



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 원 저작자를 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 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



미술박사 학위논문

인간의 형상을 통한
근원적 정서 표현에 관한 연구
- 본인의 작업을 중심으로 -

2022년 8월

서울대학교 대학원
미술학과 서양화·판화 전공
장 양 희

인간의 형상을 통한
근원적 정서 표현에 관한 연구
- 본인의 작업을 중심으로 -

지도교수 윤동천

이 논문을 미술박사 학위논문으로 제출함
2022년 4월

서울대학교 대학원
미술학과 서양화·판화 전공
장양희

장양희의 박사 학위논문을 인준함
2022년 7월

위 원장 김형관 (인)

부위원장 신정훈 (인)

위 원 정영목 (인)

위 원 김제민 (인)

위 원 윤동천 (인)

국문초록

본 연구는 인간의 형상을 통하여 인간의 근원적 정서를 표현하는 본인의 작업에 대한 분석이다. 연구의 목적은 본인이 다년간 진행해 온 작업의 조형적 특성을 분석함으로써 본인 작업이 가지는 의미를 규명하고자 함이다.

인간은 필연적으로 타자와 영향을 주고받으며 사회문화적 의미를 습득하고 공유하는 상호의존적 관계를 가진다. 인간은 본질적으로 타자로부터 존재하는 사회적, 관계적 존재인 것이다. 따라서 관계성이라는 것은 실체의 성립을 가능케 하는 것으로 인간의 고유한 존재 양식이다. 타자와의 관계는 몸을 매개로 하여 이루어지며 그 관계로부터 정서가 발생하고, 또한 그 정서를 형성하고 경험하는 주체는 몸이다. 이처럼 인간의 존재 양식인 관계 맷음 안에서 몸과 정서는 서로 긴밀하게 연관되어 있고, 따라서 인간의 몸과 정서는 인간 존재론에 있어 핵심이 되는 문제로 볼 수 있다.

본인의 작업은 인간이 실존 상황에서 갖게 되는 근원적인 정서를 인간의 형상을 통하여 표현하는 것이다. 근원적 정서란 일반적인 관점에서의 심리적 현상으로서의 정서가 아니라 하이데거의 ‘기분’ 개념과 같이 인간이 존재론적으로 갖게 되는 현상을 말한다. 인간의 실존 상황, 즉 타자와의 관계 속에서 인간은 본유적인 욕망을 갖게 되지만 그 욕망들은 충분히 만족되지 않으며, 인간 실존은 항상 결핍된 상황에 처해 있다. 그리고 그로부터 불안, 공허, 고독함 등의 정서가 발생한다. 이는 인간이 필연적으로 가지게 될 수밖에 없는 존재론적 현상이며 따라서 이러한 정

서들은 인간 존재에 있어 본질을 이루는 부분이라 할 수 있다.

이러한 근원적 정서는 특정인의 정서가 아니라 인간 누구나 갖는 정서 이므로 보편적 인물상을 통하여 표현한다. 보편적 인물상이라는 것은 시간과 공간의 제한을 뛰어넘어 존재하는 인간 전체를 대표하는 것을 일컫는다. 이렇게 모든 외적 조건과 시공간을 초월한 인간이 가지는 보편성은 또한 몸과 정신으로 동시에 존재한다는 사실이다. 그러한 점에서 정신의 한 부분인 인간의 정서를 보편적 인물상으로 표현하는 본인의 작업은 몸과 정신으로 존재하는 인간 존재에 대한 성찰이다.

보편적인 인물을 표현하기 위해 인물의 형상을 해체하거나 흐릿하고 모호하게 만든 결과 인물들은 비물질적이고 비실체적인 것으로 표현된다. 실체가 없는 듯한 속이 텅 빈 모습의 인물에서 실존의 불안과 공허함, 무상함이 느껴지며, 또한 타인과의 관계가 단절된 고립된 존재로 인물을 표현함으로써 고독의 정서가 드러난다. 이러한 정서의 표현과정에서 주요하게 보이는 특징은 해체와 재구성, 중첩과 중층구조, 그로 인한 흔적의 가시화이다. 해체와 재구성의 과정에서 중첩되는 층들은 중층화된 구조를 만들고 그 과정에서 인물들은 흔적처럼 표현된다. 인간이라는 존재는 고정된 의미를 갖는 것이 아니라 타자와의 상호교류를 통해 그 내용이 채워지는 비어 있는 존재이다. 다층의 구조로 이루어진 인물들의 흔적은 이러한 상호관계의 흔적으로 현존과 부재 사이의 비결정적인 인간의 존재를 상징한다. 또한 흔적과 소멸은 시간성을 포함하기에 이 인물들은 시대를 초월한 인물임을 상징하며, 따라서 이 작업들에서 표현된 정서 또한 인간의 보편적인 정서라는 사실을 내포한다.

본인 작업에서 정서의 표현은 본인 특유의 표현방식, 매체의 사용과 긴밀하게 연결되어 있다. 판화 매체의 간접적 특징을 정서 표현의 수단으로 적극적으로 활용함과 동시에 전통판화의 기법을 응용하여 새로운 시

도와 실험을 한다. 특히 레이저 인그레이빙이라는 본인 특유의 기법은 판화 매체의 확장이라는 의미를 가짐과 동시에 본인 작업의 내용과 형식을 이어주는 중요한 역할을 한다. 또한 공간을 이용한 설치작업들은 평면에서의 중첩이 공간에서의 중첩으로 확장되면서, 흔적이 지니는 시간성에 더하여 공간성을 동시에 지니게 된다는 점에서 중요성을 가진다. 이러한 작업들은 관람자로 하여금 타인의 흔적으로 이루어진 가상의 공간에 개입하게 하여 작품의 의미를 관람자 자신의 삶의 경험에 의거하여 몸으로 직접 느끼도록 한다. 빛의 사용은 매체의 측면에서는 판화의 평면성을 극복하기 위한 시도임과 동시에 감상에 있어 심미적 요소로 작용하여 작품에 정서적으로 접근할 수 있도록 한다. 본인 작업에서 빛과 공간의 활용은 정서 전달과 소통의 측면에 있어 긍정적인 역할을 한다. 이와 같이 본인의 작업에서 정서는 본인만의 조형 어법과 매체의 상호작용에 의하여 본인 특유의 방법으로 표현되고 있다.

본인 작업의 또 하나의 독특한 지점은 객관적 태도로 정서를 표현한다는 점이다. 본인은 일반적으로 부정적으로 여겨지는 불안, 공허, 고독의 정서들에 대해 중립적 입장을 견지하며 따라서 그 정서를 거리를 두고 표현한다. 거리두기의 태도로 인해 본인 작업에서 정서는 직접적으로 드러나거나 분출되는 방식으로서가 아니라 절제되고 고요하게 표현된다. 불안, 공허, 고독 등의 정서는 누구나 한 번쯤은 경험하는 것으로 현대인들의 삶에 있어 중요한 화두임에 틀림없다. 이 정서들은 부정적인 것 만이 아니라 자신을 성찰하는 계기가 되고 더 나은 삶을 영위할 수 있도록 이끌어 주는 것이다. 본인의 작업은 이 정서들을 객관적으로 바라볼 수 있게 해주며 이를 마주함으로써 자신의 삶을 다시금 돌아보는 계기를 마련해 준다는 점에 그 의의가 있다.

본인의 작업은 인간이라는 존재에 대한 근원적인 물음으로부터 시작된

인간 존재에 대한 탐구의 과정이다. 본 연구를 통하여 본인의 작업을 각각으로 분석하고 고찰하면서, 조형적인 목적으로 사용한 여러 방법들이 내용에 영향을 미치고 작품에 의미를 더함을 확인할 수 있었다. 존 듀이에 따르면 예술 작품의 창조에는 완결이라는 것이 없으며 창조의 매 단계는 다음의 작업을 가능하게 하는 수단적인 것이다. 어느 시점에 완결 상태에 있는 내용들이 이후에 다시 재통합을 이루는 완결의 단계를 맞이한다. 이러한 측면에서 본인의 작업은 진행 단계에 있으며 본 연구는 다음의 작업을 위한 발판이 되는 또 하나의 단계로서 의미를 갖는다.

본 연구에서 미술에 있어서 인간의 정서를 표현하는 경향을 살펴보고 여러 철학자들의 논의를 통해 불안, 공허, 고독의 정서가 인간이 실존 상황에서 필연적으로 가지게 되는 보편적인 것임을 확인하였다. 또한 작업을 객관적으로 분석하는 과정을 통하여 본인 작업에 대한 당위성과 그 의의를 확인하였다. 본 연구는 본인의 작업이 향후 나아가야 할 방향에 대해 숙고하는 계기가 되었고 이후의 작업에 긍정적인 영향을 미쳤다는 점에서 그 의의가 있다.

주요어 : 몸, 근원적 정서, 보편적 인물상, 중층구조, 혼적, 객관적 태도
학 번 : 2009-30316

목 차

제 1 장 서론	1
제 2 장 인간의 근원적 정서	6
2.1 존재론적 현상으로서의 정서	6
2.2 미술에서 불안, 공허, 고독의 표현	21
제 3 장 근원적 정서의 시각화	53
3.1 실존의 주체로서의 몸	53
3.2 보편적 인물상의 표현	65
1) 개별성의 은폐	65
2) 비실체적 형상과 불명확한 시공간	82
3.3 고립된 존재의 표현	94
제 4 장 작품의 조형적 특성 연구	107
4.1 비실재적 색채의 사용	107
4.2 판화 기법의 응용과 중충구조	116
4.3 빛과 공간의 활용	141
제 5 장 결론	163
참고문헌	168
Abstract	173

참 고 도 판 목 차

- [참고도판1] Caspar David Friedrich, <바닷가의 수도자(The monk by the sea)>, 1809, Oil on canvas, 110x171.5cm 28
- [참고도판2] Caspar David Friedrich, <안개 낀 바다 위의 방랑자(The Wanderer above the Sea of Fog)>, 1817-1818,
Oil on canvas, 94.8x74.8cm 28
- [참고도판3] Alberto Giacometti, <도시광장(The City Square)>,
1947-1948, 청동, 22x64x44cm 31
- [참고도판4] Edvard Munch, <칼요한 거리의 저녁(Evening on Karl Johan Street)>, 1892, Oil on canvas, 84.5x121cm 34
- [참고도판5] Giorgio de Chirico, <거리의 신비와 우수(The Mystery and Melancholy of a Street)>, 1914, Oil on canvas, 85.1x69.2cm 37
- [참고도판6] Francis Bacon, <아이스킬로스의 오레스테이아로부터 영감받은 트립티크(Triptych Inspired by Oresteia of Aeschylus)>, 1981, Oil on canvas, 198x147.5cm 42
- [참고도판7] Vilhelm Hammershøi, <서 있는 여인이 있는 실내(Interior with a Woman Standing)>, 1905, Oil on canvas, 70x59cm 44
- [참고도판8] Vilhelm Hammershøi, <햇빛 속에서 춤추는 흙먼지(Dust Motes Dancing in the Sunbeams)>, 1900, Oil on canvas, 70x59cm 44
- [참고도판9] Edward Hopper, <뉴욕의 방(Room in New York)>, 1932, Oil on canvas, 74.4x93cm 47
- [참고도판10] Edward Hopper, <밤새우는 사람들 (Nighthawks)>, 1942, Oil on canvas, 84.1x152.4cm 49

[참고도판11] George Segal, <식당(The Diner)>, 1964-1966, 석고, 나무, 금속, 거울, 72x120x120in.	49
[참고도판12] 이응노, <군상>(부분), 1987, 종이에 먹, 90.5x180cm ...	98
[참고도판13] Pablo Picasso, <게르니카(Guernica)>, 1937, Oil on canvas, 349.3x776.6cm	112
[참고도판14] Gerhard Richter, <48점의 초상화(48 portraits)>, 1971-1972, Oil on canvas, 70x55cm(each)	126
[참고도판15] 레이저 인그레이빙의 작업과정 1	131
[참고도판16] 레이저 인그레이빙의 작업과정 2	131
[참고도판17] 레이저 인그레이빙의 결과물	131
[참고도판18] Codex Armenicus Rescriptus, Palimpsest, Monastery of St. Cahterine, Mt. Sinai, 6 th c. and 1 st half of 10 th c.	133
[참고도판19] (도판42)의 조명을 끈 상태	143
[참고도판20] Bruce Nauman, <녹색 빛의 복도(Green Light Corridor)>, 1970, Painted wallboard and green fluorescent light, 3.047x12.192x0.305m	145
[참고도판21] James Turrell, <건즈펠드 아파니(Ganzfeld))>, 2011, Light installation	146

표 목 차

[표 1] 정서에 대한 정의	9
[표 2] 장양희 개인전 명제	32

그 림 목 차

[도판1] <ANONYMOUS FACE>, 2010, Digital print on acrylic panel, 107x36cm	25
[도판2] <ANONYMOUS FACE>, 2010, Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, LED, 30x30x6cm(each)	41
[도판3] <ANONYMOUS FACE>, 2012, Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, LED, 240x60x12cm	68
[도판4] <ANONYMOUS FACE>, 2007, Digital print, Lithograph on clear film, Lighting box, 30x30x12cm(each), UV하우스(파주), 개인전 전시 장면	69
[도판5] <ANONYMOUS FACE>, 2008, Digital print, Acrylic on clear film, Lighting box, 189x216x25cm	72
[도판6] <ANONYMOUS FACE>, 2009, Digital print, Monotype, Acrylic on clear film, LED, 115x70x6cm(L), 90x100x6cm(R)	73
[도판7] <ANONYMOUS FACE>, 2010, Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, LED, 30x30x6cm(each)	73
[도판8] <FACES>, 2012, Laser engraving on acrylic panel, 45x45x6cm(each)	75
[도판9] <FEMALE#1,#2>, 2012, Laser engraving on acrylic panel, 90x70x9cm(each)	76
[도판10] <ANONYMOUS FACE>, 2011, Intaglio, 240x180cm	78
[도판11] <FACE>, 2012, Burning on paper, 240x180cm	78
[도판12] <FEMALE#8, FEMALES#5>, 2014, Laser engraving, Digital print on acrylic panel, 45x45x6cm(each)	81
[도판13] <FEMALE#6>, 2013, Acrylic panel, Digital print, 55x55x6cm	81

[도판14] <FEMALES#4>, 2014, Laser engraving on acrylic panel, Digital print, 50x54x6cm	81
[도판15] <CROWD#15_12>, 2016, Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 60x90cm	84
[도판16] <CROWD#15_3,2,7,4>, 2016, Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 60x90cm(each)	85
[도판17] <CROWD#16>, 2016, Digital print on acrylic panel, 60x90cm(each)	86
[도판18] <CROWD#17>, 2016, Digital print on acrylic panel, 60x90cm(each)	87
[도판19] <CROWD#34>, 2019, Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 28.7x28cm, <CROWD#24>, 2018, Digital print on acrylic panel, 28.5x61cm	88
[도판20] <FEMALE#12>, 2016, Digital print on translucent lines, 250x60cm	91
[도판21] <FEMALE#9, #10>, 2014, Digital print on fishing lines, 41x41x5cm(each)	93
[도판22] <CROWD#15>, 2016, Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 60x90cm(each) / 180x360cm	99
[도판23] <그림자_Revealing>, 2016, 갤러리 도스(서울), 개인전 전시 장면	99
[도판24] <ANONYMOUS FACE>, 2007, UV하우스(파주)	101
[도판25] <FEMALES>, 2012, Collagraph, 240x70cm(each)	102
[도판26] <CROWD>, 2012, Digital print on clear film, foamex, 180x450cm	104
[도판27] <CROWD#21>, 2016, Digital print, Laser engraving on acrylic panel_110x30cm(each)	104

- [도판28] <ANONYMOUS FACE_부분>, 2009, Digital print,
 Lithograph on clear film, LED, 30x30x6cm(each) 109
- [도판29] <CROWD#6,#7>, 2013, Laser engraving on
 acrylic panel, 34.5x60x6cm(each) 113
- [도판30] <CROWD#26>, 2019, Digital print, Laser engraving
 on acrylic panel, 45x90cm 113
- [도판31] <ANONYMOUS FACE>, 2009, Digital print,
 Lithograph on clear film, LED, 30x30x6cm(each) 121
- [도판32] <CHILDREN(series)>, 2015, Digital print, Laser engraving
 on acrylic panel, Collagraph, 24x20cm(each) 123
- [도판33] <FACES(series)>, 2013, Laser engraving on acrylic
 panel, Digital print, 40x40x6cm, 45x45x6cm(each) 127
- [도판34] <CROWD#40(series)>, 2021, Laser engraving, Silkscreen,
 Digital print on acrylic panel, 24x20cm(each), 예술의 전당 한가람
 미술관(서울), 브리즈 아트페어 설치 장면 128
- [도판35] <CROWD#40(series)>, 2021, 씨티갤러리(강릉),
 개인전 설치 장면 128
- [도판36] <CROWD#37,38,39>, 2019-2020, Laser engraving on
 acrylic panel, 25x100cm(each) 132
- [도판37] <MALE#1, FEMALE#3>, 2012, Collagraph,
 90x68cm(each) 137
- [도판38] <CROWD#40_9>, 2021, Laser engraving, Digital print
 on acrylic panel, 24x20cm 139
- [도판39] <CROWD#27>, 2019, Mixed media, 45x90cm 139
- [도판40] <CROWD#28>, 2019, Mixed media, 45x90cm 140
- [도판41] <CROWD#29>, 2019, Mixed media, 45x79cm 140

- [도판42] <CROWD#35>, 2019, Digital print, Laser engraving
on acrylic panel, LED, 21x61x5cm 143
- [도판43] <CROWD#36>, 2019, Digital print, Laser engraving
on acrylic panel, LED, 21x41x5cm 143
- [도판44] <FEMALES#2>, 2013, Laser engraving on acrylic panel,
Digital print, LED, 70x50x7cm 144
- [도판45] <CROWD#1>, 2013, Laser engraving on acrylic panel,
Digital print, LED, 135x110x10cm 144
- [도판46] <ANONYMOUS FACE>, 2010, Drawing, Digital print,
Monotype on clear film, LED, 230x92cm 150
- [도판47] <CROWD>, 2012, 2014, Laser engraving on acrylic panel,
336x60x60cm (갤러리 그림손) / 408x60x60cm (토탈 미술관)
..... 152
- [도판48] <CROWD#14>, 2014, Projection on fishing lines,
90x240cm 153
- [도판49] <ANONYMOUS FACE>, 2011, Digital print on clear film,
310x388cm 155
- [도판50] <CROWD>, 2012, Digital print on clear film, 360cm(h)
installation 156
- [도판51] <ANONYMOUS FACE>, 2011, Digital print on clear film,
240cm(h) installation 158
- [도판52] <CROWD#10>, 2013-2014, Digital print on clear film,
240cm(h) installation 158

제 1 장 서 론

본 연구는 본인의 작업이 표현하고 있는 내용과 작품에서 나타나는 조형성과 표현 방법을 분석하여, 작업이 지향하는 궁극적 목표를 밝히는 것을 목적으로 한다. 본인이 진행해온 작업들을 다각적으로 면밀히 검토함으로써 그 의미와 본질을 규명하고자 한다.

작가가 작업을 하는 방식은 다방면에 관심을 갖고 각 작품마다 개별적인 주제와 개념을 설정하여 진행하는 경우도 있지만 그 반대의 경우도 있다. 하나의 소재나 주제에 대한 관심사를 표현하다 보면 그 작업의 결과물들이 축적되어 작가의 의도가 하나로 수렴되고, 오랜 기간의 경험과 주제에 대한 관심이 쌓여 작업은 작가가 의도하는 것 이상의 발언을하게 된다. 본인이 작업을 하는 태도는 후자의 경우로, 인간의 형상을 소재로 한 작업을 수년간 진행해오고 있다. 본인 작업에서 인간은 다양한 방법과 형식으로 표현되고 있는데, 이러한 표현들의 궁극적 목표는 인간의 모습 그 이면에 숨겨진 어떤 것을 드러내는 것이다. 겉으로 보이는 형상의 재현이 아니라 인간의 본질적인 부분을 찾고 그것을 조형화하여 나타내고자 하는 것이다. 다시 말해 본인의 작업은 인간이라는 존재에 대한 근원적인 물음으로부터 시작된 인간 존재에 대한 탐구의 과정이다.

인간의 삶은 필연적으로 타자와 관계를 맺는다. 그 안에서 개별적인 상

황, 구체적 상황에서 느끼는 정서들도 있지만 특별한 사건이 없었음에도 원인을 알 수 없는 감정이 발생하는 경우도 있다. 본인은 그러한 느낌, 감정들이 나 자신에게 영향을 미치는 경험을 종종 한다. 그런데 그 경험들을 돌이켜 보면 그 감정이나 정서들은 대부분 타인과 함께 살아가면서 발생하는 것들이다. 어떤 특정한 사건으로 인하여 발생하는 정서도 그 근원을 들여다보면 결국은 내가 사회 안에 속해있다는 사실 그 자체로부터 비롯되는 경우가 많다. 그리고 정서는 단지 느낌의 측면에 그치는 것이 아니라 행동에 영향을 미치고, 모든 가치관의 근본이 된다는 것을 깨닫게 되었다.

이러한 생각은 본인으로 하여금 인간의 관계로부터 생겨나는 정서에 대해 관심을 가지게 하였고, 이를 작업으로 표현하는 계기가 되었다. 관계로 인해 발생되는 정서를 본인은 본유적이고 근원적인 것으로 바라본다. 타인과 함께 살아가는 인간의 존재 방식으로부터 비롯된 존재론적 현상으로 여기는 것이다. 본인은 이를 불안, 공허, 고독의 정서로 바라보고 있으며 이 정서들을 인간의 형상을 통하여 드러내고자 한다. 본 연구에 포함된 시기의 작업은 그러한 정서들을 표현함으로써 인간이라는 존재에 다가가고자 하는 것이다.

본 연구의 첫 번째 과제는 근원적 정서를 인간의 형상을 통하여 표현하는 작업의 본질에 대해 고찰하는 것이고 두 번째로는 작품에서 보이는 조형적인 특징들을 분석하여 이것이 주제를 표현하는데 있어 어떠한 역할을 하는지 검토하는 것이다. 인간의 정서를 표현한다는 것은 인간의 정신적인 부분을 표현하는 것이며 이는 미술에서 많은 작가들에 의해 다루어져 왔다. 본 연구는 본인의 작업을 분석하고 그 본질을 밝히는 동시에 정신의 한 부분인 정서의 조형적 표현에 대하여 논하는 것이다.

연구의 내용은 작업의 주제와 주제를 다루는 본인의 관점, 소재를 이용하여 주제를 시각화하는 조형적인 방법, 그리고 기법과 매체의 사용에 대한 것이다. 본론의 첫 장인 2장, 인간의 근원적 정서에서는 작업의 주제와 주제를 바라보는 본인의 관점을 서술할 것이다. 일반적으로 심리학의 영역인 정서를 본인은 인간이 존재함에 따라 발생되는 존재론적 현상으로 보고 있다. 그러므로 먼저 인간의 존재 방식에 대한 실존주의자들의 논의를 통해 필연적으로 관계성을 가지는 인간의 실존적 상황을 확인할 것이다. 그 다음으로 정서를 존재론적 관점으로 해석하는 마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889~1976)의 ‘기분’ 개념을 바탕으로 근원적 정서의 개념을 규명할 것이다. 그럼으로써 불안, 공허, 고독 등의 정서를 실존의 근본적인 문제로 보는 본인의 관점에 대한 근거를 밝힐 것이다. 이러한 내용들을 2장의 1절에서 다루고 2장의 2절에서는 본인 작업의 표현 내용이며 주제에 해당하는 불안, 공허, 고독의 정서에 대하여 구체적으로 분석하고자 한다. 이 정서들이 미술에서 어떻게 표현되어 왔는지 살펴봄과 함께 이 정서들에 대한 철학적, 사회학적 논의들에 대하여 고찰해 볼 것이다. 더불어 본인 작업과의 비교 분석을 통하여 본인 작업의 당위성을 밝히고자 한다.

3장인 근원적 정서의 시각화에서는 이러한 주제, 즉 인간이 필연적으로 가지는 근원적인 정서를 작품에서 어떠한 방법으로 시각화하고 있는지에 대하여 다룰 것이다. 본인이 표현하고자 하는 정서는 특정한 누군가의 정서가 아니라 인간 보편의 정서이다. 이를 표현하기 위해 본인은 특정 인의 사진을 보편적 인물상으로 보이도록 조작하고 변형한다. 그 구체적 방법의 분석에 앞서 3장의 1절에서는 소재가 갖는 의미와 그로부터 파생되는 전반적인 문제에 대한 논의를 선행할 것이다. 인간 실존에 있어서의 몸이 갖는 의미를 살펴보고, 또한 몸과 정서의 관련성에 대해 논하

여 몸과 정서가 인간 존재론의 핵심이라는 본인의 관점을 밝힐 것이다. 더불어 작업 전반에 걸쳐 중요하게 드러나는 전반적인 문제들, 즉 보편성과 익명성의 개념 등에 대하여 개괄적으로 논할 것이다. 3장의 2절에서는 보편적 인물상을 표현하는 방법들을 구체적으로 살펴보고 정서의 표현과의 관련성을 분석할 것이다. 또한 정서를 시각화하는 과정에서 여러 의미들이 파생되고 있는 바, 그에 대해 심도 있게 고찰할 것이다. 정서는 관계로부터 형성되는 것이므로 타인과의 관계를 형상화하기 위해 인물을 군상으로 표현하기도 하는데, 3장의 3절에서 군상의 표현에 있어서 보이는 특징적인 요소들에 대하여 다루도록 할 것이다.

4장인 작품의 조형적 특성 연구에서는 정서를 표현함에 있어 나타나는 조형적 특징들을 분석할 것이다. 본인 작업의 조형적 특징은 색채사용의 측면과 판화 기법을 응용한 간접적 표현, 그리고 빛과 공간을 이용하는 방식에서 찾아볼 수 있다. 색채의 사용은 두 가지 경향을 보이는데 그 각각의 작업들에서 색채가 어떠한 역할을 하고 있는지 4장의 1절에서 살펴보도록 할 것이다. 본인의 작품은 전통적인 방식으로 찍는 판화 작품을 비롯하여 판화의 프로세스를 이용한 평면, 설치, 조명작품 등 다양한 형식을 취하고 있다. 4장의 2절에서는 판화 매체를 다루는 본인의 태도와 그로부터 드러나는 특징적 요소들을 다루도록 할 것이다. 특히 판화의 간접적 표현에서 비롯된 중첩과 중층구조에 대해 고찰할 것이다. 4장의 3절에서는 빛과 공간을 이용한 작업들에 대해 살펴보고 더불어 정서의 전달과 소통의 측면에 대해서 다루도록 할 것이다. 본인이 사용하는 형식과 매체는 내용적인 측면과 긴밀히 연결되어 있다. 따라서 작업의 과정을 비롯하여 본인이 사용하는 기법과 형식에 대하여 상세히 기술함으로써 재료의 선택, 매체의 사용 등이 작업의 주제를 표현하기 위해 당위적으로 사용되었음을 밝힐 것이다.

이와 같은 작업의 종합적 분석을 통해 본인의 작업이 궁극적으로 의미하는 바를 밝히고 앞으로의 진행 방향을 함께 제시하고자 한다. 연구대상의 작품 범위는 본 연구와 관련이 있는 내용을 다루고 있는 2007년부터 2021년까지의 작품으로 한다.

제 2 장 인간의 근원적 정서

2.1 존재론적 현상으로서의 정서

감정, 정서란 무엇인가? 감정과 정서의 사전적 의미를 살펴보면 감정은 어떤 현상이나 일에 대하여 일어나는 마음이나 느끼는 기분이다. 정서는 사람의 마음에 일어나는 여러 가지 감정, 또는 감정을 불러일으키는 기분이나 분위기이다.¹⁾ 한마디로 정서란 개인이 가지는 감정 상태라고 말할 수 있고 정서가 감정보다 넓은 의미로 쓰임을 알 수 있다. 정서, 기분, 감정은 일상적인 쓰임에서 대부분 그 뜻을 염격히 구분하여 쓰지 않는 경우가 많다. 일상에서뿐만 아니라 심리학에서 쓰이는 용어들을 볼 때 전문적인 분야에서도 느낌, 기분, 감정, 정서 등의 단어의 쓰임이 명확하지 않음을 알 수 있다. 1960년대까지의 심리학 문헌에서는 감정과 정서에 해당하는 ‘emotion’, ‘feeling’, ‘affect’ 등의 용어를 구분하여 사용하기도 했었다. 그 시기에 우리나라 심리학계에서는 ‘정서’를 ‘emotion’, ‘감정’을 ‘feeling’에 상응하는 용어로 써 왔었다. 그러나 이후의 문헌에는 의미를 명확하게 구분지 않는다.²⁾ 심리학 분야에서뿐만 아니라 철학,

1) 국립국어원 표준국어대사전 참조.

2) 문헌에 가장 흔히 나타나는 emotion, affect, feeling, mood는 그 문헌의 필자가 특별히 각기 다른 의미부여를 하지 않는 한 우리가 흔히 정서 혹은 감정이라 부르는 것을 의미하는 것으로

정신과학 등 여러 분야에서 정서에 대한 연구가 이루어지고 있으나, 분야별로 또는 같은 분야 내에서도 학자마다 사용하는 용어에 대한 견해들은 매우 다양하며 통합된 논의가 존재하지 않는다.³⁾ 또한 원문을 한국어로 번역함에 있어서의 기준 역시 모호하다. ‘emotion’은 감정과 정서 또는 정동(情動)⁴⁾으로, ‘affect’는 정서와 정동 두 가지로 번역되기도 한다. ‘affect’는 호오적 평가만을 특별히 의미하는 경우도 있지만 ‘emotion’, ‘feeling’과 혼용된다. 정적 감정(행복 등)과 부적 감정(슬픔 등)을 흔히 ‘positive affect’, ‘negative affect’로 표현한다.⁵⁾ 정리하면, 연구 과정에서 접한 여러 문헌들에서 대부분의 경우 감정에 해당하는 단어는 ‘feeling’과 ‘emotion’으로, 정서는 ‘emotion’과 ‘affect’로 사용하고 있음을 볼 수 있었다. 이러한 사실은 달리 말하면 감정이나 정서가 매우 복잡한 것이며 명확하게 한 가지로 정의가 되지 않는다는 것을 나타내는 것이기도 하다.

그러나 최근의 연구들에서는 이 용어들을 다시 분리해서 사용해야 한다는 주장들이 있다.⁶⁾ 그에 따르면 감정(emotion)은 어떤 행동을 하게 만드는 동기로서의 마음 상태를 의미한다. 즉, 어떤 것으로 움직임을 유발하는 것이 바로 감정이다. 정서(affect)는 ‘affect’가 ‘무엇인가에 영향을 주다’라는 뜻이 있는 것처럼 외부로부터 어떤 영향을 받아 불러일으켜진

받아들이면 된다. 안신호, 「인간-로봇 정서적 상호작용 연구를 위한 정서심리학적 기초」, 『한국로봇공학회지』, Vol.2, No.3, 2005, pp.44-45.

