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

이미지의 해체와 조합을 이용한 기억의 보관과 방법 연구

-나의 작품을 중심으로-

2021년 8월

서울대학교 대학원
동양화과 동양화전공
김 지 민

이미지의 해체와 조합을 이용한 기억의 보관과 방법 연구

-나의 작품을 중심으로-

지도교수 조 인 호

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2021년 4월

서울대학교 대학원

동양화과 동양화전공

김 지 민

김지민의 석사학위논문을 인준함

2021년 6월

위 원 장 김 성 희

부위원장 신 하 순

위 원 김 형 숙

국문초록

본 논문은 2018년부터 현재까지의 나의 작품세계에 대한 연구를 다루었으며 ‘기억의 보관과 방법’에 대해 고민하고 그 해결방안을 모색해 나가는 과정 속에서 나타난 회화작품을 분석한 것이다. 이 주제를 토대로 작품의 제작 배경과 목적, 내용, 조형적 특성과 재료기법에 관하여 분류하고 앞으로 진행될 작업의 이론적, 재료적 기반을 마련하였다.

세상을 살아가면서 ‘나’는 누구인지, 왜 지금 이 일을 하고 있는지 문득 나의 존재에 대해 자각하거나 고민에 빠질 때가 있다. 나에 대한 정의를 내리기에 앞서 과거에 어떤 삶을 살아왔고 어떠한 경험과 기억을 가지고 있는지, 그 결과가 현재의 나의 모습에 어떠한 영향을 주었는지 정체성에 대해 탐구해 볼 필요가 있다. 자신의 쌓아온 경험과 기억은 앞날을 살아가는데 있어서 갈림길에 놓였을 때 현명한 선택을 할 수 있도록 도와주며 인생의 지표 역할을 하기 때문이다. 이렇게 기억은 한 사람의 인생에서 중요한 역할을 하고 있지만 자신의 의지와 상관없이 무작위로 사라지고 있다. 이에 대해서 기억을 보관할 필요성을 느끼게 되었다. 이번 연구를 통해 나는 어떠한 기억을 보관하고 있으며 기억의 보관은 어떠한 형식으로 이루어질 수 있는지 밝혀보았다.

먼저 ‘기억의 보관’에 관한 사전적 정의를 통해 그 개념을 파악하고 동양의 철학자들에 의해 기억이 어떠한 의미로 풀이되고 있는지 ‘마음’과 연관 지어 설명하였으며 우리의 삶 속에서 기억이 어떻게 보관되고 있는지 SNS에서 사진을 게시하고 보관하는 행위를 예시로 들어 설명하였다. 또한 역사적으로 기억의 보관이 일어나고 있는 이유와 그 가치에 대하여 철학적, 미술사적 접근을 통하여 알아보았다. 구체적인 방법으로 동양과 서양의 철학자들이 내린 기억의 정의를 살펴본 뒤 그 내용을 바탕으로 ‘기억의 보관’에 관한 의미를 다시 정의 내렸다. 이어서 이전 시대의 답습과 복고에 대한 열망이 어떻게 나타나고 있는지, 구체적인 형태에 대해 알아보았으며 미술사 속에서 발견할 수 있는 그림을 사례로 가지고 와 고찰해보았다. 크게 동양과 서양으로 그 양상을 나눌

수 있으며 동양 중에서도 특히 원나라 시기 ‘의고사상’ 을 통해 그 당시 회화기법이 답습으로 이루어졌음을 논증하였다. 이어서 서양의 르네상스 시기에서는 미의식의 ‘부활’ 의 모습에 대해 대리석 조각을 사례로 가지고 왔으며 미의 내용적 유사함을 비교하여 답습과 복고의 흔적을 확인하였다.

이어서 나의 자아탐구를 통하여 어떤 기억을 가지고 있는지 알아보았다. 그 기억은 크게 여행과 유아기로 나뉜다. 각 기억들이 시각화된 작품을 살펴보며 그림을 그리게 된 내용과 과정 그리고 기억을 보관하는 것의 가치에 대해 고찰하였다.

그 다음으로는 기억의 보관 방법에 대해 구체적으로 분석하였다. 기억을 형상화하는 과정을 통해 기억의 모양을 정하고 이 기억이 어떻게 보관되어야 하는지 물리적인 포장과 개념으로써의 포장으로 나누어 살펴보았다. 전자는 포장재를 사용하여 포장하는 방식에 대해 아이디어스케치를 제시하였고 후자는 기억 이미지를 선택, 추출, 가공, 재조합하여 새로운 기억 이미지를 만들어내는 방식을 제시하였다. 이때 언캐니의 표현양식이 나의 작업에 어떠한 영향을 미쳤는지 고찰하였다.

또한 화면을 구성하고 그 안에 대상을 배치한 결과를 중앙 집중식 구도와 불규칙한 나열 구도로 나누어 설명하였다. 이를 증명하기 위한 실험으로 ‘아이트래킹’ 을 시도해보았다. 스마트폰의 시선추적 어플리케이션을 이용하여 그림을 감상한 후 시선이 그림의 어느 지점에 얼마나 오래 머물렀는지, 또 시선이 그림 안에서 어떤 순서로 이동하였는지에 대한 결과를 비교하였다.

마지막으로 작품을 제작하는데 있어서 사용한 재료와 기법의 특징을 연필, 종이, 채색기법, 마감처리로 나누어 분석하였고 앞서 설명한 내용적 부분과 형식적 부분을 효과적으로 표현하기 위해서 재료를 어떻게 다루어야 하는지 그림 제작 과정과 함께 연구하였다. 나의 작업은 동양의 재료를 사용하면서도 바니쉬와 미디엄을 통한 질감표현과 마감처리를 하여 독특한 분위기를 자아내는 것이 특징이다. 특히 키치적 표현 양식이 나의 작업에 어떻게 응용할 수 있는지 고찰하고 반짝이는 질감의

마감 처리와 그 기법을 제시하였다.

본 논문은 ‘기억의 보관과 방법’ 이라는 주제를 통해 나를 알아가는 과정 속에서 나라는 추상적 개념이 조형언어로 어떻게 표현되는지에 대해 연구한 결과물과 다양한 시도들을 정리하고 분석하기 위한 기회로 삼았으며. 그 안에서 나라는 존재에 대한 끊임없는 모색을 통해 연구 가치를 도출하는데 의의가 있다.

주요어 : 기억의 보관법, 향수, 여행, 유아기, 기록, 왜곡, 언캐니, 키치

학 번 : 2019-29228

목 차

국문초록 ····· i
목 차 ····· iv
참고도판목록 ····· vi
작품도판목록 ····· ix
표목록 ····· x

Ⅰ. 머리말 ····· 1

Ⅱ. 기억의 보관 ····· 9

1. 기억의 보관에 대한 이해 ····· 10
1) 기억의 보관에 대한 정의 ····· 10
2) 기억을 보관하는 이유와 가치 ····· 15
3) 작품을 통해 살펴본 기억 보관의 양상 ····· 28

2. 내 기억의 보관 ····· 39
1) 정체성 탐구와 향수 ····· 39
2) 여행과 유아기(乳兒期) ····· 44

Ⅲ. 기억의 보관 방법 ····· 88

1. 기억의 보관에 관한 아이디어스케치 ····· 89
1) 기억의 형상화 ····· 91
2) 기억의 포장 방식 ····· 94

2. 이미지의 해체와 조합 ····· 100
1) 이미지 선택과 형태의 왜곡 ····· 106

2) 크기의 왜곡과 이미지의 중첩……112

Ⅳ. 화면의 구도와 재료기법……119

1. 화면의 구도…… 120

1) 중앙 집중식 구도 …… 122

2) 불규칙한 나열 구도…… 133

2. 재료기법 …… 142

1) 흑연의 활용 …… 142

2) 바탕과 표현매체로써의 장지 활용 ……149

3) 선명한 색채와 반짝임의 표현기법……152

4) 미디엄을 이용한 마감처리 …… 160

Ⅴ. 맺음말 …… 164

참고문헌 …… 170

작품집 …… 173

Abstract …… 189

참고도판목록

【참고도판 1】조맹부, <사유여구학도>, 1286, 비단에채색, 116.3×27.4cm
【참고도판 2】고개지, <낙신부도>, 1738, 비단에 채색, 27.1×572.8 cm
【참고도판 3】이명기, <체제공초상>, 1792, 비단에 채색, 120.0×79.8cm, 수원화성박물관
【참고도판 4】다산 정약용, <매조도>,1813, 비단에 수묵담채 26.7×51cm
【참고도판 5】아게산데르, 아테노도루스, 폴리도루스, <라오콘>, BC 150~50년경, 대리석 모각, 높이243.8cm
【참고도판 6】미켈란젤로 부오나로티, <피에타>, 1499, 대리석 모각, 195×174cm
【참고도판 7】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 8】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 9】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 10】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 11】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 12】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 13】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분
【참고도판 14】【작품도판 18】<Emotional StarⅡ>의 조립 전 조각 하나
【참고도판 15】 하켄워드, <steeplechase>, 2006, 가변크기
【참고도판 16】 하켄워드 <crown of thorns>, 2006, 풍선, 가변크기
【참고도판 17】【작품도판 15】다나쇼의 설명도
【참고도판 18】 <가족>, 2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 설명도
【참고도판 19】 폴 세잔, <생트 빅투아르 산>, 1885, 캔버스에 유채, 73×92cm
【참고도판 20】【작품도판 10】<환영 1>의 설명도
【참고도판 21】【작품도판 5】<지하철>의 설명도
【참고도판 22】【작품도판 4】<틈> 의 설명도

【참고도판 23】 <앵무새>, 2019, 장지에 수묵 연필, 30×60cm의 시선 시간 추적
【참고도판 24】 <앵무새>, 2019, 장지에 수묵 연필, 30×60cm의 시선 이동 추적
【참고도판 25】【작품도판 4】의 시선 시간 추적
【참고도판 26】【작품도판 4】의 시선 이동 추적
【참고도판 27】 <가족>, 2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 시선 시간 추적
【참고도판 28】 <가족>, 2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 시선 이동 추적
【참고도판 29】 <구름의 그림자>, 2019, 장지에 수묵 연필, 90×60cm의 시선 시간 추적
【참고도판 30】 <구름의 그림자>, 2019, 장지에 수묵 연필, 90×60cm의 시선 이동 추적
【참고도판 31】 <무념무상>, 2019, 장지에 수묵 연필, 45×51cm의 시선 시간 추적
【참고도판 32】 <무념무상>, 2019, 장지에 수묵 연필, 45×51cm의 시선 이동 추적
【참고도판 33】【작품도판 15】의 시선 시간 추적
【참고도판 34】【작품도판 15】의 시선 이동 추적
【참고도판 35】【작품도판 13】의 시선 시간 추적
【참고도판 36】【작품도판 13】의 시선 시간 추적
【참고도판 37】【작품도판 6】의 시선 시간 추적
【참고도판 38】【작품도판 6】의 시선 이동 추적
【참고도판 39】【작품도판 12】의 시선 시간 추적
【참고도판 40】【작품도판 12】의 시선 이동 추적
【참고도판 41】【작품도판 10】의 시선 시간 추적
【참고도판 42】【작품도판 10】의 시선 이동 추적
【참고도판 43】 <환영 2>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm의 시선

시간 추적
【참고도판 44】 <환영 2>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm의 시선 이동 추적
【참고도판 45】【작품도판 33】의 시선 시간 추적
【참고도판 46】【작품도판 33】의 시선 이동 추적
【참고도판 47】 흑연가루 뿌리는 모습
【참고도판 48】 앵그르, <Mlle>, 1856, 종이에 흑연, 31.3×22.9cm
【참고도판 49】 들라크루아, <Charioteers>, 년도미상, 종이에 흑연, 17.3×37cm
【참고도판 50】 지우개의 종류
【참고도판 51】 <가족> 2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm 의 종이 붙임 효과
【참고도판 52】 제프쿤스, <Balloon Dog Blue>, 1992, 스테인레스, 307.3 x 363.2 x 114.3 cm
【참고도판 53】 제프쿤스, <Tulips>, 2004, 스테인레스, 203.2 x 457.2 x 520.7 cm
【참고도판 54】【작품도판 15】의 작업과정
【참고도판 55】【작품도판 15】의 작업과정
【참고도판 56】【작품도판 17】의 작업과정
【참고도판 57】【작품도판 17】의 작업과정
【참고도판 58】【참고도판 13】의 부분
【참고도판 59】【작품도판 17】의 설명도
【참고도판 60】 <나의 쥬쥬>, 2020, 장지에 연필 수묵, 194×260cm의 부분
【참고도판 61】【작품도판 13】의 부분 바니쉬 처리 전
【참고도판 62】【작품도판 13】의 부분 바니쉬 처리 후
【참고도판 63】【작품도판 13】의 부분
【참고도판 64】 <아프로디테>, 2020, 장지에 채색, 37×37cm 부분

작품도판목록

【작품도판 1】<첫 니>, 2020, 도화지에 색연필, 21×21cm
【작품도판 2】<아나스타샤와 만든 팔찌>, 2020, 장지에 연필 채색, 30×30cm
【작품도판 3】<소중한 머리카락>, 2020, 디지털드로잉, 정방형
【작품도판 4】<틈>, 2019, 장지에 연필 수묵, 100×80cm
【작품도판 5】<지하철>, 2019, 장지에 연필 수묵, 112x145cm
【작품도판 6】<벌꿀집과 식물집>, 2019, 장지에 연필 수묵, 78×108cm
【작품도판 7】<Emotional Star>, 2018, 종이에 과슈, 가변크기
【작품도판 8】<Memories>, 2018, 캔버스에 과슈, 55x39cm
【작품도판 9】<Wallowing in Purple>, 2018, 캔버스에 과슈, 97x130cm
【작품도판 10】<환영 1>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm
【작품도판 11】<앵무새>, 2019, 장지에 연필 수묵, 30×60cm
【작품도판 12】<정원>, 2019, 장지에 연필 수묵, 67×43cm
【작품도판 13】<하트 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm
【작품도판 14】<별 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm
【작품도판 15】<다나쇼>, 2020, 장지에 채색 82x95cm
【작품도판 16】<목걸이>, 2020, 장지에 채색, 100x100cm
【작품도판 17】<종이뱀>, 2020, 장지에 채색, 90x75cm
【작품도판 18】<Emotional StarⅡ>, 2020, 장지에 연필 수묵, 가변크기
【작품도판 19】<과일 망을 이용한 포장>, 스케치북에 볼펜 드로잉
【작품도판 20】<스폰지와 리본을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 색연필 드로잉
【작품도판 21】<비닐과 모눈종이를 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 연필 드로잉
【작품도판 22】<기억 형상 맞춤 틀을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에

수채 드로잉
【작품도판 23】<솜과 노끈을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 24】<에어캡을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 색연필 드로잉
【작품도판 25】<그믈망에 보관한 기억>, 2020, 스케치북에 볼펜 드로잉
【작품도판 26】<털뭉치로 감싼 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 27】<접어 보관한 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 28】<지층으로 덮어 보관한 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 29】<하늘로 쏘아올린 기억>, 2020, 스케치북에 연필 드로잉
【작품도판 30】<나무 안에 감춘 기억>, 2020, 스케치북에 연필 수묵 드로잉
【작품도판 31】<진흙에 찍어 둔 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 32】<바위 밑에 숨겨둔 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉
【작품도판 33】<폭발한 꽃>, 2019, 장지에 연필 수묵, 90x60cm

표목록

【표1】 <landgarten의 통제를 기준으로 한 매체의 특성>

Ⅰ. 머리말

인간은 자신이 누구인지에 대해서 수천 년 전부터 고민해왔다. 이에 대한 명쾌한 해답은 나오지 않았지만 미술, 무용, 음악, 문학 등 다양한 분야에서는 답이 없는 이 질문에 대해 고민하고 탐구하였다. 스스로 누구인지 알기 위해서는 살아온 자취를 돌아보며 특정 자극과 환경에 놓여있을 때 자신이 어떠한 반응을 보이는 사람인지 파악해야 한다고 생각한다.

대학의 모든 학문은 인간의 행복함과 윤택한 삶을 궁극적인 목표로 삼으며 이를 위해 각 분야는 자신의 방식대로 연구에 매진하고 있다. 나 역시 개인의 행복한 삶을 위해 스스로에 대하여 연구하고 있으며 내가 쌓아온 기억들이 이를 뒷받침하는 자료가 될 수 있다고 생각한다. 이 자료를 토대로 내가 어떠한 상황에서 행복감을 느끼는지 파악한다면 미래의 내가 행복할 수 있는 방향으로 스스로를 이끄는 주체적인 삶을 살 수 있을 것이다.

본 연구의 배경은 삶과 기억의 연관성에 대해 통찰하면서 시작되었다. 삶은 기억을 사는 것(買)이라고 생각한다. 잘 살았다는 것은 좋은 기억을 많이 가지고 있는 것이고 못 살았다는 것은 나쁜 기억이 좋은 기억을 앞지르는 것이다. 사람들은 경험과 기억을 바탕으로 생활의 규칙이 생기기도 하며 새로운 일을 도전하기도 한다. 뿐만 아니라 추억에 잠겨 머릿속에서 과거의 기억과 감정을 다시 재생시킬 수도 있다. 특히 신체적으로나 심리적으로 힘든 시기에 과거의 기억을 더듬고 추억하는 경

향이 강해진다. 그 내면의 심리에는 행복했던 시간, 공간을 다시 맞이하여 그때의 상황을 그리고자 하는 마음이 담겨있을 것이다. 나는 미래로 나아가는데 있어서 원동력을 과거에서 얻는다. 그 방법으로 좋았던 기억과 그 기분을 다시 찾기 위해 시간을 돌이켜보거나 내가 경험하는 새로운 일들이 좋은 기억으로 남겨질 수 있도록 노력한다. 결국은 노인이 되었을 때 돌이켜 볼 수 있는 좋은 시간들을 많이 만들어내고자 살아가는 것이다.

좋은 시간들을 많이 만들고 기억하기 위해서는 그 시간들이 흔적으로 남겨지고 기록되어야 한다. 그 시간의 내용은 머릿속에서 시각적 이미지로 남겨질 수도 있고 청각이나 후각으로 기억될 수도 있다. 이렇게 내가 겪은 무형의 상황과 감각에 대한 과거 기억들을 보관하는 것이 본 연구의 목적이며 평면회화를 통한 시각적 이미지를 창출해내는 방법으로 '기억의 보관'을 표현하고자 한다.

사람들은 20대 때에는 미래를 바라보고 달려야 한다고 한다. 과거에 매이지 말고 앞으로 나아갈 방향을 잘 찾아 전진해야 한다고 한다. 건장하고 밝은 청년 혹은 사회초년생이 등장하는 공익광고 이미지를 봐도 앞을 향해 달려가는 역동적인 이미지 혹은 하늘을 향해 손을 번쩍 들며 점프하는 이미지를 쉽게 볼 수 있을 것이다. 캐치프레이즈로 '미래를 향한 힘찬 발걸음', '미래를 향한 전진', '미래를 향한 동행', '미래를 향한 젊은 도전'과 같은 문구도 심심치 않게 보인다. 또 '과거의 영광에 취한 자는 죽은 자다', '과거 영광에 고립되지 말아라'라는 식의 말도 나아갈 방향을 바라보며 계획을 세워야 한다는 의미에서 자기계발서나 자서전에서 종종 보이는 말들이다. 나 역시 자꾸 옛 시절

을 떠올리는 것이 스스로의 발전을 퇴보시키는 느낌이 들어서 자괴감을 느낄 때가 있다. 또한 뒤를 보지 않고 앞을 향해 나아가는 이미지가 훨씬 희망차고 밝은 느낌을 준다는 것에는 동의하는 바이다. 100세 인생이라고 했을 때 절반도 안 산 내가 계속 뒤를 돌아보며 과거를 되새김질하는 미련 가득한 모습은 '청춘', '20대' 혹은 '미래를 향해 나아가는 삶'과 어울리지 않다는 생각도 든다. 하지만 정진하는 미래를 살기 위해서는 과거도 그만큼 중요하다. 미래는 새롭게 만들어나가는 것이 아니라 과거를 차곡차곡 쌓으면서 그 결과들에 의해 앞으로 밀려 나가는 것이라고 생각하기 때문이다.

10대들은 대학에 진학하기 위해, 20대들은 취업에 성공하기 위해 자기소개서 또는 이력서를 작성하곤 한다. 원하는 곳에 들어가기 위해 자신이 살아온 과거를 나열하고 자신이 겪은 어려움과 이를 극복하기 위해 노력했던 과정을 적어내기도 한다. 또한 자신이 무얼 좋아하고 어떤 재능이 있는지 과거의 경험을 예로 들어 설명할 수도 있다. 결국 미래로 나아가기 위해서, 또는 원하는 것을 쟁취하기 위해서는 자신의 과거를 철저하게 되돌아 봐야 하는 것이다. 그 속에 내가 누구인지에 대한 답이 있기 때문이다. 그렇기에 기억을 돌아보고 나를 찾아가는 건 인생을 살아가는데 있어서 중요한 과정이다 .

앞을 향해 나아가다가 뒤를 돌아보며 과거를 그리워하는 것은 개인적인 현상 뿐만 아니라 정치, 경제, 문화 속에서도 확인 할 수 있다. 큰 기업이 위기에 처했을 때 혹은 국가가 힘든 시기를 맞이했을 때 과거의 영광을 재현하려는 시도를 하면서 과거의 것을 따라하려는 모습을 보이기도 한다. 마찬가지로 2020년 코로나로 힘든 시기인 현재, 디자인이

나 패션 분야에서 70, 80년대 레트로 컨셉이 유행하고 있다. 사람들은 유토피아를 불투명한 미래가 아닌 이미 경험했던 과거로부터 찾고 있는 것이다. 어쩌면 그 당시에도 살기 힘들었지만, 현재의 재난 상황에 비하면 그때가 천국이었던 것은 아니었을까 하는 착각에 빠진 것일 수도 있다. 인터넷 기사를 보던 중 다음과 같은 내용을 접하게 되었다. “재난이 시작되고 지속하는 시기에 사람들이 가장 그리워하는 건 이전의 삶이다. 마스크를 쓰지 않고 숨 쉬며 살던 삶, 친구들과 술집에서 만나 침 튀겨가며 얘기하고, 시간 나면 여기저기 여행하며 낯선 사람들과 어울리던 그런 삶이 무엇보다 그립다.” [1] 재난 이후 과거를 그리워하고 심지어 낭만화하는 ‘레트로토피아’, ‘이후의 이전’을 찾고자 하는 마음은 이 시대를 살아가는 사람들 중 많은 수가 느끼는 감정일 수도 있겠다.

그 당시로 돌아가는 데에는 물리적 한계가 있지만 기억을 돌이켜보는 행위를 통해 그 당시의 시간을 붙잡아 놓을 수 있다. 그러나 떠올리고 싶어도 의지와 상관없이 영원히 삭제된 ‘기억 조각’이 있다는 것은 억울하고 안타까운 일이다. 마찬가지로 사람의 머릿속에 모든 기억을 저장했다가 필요할 때 원하는 기억만 꺼내어 보는 건 불가능한 일이다. 이러한 한계를 미술로 극복하고 싶다는 마음을 계기로 삼아 내가 겪었던 여러 상황들과 그 때의 감정을 그림으로 남김으로써 잊혀져가는 것들을 붙잡고자 하는 욕구를 해소하고 있다.

나의 작업은 과거에 경험했던 사건이나 기분에 대한 기억을 보여준다. 불투명한 미래와 인간관계, 해야 하는 일에 대한 압박과 스트레

1) 엄기호,「지옥같던 그때, 차라리 코로나19 이전이 천국이었다」,『한겨레』, 20.11.29.,http://www.hani.co.kr/

스로 불안하고 만족스럽지 못한 현재 상황에서 이러한 상황과 사뭇 달랐던 과거를 통해 유토피아를 찾으려는 심리에서 비롯된다. 나는 과거의 기억으로부터 유토피아를 찾고 이를 그대로 재현하기보다는 이상향을 상징하는 기호로서 부분적인 이미지를 가져와 화면 안에서 새로운 세계를 구축하고 있다. 완성된 화면은 과거의 기억 조각들이 콜라주처럼 조합되어 만들어낸 새로운 세상인 것이다.

과거 속으로 사라져 버린 나의 모습들을 기억하고 잊지 않으려고 노력하는 행위는 내가 몸 담고 있는 사회에서 좀 더 나라는 사람으로 확고하게 존재할 수 있도록 도와준다. 찾고자 하는 나의 모습은 사회적 규정이나 관계망으로부터 방해받지 않고 가장 나다웠던 상태이며 '여행' 과 '어린시절' 에서 발견할 수 있다. 여행을 하는 나와 어린시절의 나는 인상 깊었던 순간, 감정, 색깔, 분위기 등 오로지 나의 취향이 반영된 것에 즉각 반응하고 마음대로 움직이며 기분을 표현할 수 있는 자유를 가졌다. 이 기억들이 현재에는 그리움과 갈망의 감정으로 남아있다. 이러한 감정은 작업으로도 이어졌으며 기억의 이미지와 그에 따른 감정을 조형적으로 표현한 결과물로써 제시된다. 이번 연구를 통해 나는 어떤 기억들로 만들어진 사람인지, 어떠한 기억을 남기고 싶은지 스스로 파악하는 것에 가치를 두고 있다. 또한 기억을 보관하는 것의 의미와 방법을 살펴보고 어떠한 원리와 방식에 의해 기억이 가공되어 회화작업으로 나타나는지에 대해 다음 항목에 맞추어 서술할 것이다.

본 논문은 총 5장으로 되어 있으며 Ⅰ장을 제외한 나머지 내용은 다음과 같다.

Ⅱ장에서는 '기억의 보관' 이라는 형이상학적 용어에 대한 이해

를 돕기 위하여 기억과 보관에 관해 사전적, 철학적, 미술사적 측면에서 다뤄볼 것이다. 우선 ‘기억’ 과 ‘보관’ 으로 나누어 사전적 의미를 알아본 후 인류 역사상 계속 이어져 왔던 기억의 보관에 대해 동양과 서양으로 나누어 기억을 보관하는 이유와 가치에 대해 살펴볼 것이다. 동양 철학 중 유가사상의 예교주의와 복고주의를 통해 기억 보관의 의의가 과거를 기준으로 삼아 선조들을 모시고 존경하며 그 자취를 따라감에 있음을 알아볼 것이다. 이어서 서양에서는 철학자 플라톤(Plato, BC427-347)과 아리스토텔레스(Aristotle, BC384-322), 흄(David Hume, 1722-1785), 베르그송(Henri-Louis Bergson, 1859-1941)이 정의하는 ‘기억’ 을 통해 기억이 입력되고 출력되는 과정이 어떻게 이루어지는지 고찰해보고 그 내용을 바탕으로 내가 생각하는 ‘기억의 보관’ 에 관하여 논증해 볼 것이다. 다음으로 미술사 속에서 기억의 보관이 어떻게 이루어지는지 그 양상에 대해 살펴볼 것이다. 동양 미술사 속에서 원나라 시대 의고주의자들의 회화기법이 어떻게 이어지고 있는지 <사유여구학도>와 <낙신부도>를 예로 들어 필법의 유사함을 비교해 복고와 답습이 이루어졌음을 확인할 것이다. 또한 서양미술사 속 고대 그리스 시기 미술과 이를 다시 부활시킨 르네상스 미술을 비교해 보고 과거의 예술이 어떠한 모양으로 다시 나타나고 있는지 고찰해보고자 한다. 이어서 내 기억의 보관과 관련하여 기억을 보관하게 된 계기와 기억의 내용에 대해 탐구할 것이다. 우선 과거에 작은 물품들을 모았던 습관과 그때의 감정을 통해 그 당시 기억이 나에게 미친 영향들을 살펴보며 ‘기억의 보관’ 이 그림으로 표현되는 과정과 내용을 고찰해 볼 것이다. 그림 안에 담겨있는 내용들을 크게 ‘여행’ 과 ‘어린시절’ 로 나누어 살펴 볼 것이다. 여행 시리즈는

‘괴’ 또는 ‘언캐니’의 성격을, 어린시절 시리즈는 ‘추’ 또는 ‘키치’의 성격을 가지고 있다고 판단하고 이와 관련하여 미학적 어원과 개념을 알아볼 것이며 나의 작품에 적용할 수 있는 개념인지 논증해보도록 한다.

Ⅲ장에서는 기억의 보관을 형이하학적으로 다루어 그림의 형식과 기법에 대해 다뤄볼 것이다. 먼저 기억을 형상화하는 과정을 통해 기억을 보관하기 전 기억의 모양에 대해 탐구해 볼 것이며 기억이 형상화된 뒤 그것을 보관하는 방법에 대한 아이디어스케치를 제시할 것이다. 보관방법에 대해서는 포장재를 이용한 포장법과 공간을 이용한 포장법으로 나누어 소개하고자 한다. 이어서 그림으로 그려질 기억 소재가 선택되고 그 이미지가 화면 안에서 어떠한 편집을 거치는지 원리와 방법에 대해 이미지의 선택, 형태와 크기의 왜곡과 중첩으로 나누어 참고도판과 함께 분석해 볼 것이다. 또한 Ⅱ장에서 분석한 미학적 개념인 ‘괴’에 대하여 작가 하켄워드(Jason Michael Hackenwerth,1970-)의 작품을 예시로 들 것이다. 하켄워드 작품의 조형적 특징을 ‘낯설음’으로 해석하고 나의 작업 속 표현방식과 연관지어 그 특징을 표현하기 위한 조형적 구성원리인 ‘왜곡’에 대해 살펴볼 것이다.

Ⅳ장에서는 그림의 구도에 대해 분석해보고 사용한 재료와 표현기법에 대해 설명 할 계획이다. 먼저 화면의 구도를 중앙 집중식 구도와 불규칙한 나열 구도로 분류하고 적절하게 분류되었는지에 대해 논증해 볼 것이며 그 방법으로 시선이동추적이 가능한 어플리케이션을 이용하여 그림을 감상하고 시선이 어떠한 순서로 이동하고 얼마나 오랫동안 한 곳에 머물렀는지를 파악할 것이다. 이어서 재료기법에 있어서 연필, 종이,

먹, 채색, 마감처리로 항목을 나누어 각 재료의 특성과 함께 나의 작업 순서에 대해 밝힐 것이다. 또한 Ⅱ장에서 설명한 '추' 와 '키치' 의 특징에 대하여 제프쿤스(Jeff Koons, 1955-)의 작품의 형식적 특징을 분석해보고 그 개념을 나의 작업 속에서 '반짝임' 으로 해석한 뒤 반짝임을 표현하기 위하여 사용된 바니쉬와 미디엄의 표현 기법과 특징에 대해 파악할 것이다.

마지막으로 Ⅴ장에서는 기억의 보관에 관하여 앞선 내용들을 다시 한번 정리하면서 기억 보관의 방법에 대한 내용적, 형식적 측면의 결론과 시각적 결과물을 도출한 뒤 미진한 부분을 파악하고 후속 연구와 앞으로 나아가야 할 방향에 대해서 탐색하고자 한다.

본 논문은 기억에 관하여 개인적인 이야기와 함께 학술적으로 접근해 본 것이며 '기억의 보관' , '기억의 보관법' 이라는 새로운 용어를 제시하여 그 의미에 대해 분석하였다. 또한 나의 보관된 기억들을 시각화함으로써 스스로에 대해 파악하고 대중들에게 나를 소개하는 것에 의의를 두고 있다.

기억이 없는 사람은 시체나 다름없다고 생각한다. 기억이란 축적된 시간의 흐름이며 그 안에서 느낀 감정과 생각까지도 포괄하고 있다. 다시 말해 기억은 그 자체로 생명력을 가지고 있는 개념인 것이다. 하지만 생명이 영원할 수 없는 것처럼 이미 지나간 기억으로 다시 돌아가는 것은 불가능하다. 돌아갈 수 없는 시간들은 나에게 이별, 아픔, 슬픔 또는 그리움으로 다가온다. 시간의 흐름 속에서 살아가는 우리는 타임머신이 생기지 않은 한 특정 시간과의 이별을 묵묵히 받아들이며 살아가야 한다. 이러한 현실 속 한계를 예술로 극복하기를 바라며 기억의 보관과

보관 방법에 대해 연구해보도록 한다.

Ⅱ. 기억의 보관

이 장에서는 기억과 보관의 의미를 나누어 알아보고 '기억의 보관' 이라는 용어는 어떤 의미를 갖게 되는 것인지 해석해 볼 것이다. 기억의 보관과 관련하여 과거로 회귀하려는 현상과 기록에 대한 연구 분석을 통해 나의 작업의 이론적 배경을 강화하고자 한다.

동양에서는 복고주의 성향의 그림이나 타지에서 고향을 그리워하며 그린 그림을 통해 회귀와 향수에 관한 미학을 확인해 볼 수 있다. 족보나 행차도, 공신상을 통하여 사건이나 인물을 기록하고 기억하고자 하는 모습에서 기억을 보관하는 이유와 개념을 파악할 수 있다. 서양에서는 철학자들이 '기억' 의 종류와 개념에 대하여 체계적으로 분류하고 연구해 왔다. 이 내용들은 분석하기에 앞서 기억의 의미를 알아보고 그 위에 '기억의 보관' 의 의미를 새롭게 정의해보고자 한다. 또한 미술사 속에서 기억이 보관되는 구체적인 사례를 통해 표현기법이나 미의 기준에 대한 회귀현상을 살펴보고 이로써 기억보관의 표현양상에 대해 알아보고자 한다. 이어서 나의 기억의 보관에 관하여 작품이 나오기까지의 그 배경과 내용을 고찰할 것이다.

1. 기억의 보관에 대한 이해

기억의 보관에 대한 사전적 정의를 알아보고 여러 철학자와 미학자가 말하는 기억의 의미와 함께 그 위에 내가 재해석한 '기억의 보관'의 의미에 대해 짚어 볼 것이다. 이어서 미술사 속에서 기억을 보관하고자 하는 행위가 어떻게 나타나는지 회화 기록물을 통해 논증해 볼 것이다.

1) 기억의 보관에 대한 정의

'기억의 보관'이란 사전에서 찾아볼 수 있는 용어는 아니기에 먼저 기억의 보관의 의미에 대해서 정의해 볼 필요가 있다. 우선 '기억'과 '보관'으로 나누어 각각의 의미를 파악할 수 있다. 기억이란 '경험, 학습에 의한 회상과 인식'[2] 또는 '머리에 새겨진 자극의 흔적'[3]이며, '보관'이란 '물건을 맡아서 간직하고 관리함'[4] 이라는 뜻으로 정의되고 있다. 이를 토대로 기억의 보관을 설명하고자 한다면 '경험이나 인상을 간직하고 관리하는 것'으로 말할 수 있다. 선행연구에서는 '기억'과 '보관'의 개념을 분리하여 다루고 있으며 그 중 먼저 '기억'의 개념을 심도 있게 다루고 있는 사례를 먼저 살펴보고자 한

2) "기억", 네이버 지식백과, 검색일 2021.01.28., https://terms.naver.com
3) "기억", 네이버 지식백과 네이버캐스터 인체기행 기억이란?, 검색일 2021.02.15., https://terms.naver.com
4) "보관", 네이버 국어사전, 검색일 2021.02.07., https://ko.dict.naver.com

다.

기억은 '과거에 있던 상황이나 사건을 망각하지 않고 머릿속에 간직하였다가 꺼내어 볼 수 있는 것' 으로 그 의미를 파악할 수 있다. 이 추상적 의미를 '기억(記憶)' 이라는 단어로 규정 짓기 전에 그것이 우리의 삶 속에서 어떠한 영향을 미치고 어떠한 행위로 표출되는지 살펴볼 필요가 있다. 우리는 망각하지 않기 위해 노력하며 살고 있다. 예를 들면 우리는 특정 숫자나 이름을 인지한 뒤, 나중에 떠오르게 하기 위해서 계속 입으로, 머릿속으로 되뇌이며 체내에 새겨 넣는 듯한 행위를 한다. 반대로 망각되어 아예 없어진 것이라고 생각하였으나 자신도 모르는 사이에 기억이 발현되는 순간도 있다. 예를 들어 오랜만에 자전거를 탔을 때 넘어질 것이라는 걱정과 달리 페달을 밟음과 동시에 몸이 경험했던 움직임을 그대로 재현하면서 금세 능숙하게 자전거를 운전할 수 있게 된다. 이러한 모습들은 우리가 기억을 하며 살고 있다는 것을 몸소 느끼게 해준다. 이렇게 기억이 행동으로 표출되면서 과거의 것이 단순하게 재연되는 것에 그치는 것이 아니라 현재의 상황에 맞게 변조되고 응용되어 나타나기도 한다. 구연상은 「기억의 우리말 뜻매김」에서 기억을 '아로새김' 이라는 용어로 다시 표현하였다. 과거의 일들과 자기 자신이 현재에 새롭게 짜여지는 모습을 묘사하고자 한 것으로 과거의 사건을 단순히 회상하고 재연하는 것에 그치지 않고 '풀이하는 것' 에 초점을 맞추고 있다.[5] 아로새김의 의미는 다음과 같다.

"아로" 는 '여러 갈래가 서로 엮인 것', 또는 '여러 가지가 한데 어

5)구연상, 「기억의 우리말 뜻매김」.『현대유럽철학연구』(2018), 239.

우러진 것', 또는 '서로 다른 것들이 하나의 무늬를 이룬 것' 등을 뜻한다. 이 글에서도 "아로"는 '여러 짜개(요소)가 한데 어우러진 꼴'의 의미로 쓰이고 있다. "새김"은 사람의 '뇌'에 '어떤 것'이 새겨지는 사건을 뜻한다.[6)]

그는 기억에 관하여 씨실과 날실이 엮이며 직물이 짜여지듯이 과거의 사건과 기록들이 같이 어우러져 새로운 앎과 혜가 되는 것으로 해석하였다.

이 외에도 구연상은 기억을 새로운 단어로 대체하거나 풀이한 연구자들과 그 용어에 대해 요약하여 제시하였다. 그가 거론한 연구자들은 임승택, 거해스님, 김열권, 정원스님이며 이 인물들이 기억을 어떻게 뜻풀이했는지 각각 살펴보았다. 그의 논문에 따르면 임승택은 불교계의 기억의 의미를 살펴 '마음지킴'으로 뜻매김 하였고, 거해스님은 '마음집중'으로, 김열권은 '알아차림', 정원스님은 '마음챙김', 송위지는 '주의깊음'으로 풀이하였다고 분석하였다. [7)] 이렇게 제시된 기억에 대한 풀이들의 공통점은 마음 또는 자아와 연관되어 있다는 것이다.

내가 정의하는 기억 역시 각자의 마음에서 일어나는 것으로 기억을 상기할 때 다음과 같은 단계를 거친다. 먼저 '기억 이미지의 획득'을 한 뒤, '주관에 의해 마음 속에서 새롭게 해석된 기억'을 거쳐 '해석된 기억과 현재의 상황이 함께 반영된 새로운 이미지'로 상기가 되는 것이다. 이러한 과정을 통해 내 기억을 돌아보고 마음을 정리하게

6)구연상, 위 논문, 239.
7)구연상, 위 논문, 222.

되며 새로운 기억과 이미지를 받아들일 준비를 하기도 한다. 이는 앞에서 나온 '마음집중' 또는 '마음지킴' 과 같은 맥락으로 볼 수 있다.

'보관' 의 개념은 보관하고자 하는 대상이 무엇인지를 파악해야 그 의미를 제대로 살펴볼 수 있다. '보관하다' 라는 동사는 '무언가를 공간 안에 넣었다가 일정한 시간이 지나고 꺼내기를 기약하는 것' 으로 풀이할 수 있으며 '간직하고 보유하는 것' 이면서 반대되는 개념으로는 '분실이나 상실하는 것' 으로 의미를 찾을 수 있다. 하지만 대상이 '기억' 이 될 때 보관의 의미도 추상적 개념으로 봐야 할 것이다. 이때 보관의 의미는 '잊지 않고 마음속에 간직하거나 새겨넣는 것' 으로 파악할 수 있다. 이는 자신의 마음과 머릿속에서 이루어지는 과정이며 형이상학적 개념으로 볼 수 있다. 하지만 요즘은 기억이라는 것을 '구체적인 대상으로 만지거나 다룰 수 있는 것' 처럼 인식하기도 한다. 그 이유는 기억이 이미지화되어 핸드폰 속에 사진으로 저장되고 이 이미지들을 SNS에서 마음껏 가공하고 기록할 수 있기 때문이다. 실제로 핸드폰의 사진 이미지들을 백업하는 수단으로 쓰이는 서비스 'Google 포토' 나 자신의 일상 사진을 올리며 사람들과 소통하는 수단인 앱 '인스타그램' 또한 기억 이미지를 다룰 수 있도록 시스템화되어 있다. 예를 들면 Google포토에서는 '즐겨찾기', '관리기능', '보관항목', '휴지통' 기능을 통해 자신이 기록한 기억 이미지들을 '자주 찾는 것', '수정이 필요한 것', '중요한 것', '버릴 것' 으로 분류하고 있으며 '1년 전', '3년 전' 이라는 제목 하에 과거 사진을 랜덤으로 띄우는 서비스를 통해 사용자들이 과거를 회상하고 추억하게끔 유도한다. 인스타그램에서는 '보관된 스토리', '게시물 보관', '라이브 방송 보관' 이라는

용어를 사용하여 활동한 이미지와 영상의 보관기능을 표시하기도 한다. 각 이미지들은 핸드폰 안에서 손가락의 움직임만으로도 이동되고 수정된다. 그렇기에 보관이라는 단어가 기억이라는 개념과 만났을 때 추상적인 의미로 해석할 수 있을 뿐만 아니라 물리적인 의미의 보관으로 접근할 수도 있다.

