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

욕망과 이성간의 갈등에 대한 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013년 2월

서울대학교 대학원
동양화과 동양화전공
안호성

욕망과 이성간의 갈등에 대한 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

지도교수 신하순

이 논문을 미술학 석사학위논문으로 제출함

2012년 10월

동양화과 동양화전공

안호성

안호성의 석사학위논문을 인준함

2012년 12월

위 원 장	김성희	(인)
부 위 원 장	김형숙	(인)
위 원	김병종	(인)

국문초록

본 논문은 2005년부터 2012년까지 제작된 본인의 드로잉과 회화작품을 연구대상으로 작품의 근본 제작원리와 목적, 과정을 분석함으로써 본인의 작품을 체계적으로 제시하기 위한 작품 연구 논문이다.

도시문화의 발달과 인터넷의 확산을 통한 급격한 문화변혁세대에 속하는 본인은 현시대의 피상적인 인간관계와 인간성의 상실을 대변하는 반인륜적인 강력범죄들에 대해 문제의식을 느껴왔다. 사이코패스와 같은 정신병의 세계적인 증가는 공동체 문화에서 파편화된 개인문화로의 전환에서 발생한 폐해의 대표적인 예이다. 사이코 패스는 선천적이나 후천적으로 타인과의 공감능력이 부재하여 자신의 쾌락만을 추구하는 특수한 정신체계의 소유자를 의미하는 것으로 그들에겐 사회적 도덕관념 등이 전무하다. 이와 더불어 일반적인 범죄나 일탈 행위들 모두 자신의 생리적 욕구나 본능적 쾌락을 추구하기 위해 이성적이고 합리적인 규칙을 어기는 것에서부터 시작한다. 즉 범죄행위의 이면에는 이성에 대한 부정과 본능적 욕구에 대한 추구가 내재해 있다. 이것은 옳지 못한 일이고, 하지 말아야 한다는 도덕관념과 하고 싶다는 일탈성의 갈등이 그들에겐 존재하지 않는다. 반대로 사회가 요구하는 합리적이고 올바른 인간이 되기 위해서는 이 갈등을 내재화하여 살아가야 한다.

이처럼 본능적 욕구의 추구와 그것을 억제하는 이성간의 갈등은 건전한 삶을 영위하기 위한 필수 기재이다. 특수한 경우를 제외한 일상의 삶을 살아가는 대부분의 사람들은 모두 이 갈등을 안고 살아가고 있다. 다만 사람들은 삶의 필수기재인 욕망과 이성간의 갈등 때문에 괴로움을 얻고 이것에서 벗어나길 원한다. 본인은 이처럼 벗어나고 싶어도 벗어날 수 없고 벗어나게 되면 올바른 사회구성원으로서 생활할 수 없는 욕망과 이성간의 갈등에 주목한다. 양가적인 특성의 이 갈등은 욕망에 의해 발생한다. 가장 기본적인 생리적 욕구에서 비롯한 욕망들을 넘어서 이성적이고자 하는 욕구도 욕망이기 때문이다. 나아가 이러한 욕망이 좌절된다면 표현장애와 과도한 욕망의 추구를 발생시키는데 이는 더 강한 갈등을 불러일으키는 기재가 되

고 그것을 넘어서게 되면 또 다른 일탈행위를 만들어내는 요인이 된다. 이러한 욕망의 좌절은 현대사회에 그늘을 만들어 내는 주요 원인이며 본인의 내적갈등에 많은 영향을 주는 요인이다. 그렇기에 욕망의 좌절을 욕망과 이성간의 갈등의 주요 원인으로 삼고 이를 내적갈등과 외부세계의 갈등으로 나누어 작품을 진행해 나갔다. 작품제작방식은 크게 3가지로 구분되는데 사생을 통한 드로잉, 인터넷에서 수집한 이미지의 재현, 상상을 통한 표현이다.

따라서 본 연구에서는 일상적 삶의 모습과 사건들, 가상공간 속의 이미지들, 내면의 심상들을 그려나가면서 인간의 선천적 갈등인 욕망과 이성간의 갈등을 규명해 나간 작품들의 제작원리와 과정을 분석하고자 한다.

전체 논문은 Ⅰ. 머리말, Ⅱ, 내적갈등에 대한 표현, Ⅲ, 외부세계의 갈등 표현, Ⅳ,재료기법, Ⅴ,맺음말의 다섯 부분으로 구성되었다.

Ⅰ장에서는 욕망과 이성간의 갈등에 주목하게 된 동기와 그것을 바탕으로 이루어진 창작의 목적을 서술하고 연구의 내용과 방법 등을 소개하였다.

Ⅱ장에서는 내적갈등을 해소하는 방법인 그리기를 3가지 방식으로 나누어 제작원리와 작업과정을 설명한다. 1절에서는 일상적 대상에 대한 관심의 배경을 서술하고, 사생을 통한 감정이입적 표현의 특성을 서술하였다. 2절에서는 가상공간인 인터넷에서 선택 수집한 이미지들을 대상으로 표현한 작업의 동기와 목적, 작업과정을 서술하였다. 3절에서는 내적갈등을 통해 형상화된 이미지를 화폭에 표현한 작업과정을 설명하였다.

Ⅲ장에서는 본인의 주변에서 일어난 사건을 중심으로 제작한 스케치연작과 회화작품의 제작 동기와 과정을 서술하였다. 1절에서는 사건을 중심으로 한 스케치연작의 작업과정을 서술하였다. 2절에서는 사건을 재구성한 회화작품의 제작과정을 서술하였다.

Ⅳ장에서는 다양한 기법을 사용한 배경에 대해 간략히 설명하고, 표현 기법들의 특징에 대해 살펴보았다.

마지막 Ⅴ장에서는 앞서 다루었던 내용을 요약, 정리하고 앞으로 이 주제를 어떠한 방법으로 구체화 시켜나갈 것인지 작업의 방향성에 대해 언급하였다.

연구된 작품들은 본인이 절실히 느끼는 문제들이 비단 본인만의 문제가 아

닌 대부분의 사회 구성원들도 느끼는 근본적인 문제라는 점을 인식하는 것에서 출발하여 제작되었다. 작품을 제작하는 것을 통해 개인적인 내적 갈등과 외부세계의 갈등들을 관찰하고 분석했다. 이를 통해 욕망의 기제와 이를 다스리는 방법에 대해 탐구했고 감상자들에게도 스스로 질문을 갖게 하고자 했다. 이상의 본인의 작품들을 연구하고 정리하게 됨으로써 향후 지속될 작업에 보다 넓은 사고와 표현방법을 연구할 계기가 만들어졌다.

주요어 : 본능, 이성, 갈등, 욕망, 감정, 표현

학번 : 2011-21332

목 차

국문초록
목차
참고도판목록
연구작품목록

Ⅰ.머리말 ····· 1

Ⅱ. 내적 갈등의 의미와 표현
1. 내적 갈등의 의미 ····· 6
2. 일상적 대상에 대한 감정이입적 표현····· 11
3. 가상공간 속 대상에 대한 표현 ····· 19
4. 상상을 통한 비유적 표현····· 25

Ⅲ. 외부 세계의 갈등의 의미와 표현
1. 외부 세계의 갈등의 의미 ····· 48
2. 사건을 중심으로 한 스케치 연작 표현 ····· 50
3. 사건의 재구성을 통한 표현 ····· 55

Ⅳ. 재료기법과 표현기법
1. 재료기법 ····· 59
2. 표현기법 ····· 64

Ⅴ. 맺음말 ····· 68
참 고 문 헌 ····· 70
ABSTRACT ····· 72

도판목록

-참 고 도 판-

[도- 1] 변화과정 1
[도- 2] 변화과정 2
[도- 3] 초상화 모음
[도- 4] 상황 모음
[도- 5] 작업 예시
[도- 6] 진행 과정
[도- 7] '여행' 요약
[도- 8] 여행 스케치 1
[도- 9] 여행 스케치 2
[도-12] 학생 운동
[도-11] 변색 비교

-연 구 작 품-

【작품1】 대화, 13cm x 21.5cm, 종이에 볼펜, 2008
【작품2】 삼각관계, 13cm x 21.5cm, 종이에 볼펜, 2009
【작품3】 지루한 하루, 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2010
【작품4】 강아지, 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2011
【작품5】 과거의 영광, 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2011
【작품6】 벚꽃축제. 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2011
【작품7】 수집, 100cm x 180cm, 종이에 수채, 2008-2009
【작품8】 동경, 500cm x 1000cm, 종이에 수채, 2008-2009
【작품9】 강요, 100cm x 80cm , 갱지에 펜, 2008

【작품10】 문, 200cm x 130cm, 종이에 수채, 색연필, 2009
【작품11】 부모님, 450cm x 300cm, 종이에 수채, 2009
【작품12】 몸부림치다, 80cm x 100cm, 종이에 오일파스텔, 2009
【작품13】 들길, 130cm x 160cm, 화선지에 수묵, 2009
【작품14】 바람, 30cm x 20cm, 종이에 볼펜, 2009
【작품15】 바람, 80cm x 100cm, 종이에 잉크, 2009
【작품16】 불어오다, 80cm x 100cm, 종이에 수채, 2010
【작품17】 날아가다, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2010
【작품18】 부딪히다, 80cm x 100cm, 장지에 채색, 2010
【작품19】 뛰다, 130cm x 180cm, 순지에 채색, 2010
【작품20】 부서지다, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2010
【작품21】 버려진 들판, 80cm x 100cm, 장지에 채색, 2010
【작품22】 이상에 대한 회의, 160cm x 130cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품23】 집착, 160cm x 130cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품24】 회상, 40cm x 60cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품25】 들어가도 되나요, 160cm x 130cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품26】 향하다, 130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품27】 쫓다, 130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2012
【작품28】 수치, 40cm x 60cm, 캔버스에 유채, 2012
【작품29】 질투, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2012
【작품30】 우리가 이 방을 나가면 당신이 무슨 짓을 할지 알고 있어요, 130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2011
【작품31】 거짓말, 130cm x 320cm, 캔버스에 유채, 2012

머리말

인간이 갖는 감정의 종류는 무척 다양하다.[1] 다양한 모습의 감정을 갖는다는 것은 본능本能적的 행동의 하나로서 삶의 근본적인 부분이고, 욕망의 원동력이다. 이는 우리의 모든 행동의 근원이 된다. 감정은 다른 개인이나 집단, 자연 등 경험하는 모든 외부세계와의 접촉에서 발생한다. 갓 태어난 아기는 가장 기본적인 감정에 따라 행동하고 양육자와의 정신적, 육체적 접촉을 통해 감정의 폭을 넓혀 나간다. 본능 그 자체인 아이의 욕구를 이성으로 대변되는 양육자가 모두 해결해 줄 수는 없을 것이다. 양육자는 억제와 장려를 통해 아이가 어떠한 욕구에서 연유한 행동이 성취되고 어떠한 것이 그렇지 않은지에 대해 알려준다. 수용되고 장려되는 욕구와 외면되고 억제되는 욕구의 구분은 인간 삶의 초기단계에서부터 발생하는 것이다.[2] 아이가 점차 성장하여 자아를 갖게 되면서부터 외부세계가 요구하는 이성理性적的 규칙과 내면세계가 요구하는 본능적 욕구의 대립이 발생한다.

머슬로우 Abraham H. Maslow는 인본주의 심리학자로서 인간의 욕구에 대한 위계를 개념화 한 것으로 유명하다. 머슬로우에 의하면 인간에게는 다섯 가지 기본 욕구가 있는데, 생리적 욕구, 안전의 욕구, 소속과 애정의 욕구, 자아 존중감의 욕구, 그리고 자아실현의 욕구가 그것이다. 그는 모든 인간은 자신의 잠재력을 실현시키고자 하는 능동적 의지를 가지고 있지만, 대부분의 사람들은 자아 존중감의 단계에서 멈추게 되고, 최고의 수준인 자아실현에 도달하기는 매우 힘들다고 한다.[3] 우린 이성적이고 합리적으로 생활해야만 자아실현으로 나아갈 수 있다는 사회적 인식을 자연스럽게 교육받았고, 그 자연스러운 습득처럼 자연스러운 반항과 일탈을 행했다. 이성

---

1) 감정의 특성은 일시적이고 가변적이며 목적 지향적이다. 우리의 감정과 기분은 매순간 우리들 개인과 종족의 보존에 필요한 행위를 실천하도록 지시하는 진화론적 유도시스템이다. 즉 “모든 감정들은 하나의 상황을 개괄적으로 평가하는데 기여하고, 우선순위와 행동목표를 결정하며,정신과 육체를 신속하면서도 효과적으로 움직이게 만드는 장치이다.”하나의 감정만을 갖는다면 끝없는 변화의 위험 속에 처해있는 인간은 적응하지 못하고 도태될 것이다. (Rolf Degen. 『오르가슴』. 최상안 역. 한길사. 2007.pp.46-48)

2) 자기심리학자인 Donald W. Winnicott은 이 과정에서 발생하는 결핍이 이후에 갖게 되는 개인적 특성의 원인이 된다고 주장했다.

3) 정옥분. 전생애 인간발달의 이론. 학지사. 2007. pp.549-550

적 사고와 활동을 방해하는 기본적인 욕구들은 그것이 거절되기도 하고, 화합되기도 한다. 이 과정에서 끊임없이 본능적 욕구와 이성간의 갈등이 이루어진다. 이러한 갈등 상황은 자아실현으로 나아가는 과정 속에 포함된 필수요소이고 이것을 잘 해결해 나간 사람이 사회가 요구하는 올바른 인간이 될 수 있다. 반면 이러한 과정에서 벗어난 사람은 생리적 욕구에 머무르고 이기적인 쾌락만을 추구하여 일탈과 범죄행위를 저지르는 범법자가 된다. 그들 대다수는 자아실현으로 나아가는 과정이 없고 따라서 욕망과 이성간의 갈등은 존재하지 않는다. 대부분의 상황에서 욕망이 이성을 압도하는 성향을 갖는다.

범법자들과는 달리 갈등을 내재화 하고 살아가며 사회의 올바른 구성원으로 살아가는 사람들은 또 그들만의 고충이 있다. 그들은 항상 새로운 욕망의 유혹과 이성적 규칙의 억압에 시달려야 하며 무거운 삶의 원리에 적절히 대응하며 살아가야 한다. 그들 또한 유혹과 억제의 기나긴 줄다리기에서 벗어나고 싶어 한다. 그러나 그들은 이 줄다리기가 삶에서 필수불가결한 부분임을 알기에 묵묵히 받아들인다.[4)]

사회의 한 구성원인 본인도 항상 이러한 갈등을 겪으며 갈등이 이루어지는 과정과 결과들에 주의를 기울여 왔다. 그러한 관심을 관찰과 사생을 통해 표현해 왔고, 그것을 작품으로 만들기 위해 고심했다. 이 논문은 이와 같은 관심을 가져온 본인의 작품을 중심으로 그것의 진행과정과 제작원리, 목적을 분석하는 작품연구논문이다.

본 논문의 연구방법은 작품의 제작 동기의 근원적 차이를 기준으로 크게

---

4) 인간은 두뇌를 가지고 학습을 통해 익히게 된 금지 행위 등이 일정한 본능적 양식으로 고정되어 유전되는데, 사회생물학에서는 이를 후성규칙epigenetic rule이라 한다. 선천적으로 뱀을 무서워한다던지, 근친상간을 회피하려는 경향은 후천적으로 형성된 의식화된 규칙이 지속적으로 전해지면서 하나의 본능적 기제로 자리 잡은 것이다. 사회생물학의 입장에서 보면 문화적 측면에서의 도덕이나 규범도 이러한 개체의 본능적 경향이 발달된 지력에 힘입어 언어적 체계로 성문화된 것을 말한다. (전종찬. “도덕에 대한 사회생물학적 접근의 도덕교육적 의의”, 한국교원대학교 석사학위논문. 2010. p 24)

인간을 비롯한 모든 포유동물들은 다양한 통로를 통해 음식선호 성향을 자식 세대에게 전달한다. 자궁의 양막이나 모유에 산모가 먹은 음식의 맛과 향미가 완전히 배면 모유를 먹는 아기는 그 맛과 향미를 선호하는 쪽으로 기호가 발달한다. 이런 효과는 오래 지속되어 전 생애 동안의 식이 습관을 결정하는데 영향을 주고, 결과적으로 음식 선호 성향이 세대를 걸쳐 전달되면서 문화의 기초가 형성된다. (마크 브룸버그Mark S.Blumberg, 신순호 역, 본능, 루덴스, 2010, p206)

두 가지로 나누어 이루어진다. 본인의 내면을 들여다보고 그 안에서 이루어진 갈등을 해소하고자 한 작품 군과 외부세계를 관찰하고 그것을 바탕으로 제작된 작품을 통해 사회에 문제제기를 하고자 한 작품 군이 그 것이다. 전체적인 작품 제작방식은 크게 3가지로 나뉘는 데 사생을 통한 드로잉, 인터넷에서 수집한 이미지의 재현, 상상을 통한 표현이다. 이를 Ⅱ장 내적갈등에서 집중적으로 분석하고, Ⅲ장에서는 그것이 변화 발전된 모습을 살펴본다.

Ⅱ장에서는 내적갈등을 해소하는 방법을 3가지 방식으로 나누어 제작원리와 작업과정을 설명한다. 1절에서는 대중교통 속 인물들을 대상으로 드로잉 작업을 진행한 배경을 서술하고, 사생을 통한 감정이입적 표현의 특성을 서술하였다. 수없이 마주하게 되는 사람들의 다양한 모습들을 흘려보내지 않고 특징적인 모습을 포착하여 그려나가면서 그 이면에 잠재 되어있는 욕망과 이성간의 갈등을 파악하게 된 과정을 서술한다. 2절에서는 가상공간인 인터넷에서 선택 수집한 이미지들을 대상으로 표현한 작업의 동기와 목적, 작업과정을 서술하였다. 인터넷은 제2의 대인관계의 장으로 현실에선 불가능한 욕구의 충족이 가능한 특별한 곳이다. 그렇기에 옳고 그름의 분명한 기준이 없고, 가치판단이 혼란스럽다. 이러한 난점 때문에 이것을 사용하는 사용자는 자신만의 뚜렷한 기준을 가지고 인터넷을 사용해야 한다는 의무를 갖는다. 본인은 이 과정에서 욕망과 이성간의 갈등구조를 발견하고 그것을 인터넷상에서의 이미지의 수집과 수집된 이미지를 그리는 횟수의 비교를 통하여 갈등을 시각화 하는 실험을 진행했다. 3절에서는 내적갈등을 통해 형상화된 이미지를 화폭에 표현한 작업과정을 설명하였다. 심상이 형성되고 그것이 상상을 통한 비유적 과정을 통해 화폭에 표현되기 위해서는 화가가 겪어야 할 특별한 계기가 필요하다. 이러한 이유로 본인이 겪은 계기들을 간접적으로 서술하면서 본인이 구사하는 화법의 필연성을 살펴본다.

Ⅲ장에서는 본인의 주변에서 일어난 사건을 중심으로 제작한 스케치연작과 회화작품의 제작 동기와 과정을 서술하였다. 1절에서는 사건을 중심으로 한 스케치연작의 작업과정을 서술하였다. 여행지에서 지속적으로 그려왔던 스케치 연작들이 타인에 의해 이루어지는 사건을 중심으로 한 스케치 연작

으로 발전하게 된 과정을 살펴본다. 또한 사건 중심의 스케치 연작이 어떤 방법으로 이루어졌는지 분석한다. 2절에서는 사건을 재구성한 회화작품의 제작과정을 서술하였다. 사건현장에서 스케치한 연작을 바탕으로 재구성된 작품의 내용과 작업과정을 분석한다.

Ⅳ장에서는 다양한 기법을 사용한 배경에 대해 간략히 설명하고, 표현 기법들의 특징에 대해 살펴보았다.

마지막 Ⅴ장에서는 앞서 다루었던 내용을 요약, 정리하고 앞으로 이 주제를 어떠한 방법으로 구체화 시켜나갈 것인지 작업의 방향성에 대해 언급하였다.

Ⅱ.내적 갈등의 의미와 표현

물의 잔잔한 표면은 양 방향에서 유입되는 힘의 관계 속에서 유지된다. 표면에 보이는 평온함은 그저 고요함, 안락함으로 보여 질 수 있지만 그 안에는 대립적인 힘의 균형이 숨겨져 있다. 만약 물의 한쪽 흐름이 단절된다면 균형은 깨지고 격랑이 생길 것이다. 그렇다고 단절되지 않은 쪽의 물의 유입까지 막는다면 고이게 된 물은 곧 썩게 될 것이다. 이는 욕망과 이성간의 관계와 유사하다. 이성 또한 사람이 선천적으로 가지고 있는 본성 중에 하나인데 이는 맹자의 학설을 통해 확인해 볼 수 있다. 맹자는 사람의 본성에서 우러나는 네 가지 마음씨로 측은지심(惻隱之心), 수오지심(羞惡之心), 사양지심(辭讓之心), 시비지심(是非之心)을 언급했다. 이는 공격성이나 경쟁욕 등의 본능적 욕구들을 조절하는 선천적 방어기제이다.[5] 즉 욕망과 이성은 인간이라는 큰 강에 유입되는 양방향의 물의 흐름과 같다. 한쪽 흐름이 비정상적으로 강해지면 격랑이 생겨 강을 따라 흐르는 배들을 뒤집는 것이다.