- 3) 한 예로 정동이론(affect theory)에서 스피노자의 affect/affection의 개념을 브라이언 마수미는 affect/emotion으로 치환하고 있음을 볼 수 있다. 최원, 「정동 이론 비판」, 『문화과학』, Vol.86, 2016, pp.82-112. 참조.
- 4) 이 용어는 emotion을 일본 학자들이 번역한 것인데 그 전통으로 우리나라 정신의학에서 이 용어가 일부 사용되고 있다(예: emotional disorder를 정동장애라 부르기도 함). 안신호, op.cit., p.45.
- 5) Ibid.
- 6) Jonathan Flatley, *Affective Mapping: Melancholia and the Politics of Modernism*, (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2009); Panteleimon Ekkekakis, *The Measurement of Affect, Mood, and Emotion: A Guide for Health-behavioral Research*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2013). 참조.

마음 상태이다. 이를 기준으로 할 때 ‘정서(affect)’라는 용어가 본인의 논지에 적합한 것으로 보인다. 그러나 본인이 참고한 문헌들에 이 용어들이 혼용되어 있으므로 본 연구에서는 ‘정서’를 우선적으로 사용하도록 되었을 것이다.

정서가 무엇인가에 대해서는 연구자들 간에도 의견이 일치하지 않으며 수많은 정의가 존재한다. 정서에 대한 정의[표1]에서 볼 수 있듯이 정서는 심리학 내에서도 연구의 방법론에 따라 각각 다르게 정의된다. 신경 심리학자인 월터 캐논(Walter B. Cannon, 1871~1945)의 해부학적, 생리학적 연구결과는 정서 현상이 뇌의 특정 부위의 호르몬이나 자율신경계의 작용과 관련되어 있음을 밝히고 있다. 리처드 라자루스(Richard S. Lazarus, 1922~2002)와 니코 프리다(Nico Frijda, 1927~)의 경우에는 정서의 인지적 측면에 주목하며 인간관계의 상호작용에 관심을 두고 있다. 또한 사회학적 접근에서는 정서의 사회문화적 의미와 기능, 그와 관련한 가치, 의무 등에 초점을 맞춘다.⁷⁾ 이처럼 정서를 어떤 관점으로 보는지에 따라 정서의 정의는 달라질 수 있다. 이는 또한 정서라는 것은 다차원의 연구들을 총망라해야만 정의될 수 있는 복잡한 것이라는 것을 시사한다.

여러 정의들을 종합해보면 학자들 다수가 정서를 인지와 평가, 느낌, 생리적 반응, 행동의 네 가지 주요 측면으로 정의하고 있음을 알 수 있다. 정서를 유발하는 사건이 존재하고, 그것을 인지적으로 평가하고, 평가는 생리적 반응과 행동을 일으키는 것으로 본다. 정서의 느낌 측면 역시 신체로부터의 피드백과 밀접하게 관련되어 있다.⁸⁾ 정서는 사건에 대

7) 이 세 가지의 방법론, 즉 생물학적, 인지적, 사회문화적 측면은 정서의 핵심적 측면으로 볼 수 있다.

8) 미쉘 M. 시오타, 제임스 칼라트, 『정서심리학』, 민경환 외 역 (서울: 센케이지러닝코리아,

나의 이론은....흥미로운 사실을 지각하자마자 곧 신체적 변화가 일어나고 이렇게 일어나는 신체적 변화에 대한 느낌이 바로 정서라는 것이다.	William James 1884
정서 또는 감정은 적절하다고 판단한 대상으로 향하거나 부적절하다고 판단한 대상에서 멀어지는 느낌의 경향성인데, 이것이 특정한 신체적 변화에 의해서 강화된다.	Arnold & Gasson 1954
정서의 독특한 성질은 단순한 감각에다 시상 과정의 각성이 첨가될 때 생겨난다.	Walter B. Cannon 1929
정서란 자극에 따라 파괴 재생산, 합병, 지향, 보호, 재통합, 거부 혹은 탐색 또는 이들 중 일부의 조합으로 나타나는 구조화된 신체적 반응이다.	Robert Plutchik 1962
정서는 유기체로서의 상태와 행동하려는 충동 혹은 자신이 처해 있는 환경 변화에 대한 주관적 평가 국면이다....동시에 대개 정서는 뚜렷한 얼굴 표정, 신체 자세, 초동 움직임을 수반하기 때문에 함께 있는 사람에게 가치 있는 정보를 제공한다.	John Bowlby 1969
정서는 환경과의 관계를 수립하거나 유지하거나 붕괴시키는 경향성이다....정서는 위기나 훼방에 대한 반응으로 나타나는 행위 준비성의 변화이다.	Nico Frijda 1986
정서는 주관적 감동, 적응 행동을 위한 종-특유의 생리적 변화 그리고 수단적인 동시에 표현적인 특성을 갖는 행위 충동이라는 세 개의 주요 구성요소를 포함하는 복합적인 동요이다.	Richard S. Lazarus 1991
정서란 기본적인 삶의 과업들을 처리하기 위한 적응적 가치를 지니면서 진화해 온 것이다. 각 정서는 신호, 생리, 직전의 사전에 따라서 각각 독특한 특성을 지니고 있다. 또한 정서는 빠른 시작, 짧은 기간, 저절로 일어남, 자동적 평가, 반응들 사이의 일관성이라는 측면에서 여타 정서와 공통되는 특성들도 지니고 있다.	Paul Ekman 1992

[표1] 정서에 대한 정의 ⁹⁾

2015), p.3.

9) 20개의 정서의 정의 중 분야별로 대표가 되는 정의들로 본인이 간추린 표이다. Ibid.,

한 다면적 반응인 것이다. 또한 사회적 측면으로 볼 때 정서는 지속적 활동을 방해할 수도 있지만 적응에 도움이 된다. 서로에게 정보를 전달하고 감정 상태를 표현함으로써 사람들 사이의 관계에 영향을 미치거나 그 관계를 조절하기도 한다.¹⁰⁾ 이처럼 정서가 가지는 다양한 측면으로 인해 정서는 복합적인 기능을 하게 되고, 이는 우리가 느끼고 생각하고 행동하는 방식에 영향을 주며 인간이 사회적 환경에 적응하고 살 수 있도록 해준다. 이는 우리가 일상적으로 말하는 정서의 기본 개념, 즉 일반적이고 포괄적인 정의일 것이다.

정서에 대한 여러 관점 중 본인이 정서를 바라보는 관점은 존재론적 관점이다. 본인은 정서를 그 존재 차원¹¹⁾에서 규명하고자 하며 그를 위해 정서 경험의 주체인 인간이 존재하는 방식에 대하여 먼저 살펴보도록 할 것이다.

정신분석학적으로 인간은 다른 사람과 어울려야 하며 타인의 애정을 펼 필요로 하는 사회적 존재이다.¹²⁾ 생물학적 관점으로도 인간은 타인의 도움과 보호를 필요로 하는 존재이며 혼자서는 생존할 수 없다. 인간의 존재 역사에서도 볼 수 있듯이 인간은 본성적으로 무리지어 살아간다. 집단생활을 통해 타인의 경험을 공유하며 삶에 요구되는 다양한 필요를 충족시

pp.43-45; 대커 켈트너, 키스 오틀리, 제니퍼 M. 젠킨스, 『정서의 이해』, 김현택 역 (서울: 학지사, 2021), p.49.를 참고하였다.

10) 로버트 플루치크, 『정서심리학』, 박권생 역 (서울: 학지사, 2004), p.49.

11) 어떤 대상을 존재 차원에서 사고하는 것은 현상학적 사고라 할 수 있다. 현상학적 사고란 어떤 대상에 대한 직접적인 의식 활동이 아니라 그 대상이 의식에 나타나는 과정, 그것들의 가장 근원적이고 원초적인 관계를 사고의 대상으로 한다. 하이데거에 따르면 현상학은 존재론의 주제가 되어야 하는 것에 이르는 접근양식이며 그 주제를 분명하게 규정하는 방식이다. 존재론은 현상학으로만 가능하며 현상학적 진리(존재의 열어 밝혀져 있음)은 초월론적 진리라고 한다. 따라서 본 연구는 현상학적 입장을 취하는 하이데거의 『존재와 시간』에서의 인간 존재론에 대한 논의를 본인 주장의 근거로 삼는다. 마르틴 하이데거, 『존재와 시간』, 이기상 역 (서울: 까치글방, 2021), pp.47-64.참조.

12) 앤서니 스토, 『고독의 위로』, 이순영 역 (서울: 책읽는 수요일, 2011), p.15.

킨다. 인간은 관계를 떠나서 혼자서는 존재할 수 없는 존재로 결국 관계는 인간의 생존과 직결된 문제인 것이다. 따라서 인간이 이루는 사회적 공동체는 자연발생적인 것이며 그러한 의미에서 인간은 사회적 존재이다.

아리스토텔레스(Aristoteles, B.C.384~322)는 인간은 공동체 안의 정치 행위를 통해서만 행복을 추구하는 정치적 동물일 수밖에 없다고 한다. 아리스토텔레스는 『정치학』에서 인간을 “본성적으로 폴리스를 형성하며 살아가기에 적합한 동물(*politikon zōon*)이다.”라고 규정하고, 바로 그 뒤에 인간은 “이성(*logos*)능력을 가진 유일한 동물이다.”라고 말하고 있다. 아리스토텔레스에 의한 이러한 규정은 동물과는 다른 인간만의 특성으로 간주되어 왔으며, 인간의 본질을 규명하는 근거가 되고 있다.¹³⁾ 아리스토텔레스는 모든 공동체 중에서도 폴리스(*polis*)가 ‘최고의 것’이며 다른 모든 공동체를 포함하는 공동체라고 밝히고, 그 폴리스는 인간의 본성으로부터 자연적으로 형성된 것이라고 한다. 그리고 ‘공동의 활동을 하며 살아가는 것(*politika*)’을 어떤 하나의 공동의 일을 갖는 것, 즉 정치적 삶으로 정의한다.¹⁴⁾

그러나 아리스토텔레스가 주장한 공동체 안에서의 삶을 영위하며 정치 행위를 하는 인간이라는 개념 이전에 더 근원적이고 태생적인 인간이라는 존재에 관해 살펴보면, 존재가 자신의 의지와 무관하게 세상에 내던져진다¹⁵⁾고 한 하이데거의 말처럼 원하건 원하지 않건 태어나면서부터

13) 아리스토텔레스, 『정치학』, 김재홍 역 (서울: 도서출판 길, 2017), pp.33-34; 문선, 「한나 아렌트의 아리스토텔레스 폴리스 고찰-인간의 조건을 중심으로」, 『인문학연구』, Vol.60, No.2, 2021, p.62.

14) 아리스토텔레스, op.cit., p.26, 33, 34

15) 하이데거는 “현존재가 존재하고 있다”는 사실을 우리는 이 존재자가 그의 거기예로 내던져져 있음이라고 칭한다. 마르틴 하이데거, op.cit., p.188; 현존재로서 지금, 여기 있는 존재는 외부 다른 존재자들과 연결되어 존재할 수밖에 없다. 현존재로 자각하는 순간 존재는 세계의 관계 속으로 자기 자신과의 관계 속으로 들어간다. 이러한 관계 형성은 우리 자신이 의도하든 의도

인간은 어떠한 집단에 속하여 있다. 주체가 성립되기 이전에 그 근원이 되는 관계라는 것이 있는 것이다. 따라서 인간의 존재 이전에 관계가 존재하며 관계가 없이는 존재 자체도 성립되지 않는다. 인간의 존재 자체가 가지는 이러한 근원적 관계에 주목해서 바라보면 나라는 것은 이미 존재하고 있는 모든 것들과 관계하고 있는 존재이다. 즉, 인간은 단독적인 존재로 살 수 없고 모든 존재는 관계 안에 있으며 오직 관계를 통해서만 존재할 수 있다. 우리가 누군가를 이해할 때 그가 누구인 것은 필연적으로 인간관계를 포함한다. 누구의 부모, 누구의 친구 등 관계를 배제하고는 그 사람을 생각할 수 없다. 필연적으로 타자와 더불어 관계를 맺으며 존재하는 것이 인간의 존재 방식이다. 그런 점에서 인간은 본질적으로 사회적 존재이자 관계적 존재인 것이다.

인간 존재의 성립에 있어 관계 맷음을 중요한 요소로 보는 견해들은 여러 철학자들의 논의에서 찾아볼 수 있다. 특히 실존주의는 이전의 합리주의 철학이 인간의 객관적 이성, 인간성과 같은 보편적 본질에 대해 다른 것과 달리 인간이 세계와 맺는 관계에 대해 관심을 가지고 체계적 설명을 시도한다.¹⁶⁾ 하이데거나 장 폴 사르트르(Jean-Paul Sartre, 1905~1980)는 인간 실존을 세계-내-존재라고 규정한다. 가브리엘 마르셀(Gabriel Honoré Marcel, 1889~1973)의 인간 실존 역시 세계라는 상황 속의 존재이다. 실존철학의 시각에서 인간은 상황(세계)속의 존재인 것이다. 이들은 공통적으로 인간을 세계 안의 존재로서 자신의 본연적 가치를 문제 삼는 존재로 본다.

하이데거는 인간은 세계의 구성원이자 시간 속에서 역사와 역사적 운명

하지 않은 일어나는 일이다. 이것은 우리의 생이 세상 속으로 내던져졌으며 사실성임을 말해준다. 이것이 존재의 내던져있음이며 현존재가 특별한 방식으로 다른 사물들과 어울려져 있는 것으로 개시된다. 박혜용, 『감정의 철학』 (파주: 한국학술정보, 2019), p.154.

16) 메리 위낙, 『실존주의』, 이명숙, 곽강제 역 (파주: 서광사, 2016), p.23.

을 가진 완벽한 존재라고 주장한다. 인간은 단지 관찰자나 자신의 세계의 구성자에 불과한 존재가 아니므로 세계 속에서의 인간의 존재를 해석하고자 한다.¹⁷⁾ 그는 우리 존재는 언제나 타자와 더불어 존재한다고 말한다. 그의 저서 『존재와 시간』(1927)에서 “현존재가 그것과 이렇게 또는 저렇게 관계를 맺을 수 있고 또 언제나 어떻게든 관계를 맺고 있는 존재 자체를 우리는 실존이라고 이름한다.”¹⁸⁾라고 말한다. 여기서 현존재는 존재에 대한 물음을 던지면서 존재와 관계를 맺는 인간 존재자를 말한다. 하이데거는 모든 존재자 중에서 인간만이 자신의 존재를 문제 삼는다고 한다. 자기의 존재를 문제 삼기 때문에 현존재는 또한 가능성으로 존재한다. 현존재는 여러 존재 가능성이 드러날 수 있는 텅 빈 공간으로, 그 관계가 확정되어 있지 않은 내용 없는 방식으로 존재와 관계를 맺는다. 하이데거가 말하는 현존재와 실존은 간단히 말하면 현존재는 ‘자기를 규정하는 주체로서의 나’, 즉 인식 주체로서의 나이다. 그리고 현존재가 문제 삼고 추구해 가는 그 자신의 존재가 실존이다. 실존은 현존재인 내가 세계 속에서 그때그때 ‘규정되어지는 실체’라 할 수 있다.

하이데거에 따르면 실존인 현존재는 세계-내-존재로서, 세계는 그때마다 각각 이미 언제나 내가 타인과 함께 나누는 그런 세계이다. 현존재의 세계는 ‘공동세계’이고, 세계-내-존재인 현존재는 타인과 더불어 있음, 즉 ‘공동존재’이다. 그리고 세계 내부적인 자체존재인 타인은 ‘공동현존재(함께 거기에 있음)’이다. 현존재의 존재 이해에는 이미 그의 존재가 더불어 있음이기에 타인에 대한 이해가 놓여 있다. 이러한 이해는 인식으로부터 습득되는 지식이 아니라 근원적인 실존론적 존재양식이다.¹⁹⁾ 즉 하이데거의 현존재는 더불어 있음으로서 본질적으로 타인들 때문에

17) Ibid., pp.97-98.

18) 마르틴 하이데거, op.cit., p.28.

19) Ibid., p.166, 172. 참조.

존재하는 것으로 타자들이 이미 한 개인의 삶의 일부라는 것을 전제로 한다.

마르셀 역시 실존을 존재와의 관계성 속에서 고찰한다. 그에 따르면 인간이란 항상 어떤 것과의 관계성 속에서 정의되는 것이다. 자신의 주관적인 생각도 이미 관계성 속의 타자의 주관과 얹혀 있는 상호주관적인 것이다. 마르셀에 있어서 실존은 타인과의 소통의 가능성을 가짐과 더불어 본질적으로 타자와의 관계성을 지향한다.²⁰⁾

이들의 주장에서 볼 수 있듯이 인간은 개인으로서만 존재하는 것이 아니라 타자와의 상호의존적 관계를 필연적으로 가질 수밖에 없다. 여기서 타자와의 관계는 타인이라고 하는 인간 존재뿐만 아니라 세상에 존재하는 모든 대상 및 인식과 관념들 모두를 포함하는 것이다. 인간은 타자와 영향을 주고받으며 사회문화적 의미를 습득하고 공유한다. 결국 인간은 본질적으로 타자로부터 존재하는 사회적, 관계적 존재이며 따라서 관계성이라는 것은 실체의 성립을 가능케 하는 것으로 인간의 고유한 존재 양식이라 할 수 있다.

인간이 실존 상황에서 가지는 이러한 관계성은 인간의 정서에 근본적으로 어떠한 영향을 미칠 수밖에 없다. 근원적인 관계성은 또한 근원적인 정서를 유발시킨다. 앞서 정서에 대한 일반적 정의는 정서를 유발하는 사건이 존재하는 것을 전제로 하며 그에 따른 생리적 반응, 신체의 변화를 수반하는 것임을 확인하였다. 그러나 본인이 말하는 근원적인 정서는 의식에서 발생하는 심리학적인 감정과는 구별되는 것으로 어떠한 구체적인 사건이나 자극을 전제하지 않는, 지향대상을 가지지 않는 것이다. 근

20) 이명곤, 「인간이해에 있어서 실존주의의 두 지평과 가브리엘 마르셀의 상호주관성」, 『동서철학연구』, Vol.1, No.68, 2013, pp.152, 158.

원적인 정서는 인간이 사회 안에서 타자와 함께 존재한다는 사실, 즉 인간의 실존 방식으로부터 비롯된 존재론적인 현상으로서의 정서이다.

이처럼 존재론적 현상으로 정서를 바라보는 관점은 하이데거의 ‘기분’ 개념에서 찾아볼 수 있다. 하이데거는 인간 존재는 이미 언제나 ‘기분 잡혀있다’고 하면서, 기분은 “사람이 어떤 상태로 있으며 어떤 상태로 되는가를 드러내 준다”라고 한다.²¹⁾ 어떤 기분을 가지고 어떤 상황에 처해 있다는 것인데, 이것은 인간 자신의 의지와는 상관없이 현존재의 근원에서 일어나는 일이다. 하이데거의 기분은 특정 대상에 대한 심적인 느낌이 아니라 인간을 근본적으로 지배하는 분위기를 말한다.

그는 “기분 잡혀있음은 우선 심적인 것과 연관을 가지는 것이 아니며, 그 자체 내면적 상태도 아니며, 그 내면 상태에서부터 밖으로 나와 사물들과 사람들을 물들여버리는 것이 아니다”라고 한다.²²⁾ 즉 하이데거의 기분은 감정의 연장 선상에 있지만 의식에서 발생하는 심리학적 감정으로 환원되는 것은 아니다.²³⁾ 이는 이성적인 인식 활동 이전의 현상이며 인간의 인식보다 더 근원적인 사건인 것이다. 기분에 사로잡혀 있다는 것은 인간의 실존적 사태로서 인간 존재를 앞서 규정하는 어떤 근원적인 것이다.²⁴⁾ 이러한 하이데거의 기분 개념은 전통 철학적 사유에서는 심리학의 대상인 감정을 존재론적으로 전환시킨 개념이다.

이처럼 인간의 감정을 심리학적 측면이 아니라 존재론적 관점에서 해석하는 것은 존재론적 현상으로서의 정서가 존재한다는 본인의 관점에 대한 근거가 되는 것이다. 본인이 말하는 근원적 정서의 개념 역시 일상적

21) 마르틴 하이데거, op.cit., pp.186-187.

22) Ibid., p.190.

23) 하퍼터, 「하이데거의 기분(Stimmung)과 셀러의 감지(das Fuhlen)에 대한 비교」, 『현대유럽 철학연구』, Vol.27, 2011, p.142.

24) 그는 ‘기분’을 초기 주저인 『존재와 시간』에서는 불안에서 『형이상학의 근본개념들』에서 는 권태에서 찾고 있다. 김형찬, 「하이데거의 근본기분에 대한 고찰-불안과 권태 개념을 중심으로」, 『철학논총』, Vol.81, No.3, 2015, p.70, 73.

이고 일시적인 심리적 현상이 아니라 인간을 지배하는 근본적인 어떤 분위기, 또는 내적 현상을 말한다. 본인의 존재론적 정서는 하이데거의 논리와 일맥상통하는 것으로, 하이데거의 ‘기분’은 ‘근원적 정서’의 또 다른 표현에 다름 아니다.

인간은 사회적 존재이기에 필연적으로 타자와의 관계성을 가지며, 그러한 근원적 관계성으로 인해 인간이 갖게 되는 근원적인 정서가 있음을 확인하였다. 그렇다면 타자와의 관계로부터 어떠한 지점에서 정서가 유발되는지, 그리고 그렇게 발생되는 근원적인 정서에는 어떠한 것이 있는지에 대하여 살펴보도록 할 것이다.

인간의 삶은 타자와의 관계로부터 시작된다. 인간의 실존 방식인 관계맺음 속에서 나라는 존재는 외적인 조건 즉, 타자의 가치와 기준으로부터 정의된다. 마르셀이나 하이데거의 실존 개념에서 본 바와 같이 인간은 자기 자신을 규정하는 기준을 스스로 정할 수 없다. 하이데거의 현존재는 ‘내용 없음’으로 존재하는 ‘비어 있는’ 존재로서 세계 내의 타자로부터 규명된다. 마르셀은 인간 존재의 근원적인 모습을 상호주관적인 것으로 볼 때, 내가 무엇인가라는 문제에 대하여 분명하게 인식한다는 것은 불가능하다고 한다. 나와 대면하고 있는 타자는 이미 다른 누구와의 관계성 속에 있는 상호주관적 존재이기에 이러한 타자의 상호성은 내가 결코 분명하게 파악할 수 없기 때문이다.²⁵⁾ 또한 엠마뉴엘 레비나스(Emmanuel Levinas, 1906~1995) 역시 인간이 자기 자신으로 성립하는 것은 타자와의 관계를 통해 가능한 것으로 본다. 그에 따르면 주체 자체가 타자에 의해 형성되고 성립되는 것이다. 자신의 삶에서조차 자기 자신이 먼저일 수 없는 것이다.²⁶⁾ 따라서 순수한 나의 의식이라는 것은

25) 이명곤, op.cit., p.159.

없다. 나의 의식도 결국은 타자로부터 형성된 것이다.

이처럼 인간은 타자에 의해 성립되는 존재이기에 타자의 인식과 관념으로부터 자유로울 수 없다. 세계에 속한 인간은 남들이 살아가는 방식을 따르며 남들의 사고에 맞춰서 행동한다. 타자의 판단 기준과 행동 양식 등을 따라 살아가는 것이 인간의 실존 상황인 것이다. 이러한 인간의 실존 상황은 기본적으로 존재로서의 결핍감을 갖게 한다. 나로 존재함에도 불구하고 스스로 나를 규정할 수 없다는 불확실성을 자각하게 되기 때문이다. 그리고 이 존재로서의 결핍감은 타자에 대한 욕망으로 이어진다. 타자로부터 멀어질 수 없다는 욕망, 타자로부터 인정받고 싶은 욕망, 남들로부터 뒤쳐지면 따라잡으려는 욕망 등이 발생하는 것이다.

이는 진화론적 접근방식을 취하는 정서연구에서 말하는 사회적 삶의 동기와 같은 맥락으로 볼 수 있다. 인간의 진화는 집단생활에서 비롯된 것이며 사회적 동기에서 정서가 생겨난다. 그것은 애착, 자기주장 혹은 권력, 소속감(애정)이다. 애착은 생애 초기 인간에게 보이는 증상으로 부모와 아이 사이의 보호 기능을 말한다. 자기주장은 사회계층 위로 올라가려는 동기이다. 이는 경쟁과 투쟁의 동기가 되며 인간의 자의식과 사회적 지위를 유지하게 해주는 것이다. 소속감은 생애 초기의 애정 이외의 대상에 대한 애정을 말하는 것으로 타인과 협력하고자 하는 동기가 된다.²⁷⁾

그러나 이 사회적 동기들, 즉 본인이 말하는 욕망들은 충분히 만족되지 않으며 그로 인해 현실에서의 삶, 즉 인간 실존은 항상 무엇인가를 욕망

26) 레비나스는 존재론 이전에 타자와의 관계에서의 윤리를 훨씬 더 근본적으로 본다는 점에서 하이데거의 존재론과는 다른 입장을 취한다. 그에 있어 윤리는 존재론에 앞선다. 윤리란 타자와의 관계에서 성립하는 것인데, 타자와의 관계는 모든 이해나 해석에 우선한다. 문성원, 『타자와 욕망』(서울: 현암사, 2018), p.28.

27) 그리고 이 세 가지의 사회적 동기는 사회적 정서에 강력한 영향을 미친다. 대카 켈트너, 키스 오톨리, 제니퍼 M. 젠킨스, op.cit., pp.66-72. 참조.

하는 동시에 결핍된 상황에 처해 있다. 이는 어떤 특정한 관계를 전제하는 것이 아니라 타자와 함께 존재한다는 인간의 존재 방식 그 자체에서 오는 본유적 갈망이다. 이 욕망과 결핍은 불안, 공허, 고독 등의 정서를 불러일으킨다. 타자에게 인정받고 싶은 욕망을 갖지만 그 욕망이 완벽하게 채워지지 않음에 대한 결핍감은 공허를 불러일으키고, 그들을 따라가지 못하고 뒤처지는 것에 대해 인간은 불안을 느낀다. 타자로부터 멀어질 수 없다는 욕망은 타자로부터 소외되거나 분리되는 것에 대한 불안을 야기한다. 또한 관계의 부재 또는 관계로부터의 소외는 외로움이나 고독함을 느끼게 한다.

스피노자(Baruch Spinoza, 1632~1677)는 욕망을 인간의 본질로 보고 있으며 이를 정서와 연관시킨다. 스피노자에 따르면 인간의 본성은 욕망이고 욕망은 정서보다 우선하며 정서를 통하여 나타난다. 이성이 욕망을 통제할 수 없을 때도 있으므로 욕망은 이성에 의하여 통제될 대상이 아니라 이성보다 더 근원적인 힘이라고 본다.²⁸⁾ 자크 라캉(Jacques Lacan, 1902~1981) 역시 욕망이 정서를 불러일으킨다고 본다. 그에 따르면 욕망은 근본적으로 존재의 결여에 기인하는 것이며, 결핍은 존재의 특징이다. 그러한 존재적 결핍에 기인한 욕망은 타자와 관련되어 있다. 라캉의 욕망이론의 핵심은 인간의 욕망은 대타자의 욕망이라는 것이다. 여기서 타자의 욕망이란 타자를 욕망함을 뜻하면서 타자가 욕망하는 것을 욕망함도 뜻한다. 즉, 궁극적으로 물질로서의 대상을 추구하는 것이 아니라 욕망하는 존재인 타자를 욕망한다. 이러한 욕망하는 타자의 만남에서 불안이 생긴다. 타자의 욕망과 향유를 알 수 없기 때문에 욕망하는 주체는 타자와의 대면에서 필연적으로 불안을 느낀다. 불안은 타자의 욕망이 무엇인지 알지 못하는 것에서 발생한다는 점에서 욕망하는 주체가

28) 강신주, 『철학 vs 철학』(서울: 그린비출판사, 2011), pp.112~113.

피할 수 없는 것이다.²⁹⁾

이러한 존재론적 결핍으로 인해 인간은 불안, 공허함을 느끼게 되고 그 결과 무엇인가를 욕망하게 되며, 욕망하니 부족하고, 부족하니 공허하고 고독하기도 하다. 욕망, 결핍과 이 정서들은 무엇이 먼저라고 할 것 없이 순환하는 구조이며, 인간이라는 존재는 불안과 공허함, 고독함을 피할 수 없다. 인간의 존재 방식으로부터 발생하는 이 정서들은 따라서 인간의 정서를 이루는 본질적인 것이며 더 나아가 인간이 존재함에 있어서 근본적인 문제로 볼 수 있다.

이 정서들을 기본적이고 근원적인 정서로 보는 것은 정서 심리학에서의 기본정서의 분류 기준과는 다른 관점을 취하는 것이다. 정서 심리학에서 기본정서를 어떻게 분류할 것인가에 대해서는 여러 의견이 있지만, 세 가지 주요 모형으로 요약하면 기본정서 모형, 정서의 차원 모형, 기저 과정들의 혼합물로서의 정서로 정리할 수 있다. 이 중 기본정서 모형에서는 분노, 공포, 놀람, 슬픔, 혐오, 행복을 기본정서로 보고 이들을 기본 정서 혹은 개별정서라고 지칭한다. 그 외에 경멸, 수치, 죄책감, 흥미, 희망, 안도, 좌절, 사랑, 경외감, 지루함, 질투, 후회, 당혹감과 같은 후보들을 추가하기도 한다.³⁰⁾

29) 욕망은 인간의 기본적인 욕구 너머의 충족될 수 없는 생명의 본질이다. 그래서 라캉에게 욕망은 또한 부족함과의 관계에 있다. 어떤 물질적인 부족함에서 기인한 것이 아닌 존재 자체의 부족감에 기인하는 것이다. 존재는 늘 부족함을 느낀다. 따라서 라캉이 개념화한 존재는 욕망과 존재의 부족을 경험하면서 자아를 감각한다. 홍준기, 「불안과 그 대상에 관한 연구」, 『철학과 현상학 연구』, Vol.17, 2001, pp.246~247.

30) 정서의 차원모형에서는 사람들이 기본정서라고 생각하는 것이 진화되고 보편적인 것이 아니라 심리적, 사회적으로 구성된 것이라는 점을 시사한다. 기저과정들의 혼합물로서의 정서는 기본정서의 존재를 부정한다. 정서의 평가 측면이 중요하며, 정서는 각각 해당 상황의 상이한 측면에 관련되는 여러 평가 성분들의 혼합물일 수 있다는 입장이다. 이 세 가지 모형은 관점의 차이는 있으나 기본적으로 인간 간의 관계보다는 개인 내적 정서로 정서를 분류한다. 미셸 M. 시오타, 제임스 칼라트, op.cit., p.28.