기억의 보관은 수천 년 전부터 인류의 문명과 역사를 관통하여 개인뿐만 아니라 교육, 과학, 철학, 언어 등 다양한 분야에서 이루어져 왔고 현재에도 진행 중이다. 구체적으로는 일기를 쓰는 행위나 초상화를 그리는 행위, 사진을 찍는 행위, 기념일을 기억하고 추모하는 행위 등으로 나타나며 이렇게 무언가를 남겨두는 것은 그때의 상황이 소중하기 때문에 그것을 잊지 않기 위한 마음에서 출발하는 것이다. “그동안 인간의 문화는 기억의 보존을 극대화하기 위해 기록의 능력을 무한대로 키워왔다”[8] 그렇기에 기억을 보관하고자 하는 욕구는 자연스러운 것이며 모든 인간은 기억의 보관에 대한 의지를 가지고 원시적으로 기록하는 방법부터 첨단의 기능까지 다양한 수단을 이용하고 발전시키고 있다.

종합하여 보면 기억의 보관이란 기록하고자 하는 인간의 근본적인 욕구이며 마음의 창고 안에서 끊임없는 가공과 수정이 이루어지는 활동이다.

8) 구연상, 위 논문, 230.

2) 기억을 보관하는 이유와 가치

기억의 보관은 거대한 인류의 역사 속에서 이루어져 왔다. 모든 현상은 각자의 머릿속에 보관되기 마련인데 그와 동시에 기억의 의의와 가치가 함께 반영되어 기록된다. 동양과 서양의 시각에서 기억을 보관한다는 것은 어떠한 의미를 가지고 있는지 알아보고자 한다.

먼저 동양에서는 과거의 것을 기록하고 보관하는 현상과 이를 미학적으로 풀어내려는 움직임을 확인할 수 있는데 특히 유가사상에서 나타난 복고주의 미학에서 '기억의 보관'의 의미를 찾아볼 수 있다. 복고주의 미학은 과거의 그림을 교본으로 삼아 그리는 방식과 기법을 터득하려는 모습으로 나타난다. 과거를 답습하면서 그때로 돌아가고자 하는 것인데 형식적인 부분에 그치는 것이 아니라 정신과 태도를 본받는 것에 가치를 두고 있다.

> 유가 사상은 예교주의와 복고주의를 근간으로 하여 이루어진 사상이다. 이 중 복고주의란 유토피아는 항상 과거에 있다고 내세우며 과거로 돌아가려는 현상을 말하며 유가사상인 그들은 이상 정치가 행해졌다고 여겨온 하, 은, 주의 3대로 돌아가고 싶어하고 또한 요순의 황금시대를 그리워한다. 과거는 항상 좋았다고 여기고, 시간의 흐름에 따라 미래로 흘러가는 것은 불완전한 상태로 가는 것이라고 여긴다.[9)]

9) "유가사상" 검색, 유가사상의 특징: 유가사상이란- 예교주의와 복고주의, 검색일 2021.02.07. https://blog.naver.com/leekyung21c/70159276977

유가사상은 이전시대의 모습을 통해 나아가야 할 모습을 찾고 그 가르침을 이어받아 현실의 문제 해결방식에 적용시켰다. 그렇기에 과거 사건의 기록은 매우 중요했으며 이러한 기록물의 양은 곧 힘의 크기를 나타내는 척도와 같다. 중국이 웅장한 역사를 뽐내는 것도 이러한 이유와 관련되어 있다. 현재에 직면하는 문제에 대한 답을 과거 기록을 통해 찾을 수 있으며 현재 어려운 시기를 겪는 것을 극복하기 위해서는 과거의 모습을 따라하면 된다는 것이다. 유가사상의 창시자인 공자(孔子, BC 551-479)는 주나라의 예법을 중시하여 혼란한 춘추전국시대를 다스려 다시 주나라의 모습으로 회복시키는 것을 이상으로 삼았다. 그렇기에 잘 살았던 과거의 모습을 근본으로 삼아 그 당시의 사회상을 현실문제에 적용하였으며 제자들을 교육시킬 때에도 주대의 문화에 기준을 두었음을 확인할 수 있다. 최영희의 논문에 인용된 논어의 내용 중 공자가 제자들을 가르치며 문에 대해 이야기한 구절을 확인할 수 있다. “주나라는 하.은 두 왕조를 거울삼으니 빛나도다 그 문이여! 나는 주를 따르리라.” [10] 이는 문화와 지식, 학문을 후대에 전달하고자 하는 것이며 특히 주대의 문을 기억을 통해 학습하고자 함을 알 수 있다. 또한 “문왕은 이미 돌아가셨지만 그 문은 여기에 남아 있지 않은가!” [11] 라는 말을 통해 공자는 지나간 시대지만 그 사상을 본받아 전승하고자 노력하였음을 알 수 있다. 혼란했던 시기인 춘추전국시대에 그 이전 시대의 흐름을 따라가고자 하는 것은 당장의 평화를 찾을 수 있는 유일한 수단이었으며 레

10) 최영희,「八佾 중국 유가철학에서 文과 道의 관계 변천」, 8, 재인용.
11) 최영희,「八佾 중국 유가철학에서 文과 道의 관계 변천」, 9, 재인용.

트로토피아를 꿈꾸는 사람에게는 당연한 이치였다. 이렇게 과거로 회귀하고 답습하려는 모습은 특히 혼란한 시기에 자주 등장했으며 그 시기 사람들이 의지할 수 있는 것은 과거의 기록물, 즉 '기억의 보관'이 이루어진 것들이었고 그 안에 정답이 있다고 믿었다.

이러한 패턴은 원대에 이르러 과거로 회귀하려는 모습에서 다시 확인할 수 있다. 원나라는 대제국이 통일된 이후 불과 90여년 만에 종말하게 되었는데 제위 계승으로 인한 분쟁과 낙후된 생활, 승려들의 횡포 등 혼란한 시기를 겪게 된 것이 그 원인이었다. 마찬가지로 이러한 혼란의 시기로 인하여 복고 하고자 하는 열망이 드러난 것이다. 이러한 모습은 정치뿐만 아니라 예술 분야에서도 나타났다. 허영환은『원대 회화혁명』에서 다음과 같이 말하였다.

> 원나라 전기 화가들의 그림 제작 이념은 '복고'였다. 송 왕조에 대한 충절과 그리움을 나타내고자 하였다. 미적으로 우수한 그림을 그리기 위해서는 선조들의 그림 의지를 담아내는 것이 관건이었다. 원나라 후기의 화가들도 전선, 조맹부, 상기, 고극공, 이간 등의 전기 화가들의 양식을 따랐다.[12)]

이처럼 원나라 전기와 후기 화가들 모두 앞선 화가들의 그림 양식과 태도를 닮기 위해 노력하였으며 이는 존경의 마음을 내포하고 있다. 그중 원대 전기 조맹부(趙孟頫, 1254-1322) 의 복고이론을 살펴보겠다. 홍강춘은 조맹부에 대해 "그는 고의라는 개념을 그림의 제작 및 평

12) 허영환, 「원대 회화혁명」한국중국학회, (1994), 14.

가에서 매우 중시했다. 그는 심지어 사생을 통해서 얻어지는 기운생동보다 고화의 임모를 통해서 얻어지는 고의가 더 중요하다는 견해를 피력하기도 하였다.” [13] 라고 하였다. 이때 조맹부가 말하는 고의는 단순히 옛것을 답습하는 것으로 그치지 않는다. 과거의 손기술을 따라 하는 것 이외에도 옛것을 배워 그때의 정신을 추구해야 하며 그것이 곧 창작 정신으로까지 이어져 작가의 정신을 표현하는 문인 예술사상에도 들어맞아야 하는 것이다. 다시 말해 고의는 옛것을 통해 현재를 표현할 수 있어야 하는 것이다. 조맹부의 복고이론은 공자의 복고주의와는 약간의 차이가 있음을 알 수 있다. 공자가 말하는 복고주의는 경험에 의한 과거의 내용을 다시 살펴보는 것으로 창조 또는 창작과는 거리가 멀다. 반면에 조맹부의 복고이론은 과거의 방식과 정신을 받들어 새로운 것을 창작하고 앞으로 나아가는 듯한 인상을 준다. 하지만 두 시대의 공통점은 지금보다 더 나은 시기를 맞이하기 위해서 걸어왔던 자취를 되밟는 과정이 필요했다는 것이다. 과거를 되짚어보기 위해서는 과거의 것을 기억하고 기록한 사료들이 있어야 하며 또 이후를 위해서 지금의 상황을 기억하고 기록으로 남겨야 한다. 이렇게 복고주의적 현상 속에서 무언가를 기록으로 남기는 것은 곧 ‘기억의 보관’과 상응하는 개념이며 유가사상과 원대 회화혁명을 통해 기억 보관의 이유와 가치에 대하여 파악할 수 있다.

반면 서양에서는 플라톤과 아리스토텔레스 등 고대 철학자를 비롯하여 흄, 베르그송에 이르는 근현대 철학자들까지 기억의 저장과 상기에 대한 개념을 끊임없이 재정립하였다. 다시 말해 ‘기억’에 대하여 머

13) 홍강춘, 「조맹부의 전기 회화양식 연구- 청록양식의 수용과 변용」,수선사학회,(2010), 332.

리와 마음속에 입력되는 것과 다시 발현되는 과정을 연구한 것인데 서양의 관점에서 기억의 보관에 대해 이야기하기 전 '기억' 그 자체가 가지고 있는 가치와 의미에 대해 한 번 더 짚어보고 그 위에 보관의 의미를 더하여 설명하고자 한다. 조대호는 플라톤의 기억에 대한 정의를 다음과 같이 말하였다.

> 플라톤은 인간의 모든 정신 활동이 전생에 대한 기억의 되살림. 즉 상기를 통해서 가능하다고 주장한다. 기억 혹은 상기는 단순히 현재적인 고통을 잊기 위한 여흥의 활동이 아니라 영혼이 현세적 삶에서 벗어나기 위한 철학적 정화의 활동으로 보고 있다.[14]

앞에서 언급된 불교계의 '마음지킴' 의 의미를 플라톤이 서양철학의 방식으로 해석한 것이라 볼 수 있다. 플라톤은 마음의 정화를 통해 가치로서의 기억이 얻어지며 마음의 창고 속에 기록으로 저장되어 나타날 수 있는 것이라 하였다. 결국 기억은 날 것 그대로의 객관적 상황과 자신의 가치관이 함께 기록되는 과정인 것이며 이 개념 위에 보관의 의미가 붙게 된다면 '가치관으로 인해 재가공된 기억이 자신에게 내재화되어 다시 밖으로 나타나는 것' 으로 볼 수 있다. 반면에 아리스토텔레스는 철저하게 생리학적인 관점에서 기억과 상기를 정의하였는데 그에 따르면 '기억' 은 중추 감각기관에 감각 활동의 흔적이 남는 데에서 성립하고 '상기' 는 이 흔적을 통해 이루어지는 과거 경험의 재현이며 인

14)조대호,「기억과 에토스의 철학-역사-사회학적 기억 이론을 넘어서」,『기초학문자료센터』(2012), 15.

간은 이를 통해 자신의 미래 지향적 행동을 계획하면서 과거의 경험을 의식적으로 불러낼 수 있는 유일한 존재[15]라고 보았다. 그는 신체적 활동의 자극과 반응을 통해 기억을 보관하고 다시 꺼내는 과정을 과학적으로 분석하였으며 동물과 달리 인간만이 의식을 가지고 과거의 기억을 선택적으로 꺼낼 수 있고 이를 통해 미래를 구성할 수 있는 능력을 갖추었다고 설명한다. 아리스토텔레스의 기억 이론 위에 내가 말하는 '기억의 보관'의 정의를 다시 대입하여 정리하자면 기억의 보관이란 머릿속에 어떠한 일을 흔적으로 새기는 일(기억)과 나아가 그 흔적을 다시 꺼내어 자신의 가치관과 생각을 반영한 활동을 하는 것(상기) 두 가지가 같이 일어날 때 '기억의 보관'이 이루어지며 이를 토대로 자신의 계획을 수립하여 창조적 활동을 할 수 있는 것이다.

근대에 이르러 다시 정의된 기억과 보관의 의미는 자기 정체성과 연관 지어 논의되는데 대표적으로 흄에 대해 살펴보겠다.

> 그에 따르면 인격의 동일성은 다양한 체험과 변화 속에서도 지속되는 자기 자신을 의미한다. 그리고 다양한 상이함 속에서도 동일한 자아로 있을 수 있는 이유는 인간이 기억을 할 수 있기 때문이다. 우리는 기억에 의해 과거 지각들의 심상(image)을 불러일으키는데, 유사한 지각들 사이의 관계성을 통해 한 대상을 지속적인 것으로 파악하게 되며 이를 통해 통일성을 산출한다.[16]

15) 조대호, 위 논문, 16.
16) 조대호, 위 논문, 17.

흄은 지각을 통해 인식된 기억은 '심상(image)' 으로 나타난다고 보았다. '심상' 은 마음속에 재생되는 생각을 이미지로 풀이할 수 있는 것인데 여기서 느껴지는 시각 이미지가 예술로 이어지게 된다면 미학적 접근이 가능해진다. 즉 자기 자신을 나타내는 습관이나 체험 위에 심상이 씌워지게 되면 그것이 미의 쾌락과 만족으로 이어질 수 있다. 플라톤과 아리스토텔레스가 철학적, 생리학적으로 기억의 의미를 풀이했다면 흄은 그 위에 시각적 이미지를 씌워 지각의 영역을 다루었다. 결국 기억의 보관이 미술의 영역에서 어떻게 활용되는지를 파악하기 위해서는 추상적인 개념의 '기억' 을 이미지화하고 이를 보관하기 위한 과정을 시각적으로 다룰 수 있어야 한다.

종합해보면 아리스토텔레스는 생물들에게 공통적으로 일어나는 기억과 상기 시스템에 대해서 설명하였으며 인간은 더 나아가 기억을 통한 미래 설계가 가능하다고 하였다. 반면 플라톤과 흄의 기억은 형이상학적이며 개인 내면에서 일어나는 것으로 해석을 하였는데 대상의 인격과 체험, 경험에 따라 개인은 각자 다른 형태의 정신활동으로 기억과 상기가 이루어진다고 하였다.

「기억과 에토스의 철학」에서 조대호는 예술을 다음과 같이 정의하였다. "예술은 문화적 기억의 연출 형식이며 기억의 심미적인 연출 형식으로서 과거를 선택하고 창조적으로 재구성함으로써 비판적이고 반성적 기능을 수행할 수도 있다. 예술은 과거의 트라우마를 간직하고 저장하고 있는 기억만이 아니라 그것과 화해하고 치료할 수 있는 미래적인 기억이기도 하다." [17] 즉 기억은 머릿속 보관창고에서 그대로 꺼내어 보

17) 조대호, 위 논문, 5-6.

는 것이 아닌 현재와의 타협을 통해 새롭게 창조할 수 있는 가능성을 가지고 있는 것이다. 이러한 창조는 인간만이 가능한 영역이며 현실 속에서 부딪히는 한계를 창조로서 극복하고 제시하는 것에 미적 쾌감을 얻을 수 있다. 흄의 입장에서 '미' 란 '나타난 대상으로부터 심정에 어떤 효과나 파장을 일으키는 것' 으로 정의되는데 특히 자신 내부에서 일어나는 생각과 감정인 '기억' 을 소재로 미를 다룬다면 기억의 보관은 흄이 말한 아름다움의 기준에 부합할 것이다.

이러한 기억의 정의를 기억의 보관에 대한 의미로 확장하여 해석한다면 기억과 상기라는 두 개념이 동시에 일어나야 하며 개인이 가지고 있는 감성과 가치관, 계획 등의 정체성이 반영되어 나타나야 한다. 동물과 달리 인간은 미래를 계획할 수 있으며 그 속에서 보이지 않는 새로운 가치에 희망을 둘 수 있기에 앞으로 나아가는데 있어서 원천이 되는 경험과 사건은 매우 중요하다. 이러한 이유로 인간은 삶을 살아가기 위해서 기억을 보관하게 되기 마련이다.

앞선 철학자 이후에 기억과 시간의 개념을 연구한 프랑스 철학자 앙리 베르그송이 등장하였다. 이미지의 존재에 대해 연구한 김선주는 그의 논문에서 베르그송의 『물질과 기억』을 다루었는데 베르그송은 기억을 정신의 본질로 해석하였다. 의식이 곧 기억이며, 연속되는 흐름이 우리의 경험 전체를 담아내기 때문에 의식상태의 지속이 곧 기억이라고 설명하였다.[18]

18) 김현진, 조윤진 최주현, 「앙리 베르그송의 기억 해석 이론을 바탕으로 한 루이스 브루주아의 조형표현 연구」『조형 디자인 연구』,(2018), 69.

> 베르그송은 과거의 기억이 항상 현재의 지각과 혼합되어 있으며 기억으로 현재를 대치할 수 있다고 보았다. 다시 말해 과거에 경험된 의식은 지속적으로 존재하며 현재에도 여전히 존재하는 것이다. 과거의 기억들은 서로 부딪혀서 재생되기도 하고, 확대되기도 한다. 하지만 우리의 모든 과거의 체험들이 모두 현재의 의식과 관련되는 것은 아니며, 필요한 일부분만이 외적 지각을 구성하도록 하고 외적 지각에 포함된 과거는 현재로 해석할 수도 있다. 외적 지각은 외부세계와 연결되는 기본적인 방식으로 외부의 객관적인 규정에 기억을 덧입혀 주관성의 개입이 가능하게 해준다. 기억에 기초하여 해석하고 판단되는 삶, 단 하나밖에 존재하지 않는 나만의 삶이 된다는 것이다. 이러한 기억에 대한 관계는 결국 '나'를 만들어 간다는 것을 의미한다.[19]

앞서 흄과 마찬가지로 베르그송의 기억 또한 자아의 존립하고도 연관 지어 설명되는데 과거, 현재, 미래의 시간을 관통하는 개념이 곧 기억이며 객관적 사건들 위에 개인이 가지고 있는 의식과 생각이 얹혀 '나만의 기억' 또는 '나만의 삶'이 된다고 말하고 있다. 앞서 인간은 스스로가 누구인지를 끊임없이 탐구하고 알아가고자 하는 욕구가 있으며 나 역시 그 답을 찾기 위해 노력한다고 머리말에서 밝힌 바가 있다. 베르그송은 이러한 문제의 해답을 찾는 과정 하나를 제시한 것이다. 이렇게 우리는 객관적인 사실과 주관적인 감상이 합쳐진 기억으로 살아가면서 문제를 판단하고 해결하며 살아가고 있다. 그는『물질과 기억』에서 '순수기억'과 '이미지 기억'에 대하여 설명하였는데 먼저 순수기억에 대한

19) 김현진, 위 논문, 72.

개념을 살펴보면 다음과 같다.

> 순수기억이란 일상의 모든 일들 속에서 대상의 윤곽, 색깔, 시간, 공간 등의 정보를 이미지로 받아들이고 매 순간 일회적인 사건으로 독립되어 있는 것이다. 심리학적인 상태를 의미하며 태어나서 지금까지 겪어온 경험 전체를 의미한다. 이 경험은 결코 동일하게 반복 될 수 없고 행동이 아닌 이미지로 표상된다.[20]

이것은 순수기억이 우리의 머릿속에 이미지로써 저장되어 발현이 된다는 것인데, 즉 모든 이미지는 다 제각각의 모양을 하고 있다는 것이다.

> 즉 이렇게 이미지의 형태로 저장된 기억들은 현재의 지각에 참여하여 지각을 분별하고 완성 시킨다. 베르그송의 예술적 지각은 그 일상적 평면을 뚫고 내재성의 중심으로 파고 들어가 우리 정신이 생성하고 있는 그 모든 순간을 지각하는 것이다.[21]

이렇게 우리가 겪은 모든 사건이나 경험은 이미지화되어 다시 인식하게 되고 우리의 의식이나 마음의 상태에 따라 순수기억의 모습은 다양한 양상으로 나타나게 된다. 이러한 과정은 그림을 창조해내고 감상하는 것에 비유하여 설명할 수 있다. 창조자는 그림을 그리기에 앞서 자신이 받아들인 순수기억의 이미지(윤곽, 색깔, 시간, 공간)를 내면화하여 다시 해석

---

20) 김현진, 위 논문, 73.
21) 김선주, 「『물질과 기억』에 나타난 베르그송의 이미지 존재론 연구」, 93, 재인용.

과 창조를 하는 반면에 감상자는 그림을 다시 순수기억으로 받아들여 자기 안에 저장하는 것이다. 다시 말해 어떠한 흔적이 머릿속에 이미지로 남겨지면 우리는 이 이미지를 지각으로 출력해 낼 수 있는 것이다. 베르그송이 말하는 기억의 입·출력 과정은 영감을 얻고 이를 예술로써 표현과정과 상응 하는 개념이 될 수 있다. 결국에는 무언가를 표현하고자 한다면 기억의 메커니즘이 작동되는 것이다. 이와 관련해 다음의 연구에서도 예술적 욕구와 표현을 기억과 연관 지어 설명하고 있다.

> 우리의 눈에는 더 이상 세계가 단순한 표층이 아니라 심층에 우리 정신의 모든 과거가 순간순간 그 나름의 수준으로 뒤덮여져 있는, 뒤덮여져 가고 있는 생성 중의 평면이 되는 것이다. 그러므로 예술적 이미지는 우리 정신(기억)과 함께 살아있는 물질적 지속이 되며, 예술적 욕구란 다름 아닌, 기억 속으로, 기억의 심층으로 파고 들어가 우리 삶의 실재를 꿰뚫고자 하는 혹은 그 실재에 도달하고자 하는 욕구와 다름없다. 그리고 예술가가 보여주는 것, 그리고 작품의 창조 과정 그 자체가 끊임없이 형성되고 있는 지속의 운동이다.[22]

이렇게 기억이라는 것은 그 위에 또 다른 기억으로 뒤덮이고, 겹쳐지고 사라지며 일종의 창조의 과정을 거치게 된다. 즉 경험한 것이 일정 시간이 지난 후 재구성되어 재생된다는 것인데 이러한 과정 중에 사실과 다른 오류가 생기기도 하고 오해를 일으키기도 한다. 우리는 일상생활에서 재구성의 오류를 종종 경험한다. 어제 만난 그 사람의 성이 김

22) 김선주, 위 논문, 94.

씨인지 박씨인지 각자 기억하는 바가 다른 경우가 생기기도 하며. 본인이 말하거나 행동한 것을 기억 못해서 생기는 결과에 난처함을 겪는 상황도 주변에서 쉽게 볼 수 있는 사례이다. 혹은 범죄사건의 수사에서 가해자와 목격자의 왜곡된 기억으로 인한 진술 때문에 사건이 점점 더 미궁 속으로 빠진 채로 사건이 잊히기도 한다. 이렇게 잊히고 흐릿하게 남아있는 기억들은 우리의 삶 곳곳에서 발견할 수 있으며 서로 어긋난 기억으로 누군가와 다투는 상황이 생긴다면 '목소리 큰 사람이 이긴다.' 라는 말이 나올 정도로 기억이란 시간이 지남에 따라 뒤덮이고 변형되는 성질 때문에 모호하고 불확실한 것이다. 그럼에도 불구하고 우리의 정신과 욕구, 더 나아가 창조성이 반영된 기억을 통해 삶이 무엇이고 내가 누구인지 알 수 있다는 것이다. 이렇게 베르그송은 삶 속 기억의 의미에 대해 깊은 고찰을 하였다. 그는 순수기억을 우리가 살아가는 것의 전부라고 하였는데 이에 대해 김현진은 베르그송의 『지속의 시간관』에서 "현재의 순간은 그저 흘러가는 것으로, 존재하는 것은 과거뿐이며 모든 현재의 순간은 과거의 순간과 동시에 공존하며 '지속'의 개념에서 현재가 계속 생성되기 위한 근거로 과거-순수기억의 개념을 이끌어낸다."[23] 고 하였다. 결국 우리는 기억과 함께 현재를 살아가게 되는 것이다.

두 번째로 베르그송은 '이미지 기억'이라는 개념을 발표하였다. 김현진은 그의 저서에서 "이미지 기억은 의식하지 않아도 자연스럽게 기억되는 것으로 반복, 습득, 노력이 필요하지 않고 지속적으로 흐르는 시간 속에 잇달아 일어나는 각각의 경험을 의미한다"[24]고 하였다. 이러한

23) 김현진, 위 논문, 75, 재인용.
24) 김현진, 위 논문, 74.

경험은 누구나 가지고 있을 것이다. 우리는 인상 깊은 순간이나 사건을 겪으면 그 기억이 알게 모르게 무의식 속에 저장해 두었다가 특정한 사건이나 자극을 받게 되면서 갑자기 그 기억이 튀어나오는 경험을 갖고 있을 것이다. 이러한 메커니즘을 다시 그림의 창조자와 감상자로 비유할 수 있다. 창조자는 특정 자극을 통해 무의식의 과거 기억을 떠올리고 그것을 더듬어가며 이미지로써 작품을 창조할 수 있다. 이에 감상자는 작품을 시각적 자극으로 받아들이고 그 자극으로 인하여 자신의 무의식 속 내재해 있던 기억을 떠올릴 수 있다.

위에 살펴본 바와 같이 베르그송은『물질과 기억』에서 순수기억과 이미지 기억에 대한 정의를 내렸으며 과거와 현재가 공존하고 있고 지속적으로 앞으로 나아가는 것을 보여주고 있다. 그의 말을 정리하자면 인간은 기억을 통해 삶을 살아가고 있으며 역사적 흐름 속에서 거대한 문명을 만들고 또 이를 기록하고 기억함이 현재에도 계속 이어져 가고 있다는 의미를 내포하고 있다. 그렇다면 그가 정의한 '기억'을 보관한다고 했을 때 그 의미는 어떻게 바뀌는지 파악해 볼 필요가 있다. 그는 기억을 과거에 머물러 있는 것이 아닌 현재와 미래를 오가며 지속적인 운동을 하는 상태로 보고 있다. 이러한 기억을 보관한다는 것은 과거 상태에 머물러 있는 기록뿐만 아니라 계속 모양이 변하는 운동상태의 에너지를 가지고 있는 기록까지도 앞으로 나아가기 위한 데이터와 원천으로써 저장시켜 두는 것. 이 데이터는 무한한 에너지를 품고 있어 언제나 변형될 수 있으며 과거와 현재를 관통하여 무언가를 선택하고 계획하는 데 쓰이기도 한다. 철학자들의 기억의 의미를 종합하여 바라본 기억 보관의 이유는 이를 보관함으로써 나의 삶과 나의 존재를 확고하게 하고

더 좋은 선택을 할 수 있는 기준과 데이터를 남길 수 있기 때문이다.

동양과 서양을 아울러 철학자들이 ‘복고’, ‘기록’, ‘경험의 상기’에 관한 정의를 내리며 이러한 현상이 인간의 삶 속에서 왜 이루어지고 있으며 어떠한 가치를 가지고 있는지 알아보았다. 구체적으로 동양의 사상을 통해 기억의 보관이 언제 일어나고 있는지 춘추전국시대와 원나라 시대의 사례와 함께 알아보았다. 또한 서양 철학을 바탕으로 기억에 대한 개념을 파악한 뒤 그것이 ‘기억의 보관’으로 이어질 때 어떠한 의미를 갖게 되는지 짚어보았다.

다음은 미술사 속에서 과거의 기억을 따르고 그 기법과 미적 기준을 계승하려는 ‘기억의 보관’에 관하여 작품들을 살펴볼 것이다.

3) 작품을 통해 살펴본 기억 보관의 양상

기억의 보관은 특정한 상황이나 사건을 잊지 않기 위해 기록하는 방법으로 이루어지기도 하는데 요즘은 일상생활 속에서 스마트폰을 이용하여 사진과 동영상 촬영 또는 녹음을 통해 누구나 쉽게 기록을 남길 수 있다. 하지만 이러한 기술이 나오기 이전 기록의 방법 중 하나는 그림이었다. 동·서양을 막론하고 높은 직위에 있는 통치자나 왕족의 초상화가 기록으로 남겨져 있으며 기술이 발전된 현대에 와서도 전통을 이어받아 기억하고자 하거나 정성스레 간직하고 싶은 인물과 사건은 그림으로 남겨지기도 한다. 이러한 과거의 기록은 시·공간을 넘어 우리에게 과거의 체험을 간접적으로 할 수 있도록 도와준다. 미술사 속 기억의 보

관은 어떠한 모습으로 나타나고 있는지 고찰해보도록 하겠다.

먼저 동양 미술사에서 복고는 어떠한 모습으로 일어나는지 살펴보도록 한다. 앞서 언급했던 원대의 고의적 회화방식을 구체적으로 확인할 수 있다. 원대의 복고주의는 과거의 것을 답습하면서도 개인의 창작 또한 중시하였는데 이렇게 고인들의 품격을 추구하면서 자신의 회화관을 만들어낸 모습은 구체적으로 청록산수에서 확인할 수 있다. 홍강춘은 조맹부의 전기 작품인 <사유여구학도>와 고개지의 <낙신부도>를 다음과 같이 비교하였다.

> 우선 고졸한 수목의 모양과 동글동글하게 묘사된 바위의 표현, 그리고 앉아있는 주인공의 모습에서 유사성을 찾을 수 있으며 바위를 묘사하는 추선묘나 청록의 설채법도 같음을 알 수 있다. 그러나 <사유여구학도> 전체에 흐르는 내밀한 분위기와 선묘에서 느껴지는 운율감, 그리고 감각적인 청록의 설채법은 아무래도 조백구· 조백숙의 청록 양식을 연상시킴을 부정할 수 없다. 25)

그려진 소재의 특성에 따른 필법과 묘사 방법이 의고적 방식으로 재현되었음을 짐작할 수 있다. 화면의 구성에 있어서 불필요한 경물을 생략하고 암석과 나무를 배치하여 간결하게 구성하였으며 화면 오른쪽에 치우쳐진 인물에 있어서는 그 분위기와 옷 주름의 표현 방식 또한 유사함을 알 수 있다. 당시 조맹부의 선배였던 전선 역시 조백구·조백숙의 그림을 모방하여 그림을 익혔으며 조맹부 또한 윗 세대들의 작품을

25) 홍강춘, 위 논문, 343.

창작과 변용의 모델로 삼았음을 짐작할 수 있다. 그의 회화세계에는 변용이 있기에 앞서 고의가 선행되었다. 다음의 발문을 통해 그가 전기 회화양식을 복고적으로 재현함을 높게 평가했다는 사실을 알 수 있다.

> 나는 어렸을 때부터 그림을 좋아하여 한 치의 비단이나 한자의 종이라도 얻으면(즉 옛 그림을 얻으면) 일찍이 붓을 들어 모사하지 않은 적이 없었다. 이 그림은 초기에 색을 쓰던 때에 그린 것인데 비록 필력이 아직 지극하지 못했지만 대략 고의가 있다.[26]

위와 같이 조맹부는 과거의 자취와 흔적을 그대로 다시 밟는 것을 실력과 태도의 중요한 요소라고 여겼으며 더 나아가 자신의 회화세계가 의고를 넘어 개성 있는 화풍으로 만들어지는 것 또한 가능하다고 하였다.

---

26) 홍강춘, 위 논문, 351.

【참고도판 1】 조맹부, <사유여구학도>, 1286, 비단에 채색, 116.3×27.4cm

【참고도판 2】 고개지, <낙신부도>, 1738, 비단에 채색, 27.1×572.8 cm

이 외에도 조선시대의 초상화나 공신상을 통해서 과거의 그들을 기억하고 따르고자 하는 경향을 읽어낼 수 있다. 조상을 존경하고 따르고자 하는 것과 예를 갖춰 감사함을 전하는 것은 유교의 핵심 사상이라고 할 수 있는데 이러한 개념이 초상화와 공신상에도 녹아있다.

초상화 속 그 주인공은 자신의 모습을 드러내기 위하여 복식과 기물을 통해 대학자로서의 정체성 혹은 유능한 관료, 충성한 관료를 형상화 하였다. 후손들은 ‘조상의 모습을 그린 그림’은 곧 조상으로 보았기 때문에 녹훈당시의 원본과 후대의 이모본의 차이를 두지 않았다. 오히려 세월이 흘러 낡고 퇴색된 조상의 모습보다는 정성들여 새롭게 모시는 것을 미덕으로 알았다.[27)]

공신상의 제작이유는 “세월에 따른 사회적 지위, 외모의 변화를 기록하는데 있었으며 때로는 인생의 각별한 단계에 이르렀음을 기념하기 위하여”[28)] 또는 “전형화된 형식으로서 효율적으로 공신의 위상을 드러내기”[29)] 위함이었다. 공신에 대한 기억을 계속 간직하고자 후대들은 공신을 궁궐 안에 모시며 봉안을 하기도 했다. “공신상을 모신 사당은 한 가문의 상징이자 중심이었으며 화상은 후손들에게 직접적인 향사와 첨배의 대상이 되었다.”[30)] 이전 시기 화가들의 필획법이나 소재를 모방하는 것뿐만 아니라 과거 인물을 모범 삼아 그들의 행적과 철학을 따르고자 하는 것 모두 현재를 살아가는 지표로 작용하는데 이는 과거에 대한 향수와 그리움 또는 현재에 대한 불만과 불안함 때문일 것이다. 이렇게 과거의 물건, 상황, 인물들에 대해서 답습하고 기록하고자 하는 형태는 기억의 보존과 계승이라는 개념과도 맞닿는다.

---

27) 권혁산, 「조선 중기 공신화상에 관한 연구」, 홍익대학교, (2008), 4.
28) 이경화, 「이광정 초상: 중국과 조선에서 그린 조선 문인의 초상화」, (2018),190.
29) 이경화, 위 논문, 208.
30) 이경화, 위 논문, 209.

【참고도판 3】 이명기 ,<체제공초상>, 1792, 비단에 채색, 120.0×79.8, 수원화성박물관

다음은 과거를 떠올리며 그리워하는 것, 즉 기억을 다시 꺼내보고 향수를 느끼며 그때로 돌아가고자 하는 마음이 드러난 그림을 살펴보고자 한다. 그리워하는 마음을 특정 소재에 은유적으로 대입해서 '그리움'을 상징화한 '매화도'를 통해 그 의미를 해석해 볼 수 있다. "조선시대에는 많은 선비들이 매화를 사랑하고 임포(林逋, 967-1028)의 삶을

동경하고 그리며 그를 소재로 한 그림이 많이 그려졌는데 대표적인 예가 매화서옥도”[31]이다. 기다리고 기억하는 마음을 매화라는 소재를 통해서 표현한 것인데 이러한 매화서옥도류의 그림은 조선시대 말기에 유행하기도 하였다. 다산 정약용 역시 매화서옥도류의 그림을 그렸음을 확인할 수 있다. 황호택의 기사를 통해 정약용이 매조도를 그리게 된 배경과 이야기를 살펴보겠다. 정약용은 1801년 강진으로 유배를 떠나게 된다. 유배를 떠날 당시 딸 아이는 7살이었는데 12년 귀양살이를 하는 동안 어느새 딸은 18세로 시집갈 나이가 되었고 유배지에서 딸에게 달리 해줄 것이 없는 정약용은 비단 치마 위에 딸을 생각하며 매화나무 가지에 앉아 있는 새 두 마리 <매조도>를 그렸다. 그 위에 시 한편을 적어넣었는데 내용은 다음과 같다.

저 새들 우리 집 뜰에 날아와

매화나무 가지에서 쉬고 있네

매화향 짙게 풍기니

그 향기 사랑스러워 여기 날아왔구나

이제 여기 머물며

가정 이루고 즐겁게 살거라

꽃도 이미 활짝 피었으니

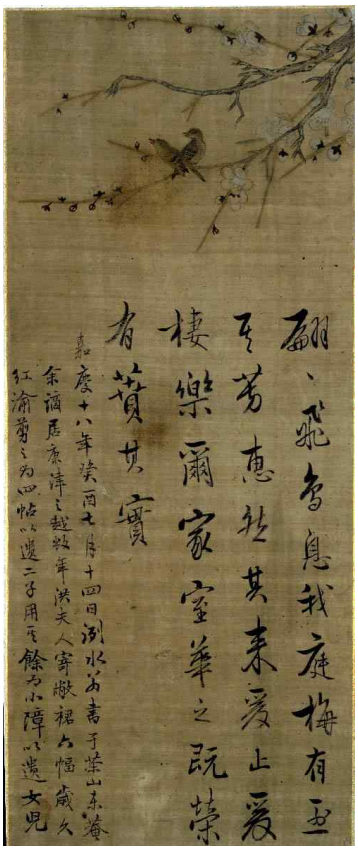
주렁주렁 매실도 열리겠지[32]

---

31) “매화초옥도” , 소장품 검색, 국립중앙박물관 큐레이터 추천 소장품, 검색일 2021.01.07.,https://www.museum.go.kr/

32) 황호택, 「시집가는 딸 축복...유배지 다신의 그리움」, 『아주경제』, 20-01-28, 검색일 2021.02.07., https://www.ajunews.com翩翩飛鳥 息我庭梅 有烈其芳 惠然其來 爰止爰棲 樂爾家室 華之旣榮 有蕡其實

결혼한 딸과 사위가 아이를 많이 낳고 행복하게 살아주기를 바라면서도 먼 데를 바라보는 참새의 쓸쓸한 모습에 딸을 그리워하는 아버지의 모습을 느낄 수 있다.



【참고도판 4】다산 정약용,<매조도>, 1813, 비단에 수묵담채 26.7×51cm

반면 서양미술사의 흐름을 살펴보면 사회의 안정화 혹은 혼란한 상황에 영향을 받아 과거의 사조가 다시 반복되기도 한다. 대표적인 예로 르네상스를 꼽을 수 있다. 르네상스는 '부활' 또는 '재생' 의 의미를

가지고 있으며 그 부활의 대상은 고대 그리스 로마 문화이다. 이탈리아에서는 고대 그리스 문화를 되찾으려는 복고 정신이 강했으며 신권 중심의 사회였던 중세시기에서 다시 인간중심의 생활을 찾고 인간의 아름다움을 나타내고자 하는 인본주의적 경향이 드러나기 시작했다. 고대 그리스의 예술은 인간의 가장 아름다운 모습을 표현하고자 하였으며 인체의 비례와 조화를 중시하여 근육의 이완과 균형이 최대로 드러나는 포즈를 조각하거나 그렸다. 이러한 미적 기준이 르네상스 시기에 부활한 것이다. 곰브리치(Ernst Hans Josef Gombrich,1909-2001)는『서양미술사』에서 르네상스 시대 사람들은 시인이나 화가를 칭찬하고 싶을 때 그의 작품이 고대의 것만큼 훌륭하다고 말하는 관습이 있다고 하였으며 "이탈리아인들의 마음속에 품은 부흥이라는 관념은 '위대했던 로마'의 재생이라는 생각과 밀접한 관계를 가지고 있었다"[33]라고 하였다. 이 말을 통해 14세기부터 16세기까지의 유럽은 문예부흥과 함께 고전시대에 대한 자부심을 가지고 있었으며 그때로 돌아가 다시 재생시키고 싶은 마음이 있다는 것을 확인할 수 있다. 이렇게 과거의 아름다움을 기억하고 보관하여 다시 꺼내어 보는 현상에서 복고주의적 모습을 발견할 수 있다.

고대 미술 중 라오콘 조각상과 르네상스 시기 미술 중 피에타 석상을 예로 들어 이 두 작품이 어떠한 유사성을 가지고 있는지 살펴보고자 한다. 먼저 〈라오콘〉 조각상은 고대 그리스 시기와 로마시기 사이에 만들어진 조각상으로 인간의 자연스러운 자세와 격렬한 움직임이 사실적으로 묘사되어 있다. 인물이 짓고 있는 표정에는 고통과 격노가 생

33) 에른스트 H 곰브리치,『서양미술사』,백승길,이종승 역,(서울: 예경, 2003), 223.

생하게 담겨있다. 움직이는 순간을 포착한 듯한 사실적인 인체표현에 숭고한 아름다움까지 느껴진다. 고통받는 모습으로 몸이 뒤틀려 근육의 긴장 또는 이완된 모습을 극대화하였으며 동시에 비장함도 표현하였다. 이 시기 중요하게 여겨졌던 조형미는 바로 아름다운 인간의 모습이었다. 고대 시기 가장 이상적인 인간을 표현하기 위해서 완벽한 인체의 비율을 규정하였는데 이때 만들어진 것이 황금분할(1:1.618)이다.

