creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

미술학석사학위논문

인물의 형상과 캔버스의 물리적 공간을 이용한 한계상황의 표현

2014년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

이 겨 레

인물의 형상과 캔버스의 물리적 공간을 이용한 한계상황의 표현

지도교수 윤 동 천

이 논문을 미술학석사학위논문으로 제출함

2014년 4월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

이 겨 레

이겨레의 석사학위논문을 인준함

2014년 6월

위 원 장 김 춘 수 (인)

부 위 원 장 김 형 관 (인)

위 원 오 인 환 (인)

국문초록

이 논문은 인물의 형상과 캔버스의 물리적 공간을 이용하여 한계상황을 어떻게 시각적으로 표현할 수 있을지에 대한 연구이다. 인간은 종종 스스로의 힘으로 어찌할 수 없다고 느끼는 한계상황에 마주치고는 한다. 나는 물리적인 한계상황과 심리적인 한계상황은 인지적으로 상호관계에 있으며, 한계상황은 그 상황에 부닥친 인간이 어떻게 인식하는지에 따라 다르게 환기될 수 있으리라는 가정 아래 작품을 제작하였다. 한계상황에 대한 문제설정은 나의 어릴 적 수술로 인한 시각적 한계경험에서 동기를 찾을 수 있다. 나의 일상적인 시각적 한계경험은 다른 대상의 한계에 대한 관심으로 연결되었다. 특히 한계상황의 인식은 작가로서의 내가 밀접하게 접하는 캔버스를 한계를 가진 대상의 관점에서 바라보도록 유도하였다. 이미지를 그리는 공간으로만이 아니라 한계영역을 가진 물리적 대상으로 함께 바라보게 된 것이다.

나의 작업에서는 캔버스(이미지의 공간)에 그려진 인물의 상태에 의미가 부여되는 은유적 한계상황과 캔버스(물리적 공간)라는 실제 물리적 영역에 의해 규정되는 한계지점이라는 두 가지 양상이 함께 드러난다. 동시에 그 캔버스 자체는 크기와 무게와 부피와 질감을 가진 물질이어서 당연히 물리적 조건과 제약을 드러낸다. 때문에 나의 그림은 또한 사물이나 건축 공간의 물리적 상태 그대로를 지시하기도 한다. 나는 이미지의 공간과 물리적 공간을 '이용하고 조합하는' 입장에서 작품을 제작한다. 두 공간 사이에서 인식의 교차를 일으키는 장치를 통해 관객이 작품에 몰입하는 한편 작품과 거리 두기를 할 수 있도록 도우며 관객에게 한계상황 인식의 경험을 돕기를 원한다.

나는 주로 인물이 무언가에 매달리거나, 무언가를 밀거나, 피하는 자세를 그린다. 이러한 자세는 다양한 해석이 가능하고, 그 인물이 단지 수동

적인 상태가 아니라 자신에게 주어진 그 영역을 이용하거나 대항하려는 의지 또한 포함되었다고 할 수 있다. 한편 나의 그림에서 이미지의 공간은 배경이 구체적으로 묘사되어서 형성된 것은 아니다. 단지 캔버스의 표면이거나 물감이 균일하게 발라진 상태에서 인물이 그려지고, 그것이 캔버스의 틀에 의해 제한됨으로써 특정 공간의 이미지로 인식할 수 있는 영역이다. 따라서 이 공간은 화면에 배치되는 인물의 상태와 캔버스 영역과의 만남에 의해 의미가 규정된다.

그리기 방식의 경우 나는 날렵한 붓질과 낮은 채도의 색상으로 쉽게 사라져버리거나 부서져버릴 것처럼 보이는 사람들의 모습을 그려 넣는다. 이러한 붓질은 인물을 실체감 없고 가벼운 모습으로 보이도록 만든다. 이는 한계상황에 처한 사람들의 허무감, 덧없음, 무기력함 등을 반영하며 나의 시각적 한계가 반영된 표현으로 볼 수 있다.

나의 작품은 설치 방식에 따라 작품들 상호간의 관계가 부각되기도 하고 건축 공간의 물리적 상태를 드러내기도 한다. 여러 그림을 한 공간에 걸거나 두 개 이상의 캔버스를 서로 이어 붙여 관객이 작품 사이의 관계를 의식하도록 배치하였다. 그리고 작품이 실제 전시되는 건축 공간을 적절히 이용하여 그림 자체뿐만이 아니라 제한된 특정 공간 내에서의 한계상황의 이야기로 의미가 확장될 수 있도록 유도하였다.

주요어: 한계상황, 인식, 캔버스의 물리적 공간, 이미지의 공간, 캔버스의 틀, 날렵한 붓질, 가벼운 이미지, 인식의 교차

학 번: 2011-21341

목 차

1. 서론 ····· 1

2. 한계상황의 인식 ····· 4

3. 캔버스 속 인물과 공간의 관계 ····· 18

3.1. 인물의 자세 ····· 21

3.2. 인물과 공간의 만남 ····· 27

3.3. 캔버스의 공간과 틀(frame) ····· 38

4. 형식적 표현 방법 ····· 49

4.1. 붓질과 색상에 의한 가벼운 이미지 ····· 49

4.2. 설치 방식과 의미의 확장 ····· 54

5. 결론 ····· 61

그림목록 ····· 64

참고문헌 ····· 67

Abstract ····· 72

1. 서론

어떠한 한계에 부딪쳤을 때 이로부터 자유로운 상태이고자 하는 마음은 정도는 다르더라도 누구에게나 있을 것이다. 그러나 현실적인 여건이나 심리적 압박은 자유로운 상태를 이루기 어렵게 만들며, 자신이 만들어 놓은 조건 안에 스스로 갇혀버렸다고 느끼는 상황이 오기도 한다. 그렇다면 인간에게 영향을 미치는 한계는 사회적이고 물리적인 것인가 또는 심리적인 것인가? 그리고 사람들은 그것을 어떻게 받아들이거나 맞서며, 과연 벗어날 수 있는 것인가에 대한 의문점이 생겼다. 여기서 나는 인간에게 심리적인 한계는 물리적인 한계와 언제나 상호관계를 맺으며, 한계상황은 그 상황에 처한 인간이 어떻게 인식하는지에 따라 다르게 환기될 수 있으리라 가정했다.

이러한 문제설정은 나의 경험에서 유래를 찾아볼 수 있으리라 생각한다. 나는 생후 5개월 때의 백내장 수술의 후유증으로 수정체가 없이 좋지 않은 시력을 갖게 되면서 시각적인 어려움을 일상적으로 경험하였다. 그리고 나의 특수한 시각적 경험은 다른 대상의 한계에 대한 관심으로 연결되었다. 특히 한계상황의 인식과 수용은 작가로서 내가 밀접하게 접하는 캔버스와 회화를 일정한 한계를 가진 대상으로 바라보고 작업을 진행하도록 유도하였다. 이미지를 그리는 공간으로만이 아니라 한계영역을 가진 물리적 대상으로 함께 바라보게 된 것이다. 이러한 경험과 고민의 과정은 나의 작업에 반영되었고, 나는 2012년에서 2013년에 걸쳐 인물이 등장하는 상황을 캔버스에 그려 한계상황에 대한 나의 문제의식을 드러내는 작품을 제작하였다. 따라서 이 논문에서는 이러한 실험들을 토대로 나의 작업에서 한계상황을 어떠한 내용과 방법을 통해서 시각화시키고 있는지에 대해 면밀히 검토해보고자 한다.

본 논문에서는 나의 2012년 하반기부터 2013년 5월 개인전까지의 작업 중 캔버스 틀의 한계지점을 인물의 이미지와 결합시킨 작업을 주요 분석 대상으로 삼았다. 논의를 뒷받침하기 위해 나의 2012년 이전 작품과 다른 작가의 작품을 예시 및 비교대상으로 일부 활용할 것이다. 과거의 작업도 현재의 작업과 서로 연관관계를 맺고 있을 수밖에 없으며, 내가 관심을 두고 영향을 받은 다른 작가들의 작품들을 함께 언급하는 것은 나의 작품을 섬세하게 분석하는 데에 도움이 되리라 생각한다.

논문은 내 작업의 동기 및 주제가 형성되고 그것이 형식으로 드러나는 순서를 따라 진행할 것이다. 각 장의 중요도에 차등을 두기보다는 내 사고의 흐름과 작품제작과정을 이해하는 데에 도움이 되는 방식이라는 생각에서이다. 그러나 논문의 후반부에 분석이 이루어질 내용이 개념을 명확히 하기 위해 앞 장에서 필요로 할 경우 그 내용을 먼저 짧게 설명하기도 하였다. 본론의 첫 장인 2장에서는 내 작업의 동기이자 주제인 '한계상황'에 대해 서술할 것이다. 동기를 물리적인 측면과 심리적인 측면에서 들여다보고자 하며, 나의 경험에서 비롯된 동기가 작업의 주제로 이어지는 과정을 '인식'과 수용이라는 키워드를 통해 살펴보고자 한다. 나는 작업에서 제약을 받는 상황을 마주하는 인간의 상태에 대해 주로 다루었는데, 이것을 '한계상황'이라는 철학자 야스퍼스의 주요개념을 가져와 구체적으로 설명하고자 한다. 그리고 나의 작업이 단순히 나 자신의 제약에 대한 경험으로서의 작업이 아니라 나의 또래세대에 대한 고민이 담겨있고 주제의식이 확대되었음을 20대의 사회적 상황을 함께 언급함으로써 드러낼 것이다.

3장에서는 주요 소재가 되는 인물과 공간의 관계에 대한 분석을 할 것이다. 먼저 내가 인물의 이미지를 통해 드러내고자 하는 바에 대해 알아볼 것이다. 인물의 이미지를 통해 이끌어내는 의미작용을 구체적으로 알아보기 위해 인물의 자세에 대한 분석이 우선으로 이루어질 것이다. 다

음으로 캔버스의 표면에 인물을 그림으로써 캔버스의 틀과 함께 어떠한 상호작용을 일으키는지에 대해 정리할 것이다. 이 장에서는 또한 나의 그림에서 인물의 이미지와 캔버스의 공간이 마치 문장을 이루는 구성요소들처럼 맥락에 따라 읽힐 수 있다는 점에 주목하여 그림이 가지는 언어적 속성을 통해 작품을 분석해보고자 한다. 마지막으로 내가 작업에서 캔버스를 어떠한 시각으로 다루고 있는지 관점을 밝힌다. 과거 미술사에서 50년대와 60년대에 걸쳐 추상표현주의와 미니멀리즘이 진행되는 동안에 캔버스의 물리적인 속성이 나타난 모습과 나의 작업과의 영향관계를 분석하며 그 차이점을 드러내고, 내 작업에서 나타나는 공간의 성격을 규정하고자 한다.

4장에서는 내 작업에서 한계상황을 형식적으로 어떠한 표현을 통해 드러내는지를 알아볼 것이다. 1절에서는 붓질과 색상의 사용에서 가벼운 이미지가 나타나는 이유에 대해 알아볼 것이다. 그리고 2절에서는 캔버스의 설치방식에 따라 작품의 의미가 어떻게 확장될 수 있을지에 대해 분석할 것이다.

위와 같은 글의 흐름 때문에 마치 나의 작업이 한계상황이라는 개념의 발견에서 캔버스의 이용으로 매우 천천히 흘러간 것처럼 보일 수도 있으나 구체적인 부분에서 내용과 형식이 거의 동시에 떠올라 작품에 적용되기도 하였으며, 내용과 형식은 서로 영향을 주고받으며 발전해 나갔다. 또한 '한계상황'이라는 주요개념어 또한 작업이 충분히 진행된 상태에서 야스퍼스의 철학 용어에서 빌려온 개념어임을 미리 밝혀둔다.

이 글을 통해 나의 작품들이 서로 어떤 연관관계를 가졌는지 알아보고, 나의 작품들이 현시점에서 어떠한 의미를 갖고 역할을 할 수 있을지에 대해 정리해 보고자 한다.

2. 한계상황의 인식

이 장에서는 내 작업의 주제에 관해 이야기해보고자 한다. 한계상황의 경험이 어떻게 캔버스와 회화를 나의 방식으로 바라보도록 하였는지, 그리고 동기가 어떤 과정을 통해 주제로 발전하였는지를 알아볼 것이다. 또한, 작업 과정에서 접하게 된 실존철학, 인지심리학, 사회학 등 다른 학문과의 영향관계를 알아보는 것도 내 작업의 주제를 파악하는 데에 도움이 될 것으로 생각한다.

내가 한계상황을 작품화하는데 동기가 되는 경험은 나의 시각적 한계에서 찾아볼 수 있다. 나는 양안선천성백내장으로 인해 생후 5개월에 수술을 받았다. 당시 수술의 후유증으로 수정체가 없어져서, 대상이 보이기는 하지만 안경을 사용하면 특정한 위치에서만 초점이 맞고 대부분 위치에서 초점이 잘 맞지 않는 상태이다. 그리고 안경을 사용했을 때 0에서 0.2 사이의 완전히 안 보이는 것도 아니고 잘 보인다고 하기도 어려운 어중간하게 낮은 시력을 갖고 있다. 기억이 나지 않는 어릴 적부터 형성된 시각이라 잘 보이는 상태에 대한 기억이 없기 때문에 나의 시각에 대해 정확한 묘사를 하기에는 어려움이 있을지도 모르겠다. 그러나 이러한 시각 때문에 나에게 대상 인식의 한계는 매우 일상적이고 밀접한 일이었다. 보편적으로 사람들은 시야에 들어오는 대상을 정확히 인식하고는 하는데, 그 한도를 벗어나면 시각적 어려움을 경험할 수 있다. 그러나 나의 경우 사물을 뚜렷이 볼 수 있는 범위가 매우 좁기 때문에 시각적 어려움을 일상적으로 경험할 수 있었다.

이러한 어려움은 수동 카메라나 바느질 용구 등 작은 도구의 사용에서의 불편함과 같은 일에서부터 입시시험을 치러야 하는 학교의 선택에까지 영향을 미쳐왔으며 글을 읽고 이미지를 정확하게 파악하기 위해 일상

적으로 돋보기와 쌍안경을 번갈아 사용해야만 했다. 그러나 매일 마주하는 이러한 일 중에서 가장 큰 문제는 사람을 알아보는 것이었다. 특히 인식의 지표가 될 수 있는 사람과 사람 사이 인사의 어려움으로 나는 인간관계를 맺는 출발지점에서 남들과 다른 태도를 형성할 수밖에 없었다.

나의 신체적인 한계에 의해 그저 다른 대상의 인식에 실패한다거나 다른 사람보다 조금 더 가까운 거리에 와서야 대상을 알아본다는 한계보다도 나에게 가장 크게 영향을 주었던 것은 그 물리적인 거리나 조금 초점이 맞지 않는 정도에 의해 발생하는 상황이 나의 심리적인 영역과 연결된다는 점이었다. 예를 들어 지금 나에게 다가오는 사람이 누구인지 정확히 판단되지 않는 상태에서 갑자기 임의의 인물과 관계를 맺어야 하는 상황이 하루에도 여러 번씩 벌어졌다. 어떠한 사람이 거리에 따라 알 수 없는 이미지였다가 거리가 충분히 좁혀졌을 때에서야 특정한 사람으로 인식하게 되는 경험은(얼마나 오랜 시간 만나온 사람인지에 따라 차이가 있지만) 인간관계에 대한 막연한 두려움과 긴장감을 갖도록 만들었다. 전혀 대비되지 않은 무방비의 상태에서 누군가를 대한다는 것은 그 사람에게 두려움이나 나쁜 감정을 갖고 있지 않더라도(반대로 좋아하는 사람일 경우라도) 놀라고 당황스러울 수 있다. 오히려 내가 싫어하지 않는 사람과 갑작스레 만났을 때 제대로 인사를 못하고 지나치게 되면 이후에 심리적으로 아쉬움과 미안한 감정이 오랫동안 들었다.

심리학자들은 인간의 언어사용에서 이러한 현상의 원인을 찾는다. 심리학자 스티븐 C. 헤이스(Steven C. Hayes)는 인간이 경험하는 심리적 한계상태를 '괴로움(suffering)'과 '고통(pain)'이라는 단어로 설명하고 있다. 괴로움은 인간이 매우 보편적으로 경험하는 것이며 인간의 언어능력에 의해 고통의 상황이 규정된다. 예를 들어 어느 상상의 동물의 그림을 이제 막 언어를 사용하기 시작하는 아이에게 보여주고 그것의 이름은 '겁겁'이며 '우우'하는 소리를 낸다고 가르친 후, '우우'라는 소리와 함께 아

이에게 좋지 않은 일을 꾸밀 경우 그 후에 아이는 '겁겁'의 모습을 보거나 이름만 들었을 경우에도 울음을 터뜨릴 수 있다고 한다.[1] 이처럼 동물과 달리 언어를 사용하는 인간은 특정한 상황과 감정상태와 생각을 언어적으로 연결 짓기 때문에 심리적 한계상황이 생기는 것이다. 인간이 이러한 연결짓기에서 벗어나기는 쉽지 않다. 마음속에 머물며 자신의 현재 상태를 있는 그대로 바라보지 못하는 상태를 인지적 융합(cognitive fusion)이라고 한다. 헤이스는 인지적 융합을 "관련짓기의 산물을 넘어서 관련짓기의 과정에 주의를 기울이지 못함으로써, 생각이 행동 조절의 다른 원천들을 지배하게 되는 경향"이라고 정의한다.[2] 인간은 생각을 통해 실제로 경험하지 않더라도 많은 것들을 상상을 통해 유용하게 해결할 수 있다. 그러나 고통 또한 생각 속에서 언어로 표현될 경우 그것과 자신을 동일시시킬 수 있다.[3]

이처럼 '인지적 융합'에 의해 인간이 얼마나 물리적인 상황과 심리적인 상황을 쉽게 연결 짓는지를 짐작해 볼 수 있다. 나 또한 유사한 상황이 반복되고 나의 인식에 대해 확신하지 못하는 상황과 실수하고 거절당하는 것에 대한 '불안함'이나 '두려움' 등이 언어를 통해 마음속에서 서로 융합하는 경험을 하였다. 그리고 이러한 경험은 대상의 인식과 물리적 거리에 관한 시각을 형성하는 데에 영향을 주었다.