이와 달리, 발달 심리학자인 스텐(Daniel N. Stern, 1934~2012)은 정서 조율(affect attunement)이라는 이론으로 관계적 정서를 개념화하고 있다. 그는 범주정서, 활력정서, 관계정서의 세 가지 형태로 정서를 구분한다. 범주정서는 정서 심리학자들이 주장하는 기본정서와 유사한 것으로 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람 등의 개인 내적 정서를 일컫는다. 스텐의 범주정서는 이러한 정서의 대부분이 관계적 정서에서 출발한다고 주장하는 점에서 기본정서와 차별점을 갖는다. 즉 희로애락과 같은 개인 내적 정서는 인간관계로부터 비롯된다는 것이다. 활력정서는 몸짓이나 운동과 관련된 정서를 의미한다. 타인의 감정을 유발하는 것으로 이 역시 정서적 상호작용을 강조하는 것이다. 그가 주장하는 세 번째 형태인 관계정서는 긍정적인 정서뿐만 아니라 혼자된 느낌, 관계가 단절된 느낌과 같은 부정적인 정서를 포함한다.³¹⁾ 스텐의 정서개념의 핵심은 인간관계가 전제 된다는 것을 알 수 있는데, 이는 본인이 근원적 정서를 타자와의 관계에서 비롯되는 정서들로 보는 것과 유사한 접근방식이다.

스턴처럼 관계에서 발생하는 정서에 대해 주목하는 경우도 있지만, 정서를 분류하는 대부분의 관점은 인간 간의 관계보다는 정서적 경험의 주체를 한 개인으로 보는 시각을 취한다. 그러나 본인이 주장하는 근원적 정서는 개인 내적인 일시적인 정서가 아니라 보다 근본적인 정서인 타자와의 관계로부터 비롯된 존재론적 현상을 말한다. 따라서 관계로부터의 욕망, 결핍과 관련된 정서, 즉 앞서 언급한 세 가지 사회적 동기가 충족되지 못했을 때 발생하는 불안과 공허, 고독을 근원적 정서로 보는 것이다.

31) 김정운, 「관계적 정서와 문화적 정서: 정서의 문화심리학적 접근」, 『한국심리학회지: 일반』, Vol.20, No.2, 2001, p.390.

2.2 미술에서 불안, 공허, 고독의 표현

본인이 근원적 정서로 바라보는 불안, 공허, 고독의 정서는 인간의 실존에 있어 필연적인 것이기에 시대를 불문하고 많은 작가들에 의해 미술의 주제로 다루어져 왔다. 미술에서 인간의 정서에 관한 표현은 시대의 가치관에 따른 인간에 대한 인식의 변화, 사회적 상황과 그 맥을 같이 한다. 신 중심의 가치관을 가졌던 중세의 미술에서 인간의 정서는 신화 및 종교적 맥락에서 표현되었다. 회화에 개인이 등장하기 시작한 것은 13세기 이후로 이는 자아와 개인의 개념이 서서히 변화하고 있음을 보여주는 것이다. 그러나 이 시기의 개인에 대한 표현은 개인의 개별적인 정서나 정신을 나타내기보다는 공동체의 일원으로서 나타난다. 르네상스 시기에 이르러 인간 중심적 세계관이 형성되면서 인간 개개인의 삶이 주목받게 되고 인간이 사유의 중심에 위치하게 되었다. 레오나르도 다빈치 (Leonardo da Vinci, 1452~1519)의 <최후의 만찬>(1490)을 보면 각 인물들의 감정과 정서가 섬세하게 묘사되어 있음을 볼 수 있다. 이는 중세 미술에서는 발견할 수 없었던 요소들이다. 인간은 정신적이며 개별적인 존재로 여겨지게 되었고 따라서 특정 인물의 모습을 표현한 초상화가 유행하기도 하였다. 16세기 이후에는 허무함이라는 관념이 사회 전반에 걸쳐 일반화되면서 미술에서도 인간 삶의 덧없음을 표현하는 바니타스 (Vanitas)가 유행하게 되었는데 이는 종교 전쟁과 전염병의 확산 등의 비극적인 사회적 경험으로 인한 것이었다.

인간 개인으로서의 감정과 정신을 본격적으로 표현하기 시작한 것은 19세기 낭만주의라 할 수 있다. 르네상스가 공동체의 이상을 수용해서

그리스, 로마 시대 이후에 사라져버린 예술적 역량과 양식을 되살려내는데 초점을 맞추었다면 낭만주의는 개인의 경험과 감정 및 표현방식을 강조했다.³²⁾ 낭만주의의 예술의 자율성의 강조와 내적 자아의 주관적 표현은 이후 모더니즘에 지대한 영향을 미쳤으며 서구예술사 전반의 변화를 이끌어 내는 역할을 하였다. 이는 일시적인 형식적 사조를 넘어서 예술창작에 있어 하나의 정신적 태도로 볼 수 있을 것이다. 샤를 보들레르(Charles Pierre Baudelaire, 1821~1867)는 “낭만주의의 핵심은 주제의 선택이나 진실의 정확한 표현에 있는 것이 아니라 감정의 표현방식에 있다”라고 한다.³³⁾

낭만주의가 가지는 그러한 표현성은 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh, 1857~1890)과 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944)에게로 계승된다. 고흐는 19세기의 낭만주의가 20세기의 표현주의로 연결되는 전환점의 역할을 수행하였다. 고흐의 그림에 나타나는 자아는 온통 상처투성이의 모습으로 제시되지만, 뭉크의 경우 자아는 신의 부재에 의해 생긴 낭만주의적 기질의 공백을 메꾸고 있다.³⁴⁾ 이 두 사람은 이후 인간의 내면을 표출하는 표현적인 미술에 영향을 준 인물들이다. 뭉크의 경향은 에른스트 키르히너(Ernst Ludwig Kirchner, 1880~1938), 오스카 코코슈카(Oskar Kokoschka, 1886~1980), 막스 베크만(Max Beckmann, 1884~1950) 등의 작가를 거쳐 프랜시스 베이컨(Francis Bacon, 1909~1992)으로 이어지는 계보³⁵⁾를 갖는다. 2차 세계대전 이후에는 조각분야를 중심으로 실존주의적 작품이 유행하였는데, 알베르토 자코메티(Alberto Giacometti, 1901~1966)는 그 중의 한 작가였고 뭉크 역시 실

32) 데이비드 블레이니 브라운, 『낭만주의』, 강주현 역 (파주: 한길아트, 2004), p.10.

33) Ibid., p.8.

34) 로버트 휴즈, 『새로움의 충격』, 최기득 역 (서울: 미진사, 1995), p.273.

35) 뒤에서 논하겠지만 베이컨의 작업은 초현실주의의 전통과 가까운 것으로 보기도 한다.

존주의의 철학에 영향을 받았다. 낭만주의의 전통을 계승하는 또 다른 줄기는 상징주의를 거쳐 초현실주의로 이어진다. 표현적 특성을 가지는 경우와 달리 상징적이고 초현실적으로 인간의 심리, 정서를 표현하는 경향이다. 그리고 이는 추상표현주의의 잠재의식, 정신성의 표현으로 이어진다.

본 연구에서는 미술사의 흐름 안에서 인간의 정서를 표현하는 경향들 중 본인의 작업과의 비교 분석에 있어 유의미한 요소를 가지는 경향 및 작가들에 대해 살펴보도록 할 것이다. 먼저 17세기 바니타스에서 인생의 덧없음, 공허의 표현에 관하여 살펴보고 19세기 낭만주의의 인간 정서의 표현에 대해 고찰할 것이다. 낭만주의에서 인간의 내면 탐구는 풍경화 또는 역사화 등의 장르를 통해 다양하게 이루어진다. 그 중에서 인물을 포함한 풍경화의 대표적 작가인 카스파르 다비드 프리드리히(Caspar David Friedrich, 1774~1840)의 작품에서 인간의 정서가 어떻게 표현되고 있는지 살펴보도록 할 것이다.

다음으로 낭만주의의 두 가지 흐름 즉, 표현적 경향과 초현실적 경향에 영향을 미친 대표적 작가인 뭉크와 조르조 데 치리코(Giorgio de Chirico, 1888~1978)의 작품을 살펴보도록 할 것이다. 더불어 2차 세계 대전 이후 실존주의 철학의 영향을 받은 자코메티의 작품에서 인간 실존의 정서가 어떻게 드러나고 있는지 연구하고, 이후 후기 모더니즘으로 분류할 수 있는 베이컨의 작업에 대해 분석해 보도록 할 것이다. 여기까지는 시대의 흐름 순으로 작가들을 분류하였고, 다음으로는 조형적 측면과 정서를 표현하는 태도에 있어 본인 작업과 유사한 지점을 갖는 작가들인 빌헬름 함메르쇠이(Vilhelm Hammershøi, 1864~1916), 에드워드 호퍼(Edward Hopper, 1882~1967), 조지 시겔(George Segal, 1924~2000)의 작품을 살펴보도록 할 것이다.

에리히 프롬(Erich Seligmann Fromm, 1900~1980)에 따르면 인간은 삶의 유한성, 죽음의 불가피성을 직면하는 순간 실존적 분열, 즉 내적 공허가 일어난다. 죽음은 우리가 직접 경험할 수 있거나 확정적인 것이 아니다. 우리는 타자의 죽음을 일상 속에서 간접적으로 경험한다. 타자의 죽음을 바라보면서 인간은 자신의 죽음을 예견한다. 삶은 유한하고 언젠가 죽는다는 사실은 인간의 삶을 공허하고 무상하게 만든다.

인간 삶의 공허, 덧없음의 표현은 바니타스에서 찾아볼 수 있다. 바니타스는 현재의 삶이 내세를 위한 준비일 뿐이라고 믿었던 17세기에 북유럽과 독일에서 유행했다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 중세 말의 비극적인 시대상으로 인해 형성된 것이다. 바니타스는 ‘vanitas vanitatum et omnia vanitas(헛되고 헛되니 모든 것이 허무하다)’라는 라틴어에 어원을 두고 있으며, 용어 자체로서 영속되는 삶과 죽음의 알레고리를 함축하고 있다. 여기에 고대 로마 시대의 전장에서 죽은 자에 대한 짚지만 강렬한 애도와 살아남은 자들이 스스로 피할 수 없는 죽음에 대해 경고하는 외침이었던 ‘Memento mori³⁶⁾(죽음을 기억하라)’의 교훈이 덧붙여지면서 바니타스는 ‘덧없음’의 복합적 상징이 되었다.³⁷⁾ ‘모든 것의 결론으로서 죽음’에 관한 성찰은 고요하고 절제된 색조를 통해 간접적으로 제시되었고 라틴어 경구 ‘인생무상’과 ‘메멘토 모리’와의 관계 속에서 관념적으로 형상화되는 특징을 가진다.³⁸⁾ 대표적으로 해골이 등장하며 시계, 모래시계, 시들어가는 꽃, 꺼져가는 초, 썩어가는 과일, 책, 악기 등을 소재로 하는데, 이는 세상의 쾌락과 재화에 대한 허영심의 무가치함을 상기시키는 장치이다.

36) 이는 또한 욕망과 생의 허무함을 경고하는 계몽적 권고와 인문적 성찰을 담고 있다. 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 『테마 현대미술노트』, 문혜진 역 (서울: 두성북스, 2011), p.189.

37) 정영한, 「바니타스 정물화의 동시대적 담론; 개념과 양식의 변용, 그리고 의미의 확장을 중심으로」, 『기초조형학연구』, Vol.14, No.3, 2013, pp.288-295.

38) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, op.cit. p.189.

서양미술사에서 멘토 모리의 도상은 바니타스 이전에도 찾아볼 수 있는데, 기독교 교리와 밀접한 관계 속에서 등장하여 죽음의 상기를 통한 종교적 삶을 촉구한다. 이는 바니타스에 이르러 삶의 유한성에 대한 철학적 성찰 쪽으로 무게 중심이 이동하였다.³⁹⁾ 그리고 이 바니타스의 개념은 게르하르트 리히터(Gerhard Richter, 1932~)나 데미안 허스트(Damien Hirst, 1965~) 등에 의해 계승되었고 동시대의 많은 작가들에



[도판1] <ANONYMOUS FACE>, 2010, Digital print on acrylic panel, 107×36cm

39) 정현이, 「죽음의 미학」, 『현대미술사연구』, Vol.30, 2011, pp.72-73.

의해 다루어지고 있다. 현대미술의 메멘토 모리는 이전 시대의 종교적, 철학적 내용을 다루기보다는 삶과 죽음에 대한 개인적인 관점을 나타내는 경향을 보이며 이에 대한 태도 또한 다양성을 띠고 있다.

본인의 작업 〈ANONYMOUS FACE_2010〉(도판1)은 투명한 아크릴판에 절제된 모노톤의 색채로 표현된 흐릿한 인물이 새겨져 있다. 뒤가 비쳐 보이는 이 반투명한 인물은 사라지는 듯한 느낌을 주며 그로써 공허함이 느껴진다. 바니타스가 가지는 상징성과 그 형식은 본인의 작품과 다른 특징을 보이지만 소멸하는 듯한 이미지로 덧없음과 공허함이 표현된다는 점에서 이 작업은 메멘토 모리의 현대적 변용이라 할 수 있을 것이다.⁴⁰⁾

19세기 낭만주의는 프랑스 대혁명이 끝난 1790년에서 1830년에 걸쳐 전개된 것으로 프랑스 대혁명의 실패, 나폴레옹 체제의 몰락 등 급변하는 역사적 상황을 바탕으로 한다. 일련의 사회적 상황은 이성에 대한 불신을 불러일으켰으며 이성적인 논리, 형식적 가치를 중시했던 신고전주의의 양식에 반하여 작가의 주관성에 의한 감정과 본능의 표현을 특징으로 하는 낭만주의를 태동하게 만든 것이다. 무력감과 권태는 사회적으로 폭넓게 확산되어 있었고, 이는 개인으로 하여금 상실감과 불안, 두려움을 느끼게 하였다. 이러한 분위기에서 낭만주의 회화가 취급했던 가장

40) 이 작품을 전시했던 2010년 개인전 서문에서 김정락은 “그의 얼굴들은 생성이 아니라 이미지가 소멸하는 과정 속에서 출현하는 양태를 보여준다. 그러므로 장양희의 이미지는 Modus vivend라는 사회나 삶이 추구하는 욕망이 아니라 그것이 지나가 버린 후에 엄습하는 Memento mori를 극화한 것이라고 할 수 있겠다”라고 하였다. 또한 “장양희의 작품들에서 느껴지는 정서는 대체로 가벼운 비극성과 함께 애수가 찬 서정성이 빠르고 스펙터클에 치중하는 현대의 디지털 시각문화의 속성과는 다르게 고요하고 관조적으로 감지된다는 것이 특징이라고 하겠다.”라고 언급한 바 있다. 김정락, 「의명적 자아의 얼굴들」, 『SIGN OF BODY: Anonymous faces』(장양희 개인전 평문), 갤러리 이드(청주), 2010.

중요한 주제는 세계에 대한 정신의 문제였다. 의식적 통제력에 예속되거나 아니면 그것을 초월해 있는 여러 가지 정신상태에 주목하여 그것에 대한 이미지를 자연 가운데서 발견하려 했던 것이다. 바위산, 폭풍우, 황야, 태양, 하늘과 바다를 소재로 한 것은 이런 의지의 일환이었다.⁴¹⁾

프리드리히는 독일 낭만주의의 대표적인 화가로 신과 자연 앞에서의 인간 존재에 대한 관념을 상징적인 풍경화를 통해 드러낸다. 전통적으로 풍경화는 표현적인 그림이라기보다 모방에 불과한 그림이라 여겨지고 있었다. 그러나 프리드리히는 자연을 종교로 승화시키고, 풍경화를 역사화에 필적하거나 능가하는 회화로 승격시켰다. 한 예로 그의 그림에서 저 물어가는 태양은 하느님을 상징하며 구세주를 향한 인류의 희망은 상록수인 전나무로 표현된다.⁴²⁾ 단지 자연의 풍경을 낭만적인 태도로 표현하는 것이 아니라 개인적 삶의 경험, 종교적, 사회적 내용을 은유적으로 드러내는 것이다.

프리드리히의 그림의 다수는 자연을 바라보는 인물들을 풍경과 함께 표현한다. 이 인물들은 풍경의 부분으로 융합되는 것이 아니라 때로는 고립되어 보이기도 한다. <바닷가의 수도자(The monk by the sea)>(참고 도판1)에 대해 당시 베를린의 한 신문의 기사에서 이 그림이 불안정해 보이기는 하지만 감정에 호소한다고 지적했다. 특히 그림에 등장하는 수도자를 지목하여 “거대한 죽음의 세계에 존재하는 유일한 세계의 불꽃이며 고립된 세계의 고립된 중심이다.”라고 썼다.⁴³⁾ 또한 초현실주의자인 막스 에른스트(Max Ernst, 1891~1976)는 이 그림에 대해 인간과 자연의 대립을 묘사한 프리드리히의 모든 그림에서 가장 쓸쓸하면서도 의미심장한 그림이라고 말하며 특별한 의미를 부여했다.⁴⁴⁾ 이처럼 프리드리

41) 로버트 휴즈, op.cit., p.269.

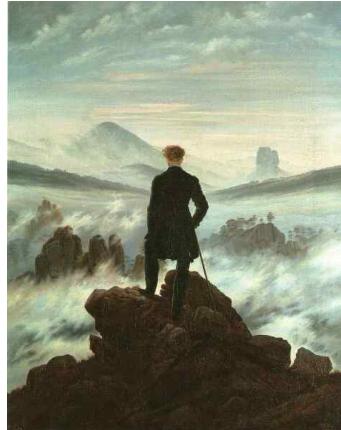
42) 데이비드 블레이니 브라운, op.cit., pp.123~125. 참조.

43) Ibid., p.138.

히의 그림은 자연과 대비되는 고독한 인간의 모습을 표현함으로써 인간 실존의 무상함을 표현한다.



[참고도판1] Caspar David Friedrich
<바닷가의 수도자(The monk by the sea)>, 1809



[참고도판2] Caspar David Friedrich
<안개 낀 바다 위의 방랑자(The Wanderer above the Sea of Fog)>, 1817-1818

프리드리히는 사물을 정확히 보려면 영적인 눈으로 보아야 하며, 회화는 자연과 우리를 연결시켜주는 매개체라고 생각했다. 따라서 수평선을 바라보거나 창밖을 바라보는 뒷모습의 인물들은 바로 그 자신이다. 그의 풍경화에서 등장인물들의 역할은 그들의 위치에 따라 자연스럽게 결정되는 것이 아니다. 기본적인 인간 실존의 문제에 대한 프리드리히의 생각을 표현하기 때문에 그의 그림의 인물들은 상징적인 의미를 갖는다.⁴⁵⁾ 자연을 관조하는 인간의 모습은 외적인 것을 보는 체험으로부터 내부로 눈을 돌려 자신을 직관하는 것이다. 그리고 그림을 바라보는 사람은 그 관조자의 감성을 함께 공유하게 된다.⁴⁶⁾ <안개 낀 바다 위의 방랑자 (The Wanderer above the Sea of Fog)>(참고도판2)와 같이 프리드리

44) Ibid., p.417.

45) Ibid., p.141.

46) 이주영, 「독일 낭만주의 풍경화에 나타난 자연의 모방과 회화적 알레고리: 카스파 더비드 프리드리히를 중심으로」, 『미학예술학연구』, Vol.21, 2005, p.195.

히 그림에 등장하는 뒷모습의 인물은 관람자와 그림 속 인물의 시선을 일치시켜 관람자를 끌어들이는 역할을 한다. 그리고 이 익명의 뒷모습의 인물들은 보편적 인물을 상징한다. 본인 작업에서도 뒷모습은 그러한 역할을 한다. 누구나 될 수 있는 뒷모습, 현실에서 볼 수 있는 장면은 관람자로 하여금 장면에 몰입할 수 있게 하며 그에 비추어 자신을 관조하게 한다.

19세기 이후에는 특히 실존주의의 영향으로 불안 또는 고독을 인간 실존의 근본적인 문제로 보고 이를 소재로 삼는 그림들이 등장하게 된다. 실존주의는 두 차례에 걸친 세계대전과 수많은 내전 이후 인간의 이성, 과학적 발전에 회의감을 갖게 된 시대적 상황을 배경으로 발생하였다. 현대 문명으로부터의 인간 소외의 상황은 합리주의적인 것보다는 개인의 주관적인 삶에 초점을 맞추게 하였고 인간 실존의 문제, 즉 불안, 절망과 같은 문제들이 화두로 등장하게 하였다. 실존주의 철학자들의 공통의 관심은 인간의 자유에 대한 관심이라고 할 수 있다. 그들은 인간의 환경으로서 소중할 수 밖에 없는 세계에 관심을 기울인다. 그 세계 속에서 인간은 저마다 스스로의 행동방식을 선택하는 능력을 행사하면서 살기 때문에 사람을 특별한 관심 대상으로 주목한다.⁴⁷⁾ 실존철학에서 불안은 인간을 이해하는 데 있어 중요한 개념이다. 자코메티와 뭉크는 이러한 실존주의 철학의 영향을 받아 인간 실존 상황의 불안이나 고독의 정서를 표현하고 있다.

자코메티의 작품은 “실존주의적 실체를 담은 예술”로, 불확실하고 이해할 수 없는 우주 속 인간의 고독을 형태적으로 묘사하려는 노력으로 간주된다.⁴⁸⁾ 자코메티의 인체형상은 기준의 조각에서 추구했던 전통적 인

47) 메리 위낙, 『실존주의』, 이명숙, 곽강제 역 (파주: 서광사, 2016), p.20.

간상과는 거리가 멀다. 길고 가느다란 뼈만 남은 듯한 형태로 선적인 요소가 강하게 드러난다. 넉어리를 극도로 제거한 추상적 형태에 가까운 인간의 형상은 극적인 고립과 고독감을 느끼게 한다. 자코메티에게 인간이라는 존재는 부분들의 합이 아닌 총체적인 것으로, 사물처럼 부속 요소들로 나누어지지 않는 단일한 유기체로서 존재한다. 따라서 그는 분할 불가능한 의미 단일체로서의 인간의 모습을 구현하고자 하였다.⁴⁹⁾ 그를 위해 그는 거리를 두고 멀리서 본 모습으로 인간을 표현하였고 그 결과 각 인물의 세부묘사보다는 전체성을 강조하게 되었다. 그로써 인간의 형상은 가늘고 긴 양상한 형태를 띠게 되면서 수직적 속성이 두드러지게 되었는데, 이는 그의 조각을 이집트 조각과 유사하게 보이도록 하는 지점이다. 이집트 인물상이 가진 강하고도 고요한 엄격성이 내세의 무한성을 반영한다면, 자코메티의 수직의 인물상은 불안과 고독이라는 현대인의 운명을 반영한다.⁵⁰⁾

<도시광장(The City Square)>(참고도판3)을 보면 인물들 사이의 공허감, 내부적인 거리감이 느껴진다. 인물들은 독자적인 실존의 공간을 확보하고 있는데, 이는 나와 타인의 존재론적 관계와 연결시킬 수 있다. 즉, 현실에서 인물의 전신을 파악할 수 있을 만큼의 거리두기를 전제로 한 자코메티의 인체형상은 곧 타자가 나를 하나의 실존으로 파악할 수 있는 간격이자 타자의 실존을 인지할 수 있는 간격, 즉 개개인의 실존을 보장받을 수 있는 공간으로 해석될 가능성을 두고 있는 것이다.⁵¹⁾ 다시 말해 조각상들 간의 거리와 함께 멀리서 본 모습의 표현으로 인한 조각과 관람자 간의 절대적 거리 역시 생성되어 있다.

48) 제임스 로드, 『자코메티: 영혼을 빚어낸 손길』, 신길수 역 (서울: 을유문화사, 2021), p.431.

49) 서동욱 엎음, 『미술은 철학의 눈이다』(서울: 문학과 지성사, 2014), p.72.

50) 노버트 린튼, 『20세기 미술사』, 윤난지 역 (서울: 예경, 2011), p.239.

51) 이재은, 「자코메티의 인물 구성 조각에 표현된 공간개념: 도시 광장(1948)을 중심으로」, 『현대미술사연구』, Vol.-, No.15, 2003, p.48.

또한 이 거리두기는 심리적 표현이기도 한데, 그가 대상에게 느끼는 내면의 거리감이 형상화 된 것으로 볼 수 있다.

인물들이 서 있는 방향을 보면 서로 엇갈리게

구성되어 있다. 마주침을 시도하고 있지만 결국에는 만남에 실패하는 모습으로 보인다.⁵²⁾ 함께 있으나 각각 고립된 존재인 고독한 인간의 실존적 상황을 표현하는 것이다. 이는 자코메티의 인간에 대한 생각을 드러내 준다. 그가 과악한 인간은 언제나 타자와의 거리를 자신 속에 담고 있는 존재이며, 비어있음이 그 주위를 감싸고 있는 존재이고, 스스로의 무(無)를 만들며 짊어지고 다니는 존재이다.⁵³⁾

이는 사르트르의 관심사이기도 한데 그는 인간의 존재 방식이 무에 있다고 한다. 그는 존재자를 즉자와 대자로 분류하고 있는데 전자는 자기 자신을 대상화하지 않고(의식하지 못하고) 자신에게 머물러 있는 상태이며 후자는 의식을 가지고 계획하며 자기 자신을 목표로 삼는 자신의 존재 가능성을 향해 나아가는 존재이다. 의식을 갖고 있는 존재이므로 자기 안의 무를 메우려는 욕구가 그치지 않고 끊임없이 자기 밖으로 향해 묻고 의미를 구한다. 따라서 대자적 존재인 인간은 근원적인 공허감을 갖는다.⁵⁴⁾

(표2)의 본인의 개인전 명제들에서 본인의 인간에 대한 관점과 이를 표현하는 방식을 유추할 수 있다. 그것을 이 명제들에 사용된 단어들로 간



[참고도판3] Alberto Giacometti
<도시광장(The City Square)>, 1947-1948

52) Ibid.
53) 서동욱 엮음, op.cit., pp.75-76.
54) 박일호, 『미학과 미술』(파주: 미진사, 2014), p.234-235.

단하게 요약해 보자면, 인간은 규정되지 않는 모호성을 가지는 비어 있는 존재로 군중 속 익명적인 존재이다. 익명적 존재인 인간은 몸의 기호로 이루어진 풍경처럼 표현되기도 하고, 기억 속 누군가처럼 흔적이나 그림자로서 드러나기도 한다. 이를 볼 때 사르트르와 자코메티가 인간을 공허한 존재로 바라보는 관점은 본인의 인간에 대한 생각과 매우 유사함을 알 수 있다.

표현 방식에 있어서도 멀리서 본 인물의 모습을 이용하거나 개인이 타자에게 느끼는 거리감을 표현한다는 점에서 그 유사성을 찾아볼 수 있다. 실존의 본질을 표현하고자 한 자코메티의 가늘고 양상한 인물들은 시대를 초월한 인간의 형상으로, 이 인물상들의 존재적 의미는 보편적 인간의 고독을 실존적으로 드러냄이라 할 수 있다. 자코메티와 본인의 작업은 표현 기법에서는 뚜렷한 차이를 보이지만, 세부묘사보다는 보편적 인물의 형태를 드러냄으로써 시공간을 초월한 보편적인 인간의 불안과 고독을 나타낸다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다.

전시 명제	전시장소 / 연도
익명적 자아의 얼굴들 (SIGN OF BODY: Anonymous faces)	갤러리 이드(청주), 2010
익명의 얼굴 (ANONYMOUS FACE)	토포하우스(서울), 2010
풍경화(化)된 신체 (LANDSCAPE-alized BODY)	갤러리 조선(서울), 2011
Shadowy Figures	갤러리 그림손(서울), 2012
' ' 있음 (' 'BEING)	사이아트갤러리(서울), 2013
모호한 존재 (UNCERTAIN BEING)	홀앤코너엠(광주), 2014
그림자_REVEALING	갤러리 도스(서울), 2016
군중속으로 (IN THE CROWD)	갤러리 치유(서울), 2019
기억의 창 (WINDOW TO YOUR MEMORY)	씨티갤러리(강릉), 2021

[표2] 장양희 개인전 명제

인간 실존의 정서를 치열하게 표현한 또 다른 작가로 뭉크를 예로 들 수 있다. 뭉크는 모든 것이 의심스러운 세상에 대한 자신의 감정을 그림으로 표현했고, 그리하여 그의 그림에는 인간의 근본적인 소외와 고독이 드러난다.⁵⁵⁾ 죽음과 병의 이미지는 그의 작품의 핵심적인 주제이다. 그의 이러한 주제의 표현은 어두운 성장 과정과 불행한 경험에 바탕을 두고 있다. 5세 때 어머니를 여의고 14세 때 누나가 죽자, 엄격한 군의관이었던 뭉크의 아버지는 광적으로 종교에 빠졌다. 병약했던 뭉크는 늘 죽음과 정신질환의 공포에 시달렸고 또한 첫사랑의 실패와 화단에서의 냉대, 화가로서의 미래에 대한 불안감 역시 그를 괴롭히는 요인이었다. 그는 자신의 삶과 경험에서 비롯된 주제로 인간 내면의 감정과 정신적 불안, 죽음을 피할 수 없는 인간의 숙명을 표현하였다.⁵⁶⁾ 뭉크는 자신이 직면한 불안을 표현하였지만 개인의 경험을 넘어서는 현대사회에서의 인간의 소외감과 두려움, 남녀의 절박한 사랑의 갈등, 생에 대한 현대인의 내면과 심리와 갈등⁵⁷⁾, 즉 인간의 보편적인 정서를 표현한 것이라 볼 수 있다.

인간 내면의 고독과 불안을 극적으로 상징하는 뭉크의 대표적인 그림은 <절규>이다. 곡선의 유동적 형태의 터치들은 그림 속 공간이 전체적으로 요동치는 듯한데 이는 인물의 심리를 반영한다. <절규>의 영감이 된 거대한 자연에서 환기된 감정의 표현은 압도적인 자연의 풍경에서 강렬한 감정이 고취되었다는 점에서 낭만주의와 맥을 함께 하는 것으로 보인다. 그러나 송고미나 비장함보다는 불안과 공포와 같은 인간 내면의 어둡고 부정적인 감정을 표현하고 있다는 점에서 상징주의와 연결짓기도 한다. 거대한 자연 풍경에서 작가가 직접 경험한 강렬하고 비실체적인

55) 이리스 월리베스테르만, 『뭉크 추방된 영혼의 기록』, 홍주연 역 (서울: 예경, 2013), p.10.

56) 김영나, 『서양현대미술의 기원』 (서울: 시공사, 1996), p.89.

57) Ibid.

감정을 색과 형태의 왜곡으로 표현했다는 점에서 뭉크의 그림은 독일 낭만주의, 상징주의 등 다양한 사조의 영향을 흡수하면서도 독특한 화풍을 드러내며 이는 표현주의의 창시에 직접적인 영향을 주었다.⁵⁸⁾

그는 <절규>에서 보이는 요소들을 여러 그림에서 다루었는데 그 시작은 <칼요한 거리의 저녁(Evening on Karl Johan Street)>(참고도판 4)라 볼 수 있다. 쾌한 눈과 가면 같은 사람들의 얼굴로 존재를 상실한 인간의 내면을 표현하고, 서로 대면하지 않는 인물들의 관계는 군중 속의 개인이 느끼는 소외감이나 고독감을 나타낸다. 이러



[참고도판4] Edvard Munch
<칼요한 거리의 저녁(Evening on Karl Johan Street)>, 1892

한 표현들은 그가 경험했던 소외감, 불안과 절망감의 표현이며, 그는 작품을 통해 스스로를 위로하고 자신의 감정을 인간 보편의 것으로 승화시켜 그것들을 극복하고자 한 것이다.