【참고도판 5】아게산데르, 아테노도루스, 폴리도루스, <라오콘>, BC 150~50년경, 대리석 모각, 높이 243.8cm

【참고도판 6】미켈란젤로 부오나로티, <피에타>, 1499, 대리석모각, 195×174cm

중세를 거쳐 르네상스 시기에 와서는 신 중심의 세계에 저항하고자 다시 인간의 가치를 찾으려 하였고 고대 그리스의 미적 기준을 따르면서 조화와 균형, 비례 등 객관적이고 이성적인 아름다움을 추구하기 시작하였다. 이러한 모습은 조각상에서 특히 자주 발견할 수 있다. 르네

상스의 대표적인 조각가로 불리는 미켈란젤로(Michelangelo, 1475-1564)의 <피에타>를 살펴보겠다. 피에타는 앞선 라오콘처럼 인물의 극적 동세와 근육이 드러나진 않는다. 하지만 사실적이고 아름다운 인간의 모습을 표현하기 위해서 황금비율을 사용하였으며 안정감 있는 삼각형의 구도를 취한 것 또한 공간의 균형을 맞추기 위함이다. <피에타> 속 마리아의 크기는 예수보다 크며 아들보다 더 젊어 보인다는 부분에서 질타를 받기도 했지만 미켈란젤로는 조각상이 가지고 있는 인체의 아름다움과 전체 공간과의 조화, 균형을 중시하여 이러한 질타 또한 미적 흐름으로 풀어내었다. 특히 옷 주름의 표현과 피골이 상접한 예수의 몸의 묘사는 매우 사실적이라고 볼 수 있다. 마리아의 무릎 위에 축 쳐져있는 예수의 모습 속에서 근육의 이완과 힘의 불균형이 느껴지면서 동시에 예수를 받치고 있는 마리아를 통해 근육의 수축과 긴장을 느낄 수 있다. 이 두 인물이 만들어내고 있는 긴장감과 힘의 균형은 고대 그리스 조각작품인 <라오콘>에서도 공통적으로 확인할 수 있는 요소이다.

동양에서는 기법과 정신에서 선조들이 걸어왔던 길을 보존하고 계승해나가고자 하는 모습을 <사유여구학도>와 <낙신부도>의 비교를 통해 대상의 표현기법과 구도의 유사성을 확인하였다. 또 옛 인물을 기리어 그 모습을 본받고 첨배하는데 목적을 두는 공신상에 대해 알아보았다. 이어서 유배지에서 고향을 그리워하는 마음을 은유적으로 표현한 정약용의 <매조도>를 통해 기억이라는 개념이 미술사에서 오랜 시간 동안 다양한 양상으로 표현되었다는 것을 확인할 수 있었다. 반면 서양에서는 부활을 뜻하는 '르네상스' 시기의 작품을 통해 그 당시 예술의 평가 기준을 고대 그리스 시기에 두었음을 알 수 있었다. 각각의 의도와 목적은

조금씩 다르지만 기준을 과거에 두고 그것을 따르며 현재로 가공되어 나타난다는 개념에 공통점을 가지고 있으며 기억의 보관의 형태가 회화, 철학, 조각, 미학 등 다양한 양상으로 퍼져나가고 있음을 확인하였다.

2. 내 기억의 보관

역사적으로 인류는 어떠한 사건이나 인물 혹은 미의 대한 가치를 전부 기록으로 남기고 때로는 그때를 그리워하며 다시 회귀하려는 현상이 일어나기도 한다. 이러한 역사적 흐름을 '나' 라는 개인 내부에 적용시켜 보았을 때 나 역시 내가 살아온 흔적들을 기록으로 남기고 싶어하며 때로는 좋았던 그 당시를 되뇌어보기도 한다. 다음은 내 기억의 보관에 대한 배경과 내용에 대해 살펴볼 것이다.

1) 정체성 탐구와 향수

나의 작품은 '기억의 보관' 을 주제로 두고 있으며 이는 나의 삶과 정체를 알기 위함, 기억을 지키고 잊어버리지 않기 위함, 좋았던 그 시절을 다시 돌이키고 싶은 욕구가 내포되어 있다.

역사 속에 기록된 기억과 시간은 현재에 다른 형태로 발현되고 반복되며 매 순간 끊임없이 그 기록이 쌓여 나가고 있다. 이러한 현상을 개인으로 축소 시켜 보면 우리는 최초의 기억을 시작으로 하여 수 많은

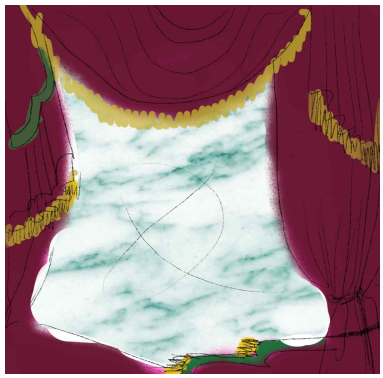
기억들을 안고 살아가는 것이다. 사람마다 기억을 할 수 있는 최초의 순간은 다를 것이다. 나의 친구는 자신의 팔 다리가 각각 2개씩 있고 그 끝에는 손가락과 발가락이 있다고 처음 의식한 순간이 기억난다고 한다. 나에게는 친구만큼의 오랜 기억은 남아있지 않지만 4, 5세 때의 기억들은 아주 생생하게 남아있다. 예를 들면 유치원 때 어떤 반이었고 반 친구들은 누가 있었는지, 선생님 성함까지 전부 기억이 난다. 오히려 시간이 흘러 청소년이 되고 난 후에는 내가 몇 반이었는지 담임선생님은 누구셨는지 생각이 나질 않는다. 이 이유에 대해서 생각해 보니, 그 당시 나의 정신적 여유와 감정의 상태가 기억에 영향을 많이 줬기 때문인 것 같다. 학업과 입시로 인해 스트레스를 받았던 청소년 시기보다 상대적으로 여유롭고 행복한 일이 가득했던 유아기 시절에는 주변 사물과 상황에 항상 호기심을 갖고 관심 있게 관찰했다. 작은 자극에도 크게 반응하고 공감하고 즐기며 살아갔던 것이 그 당시 기억력에 도움을 줬던 것이다. 반면에 당장 교과서에 나오는 내용을 암기해야 하고 ‘그림을 어떻게 하면 잘 그릴까’, ‘무슨 붓을 사용해야 하고 붓은 어떻게 쥐어야 하나’, ‘이렇게 그리면 그림 점수가 오를까’ 등으로 고민하고 힘들었던 청소년 시기에는 주변에 재미있는 상황들이 내 관심 밖이었으며 다양한 자극을 받아들이기에도 심적 상황이 여유롭지 않았다. 이러한 것들을 생각해 보면서 내가 행복했던 시기의 기억들이 특히 더 오랫동안 지속된다는 결론을 내리게 되었다.

삶을 살아가면서 여러 상황을 맞이하고 그 속에서 다양한 감정을 느끼게 된다. 내가 표현하고 싶은 기억은 행복한 감정을 느꼈던 순간이거나 오랫동안 지워지지 않을 인상 깊은 순간이다.

나에게는 한가지 습관이 있다. 작은 물건에 의미를 담고 쉽게 버리지 못하는 것이다. 어린 시절부터 이어져 온 습관으로 나의 보물서랍 안에 기억하고 싶은 각종 물건들을 담아왔다. 유치를 뽑고 모아놓은 치아 케이스, 7살 때 문방구에서 산 조개껍질이 붙어있는 반지, 예술중학교 입학 실기고사 문제지, 중학교 때 처음 썼던 첫 번째 안경과 시력이 점점 나빠지면서 바꾼 두 번째 안경, 세 번째 안경 등이 있다. 나와 같은 사람들이 또 있을까 검색해보다가 정신학 용어로 '호더 증후군' 이라는 것을 발견했다. 이 증후군에 대해 알아보니 나의 깊은 내면의 일부분을 대신 설명해주고 있었다. 특정 기억과 관련된 물건이 없어지면 나의 기억도 없어질 것 같은 두려움을 가지고 있는 것이다. 어렸을 때부터 미래의 나의 작품세계를 위해 이러한 준비를 해왔던 것처럼 나는 과거에 겪었던 기억이나 작은 물건들에 의미를 두고 그 대상과 상황을 그리는 것으로 작품세계를 이어가고 있다.

【작품도판 1】 <첫 니>, 2020, 도화지에 색연필, 21×21cm

【작품도판 2】<아나스타샤와 만든 팔찌>, 2020, 장지에 연필 채색, 30×30cm



【작품도판 3】<소중한 머리카락>, 2020, 디지털드로잉, 정방형

위의 작품도판들은 기억 속 순간이나 물건을 보물서랍에서 꺼내

거나 마음속으로 다시 떠올려 시각적으로 표현한 것이다. 현재는 그때의 시간으로 다시 돌아갈 수 없는 상황이지만 그 당시 남겨둔 물체가 행복했던 과거의 나와 현재의 나를 이어주는 유일한 수단이 되기 때문에 이 물체들을 마치 기념품처럼 간직하게 되는 것이다. <첫 니>(【작품도판 1】)는 흔들리던 유치를 빼고 플라스틱 상자에 넣어놓았던 어린 시절의 흔적을 시간이 한참 흐른 뒤에 발견하고 그린 것이다. 작은 치아모양의 뼛 조각을 관찰하다가 신기하고 오묘한 마음이 들어 그림으로 다시 기록하였다. <아나스타샤와 만든 팔찌>(【작품도판 2】)는 11살 때 뉴질랜드에서 4일간 아나스타샤라는 친구 집에 머문 적이 있었다. 그때 비즈를 꿰어 팔찌를 같이 만들었다. 이후 아나스타샤와 연락은 두절 되었고 현재 어떤 모습을 하고 있는지도 알 수 없지만 함께 만든 팔찌를 통해 과거 속 공통된 시간 여행을 할 수 있다는 것이 기쁜 마음으로 다가온다. 물건 자체의 값어치는 저렴할 수 있지만 그 물건 안에 담긴 기억과 의미가 나에게는 큰 가치로 다가온다. 이런 식으로 시간과 사건의 흔적을 남겨 놓는 나의 습관이 점점 확대되어 본격적인 작업을 하게 되었으며 더불어 이론적이고 철학적인 토대로 작업의 기반을 다질 수 있었다.

기억이란 살아온 자취를 돌아봄과 동시에 현재의 가치관과 감각으로 새롭게 해석되어 나타난다. 과거의 기억을 현재에 재생하였을 때 그대로 나타나는 것이 아니라 또 다른 세계를 맞이할 수 있다는 것이다. 다시 말해 기억은 과거와 현재를 모두 반영하고 아울러 미래에 나아가는 방향까지 예측할 수 있다. 이러한 이유로 내가 누구인지 알기 위해서는 내가 겪은 주변 환경과 관계, 그리고 그 사이에서 나는 어떠한 자극에 어떻게 반응했는지 알아야 하며 그 방법은 나에 대한 관심을 가지고 일

어나는 사건을 기록하는 것이다. 연효숙의 논문에 따르면 관념 철학을 연구한 독일의 철학자 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831)의 경우 “기억에 대한 ‘상기’에서 ‘상상력’을 거쳐 ‘기억’으로 가는 과정 속에서 심상이 상징으로 또 상징에서 기호로 기호에서 언어로 발전하는 과정을 주목”[34]하였는데 나의 경우 ‘기억’에 대한 ‘상기’에서 ‘상상력’을 지나 또 다른 ‘기억’이 되어 ‘상징’과 ‘기호’ 그리고 ‘조형언어’로 기억과 심상을 발전시켜 나가고 있다.

이 조형언어의 대상은 행복한 감정을 느꼈던 그때의 공간이나 시간이다. 그때의 시·공간으로 직접 이동할 수는 없지만 그것을 조형적으로 기록함으로써 기억을 보관하고 그를 통해 나를 알아가는 시간을 갖는 것이다. 이렇게 나를 알고자 함의 욕구와 행복했던 시간으로 돌아가고자 하는 욕구가 함께 작용하여 기억을 보관하기 위한 작업을 시작하게 되었다. 행복함을 느꼈던 시간들은 나의 일상생활 곳곳에 숨어 있지만 살아온 시간들을 전체적으로 돌이켜 봤을 때 행복함의 농도가 가장 짙거나 빈번했던 시기가 따로 있다. 이 시기에 대하여 다음 항에서 그 내용을 고찰해보도록 한다.

34) 연효숙 「로고스인가 사튀로스인가? : 1부 헤겔에 대한 새로운 이해 ; 헤겔과 들뢰즈에서의 기억의 형이상학과 주체의 문제」, 『한국헤겔학회』(2007.12) 51-53.

2) 여행과 유아기(乳兒期)

지나가 버린 것들을 붙잡고 싶은 미련의 감정을 해소하기 위해서 내 주변에 일어나고 있는 다양한 일들을 사진으로 기록하고 있다. 기억에 관한 내용은 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 여행에 관한 기억이며 다른 하나는 어린 시절에 관한 기억이다. 이때의 경험과 인상들이 그림의 소재로 사용되고 있다. 다음은 그 소재들이 담고 있는 내용에 대하여 서술하고자 한다.

(1) 여행과 조합된 기억

첫 번째는 여행에 대한 기억이다. 나는 2016년도에 루브르, 오랑주리 미술관 등 세계적으로 유명한 작품이 모여있는 미술관을 둘러보고 싶은 마음이 생겨 프랑스로 여행을 떠났다. 여행을 떠나 돌아다니는 과정 중에 겪었던 일과 그로 인한 나의 감정들이 한국으로 돌아와 시간이 지난 후에도 계속 마음속에 남아있어 그림으로 그리게 되었다. 2018년도에는 미국으로 교환학생을 떠나게 되었는데 그때의 기간은 나의 대학생활의 꽃이라고 할 정도로 내 20대의 황금기였다. 그곳 미술대학의 수업을 들으면서 했던 작업들과 한국으로 돌아와 미국 생활의 기억들을 떠올리며 다시 기록한 작업들을 소개하고자 한다. 여행지에서의 순간을 작업화하는 것은 ‘아름다운 공간’에 대한 그리움과 갈망을 표현하는 과정이기도 하다. 마찬가지로 특정 공간에 대한 갈망과 그리움은 중국 회화사

에서도 확인할 수 있다. 김재숙은 그의 저서에서 곽희의 말을 인용하였다. “인간에게는 마음 깊은 곳에 ‘아름다운 공간’에 대한 근원적 향수가 있다.” 35) 곽희(郭熙, 1023-1085)의 <산수훈>에서는 잠깐 스치고 지나가거나 한 번쯤 관광해보는 것에서 그치는 산수에서는 본성을 기르고 은일한 해방감을 주는 정신적 고양감을 얻을 수 없다고 말하며 소요유 할 수 있고(可遊), 거주할 만한(可居) 산수공간에서 인간의 본성이 길러질 수 있고 세속의 때를 제거 할 수 있다36) 고 말하고 있다.

> 미적으로나 정신적으로나 고양감을 고취시키기 위한 공간으로 산수공간이 요구되는 것이다. 이 산수공간은 세속의 일상공간과 거리가 있는데 세속의 것을 전부 다 버리고 산수공간으로 떠나는 것은 불가능하다. 곽희는 “어찌 내 한 몸 깨끗이 하자고 세속을 떠나는 행동을 하겠는가.” 37)

인용된 구절을 통해 몸은 세속에 속해 있으나 마음은 산수 은일의 공간을 그리워하는 사대부의 모습을 상상할 수 있다. 그곳에 대한 근원적 그리움을 만족시켜 주면서도 현실에 충실할 수 있는 매개38)는 그 당시 산수화였던 것이다. 현실을 살아가면서도 현실에서의 한계를 극복하기 위하여 그림이라는 수단을 선택한 것인데 그림 안에서는 화가가 원하는 세계를 무한히 펼칠 수 있기 때문에 자신만의 유토피아를 표현하면

35) 김재숙, 「삼원법에 나타난 산수공간의 미학적 의미,『대한철학회』(2013.03), 90.
36) 김재숙, 위 논문 ,91.
37) 김재숙, 위 논문 ,91.
38) 김재숙, 위 논문 ,92.

서 스스로를 위로할 수 있었던 것이다.

> 이제 화가의 오묘한 솜씨를 얻어서 그 손으로 성대하게 그것을 그려내게 한다면 집안의 방석을 내려가지 않고서도 앉아서 골짜기를 다 훑어낼 수 있고, 원숭이 소리와 새 소리도 실제처럼 내 귀에 들리게 할 수 있다. 산 빛과 물 새고 넘치게 내 눈을 빼앗을 것이다. 이것이 어찌 사람의 감성적 뜻에 미적 쾌를 주는게 아니겠으며 실로 내 마음을 사로잡는 게 아니겠는가[39]

이렇듯 문인 사대부들은 속세에 위치하여 자신의 의무를 다하면서도 즐거움과 평안을 누리고자 했고 그 결과 산수화를 통해 미와 예술의 세계에 머무를 수 있었다.

송대에서 확인할 수 있듯이 은일의 공간과 정치적 의무를 이행하기 위한 세속의 공간 사이에서의 갈등과 이를 해결하기 위한 수단은 나의 작품에도 드러나는 부분이다. 여행을 하며 맞이한 공간은 이들이 말하는 아름다운 공간이며 은일을 향하고 있다. 은일의 공간에서 보고 먹고 느끼는 것은 나에게 큰 자극과 에너지가 되었고 다시 또 평범한 하루하루를 다시 살아갈 수 있도록 하는 원동력이 되었다. 내가 꿈꾸는 이상세계를 만들어가는 과정이기도 했으며 여행가는 날을 손꼽아 기다리는 것은 힘든 나날들을 버틸 수 있는 희망이기도 했다. 이렇게 여행은 살고 있는 속세에서 잠시 벗어나 나에게 자유를 주는 시간과 장소라고 생각한다. 그때의 기억을 그림으로 표현하는 것은 문인 사대부의 산수화처럼

39)김재숙, 위 논문, 92, 재인용.

현실세계에서의 한계를 극복하는 방법이기도 하다. 그렇다면 그 그림에는 어떠한 내용의 기억이 담겨있는지 조금 더 구체적인 여행의 사례를 들어보도록 하겠다.

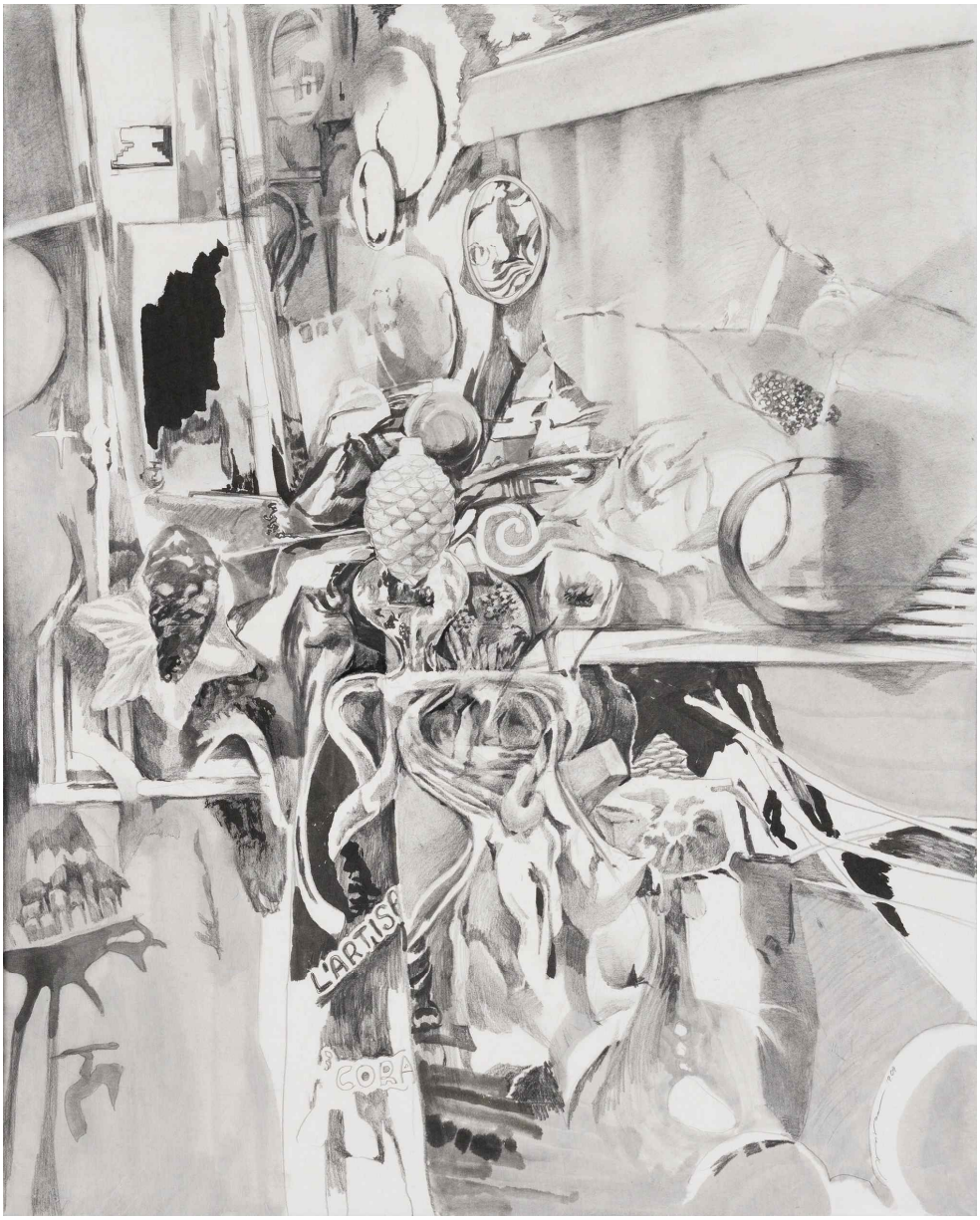
①프랑스여행

어린 시절부터 꾸준히 미술을 하며 항상 비슷한 환경과 인간관계를 가지고 살아오던 나는 삶에 변화를 갈구하게 되었고 내가 낯선 장소에 툭 떨어졌을 때 어떠한 반응을 보일지 스스로 궁금했다. 그 방법으로 여행을 떠나보기로 하였다. 고등학교 때 제2외국어로 프랑스어를 배우며 프랑스의 문화와 음식에 대한 환상을 가지고 있었다. 또한 교과서에서만 봤던 세계적인 명화들이 가득한 미술관을 구경할 수 있다는 기대를 가지고 있었기에 프랑스로 떠나게 되었다. 여행을 하며 당시에 겪었던 다양한 기분들과 상황들을 글과 사진을 통해 기록으로 남겼다. 다음은 프랑스 여행 중에 보고 느꼈던 것들을 그린 내용에 대해 서술하도록 하겠다.

<틈>(【작품도판 4】)은 프랑스 도착 첫날 저녁 개선문 뒤로 크리스마스 분위기를 한껏 낸 거리의 점포들을 둘러보며 북적이는 사람들 사이를 헤집고 피자집을 찾으러 가는 길에 찍은 사진들에서 나온 작업이다. 개선문 거리를 걷는 중 어느 순간부터 덩치 큰 외국인들이 두꺼운 겨울 코트를 입고 내 시야를 막았다. 그들 사이를 비집으며 길을 찾는 것은 힘들었다. 이러한 나의 고통을 모르는지 개선문 거리는 반짝이는

크리스마스 장식들로 아름답게 감싸져 있었다. 길을 찾는 과정에서 내 앞을 막는 사람들의 검은 무리와 그 틈으로 반짝이는 노란 크리스마스 불빛들이 반복적으로 보였다. 찬란한 불빛을 향해 검은 무리를 비집고 나와 걸으면 금세 또 다른 북적이는 무리들 사이에 치이고 밀려 시야가 가려지게 된다. 내 눈앞에 어둠과 빛이 계속 번갈아가며 나타나고 내 몸은 사람들 틈에서 갈 곳을 잃었다. 그 순간 '여기는 어디이고, 키 작고 힘 없는 나는 지금 혼자 무얼하고 있는 것일까?' 라는 생각이 스쳐 지나갔다. 그렇게 겨우 무리를 빠져나왔을 때 나는 비로소 크리스마스를 맞이하는 화려한 상점들의 모습을 제대로 볼 수 있었고 차갑고 시원한 공기를 마실 수 있었다. 이 과정 중에서 나는 두려움과 황홀함 사이에서 묘한 감정을 느꼈다.

어린 시절 크리스마스 시즌 때 거리는 캐롤 음악으로 가득 찼다. 또 가족과 함께 트리를 꾸며놓고 선물을 기대하며 일찍 잠들었던 기억이 난다. 개선문 앞 거리는 그 시절 이후로 정말 오랜만에 느껴보는 포근한 크리스마스 분위기였다. 두려움과 걱정, 황홀함, 포근함의 복합적인 감정은 5년이 흐른 지금도 생생하게 떠오른다. 동시에 언젠간 이 기억이 흐려지지 않을까 하는 두려움이 있다. 그림으로 남겨진다면 나에게 완전히 새겨져 지울 수 없는 기록이 되지 않을까 하는 생각에 <틈>이라는 작업을 했다.



【작품도판 4】<틈>, 2019, 장지에 연필 수묵, 100×80cm

<틈>에는 거리 상점에서 봤던 물건들이 서로 엉켜있는 모습으로 반 구상적인 형식을 띄고 있는데 자세히 들여다보면 엉켜있는 형상 속 구체적인 사물들을 찾아볼 수 있다. 화면 중심부에 솔방울 주위로 금속

질감의 곡선들, 별 모양 장신구, 건물과 기둥에 꾸며놓은 스티커와 낙서들 가녀린 나뭇가지와 그 위에 쌓인 눈, 오나먼트, 드림캐처 등을 발견할 수 있다. 이 사물들은 전부 그 당시 풍경 속에서 봤던 것으로 사진 기록과 기억의 기록을 통해 새롭게 조합하여 그때의 감정과 상황을 재현한 것이다.

다음은 <지하철>(【작품도판 5】)의 내용에 대해 알아보기로 한다. 이 그림은 두 가지의 장소와 시간의 이야기가 함께 담겨있다. 하나는 지하철의 공간이며 다른 하나는 야외 계단을 오르다 본 것과 관련된 것이다. 이 둘은 프랑스라는 공통된 장소 안에서도 다른 위치에 있는 풍경이며 다른 시간 때에 겪은 일이다.

프랑스에서 지하철을 타는 것도 큰 도전이었다. 프랑스 지하철은 열차 문에 달린 문고리를 직접 돌려야 문이 열린다. 처음 보는 모양의 문고리였다. 사람들이 문고리를 돌리는 모양을 관찰해보니 평소 익숙하게 알고 있는 문고리의 형태가 아니었고 요령이 있어야만 문이 열릴 것 같은 구조였다. '문고리를 잘못 돌려서 내리지 못하면 어쩌지? 하는 걱정과 '소매치기 또는 특이한 행색과 눈빛을 가진 사람들과 눈을 마주치지 말자' 라는 각오로 가방을 온몸으로 감싸고 움츠러든 채 사람들이 문고리를 여는 모양을 계속 관찰하고 있었다. 스스로의 모습이 우스꽝스럽고 가엽게 느껴졌다. 여행 중반 즈음에는 지하철 이용에 익숙해져 내 마음은 한결 여유로워졌고 그 이후에 프랑스 지하철의 모습을 기억에 남기고자 사진으로 담았다.

<지하철>과 관련된 두 번째 이야기는 그림 속 주제 위치에 배치된 인물과 관련되어 있다. 파리18구를 돌아다니다가 높은 계단을 오르게

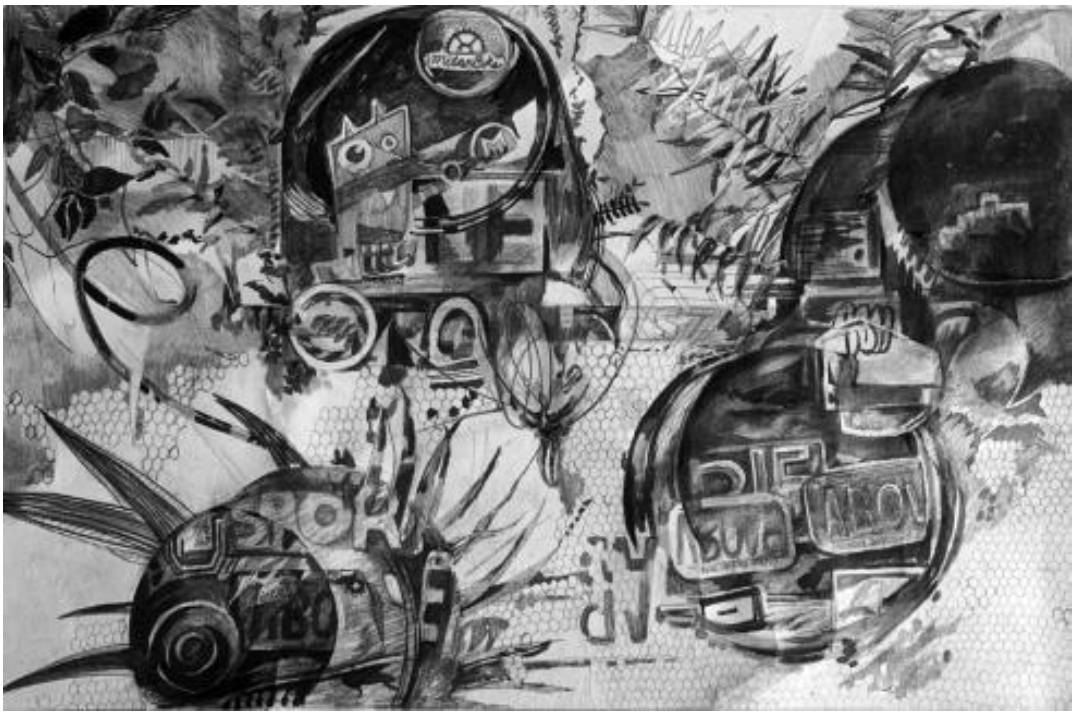
됐다. 계단 옆 건물 벽을 보았는데 사람 크기의 소년 전신사진이 붙어있었다. 청바지만 입은 채로 낡은 인형을 양손으로 꼭 쥐고 있었고 정면을 노려보고 있는 모습이었다. 왠지 그 모습이 내 모습 같다는 생각에 사진으로 찍어왔다. 아마 지하철을 탔을 때의 내 모습이 저렇지 않았을까. 잔뜩 긴장한 채로 내 물건만 끌어안은 채 홀로 서 있는 모습에 나를 이입하게 되었다. 그 앞에서 소년의 얼굴을 한참 바라보니 사진이었지만 계속 눈을 바라보니 무언가 통하고 있다는 느낌이 들었다. 그 인상 깊은 소년의 모습과 지하철 사진을 다시 조합하고 배치하여 <지하철>이라는 작업을 하게 되었다.

<지하철>에는 소년의 모습이 정면으로 크게 나와 있고 그 뒤로 지하철이 빠르게 지나가는 모습이 표현되어 있다. 소년 뒤에는 열차 통로 벽의 타일과 맥머핀을 광고하는 간판의 모습도 찾아볼 수 있다. 또 화면 왼쪽에는 회사원으로 보이는 남성이 열차를 기다리는 듯한 뒷모습이 그려져 있다. 지하철의 창문과 벽에 붙어있는 네모난 배너광고, 벽의 네모난 타일문양은 화면을 계속해서 작은 사각형으로 분할 하고 있다. 지하철이 빠르게 지나가는 모습이 일렁이는 가로 방향의 연필 선으로 표현되어 있으며 소년으로부터 밖으로 뻗어 나가는 방향이기 때문에 소년에게 시선이 더 집중될 수 있도록 힘을 실어준다. <지하철> 작업도 앞서 <틈>작업과 마찬가지로 그때 당시의 나의 모습과 상황 속 감정들을 현재에 다시 재현하고자 새로 구상하여 그린 그림이다.

【작품도판 5】<지하철>, 2019, 장지에 연필 수묵, 112x145cm

여행 중에 나의 눈길을 사로잡은 시각적 요소들은 건물 벽이나 공공재에 사정없이 붙어있는 스티커들이었다. 앞서 살펴본 <틈>과 <지하철>에도 스티커의 모습이 등장하는데 <벌꿀집과 식물집> (【작품도판 6】)의 작업에서도 스티커가 등장한다. 브랜드의 로고나 캐릭터, 말풍선 모양의 스티커는 센느강을 가로지르는 다리, 길가의 고정기둥, 건물 외벽, 신호등 등 많은 곳에 마구 붙어있었는데 지저분하다는 생각보다는 재밌고 유쾌하다는 생각이 먼저 들었다. 다리를 건너기 전에 다리이름을 확인하고자 본 간판에는 글씨를 확인할 수 없을 정도로 다닥다닥 스티커가 붙어있었고 그 이미지가 강렬해서 사진으로 기록을 남겼다. 다리를 건너 펍을 찾아 들어가 테이블에 앉아 위를 보니 벌집 모양으로 구멍 뚫

린 선반 위에 화분들이 올려져 있었다. 흘러내리는 식물도 아닌데 아래에서 화분을 올려다보도록 배치한 것이 특이했다. 내 눈을 즐겁게 한 스티커 간판과 화분 인테리어에 대한 이미지들은 내가 다리를 건너 펍까지 들어간 과정과 함께 어스름하고 칙칙했던 저녁 시간과 그 당시의 기온, 나의 걸음걸이까지 떠올리게 한다. 이 두 이미지를 합성하고 편집하여 하나의 이미지로 응축시켜 놓았다. <벌꿀집과 식물집>이라는 제목은 그림에서 눈에 띄게 보이는 소재인 육각형모양의 패턴과 화분의 이미지에서 가지고 왔다.



【작품도판 6】<벌꿀집과 식물집>, 2019, 장지에 연필 수묵, 78×108cm

프랑스에서의 기억을 향수하는 것과 그림을 통해 향수를 충분히 느끼는 것은 일종의 마음정화 활동이라고 본다. 현재의 불안한 상황을 피해 과거의 좋았던 시간으로 잠시 여행을 떠나면서 마음의 휴식과 안정을 찾을 수 있기 때문이다. 또한 자기 자신을 다시 돌아보며 내가 어떤 사람인지를 파악하고 앞으로의 일어날 일도 대비할 수 있다. 이렇게 기억을 다시 되짚어보는 것은 아리스토텔레스가 말했듯이 인간만이 가질 수 있는 능력으로 과거를 통해 더 나은 미래를 설계할 수 있는 활동인 것이다. 역사가 반복된다면 과거의 기록을 통해 더 나은 결과를 만들어낼 수 있다는 것과도 같은 맥락이다. 나는 그 당시에 내가 느꼈던 다양한 감정들과 꼼꼼히 관찰한 것들을 기억 안에 보관해 두었다가 이후 다른 비슷한 상황이 생겼을 때 그 상황 속 대상과 감정들을 더 섬세하게 포착하고 여유있게 즐길 수 있을 것이라 생각한다.

② 미국여행

나는 한국에 돌아와 다시 학업에 충실하였고 쳇바퀴처럼 계속 학교와 아르바이트를 반복하는 일상을 살았다. 이렇게 학교를 졸업하기에는 아쉬움이 남아 교환학생을 가기로 마음을 먹었다. 교환학생으로 가고 싶은 나라 1순위는 미국이었다. 어린 시절부터 막연하게 미국에 대한 환상이 있었던 것 같다. 이유는 정확히는 모르겠지만 유치원 시절 같은 반 친구가 미국으로 떠났다가 한국으로 돌아와 내 앞에서 영어로 유창하게 말하는 걸 자랑해서 그랬는지, 미국에서 정말 예쁜 연필과 지우개를 선물로 사다 줘서 그랬는지, 폭신한 하트모양 패치가 붙어있는 청바지가 예뻐서 친구에게 어디서 샀냐고 물어봤더니 미국에서 샀다고 해서 그랬는지 알 수는 없지만 미국에 가고 싶다는 어린 시절의 마음이 대학생이 되어서도 어렴풋하게 남아있었다. 그렇게 미국 중 남부에 위치한 오클라호마의 한 대학교에 지원하였고 다음 해인 2018년 겨울, 미국 행 비행기에 오르게 되었다.

나의 목표는 교환학생 기간 동안 매일 일기를 쓰는 것이었다. 나는 아침에 일어나서부터 많은 순간들을 사진 기록으로 남겼고 저녁에 일기를 쓸 때는 그날 하루 동안 찍은 사진을 참고하며 그 감상을 적었다. 그 나날들이 6개월이 되어 방대한 양의 글과 사진으로 기록되어 있는데 그 기간은 나에게 매우 행복한 시간이었으며 평생 마음 속에서 잊혀지지 않기를 바라는 시간들이다. 그렇기에 앞에서 언급한 레트로토피아처럼 힘이 들 때마다 그 당시로 돌아가고 싶은 마음으로 일기를 찾아보곤 한다. 6개월 동안 매일 잠들기 전에 ‘내일은 어떤 신나고 행복한 일이 일

어날까?’ 설레며 잠이 들었고 실제로 그 다음 날은 항상 행복으로 충만한 나날들이었다. 등교하면서 양옆 나무를 날아다니는 다람쥐를 찾으며 놀았던 시간들과 매일 꼭두새벽에 수영장에서 요가를 하며 하루를 시작했던 일, 마음이 잘 통하는 에콰도르 친구와 단짝을 맺고 비밀이야기를 공유했던 일, 매주 금요일마다 야구경기를 보며 불꽃놀이를 즐겼던 일, 이런 일들은 사소하지만 내가 더 열심히, 행복하게 살도록 동기부여를 주었다. 그 당시가 현재의 시각에서 레트로토피아라는 것을 알 수 있는 또 다른 이유는 한국에서 지낼 때 볼 수 없었던 외적인 모습에 변화가 생긴 것으로 들 수 있다. 나는 중학교 시절부터 얼굴에 여드름이 항상 있었다. 그래서 병원치료를 받았고 미국에 가면 기름진 음식 때문에 피부가 더 안 좋을 것이라 생각하며 피부 약을 많이 챙겨갔다. 하지만 미국에 도착하고 일주일이 지난 시점부터 10년 동안 늘 나를 괴롭혔던 여드름이 사라진 것이다. 나의 피부 고민은 너무나 쉽게 저절로 해결되었다. 뿐만 아니라 급격하게 스트레스를 받거나, 감정에 변화가 생기면 얼굴이 잘 빨개지는 증상으로 힘들어했던 이전과 달리 이상하게 미국에 있는 동안은 모든 것이 낯설고 처음 경험하는 것임에도 불구하고 얼굴이 붉어지거나 굳어진 적이 없었다. 나는 항상 당당하고 편한 표정이었다. 그때의 내가 원래 내 모습인지, 아니면 그때는 내가 아니었는지 헷갈릴 정도였다. 이런 경험 후에 나는 얼굴이 빨개지는 콤플렉스를 극복하고 이제는 편하게 살 수 있겠다고 생각했으나 한국에 돌아오자마자 그 증상은 다시 나타났다. 한국을 벗어나면 이 증상은 없어지는 것일까 아니면 내 마음가짐의 문제일까, 내 주변 환경의 문제일까. 무엇이 문제이든 간에 나는 현재 편한 상태가 아닌 상황에 있다는 것을 깨닫게 되었다. 이

러한 이유로 그 당시를 기억하고 추억하고자 하는 마음이 강해졌고 그때의 좋았던 잔상들은 늘 내 안에 머물러 있었다. 현재의 불안한 상황과 그 당시의 행복한 기억을 끊임없이 비교하며 그리워하고 있는 자신을 발견하였다.

그때의 나의 모습은 어린 시절 보았던 교육용 애니메이션의 주인공 같았다. 뽀로로나 텔레토비처럼 항상 재미난 일이 펼쳐지고 친구랑 싸워도 사이좋게 화해하며 잠들고 내일을 기대하는 그 건전하고 알찬 나날들이 이어졌기 때문이다. 이 기간 동안의 나는 또 다른 작은 인생을 살았다고 생각한다. 그때의 순간들은 현재 내가 힘들 때 앞으로 나아갈 수 있는 용기를 주고 있고 앞으로도 그럴 것이라고 생각된다. 시련은 어떻게 극복했고, 당황스러운 상황을 어떻게 받아들였고, 기쁜 순간은 어떻게 즐겼는지 그때 내가 느끼고 깨달은 바는 무언가의 선택의 기로에 섰을 때 현명한 판단을 할 수 있도록 도와줄 것이며 그것이 현재를 거쳐 미래에도 도움을 줄 것이라 믿기 때문이다. 이러한 이유로 그곳에서 이야기는 나의 작업으로 이어졌다. 이는 모두 기억의 보관과 관련된 내용이며 교환학생의 신분으로 수강했던 미술수업의 작업들과 한국으로 돌아와 미국을 떠올리며 했던 작업으로 나눌 수 있다.

먼저 교환학생 기간동안 미술수업을 들으면서 진행했던 작업부터 살펴보겠다.

【작품도판 7】<Emotional Star>, 2018, 종이에 과슈, 가변크기

<Emotional Star>(【작품도판 7】)는 작업을 시작하기 전 교수님으로부터 조건이 주어졌다. 조건은 사각형의 캔버스에서 벗어나 다양한 규격과 형태로 작업을 하는 것이었다. 나는 작업을 다시 한국으로 가져갈 것을 생각하여 분해하고 해체가 가능한 조립식 입체작업을 만들었다. 미국에서의 수많은 기억 들 중 인상 깊었던 단편적인 순간 6가지를 추상화하여 정사각형 종이에 그렸다. 그려진 순간 안에는 느꼈던 감정들이 각각 1가지씩 담겨있다. 이 각각의 그림 6장을 접고 조립하여 별 모양의 입체작업을 만들었다. 집을 벗어나 타지에서 지내면서 느꼈던 널뛰는 감정들을 별 안에 응축된 덩어리로 표현하였으며 다양한 감정이 몰아쳤다

가 달콤한 꿈처럼 끝나버린 소중하지만 닿을 수 없는 기억들을 다각면의 입체도형 안에 넣은 것이다. 각각의 그림은 구체적인 풍경이거나 혹은 추상적인 형상으로 표현되기도 하였는데 각각 공포, 행복, 편안함, 화남, 외로움, 희열을 나타내고 있다. 각 감정에 대한 설명은 다음과 같다.

【참고도판 7】【작품도판 7】
<Emotional Star>의 부분

【참고도판 8】【작품도판 7】
<Emotional Star>의 부분

①【참고도판 7】공포: 미대 수업 중 유일한 동양인으로 참여하면서 모든 시선들이 나에게 꽂히는 듯한 공포를 여러 개의 충혈된 눈을 연달아 이어그리면서 표현하였다.