나는 이러한 경험의 과정에서 나의 물리적 한계를 드러내는 작품을 제작할 수 있었다. 〈감각측정〉(그림 1)은 2008년 작업으로 나의 신체적

---

1) Steven C. Hayes, and Spencer Xavier Smith (문현미, 민병배 역), 『마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라』, 서울: 학지사, 2010. pp.60-64.

2) Steven C. Hayes, and Spencer Xavier Smith (문현미, 민병배 역), 위의 책, p.145.

3) Steven C. Hayes, and Spencer Xavier Smith (문현미, 민병배 역), 위의 책, pp.145-146.

한계지점에 대해 의식적으로 다룬 초기의 작업이다. 매일 같은 장소의 한 지점에 앉아서 그곳을 지나가는 사람들을 정확히 인식하였다고 판단했을 때 카메라의 셔터를 눌러 거리를 기록한 작업이다. 최종적인 작품의 형식은 사진과 기록을 스크랩한 파일과 측정 기록에 따라 제작한 단체사진으로 제작하였다. 기록된 파일과 단체사진을 보면 사람들이 서로 다른 자리에서 자세를 취하고 있고 바닥에는 테이프를 붙여 거리를 표시해 놓았다. 이를 통해 이 사진이 단순한 단체사진이 아닌 나의 시각적 한계에 대한 기록임을 알 수 있다.

그러나 이러한 작업이 나의 개인적인 한계를 드러내는 데에만 그치고 있다는 점은 많은 사람에게 공감을 얻기 어려운 부분이라는 생각이 들었다. 내가 다른 사람들의 시각을 경험해보지 못한 것처럼 나의 시각적 상태를 드러내는 것을 다른 사람들이 실제 경험해보지 않았기 때문에, 다른 시각이 있음에 동의는 할 수 있지만 각자의 경험을 통한 공감을 하기는 어려울 것으로 생각했다. 그 때문에 다른 사람들의 한계상황까지 포괄할 수 있는 영역에서 작품을 진행하고자 했고, 최근의 작업에서는 점차 내 주변의 나와 비슷한 나이의 사람들이 느낄 수 있는 한계상황에 대한 고민으로 주제의식이 확대되었다.

〈그림 1〉 감각측정, 2008, 매일의 측정 기록물과 단체사진 중 4월 9일 수요일의 기록물과 단체사진

한계상황의 경험은 비단 나에게만 있는 것은 아닐 것이다. 사람들은 각자의 힘으로 어찌할 수 없는 상황과 종종 마주하게 된다. 나의 작업이 한계상황의 어떠한 영역을 다루고 있는지를 분석하기 위해 이러한 현상을 설명한 다양한 연구사례를 검토해 볼 필요가 있다. 실존철학에서는 근원을 알 수 없는 부조리한 인간의 삶에서 생겨나는 근본적인 문제들을 탐구해왔다. 실존철학자들은 인간이 '인간 자신의 본질'[4]인 실존(Existenz)으로 나아가는 과정에서 한계가 되는 상황과 필연적으로 마주하게 된다고 본다. 여기서 실존이란 현실존재의 줄임말이며,[5] 박은미는 그녀의 박사학위논문에서 실존에 대해 다음과 같이 덧붙여 설명한다. "사물도 현실존재이고 인간도 현실존재인데 사물에는 실존이라는 용어를 사용하지 않는다. 인간은 자기의 존재를 의식하면서 자신의 존재방식을 스스로 선택할 수 있기 때문에 인간에게만 실존이라는 용어를 사용한다. (…) 그리고 실존한다는 것은 자기 자신의 존재를 이해하면서 존재한다는 것이다."[6] 실존철학자들의 연구 중에서도 나는 독일의 철학자 야스퍼스의 연구에서 상황을 바라보는 나의 관점과 유사한 점을 발견하였다. 야스퍼스는 실존이 되며 마주하는 고통스러운 상황의 예시를 위해 '한계상황(Grenzsituation)'이라는 개념을 사용하고 있다.[7] 쿠르트 잘라문(Kurt

---

4) Otto Friedrich Bollnow (최동희 역). 『실존철학 입문』, 서울 : 간디서원, 2006. p.50.

5) 조가경, 『실존철학』, 서울 : 박영사, 1991, pp.71-76.

6) 박은미, 「사회적 실존의 가능성: 야스퍼스 실존 개념의 재해석」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2005, p.27.

7) 박찬국은 그의 저서에서 실존이 드러남을 다음과 같이 정리하여 설명한다. "키르케고르에서는 신앙이라는 실존적인 비약과 함께 신 앞에서 단독자로 서는 것을 통해서, 하이데거에서는 불안이라는 기분을 인수하면서 죽음에서 선구하는 것을 통해서, 야스퍼스에서는 한계상황에 과감하게 직면하여 철저하게 좌절하고 이와 함께 초월의 차원에로 비약하는 것을 통해서, 그리고 사르트르와 카뮈에서

Salamun)은 그의 저서에서 야스퍼스의 한계상황을 요약하여 설명한다. 그는 “한계상황은 상황의 변화에 대한 일상적이면서 훈련된 모든 행동 방법을 거부하는 인간적 삶의 상황이다. 이러한 상황이 덮칠 때 이 상황을 의식에서 체험하는 인간은 자기 현존재[Dasein, 세계 안에서의 삶에 만족하고 삶의 유지와 보존에 관심을 가진 일상적 인간[8]]의 원칙적 한계에 부딪치고 자기 삶의 불확실성과 유한성을 의식하게 된다.”고 말한다.[9] 야스퍼스는 구체적으로 『세계관의 심리학』에서 “투쟁, 죽음, 우연, 죄책(罪責, Schuldfrage)을 특별한 한계상황이라고 하고, 현존재의 이율배반적 근본 구조와 고뇌를 일반적 한계상황이라고 일컫고 있다.”[10] 야스퍼스는 또한 “한계상황은 그 자체가 변하는 것이 아니고 그 현상만 변화한다. 한계상황은 우리가 부딪쳐 좌절하는 벽과 같은 것이다. 한계상황은 우리에 의해서 변경되는 것이 아니고 오히려 이 상황을 다른 것에 근거해 설명하거나 연연해함 없이도 명료화시킬 수 있을 뿐인 것이다”[11] 라고 언급하였다. 즉 다양한 현상의 모습을 취하지만 한계상황이라는 것은 인간에게 본질적으로 변함없이 나타난다는 것이다. 이처럼 인간은 심각한 일들이 일상적으로 벌어지는 세상 속에서 스스로 어찌할 수 없다고

는 구토와 부조리의 기분에서 어느날 갑자기 자신의 낯설고 섬뜩한 무의미한 존재에 마주하는 것을 통해서 드러날 수 있다.” 박찬국, 실존철학의 인간이해, 철학연구 Vol.54 No.1, 2001, p.46.

8) 박은미, 앞의 책 (주 6), p.30.

9) Kurt Salamun (정영도 역), 『카를 야스퍼스』, 서울: 지식을만드는지식, 2011. p.112.

10) Kurt Salamun (정영도 역), 위의 책, pp.112-113.

11) “Sie[Grenzsituationen] sind eine Wand, an die wir stoßen, an der wir scheitern. Sie sind durch uns nicht zu verändern, sondern nur zur Klarheit zu bringen, ohne sie aus einem Anderen erklären und ableiten zu können.” Karl Jaspers: *Philosophie*, Berlin: Springer, 1973, p.203. Kurt Salamun (정영도 역), 위의 책, p. 112. 의 번역 인용.

느끼는 상황과 마주하며, 이를 한계상황이라는 개념으로 설정한 야스퍼스의 철학에서 내 생각과 유사점을 발견하였고 동의할 만하다고 생각했다.

나는 한계상황에 대한 야스퍼스의 주요개념 중에서도 "삶이 불가피하게 상황에 구속되어 있다는 가정"[12]과 인식을 통한 상황의 변화에 대한 관점에 주목한다. 야스퍼스는 인간을 '상황 내 존재(In-der-Situation-Sein)'로 본다. 그러나 야스퍼스는 인간의 삶이 상황 안에서 많은 것들이 결정되지만, 상황을 인식함으로써 상황을 스스로 바꾸어나갈 수 있는 능력 또한 가지고 있다고 본다. 상황은 단지 객관적 조건으로써만 정해지는 것이 아니라 인간이 현실세계에서 주관적으로 삶의 의미를 포착하고 재구성하려는 시도를 통해 변화시켜나갈 수 있기 때문이다.[13]

인간의 본원적인 한계에 대한 생각은 프랑스의 철학자이자 작가인 알베르 카뮈(Albert Camus)의 부조리의 개념을 통해 조금 더 시각적으로 들여다볼 수 있으리라 생각한다. 카뮈는 실존이 되는 과정의 예시로서의 한계상황에 대한 야스퍼스의 입장과 유사한 견지에서 '부조리'라는 용어를 가져와 이러한 상황을 설명한다. 카뮈는 그의 철학적 에세이 『시지프의 신화』에서 그리스 신화 속의 인물인 시지프의 예를 통해 부조리를 설명하고 있다. 시지프는 신들에게 벌을 받아 돌을 산꼭대기까지 올려놓아야 하는 형벌을 받은 인물이다. 그런데 바위는 산 정상에 올려 놓이는 순간 그 무게에 의해 다시 아래로 굴러떨어져 버리기 때문에 시지프는 영원히 처음부터 바위를 다시 올려야만 한다. 카뮈는 여기서 시지프가 굴러떨어진 바위를 향해 정상에서 다시 아래로 내려가는 시간을 '의식의 시간'이라고 말한다.[14] 자신의 고통의 상황을 바라보며 삶의 부조리를 의

12) Kurt Salamun (정영도 역), 위의 책, p.112.

13) 박은미, 앞의 책 (주 6), p.36.

식할 수 있는 상태가 된다는 것이다. 카뮈는 인간은 자신의 부조리한 상황을 인식하는 것이 중요하며 그래야만 부조리한 상황을 수용하고 비극적인 상황에서 자유로워질 수 있음을 말한다.[15] 이러한 한계상황의 비유적 상상은 내가 한계상황을 작품으로 시각화 하는 데에 도움이 되었으며, 머릿속에서 시각화된 상황의 이미지는 내 작품에서 인물의 자세 및 화면구성에 반영되었다.

한계상황에 대한 관심은 나뿐만 아니라 한계상황이 나타나는 사회와 환경에 대한 관심으로 확대되었다. 인간이 사회적 환경에 의한 한계상황을 경험한다는 것을 단적으로 보여주는 예로 '마테효과(Matthew Effect)'를 들 수 있다. 사회학자 로버트 머튼(Robert K. Merton)은 "먼저 얻은 우위가 시간이 지날수록 쌓이는 현상"[16]을 '마테 효과' 라 일컬으며 "특정한 사회체제에서는 선취한 우위가 자기증식을 한다는 사실을 발견했다."[17] 흔히 말하는 '빈익빈 부익부'와 유사해 보이지만 마테 효과는 경제뿐만이 아니라 인간의 모든 분야에서 사회적 불평등을 심화시키는 현상을 일컫는다. 대니얼 리그니(Daniel Rigney)는 마테 효과가 현대 사회에서 과학, 기술, 경제, 정치, 공공정책, 교육 그리고 문화에서 나타나고 있음을 밝힌다.[18] 이러한 현상의 옳고 그름을 떠나서 많은 사람들이 '일상적이면서 훈련된 모든 행동 방법을 거부하는' 상황 속에서 살고 있음을

---

14) Albert Camus (이가림 역), 『시지프의 신화』, 제2판, 서울: 文藝, 2001, p.160.

15) Albert Camus (이가림 역), 위의 책, pp.158-163.

16) Daniel Rigney (박슬라 역), 『나쁜 사회: 평등이라는 거짓말』, 파주: 21세기북스, 2011. pp.18-19.

17) Daniel Rigney (박슬라 역), 위의 책, pp.18-19.

18) 특히 마지막 장에서 저자는 경제적 불평등이 세계적으로 이전보다 심화되었음을 밝힌다. Daniel Rigney (박슬라 역), 위의 책, pp.185-208.

짐작해 볼 수 있다.

특히 현재 한국을 살아가는, 특히 나의 또래세대인 20대의 사회적 상황은 어떠한지 알아볼 필요가 있다. 나와 유사한 또래의 사람들은 내가 특별히 관심을 두고 있는 대상으로 내 주변에서 자주 만날 수 있는 사람들이다. 그리고 내가 속해 있어 쉽게 공감할 수 있는 연령대라는 판단 때문에 나의 작품에 모델로 꾸준히 등장하는 사람들이기도 하다. 먼저 20대의 상황은 다양한 신조어를 통해서 짐작해 볼 수 있다. '이태백'이나 '3포세대'라는 말은 이미 널리 퍼진 말이다. 그뿐만 아니라 "'청년실신'(대학 졸업 후 실업자가 되거나 빌린 등록금을 상환하지 못해 신용불량자가 됨), '홈퍼니(Home+Company, 집에서 취업 원서 접수에 매진하고 있음), '목찌'(취업이 대학생들의 목을 쥔다), '십오야'('15세만 되면 앞이 캄캄'), '청백전'(청년백수 전성시대), '삼일절'(31세까지 취업 못하면 절망)'"[19],'알부자족'(아르바이트로 부족한 학자금을 충당하는 학생들)과 같은 말들은 20대의 상황을 잘 대변해준다.

또한 20대의 처지는 가시적인 지표들로 드러나고 있다. 2014년을 기준으로 청년 취업자 수는 역대 최저를 기록하고 있으며,[20] 대학을 갓 졸업한 청년들의 비경제활동률은 2003년 26.7%에서 2011년 42.9%로 급격히 증가했다.[21] 밖에서 밥 한끼 사먹기가 부담스러운 20대의 결식률은 아침, 점심, 저녁을 막론하고 전 세대 중에서 가장 높으며, 점심식사의 결식률(12.3%)은 전체 연령층(6.4%)의 두 배에 달한다.(2011년 기준)[22] 여

---

19) 오찬호, 『우리는 차별에 찬성합니다 : 괴물이 된 이십대의 자화상』, 고양: 개마고원, 2013,, p.24.

20) 박재범, 「'경단녀' 이어 '경단청'도 없앤다」, 『머니투데이』 2014. 4. 4.

21) 임형섭, 「신규 대졸자 100명 중 43명은 비경제활동」, 『연합뉴스』 2013. 04. 17.

22) 박수윤, 「일자리 없고 돈 없어 밥 굶는 20대…한달에 4끼 걸러」, 『동아일보』 2013. 2. 3,

기에 덧붙여 오찬호는 다음과 같이 정리한다. “늘 청년실업률은 전 연령층에서 최고치, 전체 고용자가 증가해도 청년층은 예외인 경우가 보통이다. 설사 취업을 했다 해도, 전체 연령대비 청년층의 임금수준은 낮아지고 있는 현실도 감수해야 한다. 전체 임금 증가율이 마이너스라면 청년층 임금의 기울기는 더 가파르다. 대졸자들의 정규직 취업 비중은 해마다 줄고 있고, 당연히 비정규직 취업자 비율은 더 커지고 있다. 파트타임 노동자로 살아가는 비중도 매년 기록적인 상승세다.”[23]

20대의 상황을 구조적으로 분석한 사례도 있다. 오찬호는 그의 저서에서 지금의 한국사회를 ‘자기계발 권하는 사회’라고 말한다. 그는 현재(2013년) 한국을 살아가는 사람들이(특히 20대가) 성공을 위한 자기계발에 매달리고 있다고 본다. 여기서 성공이란 곧 취업을 의미하게 되었으며 이러한 의식을 부추기는 요인으로 자기계발서가 큰 몫을 하고 있다. 시중에 나와 있는 자기계발서들은 ‘자신을 더욱 철저히 관리해야 성공한다’와 ‘너무 힘들면 잠시 쉬었다가 긍정적인 마음으로 다시 자기계발을 시작해보자’라는 커다란 두 가지 주제를 가지고 있다. 이러한 인식에 의한 끝없는 남 밀어내기의 결과는 극소수의 성공사례와 대다수의 실패라는 것이 자명한데도 모든 책임이 개인의 노력 부족으로 돌아가 버리고 사회적 인식은 계속 재생산된다. 오찬호는 한국의 20대들은 이러한 개인의 노력 부족이라는 잣대를 자신과 같은 처지에 있는 대다수의 다른 사람들에게 그대로 적용하고 있으며 이것이 과거와는 다른 점으로 나타나고 있음을 비정규직 노동자에 대해 공감하지 못하고 냉담한 태도를 보이는 사례와 대학의 서열 매기기에 따라 남과 나를 끊임없이 구분 지으려는 태도의 사례를 중심으로 밝히고 있다.[24] 이러한 연구를 두고 보더라도 현재 나와 유사한 세대를 살아가는 사람들에게 있어서 인간의 본질적

23) 오찬호, 앞의 책 (주 19), p.24.