주변에서 감정적인 사람이라고 하면 그 사람은 사회성에 문제가 있거나 어딘가 모자란 사람으로 여겨지기 마련이다. 반면 이성적이라고 하면 높은 지위를 갖고 있거나 합리적이고 건장한 사람을 떠올린다. 대부분의 사람들은 이 양극단의 상태에서 중간에 위치하여 양방향의 요구에 대처하며 잔잔한 물의 표면을 만들며 살아간다. 본인은 본인자신과 외부세계와의 상호 교류에서 경험하는 다양한 감정들에 휘둘려왔다. 충돌과 갈등은 항상 감정의 분출을 통한 공격성을 드러내게 했는데 이는 욕망의 성취가 아닌 욕망의 좌절로 이어지게 되었다.[6] 욕망의 좌절을 경험해온 본인은 고통을 주는 요

---

5) 성선설性善說에 전적으로 동의하지 않는다. 범죄자의 대부분이 갖는 유전자는 Y염색체를 한 개 더 가지고 있다고 한다. 이러한 생물학적 근거는 모든 인간이 선천적으로 선하다거나 악하다는 주장에 의문을 갖게 한다. 인간의 본성은 개개인이 갖고 있는 성격처럼 그 출발선이 다양하다고 생각한다. 이는 사람 중에는 선한 성을 가진 자, 악한 성을 가진 자, 그리고 선으로 인도하면 선하게 되고 악으로 인도하면 악하게 되는 중간자의 삼품(三品)으로 구분된다는 한유(韓愈)의 성삼품설(性三品說)을 따른다고 할 수 있다.

6) 욕구(欲求)는 본능적ㆍ충동적으로 뭔가를 구(求)하거나 얻고 싶어 하는 생리적, 심리적 상태 이고 욕망(欲望)은 부족을 느껴 무엇인가를 가지거나 누리고자 탐하는 마음이라는 의미이다. 따라서 욕구는 동물적인 본능이고, 욕망은 욕구와는 다르게 본능적, 생리적인 작용을 넘어서서, 본능이 채워졌지만 '부족해서' 무언가를 더 바라는 마음상태라는 의미이다.

인들에서 벗어나기 위한 방법에 대해 고민했다. 풀리지 않는 고민들 사이에서 발견한 미술활동은 해소와 치유의 경험을 갖게 해주었다. 그림을 그리는 행위는 곧 개인적인 삶에 기초하여 축적된 경험과 심리상태의 총체적 이미지를 가시적으로 표출함으로써 내적갈등을 해소시킨다. 다만 그것이 현실을 개선해주지는 않는다.[7] 미술을 통한 해소를 넘어선 수양이 필요하고, 현실 속에서의 적극적 실천이 중요하다. 수양은 작품을 제작한 화가이면서 동시에 그 작품을 바라보는 관자의 입장에서 객관적으로 자아의 내면세계를 분석하고 성찰하는 것으로 이루어질 수 있다. 하지만 그것은 어디까지나 자신의 내면만을 탐구하는 방법이다. 내면에 대한 탐구를 넘어선 외부세계에 대한 탐구가 이루어져야지 진정한 치유가 될 수 있다. 본인은 이러한 사고를 바탕으로 주관적이고 개인적인 주제를 표현하기 위해 다각적인 시도에서 본인이 몸담고 있는 현실에 존재하는 문제들을 탐구했다.

탐구 방법은 일상에서 발견하는 삶의 다양한 모습들을 스케치하는 것과 삶의 한 부분으로 들어온 인터넷의 가상공간을 분석하여 표현하는 방식으로 이루어졌다. 이 과정을 거쳐 내면의 심상을 정리하고 그것을 회화작품으로 표현했다.

1.내적 갈등의 의미

내적갈등이란 인간의 정신내부의 심리 구조들 사이에서 이루어지는 분투를 의미한다. 우리 내부에는 많은 심리적 요인들이 존재한다. 예를 들어 음식을 추구하는 에너지 공급 체계, 성행동을 추구하는 생식체계, 위험에 대응하는 투쟁-도주 체계 등은 각자의 기능을 수행하기 위해 독자적으로 작

7) 반 고흐Vincent van Gogh의 경우, 정신질환이 발병한 후에 작품 활동이 급격히 증가했지만 병의 증세는 호전되지 않았고, 결국 자살로 생을 마감했다. (Ellen Winner. 『예술심리학』. 이모영,이재준역. 학지사. 2004. p522)

동한다. 우리의 마음속에서 여러 가지 욕망이 갈등하고 대립하는 이유가 여기에 있다. 또한 이러한 본능적인 심리적 요인들을 억제하는 내, 외적 금지들 간의 충돌도 주요한 요인이 된다.

과거부터 이 갈등은 인간의 정신과 영혼을 담는 그릇인 육체에 의해 발생하는 것으로 여겨졌다. 육체가 욕망의 근원으로 여겨진 까닭은 귀, 눈, 입, 코 등의 감각기관들이 더욱 적극적으로 욕망을 외부로 드러내는 수단이기 때문이다. 이 수단들은 외적인 유혹을 수용하고 내적인 부분을 자극하는 매체이므로 사람들로 하여금 욕망의 대상들을 획득하게 하여 눈을 멀게 하고, 입을 상하게 하고, 귀를 멀게 하고, 마음을 미치게 하는 등, 위험한 상황에 머물게 한다. [8)]

노자는 “나에게 큰 우환이 있는 까닭은 나에게 몸이 있기 때문이다.”(有身)라고 했다. 이러한 언급의 이면에는 감각적이고 관능적인 주체로써의 몸이 소박한 삶에 해로움만을 가져다주는 명성, 재물, 권력, 지위 등과 같은 욕망의 대상에 집착하게 한다는 의미가 존재한다. 반면 ‘도’에 근거하는 자연생명의 주체로써의 몸인 無身,“몸 없음”은 사람이 욕망의 대상에 집착하지 않고 타고난 본래의 몸을 지켜나가게 하여 순수한 생명의 정취를 지닌 소박한 자아로서의 몸을 온전히 보전할 수 있게 한다고 했다.[9)]장자의 ‘빈배’와 같은 동양의 욕망에 대한 사유는 육체를 비롯한 물질적인 것에 대한 집착을 버린 무위자연의 삶을 통해 일체의 세속적인 고통 속에서 벗어나는 것을 추구한다.

고대 그리스의 철학자 플라톤은 육체와 이성의 이원론을 통하여 육체적 욕망과 그것을 통제하는 이성이라는 구조를 주장했다. 그가 바라본 욕망이란 동물적인 육체적 쾌락이고, 이성은 천박한 욕망을 제어하는 의지력이었다. 플라톤은 이성이 욕망을 제어할 것을 주장했지만 그렇다고 하여 육체적 욕망을 경시한 것은 아니었다. 육체적 욕망은 절도 있게 충족되어야 하며, 신체는 건강하고 아름다워야 한다고 했다. 그는 그리스도교에서처럼 육체적 쾌락을 금욕적으로 부정하는 것은 바람직하지 않다고 생각했다. 그가 경계한 것은 다만 육체적 쾌락에 전적으로 자신을 내맡기는 것이었다. 그럼에도

---

8) 김형찬 외 7명, 『극복대상으로서 욕망』, 한국학술정보, 2011, p128.
9) 앞의 책, pp.130-140.

육체와 욕구를 이성에 비해서 폄하하고 경계하면서 욕망을 이성의 지배 아래 둘 것을 요구했다. 이러한 이원론을 더욱 강조하여 계승한 사람이 쇼펜하우어다.[10] 그에게 욕망은 우리를 결핍감으로 시달리게 하고, 그러한 결핍감을 제거하기 위해 끊임없이 투쟁하고 갈등에 휩싸이게 한다. 사람들은 누구나 자신을 걷잡을 수 없이 몰아대는 욕망에 시달리다가 그것을 겨우 만족시켜 놓으면 어느덧 권태가 몰려들어와 자신을 사로잡는 것을 거듭 경험한다. 그가 생각하는 욕망이란 끝없는 고통의 뿌리인 것이다. 그렇기에 그는 금욕주의[11], 즉 이성을 통한 욕망에 대한 부정으로 고통에서 벗어나려 했다.

이원론의 가장 극단적인 형태는 그리스도교이다. 이들은 욕망의 궁극적인 소재지인 육체에서 벗어나 순수정신이 주재하는 이데아의 세계나 천국으로 갈 때만 궁극적으로 행복할 수 있다고 봤다. 플라톤에서는 이성과 육체의 이원론이 지배했다면, 그리스도교에서는 이제 인간의 욕망과 육체는 물론이고 인간의 이성까지도 포괄하는 속세의 영역과 그것들을 초월하는 신의 영역의 이원론이 지배하게 된다. 플라톤이나 쇼펜하우어만 하더라도 인간의 이성이 갖는 순수성과 능력을 믿었지만, 그리스도교에 와서는 인간의 이성마저도 인간의 욕망과 마찬가지로 타락한 것으로 간주되며 오직 신의 은총과 계시만이 선한 것으로 간주되었다. 물론 이 역시 그리스도교 내의 모든 흐름들이 다 그렇다는 것은 아니다. 토마스 아퀴나스만 해도 인간의 욕망이나 이성을 그 자체로 헛되고 사악한 것으로 보지는 않았다. 그럼에도 불구하고 그리스도교 내에서는 극단적인 이원론이 커다란 물줄기를 형성하고 있다.[12]

예를 들어서 극단적인 이원론인 마니교의 영향을 받은 아우구스티누스만

---

10) 정준영 외 5명, 욕망(삶의 동력인가 괴로움의 뿌리인가), 운주사,2008, pp210-220.

11) 금욕주의는 욕망에 대해서 부정적인 입장을 취하면서 욕망이 지배하는 현실로부터의 도피를 주창하는 철학이다. 그 대표적인 예로 에피쿠로스학파와 스토아학파의 철학이 있다. 이 두 학파는 참여나 창작과 같은 삶의 원동력이 되는 긍정적인 욕망까지도 무조건적으로 억제하는 것을 통해 자신의 행복을 지킬 수 있다고 주장한다. 이러한 태도는 니체에 의해 큰 비난을 받았다. 니체는 외부환경이나 타인들을 지배함으로써 자신의 힘을 느끼고 싶어 했지만, 이러한 대상이 없거나 그것들을 지배하는데 실패했기 때문에 자신의 힘을 느끼는 방법으로 자신을 학대하고 지배하게 된 것으로 일종의 최면상태일 뿐이라고 비난했다. (앞의 책, pp 203-209)

12) 앞의 책, pp.169-200.

하더라도 영육 이원론에 빠져 있는 것은 물론, 인간의 육체적인 욕망과 이성적인 능력을 무력하고 사악한 것으로 폄하하고 있다. 그는 이성을 신학의 시녀가 되기에도 적합하지 않다고 보았다. 루터역시 인간의 욕망은 물론이고 이성마저도 악마의 창녀라고까지 말했다. 이러한 극단적인 이원론이 수반하는 엄격한 금욕주의는 칼뱅주의와 퓨리터니즘 등에서 가장 전형적으로 나타나고 있으며 19세기까지도 위세를 떨쳤다. 19세기 서양에서는 자유분방한 사랑이나 성적인 쾌락과 불륜이 살인 못지않은 치명적인 범죄로 간주되었다.

지금까지 확인해본 욕망에 대한 서양철학자들의 입장은 욕망을 부정적으로 것으로 바라보고 그것을 억제하거나 제거하는 것이 주된 주장이었다. 이러한 주장은 금욕주의적인 입장과 별반 다르지 않다. 금욕주의적인 철학은 근원적인 욕망들이 나타나는 파괴적인 형식들에 경악을 느꼈기 때문에, 그러한 파괴적인 욕망들을 각 개인 자신에게로 향하게 하는 방식을 취하게 했다고 생각한다. 보다 구체적으로 말하면, 금욕주의적인 철학은 인간의 근원적인 열망이 다른 인간들을 정복하고 지배하려고 하면서 서로 간에 투쟁과 갈등을 일으키는 방식으로 나타나는 것에 대해서 경악하면서, 그러한 파괴적인 욕망들뿐 아니라 성욕과 명예욕을 비롯한 모든 종류의 열정 자체를 억압하고 근절해야 한다고 보게 되었다. 이러한 금욕주의적인 철학이 지배하면서 사회와 문화는 순화되고 평화적으로 되었지만 사람들은 병적이고 불행하게 되었다는 것이 서양의 역사에 대한 니체의 비판의 골자였다.

이러한 금욕주의적인 사유와는 달리 아리스토텔레스는 육체와 욕구 자체를 폄하하지 않으며 욕망과 이성이 서로 협력해야 한다고 봤다. 그는 이성은 감정이나 정념과 함께 작용하며 그것들을 더욱 완전하게 만든다고 생각했다. 그가 추구한 것은 욕망을 실현하되 그것을 이성적으로 실현하는 것이었다. 즉 인간이 자신의 본질적인 기능인 욕망과 이성을 능동적으로 발휘하여 행동할 때 행복해진다는 것이다. 이러한 입장은 근대 철학자들의 주장과 뜻을 같이한다. 데카르트의 정념론이나 헤겔, 에리히 프롬등의 욕망에 대한 사유는 금욕주의적인 철학을 넘어서 인간의 근원적인 열망을 생산적인 방식으로 구현하는 길에 대해서 고민했다. 그들은 그 해답을 플라톤과 아리스토텔레스뿐 아니라 토마스 아퀴나스나 스피노자 그리고 헤겔과 마르크스에

이르는 서양철학의 전통에서 발견하였고 이러한 전통 모두를 신체와 욕망을 억압해 온 것으로만 이해하지 않고, 그들의 사유에서 보다 생산적인 통찰들을 배우고자 했다. 그들은 서양철학의 역사가 궁극적으로는 인간의 근원적인 욕망을 어떻게 하면 생산적으로 만들 수 있는지를 고민해 온 역사로 규정하고 보다 생산적으로 욕망에 대한 사유를 전개시켰다.

이처럼 과거의 철학자들은 욕망과 이성간의 갈등이 역사의 흐름에서 주요한 요인이었던 점을 인식하고 그것을 올바르게 이끌기 위해 고심했다. 본인 또한 본인이 속한 현 시대의 상황 속에서 본인의 내면 속에서 충돌하는 여러 심리들에 대해 관심을 기울이고 그것의 중요성을 인식했다. 내적 갈등에 대한 이러한 관심과 표현은 본인 자신의 자기실현으로서의 가장 기본적인 발판이 될 것이다.

2. 일상적 대상에 대한 감정이입적 표현

본인은 틈만 나면 주위를 둘러보는 습관을 가지고 있었는데 그 이유는 주변에서 벌어지는 삶의 다양한 모습들에서 즐거움을 느꼈기 때문이다. 매일매일 지나는 익숙한 풍경들에서 발견하는 자연의 변화와 사람들의 다양한 옷차림, 개성 있는 행동들은 항상 본인을 흥분시켰다. 발견하는 모든 즐거움들을 손안에서 다시 만들어내어 간직하고 싶었다. 이러한 이유로 즐거움을 발견할 때마다 가방에서 스케치북을 꺼내 사생寫生[13]하는 습관이 생겼

13) 대상의 형태는 물론 그 神을 파악해내고, 이에 따라 氣韻과 形似의 통일을 성취하는 것은 화가들이 공통적으로 걸어간 길이었다. 예부터 이러한 뜻을 밝혀 사생의 중요성을

다. 자연스럽게 본인이 즐겨 그리는 일상에는 어떠한 의미가 있는가에 대한 질문이 생겼다.

일상이란 매일의 안정화된 습관이기에 특별하지 않은 것이고 그렇기에 무료한 것이다. 그럼에도 일상에 대한 관심을 갖는다는 것은 당연한 삶의 순간순간들이 전체로서의 삶을 이어가게 하는 가장 본질적인 요소임을 긍정하는 것이다. 즉 일상은 그 배경이 되는 시대와 사회집단의 산물인 동시에 각자의 삶을 살아가는 구체적인 인간들에 의해 끊임없이 새롭게 창조되는 영역이다. 본인은 개인들이 살고 있는 '지금 여기'의 일상의 면면들을 들여다 보았을 때 그것이 단순히 표피가 아닌 본질적인 속성이라는 점을 발견하게 되었다. 일상이란 삶의 본질을 탐구하는 실마리인 것이다.

본인은 이러한 일상에 대한 탐구를 현장에서 대상을 바라보고 사생하는 방법으로 진행했다. 현장에서 그림을 그리는 이유는 대상을 바라본 당시의 생각과 감정은 그 순간이 지나게 되면 금새 변해버리기 때문이다. 이후에 당시의 감정을 떠올려 그린 것과 현장에서 감정에 빠져 그린 것에는 그 절실함의 깊이가 다르다. 이처럼 대상과 본인과의 상호소통에 푹 빠져 그림을 그려나가면서 본인이 그리는 일상의 모습들이 본인 내부에 있는 삶에 대한 의문과 물음이었다는 점을 알게 되었다. 선택되어진 사생 소재들은 본인의 감정이 이입되는 것들 위주였다.

감정이입이란 공감(sympathy)을 이용해 우리 자신을 어떤 대상의 내부로 옮겨놓는 작용을 의미한다. 거기서 우리는 대상의 말로 표현할 수 없는 특질과 공존하게 된다.[14] 감정이입은 몰입이기도 하며 이 몰입을 통해 우리는 우리가 발견하지 못해온 내부의 특성을 자연스럽게 인식하고 소화함으로써 도약을 이룬다. 이러한 과정에 대해 장자는 만물과 내가 하나가 된다는 물화의 개념을 제시했다. 물화란 주객을 함께 잊어버리는 예술정신의 경

언급하였는데 이를 잘 보여주는 고사가 있다. '송의 증운소 무의는 초충을 잘 그렸는데, 연륜이 더해갈수록 더욱 훌륭해졌다. 혹자가 그것을 어떻게 전수받았는가 물으니, 무의가 웃으면서 말하기를 이것을 어찌 전할 방법이 있겠는가? 내가 어렸을 때부터 풀벌레를 잡아 바구니에 넣어 밤낮으로 관찰하였고, 또 신(기운)이 완전하지 못할까 두려워, 다시 풀숲으로 가서 관찰하여 이에 비로소 그 천(神)을 터득할 수 있었다. 그리하여 바야흐로 그림을 그릴 때는 내가 초충이 되었는지 초충이 내가 되었는지 알지 못한다하였다. 이것은 우주가 생물을 생산하는 이 기운과 다름없으니 어찌 전할 방법이 있는가?

14) 로버트 루트번스타인 외, 박종성 역, 생각의 탄생, 에코의 서재,2007,p248

계이다. 이는 나를 상실하고 나를 잊어버리면 필연적으로 나타나는 경계이다. 자기 자신이 사물에 따라 변화하는 것으로 이는 장주가 '꿈에 나비가 되어 유쾌하게 즐기면서도 자기가 장주라는 것을 깨닫지 못하였다'는 일화를 통해 이해될 수 있다. 이때의 장주는 주객합일의 극치에 달한 것이고, 그로 인하여 내가 있음을 알지 못하고 물物이 있음을 알지 못하여 끝내는 물物과 더불어 함께 잊어버린 것이다. 서로 합하되 합해진 자취가 없는 상태이다.[15] 이러한 체험에서 중요한 관건은 '잊는다'는 상태이다. 잊는다는 것은 인간의 내면세계와 자연사물의 본성의 경계가 없어진다는 것이다. 사물의 본성과 주체의 정신세계 경계의 용해는 사물과 세계의 관점으로 즉 내가 의식하고 있던 세계만물의 원리로 대상을 바라보고 그 대상 안에서 같은 원리를 발견하는 것을 넘어서, 나의 관점으로 사물과 세계를 마주해도 그것이 본래의 원리에서 벗어나지 않고 들어맞는 것이다 . 이것은 정 반대로 이야기 될 수도 있다. 고립된 주체의 정신세계로 대상의 원리를 발견하는 것에서 사물과 세계의 관점으로 사물의 원리를 바라보게 된다는 것이다. 이를 통해 나와 사물의 상대적 구분이 없어지고 물아일체가 된다.[16]

이러한 감정이입의 특성을 통하여 본인과 일상적 대상간의 공감의 영역이 확보되고 그 안에서 이전에는 발견하지 못했던 본인 내부의 특성을 인식하게 되었다. 더 나아가 주관적 사고에서는 단지 형이상학적 개념으로 머물러 있던 모호함이 감정이입을 통한 관찰들 속에서 구체적인 모습으로 발견되었다. 즉 일상적 대상들의 상호관계 속에서 문자로 나열되는 단어, 문장들이 구체화 되어 가시적인 모습으로 나타나는 것을 인식한 것이다. 사람들의 동작들 하나하나에서 잡히지 않는 단어들의 모호함이 구체적으로 드러나는 것을 관찰하면서 스쳐지나가는 장면들을 포착하여 드로잉 했다. 이러한 이유로 포착한 장면을 발견된 '현장'에서 그리기 시작했다.