②【참고도판 8】행복: 채도가 높은 노란색, 파란색, 빨간색의 선들을 병렬적으로 나열하고 사선의 방향성을 주어 속도감 있는 구도를 표현하였다. 이 구도와 색감을 통해 그 당시 나의 호기심과 기쁨, 충만함을 나타내고자 하였다.

【참고도판 9】【작품도판 7】
<Emotional Star>의 부분

【참고도판10】【작품도판 7】
<Emotional Star>의 부분

③【참고도판 9】편안함: 타지 생활에 적응을 하고 마음에 맞는 친구를 만나면서 느끼는 감정이다. 종이에 붓을 비비듯이 문질러 부드럽게 번지는 효과를 주었다. 종이에 서서히 물감이 스며들면서 색깔이 드러나는 모습이 조심스럽게 미국문화가 나에게 스며드는 느낌과 비슷하다고 생각했다. 이런 기법을 통해 아늑한 느낌을 표현하고 싶었다.

④【참고도판 10】화남: 가지고 간 물건이 적어 생활용품들을 아껴쓰고 다시 쓰며 소중히 다뤘지만 나의 노력과 다르게 집에서 파티를 열 때 종종 물건이 사라지곤 했다. 내가 정말 좋아했던 블루베리 잼이 사라졌을 때는 화나는 감정을 느꼈다. 그 기분을 보라색 계열의 크레용을 이용하여 거칠게 표현해보았다

【참고도판 11】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분

【참고도판 12】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분

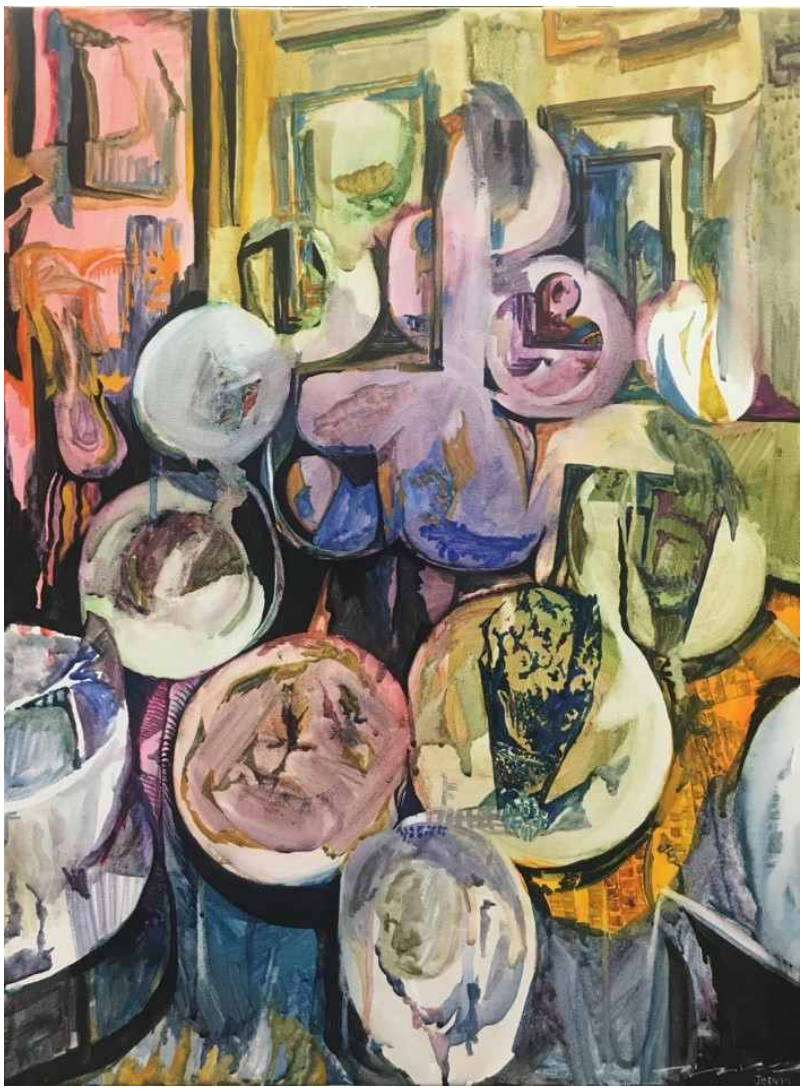
【참고도판 13】【작품도판 7】<Emotional Star>의 부분

⑤【참고도판 11】외로움: 외로운 감정도 종종 느끼곤 했다. 한국에서 느끼던 외로움과 다른 차원이었는데 무엇을 행동하기에 앞서 내가 곤경

에 처해도 아무도 도와주지 않을 것이라고 미리 단념했고 예상대로 내 주위에 아무도 없을 때 외로움이 밀려왔다. 눈물이 마음속에 뭉글뭉글하게 맺히는 느낌과 흘러내리는 기분을 떠올리며 이를 시각적으로 표현하였다.

⑥【참고도판 12】희열: 새로운 사람들과 어울려 지내며 새로운 문화에 충격을 받고 또 적응해가면서 서로 소통하고 있다는 것을 느낄 때면 가슴 벅찬 희열을 느꼈다. 외모도 문화도 다른 친구들과 함께 어울릴 수 있다는 기쁨에서 폭죽이 터지는 듯한 형상을 통해 희열감을 표현하였다. 어둠 속에서 외로움이 불꽃처럼 터지는 듯한 이미지를 수채화와 크레용을 이용해 기름과 물의 분리작용을 이용해 보았다.

이 각각의 추상적 감정 이미지를 그린 정사각형 종이를 다음과 같이 접고 조립하여 감정이 응축된 입체 조형물을 완성하였다.(【참고도판 13】)



【작품도판 8】 <Memories>, 2018, 캔버스에 과슈, 55x39cm

<Memories>(【작품도판 8】) 라는 작업은 2019년 작업 방식의 시초가 되는 작업이다. 이 방식은 두 개 이상의 사진을 합성하고 편집하여 새로운 형상을 만들어내고 화면을 구성하는 것으로 기억 이미지들을 현

재에 꺼내와 다시 재구성하는 순서로 되어있다. 이때 선택한 사진 자료는 처음으로 가족 없이 보낸 생일날의 생일상 사진과 오클라호마 노먼시의 작은 갤러리에서 찍은 사진이다. 이 두 이미지는 인상 깊은 순간에 셔터를 눌러 기록한 것이다.

첫 번째 내용은 생일상과 관련된 이야기이다. 나의 생일날은 항상 불고기가 올려진 식탁에서 가족들과 저녁식사를 하고 함께 사진을 찍는다. 하지만 2018년도의 생일은 불고기를 먹지 못하고 가족들과 함께하지 못한 날이었다. 숙소 식당에서 친구와 함께 식사를 하게 되었는데 이국적인 음식으로 가득 찬 생일상을 찍었던 그 순간은 나에게 인상 깊은 기억으로 자리 잡는다.

두 번째 내용은 갤러리와 관련된 이야기이다. 오클라호마 노먼시에 갤러리가 모여있는 거리가 있다. 수업을 들으며 친해진 미대 친구가 갤러리 거리로 나를 데리고 갔다. 학교에 소속된 미술관 외에 그 지역에서 미술 전시를 보는게 쉽지 않았는데 갤러리를 이곳 저곳 돌아다녀보니 마치 인사동의 갤러리들을 구경하는 익숙한 기분이 들었다. 깔끔한 벽에 걸려있는 네모난 그림 여러 점은 무의식 속에서 내가 그리워하고 있는 풍경이었던 것 같다. 타지에서 내가 그리워하던 문화생활을 오랜만에 하게 되니 기분이 묘해졌다. 행복한 기분으로 갤러리 풍경을 카메라에 담았다.

이 두 이미지 모두 한국에 대한 그리움과 기억을 바탕으로 고향에서의 순간을 찾으려고 노력하며 찍은 사진이다. 나의 정체성이 느껴지는 순간들의 두 이미지를 합성하고 조합하여 새로운 화면을 구성하였다. 식탁에 놓여있는 접시의 동그란 형상과 갤러리에서 본 액자들의 네모난

형상이 함께 공존하고 있으며 그 안에서 음식, 그림 등의 다양한 소재들의 질감과 형태가 함께 섞여있다. 완벽하게 인지할 수 있는 사물로 딱 떨어지는 형태가 아닌 합성을 통해 만들어낸 새롭고 낯선 형태이기 때문에 이 작품 역시 추상적인 형식을 띄고 있지만 그 안에서 구체적인 사물들을 찾아낼 수 있다.

【작품도판 9】<Wallowing in Purple>, 2018, 캔버스에 과슈, 97x130cm

<Wallowing in Purple>(【작품도판 9】)은 내가 머물렀던 기숙사 방의 모습과 나만의 상상력을 더하여 그린 그림이다.

교환학생으로 가 있는 기간 나에게 주어진 작은 방은 한국에서 챙겨온 물건들을 다 꺼내 놓기에 많이 작은 공간이었으며 조금만 물건이 많아져도 정신없고 복잡해 보였다. 하지만 그 공간에 익숙해지면서 점점

나의 물건들로 방은 채워졌고 어느 순간 방은 발 디딜 틈 없이 옷가지와 이불로 어질러져 있었다. 나는 빈틈을 발로 디디며 움직이다가 순간 악어들을 피해 움직이는 것과 같은 느낌을 받았다. 어릴 적 나는 내가 밟는 공간만 살아남을 수 있는 공간이고 그 이외의 공간을 밟으면 용암에 빠져 죽거나 무서운 동물에게 잡혀 죽는다는 상상을 하곤 했는데 마치 그때의 기억이 나는 듯했다. 나는 이리저리 꼬여서 뒹굴고 있는 이불과 옷들을 사진으로 기록했고 이 이불들이 악어의 형상으로 변해가는 모습을 상상하며 그림을 그려보았다.

이불의 누빔은 악어의 피부로 이어지며 이불이 꼬이고 접혀있는 형상은 악어가 늪지대에서 어슬렁거리며 움직이는 듯한 모습으로 보인다. 배경에 사용된 보라색과 갈색의 붓 터치들은 늘어지고 흘러내리는 모양을 하고 있는데 이는 축축하고 어두운 방의 분위기를 표현한 것이다.

【작품도판 10】<환영 1>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm

<환영1>(【작품도판 10】)은 한국으로 돌아와 보관된 미국에서의 기억을 다시 꺼내어 시작한 작업으로 교환학생 기간이 끝나고 여행하며 보고 느낀 것들을 그림에 담아내었다. 여행 중 동양문화를 그리워하다가 우연히 일본 예술가의 미술전시를 관람하게 되었고 그때 모은 사진 자료들이 작업의 소재가 되었다. 나라는 다르지만 같은 문화권을 공유해서 그런지 미술관 안에서 내 마음은 너무나 편해졌고 고향에 온 듯한 기분을 느꼈다. 그 미술관은 동그랗고 하얀 전등이 곳곳에 꽂혀있었고 빈 공간이 넓게 펼쳐져 있어서 천천히 걸으며 사색을 하기에 좋은 장소였다. 미술관에서 자연스럽게 이어진 정원에는 단순하고 투박한 직육면체 형태

의 돌 안에 동그랗게 물이 차오르고 있었다. 그 물소리를 들으며 정원을 걸으며 복잡하고 거친 시내에서 탈출하여 드디어 나와 어울리는 공간을 찾았다고 생각했다. 바쁘게 움직이는 군중 사이에서 홀로 움직이는 와중에 고독을 충분히 즐길 수 있는 비어있는 공간이 내 앞에 나타나니 오히려 외로운 감정보다는 반가움과 만족감으로 꽉 채워져 미술관 자체를 한국으로 들고 가고 싶은 마음이 들었다. 이후 일상으로 돌아왔지만 문득 그때의 기억과 기분이 생각날 때가 있다. <환영1>은 그때 보았던 동그란 전등과 정원의 모습을 같이 겹치고 합성하여 화면을 구성한 것으로 전등의 동그란 형상은 포근하고 편안한 기분을 표현하였다. 그 외에도 곡선으로 분할되는 화면과 꽃잎들의 형상은 그림이 차분하게 보일 수 있는 시각적인 효과를 내고 있다. 나는 이런 조형 요소를 통해 그때 느꼈던 감정들을 그림을 다시 재현해보는 시도를 하였다.

기억을 보관하는 것에 가치를 두며 다양한 기억들을 그리다 보면 한번 겪었던 일이나 그와 비슷한 상황이 미래에 또 오게 된다는 것을 알게 된다. 우리는 살아오면서 여러 가지 다양한 갈등을 만나게 되고 이를 풀어나가면서 깨닫게 된 것들이 있기 마련이다. 깨달은 것들은 과거 상태에서 머무는 것이 아니라 현재에 다시 발현되면서 현명한 선택을 할 수 있도록 도와준다. 여기서 과거의 사례를 통해 현재의 갈등을 해결해 나가는 유가사상의 복고적인 모습을 찾을 수 있으며 자신의 과거를 복고하면서 새로운 미래를 설계하는 모습에서 베르그송이 말한 ‘나만의 삶’을 만들어가는 과정을 겪게 되는 것이다. 비록 그 기억이 앞날을 살아가는데 있어서 도움이 되지 않거나 무의미할지라도 나는 그것을 시각화하여 기록하는 것 자체에서 의미를 찾는다. 무심코 겪은 작은 사건 하

나하나가 나비효과처럼 작용하여 내 성격과 정체성이 만들어지는 것이라면 나에게 일어나는 모든 상황들이 나름대로의 가치가 있기 때문이다.

③ 조합된 기억을 통해 발견한 '낯설음'

이렇게 여행을 다니며 보관한 기억 작품들을 살펴보았다. 여행을 주제로 하여 그린 그림들의 공통점은 여러 가지 기억을 해체하고 조합하여 또 다른 완성된 기억을 만들어 내는 것이다. 그렇게 나온 결과물에서 '괴' 또는 '언캐니'의 성격을 찾아볼 수 있다. 있는 그대로의 모습을 그리는 것이 아니라 각 요소가 중첩되고 지워지고 연결되면서 우리에게 낯선 이미지로 다가오기 때문이다.

먼저 동양에서의 '이상함', '낯설음'의 개념이 미적 대상으로 나타나기 시작한 지점을 살펴보면 중국 회화사 속 청대에서 찾을 수 있다. 처음에는 '괴'의 등장을 심미의 틀에 대한 반격으로 바라보았으나 차차 이것을 개성적인 것으로 받아들이기 시작한 것이다. 서수정의 양주팔괴의 '괴'에 관한 연구논문에서 그 내용을 살펴볼 수 있다. '괴'란 기존의 화풍과 미를 따르지 않고 자신만의 개성을 드러낸 것인데 새롭고 기이한 화풍은 의고주의적 화풍이 만연한 시대에 충격을 주었으며 보수적 입장에서는 그것이 기이하여 '괴'라고 불러지기도 하였다. 괴라는 것은 결국 시대적으로 이어왔던 전통과 관례에서 벗어나 자신을 좀 더 주체적으로 드러내는 것인데 그것을 '괴'라고 부른 시대상을 통해 개성을 추구하는 사회가 그 당시 맥락과 맞지 않은 것으로 볼 수 있

다. 하지만 그 당시 시대적 흐름에 도전하는 인물이 있었으며 괴의 미학의 선두자로 불리는 사람은 바로 석도(石濤, 1642-1707)였다. 석도는 자신을 드러내는 것을 가장 중요한 법칙으로 두었으며 형상만을 따르게 되면 고인에게 부림받게 되며 고인을 넘을 수 없다고 하였다. 그림을 통해 석도가 이루려는 궁극적인 목표는 '아자용아법' 즉, 주체적인 나를 확립하는 것이었다. 또한 유행을 따르지 않고 혁신을 꾀하여 자신의 화풍을 찾아야 한다.[40] 석도 이후에 미학의 흐름 속에서 계속 '괴' 를 추구하며 회화세계를 펼친 대표주자 중 하나인 정섭(鄭燮, 1693-1765)은 난을 그리며 다음과 같이 말하였다.

> 난초 세 떨기를 그리니
> 누구도 감히 그려낼 수 없네.
>
> 새롭고 기이한 법을 취하니
>
> 묵향이 불어 나오누나[41]

보수적인 유가사상가들의 입장에서 새롭고 기이한 방법은 잘못된 것이며 폄하 받아야 마땅한 것으로 보고 있지만 정섭은 새롭고 기이한 법을 취하여 유가사상들의 사상에 대해 저항하고 고정된 미의 기준을 타파한 것이라 볼 수 있다. 이렇게 석도와 정섭 모두 과거의 답습을 넘어 자신의 개성을 담았다는 점에서 '괴', '기이한 것' 또한 미적 범주에 속할 수 있다는 가능성을 열어주었고 미학적 틀의 다양성을 이해할 수 있게 해주

40) 서수정, 「양주팔괴의 '괴' 미학사상에 관한 연구: 정섭의 "괴" 미학사상을 중심으로」,『한국사상문화학회』,(2012), 402.
41) 서수정, 위 논문, 399.

었다.

내가 살아가고 있는 시대는 그 당시처럼 답습을 중시하거나 미술에 있어서 일정한 범주 외의 것을 잘못됐다고 보지는 않지만 내 작업은 일상생활 속에서 볼 수 있는 온전하고 익숙한 이미지가 아닌 재가공의 과정을 거친 낯선 모습의 이미지가 많이 등장하며 특히나 나의 개인적인 이야기를 많이 다루고 있기에 감상자들로 하여금 더 괴리감이 느껴질 수도 있다. 이렇게 낯선 이미지가 나오기까지는 다양한 왜곡과 변형의 과정을 거치게 된다. 이 과정을 거치게 되면 일상에서 쉽게 볼 수 있는 소재도 낯설고 괴상한 모양으로 보이게 되기 마련인데 이러한 모습을 서양 미술에서 ‘언캐니’의 장르로 분류할 수 있을 것이다. 언캐니의 의미는 괴상함, 기이함, 낯선 등으로 요약할 수 있는데 기존에 존재하고 있는 소재를 형태적으로 변형시키면서 더 이상 익숙한 것이 아닌 기이하고 신기한 모습으로 만들 수 있다는 특징을 가지고 있다. 다음은 언캐니라는 용어의 유래와 개념에 대한 내용이다.

> 프로이트는 1919년에 ‘The uncanny’를 발표했는데 아름다움이나 매력적인 것 또는 숭고한 것에 대해 연구했던 미학에서 벗어나 반감. 두려움, 기괴함 등도 미학의 요소가 될 수 있다고 말했다. 두려움, 낯설음 등등은 감정은 공포의 특이한 변종들인데, 오래전부터 알고 있었던 것, 오래전부터 친숙했던 것에서 출발하는 감정들이다.[42] 프로이트는 언캐니라는 단어를 그 어원을 통해 개념을 정리하였는데 독일어

42) 이세희,「언캐니 형상의 탐구: 본인작품을 중심으로」, (동국대학교 석사학위논문, 2015), 6, 재인용

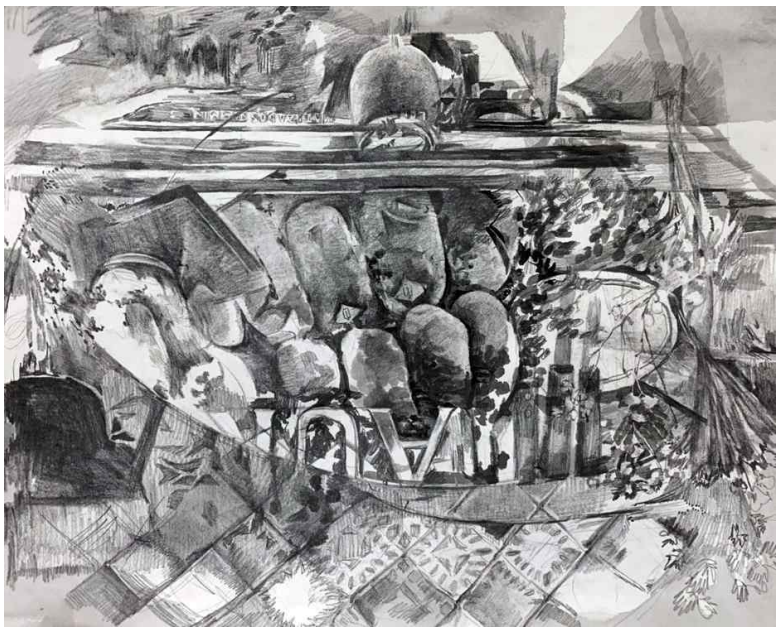
‘umheimlich’는 편안한, 친숙한의 뜻인 ‘hemlich’와 반대되는 개념이다. 프로이트는 집요한 언어학적 연구를 통해 ‘hemlich와 그 단어의 반대말인 umheimlich가 서로 같다는 것을 발견함으로써, 친숙하고 편안한 것과 숨겨져 있고 은폐된 것이 긴밀하게 연관되어 있다는 것을 밝혀내었다.[43] 프로이트가 미학 연구의 대상이 되어야만 한다고 쓰고 있는 umheimlich의 영어표현인 uncanny란 단어도 이상한, 낯설은, 공포스러운 이란 의미를 갖고 있고, canny는 친군한. 길들여진, 고향 같은 이라는 의미를 갖고 있다. 그러므로 uncanny는 낯익은 어떤 것이 낯설게 되는 것, 즉 친근했던 것이 억압되어 있다가 다시 나타날 때 갖는 두려운 감정이다.[44]

이러한 개념은 기존의 익숙한 대상을 낯설게 보는 방식을 담고 있으며 마냥 아름다운 것만 미의 기준에 속한다는 틀을 깼다. 나의 작품은 아름다운 풍경과 대상을 표현하는 것이 아닌 낯설게 보기를 통하여 기존의 풍경과 대상을 변형시켜 표현하고 있다. 그리하여 나온 결과물은 친숙하고 익숙한 아름다움이 아닌 대상의 형태가 잘리고 합쳐지는 등 낯설고 괴기한 내용이 반영되어 있다.

43) 지그문트 프로이트,『창조적 작가와 몽상』 ,정장진 옮김, (서울: 열린 책들, 1996), 104.
44) 지그문트 프로이트, 위의 책,104.

【작품도판 11】<앵무새>, 2019, 장지에 연필 수묵, 30×60cm

<앵무새>(【작품도판 11】)은 온전한 형태의 사물인 화살통과 스테이크 접시를 변형시켜 새롭게 조합한 모양이다. 변형의 과정을 거치면서 원래의 형상은 낯설게 보이거나 망각되어 아예 다른 형상이 보이기도 한다. 나는 화살통과 스테이크 접시를 낯설게 보는 과정에서 앵무새의 형상을 발견하였고 앵무새의 형상 또한 온전한 것이 아닌 그럴듯하게 느껴지는 기이한 앵무새의 모습이라고 할 수 있다.



【작품도판 12】<정원>, 2019, 장지에 연필 수묵, 67×43cm

또 다른 언캐니의 모습을 <정원>(【작품도판 12】)에서 발견할 수 있다. <정원>은 정육점의 고기가 걸려있는 모습을 유리창 밖에서 본 모습과 타일로 장식된 테이블, 그리고 와인잔을 함께 가공하여 낯설게 조합한 모습이다. 화면의 중앙에는 고기들의 일부가 보이며 화면 하단에는 타일 장식을 발견할 수 있다. 또 정육점 유리창에 비친 간판의 모습도 확인된다. 이렇게 정원과는 전혀 상관없는 각각의 요소들이지만 각 요소가 일부 추출되고 다시 변형, 조합되면서 꽃과 풀이 보이는 듯한 정원의 이미지가 도출되었다. 정원인 듯 아닌 듯 만들어진 이 기이한 풍경은 친숙하고 편한 정원이 아닌 낯설고 두려운 감정으로 다가오기도 한다.

이렇게 각 요소들이 해체조합을 통해 낯선 모양을 띄는 원리와 방법에 대해 Ⅲ장 2절에서 다뤄보도록 하겠다.

(2) 유아기와 질감에 대한 기억

두 번째로는 어린 시절에 대한 기억과 향수를 주제로 작업하였다. 요즘 어린아이들과 부모님이 함께 예능에 나오기도 하고 어린이를 대상으로 한 오디션 또는 생활 태도 개선 프로그램 등 다양한 방식으로 어린아이들이 티비에 출연하곤 한다. 그 아이들의 모습을 보면서 향수를 자주 느끼곤 하는데 특히 내가 기억하는 어린 시절은 주변의 압박으로부터 벗어나 자유로운 상태에서 지금은 느낄 수 없는 종류의 행복감을 느꼈던 것 같다. 어리석었기 때문에 가능한 착각 속 행복일지라도 나의 거친 감정들을 자유롭게 표출할 수 있었던 그 당시가 부럽고 그리울 때가 있다. 그렇기에 어린아이들이 행복감, 슬픔, 분노의 감정을 표현하는 것을 보며 대리만족을 하게 된다.

그림을 시작하기에 앞서 최초 기억의 순간으로 돌아간다. 오래된 기억들은 구체적으로 기억나는 반면 최근의 기억들은 잘 떠오르지 않는다. 나의 머릿속 저장공간의 용량이 꽉 차서 더 이상 새로운 정보를 저장하지 못하는 것이라고 생각한다. 특히 유아기부터 어린이 시기의 나는 철없이 행복했었고 하루하루를 진심으로 즐기며 살았기에 자연스럽게 나의 작업은 내가 생생하게 기억하고 있는 유아기와 어린이 시절로 집중하게 된다.

어린아이들이 나오는 예능 프로그램을 통해 아이들로부터 인간 본성의 모습이 그대로 드러나는 모습을 보면 내가 밖에서 쓰고 다녔던 가면을 홀가분하게 벗어버린 기분이 든다. 어린아이들의 사회도 어른 못지 않게 복잡미묘하며 축소된 약육강식의 생태계이기 때문에 그들의 행동방식을 보면 내가 몸담고 있는 세상사가 이해된다.

지금의 모습과 다르게 확고한 취향과 약간의 강박을 가지고 있던 어린시절의 기억 속에는 가지고 있던 장난감들, 즐겨보던 만화, 내가 머물던 환경의 분위기와 기운들이 드문드문 떠오른다. 그 당시에는 플라스틱 소재의 장난감을 많이 가지고 있었다. 그 값싼 플라스틱 조각들은 보석이나 하트 모양의 형태로 가공되어 있었으며 그 모양을 보고 실제 보석이라 생각하며 소중하게 다뤘던 나의 모습도 떠오른다.

어린 시절을 인생에서 가장 좋았던 시절로 생각하거나 그 당시로 돌아갈 마음을 가지고 있는 것은 아니다. 그러나 지금은 갖지 못하는, 그 시절에만 가질 수 있던 생각이나 마음을 그리워하고 소중하게 생각하는 것이다. 이제는 작은 것에도 세상을 다 가진 것처럼 기뻐했던 모습보다는 세속에 물들면서 물건과 사람을 재고 있는 나 자신을 인지하게 된다. 다른 사람을 도울 때도 계산적으로 생각하고 단체 생활을 할 때도 손해를 입지 않으려고 애쓰다 보니 다른 사람이 고생하는 것을 애써 무시하는 경우도 있다. 이에 대해서 맑스(Karl Marx, 1818-1883) 는 “결국 모든 것이 냉혹한 계산의 찬물 속에 들어가게 된다”[45] 고 묘사한 바 있다. 이젠 선물도 의무가 되고 계산의 대상이 된다. 이진경은 그 이유에 대해서 “확실히 ‘타인을 위한 활동’ 이나 ‘타자에 대한 배려’ 는 가치

45) 이진경, 『근대적 시공간의 탄생』,(서울:그린비, 2010), 355.

법칙을 넘어서지 못하고선 불가능하며 가치법칙은 '타인에 대한 배려' 조차 끊임없이 계산하게 하여, 이익과 손해를 분별하게 하고, 그 계산된 결과에 따라 움직이는 타산적인 활동으로 바꾸어 버리기 때문"[46] 이라고 보고 있다. 이러한 이유로 화폐화되지 않는 모든 일을 무가치한 것처럼 느껴지기에 살기 위해선 돈을 벌어야 하고, 그러기 위해선 내가 하고 싶은 것을 포기해야 그런 삶의 방식이 만들어지기도 한다. 이런 나의 모습을 자각할 때마다 어린 시절로 돌아가 현재의 나를 바라보게 된다. 어린 나는 지금의 나를 심술부리는 놀부, 혹은 별주부전에 나오는 약은 토끼, 개미와 베짱이에 나오는 게으르고 요령만 피우는 베짱이와 같은 사람으로 볼지도 모르겠다. 이러한 모습은 성장하면서 점점 계산이 고도화되며 더욱 영악해지는 것 같다. 이진경은 우리가 살고있는 사회는 돈이 되는 일을 추구하며 계산을 통해 이익을 얻으려는 사람들로 만연하다고 하였으며 다음과 같이 말하였다. "계산하지 않고, 돈이 되지 않는 일을 하는 사람. 타인을 배려하며 사는 사람이 생존할 수 없는 사회를 살아가고 있기 때문이다."[47] 이처럼 손해를 보지 않고 자신이 원하는 것을 쟁취하며 살아가기 위해서는 분명히 계산이 필요할 것이다. 어린 시절 가지고 있던 순수하고 어리석은 생각만으로 살기에는 분명히 힘들어질 것이다. 이런 환경 때문에 가끔씩 회의감이 들면서 어린 시절을 되돌아보곤 한다. 다음은 장난감을 통하여 지금과 다른 사고방식을 가졌던 순수했던 어린 시절의 자취를 다시 느껴보고자 한다. 다만 나만 알고 있는 나의 물건에 대한 이야기보다 관람자들과 함께 소통하고 싶은 마음이 강

46) 이진경, 위의 책, 355.
47) 이진경, 위의 책, 355.

하다. 그렇기에 그 시절 모두가 향유했던 장난감과 같은 공감할 수 있는 소재들을 가지고 작업을 함으로써 그때 나의 모습을 찾고 싶다.

① 유아기 시절 장난감

초등학교 남자아이 두 명이 살고있는 옆집 문 앞을 지날 때마다 복도에 세워진 킥보드 두 대와 자전거 한 대를 보곤 한다. 높은 채도의 코발트블루 색 자전거와 킥보드 핸들 가운데에 장식되어있는 사자 인형만 봐도 나의 어린 시절에 대한 향수와 함께 행복한 에너지가 생긴다. 기억에 대한 작업을 하면서 추상적인 개념이 아닌 구체적 사물에 깃든 기억을 소재로 잡아 보기도 했다. 어린 시절 가지고 있던 장난감과 물건들 안에는 그 당시의 감정과 기억이 담겨있다. 그 물건 자체로는 값싼 플라스틱 조각일지 몰라도 그 물건 속에 얽혀있는 기억들이 가져다주는 에너지는 매우 가치있는 것이다.

어린 시절에는 장난감 보석도 실제 보석인 것처럼 생각하여 소중히 다루었고 수집했다. 이런 나의 모습은 까마귀와 비슷하다고 생각이 든다. 철, 뼛조각, 플라스틱과 같이 가치 없는 부품이더라도 반짝인다는 이유로 실제 보석인 것처럼 둥지 속에 고이 모으는 모습 때문이다. 착각 속에 빠져 살았던 순수했던 그 당시의 모습을 현재에서는 더 이상 찾을 수 없다는 안타까운 생각에 그때의 물건들을 통해 나를 다시 마주 보고 싶다.

그 당시 나는 작은 것 하나에도 세상을 다 가진 것처럼 행복했

다. 특히 플라스틱 소재의 장난감을 가지고 놀면 내 주변 상황은 나의 상상력으로 얼마든지 바꿀 수 있었다. 공룡을 가지고 놀면 내가 움직이는 반경은 전부 중생대였고 요술봉을 가지고 있으면 나는 요정이 되었다.

위의 내용을 바탕으로 어린 시절 내가 좋아했던 것들, 작고 가치 없지만 보석처럼 반짝였던 장난감들을 기억함으로써 그때의 나와 만나는 시간을 갖는다. 다음은 그 작업 내용에 대하여 차례로 서술할 것이다.

【작품도판 13】<하트 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm

【작품도판 14】<별 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm

<하트 꼳>(【작품도판 13】)과 <별 꼳>(【작품도판 14】)[48]은 플라스틱 장난감에서 일부를 추출하고 다시 조합하여 꽃의 형상을 만들어 낸 작업이다. 여기에 소재는 목걸이 체인, 요술봉 장식, 날개, 인형의 집 형관, 장난감 가방의 손잡이, 장난감 전화기의 말려있는 선 등으로 각각

48) 작품 제목 '꼳'은 꽃의 발음표기법 〔꼳〕에서 따온 것이다.

의 특징적인 형태를 활용하여 어린 시절 습관처럼 그린 도식화 된 꽃의 모습을 표현하였다. [꼳]은 '꽃' 의 발음표기로 꽃의 'ㅊ' 받침이 있다는 것을 모르는 상태에서 들리는 대로 발음하는 아이의 모습을 생각하며 제목에 '꼳' 이 들어가도록 하였다.

또한 장난감의 키치하고 채도 높은 색상과 이와 상반되게 배경에서는 깊이 있는 색상을 표현하고자 하였다. 장지 위에 아교와 '갈색' 물감을 혼합하여 일정한 농도로 펴 바르는 작업을 15번 하고 나면 자연스럽고 깊이 있는 배경 색상이 나온다. 여기에 회화적인 표현을 더하기 위하여 붓 자국이나 물 자국을 남기기도 한다. 반면에 장난감의 표현은 단단하고 반짝이는 질감을 살려 묘사한다. 깊은 색감의 배경과 대비되게 가볍고 인공적인 색상이 많이 들어간다.

【작품도판 15】<다나쇼>, 2020, 장지에 채색 82x95cm

<다나쇼>(【작품도판 15】)는 공룡과 물총, 바비인형의 머리카락, 보석, 그물망을 소재로 하여 화면을 구성한 작업이다. 공룡의 얼굴을 하고 있지만 바비인형의 머리카락을 가지고 있고, 물총 세 개가 조합된 몸통과 팔, 다리를 가지고 있으며 등에는 뾰족뾰족한 뿔이 달려있다. 그물망에 걸린 듯한 이 생물체는 물총으로 물을 쏘아대고 있다. 여러 개의 장난감 중 일부를 선택하고 조합하여 새로운 장난감 혹은 생명체를 만든 것이다. 작업도 배경에서 좀 더 깊이 있는 색감을 주기 위해 진한 청록색으로 여러 겹 덧칠해 무거운 느낌을 주었다. 다나쇼는 앞에 <꼴>이라

는 제목과 마찬가지로 발음 나는 대로 표시한 것인데 공식적인 표기법은 아니지만 모 티비 프로그램에서 ‘Dinosaur’를 ‘다나쇼’로 발음하는 어린아이의 모습을 보고 지은 제목이다.

【작품도판 16】<목걸이>, 2020, 장지에 채색, 100x100cm

<목걸이>(【작품도판 16】)는 각종 장식품들을 조합하여 또 다른 거대한 목걸이를 만든 것이다. 장식품에는 플라스틱이나 고무로 만들어진 것도 있지만 어른들의 장식품도 같이 섞여 있다. 나의 작업에 등장하는 플라스틱 조각들은 보석의 형상을 모방하려 하는 값싼 소재이다. 이

플라스틱 조각들은 어린아이들의 눈을 홀리는 화려한 색감과 인공적인 색감을 가지고 있으며 다양한 조각들과 함께 엉켜있다. 이는 ‘어린 시절의 최대 사치’ 혹은 ‘익숙하면서도 낯선 조합’이다. 아이의 장식품과 어른의 장식품과 무엇이 다를까? 재질과 가격이 다르다고 이걸 착용했을 때의 기쁜 마음도 다를까? 하는 의문에서 작업을 시작하였다. 어린아이의 시선에서 상류층은 무엇이든 다 누릴 수 있는 어른들이며 어른들이 향유하는 귀금속이나 장신구 또는 어른들의 물건(총, 칼 등 위험한 것들)들을 따라 하듯이 나온 장난감들을 소유했을 때의 기쁨은 어른들이 좋은 물건을 소유했을 때의 마음과 다를 점이 없다고 생각한다. 어린이든 어른이든 자신을 치장하고 꾸밀 때의 뿌듯하고 기쁜 마음은 같을 것이다. 그 시기에만 가질 수 있는 어리석고 행복했던 마음을 기억하여 사실은 어른들도 가치를 재지 않고 마냥 행복했던 순수한 마음을 가졌을 때가 있었다는 것을 장신구와 함께 표현하고자 했다.

【작품도판 17】<종이뱀>, 2020, 장지에 채색, 90x75cm

<종이뱀>(【작품도판 17】)은 어린시절 양면 색종이로 만든 고리를 계속 연결하여 뱀의 형상을 만들어낸 기억을 떠올리며 그린 작업이다. 뱀은 동화책에서 자주 등장하는 간사하고 약은 동물이기도 하지만 고대에서부터 뱀은 그 상징하는 바가 불멸, 치유, 재생, 죽음과 영혼을 관장하는 동물이며 궁전의 기둥이나 석상, 장신구에서 볼 수 있는 고급

스러운 소재이다. 이 이중적인 성격을 표현 방식에 담고자 했다. 색종이로 만든 가냘픈 종이뱀이지만 화려하게 몸을 꼬고 있으며 무거운 배경 중앙 위에 위치함으로써 키치함과 고급스러움의 경계선을 표현하고자 했다. 지분과 주황을 아교에 갠 뒤, 한 번에 올려 색종이의 채도 높은 색상을 표현하였고 색종이 안쪽에는 호분을 섞어 좀도 명도가 밝은 색상을 표현하였다. 반질반질하고 깔끔한 색종이의 질감과 대비되는 배경을 표현하기 위해 배경은 여러 번 색을 쌓아 올려 깊이감을 표현하였고 붓의 터치와 물의 얼룩을 계속 남겨가며 회화적인 표현을 하였다.

② 질감의 기억을 통해 발견한 '반짝임'

어린 시절 가지고 놀던 장난감을 표현하면서 아이들이 좋아하는 색상과 질감을 나타내려고 노력하였다. 어린아이들의 장난감은 아이들을 홀리기 위해서인지 화려한 색상과 반짝거리고 반사되는 질감들로 만들어진 경우가 많다. 장난감을 효과적으로 표현하기 위해서 이러한 질감의 특징이 잘 나타나야 한다. 이렇게 유치하고 알록달록한 색채의 표현은 '값싼 화려함'을 나타내기도 하는데 이는 동양의 미의 개념 중 '추'와 어울리며 서양에서는 '키치'라는 개념과 상응한다. 아이들이 좋아하는 화려한 색상과 질감을 표현하기에 앞서 미술사 속에서 그 개념이 어떻게 다루어지고 있는지 알아보기로 한다.

먼저 동양의 '추'에 대한 개념을 통해 '값싼', '유치함'에 대해 설명하고자 한다. 김희는 그의 논문에서 "장자는 형상이 추함에도

불구하고 내면적인 덕에 의해 얻어지는 미의 가치를 바라보았으며 특히 인위적인 규범과 질서가 이러한 가치를 혼탁하게 한다.”[49]고 보았다. 위정자들의 허위의식과 인위적 규범이 만들어 낸 사회구조를 비판하였고 수양을 통해 자유와 해방의 경지에 이르러야 미를 찾을 수 있다고 보았다. 앞서 나는 어린 시절과 달리 계산적으로 살게 되는 현실에 대해 강한 회의감을 느끼고 순수했던 시절을 그리워하는 마음에서 유치한 장난감의 모양들을 그리기 시작했다고 밝혔다. 이러한 작업 배경은 장자가 말하는 “이상적인 인간상을 통해 사회의 개인을 교화하려는 ‘덕’의 목적성에 대한 비판”[50] 에 근거가 되기도 한다. 서수정은 그의 논문에서 부산(傅山, ?-?))의 말을 인용하였는데 부산은 “차라리 졸할지언정 공교롭지 말며, 차라리 추할지언정 예쁘게 꾸미지 말며, 차라리 지리 할지언정 경솔하지 말며, 차라리 솔직할지언정 인위적으로 안배하지 말라”[51] 고 하여 ‘졸’과 ‘추’의 미학을 전개하였다. 인위적 형식과 가면으로 만들어진 아름다움보다 그렇지 않고 솔직할 때 보여지는 추함이 훨씬 보기 낫다는 것이다. 즉 계산적이고 자신을 허풍스럽게 가꾸는 어른의 모습보다는 가치와 상관없이 그저 눈앞에 예쁜 것을 좋아하고 표현할 줄 아는 순수한 어린아이의 모습이 아름다울 수 있다고 해석할 수 있다.

다음은 서양에서 다루고 있는 추의 개념인 ‘키치’에 대해서 살펴보기로 한다. 키치의 탄생 배경은 다음과 같다. 상대적으로 삶의 질이 낮은 하류층의 사람들은 상류층의 문화를 따라잡는 것이 힘들었는데 19

49) 김희,「장자의 ‘醜(추)’ 관념에 나타나는 개체성 분석:근대 서구미학의 ‘추’개념과 비교, 성균관 대학교 (2005), 37.
50) 김희, 위의 책, 37.
51) 서수정, 위 논문, 401.

