)</sup>.

막스 라인하르트(Max Reinhardt)<sup>23)</sup>는 “내가 알기로 무대조명 예술이란 원하는 곳에 조명을 비추고 원하지 않는 곳에는 조명을 비추지 않는 것이다.”라고 말했다.<sup>24)</sup> 조명은 한 장면을 어둠으로부터 점점 드러나게 하고, 우리가 보여주고자 하는 것의 본질을 극명하게 드러내어 준다. 극 공간에서는 ‘빛’이라는 존재만으로도 관객에게 다양한 상징적 의미를 보여주며, 현대공연에서 이 빛은 공연을 만들어가는 과정에서 가장 중요하게 다뤄지고 있다. 조명은 물체들에 빛을 비추어 줄 뿐 아니라 하나의 주제에도 빛을 비추어

22) 임향아, 『무용에서 무대조명에 관한 연구』,한양대학교 학위논문(석사), 1994,p.4

23) 막스 라인하르트(Max Reinhardt 1873~1943):독일의 연출가로 1930년대 상징주의, 인상주의적인 새 경향의 희곡작품을 연출하였고 시각적, 청각적 요소를 중시한 상상력 풍부한 무대를 만들었다.

24) 로버트 에드먼드 존스, 신일수 (역), 연극적 상상력, 소명출판,2009,p.103

준다. 조명되는 물체들은 배우나 무대장치, 가구 등과 같이 극의 물리적인 부분을 형상화하는 형체들이다. 그러나 조명되는 주제는 연극 그 자체이다. 배우나 무대장치를 비추는 것이 사실이지만 무대 위 행해지는 극을 비추는 것이다<sup>25)</sup>

“가시세계에서 여러 가지 양상 가운데서 화가에게 최대의 관심사는 빛의 양상이다.”<sup>26)</sup>

고대 그리스와 로마시대는 아름다움이 사물의 비례와 객관성에서 나온다고 생각했다. 따라서 당시의 미술은 형태의 표현을 예술의 주된 목적으로 삼았으며 빛은 객관적 대상의 재현에 형태를 확인해주는 보조적 역할만을 담당할 뿐이었다. 그러나 중세로 넘어오면서 종교예술이 부흥하게 되었고 객관적 사물의 표현보다는 신의 은총이나 권위, 초월적인 세계를 설명하기 위해 추상적 관념을 시각화하는 내용적 측면이 강조된 시기였기 때문에 색채와 광휘에서 오는 아름다움을 표현하려 노력했다. 이는 고대의 중세미술을 나누는 결정적인 구분 요소이다.<sup>27)</sup>

빛은 중세의 미술에 와서야 비로소 형태에서 독립된 조형요소로 인식되기 시작하였다. 중세 비잔틴 미술은 빛의 아름다움이 강조된 시기로 상징적인 관념이 표현되기 시작했다. 특히 모자이크와 금박을 사용한 성화들이 많이 제작되었는데 금박과 유리 등의 질료에 대한 물성보다는 빛의 이미지를 강조하여 신의 영광을 드러내기 위한 것이었으며 비잔틴 미술이 ‘광휘의 미술’로 불리는 이유 또한 여기에 있다.<sup>28)</sup>

---

25) 정성주, 위 논문,p.29 인용

26) E.H. Gombrich, 차미레 (역),예술과 환영, 회화적 재현의 심리학적 연구,열화당, 2003,p.56

27) 진중권, 진중권의 서양미술사-고전예술편, 휴머니스트, 2008 ,PP.61-71. 참조

28) 김범준, 빛에 의한 회화적 표현연구, 홍익대학교 학위논문(석사), 2014,p.13

“빛에 의한 최초의 분명한 개념은 어둠과의 대조에서 생겨났다. 각자 상대방의 소멸에 의해서만 존재할 수 있는 이 두 파트너는 원시적인 상상력을 자극하여 ‘백과 흑’, ‘낮과 밤’, ‘생과 사’라는 본능적 상징체계의 출발점이 되었고, 마침내 정신적인 차원으로 옮겨와서는 긍정적인 것과 부정적인 것, 선과의 상징으로 변했다.”<sup>29)</sup>

빛의 종교적 상징성이 가장 번성한 시기는 고딕미술에서 이다. 고딕미술을 대표하는 미술양식은 스테인드글라스로 장식된 성당건축에서 꽃을 피우게 되는데 시간에 따라 변화하는 태양이 성당 안의 풍광을 시시각각 다르게 변화하도록 하여 성당의 내부뿐만 아니라 인간의 내면에 까지 신의 빛이 비추는 효과를 달성하고 있다. 즉 중세의 빛은 신앙의 표현과 신의 권위를 상징하는 수단으로 사용되어 졌다.<sup>30)</sup>

르네상스는 빛이 형태와의 싸움에서 최초로 우위를 점하게 되는 시기이다. 특히 레오나르도 다빈치에 의해 발명된 스푸마토<sup>31)</sup> 기법은 사물의 경계를 모호하게 하여 현실세계를 재현하는 것뿐만 아니라 빛의 역할을 능동적이게 만들 수 있었다.

“빛은 우리로 하여금 우리들 둘레에 사물들이 있다는 것을 보게 할 뿐만 아니라 그것들이 어떤 형상을 하고 있고 어떤 방향으로 놓여 있으며 우리에게서 얼마나 멀리 놓여 있고 사물들 사이의 간격이 어떠한가도 보게 해준다.”<sup>32)</sup> “빛을 분별있게 배치하면 복잡한 대상의 형상에 통일감과 질서감을 준다.”<sup>33)</sup>

29) 르네 위그, 김화영(역), 『예술과 영혼』, 열화당, 1983, p.114

30) 최선, 『회화에 나타난 정신적 표현으로서의 빛에 관한 고찰』, 조선대학교 학위논문(석사), 2000, p. 8-9

31) 스푸마토 (이탈리아어: Sfumato)는 "연기"라는 뜻의 이탈리아어에서 나온 미술 용어이다. 회화에서 색과 색 사이 경계선 구분을 명확하게 하지 않고 부드럽게 처리하는 기술적 방법이다. 레오나르도 다빈치, 조르조네가 처음 이 기법을 사용했다. 이 방법을 쓴 대표적 작품은 〈모나리자〉이다. [참조: 박문각, 《SPA종합교양》, 2009, p.538]

32) 루돌프 아르하임, 김춘일(역), 『미술과 시지각』, 서울, 기린원, p.416

33) 루돌프 아르하임, 위의 책, p.409

이러한 새로운 사조는 빛이 화면에 통일감과 질서를 부여할 수 있다는 가능성을 제시해 주었다. 이 후 4세기 동안의 미술은 르네상스의 업적에 힘입어 대상과 공간이 빛을 통해 눈에 보이는 외형 뿐 아니라 주관적인 감정을 통해 '정서'라고 불리는 요소를 표현하는 실험의 장이 되었다.

바로크 미술은 르네상스의 방법론과 중세의 빛의 상징성이 결합되어 어느 때 보다 빛에 대한 깊은 연구가 활발했던 시기이며 빛과 공간의 관계, 빛을 이용한 깊이감, 방향성, 사물의 고유한 색이 완벽하게 표현되었다. 내용의 측면에서도 빛의 의미와 상징이 신의 영광만을 위했던 전의 시대와는 달리 인간의 영혼을 상징, 의미하는 빛으로 변모하게 된다.<sup>34)</sup>



(도판8) 카라바조-성마태오의 소명

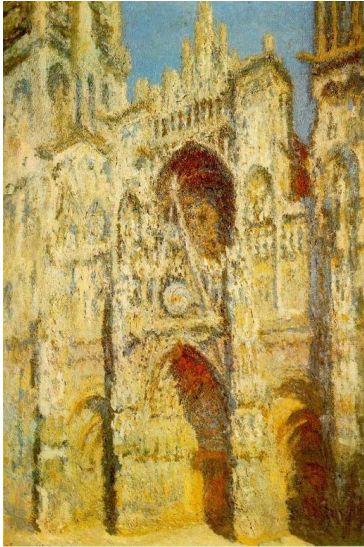
<성 마테오의 소명 *Calling of Saint Matthew* 1599-1600 > (도판8)은 바로크시기의 이탈리아 화가 카라바조 Michelangelo Merisi da Caravaggio 1573 ~ 1610 ]의 그림이다. 이 그림의 가장 결정적인 부분은 어두운 실내를 배경으로 예수의 얼굴과 손을 밝히는 강렬한 햇살인데 이 햇살은 마태에게 예수의 부름을 전하는 듯이 여겨지기도 한다. 극히 자

연스러우면서도 상징적인 의미로 충만한 이 광선이 없었다면 이 그림은 성스러운 느낌을 갖게 하는 마술적인 힘을 발휘하지 못했을 것이다.<sup>35)</sup>

바로크 이후의 미술은 종교적 상징성이 쇠퇴하면서 빛 본연의 조형성에 대한 탐구가 활발한 시기였는데 인상주의는 빛과 색을 동일한 것으로 이해하였다. 그들은 육안으로 바라본 빛의 인상을 그대로 그렸으므로 대상의 윤곽선이 불분명하여 졌고 종종 원근법이 중요하게 다루어지지 않았다.

34) 소유미, 『사적공간의 풍경-멜랑콜리적 심상의 회화적 표현』, 단국대학교 학위논문(석사), 2011, p.16-17참조.