24) 자세한 내용은 오찬호, 앞의 책 (주 19) 참조.

인 한계, 그리고 사회적인 한계는 일상적이며 중요한 문제가 될 수밖에 없다.

그러나 나는 작품에서 주된 관심사를 사회적이거나 정치적인 의미로서의 한계에 치우치지 않고 본원적인 한계에 대한 의문을 추구한다. 작품이 특정 사회의 시대적인 의미에 한정되지 않기를 원하기 때문에 배경공간을 구체적으로 묘사하지 않거나 이미지를 흐리게 그려는 등의 방법을 작품에 사용하였다. 그리고 나의 작품은 주체인 나의 신체적, 심리적 한계뿐만 아니라, 점차 또래세대나 캔버스라는 매체의 한계처럼 나 외의 다른 대상의 한계에 대한 의문으로 확장되었으며 인간 일반의 한계상황에 대한 의문을 포함한다. 그래서 한계상황이라는 용어는 나의 작업을 설명하기에 용이한 개념어라고 생각한다.

그런데 단지 한계상황의 일상적 경험에서 나아가 한계상황을 '인식'하는 경험은 작업의 주제가 구체화되는 계기를 제공하였다. 한계상황을 스스로 인식하는 경우 그것을 인식하지 못하였을 때와는 다르게 상황을 전체적으로 조망할 수 있게 된다. 한계라고 생각하는 상황에서 거리를 두고 상황을 차분히 관조할 경우, 감정에 휩쓸리지 않고 그 상황의 가치를 다시 생각해 볼 수 있게 된다. 즉 세상을 내가 주도적으로 인식하게 되는 것이다.

앞서 이야기한 나의 시각적 한계에서 비롯된 심리적 감정을 예로 들어 보겠다. 나는 인물을 알아보지 못하는 한계상황에 대한 어떠한 심리적 감정을 느낀다. 복합적인 감정이리라 판단되지만 논의를 위해 'ㅇㅇ함'이라 명명해 보자. ㅇㅇ함을 없애고자 노력하거나 맞서고자 시도할 경우 ㅇㅇ함은 나에게 매우 중요하고 큰 일이 되고, 어느 순간 감당하기 어려운, 피하고 싶은 것이 되고야 만다. 그것을 깨달은 나는 ㅇㅇ함이라는 감정을 온전히 느끼기로 한다. 거리를 두고 특정 상태나 대상으로 바라보

는 것이다. 예를 들자면 ‘ㅇㅇ함은 회색빛을 내는 딱딱하고 주먹만 한 대상이다.’라고 규정할 수도 있을 것이다. 이러한 상태가 될 경우 ㅇㅇ함이라는 감정이 사라지는 것은 아니지만 가치 판단 때문에 ㅇㅇ함이 감당하기 어려운 상태와 결합하는 것이 아니라 내가 주체적으로 ㅇㅇ함을 그 자체(회색빛을 내는 딱딱하고 주먹만 한 대상)로 수용한 상태에서 삶을 살아갈 수 있다.

이러한 경험을 앞서 살펴본 인지적 융합을 통해 반대로 연결 지어 본다면 상황과 대상의 인식에서도 동일하게 적용을 해 볼 수 있다. 내가 한계상황을 인식하는 것은 다른 대상을 바라보는 데에도 영향을 준다. 상황과 심리는 언어적으로 연결되어 있다. 만약 한계상황을 경험한 사람이 그가 바라보는 임의의 대상에서 그것을 한계상황이라고 정의 내릴만한 유사한 속성을 발견한다면 한계상황과 바라보는 대상은 머릿속에서 인지적으로 연결될 수 있을 것이다. 나는 캔버스와 회화에서도 이러한 지점을 발견했으며 표현 매체로서의 가능성을 확인하였다. 캔버스는 물리적 영역을 갖고 있으며 이미지상의 공간을 가지고 있는 매체이다. 또한, 캔버스 회화는 인간이 표현 수단으로 사용해온 역사성을 가진 매체이다. 20세기 미술사를 통해서 회화의 제반 특징들이 드러나고 규정되어왔다. 회화가 물리적인 상태에 구속된 것으로 보이기도 하였으며 나아가 전시공간이나 제도의 한계 속에서 해석되기도 하였다. 나는 이러한 회화의 맥락을 조형언어로 이용하여 내가 살아가고 있는 현실을 드러낼 수 있으리라 생각했다.

이는 야스퍼스가 말하는 한계상황을 대면했을 때의 비약에 대한 설명과 유사하다. 야스퍼스는 인간이 한계상황을 피하려고 하는 것이 아니라 한계상황에 직면할 경우 일련의 비약의 단계를 거치게 된다고 보았다. 박은미는 그녀의 박사학위논문에서 이를 요약하고 있다. “첫 단계는 일상

성의 분주함으로부터 거리를 취함으로써 상황과 한계상황을 구분할 수 있는 보편적인 관조의 고독으로서의 도약이다. (…) 이 단계를 지나면 특별한 종류의 성찰함인 '한계상황의 조명'에로 도약하게 된다. 한계상황이 무엇인가를 분명히 알게 되고 한계상황의 의미를 체득하게 되는 것이다. 그 다음에는 '한계상황의 내면화'에로의 도약을 하게 된다"[25] 야스퍼스의 '한계상황'과 그것의 '인식'에 대한 개념은 주목할 만하다고 생각한다. 특히 한계상황은 인간이 매우 본질적으로 경험하는 것이지만 그것을 인식함으로써 한계상황에 얽매이는 것이 아니라 '조명'하고 '내면화' 할 수 있다는 점은 나의 작업을 분석하며 공감할 수 있는 지점이었다.

앞서 심리적인 한계상황의 측면에 대해 살펴본 헤이스의 연구에서도 유사한 지점을 찾아볼 수 있다. 헤이스는 과거와 현재의 감정 및 상황을 언어적으로 연결시키는 '인지적 융합' 때문에 인간에게는 고통을 수용하는 훈련이 필요하다고 이야기한다. 여기서 '수용(acceptance)'이라는 개념은 한계상황 자체를 극복하는 것이 아니라 감정의 긍정과 부정을 떠나 감정을 있는 그대로 받아들임으로써 마음속에 더욱 깊이 빠져들지 않고 (융합되지 않고) 상황을 지켜볼 수 있도록 하는 것이다.(때문에 '기꺼이 경험하기(willingness)'와 같은 의미로 사용되기도 한다.[26])예를 들어 숨을 쉬며 들이마시는 공기의 흐름이나 발바닥의 감촉은 평소에는 잘 느끼지 못하지만 의식적으로 감각을 알아차릴 수 있는 것처럼, 감정 또한 자신이 어떠한 감정을 느끼고 있었다는 것을 가치판단 없이 알아차리는 것이다. 괴로움과 심리적 고통을 경험하는 상황 자체는 변화하지 않으며 인간이 마음의 알아차림이나 수용과 더불어 자신이 원하는 삶을 살도록 권고한다는 점에서 야스퍼스의 한계상황 인식 및 비약의 관점과 유사점

25) 박은미, 앞의 책 (주 6), p. 38.

26) Hayes, Steven C, and Spencer Xavier Smith (문현미, 민병배 역), 앞의 책 (주 1), p.115.

을 발견할 수 있다.

위와 같은 한계상황 인식의 경험은 내가 캔버스와 회화를 한계를 가진 대상으로 바라보도록 하였고 그것이 내 작업의 내용이자 형식이 되었다. 또한, 나는 캔버스를 단순히 이미지의 지지체로서 보는 것을 넘어 특정 상황의 표현수단으로서 바라보게 되었다. 내가 작업에서 의도하는 바는 관객 또한 나처럼 인식의 환기를 경험하는 것이다.

3. 캔버스 속 인물과 공간의 관계

〈그림 2〉 네모, 2012, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm

나의 2012년 작품인 〈네모〉(그림 2)는 한계상황에 대한 질문을 회화로 표현하는 시작지점이 되는 작품이다. 화면의 중앙에 무언가에 매달린 인물을 그린 그림이다. 인물의 위에서 아래까지 길이가 캔버스 세로의 치수와 거의 일치하도록 배치하였다. 작품의 세밀한 분석에 들어가기에 앞서 이 그림을 가지고 몇 가지 개념정리를 할 것이다.

이 그림에서 보이는 주요한 두 가지 요소는 인물과 인물이 있는 공간이다. 먼저 이 논문에서의 '인물'은 캔버스에 물감으로 그려진 인물이미지

로서의 상태를 말한다. 인물이 있는 공간은 물감이 전체적으로 발라지기는 하였으나 나의 작품에서는 이것이 캔버스의 표면이라는 점이 중요한 분석지점이 될 것이다. '캔버스'는 (영어의 해석상으로 천(직물)을 뜻하기도 하지만) 이 논문에서는 단순히 천만을 의미한다기보다는, 일반적으로 통용되는 캔버스가 틀에 천이 팽팽하게 씌워진 구조 전체의 의미로 사용할 것이다.

한편 배경 공간이 충분히 묘사되지 않았지만 캔버스의 틀에 의해 인물이 '어딘가에' 매달려 있을 것이라 추측해볼 수 있다. 관객은 작품에 그려진 인물을 우리가 일상적으로 보고 경험한 상황에 비추어 벽이나 매달릴 수 있는 어떤 대상에 매달려 있는 것으로 상상해볼 수 있을 것이다. 이처럼 그림을 보는 인간의 의식에 의해 만들어지는 공간을 이 논문에서는 용어상의 정리를 위해 '이미지의 공간'이라는 단어로 사용할 것이다. 그리고 현실에서 오브제가 차지하는 공간은 '물리적 공간'이라는 단어를 사용할 것이다. 이 글에서는 특히 캔버스가 차지하는 영역에 한정해서 사용하였다. 개념을 더욱 분명히 할 수 있을 경우 그에 적합한 다른 단어를 사용하였다.

다음으로 캔버스가 가지는 한계상황의 속성을 정리해야만 내가 왜 이 그림을 그릴 수 있었는지에 대한 답이 될 것이다. 먼저 캔버스는 아무것도 없는(그려지지 않은) 텅 빈 공간이자 흰 표면이다. 아무것도 그리지 않은 상태에서 작가는 무한정한 표현이 가능한 공간으로서의 캔버스와 대면하게 된다. 이 때 흰색의 표면을 바라보면 매우 막연한 느낌을 준다. 그림을 그림으로써 모든 것을 풀어낼 수 있기도 하지만 아무 것도 없는 흰색의 광활함은 작가에게 압박감을 주기도 한다. 그리고 작가는 캔버스에 그림을 그리는 과정에서도 내용과 형식상의 난관에 부딪치거나, 작품 제작 자체에 대한 방향을 잃어버리기도 한다. 작품이 '실패'할 수 있는

가능성이 작가에게는 불안감을 준다. 또한 캔버스는 회화의 역사적 상징물이기도 하다. 작가는 자신의 그림이 기존의 수많은 작가들과 차별화되어야 한다는 생각에서 심리적 압박감을 받기도 한다. 이러한 맥락에서 캔버스는 작가와의 대결지점이기도 하며 넘어서야 할 벽처럼 느껴지기도 한다. 캔버스는 작가에게 심리적 제약을 가하는 대상이다.

그리고 캔버스는 실제 물건으로서의 조건에 구속되어 있다. 먼저 네모난 틀이라는 형식이 주어진다. 캔버스의 모양과 틀의 비율은 역사적으로 인간의 의식에 기초하여 인간이 편안하게 작품을 감상할 수 있다고 판단된 구조로써 주로 사용되어 왔다. 그리고 작가는 캔버스의 영역에 그림을 그린다. 이 때 캔버스의 크기를 조절할 수는 있을지라도 캔버스가 물체로서 가지는 면적이나 모양, 무게 등의 물리적 속성에서 벗어나지는 못한다. 한편 작가는 작품을 제작하고 나서 작업실에 캔버스가 쌓여감에 따라 작업 공간은 좁아지는 경험을 한다. 공간에 따라 사용할 수 있는 캔버스의 크기와 그림을 그릴 수 있는 양이 결정되기 때문에 작업공간의 물리적인 크기와 작품창작의 한계가 결부되기도 한다.

이러한 속성을 가지고 있는 캔버스는 나 자신의 작가로서의 모습을 반영하며, 동시대의 나의 세대의 모습을 반영하기도 하며, 나아가 인간 전체의 모습을 드러낼 수 있는 매체로 활용된다.

나는 위와 같은 캔버스의 속성을 이용함으로써 한계상황의 속성을 드러낸다. 그리고 관객이 작품을 본다는 것은 내가 표현한 한계상황을 인식하는 행위이다. 작품 속의 한계상황을 인식하게 된 관객은 현실의 한계상황에 적용시킬 수 있으리라 생각한다. 이는 관객이 바라보는 현실의 대상을 더욱 주도적으로 바라볼 수 있게 해 줄 수 있다.

이어지는 장에서는 지금 이야기한 각각의 요소들에 관한 구체적인 분석이 다시 이루어질 것이다.

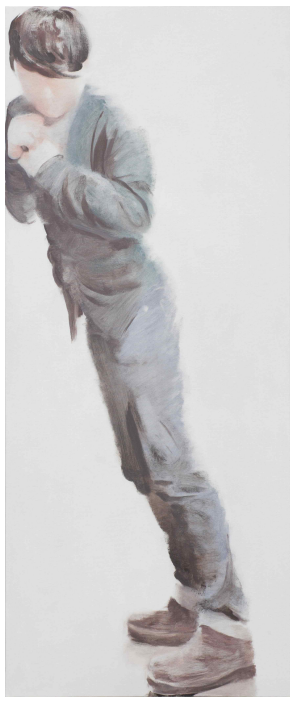
3.1. 인물의 자세

나는 그림 속 인물들을 무언가를 밀거나 매달리거나 도망가는 등의 자세로 그렸다. 아주 평온하다고만은 할 수 없는 이 자세들은 자세만 놓고 보았을 때 딱히 아주 심각하다고 보기에도 어려운 상태의 자세라고 할 수 있다. 자세와 주변 배경에서 생존의 위협을 느낀다거나 해가 될 수 있는 근거가 되는 이미지가 충분히 드러나지 않기 때문이다. 이렇게 표현한 이유는 한계에 대면한 사람들이 느끼는 감정은 그저 절망적이라기보다는 허무감과 더불어 자조적인 감정과 자신이 믿는 것에 대한 집착 등이 중첩된 복합적인 감정이라 생각했고, 내 그림에 그려진 인물들의 자세와 상황에서 그러한 복합적인 감정이 드러나기를 바랐기 때문이다. 나는 한계상황을 표현하였지만 그 상황을 그저 부정적인 태도로 바라보는 것은 아니다. 한계상황에서 나타나는 양상들을 관객이 조금은 떨어져서 다양한 관점으로 바라볼 수 있기를 바랐고, 관객 자신의 상황 또한 반추해 볼 수 있기를 바랐다.

인간은 한계상황을 마주쳤을 때 그에 대해 어떠한 반응을 보일 것이다. 감정적으로는 당황할 수도 있을 것이며 겁을 먹거나 화가 날 수도 있을 것이다. 이러한 감정과 함께 인간은 어떠한 신체동작을 취한다. 침몰하는 여객선을 상상해 보자. 사람들이 황급히 도망가려고 뛰거나 넘어지거나 두리번거리며 허둥대는 모습을 쉽게 그려볼 수 있다. 배가 기울어감에 따라 누군가는 기울어진 배에서 쓰러지거나 떨어지지 않기 위해 어딘가에 매달릴 수도 있고 어떤 사람은 중심을 잃고 그 자리에 주저앉을 수도 있을 것이다. 배가 기우는 방향으로 쓰러지거나 굴러 떨어지는 사람도 있을 것이다. 한편 자신에게 닥친 상황에 맞서 창문을 두드리거나 문에 공격을 가하기도 하며, 문이나 출구를 막은 물건을 밀어내기도 할 것이

다. 어떤 사람은 힘겹게 무언가를 들어올리기도 하고 다른 이를, 또는 구명 튜브를 짊어지기도 하고 어떤 사람은 밖으로 뛰어내리는 동작도 상상할 수 있다.

이러한 자세는 한계상황을 맞닥뜨렸을 때 인간이 취할 수 있는 외형적 자세이다. 나는 이처럼 다양한 자세 중에서 매달리거나 밀거나 피하는 자세를 선택했다. 다른 대상과 상호작용이 있어야 성립이 되는 자세이면서 맥락에 해석에 따라 다르게 읽힐 수 있는 자세를 추렸다.