세기 산업혁명 이후 사회가 부흥하며 중,하류층은 상류층만 향유했던 문화와 예술작품들을 모방하기 시작하였다. 그 틈에 키치가 생기게 되었으며 “결국, 미적 예술품이나 문화를 누릴 수 없었던 중하류 계층들은 산업의 발달로 물질적인 풍요로움을 소유하게 되어 그들만이 가지고 있던 문화적 논리와 상류층을 모방하고 싶어 하는 욕구가 만나 키치가 발생하였다고 볼 수 있다.” 52)

“키치는 현대 언어에서 예술적인 나쁜 취미를 지칭하는 수 많은 용어들 중에서 진정하게 국제적인 지위를 획득한 유일한 용어이다.” 53) 문하늘은 키치의 어원에 관하여 다양한 견해들을 정리하였는데 나는 그중 두 가지 견해에 대해 살펴보고자 한다. 첫째로 키치는 “ ‘얼룩’ 또는 ‘진흙을 가지고 놀기’ 라는 독일에서 유래한 것으로 더럽다는 키치의 부도덕성을 암시한다.” 54) 두 번째는 “ ‘아무렇게나 주워 모으다’ 라는 의미로 독일 남부에서 사용되던 용어로 보는 견해에서 보다 넓게는 ‘낡은 가구를 주워 모아 새로운 가구를 만든다’ 라는 의미로 사용되었다.” 55) 이렇듯 키치란 뒤죽박죽 섞여있거나 우쭐대는 것, 부도덕성, 말썽을 일으키는 것 등 부정적인 감정을 암시하는 의미를 내포하고 있다.

내 어린 시절의 상류층은 무엇이든 다 해낼 수 있는 어른들이었다. 이들의 모습을 모방하기 위해 가짜로 만들어진 어른들의 물건을 가

52) 문하늘,「현대광고에 나타난 키치표현방법에 대한 고찰」(목원대학교 석사학위 논문 2013), 8.
53) 문하늘,「현대광고에 나타난 키치표현방법에 대한 고찰」(목원대학교 석사학위 논문 2013) 5, 재인용.
54) 문하늘, 위 논문, 5, 재인용.
55) 문하늘, 위 논문, 재인용.

지고 노는 모습을 돌이켜 봤을 때 '키치적' 이라고 볼 수 있다. 칼이나 유리, 보석과 같은 재료를 값싼 재료로 과장되게 만들어 낸 것에서 '반짝임' 의 특징을 발견하였으며 이를 표현하기 위한 구체적인 재료와 표현 방식에 대해서는 Ⅳ장에서 다루도록 하겠다.

Ⅲ. 기억의 보관 방법

기억을 보관하는 것은 나의 정체성을 만들어내는 것과 연결되는 활동이다. 나의 과거 데이터가 현재의 모습을 만들었으며 앞으로 일어나는 일들을 처리하고 해결할 수 있는 능력과 경험이 그 데이터 안에 녹아 있기 때문이다. 그렇기에 기억을 보관하는 것의 내용뿐만 아니라 기억을 보관하는 방법에 대해 연구하는 것도 중요한 부분이다. 나는 나에게 의미있는 물건을 쉽게 버리지 못하고 그것을 보관하는 습관을 가지고 있다고 언급하였다. 이러한 습관이 확대되면서 기억의 보관에 관하여 그림을 그리게 되었는데 그렇다면 기억을 보관하기 위한 구체적인 방법과 원리가 그림에 어떻게 적용되는지 알아보도록 한다.

기억이라는 추상적인 개념을 물리적으로 보관하기 위해서는 기억의 구체적인 형상이 있어야 한다. 과거에 모은 기록 '이미지' 를 '기억' 으로 설정하고 그 이미지들을 가공하는 방식을 이용하여 기억의 모양을 정해보고자 한다. 기억의 형상화가 선행된 다음에는 어떠한 상황이 와도, 시간과 공간에 방해받지 않고 기억을 안전하게 포장할 수 있는 방

식을 탐구해보도록 하겠다. 어린 시절 소중한 물건을 보물상자에 담아 뒀듯이 기억이라는 것을 튼튼한 상자나 포장지로 감싼다면 어떠할지 아이디어스케치를 통해 제시하고자 한다.

이어서 두 번째로는 이미지의 해체와 조합을 통한 보관의 방법을 소개하고자 한다. 이는 나의 기억을 이미지화한 뒤 이 이미지 조각들을 해체하고 재배치 또는 조합하는 과정에서 생겨나는 새로운 결과물을 보여주는 방식으로 이루어져 있다. 이때의 결과물은 기존에 알고 있던 기억 이미지와는 다른 형태가 되며 낯설어 보이기도 한다. 이 낯설음을 언캐니와 괴의 성격으로 해석해보고 이미지의 해체와 조합을 통한 왜곡이 일어났을 때의 낯설음에 대해 하켄워드의 작품을 예시로 들어 고찰해보고자 한다. 이어서 기억 이미지를 가공하는 원리와 방법에 대해서 구체적으로 다뤄볼 것이다.

1. 기억의 보관에 관한 아이디어스케치

기억은 만지거나 잡을 수 없는 추상적인 개념이다. 이것을 구체적인 물건으로 포장하면 기억이 날아가거나 사라질까 하는 걱정을 할 필요가 없어질 것 같다는 상상을 하며 가벼운 드로잉으로 작업을 진행했다.

기억은 내 의지대로 떠올리거나 없앨 수 있는 것이 아니다. 과거의 기억 중 일부는 영원히 삭제되었고 일부는 잠재된 상태에서 어느 자극을 계기로 갑자기 나타날 수도 있다. 원하는 기억이 떠오르지 않을 때

는 답답함과 속상함을 느끼기도 한다. 마음대로 다루기 힘든 추상적 존재를 어떻게 하면 온전하게 보관할 수 있는지 생각하게 되었다.

그렇기에 기억이라는 추상적 개념을 시각화한 뒤 이를 감싸거나 담을 수 있는 적절한 포장재를 이용하여 보관하는 방법에 대하여 생각해 보았다.

시간의 흐름에 따라 오래된 기억은 흐려진다. 예를 들면 당장 오늘 점심에 먹은 메뉴는 생각이 날지라도 일주일 전에 먹은 점심 메뉴는 생각이 나지 않는 것이다. 또는 자극과 충격의 정도에 따라 오래된 사건이라도 기억에 남을 수 있고 그렇지 않을 경우에는 증발되어 없어질 수도 있다. 이렇게 없어지는 기억까지도 온전히 보관하기 위해서는 어떤 방법이 필요한지 고민한 것을 토대로 기억을 시각화하여 물리적으로 보관하고 포장할 수 있는 포장재를 구상해보기로 하였다.

사람들은 평소에 시간, 공간을 넘어 물건을 이송하거나 보관할 때 그 물건에 적합한 포장재를 사용하여 포장을 한다. 잘 깨지는 유리 재질은 에어캡으로 여러 번 감아서 포장을 하고 물건에 흠집이 나지 않도록 부드러운 천으로 감싸기도 하며 적당한 크기의 상자를 골라 상자 안에서 물건이 흔들리지 않도록 고정시키기도 한다. 이렇게 내용물을 안전하게 보관하기 위해 다양한 모양과 재질의 포장재들이 만들어졌으며 이는 비닐, 상자, 에어캡, 보따리, 천 등으로 우리의 일상 생활에서도 쉽게 볼 수 있는 소재들이다.

그렇다면 기억을 포장 할 수 있는 포장재는 어떠한 것들이 있으며 기억은 어떤 모양을 하고 있을지에 대한 의문이 들었으며 아이디어 스케치를 통해 이에 대해 생각해 보았다.

1) 기억의 형상화

기억은 형상으로 존재하는 것이 아닌 추상적인 개념이다. 하지만 기억의 형상을 정하여 이를 물리적으로 보관하기 위한 방법을 모색해보고자 한다.

기억의 형상이 있다면 그 모양은 다양할 것이다. 서로 다른 시간 속 존재했던 상황의 조각들이 덩어리처럼 붙어있으며 전·후 관계 혹은 인과관계가 얽혀 보이지 않는 연결고리로 끈끈하게 이어져 있는 모양을 상상할 수 있다. 그 안에서 일부는 훼손되어 사라지고, 앞뒤가 바뀌며 왜곡되고, 중첩되기도 한다. 그 기억의 형상은 한 사람에 대한 기억 덩어리가 될 수도 있고 그 덩어리에서 일부 기억 조각이 빠져나와 특정 장소에 대한 기억 덩어리에 붙을 수도 있다. 이렇게 사람, 공간, 시간, 물건 등 다양한 카테고리로 기억 조각들이 묶여있을 수 있다. 기억의 형상은 멀리서 바라봤을 때 추상적인 형상을 띄고 있으나 자세히 들여다보면 구체적인 사건과 상황들이 조각조각 보이는 모습으로 나타날 수 있을 것이다.

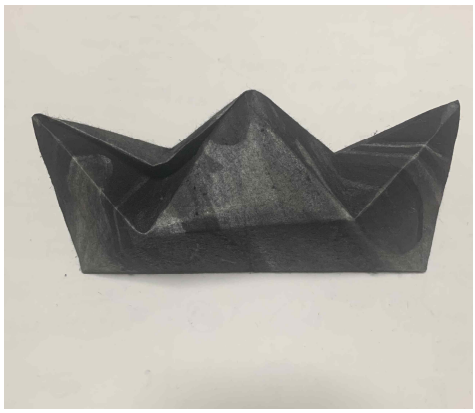
첫 번째로 기억을 형상화하기 위해서 간직하고 싶은 기억과 관련된 대상들을 일부분 추출한 뒤 배열하고 중첩하는 방법을 사용하였다. 이미지들이 중첩되면서 겹친 부분의 일부는 형태가 사라지거나 색상이 달라지는 등의 변화가 생기기도 한다. 포토샵을 사용하여 이미지를 병합, 결합, 교차, 빼기 또는 조각으로 나누는 것처럼 기억 이미지들도 여러 가지 이미지들과 겹쳐지면서 이러한 가공의 과정을 거치게 되는 것이다. 결과적으로 하나의 온전하고 새로운 형상이 다시 만들어진다. 예를

들면 생일의 기억을 이미지화하고자 할 때 생일 케이크 위에 장식되어 있는 초콜렛, 폭죽의 플라스틱 콘, 리본 등의 이미지에서 질감이나 재미있는 형태를 가지고 와 이를 이어붙이고 중첩하면서 새로운 형상을 만들어내는 것이다. 외곽을 보면 추상적인 형상이지만 그 안에는 구체적인 사물이 보이기에 반 구상적 추상화라고 볼 수 있으며 이는 곧 응축된 기억의 형상이라고 말할 수 있다.

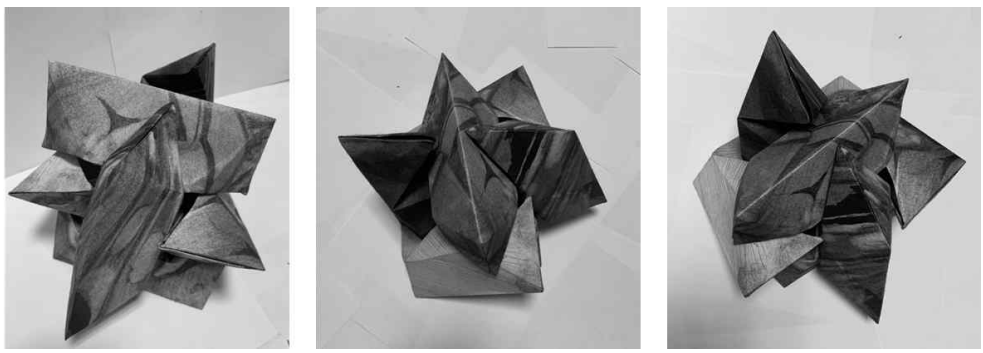
지금까지 정의한 기억의 형상은 고정된 형태가 아닌 기억에 따라 각기 다른 모습을 가진 추상적 형상을 띄고 있다. 두 번째 방법으로는 만약 기억에게 통일된 모습이 있다면 그것은 어떤 모습일지 상상해 보았다. 낱개의 기억들이 일정한 규칙과 공식에 맞춰 응축되고 하나의 덩어리가 된다면 마치 결정체처럼 다각형의 입체 모양을 갖게 될 것이다. 먼저 일정한 형태를 부여하여 모양의 통일성을 준다면 레고처럼 어디에 갖다 붙여도 조립이 되는 모양이 나올 것이다. 그리하여 조립이 가능한 조각을 만들었는데 조각 하나의 모습은 세 개의 뿔이 위로 솟은 왕관모양을 가지고 있다. 이 조각은 서로의 홈으로 맞물려 삼차원의 입체 모양을 만들어낸다. <Emotional Star Ⅱ>(【작품도판 16】)은 그 여섯 개의 조각들이 모여 다각형의 별 모양을 만들어낸 것이다. 앞서 설명한 <Emotional Star>처럼 기억의 모양도 각도마다 다른 내용을 보이며 각 요소들은 해체와 조합이 가능한 형태를 가지고 있다. 이것을 나만의 통일된 기억의 형상으로 정하였다.

기억을 형상화하는 과정 두 종류를 탐구해보았다. 하나는 기억을 이미지화하여 가공의 과정을 거치는 것이고 다른 하나는 기억을 조립할 수 있도록 기억의 조각을 만드는 것이다. 이렇게 기억에게 형상이 있다

면 이를 시각적으로 보관하는 것은 훨씬 수월해질 것이다. 다음 항을 통해 형상화된 기억을 어떻게 포장하여 보관할 것인지 고찰해보도록 하겠다.



【참고도판 14】【작품도판 18】
<Emotional StarⅡ>의 조립 전 조각 하나



【작품도판 18】<Emotional StarⅡ>, 2020, 장지에 연필 수묵, 가변크기

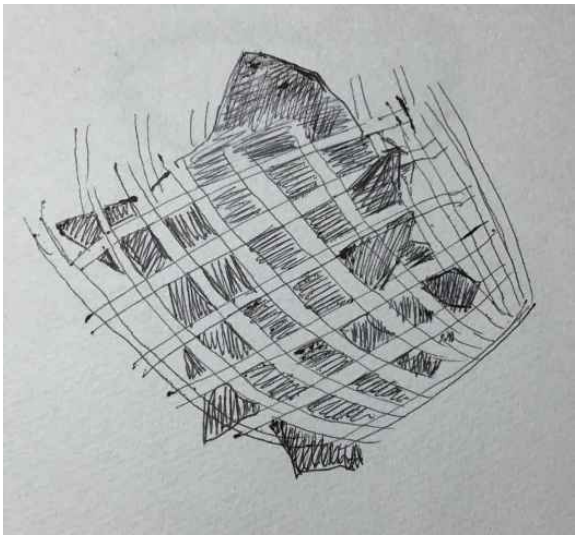
2) 기억의 포장 방식

기억의 형상과 질감이 다양한 만큼 그 기억을 포장하기 위한 방식도 다양할 것이다. 포장의 목적은 기억이 더이상 훼손되지 않도록 보관하고 유지하고자 하는 것이다. 여러 가지 질감과 재료가 뭉쳐져 있는 모습과 별 모양으로 조립된 모습 두 가지의 형태로 기억의 형상을 만들었으며 포장재를 이용해서 기억을 보관하는 방법과 좀 더 범위를 확장시켜 자연과 공간 안에 기억을 보관하는 방법에 대한 스케치를 하였다.

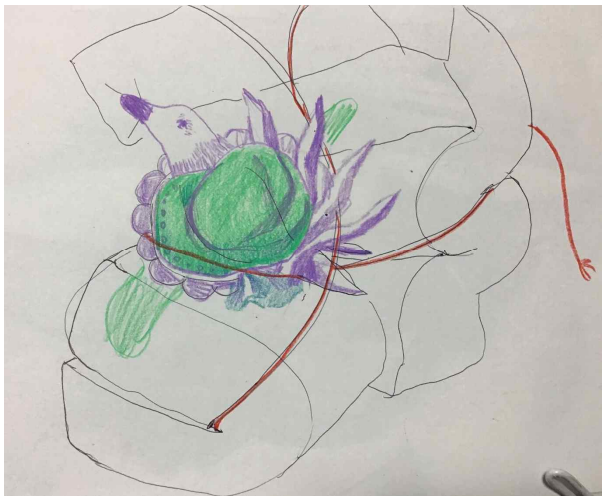
제일 먼저 우리 주변에서 쉽게 볼 수 있는 스프레이 폼, 에어캡, 종이상자, 리본 등 의 도구들을 사용하여 기억의 형상을 포장한 것에 대해 설명하고자 한다.

(1) 포장재를 이용한 보관법

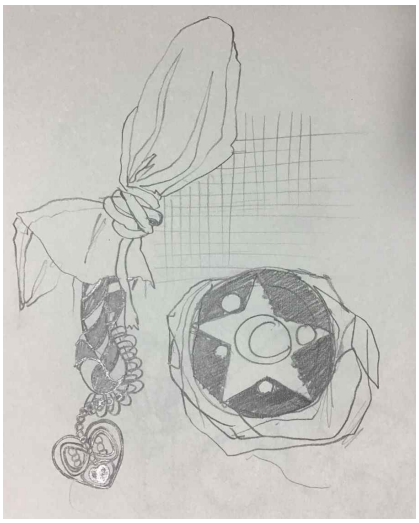
기억을 물리적으로 포장하기 위해서는 기억의 추상적 이미지를 구상적 형태로 보아야 한다. 기억의 형태를 만든 뒤 외부와의 접촉으로 기억이 부러지거나 망가질 수 있기 때문에 완충작용을 할 수 있는 에어캡, 스프레이 폼, 스펀지, 과일 망 등의 포장재를 생각해 보았다. 포장재로 기억을 감싸고 다시 리본으로 묶어 고정하거나 상자에 다시 넣는 방법을 다음과 같이 스케치하였다.



【작품도판 19】<과일 망을 이용한 포장>, 스케치북에 볼펜 드로잉

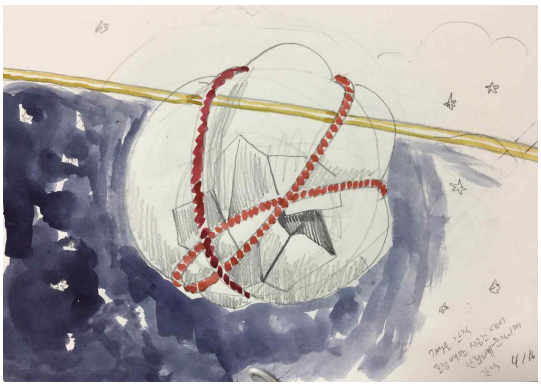


【작품도판 20】<스폰지와 리본을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에
색연필 드로잉



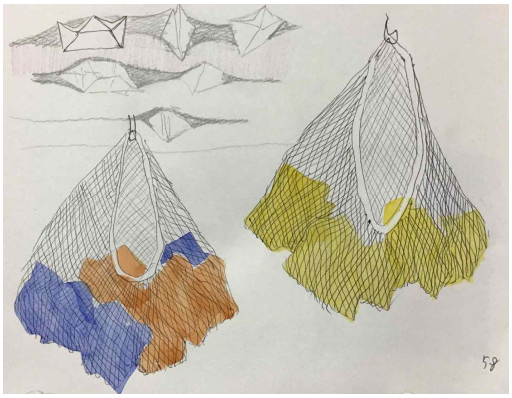
【작품도판 21】<비닐과 모눈종이를 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 연필 드로잉

【작품도판 22】<기억 형상 맞춤 틀을 이용한 포장>,2020, 스케치북에 수채 드로잉



【작품도판 23】<솜과 노끈을 이용한 포장>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉

【작품도판 24】<에어캡을 이용한 포장>,2020, 스케치북에 색연필 드로잉



【작품도판 25】<그믈망에 보관한 기억>,2020, 스케치북에 볼펜 드로잉

【작품도판 26】<털뭉치로 감싼 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉

위의 작품도판들을 통해 기억을 물리적으로 감싸 보관하는 방법을 확인할 수 있다. 유리나 도자기를 포장할 때처럼 충격을 흡수할 수 있는 푹신한 솜이나 스폰지로 감싸고 이것을 리본으로 고정하거나 다시 딱딱한 케이스의 넣는 등의 시도를 그림으로 표현하였다. 이러한 방법은 기억의 크기가 손안에 들어오는 작은 크기이며 내가 만질 수 있는 익숙한 재료들로 기억을 물건처럼 다룰 수 있다는 전제 하에 나온 아이디어이다.

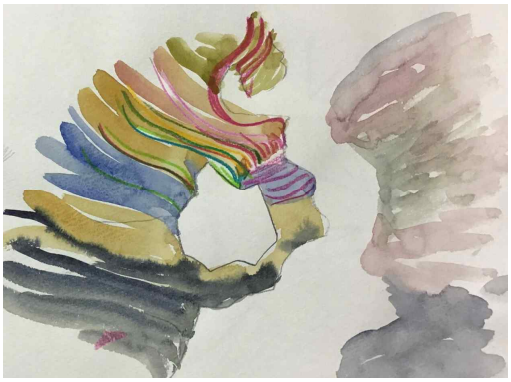
(2) 공간을 활용한 보관법

앞서 사용된 포장법들은 내용물을 일시적으로 보관하고 이동하기 위한 것으로 내 마음대로 손쉽게 포장하고 풀 수 있다. 하지만 그만

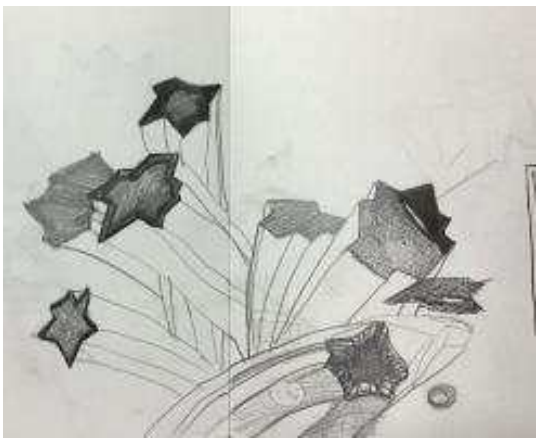
큼 쉽게 망가지기도 하며 언젠가는 그 포장마저 낡고 손상이 생길 것이다. 이러한 이유로 포장재에서 더 나아가 기억을 영원히 박제하거나 아무도 훼손시키지 못하도록 은닉하는 방법에 대해서 생각하게 되었다. 기억을 보관하기 위한 수단으로 자연과 공간이라는 개념을 가지고 활용해 보았다.

기억이라는 형상을 만질 수 없는 추상적 개념 또는 거대한 공간으로 포장하는 방법에 대해 고민해 보았다. 앞에서 소개한 포장지를 이용한 보관방법보다는 조금 더 확장된 개념의 아이디어 스케치가 도출되었다. 기억으로 종이배를 만들어 물 위에 띄어 보내는 방법, 수천 년이 쌓여있는 지층 속에 가두어 두는 방법, 하늘 위로 쏘아 올려 아무도 건들지 못하게 하는 방법, 바닷가의 바위 밑에 숨겨두는 방법 등을 예시로 들 수 있다. 이는 기억이 혹여나 날아가거나 사라지지 않을까 하는 불안한 마음을 위로하는 행위이기도 하다. 이렇게 포장된 기억은 외부의 작은 힘으로는 쉽게 없어질 수 없는 강력한 포장이다.

【작품도판 27】<접어 보관한 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉



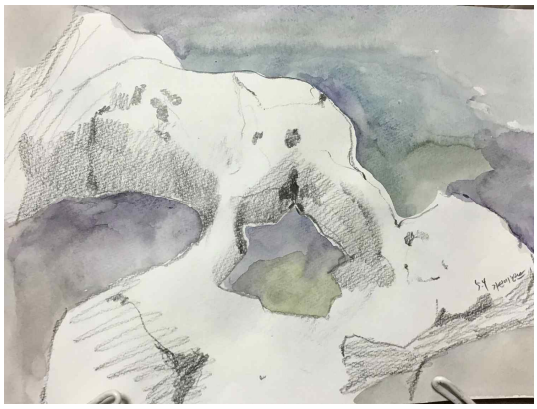
【작품도판 28】<지층으로 덮어 보관한 기억>2020, 스케치북에 수채드로잉



【작품도판 29】<하늘로 쏘아올린 기억>,2020, 스케치북에 연필 드로잉

【작품도판 30】<나무 안에 감춘 기억>,2020, 스케치북에 연필 수묵 드로잉

【작품도판 31】<진흙에 찍어 둔 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉



【작품도판 32】<바위 밑에 숨겨둔 기억>, 2020, 스케치북에 수채 드로잉

이렇게 제시한 포장 방법은 A4사이즈의 캔트지에 연필, 색연필, 수채화, 볼펜 등의 재료로 가볍게 아이디어를 제시한 것으로 기억 형상의 면적인 요소와 포장재의 선적인 요소를 활용하여 조형적으로 표현한 것이다.

2. 이미지의 해체와 조합

다음으로는 이미지를 해체하고 다시 조합하여 새로운 조형을 만들어내는 방식으로 기억을 보관하는 방법에 대해 고찰해 볼 것이다. 이때 이미지의 해체는 나의 기억들의 해체를 말하는 것이며 이것은 곧 기억 속 시·공간을 분리하고 다시 조합하는 것으로 설명될 수 있다. 시·공간은 만질 수 없는 추상적인 개념이지만 과학과 기술의 발달로 세상이 고도화되면서 사람들은 시·공간의 개념을 인지하게 되었고 그에 따라

통제받고 스스로 조절하며 삶을 살아가고 있다. 그만큼 우리의 삶에서 시·공간은 빼놓을 수 없는 개념이다.

칸트(Immanuel Kant, 1724-1804)에 따르면 "시간과 공간은 경험에 속하는 것이 아니라, 그 경험을 가능케 해주며 경험 이전에 이미 있어야 하는 조건이며 직관형식이다."[56]라고 말했다. 경험이란 언제나 특정 시간이나 공간 안에서 행해지기 때문에 경험 이전에 선행되어야 할 조건과 같은 것이 바로 시간과 공간인 것이다. 반면 뉴턴(Sir Isaac Newton, 1643-1727)은 근대과학에서 정의된 시·공간의 개념을 철학적으로 사유하고 그 현상에 대한 성과를 주관 내부로 해석하였다. 우리는 시간에 맞춰 살기 위해 일상생활을 하면서도 끊임없이 시계를 보며 삶의 속도를 조절하고 있다. 약속에 늦었다고 인지하는 순간 천천히 걷던 걸음걸이는 빨라지며 늦은 정도가 심할수록 걸음걸이의 빠르기도 더해지고 심장박동 수도 증가할 것이다. 반면에 약속까지 시간이 많이 남는다면 좀 더 여유를 부리며 카페에 들렀다 가거나 골목을 돌고 돌아 거리를 구경하며 갈 수도 있을 것이다. 공간의 경우도 마찬가지로 개인의 정체성을 바꾸게 하는 중요한 요소이다. 내 방에 있을 때의 편안한 차림의 나의 모습과 외출할 때의 나의 모습은 또 다르며 그 공간이 어떤 기능을 하는 공간이냐에 따라 나의 말투와 행동 방식이 달라질 것이다.

코로나19로 나라 간 물리적 이동이 불가능한 지금 이 시점에서 우리는 또 전례 없던 현상을 마주하고 있다. 초, 중, 고, 대학의 모든 교육시스템은 마비가 왔고 회사 회의나 면접 또한 대면으로 이루어지지 못하기 때문에 화상 프로그램을 이용하여 우리는 컴퓨터 속 가상 공간에서

56) 이진경, 위의 책, 167.

만남을 갖는다. 그렇기에 오히려 만남의 폭이 넓어지기도 했다. 각각 개인이 속해 있는 장소와 시간은 다르지만 우리는 실제의 시·공간을 무시한 채 가상의 시·공간 속에서 이야기를 할 수 있는 것이다. 그렇기에 한국의 시간보다 15시간 느린 미국에 사는 친구와 화면을 공유하며 이야기 하는 것이 가능해진 것이다. 진작에 사용되었던 기술이기도 하지만 팬데믹으로 인하여 사회활동을 하는 사람들이 각자의 집에만 머물게 되면서 이러한 화상 서비스 기술을 사용하는 계층의 폭이 전방위적으로 확대된 것이다. 이렇게 한 방향으로 흐르는 시간 안에서 서로 다른 시·공간을 가진 사람들이 만나는 행위를 통해 우리가 알고 있던 시·공간의 개념이 무너지고 새로운 세계가 열린 것이다.

과거에서 현재로 현재에서 미래로 나아가는 방향으로 시간은 흐르고 있다. 하지만 우리의 기억 속에서는 선형적으로 흐르지 않고 과거와 현재, 미래가 뒤죽박죽 엉켜있다는 사실을 발견한 것이다. 이러한 현상은 기억이 조각으로 해체되고 잘못된 짝을 찾아 다시 조합되는 매커니즘으로 파악된다. 분명히 사건들이 일어난 정확한 시간과 공간이 있지만 머릿속에서 엉켜 전혀 다른 모습으로 기억되는 것의 이유는 무엇이며 어떤 과정을 거친 것인지에 대해 시·공간의 이미지 해체와 조합의 원리를 통해 파악하고자 한다.

어떠한 사건을 겪고 나면 중요하지 않은 기억은 삭제되며 중요하게 느꼈던 기억은 확대되거나 더 강한 색을 띄게 되는 경험을 누구나 가지고 있을 것이다. 나는 이러한 현상 때문에 같은 사건을 겪고도 서로 다른 기억을 갖고 있거나 다른 한 명만 기억하게 되는 상황에 항상 안타까움을 느낀다. 이 가공과 왜곡의 과정을 시각적으로 볼 수 있다면 어떠

한 방식으로 나타날지에 대해 이미지의 해체와 조합 원리를 설명하며 조형적으로 풀어내고자 한다.

먼저 평소에 내가 생각하고 있는 기억은 어떤 모습으로 움직이고 변형되는지에 대해 떠올려보았다. 나는 행복했던 순간의 기억을 떠올리고 그때의 모습을 간직하고자 기억을 더듬어보는 과정에서 작업을 시작한다. 선형적인 시간의 흐름은 나의 머릿속에 들어오는 순간 조각조각 해체되고 다른 모습으로 다시 조합되어 왜곡된 시·공간 속 기억으로 자리 잡는다. 여행을 하며 본 낯선 거리 또는 사람들의 모습이나 어린 시절 가지고 놀았던 반짝이는 플라스틱 장난감들의 질감과 형태들은 나의 머릿속에서 짝을 잃어버린 퍼즐 조각처럼 유영하다가 새로운 기억 이미지를 만나 콜라주를 한 듯 새롭게 변형된 모습으로 나타난다. 이러한 과정은 나에게 '기억을 보관하는 방법'이다. 사건을 경험하고 이를 다시 기억을 하면서 기억 이미지들은 해체와 조합을 반복하는데 이러한 과정을 통해서 자연스럽게 기억이 왜곡된다. 선택된 이미지가 왜곡이 일어나는 방식에는 형태를 변형시키기, 크기를 변형시키기, 대상을 중첩시키기가 있다.

이러한 과정을 거치면서 화면 속 대상은 우리에게 더 이상 익숙한 것이 아닌 낯선 모습으로 바뀌게 되며 이를 괴이함 또는 언캐니적 성격으로 파악할 수 있다. 앞서 언캐니과 괴의 개념과 내용에 대해 알아본 바가 있다. 그렇다면 형이하학적 관점에서 이러한 낯설음이 어떻게 표현되는지 고찰해보도록 한다.

앞에 소개한 나의 작업은 온전한 풍경이나 대상이 아닌 변형의 과정을 거친 모습이 보여지는데 예를 들면 <Wallowing in Purple>은 이

불이 꼬이면서 악어로 바뀌고 있는 모습을 다루고 있고 <Memories>는 식탁 위의 접시들과 벽에 걸린 액자가 합성되어 공간도 정물도 아닌 추상적인 이미지 요소를 다루고 있다. 이러한 모습은 실존하는 것이 아닌 창조된 형상이기에 괴이하거나 낯설다고 느껴질 수 있다. 이렇게 언캐니란 친근하지만 낯선 느낌을 주는 것, 기괴함, 두려움을 말한다. 이세희의 연구논문에서는 언캐니한 장르의 작품활동을 하는 작가로 제인스 하켄워드를 예로 들었다. 그 내용을 참고하여 제인스 하켄워드의 작품을 살펴보겠다. 그는 풍선을 이용하여 작품을 제작하였다. 풍선은 시간이 지남에 따라 바람이 빠지고 그 형상이 지속되지 않기에 결국에는 사진을 통해서 온전한 작업을 확인할 수 있다. 그의 작업의 소재인 풍선은 행사장, 파티 혹은 어린이들이 밀집되어 있는 장소에서 접하기 쉬운 재료로 우리에게 낯선 소재가 아니다. 하지만 그의 작품은 풍선 하나하나가 모여 거대한 덩어리를 만들어내고 서로 괴기스럽게 엮여있어 우리에게 이상하고 낯설게 다가온다. 꿈틀거릴 것만 같이 생명력이 느껴지기도 하며 벌레나, 괴물처럼 보이기도 한다. 그는 이러한 방식으로 익숙한 소재를 이용하여 감상자로 하여금 이상하고 낯선 기분이 들게끔 유도하였으며 가공을 통해 만들어진 이미지는 가공되기 전 처음의 인상이 지워질 만큼 강렬하다.[57]

57) 이세희, 위 논문, 10.

【참고도판 15】하켄워드, <steeplechase>, 2006 풍선, 가변크기

【참고도판 16】하켄워드, <crown of thorns>, 2006, 풍선, 가변크기

나의 작업 또한 익숙한 소재들이 일정한 방식으로 왜곡이 되어 새로운 화면 구성을 만든다는 점에서 하켄워드의 작품 속 언캐니와 같은 맥락을 가지고 있다고 볼 수 있다. 대신 나의 작업에서는 소재가 풍선이 아닌 기억 조각들이며 그것들이 새롭게 배치되고 편집되어 실제와는 다른 형태와 이질적인 모습으로 나타난다. <틈>(【작품도판 4】)에 등장하는 각 요소들은 솔방울, 나뭇가지, 거울, 건물 등으로 사람들에게 익숙한 소재이지만 기억이 버무려지듯 해체와 조합의 과정을 거치고 나면 낯선 모양으로 바뀌어 나타난다. 마찬가지로 <벌꿀집과 식물집>(【작품도판 6】)에 등장하는 요소들은 어린 시절부터 익숙했던 소재인 캐릭터 스티커와 주변에서 흔히 볼 수 있는 화분들이다. 하지만 각 요소들이 중첩되고 새롭게 조합되며 만들어진 새로운 모습은 더 이상 우리에게 익숙한 소재가 아닌 괴기한 것 또는 낯설고 새로운 것으로 받아들여진다.

화면 속에서 익숙한 소재들을 숨은 그림 찾기 하듯이 찾아볼 수 있지만 그림의 전체는 현실에서 볼 수 없는 공간과 구성들을 띄고 있으며 추상과 구상의 모습을 함께 가지고 있다. 이렇게 익숙함이 낯설고 이상하게 다가오는 순간 이것을 언캐니라고 말할 수 있다. 다음은 변형이 어떻게 이루어지는지 그 원리와 방법에 대해 살펴보고자 한다.

1) 이미지 선택과 형태의 왜곡

먼저 이미지 선택의 기준에 대해 알아보고 형태가 왜곡되는 과정과 그 결과에 대해 분석해보고자 한다. 이러한 왜곡의 과정이 진행되기에 앞서 그림 그려질 소재가 선택되어야 한다. 나는 평소에 사진을 통해 기록한 순간들을 다시 훑어보면서 좋았거나 그리운 기억 이미지, 혹은 조형적으로 재미있는 구성의 이미지를 추려본다. 보통 선택된 이미지들은 머릿속에 두고두고 간직하고자 하는 소중한 순간들로 이루어져 있으며 그림으로 남기고 싶은 기억들이다. 그 기억은 현재 나와 가장 다른 상황에 놓인 기억일수록 더 선택되기 쉽다. 예를 들면 일상생활에서 벗어나 멀리 다른 지역에서 있었던 기억, 혹은 돌아갈 수 없는 어린 시절에 대한 기억들이다. 이러한 소재를 선택함으로써 현재에는 존재하지 않는 상황을 가상으로 다시 맞이하고 규칙에 따라 다시 가공하고 재현할 수 있는 것이다.

이렇게 선택된 자료는 프랑스 여행, 미국 교환학생 기간의 여행 사진들과 어린 시절 나의 장난감에 대한 사진들로 나뉜다. 이 기간은 일

상의 굴레에서 잠시 벗어나 온전한 자유와 사색의 시간을 가질 수 있었고 이러한 순간은 자주 찾아오는 기회가 아니기에 보관하고자 하는 기억의 소재로 선택된다.

여행에서의 기억 이미지 채집은 앞에서 언급했듯이 인상 깊었던 순간을 기록으로 남긴 나의 앨범 안에서 이루어진다. 반면 어린 시절 기억 속 이미지는 내가 촬영한 사진으로 쉽게 찾아낼 수 없기에 문구점, 장난감 가게에서 원하는 소재를 찾거나 인터넷의 이미지 검색을 통해 내가 원하는 이미지와 가장 유사한 것을 빌려와 사용하기도 한다. 나의 어린 시절이었던 1990년대 후반과 2000년 초반의 기록은 여러 사람들을 통해 인터넷상에서 공유되고 기록되었으며 그 자료 속에서 내가 원하는 이미지를 찾을 수 있다. SNS를 하면서 '90년대생들만 아는 것' 이라는 제목의 게시물을 종종 본 적이 있다. 게시물의 내용은 90년대생들의 어린 시절 즐겨 놀았던 추억의 장난감들과 애니메이션 혹은 어린이 드라마의 스틸 컷들을 모아놓은 것이다. 지금은 쉽게 찾을 수 없는 물건과 장면들이지만 마음속에는 생생하게 남아있기에 그 게시물을 보며 공감하거나 추억에 잠기곤 한다. 이렇게 사진과 인터넷을 통해 이미지 채집을 한 뒤 작업을 시작한다.

어린 시절의 기억 역시 작업이 진행되면 해체와 조합을 거쳐 새로운 형상으로 만들어지는데 이때 형태에 대한 왜곡이 일어난다. 나의 작업에서 형태에 대한 왜곡은 실제 형태가 일부 사라지고 변형되거나 입체감이 평면화되는 경우를 말한다. 다음은 나의 작업을 살펴보며 그 안에 담긴 내용과 함께 형태를 왜곡하는 원리에 대해 살펴보겠다.

【작품도판 33】<폭발한 꽃>, 2019, 장지에 연필 수묵, 90x60cm

<폭발한 꽃>(【작품도판 33】)은 뉴욕의 거리를 걷다가 건너편에

길고 높게 늘어진 빨간 벽돌담을 본 기억에서 출발한 작업이다. 그 벽돌 위에 무언가를 광고하는 듯한 문구와 동그라미, 세모, 네모 등의 기본 도형들이 페인트로 그려져 있었다. 내가 걷고 있는 길은 칙칙한 잿빛인 반면 중앙 차도를 사이에 두고 건너편 빨간 벽돌길은 눈을 즐겁게 해주었다. 나는 카메라로 그 벽돌담의 이미지를 담아냈다. 그때의 벽돌담의 그림들을 다시 해체 조합하여 만든 작업은 <폭발한 꽃>으로 이어졌다. 이미지를 중첩하면 기존의 부드러운 곡선의 형상들이 교차 되며 뾰족한 직선 모양만 남겨지기도 한다. 그렇게 변형되고 왜곡된 형상은 원래 이미지와 전혀 다른 느낌의 새로운 형상이 되었고 아래에서 위로 폭발하는 듯한 힘이 느껴지는 이미지가 나왔다. 둥근 것을 뾰족하게 만드는 형태의 왜곡과 입체감 있는 벽돌을 평면화시킨 왜곡이 동시에 일어났으며 명암의 대비 또한 실제보다 더 과장되게 표현하였다. 그 결과 벽돌에 그려진 벽화라는 인상보다 독립된 개체로서 특정 상황에 대한 묘사 또는 사건에 나타난 형상 표현으로 느껴진다. 새롭게 만들어진 이미지 속 뾰족한 형상은 거칠게 솟구쳐 오르는 꽃의 모습을 띄고 있다. 그리하여 제목도 <폭발한 꽃>으로 짓게 되었으며 이렇게 여러 왜곡을 통하여 변형된 모습은 원래의 이미지와는 전혀 다른 분위기로 재현되었다.

【참고도판 17】 【작품도판 15】<다나쇼>의 설명도

<다나쇼>(【참고도판 17】)의 작업을 보면 마치 콜라주를 한 것처럼 사물들의 일부 모습만 드러낸 채 연관성 없는 이미지들이 조합되어 있다. 공룡의 머리를 하고 있지만 바비인형의 머리를 가지고 있고 유니콘 인형의 귀를 가지고 있으며 공룡의 몸통이 와야 할 부분에는 물총 두 개가 포개어져 있다. 등 위에는 원석 모양의 플라스틱 모형들이 장식되어 있다. 이렇게 조합된 사물들은 부피감이나 입체적인 구조를 무시한 채 마치 납작한 종이를 오려 붙인 것처럼 평면적으로 엉겨 붙어있다. 하나의 괴상한 생물체로 보이기도 하는데 이 생물체는 그물에 걸려 물총으

로 물을 마구 쏘고 있다. 이 생물체를 이루고 있는 각 요소들은 원래의 형태에서 조금씩 변형되고 맞물리며 구성되어 있다. 공룡의 얼굴 아래에 있는 분홍색 물총의 경우 형태의 일부가 사라졌으며(노란색 표시) 꼬리 쪽에 있는 보라색 물총은 3차원적인 공간에서 일어날 수 없는 형태로 다른 물총과 엉켜있다 (파란색 표시). 또한 배경에 나타나 있는 그물의 형상은 중간에 사라지다가 다시 이어지기도 한다. 이렇게 기존에 있는 장난감의 형태를 왜곡하고 평면화시켜 다시 조립하면서 새로운 형상을 만들었으며 형태가 불규칙한 모습으로 사라졌다가 나타나기를 반복하고 있다.