철학사에서도 불안을 극복하려는 시도는 중요한 내용으로 다루어져 왔다. 근대에 들어 실존철학에서 불안의 개념을 정립하는 시도가 일어나게 되는데 그 대표적인 철학자는 키에르케고르(Søren Kierkegaard, 1813~1855)라 할 수 있다.⁵⁹⁾ 키에르케고르는 불안이 인간 존재와 어떻게 관련되어 있는가, 즉 실존적이고 존재론적 차원에서 불안을 다루었다. 인간은 신 앞의 단독자로서 자유를 가진다. 자유는 또한 무에 근거하는 것 이므로 인간은 이로 인해 실존적 불안을 가지게 된다. 그러나 인간에게 주어진 자유는 언제나 선택을 전제로 하며 인간은 항상 이것과 저것의

58) 유성혜, 『뭉크』(파주: 북이십일 아르테, 2019), pp.62-64.

59) 박해용, op.cit., p.101.

결단의 기로에 놓여 있다. 그 선택은 어떤 것에도 의존하지 않는 자신만의 결단이며 인간 자신의 판단과 결정에 대해 어느 누구도 아닌 자기 자신이 철저히 책임을 져야 한다. 바로 이 어떤 것도 아님과 어느 누구도 아님이 불안의 근원이다.⁶⁰⁾ 이처럼 키에르케고르는 지향점이 없고 대상 없는 감정으로서 불안 개념을 다룬다. 그는 불안을 자기 자신을 찾아가는 결정적 충동을 주는 감정이며 자기 관계와 자기 형성을 위한 필수 불가결의 정서로 본다. 인간의 자기탐구와 형성은 결국 불안의 역할에 의해 이루어지며, 자유를 통하여 자신의 수동성과 연약함의 계기를 느끼고 질적으로 비상한다는 것이다.⁶¹⁾

뭉크는 문학과 철학에 관심이 많았으며 당대의 지식인들과 교류하기도 하였다. 그가 소장했던 책 중에는 니체 전집과 키에르케고르 전집이 있어 두 철학자에 대한 뭉크의 관심을 미루어 짐작할 수 있다. 특히 키에르케고르의 『불안의 개념』을 여러 번 읽은 흔적이 있어서, 그가 불안이라는 인간의 근원적, 감성적 의식에 집착했음을 알 수 있다.⁶²⁾ 키에르케고르는 불안의 존재론적 근거가 바로 인간의 정신에 있고 따라서 인간은 불안으로부터 도망칠 수 없다고 한다. 뭉크는 이러한 키에르케고르의 영향을 받은 것으로 보인다. 피할 수 없는 불안을 직시하고 정신의 심연을 탐구함으로써 자신의 실존을 확인한 것이다. 불안은 하나의 특별한 심적 상태이기도 하지만 키에르케고르에게 불안의 상태에서 각별히 중요한 것은 이 상태가 인간으로서 존재함을 보여준다는 점이다.⁶³⁾ 즉, 불안을 인간 존재의 성립에 필수적인 현상으로 보는 것이다.

60) 오희천, 『한권으로 읽는 서양철학』(서울: 종문화사, 2017), p.263.

61) Ibid., p.150.

62) 김광우, 『뭉크, 쉴레, 클림트』(고양: 미술문화, 2016), p.195.

63) 아르네 그렌, 『불안과 함께 살아가기』, 하선규 역 (서울: 도서출판 b, 2016), p.26.

진화론적 관점으로도 인간에게 있어 불안은 근본적인 것이다. 적으로부터의 공격으로 살아남기 위해 불안이라는 감정은 인간의 생존과 직결된 필수적인 감정이었다. 인류는 그 기원과 더불어 불안을 안고 살고 있는 것이다. 데 키리코가 1913년에 쓴 「신비와 창조」라는 글에서 그러한 태초의 불안에 대한 언급이 보인다. 그는 “선사시대의 인간이 우리에게 물려준 감각 가운데 가장 놀랄 만한 것은 어쩌면 예감일지도 모른다. 예감은 언제나 지속될 것이다. 예감이란 우주의 비합리성을 보여주는 영원한 증거라고 보아도 무방할 것 같다. 태초의 인간은 언캐니한 기호로 가득한 세상을 떠돌아다녔을 것이 틀림없다. 발자국을 뗄 때마다 그는 벌벌 떨었을 것이다.”라고 한다.⁶⁴⁾

그러한 인간의 근본적인 불안을 상징하는 요소들은 그의 그림을 가득 채우고 있다. 데 키리코의 그림은 형이상학 회화라고 불리는데, 이는 고대의 건물이 긴 그림자를 드리운 광장이나 마네킹 등의 정물을 신비적으로 그리는 것으로 현실의 사물 배후에 있는 메타페지컬한 영역을 암시한다.⁶⁵⁾ 형이상학 회화는 환상, 신비, 멜랑콜리와 같은 주제를 다루면서 이상하고 불편한 분위기의 그림을 통하여 인간의 감각을 자극한다. 그의 그림은 수많은 암시로 이루어져 있어 불안하면서도 신비스러운 느낌을 준다. 광장, 조각상, 기마상 등이 자주 등장하는데 가장 빈번하게 등장하는 것은 마네킹이다. 이는 산산이 부서진 현대 인간들의 의식 상태를 암시한다.⁶⁶⁾ 등장하는 물체들 간의 관계는 인과관계가 없고 우연한 조합처

64) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 역 (파주: 아트북스, 2018), p.115.

65) 조선미, 『화가와 자화상』(서울: 예경, 1996), p.257; 형이상학 회화는 이탈리아에서 생겨난 회화 양식으로 데 키리코와 카를로 카라, 조르조 모란디에 의해 1911~1920년에 번성했다. 이 작품 양식은 구상적이면서도 기괴하고 부자연스러운 형상으로, 보는 이에게 낯설고 불안한 느낌을 자아내게 하며 상징적 예술의미를 부여한다. 깊이 있는 면 공간에 서로 어울리지 않는 여러 가지 물건들을 배치한 이 철학적인 회화 양식의 작품들은 초현실주의자들에게 강한 영향을 미쳤다. 오경미, 「조르조 데 키리코 “형이상학회화”의 의미」, 『기초조형학연구』, Vol.15, No.1, 2014, p.372.

66) 로버트 휴즈, op.cit., pp.216-217.

럼 보이는데 반해 명확하게 묘사가 되어있다. 이는 꿈이나 무의식의 세계를 현실처럼 보이게 하는데, 이러한 요소는 이후 초현실주의들에게 큰 영향을 미쳤다.

데 키리코는 낭만주의 화가들의 작품을 보고 크게 감명을 받았는데, 특히 아놀드 뵈클린(Arnold Böcklin, 1827~1901)의 작품들에서 영향을 강하게 받았다. 뵈클린은 고전적인 구성을 취하면서 자연이나 도시의 폐허를 소재로 한 신비로운 이미지를 그렸다. 그의 영향으로 키리코는 도시의 우수, 시적이고 신비로운 느낌, 과거에 대한 향수 등을 표현하게 되었다. <거리의 신비와 우수(The Mystery and Melancholy of a Street)>(참고도판5)에서 도시는 텅 비어 있고 그림자만이 존재한다. 과장되고 어긋난 기이한 원근법과 비논리적인 그림자는 초현실적인 분위기를 만들고 있다. 데 키리코는 시점과 소실점을 흩어버리는 방식의 원근법을 사용하고 있다. 뒤의 건물의 소실점은 지평선보다 높은 곳에 생긴다. 그런데 앞의 건물의 소실점은 화면의 중심쯤에 형성되면서 바닥을 관통하고 있다. 앞쪽으로 심하게 기울어진 원근법으로 인하여 그림 속 사물들이 마치 우리를 보고 있는 것 같다. 이는 위협적으로 느껴지며 관람자에게 불안감을 조성하는 작용을 한다.⁶⁷⁾

특히 화면 앞쪽의 정체불명의 그림자는 이 그림에서 불안을 야기하는 큰 역할을 한다. 굴렁쇠를 굴리는 소녀는 어둡고 거대한 건물의 그림자에 압도당하고 있다. 또한 뒤에 있는 사람



[참고도판5] Giorgio de Chirico
<거리의 신비와 우수(The Mystery and Melancholy of a Street)>,
1914

67) 헬 포스터, op.cit., p.116.

의 그림자의 크기 역시 위협적이다. 불안의 대상이 되는 그 실체는 그려져 있지 않고 대상의 결과인 그림자로서 음울한 느낌을 연출한 것이다.

이처럼 대상이 존재하지 않는 불안은 하이데거의 불안 개념에서 볼 수 있다. 앞서 근원적 정서를 하이데거의 ‘기분’ 개념으로 규명하였는데 그는 ‘기분’을 『존재와 시간』에서 불안으로 말하고 있다. 그는 불안의 대상은 ‘아무것도 아니고 아무데도 없다’고 한다. 이 무의미성은 세계 부재를 의미하는 것이 아니라 세계 내부 존재자들의 무의미성을 말한다.⁶⁸⁾ 불안 속에서 자신이 속한 세계의 무의미함이 드러나게 되며 결국 불안의 이유는 세계-내-존재로 살고 있는 자기 자신이라는 것이다. 그리고 불안을 통해서 현존재는 자신의 본래적 존재를 직면할 수 있다고 한다. 일상에 안주한 편안한 삶에서 불안을 직면함으로써 본래적인 자신의 모습을 찾게 되고 진정한 실존으로서의 삶을 살 수 있다는 것이다.

하이데거는 “불안은 현존재 안에서 가장 고유한 존재 가능으로 향한 존재를 드러내 준다. 다시 말해 자기 자신을 선택하고 장악하는 자유에 대해서 자유로운 존재임을 드러내 준다”고 한다.⁶⁹⁾ 이는 키에르케고르가 인간의 자유의지와 선택과 책임의 측면에서 불안 개념을 바라본 것과 유사한 입장이다. 또한 키에르케고르와 마찬가지로 하이데거 역시 불안을 실존의 근본적 요소로 보고 있으며, 불안의 긍정적인 부분에 주목하고 있다.

1945년 이후 후기 모더니즘으로 분류되는 시기에 인간의 실존을 탐구한 작가로 베이컨이 있다. 베이컨의 작업은 뭉크 이후 키르히너 등으로 이어지는 표현적 계보를 잇는 것으로 보인다. 그러나 베이컨 스스로 표

68) 마르틴 하이데거, op.cit., p.255.

69) Ibid.

현주의와 전혀 관계가 없음을 강변하며, 또한 그의 작품은 표현주의의 주된 특징인 정신적 초월에 대한 동경의 흔적이 보이지 않는다. 공포스러운 형상들이 아름다운 봇ter치를 통해 묘사된다는 점, 즉 방법과 내용의 불일치라는 이중적인 측면에서 베이컨의 그림은 표현주의보다 초현실주의의 전통에 더 가깝다고 보기도 한다.⁷⁰⁾ 실제로 그는 초현실주의자들의 경험으로부터 형태적 가능성을 발견하고 자신의 작업에 활용하기도 하였다.

그는 인간 신체의 왜곡과 변형을 통해 인간의 실존을 표현한다. 형태의 해체를 통하여 현실의 본질에 접근하고자 하는 것이다. 베이컨의 재현 방식은 주로 출판물과 잡지에서 얻은 사진들과 영화 스클리프트 그리고 폴라로이드 카메라로 찍은 자신과 지인의 초상 사진 등을 주로 이용하는 것이다. 그에게 사진은 단순한 참고자료가 아니라 존재에 관한 생각의 도화선이 된다. 특히 베이컨은 사진연구가 에드워드 마이브리지(Eadweard James Muybridge, 1830~1904)가 주로 1880년대에 찍은 연속 사진을 자주 사용했는데, 이 모든 사진 속 이미지들은 베이컨 회화를 위해 움직임 속에서 절단되고 과편화된 몸의 포즈를 위한 직접적인 시각적 재료로 쓰이고 있다.⁷¹⁾ 그는 사진을 바탕으로 사물의 형태를 해체해 사물을 그 겉모습에서 떼어내고 그 해체 속에서 새로운 겉모습을 구성한다. 겉모습을 교란시켜 ‘보이는 바’가 아니라 ‘존재’를 보여주고자 한하는 것이다.⁷²⁾ 즉, 현실과 삶의 본질이 갖는 긴밀한 관계를 형상화함으로써 인간 상황의 어두운 측면을 드러낸다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)와 펠릭스 가타리(Felix Guattari, 1930~1992)는 『안티 오이디푸스』(1972), 『천개의 고원』(1980) 등의 저

70) 로버트 휴즈, op.cit., p.289.

71) 크리스토프 도미노, 『베이컨, 회화의 괴물』, 성기완 역 (서울: 시공사, 1998), pp.65~66.

72) Ibid., p.87, 119.

서에서 ‘욕망하는 기계들’과 ‘기관 없는 신체’ 등의 표현으로 몸을 유기체적인 것이 아니라 항상 형성과 해체의 과정 속에 있는 것으로 보고 있다. 이는 신체의 모든 기관이 기계적으로 작동하면서 동일된 체계에 예속되지 않고 끊임없이 움직이며 단절되었다가 접속하고 분열하면서 재생산하는 자유로운 기계의 성격을 부각시킨 것이다. 기관 없는 신체란 단순한 기관의 있음과 없음을 떠나서 ‘유기체라 불리는 기관들의 조직화에 대립’⁷³⁾하는 것이며, 욕망의 흐름이 한 방향으로 고착되고 통일되어 하나의 역할만을 수행하는 ‘기관을 갖춘 신체’와는 반대로 무엇이든 될 수 있고 욕망과 감각이 자유롭게 흐르는 하나의 잠재적인 공간이다. 베이컨의 형상은 그 자체로 들뢰즈가 말하는 기관 없는 신체이다. 얼굴을 지우고 유기체를 파괴하여 기관으로 분화시키는 그의 형상은 유기적 조직화를 거스르는 것이다. 들뢰즈의 개념에서 이는 탈영토화라고 표현하는데, 이는 존재의 새로운 가능성을 여는 것이며 의미가 무한히 생성되는 잠재성을 가지게 되는 것이다. 특히 들뢰즈에게 얼굴은 특히 의미생성의 장소이다. 주체의 바탕을 이루는 얼굴을 해체하는 행위는 탈영토화이며 존재의 지평을 넓히는 일이다.

이렇게 인간의 몸을 해체하여 파편화하고 새롭게 재구성하는 방법은 본인의 작업 <ANONYMOUS FACE, 2010>(도판2)에서도 볼 수 있다. 얼굴의 부분들은 파편화된 형태, 비실재적 색채나 빛의 사용 등으로 인해 이질적으로 보인다. 이 작업에서 코와 입 부분은 신체의 부속물처럼 표현되어 있고 각각의 박스 안에 고립되어 있다. (도판2)에서는 코 아래에 입이 위치하도록 구성되어 있지만 순서와 배치를 바꿀 수 있다. 들뢰즈와 가타리가 말하는 기관 없는 신체처럼 각 부분들의 교체 가능성을 가지는 것이다.

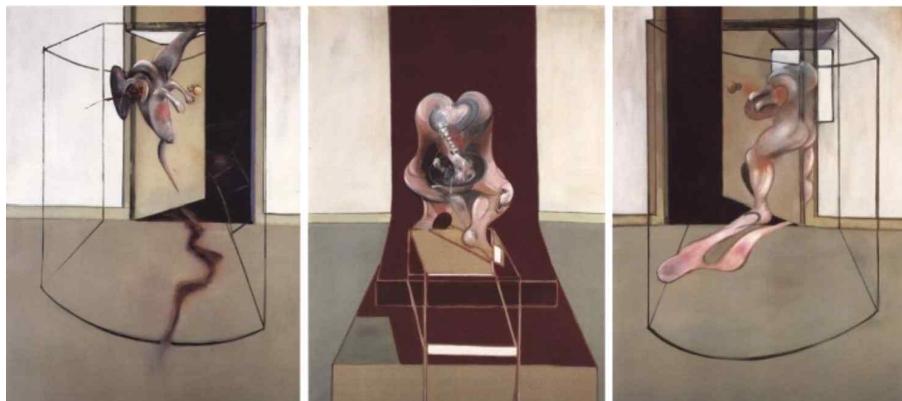
73) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 『천개의 고원』, 김재인 역 (서울: 새물결, 2001), p.304.



[도판2] <ANONYMOUS FACE>, 2010,
Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, LED, 30x30x6cm(each)

베이컨의 그림에는 <아이스킬로스의 오레스테이아로부터 영감받은 트립티크(Triptych Inspired by Oresteia of Aeschylus)>(참고도판6)과 같이 형상을 고립시키는 육면체나 원 등이 등장한다. 이 고립은 어떤 연

속적인 서사의 전개도 그 형태에 끼어들지 못하게, 서사가 전제하고 있는 동일성, 즉 인물의 사실적 재현, 이야기의 의미로부터 형태를 해방시킨다.⁷⁴⁾ 즉 베이컨의 고립은 구상으로부터 멀어지기 위한 수단이다. 재현은 대상과 이미지 사이의 관계(닮음)과 한 이미지가 다른 이미지들과 맺는 관계(서사적 연관) 이 두 가지를 전제로 한다. 이를 깨뜨리는 수단이 고립인 것이다.⁷⁵⁾ 둘째로 예술가가 자신만의 독창적인 표현을 위해 대상의 진정한 변형을 이루어야 한다고 한다. 그를 위해 온갖 과감한 변형을 시도해야 하며 이 시도를 통해 나온 이미지를 ‘형상(figure)’이라고 한다. 그리고 고립을 이용한 베이컨의 ‘닮지 않은’ 형상들처럼 대상으로부터 순수하게 형상적인 것을 추출해 내는 것이 더 생생한 감각의 힘을 보여준다고 한다.⁷⁶⁾



[참고도판6] Francis Bacon, <아이스킬로스의 오레스테아로부터 영감받은 트리pty크 (Triptych Inspired by Oresteia of Aeschylus)>, 1981

본인의 작업에서도 인물의 서사를 지움으로써 원본 인물 그대로 재현하지 않는다는 이러한 고립의 개념을 사용하여 인간의 ‘형상’을 표현한다. 본인 작업에서 고립은 얼굴이나 몸의 부분을 확대하거나 흐릿하게 표현

74) 서동욱 엮음, op.cit., p.329.

75) 진중권, 『현대미학 강의』(파주: 아트북스, 2005), p.193.

76) 이주영, 『현대미학특강』(고양: 미술문화, 2019), pp.269-270.

하는 방법으로 이루어지며 인물의 보편성을 획득하기 위한 수단으로 쓰인다. 또한 (도판2)와 같은 유형의 작업들에서는 얼굴의 과현화와 함께 특히 그림의 틀인 박스의 정사각형의 프레임이 베이컨 작업에서의 육체나 원의 역할을 대신한다.

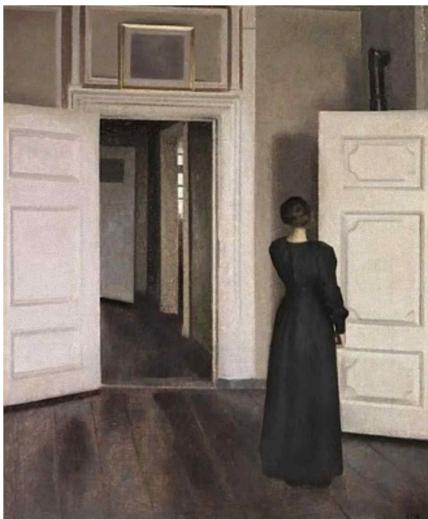
뭉크나 베이컨처럼 강렬하게 인간 실존의 정서를 표현하는가 하면 고요하고 절제된 방법으로 정서를 표현하는 작가도 있다. 빌헬름 함메르쇠이는 19세기에서 20세기로 넘어가던 세기말 근대인의 고립과 불안감이라는 시대적 분위기를 표현하고 있다. 그가 활동했던 시기는 후기 인상주의의 시기로 화려한 색채에 대한 관심이 고조되던 시기였으나 함메르쇠이는 침잠된 회색을 주로 사용한 그림들을 그렸다. 그의 회색 사용은 제임스 휘슬러(James Abbott McNeill Whistler, 1834~1903)의 그리자유(Grisaille)에 영향을 받은 것으로, 그리자유는 회색 혹은 회색 계통의 단색으로 그리는 회화 기법이다.⁷⁷⁾

그는 인생의 대부분을 조용하고 고독한 자신의 아파트 실내공간을 반복적으로 그렸는데 그 중 약 절반은 그녀의 아내가 모델로 등장한다. 모델인 아내는 거의 고개를 숙이고 있거나 뒷모습으로 등장하는데 이는 혼자만의 공간, 격리된 영혼 등을 상징한다. 화면에 여러 명이 등장하는 경우에도 인물들은 같은 공간 안에 있으나 서로의 영역을 침범하지 않는다. 이러한 관계의 단절과 뒷모습은 그림 전체를 채운 회색의 효과와 함께 고립된 순간의 고독을 느끼게 한다.

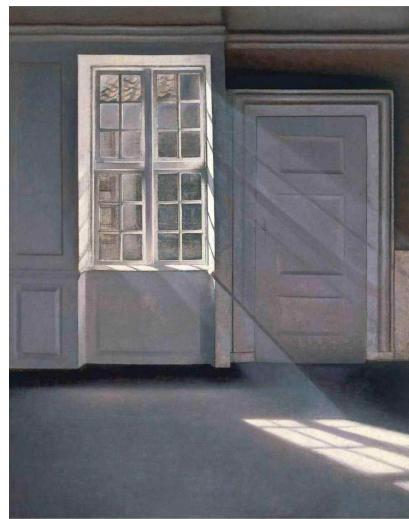
그의 그림에서 보이는 또 다른 특징은 내부 공간의 설정이다. <셔 있는

77) 이 기법은 중세로부터 존재해왔으며 고딕 성당의 스테인드글라스, 필사본, 템페라와 유화 등에 사용되었다. 조각이나 건축처럼 보이는 환영적 효과 혹은 작품을 위한 예비 작업을 위해 도입된 기법이다. 김보라, 「유동성과 상거(相距): 게르하르트 리히터의 회색회화」, 『기초조형학 연구』, Vol.17 No.5, 2016, p.100.

여인이 있는 실내(Interior with a Woman Standing)>(참고도판7)과 같이 두 개의 열린 문 또는 한 개의 열린 문과 한 개의 닫힌 문이 나란히 배치되는 것은 그의 공간구성의 공통적인 모티브이다.⁷⁸⁾ 공간의 내부에는 종종 피아노, 책, 액자 그림 등 다른 형태의 미적 경험의 대상들이 등장한다. 이러한 다양한 미학적 장치들로 인하여 그가 표현한 공간은 심리적으로 충만한 장소, 명상의 장소, 내면 성찰의 장소가 된다.⁷⁹⁾ 또한 그의 작품에서 특징적인 것은 빛의 표현이다. <햇빛 속에서 춤추는 흙먼지(Dust Motes Dancing in the Sunbeams)>(참고도판8)에서 볼 수 있듯이 회색의 변주로 은은하게 표현된 빛과 그림자가 있는 공간은 비어 있지만 무언가로 가득 차 있는 듯하며 시공간을 초월한 느낌을 준다.



[참고도판7] Vilhelm Hammershøi
<서 있는 여인이 있는 실내(Interior with a Woman Standing)>. 1905



[참고도판8] Vilhelm Hammershøi
<햇빛 속에서 춤추는 흙먼지(Dust Motes Dancing in the Sunbeams)>, 1900

78) Bridget Alsdorf, "Hammershøi's Either/Or", *Critical Inquiry*, University of Chicago Press, Vol.42, No.2, Winter 2016, pp.268-305; 이러한 배경은 17세기 덴마크 화가들에서 유행한 역행(back space)으로 일상생활에서 비공식적이나 친밀함을 묘사하는 방법이다. 이 모티브를 핌페르쇠이는 현대적인 은유의 통로로 변형시키면서 이 조용한 공간의 숭고함은 유령의 공허로 대치된다. 이희숙, 『스칸디나비아 예술사』(파주: 이담BOOKS, 2014), p.188-189.

79) Ibid.

빛을 이용한 본인의 작업에서도 이러한 효과가 나타난다. 빛을 대상화하여 표현하는 것이 아니라 빛을 매체로써 직접 이용하므로 함메르쇠이의 그림과 동일한 기준으로 비교할 수는 없지만, 본인 작업에서 빛이 공간을 채우면서 감수성을 자극하는 역할을 한다는 점에서 유사성을 찾아볼 수 있다. 또한 회색의 사용으로 인한 정서의 절제되고 고요한 표현 역시 본인 작업과 유사한 지점이라 할 수 있다.

함메르쇠이의 그림은 절제된 섬세한 표현과 사색적인 요소로 고요한 분위기가 느껴지며 한편으로는 미묘한 긴장감을 조성하여 묘한 신비감이 느껴지기도 한다. 극도로 간결한 표현은 비움의 미학을 드러내며 현대인의 불안과 고독을 정적으로 표현하고 있다. 시인 라이너 마리아 릴케(Rainer Maria Rilke, 1875~1926)는 “나는 그의 그림 속에서 깊은 내면의 대화를 나누고 있다.”라고 자신의 감동을 밝힌 바 있다.⁸⁰⁾

이처럼 함메르쇠이의 그림은 내면을 성찰하게 하고 삶의 가치를 더해주 는 고독의 긍정적인 부분을 시사한다. 그러나 외로움과 고독은 일반적 으로 부정적인 정서로 여겨진다. 심리학적 관점에서 외로움은 ‘개인의 사회적 관계망이 양적이나 질적으로 그 개인이 기대하는 것보다 부족할 때 발생하는 불유쾌한 경험’으로 정의된다.⁸¹⁾ 고독 역시 사회적 소통이 부재할 때 생기는 고립으로 인한 부정적인 개념으로 이해된다. 따라서 고독을 정신건강에 있어 위험한 요소로 바라보고 치유해야 한다고 생각하는 경우가 많다. 그러나 고독의 긍정적인 측면은 많은 철학자들에 의해 논의되어 왔다. 대표적으로 프리드리히 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844~1900)는 고독의 긍정적인 부분에 주목한다. 고독은 자기와 자기 자신이 대화를 나누는 곳이며 나아가 모든 사물이 대화를 나누는 장소이

80) 이희숙, op.cit., p.183.

81) 오홍명, 『감정의 형이상학』(서울: 책세상, 2019), p.136.

며 본래적인 존재의 의미를 이해하기 위해서는 고독이 필요한 것이라고 한다.⁸²⁾

한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906~1975)는 현대인의 정신적 상황을 외로움(loneliness), 고립(isolation), 고독(solitude)의 관점에서 분석한다. 외로움은 타자들과의 관계 속에서 홀로됨을 느끼는 것이다. 고립은 세상의 객관적 질서로부터 자신이 소외되어 있다는 데서 오는 홀로됨을 의미하는 것으로 이는 주로 공적이고 정치적 생활과 현실로부터 분리됨을 느끼는 것이다. 고립과 외로움은 세상에 오직 ‘나’ 혼자만 있다는 부정적 심리상태인 것이다. 반면 고독은 자기 자신과 교제하는 실존적 상태이다. 모든 생각의 과정은 나와 관련해 일어나는 모든 일에 대해 나 스스로에게 이야기하는 것인데, 이런 존재 양태는 내가 나 자신과 나누는 침묵의 대화에서 드러나며, 이것을 고독이라 한다. 고독은 홀로 된다는 것이지만, 내가 다른 또 하나의 나 자신과 함께 있다는 것, 즉 내가 ‘하나 안의 둘’임을 의미한다.⁸³⁾ 즉 고독 속에 있다는 것은 혼자 있어 외롭다는 기분을 느끼는 것이 아니라 자기 안의 나와의 대화를 통해 자기 자신을 성찰하게 하는 것이다. 이러한 논의들을 볼 때 고독은 긍정적인 형태의 외로움으로 볼 수 있다. 외로움의 근간에는 결핍이 있지만 고독은 다양한 경험, 생각, 감정에 제한 없이 열려있는 상태인 것이다.⁸⁴⁾

고독을 표현한 또 다른 대표적인 작가로 호퍼가 있다. 호퍼는 지극히 미국적인 정경을 표현한 작가이다. 당시의 미국 풍경을 표현한 그림들은 비판적인 시각을 풍자의 방법으로 드러내는 경우가 많았으나, 호퍼는 문명의 상징들을 편견없이 사실적으로 재현하고 있으며 그 결과 그의 그림

82) 김재철, 구보상, 「고독에 관한 니체의 성찰」, 『철학연구』, Vol.142, 2017, pp.57-58.

83) 김만권, 『세상을 보는 열일곱 개의 시선』(서울: 개마고원, 2007), pp.21-22.

84) 라르스 스벤젠, 『외로움의 철학』, 이세진 역 (서울: 청미출판사, 2019), p.138.

에는 도시의 고독과 소외가 표현되고 있다. 거대 도시 공간을 차지하는 인물들은 무의미한 존재로 격하된다. 이는 호퍼가 자신 스스로를 격리된 현대적 존재 의식을 경험하는 혼란스러운 인물로 보고 있었기 때문이다.⁸⁵⁾

그의 그림에 등장하는 인물들은 고립된 공간에 갇혀 있는 것이다. 여러 명이 같은 공간에 있는 장면에서도 인물들은 관계의 단절로 인해 서로 심리적으로 격리되어 있는 경우가 많다. <뉴욕의 방(Room in New York)> (참고도판9)는 소외감 속에 갇혀 있는 인물들을 그리는 많은 작품들의 시작으로 볼 수 있다. 이는 호퍼 자신의 경험에서 비롯된 그림으로 그림 속 부부는 같은 공간에 있지만 긴장감 속에 서로 눈길조차 주지 않는 모습으로 표현되어 있다.⁸⁶⁾ 호퍼는 그림의 정밀한 구조 안에서 간단한 세부 설정, 수평 위주의 구성, 색깔, 인물들의 자세나 방향 등으로 화면에 긴장감을 조성하여 인물들의 심리적 감정 상태와 감정적 상호작용을 탐사한다. 또한 그림의 표면은 두꺼운 물감을 이용해 감각적인 봇질을 피함으로써 극단적으로 절제되어 있다. 절제와 대담함은 호퍼 스타일의 트레이드 마크이며 호퍼 비평가들이 공통적으로 내세우는 특징이다.⁸⁷⁾

이처럼 주변 상황과의 분리, 타인과의 단절, 고립된 익명의 이방인들의 등장으로 호퍼의 그림에는 현대의 개인의 고독과 소외가 드러난다. 그의 그림에서의 소외는 등장인물의 심리적 소외와 더불어 관람자와 작품 간



[참고도판9] Edward Hopper
<뉴욕의 방(Room in New York)>, 1932

85) 게일 레빈, 『에드워드 호퍼』, 최일성 역 (서울: 을유문화사, 2012), pp.332-333.

86) Ibid., pp.398-399.

87) 게일레빈, op.cit., p.173,179,394.

