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

미술학석사 학위논문

미술작품과 일상의 밀착을 통한 비일상적 순간 표현

-나의 작품을 중심으로-

2020년 2월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

김 아 라

미술작품과 일상의 밀착을 통한 비일상적 순간 표현

-나의 작품을 중심으로-

지도교수 임 자 혁

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2019년 11월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

김 아 라

김아라의 석사 학위논문을 인준함

2019년 12월

위 원 장 _____ 윤동천 _____ (인)

부위원장 _____ 심철웅 _____ (인)

위 원 _____ 김형관 _____ (인)

국문초록

나는 일상 속에서 어떠한 상황이 비일상적으로 느껴지는 순간에 작업을 시작한다. 내가 작업에서 다루는 비일상적 순간은 반복적이고 예측 가능하며 잘 알 수 있어 안정적으로 느껴지는 일상과 달리 예외적이고 계획이 불가하며 명확히 판단할 수 없는, 그래서 일상의 현실과는 동떨어진 느낌을 주는 것이다. 분명 경험한 사실이지만 현존하는 자료나 과학적 이론으로 설명할 수 없어 나의 경험이 사실인지 아닌지 나 자신조차 의심스럽고 헷갈리는 상황이나, 이해할 수 없는 것들을 무리하게 이해시키고자 함으로써 그 가치가 훼손되는 것들에 의문이 드는 순간이다. 또는 주변에 만연하지만 대놓고 드러내지 않아 괴리감이 느껴지는 경우나, 어떠한 대상 또는 행위가 시간과 공간에 따라 그 가치나 의미가 바뀌는 것을 인지하는 때이다. 하지만 이처럼 비일상적으로 느껴지는 순간들은 사실상 일상 속에서 마주치는 순간들이며 동시에 일상에서 일어나는 것이다. 다만 이러한 순간이 주로 가려져 있거나 예외적으로 느껴진다는 점을 통해 이를 살펴보는 것이 오히려 일상과 그 일상의 주체들의 다양한 면모를 이해할 기회가 될 수 있다.

나는 작업을 함에 있어 이러한 비일상적 순간에 의견을 부여하거나 그것에 관해 보는 이에게 어떠한 판단을 유도하지 않는다. 이러한 나의 태도는 작품을 표현하는 방식에 그대로 드러난다. 하나의 작품으로 완성해서 어떤 내용을 틀 안에 정지시키기보다 작업과정에서 일어나는 상황 자체를 그대로 기록하거나 변화가 가능한 상태로 남겨두는 등의 방식으로 과정 자체를 강조한다. 또한 일상의 사물이나 행위처럼 보이는 상태로 작품을 만들어 작품이 나와 그리고 보는 이의 일상과 밀접하도록 한다. 결국 나의 작품은 미술작품이면서 동시에 일상 속에서 마주친 무언가로 남아 미술작품과 일상의 구별을 흐리는 지점

에 있을 수 있다. 그리고 이러한 나의 작업 전반의 특징을 현대미술에서 작가 자체를 가장 밀접하게 표현하는 드로잉의 속성으로 설명할 수 있다.

이처럼 미술작품과 일상의 구별을 흐리게 하여 그 경계에 있는 듯 보이는 나의 작품은 알기 어렵고 판단할 수 없는 상태를 긍정하는 내용을 표현하기 위함이다. 그리고 일상의 매체를 통해 미술작품을 접하는 경우 작품의 감상이 더 풍부해지는 경험을 반영하기 위함이다.

또한, 나의 작품에서 작업 과정을 강조하는 것의 의미는 프로세스 아트의 개념 안에서 과정의 강조가 작가의 현존성을 직시하고 미(美)의 개념이 선험적이지 않고 구축되는 것이라는 해석을 통해 설명할 수 있다. 작업 과정의 기록을 통해 내가 작업을 하는 행위, 즉 나의 일상을 가리킬 수 있고, 절대적이지 않은 미(美)의 개념을 통해 판단의 어려움과 변화의 가능성을 강조하는 것이 가능하기 때문이다. 그리고 작품에 일상의 사물과 행위를 끌어오는 것은 개념미술에서 일상의 사물을 작품에서 새로운 의미를 만들어내기 위해 사용한 것과 연결지어 볼 수 있다. 나의 작품을 일상의 사물과 행위처럼 보이도록 함으로써 작품의 내용을 일상 사물과 행위의 일상적 의미와 연결지어 새로운 맥락과 의미를 만들어내기를 시도하기 때문이다.

주요어 : 비일상적 순간, 알 수 없는 것, 판단의 어려움, 드로잉, 작업 행위, 인식의 변화, 작업과정, 미술작품과 일상의 밀착, 일상의 사물과 행위

학 번 : 2015-21344

목차

I. 서론·····1

II. 일상 속 비일상적 순간·····3

1. 알 수 없는 것·····4

2. 판단하기 어려운 것·····15

III. 미술작품과 일상의 경계·····23

1. 드로잉·····23

2. 변화와 과정·····24

3. 일상의 사물과 행위로 보이기·····33

IV. 결론·····41

그림·····43

참고그림·····44

참고문헌·····45

I. 서론

나에게 작업은 곧 무언가에 대해서 생각해보는 행위이다. 우연히 비현실적으로 느껴지는 상황을 목격하거나, 어떠한 사물이나 대상에 복합적인 감정을 갖게 될 때 이해의 방편으로 작업을 시작하는 것이다. 이처럼 우연히 어떤 사실을 마주하거나 생각이 바뀔 때 작업을 시작하는 만큼, 작품은 그 시작점이 예측하기 어렵고 다양하여 언뜻 중구난방으로 보인다. 그런데도 작업의 시작점이나 주제 그리고 표현에서 몇 가지의 공통점이 있다. 나는 그 공통으로 나타나는 특징을 분석해보는 것을 통해 내 작품의 특징을 정리해 보고자 한다.

내가 평소에 예술작품을 접하는 순간을 생각해보면, 전시와 같은 행사를 통해 작품을 직접 접하기보다 책, 인터넷, 다양한 장소에서의 우연한 마주침, 주변인의 이야기를 통하여 접하게 되는 경우가 더 많다. 이런 경우 나는 작품을 직접 접하는 것과 다르게 작품을 일상 속에 머무르게 할 수 있다. 예를 들어 작품에서 마음에 드는 부분만을 따로 선택하여 인쇄한 후 주변에 부착하여 놓을 수 있고, 작품을 보면서 개인적인 일을 처리할 수도 있으며, 작품을 쉽게 다른 일상 속 상황과 연결지어 생각해 볼 수도 있다. 이러한 감상법은 역으로 일상 속에서 마주치는 특정 사물이나 상황을 미술작품처럼 감상하게 하기도 한다. 그래서 나는 유독 작품을 감상하듯 생각에 빠지게 되는 일상의 순간에서 작업을 시작하며, 작품이 일상의 사물이나 상황의 형태를 띠는 것에 거리낌이 없다.

내가 작업에 돌입하게 되는 계기는 주로 명확하지 않은 순간들인데 이를 표현할 때 작품이 작품과 나의 일상 및 일상 사물과 행위 사이에서 어중간한 상태가 된다. 그래서 일련의 작업과정이나 작품의 의미 역시 나에게 불명확하고 애매한 상태로 남는 것처럼 느껴졌고, 이를 제대로 살펴볼 필요를 느끼게 되었다. 또한, 나는 작품을 통해 어떠한 의미 전달이나 소통을 목표하기보다 나에게 의미 있는 행위의 창출을 우선시한다. 그리고 작품이 나에

게 갖는 의미와 상관없이 보는 이에게 어떠한 유의미한 지점이 있기를 기대한다. 그러다 보니 이러한 태도를 반영하며 최소한의 의도를 담는 행위가 어떠한 문맥 안에서 해석이 가능할 수 있는지 궁금해졌다. 이를 위해 나의 작품이 갖는 공통적 특징을 분석하여 그 의미를 살펴보고 이러한 특징이 어떠한 현대미술의 맥락에서 설명 가능하며 어떠한 해석으로 연결될 수 있는지 역시 알아보고자 한다.

II장에서는 작업을 시작하기까지 과정을 정리해보고, 내가 반응하는 상황이나 순간을 구체화하여 구분하고 이에 대해 언어화해보기를 시도할 것이다. 또한, 내가 그러한 대상과 상황에서 주목하는 점이 무엇인지 살펴보고, 어떠한 이유로 그리고 무엇을 의도하여 이를 작품화하고자 하는지 역시 살펴보고자 한다.

다음 III장에서는 내가 사용하는 구체적 방법을 정리하고 각 방법의 특징이 두드러지는 작품의 예시를 통해 표현방법이 어떻게 그 내용과 연결되며, 어떠한 심리적 요구를 드러내는지 알아볼 것이다. 그리고 나의 작품을 아우를 수 있는 용어인 드로잉의 현대미술에서의 의미와, 어떠한 맥락에서 나의 작업을 전부 드로잉으로 부를 수 있는지 살펴볼 것이다. 또한, 그러한 표현이 미술사적 맥락에서 어떠한 해석으로 연결될 수 있는지 역시 살펴보고자 한다.

이 글은 대학원 재학시절(2015~2017)과 그 이후(~2019)에 제작된 총 열 개의 작품을 대상으로 한다. 이번 연구의 직접 대상이 되는 그림은 그림으로 표기하며, 글의 설명을 위해 추가된 작품의 경우 참고그림으로 표시한다.

II. 일상 속 비일상적 순간

나는 일상 속에서 일상과는 다른 성격을 띠어 유독 기억에 남거나 강한 인상을 주는 그러한 상황에 대한 반응으로 작업을 시작한다. 여기에서 일상은 날마다 반복되는 생활이라는 사전적 의미 그대로를 의미한다.[1] 즉, 일상은 반복되기 때문에 알기 쉽고, 예측이 가능하며, 이러한 지식과 예측에 기대어 결정한 것들로 구성되어 안정적이다. 간혹 이러한 일상 속에서 일상적이지 않게 느껴지는 상황이나 순간이 있는데, 이는 나에게 위에서 열거한 일상의 성격과는 반대의 성질을 띤다. 알 수 없고 명확하지 않은 것, 예측이 불가하고 예외적인 것, 그래서 판단이나 결정의 행위가 어려워지며, 불안정하고 가끔은 현실과 동떨어진 느낌을 자아내는 것이다.