【참고도판 18】<가족>2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 설명도

<가족>(【참고도판 18】)은 다른 시·공간 속에 있는 가족 구성

원들의 옆모습을 한 사람씩 추출하여 다시 조합하고 구성하였다. <다나쇼>와 마찬가지로 각 대상들이 서로 중첩되며, 나열되고 있다. 이 부분에서 인물의 구조적인 부피를 무시한 채 중첩이 진행되었기 때문에 형태의 평면화와 왜곡이 이루어졌다고 말할 수 있다. 또한 중첩에 의해 인물의 일부분이 사라지기도 한다. 인물의 팔이나 등, 머리 부분이 사라진 것을 확인할 수 있으며 (빨간색 표시) 어떠한 대상이 갑자기 등장하기도 한다. (노란색 표시) 사람이 가지고 있는 부피를 고려한 채 인물을 배치했다면 각 인물이 일정한 간격만큼 떨어져 있을 것이고 지금과 같이 하나의 덩어리로 보이는 구도가 나올 수 없을 것이다. (파란색 표시) 또한 각 인물은 앞, 뒤의 거리감이 표현되면서 서로에게 드리워진 그림자까지 묘사되어야 할 것이다. 하지만 각 인물들이 빛과 그림자의 표현이 통일되지 않은 채 따로 존재하면서 이어붙인 스티커처럼 연결되어 있다는 것은 대상의 평면화와 중첩, 삭제와 같은 왜곡의 과정을 거친 것으로 볼 수 있다.

2) 크기의 왜곡과 이미지의 중첩

각 기억을 선택한 뒤 가장 인상 깊은 시간 속 풍경이나 대상들을 채집하고 추출하는 과정을 거친다. 혼란함. 포근함, 황홀함, 두려움, 설렘 등 강한 감정이 요동쳐 나의 머릿속에 깊게 자리 잡은 그 시간과 공간은 곧 그림의 소재가 된다. 이렇게 그려진 소재는 다른 대상들 간의 크기에 대한 상대적 비율은 사실에 기반하지 않고 기억 속에서 차지하는

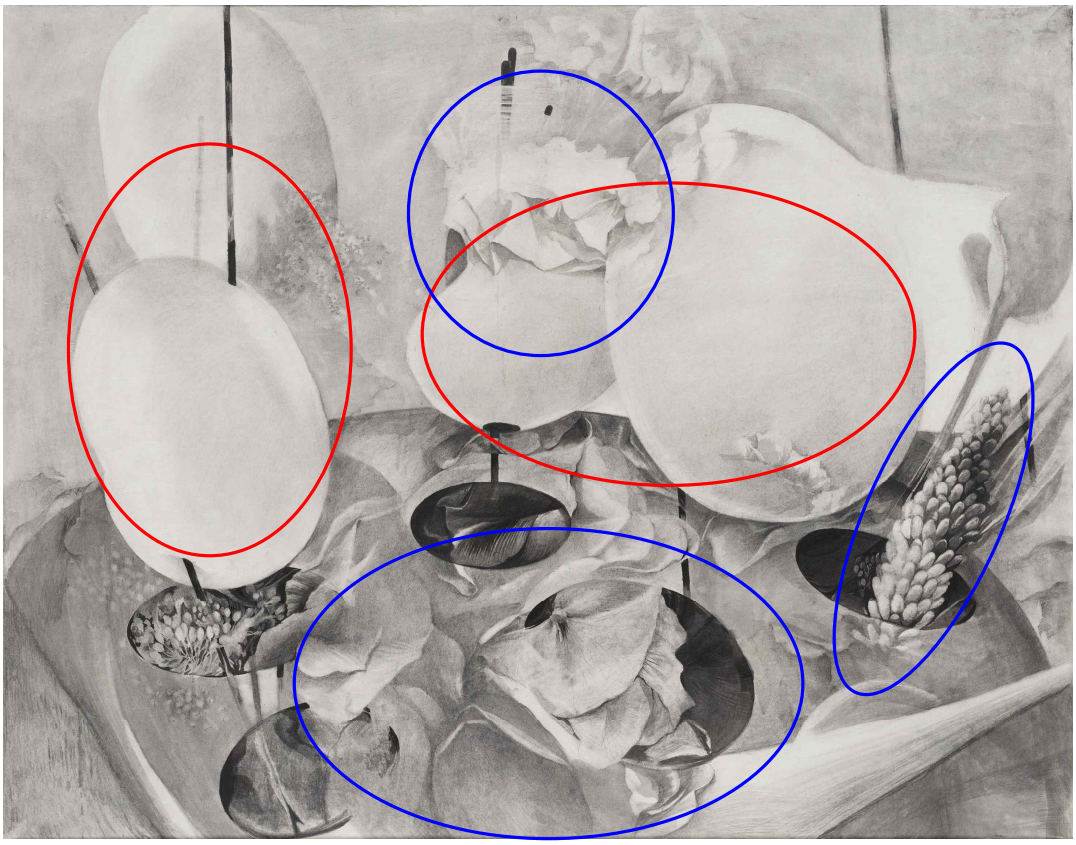
비중에 맞추어 크기를 조절한다. 공간감을 고려하지 않고 마음대로 크기를 조절하는 것은 그동안 배워온 원근법이나 과학적인 비율에 맞춰 그리는 것이 아니기 때문에 실제적인 표현에서 틀렸다고 볼 수도 있다. 서구의 예를 보면, “르네상스 이후 가까운 것은 크게 그리고 먼 것은 작게 그려 직선적인 일관성을 부여”[58] 하였으며 화가와 수학자들은 과학적 근거에 따라 투시법을 확립하였고 이는 널리 보급되었다. 나의 작업에서는 이러한 원근법의 원리를 무시하고 작가의 주관이 반영된 규칙에 의해 대상의 크기와 거리감이 조절된다. 이진경의 저서에 나와 있듯이 이러한 모습은 “인상주의에서 과학주의를 극한으로 밀고 나아감으로써 회화적 재현에 내재하는 이율배반을 드러내는 경향에서도 발견할 수 있다.”[59] 특히 반고흐(Vincent Van Gogh, 1853~1890)와 폴 세잔(Paul Cezanne, 1839-1906), 피카소(Pablo Picasso, 1881-1973)는 투시법의 와해를 통해 창조적인 예술과 함께 직선적 투시법에서 벗어나 그림으로 전혀 다른 종류의 공간을 구성하였다

58) 이진경, 위의 책, 181.
59) 이진경, 위의 책, 181.

【참고도판 19】 폴 세잔, <생트 빅투아르 산>, 1885, 캔버스에 유채, 73×92cm

또 폴 세잔의 <생트 빅투아르 산>(【참고도판 19】)을 보면 전통적인 투시법이나 정화한 소묘를 과감히 포기하고 정지된 면들이 새로 결합되어 입체적인 형태를 만들었다. 나의 작업도 결합과 중첩의 과정을 거친다. 먼저 가장 인상 깊었던 풍경이나 대상을 선택한 뒤 그 형상의 외곽선을 따라 오린다. 오린 이미지들을 서로 중첩시키고 외곽을 맞물리게 나열하기도 하며 대상의 회전을 통해 새로운 화면을 구상한다. 기억 이미지를 조합하고 이어붙여 새로운 형상을 만들어내면서 크기의 왜곡을 통한 다시점의 표현, 공간감의 재조립으로 해석할 수 있다.

다음은 나의 그림 속에서 이와 같은 크기의 왜곡이 이루어진 부분을 찾아보고 각 이미지들이 어떻게 중첩되어 있는지 살펴보도록 한다.



【참고도판 20】 【작품도판 10】<환영 1>의 설명도

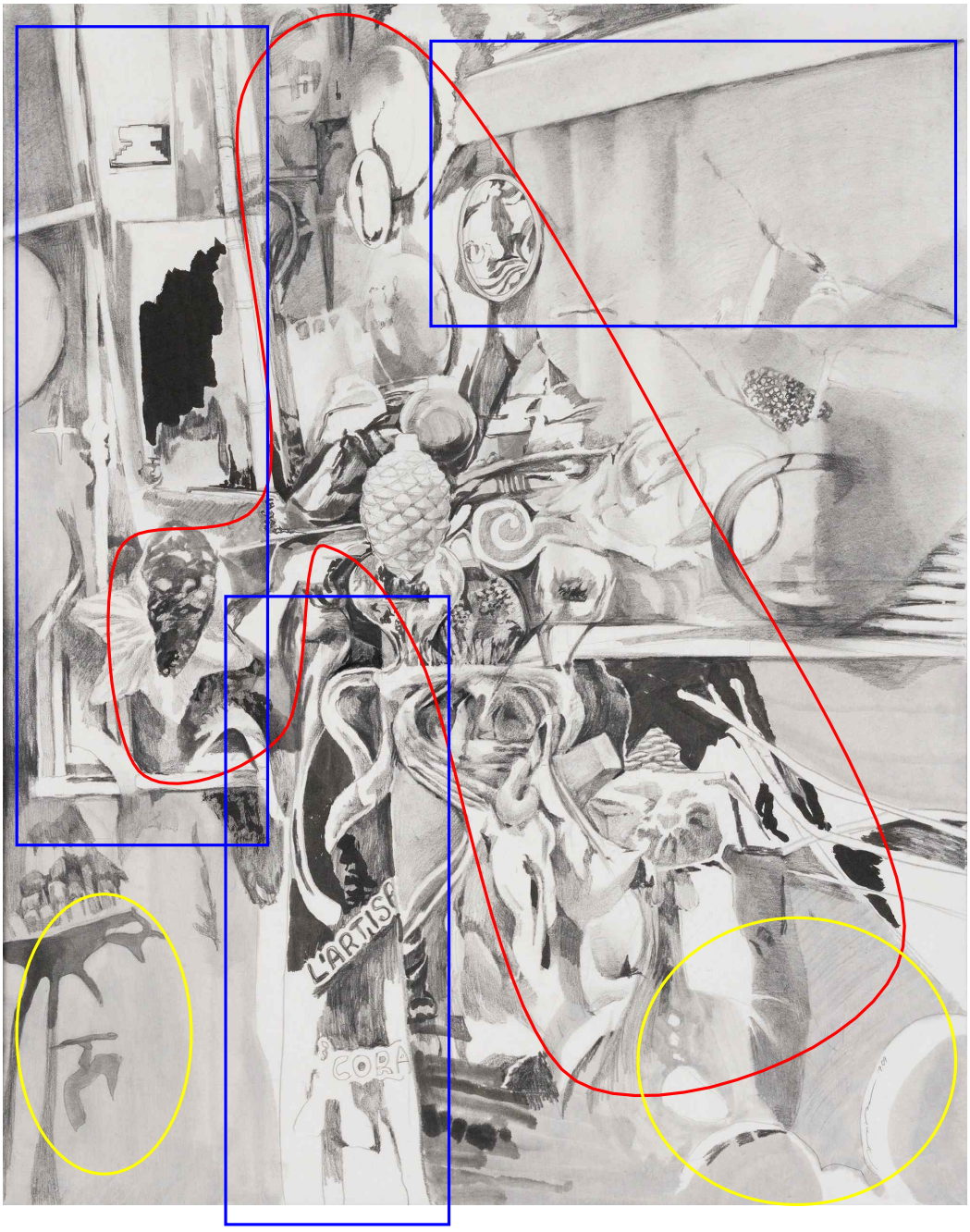
<환영1>(【참고도판 20】)에 등장하는 이미지는 전등과 꽃의 형상들이 조합되고 편집되어 새롭게 구성된 형식을 갖추고 있다. 파란색 원으로 표시되어 있는 것은 꽃의 이미지이며 빨간색 원으로 표시되어 있는 것은 전등의 이미지이다. 화면 안에서 꽃의 크기를 전등보다 더 크게 배치하여 꽃 위로 전등을 중첩시켰다. 전등에 비해 꽃의 실제 크기는 상대적으로 많이 작으며 내가 그림에서 표현하고 싶은 것은 꽃의 얇은 잎들이 겹겹이 뭉쳐져 있는 것이었기에 꽃의 크기를 크게 키웠다. 동시에 전등이 주는 포근하고 부드러운 이미지를 더 살리고자 전등의 동그란 형

상이 드러나도록 꽃의 위치를 조정하여 화면에서 비어있는 부분만 그 형태를 드러내고 나머지 부분은 뒷배경으로 흐리게 배치하였다. 이러한 구도를 통해 앞에 전등의 매끄러운 질감을 부각하였다. 각 이미지는 마치 셀로판지가 겹쳐졌을 때 색깔이 중첩되면서도 겹쳐지지 않은 부분은 자신의 색이 드러나는 것처럼 각자의 형태를 드러내면서도 합쳐지기도 한다. 결과적으로 크기의 변형과 더불어 투명하게 겹치는 효과를 주어 본래의 이미지와 다르게 가공된 이미지로 나타나게 된다.

【참고도판 21】 【작품도판 5】<지하철>의 설명도

<지하철>(【참고도판 21】)에서도 각 이미지 조각들이 조합되어

나타난다. 그랜드 캐니언의 가로 결 무늬(노란색 표시)와 지하철의 창문과 칸(빨간색 표시), 벽에 붙어있던 실물크기의 사람 스티커(파란색 표시)가 중첩되어 있다. 이때 그랜드 캐니언의 결을 확대하여 지하철의 창문과 동등한 크기로 그려 넣은 것은 크기의 왜곡기법이 사용으로 볼 수 있다. 그림에서 확인할 수 있는 뒷모습의 사람과 지하철, 그랜드 캐니언의 결, 정면의 사람 스티커와 뒤로 보이는 타일 등 각 요소는 서로의 상대적 크기를 고려하지 않은 채 독립적으로 존재하며 각 요소들이 하나의 이미지로 합쳐졌을 때는 왜곡의 효과처럼 보이는 것이다. 이와 같이 각 대상 사이의 크기는 내 마음속에 그 이미지가 얼마나 큰 비중으로 차지하는지에 따라 변화한다. 또 각 이미지가 차곡차곡 겹쳐짐과 동시에 일부 명암이 밝아져 형태가 안 보이거나 반대로 어두워져 형태의 윤곽만 남기도 하는데 이는 빛의 삼원색을 혼합하면 하얀색이 나오고 색의 삼원색을 혼합하면 검은색이 나오는 원리를 선택적으로 적용한 것으로 볼 수 있다. 이처럼 내가 표현하고 싶은 대상과 받은 인상의 정도에 따라 화면 안에서 자유로운 크기로 서로 조합되며 이 과정속에서 명암이 실제보다 더 밝게 나타나거나 혹은 더 어둡게 나타나는 효과가 생긴다.



【참고도판 22】 【작품도판 4】<틈> 의 설명도

<틈>(【참고도판 22】)은 크리스마스 상점에 진열된 반짝이는

장식품들의 이미지와(빨간색 표시) 거리의 건물과 거리 기둥(파란색 표시) 그리고 반짝이는 조명 사이에서 느꼈던 두려움과 황홀함에 대한 추상적인 감정(노란색 표시)이 중첩되어 화면을 구성하고 있다. 화면을 바닥에 눕혀놓고 그 위에 각 이미지를 쌓아 올리듯이 겹쳐지고 있으며 겹쳐진 부분은 서로 모양이 결합 되기도 하며 때로는 전면에 올라간 형태대로 아래의 이미지가 삭제가 되거나 아니면 더 선명해지기도 한다. 선적인 요소와 면적인 요소가 함께 뒤엉키며 중첩된 화면의 표현 방식을 더 풍성하게 만들어주고 있다. 또한 빨간색 표시 안에 있는 솔방울의 크기는 건물의 크기와 비교했을 때 굉장히 크다는 것을 알 수 있다. 이를 통해 그려진 각 개체들은 크기의 상대적인 비율을 고려하지 않은 채 상황에 따라 커지거나 작아질 수 있음을 확인하였다.

Ⅳ. 화면의 구도와 재료기법

이번 장에서는 그림을 감상할 때 시각으로 바로 확인할 수 있는 형식적인 부분에 대해 다루어 볼 것이다. 그 부분을 화면의 구도와 그림에 사용된 재료로 나누어 설명하겠다.

나의 그림은 여행에서의 기억과 유아기 시절의 기억의 내용으로 나눌 수 있지만 그 주제를 따로 분류하지 않고 화면의 구도를 기준으로 하여 그림을 나눠보고자 한다. 그림의 소재가 되는 각 요소들이 중첩, 나열, 회전되며 만들어낸 화면의 구성은 구도로 이어지게 된다. 구도를

중앙 집중식 구도와 불규칙한 나열 구도 두 가지로 나누어 설명할 것이며 이를 다시 확인하고 증명하고자 그림을 감상할 때의 시선의 이동을 추적하는 아이트래킹 실험의 결과를 제시할 것이다.

이어서 그림을 그릴 때 사용한 재료를 살펴보고 각 재료들의 특징과 활용 가능성에 대해 분석하고자 한다. 재료를 실험하고 결과물을 통해 보완하는 과정을 사진과 함께 제시하면서 표현하고 싶은 효과를 위해서 어떠한 재료와 기법을 사용해야 하는지 알아볼 것이다.

1. 화면의 구도

구도란 화면을 구성하는데 있어서 제재를 취사 선택하고 형상의 위치를 설정하는 배치법을 말하는 것이다. 구도는 그림 속 대상이나 상황을 이끌어 나가 그 의도를 파악할 수 있도록 도와준다. 그렇기에 작가가 말하고자 하는 생각의 총요가 곧 구도라고 말할 수 있다. 내 작업에서 구도는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 주제를 중앙에 배치하는 ‘중앙 집중식 구도’이며 다른 하나는 주제를 확산하여 흩뜨려 배치는 ‘불규칙한 나열 구도’이다. 전자는 주제가 되는 대상에 시선을 오래 머물게끔 의도하였으며 대상의 형상과 표현기법을 더 많이 보이고자 하였다. 후자의 경우는 세부적인 묘사보다 전반적인 분위기에 집중하고자 하였으며 한 화면 안에서 골고루 대상들이 감상 되기를 의도하였다. 그렇기에 대상을 중앙에 배치하고자 한 그림들은 주제의 표현에서 명암과 채도, 묘사의 폭을 넓게 활용하였으며 그 외의 것들은 부드럽게 면

처리를 하거나 주제를 방해하지 않는 선에서 은은한 묘사가 이루어졌다. 반면에 확산적 배치의 경우 그림의 중앙과 외곽 모두 동일한 비중으로 명암과 채도의 변화, 묘사가 일정한 정도로 이루어졌다. 이를 증명하기 위해 그림을 감상할 때 시선이 어떤 순서로 이동하고 얼마나 오랫동안 특정 부분에 머무는지를 실험하였으며 실험결과를 토대로 하여 두 가지 화면구성방식이 예상대로 이루어졌는지 확인하였다. 시선추적 어플리케이션[60]을 이용하여 그림을 감상하고 아이트래킹의 결과를 제시하였는데 총 두 가지의 결과물을 확인할 수 있다. 하나는 어느 지점에 얼마나 오래 머물렀는지 측정한 것이다. 시선이 머문 정도와 지점 나타내는 등고선 그래프가 그림 위에 씌워질 것이다. 등고선의 모양에서 가장 중앙 부분의 붉은 색일수록 시선이 오래 머문 것이며 중앙에서 멀어질수록 푸른색을 띄게 되는데 그 부분은 상대적으로 시선이 머문 시간이 적다는 것을 나타내고 있다. 두 번째 자료는 시선이 이동한 순서에 따라 각 지점에 원으로 표시가 될 것이다. 원 안에는 숫자가 표시되어 있는데 작은 숫자에서 큰 숫자 순으로 시선이 이동을 한 것이며 이를 통해 그림을 처음 마주했을 때 어느 부분에 가장 매료되고 시선이 가는지, 그 다음으로 어떤 방향으로 눈이 이동하는지를 확인할 수 있다. 이 결과물을 통해 그림의 주가 되는 부분과 객이 되는 부분이 어딘지 나눌 수 있으며 전체 구도에서 중앙에 주와 객이 몰려있는지 아니면 그림 전반적으로 확산되어 퍼져있는지를 판단할 수 있게 된다.

60) Visual Camp, SeeSo Web Analysis 스마트폰 아이트래킹 어플리케이션

1) 중앙 집중식 구도

먼저 중앙에 배치한 구도는 화면의 중앙에 시선이 오래 머물렀으며 시선이 움직인 지점도 한 곳에 밀집되어 있다. 주제가 되는 대상을 화면의 어디에 위치시키느냐에 따라 화면의 분위기와 의도가 달라지기도 한다. 화면 중앙에 대상이 배치될 경우 가운데로 시선이 고정되면서 그림의 전반적인 분위기보다는 하나의 대상에 집중하여 그림을 감상하게 된다. 중앙에 배치하는 방법을 사용한 작업은 <앵무새>, <틈>, <가족>, <구름의 그림자>, <무념무상>, <다나쇼>, <꼳>이 있다. 주제를 화면 중앙에 배치함으로써 시선이 중심으로 집중될 수 있도록 유도하였고 색상 또한 중앙에 배치된 소재 위에 채도 높은 표현과 묘사기법을 보이며 이 외의 배경은 상대적으로 잔잔하게 처리하여 주제를 돋보이도록 하였다.

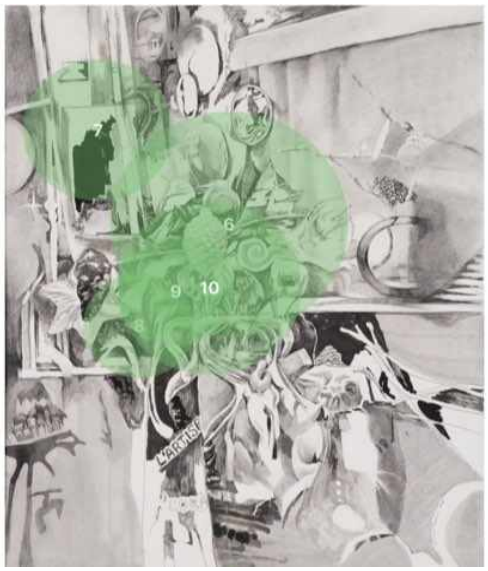
【참고도판 23】<앵무새>, 2019, 장지에 수묵 연필,30×60cm의 시선 시간 추적

【참고도판 24】<앵무새>, 2019, 장지에 수묵 연필, 30×60cm의 시선 이동 추적

<앵무새>(【참고도판 23】,【참고도판 24】) 작업은 박물관에서 봤던 화살 통과 스테이크 접시 이미지에서 추출한 추상적인 선과 점의 요소들을 겹쳐 구성한 것이다. 박물관에서 본 이국적인 문양이 새겨진 화살 통과 스테이크 접시는 내 눈을 오랫동안 사로잡았고 풍경이나 공간이 아닌 구체적인 대상을 소재로 잡았기에 요목조목 관찰하는 재미가 있었다. 앵무새라는 구체적인 형상이 드러나지는 않지만 각 조형 요소들이 구성되어 있는 모양과 제목을 함께 보면 앵무새의 형상이 보이는 듯한 느낌을 준다. 또한 흑연가루와 먹을 이용한 흑백 작업이지만 앵무새의

알록달록한 색채가 느껴지도록 다양한 명도의 얼룩들을 교차로 배치하였다. 이러한 의도와 기법으로 인하여 화면 외곽보다 중심에 그려진 대상 자체에 시선이 더 집중된다. 화면 중앙에 소재를 배치한 구도와 다양한 얼룩이 밀집되어 있는 효과는 감상자의 시선을 가운데에 오랫동안 붙잡아 둔다. 【참고도판 23】를 보면 화면의 중앙 부분에 시선이 가장 오래 머물렀음을 빨간색의 색상을 통해 확인할 수 있으며 등고선의 모양이 세로로 길게 늘어진 걸 봐서 그림을 감상하는 시선도 위 아래의 방향으로 이동하고 있다는 것을 알 수 있다. 이와 상반되게 배경은 연필 선이 드러나지 않은 부드러운 톤으로 처리가 되어 가운데 그려진 소재를 부각시켜주는 역할을 하고 있다. 【참고도판 24】에서 작은 숫자를 따라 큰 숫자까지 순서대로 추적해보면 그림의 중심을 시작으로 시선이 가운데 머물다가 화면 밖으로 시선을 주고 다시 화면 중앙 쪽에 시선이 돌아오는 것을 확인할 수 있다. 이로써 <앵무새>는 중앙 집중식 구도에 포함된다고 할 수 있다.

【참고도판 25】【작품도판 4】의 시선 시간 추적



【참고도판 26】【작품도판 4】의 시선 이동 추적

<틈>(【참고도판 25】,【참고도판 26】)은 크리스마스 분위기를 내는 장식적인 요소를 화면 중앙에 겹쳐 넣었다. 솔방울 장식, 금속 재질의 곡선들, 별, 상표, 자수틀 등이 한 곳에 엉겨 붙어 큰 덩어리를 이루고 있고 그것을 중심으로 바깥으로 퍼져나가는 구도이다. 자잘한 소재들이 디테일하게 묘사되어 있어 전체적으로 그림을 감상하기보다는 그 안에 숨어 있는 대상들을 관찰할 수 있도록 하였다. 더하여 중앙 부분에는 좀 더 세밀한 연필 선과 먹의 대비를 주어 자잘한 명도의 차이가 여러 번 반복되도록 하였으며 이는 중앙으로 시선을 당겨오는 역할을 하고 있다. 표현에 있어서도 선적인 묘사와 면적인 묘사를 가운데에 많이 밀집시켜 표현하였으며 화면 외곽으로 갈수록 흑연 가루를 옅고 넓게 펴 발라 문질렀는데 이는 상대적으로 터치와 명도가 다양하게 표현되어 있는 중앙으로 시선을 모아주는 역할을 한다. 【참고도판 25】에서 확인할

수 있듯이 시선은 화면 중앙에 배치된 솔방울에 가장 오래 머물렀으며 옅게 면 처리한 배경의 경우 시선이 오래 머물지 않았다.【참고도판 26】 의 경우도 솔방울 주변에서 시선이 먼저 머물렀다가 왼쪽 상단 부분 어두운 명도의 면으로 시선이 이동하였고 다시 화면의 중앙으로 이동하였음을 알 수 있다. 이를 통해 대상이 밀도 높게 묘사되어 있거나 명도의 대비가 클수록 시선을 끌어당기는 효과가 있다는 것을 파악할 수 있다.

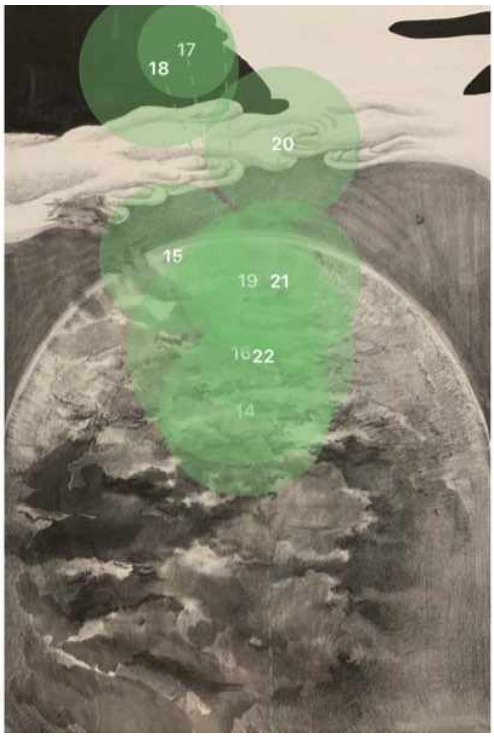
【참고도판 27】<가족>2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 시선 시간 추적

【참고도판 28】<가족>2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 시선 이동 추적

<가족>(【참고도판 27】,【참고도판 28】)은 화면의 가운데에 네 명의 사람이 들어가 있는 작업으로 인물들 형태와 표정 묘사에 집중하고 배경은 빈 화면으로 처리하였다. 네 명의 인물이 평면적으로 나열되어 하나의 큰 덩어리로 묶여 보인다. 이 큰 덩어리는 화면의 중심에 배치되어 있다. 이 덩어리를 자세히 관찰하면 네 명의 인물이 보이고 이어서 그 인물들의 생김새가 하나씩 보이는 것인데 그중 가장 섬세한 표현을 한 얼굴 부분에 시선이 오래 머무는 것을 확인할 수 있다. 네 명의 인물 중 왼쪽에서 2번째 배치되어있는 인물에서 3번째 배치된 인물로 시선이 넘어감을 확인할 수 있으며 화면의 중앙에 배치된 이 두 인물에 시선이 가장 오래 머물러 있음을 확인할 수 있다. 인물을 꼼꼼하게 묘사한 것에 반해 배경은 선이나 면적인 표현이 이루어지지 않고 한지 그대로의 색상

을 남겨두기 때문에 자연스럽게 시선도 연필 많이 사용된 부분에 머물게 되는 것이다.

【참고도판 29】<구름의 그림자> 2019, 장지에 수묵 연필, 90×60cm의 시선 시간 추적



【참고도판 30】<구름의 그림자> 2019, 장지에 수묵 연필,90×60cm의 시선 이동 추적

<구름의 그림자>(【참고도판 29】,【참고도판 30】)는 화면 중앙에 동그란 아치를 두어 구름과 무지개를 표현한 그림이다. 화면 중앙 아치 아래 부분은 구름을 표현한 것으로 자잘한 연필 선과 먹의 터치가 사용되어 있다. 상대적으로 단순한 터치로 표현된 화면 외곽 부분보다 화면 중앙 부분으로 시선이 모이게 된다. 실제로 시선추적에서 시선이 가

장 오래 머문 부분은 화면 중앙에 위치한 아치의 선과 구름의 묘사이며 그다음은 그림에서 명도가 가장 어두운 화면 상단이었다. 시선의 이동자료도 마찬가지로 처음에는 화면 중앙에 머물다가 왼쪽 상단의 어두운 명도의 면적으로 시선이 이동됨을 확인할 수 있다. 그다음 다시 화면의 중앙으로 시선이 돌아오는데 이렇게 화면 중앙에서 시선이 시작되었다가 명도가 어두운 부분으로 시선이 이동하고 다시 중앙으로 돌아오는 것은 <틈>의 시선추적에서도 확인할 수 있었던 패턴이다. 이로써 시선이 오래 머물 수 있도록 만드는 요소가 화면 속 대상의 배치, 묘사의 정도, 명도 대비의 정도에 영향을 많이 받는다는 것을 알 수 있다.

【참고도판 31】<무념무상>, 2019, 장지에 수묵 연필, 45×51cm의 시선 시간 추적

【참고도판 32】<무념무상>, 2019, 장지에 수묵 연필, 45×51cm의 시선 이동 추적

<무념무상>(【참고도판 31】,【참고도판 32】)은 인물 한 사람에

포커스를 두어 그 사람의 공허한 표정을 관객들에게 전달하고자 하였다. 화면 가운데에 얼굴을 배치하고 그 뒤로 보이는 소파와 주름표현에 있어서 얼굴 중심에서부터 밖으로 뻗어 나갈수록 점점 묘사와 명도가 흐려지도록 하였다. 이러한 표현 방식으로 인하여 감상자는 오랫동안 화면의 중심인 얼굴에 시선을 두게 되며 또한 얼굴 위에 붙어있는 하얀 마스크팩과 대비되는 어두운 소파의 명도 차로 인하여 얼굴과 소파의 경계 부분에서 시선이 오래 머물게 된다. 앞서 언급된 <가족>과 마찬가지로 가운데 인물을 제외한 나머지 배경은 한지의 색상 그대로 놔두었기 때문에 시선이 극단적으로 가운데에 집중되어 있음을 확인할 수 있다. 특히 이 목구비의 작은 묘사들이 더 시선을 끌어당기는 역할을 하고 있다.

【참고도판 33】【작품도판 15】의 시선 시간 추적

【참고도판 34】【작품도판 15】의 시선 이동 추적

<다나쇼>(【참고도판 33】,【참고도판 34】)는 이미지 선택하기에 앞서 어린 시절 가지고 놀던 장난감의 이미지를 수집해 보았다. 그

결과 공룡, 물총, 찰랑거리는 분홍색 머리카락, 보석, 그물로 추려졌으며 이 이미지들을 다시 가공하여 작업하였다. 가공된 형상은 상하좌우 여백을 남기고 가운데에 위치하고 있다. 가운데 그려진 공룡은 키치한 느낌을 표현하고자 가장 밝고 인공적인 색을 사용하여 플라스틱의 색 표현에 집중하였다. 더하여 머리카락 부분은 펄이 들어간 채색을 하여 빛의 각도에 따라 입자가 반짝이도록 표현하였다. 이러한 채색기법과 상반되게 공룡 주변으로 보이는 바탕색은 청록색을 여러 번 겹쳐 올려 깊이감이 느껴지도록 하였고 주제 부분의 색감을 뒷받침해주는 묵직한 톤으로 처리 해주었다. 화려한 채색과 묵직한 배경처리의 대비로 인하여 화면 중심에 시선이 더 오랫동안 머물 수 있다. 【참고도판 33】를 구체적으로 보면 무게감 있는 청록색의 배경과 보색 대비가 일어나는 붉은색의 주제 표현에서 시선을 유도하는 힘을 확인할 수 있다. 등고선 그래프가 화면 가운데에 집중되어 있기 때문이다. 배경에도 그물이나 물줄기 등의 섬세한 묘사가 이루어졌음에도 불구하고 비슷한 계열의 색상을 사용했기 때문에 시선이 많이 가지 않는 한편 상대적으로 색상 대비가 확연하게 드러난 화면의 중앙으로 오히려 시선이 집중되고 있다.

【참고도판 35】【작품도판 13】의 시선 시간 추적

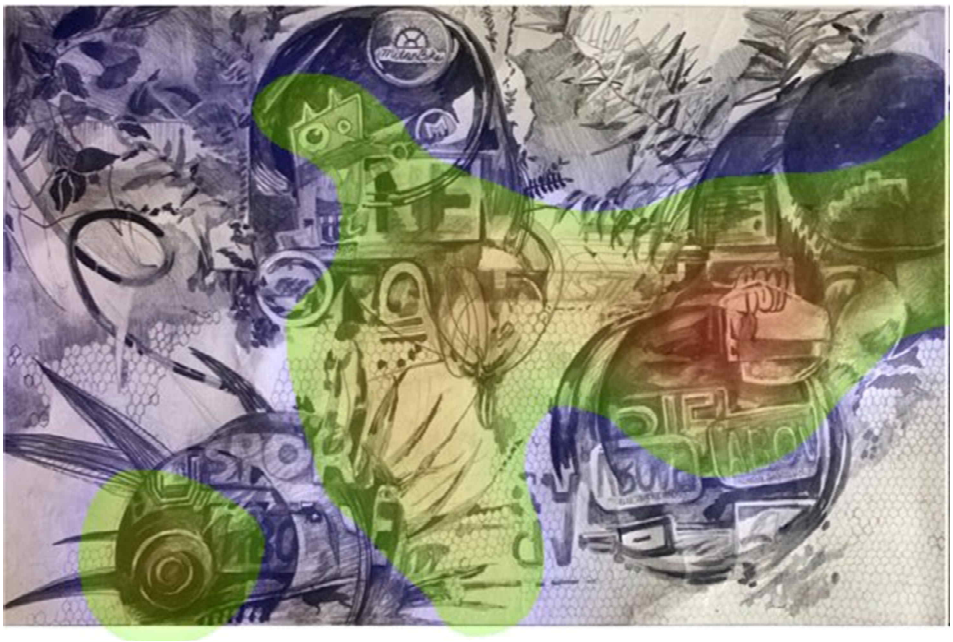
【참고도판 36】【작품도판 13】의 시선 이동 추적

<하트 꼳>(【참고도판 35】,【참고도판 36】)은 시작하기에 앞서 4-5세의 마음을 홀린 화려하고 인공적인 색깔의 플라스틱 장난감들의 이미지를 수집하였다. 이 장난감들은 목걸이, 요술봉, 날개, 가방, 신발로 그 종류가 다양하다. 그중에서도 특히 인공적인 색상이 잘 드러난 부분 혹은 다이아몬드 별, 하트 등의 가공된 형태들, 외곽의 형태변화가 많은 이미지들을 따로 추출하여 화면구성을 한다. 이때 각 이미지를 중첩하여 쌓는 방법으로 구도를 잡는다. 중첩되면서 겹쳐지는 부분은 아예 삭제되거나 병합된다. 때로는 하나의 이미지가 계속 반복되어 병렬로 이어지기도 하는데 이렇게 반복과 나열, 삭제를 통해 기존에 물체가 가지고 있던 형상은 사라지고 새로운 대상이 만들어지기도 한다. 장난감 목걸이 체인과 요술봉, 날개를 합성하여 만든 것으로 각각의 대상 중 일부를 가지고와 새롭게 화면을 구성해 본 것이다. 각 요소들은 맨 아래 비닐부터 날

개, 체인, 요술봉 순서대로 차곡차곡 올려놓는 방식으로 구성되어 있다. 화면의 정 중앙 부분에 하트의 형상이 있어 시선이 바로 중앙에서 시작할 수 있기에 적합한 구도이다. 참고도판에서 확인할 수 있듯이 화면 중앙에 가장 시선이 오래 머물고 그 주위에서 시선이 맴돌고 있다. 하트 주위로 보이는 화려한 모양의 체인 또한 시선이 오래 머물 수 있는 요소이기에 하트에서 자연스럽게 체인으로 시선이 이동함을 확인할 수 있다. <다나쇼>와 마찬가지로 채도가 낮은 배경보다는 채도가 높은 주제 부분에 집중할 수 있도록 하였다.

2) 불규칙한 나열 구도

대상을 확산적으로 배치한 그림은 등고선 그래프에서 시선이 오래 머문 빨간색의 부분이 넓게 분포되어 있으며 시선이 이동한 각 지점 또한 화면의 구석구석을 둘러보았음을 알 수 있다. 주제를 확산하여 흩트려 배치하는 방법을 사용한 작업은 <벌꿀집과 식물집> <정원>, <환영1>, <환영2>, <폭발한 꽃>이 있다. 이는 화면의 전반적인 분위기와 방향성을 잘 나타내기 위함으로 대상의 질감표현 또는 선적인 요소의 운동감 표현에 집중하였다.



【참고도판 37】【작품도판 6】의 시선 시간 추적

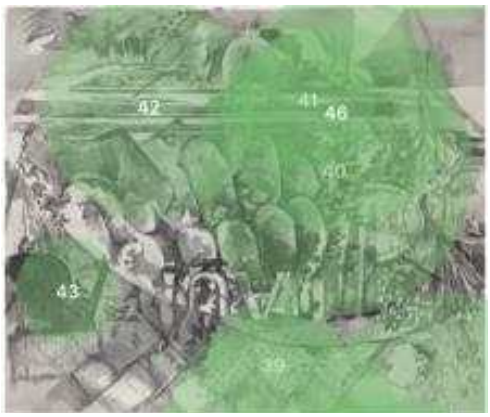
<벌꿀집과 식물집>(【참고도판 37】,【참고도판 38】)은 제목처럼 두 가지 소재가 등장한다. 캐릭터 스티커와 육각형 무늬의 얇은 창살 위에 올라가 있는 화분들이 있다. 이 대상들은 화면을 수평으로 가로지르고 있으며 화면 전반적으로 고르게 배치되어 있기 때문에 어느 한 부분이 주제로서 자리를 차지하기 보다는 각 소재들을 번갈아가며 볼 수 있도록 산발적인 시선의 흐름을 유도하고 있다. 특히 화분의 밑면 4개가 보인다. 이 4개의 지점을 중심으로 시선이 크게 이동하고 있으며 그 안에 자잘하게 그려진 스티커의 모양은 시선의 흐름을 불규칙적으로 분산시키는 요소로 작용한다. 【참고도판 38】에서 시선이 이동하는 순서를 보면 한 방향에서 차례대로 시선이 이동하는 것이 아니라 숨은그림찾기 하듯 재미있는 모양을 찾아 뒤죽박죽으로 이동하고 있다. 화면의 각 요소들은 배치뿐만 아니라 명암이나 묘사의 정도도 불규칙하게 되어 있기

때문에 산발적 시선의 흐름을 더 극대화하고 있다. 나는 이렇게 일정한 규칙없이 뒤죽박죽 나열되어 시선의 흐름이 예측 불가능하게 이동되는 구도를 ‘불규칙적인 나열 구도’로 정했다. 이 의미는 그림을 감상하는 시선을 추적하여 일정한 패턴이나 규칙을 찾을 수 없음을 말하고 있으며 대상의 주와 객이 정해지지 않고 모두가 동등하게 놓여있기에 ‘나열’되었다고 표현한 것이다.

【참고도판 38】【작품도판 6】의 시선 이동 추적

소재들을 확산적으로 배치시킨 구도의 또 다른 특징은 시선이 중앙에서 사방으로 퍼져나가면서 불안함, 포위감, 혼란함 등의 감정을 유발시켜 시선의 동적인 리듬을 만들어낼 수 있다는 것이다. 그림에서 어느 일정 부분만 주제가 되는 것이 아니라 화면 골고루 같은 비중으로 그려지기 때문에 각 요소가 주제로서 동등한 무게감을 가지고 있다.