〈그림 3〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
〈그림 4〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
〈그림 5〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm

〈그림 6〉 네모, 2012, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm

〈그림 7〉 네모, 2013, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm

〈모서리〉(그림 3, 그림 4, 그림 5)에 그려진 인물의 자세는 문이나 큰 물체를 밀고 있는 자세일 수도 있고 길을 가다가 어떤 곳에 부딪친 상황일지도 모른다. 작품 〈네모〉(그림 6, 그림 7)에 그린 매달린 사람의 경우에도 그저 앞을 보며 매달려 있을 뿐이기 때문에 그 자체만으로는 일상적인 자세로 볼 수도 있지만 캔버스 프레임과 만나 제약 안에서의 상황으로 읽힐 수 있는 여지를 준다. 이 그림은 이기호 소설가의 소설에서 읽은 국기게양대에 매달린 사람의 이야기를 상상하며 제작하였다. 생활고 때문에 아르바이트로 국기게양대의 국기를 떼어 팔아야 하는 청년과, 그와는 다른 사연으로 우연히 같은 초등학교의 게양대 세 개에 각각 매달리게 되는 세 사람의 모습이 마치 내가 작업을 하는 모습과 비슷하다는 생각을 가졌다.[27] 마치 쓸데없는 일처럼 보이는 행위를 하고 있는 그

들의 모습에서 당시에 작업의 목적을 잃어버린 것 같던 나는 연민과 함께 해학을 느끼고 공감에서 비롯된 위로를 받기도 했다. 나뿐만 아니라 많은 사람들이 겉모습은 아무렇지 않은 듯 살아가지만, 그들도 스스로 정확한 목적을 알 수 없는 매달리기를 하며 살아가고 있다는 생각이 매달리는 이미지를 그리는 것으로 이어졌다. 불안한 상황에 가깝지만, 반대로 보면 희극적일 수도 있는, 그래서 중립적으로도 보이는 상황을 그리고자 했다.

〈모서리〉와 〈네모〉에 등장하는 인물의 자세를 조금 더 구체적으로 분석하여 나의 입장과 태도를 더욱 분명하게 드러내고자 한다. 먼저 인물의 자세에 대해 알아보자. 나의 그림에서 인물들은 정확히 무엇을 하고 있는지 알기 어려운 자세를 취하고 있다. 그러나 단지 인물의 자세가 모호하다기보다는 캔버스와 이미지 사이에서 만들어지는 상황이 모호한 것으로 보는 것이 더 적합해 보인다. 다시 말해 나의 작품에서 인물들의 자세는 '춤춘다' 또는 '쓰러진다'와 같이 추가적인 부가설명이 필요 없이 상황이 설명되는 동사로 읽힐 수 있는 자세가 아니다. '밀다'와 '매달리다'는 '무엇에' 또는 '무엇을'과 같은 목적어의 해석이 중요해지며, 해석에 의해 행위의 성격이 좌우된다. 이러한 자세의 성격 때문에 인물의 밀

---

27) 같은 작가의 작품 대부분은 주인공이 구조적인 문제에 의해 어쩔 수 없이 무언가에 강요 받는 상황 속에서 일어나는 희극적인 상황이 이야기의 큰 흐름을 이룬다. 그의 작품에 등장하는 인물들은 "심사를 받고(「수인>), 조서를 쓰고(「햄릿 포에버」, 「갈팡질팡하다 내 이럴 줄 알았지」), 고백을 강요당한다(「옆에서 본 저 고백은-고백시대」). 질문할 수 있는 권리와 대답해야 하는 의무가 애초에 그렇게 배분되어 있다는 듯이 말이다." 신형철, 「정치적으로 올바른 아담의 두번째 아이러니」, 이기호, 『갈팡질팡하다가 내 이럴 줄 알았지』, 파주: 문학동네, 2006, p.310. 나는 뉴스를 보거나 지인들과 대화를 하며 이러한 상황이 비단 소설 속에서만 일어나는 일이 아니라 일상 속에서 빈번히 일어나 오히려 편안하게 느껴지는 것 같다는 생각을 했다.

거나 매달리는 자세는 (목적어에 대한 해석에 의해서) 단지 인물이 수동적인 상태가 아니라 자신에게 주어진 그 영역을 이용하거나 대항하려는 의지가 포함된 자세라고 말할 수 있다. 한계상황에 처한 사람들은 그들의 행동에 의해 '더 좋은 상태'라는 것이 생겨나고 그렇지 않고를 떠나서 많은 것을 끊임없이 '하고 있는' 또는 '하도록 강요받는' 것으로 보였다.

다음으로 나의 작품에 등장하는 인물들은 표정을 정확히 알아차리기가 어렵기 때문에 고통, 분노, 긴장 등의 감정이 직접적으로 드러나지 않는다. 또한 나는 그림에서 외곽선을 뚜렷하지 않게 처리하였다.[28] 이에 따라 인물의 형체와 섬세한 자세를 명확하게 파악하기 어렵기 때문에 관객이 인물의 표정과 정확한 상황을 짐작해 볼 수 있다. 그리고 인물의 정체가 구체적으로 드러나지 않기 때문에 단지 사회적이거나 정치적인 이미지로만 읽히기보다는 본원적인 한계상황에 대해 생각해 볼 수 있도록 돕는다. 또한, 관객을 인물과 공간이 만나 있는 그림의 상태(물리적인 상태를 포함한) 자체에 더욱 집중할 수 있도록 유도한다.

복장과 나이의 경우 내 작품에서는 내 나이 또래의 젊은 사람들이 격식있는 복장이라기보다는 그들의 평상시 복장 그대로 등장한다. 이 역시 앞서 표정을 흐린 이유처럼 단지 특정한 유니폼으로 내가 그리는 사람들을 상징적으로 부각하거나 계층을 대표하도록 만들기보다는 한계상황이라는 것이 인간이 일상적으로 경험하는 것임을 드러내기 위한 것이다. 그래서 모델 촬영의 경우에도 모델에게 사전에 복장에 대한 특별한 주문 없이 평소 생활하던 상태에서 30분 정도 짧게 시간을 내어 촬영이 이루어졌다. 인물의 나이의 경우 내가 쉽게 공감할 수 있는 20대 또래의 주변 사람들을 모델로 선택하였다.

인물 이미지의 출처와 이용 방식의 경우 평소 알고 지내던 주변의 사람들이 직접 모델을 서고 사진과 스케치를 통해 자료수집을 한 후 작업이

---

28) 이 부분은 4장 1절에서 다시 자세히 다룰 것이다.

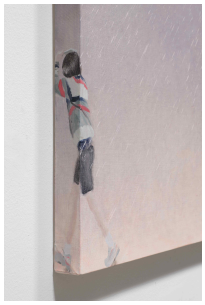
이루어진다. 모델을 직접 만나고 참여시킨다는 것은 그려진 이미지가 신문이나 잡지에서 차용한 이미지와는 다른 성격을 갖도록 한다. 신문과 잡지의 이미지를 차용한다는 것은 원본 이미지가 갖는 대표성에 의해 이미지가 선택되어 그 힘을 다른 방식으로 이용하는 것으로 볼 수 있다면, 나의 경우 실제 경험과 만남에 의해 작업이 결정된다는 차이가 있다. 작가가 만날 수 있는 사람이라는 조건과 참여자의 노동력(협조)이 필요한 것이다. 만약 내가 다른 지역에서 다양한 사람들과의 관계가 더욱 지속적으로 이루어졌다면 내 작품에서 그려지는 인물의 사회적 구성원 또한 달라졌을지도 모른다.

3.2. 인물과 공간의 만남

나의 그림에서 이미지의 공간으로 읽히는 영역은 배경이 먼저 구체적으로 묘사되어서 형성되는 공간은 아니다. 단지 캔버스의 표면이거나 물감이 균일하게 발라진 상태에서 인물이 그려지고 그것이 캔버스의 틀에 의해 제한됨으로써 특정 공간의 이미지로 인식할 수 있는 영역이다. 따라서 이 공간은 화면에 배치되는 인물의 상태와 캔버스 한계영역과의 만남에 의해 의미가 규정된다.

캔버스의 영역과 인물의 만남은 그림의 상황인식에 실마리를 제공한다. 가장 빈번하게 나타나는 만남은 캔버스 모서리와 인물의 특정 동작과의 만남이다. 〈모서리〉(그림 3, 그림 4 그림 5, p.22)의 경우 캔버스 표면과 크기가 거의 일치하는 인물을 화면의 끝 부분을 밀고 있는 자세로 그렸다. 그래서 마치 이들이 캔버스 모서리를 밀고 있는 것처럼도 보이고, 실제로 캔버스 화면에 그려져서 보이지는 않지만 화면 너머에 있을 것으로 추측되는 벽을 미는 것으로도 보일 수 있도록 제작했다.

한편 〈모서리〉처럼 세로가 긴 직사각형의 캔버스에 화면에 가득 차는 크기로 인물을 그려 넣을 경우 마치 인물이 관이나 좁은 공간에 갇힌 듯한 느낌을 줄 수 있다. 그리고 〈그림 3〉, 〈그림 4〉, 〈그림 5〉은 100호 캔버스를 삼등분했을 때의 크기로 제작하였으며 같은 제목의 다른 작품들의 높이도 100호 캔버스의 가로 치수에 맞춰서 제작하였다.(그림 23, 그림 24, p.57) 이로써 그림들이 서로 형식적으로 연결될 수 있는 여지를 주고자 했다. 작품의 크기는 관객의 실제 크기보다 조금 작은 크기이다. 이는 그림을 보는 사람이 그림의 상황을 어느 정도 거리를 두고 보고 있다는 느낌을 줄 수 있다.



〈그림 8〉 피할 수 있는 곳, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×162.2cm

〈그림 9〉 피할 수 있는 곳 (세부)

〈피할 수 있는 곳〉(그림 8, 그림 9)의 경우 〈모서리〉 작품에서 모서리가 되는 면이 이 작품에서는 캔버스 표면의 역할을 함께 하고 있다. 이 그림에서는 인물을 캔버스의 옆면에 배치하되 캔버스의 전면에서 인물의 뒷모습이 반 정도만 보이도록 그렸다. 캔버스의 두께는 회화작업에서 옆면에 주로 사용되는 두께 중 하나인 4cm를 사용하였고, 옆면의 두께와 거의 유사한 몸집으로 인물을 그렸다. 캔버스 옆면의 크기를 고려하여 그려진 인물의 작은 크기 때문에 전면의 물감 뿌리기에 의해 생겨난 이미지에 압도당하고 있는 것처럼 보일 수 있도록 그렸다. 이 그림은 캔버스의 오른쪽 귀퉁이에서 대각선으로 일정하게 물감을 뿌려서 캔버스의 왼쪽과 아래의 프레임에는 물감이 뿌려지지 않도록 작업하였다. 이러한 상황에서 캔버스의 옆면 아래에서 시작되어 좌측 아래로 이어지도록 인물이 그려짐으로써 관객은 뿌려진 물감에 의해 추상이었던 화면을 폭

설이나 비가 쏟아지는 상황으로 함께 바라볼 수 있게 되고 캔버스의 왼쪽 옆면은 마치 쏟아지는 비(물감)를 피할 수 있는 장소처럼 볼 가능성을 만들어준다.

이 그림은 캔버스의 틀이 물리적 제약으로 작용한다면 그 상태를 넘어서거나 피할 수 있는 조건이란 무엇인가에 대한 고민에서 시작된 작품이다. 캔버스의 옆면은 피할 수 있는 곳은 될 수 있을지 모르지만 결국 완전히 그 틀을 벗어날 수는 없어 보이도록 그렸다. 결국, 많은 사람들은 자신의 틀에서 조금 비켜날 수 있을지는 몰라도 완전히 벗어나기는 어렵다고 생각했다.

나의 작품에서 캔버스의 가장자리(edge)는 다양한 의미를 만들어내며 그만큼 중요한 역할을 맡는다. 먼저 가장자리가 다른 대상과 맞붙는 접점으로서 의미를 가질 수 있다. 이 경우 인물의 밀거나 매달리는 자세와 연결되는 지점으로써 경계 그 자체로 긴장감의 영역이 될 수 있다. 〈모서리〉 나 〈2/3〉 에서 두 캔버스 이상이 만났을 경우 대표적으로 이러한 영역으로 작용한다.(그림 14, p.36) 그러나 이러한 배치에 의한 효과는 캔버스를 붙여놓는 방식에 의해 두 인물이 서로 만나는 모습을 연출하는 경우도 있기 때문에 상호 간에 소통을 위한 접점으로 해석될 수 있다.

다음으로 가장자리가 캔버스 전체를 둘러 의미상으로 영향을 끼칠 경우 관객이 있는 현실과 이미지에 의해 암시적으로 드러나는 인간의 내면 사이의 경계지점이 된다. 〈모서리〉 에서의 가장자리는 인물의 자세에 의해 인간의 심리적 한계지점으로 보이기도 한다. 그리고 가장자리는, 현실과 (미술)작품 사이의 경계지점이 된다. 이 지점은 캔버스가 가지는 역사적 맥락에 의해 생겨나는 경계이다. '캔버스에 그려진 회화'라는 점 때문에 생겨나는 지점이며, 작품이라고 인식되는 공간과 그 외부의 건축적 공간을 구분 짓는 경계지점의 역할을 한다.

마지막으로 가장자리는 〈피할 수 있는 곳〉처럼 그림이 그려지는 곳과 현실과의 사이 지점으로 역할을 하기도 한다. 그리고 심리적 안정을 느낄 수 있는 지점을 비유하기도 한다.

〈그림 10〉 2/3, 2012, 캔버스에 유채, 130.3×162.2cm

〈그림 11〉 2/3, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm×3

〈45〉(그림 12, p.32)와 〈2/3〉(그림 10, 그림 11)는 물리적인 수치를 이용한 작업이다. 두 작업 모두 '네모'라는 외부의 조형적 요소를 이미지 안으로 끌고 들어와 법칙을 부여했다. 〈2/3〉는 면적에 따라 화면을 구획하는 방법을 사용한 작품이다. 100호 크기의 캔버스를 셋으로 똑같이 분할하여 3분의 2의 면적은 고르게 칠해서 흘러내린 물감의 흔적만을 남겨놓고, 나머지 3분의 1의 영역은 모서리를 밀고 있는 인물의 모습을 그려 조합한 그림이다. 인물이 그려지지 않을 경우 추상화된 세 개의 캔버스이지만 인물의 이미지가 들어감으로써 인물이 그려지지 않은 나머지 두 개의 캔버스는 밀려오는 물체나 벽의 이미지로 인식할 수 있는 여지가 생긴다.

나는 이 그림을 제작할 때 화방에서 쉽게 구할 수 있는 캔버스의 규격 중 100호 캔버스를 골라 그 치수에 맞춰 작업하였다. 캔버스의 일정한 길이와 무게라는 것도 수치화될 수 있는 것이고 100호라는 캔버스의 호수도 사람들의 약속으로 만들어진 것이다. 물론 작가가 치수를 정하여 제작하는 경우가 있으나, 캔버스의 규격이 도량형에 의해 구분되어 규격표가 만들어지고, 그것이 작품 가격 또한 규정한다는 점은 흥미롭다. 이러한 약속된 수치에 대한 생각은 이 그림에서 화면구획의 근거가 되었다.

이 그림은 다수의 의견에 의해 소수의 의견이 무시당하는 상황의 경험에서 비롯된 작품이다. 어떤 주장이 있더라도 다른 주장에 동의하는 사람들이 더 많을 경우 앞의 주장은 인정되지 않고 사라져버리는 상황을 접하게 되었다. 그러한 상황이 한번 발생하면 앞의 주장은 덜 중요하고 하찮은 것이 되어버리는 것이 아이러니하게 여겨졌고, 나머지 소수는 너무나 무기력해 보였다. 100퍼센트나 100점처럼 100이라는 완전해 보이지만 자의적으로 합의된 것일 뿐인 캔버스의 수치를 셋으로 나누어 이러한 관계를 시각화하는 데서 출발한 작업이다.