의 소외도 포함한다. 불안한 복수 시점의 원근법이나 모호한 시간 설정 등은 관람자가 그림에 몰입하는 것을 방해한다.⁸⁸⁾ 또한 도로나 철도가 가로지르는 풍경 등 사람들이 쉽게 접근할 수 없는 공간을 재현함으로써 관람자와 작품 사이에 거리를 둔다. 호퍼의 그림에서 보이는 절제된 표현과 거리감, 고립과 단절된 관계 설정으로 인한 고독과 소외의 표현은 본인의 작업에서도 특징적으로 보이는 부분이다.

시절 역시 도시의 일상적인 공간에 있는 평범한 인물들을 담담한 시각으로 표현하는데, 이들은 현대인의 초상이자 우리 주변에서 볼 수 있는 인물들이다. 엘리베이터, 극장 매표소, 카운터, 버스 내부 등 실제 상황 속에 다양하게 구성된 석고 인물들의 군상은 마치 유령 같고 비개성적이다. 그래서 각자 고립된 이들은 고독한 현대사회의 단면을 드러낸다. 그의 공간은 자코메티의 추상적 공간과 달리 구체적인 상황이 설정되어 있다. 일상 속에서 경험되는 시간 안에서의 인물을 표현한다는 점은 호퍼의 그림과 유사하다.

게일 레빈(Gail Levin, 1948~)⁸⁹⁾은 호퍼의 그림과 시절 조각의 유사성을 지적한다. 레빈은 시절의 실물 크기의 석고 모형과 더불어 1960년대와 1970년대 조각 중 몇 점은 호퍼 그림에 나타나는, 고독을 상기시키는 고립의 느낌이 있다고 본다. 최소한의 사람만을 포함하고 있는 시절의 화면 구성은 호퍼 그림과 유사하며 그의 그림에서 보이는 주유소, 식당, 영화관 등의 일상세계를 조각작품을 통하여 현실로 되살리고 있다는

88) 호퍼의 그림은 명료한 듯 보이지만 원근법적으로 왜곡되어 있으며 빛의 방향을 고려할 때 공간과 시간 역시 모순적이다. 로버트 로젠블럼(Robert Rosenblum)은 호퍼의 이러한 공간설정을 ‘멜랑콜리 원근법’이라 칭하면서 작품의 모호한 분위기를 포착해 낸다. 권주연, 「에드워드 호퍼 회화에 나타난 소외의 표상」, 『현대미술사연구』, Vol.24, 2008, p.7, 13.

89) 게일레빈은 1976년부터 1984년까지 휘트니 미술관에서 호퍼 작품의 첫 큐레이터로 일했다. 호퍼에 대해 연구하며 관련 자료들을 체계화시켰으며, 주요 전시를 기획하고 도록을 만들었다. 또한 휘트니 미술관에 호퍼 기록 보관소를 설립하여 향후 호퍼 연구의 초석을 만들었다.

것이다. 시걸의 <식당(The Diner)>(참고도판10)은 특히 사람과 주위 환경 간의 심리적 긴장감과 외로움, 소외의 분위기에서 호퍼의 <밤새우는 사람들(Nighthawks)>(참고도판9)를 연상시키며, 시걸의 <차고(Parking Garage)>에서 혼자 침울하게 앉아 있는 사람의 분위기와 포즈는 호퍼의 <일요일(Sunday)>의 보도 연석에 앉아 있는 남자를 떠올리게 한다.⁹⁰⁾ 두 작가의 이러한 표현의 유사성은 고독의 전형이라는 것이 무엇인지 나타내는 것이기도 하다.



[참고도판10] Edward Hopper
<밤새우는 사람들(Nighthawks)>, 1942



[참고도판11] George Segal
<식당(The Diner)>
1964-1966

시걸의 군상 조각은 확대나 축소 없이 실물과 일대일의 크기를 유지하며 관객이 실제로 참여할 수 있는 공간의 연속 선상에 있다. 연극무대 같기도 한 시걸의 장면은 도시의 일상을 개인적인 견해로 창조한 것으로 사회적 코멘트보다는 일상에 대한 개인적이고 시적인 태도를 반영하는 것이다. 일상생활을 다룬다는 점에서 팝 작가들과 유사성을 지니지만, 인간의 삶의 모습을 그대로 드러내며 일상의 단면을 시적으로 표현하는 것이라 볼 수 있다.

90) Ibid., p.967.

앞서 본 자코메티의 조각들은 작가가 실제로 바라본 인물에 대한 심리적 표현이며 따라서 관람자는 작가의 심리가 투영된 상황을 제3자의 입장에서 지켜보게 된다.⁹¹⁾ 그러나 시걸의 군상 조각에는 그러한 작가의 심리적 표현이 개입되어있지 않으며 객관적으로 표현되고 있다. 이 객관성은 살아있는 인물을 석고로 떠내는 방식에서 기인하는 것이기도 하다. 실물뜨기라고 하는 주조법을 이용하는데 이는 외과용 붕대를 인물에게 씌워 석고로 떠내는 방식이다. 이 주조과정에서 작가의 통제는 철저히 배제되고 작가의 의도보다는 모델이 중심이 된다. 시걸은 모델의 자연스러운 행동을 유도하여 평범한 인물의 습관이나 생활방식을 드러낸다. 행동이 제한되어 있기는 하지만 참여자의 반응방식과 그 정도가 작품의 결과에 궁극적으로 영향을 미치게 된다. 과정 자체에서부터 관객의 경험이 중요한 작업인 것이다.

시걸의 작업은 여러 면에서 본인의 작업과 유사한 부분을 찾을 수 있다. 실제 인물의 형을 떠내는 작업과정의 결과 인간의 모습은 비인격적이고 무감정하게 보이게 되는데, 이러한 과정은 사진을 이용하여 각 인물에게 내재된 보편성을 스스로 드러나게 하려는 본인의 작업과 유사하다. 이 부분에서 또한 객관적 거리두기 태도라는 공통점을 찾을 수 있다. 시걸의 석고 인간들은 다수의 경우 채색없이 석고의 흰색을 그대로 유지하는데, 실제의 색을 재현하지 않음으로써 인간의 본질에 다가가려는 점, 또한 익명적 타인과 함께 있는 상황 속 고립된 존재임을 나타낸다는 점 역시 유사점으로 볼 수 있다.

본 절에서 미술에서 인간의 실존적 정서를 표현한 흐름을 살펴보고 본인 작업과 비교 분석하였다. 인간 실존의 정서를 표현함에 있어 조형적

91) 이재은, op.cit., p.45.

인 측면과 정서를 표현하는 태도 등에서 차이점과 함께 주목할 만한 몇몇 유사성도 찾아볼 수 있었다. 본인이 작업에 임하는 근본적인 태도, 즉 정서를 표현함으로써 인간의 정신적인 부분을 드러내고자 하는 것은 예술의 창작이나 감상에 있어 감정이나 정서를 중요하게 바라보는 낭만주의에서 찾아볼 수 있었다. 자코메티의 작업은 실존의 본질을 표현하고자 하는 거리두기의 측면과 시대 초월의 형상에서 본인 작업과 공통점을 갖는다. 또한 인간 존재에 대한 본인의 관점과 사르트르, 자코메티의 인간을 바라보는 시각이 유사함을 확인하였다. 베이컨의 작업에의 해체된 인간 형상은 본인의 작업과 상이한 표현 방식을 보이나, 형태의 해체를 통해 본질을 드러내고자 하는 공통의 목표를 갖는다. 그 과정에서 사용하는 고립의 장치들과 결과물에서 인간 실존의 정서가 표현된다는 점 역시 유사한 지점이다.

뭉크의 경험을 바탕으로 한 극한의 감정과 정서를 표현하는 직접적이고 표현적인 경향과 데 키리코의 상징적 요소들의 활용은 본인의 작업과 차이점을 보인다. 뭉크에 비하면 무미건조해 보이는 본인 작업의 인간의 형상은 객관적 태도로 정서를 표현하는 본인의 태도에서 비롯된 것이다. 그러한 태도의 유사성은 함메르쇠이, 호퍼, 시걸의 작품에서 드러나고 있음을 볼 수 있었다. 그들은 일상을 담담하게 표현한다. 그래서 그들의 그림에서 나타나는 고독은 우리 삶의 평범한 이야기로 보이고 그러한 지점에서 공감을 이끌어낸다. 니체와 아렌트의 고독에 대한 긍정적 언급처럼 사회학자 바우만(Z. Bauman) 역시 고독은 ‘생각을 집중하게 해서’ 신중하게 하고 반성하게 하며 자신의 삶을 창조할 수 있게 하고, 더 나아가 최종적으로는 타자와의 의사소통을 가능하게 하는 숭고한 조건이라고 한다.⁹²⁾ 특히 함메르쇠이의 그림은 이러한 고독의 긍정적인 측면을

92) Z. 바우만, 『고독을 잊어버린 시간』, 오윤성 역 (파주: 동녘, 2019), p.31.

시사하고 있다. 릴케의 언급처럼 작가가 표현한 정서를 바라보며 자신을 성찰할 수 있는 기회를 마련해 준다.

본 장에서 존재론적 현상인 근원적 정서가 무엇인지 규명하고 어떠한 지점에서 그러한 정서들이 발생하는지 살펴보았다. 또한 미술에서 인간의 정서, 특히 불안, 공허, 고독을 표현한 작업들을 분석함과 더불어 이 정서들에 대한 키에르케고르, 하이데거, 사르트르 등 여러 철학자들의 논의를 살펴보았다. 이를 통해 이 정서들이 인간이 실존 상황에서 필연적으로 가지게 되는 보편적인 것임을 확인할 수 있었다. 본 절에서는 미술에서 인간 실존의 정서를 표현하는 경향을 살펴보는 것을 목표로 하였기에, 본인의 작업에 대해서는 비교에 있어 유의미한 요소들에 관련하여 단편적으로 서술하였다. 다음 3,4장에서 본인의 작업에 대해 구체적이고 종합적으로 분석해 보도록 할 것이다.

제 3 장 근원적 정서의 시각화

3.1 실존의 주체로서의 몸

미술에서 형태, 색채나 화면의 구성 등 여타 다른 조형적인 요소들과 함께 그림에 쓰인 소재 자체가 함의하는 부분은 주제의 표현에 큰 영향을 미친다. 그러므로 작가가 소재를 바라보는 관점과 함께 소재 자체가 갖는 의미가 무엇인지를 파악하는 것은 작품을 연구함에 있어 최우선적으로 선행되어야 할 과제일 것이다. 본 절에서는 인간의 몸¹⁾을 바라보는 본인의 관점을 서술하고, 몸의 이미지를 조형화하여 정서를 표현함에 있어서 중요하게 드러나는 전반적인 문제들에 대하여 개괄하여 살펴보도록 하겠다.

본인은 오랜 기간에 걸쳐 인간의 몸을 소재로 한 작업을 진행해 왔다.

1) 발터 벤야민은 신체(Leib, body)와 몸(Körper, corporeal substance)을 구분한다. 신체는 인류라는 공동체적이고 역사적인 것이며 생물학적 의미의 자연 상태의 몸과는 다른 것이다. 우리말의 쓰임에 있어서도 비슷한 맥락으로 두 용어가 구분됨을 볼 수 있다. 신체나 육체라는 개념은 몸을 객관화하거나 타자화함으로써, 다시 말해 개인적 삶의 맥락을 소거함으로써 추출되는 추상적 몸이다. 그리고 몸은 일인칭의 관점으로 바라본 것으로 주체화된 의미를 갖는다. 따라서 본 연구에서는 공동체적 개념을 나타내는 ‘신체’에 비해 주체적 의미가 강조되는 ‘몸’이라는 용어를 우선적으로 사용하되 경우에 따라 두 용어를 혼용하여 쓰도록 할 것이다. Walter Benjamin, *Walter Benjamin: Selected Writings, vol 1*, eds. Marcus Bullock and Michael W. Jennings, Cambridge: Belknap Harvard UP, 1996, p.395; 김종갑, 「몸의 지형학: 몸, 육체, 신체, 살」, 『전국대학교 몸문화연구소 학술대회 자료집』, 2014, pp.25-36.

그 출발은 자화상이었는데, 나의 내면, 즉 정신적인 부분을 표현함으로써 인간의 본질을 탐구하고자 하는 것이었다. 표현 대상이 나 자신에서 타인으로 옮겨간 현재의 작업에서도 인간의 내면을 들여다보고 그 내면에서 일어나는 일을 표현하려는 의도는 여전히 유효하다. 작업의 형태나 소주제가 조금씩 바뀌어도 본인의 주된 관심은 인간 내면에 잠재되어 있는 무언가를 드러내어 표현함으로써 궁극적으로 인간의 본질을 파악하고자 하는 것이다. 인간의 근원적인 정서를 표현하는 것도 결국은 인간이라는 존재를 탐색하는 과정의 일환인 것이다.

그렇다면 인간의 몸은 인간이라는 존재에 있어 어떤 의미를 갖는지 살펴볼 필요성이 있다. 인간을 바라봄에 있어 본인이 주목하는 부분은 사회 안에서 관계를 맺고 있는 존재라는 것이다. 앞서 인간이 존재함 이전에 관계가 있고 그 관계로부터 주체가 성립되는 것임을 밝혔듯이, 인간은 사회 안에서 모든 것과 관계를 맺으며 세계와 상호교류함으로써 존재한다. 이처럼 인간이 존재하는 방식인 관계 맺음 안에서 인간의 몸은 어떤 역할을 하는지 살펴보도록 하겠다.

인간의 몸은 생물학적이고 물리적인 존재로 외부를 지각하고 감각을 수용한다. 일차적으로 인간은 이 물리적인 몸을 통해서 나 자신 스스로의 존재를 느끼고 자신이 실재함을 확인한다. 인간이 존재한다는 것은 가시적인 몸을 통해서만 가능한 것이다. 그리고 나라는 존재는 물질적인 몸을 매개로 하여 세상에 나의 존재를 드러내면서 외부와 교류한다. 타자와의 관계에서 사회문화적 의미를 습득하고 공유하는 상호의존적 관계는 바로 몸을 통해 이루어지는 것이다. 인간이 존재하는 방식인 타자와의 근원적 관계 맺음은 물리적인 몸이 없다면 그 어떤 것도 불가능하다. 타자와의 만남은 몸을 매개로 하여 이루어지며 결국 몸은 인간이 소유하는

어떤 대상이 아니라 인식과 소통의 주체라 할 수 있다. 다시 말해 몸은 자기 자신을 자각함은 물론 타자와 관계를 이루게 할 수 있게 해주는 매개체이자 주체인 것이다. 나의 몸은 사회 안에 속한 존재로서 타자와 맺는 모든 관계의 기본 조건이 되는 가장 원초적인 장소인 것이다.

이와 같이 본인은 몸이 인간이 존재함에 있어서의 기본적인 조건이라는 사실에 주목하여 몸을 실존의 주체로 보고 있다. 그러나 플라톤(Platon, B.C.427~347) 아래로 몸과 정신에 대한 이원론은 근대 이성 중심주의 하에서의 주된 흐름이었다. 데카르트(René Descartes, 1596~1650)의 “나는 생각한다. 고로 존재한다.”라는 명제가 이를 단적으로 나타내는 예이다. 데카르트는 이성과 감정, 몸과 정신, 인간과 자연 등으로 세계를 이분화하여 바라본다. 이분법적 세계관은 모든 가치들에 대한 위계를 발생시켰으며 인간의 몸과 정신에 관한 문제에서도 그는 몸을 정신의 하위 개념으로 본다. 인간의 이성만이 인간 존재를 존재이도록 해주는 것이며 따라서 몸은 그에게 있어 필수적인 조건이 아니다. 인간 존재를 사유와 동일시한다는 것은 인간이 실존하기 위해 정신을 제외한 다른 것, 즉 몸을 필요로 하지 않는다는 것을 뜻한다.

그러나 니체나 사르트르, 모리스 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1908~1961)와 같은 실존주의 철학자들은 정신과 몸을 대립해서 존재하는 것으로 보지 않는다. 몸은 곧 인간이 육체적인 존재임을 말하는 것이며 이 사실에 주목한 철학자들은 몸을 인간 존재의 전체적인 맥락에서 이해한다. 다시 말하자면 인간이 육체적인 존재라는 것은 그가 미완성의 존재이며, 세계를 향해 열려있고, 이 몸을 매개로 타인과 주변 세계와의 상호관계의장을 열며, 이를 통해서 비로소 인간이 자기 자신으로 설 수 있음을 보여준다.²⁾ 그들에게 있어서 몸은 정신을 반영하는 것이기도 하

2) C.A. 반 페순, 『몸, 영혼, 정신: 철학적 인간학 입문』, 손봉호, 강영안 역 (파주: 서광사, 1985), p.129.

고 심지어 몸이 정신에 앞서기도 한다. 니체에게 몸은 단순히 물리적인 것이 아니라 몸 그 자체로서 자기 자신이다. 몸은 구체적인 인간을 떠나서 생각해 볼 수 없다. 그는 심지어 정신을 육체 언어의 상형문자라고 불렀다. 정신은 유기체와 떨어질 수 없고, 항상 그 가운데 존재한다. 보다 고등한 정신 작용도 역시 몸의 선별적인 활동으로 설명할 수 밖에 없다.³⁾ 인간의 사고 역시 몸을 통한 것이기 때문이다. 니체가 말하는 몸은 마음과 신체가 분리된 것이 아니며 일부분도 아니다. 인간은 몸을 부수적으로 가지고 살아가는 존재가 아니라, 몸 그 자체로서 살아가는 존재인 것이다.⁴⁾

주지하다시피 본인은 몸을 소재로 한 작업을 통해 인간의 본질에 근접하고자 한다. 인간의 실존을 가능하게 해주는 원초적 장소인 몸을 소재로 하는 것은 인간 존재의 근본적인 부분에 가닿으려는 시도인 것이다. 이처럼 몸을 인간 실존의 성립 근거이며 인식과 소통의 주체로 바라보는 본인의 생각은 몸과 정신을 하나로 보는 실존주의자들의 일원론적 관점과 다르지 않다. 결국 본인이 표현하는 인간의 형상은 몸과 정신이 합쳐진 인간 존재 자체로 볼 수 있다. 본인이 인간의 정신, 즉 내면의 한 부분인 정서를 인간의 몸을 소재로 하여 표현하는 것은 몸과 정신으로 동시에 존재하는 인간 존재에 대한 정신적인 성찰인 것이다.

따라서 본인 작업에서의 몸은 몸의 모습을 단지 조형적으로 이미지화하는데 그치는 것이 아니라, 타자와의 관계가 이루어지는 장소, 근원적으로 정서가 발생하는 장소로서의 의미를 갖는다. 관계를 이루는 매개체인 몸은 또한 정서를 형성시키고 경험하는 주체이기도 하다. 즉, 본인 작업에서 몸은 그림의 소재로서 미적인 대상인 동시에 작업의 주제인 근원적

3) Ibid., p.130.

4) 이선, 「생동하는 몸의 언어를 위하여-니체와 가타리를 중심으로」, 『니체연구』, Vol.25, 2014, pp.45~47참조.

정서의 주체이기도 한 것이다.

사회학자 노먼 덴진(Norman K. Denzin, 1941~)은 “그 사람의 감정의 원천인 그가 살아온 몸과 그의 몸에 대한 그 사람의 인식을 무시한 채... 단지 생물학적인 몸만을 고려한다는 것은 몸을 하나의 사물로 취급하고 몸의 무질서 속에 감정을 위치시키는 것이다”라고 한다. 또한 그는 감정성이 개인을 사회적 상호작용의 세계에 위치시킨다고 주장한다.⁵⁾ 여기서 몸을 정서의 원천이자 주체로 바라보며 감정의 상호주관적 성격을 강조하는 시각을 확인할 수 있다. 근원적 정서는 타자에 대한 욕망과 결핍으로부터 발생하는 것으로 타자의 존재, 타자와의 관계 없이는 감정, 정서도 경험할 수 없다. 따라서 관계 맷음을 기본으로 한 상호교류를 인간 실존의 고유한 양식이라 볼 때 관계로부터 필연적으로 발생하는 정서는 인간이 존재함에 있어 중심이 되는 문제로 볼 수 있다. 결국 정서는 개인을 세계 내에 자리하게 하는 인간 존재론의 핵심인 것이다.

이러한 관점에서 보면 본인이 표현하고자 하는 근원적인 정서라는 것은 몸으로 실존하는 인간 누구나 갖는 정서 즉, 시대를 초월한 보편적인 인간의 정서이다. 이처럼 몸과 정신으로 동시에 존재하는, 시대를 초월한 보편적 인간의 정서임을 나타내기 위해 본인은 인물을 특정한 개인이 아닌 보편적 인물상으로 표현한다. 그럼에 특정 인물이 등장하는 경우 관람자는 그 등장인물에 관심을 갖게 마련이고, 인물의 세부적인 특징이나 그 인물에 대한 정보가 중요한 요소로 부각된다. 다시 말해 인물의 개인적인 서사가 형성되고 관람자는 인물의 서사를 중심으로 장면을 해석하게 되는 것이다. 본인 작업에 특정한 인물이 등장한다면 본인이 표현하고 있는 정서가 그 인물만의 개별적이고 특수한 상황의 정서로 보일 수

5) 데버러 럽턴, 『감정적 자아』, 박형신 역 (파주: 한울앤플러스, 2016), pp.44-45.

있다. 따라서 본인은 그림에 등장하는 인물의 개별성을 최소화하여 개인적 서사를 제거함으로써 그들이 구체적 인물이 아니라 보편적인 인간으로 인식되도록 한다. 그리고 이는 각 개인의 특징을 은폐하고, 불명확한 시공간에 비실체적 형상의 인물을 위치시키는 등의 방법으로 이루어진다. 이는 베이컨이 인물을 사실적으로 재현하지 않기 위해 서사를 제거하는 고립의 장치를 사용하는 것과 같은 맥락으로 볼 수 있다. 베이컨의 작업에서 ‘대상과의 닮음과 서사적 연관의 제거’가 구상과 비구상의 문제와 관련성을 가졌다면 본인 작업에서는 그것이 특정 인물과 보편적 인물의 표현의 문제로 치환되는 것이다.

그렇다면 보편적이라는 것은 무엇인가? ‘보편’의 사전적 정의는 ‘모든 것에 두루 미치거나 통함’, ‘개별적인 사물과는 달리 일반적인 명사에 의하여 지칭되는 대상’, ‘우주나 존재의 전체에 관계됨’⁶⁾이다. 이 정의를 본인이 표현하는 ‘보편적 인간’에 적용해 보면 ‘인간 모두에 두루 미치거나 통하는 것’, ‘개별적인 인간이 아닌 인간 존재 전체를 대표할 수 있는 것’이 된다. 보편성과 비슷한 말로는 일반성이 있다. 보편적 인간이라는 말을 일반적 인간이라는 말로 바꾸어도 그 의미가 통하는 듯 보인다. 그러나 철학에서 일반성과 보편성은 명확하게 구별된다. 보편성은 일반성과는 다른 의미이다. 일반성은 경험적, 귀납적 의미로서의 공통적인 것을 뜻한다. 경험적, 귀납적이라는 말은 특정한 시공간에 한정되어 있다는 의미를 가지고 있어서 여기서 공통적인 것은 특정한 시대, 집단에 한정되는 것이다. 그러나 보편성은 일반성을 뛰어넘어 통용되는 초월론적인 것이다.⁷⁾ 이러한 개념들을 종합하여 보면 본인의 보편적 인물상은 특정 시점에서 특정 공동체에 속한 인물이 아니라 시간과 공간의 제한을 뛰어넘어 존재하는 인간 전체를 대표하는 것임을 확인할 수 있다.

6) 국립국어원 표준국어대사전 참조.

7) 이재유, 「칸트의 물 자체 개념과 민주주의에 관하여」, 『통일인문학』, Vol.67, 2016, p.178.

특정 인물을 보편적 인물상으로 전환시키기 위해 본인은 여러 가지 방법으로 인물의 개별성을 은폐한다. 그런데 개인의 특징을 숨기면 보편적 인 인간을 상징하는가 하는 문제가 생긴다. 여기서 보편과 개체라는 개념에 대해 살펴볼 필요가 있다. 아리스토텔레스는 『형이상학』에서 “각자의 실체는 각 대상에 고유하고 다른 것에 속하지 않지만, 보편자는 공통적이기 때문에 그 본성상 여럿에 속하는 것을 일컬어 보편자라고 부른다”고 한다. 보편자는 사람이나 동물이 그렇듯이 여럿에 적용되는 공통적인 술어를 가리킨다.⁸⁾ 그는 개별적인 실체와 공통적인 보편자를 구분하고, 보편자가 지니고 있는 공통의 특성은 개별자 속에 내재해 있다고 한다. 보편은 사람, 나무와 같이 보통명사의 유(類)에 속하며, 개별적인 개인들이 지니는 보편성은 본질의 의미를 지닌다. 특성, 형태, 재질이 달라도 각각의 나무를 나무라고 부르는 것은 나무들 속에 보편적인 특징이 있기 때문이다. 아리스토텔레스는 이를 본질 또는 ‘사물의 존재 자체’라고 칭한다. 즉, 개별적 사람들은 ‘인간’이라는 보통명사로 수렴될 수 있는 공통적이고 보편적인 특징이자, 개별적인 것들에서 귀납적으로 성립되는 본질인 것이다.⁹⁾ 거꾸로 말하면 나무의 고유한 특성, 형태, 재질 등을 제외하고 남는 것이 본질, 나무의 존재 자체이며 그것은 보편성을 지니는 것이다.

본인이 특정 인물을 보편적인 인물상으로 표현하는 것은 이러한 측면으로 설명할 수 있다. 각 개인은 개별자로서 각각 다른 특징, 즉 저마다의 독특한 생김새, 표정, 몸짓 등 외부적으로 드러나는 특징들을 가진다. 개별적 인물의 고유한 특징들을 하나씩 소거하고 남는 것이 바로 보편적이고 공통적인 본질이 된다. 즉 본인은 개인의 개별성을 은폐함으로써 각

8) 아리스토텔레스, 『형이상학』, 조대호 역 (서울: 도서출판 길, 2017), p.307.

9) 이선형, 「아리스토텔레스의 보편성에 기반한 비극 연구」, 『외국문학연구』, Vol.76, 2019, pp.55-56.

개인에게 내재된 보편성을 스스로 드러나게 하는 것이다.

이러한 보편성의 드러남은 사진을 원본으로 하여 이루어진다. 사진은 기본적으로 대상을 객관적으로 재현하는 것을 특징으로 한다. 기계적 방식으로 재현된 사진은 신빙성을 가지며 사람들은 사진에 나타난 사실을 진실로 믿는다. 사진이 처음 등장했을 때 사진에 대한 리얼리즘적인 이해는 보편적인 것이었다. 보들레르에게 사진은 기계적인 재현을 통한 리얼리티 그 자체였고, 앙드레 바zin(André Bazin, 1918~1958)은 사진을 빛의 조작을 통해 주조하는 과정으로 정의하고 대상과 재현 사이에 기계만이 개입하는 제작과정이야말로 사진의 객관적 특징이라고 한다. 반면에 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904~2007)은 회화와는 달리 사진은 작가가 그 내용을 완벽하게 조절할 수는 없으므로 사진을 ‘읽는’ 작업이 개입되고, 결과적으로 사진은 물리적 리얼리티와 인간의 창조적인 마음 사이의 일종의 만남이 된다고 한다.¹⁰⁾ 또한 사진과 드로잉 사이의 고유한 차이에 대하여 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915~1980)는 “사진의 즉물적 메시지는 기의와 기표의 변환에서 나오는 것이 아니라, 기계적인 등록에서 나온다. 반면에 드로잉의 기록은 인간의 개입을 통해 일어난다”라고 한다.¹¹⁾ 이러한 논의들에서 사진적 리얼리즘의 문제는 결국 대상과 이미지 사이에 아무런 개입을 인정하지 않는 매체의 투명성 여부로 귀결되는 것임을 알 수 있다.¹²⁾

본인이 사진을 이용하는 관점 역시 이 ‘개입’이라는 부분과 관련이 있다. 사진으로 재현된 인물과 그려진 인물은 다른 의미를 가질 수밖에 없다. 특정 인물을 그리는 과정에서 주관적 시각이 개입될 수밖에 없고,

10) 강태희, 『현대미술의 또다른 지평』(서울: 시공사, 2009), p.131.

11) 낸시 쇼크로스, 『롤랑 바르트의 사진』, 조주연 역 (파주: 글항아리, 2020), p.35.

12) 강태희, op.cit., p.131.

또한 그리는 행위 자체에 이미 개별성의 강조가 내포되어 있다. 개별자로부터 스스로 드러나는 보편성을 획득하려면 일차적으로 주관성이 배제되어야 한다. 물론 사진 원본을 그대로 사용하는 것이 아니므로 이후의 과정에서 주관성이 개입되는 것으로 볼 수 있다. 그러나 사진 원본을 조작하는 과정 또한 기계적인 방식을 취하며, 변형과 해체의 과정을 거치더라도 결과물에서 원본이 사진임을 인지할 수 있다. 다시 말해, 본인이 사진을 이용하여 보편적 인물상을 표현하는 이유는 개별자에 내재된 보편성을 스스로 드러나도록 하는 데 있어 주관성을 최소화하고 사진의 객관적 성질을 이용하기 위한 것이다.

본인의 작업은 얼굴이 클로즈업된 경우와 인물의 전신이 포함되는 군상 작업으로 나눌 수 있는데, 얼굴 작업들에서 인물들은 대부분 정면의 모습이다. 증거로서의 사진인 증명사진의 경우 일정한 유형, 즉 단색 평면의 배경, 정면의 얼굴로 사진을 찍는다. 본인은 그와 비슷한 방식으로 주변 사람들을 모델로 하여 무표정한 정면의 모습을 촬영한다.

군상 작업의 경우에는 작업의 자료로 쓸 목적으로 사진을 찍기도 하지만 일상에서 찍은 사진들에서 인물만을 선택하여 편집하기도 한다. 우리가 일상적으로 찍는 사진에는 장면의 선택과 구도의 설정, 인물이 취하는 포즈의 연출 등 촬영자의 관심이 개입된다.¹³⁾ 또한 사진은 과거의 순간을 재현하고 기억하는 수단이기도 하다. 그러나 본인은 사진을 찍었던 당시의 감정이나 정서, 그 순간의 기억을 되살리기보다는 인물의 사실적

13) 사진의 투명성을 지지하는 이론에 대해 비판적인 입장을 취하는 조엘 스나이더(Joel Snyder)와 닐 엘런(Neil Allen)에 의하면 사진은 단순히 일련의 상황에 대한 불가피한 결과물이다. 어떤 특정한 사진을 찍을 때 사진가의 고려사항은 화가의 그것만큼 다양할 수 있으며 결국 사진 이미지는 만들어지는 것이다. 강태희, op.cit., pp.132-133; 수잔 손탁(Susan Sontag) 역시 사진이 회화나 드로잉과 마찬가지로 세계를 해석한다는 것에 주목한다. 사진에도 주관성이 개입될 수 있으며 이러한 부분을 크리스티안 볼탕스키(Christian Boltanski), 존 발데사리(John Baldessari) 등의 개념미술 작가들의 작업에서 볼 수 있다. 전혜숙, 「개념미술 속의 사진들: 존 발데사리 작품을 중심으로」, 『현대미술사연구』, Vol.14, 2002. 참조.