이러한 비일상적 순간은 예기치 못한 데서 오는 당황스러움과 기존의 배경지식 및 선입견으로부터 어긋나는 데에서 오는 이질감이 강한 인상을 주어 내가 계속 이를 곱씹게 한다. 그리고 이 곱씹는 과정에서 그러한 대상이나 상황을 더 잘 이해하려는 방편이자 되새기는 행위로써 이를 작품화하고자 하는 욕구가 생겨난다. 이는 대상과 상황을 알기 위한 시도로서 해답을 구하기보다는 이로 인해 발생하는 의문들에 의의를 둔다. 그리고 왜 어떠한 대상이나 상황이 비일상적인 상황으로 다가오는지 그 구분의 원인에 관심을 둔다. 또한, 무언가를 구분하고 판단하는 일에는 주체가 있기 마련이므로 그 원인을 살펴보는 것은 결국 그에 대해 더 알아보는 일이 되기도 하다.

한편, 이러한 비일상적 순간은 내가 이를 찾아다니기보다 일상에서 때때로 마주치는데 작품은 이러한 상황에 대한 반응이자 기록 그 자체이다. 이는 일기가 하루에 있었던 일에 대한 기록이지만 모든 일의 기록은 아니며 다른 날과는 같지 않았던 일의 기록이라는 점과 이에 대한 본인의 생각과 질문이 그대로 담기는 것이라는 점에서 마치 “보이기 위해 쓰인 일기”와도 같다.

---

1) “일상”, 국립국어연구원 표준국어대사전, 2019년 10월.
(https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=일상)

1. 알 수 없는 것

사람들은 자신이 잘 알 수 없는 상황에 마주하게 되면 이에 대해 알고자 시도한다. 그러다 이 시도가 불가능해지는 경우 주로 이를 무시하거나 언급 자체를 꺼리게 된다. 이에 대해 더글라스(Mary Douglas)는 <순수와 위험>에서 사람들이 새로운 사실을 보고 경험하면 할수록 오히려 우리가 알고 있던 인식관 안에 그것을 위치시키고, 이에 위반되는 사실들은 무시하거나 왜곡한다고 지적한 바 있다.[2] 사람들은 보고 싶은 것만 보고 믿고 싶은 것만 믿는 확증편향의 경향성이 있음을 통해서도 이를 확인할 수 있다. 결국, 사람들이 각자의 인식 안에 위치시키기 힘든 사실이나 상황들은 그 존재 여부나 사실 여부와 상관없이 외면받게 되어 주로 덮어지고 가려지게 된다.

나 역시 내가 잘 알 수 없는 무언가를 마주하게 되었을 때, 우선은 이를 이해하고자 시도해 본다. 하지만 이러한 시도가 좌절될 때 미처 해결되지 못한 호기심은 석연치 않은 상태로 머릿속에 계속 자리하게 되는데, 이로부터 작업이 출발하며 이러한 작업을 통해 그 대상이나 상황에 대해 다시 생각해보게 된다. 결국, 작업은 그러한 대상이나 상황을 이해하고자 하는 노력이며, 잘 알 수 없는 대상이나 상황에 대한 기록 그 자체이고, 동시에 그 대상과 상황이 있었다는 증거의 역할도 할 수 있다.

<밤이면 새가 되는 나무>(그림 1)는 나무에서 큰 새가 날아간 장면을 본 경험에서 시작한 작품이다. 마치 나무의 꼭대기 부분이 새가 되어 날아가는 듯한 모습을 보고 거대한 새의 크기에 흥미가 생겨 어떤 새인지 찾으려 했지만, 어디에서도 그 새를 찾을 수가 없었다. 그 거대한 새를 찾는 과정에서 여러 연구와 자료에 의해 기록으로 남아있는 고대 거대 생물들과 얼룩말처럼 생긴 뒷모습과 어두운 곳에서 사는 습성으로 인해 새로운 종으로 인정받기까지 오랜 시간이 걸린 오카피라는 동물에 대해 알게 되었다. 나는 이러한 발견들로 어떠한 존재가 입증되기까지 다양한 경로가 있다는 사실에 주목하게 되었는데, 이는 아직 증명되지 못했지만 오랜 기간 사람들에 의해

2) 메리 더글라스『순수와 위험 : 오염과 금기 개념의 분석』, 유제분, 이훈상 역, 현대미학사, 2005, p. 70.

사실로 주장되어 오는 미스터리한 생명체들에 대해 다시 생각해보게 하였다. 나아가 나는 평소 자주 보이는 주변의 나무들을 새삼스럽게 그 존재에 대해 다른 것으로 의심하고 상상해보게 되었다.

작품은 위의 과정과 사례를 들어 어떠한 대상의 존재 여부가 확실시되기 이전의 상태, 즉, 어떠한 대상으로도 밝혀질 수 있는 불확실한 상태에 관해 이야기한다. 그리고 작품의 상태 역시 이러한 상태에 머물기 위해 '작업의 과정'에 머문다. 작품은 새를 찾고 있는 과정에서 그 과정과 내용의 기록의 역할을 하는 듯한 단순한 선과 상징적인 드로잉들로 이루어진다. 각 드로잉은 시각적으로 굳이 연결되지 않으며 누군가 무엇을 조사하다 관련한 내용의 메모를 더 해가듯, 그저 때때로 해당하는 내용의 드로잉이 덧붙여진 모습을 띤다. 그래서 작품은 언제라도 다른 드로잉이 추가되거나 원래 있던 드로잉이 바뀌어도 어색하지 않을 상태가 되어 특정 존재의 확정되지 않은 상태와 그 확정을 이루는 '요소'들을 상기시킨다.

그림 1. <밤이면 새가 되는 나무>, 2016, A4용지, 흑연, 색연필, 나무판, 크래프트지, 아크릴, 집게, 책상, 가변크기.

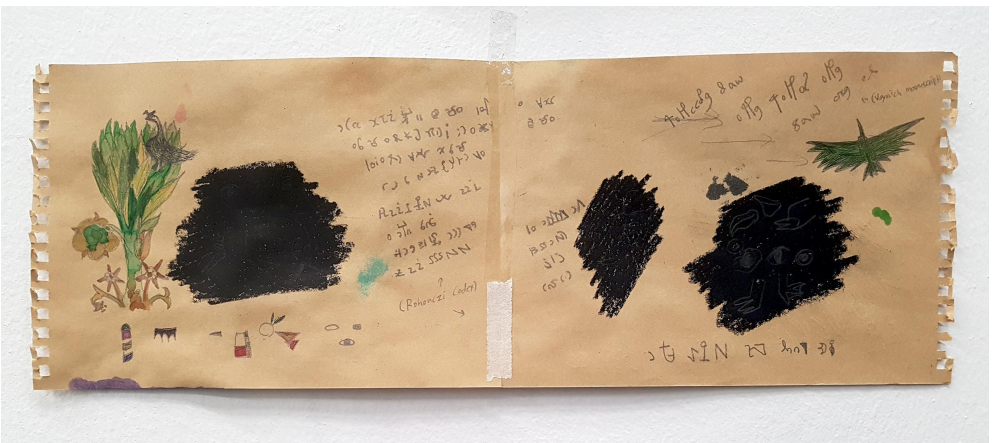
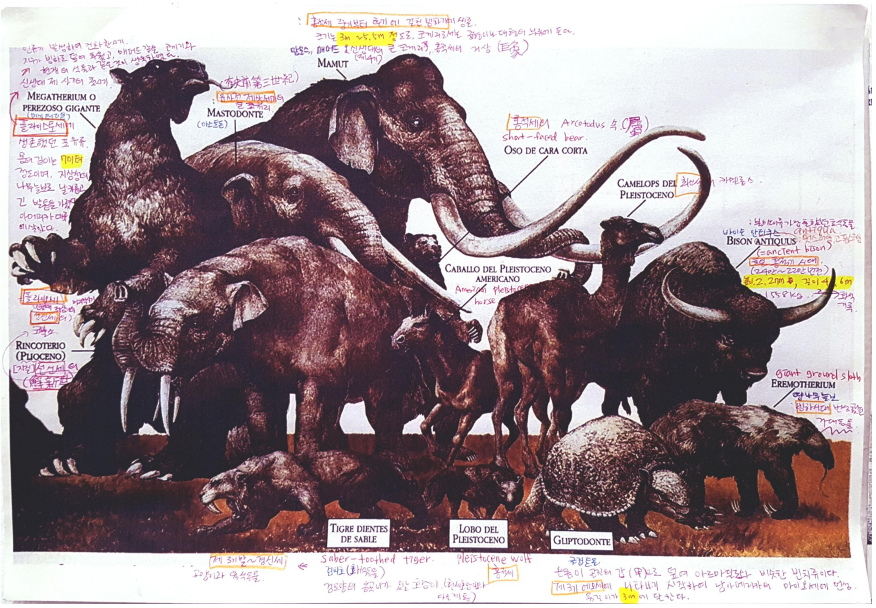


그림 2. <그림 1>의 세부 1.


MAMUT
MEGATHERIUM O PEREZOSO GIGANTE
MASTODONTE
OSO DE CARA CORTA
CAMELOPS DEL PLEISTOCENO
BISON ANTIQUUS
CABALLO DEL PLEISTOCENO AMERICANO
RINCOTERIO (PLIOCENO)
EREMOTHERIUM
TIGRE DIENTES DE SABLE
LOBO DEL PLEISTOCENO
GLIPTODONTE

MAMUT
MEGATHERIUM O PEREZOSO GIGANTE
MASTODONTE
OSO DE CARA CORTA
CAMELOPS DEL PLEISTOCENO
BISON ANTIQUUS
CABALLO DEL PLEISTOCENO AMERICANO
RINCOTERIO (PLIOCENO)
EREMOTHERIUM
TIGRE DIENTES DE SABLE
LOBO DEL PLEISTOCENO
GLIPTODONTE

그림 3. <그림 1>의 세부 2.