〈그림 12〉 45, 2012, 캔버스에 유채, 130.3×130.3cm

〈그림13〉 45 (세부)

〈45〉는 정사각형이라는 외부의 법칙에 반응하여 제작한 작품이다. 정사각형 캔버스의 화면을 양 꼭짓점을 기준으로 대각선으로 반을 나누었을 때에 생기는 두 삼각형 공간을 각각 칠한 그림이다. 경사의 각도와 물감이 칠해진 상태에 의해 45도 경사의 언덕처럼 보이는 공간이 연출된다. 〈2/3〉과 마찬가지로 100이라는 완전해 보이는 것이 반으로 나뉜 상태에서 나타나는 기울기를 통해 45라는 각도 위에 무언가가 서 있을 때에 오는 긴장감을 드러낸 작업이다.[29]

---

29) 〈45〉의 경우 내가 고향에서 자주 오르던 언덕을 생각하며 그린 그림이다. 언덕은 마치 조금만 내가 발을 헛디뎠을 경우 바로 끝없이 굴러 떨어질 것 같은 느낌을 주었고 45도라는 경사가 그러한 느낌을 줄 수 있는 각도라고 생각했다. 45는 정사각형의 두 꼭지점으로부터 면을 정확히 반으로 가를 수 있는 각도이며, 20대인 내가 바라보는 45라는 나이의 느낌 또한 함께 생각해보며 작품

〈45〉의 아래쪽 삼각형 영역에는 흘러내리기 기법을 활용하였다. 유화 물감을 테레핀이나 미네랄 스피릿 등의 묽은 미디움에 짙은 농도로 걸쭉하게 섞어서 세워 놓은 캔버스에 바를 경우 안료가 서서히 흘러내리면서 서로 뭉치고 흩어지며 마치 미세하게 벽이 갈라진 듯한 표면을 만들어내는 성질이 있다. 이를 이용하여 아래쪽 절반을 푸른색으로 발라 마치 풀이 돋아난 언덕처럼 보일 수 있는 구역을 만들어냈다. 이 부분은 캔버스를 45도 경사에 의해 양분하는 두 삼각형으로 보일 수도 있으나 일상에서 보는 지형처럼 보일 수도 있다. 이처럼 나의 그림은 물리적인 안료의 흔적과 이미지상의 인물 및 배경이 상호작용하며 관객에게 인식의 교차를 유도하는 특징을 가진다. 그림에서 흘러내린 물감과 뿌려진 흔적은 그것이 물감이기도 하지만 동시에 언덕이나 폭설, 벽 등으로 보일 수 있다. 이것 역시 캔버스의 물리적 공간과 이미지의 공간의 결합처럼 물감을 묻혀 만들어낸 실제 흔적과 상상으로 만들어지는 이미지 사이의 인식의 교차를 이끌어내는 장치로 활용한다. 즉 관객이 나의 그림을 어떠한 상황을 그린 이미지로써만 바라보는 것이 아니라 물감이기도 하다는 인식의 환기를 경험할 수 있다.

인물 이미지와 물리적 공간의 만남은 맥락에 따라 의미가 다르게 읽힐 수 있는데, 이를 몇 가지로 나누어 정리해볼 수 있다. 먼저 나의 그림은 인물에 의미가 부여되어 비유적인 상황으로 해석된다. 경제적인 압박을 받거나 기존 제도 및 역사에 대해 저항하는 모습의 비유 등으로 읽을 수 있을 것이다. 그리고 작품 속의 인물들은 화면에 구체적으로 묘사되어 있지는 않지만 캔버스의 영역에 의해 실제로 좁은 공간이나 꺾여서 제한이 있는 공간 또는 매달리거나 밀 수 있는 물건과 상호작용하고 있는 모습으로 보일 수 있다. 관객은 〈모서리〉의 인물을 보며 엉뚱한 일로 사

을 제작했다.

물함에 갇힌 인물이나 고시원 복도의 인물을 상상할 수도 있을 것이다. 그리고 캔버스가 가진 물리적 조건과 제약을 드러내기도 한다. 〈모서리〉에서 인물은 상상에 의해 만들어진 벽을 미는 것이 아니라 실제 캔버스의 네모난 모양이나 가장자리, 화면의 구획과 맞닿아 있는 상태로 보일 수 있으며, 이는 실제로 그 캔버스가 입체물이고 모서리를 가진 물건이라는 것을 드러낸다. 그리고 마지막으로 건축공간에 배치됨으로써 공간의 물리적 상태 그대로를 지시하기도 한다. 나는 관객이 내 작품을 보며 정치적이거나 사회에 대한 풍자 등을 상상할 수도 있지만 작품 본래의 물리적인 상태를 인식할 수도 있다는 점을 함께 고려하였다.

나의 작품은 화면의 구도 및 배경의 상태에 따라 인물이 물리적이거나 심리적인 특정 상태로 읽힐 수 있다. 화면에 딱 맞게 그린 〈모서리〉(그림 3, 그림 4, 그림 5, p.22)는 인간이 물리적·심리적 압박에 직접적으로 대면했을 때의 감정이 투영될 수 있다. 그리고 인물이 중간에 덩그러니 배치된 〈네모〉(그림 6, 그림 7, p.23)는 인물 양 쪽으로 남겨진 여백에 의해 인물의 공허하고 외로운 심리상태가 드러날 수 있으며, 나아가 〈45〉(그림 12)처럼 화면 중앙에 인물을 작게 배치하거나 〈피할 수 있는 곳〉(그림 8, p.28)처럼 구석에 몰아서 그린 작품에서는 인물의 크기에 비해 넓은 배경 공간 때문에 인물이 심리적으로 더욱 나약해 보일 수 있다.

여기에 배경의 상태 또한 인물의 상황을 상상할 수 있게 돕는다. 나는 캔버스에 배경을 전체적으로 칠하고 물감이 아래로 흘러내린 흔적을 완전히 없애지 않고 그대로 남겨두었다. 그리고 각 그림을 그릴 때마다 배경의 색상을 새로 제작하여 조금씩 차이를 두었다. 이에 따라 흘러내리는 물감의 일렁임이나 색조의 차이가 생기며 특정 상황의 연상이 가능하다. 예를 들어 푸른색의 〈네모〉(그림 7, p.28)에서는 물속에 잠긴 사람

을 상상해 볼 수도 있을 것이며, 회색 배경의 〈모서리〉(그림 23, 그림 24, p.57)는 배경의 상태에 의해 안개가 낀 상태나 회색의 벽 앞의 사람으로 읽어볼 수 있다. 인물이 물이나 습기가 찬 숨 막힐듯한 장소에 있는 것으로 보이게 하는 한편, 원색을 피한 강하지 않은 색조에 의해 매우 편안하고 안정된 상태에 있는 것처럼도 보이게 한다.

아울러 나는 작품이 구획되고 배치되는 맥락에 따라 다르게 읽힐 수 있도록 제작하였다. 나의 그림은 그림과 그림이 붙어 설치될 경우 마치 문장을 이루는 구성요소들처럼 서로가 연결되어 읽힐 수 있다. 캔버스의 구획을 반으로 나누었을 때와 1/3지점에서 나누었을 때, 그리고 그림이 두 개가 함께 배치되었을 때와 세 개가 함께 배치되었을 때는 의미가 다르게 읽힐 수 있는 여지가 생긴다. 〈그림14〉는 〈모서리〉 시리즈의 여러 작품을 배치를 달리하여 조합한 예이다. 〈모서리〉에 두 개의 같은 크기의 캔버스를 붙여서 작품이 완결될 경우 작품 〈2/3〉로 달라지며, 이와는 달리 〈모서리〉 끼리 붙여서 작품이 배치될 경우 하나의 캔버스와 나머지 캔버스와의 관계를 생각해보도록 만든다. 그림은 마치 “나는 ○○에 의해 밀린다.”와 “나는 그가 밀고 있는 ○○에 밀린다.”처럼, 또는 “두 사람이 서로 민다.”와 “두 사람이 그를 서로 민다”처럼 언어적으로 읽히고 변화할 수 있는 하나의 단위로 작용하는 것을 볼 수 있다. 명사와 동사 형용사 등의 구성요소가 만나서 문장을 이루듯이 각각의 작품이 만나서 하나의 작품처럼 인식될 수 있는 것이다. 상황이라는 것도 다른 사람들이나 대상과의 관계에 의해 만들어진다. 캔버스의 영역은 각각의 한계영역일 수 있으나 그것이 만나서 상호작용하는 지점이 생겨나는 것은 한계상황의 인식을 통해 상황이 변화할 수 있다는 야스퍼스의 주장을 떠오르게 한다.

〈그림 14〉 〈2/3〉 과 〈모서리〉 의 조합의 예

한편 나는 그림에서 제목이나 인물의 자세. 캔버스의 상태 등이 언어를 통해서 관객에게 연상작용을 일으킬 수 있으리라 판단하였고 이들이 각각 한계상황의 연출로서 의미작용을 할 수 있도록 작품을 제작하였다. 〈네모〉 의 예를 들자면, '매달린다'는 것은 실제로 사람이 어떤 것을 붙잡고 늘어진 상태를 이르기도 하지만 "어떤 일에 관계하여 거기에만 몸과 마음이 쏠려 있다"는 의미나 "어떤 것에 의존하거나 의지하다"라는 뜻으로 이해되기도 한다.[30] 그리고 네모는 사각형을 의미하지만 퀴즈에서는 무엇이든 들어갈 수 있는 빈 공간이 되기도 한다. 관객은 매달린 사람의 심경을 자신도 확신할 수 없는 어떤 것에라도 의지하고 싶은 마음으로 짐작해 볼 수도 있으리라 생각했다.

밀어내는 동작도 이와 유사한 생각에서 그림으로 그렸다. '모서리'의 경우 물체의 모가 진 가장자리를 의미하기도 하지만 영어의 corner는 곤경, 궁지를 의미하기도 한다. 이처럼 내 작업에서 인물의 자세는 그것이 지칭하는 언어와 관계를 갖고 캔버스의 상태가 지시하는 언어(대부분 이것이 그림의 제목이 되었다.)와 상호작용을 하게 된다.

---

30) 국립국어원, 『표준국어대사전』
〈http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp, 2013. 11. 26.〉

3.3. 캔버스의 공간과 틀(frame)

이번 장에서는 캔버스의 틀과 공간을 어떤 입장에서 바라보는지 나의 생각을 밝히고, 회화에 대한 질문을 작품에 담아내는 작가들과의 비교를 통해 내 작업에서 회화에 대한 질문이 어떻게 드러나는지 이야기하고자 한다. 특히 60년대 미니멀리즘의 몇몇 작가들은 회화를 바라보는 입장의 전환점에 위치해 있다는 점에서 나의 그림에서 공간을 바라보는 관점의 영향과 차이를 밝히기에 적합할 것이라 생각한다.

내 작품을 이루는 중요한 하나의 축이 한계상황의 인식에 관한 것이라면 나머지 하나의 축은 캔버스의 공간에 관한 나의 생각일 것이다. 이 장에서는 내가 근본적으로 왜 캔버스의 공간과 틀을 작품에 이용하는가에 대해 다루어 볼 것이다.

앞서 3장의 용어정리에서 나는 캔버스가 현실에서 오브제로서 차지하는 공간을 '캔버스의 물리적 공간'으로 언급하였다. 그리고 이와 함께 나의 작품에서는 캔버스의 틀(frame)이 사용되고 있다. 원래 '프레임'이라는 용어는 회화뿐만 아니라 영화나 사진 등의 다른 예술 분야에서, 그리고 대중매체와 일상 속에서도 사용되어 왔다. 그리고 '틀'이라는 단어로뿐만 아니라 '프레임'이라는 영어단어 그대로도 보편적으로 사용된다. 틀은 "어떤 물건의 테두리나 얼개가 되는 물건"을 이른다.[31] 그리고 프레임은 "영화 필름 한 장"을 의미하기도 하고, "스크린에 나타나는 영상의 둘레"나 "그림을 둘러싸는 경계"를 가리키기도 하며 "스크린에 영사되는 직사각형 모양의 이미지"를 의미하기도 한다.[32] 나의 작품에서는 이러한 전

31) 국립국어원, 앞의 사이트.

32) propaganda, 『영화사전』, 2004. 9. 30.
〈http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350429&cid=42617&categoryId=42617,

제를 바탕으로 실제 물리적인 공간보다는 영역과 범위가 더 강조된 표현으로 사용한다.

캔버스의 틀 이전에도 회화작품은 일정한 틀 안에서 보존됐으며, 틀은 회화의 역사에서 조금씩 역할과 맥락이 변화돼왔다. 최초의 구석기 시대 동굴에 그려진 벽화는 자연적으로 만들어진 프레임 위에 그려졌으며, 인류가 정착생활을 시작하며 점차 건축물의 벽이 그 기능을 대신하게 되었다. 그리고 로마시대와 중세시대를 거치면서 프레스코화나 모자이크화가 벽에 그려지며 건축공간의 일부로 기능하였다. 고딕시대 스테인드글라스는 창을 프레임으로 이용하여 색유리에 의한 빛의 효과를 이용하였다. 벽화나 스테인드글라스가 채우지 못하는 공간에는 나무 패널에 제단화가 설치되었다. 제단화는 다양한 틀의 모양을 갖고 있었으며, 양쪽의 날개를 여닫을 수 있도록 제작되었다. 그러나 여전히 공간의 성격에 따라 틀의 모양이 영향을 받았다. 이후 15세기 초 플랑드르에서부터 유화가 보급되기 시작하고, 교회중심의 사회로부터 시민사회로 점차 변화해감에 따라 이동이 수월하고 패널화의 매끄러운 질감에 구애받지 않을 수 있는 캔버스화가 그려지게 되었다. 이후 캔버스화는 현재에 이르기까지 회화의 표현매체로서 보편적으로 사용되고 있다. 벽화나 패널화가 다양한 모양을 이루었던데 반해 캔버스의 틀은 네모난 모양이 대부분을 이룬다. 작가의 임의대로 모양을 바꿀 수도 있으나 대부분의 작가가 시지각적 안정성이나 보관 및 운반의 편의성에 의해 네모난 모양을 이용한다. 이동이 수월한 캔버스는 공간에 걸림으로써 건축공간의 한 위치를 차지하게 된다. 그리고 사각형의 틀은 그 안에 그려지는 이미지의 위치에 따라 그림을 보는 관객에게 시각적 판단을 불러일으킨다.

나의 작업에서 캔버스의 공간은 '네모'(은유적 공간)이자 '상자'(오브제로서의 물리적 캔버스)이다. 나는 한 가지 방식에 규정하기 보다는 두

2013. 11. 26.〉

가지 가능성을 모두 열어놓는다. 그리고 내 작업에서 캔버스의 틀은 단순히 캔버스의 지지체를 지시한다기 보다는 캔버스의 면적상의 한계와 이미지의 공간 모두를 제한하는 영역이다. 내 작품에서 캔버스는 실제 물체가 가지는 물리적 영역을 드러냄과 동시에 인간의 한계상황을 비유적으로 드러내는 두 가지 역할을 함께 한다. 또한 이러한 이용관계에 따라 캔버스 회화의 한계라는 것을 실제로 어떻게 바라볼 것인가에 대한 질문과 회화를 그리는 작가의 상황을 어떻게 볼 것인가를 비유적으로 드러내는 두 가지의 역할을 동시에 하는 것으로 볼 수 있다.

한편 나의 그림은 형식상 인물의 이미지와 캔버스, 그리고 작품이 설치되는 공간의 상호작용으로 생각해 볼 수 있다. 이 중에서 캔버스가 가지는 공간은 실제 물리적인 캔버스의 공간과 캔버스에 그림을 그려서 만들어지는 인간의 의식에 기초한 이미지상의 공간으로 좁혀볼 수 있다. 나는 이러한 속성을 지니고 있는 이미지의 공간을 캔버스의 물리적 공간과의 결합을 시도하여 두 요소들의 상호작용을 이용하고 드러낸다.

이 중 이미지의 공간은 회화사의 관점에서 파악되기도 하고, 조각사의 관점에서 파악되기도 한다. 로잘린드 크라우스(Rosalind E. Krauss)는 『현대조각의 흐름』에서 이러한 공간을 미니멀리즘 작품과 자연주의 조각과의 차이를 이야기하며 '내적 공간(interior space)'이라고 명명하였다.[33] 또한 이러한 공간은 시각적 착시를 불러일으키기 때문에 '착시적 공간'(illusionistic space)이라고도 불리며 작가의 주관적인 의미부여에 의해 생성되는 공간으로 여겨졌기 때문에 '관념적 공간'(ideal space)이라는 명칭으로 유사한 의도에서 언급되었다.[34] 한편 할 포스터Hal Foster)

33) Rosalind E. Krauss (윤난지 역), 『현대조각의 흐름』, 서울: 지식을만드는지식, 2010, pp.291-396.

34) Rosalind E. Krauss (윤난지 역), 위의 책, pp.294-302.

는 그의 저서에서 미술에서 공간을 지칭하는 용어를 구분 짓는데 대부분의 모더니즘 미술에서 나타났던 공간을 '초월적 공간(transcendental space)'이라고 지칭하며, 다다이즘의 레디메이드와 구축주의의 부조에서 나타났던 공간을 '내재적 공간(immanent space)'이라 칭하고 있다.[35] 이러한 일련의 명명들은 조금씩 어조의 차이를 갖고 있다 하더라도 작품 내부로부터 작품의 의미가 부여된다는 공통점을 지적하고 있다. 이 점은 60년대 이후의 미술가들에게 질문의 대상이 되었다.