인 형태의 실루엣만을 작업에 이용한다. 작업을 위해 촬영을 하는 경우에는 본인의 시각이나 관점의 개입을 최소화하기 위해 전체의 구도나 인물의 구성에 관심을 가지지 않으며, 무작위로 사진을 찍거나 자동 연사 기능을 활용하기도 한다. 쇼핑몰이나 넓은 공간에서 익명의 사람들을 멀리서 찍기도 하는데, 멀리서 본 경우 인물들은 익명적인 인간 일반으로 보이게 된다. 이 사진들을 이용하여 작업하는 경우에는 이미 그들 스스로 보편성을 드러내고 있기에 그들의 개별성을 은폐할 필요가 없다. 이는 자코메티가 거리를 두고 본 인간의 모습을 표현한 조각들이 시대 초월적 인간을 상징하는 것과 같은 맥락으로 볼 수 있다.

한편, 특정 인물의 개별성, 고유성을 은폐한 결과 인물들은 보편성을 획득함과 동시에 익명적으로 보이게 된다. 그렇다면 인간 존재에게 익명성이라는 것은 어떤 의미인가? ‘익명’의 사전적 해석은 ‘이름을 숨김’이라는 뜻이다. 이름을 드러내지 않고 이름이 없다는 것은 이름이 중요하지 않다는 의미이다. 그리고 그것은 수많은 사람 중 한 명이라는 것이며 다른 사람과 구별이 어렵다는 뜻이다. 곧 익명인은 보통사람으로 볼 수 있고 이 익명의 누군가는 자신의 고유한 특성보다는 사회의 틀에 의해서 규정되는 모습이 중요한 부분이 된다. 그렇다고 해서 주체가 없는 것은 아니며 이름을 숨긴 상태로 자기 자신 또는 다른 누군가의 뒤에서 어떠한 영향을 미치고 있는 또 다른 주체라고 볼 수 있다. 사회 속에서 타자와 관계를 맺고 있는 존재인 인간에게 익명의 타자들의 영향은 필연적인 부분이다. 모리스 블랑쇼(Maurice Blanchot, 1907~2003)는 『밝힐 수 없는 공동체』(1983)에서 이렇게 말한다.

“인간 존재는 인정받고자 하지 않으며 오히려 부인되기를 원한다. 인

간 존재는 존재하기 위해서 자신에게 이의를 제기하고 때로 자신을 부인하기도 하는 타자를 향해 나아간다. 그 결과 인간 존재는 자신이 될 수 없다는, 즉 자기 또는 분리된 개인으로 존속할 수 없다는 불가능성을 의식하게 만드는 상실의 체험 속에서만 존재하기 시작하는 것이다(바로 그 불가능성에 대한 의식에 인간 존재의 의식의 기원이 있다). 따라서 인간 존재는 자신을 항상 미리 주어진 외재성(外在性)으로, 여기저기 갈라진 실존으로 체험하게 된다....그러므로 각 인간 존재의 실존은 타자 또는 복수의 타자를 부른다.”¹⁴⁾

여기서 인간 존재가 향해가는 타자는 바로 익명인이며, 블랑쇼는 이처럼 익명성이 인간이 존재함에 있어 피할 수 없는 근본적 위치를 차지함을 밝히고 있다.

그러나 하이데거를 비롯한 많은 철학자들은 일반적으로 익명성을 자아주체성이 결여된 것으로 간주하여 부정적으로 바라본다. 주체성이 사라지고 책임 없는 익명성 속에서 행동하고 지각함으로써 익명성이 실존 개체성의 특수성과 본래성으로 가는데 방해가 되기 때문에 극복해야 할 대상으로 여긴다.¹⁵⁾ 하이데거에 따르면 인간은 타자와 관계된 삶을 살기 때문에 그 안에서 타인과 다르다는 차이에 대한 염려를 갖게 된다. 이는 거리감에 대한 염려인 것이며 타자와 함께 있다는 것은 거리감의 성격을 띠고 있다. 하이데거는 “서로 함께 있음은 고유한 현존재를 완전히 ‘타인들의’ 존재양식 속으로 해체해버리며 그래서 타인들의 차별성과 두드러짐이 더욱더 사라지게 된다”¹⁶⁾고 한다. 그는 불특정 다수인 익명의 타

14) 모리스 블랑쇼, 장 뤽 낭시, 『밝힐 수 없는 공동체 마주한 공동체』, 박준상 역 (서울: 문학과 지성사, 2005), p18.

15) 최재식, 「익명성에 관한 철학적(현상학적) 고찰」, 『현상학과 현대철학』, Vol.16, 2000, p.276.

16) 마르틴 하이데거, op.cit., p.176.

자를 ‘세인’이라고 칭하는데, 세인은 은닉되어 있지만 일상성의 가장 실재적 주체이다. 현존재는 세인의 판단 기준과 일상적 존재 양식을 따르게 된다. 따라서 그들은 평균성을 특징으로 하게 되는데, 이는 모든 예외를 감시하고 억압하게 되며 또한 평준화(균등화)의 경향을 드러내게 된다. 이와 같이 하이데거는 거리감, 평균성, 평준화를 세인의 존재 방식으로 보고 있으며 이를 본래적 자기의 모습을 잃어버린 것이라고 한다.

이러한 하이데거의 부정적 입장과 달리 메를로퐁티는 익명성을 신체성과 관련시켜 인간의 정체성을 형성하는 근본적인 것으로 본다. 메를로퐁티에 따르면 인간의 신체성은 주체와 대상이 분리되지 않는 ‘객관 이전의 장’, 즉 관계의장을 보여준다. 그리고 이 장(場)은 ‘나’보다 앞서 존재하는 것이고, 개개인의 삶의 역사의 바탕으로 무인격적이고 익명적인 것이다.¹⁷⁾ 인간은 몸을 통해 세계와 상관관계를 맺고 있고, 이 관계 속에서 개인적 의식은 익명적인 지각 수행들에 의해 정해진 것으로 보는 것이다.

메를로퐁티는 다음과 같이 말한다. “모든 지각은 일반성의 분위기에서 일어나고 우리에게 익명적인 것으로 주어진다....나는 사람들이 내 속에서 지각한다고 말해야 하고 내가 지각한다고 말해서는 안된다.”¹⁸⁾ 신체성 자체에 이미 익명성이 내재해 있는 것으로 보는 것이다. 인간은 몸으로 존재하는 실존이므로 몸에 내재된 익명성은 지각뿐만 아니라 모든 생각과 판단, 행동에 앞서는 것이며 따라서 익명성은 인간의 정체성을 형성하는 근본적인 것이다.

이러한 논의들에서 익명성에 대해 부정적 입장을 취하는 경우에서 조차 인간의 존재에는 이미 익명성이 내포되어 있다는 점을 전제로 함을 확인

17) C.A.반 페슨, op.cit., p.147.

18) 모리스 메를로퐁티, 『지각의 현상학』, 류의근 역 (서울: 문학과 지성사, 2014), p.329.

할 수 있다. 이런 의미에서 본인 작업에서의 개별성이 제거된 인물들은 시대를 초월한 보편적인 인간 존재를 상징하는 동시에 인간은 익명적으로 존재한다는 의미 역시 내포하고 있는 것이다. 그리고 이러한 개념은 본인 작품에서 결국 인간의 몸으로 귀결된다. 몸에 실존적 토대가 있다고 하는 메를로퐁티의 말처럼 인간은 인종, 성별, 계층 등 모든 조건을 초월해 몸을 통해 존재한다는 사실, 그것이 인간의 보편성이며, 시대를 초월한 인간이라는 의미와 함께 본인 작업에서 보편적 인물상이 갖는 의미이다.

3.2 보편적 인물상의 표현

1) 개별성의 은폐

본인의 작업은 소재 면에서 두 가지 유형으로 분류할 수 있다. 본 연구에서 다루고 있는 시기 초반의 작품들에서는 주로 얼굴을 소재로 하였고, 작업을 진행하면서 얼굴로부터 몸 전체의 이미지로 소재가 확장되었다. 작품의 제작 시기에 따라 특정인을 보편적 인물상으로 전환시키기 위한 방법에 변화가 있음을 볼 수 있는데, 이는 얼굴과 전신의 이미지라는 소재의 차이 때문이기도 하지만 사용하는 기법과 매체에 따른 변화이기도 하다. 먼저 얼굴을 다룬 작품들에서 인물의 개별성을 은폐하기 위해 쓰인 방법을 살펴보면 첫 번째는 눈 부분을 포함하지 않은 클로즈업

된 화면 구성과 얼굴의 과편화, 두 번째는 형체를 흐릿하게 표현하는 방법이다. 후자의 경우는 전신을 소재로 한 작업에서도 주요하게 사용하는 방법이기도 하다.

얼굴은 개인의 존재를 드러내는 대표적인 신체 부분이다. 얼굴은 외부의 세계와 직접적으로 교류하는 핵심 기관으로 사회와 연결되는 접점이다. 얼굴은 외적인 모습으로만 존재하는 것이 아니라 사회문화적 구성체로서 문화마다 다르게 구축되는 개념이다. 그래서 얼굴은 우리 몸에서 특별한 부분인 동시에 존재의 개별성을 드러내는데 있어 중심적 역할을 한다. 정신분석적이고 심리 사회학적 접근에서 얼굴은 모든 사회에서 개별적 인간과 사회적 인간의 다양한 성격을 드러내는 것으로 여겨진다. 철학적으로도 얼굴은 중요한 개념으로, 레비나스 같은 철학자들은 얼굴의 윤리학을 세우고 존재론적 인간의 기초를 마련했다.¹⁹⁾ 이처럼 현실과의 통로인 얼굴은 한 개인의 다면적 인간성을 집약적으로 담고 있는 신체 부분이다.

‘표정 없는 군중’이란 표현이 개인적 정체성 혹은 개체성의 말소를 의미²⁰⁾하듯 표정은 얼굴에 개인의 고유성을 부여하는 데 일조하는 또 하나의 중요한 요소이다. 또한 표정은 마음속 감정을 드러내 주며 소통의 중요한 수단이 되기도 한다. 표정은 특히 중심적 시각기관이자 몸 전체의 중심인 눈에서 나온다.²¹⁾ 얼굴 중에서도 눈은 사람의 내면이나 정신을 드러내어 한 인격체로서의 사람의 본질을 드러내며, 개개인을 구별함에 있어 핵심적 역할을 하는 것이다.

그러나 본인은 특정 인물의 정체성을 드러내 주는 표정을 지우고 눈 부

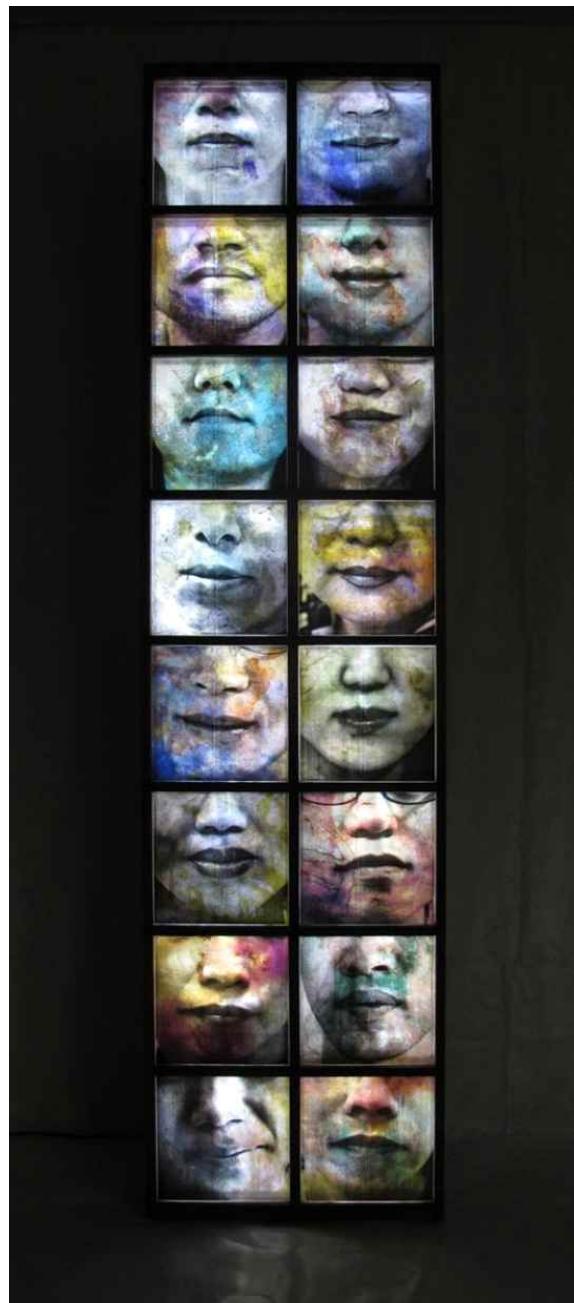
19) 뱅자맹 주에노, 『얼굴, 감출 수 없는 내면의 지도』, 신혜연 역 (서울: 21세기북스, 2011), p.98.

20) 정화열, 『몸의 정치와 예술, 그리고 생태학』, 이동수 외 역 (서울: 아카넷, 2005), p.24.

21) 뱅자맹 주에노, op.cit., p.19.

분을 의도적으로 화면에 포함하지 않는다. 본인의 얼굴 작업은 주변 사람들의 얼굴을 직접 촬영하거나 이미 가지고 있는 사진에서 얼굴 부분을 편집한 것을 원본으로 한다. 사진 촬영 시 모델인 사람에게 무표정한 얼굴이기를 주문하고, 표정을 짓고 있는 사진은 선택에서 배제한다. 눈을 지운다는 것은 단지 외적으로 드러나는 형태적 특성을 은폐하는데서 그치는 것이 아니라 개인의 고유한 정신성을 지운다는 상징적인 행위이다. 정체성 문제의 중심이기도 하며 개인과 사회의 관계, 사회적 상호작용에 있어서도 중요한 부분인 눈을 제거함으로써 인물의 정신성, 영혼을 느낄 수 없게 하는 것이다.

그런데 개별성의 중심이자 핵심적 요소인 눈과 표정을 지우기는 했지만 인물의 특성이 어느 정도는 드러난다. <ANONYMOUS FACE, 2012> (도판3)을 보면 성별의 구별이 가능하며 코나 입 주변의 생김새와 표정으로 인물의 개별적 특징이 드러나고 있다. 대신 이러한 작업에서는 클로즈업된 화면 구성이나 얼굴의 반복적 배치를 통해 인물의 특징적 요소에 시선이 가지 않도록 하여 개별성을 은폐한다. 누군가의 무표정한 얼굴이 어떤 구체적인 상황이나 배경의 설정이 없이 클로즈업되어 있다. 보통 클로즈업은 인물의 심리나 감정을 극적으로 드러내기 위해 영화나 사진에서 많이 쓰이는 장치이다. 그런데 본인 작업의 클로즈업은 일반적인 사용과는 달리 보편적인 인간의 정서를 표현하기 위해 개인의 정신을 읽을 수 있는 요소들을 차단하는 수단으로 쓰인다. 사회적인 관습으로 파악할 수 있는 외적 요소와 그 인물의 내면을 표현하는 상징적 코드를 제거하는 것이다. 이는 각 인물의 서사를 읽을 수 없게 만들고, 그 결과 얼굴들의 개별적 특성보다는 그들이 가지고 있는 보편성이 부각된다.



[도판3] <ANONYMOUS FACE>, 2012,
Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, 240x60x12cm

<ANONYMOUS FACE, 2012>(도판3)은 60여 개 이상의 얼굴들로 이루어진 <ANONYMOUS FACE, 2007, UV하우스>(도판4)의 다른 버전으로 전체 중 일부를 이용하여 쌓은 것이다. 눈이 제거된 같은 화면 구성, 같은 크기로 이루어진 얼굴들이 연속적이고 반복적으로 나열되어 있다. 인간의 시각은 개별적인 것보다 전체의 패턴을 인식하려 하므로, 각각의 얼굴들이 개별적으로 지각됨에도 불구하고 반복적 제시에 의해 결과적으로는 군상으로 인식된다. 이는 전체성이란 부분과 전체 속성의 합이 아니라 전체는 부분의 합 이상이라는 계슈탈트 법칙으로 설명할 수 있다.²²⁾ 즉, 하나하나의 얼굴보다는 통합적 의미를 가진 전체로서 지각되는 것이다.



[도판4] <ANONYMOUS FACE>, 2007, Digital print, Lithograph on clear film, Lighting box, 30x30x12cm(each), UV하우스(파주), 개인전 전시 장면

22) 김경희, 『계슈탈트 심리학』(서울: 학지사, 2015), p.39.

결국 이러한 작업에서 인물들의 개별적인 특징은 더 이상 중요한 요소로 작용하지 않게 된다. 이처럼 같은 형식의 비슷한 이미지의 반복적 제시는 개별적인 인물의 속성을 숨기는 것을 돋는다. 정확히 말하면 개별적인 것으로부터 보편적인 부분으로 관심을 돌리게 만들어 개별성을 은폐하는 것이다. 그리고 이는 개별자에 내재된 공통적이고 보편적인 본질들이 반복에 의해 스스로 드러남에 의하여 이루어지는 것이다.

이처럼 여러 얼굴을 반복 제시함으로써 특정 인물들을 보편화시키는 경우도 있지만 하나의 얼굴을 파편화시켜 해체, 분해하고 다시 재조합하기도 한다. 분절과 파편화는 통일된 전체로서의 인물을 읽을 수 없도록 하는 역할을 하고, 인물 자체에 대한 관심보다는 작품이 가지는 조형적인 요소들로 시선을 집중하게 한다. 파편화된 부분들로 이루어진 얼굴은 특정한 누군가의 얼굴로서가 아니라 얼굴의 부분들이 만들어내는 풍경²³⁾으로 존재하게 된다. 그래서 관람자는 이 인물을 편견이나 선입견 없이 바라보게 되며 이 얼굴은 결국 보편적 인간의 얼굴로 인식되는 것이다.

<ANONYMOUS FACE, 2008>(도판5)는 하나의 얼굴을 다섯 부분으로 분절하고 파편화시켰는데, 이 작품에서의 얼굴 역시 눈은 포함되지 않은 상태이고 전체의 윤곽이 화면 밖으로 잘려나가 있다. 어두운 공간에서 빛을 발산하는 얼굴은 비현실적이다. 또한 실제 크기에 비해 거대하게 확대된 얼굴은 관람자로 하여금 압도되는 느낌을 가지게 하고 이 얼굴이 다른 차원에 있는 것처럼 느껴지게 한다. 이 비일상적인 얼굴의 모습은 낯선 느낌을 자아낸다. ‘낯설게 하기’는 사물들을 낯설게 하거나 예술적 장치를 통하여 우리가 사물을 다르게 보도록 만드는 것으로 예술감상에서 자동화된 반응을 막고 감각을 강화시키는 방식이다. 이는 러시아 형

23) ‘풍경’이라는 표현은 본인의 2011년 개인전의 명제 <풍경화된 신체>에서도 쓰였다. 전시 전체를 보편자들로 이루어진 풍경으로 보이게 하고자 의도하였다.

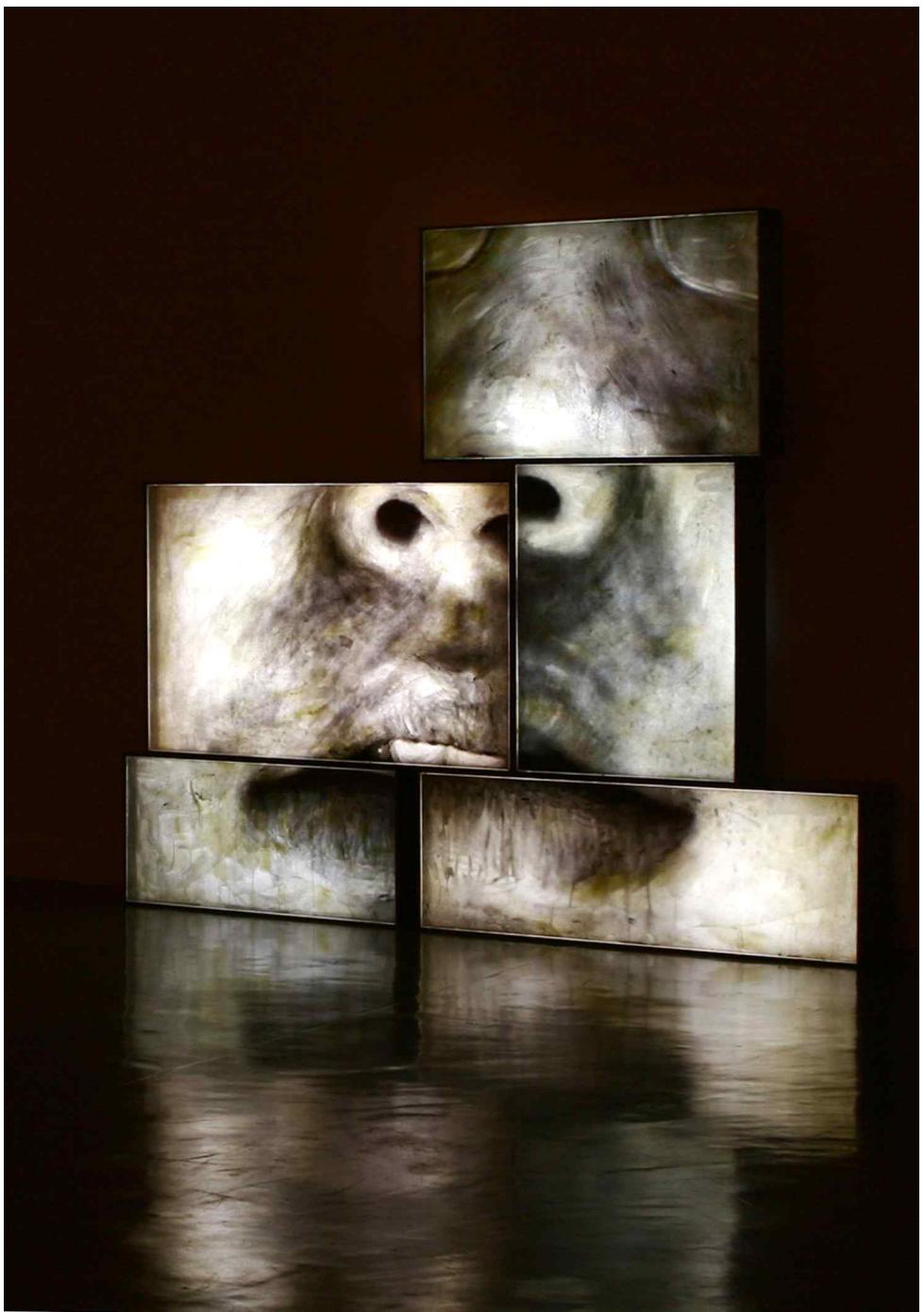
식주의자들에 의해 처음으로 사용된 용어로서 그들에게 예술의 중요한 기능은 일상화된 지각을 뒤엎거나 형식을 어렵게 만들고 통상적인 지각의 외피를 깨뜨림으로써 보는 이를 각성시키는 것이었다.²⁴⁾ 이 낯선 얼굴은 감상에 있어 거리감을 형성하게 되며 새로운 차원에서 얼굴을 바라보게 만든다. 이처럼 해체된 형태와 함께 빛의 효과, 확대된 크기는 개별적 얼굴을 특정 인물의 얼굴로 인지하는 것을 방해하는 요소가 된다.

이러한 유형의 작업에서 주목할 부분은 얼굴의 파편화와 그로 인해 나타나고 있는 정서의 관계이다. 인간의 몸은 모두 불완전한 것이다. 인간의 몸을 재현할 때에는 이상적인 몸을 상정하기 때문에 그 괴리감에서 생기는 필연적인 불안이 있다.²⁵⁾ 몸의 파편화와 불안의 관계는 정신분석학에서도 다루어진다. 라캉에 의하면 신체의 파편화는 인간의 자아 형성기에 생기는 근원적인 소외현상이다. 생후 6개월에서 18개월 사이 거울단계에서 유아는 거울에 비친 자신의 모습을 통해 거울상과 자신을 동일시하며 자아가 최초로 형성된다. 몸을 가누지 못하는 아이는 신체가 전반적으로 파편화되어 있는 것처럼 느낀다. 그러한 현실과 달리 통일성을 지닌 거울상의 형태는 자아를 허구적인 방향으로 위치²⁶⁾시키고 이는 소외감을 불러일으킨다. 라캉의 거울 단계는 오인과 소외, 모호성과 불안정성으로 특징지어지며 따라서 소외와 불안은 인간의 근원적인 정서인 것이다. 본인의 조각나 있는 얼굴들은 안정적이지 못하며 그로부터 알 수 없는 불안과 비애가 느껴진다. 특히 <ANONYMOUS FACE, 2007, UV하우스>(도판4)의 경우가 그러한데, 어두운 공간에 얼굴들이 바닥에

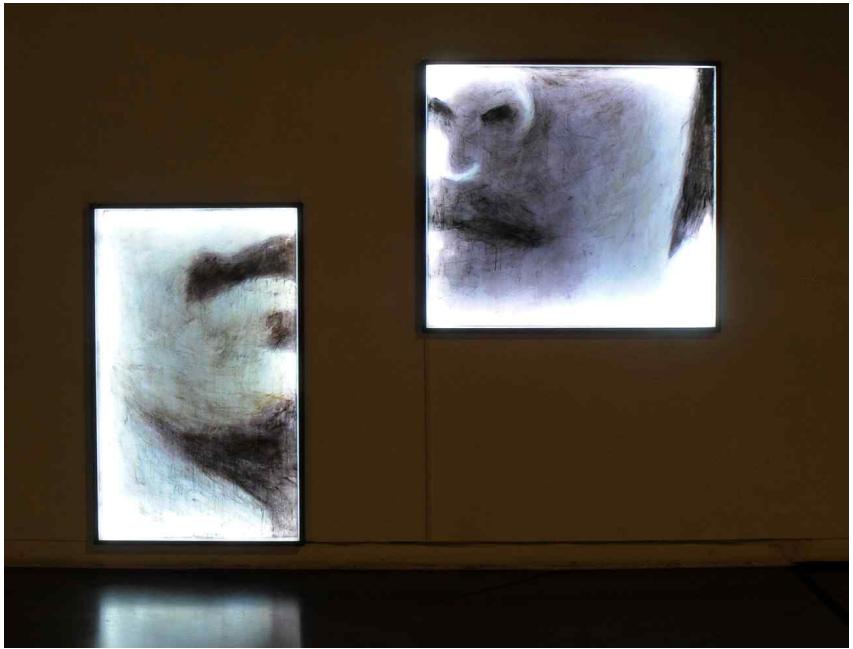
24) 러시아 형식주의자들은 이 낯설게 하기가 미적 쾌감을 불러일으킨다고 한다. 로버트 스템 외, 『어휘로 풀어읽는 영상기호학』, 이수길 외 역 (서울: 시각과 언어, 2003), p.21.

25) 니콜라스 미르조예프, 『바디스케이프』, 이윤희, 이필 역 (서울: 시각과 언어, 1999), p.18.

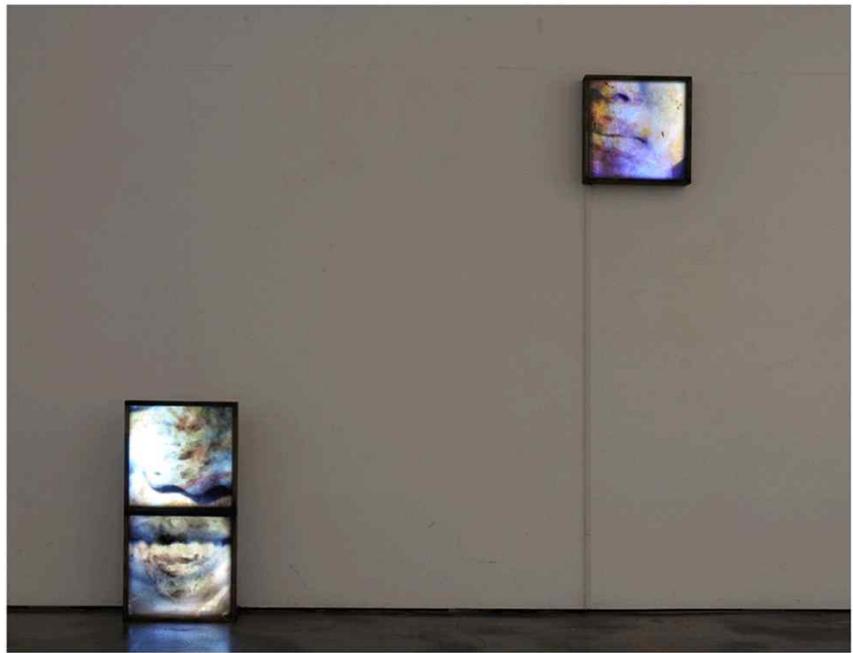
26) 양석원, 『욕망의 윤리』(파주: 한길사, 2019), p.115.



[도판5] <ANONYMOUS FACE>, 2008,
Digital print, Acrylic on clear film, Lighting box, 189x216x25cm



[도판6] <ANONYMOUS FACE>, 2009, Digital print, Monotype,
Acrylic on clear film, LED, 115x70x6cm(L), 90x100x6cm(R)



[도판7] <ANONYMOUS FACE>, 2010,
Digital print, Lithograph, Acrylic on clear film, LED, 30x30x6cm(each)

드문드문 배치되어 있고 뒤쪽에 얼굴로 이루어진 커다란 벽이 존재한다. 이러한 설치 방식으로 인해 제의적인 분위기가 연출되고, 이는 불안, 죽음, 공포 등의 단어를 상기시킨다.

린다 노클린(Linda Nochlin, 1931~2017)은 18세기 말 이후 서양미술에 나타난 절단된 신체나 부분적으로 잘려나가고 산발적으로 파편화된 이미지가 모더니티라는 감성을 반영한다고 설명하고 있다. 이러한 표현들은 19세기에 보편적으로 공감되었던 총체성의 상실, 영속적인 가치의 붕괴와 같은 근대적 경험을 특징적으로 보여주는 것이다. 사회 저변에 걸친 총체적 와해를 표현함으로써 근대의 도시적 경험에 기록되어 있던 사회적, 정치적, 심리적 와해로 생긴 결과물들을 극복하기 위한 투쟁으로 그 반대점인 파편화로 향하고 있다는 것이다.²⁷⁾ 절단되고 파편화된 몸의 이미지가 잃어버린 총체성, 사라져 버린 전체성에 대한 통절한 회한의 표현²⁸⁾이라는 노클린의 주장처럼 본인 작업의 절단되고 파편화된 신체의 부분들은 상실감을 가지며 공허하게 보인다.