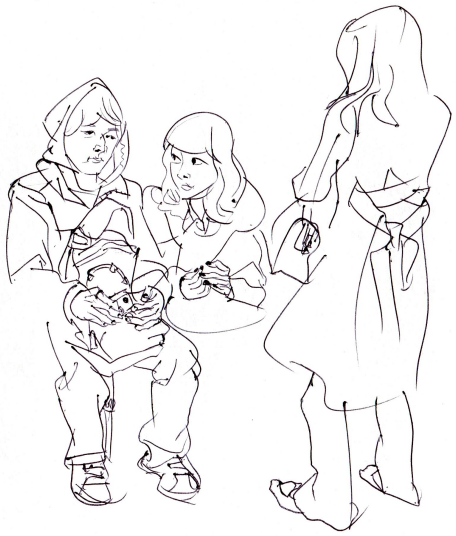
사생을 할 초기에는 대중교통을 주제로 하여 드로잉을 하였다. 대중교통 수단은 공공장소 중에서도 특별한 곳이다. 생면부지의 사람들과 같은 공간 안에 일정시간 동안 같은 목표를 가지고 주어진 일 없이 묵묵히 시간을 견뎌내야 하는 공간이다. 특정 목적이 있지만 그 목적이 친숙하지 않은 사람

15) 서복관 저, 권덕주 외 옮김, 중국예술정신 동문성, 2000, p122.
16) 임태승 소나무와 나비 : 동아시아 미학의 두 흐름, 학고재, 2004, pp140-142.

과 붙어서 가만히 서있거나 앉아있어야 하는 등의 무료한 시간을 잊게 해주진 않는다. 그렇기에 대부분의 사람들은 눈을 감고 휴식을 취하거나 통화 등을 하며 시간을 보내는데 개인들이 향유하는 이러한 취미의 영역을 침범하면 갈등이 발생한다. 지하철이란 공간은 특별히 사회규칙을 준수하는 데에 주의를 기울여야 하는 이성적 공간인 것이다. 목적이 성취되면 개개인들은 은연중에 가졌던 집단의식을 거두고 뿔뿔이 흩어진다. 본인은 일시적이고 가변적이며 목적지향적인 대중교통 수단 중에서도 지하철에 많은 관심을 가졌다.

지하철은 구조상 얼굴을 맞대고 앉아야 하는 구조적 특성이 있다. 이 특수한 공간 구조는 특정 구간 유동인구의 밀집을 해결하기 위해 공간 활용도를 높인 경우인데 본인에게는 타인에 대한 관찰을 용이하게 해준 요소가 되었다. 또한 평상시에 끊임없이 움직이는 사람들과는 달리 열차 내 공간 안에서는 멈춰서있는 경우가 대다수 이므로 사생에 용이했다.

지하철에서 사생을 할 초기에는 대상이 가지는 외형에 집중하여 그것을 선으로 형상화해내는 것에만 집중하였다. 점차 작업량이 쌓여나가면서 대상이 갖는 특징을 빠르게 파악하여 유려하게 선을 사용하면서 외형을 넘어선 대상의 내면적인 부분과 대상이 놓여 진 지하철이라는 공간을 바라볼 수 있게 되었다. 이전에는 그리고자 하는 대상 예를 들어 지하철에 앉아있는 인물만을 그릴 수 있었다면 시야의 확대를 통해 그 인물이 놓여 진 공간과 같은 공간 안에서의 다른 인물들과의 관계를 표현해내게 되었다. 이러한 형식적 변화 속에는 형사形寫에서 전신傳神으로의 변화를 함축하고 있다. 이 변화과정은 Ⅳ장 2절의 표현기법에서 상세히 설명한다.

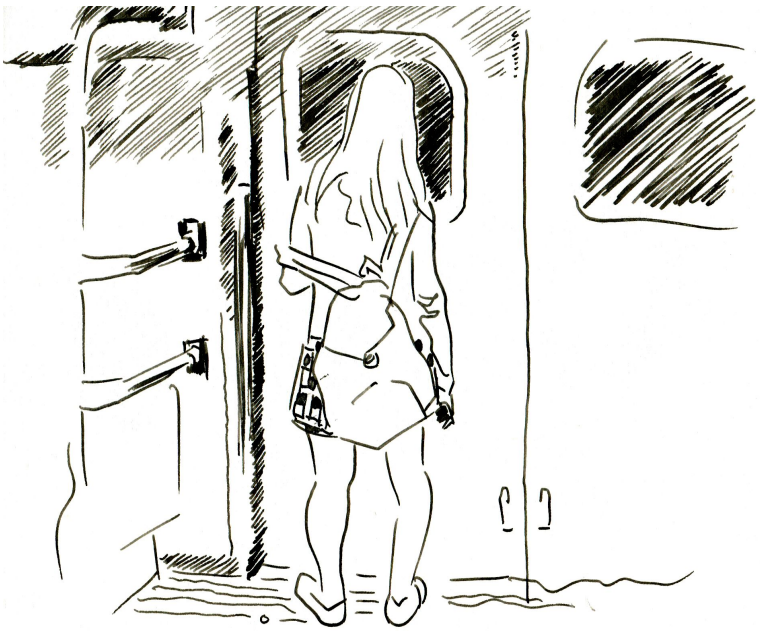


【작품1】 대화.13cm x 21.5cm 종이에 볼펜 2008 【작품2】 삼각관계.13cm x 21.5cm 종이에 볼펜 2009

【작품1】은 지하철에서 대화를 나누는 중년 여성 두 명을 그린 것으로 당시 그들이 나누던 대화를 들으면서 그들의 생각과 감정에 공감하면서 그렸다. 그들의 대화를 통해 그들이 갖고 있는 문제를 추측할 수 있었고 그 문제에 대한 그들의 정서를 담아내기 위해 노력하였다. 더불어 그 문제는 나의 삶 주변에서 흔히 겪는 것이었고 직접적으로는 나의 어머니가 갖는 문제와도 연결되었다.【작품2】 또한 지하철에서 무료해하는 남자친구를 장난끼 가득한 눈으로 바라보는 여자와 그들 앞에 서있는 한 여성을 그린 것이다. 인물들이 맺고 있는 관계를 자의적으로 해석하여 삼각관계라는 제목을 붙이고 즐거워했던 기억이 난다. 생기발랄한 여성과 무뚝뚝한 건지 삐친 건지 모를 시무룩한 남성, 그 앞에 서있는 어떤 여성을 주변에 함께 있던 사람들을 제외하고 구성하는 것을 통하여 호기심이 이는 커플에 대한 본인은 감정을 나타냈다. 등을 보이고 있는 사람은 본인 자신에 대한 투영이기도 하고 공공장소에서 예의를 중시하는 우리나라의 특성상 갖게 되는 어색함이나 비난어린 시선을 의식하는 느낌을 나타내려고 하였다.

두 작품을 통하여 초, 중기 작업에서의 형식적 특징과 일상 속에 내재한 구체적인 개념화 현상을 살펴보았다. 본인은 이러한 사생을 통하여 모호한 개념들을 구체화시켜 나갔고, 그것을 통하여 스쳐지나가는 타인들과의 관계

를 형성해 갔다. 삶의 경험은 그 사람의 동작 하나하나에 모두 스며들어 있다. 어떤 상황에 놓여 졌을 때 그 사람이 하는 판단, 행동들은 모두 그 사람이 그동안 겪어왔던 경험들을 토대로 한 것이다. 비록 일방적인 것이고 자의적인 성격의 사생이지만 이것을 통해 그림의 대상과 나와의 관계가 설정되게 되었고 화가와 모델과의 상호교류의 경험이 만들어진다. 일방적이더라도 매혹된 대상을 그냥 흘려보내는 것이 아닌 본인과의 연결고리를 만들어 놓은 채 보내게 된다. 이러한 관계형성을 통한 경험은 본인이 어떤 그림을 그리더라도 영향을 주는 요소로 작용되게 되므로 본인의 예술세계의 저변을 넓혀줄 귀중한 자원으로 쌓여가고 있다.



【작품3】 지루한 하루, 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2010

【작품3】은 지하철에 서있는 여고생의 늘어뜨려진 가방끈을 주제로 하여 그린 것이다. 지하철이라는 공간의 성격과 인물의 특징적인 동작을 통해 여러 의미들을 음미해볼 수 있다. 인물이 놓여 진 공간의 특성을 뚜렷이 드러내고 공간 안에서 취하고 있는 인물의 특징적인 동작을 강조하는 형식을 갖

고 있으므로 현재까지의 사생에서의 형식적 변화의 마지막 단계를 보여주고 있다. 이후에는 지하철을 넘어서 전반적인 일상적 대상들을 소재로 하여 작품을 제작하였다.

【작품4】 강아지. 13cm x 21.5cm 종이에 잉크. 2011 【작품5】과거의 영광. 13cm x 21.5cm 종이에 잉크. 2011

【작품4】는 강아지가 처음 접하는 목줄이 불편하여 사슬을 끊으려고 안간힘을 쓰는 모습을 현관문을 열고나오면서 발견하여 그린 것이다. 본능그자체인 강아지와 강아지의 본능적 욕구에 의한 위험과 수고를 예방하기 위한 이성적 억제 도구인 사슬의 대립이 구체적으로 형상화 된 장면이었다. 그것은 어찌보면 귀밑까지 올라오는 폴라티가 거북스럽던 기억, 학교에서 선생님의 지시가 답답했던 기억들과 닮아있었다. 【작품5】는 휴가 나온 군인들에게 과거의 군대예절에 대해 알려주는 어른의 모습을 버스정류장에서 그린 것이다. 듣고 싶지 않아도 그저 듣고 있는 군인들과 과거를 회상하는 것 같은 알 수 없는 웃음을 띄우며 얘기하는 어른의 모습이었다. 【작품6】은 벚꽃이 만발한 주말의 탄천을 걷다가 발견한 장면으로 반대편에서 돗자리를 펴고 즐겁게 시간을 보내는 사람들과는 달리 버드나무 아래에서 아무런 말 없이 앉아있는 이들을 그린 것이다. 그것은 현실 속에서 너무도 친숙하지만 이질적인 모순을 보여주는 한 단면이었다.

【작품6】 벚꽃축제, 13cm x 21.5cm, 종이에 잉크, 2011

이상의 작품들을 통해 삶의 다양한 면면들을 일상속의 구체적인 장면들로 치환하여 인지하는 형식을 갖게 되었다. 그것은 대상에 감정이입된 본인의 내면세계를 해소할 수 있게 하고, 본인만의 시각적 언어를 축적시킬 수 있게했다.

2. 가상공간 속 대상에 대한 표현

가상공간이란 현실공간의 대안적인 개념으로 현실에선 위험부담이 있는 일을 부담 없이 할 수 있는 공간이다. 인터넷[17]을 비롯한 사이버 공간은 가상공간이기도 하면서 비슷한 공간을 끝없이 만들어내는 곳이기도 하다. 본인은 인터넷을 청소년기부터 자연스럽게 사용한 N세대(Net Generation)로 가상공간과 현실간의 구분이 뚜렷하지 않다. 쉽게 접할 수 있는 프리챌(freechal)이나 싸이월드(cyworld)등의 커뮤니티 포탈 사이트들의 까페, 블로그문화, 게임 등은 인터넷을 제 2의 대인관계의 장으로 형성했다. 인터넷은 현실과 접해있으면서도 현실이 아닌 제2의 사회가 되었고 현실에선 쉽게 해소할 수 없는 욕구들을 충족시킬 수 있는 공간으로 구축되어져 갔다. 욕구의 충족에는 전쟁이나 사건, 사고 등 특별한 이슈들에 대한 정보를 얻는 것, email을 통하여 쉽고 빠르게 소통하는 것 등이 있다. 이 중에서도 가장 많은 관심과 충족의 대상은 국내외를 막론하고 포털 사이트에서 상시 상위권 순위에 집계되는 섹스(sex) 포르노(pornography)다.[18]

포르노는 '보고자 하는 욕망'과 검열이라는 권력이 복잡하게 작동시킨 구축물이다.[19] 그러나 인터넷 공간 안에서의 포르노, 즉 사이버 포르노는 인

---

17) 인터넷은 미국 군사통신 방법으로 세상에 나왔다. 1957년 소비에트 공화국 연방이 스푸트니크 1호를 우주로 쏘아 올리자 당시 미국의 대통령 아이젠하워는 소련이 우주에서 공격해 올 것에 대비해 미군 컴퓨터의 보안을 철저히 하라고 지시했다. 이것을 계기로 1962년 한 심리학자가 아이젠하워에게 컴퓨터를 한 곳에만 설치하지 말고 여러 곳에 여러 대의 컴퓨터를 설치해서 정보를 주고받을 수 있는 방법을 찾으라고 충고했다. 1969년 미국의 네 개 대학의 컴퓨터가 전화선으로 연결되어 정보를 주고받았다. 1972년 레이 톰린슨이 이메일을 주고받는 시스템을 개발했다. 1970년대 대학과 기업들은 고유의 통신망을 만들어 사용했다. 하지만 저마다 사용하는 컴퓨터의 프로그램이 다르기 때문에 다른 대학이나 기업의 정보를 주고받을 수는 없었다. 1980년대에 접어들어 정보처리기사들은 모든 컴퓨터가 알 수 있는 공통 언어를 개발했다. 몇 년 뒤 스위스의 기술자들이 웹(문자,영상,음성등이 뒤섞인 멀티미디어 정보를 마치 거미줄과 같은 통신망으로 세계 여러 나라에 연결시켜주는 서비스)를 만들었으며, 서버와 전화선과 위성의 기능이 향상되어 사람들은 쉽게 수십 억 개의 사이트에 접근해 다양한 정보를 얻을 수 있게 되었다. (Philippe Simon, Marie-Laure Bouet. 신기한 발명의 역사. 김영신 역. 깊은책속옹달샘. 2008. p84)

18) 포르노는 인간의 성이 상품화된 가장 대표적인 사례이다. 그것에는 사랑이라는 고귀한 가치가 아닌 본능적인 욕구, 쾌락만이 존재한다. 동물적인 움직임만이 있을 뿐이다. 인터넷에서 멀티미디어 발전과 지금의 컴퓨터의 사용, 보급에는 인간의 성을 적나라하게 표출한 포르노사이트 운영자들의 활동이 뒷받침 되었다. 전자상거래에서 합법적 행위만을 전제하지 않는다면 분명히 포르노사업은 인터넷에서 성공사업이다. (김연수. 『사이버 포르노그래피』. 진한도서. 2003. p37)

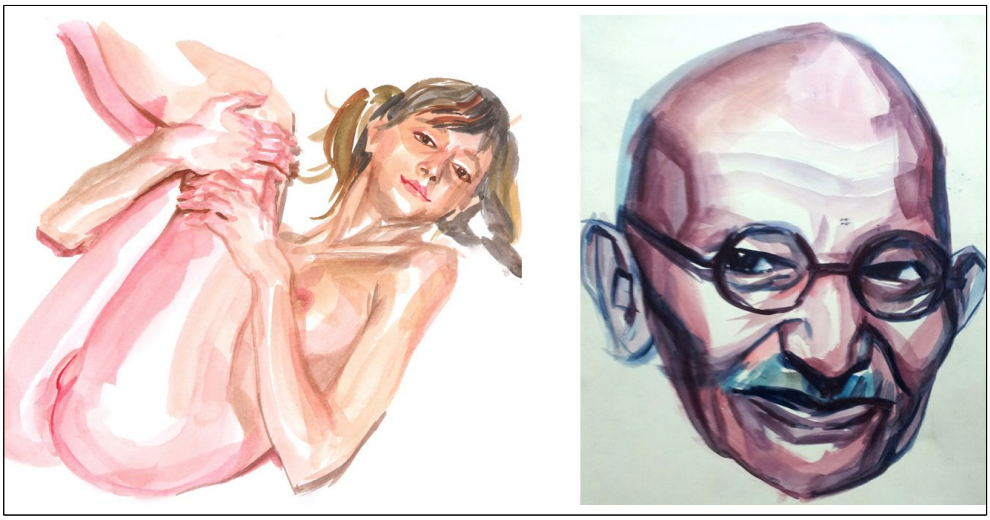
터넷 특유의 민주주의와 국제주의에 의거하여 더욱 가식적인 웃음으로 검열을 비웃는다. 검열을 넘어서 위대한 종교의 이미지와 수평선상에 나란히 위치하고 그것의 가치를 혼동시킨다. 이점은 포르노에만 국한된 사항이 아니다. 인터넷에는 방대한 도서관, 거대한 미술관등 헤아릴 수 없을 만큼 많은 양의 정보가 있다, 옛 대가들에서부터 총천연색 광고와 동영상을 거쳐 개인적인 사진과 아마추어의 스케치에 이르기까지 수백만개의 이미지를 발견할 수 있다. 생각할 수 있는 온갖 유형의 취미와 활동이 존재한다. 선구적인 학술 연구로부터 가장 사소한 취미에 이르기까지, 가장 위대한 종교로부터 지극히 불쾌한 도착에 이르기까지 무엇이든 같은 선상에서 나열되고 수집된다. 이처럼 인터넷이라는 가치혼돈의 공간 안에서 너무 큰 자유와 권리가 주어지기 때문에 우리에겐 그것을 올바른 기준에서 선택하고 향유해야할 또 다른 의무가 주어진다. 본인은 이러한 인터넷의 특성에 주목하고 본인 자신에게 주어진 의무가 어떤 식으로 행해지는지를 실험하였다. 실험의 방법은 본능적 욕구로 대표되는 포르노의 이미지와 이성으로 대표되는 역사적 위인들[20]의 초상사진을 소재로 어떤 이미지를 더 많이 선택하고 그리는지 비교하는 것이다. 이를 통해 과거와는 다른 새로운 환경을 접하는 세대가 가진 또 다른 모습의 갈등을 시각화하고자 하였다.

우선 인터넷상에서 이미지를 검색하여 비교, 선택한 후 컴퓨터에 저장하고 그것을 모니터에서의 전체화면으로 띄워서 보고 그렸다. [도-5]는 그러한

---

19) 과거부터 어떤 텍스트를 포르노 적이라고 규정하는 것은 특정한 계급이나 집단의 역할이 결정적으로 작용해왔다. 대중매체의 확산에 따른 포르노적인 재현물에 대한 외설의 규정은 특정한 집단(대부분 중산층으로 대변되는 지배집단)으로 하여금 자신들보다 책임감이 약하다고 여겨지는 사람들이 이러한 매체를 손쉽게 이용할 수 있게 될 것에 대한 우려감에서 비롯되었다. 이러한 음란성의 위험을 가장 많이 받을 수 있는 사람은 젊은이와 중산계층의 부인등이었다. 포르노의 역사는 권력을 쥐고 있는 책임감이 강하고 강력한 신사들에게는 아무런 문제가 없지만 포르노가 타자의 손에 쥐어지게 될 경우에는 위험한 지식과 실행을 구체화시킬 것으로 보이는 텍스트들에 대한 대응방식의 역사였다. 그러한 대응방식에는 폼페이의 그림들을 비밀 박물관으로 만드는 것에서부터 음란법의 제정과 19세기말,20세기 초에 걸친 유명 저작들에 대한 법적 제재, 성적 소수자들에 대한 갖은 탄압 등이 포함된다. (김수기 외 8명. 『섹스, 포르노, 에로티즘: 쾌락의 악몽을 넘어서』. 현실문화연구. 1994. pp120-124)

20) 이 실험에서 이성을 대표하는 인물들의 선택은 히틀러와 테레사수녀 등이 가지는 가치판단은 배제되었다. 선택의 기준은 이성적인 사고를 갖게 하는가? 그렇지 않은가?이다. 부연하자면 유명 인물들의 생애와 업적들을 지적 호기심을 갖고 탐구하는 과정을 가질 수 있는 이미지들을 선택한 것이다.



[도- 5] 작업 예시

과정을 거쳐서 그려진 개별 결과물이다. 점차 작업물이 쌓여감에 따라 비어 있는 벽에 임시고정용 테이프를 사용하여 한 장씩 붙이면서 빈 공간을 채워나갔다. 어떤 이미지가 더 많은 공간을 차지하는가를 바라보며 그림을 그려나가는 본인의 상태를 점검했다. 여기에서의 점검은 특정분야의 이미지가 많아진다고 해서 다른 쪽 분야의 양을 늘리는 식의 검열 개념이 아닌, 숫자로 치환되는 본인 내면의 본능과 이성간의 갈등을 가치판단을 배제하고 지켜본다는 의미이다. 이미지들로 채워져 가는 벽에는 히틀러에서부터 테레사

(1) ⇨ (2) ⇨ (3)

[도- 6] 진행과정

수녀 등 현시대의 유명 인사들에 대한 판단이 우열이 없는 상태로 존재하게 되었다. 그들의 외모가 가진 것 너머의 것이 무시되고 그저 표피만이 존재하게 되었으며 다른 쪽 벽에서 확장되고 있는 외설스런 이미지와 큰 구

분 없이 나란히 놓이게 되었다.