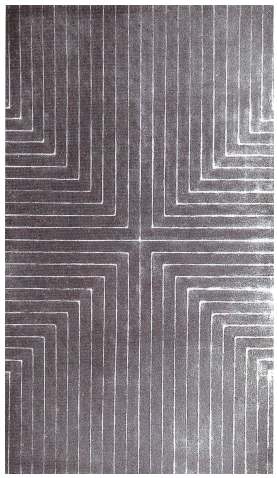
캔버스는 이미지의 공간과 더불어 물리적인 공간을 가지고 있다. 캔버스는 지지체에 천이 씌워지는 구조이므로 평평한 표면과 그것을 받치고 있는 지지체의 결합으로 생각해 볼 수 있다. 이 중에서 평면에 해당하는 부분은 전통적으로 회화에서 이미지를 그리는 데에 사용되어온 영역이었다면 캔버스의 지지체에 의해 생겨나는 옆면은 대체로 그림이 그려지는 면을 보조하는 역할을 맡아왔다. 그린버그는 회화의 특수성을 평면성이라고 주장했다.[36] 그린버그는 회화의 본질적 요소를 평평한 표면과 틀(바탕의 형태) 그리고 안료라고 이야기했다. 케네스 놀렌드(Kenneth Noland)나 모리스 루이스(Morris Louis), 프랭크 스텔라(Frank Stella) 등은 이러한 그린버그의 논리에 부합하는 작가들이었다. 이 중 스텔라의 작품에서는 주목할만한 점을 발견할 수 있다. 스텔라의 작품에서는 틀의 모양을 캔버스의 내부로 끌어들여 반복하고 있다. 이러한 방법은 캔버스의 틀이 차지하는 영역에 의해 캔버스 내부의 이미지가 영향을 받는다는 사실을 상기시킨다. 또한 회화의 내부공간에서 이미지를 만들어내던 작가의 주관에 의한 과거의 작품구성방식에서 벗어난다.

도널드 저드(Donald Judd)의 작품에서는 회화를 물리적인 상태의 견지

35) Hal Foster (이영욱, 조주연, 최연희 역), 『실재의 귀환』, 부산: 경성대학교 출판부, 2010, p.85.

36) Clement Greenberg (조주연 역), 「모더니즘 회화」, 『예술과 문화』, 부산: 경성대학교 출판부, 2004, p. 346.

에서 바라보는 입장이 극단적으로 시각화된다. 저드는 그의 작품을 '특수한 대상(specific object)'이라 명명하였다. 그의 작품 <무제>(1967)는 금속판으로 된 같은 크기의 육면체를 규칙적으로 배열한 작품이다. 이 작품은 작품을 규정짓는 법칙이 외부에서 주어진다는 점에서 프랭크 스텔라의 작품과 유사점을 지닌다. 그러나 저드는 회화를 넘어서 그야말로 특수한 대상을 창조해버림으로써 그린버그의 주장에 대한 반발을 극단적으로 전개시킨다.[37]



〈참고그림 1〉 프랭크 스텔라 (Frank Stella), 깃발을 높이! (Die Fahne Hoch!), 1959, 캔버스에 에나멜, 308.6 × 185.4 cm

〈참고그림 2〉 도널드 저드 (Donald Judd), 무제 (Untitled), 1967, 스테인리스와 플랙시글라스, 10개의 조각, 각 15.2 x 68.6 x 61 cm

나의 작품에서 캔버스의 네모난 모양이나 두께, 가장자리의 꺾임 등의 물리적 법칙이 작품의 내부 이미지에 영향력을 행사한다는 점은 위에서 예시로 든 작가들이 캔버스를 바라보는 관점의 연장선상에 있다. 그리고

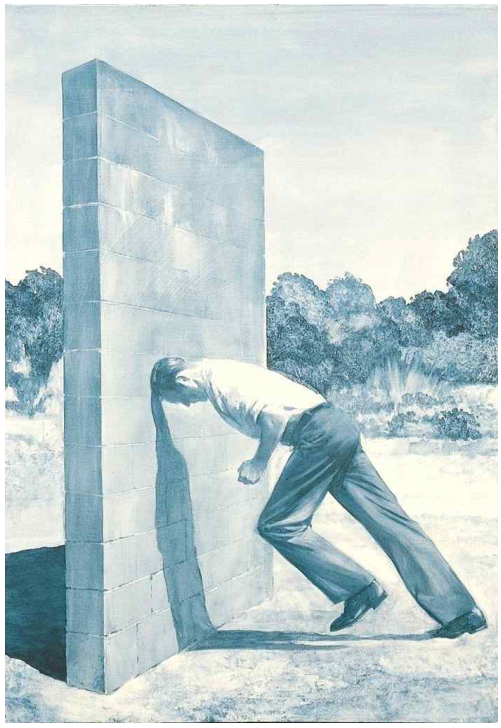
37) Hal Foster, 앞의 책 (주 35), p.95.

물리적인 상태의 인식과 경험을 통해 현실을 인지하도록 만드는 유사점을 가지는 것으로 보인다. 그러나 나의 작업은 '특수한 대상'이나 '조각'이라기보다는 회화로 구분지어야 할 것이다. 그 중에서도 구상화라는 형식적인 점에서뿐만 아니라, 회화의 평면성에 대한 의식과 함께 캔버스의 구획까지 이용한다는 점에서 추상표현주의와 미니멀리즘과는 회화를 바라보는 시각에서 차이가 있다. 그리고 나의 그림은 그리기를 통해 인식의 교차가 가능한 장치를 한다는 점에서 저드처럼 '특수한 대상'으로 나아간 작가와 구분된다.

이처럼 캔버스를 환영의 공간으로 보는 시각과 물리적 대상으로 보는 시각은 미술사 속에서 이분법적으로 대립해왔다. 그러나 나는 이 두 지점을 이분법적으로 구분 짓지 않는다. 캔버스는 이미지를 무한히 펼쳐낼 수 있는 공간이기도 하지만 그에 앞서 일정한 무게와 면적을 갖고 그 위에 그려지는 이미지를 제한하는 물건일 수밖에 없다는 것이 기본적인 나의 전제이다. 나는 환영의 공간과 물리적 공간을 '수용하는' 입장에서 작품을 제작한다. 이는 두 영역을 완전히 영구적으로 '합치시켰다'는 것이 아니라 둘 사이에서 인식이 상호작용할 수 있음을 이야기하는 것이다. 앞서 2장에서 나는 물리적인 한계와 심리적인 한계의 인지적 융합에 대해 이야기하였다. 인간의 의식은 인지적 융합의 상태 그대로 정지해 있는 것이 아니라 끊임없이 움직인다. 나는 회화의 이분법적인 구분보다는 이미지와 물리적 상태 두 영역간의 상호작용을 기꺼이 인정하고 활용하는 방안이 모색되어야 한다고 생각했다. 이는 회화를 새로운 시각에서 바라보고자 하는 나의 의식적인 노력이기도 하다.

이는 단지 미술사적인 반작용에 의한 것만은 아니다. 나는 페인팅 작업을 위해 캔버스를 사용한다. 그러나 단지 캔버스에 그림만 그리는 것은 아니다. 작업공간을 옮기거나, 한정된 공간 내에서 작업을 한 후에 캔버스를 매 번 옮기고 정리하면서 때때로 캔버스가 무거운 짐으로 느껴질

때가 있다. 그러한 상황에서 더 이상 캔버스는 이미지를 풀어내는 공간으로만 볼 수는 없게 된다. 그림을 그리기 위해 다시 캔버스 앞에 서면 나는 캔버스의 크기와 무게, 발라야 하는 물감안료의 양 등 캔버스와 재료의 물리적 속성을 함께 의식하게 된다. 내가 그리는 그림은 결국 이러한 일련의 과정에서 생기는 대상에 대한 인식의 교차가 영향을 끼칠 수 밖에 없다. 이러한 일련의 과정은 내가 캔버스를 이미지를 담아내는 공간으로서뿐만 아니라 물리적인 상태로도 보게 하는 경험을 제공하였다.



〈참고그림 3〉 마크 탄지 (Mark Tansey), 모더니즘 회화의 짧은 역사 (A Short History of Modernist Painting), 1982, 에서 두 번째 장면, 전체크기 147.3 x304.8cm

한편 캔버스가 르네상스시대 이후로 회화 작품의 제작에 보편적으로 사용되어온 표현매체이기 때문에 내가 캔버스를 '이용'한다는 것은 이미 일정 정도 회화 자체에 대한 질문을 담보하고 있다고 볼 수 있다. 때문에 이번에는 나의 그림의 메타 회화, 즉 회화에 관한 회화의 속성에 대해 밝히고자 한다.

메타 회화의 속성은 마크 탄지(Mark Tansey)의 작품에서 찾아볼 수 있다. 마크 탄지의 그림(참고그림 3)에서는 한계상황에 처한 인물의 심리가 드러나는 면이 있으나 여기에 회화 자체에 대한 메타포로서 받아들여질 가능성이 추가되는 것으로 보인다. <참고그림 2>에는 한 인물이 (마치 시지푸스처럼) 전혀 움직일 것 같지 않은 벽을 머리로 밀고 있는 장면이 푸른 단색으로 그려져 있다. 이 그림의 인물은 한계상황에 처해 있는 것으로 보이나 그림의 내용은 제목에 의해 단순히 인물의 심리상태를 은유적으로 드러낸 것으로만 보기는 어려워진다. 이 그림은 〈모더니즘 회화의 짧은 역사 (A Short History of Modernist Painting)〉 라는 제목의 작품에서 두 번째 패널에 해당하는 그림이다. 제목에 미루어 보아 이 상황은 모더니즘 회화를 은유하는 것으로 보인다. 그리고 그것을 머리로 밀고 있는 인물은 회화의 거대한 역사적 무게와 대결하는 모더니즘 작가의 모습으로도 보이며, 딱딱한 벽은 회화가 더 이상 환영의 영역으로서만이 아니라 물질로써 인식되었던 50년대 이후의 미술계를 떠올리게도 한다. 마크 탄지의 모든 그림에서 이 그림과 같은 한계상황이 직접적으로 그려지지는 않으나 그의 다수의 작품에 등장하는 인물들은 이 그림처럼 벽을 머리로 밀거나, 자신을 향해 전복되는 차량을 마주하고 있거나, 벌판에 끝없이 늘어져 있는 돌덩이들을 솔로 하나하나 닦는 등의 상황들이 매우 극적으로 그려져 있다. 이러한 그림은 하나의 메타포로 볼 수 있다. 작가는 미술과 역사, 본다는 것 등에 대해 은유적으로 때로는 상징적으로 드러낸다.

나의 작품에서는 마크 탄지의 작품처럼 구체적인 이야기(narrative)가 서술적으로 드러나지는 않는다. 또한, 그의 작품에서 나타나는 메타포와 구분된다. 탄지의 작품은 이미지 안에서 메타포가 드러난다면 나의 작품에서는 실제 캔버스의 물리적 공간이 한계상황을 은유하는 장치로 사용하는 특징을 가진다. 한계상황을 작가가(또는 관객이) 작품의 내부 이미지에 의미규정 할 경우에는 은유적으로 읽힐 수밖에 없다. 그러나 반대로 캔버스의 틀이나 건축공간 등 외부의 법칙에 의해 한계상황이 규정될 경우 '상태 그대로를 지시'하는 작업으로 보일 수 있다. 이 점은 나의 작품의 특징이라고 할 수 있다. 〈네모〉(그림 2, p.19)를 보면 캔버스의 실제 틀, 즉 '네모'가 인물이 매달린 영역을 그대로 지시하고 있는 것을 볼 수 있다. 즉 인물의 이미지가 캔버스의 네모난 상태를 드러내고 있다.

〈참고그림 4〉 미하엘 보레만 (Michaël Borremans), Four Fairies, 2003, 캔버스에 유채, 110×150cm

벨기에 작가 미하엘 보레만(Michaël Borremans)의 작품 〈Four Fairies〉(참고그림 4)에서는 검은 판 또는 끈끈한 액체처럼 보이는 사각의 표면에 하반신이 꽂혀 움직일 수 없어 보이는 인물들이 그려져 있다. 보레만이 그린 인물들은 일상적으로 보는 장면에서 조금 벗어나게 설정된 상황 속에서 즐겁다기보다는 담담하거나 침울해 보이는 모습을 하고 있다. 때문에 자신의 상황에 능동적인 모습으로 보이지 않고 스스로 완전히 의식하지 못하는 어떠한 제약 속에 있는 것처럼 보인다. 약간은 우스워 보이면서도 그 당혹스러운 상황에 처해있는 사람들의 진지한 모습에 아이러니한 적적함을 느끼게 된다.

이 그림은 인물의 상황에서 오는 한계영역뿐만이 아니라 회화라는 것 자체에 대해서도 생각하도록 만든다는 점에서 주목할만하다. 이는 작품에 회화가 그려지는 방식이 이용되고 있기 때문에 가능해 보인다. 그림의 아래쪽에 그대로 남겨진 캔버스 천 위에 흘러내리는 물감의 흔적에 의해 그림이 단순히 이미지가 아니라 캔버스 위에 올라가 있는 물감층이라는 것을 드러내고 있다는 점은 앞선 예시작과의 큰 차이점이다. 따라서 그림은 관객에게 인물들이 꽂혀있는 이 상황을 단순히 이미지상의 이야기로만 보는 것을 넘어 물리적 캔버스와 그림의 관계에 대해서도 생각하도록 만든다.

이러한 점은 극작가 베르톨트 브레히트의 소외효과(疏外效果, 또는 소격효과 疏隔效果, Entfremdungseffekt)를 떠오르게 한다. 소외효과는 관객에게 지금 보고 있는 것이 연극이며 이것을 보고 있는 자신이 관객이라는 사실을 인식하게 만드는 것이다. 소외극에는 분리 원칙이라는 것이 따른다. 분리 원칙은 “감정이입적 환상극에서처럼 연극을 현실로, 관객을 주인공으로 ‘체험’하지 않게 하는 것”이며, “환상을 통한 마약(Rauschgift) 효과를 제거함으로써 연극을 현실과 구분”짓게 하는 것이다.[38] 연극에서는 배우의 연기에 의해 분리와 거리두기가 이루어진다면

회화에서는 그것이 전시공간과 회화작품 및 관객의 관계에 의해 그것이 만들어진다. 전시공간에 그림이 걸려 있고 관객은 그림을 본다. 이때 회화가 회화임을 드러내는 표현은 관객이 그것을 인식하도록 하는 장치로 작용한다. 나와 보레만은 모두 캔버스의 물리적 속성을 이미지와 함께 드러내며 회화가 제작되는 방식을 그림에 이용하고 있다. 보레만이 물감의 층을 이용하고 있다면 나의 경우 캔버스의 틀을 이용하여 이를 드러낸다.

나는 메타 회화의 속성이 현대 회화에서 필요하다고 본다. 회화에 대한 질문은 회화가 가지는 물리적이거나 환영적인 근본적 속성들에 의해 관객의 경험에서 매우 직접적으로 체험될 수 있는 가능성을 제공하기 때문이다. 관객은 전시의 경험을 통해 이미지로써의 회화에서 얻을 수 있는 경험뿐만 아니라 실제 회화를 체험하며 현실에서의 인식을 새로이 할 수 있을 것이라 생각한다. 그리고 이러한 경험을 불러오는 효과적인 방법 중 하나가 물리적 공간과 이미지의 공간 사이에서 인식의 교차를 일으키는 방법이라고 생각했다.

---

38) 송동준, 「소외극과 게스투스극으로서의 서사극」, 『브레히트의 서사극 : 유형학적 고찰』, 서울 : 서울대학교출판부, 2004, p.11.

4. 형식적 표현 방법

4.1. 붓질과 색상에 의한 가벼운 이미지

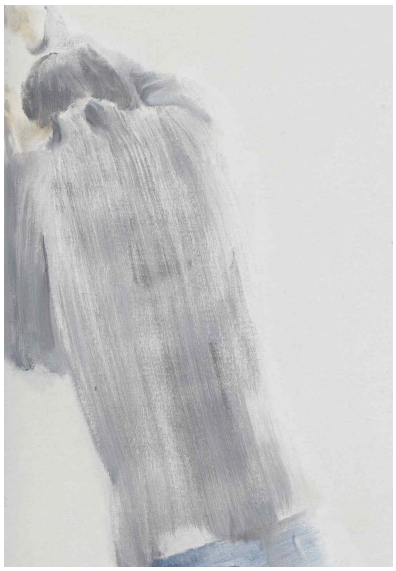
나는 날렵한 붓질로 사라져버리거나 부서져버릴 것처럼 보이는 사람들의 모습을 그려 넣는다. 붓질은 적은 양의 안료를 붓에 묻혀 건성 재료를 사용하듯이 빠르게 문지르거나 긁어 그리는 방법과 큰 붓으로 갈필을 활용하여 빠르게 실루엣을 잡아나가는 방법을 주로 사용하였다. 이러한 붓질을 통해 한계상황에 처한 사람들의 허무감, 덧없음, 무기력함 등을 나타내고자 하였다.

이러한 붓질로 그리는 인물의 모습은 한국에 사는 20대인 나의 세대의 모습을 반영한다. 나의 또래는 분단국가 국민으로서의 막연한 두려움은 갖고 있으나 2차대전 같은 전쟁의 직접적인 위협을 경험하지는 않았다. 앞서 2장에서 언급한 오찬호의 연구에서도 드러났듯이 항상 자기계발과 자신의 자리를 지키기 위한 남 밀어내기에 빠져 사는 세대이기도 하다. 구체적인 위협보다는 일상 속에서 느끼는 막연한 불안과 무기력함을 가진 것이다. 속도감 있고 가벼워 보이게 그리는 붓질은 인물을 실체감 없는 모습으로 드러내고 인간의 존재 자체를 가볍게 보이도록 만든다. 일상 속에서의 뚜렷하거나 가시적으로 명확히 드러나지 않는 막연한 불안과 무기력이 붓질에 반영되어 나타난다.