35) 소유미, 위 논문, p.20



(도판9) 모네- 루앙대성당《밝은햇살 푸른 색과 황금색의 조화》

인상주의를 대표하는 작가인 모네의 연작 작품 <루앙 대성당 *Rouen Cathedral 1894*> 주로 가까운 거리에 시점을 두고 비스듬한 구도로 성당의 남서쪽 장면을 그렸다. 햇빛에 따라 흰색·황금색·갈색·푸른색·오렌지색으로 보이는 성당의 모습 표현하였는데 빛과 날씨에 따른 형태와 색채의 변화에 초점을 맞추고 있는 이 그림들은 《아침 인상, 흰색과의 조화》 《아침 햇빛, 푸른색과의 조화》 《갈색과의 조화》 《밝은 햇살, 푸른색과 황금색의 조화》 (도판

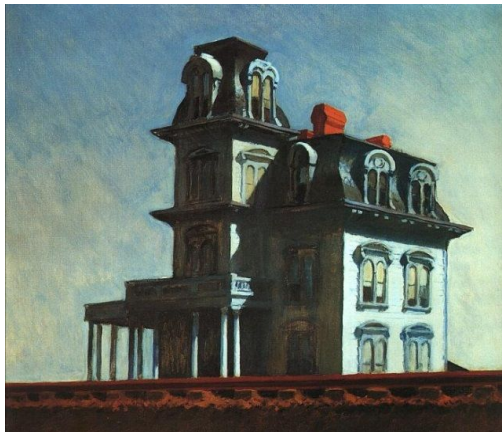
9) 등의 부제를 각각 달고 있다. 이와 같이 인상주의에서 사용된 빛의 형태는 색상의 변

화를 통한 빛의 표현으로서 빛을 가지고 연출할 수 있는 극적인 광경을 포착하기에 부족함이 있어 본인이 포착하고자 하는 회화 속 극적인 표현을 찾는 것과는 차이가 있다. 이 후에도 야수파나 표현주의 추상미술 등 모더니즘 시기부터는 인상주의가 이룩한 색체에 대한 업적으로 더 이상 빛의 효과에 대한 큰 흐름은 일어나지 않았으며 색채, 공간 이미지와 오브제 등의 다양한 형태의 흐름으로 나타나게 된다.<sup>36)</sup>

앞서 살펴본 빛의 극적 표현방식을 애드워드 호퍼( EDWARD HOPPER 1882-1967)의 회화 속에서 찾아보려한다. 호퍼의 작품 속에 빛이 극적인 요소로서 어떤 역할을 하며 어느 정도의 비중을 차지하고 있는지에 대해 살펴보며 작품에 드러난 빛의 상징적 의미와 형식에 대해 알아보고자 한다.

36) 소유미, 위 논문, P.18 참조

에드워드 호퍼[ Edward Hopper 1882 ~ 1967]는 일상적 공간을 주로 창과 빛을 통해 표현한 작가로 현대인과 세계, 관람자와 등장인물간의 고립과 소외를 주제로 작업하였다. 호퍼에게 창문은 빛이 유입되는 통로의 의미가 아닌 화면 속 인물을 외부와 단절시키는 도구이고 바깥으로 나가는 유일한 문이기도 하다. 창문과 빛은 호퍼의 화면에서 외부와의 단절을 통해 소외를 야기하는 도구로 사용된다. 호퍼의 빛은 대상에 비취짐으로 인한 설명을 난해하게 한다. 전통적인 회화에서의 빛은 감상자로 하여금 근경과 중경, 원경을 인식하게 하는 환영을 제공하지만 호퍼는 직사광선의 사용을 통해 대상의 구체적인 디테일을 제거해버리고 화면에 대기원근법에 의한 공간감을 부여하지 않아 감상자의 3차원적 공간의 일루전 효과를 무너뜨리고 작품과의 소통에 어려움을 겪게 된다.

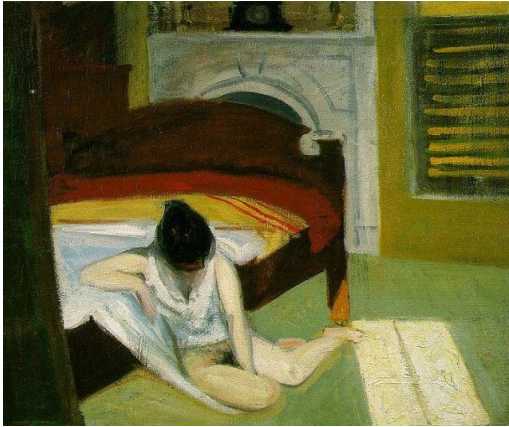


(도판10) 에드워드 호퍼- 첼로변의 집

호퍼의 작품<첼로변의 저택*House by Railroad 1925*>(도판10)에서 호퍼는 전통적인 원근법을 다소 무시하는 경향을 보인다. 저택은 중경에 배치되는데 후경의 하늘과 강렬한 명암대비를 이루며 심리적 긴장감을 보인다. 특히 상단부분의 붉은 색 지붕 일부와 지붕의 전체적 아우트라인은 명도대비와 채도대비에 의해 상당히 과장되게 표현되는데 반해 저택의 하단부는 어두

움에 가려지게 표현되었으며 많은 부분 생략되어져 있음을 알 수 있다. 이러한 작품의 처리는 근경보다 중경이 돌출되는 특이한 현상으로 나타나는데 3차원적인 일루전 효과는 퇴색되고 화면 본연의 평면성이 부각된다.<sup>37)</sup>

37) 권주연, 『에드워드 호퍼에 나타난 소외의 표상-모더니즘과 필름느와르의 연관성을 중심으로』, 홍익대학교 학위논문(석사), 2008, p.24 참조



(도판11) 에드워드 호퍼-여름실내

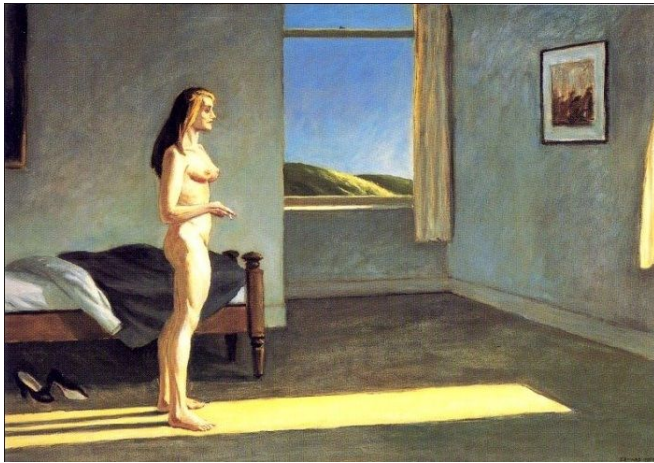
호퍼는 자신의 다른 작품 <여름 실내 Summer interior 1909>(도판11)에서도 다른 평면효과를 노리고 있다. 화면 바닥에는 창문을 통해 들어온 빛이 평행사변형의 형태로 비치고 있다. 그림 속의 여인은 침대커버를 깔고 앉아 있는데 대각선으로 화면에 드리워진 침대커버와 여인의 다리는 비취진 창문의 사각형과 짝을 이루는 각도를 만들고 있다.<sup>38)</sup> 후경의 원색

적인 침대커버, 벽난로, 벽의 송풍구 등은 공간의 깊이를 고려하여 채색되지 않고 각각의 개체들은 화면의 조형요소로 다루어지고 있음을 알 수 있다. 특이한 것은 사물들과 같이 빛 또한 오브제로 화면에 등장해 있다는 것이다. 기존의 빛은 연출의 수단일 뿐이었으나 호퍼의 작품에서의 인체는 사물과 같이 독립적인 구성요소로서 작용하고 있다. 교묘하게 환상과 현실 사이에 육체를 걸치고 있는 작품 속 그녀는 움직일 생각을 하지 않는다. 그녀 주변의 너무나도 가지런한 실내는 오히려 비현실적이다. 환상도 아니고 현실도 아닌 어느 공간 속으로 들어가 멈추어 버렸다. 어쩌면 시간의 틈새로, 공간의 틈새로 들어가 영원히 자신을 격리시키는 것이 그녀의 최선인 듯 보인다. 현대인의 소외의 감정과 세상과의 단절에 수궁하는 인물을 통해 우리 시대의 외로움이 회화 속 공간으로서 연출되어지고 있다.

“빛, 벽에 의한 엄청난 양의 빛의 반사를 말하는 그 빛은 건축이 가지는 형태와 매스를 강조하기 위해 사용되고 내부 공간에서 은은하게 존재를 감싸는 빛 특성과는 다르다. 강렬한 직사광에 의해 형태의 빛과 그림자가 명

38) 권주연, 위 논문, p.23참조

확한 대조를 만드는 모습은 형태를 강조하기도 하지만 형태에 따라서는 각각의 다른 면들이 분리되어 인식되기도 한다. 즉 호퍼의 회화에서 보는 것처럼 심리적인 분리와 소외의 정서를 유발할 수도 있는 것이다.<sup>39)</sup>



(도판12) 에드워드 호퍼- 햇빛 속의 여인

〈햇빛속의 여인 A Women in the Sun 1961〉(도판12)에서 보이는 빛의 쓰임새도 위의 경우와 같다. 앞서 언급한 램브란트가 빛을 변형하려 사용한 것과 비슷하게 창문의 커튼은 빛을 받고 있으므로 오른쪽 바닥에 드리워진 창문의 빛은 커튼의 실루엣이 있어

야 한다. 그러나 빛의 모양은 전혀 일그러짐이 없이 사각의 형태를 유지하고 있으며 이를 통해 우리는 호퍼가 자신의 의도를 드러내기 위해 의도적으로 빛의 현상을 왜곡한 것을 이해할 수 있다.

이와 같이 빛을 통해 작품 속 인물의 심리상태, 감정 뿐 아니라 사물과 상황적 스토리까지 유추가 가능하며 평범한 공간과 인물에게 특별한 친밀감과 상상력을 전해주는 힘을 발휘하게 되는 것이다.

무대 위에서 조명의 역할을 통해 극적인 빛이 오브제로써 어떠한 의미를 담고 있는지에 대해 살펴보았다면, 공연예술의 영역에서도 그 역할의 재구성을 실현시키고 있는 소품에 대한 시선으로 바뀌보려고 한다. 본인은 소품이라는 명칭보다는 통합적인 오브제의 역할로 사물이라고 언급하려 한다.

39) 김종진, 위의 논문집,p.19 참조.

무대 위 사물의 범위를 지정하자면 작은 소품에서부터 무대의 배경에 이르기까지의 무대 위에 연출되어지는 모든 대상으로 한다.