그림 4. <그림 1>의 세부 3.

그림 5. <그림 1>의 세부 4.

<무덤 찾기>(그림 6)에서는 무언가가 알 수 없는 상태 그대로 보이는 방법에 대해 실험한다. 나는 어린이들에게 미술을 가르치는 아르바이트를 하며 과학상상화대회의 준비를 돕게 되었는데, 대회에 출전하는 아이들의 그림 대부분은 결과적으로 비슷한 모습을 하게 되었다. 나는 그 원인을 부모님과 대회의 심사자가 그들의 지식과 사고방식으로 이해할 수 있고 알아볼 수 있는 것만을 아이들이 그려야 한다는 데서 찾았다. 그리고 이를 통해 이해할 수 없는 사실을 현재의 배경지식에 맞춰 설득하려고 하지 않고 알 수 없는 그 자체 그대로 그리는 것에 관심을 두게 되었다.

작품은 위와 같은 배경 위에 과학적이지 않은 것임에도 불구하고 과학적으로 느껴졌던 개인적인 경험을 다룬 것이다. 나의 어머니와 그 형제들은 그들의 아버지의 무덤을 오랜 기간 찾지 않아 그 위치를 잊어버렸다. 이들은 기억에 의존하여 주말마다 무덤을 찾기 위해 노력했지만 찾을 수 없었는데, 이를 전해 들은 지인의 소개로 한 풍수지리가의 도움을 받게 되었다. 그는 자손들이 손을 잡게 하고 이들이 쥔 막대기가 가리키는 방향으로 나아가는 등의 방법을 사용하여 무덤을 찾아다녔는데, 이를 통해 실제로 외할아버지의 무덤을 찾을 수 있었다. 그래서 당시의 나에게 그가 사용한 전혀 인과관계가 없어 보이는 방법들이 결과적으로 문제를 해결해냈다는 점에서 다소 황당하고 이해하기 어려웠지만 마치 그 안에 어떠한 이유와 법칙이 숨겨져 있을 수도 있다는 것처럼 느껴졌다. 이처럼 이해할 수 없지만, 오히려 그렇기에 어떠한 원리를 지니고 있을지도 모른다고 느껴졌다는 이유로 이 일화를 작품의 소재로 끌어왔다.

작품은 총 일곱 개의 화이트보드로 되어 있는데, 이 중 다섯 개의 화이트보드에 무덤을 찾아가는 과정의 장면이 나뉘어 그려져 있다. 다만 상황을 이해시키기보다 오히려 상황이 주는 과학적으로 논리적으로 설명할 수 없어 황당한 느낌의 표현을 위해 무덤을 찾는 과정을 상당 부분 생략한 채 편집하여 보여준다. 하지만 그런데도 무언가를 나타내는 듯 보이는 그림과 글귀를 통해 보드 위의 그림이 무작위로 그려진 것이 아닌 서술에 빈틈이 있는 사실처럼 보이도록 한다. 그리고 그 빈틈을 각자의 배경지식과 사고방식으로 채울 수 있도록 하는 것이다. 나머지 두 개의 화이트보드에는 아이들이

보는 이가 이해할 수 있게 그리도록 유도하기 위해 수업시간에 내가 자주 사용했던 “이게 무엇인지 아무도 알아볼 수 없어”라는 문장이 반복하여 적혀있다. 이는 그려진 그림의 내용과 별개로 이를 보고 판단하는 사람이 따로 존재함을 상기시키며, 동시에 그림의 내용과 보는 이의 내용에 관한 판단 사이의 거리를 만들어낸다. 비록 작품의 내용은 내가 이해하기 어려웠던 상황을 담고 있지만, 이를 보는 이 각자가 작품의 생략된 여백을 메움으로써 스스로가 이해할 수 있는 사실로 여기도록 하는 장치를 만들어주는 것이다. 그리고 이를 통해 보는 이가 화이트보드에 그려진 그림을 알 수 없는 것, 이해할 수 없는 것 자체로 치부해 버리지 않고 알 수도 있고 이해할 수도 있는 것으로 여길 수 있도록 변환을 시도한다.

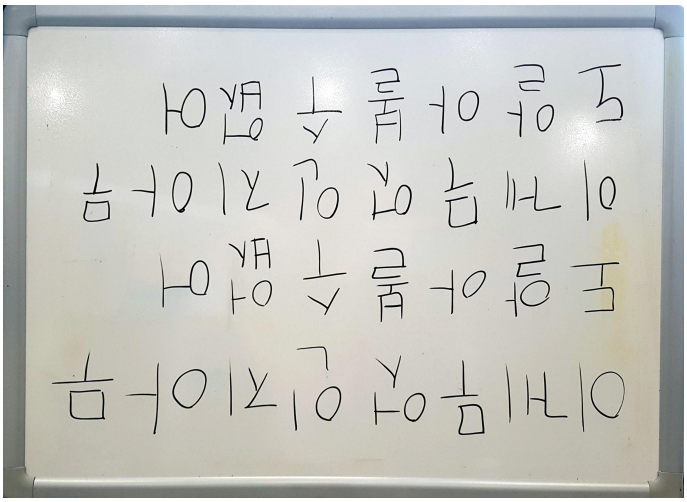


그림 6. <무덤 찾기>, 2017, 화이트보드 위에 화이트보드용 마커, 각 50x70cm(총 7개).

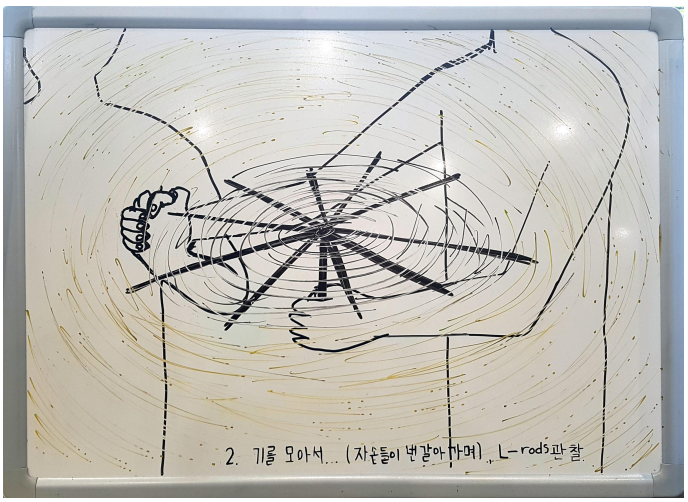


그림 7. <그림 6>의 세부 1.

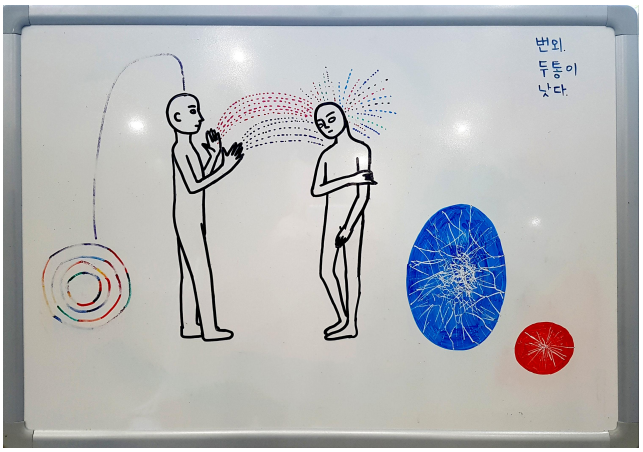


그림 8. <그림 6>의 세부 2.

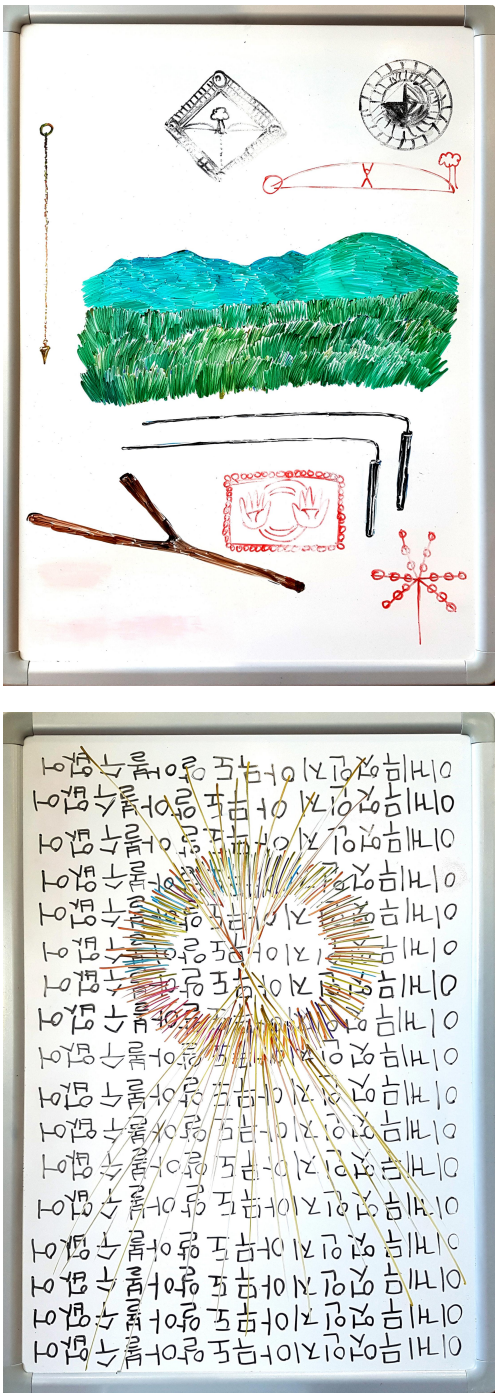


그림 9. <그림 6>의 세부 3.