[도-6]은 그러한 실험의 진행과정을 보여주고 있다. 그런데 진행과정을 보면 알 수 있겠지만 포르노이미지가 초상이미지보다 상대적으로 숫자가 적다는 것을 발견할 수 있다. 이러한 실험 결과는 본능적 욕구를 잘 제어한 결과물이 아닌 포르노를 통해 얻는 쾌락의 고유한 특성 때문이다. 쾌락은 무척이나 일시적이다. 인간이란 존재는 기본적으로 쾌락을 얻기 위해 노력하고, 성취한 즐거움이 오래도록 남아있길 원한다. 하지만 즐거움은 순식간에 사라져버리고 우린 또다시 그것을 얻기 위해 여러 삶의 관문을 통과해야한다. 본인은 여기에서 쾌락을 두 종류로 나눈다. 포르노 이미지로 대변되는 생리적 욕구에 의한 쾌락과 유명 인사들의 이미지로 대변되는 자아실현의 욕구에 의한 쾌락이 그것이다. 이 두 종류의 쾌락은 일시적이라는 공통점을 갖고 있지만 전자의 경우엔 쾌락을 얻는 방법이 무척 쉬워서 즐거움자체도 더욱 일시적이며 그것이 계속 반복된다면 결국엔 무감각해진다. 반면 후자의 경우엔 이미지를 선택하고 수집할 시에 그 인물이 가진 역사적 맥락과 업적 등을 탐구하는 과정에서 얻은 즐거움이기에 꾸준하고 점점 더 즐거움이 배가된다.

이러한 실험의 결과를 토대로 인터넷상에서 주어진 새로운 의무가 결국에는 우리가 본능적으로 가지는 쾌락의 고유한 특성에 좌우되어 이루어지고 있다는 점을 확인하였다. 다만 이 결과는 실험대상의 협소함에 연유한 실험대상의 주관적인 특성에 의한 것이므로 보편화 하기에는 무리가 있다. 청년기를 보내고 있는 본인의 성취욕, 명예욕 등의 사회적 욕구에 대한 추구가 이러한 결과를 만들어 낸 것으로 볼 수 있기 때문이다. 그럼에도 본인의 생활 속에서 큰 부분을 차지하고 있는 인터넷에서의 본능과 이성간의 갈등을 시각화하는 것을 통해 분석해 보았다는 점은 의미 있다고 생각한다.

【작품7】은 이러한 결과를 바탕으로 갖게 된 포르노이미지에 대한 생각을 표현해 본 것이다. 일시적인 쾌락을 위해 여기저기 산재해 있는 외설스런 이미지들을 수집하고 향유한다. 그러한 과정을 반복적으로 거치면 곧 무감각해지면서 그 이미지들은 아무런 의미 없는 껍데기가 된다. 본인은 이러한 특성이 마치 게시판 위에 무작위로 붙여져 있는 광고전단지와 같다는 생각

【작품7】 수집, 100cm x 180cm, 종이에 수채, 2008-2009

을 했다. 특정 목적이 없다면 아무런 쓸모도 없는 얇은 종이조각들은 그저 나열되어 있다. 본인은 이러한 특성을 나타내기 위해 전단지를 붙이듯이 나열하면서 겹쳐서 붙였다.

반면에 【작품8】의 경우엔 실험을 통해 알게 된 인물들을 광고전단지에 비유를 한 것이 아닌 교훈을 주는 격언으로 생각하고 작품을 제작하였다. 격언이란 우리의 본능적 욕구를 제어하게 하고 이성적인 사고를 통해 합리적이고 올바른 인간 양성의 목적을 띤 전통적 문화형태이다. 본인이 실험 도중에 탐구한 인물들에게서 공통적으로 알게 된 것은 그들의 모든 삶의 태도와 업적들이 선, 악의 이분법을 넘어서는 큰 교훈이 라는 것이다. 각각의 인물들은 그들의 대표적인 이미지들안에 삶의 교훈을 담고 있었다. 이점에 입각하여 인물들을 그린 개개의 초상화를 매일 매일의 격언을 포스트잇(post-it)에 써넣고 책상위에 차곡차곡 붙이듯이 벽면에 종이테이프를 사용하여 붙여서 제작하였다. 일시적이고 가변적인 성격의 포스트잇은 그 특성을 최대한 발휘하여 순간순간의 중요한 정보를 기록해 주는 고마운 일상

【작품8】동경, 500cm x 1000cm, 종이에 수채, 2008-2009

속의 친구이다. 그것은 “하면 된다.” “오늘 할 일은 내일로 미루지 말자.” 와 같은 매일 매일의 다짐이다. 이를 통해 본인은 각각의 인물들이 살았던 인생을 떠올리고 그들의 장점, 단점을 되새기며 성찰의 시간을 갖는다. 이는 새로운 방식의 격언인 것이다.

【작품7】과【작품8】을 볼 때 본인이 바라본 인터넷상에서의 가치혼동은 인터넷 사용자의 의지에 의해 얼마든지 바로 잡아질 수 있는 특성이라는 점을 알 수 있다. 인간 개개인이 자신을 잘 조절하면 인터넷은 삶의 모든 면을 향상시켜주는 정보의 고속도로가 될지도 모른다. 그러나 여기에는 많은 난제가 존재한다. 인터넷의 유해성에 대한 논쟁은 어떠한 확실한 해답도 없이 지속되고 있다. 이 문제는 이후의 과제로 지속적으로 탐구해 나가야 할 것이다.

3. 상상을 통한 비유적 표현

본인은 유년기에 모래놀이[21]를 즐겨했는데, 이는 자유로운 상상을 통해 물과 모래로 무엇이든 만들어 내는 것이 무척 즐거웠기 때문이다. 특히 모래 밑을 파고들어가면서 땅굴을 만드는 것이 가장 즐거웠다. 본인이 만들어 내는 땅 밑의 어둠속에서 다양한 모습들의 형상들이 나타났기 때문이다. 그 어둠속에서는 무엇이든지 가능했다. 그림을 그리기 전에 눈을 감는 습관은 이러한 경험 때문이라고 생각된다. 그림을 그리기 위해 머리를 비우고 찬찬히 마음속을 들여다보면 그 안에는 손에 꽉 잡히지 않는 흐릿하지만 확실한 존재감의 무언가가 있다. 예부터 화가들은 이것을 가리켜 심상心像이라고 불렀다. 심상을 회화로 형상화하는 과정은 개인적이고 주관적이다. 그러나 난해하고 모호한 심상을 표출하는 과정을 자유의지에만 의존하게 되면 공허해질 수 있고 자신만의 독립된 언어만을 주장하게 되면 감상자와의 소통의 단절을 가져올 수 있다. 본인은 이러한 난점을 해결하기 위하여 앞서 살펴본 작업들을 진행해 왔다. 삶의 다양한 면면들을 관찰하고 사생해나가면서 경험했던 장면들을 마음속에 차곡차곡 담아나갔다. 결국엔 그것이 가득 차 자연스럽게 흘러나올 수 있도록 채워 넣었다. 그러나 심상이 가득 차 흘러넘치는 일은 극히 예외적인 일이다. 대부분의 경우 작품을 제작할 때에는 마음을 차분히 하고 내면의 형상을 조용히 따라간 뒤에 상상을 하는 과정이 있어야 그것을 그려낼 수 있다.

과거부터 예술가는 개인적인 필연성에 따라 상상을 통한 독창적인 표현을 하기 위해서는 하나의 계기가 필요했다. 그것은 황제의 권력으로부터 멀리 떨어진 지방으로 유배를 가는 것을 통해 이루어졌다고 한다. 유배지의 황홀경은 뜻밖에도 동시대 많은 화가들에게 새로운 예술적 영감을 주었던 것이다.[22] 본인의 경우엔 작품의 본인이 관계를 맺는 다른 개인이나 소속된 집

---

21) 모래놀이는 손을 이용해서 모래와 물을 결합하고 평평하게 고르거나 표시하고, 모으고, 새기고, 파고, 형상을 만들면서 정신안에 있는 이미지를 표현하는 활동이다. 매체의 특성 때문에 다른 매체에서는 발견할 수 없는 깊은 정신세계를 표현하는 상징적 시각표현을 사용하게 된다. 이 과정은 자신 내부의 토대를 건설해나가는 중요한 움직임이다. 많은 창조신화에서 진흙은 동물에 의해 물의 바닥으로부터 지상으로 끌어올려지고 형상으로 만들어진다. (Barbara A. Turner. 『모래놀이치료 핸드북』. 김태련 외 15명 역. 학지사. 2009. p 217)

22) James Cahill, 『중국 회화 삼천년』, 정형민 역, 학고재, 1999. p125.

단에서 겪는 갈등이 그러한 계기가 되었다. 그러므로 이 절에서는 그림을 그리게 된 계기의 순서에 따라 작품제작의 원리와 방법을 살펴본다.

【작품9】 강요, 100cm x 80cm, 갱지에 펜, 2008

【작품9】는 병영생활 초기에 겪었던 강제와 억압에 의한 정신적 스트레스를 표현한 그림이다. 2006년 군에 입대하면서 겪은 경험을 전역 후에 재해석하여 늘어놓았다. 낮은 계급 시기에 겪은 억압은 그리기를 통한 해소를 경험하게 했고, 그 경험과정은 (갈등 → 심상의 형성[23]→ 반복적 표출)

23) 작업은 여러 단계를 거친다. 무언가를 보고서, 그것을 이미지로 기억속에 저장하는 과정이 첫 단계이다.이렇게 기억된 이미지는 저장 될 당시의 상황과 느낌들과 뒤섞이면서 새롭게 각색되어, 화면을 구성할 수 있는 다양한 소재가 된다. 이러한 소재들을 가지고 화면을 구성하는 것이 작업의 다음 단계이다. 구성된 이야기 장면들은 회화를 통해서 완성된다.

의 단계로 이루어졌다. 이성적인 사고를 기반으로 한 정형화된 심상이라기보다는 비정형적이고 가변적인 심상으로 같은 주제를 가지고도 손이 닿는 순간마다 그려지는 형상이 변화했다. 그것은 개인과 집단을 비롯한 외부세계와의 갈등이 해결되지 못하고 내면화되어 그것의 해결방법을 찾기 위한 노력의 일환으로 보여 진다. 텅 빈 종이위에 다루기 쉬운 싸인펜이나 볼펜 등의 필기도구를 들고 연습종이인 갱지위에 떠오르는 이미지를 그려나갔다. 그것은 손이 떠올리는 것이기도 하고 머릿속에 정형화되어 있는 것을 끄집어내는 것이기도 하다. 그린다는 행위가 무엇보다도 중요했기에 텅빈 화폭위에는 어떤 준비도 되어있지 않았다. 나 자신이 그저 주변에 널부러진 도구를 가지고 그려나간다는 행위 자체와 그려지는 형상이 중요한 것이지 그것을 이루는 재료, 계획, 목적 등의 그림을 위한 규칙들은 중요하지 않았다. 계획되지 않은 상태, 그저 그림을 그리고 그것이 전개되어가는 모습을 쫓아가는 상태가 중요했고, 그것을 통해 내면화된 갈등을, 검은 덩어리의 독으로 변해가는 감정을 해소하는 것이 중요했다.

【작품10】 문, 200cm x 130cm, 종이에 수채, 색연필, 2009

이러한 무계획적, 무규칙적인 작업 기준과 감정의 해소를 목적으로 하는 작업태도를 갖고 그림을 그려나가게 되면서 결국 파편화된 결과물들이 만들어 지게 되었다. 하지만 그것은 결코 파편화된 결과물이 아니었다. 그 결과물들의 외면만 본다면 그것이 파편화된 것이라고 볼 수 있지만 그것들의 의미를 생각해본다면 그것들은 본인의 감정을 절실하게 담아낸 큰 그림으로 볼 수 있다. 본인은 이러한 생각을 바탕으로 개인적인 서사를 주제로 하여 개별적인 그림들을 하나의 작품으로 묶어서 결합시키는 작업을 하게 되었다. 【작품10】은 그러한 작업의 대표적인 결과물로 내부의 인물 형상들과 외부의 자연물들이 지속적으로 충돌을 일으키는 내면의 갈등구조를 보여준다. 안쪽의 인물 형상들은 적색의 색채들로 주를 이루어 충동적이고 파괴적인 욕구를 나타내고, 외부의 녹색계열의 나무들은 욕구를 다스리는 모습이다.

【작품11】 부모님, 450cm x 300cm, 종이에 수채, 2009

【작품11】의 경우에는 욕망을 억제하기 위하여 그려오던 나무들의 계절에

따른 변화가 시간이 흘러감에 따라 변해가는 부모님의 모습과 같다는 생각으로 개별적인 그림들을 모아 큰 그림을 만들어 보았다. 여름, 가을, 초겨울로 이어지는 계절의 변화는 나무들의 모습을 변화시켜갔다. 생생한 짙은 녹색에서부터 단풍의 빨간색, 낙엽의 고동색까지의 색의 변화는 삶의 냉혹한 면들에 숨 가쁘게 맞서 싸우며 일하시던 모습에서 조금씩 여유와 평온을 찾아가시고, 불편한 몸을 서로 다독이며 위로하시는 모습들과 닮아 있었다. 부모님의 초상화를 가운데 놓이고 그 밖으로는 계절에 변화에 따른 나무와 들풀들을 배치하여 자연의 변화 속에 쌓여있는 부모님의 초상화를 만들었다. 그것은 부모님으로부터 나온 생명의 꿈틀거림이며, 넓은 포용이다. 이 그림을 그린 후에 우리 가족에겐 큰 변화가 있었다. 가족의 초상화를 그린 이유는 그 인물이 언제 사라져 버릴지 모른다는 위기감을 본능적으로 느꼈기 때문인 듯하다.

【작품12】 몸부림치다, 80cm x 100cm, 종이에 오일파스텔, 2009

【작품12】는 사람들의 행동과 그것들이 모여 이루는 집단적 움직임을 나타냈다. 개개인이 가진 의도는 어떻게든 집단의 의도와 연결되어있다. 그것은

집단에게서 받은 것이기도 하고 개인자신에게서부터 나온 것이기도 하다. 하지만 무언가를 어떠한 방식으로 어떤 목적을 가지고 해야 한다는 것이 집단이 요구하는 것에 연유한 경우가 많다. 자의식이 강한 개인은 모든 의도는 관계 속에서 이루어지지만 나 자신의 의지가 가장 중요한 것이라고 주장하기도 한다. 이 세상은 수평적으로 자신의 의지를 관철하는 평등하고 자유로운 삶을 강조하지만, 수직적인 위계구조 안에서 자유와 평등의 의지를 나타내 보인다. 이와 같은 상태를 자신들의 주장이 좀 더 잘 드러날 수 있도록 높이뛰기를 하는 사람들에 비유하여 표현해 보았다.

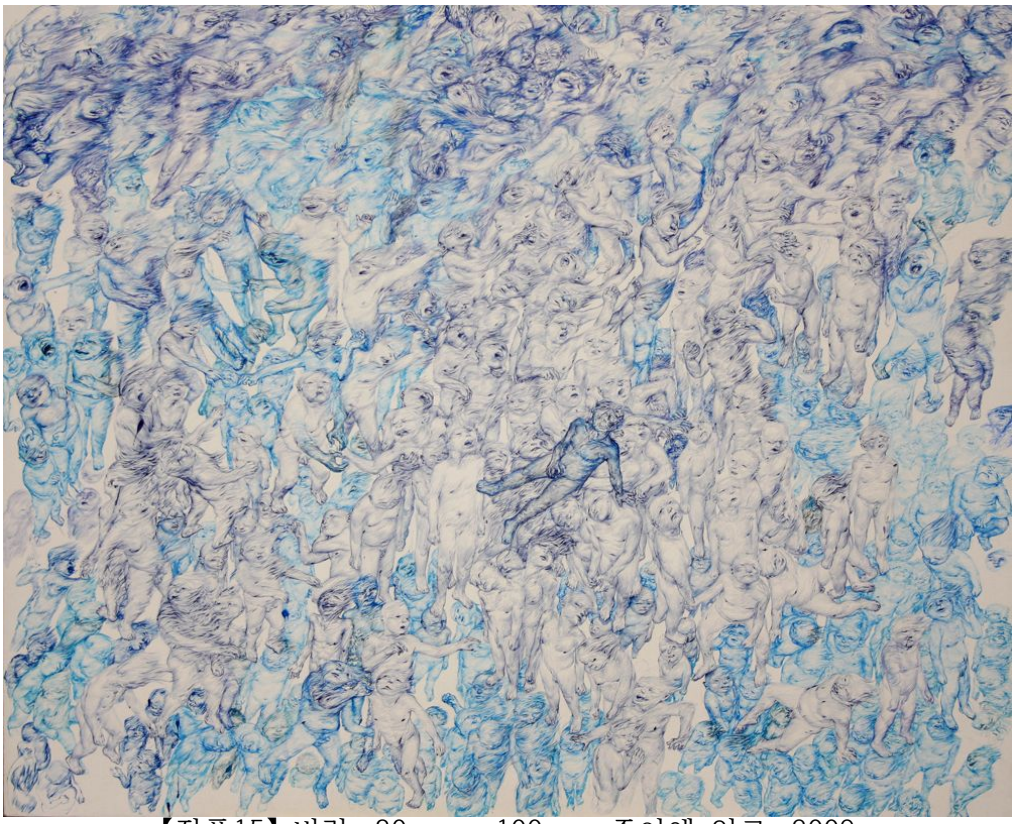
【작품13】 들길, 130cm x 160cm, 화선지에 수묵, 2009

본인의 내면에는 갈등이나 대립에서 벗어나 편안함을 추구하고자 하는 부분이 잠재되어 있다. 나에게 있어서 이상적인 편안함은 화면에 나타나는 이러한 들길이다. 사람의 손이 완전히 닿지 않은 곳 이라기보다는 누군가가 오래도록 걸었던 길. 하지만 오래도록 사용이 없어서 잊혀 졌지만 자신이

가진 과거의 경험을 소중히 간직하고 있고 자연스러운 모습으로 남아있는 곳. 이곳엔 더 이상 분주함도 없고 갈등도 없다. 과거에 번성했던 문명의 폐허에 더 이상 사람들이 살지 않는 것처럼 이곳은 고요한 적막만이 가득하다. 오직 평온함만이 있을 것 같은 장소. 나는 대립이나 갈등에서 벗어나 이러한 장소에서 쉬고 싶은 마음을 가졌었다.

【작품14】바람, 30cm x 20cm, 종이에 볼펜, 2009

머릿속은 대립되는 다양한 생각들(윤리적, 도덕적, 본능적, 쾌락적 사고)이 서로 싸우는 각축장이며 갈등의 균형을 이루기 위해 서로의 주장이 소리 높여 울리는 논쟁의 장이다. 이러한 갈등은 자의식을 갖게 된 이후의 본인의 삶 전체에서 고통을 주는 요인으로 작용해 왔다. 편안함과 안락함에 쌓



【작품15】 바람, 80cm x 100cm, 종이에 잉크, 2009

여 고통 없이 존재하고 싶지만 머릿속은 온통 대립되는 주장들이 뒤엉켜 소음을 만든다. 본인은 이 고통에서 벗어나는 것에 대해 고민했다. 하지만 본인을 비롯한 사람이란 존재는 이 갈등에서 벗어날 수 없다. 이 갈등을 불러일으키는 사람의 삶의 흐름인 새옹지마塞翁之馬, 희노애락喜怒哀樂, 생노병사生老病死는 우리의 존재를 이리저리 떠민다. 본인은 이러한 삶의 조건들이 어디선가 불어온 강한 바람에 모두 다 부서져서 날아가는 모습을 떠올리게 되었다. 【작품14】와 【작품15】는 그러한 심상을 형상화하여 표현한 것이다. 두 작품 모두 본인의 자화상이라고 할 수 있다. 그 중 【작품15】는 내면에 내재한 여러 인성들을 인물로 형상화시켜 나타냈다. 내면세계를 이루는 인성들을 또 다른 인간으로 형상화함을 통해 혼란스럽고 불안한 심적 상태를 표현했다. 비슷하지만 조금씩 다른 사람들은 본인이 가졌던 선

택의 다양성을 나타내기도 하고, 선택이 있기 전에 놓여졌던 다양한 대립들, 본능적인 욕구와 이성적인 규칙들의 나열이기도 하다.