무대 위의 사물은 하찮은 물건에서부터 인물에 이르기까지 다양한 범주를 아우를 수 있으며 연출되어진 무대 위의 존재하는 모든 것들의 대화를 총칭하는 언어로 대상이 상징화되어 나타나지는 모든 것으로 해석되어질 것이다. 무대를 구성함에 있어 무대장치보다는 상징적 오브제(Object)가 연출의 의도를 도와주며, 관객의 시각적 감상을 도와주기도 한다.

고전적 의미에서 오브제는 등장인물과 상황의 전개를 돕는 단순한 악세서리, 즉 장식의 의미를 갖고 있었다. 단순히 그 시대성이나 환경의 표상으로 무대에서 놓여져 있다는 것으로 그 역할을 다했던 것으로 자연주의 무대에서 모든 오브제는 현실세계와 가능한 닮은 이미지를 제공하려 했고 실제의 사물로 대체되기도 하였다.



(도판13) <Two Trains Running>



(도판14) <The doctor's dilemma>

\*출처:<http://www.habeckportfolio.com>

<Two Trains Running>(도판13)현대 공연에서도 사실주의 연극의 경우, 오브제의 의미는 고전적 의미의 역할을 수행하고 있으나, 극의 시각적인부분

에 적극적으로 작용하고 있다. <The Doctor's Dilemma>(도판14) 이와 반대로 상징주의 무대에서는 실재에 대한 지시작용이 가능한 한 적게 표시되어 있으며 세상 속의 사물과 무대에서 형상화된 것 사이에 가장 거리가 먼 경우가 된다. 곧 배경으로서의 역할에 국한되지 않고 상징적 의미를 담은 하나의 주체자로서의 역할까지도 가능하다는 것이다. 사실상 상징주의가 대두되면서 오브제의 사용이 절제되고 단순화 되면서 예술가에 의해 선택되어진 오브제는 그 의미가 확대되고 중요한 표현요소로 자리 잡기 시작했다고 할 수 있다. 아래의 두 이미지는 오브제 하나만으로 무대 위에서 그 구성력을 충분히 다 하고 있는 극 연출의 모습이다.

(도판15-1), (도판15-2)는 극단 사다리움직임 연구소의 마임연극이다. 게오르크 뷔흐너(Georg Buchner)<sup>40</sup>가 1836년에 쓴 보이첵(Woyzeck)을 신체언어로 재구성 했다.



(도판15-1)



(도판15-2)

<Woyzeck>보이첵 의자이미지

사다리움직임연구소, 2005, 스위스 무벤첸츠 극장

출처: <http://www.sadari-movementlab.org>

공연에서 의자는 인물의 심리상태를 효과적으로 표현하는 오브제로 때로는

40) 게오르크 뷔흐너(Georg Buchner 1813~1837):독일의 극작가. 자연주의자와 표현주의자의 선구자로 일컬어진다. 정치활동에도 참여하였다. 현대연극의 여러 과제를 가장 많이, 그리고 가장 먼저 다룬 극작가로 불린다. 주요 작품으로《당통의 죽음》(1835),《보이첵크》(1879) 등이 있다.

보이책을 억압하는 권력으로 사용된다. 텅 빈 무대에 오로지 한 가지 기능적 물성을 가진 ‘의자’는 권력의 상징적 기호 이면서, 시시각각 변하여 극적 기호를 달리한다. 일반적으로 의자라는 이미지에 대한 의미는 앉는 장소의 상징이며, 권력의 상징이라고 볼 수 있다. 물론 이 공연에서도 의자라는 기호의 상징적 기호가 관객들에게 의미작용을 통해 받아들여지게 된다. 하지만 의자가 보이책에게 권력의 상징적 이미지로 다가오기도 하고 총, 감옥, 실험대 등 아마도 배우의 신체가 이 오브제의 상징적 의미를 다르게 다루고 있는 것이다. 하나의 오브제가 고유한 기의를 가지지만 그것의 기능적 용도를 변경함으로써 다른 기의를 가진 상징적 이미지로 관객의 상상력을 유발하기도 한다. 41)

우리는 수많은 사물들로 둘러싸여 있으며 그들의 존재에 대해 답이 없는 물음에 집착하게 된다. 미술에서는 사물에 대한 물음에 대해 감각적으로 접근하고 눈으로 보여 지는 과정을 거쳐 작가가 원하는 경계에 접근하지만 철학에서는 개념적 사유를 통해 사물에 도달하려한다. 사물의 시선을 철학적인 관점에서 살펴봤을 때 어떻게 접근할 수 있는지에 대해서도 알아보았다.

현대 철학에서 사물의 존재자체가 가진 감각이 인정되면서 미술에서 사물이 가진 감각적인 부분을 이용한 오브제 양식이 등장하기 시작했다.

철학은 미술보다 먼저 사물에 대한 이론을 정립해 나갔는데 사물에 대한 사상은 중세, 근대를 거쳐 드디어 현대의 철학과 미술에서 시대적 교류를 통해 만나게 된다. 따라서 미술에서의 상징적 오브제 개념을 이해하기 위해 중세, 근대 철학에서 말하는 사물에 대한 사상을 알아야 한다고 판단되어 이에 본인은 그러한 필요성을 근거에 두고 중세, 근대, 현대철학에서의 사물을 바라보는 시각에 대해 다루어보고자 한다.

---

41) 정성주, 위 논문, p.36

중세회화에서 다루어지는 주제는 모두 신을 향해 있다. 이처럼 중세는 신학적 이념이 지배하는 사회로 모든 사물은 신의 능력에 의해 창조된 것이었다. 이 시기에는 신학자들이 곧 철학자였는데 중세 철학의 중심에 있는 철학자 플라톤(Platon)<sup>42)</sup>과 아리스토텔레스(Aristoteles)<sup>43)</sup>를 중심으로 그들의 사물에 대한 이론을 다뤄보고자 한다.

플라톤은 그의 유명한 동굴의 비유에서 이데아만이 참다운 존재이고 사물이란 그림자에 불과하다고 말한다. 여기서 이데아란 눈이 아닌 이성(nous)을 통해서만 볼 수 있는 것이고 그림자들이란 우리가 현실 속에서 보고 접할 수 있는 감각적인 것으로 이데아를 본 떠 만든 것일 뿐 참다운 존재는 아니라고 여겼다.

아리스토텔레스는 사물을 제1실체라 말하며 현실에 존재하는 것이라 여겼는데 이는 스승인 플라톤이 말하는 이데아의 유일한 존재성을 부정했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 그 또한 사물을 실체인 심층과 속성인 표층으로 나누고 내적으로 존재하는 심층은 만질 수 없다고 말한다. 여전히 플라톤이 말하는 감각으로 사물의 존재를 인식할 수 없다는 사상에서 크게 벗어나지 못하고 있었다. 이 두 철학자가 말하는 사물에 대한 개념을 받아들이자면 감각을 통해 조형성을 완성하는 예술에 있어서 문제가 된다. 이는 생각을 통해 개념을 만들어 가는 철학에서는 가능할지 모르지만 감각을 통해 개념을 형성해가는 예술의 영역에서는 불가능한 것이다.

중세철학에서 신을 중심으로 사물을 바라보았다면 근대철학에서는 사물을 바라보는 관점이 인간중심으로 이루어졌다. 근대 철학의 문을 연 대표적인

---

42) 플라톤[Plato,Platon,BC 428/427~BC 348/347]고대 그리스의 대표 철학자이다. 소크라테스의 제자이자 아리스토텔레스의 스승으로도 알려져 있다. 30여 편에 달하는 대화록을 남겼는데 그 안에 담긴 이데아론(형이상학), 국가론 등은 고대 서양 철학의 정점으로 평가받는다.

43)아리스토텔레스[Aristoteles,BC 384~BC 322] 고대 그리스의 철학자. 플라톤의 제자이다. 플라톤이 초감각적인 이데아의 세계를 존중한 것에 대해, 아리스토텔레스는 인간에게 가까운, 감각되는 자연물을 존중하고 이를 지배하는 원인들의 인식을 구하는 현실주의 입장을 취하였다.

\*두산백과사전 <http://www.doopedia.co.kr>

철학자로 데카르트(Rene Descartes, 1596. 3. 31~1650. 2. 11)<sup>44)</sup>를 들 수 있는데 그는 “나는 생각한다. 고로 존재한다.”라는 유명한 명제를 내세우며 ‘나’라고 하는 주체가 존재하는 것은 본인이 생각하기 때문이라고 주장한다. 그는 인간의 이성을 강조하였고 사물의 감각경험이란 불완전한 것으로 여겼다.

경험론과 합리론을 종합한 칸트(Immanuel Kant)<sup>45)</sup> 또한 사물이 지닌 감각 자체를 어느 정도 인정하였지만 인간의 정신에 의해 형성된 것이 사물이라고 하고 정신이 사물을 구성한다고 하였다. 칸트가 사물이 가지는 감각 자체를 인정하기 시작한 것은 현대미술에서 바라는 사물의 모습이 철학에서 나타나기 시작한 최초의 시점으로 볼 수 있을 것이다.<sup>46)</sup>

현대철학에서 사물을 바라보는 관점은 근대철학보다 발전된 모습을 띠게 된다. 중세에서 근대로의 철학이 신 중심에서 인간중심으로 변화를 이루었다면 현대철학은 근대를 모태로 하여 좀 더 자율적 형태로 발전되었다고 볼 수 있다. 자유로움은 많은 철학가들로 하여금 미술가들과 사상적 교류를 가능하게 하였으며 그 중 사물의 감각적 존재를 인정한 철학자로 후설(Edmund Husserl)<sup>47)</sup>을 이야기하는 것으로 간단히 현대철학을 엿보려 한다.

44)르네 데카르트[René Descartes, 1596.3.31~1650.2.11] 프랑스의 철학자·수학자·물리학자. 근대 철학의 아버지로 불리는 데카르트의 형이상학적 사색은 방법적 회의(懷疑)에서 출발한다. '나는 생각한다, 고로 나는 존재한다(cogito, ergo sum)'라는 근본원리가 《방법서설》에서 확립되어, 이 확실성에서 세계에 관한 모든 인식이 유도된다.