2. 판단할 수 없는 것

나는 일상 속에서 '좋다' 혹은 '나쁘다'의 상태로 판단할 수 없거나 분류하기 모호한 것들에 주목한다. 또한, 대상의 가치나 정의의 판단이 뒤바뀌는 상황과 함께 무언가에 대해 내리는 판단이 무의미하게 느껴지는 순간 역시 주목한다. 이는 주로 내가 어떠한 대상에 내리는 '좋다'의 판단이 일반적으로 그 대상에게 내려지는 판단과 일치하지 않는 경험의 누적으로 인해 발생한다. 그래서 어떤 경우에는 쉽게 내려지는 판단이 다른 경우에는 쉽지 않을 수 있음을 드러내거나, 선행한 판단이 상황이나 기준이 변하는 경우 이에 따라 쉽게 바뀌는 것임을 강조하는 것이다.

또한, 이처럼 무언가에 판단을 내리기 어려운 상황이 나뿐만이 아닌 사회 구성원 대부분에게 해당하는 상황이라면, 이는 사회의 긍정과 부정에 관한 합의의 틈 같은 것으로 볼 수 있다. 그렇기에 이를 살펴봄으로써 일반적으로 사회적 합의에서 긍정과 부정에 해당하지 않으면서 겉도는 예외적인 것들에 대해 살펴볼 수 있다고 생각한다.

그림 10. <"응, 그건 이렇게, 이건 이렇게", "포도 알 채우기", "지우개 똥">, 2019, 벽에 흑연, 수채물감, 색연필, 파스텔, 가변크기.

<“응, 그건 이렇게, 이건 이렇게”, “포도 알 채우기”, “지우개 똥”>(그림 10)은 아이들이 각자의 도화지에 그리기 꺼리지만, 내가 그림의 시범을 보여주는 연습용 도화지에는 그리기 좋아하는 주로 더럽고 야하고 폭력적인 이미지를 다룬 작품이다. 작품에는 똥의 이미지가 자주 등장하는데, 아이들은 똥과 관련해서 양면적인 태도를 보인다. 똥은 아이들의 낙서와 농담에 많이 등장하는 소재로, 가끔은 단어를 듣는 것만으로도 아이들에게 웃음을 유발한다. 하지만 아이들은 똥의 모습을 낙서로 잘 그리다가도 각자의 도화지에는 잘 그리려 하지 않고, 각자의 도화지에 그리더라도 부모님이 오실 시간이 되면 이를 지워버리거나 부모님에게 보여주지 않으려 한다.

똥의 예시처럼 아이들이 특정 대상을 그리기 싫어하는 성향을 공유하듯, 유독 그리기 좋아하는 대상이나 색의 선택에서도 엇비슷한 호불호의 경향성을 지닌다. 마찬가지로 그림을 그리는 행위에서도 좋아하거나 싫어하는 등의 선호를 지닌다. 대부분은 이러한 선호의 원인은 출처를 확인하기 어려운데, 원인이나 이유에 상관없이 아이들이 무언가를 좋아하고 싫어하는 행위는 계속해서 그 항목을 달리하며 반복된다.

나는 아이들이 연습용 도화지에 쏟아내는 이미지와 아이들 사이에서 유독 호불호가 심한 대상을 벽에 두서없이 펼쳐놓는다. 작품에 사용하는 재료나 표현 역시 최대한 아이들의 그림을 따라 하지만, 이미지가 그려지는 판을 종이에서 벽으로 바꾸어 놓아 아이들의 낙서가 보존되기보다는 버려지는 것처럼 작품 역시 전시의 종료와 함께 사라질 이미지로 만든다. 그리고 유독 아이들이 버려질 종이에는 아무 이미지나 마구 쏟아내는 것처럼, 작품 속 이미지를 판단하려 하기보다 아이들에게 끊임없는 호불호의 경향성이 있다는 사실만을 늘여놓는다. 이를 통해 아이들이 각각의 이미지에 쉽게 내리는 개인의 호불호 판단을 한데 모아보면 공동의 유형을 띠고 있음을 드러내는 것이다. 그래서 작품은 다수가 지니는 뚜렷한 특징임에도 쉽게 잘 드러나지 않는다거나, 개인의 선택과 그 원인을 내부 혹은 외부 어느 것과 쉽게 연결짓기 어렵다는 점을 통해 무언가를 확정 짓고 판단하는 것의 어려움을 이야기한다.

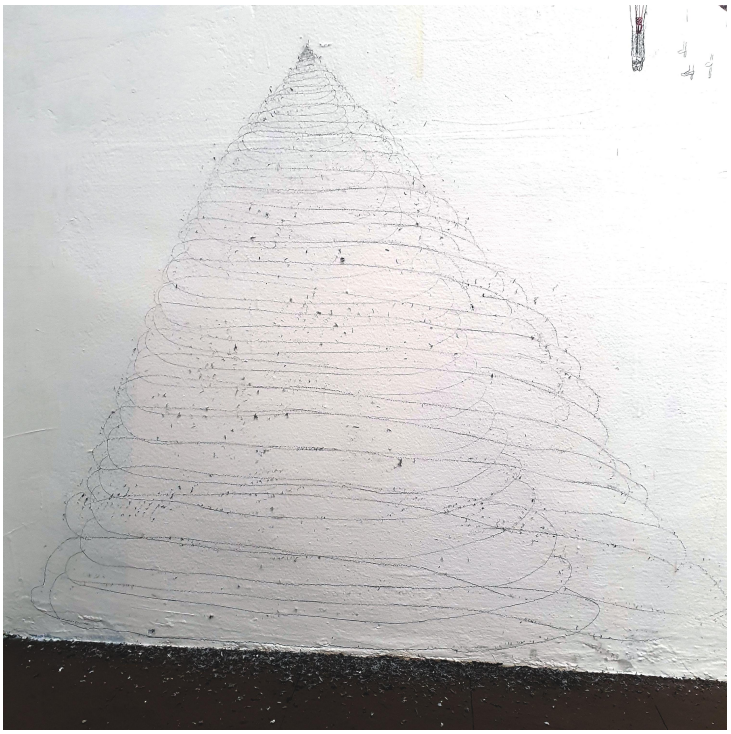


그림 11. <그림 10>의 세부.

판단의 어려움 또는 불가함을 <피이이피피>(그림 12)는 무언가를 판단하는 기준이 쉽게 바뀔 수 있음을 통해 드러낸다. 작품은 언어가 통하지 않고 문화도 다른 지역을 여행하며, 그 장소의 사회적 가치와 규범이 나에게는 해당하지 않는 것처럼 느꼈던 경험을 예로 가져온다. 내가 여행했던 장소는 젓가락으로 음식을 다른 사람에게 건네는 행위를 금기시했는데, 이는 그 지역의 장례문화에서 죽은 이의 뼈를 젓가락으로 옮기는 행위에서 유래했다. 젓가락을 음식으로 집어주는 행위는 나에게 오히려 친밀함을 나타내는 일상적인 행동의 하나였기 때문에 이를 금기시하는 것이 어색하게 느껴졌다. 이처럼 한 사회의 금기와 규범이 장소에 따라 쉽게 다른 의미로 바뀌는 경험을 여행을 통해 체득 가능한데, 작품은 이러한 가치가 변하는 순간의 강조로서 여행의 의미를 빌려와 여행 기념품 겸 사진의 형태를 띤다.

작품의 이미지에 등장하는 장소는 내가 가상으로 만들어낸 상상의 공간이다. 작품에는 “사람들은 그 지역의 옛 이름인 ‘피이이피피’로 부르기를 더 좋아했는데, 이는 ‘죽어서 무엇도 되지 않고, 아무 데도 가지 않는 사람들의 땅’이라는 뜻이다”라는 문구가 적혀 있다. 이는 종교가 내세를 내세워 여러 금기와 규범을 만들어내는 현상을 연상시켜 그러한 금기와 규범을 만들 가능성을 아예 없애 기준이 없고 판단이 없는 상황을 가상으로 만들어낸다. 동시에 그림 속 등장하는 장소에 구체적인 지명을 지어줌으로써 특정 지역에 해당하는 사항임을 명시해 이러한 규범과 금기가 지역마다 달라짐을 강조한다. 작품에는 공간을 설명하는 구절 때문에 살았는지 죽었는지 모를 동물들이 등장한다. 그 동물들의 모습은 일반적으로 알고 있는 동물의 모습에서 미세하게 벗어난 모습으로 변형되어 있다. 그래서 작품 속 가상의 공간이 마치 어딘가에 있을 법한 장소임과 동시에 어디에도 없을 것 같은 느낌을 만들어낸다. 그리고 여행하며 먹은 듯 보이는 음식과 동물이 다른 동물을 먹은 듯 보이는 장면을 넣어 살기 위해 먹는 행위가 필연적으로 무언가의 죽음을 전제함을 통해 같은 행위를 바라보는 상반된 입장이 공존하는 상황을 등장시켜 한 번 더 어떠한 대상에 대한 바뀌기 쉬운 판단들을 상기시킨다.

그림 12. <피이이피피>, 2019, 나무판 위에 흑연, 수채물감, 아크릴, 각 26cm x 17.5cm, 19cm x 16cm, 12cm x 14m, 12cm x 17.5cm, 10.5cm x7.5cm, 7cm x 7.5cm, 7.5cm x 7cm, 15.5cm x 20cm, 12.5cm x15.5cm, 20cm x16cm.

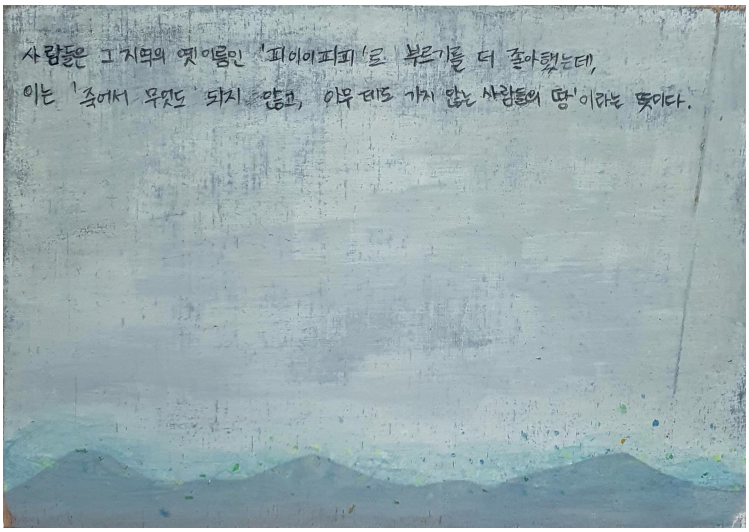


그림 13. <그림 12>의 세부 1.