【작품16】 불어오다, 80cm x 100cm, 종이에 수채, 2010

이전의 작업에서 내면의 요인들을 인간으로 형상화 했다면 이 작업에서는 나뭇잎에 비유하여 나타냈다. 나뭇잎은 나무의 생존에 꼭 필요한 존재로 사계절이 뚜렷한 우리나라의 경우에 봄에 피었다가 가을에 져버리는 일시적인 존재이지만 매년 반복적으로 새롭게 피어나는 항구적 존재이다. 일시적인 존재는 인간 개개인이며, 항구적인 존재는 인간이라는 종으로 대변될 수 있다. 봄의 파릇파릇한 생동함은 인간의 어렸을 적 모습이고, 여름의 찬란함은 청년기의 모습, 늦가을의 빛바램은 노년기의 모습으로 비유될 수 있을 것이다. 이러한 의미를 담고 비유된 나뭇잎이 화면을 꽉 채우고 특정한 방향으로 휩쓸려가는 모습을 표현했다. 이러한 표현은 내면 욕구의 충돌로 인한 범람으로 설명되어질 수 있다. 넘쳐흘러서 그것이 수용되지 못하고 폭발한 상태이다. 어쩌면 이것은 본인이 바라는 가장 편안한 상태인지도 모른

다. 본인이 관여할 수 없을 정도의 상태, 외경심을 갖게 하는 그러한 절대적인 차이는 좌절을 합리화하고 받아들이게 한다. 그러한 소극적인 태도도 이 그림을 그리게 된 동기의 밑바탕에 존재한다. 본인 자신이 해결해낼 수 없는 문제, 도저히 풀 수 없을 정도로 복잡하게 얽힌 실타래를 눈앞에서 치워버리는 충동적 행동과 같다.

【작품17】 날아가다, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2010

【작품17】은 【작품16】의 연장선상에 있는 작품으로 이전의 작품이 나뭇잎의 계절에 따른 변화를 소재로 하였다면 이 작품에서는 초여름의 생생한 나뭇잎만을 소재로 하였다. 소재변화의 원인은 본인 내면의 본능과 이성간의 갈등이 청년기를 보내고 있는 본인의 육체에서 연유한 본능적 욕구의 범람 때문이라는 판단에서 연유한다. 욕구들은 넘쳐흘러 바다가 되고 파도를 만들며 잡히지 않는 무언가를 휩쓸어 삼키기 위해 끊임없이 요동친다.

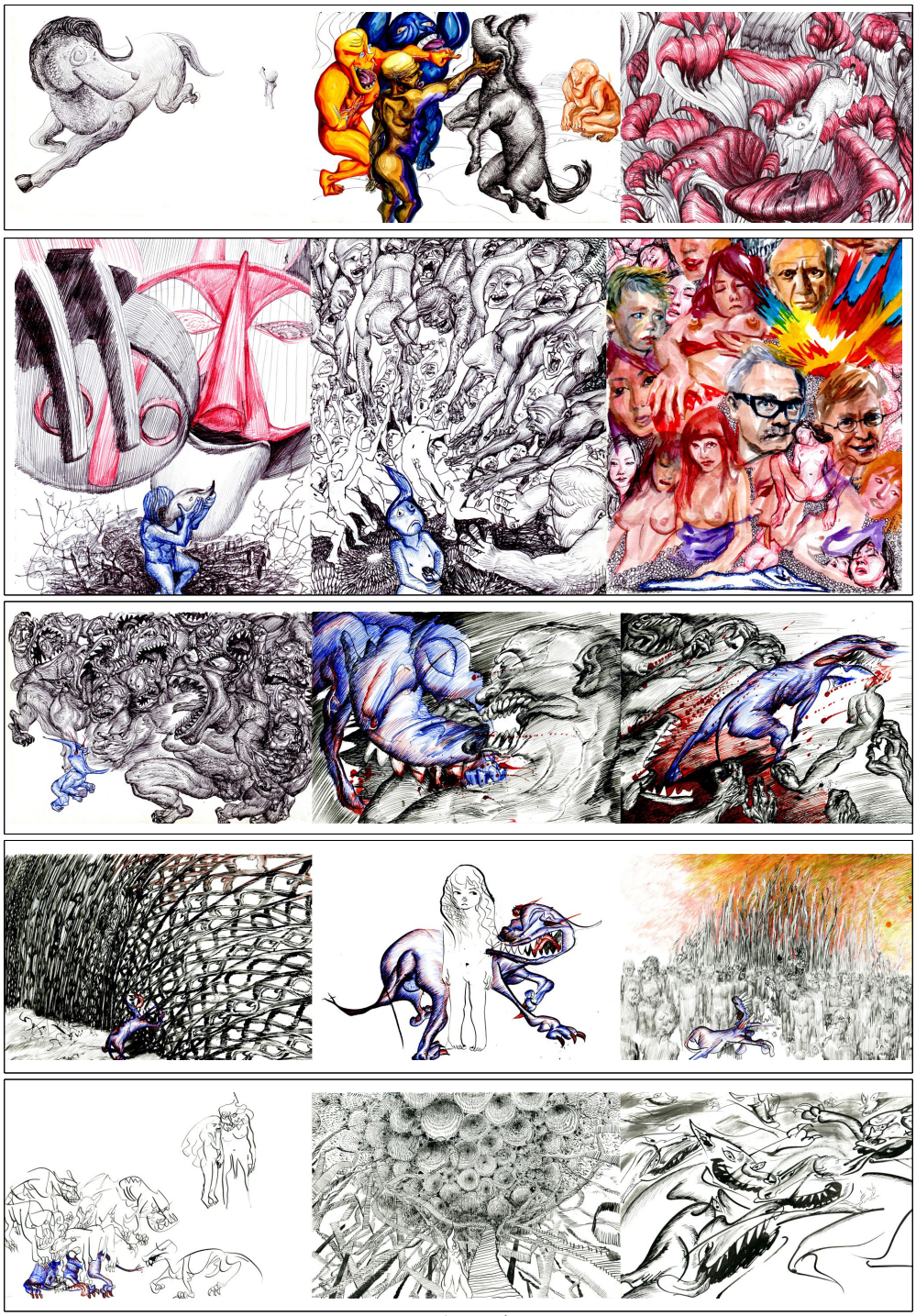
그것은 파도가 되었다가 태풍과 같은 바람이 되었다가를 반복한다.

【작품18】 부서지다, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2010

【작품18】은 태풍과도 같은 바람이 한자리에 오랜 시간동안 우뚝 서있던 건물을 부숴버리는 장면을 표현했다. 건물은 거의 고딕양식으로 세워진 건축물을 대상으로 하였다. 중세문화에서 가장 화려하게 꽃피운 이 건축물은 현재까지도 굳건히 세워져 있다.

【작품19】 부딪히다, 80cm x 100cm, 장지에 채색, 2010

어디선가 불어온 바람에 고통을 주는 문제들이 휩쓸려 날아가 버렸으면 좋겠다는 마음은 근본적으로 의존적이며 소극적이다. 자신의 힘으로 개선할 수 없는 현실을 타인의 힘을 통해 해결하려는 것은 악순환을 만든다. 이러한 소극적인 태도에 대한 반감은 어떻게든 이 문제를 본인의 힘으로 해결하겠다는 고집을 갖게 했고, 그것은 공격성과 광기를 통해 드러나게 되었다. 직면한 문제를 정신을 잃을 정도로 큰소리를 치며 거부하는 것을 통해선 그 문제가 해결되지 않는다. 그것은 그저 순진한 마음일 뿐이다. 본인은 이러한 상태를 이전의 작품에서 형상화했던 나뭇잎들을 헤치면서 나아가야 할 길을 찾고 있는 '개'에 비유하게 되었다. 【작품19】는 이러한 모습의 개들이 자신들의 앞을 가로막는 나뭇잎들을 헤쳐 나가면서 부딪히고 있는 모습을 표현하고 있다. 본인은 이 작품까지의 내면적 갈등들이 무척 절실했다.



[도- 7] ‘여행’ 요약

이러한 절실한 문제를 제한되어 있는 한 화면에 함축하여 표현하는 것이 답답하다는 생각을 하게 되었다. 어떻게든 본인의 내면의 문제를 풀어내야 했는데 그 방법을 드로잉 연작에서 찾게 되었다. **[도- 7]**은 '여행'이라는 제목으로 2008년부터 2010년까지의 그려진 드로잉을 묶어낸 연작이다. 자유롭게 노닐던 어린 말이 타인과 관계를 맺고 갈등을 일으키면서 완전한 편안함을 찾아 여행을 떠나면서 겪게 되는 일화들을 즉흥적인 드로잉형식으로 제작했다. 말은 여행 도중에 여러 시련을 겪으면서 말→ 사람→ 개로 변한다. 이야기의 끝부분에는 자신을 희롱하는 어떤 존재를 쫓아 성에 들어가게 되고 그 안에서 생활할 것을 강요받는다. 강력한 계급사회인 성에서 살아남기 위해 울부짖으며 뛰어간다. 본인은 이러한 드로잉 연작을 통해 내면의 문제를 보다 자세하고 효과적인 방법으로 해소할 수 있었다.

【작품20】뛰다, 130cm x 180cm, 순지에 채색, 2010

【작품21】 버려진 들판, 80cm x 100cm, 장지에 채색, 2010

공격성과 광기를 통해 내적 갈등을 분출하다보니 어느새 본인의 내면에는 텅 빈 공간이 생겨나게 되었다. 마치 울부짖던 아이가 조용히 잠든 것처럼 본인의 내면은 조금씩 가라앉았다. 누렇게 젖은 솜이 축축하게 스며들어와 눈을 감기고 잠이 들게 만들었다. 그러한 시기에 떠오른 장면을 형성화 한 것이 【작품21】이다. 육중하게 서있던 건물들은 다 날아가 버렸고 얇은 외벽만이 남았다. 저 멀리서 날아온 날카로운 담장은 부드럽게 휘어져 흔들리고 있다. 조용히 접근하던 들개들을 눈치 챈 새들은 또 조용히 축축한 하늘 위로 날아오른다.

【작품22】
이상에 대한 회의.160cm x130cm.캔버스에 유채.2011

【작품23】
집착.160cm x 130cm.캔버스에 유채.2011

【작품22】와 【작품23】은 과거에 우상으로 숭배되던 석상들을 묘사한 것이다. 대학을 졸업한 본인은 불확실한 미래를 불안해하며 주위사람들에게 원인을 알 수 없는 열등감을 느꼈다. 남들보다 더 빨리 무언가를 성취해야한다는 중압감은 자괴감만을 안겨줬다. 이러한 내면의 갈등을 화면을 꽉 채운 두상들을 밟고 서있는 인물형상을 통해 해소했다. 위에서부터 쏟아져 내리는 석상들은 무언가를 억압하려 하고 그 이면에 있는 것을 감추려고 한다.

【작품24】 회상, 40cm x 60cm, 캔버스에 유채, 2011

자신만의 공간에서 발가벗고 영사기의 전원 스위치를 누른 그 사람은 두 번 다시 문 밖으로 나가지 않겠다는 의지의 표시인지 의자를 문 앞에 바짝 붙여놓고 앉아있다. '시네마 천국'의 엔딩장면인 키스장면들이 벽에 비춰졌다. 그 자신을 위로하기 위하여 바라보는 장면들은 어제와는 또 다르게 다가온다. 오늘 보고 있는 이 장면들은 그에게 불쾌감만을 준다. 어제의 그 따뜻했던 감동들이 오늘은 시기와 질투만을 일으킨다. 창문 밖으로 그와 동류의 사람이 보인다.

- 작가노트 -

【작품25】 들어가도 되나요, 160cm x 130cm, 캔버스에 유채, 2011

【작품25】는 새로운 짝을 만나 즐거워하는 모습의 커플을 건물 밖에서 문 사이로 익명의 어떤 이가 훔쳐보고 있는 장면을 그린 그림이다. 그 사람이 외에 다른 이들은 모두 짝을 이루어 부둥켜안고 휘날리는 리본처럼 춤추고 있다. 이러한 화려한 분위기는 문밖의 어떤 이와는 전혀 어울리지 않는 것처럼 보인다. 그 사람은 말하고 싶다. 자신도 이곳에 들어가도 되느냐고. 누군가 그 사람을 발견하고 눈을 마주쳤다면 그는 그 질문을 했을 수도 있다.

【작품26】 향하다, 130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2011

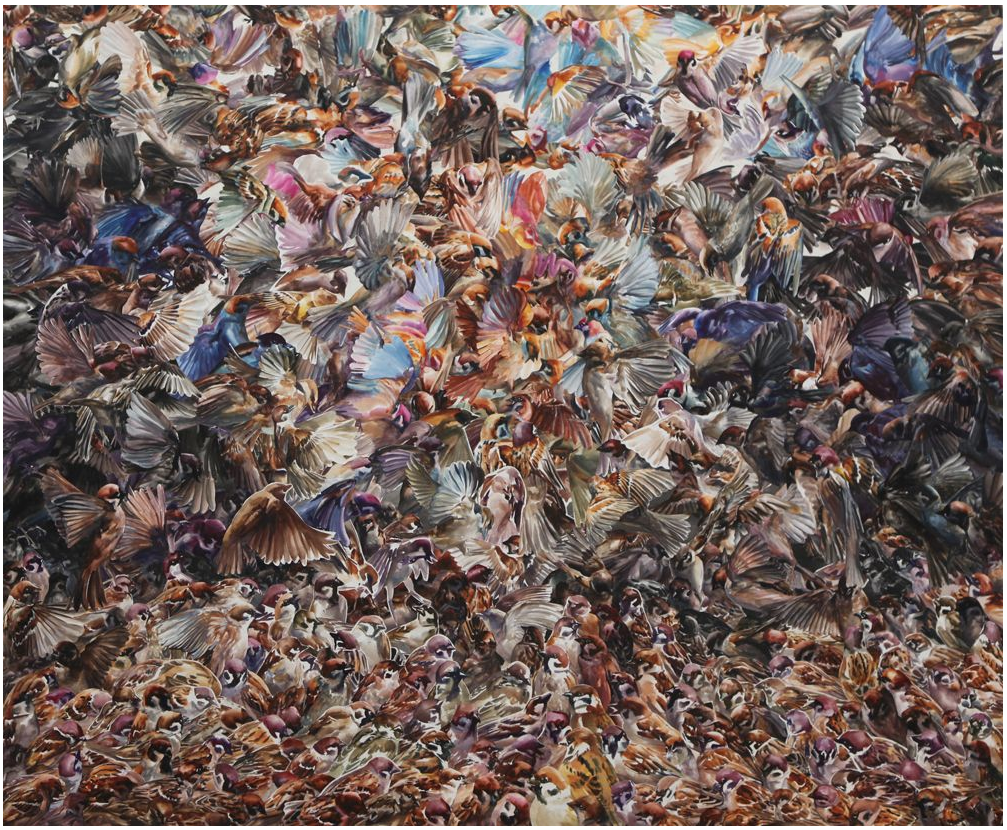
【작품26】은 실내 공간에서 옷을 벗는 사람들을 그린 것이다. 본인은 옷을 벗는다는 행동이 자신이 처해있는 상황에서 벗어나려는 욕구의 표출이라고 생각했다. 여기에서의 옷은 몸을 보호하고 자신을 가꾸는 긍정적인 의미의 소재가 아니다. 자신을 남들보다 멋지고 아름답게 꾸며야만 하는 강박관념이거나 자유로운 몸을 제한하는 불필요한 건더기이다. 이러한 부정적 의미의 옷을 벗고 있는 인물들은 자신들의 자유로운 이상을 향해 달려 나가고 있다. 나른한 빛이 열린 문 사이로 들어오면서 무언가 억제되어 답답함을 느끼는 사람들은 빛이 새어나오는 저 공간으로 탈피해 나가려 한다.

【작품27】쫓다, 130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2012

【작품27】또한 실내 공간에서 옷을 벗으며 빛이 비춰지는 다른 공간으로 나아가는 사람들을 묘사한 것이다. 인물들에게 근접한 시선을 사용하여 자신을 제한하는 옷을 벗으려는 급박함을 표현했다. 남들보다 작은 어떤 이는 끈적한 물질로 가득 찬 구덩이에서 빠져나오려고 오른쪽 발을 빼들고 있다. 창문으로 들어오는 은은한 빛은 달빛은 네모낳게 쪼개져 바닥에 뉘어있다.

【작품28】 수치, 40cm x 60cm, 캔버스에 유채, 2012

제한된 행동을 하도록 약속된 수업시간에 규칙을 어기는 행동을 하면 다른 구성원이나 집단의 책임자에게 제지를 받기 마련이다. 그러한 제지는 어떤 순간이나 특정 인물에겐 무척이나 수치스러운 것으로 받아들여지기도 한다. 【작품28】은 그러한 순간의 결정적인 장면이다. 의도하지 않았던 생리적 작용은 그 작용자체가 너무도 동물적이고 기본적이기 때문에 다른 구성원들의 비웃음을 피할 가능성이 적다. 규칙을 어긴 당사자는 수치심을 내재화하고 얼굴 숙인 채 아무 일도 없었다는 듯 책을 바라본다. 내재화된 수치심은 강박증으로 변하여 좁은 교실은 사방으로 무한히 확대되고 다른 사람들의 얼굴엔 당사자를 바라보는 눈동자만 가득해 진다. 이러한 강박증은 화면에서 보이는 교실뿐만 아니라 사람들이 집단을 이루어 생활하는 모든 장소에서 발생한다.



【작품29】 질투, 130cm x 160cm, 장지에 채색, 2012

새들은 무언가에 홀린 것처럼 한곳으로 모여들고 있다. 마치 나방이 불빛에 이끌리다 타들어 가는 것처럼 다른 새들과 몸을 부딪히고 날개가 접혀진다. 그들은 자신들이 겪고 있는 불편함과 위험한 상황을 전혀 신경 쓰고 있지 않다. 그저 보이지 않는 무언가를 한번 보기 위해 한번 만지기 위해 힘쓰고 있다.

소결

이상의 작품들을 통해 사회 안에서 관계를 맺고 생활하면서 겪은 본인의 내적갈등들을 작품의 제작시기 순서로 살펴볼 수 있었다. 각 작품들은 제작될 당시 가졌던 본인의 사고와 감정들을 비유적으로 형상화한 것이다. 이 작품들은 크게 개인과 집단 간의 갈등표현과 자의식의 표현으로 나눌 수 있다. 이 구분은 갈등을 일으키는 기제가 외부에 구체적인 원인이 있는 것과 내면에 원인이 있는 것과의 대조로 나눌 수 있는 것이다. 이러한 구분을 넘어서 확인해 볼 수 있는 것은 작품 전반부에 흐르는 욕망과 이성간의 갈등에 대한 표현이다. 초기의 무계획적 드로잉【작품9】에서부터 파편화된 결과물들을 결합시키는 그림【작품10-11】, 빽빽한 군중들을 표현한 그림【작품12,15】, 화면을 꽉 채우는 풀잎연작【작품16-20】, 옷을 벗고 뛰어가는 인물들【작품26-27】, 정신적인 스트레스상황을 기억 속에 각인된 장면에서 불러오는 그림【작품28】, 참새들에 비유한 불안 심리 【작품29】에 이르기 까지 그것을 제작하게 한 표면적인 이유는 다 다르지만 그 근본원인은 같다. 작품들 전체에서 갖고 있는 욕망과 이성간의 갈등의 고리는 비단 이 3절 상상을 통한 비유적 표현안의 작품들 뿐 만 아니라 1절과 2절의 일상과 가상에 대한 표현에서도 발견할 수 있다. 이는 우리 인간의 삶이 욕망과 이성간의 갈등에 의해 이루어지고 있기 때문인 듯하다. 즉 본인은 인간의 삶을 욕망과 이성간의 갈등의 장으로 해석하여 바라보고 그것을 기록하거나 실험하고 그것에 대한 감정을 표현하고 있다. 이를 통해 본인 또한 겪고 있는 갈등상황을 해소하고 올바른 인격체로서 살아가기 위해 분투한다.

Ⅲ. 외부 세계의 갈등 표현

1. 외부세계의 갈등의 의미

외부세계의 갈등이란 내적 갈등과는 달리 본인의 자의식이 통제하지 못하는 개인과 집단, 집단과 집단들 간의 갈등을 뜻한다. 그러나 이러한 갈등이 본인의 의식이 단절된 외부세계만의 사건을 대상으로 하는 것은 아니다. 이것은 내적갈등이 외부세계의 사건들과 연결되어 확장된 것으로 보다 넓은 의미의 내적갈등이라 할 수 있다.