눈 부분을 포함하지 않으며 얼굴을 파편화하는 방법과 함께 개인의 특성을 은폐하는 또 다른 방법은 얼굴 이미지 전체를 뿐영고 흐릿하게 표현하는 것이다. 이러한 유형의 작업들에서 인물들은 거의 대부분 정면을 향하고 있으며 인물 외의 공간은 여백으로 이루어져 있다. 한 명의 인물이 등장하는 그림에서 인물의 시선은 그 인물에 몰입하게 만드는 요소 중의 하나이다. 그러한 예를 구스타브 쿠르베(Gustave Courbet, 1819~1877)의 정면 자화상²⁹⁾에서 볼 수 있다. 그의 시선은 화면 밖을 똑바

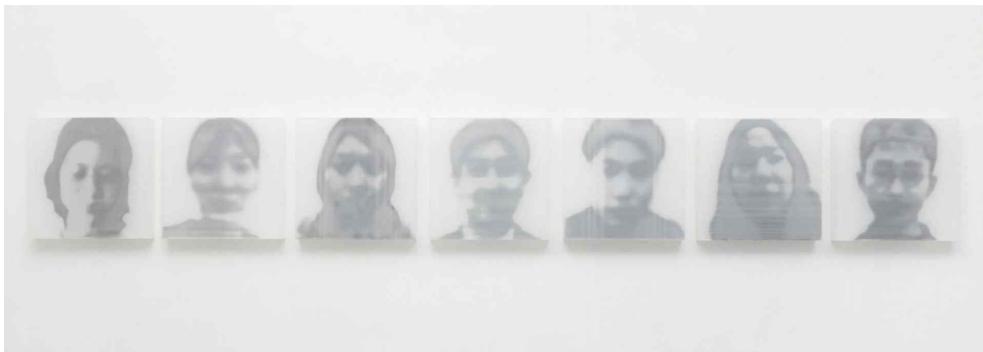
27) 린다 노클린, 『절단된 신체와 모더니티』, 정연심 역 (서울: 조형교육, 2001), p.35, 82.

28) Ibid., p.9.

29) 동서양의 인물화, 초상화의 경우 반측면상이 주를 이룬다. 그러나 특히 중국의 초상화의 경우 정면성을 특징으로 한다. 정면을 바라보는 모습으로 인물의 시선을 강조함으로써 개인의 신체적 특징이 자세히 묘사된 얼굴을 통해 그의 삶을 보여준다. 한 개인의 고유성을 세심하게 묘사

로 응시하고 있으며 보는 사람으로 하여금 그의 내적 상태를 짐작하게 한다. 그러나 본인 작업에서의 인물들은 시선이 감추어져 있다. 인물의 시선을 흐릿하고 모호하게 처리함으로써 관람자로 하여금 그 인물에 대해 거리를 느끼게 하고, 이 등장인물이 어떤 사람인지 어떤 상황에 처해 있는지 등의 구체적인 부분을 유추하기 어렵게 한다. 이는 인물의 서사를 제거하는 고립의 또 다른 양상이라 할 수 있다.

<FACES, 2012>(도판8)과 <FEMALE#1, FEMALE#2, 2012>(도판9)는 인물화라고 할 수 있는 형식을 취하고 있음에도 불구하고 대상에 집중하여 그 인물을 재현하고 있지는 않다. 특정한 누군가의 초상이라기보다는 기억 속에 떠오르는 어떤 사람이라고 할 수 있는 흐릿한 형체를 띠고 있다. 얼굴들이 정면 방향을 향하고는 있지만 눈 부분이 뭉개져 있어 관람자와 시선을 마주치지는 않는다. 텅 빈 듯한 눈으로 관람자 너머의 어딘가를 응시하는 것처럼 보이고 이는 공허하게 보인다.



[도판8] <FACES>, 2012, Laser engraving on acrylic panel, 45x45x6cm(each)

해서 그의 개별적 정신을 포착하는 동시에 그것을 영원히 알리고자 하는 것이다. 벵자맹 주아노, op.cit., p.175; 또한 정면 구도는 절대성을 상징하는 것으로서 그리스도나 마리아를 그리는 데 사용되었다. 알브레히트 뒤러(Albrecht Dürer)의 정면 자화상은 중세의 화가들이 그리스도의 얼굴표현에 응용했던 방식을 따라 구성한 것이다. 조선미, op.cit., p.46.

인물의 시선의 감춤, 형체를 흐리는 효과와 함께 인물의 포즈도 정서의 표현에 있어 중요한 부분을 차지한다. 아른하임에 따르면 표현은 구조에 의해 크게 좌우되며 구조 속에는 표현성이 담겨있다. 대상에서 감정을 느끼게 되는 것은 그 대상이 가지는 구조 자체의 느낌 때문이다.³⁰⁾ 모든 형(shape)은 항상 그 자체의 개별적 실존 이상의 그 무엇을 나타내고 있는, 어떤 내용을 담은 형태라고 말할 수 있는 것이다.³¹⁾ <FEMALE#1, FEMALE#2, 2012>(도판9)는 인물의 전체적인 포즈와 얼굴의 미묘한 각도, 시선의 방향 등이 정서를 불러일으키는 역할을 한다. 왼쪽 그림은 허공을 응시하는 듯한 약간 들고 있는 얼굴과 몸의 각도로부터 공허함이 느껴지고, 오른쪽 그림은 위축된 어깨와 눈 부분의 어둠 등으로 불안한 느낌이 표현되고 있다.



[도판9] <FEMALE#1,#2>, 2012, Laser engraving on acrylic panel, 90x70x9cm(each)

30) 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 역 (서울: 미진사, 2003), p.431.

31) Ibid., p.96.

이 작업들에서 특징적인 것은 이러한 정서의 표현이 기법의 효과에서 많은 부분 충족되고 있다는 것이다. 기법에 관한 내용은 4장에서 구체적으로 다룰 것이지만 인물의 개별성을 은폐하는 방법이 기법에 크게 의존하므로 여기서 언급하도록 하겠다. 기법의 상세한 과정보다는 구체적인 작업을 예시로 하여 기법의 결과 나타나는 효과 위주로 살펴볼 것이다. 이미지를 흐릿하게 만드는 과정의 첫 번째 단계는 원본 사진에 어도비 포토샵(Adobe Photoshop)프로그램의 블러(blur)효과 또는 노이즈(noise)효과를 추가하여 이미지를 흐릿하게 만드는 것이다. 그 이후의 과정은 작품에서 사용하는 기법과 매체에 따라 방식이 조금씩 달라진다. 첫 번째로 레이저 조각기³²⁾를 이용하는 경우의 이미지 흐림 방식과 두 번째로 오목판화(Intaglio)기법을 이용한 작업에서 이미지를 흐리는 방식에 대하여 살펴보도록 하겠다.

본인 작업의 다수는 투명하거나 반투명한 아크릴판 뒷면에 레이저 조각기를 이용하여 이미지를 음각하고 잉크를 채워 넣는 방식을 취한다.³³⁾ 레이저 조각기는 이미지 데이터를 입력³⁴⁾하면 그것이 아날로그의 방식으로 출력이 되는 구조이다. 주로 아크릴판에 음각을 하는데, 레이저에 의해 판이 녹아 원본에 비해 톤이 단순화되는 효과가 있다. 그 음각된

32) 레이저 가공기술은 1990년대에 산업 전 분야에 파급되기 시작하여 전자 반도체, 자동차 등 주요 산업의 제품 수준을 높이는데 핵심기술이 되면서 새로운 생산도구로써 이용하게 되었다. 최근에는 의료계, 공학계, 예술계 등 다양한 분야에 사용되고 있다. 김재우, 나도백, 길상철, 「레이저 가공기술」, 『한국과학기술정보연구원』, 2002, p.15; 판화에서는 목판이나 동판 등을 레이저를 이용하여 제판하고 정통적인 방식으로 프린팅하기도 한다. 이런 경우 디지털 이미지와 판재가 가지는 물성이 결합하여 촉각적인 효과를 가져오며, 디지털적으로 제작된 이미지를 수공적인 판화 기법과 접목시켜 가상의 데이터를 판화적인 방법을 통하여 물성화하는 것이다. 임영길, 『판화』(과주: 미진사, 2014), p.292.

33) 레이저 조각기에는 Cut, Dot, Engrave 등의 메뉴가 있는데 Engrave란 소재의 표면 부분만 태워서 이미지를 나타낸다. 원하는 깊이로 음각하기 위해 레이저의 파워와 스피드를 조절할 수 있다.

34) 주로 포토샵으로 작업한 비트맵(bmp)형태의 파일을 입력한다. 비트맵은 이미지를 이진법의 형식으로 변환시킨 것으로 명암 단계의 변화를 점의 배열로 나타내는 것이다. 이미지가 점으로 이루어져 있기 때문에 명암이 약한 부분도 소실되지 않고 판각되어 섬세한 이미지를 얻을 수 있다.

부분에 잉크를 채우는 과정에서 눈 부분이 더 흐릿하게 보이도록 잉크의 농도를 조절한다. 그 결과 (도판8)과 (도판9)처럼 특히 눈 부분이 명확하게 표현되지 않고 명암 속에 묻혀버리게 된다. 이처럼 이미지의 조작과 입력, 출력, 잉킹의 여러 과정을 거치며 이미지는 점점 흐릿해지고 인물의 특징은 가려지게 된다. 또한 데이터를 출력하는 과정에서 레이저가 지나가는 흔적이 선으로 드러나게 되는데, 세로로 또는 가로로 레이저가 지나간 흔적들은 이 인물들을 실체가 없는 것처럼 보이게 한다.



[도판10] <ANONYMOUS FACE>, 2011, Intaglio, 240x180cm

[도판11] <FACE>, 2012, Burning on paper, 240x180cm

아크릴판 외에도 종이를 태워서 이미지를 형상화하기도 한다. 원본 이미지에 불러 효과를 주어 흐리게 하는 첫 번째 과정 후, 레이저 조각기를 이용해 이미지를 종이 위에 출력한다. 그 결과물은 <FACE, 2012>

(도판11)과 같이 종이가 탄 부분이 얼굴의 형상을 이루게 된다. 이 작업은 레이저의 출력 속도를 빠르게 설정하여 레이저가 지나간 흔적들을 더 많이 형성되도록 하였다.³⁵⁾ 갈색의 재로 뒤덮인 얼굴은 소멸되어 사라지는 과정에 있는 듯 보이는 효과를 갖는다.

두 번째로 오목판화 기법³⁶⁾으로 제작된 작업에서의 흐림 효과 방식을 <ANONYMOUS FACE, 2011>(도판10)을 예로 들어 살펴보도록 하겠다. 이 작업은 한 인물을 여덟 개의 부분으로 나누어 오목판화 기법으로 찍고 이어붙인 작업이다. 사진판화 기법(Photo etching)³⁷⁾을 이용한 작업으로, 필름을 이용하여 감광하는 과정, 감광한 판을 부식하는 과정, 그리고 프린팅하는 과정이 모두 이미지를 흐릿하게 만드는 데 개입한다. 포토샵 프로그램을 이용하여 원본 이미지를 흐릿하게 만드는 방식은 다른 작품과 동일하다. 일차적으로 흐릿하게 만든 이미지를 A4 사이즈로 출력한 후 실제 이미지의 크기인 60X90cm에 이르도록 여러 번에 걸쳐 확대하여 복사한다. 이 과정을 거치며 이미지의 해상도가 점점 낮아지며 노이즈가 생기게 되는데, 그것을 필름으로 이용하여 감광한다. 그리고 제판 단계의 부식과정에서 우연적으로 생기는 자국들로 노이즈가 더 추가된다. 마지막으로 흐릿한 형태를 유지할 수 있도록 조절하여 잉킹하는 과정을 거친다. 이처럼 이미지의 편집, 제판, 프린팅의 여러 과정을 거치

35) 레이저의 파워와 스피드는 결과물에 영향을 미친다. 높은 파워로 스피드를 빠르게 설정하는 경우와 낮은 파워로 느린 스피드를 유지한 경우 음각된 깊이는 비슷하지만 전자가 후자에 비해 거칠고 덜 섬세한 결과물을 얻는다.

36) 오목판화는 드라이포인트(Drypoint), 메조틴트(Mezzotint), 인그레이빙(Engraving)의 직접 판법과 에칭(Etching), 애쿼틴트(Aquatint) 등의 간접 판법으로 나눌 수 있다. 이 작업에서 본인이 사용한 기법은 애쿼틴트로, 질산을 이용하여 아연판을 부식하였다. 애쿼틴트는 송진 가루나 래커 스프레이로 판면에 무수히 많은 입자를 뿌리고, 산에 부식해 돌기를 생성해서 다양한 톤을 얻는다. 임영길, op.cit., p.122.

37) 사진판화 기법은 투명필름으로 이미지를 만든 후, 판에 감광제(T.P.R)를 코팅하고 감광대에서 노광해 제판하는 방식이다. 이 감광제는 빛을 받으면 굳어지는 성질이 있기 때문에 빛을 받은 부분은 나중에 현상액에 의해서 벗겨져 나가고, 비이미지 부분에만 감광제가 남아서 부식을 막는 역할을 한다. 사진 이미지는 1960년대 팝아트에서부터 스크린 판화에 적극적으로 도입되었고 이후 동판화나 석판화에서도 적극적으로 적용되고 있다. Ibid., p.152.

면서 원래 이미지의 또렷한 형상은 점점 더 흐릿해지고 결국 인물의 핵심적인 특징은 가려진다.

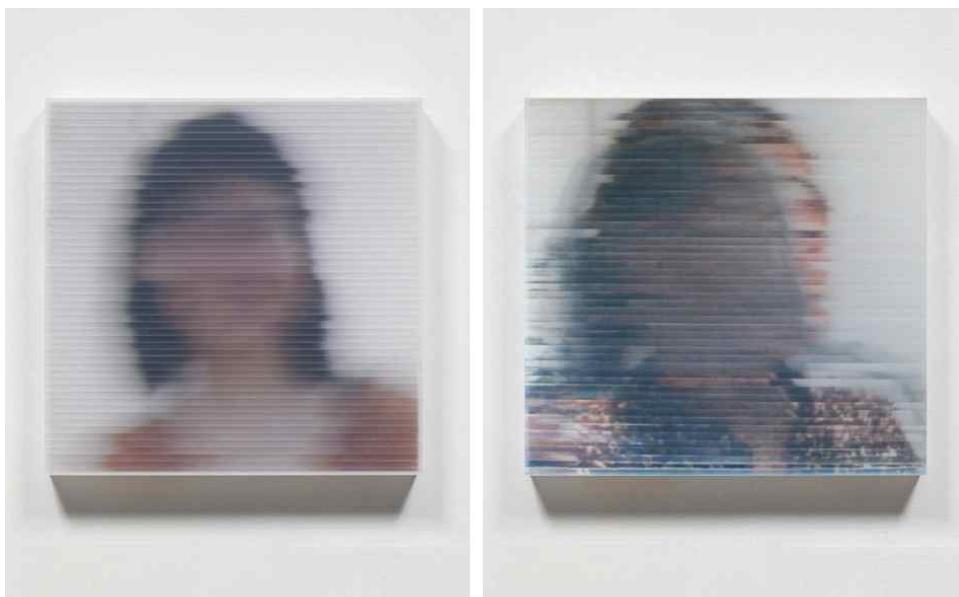
이 작업들 모두 기본적으로는 원본 이미지를 흐릿하게 조작하지만 이후 과정에서의 기법의 활용이 인물의 특징을 은폐하는데 크게 기여한다. 뿐만 아니라 종이가 탄 부분의 재로 인한 소멸의 느낌과 가로, 세로의 선들로 인해 물적 실체를 지우는 듯한 느낌 등 기법으로 인한 효과는 정서의 표현에도 큰 역할을 하고 있음을 볼 수 있다. 특히 이러한 작업에서 레이저 조각기의 사용으로 인해 생긴 선의 효과는 이후의 작업에서 선적인 요소를 적극적으로 도입하게 하는 계기가 되었다. 촘촘히 매어진 줄 위에 프린트를 하거나 영상을 투사하는 작업들이 그러한 예이다.

지금까지 살펴본 작업들은 제대로 잘 찍힌 사진을 편집과정에서 초점을 흐리게 만들거나 실수로 초점이 맞지 않게 찍힌 사진을 이용한 예이다. 그러나 촬영 당시에 고의적으로 초점을 흐리게하거나 이미지 편집과정 또는 작업과정에서 가로로 흔들린 듯한 느낌으로 형상을 해체하기도 한다. <FEMALE#8, FEMALES#5, 2014>(도판12)의 경우 사진 원본을 모니터에 띄워놓고 카메라를 가로 방향으로 흔들면서 재촬영하였다. <FEMALE#6, 2013>(도판13), <FEMALES#4, 2014>(도판14)는 초점을 흐린 얼굴 이미지가 인쇄된 아크릴판을 가로로 가늘게 잘라 어긋나게 이어 붙였다. 그 결과 마치 리히터의 그림처럼 가로로 붓질을 한 것과 같은 회화적인 느낌을 가지게 된다. 이는 원본 사진이 가지는 객관적인 부분, 즉 한 개인의 특징, 정체성을 추상적인 붓질로 지워버림을 상징한다. 그렇다 해도 사진의 속성이 완전히 사라지지는 않기에, 결과적으로 구체적 인물이라는 사실과 초점이 흐려진 모호한 표현 사이에 발생하는 간극은 그 인물이 특정인을 나타내는 것이 아니라는 사실과 더불어 이차적으로는 이러한 표현 방법으로부터 발생되는 정서를 인지하게 만든다.



[도판12] <FEMALE#8, FEMALES#5>, 2014,

Laser engraving, Digital print on acrylic panel, 45x45x6cm(each)



[도판13] <FEMALE#6>, 2013, Acrylic panel, Digital print, 55x55x6cm

[도판14] <FEMALES#4>, 2014,

Laser engraving on acrylic panel, Digital print, 50x54x6cm

2) 비실체적 형상과 불명확한 시공간

인물을 흐릿하게 표현하는 방법은 전신의 이미지를 사용한 작업들에서도 공통적인 부분이다. 얼굴을 소재로 한 작업들과 달리 이 작업들에서 특징적으로 보이는 것은 시공간의 설정이다. 얼굴을 클로즈업해서 화면에 꽉 채우는 경우 배경의 설정이 불필요한 경우가 많았고 배경이 존재하는 구성인 경우에도 흰색의 여백으로 남겨두는 방식을 취하였다. 그러나 전신을 소재로 하는 경우에는 군상 이미지가 주를 이루게 되면서 화면 구성상 배경과 공간이 포함될 수밖에 없다. 인물이 있는 장면을 원근법을 적용하여 사실적으로 재현한다고 가정하면 그 그림에는 배경이 되는 공간이 있기 마련이다. 우리 일상에서도 어떤 대상은 일반적으로 공간적인 맥락 안에서 존재한다. 또한 그에 따라 그 대상이 규정되기도 한다. 그러나 본인은 인물 외의 배경과 공간을 구체적으로 제시하지 않는다. 그들의 구체적인 존재를 드러내 줄 수 있는 배경을 소거함으로써 장소와 시간이 주는 해석의 맥락을 제외시키는 것이다.

이러한 작업들의 경우 주로 멀리서 찍은 인물 사진들을 이용한다. 원본 사진의 인물들을 확대하여 보면 대부분 멀리서 촬영했기 때문에 이미 초점이 흐려진 상태로 윤곽의 경계가 확실치 않고 심지어 노이즈가 생긴 경우도 있다. 그러한 경우에는 그 이미지를 그대로 사용하기도 하지만 노이즈 효과를 더 추가하거나 블러 효과를 이용하는 등의 방법으로 더욱 적극적으로 인물을 흐릿하게 만든다. 여러 장면의 인물들을 한 화면에 조합하는데, 실재하는 공간을 사실적으로 재현하는 것은 아니지만 인물들이 임의의 공간에 함께 있는 것처럼 배치한다. 이때 각 장면에서 인물을 선택하는 기준은 인물이 이루는 외곽의 형태이다. 어떤 특정한 활동으로 보이지 않는 서 있거나 걷거나 하는 일반적인 포즈의 사람들을 선

택한다.

이 인물들의 조합은 포토샵 프로그램에서 레이어를 중첩하면서 여러 효과³⁸⁾를 이용하는 방법으로 이루어진다. 일반적인 중첩은 한 단위가 부분적으로 그것의 위에 있는 다른 단위에 가려질 때 생겨나는 것으로 한 대상 안이나 여러 대상의 배치에서 나타난다.³⁹⁾ 어떤 형상이 겹쳐져 있는 경우 우리는 뒤쪽의 가려진 형상을 무의식적으로 인지한다. 즉, 대상 또는 사물 간의 중첩은 화면에서 깊이감을 느끼게 해주어 3차원의 공간을 표현하는 역할을 하는 것이다.

그러나 본인이 사용하는 중첩은 사실적인 공간의 표현을 위한 것이 아니다. <CROWD#15_12, 2016>(도판15)를 보면 몇몇 인물들은 비교적 명확하게 인물의 형태를 갖추고 있다. 그러나 대부분의 경우에는 간신히 인물의 윤곽만을 알아볼 수 있다. 면으로 단순화된 인물 위에 윤곽선으로 이루어진 인물들이 겹쳐 있기도 하고 앞에 있는 인물과 뒤에 있는 인물이 반투명하게 표현되어 투과되어 보이기도 한다. 아른하임은 이렇게 투명하게 중첩하는 것을 상호중첩이라고 한다. 이러한 상호침투는 대상의 견고성을 약화시키고, 그려진 사물은 유령 같은 투명성을 얻는다. 이와 같이 투명하게 상호중첩된 인물들은 유령이나 흔적처럼 보이게 되면서 물질의 산물이라기보다는 정신의 산물이라고 느껴진다.⁴⁰⁾

이 유령과도 같은 인물들은 형체가 흐릴 뿐 아니라 어느 장소에 있는지 그들이 어떤 상황에 놓여 있는지 전혀 짐작할 수 없다. 시공간이 드러나지 않는 무중력 상태의 공간에 인간 형상의 실루엣이 떠있는 것처럼 보

38) 레이어의 중첩에서 여러 옵션들이 있는데 그 중 본인이 주로 사용하는 것은 투명도의 조절과 스크린 효과, 네거티브 효과 등이다. 투명도를 높여 중첩하는 경우에는 각 인물들의 형상이 명확하게 잘 드러난다. 반대로 불투명하게 중첩하는 경우에는 인물의 형상들이 모여 면을 이루게 되고 그로써 새로운 윤곽을 형성하기도 한다.

39) 루돌프 아른하임, op.cit., p.114.

40) 아른하임에 의하면 이는 주관적이고 심리적인 접근이기 때문이다. Ibid., pp.133-134.

인다. 이는 인물들의 그림자가 없기 때문이기도 하다. 그림자는 기본적으로 사물 자체의 입체성을 드러내 주고 그 주변에 공간을 만들어 줌으로써 화면 전체에 공간감을 나타내는 역할을 한다. 이에 더하여 그림자는 특정 시간과 공간임을 나타내주는 장치이기도 하다. 따라서 그림자가 없는 이 인물들은 시대를 초월한다는 의미 또한 내포한다.⁴¹⁾



[도판15] <CROWD#15_12>, 2016,

Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 60x90cm

41) 고구려 벽화에서도 등장인물에 그림자를 그리지 않는 경우를 볼 수가 있다. 그들에게 그림자는 시간의 흐름을 끊하므로 사물을 그림자 없이 그린다는 것은 시간과 구체적인 장소를 초월한다는 의미가 내재되어 있다. 박용숙, 『한국미술사이야기』(서울: 예경, 2000), p.21.

이렇게 화면을 구성하는 과정을 통해 인물들은 더 이상 실체를 가진 인간으로 보이지 않게 된다. 인물의 실루엣을 가졌으나 비물질적이고 가상적인, 단지 흐릿한 형상들이 화면 안에 부유하고 있는 모습을 보일 뿐이다. 더불어 여러 장면을 이어서 배치하는 중층구조⁴²⁾는 그러한 효과를 더 강화한다. <CROWD#15_3,2,7,4, 2016>(도판16)은 총 12개의 장면 중 네 개의 장면을 연속적으로 배치한 것이다. 각각의 장면은 독립적인 것으로 구체적 공간 설정은 없어도 서로 다른 공간임은 알 수 있는 장면들이다. 이들이 인접하여 한 장면을 이루게 되면서 전체적으로 공간은 더 모호해진다.



[도판16] <CROWD#15_3,2,7,4>, 2016,
Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 60x90cm(each)

42) 중층구조에 관해서는 4장에서 추가로 논의한다.



[도판17] <CROWD#16>, 2016, Digital print on acrylic panel, 60x90cm(each)

이와는 달리 약간의 공간이 암시되는 경우도 있다. 어떠한 장소인지 구체적으로 알아볼 수는 없는, 바닥이나 벽 등 최소한의 공간만을 드러낸다. <CROWD#16, 2016>(도판17), <CROWD#17, 2016>(도판18)에서 인물들은 바닥으로 보이는 면 위에 배치되어 있고 뒤에는 벽처럼 보이는 면이 존재한다. 이러한 작업들의 원본은 주로 미술관이나 넓은 쇼핑몰의 인물들을 찍은 사진들이다. 또는 너른 자연 풍경, 예를 들어 해안가 등 의 복잡하지 않은 장면을 배경으로 하는 인물 사진을 이용하기도 한다. 그러한 공간들은 벽과 바닥이 무늬가 없는 단색에 가깝고 배경이 단순하기 때문에 배경으로부터 인물을 떼어내서 편집하기에 편리하다는 장점이 있다. 그러나 단지 편집의 효율성 측면 때문에 이러한 사진들을 이용하는 것은 아니다. 복잡하지 않은 공간의 일부분을 배경으로 활용하여 그림에 최소한의 공간만을 나타나게 하기 위한 것이다.

그런데 이 그림들에서 바닥을 나타내는 선들을 이어 보면 원근법에 맞지 않게 왜곡되어 있다. 한 장면임에도 불구하고 여러 개의 공간이 동시에 공존한다. 이는 여러 개의 장면을 중첩하는 과정에서 인물의 주변 공간을 부분적으로 포함하여 편집하기에 생기는 결과이다. 이러한 설정은 화면의 공간을 더욱 모호하게 만들고 인물들의 비실체성을 더욱 부각시키는 효과가 있다.



[도판18] <CROWD#17>, 2016, Digital print on acrylic panel, 60x90cm(each)



[도판19]

<CROWD#34>, 2019, Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 28.7x28cm
<CROWD#24>, 2018, Digital print on acrylic panel, 28.5x61cm

모호한 시공간의 설정과 함께 인물의 표현 역시 모호한 형태를 특성으로 한다. 간혹 원본의 명암을 유지하는 경우도 있지만 거의 대부분의 인물들은 단순화된 면이나 외곽선으로 처리되면서 인물의 실루엣만이 드러나게 되고 그림자처럼 보이기도 한다. <CROWD#34,24, 2019, 2018>(도판19)는 그러한 표현이 특히 잘 드러나는 예로, 인물들은 평면화된 실루엣으로 이루어져 있다. 실루엣(Silhouette)은 어떠한 형태의 윤곽 안에 단색으로 채워진 이미지를 일컫는다.⁴³⁾ 영화에서 그림자 그림만으로 표현하는 영화장면을 실루엣 기법이라고 하는데 이처럼 실루엣은 그림자와 동의어로 간주되기도 한다.

실루엣과 그림자와의 연관성은 미술의 기원에서도 볼 수 있다. 로마의 정치가이자 학자인 플리니우스(Gaius Plinius Secundus, AD23~79)는 『박물지(Historia Naturalis)』에서 회화가 선으로 윤곽을 그린 인간의 그림자에서 최초로 태어난 것이라고 말한다. 설화에 등장하는 도공 부타데스(Butades)의 딸의 연인이 전쟁터에 나가게 되어 딸이 비탄에 잠기

43) 원래는 18세기 유럽에 벌어진 검은 종이를 잘라 인물의 옆얼굴을 표현한 그림에 사용된 말로, 거기에서 밝은 배경에 사물이 회색으로 보이는 광경이나 물건의 형태 그 자체를 표현할 단어로 사용되게 되었다.

자, 부타데스는 벽에 투영된 그 남자의 그림자 윤곽을 그려볼 것을 권했다. 떨은 열굴을 램프 불빛에 비추어 벽에 그림자를 만들고는 그 그림자의 외곽선을 따라 그림을 그렸다고 한다. 부타데스는 거기에 흙을 빌라서 부조를 만들어서 다른 도기와 함께 구워냈고 테라코타 초상 부조가 만들어졌다.

이는 서양회화와 소조의 탄생 설화로, 예술에서의 재현의 핵심에 투사(projection)의 모티프가 있으며 이러한 투사의 초기 형태가 되는 것은 그림자라는 것이다. 이는 부재와 존재라는 주제, 즉 신체의 부재와 그 투영된 형상의 존재라는 문제를 포함하는 것이다. 여기서 재현이라는 것은 대체물, 즉 내용물이 된다는 형이상학적 특징이 드러나고 있으며, 그림자는 부재중인 것을 현존하는 것으로 만들기 위한 보조물이다.⁴⁴⁾

이처럼 플리니우스는 그림자를 흔적으로 보았고 17세기의 그림에서 그림자는 개인의 특수한 유사성이 아니라 사람의 일반성을 드러내는 것이었다.⁴⁵⁾ 즉 그림자는 지표적 특징을 지니는 것이다. 19세기 말 미국의 철학자이자 기호 논리학자인 찰스 퍼스(Charles Sanders Peirce, 1839~1914)는 기호를 세 유형으로 구별했다. 도상(Icon)은 유사성에 입각한 기호로 본질상 그것이 가리키는 대상의 특징들을 일부 닮거나 공유하며, 이 점에 의해 대상을 대리한다. 지표(Index)는 사실과의 대응에 바탕을 두며 원인과 결과 같은 구체적인 관계에 의해 대상과 연결된다. 상징(Symbol)은 일반적인 기호로, 지시대상과의 연관이 자연적인 것도, 또는 닮음에 의한 것도 아니다.⁴⁶⁾ 그림자는 여기서 지표의 유형을 보여주는 가장 대표적인 예 중 하나이다.

44) 빅토르 I. 스토이치타, 『그림자의 짧은역사』, 이윤희 역 (서울:현실문화연구, 2006), p.7, 14, 19, 37.