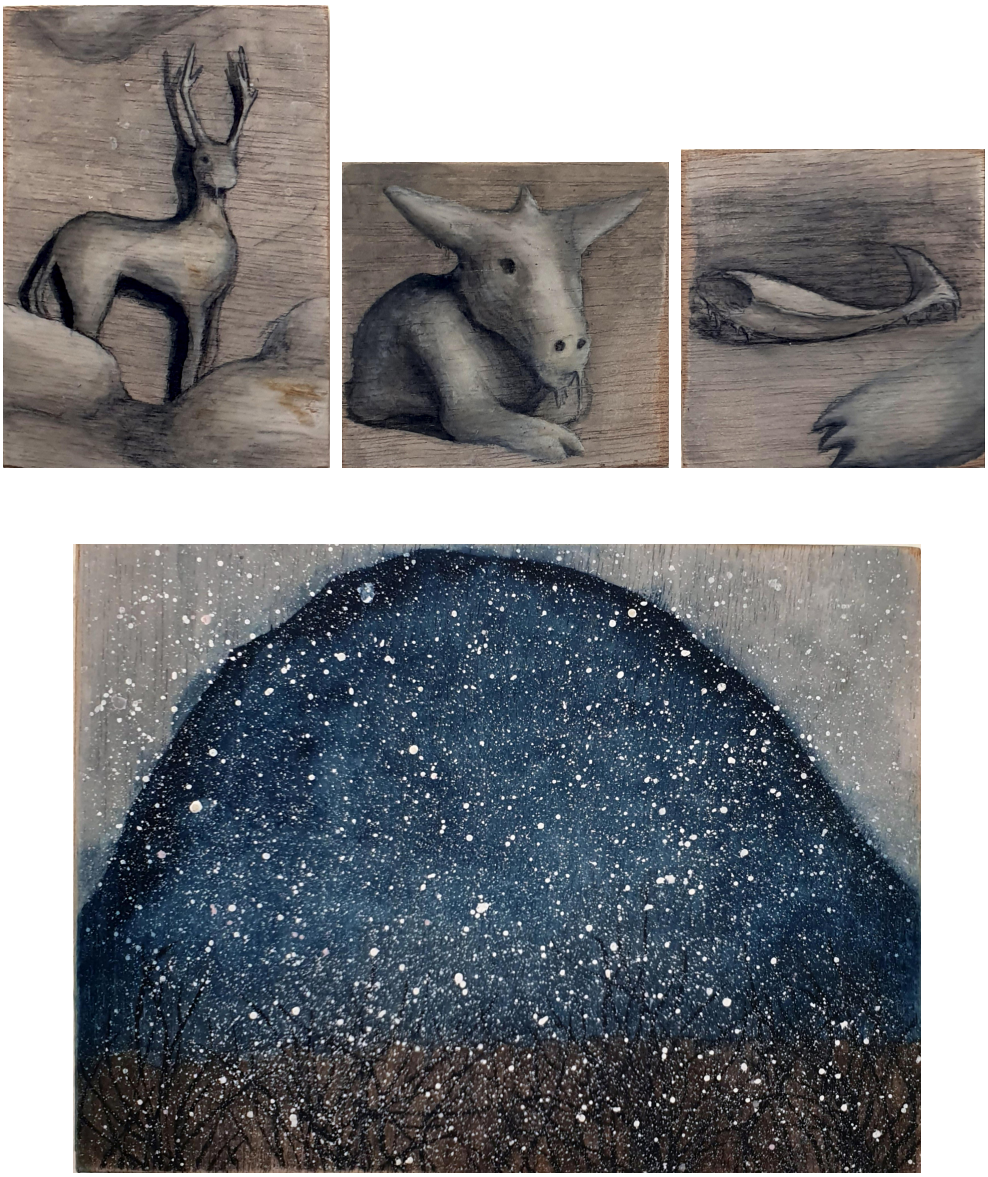


그림 14. <그림 12>의 세부 2.

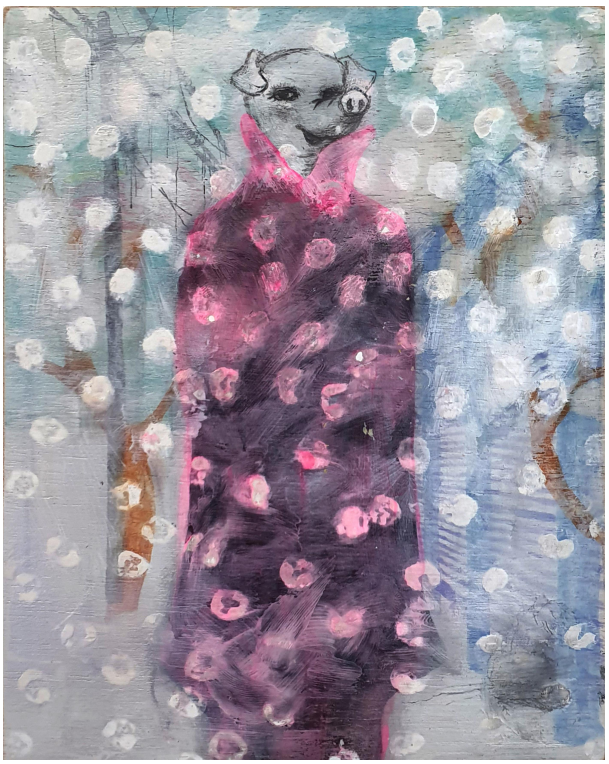


그림 15. <그림 12>의 세부 3.

III. 미술작품과 일상의 경계

나는 작품의 완성 여부나 작품이 놓인 상황을 불분명한 상태로 만들어 작품이 일상 사물들, 일상적 행위, 작가(나)의 일상 등 일상의 무엇과 관련할 수 있도록 한다. 이는 작품을 나와 그리고 보는 이의 일상과 밀접하게 하는 것이다. 동시에 작품에서 불확실하고 판단하기 어려운 것에 관심을 두고 이러한 상태를 긍정하고자 하는 만큼 나의 작품 역시 확정적이고 정돈되어 있기보다 어딘가 모호하고 정리되지 않기를 희망하는 마음에서 기인한다. 그래서 작품의 상태를 언제든지 다른 모습으로 변하기 쉬운 상태로 두거나, 작품을 작품으로 인식하고 구별하게 하는 특징을 흐리게 하는 등의 방법으로 일상과 관련시킨다. 또한, 이러한 시도는 일상의 매체를 통해 미술작품을 다양한 형태로 접할 때, 오히려 일상과 아울러 작품의 메타적 향유가 쉬워지며, 이러한 방식이 때때로 어떠한 작품을 감상하는 보다 좋은 방법으로 느껴지기 때문이다.

1. 드로잉

나는 오래전부터 드로잉이라 불릴 수 있는 작업을 하고 있다. 현대에 와서 드로잉은 가장 사적이고 밀접하게 작가 자신을 드러내는 자기 기술의 흔적이라는 점과 형식과의 상관보다 화가의 지적 사고와 인식의 전달 자체라는 것 이렇게 두 개념을 근거하여 발전해왔다.[3] 나의 작품은 크게 두 가지 측면에서 드로잉의 속성과 연결 지을 수 있는데, 첫 번째는 작가의 지적 사고와 인식의 투영이다. 나에게 작업은 이해할 수 없는 대상이나 판단이 서지 않는 상황을 그 상태 그대로 드러내고, 이러한 대상이나 상황을 더욱 알 수 없고 판단할 수 없게 하는 것에 대하여 생각하는 행위 자체이자 그 방법이

3) Rose, Bernice B., *Drawing now*, Museum of Modern Art, 1976, p.9.

다. 그렇기에 작업 과정에서 생기는 생각의 행위와 각 순간에 내가 의도한 바만을 지시하며 이를 반영하는 것에 초점을 맞춘다. 그리고 보는 이 역시 작품을 기초적인 추론을 통해 의미를 유추하고 작품에서 드러난 점을 나의 의도와 연결지어 생각할 수 있을 것이라고 기대한다. 두 번째는 작품의 표현과 관련한 나의 심리적 태도이다. 나는 작품의 완성을 염두에 두지 않으며 작품을 통해 어떠한 적극적인 의견 전달을 목표하지 않는 등 작품의 완성상태에 대해 애매하고 불확정적으로 두고 싶다는 심리적 요구를 지닌다. 이는 드로잉이 하나의 전략이며 미묘한 방법론으로 가능하다는 최근의 경향과 관련이 있다. 오늘날 어떠한 매체든 각 신체 영역과 관련해 있고, 주체의 의지가 개입되어있음으로 드로잉은 더는 무언가를 구분하는 개념이기보다 이미 모든 것을 지칭하는 개념이 되었다. 그러나 이러한 상황에도 불구하고 '드로잉적'이라 불릴만한 분명한 심리적 요구, 혹은 정신적 태도가 존재한다. 이는 내놓을 만한 상태보다 출발과 그 과정만을 문제로 삼는다거나, 신체성·원초성·직접성을 통해 본래의 자신으로 천착하고자 하는 욕망으로서 전문성을 의도하지 않는 것, 아틀리에보다는 스케치북 위에 머물며 경험과 예술 그리고 세계와 나를 더 긴밀하게 한다는 점 등의 특징을 강조함으로써 가능하다.[4)]

2. 변화와 과정

1960년대 후반, 미니멀리즘의 조형적 한계를 깨기 위해 다양한 양상으로 전개되었던 후기미니멀리즘의 비정형적 성향을 지칭하며 프로세스 아트(Process art)라는 용어가 등장하였다. '과정'을 의미하는 프로세스는 일이 되어가는 경로를 의미하는데, 이는 시간의 흐름에 따라 진행되며 열려있는 가능성을 전제로 한다. 즉, 변화의 행위 그 자체를 창조하는 과정이며 그 변화 양상을 형상화하는 것이다. 완성된 결과물 자체가 아닌 그 과정에 주목하는 것은 그 행위가 몸담은 상황과 실제 시간 즉 현존을 강조하는 것인데, 이는 우발적 결과가

4) 한국미술연구소, 서울여자대학교 조형연구소, 『드로잉』, 한국미술연구소, 서울여대 조형연구소 공편, 2001, pp.12-18.