현 시대의 한국사회는 많은 갈등을 안고 있다. 개인과 개인 간의 갈등, 개인과 집단, 집단과 집단 간의 갈등 등, 그것이 발생하는 원인과 내용, 결과등이 다양한 모습들로 나타나고 있다. 이중에서도 집단과 집단 간의 갈등인 사회갈등이 뚜렷이 증가하고 있다. 이 갈등의 배경에는 성숙한 시민의식과 시민을 억압하지 않는 수준까지 성숙된 민주주의가 있다.[24]개인갈등의 경우 한국의 관계에 대한 애착과 전통적인 수직적 문화, 집단문화가 갈등의 표면적 증가를 억제하고 있다.[25] 집단 내의 개인은 다른 구성원과의 갈등에 직면했을 때 대부분 더 이상 관계를 악화시키지 않기 위해 노력하는데 이는 자신의 갈등으로 인해 집단 내 조화가 깨진 상황이 지속되면 애초에 갈등을 야기한 책임이 누구에게 있느냐에 상관없이 조화를 깬 그 자체로 비난을 받기 때문이다.[26] 집단주의 문화에서 가치 있게 여기는 조화, 연대, 상호 의존, 명예, 체면 유지, 위계질서, 지위구분은 개인주의문화로 변화하고 있는 한국사회에서 본능적으로 습득된 자기보호에 의해 유지되고 있는

24) 공공갈등이 발생하려면 두 가지 기본조건이 충족되어야 한다. 첫째는 시민들이 자신의 권리를 알고 정책 참여를 요구할 수 있을 만큼 성숙한 시민의식을 갖추는 것. 둘째는 공공기관이 정책을 공개적으로 비판하고 정책 결정 과정에의 참여를 요구하는 시민들에게 불이익을 주지 않아야 한다는 것이다. (정주진. 『갈등해결과 한국사회-대화와 협력을 통한 갈등해결은 가능한가?』. 아르케. 2010. pp59-60)

25) 앞의 책. pp49-51

26) 한국인들은 특징적인 불안을 갖고 있다. 집단주의 문화의 특징을 가지고 있는 한국인들이 강한 개인주의 문화의 특징을 가진 미국인들보다 자의식이 더 강하다. 많은 한국인들은 집단에 속하고 집단에 맞추기 위해 자신의 이익을 희생한다. 이러한 희생은 자신의 안위를 위한 선택이다.(C. Fred Alford. 『한국인의 심리에 관한 보고서』. 남경태 역. 그린비. 2000)

것이다.

반면 사회갈등의 경우 집단문화가 갈등의 증가를 초래한다.[27] 집단주의 문화에 속한 사람들이 가진 특징은 내집단에 대한 강한 소속감이다. 사람들은 자신과 공동운명체인 내집단의 이익과 안전을 위해 구성원의 잘못을 왜곡하거나 은폐한다. 이런 왜곡이나 은폐는 사적 이익의 추구가 아니라 보다 높은 가치인 집단적 이익의 추구라는 명분 때문에 내집단 구성원들에 의해 정당화된다.[28] 이와 같은 내집단의 이익만을 챙기려는 태도는 이권다툼을 발생시키고 결국 갈등을 초래한다. 특히 개인 갈등에서는 이기적이고 속물적이라는 평가를 받을 것을 염려해 피하게 되는 대립적이고 공격적인 입장 주장을, 집단의 이익이라는 "대의"와 집단의 압력이라는 "핑계"를 들어 정당화 시킬 수 있기 때문에 서로의 이익을 위한 주장을 자랑스럽게 주장한다. 이러한 경향은 사회갈등이 개인갈등보다 공격적인 양상을 띠도록 유도한다. 사회갈등에 대응하는 방법은 시위, 집단행동, 의견 개진, 조직화, 대중매체 이용, 법적 소송, 협상 등이 있는데 이러한 적극적이고 집단적인 방법들은 모두 필연적인 이유로 이루어진다. 그 이유는 사회갈등에는 다양한 요소들이 얽혀있기 때문에 어설픈 대응을 할 경우 자신의 이익을 보호하지 못하기 때문이다. 또한 집단에서 부여받은 역할을 잘 수행하는 것이 결국 자신의 이익을 위한 것이기 때문이다.

본인은 이처럼 본인이 몸담고 있는 사회라는 이성적 공간에서 벌어지는 갈등이 결국 이익과 이익의 충돌이라는 역설에 흥미를 느꼈다. 이것은 결국 사람은 이성적 존재인척 하는 동물이라는 회의주의가 아닌 이성적인 공간을 만들어 놓고 그 안에서 본능적인 욕구를 채우려는 사람들에 대한 호기

---

27) 사회갈등은 과 개인갈등의 차이점은 갈등의 규모와 문제의 복잡성과 다양성, 가치관의 차이로 규정지을 수 있다. 사회갈등의 핵심 쟁점에는 다양한 집단들이 직면하는 여러 가지 문제가 얽혀있다. 개인갈등과 다르게 상황의 위험성 또는 안전성을 알기 위해서는 복잡한 과학적, 기술적 데이터가 필요하고 그 정보를 해석할 수 있는 전문적 지식이 필요하다. 가치관의 차이가 집단 간 갈등의 근본원인이 되기도 한다. 개인 간에서는 관계 유지를 위해 상호 인정되고 양해된 것이 가치관의 차이이지만, 집단 간에서는 갈등의 주요 원인이 된다. 개발과 환경보전 가치의 대립이 가장 빈번하게 나타나는 예 중 하나며 핵발전소를 둘러싼 가치의 충돌이나 복지예산과 낙태를 둘러싼 찬,반 갈등 등도 편을 가르는 대표적인 가치 갈등의 사례들이다. 이런 복잡성 때문에 사회갈등은 다른 갈등에 비해 대응하기가 어렵고, 쉽게 해결되지 않는다. (정주진. 『갈등해결과 한국사회-대화와 협력을 통한 갈등해결은 가능한가?』. 아르케. 2010. pp55-56)

28) 앞의 책. pp57-58

심이다. 이러한 호기심을 본인의 주변에서 발생한 사건을 중심으로 채워나갔다. 본인이 접한 사건은 서울대학교 법인화문제를 둘러싼 학교 측과 학생들 간의 갈등이다.

2011년 5월 30일 열린 법인화 비상총회에서 법인설립준비위원회(설준위) 해체를 위한 행동방향으로 본부점거가 결정되었다. 당일 자정, 총장실을 비롯한 본부점거가 본격적으로 시작되었고, 6월 26일 해제되었다. 점거기간인 28일 동안 학교 안에서는 학생들과 교직원들 간의 몸싸움을 비롯한 면담들이 이루어졌다. 본인은 이 사건을 중심으로 하여 현장을 돌아다니면서 갈등의 핵심인 법인화 문제와 학생과 학교간의 갈등 등을 관찰하고 그 모습들을 사생했다. 비상총회에서부터 광화문 시위까지 학생들의 시위현장을 쫓아다니면서 제 3자의 입장에서 바라본 갈등을 기록하고, 그러한 갈등을 바라보는 본인의 감정을 가시적인 장면들을 사생하면서 표현하였다.

1. 사건을 중심으로 한 스케치 연작

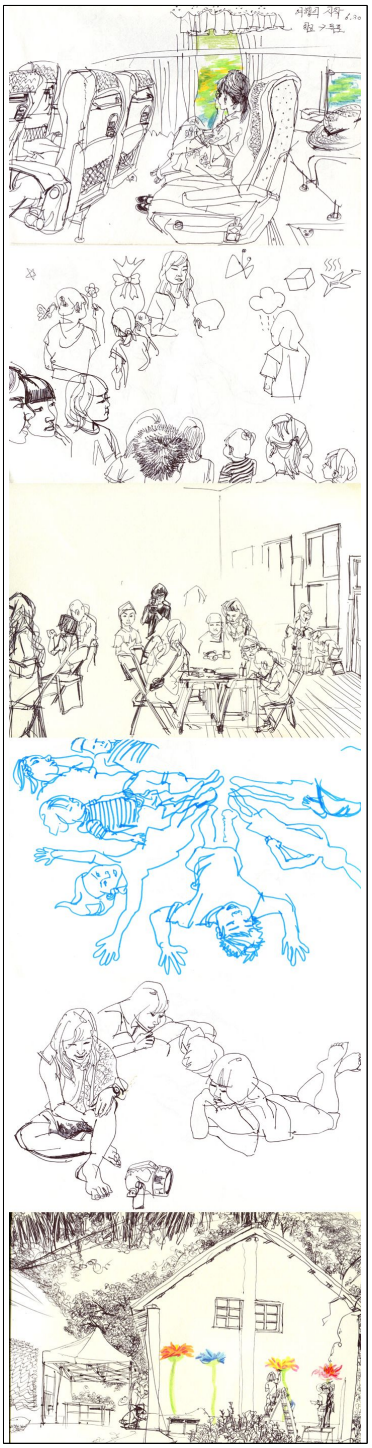
여행 스케치

친구들과 함께 온 여행지에서 익숙한 삶에서는 발견하지 못했던 가치들을 발견하고 있고 그것을 표현하기 위해 고심하고 있다. 그것은 즐거운 경험에 대한 순진한 기록이면서 새롭게 발견한 가치에 대한 경의이고 미래의 나 자신에게 보내는 선물이다. 이 경험은 순간적인 삶의 귀중한 순간을 기록하고 그것을 재창조해 낼 수 있는 '그린다'는 행위에 대해 애정을 갖게 된 중요한 경험이다. 그것은 사진으로는 할 수 없는 나만의 고유한 방식이다. 내 앞을 스쳐가는 귀중한 시간들을 그리는 과정은 그 어떤 행동을 할 때 보다도 나에겐 소중한 시간이다. 순간의 이미지, 인상적인 풍경, 인물, 그 당시의 느낌까지 다른 어떤 방식보다도 더욱 깊이 담아낼 수 있는 놀라운 이 방법에 나는 푹 빠져있다. 여행을 마치고 돌아온 이후에도 이 경험을 토대로 삶의 소중한 순간들을 담아가고 싶다.

-작가노트-

앞서 살펴보았던 일상 속에서의 사생은 본인이 어느 곳을 가서 어떤 일을 하든지 이루어졌다. 그것은 오히려 여행지에서 더욱 활발해졌다. 그것은

[도- 8] 여행 스케치1



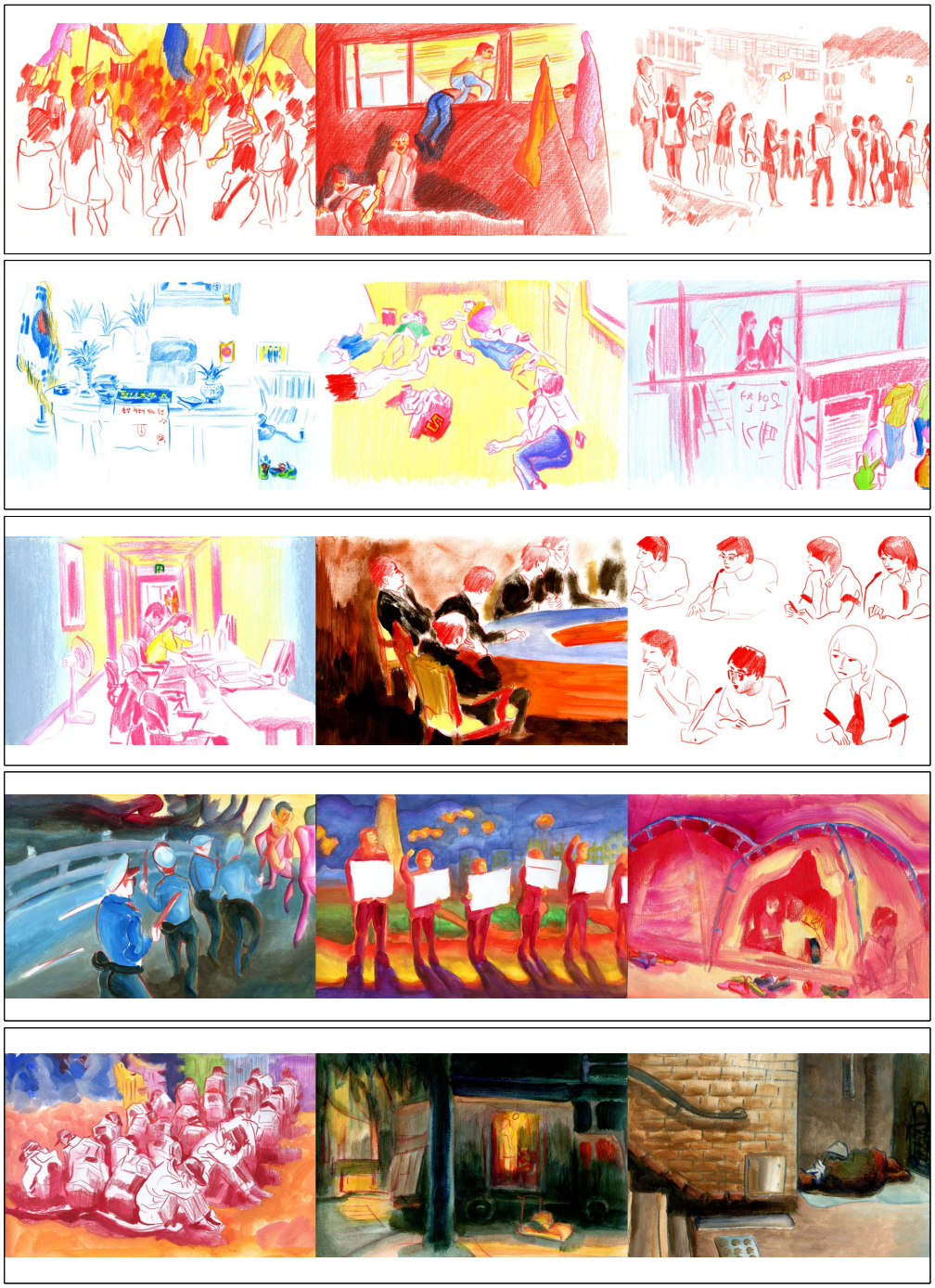
[도- 9] 여행 스케치2

위의 작가노트에서 확인해 볼 수 있는 것처럼 낯선 환경이 본래 익숙했던 사물들까지 새롭게 바라보게 해줬기 때문이라고 생각된다. 본인은 점차 한 주제를 가지고 그 주제 안에서 그려진 스케치들을 연작형식으로 제작하게 되었다. 예를 들어 동아리에서 여름 봉사활동을 가게 되는 경우엔 친구들과 함께 간 봉사활동을 주제로 하여 여행의 준비, 이동수단 속의 풍경, 여행지에서의 생활상, 특별한 순간들, 돌아오는 길까지 손으로 그려 낼 수 있는 모든 장면을 담아내는 것이다. [도-8]와 [도-9]는 그러한 스케치 연작의 주요장면을 뽑아 간추린 것이다. [도-8]은 2006년에 베트남 등의 여행지에서 제작된 스케치 연작으로 이국적인 도시 풍경과 자주 마주치던 물소, 소수민족 마을에서 지새운 밤, 유적지에서 바라본 노을 등을 담고 있다. [도-9]는 미술대학 봉사 동아리인 아티스타(artistar)에서 2008년 여름에 전국 4개 분교를 대상으로 진행한 미술교육 봉사활동을 주제로 제작한 것이다. 고속버스를 타고 이동하는 모습과 분교학생들과 처음만나는 자리에서 이루어졌던 자신을 나타내는 캐릭터를 그리고 자기소개시간을 갖는 모습들이 담겨있다. 이러한 스케치 연작을 진행했던 것을 바탕으로 본인의 삶 주변에서 이루어진 사건을 중심으로 한 스케치 연작을 제작할 수 있었다.

학생운동 스케치

현대의 바쁜 일상 속에서 정의나 대의와 같은 거창한 단어들은 부담스럽기만 하다. 눈앞의 이익을 쫓아가기만도 힘이 부치는데 이뤄질 수 없는 꿈과 같은 몽상적인 얘기를 나눌 여유가 없다. 그러나 자신을 제외한 다른 사람들은 그러한 이상적인 개념을 실현하는 존재가 되어 자신을 이롭게 해주고 도와주었으면 하는 생각은 모두들 너무도 쉽게 한다. 어찌 보면 이러한 순진한 생각이 사회갈등의 주요 원인일 수 있다. 본인이 관찰하고 그린 학생운동도 이러한 모순된 집단[29]적 사고관의 충돌일 수도 있다.

29) 집단은 주로 조직체의 형태를 띠지만 때로 일반적인 조직의 틀을 갖추지 않고 뜻을 같이하는 개인들이 자발적 모임의 형태가 되기도 한다. 쓰레기 처리장 건설, 아파트 공사장 소음, 복지시설 건축 등을 둘러싼 갈등에서는 조직의 형태는 띠지 않지만 자신들이 사는 공동체의 이익을 위해 주민들이 한시적으로 만든 모임이 그러한 예이다. 갈등의 중심에는 갈등의 원인이 된 일을 실행한 개인이 있지만 사실 그는 자신이 속한 집단을 대변할 뿐이다.



[도- 10] 학생운동

[도- 10]은 이러한 생각을 바탕으로 제작된 스케치 연작의 요약본이다. 첫째 줄에서 왼쪽부터 오른쪽으로 시간 순으로 배열하였다. 학교의 미래와 자신이 믿는 신념을 위해서 거대한 적과 맞서 싸우는 학생들이 있는 반면에 그러한 행동은 치기어린 하나의 과정일 뿐이라며 집으로 가기 위해 버스를 기다리며 줄을 만들고 있는 학생들이 있다. 본부를 점거한 후 권력자의 책상에 상징적인 낙서를 하거나 자보를 붙이고, 바닥에 누워 새우잠을 잔다.
점차 사회갈등이 정치화[30]되면서 처음 보는 낯선 사람들이 찾아와 학생들을 지지하기도하고 비난하기도 한다.[31] 학생들이 준비한 질문과 요구는 노련한 어른들에 의해 자주 묵살된다. 몇 가지의 에피소드들을 뒤로 하고 본부점거가 끝난 후에 학생들은 해결되지 않은 문제를 가지고 광화문으로 향한다. 그러는 와중에 보이는 전경과 학생들 간의 대립은 아직 미성숙한 학생들의 모습을 보여준다. 낼 수 있는 최대한의 열의를 다하여 외치고 집으로 돌아가는 길은 전경들이 지켜주고 있다. 이해관계가 맞물려 올라온 타 대학의 학생들은 소리 지르고 한바탕 몸을 푼 뒤엔 안락하게 마련된 텐트 안으로 들어가 기타를 친다. 그들을 감시해야하는 전경들은 차가운 바닥에 방패와 헬맷을 깔고 잠시 쉰다. 어떤 이는 아직 문을 열지 않은 빌딩의 문

---

30) 당사자들이 갈등을 자신들의 시각으로 해석하고 자신들의 이익을 위해서 갈등을 조성했지만 시민단체가 개입한 후에는 갈등 현안이 사회적 찬·반 논쟁의 주제가 되고 정치화되곤 한다. 갈등이 충분히 전개되기 전에 정치화되면 분단 상황과 이념적 대립이 심한 한국사회의 특성상 애초 당사자들이 제기했던 현실적 문제가 희석되고 문제와는 거리가 먼 정치적 논쟁이 떠오른다. 결국 당사자들의 삶의 이해가 걸려있는 갈등 현안은 정치화되면서 방향을 잃거나 점차 소멸되고 갈등은 정부와 시민단체들의 대립으로 변질된다. (박진석,소병천. 『지속가능한 세상을 향한 발돋음: 환경갈등이라는 복잡한 숙제 풀기』.창비.2008.pp.158-165)

31) 특정정책의 직접적, 간접적 영향을 받는 시민들은 정책에 대한 이의 제기 또는 저항이 민주사회 구성원인 자신의 권리라는 점을 뚜렷이 인지하고 있다. 또한 이들은 공공기관이란 시민들의 이익을 보호하고 항의에 귀를 기울일 의무가 있다고 생각한다. 그러나 현실은 다르다. 공공기관은 이론적으로는 시민들을 위해 봉사할 의무를 가지지만 현실에서는 합법적인 정책 결정권을 가지고 여전히 시민들 위에 군림한다. 이런 모순된 현실에서 상대적으로 약한 시민들은 우선적으로 공공기관과의 수직적인 관계를 어느 정도 수평적인 관계로 만들어야 하는 필요를 느끼게 된다. 그런 상황이 되어야 공공기관이 자신의 목소리에 귀를 기울이고 자신을 협상의 상대로 간주할 것이기 때문이다. 그러므로 시민들은 다양한 통로와 수단을 이용해 적극적으로 공격의 수위를 높인다. 이런 일반적인 전개 과정 때문에 공공갈등은 자신의 입장과 요구를 홍보하고 공공기관의 무관심이 지속되면 저항과 민주주의의 성숙 과정에서 발생하는 불가피한, 그리고 반드시 필요한 것임에도 불구하고 사회의 안정을 해치는 현상으로 여겨진다. 앞의 책. p60

앞에서 드라이클리닝을 한 양복을 납품하기 위해 트럭 안에서 몸을 녹이고 있고 박스위에서 잠을 청하는 노숙자는 작은 덩어리가 되어 놓여져 있다.

2. 사건의 재구성을 통한 표현

동양의 정신세계는 인간과 자연을 분리해서 보지 않고 동화되는 하나의 상생개념으로 파악했다. 주객이 서로 분리되거나 대결하는 것이 아닌 상호작용을 통한 일체화를 지향했다. 이와 같은 맥락에서 본인의 작업도 대상만을 주요시하지도, 내면의 정신표현만을 주장하지도 않는다. 이 두 가지는 화면위에서 하나로 융합된다. 이를 위해 본인은 본인이 제작한 스케치 연작을 바탕으로 하여 작품의 소재와 배경을 구체화 하고 그것들을 표출되는 내면의 심상에 맞추어 작품을 제작하였다.