【참고도판 39】【작품도판 12】의 시선 시간 추적



【참고도판 40】【작품도판 12】의 시선 이동 추적

<정원>(【참고도판 39】,【참고도판 40】)은 식당 내부 인테리어 이미지와 정육점에 걸려있는 고기 이미지를 함께 가공하여 새로운 화면을 구성해 본 것이다. 같은 무게감으로 각 이미지들이 빼곡하게 나열되어 있으며 연필 선의 밀도와 질감의 묘사도 어느 한 곳에 몰려있지 않고 전반적으로 표현이 되어있다. 시선이 한군데에 머무르는 것이 아니라 여러 이미지들과 연필의 표현 방식에 따라 화면 한 바퀴를 돌아볼 수 있다.

최주현이 분류해 놓은 구도 중 다시점의 나열형 구도는 민화나 일부 산수화에서 발견할 수 있는데 불규칙한 나열 구도와 유사점을 확인할 수 있다. “민화 산수도에서는 특정 시점을 가지고 있지 않으며 그림 속 주·객의 크기 역시 원근에 의해서 보다는 그리는 사람의 의도에 따라 결정된다.” [61] 그렇기에 균형과 조화가 이루어진 구도 보다는 특정한

61) 최주현, 「조선 후기 산수화 구도의 유형별 특징 연구」(경희대학교 교육대학원, 2015)., 62, 재인용.

기준 없이 대상이 나열되어 표현된다.

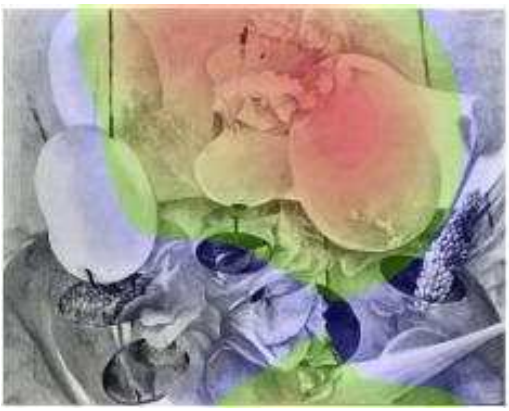
> 이로 인하여 시점이 무시되거나 대상의 각 부분들이 연관성 없이 나열되는 화면 구성방법이 주로 쓰인다.・・・ 이러한 화면구성 방법은 세계 도처의 고대미술과 아동화에서도 찾아볼 수 있는 특징이다. 여기에서 주로 나열형의 구도가 사용된 이유는 그 민중이 지니고 있는 통속적인 시각적 완전성의 관념에 합치하는 호소력을 지니기 때문이라고 볼 수 있다.・・・이는 오랜 세월을 거치며 축적된 민중의 조형미를 반영하는 특징으로 이러한 표현방식을 미숙한 표현에서 비롯된 것으로 볼 수도 있겠지만. 형식에 구애받지 않고 자유롭게 대중이 원하는 작품을 제작했던 당시 서민 화가들의 창작 자세와 수요계층의 조형관을 함께 엿볼 수 있다는 점에서 그 회화적 가치가 있다고 본다.[62]

최주현의 연구논문에서는 이와 같이 나열식의 구도를 민중의 조형미로 해석하였으며 화면을 구성하는데 있어서 특정한 미적, 조형적 법칙을 따르는 것이 아니라 여러 대상을 한 번에 감상하고자 한 화면에 나열 혹은 확산적으로 구성하였다. 이러한 무계획적이며 우연적 조형 원리는 나의 작업에서도 적용될 수 있는 화면구성이다.

【참고도판 40】에서도 확인할 수 있듯이 나열되어 있는 각 요소를 따라 시선이 화면 중앙 아래부터 시작하여 반시계방향으로 돌고 있다. 화면에 기준이 되는 무언가가 없기 때문에 가능한 구도이며 이러한

62) 최주현, 위 논문 ,63.

구도는 그림을 눈으로 한 바퀴 산책하듯이 감상할 수 있도록 도와준다.

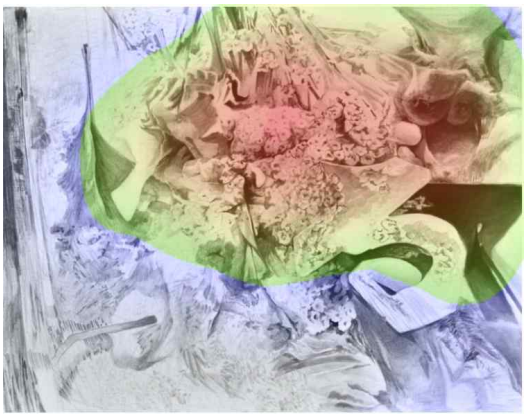


【참고도판 41】【작품도판 10】의 시선 시간 추적

【참고도판 42】【작품도판 10】의 시선 이동 추적

<환영 1>(【참고도판 41】,【참고도판 42】)은 그림 안에 다양한 질감과 형태가 일정한 규칙 없이 배치되어 있으며 주제가 되는 소재인 동그란 형상의 전등은 중앙과 양 옆, 뒤에 배치되어 화면의 전반적인 균형을 맞추고 있다. 밝은 색의 둥근 형상 위로 검은 색의 막대기가 세워져 있고 화면 아래에는 어두운 구멍과 그 위로 솟아올라오는 꽃들이 있다. 각 대상들은 넓은 면적의 부드러운 톤으로 명암이 입혀져 있지만 꽃의 표현에 있어서는 섬세한 묘사가 되어있기 때문에 상대적으로 꽃의 표현에 시선을 오랫동안 머물 수 있다. 꽃은 화면 중앙을 포함한 양 옆과 위에 자리를 잡고 있기 때문에 시선 또한 각 요소들을 고르게 훑어보며 이동하게 된다. 이어서 두 번째로 시선이 가는 부분은 포근하고 큰 구의 형상이다. 이 형상은 화면의 네 지점에 각각 배치되어있으며 이어서 아래 부분의 검은 타원 역시 밀집되어 있다기보다는 화면 안에서 흩어져있

다. 이렇게 시선을 사로잡는 두 요소는 거리감을 무시하고 모두 동일한 밀도로 표현이 되어있다. 이는 화면을 평면적으로 만들어 시선을 한 곳에 머무르게 하기보다는 여러 곳으로 동일하게 이동시킨다.



【참고도판 43】<환영 2>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm의 시선 시간 추적

【참고도판 44】<환영 2>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm의 시선 이동 추적

<환영 2>(【참고도판 43】,【참고도판 44】)는 자잘한 점과 선의 표현들이 화면에 전반적으로 표현되어 있으며 이는 꽃에 대한 묘사이다. 꽃과 문자, 점과 선의 표현이 규칙 없이 나열되어 있으며 화면에 골고루 퍼져있는 자유로운 구성을 하고 있다. 다만 주제로 보이는 부분이 화면 우측에 자리 잡고 있는데 이를 나름 주제부라고 말할 수 있는 이유는 자잘한 묘사보다는 큰 형태로 구분되며 어두운 명도와 밝은 명도가 극적으로 대비되는 부분이 있기 때문이다. 이곳에서부터 시선이 머물기 시작하여 자연스럽게 화면 중앙으로 이동된다. 꽃의 형상과 꽃의 질감, 그 사이에 숨어있는 문자들을 감상하면서 화면 좌측으로 갈수록 낱개로 흩어

지는 선들을 보게 된다. 이어서 선과 면이 만들어내는 거친 질감을 확인할 수 있으며 화면 아래쪽에는 흐리고 가는 무수한 선들이 얼기설기 그어져 있음을 볼 수 있다. 이러한 구성은 화면 우측 중앙부터 반시계방향으로 그림을 감상할 수 있도록 유도한다. 명도 대비와 질감의 표현은 겹쳐지고 나열되며 규칙 없이 엉켜있는데 '시선 이동 순서 추적'을 통해 감상자의 시선 또한 화면 내에서 폭넓게 움직이고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

【참고도판 45】【작품도판 33】의 시선 시간 추적

【참고도판 46】【작품도판 33】의 시선 이동 추적

<폭발한 꽃>(【참고도판 45】,【참고도판 46】)은 중앙을 걸쳐

좌측에 배치된 꽃의 형상이 퍼지면서 화면에 불규칙적으로 배치된 기하학적 모양의 조각들이 시선을 분산시키는 역할을 한다. 또한 화면 좌측에 주제가 배치되어 무게가 실리는 한편 우측 또한 명도가 어두운 다각형과 타이포그라피가 배치되어있기 때문에 양쪽에 동일한 힘으로 균형이 잡히게 된다. 그렇기에 한 곳에 시선이 머물지 않고 점, 선, 면의 방향에 따라 고르게 분산된다. 앞뒤의 공간감이 느껴지지 않고 평면화되어 각 요소들이 산발적으로 위치하고 있으며 이런 평면성이 시선을 여러 방향으로 움직이도록 하고 있다.【참고도판 45】의 등고선을 보면 그림의 방향에 따라 등고선의 모양도 세로로 길게 늘어져 있음을 알 수 있는데 어느 특정 지점에 오래 머물렀다기보다는 전반적으로 그림의 재미있는 요소를 찾아 이곳저곳 관찰한 것으로 보인다. 특히【참고도판 46】에서는 시선이 거침없이 이동하였다는 것을 확인할 수 있는데 화면의 중앙 부분에서 시선이 시작하여 화면 하단으로 갔다가 바로 상단으로 이동하고 자연스럽게 우측을 감상한 뒤 다시 좌측 하단으로 내려가는 모습을 파악할 수 있다. 일정한 규칙을 파악할 수 없을만큼 시선이 복잡하게 이동하였고 이러한 결과를 통해 이 그림을 불규칙한 나열 구도로 분류할 수 있겠다.

2. 재료기법

기억의 보관과 그 방법에 대한 내용으로 작업을 하면서 사용된 재료와 그것을 활용하는 방법에 대해 살펴볼 것이다. 또한 Ⅱ장에서 다루었던 작업의 성격인 '키치' 와 같은 개념의 조형적 특징을 어떻게 표현하였는지 '반짝임' 이라는 용어로 대체하여 알아보도록 하겠다.

작업은 장지 위에 연필 작업과 장지 위에 채색 작업을 한 것으로 크게 나뉜다. 각 재료를 선택하고 활용하면서 그 재료의 물성적 특징을 반영하여 가장 그 효과가 잘 드러나는 방면으로 재료들을 다루고자 하며 연필, 종이, 채색기법, 마감처리의 순서로 작업의 진행과정을 참고도판과 함께 제시해보도록 하겠다.

1) 흑연의 활용

장지 위에 연필을 사용하여 그린다. 기억을 다시 떠올리는 과정 중에서 오로지 그 당시의 형상과 질감에 집중하기 위해서는 색을 배재하는 것이 가장 좋은 방법이라고 생각했다. 흑백 표현에 있어서 가장 기본이 되는 재료인 흑연을 주 재료로 사용하였다. 연필은 인간이 자라면서 가장 먼저 잡는 필기구이기도 하며 미술을 하면서 항상 다루었던 기초적인 재료이기도 하다. 나에게 4B연필은 미술을 처음 접했던 10살 때부터 가장 익숙하게 다뤄왔던 재료이기에 생각을 시각화 하는데 있어서 제약 없이 자유롭게 표현할 수 있는 기초적인 재료이다. 그렇게 익숙해진 연

필은 그것을 쥐는 순간부터 내가 표현하고 싶은 것에 오롯이 집중할 수 있게 하는 도구이다.

앞서 말한 순서에 따라 이미지 선택하고 결합하여 그리고자 하는 이미지를 화면으로 옮겨 놓는다. 먼저 장지 위에 흑연가루를 뿌리고 문질러 전체적으로 흑빛을 만들어 놓는다. 그다음 지우개를 이용하여 기존에 입혀진 흑연을 지워가며 형상을 그려나간다. 거친 지우개의 흔적을 연필로 다시 다듬어가며 형상을 더 뚜렷하게 그린다. 이 과정 중에서 수많은 연필 선이 쌓이고 문질러지면서 여러 단계의 명암으로 어두움이 입혀진다. 흑연으로 그려지는 과정이 다 끝나면 가장 진한 어두움을 넣고 싶은 자리에 먹을 사용하여 더 깊은 어둡기를 낸다.

【참고도판 47】 흑연가루 뿌리는 모습

연필로 화면을 채우기 위해서 선을 긋고 지우고 문지르고 다시 그으며 쌓는 과정이 반복된다. 최종적으로 장지 표면 위에 선을 긋고 지

우는 행위를 무한히 누적시킨 모습이 결과물로 제시된다. 셀 수 없을 정도로 무수한 선이 쌓여야 비로소 입체감이 나오고 질감이 드러나게 되는데 선이 드러나는 것을 감추고 싶은 부분은 문질러 없애거나 수많은 선을 쌓아 면을 만들어 부드럽고 점층적인 명암의 스펙트럼을 만들었다. 반면 선이 드러나기를 바라는 부분은 연필을 세워 날카로운 선을 사용한다. 주제가 되는 부분이나 많이 묘사하고 표현하고 싶은 부분은 주로 연필을 이용하여 표현하고 그 외의 전반적인 분위기의 표현과 어두운 부분의 강조의 표현은 먹을 이용한 발묵 기법을 사용한다. 그렇기에 연필이 가지고 있는 건식의 재료적 특성과 먹이 가지고 있는 습식의 재료적 특성 모두가 한 화면 안에 어우러져 나타난다.

> 특히 연필은 심이 흑연과 진흙의 조합으로 이루어져 있으며 이 혼합 비율에 따라 연필의 경도와 농도가 달라진다. 보통은 이 다양한 특성을 이용하여 학습용, 사무용, 제도용 등 쓰임을 달리하는데 나는 최대한 많은 단계의 연필농도를 표현하고자 2H부터 9B까지의 연필을 사용해 보았다. 보통 일반적으로 진하고 부드러운 4B연필은 미술용으로 많이 사용하지만 드로잉의 경우 단단하고 잘 뭉개지지 않는 중간톤의 연필을 선호한다면 필기용인 HB를 사용하거나 좀 더 부드럽고 진한 톤을 추구한다면 B나 2B정도가 적당하다.[63]

그리는 사람이 가지고 있는 성격 또는 그림 자체의 성격에 따라 그어지는 선의 모습도 각양각색이다. 화가들을 통해서 연필의 사용과 그

63) 최은진, 「미술매체, 연필」,『최조형미술치료연구소』,(2017), 42.

개성들을 확인할 수 있는데 최은진은 그의 논문에서 다음과 같이 분석하였다. “프랑스의 신고전주의 화가 앵그르(Jean-Auguste-Dominique Ingres, 1780-1867)의 인물화 습작을 보면 연필의 선이 부드럽고 우아하면서도 옷의 표현은 절제된 선으로 표현하고 있다. 반면 들라크루아 Eugène Delacroix, 1798-1863) 는 연필로 신속하게 스케치하여 인물의 구도를 극적으로 표현하였으며 우아하게 흐르는 듯한 윤곽선에 맑고 투명한 명암을 배합시켜 따뜻한 느낌을 표현하였다.[64]” 나의 선은 연필을 아래로 눕혀 그었을 때 나오는 굵게 뭉개진 선이 가장 많으며 이는 빈 면적을 넓게 채울 수 있는 두께의 선이며 동시에 부드럽게 문질러질 수 있는 상태의 선이기도 하다.

【참고도판 48】앵그르,<Mlle>

1856, 종이에 흑연31.3×22.9cm

64) 최은진, 위 논문, 43.

【참고도판 49】<Charioteers> 들라크루아, 년도미상, 종이에 흑연, 17.3×37cm

최은진은 landgarten(1987)의 표를 인용하여 연필의 특성을 설명하였다. 연필은 다른 어떤 재료보다 가장 쉽게 다루어질 수 있는 매체이며 건식재료인 만큼 액체상태의 매체보다 통제성이 강하고 유동성이 적기 때문에 세밀하고 정교한 표현에 이용된다. 또한 부드럽고 섬세한 특성이나 뚜렷하고 날카로운 효과를 모두 나타낼 수 있다.[65] 이러한 장점 때문에 나 또한 그리는 것에 대한 두려움과 막막함을 극복하는 수단으로 연필을 선택했을 가능성도 있다.

65) 최은진, 위 논문, 43.

【표1】 <landgarten의 통제를 기준으로 한 매체의특성>

지우개에도 종류가 여러 개 있는데 부드러운 고무 지우개와 단단한 플라스틱 지우개로 크게 나눌 수 있다. 참고 사진에 나와 있는 좌측 지우개는 플라스틱 지우개이고 가운데 배치된 지우개는 ‘찰지우개’로 4B연필을 자주 쓰는 미대 입시생들이 사용하는 지우개이다. 우측 지우개는 손으로 뜯어서 반죽하여 사용하는 지우개이다. 이 지우개는 원하는 모양으로 만들어 필요한 부위에 사용할 수 있다. 부드러운 것은 종이를 손상시키지 않으며 넓은 범위를 고르게 흐리게 할 때 쓰이는 반면 단단한 것은 종이를 벗겨내는 손상이 가해지지만 섬세하고 미세한 부분을 정확히 지워낼 때 쓰인다. “보통 미술용으로 가장 흔하게 사용되는 고무지우개는 플라스틱 지우개에 비해 부드러우며 밀도가 낮아 종이와의 마찰이 적은 편이어서 종이의 결이 잘 상하지 않는다. 밀도가 낮지만 고

무 함유량이 높은 특성 때문에 흑연가루가 잘 붙어 4B같은 진한 미술용 연필을 지우는데 효과적이다.” 66) 이렇듯 지우개는 단순히 무언가를 실수했을 때 고칠 용도로 사용하기보다는 하얀 연필이라고 생각하며 연필만큼의 중요한 비중을 차지하고 있다. 장지에서의 지우개 사용은 가볍게 두드리는 방법 또는 장지를 밀어내어 종이를 벗기는 방법이 있다. 전자의 경우 두드릴수록 명도가 일정하게 흐려지며 후자의 경우 연필의 어두움이 한쪽으로 밀려나가면서 장지 자체의 밝은 색이 드러난다.

【참고도판 50】 지우개의 종류

장지 자체의 밝은 색부터 연필의 다양한 단계 그리고 가장 어두운 먹색까지의 풍부한 명암단계를 내고자 하였으며 얇은 선부터 두꺼운 면적까지의 다양한 굵기의 선과 면을 사용하고 있다. 연필이 가지고 있는 어둡기의 한계는 먹으로 대체하였다. 흑연가루가 여러 번 쌓이면 빛을 반사 시키는 특성이 보인다. 반면에 먹은 종이 깊숙이 색이 침투되어 반사되지 않고 무광으로 어둡기를 표현할 수 있다. 이러한 이유로 가장 어두운 부분의 표현에 있어서는 연필을 사용하는 것보다 먹을 사용하는

66) 최은진,위 논문, 45.

것이 더 효과적이다.

먹물은 흑연 가루 위에 올라가기도 하고 아래에 깔리기도 한다. 장지의 재료가 연필과 먹을 다 품어낼 수 있기 때문이다. 다만 흑연 가루 위에 먹이 올라 갈 경우에 바탕에 칠해진 흑연 가루는 먹에 의해 가려진다. 먹을 사용할 때는 붓에 먹물을 충분히 묻혀 붓의 털 질감이 드러나지 않고 면적으로 보이게끔 칠을 했다. 이때 붓 자체의 형상이 드러나 어떤 방향으로 붓을 썼는지 예측할 수 있다.

2) 바탕과 표현매체로써의 장지 활용

바탕이 되는 종이는 주로 장지를 사용하고 있다. 한지는 예부터 친환경적인 특성으로 선조들의 생활문화 속에 다방면으로 활용되어왔다. 섬유 사이에 적당한 공간으로 공기를 흘려보내어 채광성이 뛰어나고, 통풍과 습도조절도 잘 되며, 햇빛을 투과시키는 특성을 이용, 공기정화, 가시광선 차단, 습도조절과 탈취 효과까지 있어 우리 선조들은 한지를 친환경적으로 사용했다.[67]

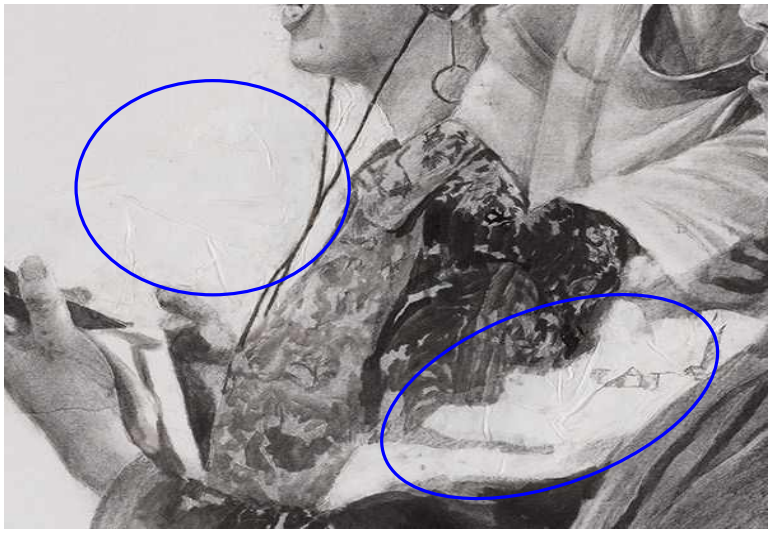
한지는 소량의 습기에도 민감하게 반응하여 번짐 효과를 표현하기에 적합한 재료이다. 이러한 특징은 한지가 가지고 있는 섬유질 사이로 먹물이나 안료가 스며드는 '선염 현상' 때문이다. 또한 한지 위에 재료가 얹어지기도 하는데 안료 자체를 두껍게 바르거나 아교 반수 후

67) 박지혜, 「상징적 자연이미지를 통한 심상표현연구」,(성신여자대학교 석사학위논문, 2010), 15.

먹과 안료를 사용할 경우 계속 중첩하여 색을 올릴 수 있다. 나는 한지의 유연한 성질을 이용하여 흑연 가루를 문지르거나 연필 선을 쌓아 올리는 기법도 함께 사용하였다.

나는 순지를 두겹 덧댄 장지를 주로 사용한다. 화선지나 순지의 경우 뾰족한 연필을 사용하거나 반복해서 연필 선을 겹쳐 그으면 종이가 뚫리거나 구겨지는 우려가 있어 좀 더 튼튼하고 질긴 바탕인 장지를 선택하였으며 연필과 먹의 재료적 특성을 다 받아낼 수 있는 바탕재이기도 하다. 먼저 연필을 사용했을 때는 한지 위에 흑연 입자가 밀도 있게 올라가는 것인데 한지의 섬유질이 흑연 입자를 붙들고 있기 때문에 캔트지 위에 그어진 윤기 나는 연필 선보다 좀 더 텁텁한 질감으로 표현된다.

<가족>(【참고도판 51】), 과 <지하철>(【작품도판 5】)은 화면에 화선지를 구겨 붙이는 시도를 해 보았다. 이것은 이미지가 중첩되는 부분에서 형태가 사라지는 부분이나 밝게 변하는 부분을 표현하기 위한 방법으로 그림의 표면에 구겨진 종이를 붙여 질감을 나타냈다. 이렇게 종이가 올라감으로써 그림에 시각적인 변화가 생기는데 이는 이미지가 서로 겹치며 형태가 사라지는 부분에서 사용하는 기법으로 형태의 왜곡과 변화를 표현할 때에도 사용된다. 또한 비정형의 형태로 화선지를 붙이며 기억이라는 추상적이고 모호한 개념을 표현하기 효과적으로 표현할 수 있다.



【참고도판 51】<가족> 2019, 장지에 수묵 연필, 97×130cm의 종이 붙임 효과

연필 작업을 완료한 뒤 계속해서 흑연 가루가 묻어나는 것을 방지하기 위해 정착액과 스프레이형 바니쉬로 마감처리를 하고 있다. 정착액보다 스프레이형 바니쉬를 뿌렸을 때 흑연의 묻어남이 훨씬 적으며 유광 스프레이의 경우 액상의 입자가 장지에 스며들어 유광의 효과가 덜 나타난다. 반면에 바니쉬겔 의 경우 장지에 스며드는 것이 아니라 장지 위에 두껍게 올라가는 것이기 때문에 그 유광 효과가 잘 드러난다.

이외에도 장지는 전통적으로 채색 작업을 하기에 적합한 바탕재이기도 하다. 채색기법을 사용한 작업은 주로 어린 시절에 가지고 놀던 장남감이 소재로 등장한다. 어린아이들이 좋아하는 장난감의 인공적인 색감을 화면에 드러내고자 분채를 사용하였다. 채색기법과 관련된 이야기는 다음 항에서 살펴볼 수 있다.

3) 선명한 색채와 반짝임의 표현기법

앞서 어린시절의 장난감을 효과적으로 표현하기 위해서는 아이들의 눈을 홀렸던 선명한 색과 반짝거리는 질감이 잘 나타나야 한다고 설명한 바가 있다. 이를 표현하기 위한 재료를 탐구하기 전에 다른 예술가들의 작품 속 색채와 질감의 표현에 대해 고찰해보고자 한다.

현대 미술가 중에 선명한 색상과 반짝이는 질감이 잘 드러나는 작업을 하는 예술가 중 한 명으로 제프쿤스(Jeff Koons, 1955-)를 들 수 있다. 그의 예술은 보통 입체작업이며 선명한 색상의 금속으로 이루어져 있는데 이렇게 원초적인 화려함이 드러난 표현 방식은 사람들에게 쾌를 느끼도록 해준다.

> 제프쿤스는 중산계층의 쾌락주의에서 발생하는 소비와 이를 통한 타락적 요소들을 스테인레스강으로 만든 마개가 달린 술병들을 술광고 그림과 같이 전시했는데 마치 잡지광고처럼 보이는 이 그림들은 실제 광고 게시물의 색감을 강화시켜 만든 변형물이다.[68] 제프쿤스의 오브제들은 사물의 실제적 기능이 주는 의미보다는 대중과의 직접적이고 자연스러운 만남을 유도할 수 있는 형태로 변형되어지며 그는 그의 방식대로 새롭게 형태를 만들고 디자인을 한다.[69]

제프쿤스의 작품 중 'Celebration' 시리즈는 반짝이는 금속 재질

68) 전재원, 「현대미술에 있어서의 키치(kitsch)연구: 제프쿤스(Jeff Koons) 중심으로」, (동아대학교 교육대학원), 26.
69) 전재원, 위 논문, 26.

로 이루어진 풍선을 표현한 작품이다. 금속이 조명에 의해 반사되면서 반짝이는 효과가 극적으로 드러나기도 한다.

【참고도판 52】 제프쿤스 ,<Balloon Dog Blue>,1992, 스테인레스, 307.3 x 363.2 x 114.3 cm

【참고도판 53】 제프쿤스, <Tulips>,2004, 스테인레스, 203.2 x 457.2 x 520.7 cm

이렇게 동양과 서양에서 바라보는 '값싼 화려함' 즉 졸, 추 혹은 키치의 개념을 살펴보았는데 나는 이를 가장 잘 표현할 수 있는 것은 바로 반짝이는 표면의 질감이라고 생각한다. 추의 미학에서는 솔직하며 가면이 벗겨진 순수한 상태의 모습 또한 아름다울 수 있다고 말하고 있으며 키치의 미학에서는 값싼 것 나름대로의 독특한 아름다움을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 특히나 제프쿤스의 작품에서 키치의 성격을 가장 부각시키는 요소가 금속의 반짝이는 질감이며 대체적으로 이렇게 유치한 색과 반짝이는 효과가 함께 나타났을 때 어린아이의 눈을 홀리는 예쁨과 아름다움이 나타난다.

나 역시 평면회화 안에서 이러한 반짝임의 표현을 위해 다양한 시도를 해 보았으며 펄이 들어간 석채를 사용하거나 레진 혹은 바니쉬를 사용하여 그림을 코팅하는 등 표면 재질을 바꾸어 보았다. <하트꼳>(【작품도판 13】)에서 가운데 하트 형상이 레진으로 덮여 광이 나는 표현을 했으며 <다나쇼>(【작품도판 15】)에서는 펄이 들어간 석채를 사용하여 윤기 나는 분홍빛 머리카락을 표현하였다.

장지는 전통적으로 채색 작업을 하기에 적합한 바탕재이기도 하다. 채색기법을 사용한 작업은 주로 어린 시절에 가지고 놀던 장남감이 소재로 등장한다. 어린 아이들이 좋아하는 장난감의 인공적인 색감을 화면에 드러내고자 분채를 사용하였다. 작업 순서는 다음과 같다.

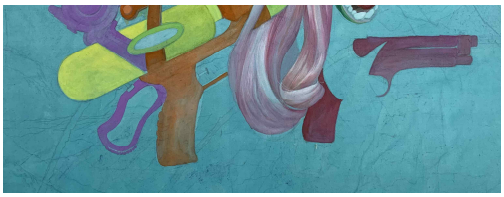
먼저 장지에 여러 번 아교칠을 하여 단단한 표면을 만들어 놓은 뒤 그 위에 그리고자 하는 소재와 형태를 연필로 그려 넣는다. 이때 배경에 특정한 모양으로 색이 들어가는 경우 아교 칠 전 장지의 삼투압 번짐을 이용하여 원하는 배경색을 장지 안에 흡수시켜 놓는다. 전체적으로

배경색을 내야 할 경우 2% 농도의 아교와 동양화 물감을 배합하여 옅은 밑 색을 수차례 칠한다. 칠할 때는 넓고 납작한 붓을 이용하여 가로 방향과 세로 방향을 번갈아가며 칠한다. 처음에는 거의 투명한 색감으로 칠해지지만 15번 즈음 칠할 때 색감이 확 올라오면서 배경의 채도가 높아진다. 그다음 스케치 선에 맞춰 그림의 대상을 채색을 한다. 분채와 아교를 적절히 배합하여 밝은색부터 차곡차곡 명암을 넣어가며 작업을 완성 시켜나간다. 원하는 색이 한 번에 나오지 않기 때문에 여러 번 겹쳐 쌓으면서 채도를 올린다. 동양화 튜브 물감은 겹쳐 올릴수록 채도가 떨어지고 탁해지지만 분채나 석채는 위에 얹어질수록 더 강하고 뚜렷한 색감이 올라온다. 이러한 성질을 잘 이용하면 또렷하고 인공적인 색의 표현이 가능하다.

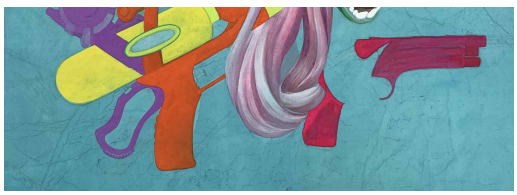
또 다른 방법으로는 아교칠을 부분적으로 하는 것이다. 매끈한 질감과 키치한 색감을 표현하고자 하는 부분에만 농도가 짙은 아교칠을 하여 안료가 종이 안으로 스며들지 않고 색상 그대로 안료와 아교 분자가 위에 머물 수 있도록 하는 것이다. 상대적으로 아교 칠을 옅게 한 배경 부분은 종이 안으로 색상이 스며드는 삼투압 번짐이 일어나기 때문에 좀 더 중후하고 깊이 있는 발색효과를 얻을 수 있다. 채도 높게 표현된 대상의 키치함과 종이 안에 물감이 계속 스며들며 표현된 배경의 깊이감이 함께 만나 기이하고 묘한 대비를 볼 수 있다.

아교와 분채의 비율에 따라 분채가 장지 위에 고착되는 정도가 다르다. 아교의 농도를 옅게 했을 때 채색 후 분채가루가 묻어나오기도 한다. 이를 방지하기 위해 때에 따라 분채 위에 아교칠을 한번 덧칠하는 과정이 필요하다.

그림 전체에 바탕색을 칠해놓고 그 위에 대상을 그리게 되면 바탕색이 위로 올라와 대상의 색이 탁해지는 경우가 있다. 이럴 경우 호분을 여러 겹 칠해, 바탕색이 보이지 않도록 막은 다음 그 위에 대상을 그려넣음으로써 원하는 발색을 얻을 수 있다. 혹은 그리고자 하는 대상의 윤곽선을 따라 남긴 뒤 나머지 부분만 바탕색을 칠하는 방법도 있다. 대신 대상과 배경의 경계부분까지 세밀하게 신경써서 배경을 채워 넣어야 한다. 【참고도판 54】을 보면 바탕색으로 칠한 청록색이 위로 계속 올라와 지분이나 주황색의 색상이 탁하게 보이는 것을 확인할 수 있다. 【참고도판 55】은 지분과 주황이 칠해질 형상 위에 호분을 바른 뒤 다시 채색을 한 것이다. 이렇게 함으로써 청록색의 색상이 보이지 않도록 막은 것이다

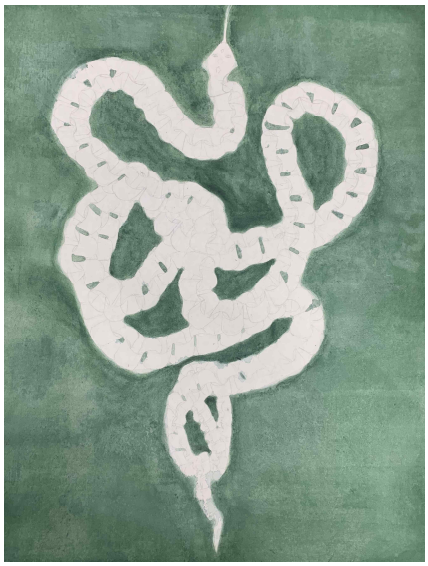


【참고도판 54】【작품도판 15】의 작업과정

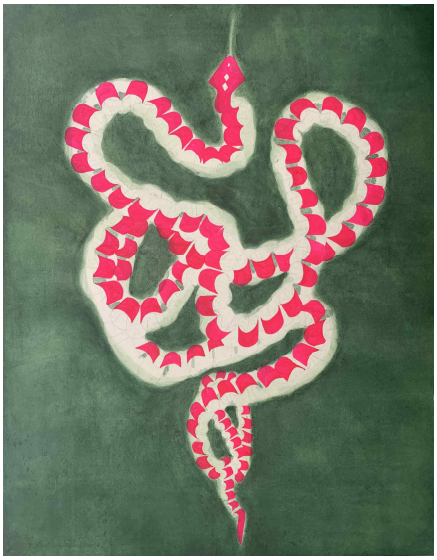


【참고도판 55】【작품도판 15】의 작업과정

호분을 이용하는 방법 외에도 색상이 들어갈 부분을 제외하고 바탕을 칠하는 방법이 있다.【참고도판 56】를 보면 뱀의 형상을 남겨두고 어두운 초록색 바탕을 칠하였다. 그 결과 【참고도판 57】과 같이 뱀에 칠해질 지분 색을 높은 채도로 표현할 수 있었다. 이럴 경우 뱀의 형상과 바탕색이 만나는 경계 부분을 깔끔하게 처리해야 함에 유의하여야 한다.



【참고도판 56】【작품도판 17】의 작업과정



【참고도판 57】【작품도판 17】의 작업과정

아교의 농도에 따른 안료의 고착문제와 바탕색이 위로 비쳐지면서 색감이 탁해지는 현상을 해결하기 위한 방법으로 다른 채색재료를 찾아보았고 아크릴물감을 사용해보았다. 아크릴물감을 장지 위에 사용할 겨우 삼투압번짐이 적으며 채색 부분 표면에 얼룩이 생기지 않는다. 채색한 부분 위에 불투명하게 계속 올릴 수 있기 때문에 밝은 부분을 남기지 않고 어둡게 채색을 해도 나중에 그 위에 밝은 색상의 표현이 가능하다.

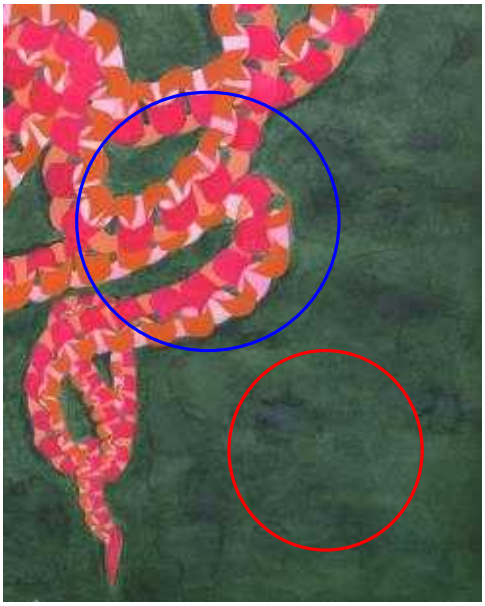
문화전통대에서 서양의 채색재료와 동양의 채색재료를 비교하였다. “서양의 채색 재료는 그 접착제가 안료와 함께 그대로 굳어 접착제 막이 씌워진 안료로 색을 볼 수 있다. 반면 동양화의 안료는 아교수를 이용한 접착제를 사용한다. 그중 물이 증발하고 남은 아교는 안료와 종

이 사이에서만 접착제 역할을 하기 때문에 우리는 동양화 안료의 단면을 바로 볼 수 있”[70]다. 이러한 이유로 서양화의 물감보다 상대적으로 채도가 높고 강렬한 색상으로 받아들이는 것이다. 그렇기에 아크릴은 채색의 방법은 용이하나 맑고 투명한 느낌이 적다.

나는 평면회화 작업에서 키치적 요소를 표현하기 위해 아크릴, 석채, 바니쉬를 사용하였고 반짝이는 질감을 극대화하기 위하여 배경과 주제의 표면 재질 표현에 집중하였는데 배경은 삼투압 번짐의 깊고 텁텁한 효과를 내었으며 주제가 되는 부분은 매끈하고 반짝이는 질감처리를 하여 대비를 주었다. 먼저 【참고도판 58】<하트꼳>의 부분을 보면 빛에 반사되어 반짝이는 부분이 있다는 것을 확인 할 수 있다. 하트모양의 형상에 레진을 부어 굳혔으며 (파란색 표시) 그 외의 부분은 상대적으로 건조하게 처리되어있다. 【참고도판 59】 <종이뱀>도 마찬가지로 석채와 아교의 매끈하게 칠해진 부분(파란색 표시)과 달리 배경은 여러 번 색을 우려내어 반짝이는 느낌과는 거리가 먼 채색방식을 사용한 것이다. (빨간색 표시) 이런 상대적 효과를 이용하여 반짝임을 표현하고자 했다.

70) 문화재청 국립대학 한국전통문화대학교, 『전통회화 재료 및 기법 연구』,(2016), 118.

【참고도판 58】【작품도판 13】의 설명도



【참고도판 59】【작품도판 17】의 설명도

바니쉬 겔을 바르기에 앞서 그림이 완전히 건조된 상태여야 한다. 채색을 한 뒤, 습기가 없는 곳에 3, 4일 보관한 뒤, 필요한 부분에 바니쉬겔을 고르게 펴 바른다. 이때 그림에 습기가 있거나 채색이 마르지 않은 경우, 바니쉬겔에 의해 채색이 밀려 형상이 사라지는 경우가 생긴다. 다 바르고 나서 충분히 말리면 발려진 부분은 유광 처리가 된다. 분채와 바니쉬 겔이 만나면 색이 더 선명해지고 촉촉한 질감처럼 보이도록 마르는 효과가 있다. 더불어 장지 위에 막이 생겨 안료가 완전히 정착할 수 있기 때문에 그 위에 배경칠을 더하거나 물을 뿌리더라도 안료의 이동이 생기지 않는다.

분채로 낼 수 있는 색감이 제한적일 때 부분적으로 튜브물감을 사용하기도 한다. 하지만 튜브물감의 발색과 분채의 발색은 확실히 다름

을 느낄 수 있다. 앞서 설명하였듯이 분채는 튜브물감과 달리 화학적 코팅을 거치지 않은 채로 안료의 입자들이 바로 반사되어 눈으로 들어오기 때문에 색이 훨씬 진하고 선명하다. 이러한 차이를 이용하여 튜브물감으로 전체적인 색감과 명암을 표현 한 뒤 조금 더 선명한 부분들은 위에 분채를 덧 발라 표현하면 효과적인 묘사를 할 수 있다.

장난감의 색상이 칠해지면 어두운 부분과 밝은 부분의 명암을 부드럽게 나누어 덧칠한다. 불투명 플라스틱의 경우 반사체가 아니기 때문에 명암대비를 적게 주어야 그 질감이 살아난다. 반면 투명 플라스틱의 질감표현의 경우 밑색을 호분으로 칠하면 탁한 느낌이 강해지면서 투명한 느낌을 내는 것이 어려워진다. 결과적으로 수채화 하듯이 투명하게 쌓아가며 색을 칠한 뒤 하이라이트 부분에서 호분을 이용하여 섬세한 빛 반사 표현을 해야한다.