아니며, 오히려 무엇을 계획하고 진행하는 그 자체를 표현함으로써 작가의 의도와 의지에 우선권을 부여한다. 그리하여 미(美)라는 개념이 작가의 지향성에 의해, 즉 현상지각을 통해 상황을 인식해나가는 그 과정에서 구축된 것이지 그 본질이 선험적으로 있지 않다는 사실을 강조한다. 다시 말하면 미(美)가 절대적인 개념이 아니라는 논리의 근거를 구축하는 것이다.[5)]

참고그림 1. 강동주, <1시간 58분 3초의 밤의 단면들>, 2015, 먹지, 90x61cm.

위의 작품에서 작가는 밤에 목적지를 정하지 않고 집을 나서서 다시 집에 돌아오기까지 1시간 58분 3초 동안 100걸음 이동할 때마다 서울의 풍경을 촬영하여, 그 빛을 먹지에 그려지는 만큼의 빛 부분이 먹지에서 지워지도록 하여 보았던 빛이 기록되도록 하였다. 여기서 작품은 작가의 작업과정의 행

5) 백영주, “프로세스 아트의 조형 전략과 방법론적 특성”, 『기초조형학연구』, 11, 2010, pp. 198~203.

위와 시간이 기록되는 곳으로, 그 순간 작가의 위치와 존재를 상기시킨다. 작품은 작가가 어떠한 형상과 이미지의 모습을 의도하지 않고 오로지 행위의 결과로 선택된 장면만 옮겨지도록 계획함으로써 작가의 행위로 인한 결과만으로 완성된다. 여기서 작가는 그 시각적 모습이 나타나는 구조를 계획할 수는 있어도 그 실제 이미지를 구상하지는 않는다.

그림 16. <#hotd(henna of the day)> 부분 4, 2017, 일반 사진 인화된 사진, 각 12.7x8.9cm.

나는 <#hotd(henna of the day)>(그림 16)에서 얼굴에 헤나로 큰 점이나 흉터의 모습을 흉내 낸 얼룩을 그려 넣고 생활하며 때때로 이를 셀피로 찍어 기록하였다. 작품은 사람들이 미용의 목적으로 지우거나 가리는 점이나 흉터가 내 눈에는 보기 좋아 보였던 경험을 드러낸 것으로, 이 셀피들은 규격화된 앨범용 크기의 사진으로 인화되어 있다. 작품은 일정 기간 피부에 지속하는 헤나의 특성상 얼굴에 얼룩을 그리고 생활하면서 점차 헤나가 옅어지는 과정을 보여준다. 작품은 얼굴에 헤나가 그려진 순간의 모습보다 일상 속에서 얼룩을 그리고 생활하는 모습을 더 부각하며 그러한 행위를 즐거워하는 듯 보여주어 해당 모습에 대해 새로운 시각을 만들어내기를 시도한다. <밤이면 새가 되는 나무>(그림 17)의 미확인 생명체 이미지 역시 실제로 내가 작업 중에 사용하는 책상 위에 그려져 있으므로 평소에 책상을 사용하며 생기는 흔적들이 위에 더해지게 된다. 작업 과정에서 이미지가 더해지는 시간만큼 책상을 사용하며 생기는 흔적 역시 늘어나기 때문에, 작품은 그려진 미확인 생명체들의 이미지보다 이것들을 하나씩 책상에 그리는 행위를 강조한다. 그리고 이 행위의 강조를 통해 무언가를 찾고 있는 과정과 시간을 시각화한다.

그림 17. <그림 1>의 세부 5.

그림 18. <드로잉북에서-사홍>, 2017, 파일, 집게, 인쇄한 a4용지, 인쇄한 종이 위에 잉크, 종이 위에 수채물감, 30x22cm.

<드로잉북에서-사홍>(그림 18)은 작업과정에서 선택의 보류를 드러낸다. 작품에 등장하는 '사홍(斜紅)'은 고대 중국의 화장법 중 하나로 얼굴의 양옆에 붉게 긴 자국을 그려 넣는 것이다. 파일 형태로 된 작품의 겉표지를 열면 "위나라 문제가 총애하는 궁녀 설야래가 사방 수정으로 된 병풍이 둘러진 등불 아래에서 책을 보고 있는 문제에게 다가가다가 수정 병풍에 머리를 부딪쳐 피를 흘렸는데, 이 흔적이 너무 예쁘다며 궁녀들이 따라 했다고 한다"라고 '사홍'의 유래가 적힌 드로잉북을 복사한 종이가 꽂혀 있다. 그리고 이와 함께 '사홍'에 대한 작품을 구상 중인 것처럼 보이는 드로잉북의 다른 부분의 복사물과 인터넷에서 찾은 사홍 이미지의 인쇄물, 그리고 앞으로 제작될 '사홍'이라는 작품의 에스키스처럼 보이는 여러 개의 드로잉으로 구성되어 있다.

작품에서 '사홍'은 시각적으로 보기 좋아 보이는 기준이 쉽게 생겨나고 바뀔 수 있음을 나타내는 대표적인 예로 등장하여, 작업에서 시각적 선택을 내리는 행위의 어려움을 이야기한다. 그리고 파일 안의 드로잉들에서 "따라 했다"는 구절을 반복하고 강조하여 선택의 기준이 어디에서 기인하는가를 질문한다. 작품은 '작업과정에서 선택의 행위'를 모든 '선택의 행위'의 은유

로 사용하여 작품의 완성을 위한 선택을 내리지 않아 작업 과정의 부산물로 보이는 형태를 띤다. 즉, 작품은 ‘리서치’의 형태로 존재하며, 현재의 상태가 결과물인 동시에 다시 다른 작품의 제작 과정에 놓이게 되는 것이다. 이러한 자기 순환의 과정에 머무는 것으로 작품은 선택보류의 행위를 강조하고, 선택을 가능하게 하는 판단의 어려움을 상기한다.

그림 19. <그림 18>의 세부 1.

그림 20. <그림 18>의 세부 2.

그림 21. <그림 18>의 세부 3.

또한, 작품이 ‘선택의 어려움’을 상기하는 구조를 띠는 것과 별개로, 동시에 파일 안에 들어있는 드로잉들이 ‘선택의 기준’에 대한 질문을 만들어내는데, 이는 작품이 파편화되어 존재할 수 있기에 가능하다. 작품은 완결을 의도하여 만들어지지 않았기 때문에 부분이 전체 안에서 역할을 하기보다 오히려 부분이 모인 상태가 곧 전체가 되는 것이다. 이러한 특성은 작품이 계속해서 완성과 동시에 과정의 상태에 남을 수 있도록 한다. 마찬가지로, 새로운 종으로 증명되기까지 과정이 쉽지 않았다는 이유로 <밤이면 새가 되는 나무>(그림 1)의 소재로 선택되었던 오카피의 이미지는 작품을 구성했던 사진 그대로 그 위에 비즈스티커만 붙여 별개의 작품 <안녕하세요 오카피>(그림 22)에서 나와 관계 맺었던 과거 대상의 상징으로 재활용된다. 작품은 이처럼 부분별로 나뉘어, 다른 무엇으로 변화 가능한 상태로 머무르게 된다.

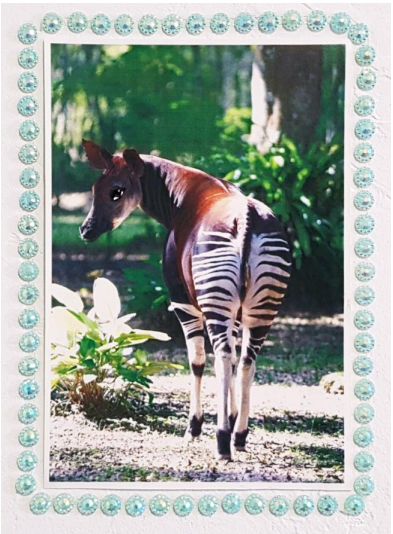


그림 22. <안녕하세요 오카피>, 2019, 인쇄된 종이 위에 수정펜, 잉크, 비즈스티커, 포스트잇, 풀, 가변크기.

3. 일상의 사물과 행위로 보이기

참고그림 2. 이주요, <나이트 스튜디오> 설치 장면, 2013, 혼합 재료, 가변크기.

위의 작품은 이주요의 <나이트 스튜디오>이다. 작가가 본인의 주거공간이며 작업공간인 장소를 몇 차례 소수의 관람객에게 공개한 오픈하우스 프로젝트로, 이후 그곳에 있던 것을 그대로 옮겨와 전시공간에서 다시 전시한 작품이다. 여기서 일상 사물은 원래 있던 장소의 의미를 끌어와 작품의 해석을 만들어낸다. 나 역시 일상 사물이나 그 구조를 작품에 이용하는데, 이는 일상 사물 및 구조 위에 다른 이미지를 안착시키는 방법을 통해 내용상 새로운 문맥을 만들어내기 위함이다.