【작품30】 우리가 이 방을 나가면 당신이 무슨 짓을 할지 알고 있어요,
130cm x 160cm, 캔버스에 유채, 2011

【작품30】은 그러한 과정을 거쳐 제작된 작품이다. 작품의 배경은 본부점거 기간 동안 학생들이 머물렀던 총장실로 우측에는 학생들이 좌측에는 공무원이 서있다. 화면 뒤편에 위치하는 남, 녀는 벌어지는 사건과는 무관하다는 듯이 여유로운 웃음을 띄우며 지켜보고 있다. 학생 대표로 보이는 여학생은 양복을 입은 남성에게 자신들이 “이방을 떠나면 당신이 어떤 부정한 짓을 저지를지 다 알고 있다”라고 말하고 있다. 이를 통해 학생 의사를 배제하고 불투명한 운영을 하는 기득권 세력을 풍자한다. 창가와 소파에 앉아있는 이들은 귀족 같은 학생들로 이미 고착화 되어진 양극화 현상이 학교 안에서 나타나는 모습을 보여준다.

이 사건은 여러 변명거리들에 의해 좌절되었고, 아직까지 본래의 의도를 하나도 이루지 못한 채로 있다. 그 동안 주위의 학생들을 학점이나 스펙 만을 쫓는 이기적인 개체로만 바라봤던 본인은 이 사건을 통해 편견을 바로잡을 수 있었다. 그들은 자신들 만을 위한 운동이 아닌 우리의 후배, 대한민국 고등교육의 미래를 위해서 일어선 것이다. 더 나아가 부조리에 대항하는 학생들의 순수한 의지가 사라지지 않았음을 보여주기 위해서 분투하고 있었다. 이러한 순수한 열정과 희생에 힘을 보태고자 나름의 방식으로 ‘5.30일 비상총회’부터 ‘본부점거내의 생활’,’총장님 면담, 회의’,’본부스탁’ 등을 스케치하여 교내 커뮤니티에 계시하였다. 며칠 후 교무처장으로부터 연락이 와서는 스케치 구매 대가로 웹상의 게시물 삭제라는 제의를 받았다. 이를 통한 분노의 감정은 이후의 본부점거 해제와 기만적인 학교 측의 태도를 통해 회의와 슬픔으로 바뀌었다. 학생들의 순수한 열정과 희생이 전형적인 과정을 통해 좌절되는 것을 보는 것은 너무도 가슴 아픈 일이었다. ‘아직 무언가 바꿀 수 있고, 좀 더 나은 이상적인 사회를 만들어 나갈 수 있다’라는 외침은 한가로운 청춘의 노랫말일 뿐이었다는 자조의 말을 듣는 건 얼마나 안타까운 일인가.

-작가노트-

【작품31】 거짓말, 130cm x 320cm, 캔버스에 유채, 2012

주변 사람들이 하는 말 중에서 가장 많이 듣는 말은 현실의 모순과 부조리에 대한 한탄이다. 사회 양극화, 계층화의 흐름이 실제 생활 속에서 보일 때마다 이를 비난하고 한탄한다. 이 양극화와 계층화는 특정 집단의 개인들이 자신의 이익을 지키거나 더 가지려는 행동에서 발생할 것이다. 【작품31】은 【작품30】의 연장선상에서 제작된 작품이다. 사회에서의 주도적인 지배계층에 의해 만들어진 학교제도는 당위적으로 학생들을 천편일률적인 기준으로 분류하고 점수를 매긴다. 학생이라는 신분을 인지하고 그것을 나타내기 위해 입게 한 교복은 학생들의 제도에 대한 의문을 억제하기 위한 장치이다. 화면 안에서 학생들은 자신들을 제약하는 교복을 벗어던지고 자유라고 이름 붙여진 길을 따라 뛰어간다. 하지만 그 길 또한 높은 망루위에 앉아 불빛을 비추는 감시자에 의해 유도된 제도적인 길이다. 본인이 현장을 찾아다니며 직접 겪은 학생운동도 이와 유사한 모습이었다. 결국 그것은 예정되었던 결과를 맞았다.

소결

본인은 스케치 연작에서부터 재구성된 회화작품을 통해 본부점거에서부터 그것의 진행과정과 결과를 기록하고 그것에 대한 본인의 생각과 감정을 표현하였다. 스케치 연작은 사라진지 알았던 순수한 정의실현으로서의 학생운동의 부활이라는 대의를 지지하며 시작한 이후 점차 그것의 변화과정과 한계, 모순을 담아내게 되었다. 제작 초기에는 학교 내에서의 학생들의 활동과 법인화 세력 간의 갈등을 이분법적으로 바라보며 격려와 비난의 시선을 지녔다면 점차 연작이 진행되면서는 선과 악의 구분이 모호해 지면서 가치판단의 혼돈을 일으키게 되었다. 이를 통해 확인 할 수 있었던 점은 당시 일어나고 있던 상황에 대한 세세한 가치판단보다는 인간이라는 종이 갖는 선천적인 특성이었다. 돌아보면 초기 학생운동에서도 아직 미숙한 학생들의 행동에는 치기어리고 부적당한 행동들이 산재해 있었으며 그것이 시간이 지나면서 표면화되었다. 물론 그들의 이상과 그것을 실현한 실천적 부분은 선이며 정의이지만 이후에 나타난 행동들을 통해서 결론적으로 인식하게 되는 점은 왜 그들은 그들의 정의를 잃어버리고 다른 이들의 이기적인 횡포에 휩쓸려야 했으며 왜 그들 자신의 한계에 부딪혀 결국 그들의 이상을 포기해야 했는가에 대한 물음이다. 이는 인간이 갖는 욕망과 이성간의 갈등이 사건을 발생시키고 그것을 활활 불타오르게 했으며 결국 갈등이 해결되고 어떠한 승자를 내세운 체 잊혀지는 그 도식적인 과정을 바라보는 듯 하다. 결국 인간은 왜 이런 갈등을 내재화 한 체 살아가야 하는가라는 돌아오지 않는 메아리와 함께 안개 속을 뒤집는 과정이 된다. 이러한 철학적인 물음은 이후의 해결과제로 남겨두고자 한다.

Ⅳ. 재료기법과 표현기법

작품을 제작하는 도구인 재료에는 각각의 고유한 특성이 있고 저마다 이루어야 할 자아의 신화가 있다. 재료가 가지는 특성과 작품을 제작하는 화가의 의도가 맞아 떨어져 훌륭한 작품이 된다면 그 재료는 자신의 자아의 신화를 이룬 것이다. 그렇기에 본인은 작품을 시작할 때에 특정 재료에 집중하여 작품을 제작하는 것이 아닌 주제에 맞는 재료를 선택하여 작품을 진행했다.

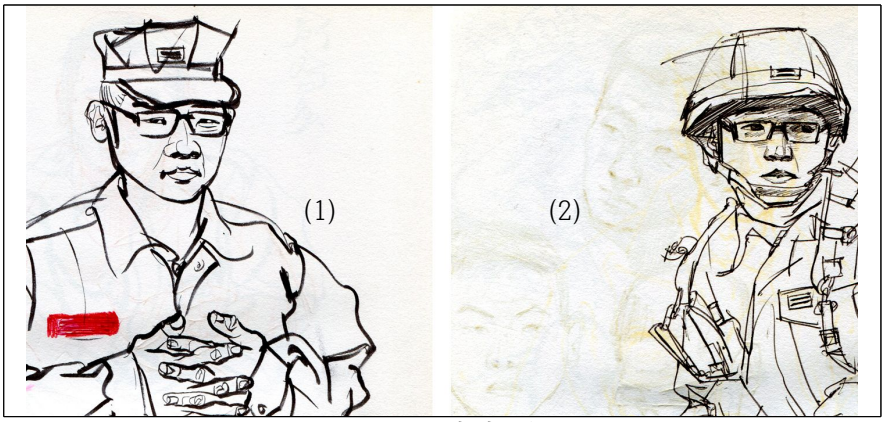
주제에 맞게 재료를 선택했다고 하여도 그 재료를 사용하는 표현기법을 적절하게 사용하지 못하며 의미가 없다. 이 장에서는 본인이 사용해 온 각기 다른 재료들의 특성과 표현기법에 대해 알아본다.

1. 재료기법

종이와 필기도구

야외 스케치를 할 초기에는 재료의 중요성에 대한 인식이 부재했다. 다른 재료보다 좀 더 싸고 양이 많으면 좋은 것이라는 기준으로 재료를 선택했다. 이러한 잘못된 생각으로 인해 현재 본인이 보관하고 있는 작품들에 문제가 발생하고 있다. 그중 가장 큰 것은 변색變色이다. 변색은 주로 바탕재료인 종이류에서 많이 발생하고 있다. 이는 본인이 제작한 작품들이 2005년 이전의 것은 없기 때문으로 추측된다. 이러한 추측의 원인은 **[도- 11]**를 통해서 확인해 볼 수 있다. **[도- 11]**는 2006년에 제작된 인물 초상화 두 장을 확대, 비교한 것으로 공통적으로 중성지가 아닌 일반 용지에 그려진 것이다. (1)의 경우엔 붓 펜을 사용하였고 (2)의 경우엔 모나미 볼펜을 사용하였다. 본인은 2008년까지 본인이 그리는 그림을 연습의 일환으로 생각했다. 그렇기에 그림을 그릴 때에는 좀 더 많이 그리기 위하여 종이를 앞 뒤 장 모두 사용하여 그렸다. (2)의 경우엔 이러한 잘못된 습관이 만들어낸 결

과를 보여준다. 그림(2)와 맞닿아 있던 다른 그림이 마치 탁본된 것처럼 새겨져 있고, 뒷장에 그려진 또 다른 그림이 누렇게 변하여 앞장으로 스며들고 있다. 이는 볼펜이 함유하는 유분기가 산성화되어 종이를 누렇게 변색시키는 모습이다. 볼펜의 산성화가 앞 뒤 장, 맞 닿아있는 부분에 까지 진행되어서 상대적으로 빨리 변색된 것이다. 이를 통해 종이의 산도가 작품의 영구성과 직결된다는 점을 알게 되었다. 또한 좋은 작품을 그리기 전에는 좋은 재료를 사용해야 한다는 것을 깨닫게 되었다. 아무리 훌륭한 작품을 제작한다고 하여도 그것이 변색되고 삭아서 먼지로 변해버린다면 아무런 의미도 없을 것이다. 이러한 이유로 찾게 된 것이 중성지이고, 가장 좋은 중성지는 닥종이[32]라는 점을 알게 되었다.



[도- 11] 변색 비교

볼펜의 경우엔 중성지를 사용한다고 하여도 볼펜 자체가 산성이므로 중성지도 산성화된다. 본인은 볼펜의 단점을 보완할 재료를 찾다가 만년필을 발견하게 되었다. 만년필은 잉크를 주입하여 사용하는 고급 필기구이다. 볼펜이 종이의 표면에 유분을 함유한 잉크를 안착시킨다면 만년필은 노즐을 통해 수성잉크를 배출하여 종이 속으로 스며들게 한다. 그렇기에 변색의 위험이 없고 종이를 산성화 시키지도 않는다.

32) 산도가 높은 종이는 공기 노출로 인한 산화가 격심하여 수십 년 내에 삭으나, 한지처럼 중성에 가까운 알칼리성 종이는 거의 영구적이다. 따라서 화지로는 산도(pH)7의 중성으로 된 것이나 약알칼리성 종이를 선택하는 것이 좋으며 공기와 접하여 산성화되는 것을 막으려면 표면 처리를 해야 한다.

만년필에 주입하는 잉크는 내수성 드로잉 잉크와 수용성 필기용 잉크로 구분된다. 본인은 내수성 잉크를 사용하는데 그 이유는 수용성 잉크의 경우 물에 닿으면 본인이 그은 선이 번져서 지워지기 때문이다. 반면 내수성 잉크는 마를 때 광택이 있는 막을 형성하여 방수효과를 만들어서 겹칠이 가능하다. 과거에는 컬러잉크가 염료를 사용하여 퇴색이 잘되었지만 근래에는 입자가 고운 안료를 사용한 잉크가 만들어져서 단점이 보완되었다.

전통매체

전통매체인 지필묵과 전통채색재료들은 앞서 살펴본 종이와 필기도구와는 달리 역사 속에서 내구성과 그 효과를 인정받은 재료이다. 또한 뒤이어 살펴볼 유화가 서양의 대표적인 회화재료라면 지필묵은 동양의 대표적 회화재료로서 고유한 특성을 갖고 있다. 본인은 화선지와 순지, 장지를 바탕재료로 사용하고 먹과 전통채색물감을 이용하여 그렸다.

본인이 주로 사용하는 화선지나 장지는 먹이나 채색이 닿게 되면 물의 농도에 따라 모세관현상毛細管現象[33]이 다르게 나타나며 자연스러운 선염의 효과를 얻을 수 있다. 이것은 모세관 현상이 거의 일어나지 않는 수채화기법이나 유화기법에서는 얻기 힘든 효과이다. 따라서 화선지에 수묵을 사용하거나 장지에 채색기법을 사용하는 경우에 먹과 채색은 종이 전체에 스미면서 발색이 이루어지고 은은하고 차분한 느낌을 만들어낸다. 편안하고 안정적인 표현을 원할 때는 이 방식을 선호하여 작품을 제작하였다. 다만 기법의 속성상 수정이 불가능하다는 맹점이 있지만 오히려 이 맹점이 본인이 추구하는 즉흥적이고 개성적인 표현을 만들어주는 장점으로 작용한다. 대개의 경우 본 작업에 들어가기 전에, 밑그림을 제작하고 그것을 종이 위에 옮기는 과정이 필요한데 본인은 이 과정을 배제함을 통해 밑그림에 종속되는 경직성을 배제하고 즉흥성을 살린다.

화선지와는 달리 장지壯紙에 작업을 할 경우엔 표면처리를 해야 한다. 표

33) 액체 속에 폭이 좁고 긴 관을 넣었을 때, 관 내부의 액체 표면이 외부의 표면보다 높거나 낮아지는 현상을 말한다. 흡수지나 천에 물이 저절로 스며드는 것도 흡수지나 천의 섬유가 모세관 구실을 하여 물을 빨아올리기 때문이다. ‘doopedia 두산백과’

면처리는 교반수膠礬水[34]를 만드는 것에서부터 시작한다. 잘 만들어진 교반수[35]를 가로 세로로 번갈아 말리면서 8회 정도 종이 표면에 바른다. 이때, 아교[36]와 물의 비율이 적당해야 발색이 좋다. 교반수를 사용하여 종이의 밑 작업을 하는 이유는 종이의 표면에 안료를 안정적으로 안착시키기 위한 것이다. 표면처리를 하지 않으면 안료의 작은 입자와 아교등의 고착제까지 함께 흡수되고 안료의 굵은 입자만 표면에 남아 표면 난반사로 인해 발색이 저하되며 고착제 부족으로 인한 채색 층의 박리가 일어나기 때문이다.[37] 이는 장지기법의 발색 원리가 안료를 혼색하여 쓰지 않고 색채마다의 층을 만드는 것이라는 점을 볼 때 표면처리의 중요성을 알 수 있다. 이와 같은 장지의 재료기법을 통한 채색은 발색과정에서 각 층에서 반사하는 빛이 각각 발산되도록 하여 맑으면서도 깊은 색감을 내준다.

유화

캔버스에 유화를 그리는 재료기법을 사용한 이유는 본인이 겪는 절실한 감정을 다양하고 강렬한 색들을 통해 직접적으로 표현하기 위함이었다. 두텁게 덧칠할 수 있고, 물감 그 자체의 물질성을 이용해 입체감을 나타낼 수 있다는 점은 그러한 직접적인 표현을 가능하게 해줄 수 있는 특성이다. 유화 물감은 특유의 광택이 있고, 내구성이 좋으며 잘못된 부분을 수정하기

---

34) 교수와 반수(백반白礬을 물에 용해시킨 용액)을 섞은 용액.

35) 아교 : 물의 비율은 1:50 (2%)으로 하였고, 백반 : 아교의 비율은 1 : 10으로 하였다.오래된 교반수는 접착력이 떨어지기 때문에 물 200ml에 아교 4g, 백반 0.4g을 넣어 만들어 썼다. 견 섬유는 산성인 백반에 약하므로 종이에 사용할 때보다 양을 줄여야 한다. 교수膠水를 만들 때, 아교는 하루 전에 약간의 물과 함께 냉장고에 넣어서 충분히 불린 후, 80℃ 정도의 온도가 될 때까지 중탕하여 식혔다. 반수를 만들 때, 백반은 별도의 비커에 실온의 물을 약간 넣고 유리막대로 저어 녹였다. 완전히 식은 교수에 반수를 섞어 교반수를 만들어 썼다. (김신혜. “소비사회의 상품에 대한 우화적 표현 연구”. 서울대학교 석사학위논문. 2010. pp33-34)

36) 아교는 고유명사로서 중국 동아 현에서 나는 교를 말하는 것이다. 현재에는 교를 뜻하는 일반명사로 쓰이고 있다. 회화용 아교는 동물의 가죽이나 연골에서 추출하는데, 우교牛膠(녹교는 원래 녹각에서 추출했으나 지금은 우교 중의 상품을 녹교라고 함), 마교, 서교, 코뿔소교,토끼교(토끼가죽에서 추출한 교),양피교(양가죽에서 추출한 교),어표교(어류의 부레로 만든 교)등이 있다. 현재는 진주알 모양의 우교를 많이 쓴다. (정종미, 우리 그림의 색과 칠, 학고재, 2001, pp.171-180, p.244).

37) 전영탁 외 1명.『알고쓰는 미술재료』. 미술문화. 1996. p88

쉽다는 장점이 있다. 반면에 다른 종류의 물감에 비해 건조속도가 느려서 제작시간이 많이 걸리고 단번에 완성시키지 못한다는 단점이 있다. 최근에는 이러한 문제가 해결된 아크릴 컬러가 개발되어 많은 사람들이 아크릴 컬러를 선호하지만 본인은 유화 물감 만의 깊은 색채를 더 선호한다. 이러한 유화물감을 사용할 때에는 물감과 함께 사용하는 미디엄에 대해 잘 알아야 한다. 유화물감은 용해성이 큰 기름을 미디엄으로 사용하기 때문에 각 색에 따른 화학적 변화의 요인이 많아서 취급에 많은 주의가 필요하므로 다른 재료에 비해 더욱 많은 재료학적 지식이 필요하다.

본인은 테레핀turpentine을 사용하기 보단 포피유poppy oil를 보조제로 사용하였다. 테레핀은 휘발성유로 그림이 마르고 나면 끈적거리는 수지 찌꺼기로 인하여 윤기 없이 탁해지고 견고성도 좋지 않으며 많이 사용하면 화면에 균열이 생기는 경향이 있기 때문이다. 반면 포피유는 건성유로 휘발성유에 비해 건조속도가 느리지만 투명도가 높고 유화의 독특한 특징인 윤택을 유지시켜주며 건조후의 변색도 적다.

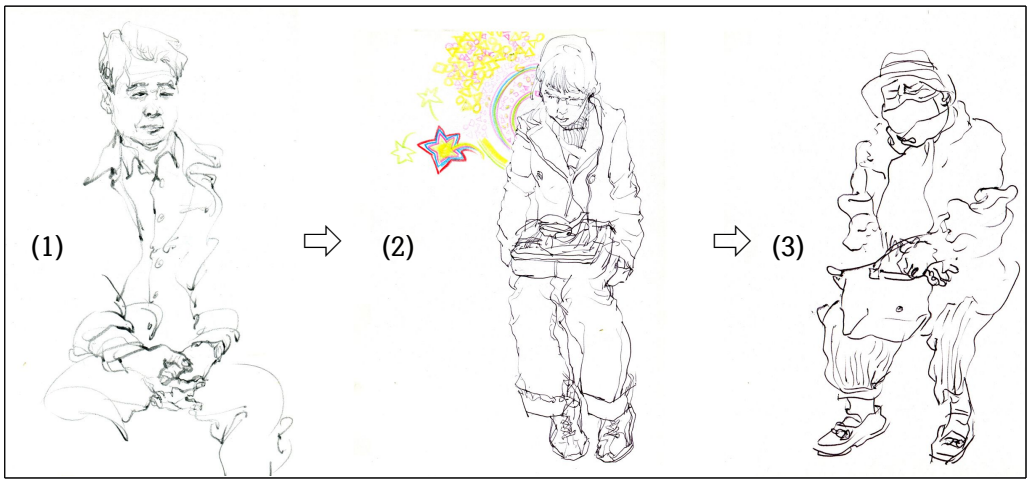
유화재료를 다른 재료와 혼용하여 사용할 수도 있다. 캔버스에 바탕재료인 제소를 칠할 시에 장지를 붙여서 한 화면에서 전혀 다른 느낌을 동시에 만들어 낼 수 있다. 그러한 예로 【작품24】가 있다. 화면의 좌측 상단부분이 장지를 붙인 것으로 다른 부분과는 달리 좀 더 몽환적인 느낌을 자아내고 있다.