〈그림 15〉에서 작품〈네모〉의 부분을 확대한 사진을 보면 옷의 끝부분은 4호가량의 작은 붓으로 긁어 그려 경계를 모호하게 만든 것을 볼 수 있다. 옷 아래 생기는 그림자 부분과 옷의 외곽선을 작은 붓으로 흩트려놓아 마치 매달린 인물이 아래로 흘러내려 사라질 듯한 모습을 강조했다. 긁어 그리기 외에도 갈필로 실루엣을 잡아나가는 방법도 나의 그

림에서 주요하게 사용되는 방법 중 하나이다. 〈그림 16〉에서 보이는 〈2/3〉의 세부는 너비 15cm가량의 큰 붓을 사용하여 인물의 등을 한 번의 붓질로 그려냈다. 이 방법은 스웨터의 질감을 드러낼 뿐만 아니라, 부서지는 듯한 인물의 모습을 드러냄으로써 왼쪽의 커다란 다수의 면적에 의해 밀리고 있는 듯한 인물의 무기력한 모습을 강조해준다. 배경의 경우 밑칠을 하여 옅게 드러나는 붓 자국이나 물감을 묽게 칠해 흘러내린 자국이 희미하게 남는 것을 그대로 남겨두어 이미지 또한 안료가루와 붓질 때문에 생겨나는 것임을 함께 인식할 수 있도록 하였다.

〈그림 15〉 네모 (세부)



〈그림 16〉 2/3 (세부)

위와 같은 붓질은 나의 시각적 한계가 반영된 표현으로 볼 수 있다. 2010년 제작한 〈보고 그리기〉(그림 17)에서 나는 거울로부터 거리를 1m씩 점점 멀리하며 거울에 비치는 내 얼굴을 세필로 그려나갔다. 나의 시각적 제약을 자연스럽게 드러낼 방법이 그리기라고 생각했다. 어떠한 방식을 사용하더라도 자신이 보는 상태를 완벽하게 재현해 낼 수는 없

다. 그러나 세필로 한 땀 한 땀 그려나가는 방법은 고도의 집중력을 요구하는 방식이기 때문에 내 눈에 보이는 모습을 매우 집중해서 재현할 수 있다. 따라서 나는 이러한 그리기 방식이 보이는 상태를 드러내는 효과적인 방법이라고 생각했다. 거리에 따라 초점이 점점 맞지 않게 되는 이미지는 이후의 다른 작업에서도 그리기 방식에 반영되었다.

〈방문자〉(그림 18)와 〈관찰하며 그리기〉(그림 19)에서는 눈에 보이는 상태를 나타낼 수 있는 적합한 방식으로 갈필로 빠르게 그리기를 선택하여 앞에 보이고 움직이기도 하는 인물의 실루엣을 표현하였다. 이러한 그리기 방식은 내가 관찰자로서 사람들과 거리를 두고 바라보는 상황을 강조할 수 있었고, 그려진 사람들의 이미지는 금방 사라져버릴 것처럼 보이게 하는 효과가 있었다. 이러한 붓질은 최근의 작업에도 반영되었고 이를 통해 주어진 환경 속에서 연약하지만 아슬아슬하게 행위를 지속시키고 있는 상황으로부터 조금은 떨어져서 바라보듯이 담담한 시각으로 제시하고자 했다.

〈그림 17〉 보고 그리기 (1m씩 멀어지며), 2010, 10개의 패널, 각 40.9×31.8cm, 종이에 수채

〈그림 18〉 방문자, 2010, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm

〈그림 19〉 관찰하며 그리기, 2011, 캔버스에 유채, 31.8×40.9cm

한편 낮은 채도의 색상은 붓질에 더해져서 인물을 뚜렷한 실체를 갖고 있기보다는 불투명하고 무기력해 보이도록 만드는 역할을 맡는다. 색을 사용할 때 원색의 물감을 그대로 사용하기보다는 뉴트럴 그래이(neutral gray)나 모노크롬 쿨(monochrome cool) 같은 회색 계열의 색상을 섞어서 사용하는 비중이 높다. 특히 회색의 비중이 높은 작품의 경우(그림 23, 그림 24, p,55) - 〈관찰하며 그리기〉 에서 사용한 바 있는- 오래된 컬러사진의 색이 바랜듯한 느낌이나 잉크젯 프린트에서 잉크가 조금씩 빠지기 시작할 때의 느낌에 가까운 색을 사용하였다. 이처럼 채도가 낮은 색상과 혼색을 하거나 채도가 높은 색상을 피해 사용할 경우 강한 시각적 대비를 피하게 되면서 형체가 덜 보이고 캔버스의 프레임이 드러나도록 돕는다.

그리고 이러한 색상은 실제 거리를 두고 인물을 볼 때의 색상이기도 하다. 〈보고 그리기〉 작업을 하며 거리가 멀어질수록 형태의 단순화뿐만 아니라 인식할 수 있는 색상의 범위 또한 좁아지는 경험을 하였다. 그리고 최근에 그림을 그릴 때에도 이러한 좁은 범위의 색을 의도적으로 사용하였다. 나에게 정확한 언어로(이름으로) 인식되지 않는 먼 거리의 대상들은 실체가 모호하고 때로는 앞으로 닥쳐올 상황에 대한 막연한 두려움의 대상이기도 했다. 그리고 실제로 또래의 사람들과 만나고 이야기를 나누며 그들 또한 나와 유사한 감정이라는 생각이 들었다.

4.2. 설치 방식과 의미의 확장

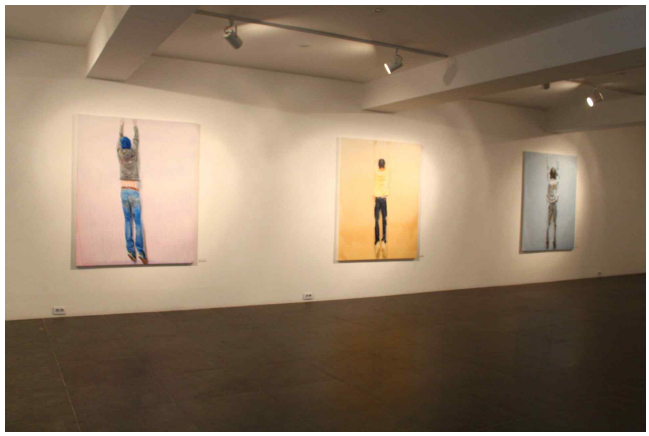
나의 작품을 어떻게 배치하고 설치할 것인가는 작품이 관객의 인식에 도달하고 직접 상호작용을 하는 과정이기 때문에 매우 중요할 수밖에 없다. 결국, 작품은 관객이 어떻게 보는지에 따라 다른 의미로 해석되고 느껴질 수밖에 없기 때문이다. 특히 나의 작품은 캔버스의 물리적 공간을 이용한다는 점에서 작품이 배치되는 상태에 따라서 다른 해석의 여지가 생길 수 있다.

나의 얼마 되지 않는 전시 경험으로 내 작품의 모든 설치 가능성에 관해 이야기하기는 어려울 것이나 이 글에서는 2013년에 있었던 개인전 《네모》에서 선보인 작품들과 같은 작품의 다른 설치경험(2013년 오픈스튜디오)을 토대로 작품이 전시되는 전체 공간의 활용에 관해 이야기해 보고자 한다.

나의 작업은 심리적 한계상황을 표현하는 것으로 읽힐 수 있으나 반대로 작품이 캔버스의 물리적 한계를 그대로 드러내기도 한다. 나의 작품은 물리적인 영역과 심리적인 영역의 상호작용으로 이루어지기 때문에 공간의 활용 역시 두 가지 측면에서 함께 분석해 볼 필요가 있다. 전시공간의 이용을 바라보는 관점에 따라 내부 공간에 의해 한계상황의 극적(劇的) 연출이 두드러지는 경우와 건축 공간의 한계영역을 작품이 드러내는 경우로 나누어 볼 수 있다.

먼저 나의 작품은 회화와 전시공간, 관객 사이의 관계에 의해 연극적인 효과를 낸다. 연극적이라 함은 전시공간이 무대의 역할을, 각 그림이 마치 연기자처럼 작용함을 뜻한다. 나는 2013년 개인전 《네모》에서 같은 제목의 세 작품을 한쪽 벽 전체에 약 3m의 거리를 두고 나란히 설치하였다.(그림 20) 세 작품에 그려진 사람들은 각각 매달려 있지만 서로를

의식하는 것 같기도 하고, 반대로 마치 경쟁하듯 매달려 있지만 서로는 서로를 알지 못하는 것처럼도 보이는 상황을 연출해 보고 싶었다. 〈그림 21〉의 〈모서리〉 설치 모습도 이와 유사하게 같은 벽에 걸려 설치가 되었을 때 붙어 있는 두 그림과 떨어져 있는 그림 사이의 관계를 배치된 거리에 따라 다르게 상상해 볼 수 있는 여지가 생긴다.



〈그림 20〉 네모 (전시장 전경

〈그림 21〉 모서리 (전시장 전경)

관객은 단지 그림 하나만을 보는 것이 아니라 공간의 조명과 그림의 배치상태 바닥의 질감 등을 함께 느낀다. 그림과 그림 사이의 관계는 관객의 작품경험에 영향을 미칠 수밖에 없는 영역이다. 나의 그림처럼 전신의 인물이 각각의 캔버스에 그려져 전시실에 걸릴 경우 관객은 그림의 인물 사이의 관계를 의식할 것이라 여겼다.

〈모서리〉 역시 의도적으로 한 벽면 전체에 같은 시리즈를 배치하였으며, 두 개 이상의 캔버스를 서로 이어 붙여 설치하거나 떨어뜨려 설치했다. 거는 높이 또한 같도록 하여 여러 작품이 같은 단위로 읽히도록 하였다. 이때 둘 또는 그 이상의 캔버스를 맞붙여 설치될 경우 인물의 성별과 자세에 따라 관객이 작품의 분위기와 이야기를 조금씩 다르게 생각해 볼 수 있는 여지를 주고자 했다.(그림 22, 그림 23, 그림 24)

〈그림 22〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm

〈그림 23〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×65.1cm
우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×80.3cm

〈그림 24〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×97cm
우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×72.7cm

한편 내 그림에서는 반대로 인물의 이미지가 캔버스의 면적을 결정하는 역할을 맡기도 한다. 그리고 이러한 속성으로 인해 나의 작품은 한계상황의 연출이지만 반대로 작품이 공간의 특징을 보여줄 수도 있다. 작품은 일정한 크기 때문에 마치 그려진 인물들이 전시장의 넓이나 꺾임 등의 상태를 측정하는 것처럼 보이기도 한다. 이러한 효과는 작품의 물리적 속성이 드러나면서 관객이 작품과 벽의 면적과의 관계 걸어가는 시간, 천정의 높이 등을 인지하도록 유도한다.

물질로서의 캔버스에 대한 나의 관심은 그것이 포함되는 건축적 공간에 대한 관심과 이어졌다. 그림을 그리며 실제 물질을 인식한다는 것은 나에게 언제나 중요한 과제였다. 특히 매년 다른 방으로 거처를 옮기는 생활 때문에 내가 작업하는 공간과 작품을 전시하는 공간은 마치 투쟁의 공간처럼 느껴졌다. 건축은 그 안에 있는 인간에게 매우 강제적인 영향력을 행사한다. 그 안에서 이루어지는 활동은 공간의 제약을 받을 수밖에 없다.

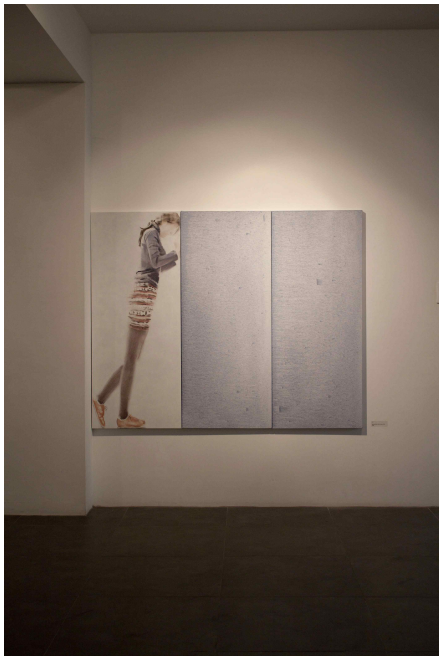
〈그림 25〉 **와** 〈그림26〉 은 이러한 상황이 반영된 배치방식이다. 건축공간의 모서리를 활용하거나 기둥이나 꺾이는 지점을 그대로 수용한 예이다. 〈그림 25〉처럼 네모난 벽의 양 모서리에 설치되어 그려진 인물이 양 끝을 미는 모습이 될 경우 두 그림뿐만이 아니라 제한된 실제 공간 내에서의 한계상황의 이야기로 의미가 확장될 수 있다. 또한 〈그림 26〉에서는 기둥에 붙인 배치 때문에 인물이 압박에 의해 구석으로 몰린 상황처럼 보일 수 있다. 이러한 배치를 통해 캔버스의 면적 상의 한계지점뿐만 아니라 그림이 걸릴 수 있는 영역까지도 한계지점으로 읽을 수 있는 여지를 준다.

조명의 경우 할로겐 조명과 형광등 조명을 각각의 공간의 여건과 설치방향에 따라 사용했다. 개인전 《네모》에서 사용한 할로겐 조명은 각각

의 회화작품에 집중적으로 빛을 비추기 때문에 시선이 인물에 집중되도록 만든다.(그림 20, 그림 21, 그림 26) 이는 전시공간이라는 무대에 각각의 배우의 연기처럼 보이도록 만들어 한계상황의 연출을 부각한다. 한편 오픈 스튜디오에서 사용한 형광등 조명의 경우 공간을 전체적으로 골고루 비추기 때문에 작품과 공간의 물리적인 측면을 드러내는 데에 적절한 효과를 낸다는 것을 알 수 있었다.(그림 25) 그에 따라 작품이 그 공간을 지시하는 성격이 두드러짐을 알 수 있었다.

설치방식을 정리하며 다시금 한계상황에 대해 질문해 볼 수 있으리라 생각한다. 나의 작품에서 한계상황은 각각의 인간 개인의 한계상황을 표현한 것으로 보이다가도 그림을 이어 배치하는 방식과 이미지의 만남에 의해 다시 두 남녀가 만나고 있는 상황으로 드러나기도 한다. 그리고 캔버스라는 물리적 영역이 갖는 한계에서 완전히 자유로울 수는 없다 해도 일단은 뿌려지는 물감으로부터 잠시라도 피할 수 있는 상황으로 표현되기도 하였다. 인물의 자세는 힘들어 보일 수도 있지만, 이미지와 캔버스와의 관계를 어떻게 인식하느냐에 따라 엉뚱하고 해학적인 행동으로 보일 수도 있다. 작품이 변화하고 해석도 변화하듯이 한계상황에 대한 관점 또한 유동적일 수 있으리라 생각한다. 나아가 다양한 해석이 가능하도록 계속해서 실험되어야 할 것이다.

〈그림 25〉 모서리 (전시장 전경)

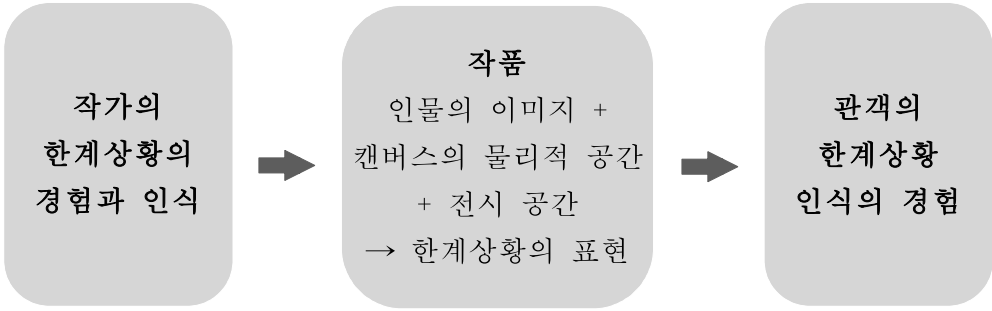


〈그림 26〉 2/3 (전시장 전경)

5. 결론

작가로서 나는 한계상황에 대한 선언적인 정의를 내리기는 어려울 것 같다. 단언적인 설정은 관객의 경험과 창조적인 인식에 크게 도움이 되지 않을 것이라 생각한다. 다만 내 작업에서 나타난 시도들을 다시금 간략히 정리해 보며 그 안에서 미처 들여다보지 못한 또 다른 '한계상황"들을 짚어보는 것이 더욱 유용할 것으로 생각하여 결론을 대신하고자 한다.