4) 미디엄을 이용한 마감처리

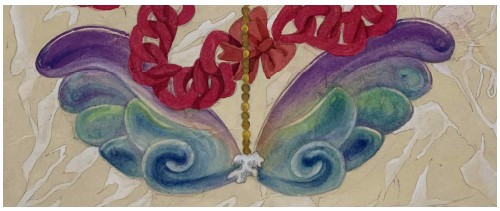
작업이 끝나면 보존성을 고려한 마무리 작업이 필요하다. 연필작업의 경우 작업을 완료한 뒤 계속해서 흑연 가루가 묻어나는 것을 방지하기 위해 정착액과 스프레이형 바니쉬로 마감처리를 한다. 정착액보다 스프레이형 바니쉬를 뿌렸을 때 흑연의 묻어남이 훨씬 적으며 유광 스프레이의 경우 대부분의 액상의 입자가 장지에 스며들어 유광의 효과가 캔버스에 뿌리는 것보다 덜 나타난다. 하지만 그 중에서도 크기가 큰 유광 입자들은 장지 위에 남아 있기 때문에 빛에 비추어 보면 반짝이는 효과

를 얻을 수 있다.(【참고도판 60】)

【참고도판 60】<나의 쥬쥬>, 2020, 장지에 연필 수묵, 194×260cm의 부분

반면에 채색 작업의 경우 바니쉬 겔로 마감을 한다. 바니쉬 겔은 장지에 스며드는 것이 아니라 장지 위에 두껍게 올라가는 것이기 때문에 유광효과가 잘 드러난다. 빼베오의 글로스 바니쉬 겔을 채색된 부분에 얇게 펴 바르면 아크릴로 그린 듯한 유광 효과가 나타나며 색상 또한 뚜렷하고 진해진다. 【참고도판 61】은 바니쉬 처리 전이며 【참고도판 62】은 바니쉬를 처리한 것으로 더 선명하게 마감이 된 것을 확인할 수 있다. 또한 바니쉬를 다 바른 후 표면 위에 빛을 비추어 보면 바니쉬를 바른 부분만 코팅이 된 듯 빛이 반사된다. 【참고도판 63】에서 그 모습을 확인할 수 있다. 이 경우 바니쉬를 얇게 펴 발라 올린 것이며 두께감 있게 바니쉬를 올리면 에폭시처럼 도톰하고 투명하게 굳는다. 대신 일정한 두께로 올라가지 않기 때문에 그 부분을 고려하려 표면을 다듬어가며 바니쉬를 올려야 한다. 하지만 일정한 두께로 다듬는 것에 한계가 있으

며 다 굳으면 표면에 생기는 굴곡을 확인할 수 있다.



【참고도판 61】【작품도판 13】의 부분 바니쉬처리 전

그림 97 【참고도판 62】【작품도판 13】의 부분 바니쉬처리 후

【참고도판 63】【작품도판 13】의 부분

이러한 부분을 보완하여 레진을 사용해 보았다. 미술용 레진으로 레진과 경화제를 1:1 비율로 섞은 뒤 원하는 부분에 올리면 일정한 두께로 고르게 펴지며 올라간다. 레진을 화면 전체에 바르지 않고 일부에 발랐을 때 레진이 굳으면서 접착되어있는 한지를 수축시키지 않을까 하는 우려가 있었으나 한지의 표면에 영향을 미치지 않고 레진 부분만 깔끔하게 굳었다. 다 굳으면 표면이 플라스틱처럼 딱딱해진다. 글로스 바니쉬와 다르

게 표면의 일정한 두께를 따로 신경 쓰지 않아도 레진 자체가 평평하게 자리 잡는 특성을 가지고 있기 때문에 수평이 잘 맞춰진 판판한 곳 위에서 작업하면 일정한 두께의 레진 효과를 얻을 수 있다.

【참고도판 64】<아프로디테>, 2020, 장지에 채색, 37×37cm 부분

이 외에도 투명하게 마감처리를 할 수 있는 다른 재료가 있는지 찾아보았다. 리퀴텍스 사의 하이글로스 바니쉬는 전반적으로 얇게 칠하여 반사효과를 주는 것으로 그림 전체에 유광효과를 주어 투명한 막을 만들 때 효과적으로 사용할 수 있다. 대신 속도감 있게 발라야 하며 그렇지 않을 경우 바니쉬의 기름성분이 종이에 얼룩으로 남기도 한다. 또한 레진보다 점도가 떨어지기 때문에 시간이 지남에 따라 옆으로 퍼지며 굳는 특성을 가지고 있다. 이러한 이유로 원하는 부위보다 조금 작게 칠해야 한다.(【참고도판 64】)

뻬베오 사의 헤비 겔은 불투명한 흰색의 미디엄으로 다 말랐을

때 투명해지는 효과가 있다. 하지만 고르게 펴 바르기가 쉽지 않고 붓 자국이 쉽게 나기 때문에 울퉁불퉁한 표면을 원할 때 사용하기 적합하다. 작은 덩어리가 뭉쳐져 함께 칠해지기 때문에 그림 전체에 골고루 바르기에는 불편함이 있다. 대신 그 덩어리가 두께 감 있는 투명함으로 표현이 될 수 있기에 국소적으로 0.5cm 이하의 작은 대상을 투명하게 표현하고자 할 때 사용하는 것이 효과적일 것이다.

Ⅴ.맺음말

여행을 다니며 찍은 이미지, 어린 시절의 장난감 이미지 등 각각 다른 시간 장소에서 모은 이미지들을 해체하고 재조립하여 화면을 만들며 기억에 관한 작업을 하고 있다. 인상 깊었던 부분이나 간직하고 싶은 이미지들을 각각 추출하여 기억을 간직하고 싶은 마음과 왜곡되는 사실을 함께 화면에 담고자 했다.

Ⅰ장 머리말에서는 삶에서 기억이 가지고 있는 의미에 대해 알아보고 과거에 대한 그리움, 기억 속의 유토피아를 예로 들어 향수 또는 회귀하려는 현상에 대해 서술하였다. 이어서 내가 과거의 기억을 통해 얻으려는 행복과 그리움을 설명하여 연구를 하게 된 배경을 고찰해보았고 그것이 '기억의 보관' 이라는 개념으로 표현됐을 때의 가치와 의미에 대해 살펴보았다.

Ⅱ장에서는 '기억의 보관' 이라는 개념의 정의를 '기억' 과

‘보관’으로 나누어 알아보았다. 기억의 보관을 불교계에서는 마음의 정화나 챙김이 이루어지는 것으로 보고 있으며 마음과 관련된 용어로 풀이할 수 있었다. 또 SNS를 통해 사진을 저장하고 게시하는 것 또한 기억의 보관의 종류임을 확인하였다. 이어서 기억을 왜 보관하는지 그 이유와 가치에 대해 분석해보았다. 방법으로 기억의 개념을 동양과 서양의 사상의 입장에서 각각 해석해보고 그를 바탕으로 내가 생각하는 기억의 보관의 의의를 제시하였다. 구체적으로 동양에서는 춘추전국시대와 원나라 시기에 등장한 예교주의와 복고주의에 대해 알아보았으며 서양에서는 아리스토텔레스, 흄, 베르그송 등의 철학자들이 말하는 ‘심상’, ‘이미지 기억’, ‘순수기억’에 대해 분석해보았다. 이것을 미학적으로 풀이하며 미술 속에서 기억이 보관되고 복고로써 다시 반복되는 것이 갖는 가치에 대하여 논증해보았다.

그 다음으로 미술사를 바탕으로 이러한 회귀 현상이 어떠한 모습으로 나타나는지 그 양상에 대해 구체적으로 살펴보았다. 동양에서는 위진남북조 시대 <낙신부도>와 원나라 시대 <사구여학도>의 표현기법을 비교하며 나무와 바위의 필법과 화면 구도를 비교하여 두 작품의 유사점을 살펴보고 복고현상이 일어났음을 증명하였다. 또한 공신상 제작과 보관의 이유에 대해 살펴보았으며 고향을 그리워하는 마음을 담아 그린 <매조도>를 통해 기억의 보관이 다양한 형태로 나오고 있다는 것을 확인해 보았다. 서양에서는 르네상스 시기에 고대 그리스 시기 미술에 대한 복고현상이 일어났으며 고대 그리스의 <라오콘> 석상과 르네상스 시기 <피에타> 석상의 형식적인 부분을 비교함으로써 ‘르네상스’가 내포하고 있는 의미인 ‘부활’이 작품을 통해 드러나고 있는지에 대해 논증하였

다.

이어서 내가 생각하는 기억의 보관에 관한 계기와 배경 그리고 구체적인 기억의 내용을 살펴보았다. 배경에는 나의 삶의 태도와 사고 방식이 기억의 보관과 어떻게 이어지는지에 대해 설명하였으며 내 정체성을 탐구하여 어떻게 작품으로 이어지게 되었는지에 대해 고찰해보았다. 작업의 내용에 관해서는 구체적인 그림과 함께 그 그림을 진행한 과정과 이유에 대해 설명하였다. 그림의 내용은 크게 여행과 어린 시절로 나누었으며 여행에서는 '낯설음' 어린시절은 '반짝임' 의 모양을 나의 기억 속에서 발견하였다. 먼저 낯설음의 모양은 여러 기억들의 조각 이미지들이 합쳐져 새로운 모양과 조형을 만들어낸다는 것에 근거하였고 반짝임의 모양은 어린 시절 장난감의 질감에 대한 기억에 근거하여 발견한 요소이다. 이러한 모양들이 미학적으로 어떻게 해석될 수 있는지 '괴' 와 '언캐니', '추' 와 '키치' 의 개념을 통해 그 어원과 특징을 알아보고 나의 작품과 연관 지어 과연 괴상하고 추한 것도 미의 영역이 될 수 있는 것인지에 대해 고찰하였다.

Ⅲ장에서는 기억의 보관방법에 대하여 다루었다. 작업이 시작되기 전 아이디어스케치를 통해 기억을 보관하는 방법에 대해 연구해 보았으며 기억을 포장하는 방식에 대해 드로잉을 해 보았다. 그 방식은 크게 포장재를 이용한 보관법과 공간을 이용한 보관법으로 나뉘며 연필, 펜 수채화 등의 간단한 재료로 노트에 그린 아이디어를 제시한 것이다. 이어서 기억을 이미지화하여 보관하는 또 다른 방법으로 '이미지의 해체와 조합' 이 있다. 이때 나타나는 왜곡의 종류는 두 가지로, 형태에 대한 왜곡과 크기와 대한 왜곡으로 나눌 수 있었다. 형태의 왜곡은 이미지가

중첩될 때 하나로 병합되거나 교차 되는 부분이 삭제되는 것으로 표현하였고, 크기에 대한 왜곡은 대상의 상대적인 크기와 비율을 고려하지 않고 내 마음 안의 비중으로 이미지 크기를 정한다는 것이었다. 이 과정을 거치면서 드러나는 '낯설음' 혹은 '언캐니' 적 성격에 관련하여 하켄워드의 작품을 예시로 들고 그 안의 요소 중 낯설게 하기 기법을 나의 작업에 적용하여 고찰해보았다. 이어서 이미지의 선택과 중첩이 이루어지는 과정에 대해서 설명하였다. 내가 직접 찍은 사진이나 인터넷 이미지를 검색하여 자료를 고르고 선택된 이미지들은 앞서 설명한 왜곡의 방식으로 서로 중첩되거나 나열된다. 이어서 화면을 구도에 관하여 시선추적 실험을 통해 시선이 그림의 가운데에 오래 집중되는 중앙 집중식 구도와 그림의 화면 골고루 시선이 분산되는 불규칙한 나열 구도로 나누어 보았고 스마트폰을 이용하여 시선의 이동 시간과 위치를 분석하여 두 가지로 구도를 분류한 기준이 정확한지 논증하였다.

Ⅳ장에서는 재료기법에 대해 알아보았는데 먼저 사용한 재료에 대해서 연필, 종이, 채색기법, 마감처리로 나누어 작업과정을 제시하였고 참고 도판을 통해 그것이 어떠한 결과물로 나타나는지 확인하였다. 각 재료의 물성적 특성을 연구하고 이용하여 표현하고자 하는 부분을 효과적으로 나타내는 나만의 기법에 대해 자세히 알아보았다. 또한 Ⅱ절에서 나온 반짝임을 표현하기 위해서 재료를 어떻게 사용하였는지 키치의 표현 방식과 관련하여 제프쿤스를 예로 들어 설명하고 나의 작업 속에서 표현방법이 어떻게 응용될 수 있는지 구체적인 방법을 제시하였다.

살아가는데 있어서 기억은 빼놓을 수 없는 요소이다. 여러 분야의 학문에서 기억에 한 기록, 시간 공간의 개념을 바탕으로 기술과 문명

을 발전시켜 나가고 있으며 이 모든 것은 기억이 보관되어야 이루어질 수 있는 것이기도 하다. 나의 경우 개인의 기록을 바탕으로 내면의 생각과 시간, 공간을 평면 회화로 표현하여 발전시키고 있다.

작업에 있어서 궁극적인 목표는 과거의 기억이 현재의 나에게 미치는 정서적 변화와 내면의 심리를 조형적으로 표출하는데 효과적인 방법을 모색하는 데에 목적이 있다. 기억과 보관에 대한 작업은 나의 경험과 머릿속의 추상적 개념이 내면에서 밖으로 나오면서 재현되는 것이기 때문에 그 진실과 증언은 나만 알고 할 수 있는 것이라고 생각한다. 여행이나 어린 시절 속 경험을 통해 느꼈던 감정과 생각들을 솔직하게 마주해야만 작업을 시작할 수 있으며 그 과정이 있어야 관객들에게 나의 개인적인 기억들을 진실되게 전달할 수 있을 것이다. 서로 연관성이 없는 시공간과 사물의 충돌로 만들어진 변형된 결과를 마주한 관객들은 대체로 기억의 보관이라는 개념에 대해 생각하기 이전에, 그려진 대상이 어떠한 형상인지 구체적 사물을 발견하려고 하거나 화면 안에 그려진 각 이미지 요소들의 연관성에 대해 먼저 생각해 보는 경우가 많이 있었다. 하지만 내 작업의 큰 주제는 내가 가진 기억과 지나가 버린 것들에 대한 회상과 현재 시점에서 과거의 나를 다시 느껴보기에 있다. 그렇기에 다른 사람들과 함께 공감할 수 있는 기억 또는 사회가 가지고 있는 기억을 다루는 방향도 고려하고 있다.

기억이라는 주제로 작업하고 있는 작가들이 많이 있는 것으로 알고 있다. 보통 기억이라는 단어를 떠올렸을 때 생각나는 단어는 ‘몽환적’, ‘흐릿함’, ‘무형의’, ‘경계가 없는’ 등의 추상적인 느낌을 주는 것이 대부분이다. 나의 작업은 기억이라는 추상적인 개념을 표현하지만

뚜렷하고 확실한 형태로 나타난다. 추상화인 듯 구상화의 형식적 요소를 가지고 있는 것이 특징이다.

삶을 살아가면서 기억에 남기고 싶은 순간들은 계속 쌓여갈 것이다. 그렇기에 기억에 대한 소재는 무궁무진할 것이다. 앞으로의 계획은 키치한 색감과 재료를 가지고 있는 이미지들을 가지고 와 조합을 하여 새로운 구상을 하는 것에 있다. 지금까지의 작업은 이미지들의 조합에 그쳤다면 그 다음으로는 이미지들의 조합을 통해 큰 조형물이나 기념비적인 조각을 평면회화로 나타내는 것에 계획을 두고 있다 뿐만 아니라 재료의 특성을 살린 색깔연구를 더 깊게 하여 유광과 무광의 색 표현을 적극적으로 활용하여 동양 채색재료의 활용 폭을 넓히고 싶다. 다만 그림이 장식적으로만 느껴지지 않게 재료적 화려함에 초점을 맞추기보다는 내용과 의미에 대해서도 균형을 맞춰가야 할 것이다.

참고문헌

구연상,「기억의 우리말 뜻매김」.『현대유럽철학연구』, 2018.

권혁산, 「조선 중기 공신화상에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2008.

김선주, 「『물질과 기억』에 나타난 베르그송의 이미지 존재론 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2009.

김재숙, 「삼원법에 나타난 산수공간의 미학적 의미,『대한철학회』, 2013.

김현진, 조윤진 최주현, 「앙리 베르그송의 기억 해석 이론을 바탕으로 한 루이스 브루주아의 조형표현 연구」,『조형 디자인 연구』, 2018.

김희, 「장자의 '醜(추)' 관념에 나타나는 개체성 분석:근대 서구미학의 '추' 개념과 비교」, 성균관 대학교 , 2005.

문하늘「현대광고에 나타난 키치표현방법에 대한 고찰」, 목원대학교 석사학위 논문, 2013.

문화재청 국립대학 한국전통문화대학교 전통문화 상품개발실,『전통회화 재료 및 기법 연구』, 2016.

박지혜, 「상징적 자연이미지를 통한 심상표현연구」, 성신여자대학교 석사학위논문, 2010.

서수정, 「양주팔괴의 '괴' 미학사상에 관한 연구: 정섭의 "괴" 미학사상을 중심으로」,『한국사상문화학회』, 2012.

연효숙 「로고스인가 사튀로스인가? : 1부 헤겔에 대한 새로운 이해 ; 헤겔과 들뢰즈에서의 기억의 형이상학과 주체의 문제」, 『한국헤겔학회』, 2007.

이경화, 「이광정 초상: 중국과 조선에서 그린 조선 문인의 초상화」, 『한국미술사교육학회』, 2018.

이세희,「언캐니 형상의 탐구: 본인작품을 중심으로」, 동국대학교 석사 학위논문, 2015.
이진경, 『근대적 시공간의 탄생』, 서울: 그린비, 2010.
전재원, 「현대미술에 있어서의 키치(kitsch)연구: 제프쿤스(Jeff Koons) 중심으로」, 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
조대호,「기억과 에토스의 철학-역사-사회학적 기억 이론을 넘어서」, 『기초학문자료센터』, 2012.
최영희,「八佾 중국 유가철학에서 文과 道의 관계 변천」, 전남대학교 석사학위논문, 2006.
최은진, 「미술매체, 연필」,『최조형미술치료연구소』, 2017.
최주현, 「조선 후기 산수화 구도의 유형별 특징 연구」, 경희대학교 교육대학원, 2015.
허영환, 「원대 회화혁명」,『한국중국학회』, 1994.
홍강춘, 「조맹부의 전기 회화양식 연구- 청록양식의 수용과 변용」, 『수선사학회』, 2010.

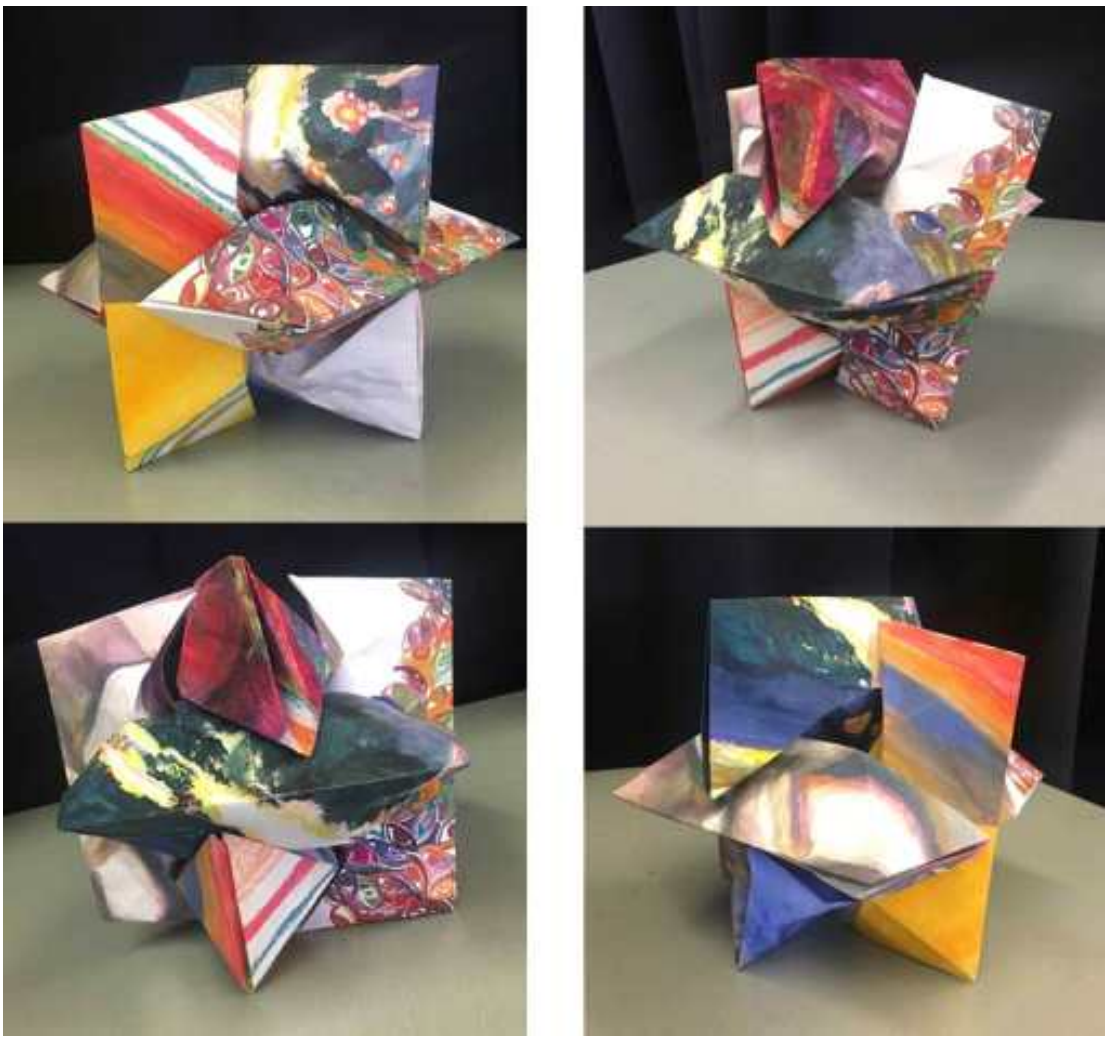
에른스트 H 곰브리치,『서양미술사』, 백승길・이종승 역, 서울: 예경, 2003.
지그문트 프로이트,『창조적 작가와 몽상』, 정장진 옮김, 서울: 열린 책들, 1996.

[웹사이트]

엄기호,「지옥같던 그때, 차라리 코로나19 이전이 천국이었다」, 『한겨레』, 20.11.29. 검색일 2021.01.28. http://www.hani.co.kr/
“기억” 검색, 네이버 지식백과, 검색일 2021.02.15., https://terms.naver.com
“기억” 검색, 네이버 지식백과 네이버캐스터 인체기행 기억이란? ,검색일 2021.02.15, https://terms.naver.com

“보관” 검색, 네이버 국어사전, 검색일 2021.02.15., https://ko.dict.naver.com
“유가사상” 검색, 네이버 블로그, 「검색유가사상의 특징: 유가사상이란 - 예교주의와 복고주의」, 검색일 2021.02.07., https://blog.naver.com/leekyung21c/70159276977
“매화초옥도” 검색, 국립중앙박물관 큐레이터 추천 소장품 매화초옥도, 검색일 2021.01.07. https://www.museum.go.kr/
황호택, 「시집가는 딸 축복...유배지 다신의 그리움」, 『아주경제』, 20-01-28, 검색일 2021.02.07., https://www.ajunews.com

작품집



<Emotional Star>, 2018, 종이에 과슈, 가변크기

<Wallowing in Purple>, 2018, 캔버스에 과슈, 97x130cm

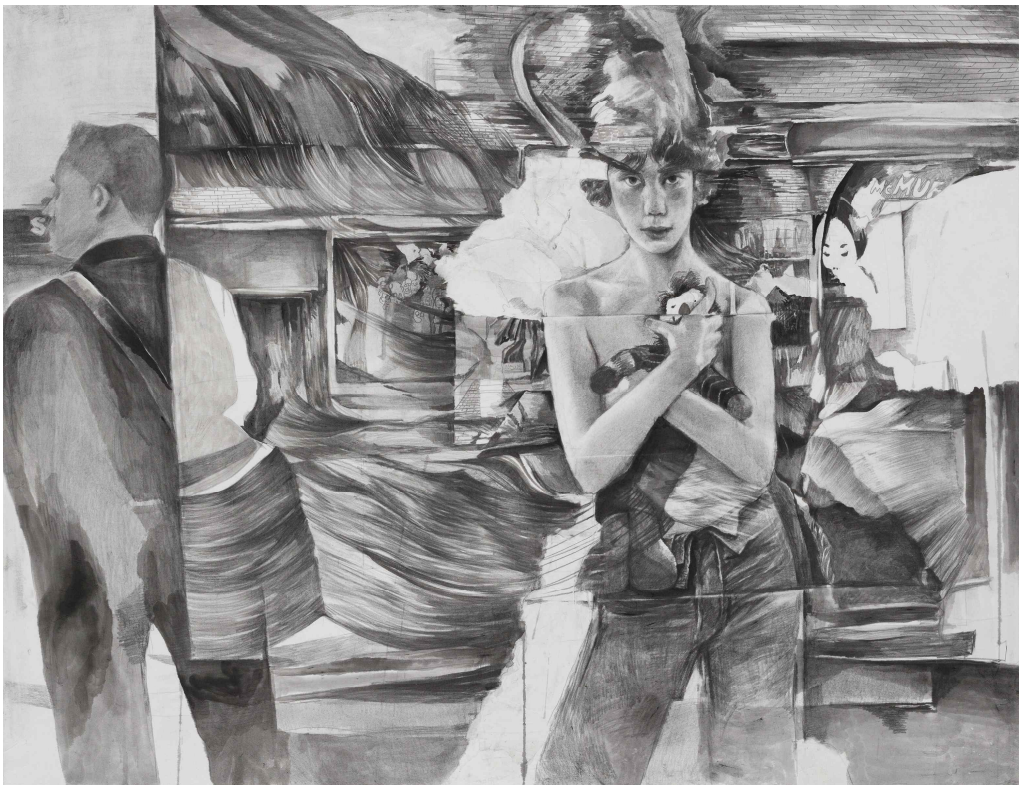
<Memories>, 2018, 캔버스에 과슈, 55x39cm

<환영 1>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm

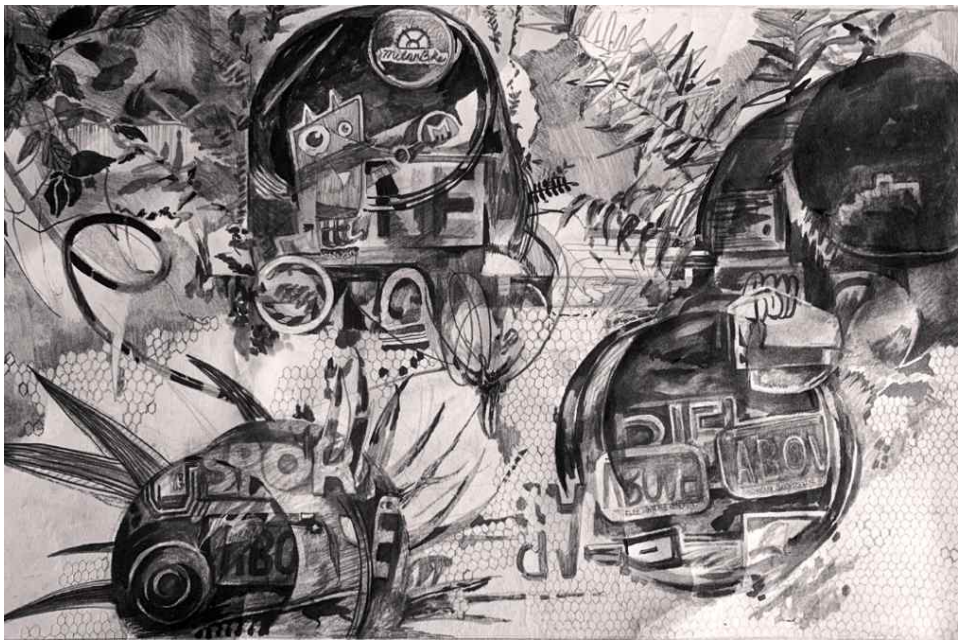
<환영 2>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97x130cm

(좌)<폭발한 꽃>, 2019, 장지에 연필 수묵, 90×60cm

(우)<구름의 그림자>, 2019, 장지에 연필 수묵, 90×60cm

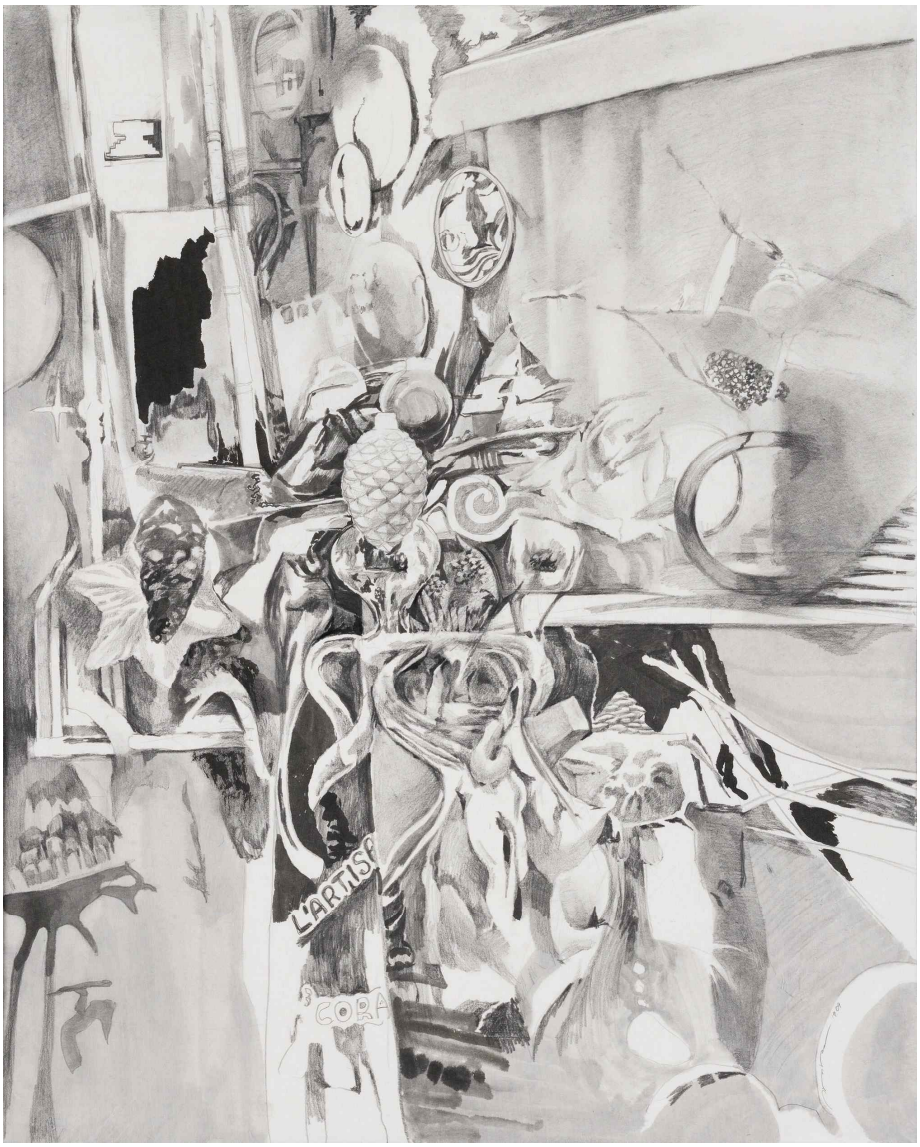


<지하철>, 2019, 장지에 연필 수묵, 112x145cm



<벌꿀집과 식물집>, 2019, 장지에 연필 수묵, 78×108cm

<무념무상>, 2019, 장지에 연필 수묵, 45×51cm

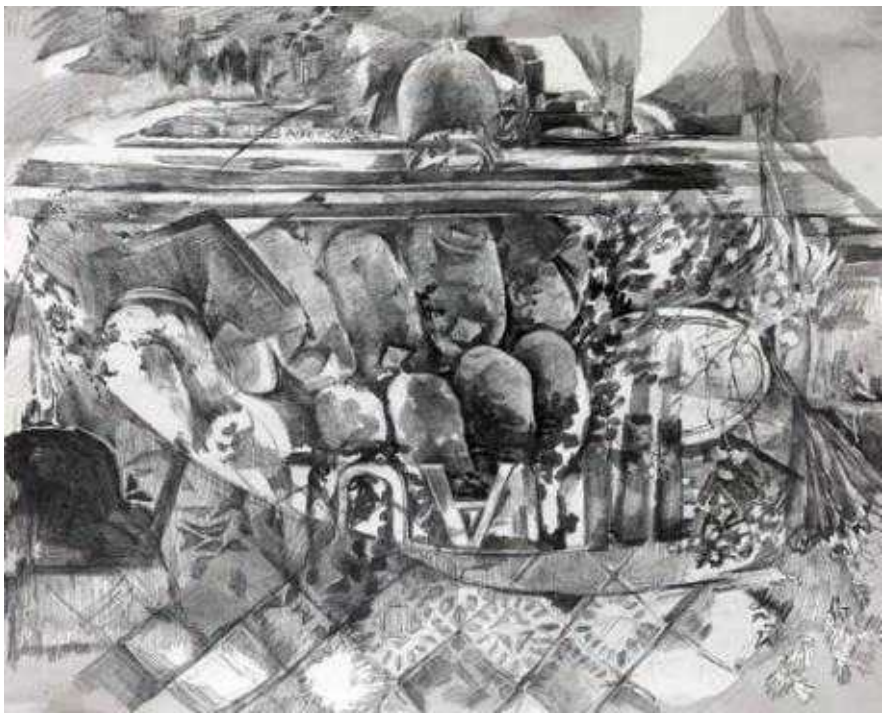


<틈>, 2019, 장지에 연필 수묵, 100×80cm

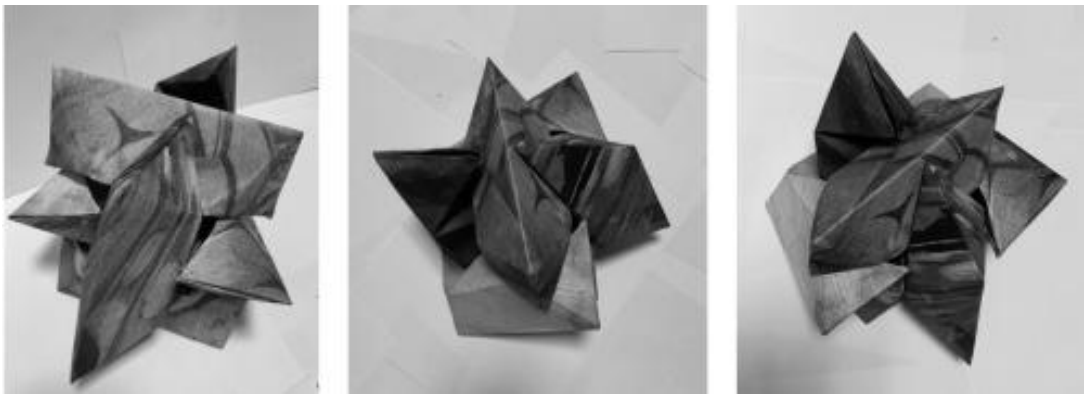
<존재의 서랍>, 2019, 장지에 연필 수묵, 145×112cm

<앵무새>, 2019, 장지에 연필 수묵, 30×60cm

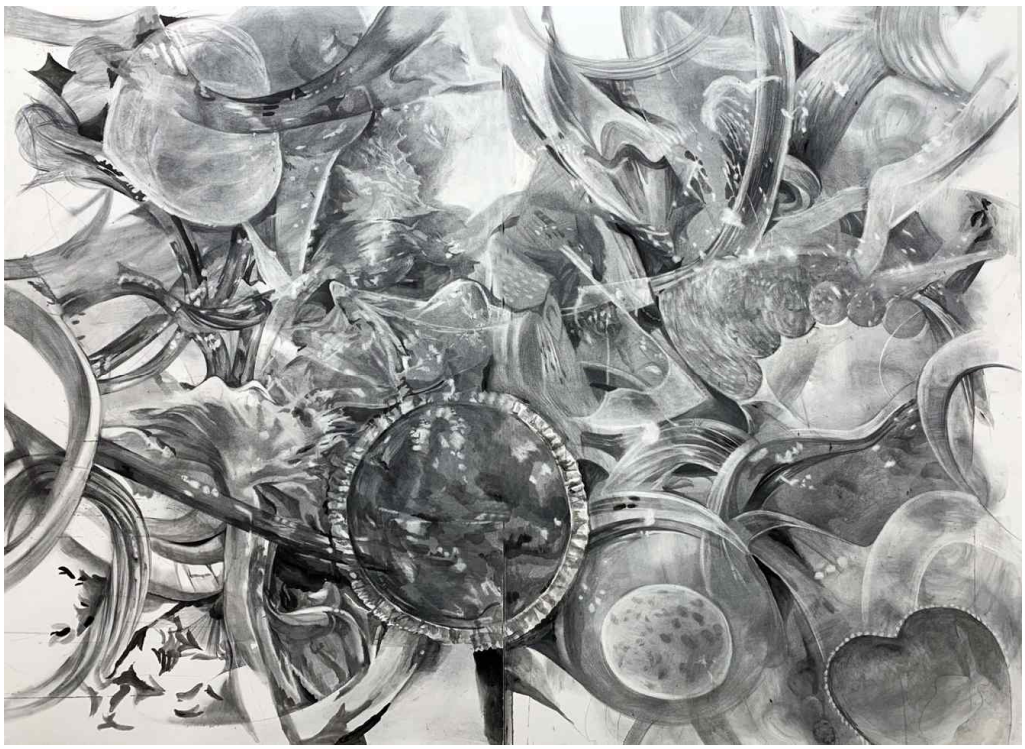
<가족>, 2019, 장지에 연필 수묵, 97×130cm



<정원>, 2019, 장지에 연필 수묵, 67×43cm

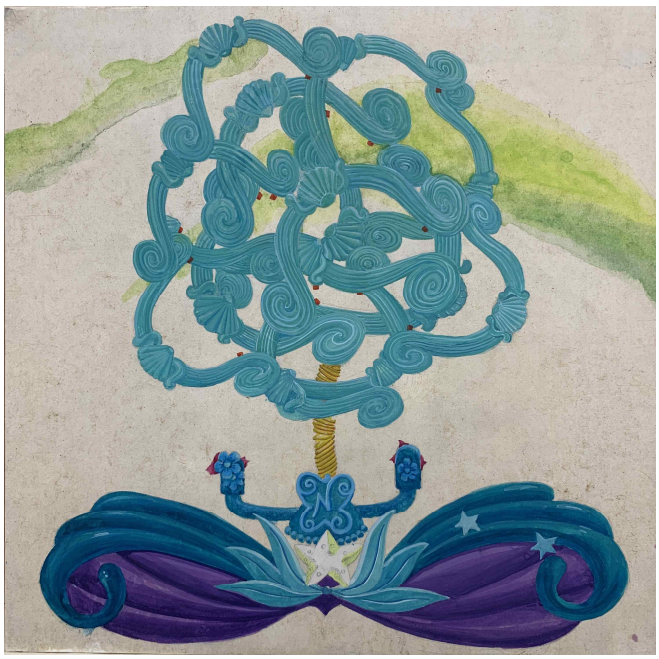


<Emotional StarⅡ>, 2020, 장지에 연필 수묵, 가변크기



<나의 쥬쥬>, 2020, 장지에 연필 수묵, 194×260cm

<목걸이>, 2020, 장지에 채색, 100x100cm



<별 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm

<하트 꼳>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm

<아프로디테>, 2020, 장지에 채색, 37x37cm

<다나쇼>, 2020, 장지에 채색 82x95cm

<종이뱀>, 2020, 장지에 채색, 90x75cm

<하트 칼>, 2020, 장지에 채색, 73x61cm

<Kimera> 2021, 장지에 채색, 100x100cm

<Romantic Hero> 2021, 장지에 채색, 100x100cm

Abstract

A Study on the Storage of Memories and Methods of the Storage Using Decomposition and Combination of Images
-Based on My Artworks-

Kim Jee Min
Oriental Painting Dept. of Fine Art
The Graduate School
Seoul National University

This study focuses on my works from 2018 to 2020 presenting the theme of ‘the storage of memories’. Through this paper, I explore and organize the subject and context of my works and lay the foundation for following works.

Humans live together with memories. Memories are accumulation of the data that you have collected throughout your life, that defines who you are at the moment and also tells you what choices you will make in the future. In this regard, this paper examines the reason why one should store memories that fade away

frequently regardless of one's will and presents the methods of storing them. In addition, I present my memories that are stored and show the methods of storage.

Memories embodied in my works are classified into two categories. One is the memory of traveling and the other is of childhood. By decomposing and combining images, the theme of 'the storage of memory' is metaphorically expressed. The aim here is to recombine scattered and receding images of memory and preserve the moments.

This paper is structured as follows:

In Chapter 1, I elaborate on how I arrived at the theme of 'the storage of memories' and briefly present the structure and direction of this paper, including the purpose of my works and artistic expressions in them.

Chapter 2 examines the definition of the concept, 'the storage of memories' from a philosophical and aesthetic perspective. Based on this definition, I redefine the concept from my point of view and review artworks throughout the history of art that can be considered as examples of memory storage. In art history, the storage of memories is represented in forms of restoration and resurrection. I examine the paintings from the Yuan Dynasty and sculptures from the Renaissance period as examples. Then I show the contents of my storage of memories. The memories I have can be divided into memories of traveling and memories of childhood, and my works are created by dismantling the images I experienced at the time into pieces and combining them again on the screen. I present my works one by one and elaborate on the meaning and the content of each work.

Chapter 3 deals with the way memory images are dismantled

and reassembled. As the existing image is dismantled into pieces, the shape and size of the image are distorted an through reassembling, listing and overlapping, new figures arise on the screen. Images represented through this process are uncanny, encompassing features of both abstract art and figurative art.

Chapter 4 deals with the compositions of the artworks and materials. My paintings are categorized into two groups of style, which are ‘the centralized composition’ and ‘the irregularly-listed composition’ . After the making of the artwork, I checked whether the artwork falls into one of the two groups through an eye tracking analysis. Subsequently, I explain the work materials such as pencils, paper, coloring, and finishing materials used in the making process of my works.

Finally, I conclude by organizing the works embodyinig the theme of ‘the storage of memories’ and further discussing on the direciton of my artworks.