아크릴과 유화는 물감의 농도가 비슷하고 최종 작품이 유사하여 자주 비교되는데, 사실은 전혀 다른 재료이다. 아크릴은 수성이며 유화는 유성이다. 따라서 유화물감은 테레핀 유에만 용해되므로, 아크릴과 유화를 같은 붓으로 쓰지 않도록 유의해야 된다. 아크릴은 건조속도가 빠른 것이 큰 장점이서 유화를 그리기 전에 아크릴로 기초 바닥칠을 하거나 엷게 밑그림을 그리면 곧 바로 유화를 그릴 수 있다. 또한 다 마른 유화의 표면에 덧칠을 하면 또 다른 느낌을 만들어 낼 수 있다.

2. 표현기법

작품을 제작하는 데에 있어서 가장 기본적인 과정은 표현하고자 하는 대상을 형상화하는 드로잉과정이다. 본인은 이 기본적인 과정에 대한 확실한 숙달이 곧 좋은 작품을 제작하는 기본 요소임을 인지하고 수련에 임했다. 이절에서는 본인이 집중하여 수련한 드로잉의 발전과정을 살펴보는 것을 통하여 표현기법의 가장 근본적인 요소인 선에 대한 연구를 진행하고자 한다.

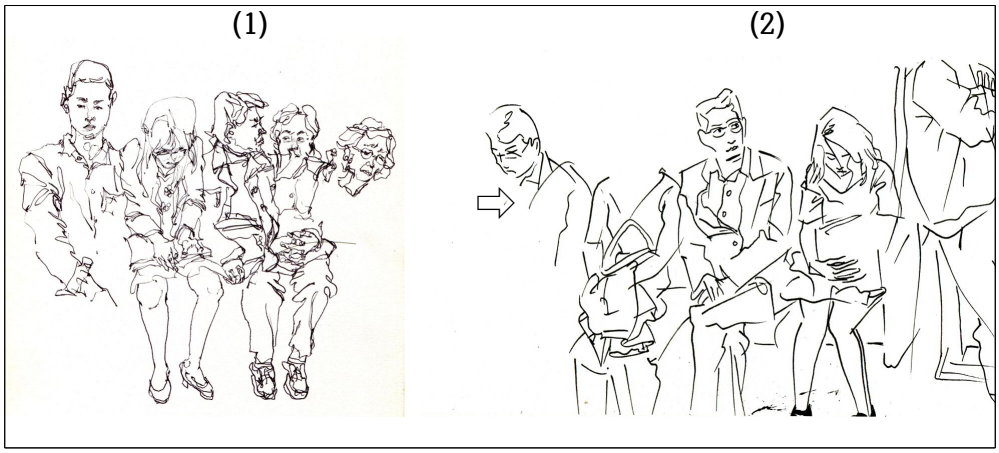
지하철에서 인물들을 드로잉을 할 초기에는 사람들 개개인이 가지는 특징에 대해 집중했다. 대상을 바라보고 그 특징을 빠르게 간파하여 드로잉을 시작했다. 특징들을 잘 포착하여 겉모습을 똑같이 그려내는 것이 단기적인 목표였다.



[도-1] 변화과정 1

[도- 1]의 변화과정에서 (1)은 인물의 표정과 옷차림의 특징, 손 모양을 나타내려고 하였다. 그러나 아직 익숙하지 않은 작업환경과 미숙한 실력 때문에 대상이 가지는 특징을 온전히 드러내지 못하고 있다. 그것은 형상을 나태내주는 선의 사용에서 가장 뚜렷이 나타난다. (2)는 인물의 전체적인 모습을 담는 것으로 변화했고 선의(1)의 특징에서 벗어나 섬세한 묘사를 하였

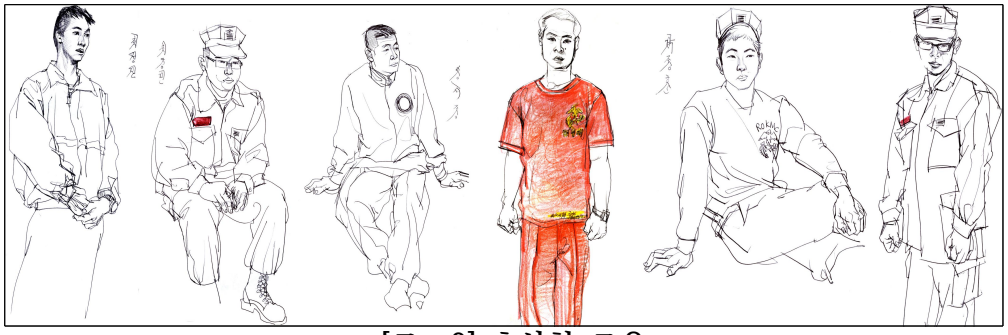
지만 이전의 선이 갖고 있던 자연스러움을 잃어버리고 경직된 모습을 보여주고 있다. 겉모습을 완벽히 묘사해내는 형사形寫에만 빠져 대상이 갖고 있는 본질은 표현하지 못하고 있다. 그러한 부분을 채우기 위해 좌측 상단에 대상이 갖고 있는 감정을 색으로 나타내려고 했지만 이는 (3)이 갖고 있는 선을 통한 감정의 표현보다 못하다. (3)은 (2)의 경직성을 덜어버리고 대상의 특징을 잘 묘사하되 선의 사용에서 자연스러움을 유지하고 있다. 이러한 표현을 위해 선에 대상의 특징을 함축시켜서 표현할 필요가 있었고, 이는 대상에 맞는 다양한 선의 구사를 유도했다. 선에 대상의 특징을 함축시키기 위해선 대상의 겉모습을 넘어선 내면을 바라볼 수 있어야 한다. 즉 형사形寫에서 전신傳神의 개념으로의 변화가 필요하다.



[도- 2] 변화과정 2

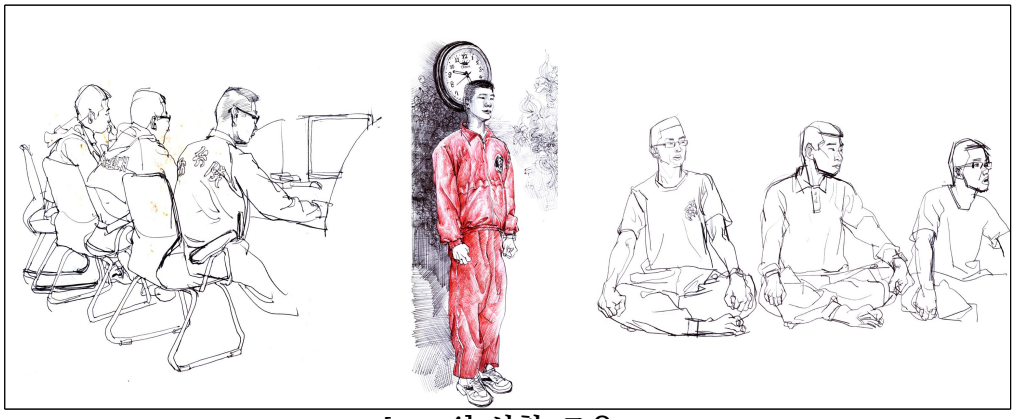
[도- 2]는 선의 사용에서 많은 변화를 보여준다. 불필요하고 구부정한 보조선들의 사용은 밀집되어 있는 인물들의 정서를 잘 표현한 듯하지만, 그것은 미숙한 선의 사용을 숨기기 위한 기교에 불과하다. 반면 우측그림에서의 선의 사용은 대상을 묘사하는 가장 본질적인 선만을 사용하고 있음을 확인할 수 있다. 현장에서 스케치를 하면서 갖게 되는 급박함과 낯설음을 표현하기 위해선 불필요한 보조선들의 제거와 필연적인 묘사가 필요하기 때문에 작업양이 쌓여갈수록 자연스럽게 본질적인 선만을 취하게 되었다. 빠른 시간 안에 대상이 갖는 본질적인 부분만을 취하려고 한 의식이 자연스럽게

변화를 이끌어주었다. 또한 인물에 대한 묘사뿐만 아니라 기물까지 나타내어 인물이 놓여 진 배경, 상황을 나타내주고 있다. 본인은 이러한 배경의 묘사와 기물의 표현을 통해 이전에는 찾을 수 없었던 새로운 가능성을 발견했다. 그것은 인물이 놓여 진 배경과 기물을 표현하고, 그 상황 안에서 인물의 동작을 나타내는 것이 인물의 내면을 더 잘 표현할 수 있는 방법이라는 것이다.



[도- 3] 초상화 모음

[도- 3]은 병영생활 중에 제작한 초상화들이다. 6개의 인물드로잉은 각 인물들의 생김새와 옷차림들을 볼 수 있지만 병영생활 중의 생활상이나 내밀한 모습들 까지 살펴볼 수 는 없는 그저 초상화들의 모음이다.



[도- 4] 상황 모음

그러나 [도-4]의 경우에는 단순 초상에서 벗어나 인물이 놓여진 상황이나

기물들을 중심으로 인물들의 행동을 강조하여 나타냄으로써 화면에 나타나는 인물이 겪고 있는 생각이나 감정을 추측해 볼 수 있는 여지를 준다. 본인은 이것이 전신傳神의 개념을 확장시킬 수 있는 중요한 회화적 요소로 본 것이다.

이러한 발전과정을 거쳐 작품 제작시에 사용하는 선의 사용과 대상과 대상이 놓여 진 공간의 구성에 대한 이해를 도모할 수 있었다. 이는 회화적 기본양식의 확립을 이룰 수 있게 해주었으며 이를 발판으로 삼아 더 높은 경지의 회화적 능력을 얻을 수 있도록 노력하게 하고 있다.

Ⅴ.맺음말

인간은 단지 생물학적 촉구에 의해서만 행위 하는 피동적 개체가 아니라 이성 능력에 따라 자신의 행동을 자유롭게 결정할 수 있는 자율적 주체이다. 그렇다고 인간이란 존재가 이 생물학적 촉구인 욕망으로부터 자유로울 수 있다는 것은 아니다. 욕망에서 벗어나려면 그러고자 하는 욕망이 있어야만 한다. 본인의 내면에는 욕망 아닌 것이 없으며 욕망이 없는 곳이 없다. 이러한 욕망을 따라서 이성 또한 도처에 존재하며 적당한 선을 유지시키기 위한 갈등을 만든다. 이러한 갈등은 개인의 내면에서부터 사회 안의 집단과 집단 간의 관계에 이르기까지 도처에 존재한다. 그렇기에 이 세상은 욕망과 그것을 억제하는 이성간의 갈등의 장이라고 할 수 있다.

삶이란 죽 이어진 선 이라기보다는 점선이고 획일적인 제도적 선이라기보단 중구난방의 복잡한 선이다. 이는 삶이란 정적이지 않다는 것과 다양한 요소들 사이에 존재하는 유대가 있다는 것을 의미한다. 위의 욕망에 대한 정의에서 미루어 살펴볼 때, 우리가 갖고 있는 욕망은 서로에게 영향을 주고받는 역동적인 요인이다. 또한 그것에 대해 가져야 할 바람직한 인식은, 욕망과 인간이 분리된 존재가 아닌 세상 안에서 여러 생명체와 더불어 사는 존재임을 깨닫는 생태주의적 입장을 갖는 것이다.

본인은 현실 혹은 외부 세계가 주는 압력을 의식하면서 항상 욕망과 이성간의 갈등을 접해왔다. 외부에서 끊임없이 강요되어지는 행동, 사고, 의식 속에서 '나'를 고집할 때마다 갈등을 겪게 되었다. 이러한 갈등은 본인의 내면에 대한 탐구와 성찰의 습관을 갖게 했다. 내면을 탐구하게 되면서 기억과 환상이 이미지화 되어 머릿속에 맴돌게 되었다. 그러한 이미지를 표현하고자 하는 욕구는 그리기라는 행위를 통해 해소할 수 있었다. 또한 일상생활속이나 자연풍경에서 자신의 심리상태를 반영해주는 소재들을 발견해 나가면서 그릴 수 있는 소재들이 다양해지게 되었다. 관찰을 통한 발견과 내면의 탐구과정이 그리기라는 행위와 만나 내적화해를 이루는 방법론이 된 것이다. 융은 인생이란 무의식을 의식화시키는 작업을 통하여 자기를 완성하는 과정이라고 하였다. 의식하지 못하던 자기 자신의 내면을 알게 해준다는 면에서 그림을 그리는 행위는 분석 심리학에서 말하는 자기완성을 위

한 방법으로 이해할 수 있다.

연구된 작품들은 본인이 절실히 느끼는 문제들이 비단 본인만의 문제가 아닌 대부분의 사회 구성원들도 느끼는 근본적인 문제라는 점을 인식하는 것에서 출발하여 제작되었다. 작품을 제작하는 것을 통해 개인적인 갈등과 집단에서 발생하는 갈등들을 관찰하고 분석했다. 이를 통해 욕망의 기제와 이를 다스리는 방법에 대해 탐구했고 감상자들에게도 스스로 질문을 갖게 하고자 했다. 이상의 본인의 작품들을 연구하고 정리하게 됨으로써 향후 지속될 작업에 보다 넓은 사고와 표현방법을 연구할 계기가 만들어졌다.

참고문헌

단행본

김수기 외 8명,『섹스, 포르노, 에로티즘: 쾌락의 악몽을 넘어서』, 현실문화연구, 1994.
김연수,『사이버 포르노그래피』, 진한도서, 2003.
김태형,『사이코패스와 나르시시스트』, 세창미디어, 2009.
김형찬 외 7명,『극복대상으로서 욕망』, 한국학술정보, 2011.
박진석, 소병천,『지속가능한 세상을 향한 발돋음: 환경갈등이라는 복잡한 숙제 풀기』, 창비, 2008.
이용승,이한주,『강박장애』, 학지사, 2000.
임태승,『소나무와 나비 : 동아시아 미학의 두 흐름』, 학고재, 2004.
전영탁, 전창림,『알고쓰는 미술재료』, 미술문화, 1996.
정여주,『미술치료의 이해』, 학지사, 2003.
정옥분,『전생애 인간발달의 이론』, 학지사, 2007.
정종미,『우리 그림의 색과 칠』, 학고재, 2001.
정주진,『갈등해결과 한국사회-대화와 협력을 통한 갈등해결은 가능한가?』, 아르케, 2010.
정준영 외 5명,『욕망 : 삶의 동력인가 괴로움의 뿌리인가』, 운주사, 2008.

번역서

徐復觀,『중국예술정신』, 권덕주 외 역, 동문성, 2000.
Abraham H. Maslow, 『존재의 심리학』, 정태연,노현정 역, 문예출판사, 2005.
A.E. Liska. S.F.Messner,『일탈과 범죄사회화』, 장상희 역, 경문사, 2001.
C. Fred Alford,『한국인의 심리에 관한 보고서』, 남경태 역, 그린비, 2000.

Barbara A. Turner,『모래놀이치료 핸드북』, 김태련 외 15명 역, 학지사, 2009.
Denise Lachaud,『강박증 : 의무의 감옥』, 홍준기 역, 아난케, 2007.
Ellen Winner,『예술심리학』, 이모영,이재준역, 학지사, 2004.
Gerald Huther,『불안의 심리학』, 장현숙 역, 궁리, 2007.
Gordon Graham,『인터넷 철학』, 이영주 역, 동문선, 2003.
James Cahill,『중국 회화 삼천년』, 정형민 역, 학고재, 1999.
Judith A. Rubin,『예술로서의 미술치료』, 김진숙 역, 학지사, 2008.
Laury Rappaport, Phd, 『포커싱미술치료』, 오연주역, 프로젝트 409, 2012.
Martin M. Antony, Richard P. Swinson,『수줍음과 사회불안의 극복』, 최병휘 역, 시그마 프레스, 2005.
Mark S.Blumberg,『본능』, 신순호 역, 루덴스, 2010.
Michele Root-Bernstein, Robert Root-Bernstein,『생각의 탄생』, 박종성 역, 에코의 서재, 2007.
Philippe Simon, Marie-Laure Bouet, 『신기한 발명의 역사』, 김영신 역, 깊은책속옹달샘, 2008.
Rolf Degen,『오르가슴』, 최상안 역, 한길사, 2007.
Scott K. Veggeberg,『마음의 치료』, 박은숙 역, 김영사, 1996.
Toshiro Sugiyama,『부모를 위한 발달장애 이야기』, 김경인 역, 마고북스, 2010.

학위논문

김민주, “물고기의 의인화를 통한 변형형상 표현 연구”, 서울대학교 석사학위논문, 2010.
김신혜, “소비사회의 상품에 대한 우화적 표현 연구”, 서울대학교 석사학위논문, 2010.
전종찬, “도덕에 대한 사회생물학적 접근의 도덕교육적 의의”, 한국교원대학교 석사학위논문, 2010.

Abstract

A Study of Expression about Conflict between Desire and Reason: With a Focus on the Researcher`s Own Works

Ho Sung An
Fine Arts
The Graduate School
Seoul National University

This paper aims to study my drawings and paintings produced from 2005 to 2012 through analysis of underlying principles, goals, and process of those creations, thereby giving a systematic account of my artwork.

Belonging to the generation of rapid cultural transition through development of urban culture and spread of the Internet, I've kept critical of inhuman violent crimes representing superficial human relations and the loss of humanity in the contemporary era. A worldwide growth of mental disorders like psychopath typifies the fallout of transition from the community culture to the individual culture of fragmented dimensions. Psychopath refers to those only pursuing pleasure with a special mental system in the inborn or acquired absence of sympathy for others, and they have no notion of social morality. In addition, ordinary crime or deviant behavior begins when they violate rational and reasonable rules to seek physiological

need or instinctual pleasure. Simply put, negation of reason and pursuit of instinctual need lie behind criminal behaviors. They don't undergo the conflict between the notion of morality which defines what is wrong and unacceptable and the deviance geared towards what they want. By contrast, they should go through such conflict in life to be a reasonable and righteous person demanded by the society.

Such conflict between the pursuit of 'instinctual need' and its inhibitor 'reason' is prerequisite for a sound life. Except special cases, most people live with such conflict in a daily life. But, they want to escape from the conflict between such prerequisites for life as desire and reason for it is a source of suffering. I hereby focus on the conflict between desire and reason, from which we cannot escape even though we want and where we cannot live as a righteous member of our society if we escape. Such ambivalent conflict stems from desire. Because desire encompasses the need for reason beyond desire that arises from the most basic physiological need. Moreover, if such desire is frustrated, it can trigger expressive disorder and excessive pursuit of desire, thereby acting as a mechanism for stronger conflict. Going further, it will be a factor in generating another deviant behavior. Such frustration of desire is a main reason for creating shades in the modern society and an influential factor in my inner struggle. Thus, I construe such frustration of desire as a key reason for the conflict between desire and reason, thereby dividing it into' inner struggle' and 'struggle in the outside world' in the course of artwork. Overall production methods fall into three sections: sketch-based drawing, embodiment of images collected on the Internet, and expression through imagination.

Accordingly, this paper intends to analyze my principles and process of artistic production that identify a human inborn conflict between

desire and reason while depicting aspects and events of daily life, images in the virtual space, and inner images.

It consists of five parts: Ⅰ. Introduction, Ⅱ. Expression of Inner Struggle, Ⅲ. Expression of Struggle in the Outside World, Ⅳ. Techniques and Materials, and Ⅴ. Conclusion.

Chapter Ⅰ describes the motive behind focus on the conflict between desire and reason and the goal of artistic output based thereon and introduces study details and methods.

Chapter Ⅱ divides drawing, a settlement method for inner conflict, into three parts, thereby explaining its production principles and work process. Paragraph 1 covers the background of attention to daily objects and distinction of empathetic expression through sketch. Paragraph 2 states the motive, purpose, and process of artwork featuring the images collected in the virtual space of the Internet. Paragraph 3 describes the process of how I express onto the canvas the images shaped by inner struggle.

Chapter Ⅲ addresses the motive and process of producing sketch series and paintings of daily events surrounding me. Paragraph 1 states the process of how I produce sketch series centered upon those events. Paragraph 2 explains the process of how I create paintings as a reproduction of those events.

Chapter Ⅳ outlines the background behind my use of diverse techniques and looks at the characteristics of expression techniques.

Chapter Ⅴ gives a summarized review of the aforesaid contents hereof while mentioning the direction of how I will manifest such theme in artwork.

All works studied herein derived from my perception that most members of our society felt the issues of my keen attention as a fundamental issue. In the course of artwork, I observed and analyzed my individual inner conflict and conflict in the outside world. I hereby

explored the mechanism of desire and its control method and enabled appreciators to ask themselves. Likewise, I studied and reviewed my artistic output, thereby laying the foundation for applying broader thinking and expression methods to subsequent artwork.

Keyword: Instinct, Reason, Conflict, Desire, Emotion, and Expression

Student ID No.: 2011-21332