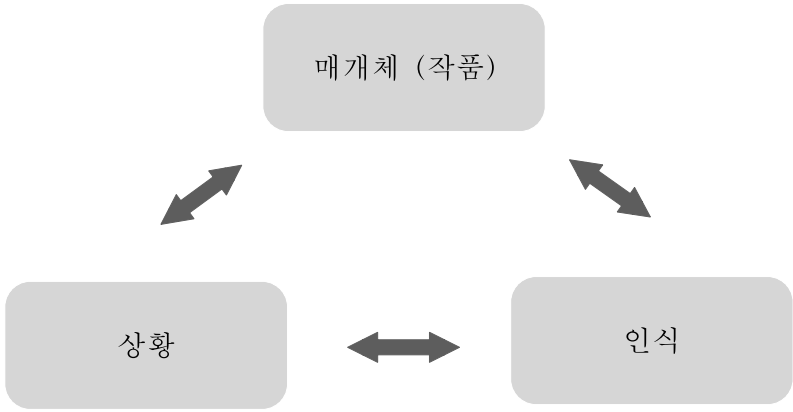
지금까지 나의 작업을 내용적, 형식적 측면에서 분석해 본 결과 <표1>과 같이 작품의 표현 과정을 정리해 볼 수 있다. 나의 신체적, 심리적 한계상황의 경험은 작품 제작으로 이어졌으며, 캔버스의 물리적 공간을 이용하여 캔버스에 인물을 그리는 방식을 통해 한계상황을 드러내고자 했다. 그리고 작품들 상호간의 관계나 실제 건축공간 속의 설치를 통해 작품에서 나타나는 상황이 확장됨을 볼 수 있었다. 그리고 이러한 작업을 통해서 관객이 한계상황 인식의 경험을 공유할 수 있으리라 생각했다.



〈표 1〉 작품을 통한 표현과 감상 과정

이를 통해 내 작업이 나의 개인적 경험과 사람들과의 관계 속에서 자극을 받고 형성되어온 것임을 알 수 있었고 작품 제작 과정에서 미술사와

철학 등 다양한 분야에 빚을 지고 있음을 알 수 있었다. 다른 작가들과의 비교는 내 작업의 현 상태를 점검하고 반성해 보는 데에 도움을 주었으며 앞으로 내가 나아갈 방향을 설정하고 작업의 계획을 세우는 데에 도움을 주었다. 특히 작업을 분석하며 전혀 동떨어진 작업이라고 생각했던 나의 예전 작업들로부터 현재의 작업이 영향을 받고 있었으며 나의 시각적 한계에서 비롯된 표현이 다른 주제의 그림에서도 은연중에 나타나고 있었음을 새롭게 알 수 있었다. 이러한 배움과 인식의 과정은 작품의 경우에도 의미의 전달이나 인식의 환기가 일방적이지 않음을 시사하는 것으로 보인다. 상황과 작품과 인식과의 관계를 간단히 정리해 보자면 〈표 2〉와 같다. 상황과 작품과 인식은 서로서로 영향을 미칠 수밖에 없다. 상황의 경험은 작품 제작에 영향을 주고 작품은 관객의 인식에 변화를 줄 수 있다. 그리고 인식은 이후의 상황의 변화에 영향을 줄 수 있다. 반대로 인간은 상황 속에서 인식을 경험할 수 있으며, 그 인식은 작품의 제작에 영향을 준다. 그리고 작품이 전시됨으로써 새로운 상황을 만들어낸다.



〈표 2〉 상황, 작품, 인식의 관계

현재까지의 작업을 통해 구체적으로 파악하기 어려운 점들도 분명히 있었다고 생각한다. 특히 인물의 크기의 변화에 따른 의미작용의 변화에 대한 연구와 작품의 배치에 따라 의미가 변화되는 방식을 구체적으로 논할 수 있을 작업의 수가 현재보다 많았다면 그림을 읽는 방식에 대한 분석 또한 다양할 수 있었으리라 생각한다. 그러나 이러한 부분들에 대해 어떠한 방향을 미리 설정해 두고 제한하기보다는 앞으로의 작업이 새로운 시도들로 채워질 수 있도록 가능성을 열어두고자 한다.

지금의 회화에서 나 또는 어떤 대상이 가지는 한계상황을 인식하고 바라보는 것은 회화의 새로운 가능성을 끊임없이 열어줄 수 있으리라 생각한다. 그리고 그러한 생각들을 정리해 본 이 글이 앞으로의 나의 작업 방향을 설정하는 데에도 도움이 될 것으로 생각한다. 글을 쓰며 나 또한 자신의 한계를 어떻게 받아들여야 할지 성찰할 수 있었다. 내 작업이 다른 사람들에게도 인식의 환기를 가져올 수 있기를 바란다.

그림목록

〈그림 1〉 감각측정, 2008 매일의 측정 기록물과 단체사진 중 4월 9일 수요일의 기록물과 단체사진
〈그림 2〉 네모, 2012, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm
〈그림 3〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
〈그림 4〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
〈그림 5〉 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm
〈그림 6〉 네모, 2012, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm
〈그림 7〉 네모, 2013, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm
〈그림 8〉 피할 수 있는 곳, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×162.2cm
〈그림 9〉 피할 수 있는 곳 (세부)
〈그림 10〉 45, 2012, 캔버스에 유채, 130.3×130.3cm
〈그림 11〉 45 (세부)
〈그림 12〉 2/3, 2012, 캔버스에 유채, 130.3×162.2cm
〈그림 13〉 2/3, 2013, 캔버스에 유채, 3개의 패널, 각 130.3×43cm
〈그림 14〉 〈2/3〉과 〈모서리〉의 조합의 예
〈그림 15〉 네모 (세부)
〈그림 16〉 2/3 (세부)
〈그림 17〉 보고 그리기 (1m씩 멀어지며), 2010, 10개의 패널, 각 40.9×31.8cm, 종이에 수채
〈그림 18〉 방문자, 2010, 캔버스에 유채, 162.2×130.3cm
〈그림 19〉 관찰하며 그리기, 2011, 캔버스에 유채, 31.8×40.9cm
〈그림 20〉 네모 (전시장 전경)
〈그림 21〉 모서리 (전시장 전경)
〈그림 22〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm

우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×43cm

〈그림 23〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×65.1cm

우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×80.3cm

〈그림 24〉 좌 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×97cm

우 모서리, 2013, 캔버스에 유채, 130.3×72.7cm

〈그림 25〉 모서리 (전시장 전경)

〈그림 26〉 2/3 (전시장 전경)

참고그림

〈참고그림 1〉 프랭크 스텔라, 깃발을 높이! (Die Fahne Hoch!), 1959, 캔버스에 에나멜, 308.6 × 185.4 cm (진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 서울: 민음사, 2002, p.163.)

〈참고그림 2〉 도널드 저드, 무제 (Untitled), 1967, 스테인리스와 플렉시글라스, 10개의 조각, 각 15.2 x 68.6 x 61 cm (진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 서울: 민음사, 2002, p.161.)

〈참고그림 3〉 마크 탄지 (Mark Tansey), 모더니즘 회화의 짧은 역사 (A Short History of Modernist Painting), 1982, 에서 두 번째 장면, 전체크기 147.3 x304.8cm (Danto, Arthur Coleman; Sweet, Christopher: *Mark Tansey: visions and revisions*, New York: Abrams, 1992, p.39.)

〈참고그림 4〉 미하엘 보레만 (Michaël Borremans), Four Fairies, 2003, 캔버스에 유채, 110×150cm (Godfrey, Tony:

Painting today ,London; New York: Phaidon Press, c2009, p.202.)

참고문헌

단행본

권미원 (김인규, 우정아, 이영욱 역), 『장소 특정적 미술』, 서울: 현실문화연구, 2013.

김신일, 『교육사회학』, 제3개정판, 서울: 교육과학사, 2007.

김현철, 『불안하니까 사람이다』, 서울: 애플북스: 비전비엔피, 2011.

두산동아, 『(동아)새국어사전』, 서울: 두산동아, 2000.

송동준, 「소외극과 게스투스극으로서의 서사극」, 『브레히트의 서사극: 유형학적 고찰』, 서울 : 서울대학교출판부, 2004.

오찬호, 『우리는 차별에 찬성합니다 : 괴물이 된 이십대의 자화상』, 고양: 개마고원, 2013.

윤난지, 『모더니즘 이후, 미술의 화두』, 서울: 눈빛, 2004.

이기호, 『갈팡질팡하다가 내 이럴 줄 알았지』, 파주: 문학동네, 2006.

_____, 『김 박사는 누구인가?』, 서울: 문학과지성사, 2013.

이정규, 『한국사회의 학력·학벌주의 : 근원과 발달』, 서울 : 집문당, 2003.

조가경, 『실존철학』, 서울: 박영사, 1991.

진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 서울: 민음사, 2002.

한국야스퍼스학회, 『(칼 야스퍼스)비극적 실존의 치유자』, 서울: 철학과현실사, 2008.

_____, 『야스퍼스와 사유의 거인들』, 서울: 지식을만드는지식, 2010.

Apollodorus (천병희 역), 『원전으로 읽는 그리스 신화』, 고양: 숲,

2004.

Archimbaud, Michel (최영미 역), 『(프란시스 베이컨) 화가의 잔인한 손』, 서울: 강, 1998.

Bauman, Zygmunt (이수영 역), 『새로운 빈곤: 노동, 소비주의 그리고 뉴푸어』, 서울: 천지인, 2010.

Behr, Shulamith (김숙 역). 『표현주의』, 파주: 열화당, 2003.

Blinderman, Barry (양현미 역), 「도시의 사람들」, 『현대미술의 변명 : 포스트모더니즘 미술가 25인과의 인터뷰』, 서울: 시각과 언어, 1996.

Bollnow, Otto Friedrich (최동희 역). 『실존철학 입문』, 서울 : 간디서원, 2006.

Bourriaud, Nicolas (현지연 역), 『관계의 미학』, 서울: 미진사, 2011

Camus, Albert (이가림 역), 『시지프의 신화』, 제2판, 서울: 文藝, 2001.

Danto, Arthur Coleman, and Christopher Sweet. *Mark Tansey: visions and revisions.* New York: Abrams, 1992.

Foster, Hal (양현미 역), 「미니멀리즘의 난점」, 『현대미술과 모더니즘론』, 서울: 시각과 언어, 1995.

_____ (배수희, 신정훈 외 역), 『1900년 이후의 미술사』, 서울: 세미콜론, 2007.

_____ (이영욱, 조주연, 최연희 역), 『실재의 귀환』, 부산: 경성대학교 출판부, 2010.

Godfrey, Tony. *Painting today.* London; New York: Phaidon Press, c2009.

Greenberg, Clement (조주연 역), 『예술과 문화』, 부산: 경성대학교 출판부, 2004.

Grosenick, Uta, and Burkhard Riemschneider (유소영 역), 『Art no

w』, 파주: 아트앤북스, 2003.

Hayes, Steven C, and Spencer Xavier Smith (문현미, 민병배 역), 『마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라』, 서울: 학지사, 2010.

Holzwarth, Hans Werner. *100 Contemporary Artists.* Taschen, 2009.

Janson, H. W. and Janson, Anthony F., 『서양미술사』, 서울: 미진사, 2001.

Jaspers, Karl. *Philosophie.* Berlin: Springer, 1973.

_____ *Psychologie der Weltanschauungen.* München; Zürich: Piper, 1985.

_____ (이상철, 표재명 역), 『철학적 사유의 작은 학교』, 서울: 서광사, 1986.

_____ (황문수 역), 『현대의 이성과 반이성』, 서울: 사상사, 1993.

_____ (황문수 역), 『비극론 ; 인간론(외)』. 서울: 범우사, 1999.

_____ (황문수 역), 『이성과 실존』, 서울: 서문당, 1999.

Kaye, Nick. *Site Specific Art: Performance, Place and Documentation.* London; New York: Routledge, 2000.

Krauss, Rosalind E. “the Cultural Logic of the Late Capitalist Museum”. *October*, September 1990.

_____ (윤난지 역), 『현대조각의 흐름』, 서울: 지식을만드는지식, 2010.

Lynton, Norbert (윤난지 역), 『20세기의 미술』, 서울: 예경, 2003.

Morris, Robert, “The Present Tense of Space”. *Continuous project altered daily: the writings of Robert Morris*, Cambridge · Mass :MIT Press ; New York : Solomon R. Guggenheim Museum, 1993.

Rigney, Daniel (박슬라 역), 『나쁜 사회: 평등이라는 거짓말』, 파주: 21세기북스, 2011.

Salamun, Kurt (정영도 역), 『카를 야스퍼스』, 서울: 지식을만드는지식, 2011.

Watson, George J. (김종환, 김민경 역), 『연극개론』, 서울 : 동인, 2003.

Wurttembergischer. Kunstverein Stuttgart. *Michaal Borremans: Eating the Beard.* Hatje Cantz Publishers, 2011.

논문

박은미, 「사회적 실존의 가능성: 야스퍼스 실존 개념의 재해석」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문, 2005.

박찬국, 「실존철학의 인간이해」, 『철학연구』 Vol.54 No.1, 2001.

신수진, 「'차이의 반복'과 그 표현에 관한 연구」, 서울: 서울대학교 대학원 박사학위 논문, 2011.

이계원, 「확장된 개념의 회화표면과 그 형식에 관한 연구」, 서울: 서울대학교 대학원 박사학위 논문, 2010.

이민수, 「프란시스 베이컨 회화의 리얼리즘 연구 : 이미지의 二重性에 대한 논의를 중심으로」, 『미술사연구』, Vol.- No.23, 2009.

정무정, 「전후 추상미술계의 에스페란토, '앵포르멜' 개념의 형성과 전개」, 『美術史學』, Vol.17 No.1, 2003.

조주연, 「클레멘트 그린버그의 미술론에 관한 연구」, 서울: 서울대학교 대학원 박사학위 논문, 2002.

뉴스기사

박수윤, 「일자리 없고 돈 없어 밥 굶는 20대…한달에 4끼 걸러」, 『동아일보』 2013. 2. 3,

박재범, 「'경단녀' 이어 '경단청'도 없앤다」, 『머니투데이』 2014. 4. 4.

임형섭, 「신규 대졸자 100명 중 43명은 비경제활동」, 『연합뉴스』 2013. 04. 17.

인터넷 사이트

국립국어원, 『표준국어대사전』
〈http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp, 2013. 11. 26.〉

propaganda, 『영화사전』, 2004. 9. 30.
〈http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350429&cid=42617&categoryId=42617, 2013. 11. 26.〉

Abstract

The Expression of Limit Situations through the Human Form and the Physical Space of the Canvas

Lee, Gyeo-Re
Painting Major, Department of Painting
The Graduate School
Seoul National University

This is a study of various methods of visually expressing the Limit Situations through the use of the human form and physical space within the canvas. Humans often find themselves in critical situations in which they feel is beyond their control. I created my works under the hypothesis that physical and psychological limit situations are cognitively interrelated and that limit situations can be evoked differently according to how they are perceived by those encountering them. The motive for such problematization of the aforementioned critical situations can be found in restrained visual experience due to a medical operation that I had during my childhood. My quotidian

visual limit experience extended into interest in the limits of other objects. In particular, an awareness of such situations led me to view the canvas, which I constantly work with as an artist, as an object with limits. I came to perceive it not only as a surface on which the images are painted but a physical object that has a 'limit domain.'

There are two key aspects that appear simultaneously within my work, a metaphoric limit situation represented by the significance of the state in which the actual characters that are painted on the canvases (the virtual space within the image) are in, and the 'limit terrain' defined by the physical scope of the canvases (the physical space).

The frame of the canvas is deeply interrelated with the image on the canvas, and together limits its significance (metaphoric approach). Meanwhile the canvas itself is a material that has size, weight, and volume and thus naturally holds specific physical conditions and limits. As such, my paintings also addresses the actual physical state of the objects and architectural space. I create my works from the perspective of "using and combining" the space within the images and the physical space. Through a device that induces cross-perception between the two spaces, I guide the viewers to not only become immersed in the painting, but also distance themselves, and aim to aid the experience of perceiving limit situations.

I portray the characters to hang from, push, or avoid something. Such poses are open to various interpretations, and it can be said that the figures are not in a passive state, but encompasses the will to utilize and confront the situation that they are placed in. However

the space within the images is not formed by concrete detailed backgrounds, but instead the images are painted on the bare surface of the canvas, or on an even layer of paint, and by being restricted by the frame of the canvas, it can be recognized as an image of a certain space. Therefore, the significance of this space is defined by the juxtaposition between the state in which the human figures are in that are arranged on the canvas and the domain of the canvas.

As for the method of painting, I use nimble brushstrokes and a pallet that is low in saturation to paint images of people who appear as if they are about to be disappeared or shattered. Such brushstrokes make the figures appear light and to lack substance. This reflects the sense of emptiness, futility, and spiritlessness of the people in these critical situations and can also be seen as an expression of my own visual limitations.

The relationship between each paining can be highlighted, or the physical state of the architectural space can be revealed depending on how the paintings are installed. My paintings are displayed in one space, or more than two paintings can be conjoined together so the viewers may become aware of the relationship between them. In addition, the significance of not only the paintings themselves but the limit situation narrative within a certain restricted space can be further expanded by employing the architectural spaces that is holding the paintings.

keywords : Limit situations, limit domains, cognition, physical space of the canvas, space of images, frame of the canvas, deft brushstrokes, light images, intersection of perception

Student Number: 2011-21341