45)임마누엘 칸트[Immanuel Kant, 1724.4.22~1804.2.12] 독일의 철학자. 서유럽 근세철학의 전통을 집대성하고, 전통적 형이상학을 비판하며 비판철학을 탄생시켰다. 저서에《순수이성비판》, 《실천이성비판》,《판단력비판》 등이 있다.

\*두산백과사전 <http://www.doopedia.co.kr>

46) 한영희, 『사물의 상징성을 이용한 오브제의 표현 연구』, 홍익대학교 학위논문(석사), 2010, p.13 인용

47)후설[Edmund Husserl, 1859.4.8~1938.4.26]독일의 관념론 철학자. 현상학파를 창설하였다. 괴팅겐, 프라이부르크 대학의 교수였다. 그는 철학을 엄밀히 규정된 과학으로서, 과학적 지식에 관한 순수 논리학을 만들어 내려고 시도하였다. 그는 존재로부터도, 개인으로서의 구체적인 주관으로부터도 분리된 '순수의식'의 탐구를 실시하여 현상학을 제창하였다. 이것은 니콜라이 하르트만의 '비판적 존재론'이나 미국 및 영국의 신실재론에 영향을 주었고 한편으로는 하이데거, 사르트르의 실존주의의 기초가 되었다.[네이버 지식백과] 후설 [Husserl, Edmund] (철학사전, 2009, 중원문화)

후설은 사물의 본질을 시각의 흐름에서 찾으려 했는데 사물을 시간, 시각에 따라 부분들로 나누고 이를 통해 전체를 파악하려 하였다. 후설의 현상학에서는 사물의 부분적인 것들을 질료(Hyle)라 하고, 파악되는 전체인 본질을 노에마(Noema)라고 말하며, 노에마를 파악해 내는 의식의 힘을 노에시스(Noesis)라 하는데 후설은 이를 “사물을 대하는 의식 활동에는 ‘질료-노에시스-노에마’로 이루어진 삼각구도로 작용한다.”고 말하였다.<sup>48)</sup> 이는 피카소가 사물을 해체한 부분들을 하나의 전체적인 화면에 담는 입체주의 시기의 작업방식과 유사하며 이로써 철학과 미술의 사상적 교류가 확실히 일어나고 있다는 것이 증명되었다. 후설의 사물을 부분으로 나누어 바라보는 ‘다중시선’의 표현으로 사물이 지닌 감각자체는 인정되었다. 사물은 이제 의미가 고정된 것이 아닌 스스로 생성, 변화 할 수 있는 쓰임 자체를 버린 ‘변형가능성’의 모습을 갖게 되었다.<sup>49)</sup>

사물을 여러 각도에서 바라보았다는 것은 사물을 바라보는 시각의 다양성이 인정받았다고 해석될 수 있을 것이다. 이 점은 삶에서 뿐만 아니라 미술에서 사물을 마주하는 작가 본인만의 존재론을 마음껏 펼칠 수 있는 가능성을 제시한 부분이기도 하다. 이를 바탕으로 본인만의 시각으로 사물을 바라보며 회화의 독특한 구성을 통해 세상을 바라보는 시선을 확장시킨 작가와 그의 작품들을 살펴보고자 한다. 특히 극장이라는 공간에서 얻어지는 새로운 언어를 매체로 하여 극을 더욱 극적이게 만드는 극적 요소를 발견할 수 있는 작품과 표면적으로 극장이라는 건물이 갖는 특징과 함께 사회적 역할을 반영한 작품을 분석하며 다시 한 번 극장의 의미를 생각해보고자한다.

우리는 사물 속에서 살아가기 때문에 굳이 그것의 본질에 대하여 알 필요성을 느끼지 못한다. 작가들의 관심은 그러한 사물을 선택하여 사람들로 하

48) 조광제,《미술 속 발기하는 사물들》, 안티쿠스 2007, p.86

49) 한영희, 위 논문.p.15 인용

여름 관심의 대상이 되게 만드는 데 그 목적이 있다.

현대의 작가들은 일상생활의 일부에서 선택한 오브제를 새로운 관심의 대상으로 삼아 자연대상의 의미를 넘어 사고하고 인식하게 만들어 가시적, 심리적으로 새로운 상징적 의미를 만들어 낸다. 이를 잘 대변 할 수 있을 법한 작가로 데이비드 호크니를 설정하여 극적 요소로 두드러진 작품을 살펴 보려한다. 또한 동양의 회화 속에서도 극적인 요소를 발견할 수 있는 작품을 찾았고 대표적 작가로 풍속화의 대표적 화가 중 김득신의 회화를 통해 극적인 시선을 연구해보고자 한다.



(도판16) 데이비드 호크니-정물을 보여주는 창조된 남자

데이비드호크니(David Hockney, 1937~)의 작품 속에 등장하는 요소들은 연출된 무대 위 상징되어진 사물들, 오브제와 같은 역할을 한다. 무대 위 극적 상황을 연출해 내기 위한 무대예술과 같이 호크니는 그의 경험에 비추어 볼 때 무대와 회화, 서로간의 영향력이 미쳤을 것이라 생각된다. 즉 회화 속에 사물들의 구성에서 극적인 요소를 찾아볼 수 있고, 그의 무대미술 속에서 회화적 특징을 발견할 수 있는 것으로 미루어보아 극적인

요소들은 호크니를 대변할 수 있는 하나의 언어와도 같은 형식이라 언급할 수 있을 것이다.

<정물을 보여주는 창조된 남자 *Invented Man Revealing Still Life* 1975>(도판 16)에서 그러한 극적인 요소를 살펴 볼 수 있다. 이 작품은 10년 남짓 동안의 작품 중 호크니가 자연주의를 완벽하게 떨쳐낸 최초의 그림이다. 그러

므로 1960년대 초반의 작품과 유사한 언어로 새로운 자유를 나타낸 것은 놀라운 일이 아니다. 특히 커튼이라는 장치가 눈에 띄는데, 커튼은 피렌체의 산마르코 미술관이 소장하고 있는 프라 안젤리코Fra Angelico, 약 1395-1455의 <유스티니아누스 황제의 꿈 The Dream of the Deacon Justinian 1440>(도판17)에서 착안했다. 얇은 연극적 공간을 암시하고 관람자가 목격하는 그려진 장면을 노출하는 수단으로 활용되었다. 호크니의 화법은 다시 한번 다양화 되었다. 평면적이고 기하학적 인물부터 꽃병의 환영에 이르기까지 표현 양식들의 대비와 상호 모순적인 원근법, 밀착하지 않은 캔버스 바탕 부분이 결합됨으로써 다시 한 번 연속적인 단일 장면이 아니라 공간의 단절을 거듭 보여주고 있다.<sup>50)</sup>이러한 장면을 통해 무대의 장면전환과 같은 다양한 층의 연출을 통해 극적인 표현을 인지할 수 있다.



(도판17) 유스티니아누스 황제의 꿈

서양의 측면에서 살펴보았다면 우리들이 살고 있는 공간과 더욱 흡사한 동양의 모습 중 과거에 오브제로서 회화에서 극적인 공간을 연출한 작품을 살펴보며 사물을 더욱 진지하게 관찰하기 위해 실내풍경이 주를 이루는 작품을 보며 사물의 이야기에 집중해 보았다. 조선 후기, 인간중심사회로 변모하면서 화면 속 시선이 우리의 주변 생활상으로 들어와 인간과 밀접한 관련을 맺고 있는 실내공간의 모습을 시각화한 작품들 속에서 인물과 사물과의

50) 마르코 리빙스턴, 주은정(역), 《데이비드 호크니》,시공사, 2013, p.198-199

대화를 엿볼 수 있었고 이를 통해 발견한 극적 시각적 요소들을 동양의 회화에서 찾아보았다.

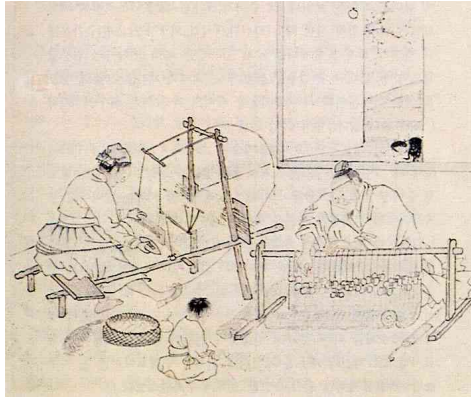
본인은 동양회화 중 인간의 실존적인 모습을 가장 가까이에서 드러낸 이야기를 화폭에 옮긴 ‘풍속화’를 중심으로 극적 공간의 의미를 찾을 수 있었다. 그 중 인간 삶의 모습으로의 시선전환을 잘 드러내어 주는



(도판18) 김득신-〈파적도 破寂圖 18세기〉

회화로 김득신[金得臣 1754 ~ 1822]의 작품을 중점적으로 살펴보았다. 시대 속 서민의 모습을 재현한 회화작품에 불과하지만 본인은 극장에서 서사극을 관람하는 듯 한 인물의 움직임과 사물의 생생함을 이 작품〈파적도 破寂圖〉(도판18)을 통해 감상할 수 있었다. 그의 대표적인 작품인 〈파적도 破寂圖〉(도판12)는 고양이에 의해 나른한 오후의 적막이 깨어진 어느날 서민 집에서 일어난 “병아리 채어가기”의 사건을 묘사한 그림이다. “병아리 채어가기”라는 긴박한 돌발 상황에 병아리들은 우왕자왕 흩어지고, 겁은 나지만 주인나리의 백을 믿고 어미닭은 사나운 기세로 고양이를 추적하고, 대청마루에서 이 광경을 목격한 주인영감은 신발을 신을 겨를도 없이 갖고 있던 담뱃대를 허공에 휘저으며 마치 슬로우 비디오를 보여주듯 허공을 맴돌고, 부인은 행여 남편이 다치기라도 할까봐 어쩔 줄을 몰라 하는 사이 도둑고양이는 일련의 행위들이 가소롭기라도 하듯이 여유롭게 힐끗 뒤 돌아본다.<sup>51)</sup> 김득신의 풍속화는 김홍도[金弘道 1745 ~ 1806?]의 풍속화와는 차별성을 가지고 있다. 김홍도의 풍속화가 한편의 드라마를 서술식으로 풀이하듯 표현해낸다면 김득신의 회화는 마치 영화의 한 미장센을 담은 듯하다.