피카소와 브라크가 처음 자신의 회화에 일상 속 인쇄물과 활자를 붙여 일상의 사물을 예술로 끌어들인 이후, 작가들은 각자의 추구에 맞춰 이를 적극적으로 활용하였다. 특히 뒤샹의 일상적 사물 그 자체를 작품으로 가져오는 레디메이드는 다다의 입장에서 반미학적, 반미술적, 반관습적 미술의 선

두에서 그동안의 체제를 대표하는 회화와 조각에 반기를 들며 “미술적”이라는 것들의 해체를 시도하였다.[6] 이는 예술에 대한 질문을 “그 작품이 어떠한가”에서 “무엇이 예술인가”로 바꾸는 식의 변화를 낳았고, 이후 일상의 사물은 아이디어의 표현을 위한 도구로 개념미술에서 사용되면서, 다른 의미화를 만들어 낼 수 있는 재료로 가능하게 되었다. 전통 회화 재료인 나무판 위에 연필과 수채물감으로 그린 <피이이피피>도 여행의 기념엽서나 사진의 크기로 만들어 ‘실재할 법한 장소’와 ‘과거 시점’의 의미를 만들어 낸다. <#hotd(henna of the day)>에서는 SNS에서 자신이 업로드한 사진을 다른 사람들이 많이 볼 수 있도록 사용하는 태그를 차용하여[7], 사진 속 모습에 만족하고 이를 기꺼이 보여주는 행위를 의미할 수 있도록 한다.

한편 작품이 일상 사물의 기능을 직접 수행하기도 한다. <무덤 찾기>(그림 23)는 화이트보드에 그린 그림으로, 작품이 전시된 공간은 서울대교내의 이공과학계열학과 건물 주변의 학생 쉼터였다. 작품은 그곳에 있던 다른 화이트보드들 사이에 섞여 ‘적힌 내용을 보여주는 판’이라는 사물의 기능을 수행한다. 과거 이 공간을 방문하였을 때, 한 화이트보드에 적힌 내용이 궁금해 그곳을 자주 이용하는 지인에게 그 내용을 물으니, 이는 ‘헛소리’이며 다른 전공자들을 대상으로 한 장난이라는 답을 들었던 경험이 있었다. 작품은 이처럼 보는 이가 가진 지식의 차이로 해당 이미지의 해석이 달라지는 것을 활용한다. 특히 전혀 이해할 수 없는 헛소리더라도 같은 공간의 나와 다른 지식을 가진 사람은 이에 대해 알고 있을 수 있는 공간에 위치하여, 작품 역시 같은 구조를 지닐 수 있도록 하는 것이다.

<털이 뽑힌 토끼 사탕>(그림 24)은 직접 사탕을 판매하는 행위를 포함하고 있다. 그래서 작품은 곧 사탕 판매를 위한 판매부스이며 디스플레이의 역할을 하게 된다. 작품은 남들에게 드러내기 부끄러워하지만 이를 통해 즐거움을 느끼는 상황을 담는다. 그리고 그 예시로 앙고라토끼 털로 만든 의류 소비를 지양하도록 호소하는 글에서 맥락과 상관없이 토끼의 이미지가 흥미롭

---

6) 조주연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002, p.51.

7) #hotd는 henna of the day의 약자로, 일반적으로 사람들이 자신의 SNS에 자신의 그날 입은 옷을 보여주기 위한 태그인 #ootd(outfit of the day)와 그날의 메이크업을 보여주기 위한 태그인 #motd(makeup of the day)의 태그를 차용하고 있다.

게 다가왔던 경험을 가져온다. 잔인한 사진이나 영상을 볼 때 그것이 이미지로 존재하기 때문에 실제 상황과 거리감이 생기는 것을 활용하여 이미지의 의미를 희석하는 것이다. 그래서 특정 이미지를 보는 행위가 더 가벼울 수 있도록 한다. 작품은 토끼의 모습을 상품의 모습이나 상품 판매를 위한 이미지로 만들어 이미지를 소비하는 행위가 자연스러운 상황이 되도록 한다.

더욱이 토끼의 모습을 한 사탕은 '토끼의 이미지를 보며 느낀 즐거움'을 '사탕이 주는 즐거움'으로 치환시킨다. 작품에는 판매하는 사탕을 구매하지 않더라도 토끼의 털을 상기하는 솜사탕이 누구라도 먹어 볼 수 있도록 함께 놓여 있다. 작품에서 보이는 이미지가 아닌 사탕이라는 사물에서 즐거움이 기인하더라도 같은 즐거움의 느낌을 공유해 볼 수 있도록 하는 것이다. 결국, 작품은 사탕을 이용하여 즐거움의 근원을 헷갈리게 하고, 이미지를 그 상황에 위장한 채 위치시킨다.

그림 23. <그림 6>의 <<과학상상화>>(서울) 설치 장면.

그림 24. <털이 뽑힌 토끼 사탕>, 2019, 나무, 설탕, 물엿, 인화된 사진, 인화된 천, 액자, 종이, 가변크기.

그림 25. <그림 24>의 세부.

나는 작품에서 친밀한 사람들 사이의 일상적 행위인 '장난'을 활용하기도 하는데, 이는 <발이 하얀 연예인>(그림 26)에서 잘 드러난다. 나는 행사장의 포토월 앞이나 공항과 같은 공적인 공간에서 연예인의 모습을 인터넷에서 수집해 A4용지에 인쇄하였다. 그리고 사진에서 연예인들의 신발을 지우고 하얀 맨발을 그려 넣어 상황과 장소에 어울리지 않는 모습으로 만든다. 작품에 등장하는 연예인들의 이미지는 평소 내가 즐겨 보는 것인데, 자주 보다 보니 이미지와 상황이 하나의 패턴으로 느껴져 질려버린 것들이다. 그래서 작품을 통해 엉뚱한 모습으로 만들어 다시 그 이미지들을 보기 좋게 만드는 방법을 시도한다.

그림 26. <발이 하얀 연예인>, 2017, 인쇄된 a4용지 위에 수정액, 네임펜, 각 21x29.7cm.

장난은 받아들이는 견해에 따라 상대적인 개념이어서 불편한 사이의 장난은 더는 장난이 아니게 된다. 장난은 조롱이나 희화화와 달리 결국 친밀한 대상 간의 일이며, 재미를 매개로 하는 친근감을 표시하는 일상적 행위이다.

그래서 나는 장난을 활용하여 새로 만들어진 뜬금없는 연예인의 모습에 친밀감을 부여하는 것이다. 동시에 나는 작품에서 이러한 행위를 통해 웃음을 유도한다. 로웰(James Russell Lowell)에 따르면 '우리가 아는 것, 혹은 기대하는 것과 실제로 일어나는 일 사이의 괴리'를 의미하는 부조화에 의한 웃음은 사회의 어떤 암묵적인 합의, 공통적 이해가 전제되어야 성립할 수 있다. 즉, 의외의 상황이 웃음을 유발하기 위해서는 기존의 '정상적인 상황'과 '부조리한 상황'에 대한 사전 지식이 있어야 한다는 것이다.[8] 결국, 웃음이 유발됨과 동시에 하얀 발을 드러낸 연예인의 모습은 공적인 공간에서 일반적인 모습이 아니라는 암묵적 합의를 인식할 수 있게 한다. 그리고 이러한 인식을 통해 낙서로 지운 본래 연예인의 모습과 새롭게 만들어진 모습에서 어디에 정상성이 있는지를 생각해볼 수 있도록 한다.

<재료준비>(그림 27)에서는 작품 주변에 있는 그림에 사용된 재료를 실물과 비슷하게 만들어 놓는다. 마치 작가가 그림을 그리다 부재한 듯 보이기도 하고, 아니면 그림 그리기의 행위가 끝난 후 재료를 치우지 않고 그대로 놓아둔 것처럼 보이기도 한다. 하지만 작품은 클레이로 만들었기 때문에 가까이서 보면 바로 실제 재료가 아님을 눈치챌 수 있다. 처음에는 주변 그림의 재료인 듯 인식하게 하였다가, 다시 보면 재료가 아닌 반전을 통해 실제로 보는 이에게 장난을 거는 것이다. 하지만 보는 이가 작품을 제대로 보지 않으면, 이러한 반전을 눈치채지 못할 수도 있다. 그런데도 나는 이러한 지나침을 방지하기 위한 장치를 하지 않는다. 작품은 내가 아이들에게 미술을 가르치며 느낀 '아이들은 클레이를 매우 좋아하며, 동시에 재료를 준비하고 정리정돈 하기를 싫어한다'는 내용을 담는데, 재료를 준비하는 행동을 클레이로 만듦으로써 둘을 합쳐 놓는다. 한편 작품이 느슨한 장난의 구조를 갖도록 하여 아이들이 좋아하고 싫어하는 행위를 나타낼 뿐, 별다른 의미부여를 피해 이러한 행위에 대한 여타의 판단으로 나아가지 않도록 한다.

8) 김제민, "동시대 미술의 웃음에 관한 연구", 『기초조형학연구 19』, 2018, p. 8.

그림 27. <재료준비>, 2019, 컬러클레이, 가변크기.

그림 28. <그림 27>의 <<수련과 수행>>(서울) 설치장면.

IV. 결론

나는 하루에 기억할 만한 일 또는 기억에 남기고 싶은 일을 일기장에 적듯이 평범한 일상 속에서 비일상적인 순간을 작품화한다. 우연한 계기로 작업을 시작하여 다양한 모습을 보이는 내 작품은 쉽게 그 특징을 파악하기 어려웠다. 그래서 작품의 시작점과 주제, 표현을 분석해보는 본 연구를 통해 그 특징을 정리해 보고, 작품 전체를 관통하는 특징을 알아보고자 하였다. 연구를 진행하며 내 작품들이 내용이나 표현 면에서 지니는 공통점을 확인할 수 있었는데, 작품 전반에서 알 수 없고 판단할 수 없는 것들과 그 상태를 다루고 있었다는 점이다.

나는 이해하기 힘들고 판단을 내리기 어려운 순간들을 비일상적이라고 여기고 있었는데, 일상의 안정된 감각을 흔들고 이를 의심하게 하는 위의 상황들이 평소 일상이 지니는 성격과 상충하기 때문이었다. 작품에서 나는 이러한 비일상적 순간들을 이해하고 판단하여 안정시키기보다 오히려 그러한 상태 그대로 두는 것에 초점을 두고 있었다. 그리고 왜 이러한 순간들이 일상적이지 못하고 비일상적으로 느껴지게 되는지 그 원인을 드러내 보려고 하였다. 나아가 오히려 무언가를 이해할 수 없고 판단하기 어려운 상태로 두는 방법을 시도 하는 등 비일상적 순간들에 긍정적인 시각을 지니고 있었다. 왜냐하면, 이러한 순간들은 무언가를 억지로 정리하여 왜곡하지 않고, 그 복합적인 면모를 드러내고 강조하는 것을 통해 해당 상황에 대해 보다 나은 이해를 가능하게 하기 때문이었다. 한편, 그러한 이해와 판단을 하는 주체들과 그 사이에서 일반적 합의에서 어긋나는 것들 역시 작품으로 드러내고 이에 대해 새로운 방식의 이해를 시도하고 있음을 확인할 수 있었다.