51) 박우찬, 《한국미술사 속에는 한국미술이 있다》, 도서출판재원, 2000P, p.148 인용



(도판19) 김득신-자리짜기 18세기 말



(도판20) 김홍도-자리짜기 18세기 말

두 번째로 <자리짜기>(도판19)라는 작품을 살펴보면 어느 겨울철 서민의 집에서 일상적으로 일어나는 자리짜기의 모습을 묘사한 작품이다. 자리짜기 하는 남편과 물풀레질하는 부인, 그리고 공부를 하는 아이가 만들어내는 삶의 이야기를 그리고 있다. 똑같은 주제를 담은 김홍도[金弘道 1745 ~ 1806]의 <자리짜기>(도판20)를 함께 비교해보자면 공간을 표현하여 그 상황을 화면 속에 이야기한 방식에서 차이를 보인다. 김득신의 <자리짜기>에서 느껴지던 서민의 생활공간의 공기가 느껴지지 않는다. 김홍도의 그림은 평면적 구성으로 상황이 일어난 순간의 서사성이 묘사되기보다는 순간 포착된 지점으로 단일한 즉각적 상징으로만 화면을 구성하고 있어 마치 연출을 위해 꾸며놓은 스튜디오 속 등장인물의 모습처럼 작위적인 느낌을 받게 된다. 김득신의 회화에서 발견할 수 있는 사물이 이야기 하는 듯한 장면으로 구성된 극적인 요소의 발견과는 차별성을 지닌다. 김득신은 결코 그림과 배경을 분리하여 접근하지 않았고, 배경을 그림의 구성요소 정도로 여기지 않았다. 그의 공간은 마치 서양의 근대 미술가들이 대기원근법과 색채명암법으로 현장을 생생히 묘사하여 생동감과 현실감을 증폭시키듯이 배경과 인물을 조화시

켜 실재감을 더욱 증폭시킨다. 김득신의 그림에서 배경과 인물은 처음부터 하나였고 그에게는 배경과 인물이 분리될 수 없는 요소였다.<sup>52)</sup> 이러한 모습을 통해 화면 속 공간의 공기의 흐름을 담아내어 작품 속 실내공간의 모습을 순수하게 드러내 보임으로써 실재적으로 그 안에 있게 만들어주어 우리와 더 가깝게 해 주었다. 익숙한 공간을 작품 속에 살아 숨 쉬는 요소로 재탄생 시켜준 것이다.

앞서 회화 안의 묘사된 내용적 측면에서 극적요소를 찾았다면 병풍이라는 매체를 극장과 연관 지어 보려한다. 이미지를 담는 물체이자 동시에 그 자체로서 회화적 이미지로 이해될 수 있는 그림의 물질성에 대해 접근해 보려한다. 이에 따른 실례(實例)로서 중국회화 속 그림의 물질적 형태(액자에 끼여있는 화폭, 회칠된 벽, 두루마리 화첩, 부채, 병풍 등)중 ‘병풍’이라는 사물을 통해 발견할 수 있는 극적 요소(연극성)에 대해 이야기하고자한다.

병풍은 물체, 회화매체, 회화적 재현이 될 수 있으며 또는 이 세가지 모두가 될 수 있다. 달리 말하면 건축 구조적 형태로서의 병풍은 3차원 공간을 차지하고 나누며 예술매체로서의 병풍은 그림을 그리는데 이상적인 화면을 제공한다. 또한 병풍은 실제로 고대문헌에 기록되어있는 가장 오래된 그림 형식 중의 하나이며, 회화적 표현으로서 중국화가 시작된 때부터 가장 즐겨 그려진 이미지 중 하나였다. 또한 병풍은 역사적인 문제에서 직설적인 해답을 찾기보다는 복잡한 자취를 탐험하면서도 익숙한 길을 벗어나 신선한 시각을 얻으려는 미술사가(美術史家)들을 자극해왔다.<sup>53)</sup>

병풍은 하나의 그림을 그리는 매체에 불과할 수 있지만 공간적 의미로 봤을 때 병풍이 놓인 그 공간 자체 내에서는 분리와 그것의 배치를 통해 회화

52) 박우찬, 『한국미술사 속에는 한국미술이 있다』, 도서출판재원, 2000P, p.148 인용.

53) 우흥, 서성(역), 『그림 속의 그림-중국화의 매체와 표현』, 이산, 1999, p.9-10

적 극적 의미로의 역할을 하였으며 병풍 속 그려진 회화이미지를 포함하여 시각적으로는 공간 안에서 극적인 배경을 제공해주면서 ‘사물과 이야기의 순수성’을 전달해 주는 역할을 하며 예술의 확장성의 기반을 다루고 있었던



(도판21) 어좌와 병풍 18세기 나무에 금칠 베이징 고궁 박물관의 건청궁(乾清宮)

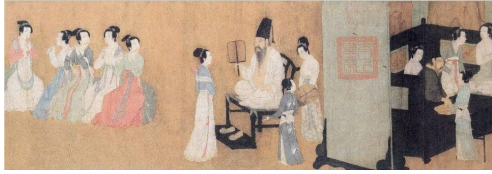
것이다. 또한 병풍은 공간, 장소적인 측면에서 극장의 무대를 구성하는 여러 요소들과 흡사한 역할을 해왔는데 (도판21) 과 같이 어좌(魚座)의 뒷 배경에 위치한 병풍의 모습은 마치 무대장치를 옮겨온 듯하다. 병풍은 바닥 위에 한 장의 판을 세운 모습이거나 의자나 침대 또는 어좌를 두르기 위해 여러 장의 판을 이어 붙인 형태로 되어있다. (도판15) 중국어로 이러한 물체를 병(屏)이나 장(障)이라고 하는데, 둘 다 ‘가리개’ 또는 ‘가리다’<sup>54)</sup>는 뜻이다. 그러므로 병풍은 하나의 조물이며 그 기본적인 기능은 공간을 분할하는 것이다. 사실 중국 고대 문화에서 공간개념과 것처럼 완전히 결합한, 중요하면서도 실재적이고 상징적인 것은 찾아보기 힘들다. 병풍은 다양하지만 건축구조적인 형태로서 기본적인 역할을 하는데, 궁전에서는 어좌를 둘러싸고, 집안에서는 거실을 만들고, 침실에서는 프라이버시를 보장해 준다. 이 모든 경우에서 병풍은 공간을 장소로 전환하여 한정하고, 관리하고, 사용할 수 있게 한다.<sup>55)</sup>

이렇듯 공간으로서 중요한 역할을 했던 병풍은 극장이라는 건축적 구조물이 존재하지 않았던 당시에 회화를 극장화시켜서 표현하였다. 곧 병풍 자체가 극장이 되는 것이다. 병풍의 안 내용 뿐 아니라 병풍자체가 의미하는 것이 극적 요소 중 하나로 작용하는 것이다.

54) 병풍에 대한 여러 가지 어휘들이 있지만, 대부분 이 두 용어를 더 구체화한 것이다. 예컨대 엄장(掩障), 장자(障子, 한쪽병풍), 병풍(屏風, 바람가리개), 병문(屏門, 문 가리개), 문장(門障), 장일(障日, 해 가리개), 벽장(壁障, 벽 가리개), 서병(書屏, 서에 병풍), 화병(畫屏, 그림 병풍) 등이다.

55) 우흥, 위의 책, p.10-11

이는 구홍중(顧閔中)<sup>56)</sup>의 「한시짜이의 밤잔치」 병풍그림(도판22)에서 그 특성을 면밀히 엿볼 수 있다.



(도판22-1)



(도판22-2)



(도판22-3)



(도판22-4)

(도판22-1~4) 구홍중(顧閔中)- 한시짜이의 밤잔치 (한희재야연도韓熙載 夜宴圖)10세기 후반 (도판17)의 장면들

여러 개의 병풍으로 나누어지고 연결되는 네 단락 안에서 보여 지는 이미지를 감상하는 것만으로도 생생한 상황묘사가 가능하며 우리는 그 안에서 펼쳐지는 일련의 에피소드를 유추해나가며 시각여행을 할 수 있게 된다. 극장 안에서 무대 위의 이야기를 보며 서사적 사건을 바라보듯이 실재 공간에서 행해지지 않을 뿐 병풍 속 그림을 통해 우리는 간접적으로 극 공간을 체험할 수 있으며 극 이야기를 경험할 수 있는 것이다. 무대 위의 공연을 관람하듯 한시짜이의 밤잔치에 들어있는 이야기를 구체적으로 아래와 같이 이야기해본다.

시작단락(도판22-4)에서 검은 색의 높은 관을 쓴 주인 한시짜이는 붉은 도포를 입은 손님과 상석에 앉아있다. 방안은 사람들로 붐비고 가구와 칠을 한 판벽으

56) 구홍중(고광중), 顧閔中, 顾閔中, Gu Hongzhong, Ku Hung-chung 약 910-980 중국 오대 남당의 인물화가. 남당 화원의 대조(待詔)를 지냈다. 힘 있는 붓과 화려한 채색이 특징이다. 현존하는 유일한 작품으로 <한시짜이 밤잔치(한희재 야연도韓熙載 夜宴圖)>가 있다. 이는 후주(後主)의 명령을 받아 남당 중서시랑인 한희재의 야연(夜宴)을 그린 것이다. 한희재의 저택에 잠입해 그의 방탕한 밤생활을 몰래 훑쳐본 것을 그림으로 옮겨 한희재에게 경종을 울리기 위함이었다.\* 출처: 한국미술정보개발원

로 사방이 둘러싸여 있다. 음식과 술이 낮은 탁자 위에 즐지어 놓여있고 일군의 내객들이 좀 굳은 표정으로 서 있거나 앉아있다. 모든 사람들의 관심은 비파를 뜯는 여인에 집중되어 있다. 대형 병풍 하나가 이 장면과 두 번째 단락을 나눈다. 두 번째 단락은 중간의 두 여성인물에 의해 매끄럽게 연결될 두 가지 에피소드-춤추는 장면과 침실장면-를 담고 있다.(도판22-2). 비파를 어깨에 얹은 여인과 술잔을 쟁반에 받쳐 든 여인은 응접실을 딱 나와 내실로 가는 듯하다.

이제 분위기는 좀 더 이완된다. 한시짜이는 춤추는 장면에서 복치는 사람으로 등장한다. 붉은 옷을 입은 지체 높은 손님은 혼자 의자에 앉아 몸에 붙는 옷을 입은 어린 소녀의 춤을 바라보고 있다. 관객 중에는 승려도 한사람 있지만 무희(舞姬)를 짐짓 외면하고 있어 그의 불편한 심기를 드러내는 듯하다. 같은 단락의 다음 장면은 침실에서 일어난 일이다. 한시짜이는 큰 평상 위에 네 명의 여인과 함께 있고, 인접한 침상에는 이불이 왼쪽으로 펼쳐져 있다. 격식을 차리지 않는 분위기는 세 번째 단락(도판22-1)에서 더욱 확인해진다. 이 단락의 양 옆은 두 병풍으로 둘러싸여있다. 옷을 풀어 헤친 한시짜이는 음악을 연주하는 미녀들을 감상하고 있다. 다섯 명의 여인은 작은 실내악단을 이루어 적(笛, 가로피리)이나 소(簫, 세로피리)를 불고 있다. 응접실의 경직된 비파연주자와 비교해 보면 이들은 더 흥겨워졌음에 틀림없다. 그들의 몸짓은 더 나른해졌고 조화로울 뿐만 아니라 교차하는 그들의 옷 색깔은 허공에 울려 퍼지는 생동감 넘치는 멜로디를 암시한다. 분위기는 네 번째 단락(도판22-3)에서 다시 바뀌어, 한시짜이의 손님들과 시녀들 사이의 관계가 친밀해진다. 춤이나 음악은 더 이상 없다.

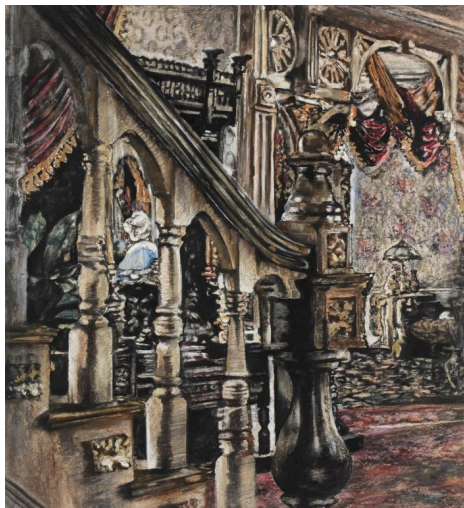
남자와 여자는 서로 상대의 손이나 어깨 또는 등을 잡는 육체적으로 접촉하고 있는 반면 한시짜이는 중간에 서서 이들을 지켜보고 있다. 방은 이제 '비어있다'. 첫 단락에서 마지막 단락으로 가면서 가구는 점점 줄어들고 인물들 사이의 친밀도는 점점 높아진다. 화면은 점점 묘사적인 것에서 암시적인 것으로 변하고, 내용도 점점 애매해져 해석의 여지를 남긴다. 그림은 점점 에로티시즘이 농후해진다. 그리하여 화가는 병풍의 층들을 꿰뚫고 병풍이 가린 비밀을 벗겨내면서 우리를 저택 안으로 깊숙이 이끌고 가는 것 같다.<sup>57)</sup>

57) 우흥, 위의 책, pp.53-54

이러한 이야기가 실제의 사건이건 작가에 의해 연출된 시선이든 중요하지 않다. 오늘날 사람들이 자신의 모습 혹은 타인의 삶을 객관적으로 바라볼 수 있게 하는 장소이자 환영의 공간, 이상의 공간의 체험을 가능하게 하는 공간으로서 극장을 찾듯이 회화를 간직한 병풍은 그 당시 극장을 찾는 사람들과 마찬가지로 그러한 욕구, 욕망을 실현해 줄 수 있는 간접적 공간을 마련해 주었다. 회화로써 극장의 역할을 해준다 라고 해석할 수 있을 것이다. 곧 우리는 병풍을 통해 극장을 떠올릴 수 있게 된다.

지금까지 무대를 통해 확장시켜 나아간 사물의 역할을 인식하고 이를 발견할 수 있는 회화작품을 함께 살펴보면 그 의미를 확인해 보았다. 본인이 발견한 사물의 의미와 사물을 바라보는 시각의 전환을 바탕으로 작업을 진행시켰다. 사람들은 주변의 것들, 사물들에 대해 너무나도 당연시 여긴다.

많은 시간을 소요하는 실내의 사물과 공간에 시각을 맞추어 내면적 실재를



<작품5> Jasper in the Mirror 120×93cm 장지에  
파스텔 2013



<작품6> Standing Jasper in space 120×110cm  
장지에 혼합재료 2013

파악하고 대상 그대로의 모습을 보기위해, 보는 이들로 하여금 각자의 생각의 여지를 품을 수 있도록 하였다. 동시에 그것의 실재를 볼 수 있게 하기 위해, 익숙한 것들을 당연하게 여기지 않도록 하며 익숙해진 대상을 새로운 시각으로 바라보게 하기 위한 첫 단계로써 ‘공간’을 내적, 감성적으로 재구성하려고 한다.



<작품7> Jasper 제스퍼 120×155cm 장지에 혼합재료 2013

제스퍼시리즈로 명명한 <작품5>와 인물의 동선으로 연결되는 작품<작품6>, <작품7>은 일반적으로 실내공간에서 마주할 수 있는 사물들의 집합된 모습을 이미지화하고 있다. 이 역시 우리들의 주변에서 쉽게 다가와 있지 않다고 할지라도 이러한 이미지의 접촉은 있었을 법한 공간의 모습이다.

이렇듯 익숙하게 그 자리에 놓여져 있는 사물들이 공간속에 자기 나름대로의 자세로 자리해 있다. 만약 대상들 사이를 지나가는 인물이 없이 사물들의 배열로만 이루어진 공간이었다면 우리는 사물들에게서 익숙하고 당연

한 이야기들을 유추해 냈을 것이나 흑인여성의 등장으로 다양한 해석으로 공간을 풀이했을 것이라는 조금의 여지가 생기게 된다. 물론 관람자로 하여금 형태와 내용에 대한 반응의 의지가 보인다는 전제가 따라야 가능할 것이지만 본인은 내용물 하나하나의 의미보다는 흐름의 이야기에 초점을 맞추는 것에 의도를 두는 바이다. 극장 안 무대 위 연출된 모습에서 조금 벗어나 극의 분위기로 그려지는 실내를 담고 있는 스크린의 한 장면을 회화로 옮겨 본 작품이다. <Heaven can't wait>(1943Film)영화 속 미장센을 각색하여 표현 한 작품으로 내용적 측면에서 살펴본다면, 현재 여성들을 바라볼 때 꿈을 좇기 보다는 가정에서 어머니로써 살아가는 모습이 더 자연스럽다고 여겨졌다. 아이를 돌보고 집안일을 하는 등 겉으로 보이는 노동적 행위는 하녀의 일과 큰 차이점이 없어 보인다. 이를 떠올리며 화려함 속에 둘러싸인 하녀의 모습을 빗대어 지금 우리시대의 여성들의 모습을 그리고자 하였다. 이러한 현실을 인식함과 더불어 어머니로써만 존재하기보다는 본래 꿈꾸던 이상적으로 추구하던 일을 찾기 바라는 마음과 함께 꿈에 대해 상실하지 않기를 희망하는 마음으로, 꿈이 무엇이었는지에 대해 떠올릴 수 있는 순간을 마련해주고자 한 의도를 담고 있는 작품이다. 진실된 여성들의 꿈을 찾아주기 위한 거울로서의 역할을 하고 있는 것이다.

때로는 사물화 된 인물을 통해 인물인지 사물인지 구분할 수 없는 지점을 캔버스에 옮겨 사물의 본질에 대한 의문을 던지는 작업<작품8>을 시도하기도 하였다. 사람의 형상을 한 '인물화'로 보여 지는 이 작품은 본인의 다른 작품에 등장하는 '소녀'에 대한 자화

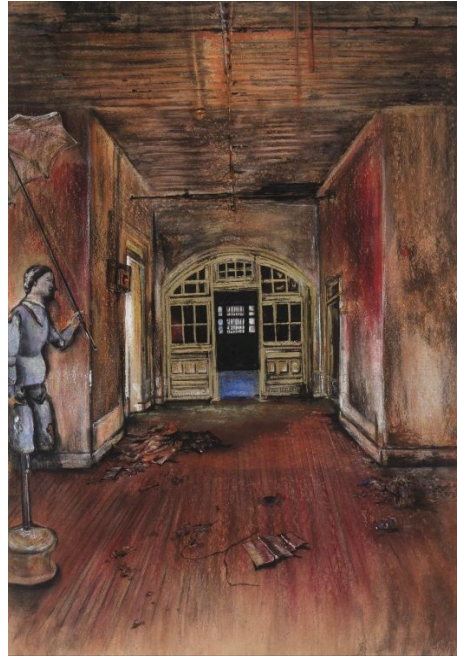


<작품8> 몇살의 소녀 How old is she 144×57cm 캔버스 위에 아크릴 2013

상과도 같은 것으로, 얼굴과 손을 명백히 하지 않음으로서 존재를 드러내지 않고 있다. 자세만으로 상황을 유추해 볼 수 있게 하며 자세와 의상과 분위기로 공간을 확대 해석할 수 있는 여지만을 남기고 있다. 이러한 모습은 자신의 정체성을 드러내지 않고 개인적 환경 안에 갇혀있어 소통하려 하지 않는 현대인을 대변하고 있는 형상이라고 할 수 있다.