이러한 관심은 작품의 표현법에도 그대로 드러나고 있었는데, 이해하기 어렵고 판단을 할 수 없는 상황을 긍정하는 만큼, 작품의 완성 상태에 관한 판단 역시 쉽지 않도록 하였다. 그리고 이를 위해 나의 작품을 일상과 연결짓고 그 구별을 흐리게 하여 작품이 더욱 모호한 상태에 머물도록 하였다.

이처럼 완성을 의도하지 않고 작품을 다층적인 상태에 두고자 하는 나의 심리적 요구는, 완결을 의도하기보다 생각 자체의 반영이며, 미완과 비전문성과 현실과의 긴밀한 연결을 추구하는 현대의 '드로잉적'이라 불릴만한 심리적 요구 및 태도와 맞물려 있음을 알 수 있었다.

이의 표현을 위해 나는 작품에서 변화가 발생하는 상황과 변화할 수 있는 상태 자체를 강조하며 작품에서 이러한 상태에 해당하는 작업 과정에 의미를 부여하였다. 그리고 나는 작품에서 학교 안의 화이트보드나 사탕과 사탕 판매를 위한 판매부스 혹은 장난과 같은 행위 등 일상의 사물과 행위의 모습을 본뜨거나 그 구조를 활용하였다. 이를 통해 작품과 나, 그리고 보는 이를 더 밀착시키려 하였으며 작품과 일상의 경계에 머무는 것을 시도하였다. 좀 더 살펴보면, 이는 작품이 작업하고 있는 작가의 상황을 그대로 지시하며, 작품의 미(美)는 선험적이지 않고 과정에서 구축되는 것임을 보여주는 것이 될 수 있다. 또한, 일상의 사물과 구조를 활용함으로써 작품에 새로운 의미를 추가하여 작품의 층위를 두껍게 하고 작품의 내용과 관련한 새로운 문맥을 만들어 낼 수 있다.

연구를 시작하기 전 일상 속 다양한 소재와 내용으로 작업하다 보니 작업이 진일보하기보다 각각의 나열에 머무르는 느낌이 강했다. 이로 인해 연구 초반에 나의 작품의 공통점을 정리하기 쉽지 않았는데 본 연구를 통해 작품의 전반적인 특성과 이를 관통하는 나의 태도를 정리해 볼 수 있었다. 나는 주로 불명확한 것들을 그대로 두려 하며 불명확하게 느껴지는 그 이유에 관심을 두되, 이에 대한 이해를 추구하기보다 여러 원인을 찾아내어 상황의 복합적인 측면을 더욱 강조하고자 하였다. 나아가 오히려 이러한 복합적인 상황을 일관되게 긍정적으로 바라보며 무언가의 상태를 더 알 수 없고 판단하기 어려운 상태로 만들어내고자 하는 것이다. 본 연구를 통해 이처럼 본인의 작품에서 이어지는 유의미한 공통적 특징과 그러한 특징을 통해 가능한 해석을 확인할 수 있었던 만큼, 앞으로 진행할 작업에서 내가 주목하는 바와 그 표현법에 더욱 확신하며 진행해 나갈 수 있기를 희망한다.

그림목록

그림 1. <밤이면 새가 되는 나무>, 2016, A4용지, 흑연, 색연필, 나무판, 크래프트지, 아크릴, 집게, 책상, 가변크기.

그림 2. <그림 1>의 세부 1.

그림 3. <그림 1>의 세부 2.

그림 4. <그림 1>의 세부 3.

그림 5. <그림 1>의 세부 4.

그림 6. <무덤 찾기>, 2017, 화이트보드 위에 화이트보드용 마커, 각 50x70cm(총 7개).

그림 7. <그림 6>의 세부 1.

그림 8. <그림 6>의 세부 2.

그림 9. <그림 6>의 세부 3.

그림 10. <“응, 그건 이렇게, 이건 이렇게”, “포도 알 채우기”, “지우개 똥”>, 2019, 벽에 흑연, 수채물감, 색연필, 파스텔, 가변크기.

그림 11. <그림 10>의 세부.

그림 12. <피이이피피>, 2019, 나무판 위에 흑연, 수채물감, 아크릴, 각 26cm x 17.5cm, 19cm x 16cm, 12cm x 14m, 12cm x 17.5cm, 10.5cm x7.5cm, 7cm x 7.5cm, 7.5cm x 7cm, 15.5cm x 20cm, 12.5cm x15.5cm, 20cm x16cm.

그림 13. <그림 12>의 세부 1.

그림 14. <그림 12>의 세부 2.

그림 15. <그림 12>의 세부 3.

그림 16. <#hotd(henna of the day)> 부분 4, 2017, 일반 사진 인화된 사진, 각 12.7x8.9cm.

그림 17. <그림 1>의 세부 5.

그림 18. <드로잉북에서-사홍>, 2017, 파일, 집게, 인쇄한 a4용지, 인쇄한 종이 위에 잉크, 종이 위에 수채물감, 30x22cm.

그림 19. <그림 18>의 세부 1.

그림 20. <그림 18>의 세부 2.

그림 21. <그림 18>의 세부 3.

그림 22. <안녕하세요 오카피>, 2019, 인쇄된 종이 위에 수정펜, 잉크, 비즈스티커, 포스트잇, 풀, 가변크기.

그림 23. <그림 6>의 <<과학상상화>>(서울) 설치 장면.

그림 24. <털이 뽑힌 토끼 사탕>, 2019, 나무, 설탕, 물엿, 인화된 사진, 인화된 천, 액자, 종이, 가변크기.

그림 25. <그림 24>의 세부.

그림 26. <발이 하얀 연예인>, 2017, 인쇄된 a4용지 위에 수정액, 네임펜, 각 21x29.7cm.

그림 27. <재료준비>, 2019, 컬러클레이, 가변크기.

그림 28. <그림 27>의 <<수련과 수행>>(서울) 설치장면.

참고그림목록

참고그림 1. 강동주, <1시간 58분 3초의 밤의 단면들>, 2015, 먹지, 90x61cm.

참고그림 2. 이주요, <나이트 스튜디오> 설치 장면, 2013, 혼합 재료, 가변크기.

참고문헌

단행본

메리 더글라스『순수와 위험 : 오염과 금기 개념의 분석』, 유제분, 이훈상 역, 현대미학사, 2005.
조주연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002.
한국미술연구소, 서울여자대학교 조형연구소, 『드로잉』, 한국미술연구소, 서울여대 조형연구소 공편, 2001.
Rose, Bernice B., Drawing now, Museum of Modern Art, 1976.

학술논문

김제민, “동시대 미술의 웃음에 관한 연구”, 『기초조형학연구 19』, 2018.
백영주, “프로세스 아트의 조형 전략과 방법론적 특성”, 『기초조형학연구』, 11, 2010.

인터넷 자료

“일상”, 국립국어연구원 표준국어대사전, 2019년 10월.
(https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=일상)
“장난”, 국립국어연구원 표준국어대사전, 2019년 10월.
(https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=장난)

Abstract

Expressing Non-ordinary Moments through Close Relationship between Artworks and Ordinary Life

-based on my works-

Kim Ara

Painting major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

I create art when something from an ordinary scene does not feel ordinary. I call these "non-ordinary moments" that are exceptional, unexpected, and cannot be planned in advance. These moments subsequently induce a feeling of distance from ordinary reality. On the contrary, “ordinary moments” are repetitive, predictable, and balanced. Still, my non-ordinary moments are from real experience. These moments cannot be demonstrated with scientific theory or data. Also, these moments can be observed when I cannot determine if my experience is real or not. At the same time, these moments are not meant to be comprehended, and the act of forcing myself to understand may undermine their value. These moments make me feel distant since

they are manifested but not clearly presented. These moments can be when I realize that value or meaning of object and action can be changed depending on time and space.

However, non-ordinary moments are from my ordinary life and they take place in my ordinary life. These moments are hidden and exceptional. Looking into these moments can offer an opportunity to understand what it means to be ordinary; at the same time, I can comprehend various aspects of individuals in my ordinary life.

When creating art, I do not deliberately give my opinion about non-ordinary moment or try to make viewers decide for it. My stance is visible in how I express art. Instead of "finishing" an artwork or building a fixed frame, I highlight my creative process. I record what happens in this process, or leave my work with changeable condition.

My portfolio includes works that resemble ordinary object and action; this is how I make them stand in close relationship with ordinary life. Therefore, what I create is an artwork and it is also what people encounter in ordinary life. This is how my works blur the border between art and ordinary life. Moreover, this characteristic can be explained as a property of drawing, which represents an artist in the most proximal manner in contemporary art.

In addition, my works of art have a purpose of expressing unknown status as they blur boundaries. Another purpose of my works is to reflect how viewing art through commonly found media can result in even more vivid impression. In addition, I emphasize creative process which is in line with the idea of Process Art; viewers can understand how an artist exists and how beauty is physically built, not intuitive, by examining creative process.

Recording my creative process can represent the very picture of what I do in progress; through the concept of beauty, which is not absolute, I

can emphasize how difficult it is to make decision and that change can be made. Furthermore, I use ordinary object and action in my works of art, which can be interpreted as utilizing something ordinary to create new significance in conceptual art. My works and ordinary life are closely linked as my works resemble an ordinary object or action. At the same time, I strive to create new context and significance by linking my artworks with the meaning of ordinary object and action.

keywords : non-ordinary moment, the unknown, difficult decision, drawing, creation, change, creative process, close relationship between artwork and ordinary life, ordinary project and action

Student Number : 2015-21344