<작품9> Your stage 너의 무대 143×198cm 장지에 채색, 목탄, 파스텔 2013



<작품10> My stage 내 무대 143×198cm 장지에 채색, 목탄, 파스텔 2013

사물의 범위를 단순히 물건이나 객체에 두는 것이 아니라 세상에 존재하는 모든 것들로 테두리지어, 존재하는 대상의 주체로서의 인간이기보다 세상의 요소로써 바라봐지는 대상의 일부로 표현하였다. 사물뿐만 아니라 인물을 바라보는 시선 또한 순수한 내면의 소리를 듣고자 하는 의도를 예술에 반영하고자 하였다.

<작품9>, <작품10>이 두 작품은 공간에 대한 시선을 더욱 넓혀 봄으로서

다가오는 공간 스스로의 목소리에 귀기울이게 만든 작품들이다. 말없는 사물들로 구성된 이미지를 통해 공허함, 쓸쓸함 등 추상적 단어들을 연상시키며, 단순한 색감과 분위기를 통하여 형식적인 형태나 표현의 문제에 집중하기 보다는 빛과 색을 통한 내면의 소리나 진동의 울림으로 다가올 수 있도록 의도하였다. 그러한 의도를 잘 드러낼 수 있는 외형적인 방법으로 거칠고 투박한 콘테의 질감을 강조하였다. 정적의 공간 속 인물들의 등장 혹은 사람의 형상만을 취하는 대상의 더해짐은 침묵의 공간에서 새로운 서사성으로 안내하는 역할로 자리하고 있는 것이다.

욕실이라는 익숙한 공간 안에 익숙해 보이는 작품 속 인물의 형상이 배치되면서 표면적인 대상 혹은 표현에 대해 먼저 시선이 가게 되는 경로와 작품 속 이야기하려는 사연에 대한 궁금증이 선행되는 경로 이 두 가지 경로에 대해서 어떤 것이 선행되는지에 대하여 생각해 보게 하려는 의도를 담은 작품<작품11>으로 일상적인 요소를 작품 안에 포함시킴과 동시에 장식적인 요소들 또한 많은 비중을 차지하고 있다. 이러한 부수적인 요소인 장식적 프레임, 의상, 욕실환경 등을 통해 시대성의 유추 혹은 장식성에 대한 유미 주의적, 피상적 허영의 이미지도 함께 생각해 볼 수 있다.



<작품11>The Last stage with ant 개미와 함께 한 마지막 무대 214×162cm 캔버스에 혼합재료 2013



<작품12> 사물의 눈물 145×206cm 장지에 혼합재료 2013

사물에 대한 고민으로 선행되어진 작품인<작품12>는 대상의 모습이 보여지는 그대로가 아닌 경험 혹은 환경의 차이에서 발견될 수 있는 순간의 느낌 혹은 그 자체의 순수성 등 정신적인 것으로부터의 시선으로 시작한다. 이러한 시선을 통해 사물들을 바라보았으면 하는 입장으로 위와<작품12> 같이 무작위로 사물들을 늘어놓았다. 무작위의 형태이기는 하나 각각의 객체가 서로 연극 무대 위 주인공이 되어 연기하는 듯 스스로를 설명하게 하였다. 놓여있는 사물들 중 어떠한 것도 위치의 당위성을 의심받을만한 대상은 없다. 모두 있을법한 위치이다. 하지만 이렇게 놓여있는 광경 또한 본 일이 없을 것이다. 익숙하지만 익숙하지 않은 사물들의 연극을 순수하게 드러내

주려 한 작품이다. 이 후 사물에 대한 작업에 있어서는 더욱 능수능란한 이야기들로 교묘한 연출을 시도할 필요성이 있다.

사물이라 함은 물건, 공간, 건물, 인물 등 존재하는 대상 전체를 아우를 수 있는 단어이다. 사물이 그저 인간을 위한 '도구'인가에 대한 의문제시가 본 작업의 첫걸음이었다. 그 이유로 무대에서 말하지 않는 사물의 이야기에 관심을 기울이게 되었고, 그들이 말하는 이야기를 장면화한 작품들이다. 지극히 단순한 '존재'에 대한 물음이지만 현존하는 세상에 사물이 없다면 어떻게 우리가 서로를 마주할 수 있을 것인가를 생각한다면 더 이상 사물의 존재에 대해 의심의 여지가 없다. 단편적으로 극장을 통해 바라본 작은 세상 속 (갇힌 세상, 짜여진 세상, 막힌 세상, 틀에 박힌 세상, 정형화된 세상)무대 위 사물의 의미와 사물이 사람에게 미치는 영향에 대해 생각하게 하였다.

본인은 사람들이 사물 하나에 그것이 무엇을 말하려는 지에 대한 극소한 관심, 그 것 하나 헤아릴 관심 정도만 있다면 세상이 좀 더 투명해지고 조용해 질 것이라 단정하는 바이다. 세상에는 본질적인 단순한 열쇠를 놓치고 먼 곳의 웅장함과 화려함만을 쫓다가 중요한 것을 지나쳐버리는 순간들이 허다하다. 지나가는 길의 멋진 풍경들을 무심히 놓쳐 버리고 마는 어리석은 '인물들의 숲'들이 너무 많이 모여 있다. '여유의 숲'은 곳곳에 숨어 숨 실 깨끗한 공기를 본인들끼리만 조용히 공유하고 있다. 이제는 우리가 '사물의 눈물'을 헤아릴 때이다.

### III. 결 론

본인은 생활 속에서 사물이 갖는 의미가 무엇인지에 대한 의문을 시작으로 본인에게 그리고 세상의 사람들에게 각각의 사물이 갖는 의미에 대해 생각하게 하려는 목표의식을 갖게 되었다. 이에 따라 사물에게 각각의 사물들 나름대로 의미화 시키는 과정에서 사물이 갖는 상징적 의미를 누군가의 주체에 의해 상징화 시켜야겠다고 생각하였고, 이것이 가능할 수 있는 장소로서 일상생활로부터 탈피할 수 있는 공간을 찾았다. 그리하여 일탈과 욕망과 이상의 장소로 '극장'이라는 곳에 의미를 두고 작업을 하기 시작하였으며 극장 안 무대 위에서 일어나는 모든 것들을 상징화시키는 과정에서 실제 우리들의 생활 속에서도 진지한 시선으로 사물들을 대하고 본인들만의 의미를 대입시키고자 하였다. 필요에 의해서, 편의에 의해서만 존재하는 대상들이 아닌 감정의 소통을 위한 도구로서의 대상에 대한 관심을 주장하기 위해 본 논문을 작성하였다.

왜 극장이며, 극장의 다양한 모습 중 표면적인 건축적요소가 주를 이루고 그 속의 무대의 이야기를 하면서 말하고자하는 바가 무엇인지, 관객과 독자는 이를 통해 어떠한 지점을 얻고 가야 하는지에 대한 정보를 알려주며 앞으로 나아가야할 예술의 방향성에 대한 구체적 제시로서 주장을 이어나갔다. 또한 아날로그의 회기로써 더욱 발전된 양상을 바탕으로 하여 계속해서 새로운 것을 찾는 것에만 급급하기보다는 역사적 흐름 속에서 미처 발견되지 못한 지점이나 발전하다 새로운 것에 묻혀버렸던 동시에 현재에도 역시 적용 가능한 예술이 있다면 그것을 새로이 발전시키는 것 또한 우리의 할 일이라고 생각에 머무르게 되었다.

더 이상의 새로움이란 없을지도 모른다. 지금까지의 것들의 새로운 조화로써 더욱 획기적이고 진보된 형태의 것이 생겨날 확률이 더 높아 보인다. 익숙했기에 진부해보였던 것의 재탄생을 반기는 날을 기대해본다. 그 익숙함을 신선함으로 전환시키는 것이 예술가의 역할이라고 생각한다. 결과적으로 우리는 이러한 무질서의 세계 속에서 쉬어갈 수 있는 순간이 필요한 것이다. 일관적인 자세이기 보다는 무한한 현상계 속에 있는 불변의 이념적인 것을 심안(心眼)에 비추어 바라보는 자세 곧 실천적 관여의 입장을 떠나 현실적 관심을 버리고 순수하게 객관적으로 대상에게 다가가는 ‘정관(靜觀)하는 자세’가 요구되어진다. 이를 실현하기 위한 시도로 본인은 세상이라는 범주 내에서 존재하는 모든 것을 바라보는 데 있어 새로운 관점을 심어주기 위한 방법으로 ‘극장’이라는 공간을 찾은 것이고 그 안에서 볼 때 느껴지는 극적인 상황 속, 인간이 체험 할 수 있는 극대화된 감정의 표본들을 통해 다시금 사물을 진지하게 대할 수 있도록 하는 것을 주된 목표로 삼아 전개해나갔다. 나아가 인간이 개인의 이기적인 시선이 아닌 일상적 삶으로부터의 ‘일탈’ 즉 ‘거리두기’의 실현과 자신을 되돌아보고 타인의 삶을 객관적으로 바라볼 수 있는 행위가 가능한 공간으로서 극장을 찾듯이 이러한 극장이 전해줄 수 있는 감동이나 여운을 본인의 회화로 가져와서 앞서 이야기한 의도를 회화라는 매체를 빌려와 객관적으로 재현하는 것으로써 메시지를 전달하고자 하는 것이다.

극장이라는 공간의 재발견을 시작으로 본인의 회화에서 내면 깊숙한 곳에 자리하고 있고 평소에는 쉽게 느끼지 못하는 미묘한 감정의 요소들을 끄집어내어 결국엔 우리들이 살아감에 있어 세상을 바라보는 시각을 확장시키고 삶의 질을 향상시킬 수 있도록 하는 것이 아날로그의 공간이자 감정이 살아있는 공간인 ‘극장’으로 발걸음을 유인하는 이유인 것이다.

상상 속에서만 존재하던 공간의 연출을 현실에서 한 발짝 떨어져 나와 본인의 이상세계를 대입해 볼 수도 있을 것이며 직접 그려내어 볼 수도 있을 것이다. 계속해서 우리는 극장을 찾을 것이며 그 안에서 진정한 자신을 발견하는 경험을 토대로, 익숙하고 지루한 세상 속에서 빛이 내리쬐는 극적인 순간을 마주할 수 있을 것이다.

## 참 고 도 판

【도판1】 발터 지커트-The Eldorado, Paris .....	10
【도판2】 발터 지커트-낡은 베드포드의 관람객 .....	10
【도판3】 발터 지커트-낡은 베드포드의 베스트라 빅토리아 .....	11
【도판4】 발터 지커트-새로운 베드포드 .....	11
【도판5】 데아트로 포레로 화재 1998 .....	20
【도판6】 페루 리마의 테아트로포레로 무대에 오른 <리어왕>제 5막 .....	21
【도판7】 페루 리마의 테아트로포레로 <파우스트> 중 발푸르기스의 밤 .....	21
【도판8】 카라바조 - 성마태오의 소명 .....	30
【도판9】 모네-루앙 대성당<밝은 햇살 푸른색과 황금색의 조화> .....	31
【도판10】 에드워드 호퍼-첼로변의 집 .....	32
【도판11】 에드워드 호퍼-여름실내 .....	33
【도판12】 에드워드 호퍼-햇빛 속의 여인 .....	34
【도판13】 <Two Trains Running> .....	35
【도판14】 <The doctor's dilemma> .....	35
【도판15】 <Woyzeck>보이책, 스위스 무멘첸츠 극장, 2005 .....	36

【도판16】 데이비드호크니-정물을 보여주는 창조된 남자 .....	41
【도판17】 프라 안젤리코-유스티니아누스 황제의 꿈 .....	42
【도판18】 김득신-〈파적도 破寂圖〉 .....	43
【도판19】 김득신-자리짜기 .....	44
【도판20】 김홍도-자리짜기 .....	44
【도판21】 어좌와 병풍(건천궁乾淸宮) .....	46
【도판22】 구홍중(顧閔中)- 한시짜이의 밤잔치 .....	47

## 참 고 문 헌

### <국내 단행본>

- 박정자, 『빈센트의 구두\_하이데거, 사르트르, 푸코, 데리다의 그림으로 철학읽기』, 기파랑, 2010
- 김광명, 『인간의 삶과 예술』, 학연문화사, 2010
- 박우찬, 『한국미술사 속에는 한국미술이 있다』, 재원, 2008
- 최상철, 『무대미술의 눈\_극장에 묻고 무대에 답하다』, 안그라픽스, 2013
- 김승미, 『극장 이야기\_예술가와 관객이 알아야 할 극장의 모든 것』, 늘봄, 2010
- 임종엽, 『극장의 역사\_상상과 욕망의 시공간』, 살림출판사, 2009
- 진중권, 『진중권의 서양미술사-고전예술편』, 휴머니스트, 2008
- 조요한, 『예술철학』, 미술문화, 2003
- 조광제, 『미술 속 발기하는 사물들』, 안티쿠스 2007

### <국내 번역본>

- 르네 위그, 김화영 옮김, 『예술과 영혼』, 열화당, 1983
- 루돌프 아른하임, 김춘일 옮김, 『미술과 시지각』, 미진사, 2003
- 하인리히 뵐플린, 박지형 옮김, 『미술사의 기초개념』, 시공사, 1994
- 마르코 리빙스톤, 주은정 옮김, 『데이비드 호크니』, 시공사, 2013
- 로버트 에드먼드 존스, 신일수 옮김, 『연극적 상상력』, 소명출판, 2009
- 가오싱젠, 박주은 옮김 『창작에 대하여\_가오싱젠의 미학과 예술론』,

둘베게, 2013

- 에릭부스, 강주현 옮김 『일상, 그 매혹적인 예술\_예술가에게 배우는 창조적 삶의 기술』, 에코의 서재, 2009
- 나카무라 유지로, 박철은 옮김 『토포스topos\_장소場所의 철학』, 그린비, 2012
- 지그문트 바우만, 이일수 옮김 『액체근대』, 도서출판 강, 2005
- 우흥, 서성 옮김 『그림 속의 그림\_중국화의 매체와 표현』, 이산, 1999
- 실비아 보르게시, 최병진 옮김 『호퍼\_고독한 현대인의 자화상』, 마로니에 북스, 2009
- 막스 빌, 조정옥 옮김 『예술과 느낌\_바실리 칸딘스키 예술론』, 서광사, 1994
- K. 해리스, 오병남, 최연희 옮김 『현대미술-그 철학적 의미-』, 서광사, 1988
- 룰프 귄터 레너, 정재곤 옮김 『에드워드 호퍼 Edward Hopper\_현실의 변모』, 마로니에 북스 TASCHEN, 2005
- E.H. 고프리치, 차미례 옮김 『예술과 환영\_회화적 재현의 심리학적 연구』, 열화당, 2008
- 앙리 루아레트, 김경숙 옮김 『드가\_무희의 화가』, 시공 디스커버리, 2012
- 데이비드 폰테너, 최승희 옮김, 『상징의 비밀』, 문학동네, 1998
- M.S 배렝거 지음, 이재명 역, 『연극 이해의 길』, 평민사, 1991

#### <학위논문>

- 정성주, 『무대미술의 상징적 표현에 관한 연구』, 상명대학교 석사학위논문, 2009
- 신순임, 『충청지역이 극장무대실태와 공연활성화를 위한 방안』, 공주대학교 석사학위논문, 1998
- 최향운, 『서양연극공간의 개념과 역사에 대한 고찰』, 경성대학교 박사학위논문, 1997

- 최유리, 『극장 문화예술교육 현황 조사연구』, 국민대학교 석사학위논문, 2013
- 이예진, 『극장의 특징에 따른 무대공간 연구 : 아르코 대극장, 메리홀, 자유소극장을 중심으로』, 한양대학교 석사학위논문, 2011
- 임향아, 『무용에서 무대조명에 관한 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 1994
- 김범준, 『빛에 의한 회화적 표현연구』, 홍익대학교 석사학위논문, 2014
- 최선, 『회화에 나타난 정신적 표현으로서의 빛에 관한 고찰』, 조선대학교 석사학위논문, 2000
- 소유미, 『사적공간의 풍경-멜랑콜리적 심상의 회화적 표현』, 단국대학교 석사학위논문, 2011
- 권주연, 『에드워드 호퍼에 나타난 소외의 표상-모더니즘과 필름느와르의 연관성을 중심으로』, 홍익대학교 석사학위논문, 2008
- 한영희, 『사물의 상징성을 이용한 오브제의 표현 연구』, 홍익대학교 석사학위논문, 2010
- 이미지, 『시커트(Walter Richard Sickert, 1860-1942)회화연구』, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2009
- 김애림, 『야요이 쿠사마에 있어서 자기소멸 이미지의 해석』, 홍익대학교 석사학위논문, 2007
- 정지아, 『트라우마와 자기치유에 관한연구』, 가천대학교 석사학위논문, 2013

## ABSTRACT

### A Study on Symbolization of Object through Theatrical elements in Painting

-Centering around My Work-

Park, Joo-hee

Department of Oriental Painting

Graduate School of

Sungshin University

In this paper, was created by placing its purpose in bringing embodied a new perspective that has been found using the space appear in the work of the person referred to as "theater". It dilates the role of objects or locations things that are closely associated with human and select the theater as a place to be used to recognize a large set of elements symbolically it was discovered through the figure of theater stage internal is set to be analyzed. To busy modern people, we see every day, and say that I feel the various objects that are present to hear, the world might act luxurious. In spite of it, the person requesting the display with a question to those familiar friendly future as a matter of course to them too. I think is the reason why the person is working, so as to obtain the

results of the sensitivity vibration that occurs when a request is received for these, it's the best course of action. I think I'll try to interpret a variety of space and dramatic structure mediocrity, let me be converted into special moments of "theater".

Self is drawn into the conversation as a theater space (stage), I also examined together works by artists who brought the theater into the conversation in these ways. Furthermore, it is possible not only to reproduce the form of surface theater, you'll notice I also work together led you to work with a dramatic element. As a result, how about representing the stage to match the theme of the theater, I have to understand the configuration issues or material which is placed on the screen. To make this work dramatic in conversation and elements, with an element of doubt that this dramatic over the conversation in the conversation that followed, is an action that takes place on the stage of actual items, I thought iconic communication media as far as the two sides of the two. I think the person concerned and analyzing separates is a device that provides the setting as "enlightenment" to be back and then applied to the stage as soon as "light" and "things" and "objects". In addition, we also examined the relationship between the theater can be extracted by the object display.

Through pictorial symbolism can be seen in the new line of sight things, to discover in which Further, and at the same time studies theater, the purpose of the play space research The helper

application which provides an opportunity that can be present together in the theater, to tilt the active interest to those referred to within the region of all reason to act. At this time, it is based on the assumption that everything that exists in the world is capable of transition to medium valuable.

Thus, the relationship between humans and things, humans must in any accidents in which, as a result, it is possible to try to explore about what can lead to what life himself such In carrying thoughts emotional delicate such, it becomes seemed to look again for a subject that exists in this world, pure visual, the location of the stage along with it, you have to come to mind to match it with the pursuit of my ideal to look into, how the influence of the subject of the dream has on humans is that in the future mentally, it is possible to see that look in stages also that by it, how you are staring at an object and human . Of guidelines can go get the hang of starting from that everyone recognize the point of view of different things as simple as this, beyond awareness of space, location awareness, to interpret the world in the way of each I think of the work himself and When I work in my role. As well, by differing location awareness naturally occurring, and developed to be to come by than focusing on technological development, the newly constructed in accordance with the situation of the times an existing I hope also.