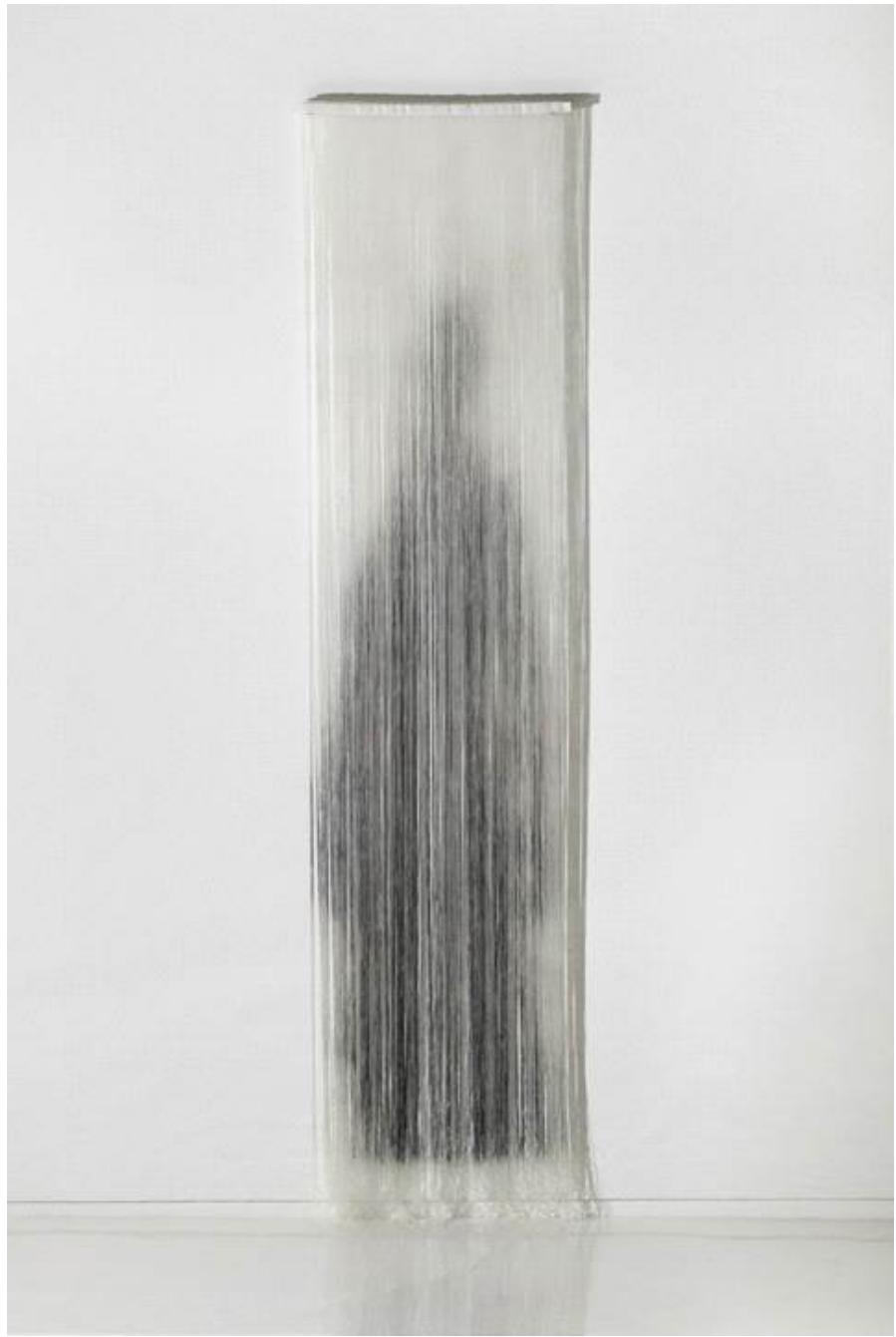
45) Ibid., p.155.

46) 그림자를 부재의 신호로 조명한 사진 담론과 함께 퍼스가 명명한 '인텍스'라는 개념이 만나 그림자에 대한 새로운 시각이 부상하게 되었다. 낸시 쇼크로스, op.cit., pp.33-34.

본인 작업에서도 그림자의 대상인 인물의 모습이 화면에 등장하지 않더라도 그림자는 그 인물을 대리하며 인간의 자료로서 작용한다. <FEMALE#12>(도판20)은 그림자 자체를 원본으로 사용한 경우로 그림자의 대상이 되는 인물을 그림자로써 표현한 것이다. 그림자는 물리적으로 지각 가능하지는 않지만 대상을 암시하는 함축적인 측면을 지닌다. 그러나 그림자는 대상과 일대일로 상응하는 관계가 아니며 빛의 방향과 세기에 따라 왜곡이 되거나 과장된 것처럼 보이기도 한다. 이 작업은 그러한 비정형적인 그림자의 특징을 활용한 작품으로 대략 인물의 형상으로 보이긴 하지만 형태가 일그러져 있다. 대상이 되는 원래의 신체보다 길고 왜곡된 형상으로 바닥에 드리워진 그림자 이미지를 이용하였기 때문이다.

상술한 바와 같이 그림자는 현존과 부재를 동시에 담고 있는 이중의 기호이다. 이 작업에서의 그림자는 실재하는 대상이 만들어낸 것이기 때문에 현존하는 것인 반면, 그 대상이 실재하지 않기 때문에 동시에 부재의 기호인 것이다. 더불어 이 그림자 이미지는 확정적이지 않다. 가볍고 반투명한 소재인 우레탄 줄에 프린트를 하여 매다는 형식을 취하였는데, 매달린 줄의 움직임에 의해 변할 수 있는 가변적 성질을 가지고 있다. 이 작품에서 보이는 현존과 부재의 사이, 불확정성, 가변성 등은 본인이 생각하는 인간 존재의 특징을 나타낸다. 타인과의 관계 맷음 안에서 개인은 가변적이고 비실체적이다. 주체로 존재하면서도 익명적이며 나 자신이면서도 나 스스로도 타인이다.

그림자가 갖는 현존과 부재의 의미는 그림자의 비실체적이고 비물질적인 특징과도 연결된다. 그림자는 눈에 보이지만 물질성이 결여된 실재하



[도판20] <FEMALE#12>, 2016, Digital print on translucent lines, 250x60cm

지 않는 대상이다. 빛이 없으면 존재하지 않고 대상이 사라지면 존재할 수 없다. 따라서 그림자는 무상하며 덧없는 현존을 의미한다. 빛에 의해 달라지는 순간을 포착하는 클로드 모네(Claude Monet, 1840~1926)의 작업은 만물에 고정된 것이 없다는 불교의 무상⁴⁷⁾의 개념과 연결 지을 수 있다. 특히 말년의 작품들에서 그러한 개념들이 드러난다. 수련 연작들과 물과 그 신기루 속의 반사광들을 그린 작품들은 대기 속으로 순간적으로 사라져 버리는 덧없는 양상들에 대한 탐구이다.⁴⁸⁾ 모네가 말년에 찍은 사진 <릴리 연못 위에 드리워진 모네의 그림자>에는 사진 아래쪽에 물의 표현에 비친 모네의 실루엣이 보인다. 물에 투영된 모네의 그림자는 존재와 무상이라는 이중 상징의 비유적이고 역설적 특징을 보인다. 이는 그림자의 무상함에 관한 동양적 찬미임을 암시하는 것이기도 하다.⁴⁹⁾

본인의 작업에서 그림자처럼 보이는 인물들 역시 이러한 무상함과 덧없음을 상기시킨다. <FEMALE#9, #10>(도판21)은 촘촘히 매어진 낚시줄 위에 얼굴 이미지를 프린트하였는데, 프린트를 하는 과정에서 잉크가 줄 사이사이로 빠져나간다. 얼굴의 사실적인 색채 때문에 그림자로 인식되지는 않지만 투명한 줄이라는 재료의 성질과 작업과정이 만나 혼적과도 같은 비실체적인 얼굴로 드러나게 된다. 이처럼 혼적이거나 그림자처럼 보

47) 무상(無常)은 상주불변(常住不變)에 대해서 무상전변(無常轉變)의 의미이다. 불교의 근본적 교설은 인연 또는 연기라는 것으로, 모든 존재는 인연 화합의 일시적 존재이므로 항상 불변한 것 이 아니다. 따라서 사람이나 물질에 집착해도 그것은 변화 소멸하는 것이므로 실망할 뿐이다. 이를 제행무상이라고 하며, 이런 이치를 깨닫고 사람과 물건에 대한 집착에서 해탈하면 마음의 안락을 얻을 수 있다고 한다. 이런 교설을 표현한 것이 제행무상계(諸行無常偈) 또는 설산계(雪山偈)이다. 즉, <제행무상(諸行無常), 시생멸법(是生滅法), 생멸멸이(生滅滅已), 적멸위락(寂滅爲樂)>의 4구로, 전 2구는 제행은 무상해서 발생하거나 소멸하면서 머물지 않기 때문에, 이에 집착하는 것은 고통이라는 뜻이고, 후 2구는 이 생멸무상에 대한 집착을 없애면 거기에 평정한 적멸의 깨달음이 열려서 영원한 낙이 된다는 뜻이다. 종교학사전 편찬위원회, 『종교학대사전』, 한국사전연구사, 1998, p.589.

48) 모리스 세릴라즈, 『인상주의』, 최민 역 (서울: 열화당, 1996), p.78.

49) 빅토르 I. 스토이치타, op.cit., pp.150-151.

이는 본인 작업에서의 인물들은 그림자의 그림자가 의미하는 무상함, 덧없음, 공허를 내포한다.

이 작업들(도판20,21)은 2016년 개인전 <그림자_REVEALING>에 전시된 작품이다. 그림자의 비실체성으로 인간이라는 존재를 감추면서 동시에 드러내려는 본인의 의도를 이 전시 명제에서 유추할 수 있다. 비둘질인 그림자를 줄에 프린트함으로써 물질성을 부여하여 인물을 대신하거나 인물을 현존과 부재의 기호인 그림자처럼 표현한다. 그림자의 특징과 상징들을 이용하여, 존재하지만 동시에 부재하는 인간 존재의 공허함과 고독 등의 정서를 드러내는 것이다.



[도판21] <FEMALE#9,#10>, 2014, Digital print on fishing lines, 41x41x5cm(each)

본 절에서 특정인을 개별적 존재가 아니라 시대를 초월한 인간 존재로 보이도록 하는 방법들에 대하여 살펴보았다. 요약하면, 얼굴을 소재로 한 작업에서 개인의 개별성을 은폐하는 유형은 눈을 생략한 구도와 온전한 얼굴을 다 드러내면서 흐릿하게 표현하는 두 가지로 나눌 수 있다. 특히 이 흐름 효과는 작업 전반에 걸쳐 사용되는 기법임과 동시에 주제

의 표현에 있어서도 중요한 역할을 하는 요소이다. 기법과 재료의 특징을 최대한 이용한 결과 애초에 인물의 개별성을 은폐하고자 사용한 이미지 흐름의 방법들이 작업의 내용, 즉 정서의 표현과도 밀접한 연관을 가지게 되었다. 기법의 효과들이 불안, 공허, 고독이라는 근원적 정서의 시각화에 중요한 역할을 하고 있는 것이다. 또한 기법에서 생겨난 효과를 다음 작업의 이미지를 만드는 과정에서 적극적으로 활용하기도 한다. 이와 같이 본인의 작업에서 기법의 사용과 내용적 측면은 서로 긴밀하게 연관되어 있다.

3.3 고립된 존재의 표현

정서는 본질적으로 타자와의 관계를 통해 형성되는 것이다. 따라서 군상을 통하여 타자와의 관계 안에서의 정서를 나타기도 한다. 개별성을 은폐하는 과정에서 일차적으로 인물들은 익명적으로 보이게 되는데, 인물들이 군상을 이룸으로써 각 개인의 익명성은 관계 안에서의 익명성으로 확대되어 읽히게 된다. 앞서 익명성은 인간 존재의 바탕을 이루는 것임을 철학적 논의를 통해 확인한 바 있다. 본 절에서는 사회적 측면에서의 익명성에 대한 논의를 통하여 본인 작업에서 군상이 갖는 의미를 살펴보고 이 작업들에서의 정서의 표현에 대해 살펴보도록 하겠다.

익명성에 대한 많은 연구들에서 익명성이 가지고 있는 고유한 성질을

정의내리기 위해 익명성을 정체성이라는 개념의 반대 개념으로 설명하며, 식별(identify)할 수 없는 상태, 사회적 교류를 결정하는 사회적 단서들이 제거되는 상태로 나타낸다.⁵⁰⁾ 즉 익명적이라는 것은 집단에 속한 개인이 불특정 다수의 하나가 되면서 정체성을 상실한 상태인 것이다. 현대사회의 조직 속에서 개인은 구성원의 일부로 기능하게 되고 획일적인 행동 양식을 갖게 된다. 이러한 조직 사회는 개인의 정체성을 모호하게 만들고 개인의 익명화를 심화시킨다. 그 결과 개인으로 하여금 무책임과 무관심을 그 태도로 갖게 하고, 이는 사회에서 윤리적인 문제로 연결되기도 하며 그로 인한 문제가 발생되기도 한다.

익명성의 부정적 측면은 개인이 어떤 집단이나 군중에 속하게 될 때 명백하게 드러난다. 귀스타브 르봉(Gustave Le Bon, 1841~1931)은 그의 저서 『군중 심리』(1895)에서 군중의 등장을 역사 흐름상 불가피한 것으로 보면서도 군중이 지닌 부정적 특성을 우려했다. 그에 따르면 군중은 같은 장소에 운집한 무리가 아니라 특정 감정이나 신념에 따라 결합된 ‘심리적 군중’이다. 군중에 속한 개인은 고유의 특성을 잃어버리고 충동적으로 사고하며 본능에 따라 움직인다. 특정 상황에서 형성되는 개인의 무리는 그 무리를 구성하는 개개인과 무척 다른 특성을 드러내는데, 의식을 지닌 개성은 사라지고 개인의 감정과 생각이 집단화되어 모두 같은 방향을 향한다. 그리고 일시적이지만 매우 뚜렷한 특징을 보이는 집단정신이 형성된다.⁵¹⁾

그는 군중을 구성하는 개인이 누구든 간에 그들은 군중이 되었다는 사실만으로 일종의 집단 심리를 갖게 되고 독립된 개인으로 있을 때와 다른 방식으로 생각 지각하고 행동한다고 한다.⁵²⁾ 군중은 개인으로 환원될

50) 최희재, 이준기, 김정원, 「온라인 커뮤니티에서 기술적, 사회적 익명성이 자기통제에 미치는 영향에 관한 연구」, 『인터넷정보학회논문지』, Vol.10 No.1, 2009, p.65.

51) 귀스타브 르봉, 『군중심리』, 강주현 역 (서울: 현대지성, 2021), p.16.

수 없는 고유한 심리적 개체로 개개인의 단순한 집합체가 아니라 개개인의 특성과 관계없는 전혀 새로운 존재며, 그 결과 독립된 개인보다 항상 지적으로 열등하다는 것이 그의 주장이다.

이러한 집단의 심리가 바로 익명성으로 인한 것이며 르봉의 지적은 익명성의 부적정인 측면에 대한 그것과 맞닿아 있다. 그러나 익명성에는 부정적인 측면만 있는 것은 아니다. 익명성은 대중사회의 출현과 관계가 있으며 현대 민주주의와도 불가분의 관계에 있다. 다른 의견을 표명해도 보복받지 않고 스스로를 지킬 수 있게 하며, 이러한 점에서 민주주의에서 언론의 자유는 익명성과 불가분의 관계라 할 수 있다. 일반적인 표현의 자유 뿐 아니라 익명성은 사회적 약자와 소수자의 표현을 보장해 줄 수 있는 최소한의 장치이다. 집단 내에서의 익명성은 구성원 간의 지위, 직급, 성별 등의 차이로부터 생기는 영향력을 최소화하여 자유롭게 의견을 개진할 수 있게 해준다. 또한 개인의 자기인식에 있어 공통으로 가지는 특성이 더 중요하게 부각되면서 집단의 구성원으로서의 정체성을 강화시켜주기도 한다.

한편, 군중을 소재로 한 그림은 특히 역사화(history painting)에서 많이 등장한다. 역사화는 이탈리아어로 '이스토리아(istoria)'⁵³⁾에서 유래한 것으로, 인물의 모범적인 행위가 보여주는 거창하거나 영웅적인 서사가 담긴 그림을 일컫는다. 원래 종교 회화가 지배적이었던 이 범주는 신화, 문학 또는 역사의 주제를 묘사하여 교화의 목적을 갖는 것으로 이탈리아

52) Ibid., p.18.

53) 근대적 개념의 역사화는 처음으로 투시도법(원근법)에 기하학적 기초를 부여한 알베르티 (Leon Battista Alberti)의 이스토리아(Istoria)를 그 기원으로 한다. 이스토리아는 최초의 근대적 회화론인 알베르티의 『회화론』(De Pictura)을 함축하는 것으로서 기념비적 성격과 극적인 감동을 자아내기 위한 사실성과 표현성이 합쳐진 인문학적 내용을 의미한다. 정영복, 「한국 현대 역사화: 그 성격과 위상」, 『조형』, Vol.20, 1997, pp.58-59.

르네상스 기간에 확장되었다.⁵⁴⁾ 장르로서의 역사화는 신고전주의와 낭만주의로 대변되는 유럽의 18세기 후반부터 19세기 전반 서구의 아카데미 제도 속에서 그 개념이 형성되어 본격화되었다. 감수성과 상상력을 원동력으로 하는 낭만주의와 함께 역사화는 ‘표현으로서의 역사화’라는 현대적 의미를 형성하기 시작하였고, 한편으로 쿠르베의 사실주의는 평범한 개인으로서의 일상적인 역사를 부각시키기 시작하였다.⁵⁵⁾

쿠르베의 <오르낭의 매장(A Burial At Ornans)>은 대형의 화면과 여러 사람이 등장하는 장면의 구성 등을 볼 때 역사화의 형식을 띠고 있다. 그러나 이 그림은 평범한 사람의 장례식 장면을 그린 것으로, 그는 영웅이나 신화적 인물이 아니더라도 역사화의 주인공이 될 수 있다는 점을 주장하고 있는 것이다. 많은 역사화들에 등장하는 군중은 르봉이 언급한 심리적 군중의 모습을 보인다. 특정 상황에서 형성된 개인의 무리이며 특정 감정이나 신념에 따라 결합된 군중의 모습인 것이다. 그러나 쿠르베의 그림에서는 이전 역사화의 목적인 계몽이나 교화의 목적은 보이지 않는다. 그저 장례식에 모인 사람들을 사실적으로 묘사한 것이다. 이와 같이 현대의 역사화는 어떤 사건의 기록인 아닌 표현의 수단으로서 의미를 가지며 따라서 등장하는 군중(또는 군상)의 모습도 달라지게 되었다.

이옹노의 <군상>(참고도판12)는 시대적 상황에 대한 내용을 담는 것과 동시에 시대를 초월한 보편적 인물의 군상을 표현하고 있다. 내용적으로는 역사적 사실에 대한 발언을 하고 있으나 형식적으로는 표현적 특징을 보이는 것이다. 이는 1980년 민주화운동이 발생된 이후에 등장되어 분단된 이념과 억압된 현실에서 벗어나 자유를 얻기 위한 항쟁의 암시를 표현하고 있다. ‘집단적 힘이 표출된 저항의 몸짓’과 ‘분노와 화해할 수

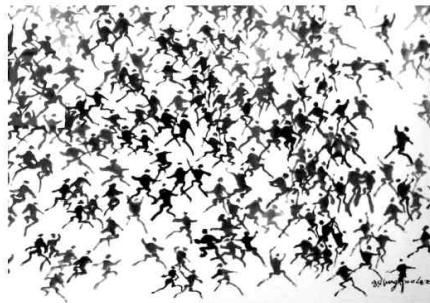
54) <http://www.visual-arts-cork.com/genres/history-painting.htm#modernpaintings>

55) 정영목, op.cit., p.60.

있는 경지에서의 자유 정신'이 표현된 그림이다.⁵⁶⁾ 단순화된 인간의 실루엣은 서예에서 발견한 추상성으로부터 시작된 것으로 반복적인 무수한 그 형상들은 인간 본연의 모습을 상기시킨다. 인간의 기본 형태를 사지와 몸통으로 단순하게 표현하며 겹거나 뛰는 듯한 다양한 움직임들을 가진 인간 실루엣들이 반복적으로 모여 군상이 된다.

이응노는 반복적인 행위로 이 인간 형상을 그리는데, 그에게 반복은 매너리즘에 빠지게 하는 행위가 아니라 마음을 비우는 과정인 무념무상이나 명상과 연관이 있으며 본질적이고 순수한 것을 추구하는 행위이다.⁵⁷⁾ 이러한 이응노의 군상 작업은 익명의 수많은 인체를 동일선상에 드러냄으로써 시공간의 제약이 초월된 인간의 순수성과 존엄성을 나타낸다.⁵⁸⁾ 이응노의 <군상>작업은 시대를 초월한 인간의 본성을 바라보고 물질이 아닌 비물질적인 정신을 표현한다는 점에서 본인이 인간이라는 존재를 파악하고자 하는 맥락과 달아 있다. 또한 인물의 실루엣을 화면에 가득 채우는 이응노 작업의 평면적 구성은 모호한 시공간에 실루엣과 같은 형태의 인물들을 배치하는 본인의 작업과 유사한 지점이 있다.

<CROWD#15, 2016>(도판22,23)은 무수히 많은 인간의 무리들이 화면을 가득 채우고 있다. 비실체적인 인간의 형상들이 허공에 부유하는 듯하다. 이 작업은 앞 절에서 언급한 (도판15,16)의 전체 장면으로, 어떠한



[참고도판12] 이응노, <군상>(부분), 1987

56) 오광수, 『한국 추상미술 40년』(서울: 재원, 2004), p.77.

57) 김현숙, 「이응노, 아래, 마츠타니 타케사다의 작품에서 반복과 무념무상(無念無想)」, 『예술과 미디어』, Vol.19, No.1, 2020, pp.35,40.

58) 오광수, op.cit., .p.77.



[도판22] <CROWD#15>, 2016, Digital print, Laser engraving on acrylic panel
60x90cm(each) / 180x360cm



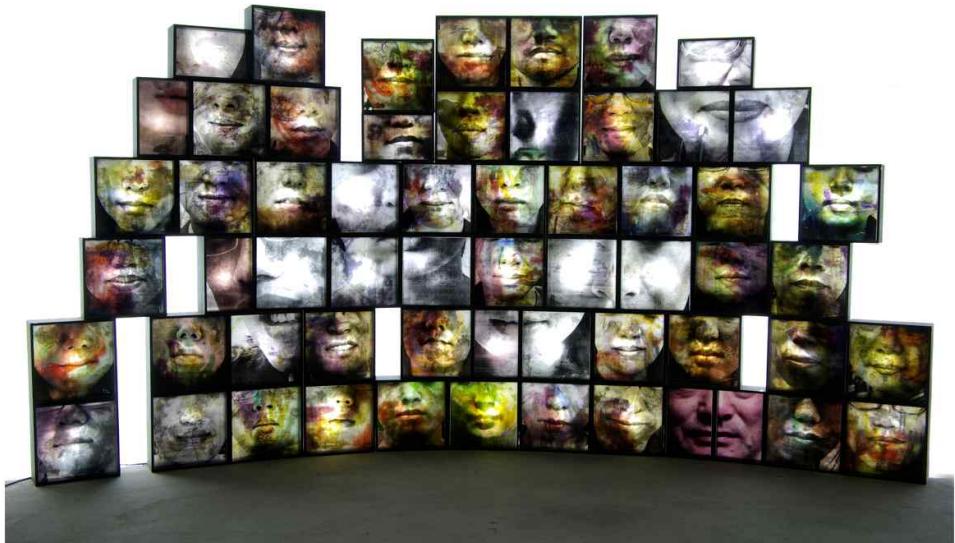
[도판23] <그림자_Revealing>, 2016, 갤러리 도스(서울), 개인전 전시 장면

상황인지 어느 장소인지 구체적인 묘사가 없이 불명확한 시공간으로 설정되어 있다. 또한 여러 장면을 이어 붙여 큰 규모로 만들어 수많은 타인의 무리 속에 속한 익명의 인물임을 더 강조하고 있다. 그럼으로써 타인과의 관계 안에서의 정서에 대하여 말하는 것이다.

이처럼 본인 그림 속 인물의 무리들은 특정한 상황을 드러내지 않으며 따라서 심리적 군중의 특성이 나타나지 않는다. 형태상으로는 익명의 사람들로 이루어진 군중으로 보이지만, 타인과의 관계 속에서 형성되는 인간의 정서를 표현하기 위해 군상의 형태를 취하는 것이다. 또한 이들은 특정한 상황과 장소를 배경으로 하지 않는 시공간을 초월한 인간의 존재를 나타낸다. 그런 이유로 군중 속에 속한 익명적 인물을 표현함에 있어서 긍정이나 부정의 입장이 보이지 않는다. 앞서 언급한 바와 같이 본인은 익명성을 인간 존재를 이루는 근원적인 바탕으로 바라보기에 익명성에 대해 중립적 입장을 견지하고 있기 때문이다. 따라서 르봉의 군중에 대한 정의에 따르면 본인의 작업에 등장하는 인물들은 ‘군중’이라기보다는 ‘군상’이라 칭하는 것이 맞을 것이다.

군상을 이루는 것은 얼굴만을 소재로 한 작업에도 해당이 된다. <ANONYMOUS FACE, 2007, UV하우스>(도판24)는 다수의 얼굴들이 벽을 이루고 있다. 여기서 형성된 벽의 형태는 개인과 익명적 타인 사이의 내면의 거리감을 상징한다. 자코메티의 작업에서도 볼 수 있었던 이러한 거리감의 표현은 그로 인해 개인이 군중 속에서 느끼는 불안이나 고독의 정서를 나타내는 것이다. 반복적으로 제시된 이 얼굴들은 패턴처럼 인식되고 전체의 이미지가 평면적으로 보이게 되는데, 이는 하이데거가 말하는 익명인의 존재 방식인 거리감, 평준화, 평균화의 조형적 표현이라 할 수 있다. 관계 안에서의 익명성, 거리감과 더불어 이 작업은 특히 고립이라는 요소가 특징적으로 보인다. 이 익명의 얼굴들은 각각의

틀 안에 갇혀 있는 고립된 모습으로 표현되고 있다. 이러한 고립된 존재의 표현은 본인의 군상 작업에서 주요하게 보이는 특징이다.



[도판24] <ANONYMOUS FACE>, 2007, UVハウス(파주)

고립된 존재의 표현은 주로 인물 간의 단절된 관계 설정과 화면의 분할로 이루어진다. 이러한 유형의 작업들에 등장하는 인물들은 같은 화면 안에 등장하면서도 인물 간의 어떠한 관계도 읽을 수 없다. <FEMALES, 2012>(도판25)에 등장하는 인물은 원래 한 장면에 있던 것이 아니라 세 개의 사진에서 한 명씩 선택하여 화면을 재구성하였다. 이 작업에서 인물 선택의 기준은 원본 사진의 인물의 포즈가 이루는 전체 윤곽의 형태, 옷의 명도의 차이 등 조형적인 부분이다. 그리고 중요한 것은 이들의 시선의 방향이다. 왼쪽을 향해 앉아 있는 사람, 정면 방향으로 서 있지만 오른쪽을 보고 있는 사람을 선택하였다. 이 세 명의 인물들은 등지고 있거나 고개를 돌린 모습으로 서로 다른 곳을 바라보고 있다. 이러한 시선

의 방향은 서로 소통하지 않는 단절된 관계임을 나타내며 결국 고립된 존재임을 암시하는 것이다.



[도판25] <FEMALES>, 2012, Collagraph, 240x70cm(each)

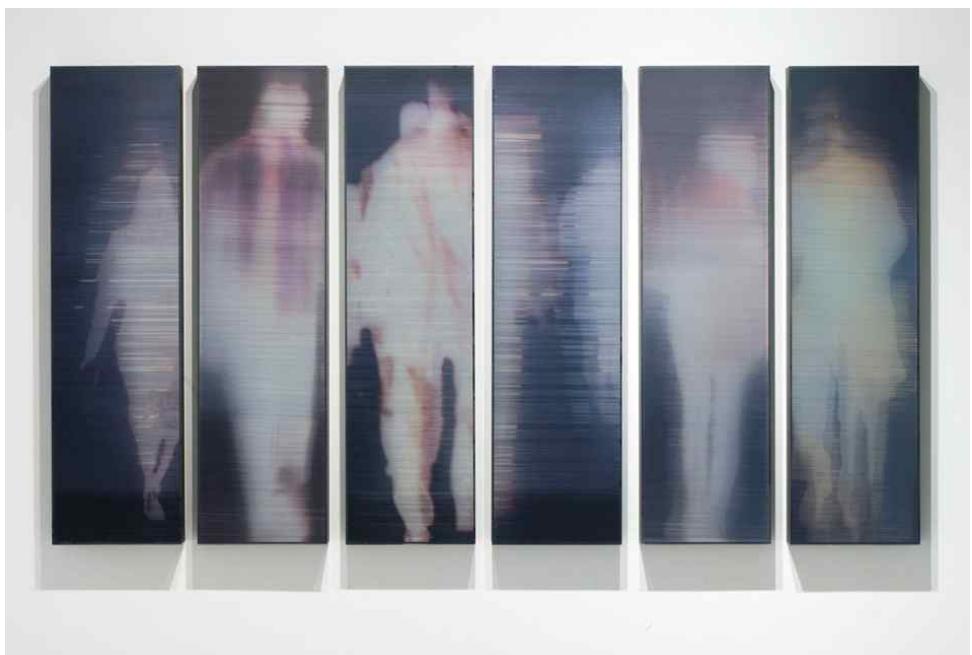
전체적으로는 세 명의 인물이 한 공간에 있는 것으로 보이지만 화면은 세 개로 나누어져 있고 각각의 인물들은 독립된 화면 안에 위치해 있다. 이처럼 전체로 보이지만 분할된 화면과 인물 간의 단절된 관계 설정을 통해 함께 있음에도 불구하고 외로움과 고독을 느끼는 인간의 정서를 드러낸다. 또한 이 작업에서 재료의 사용과 기법의 효과는 내용에 있어 중요한 부분이다. 매우 얇은 한지를 사용하였는데, 윗 부분만 벽에 고정되어 있고 아래쪽은 고정하지 않았기 때문에 바람이나 지나가는 사람의 움직임에 의해 한지가 흘날린다. 인물들은 실체가 없어 보이며 지워지고 사라지는 듯한데, 이 얇은 한지의 사용은 그러한 효과를 더욱 극대화한다. 이 작업은 콜라그레프 기법과 레이저 인그레이빙 기법을 접목하여 제작하였는데, 이 기법으로 인한 효과 또한 그림의 전체적인 분위기의 형성과 정서의 표현에 있어 중요한 역할을 한다. 이 기법에 대한 보다 자세한 설명은 4장에서 기술하도록 할 것이다.

이처럼 단절된 관계와 화면의 분할로 고립된 인간을 표현하는 것은 <CROWD, 2012>(도판26), <CROWD#21, 2016>(도판27)에서도 볼 수 있다. <CROWD, 2012>(도판26)에 등장하는 인물들은 미술관에서 작품을 감상하는 사람들의 사진을 원본으로 한다. 구체적인 공간을 설정하지는 않았지만, 한 명씩이 아니라 인물들을 그룹지어 선택하여 한 화면에 조합하였다기 때문에 인물 간에 원근감이 느껴지기도 한다. 이 작업은 네거티브 효과를 준 이미지를 투명필름 위에 인쇄하여 검은색 포맥스 판 위에 부착한 것이다. 네거티브의 효과는 유령 같은 상태로 대상을 재현하는 특징이 있다. 이러한 효과와 검은색 바탕재가 결합하여 이미지에 남아있던 약간의 공간감마저 묻히게 하고, 그로써 인물들은 부유하는 그림자처럼 보인다.

각 화면의 인물들의 형태가 완벽하게 이어지지는 않지만 인물의 크기와



[도판26] <CROWD>, 2012, Digital print on clear film, foamex, 180x450cm



[도판27] <CROWD#21>, 2016,
Digital print, Laser engraving on acrylic panel_110x30cm(each)

배치로 같은 공간 혹은 연속되는 장면임을 암시한다. 그러나 화면을 여섯 개의 조각으로 분할함으로써 고립된 인간 존재를 나타낸다. 또한 뿐만 아니라 흐릿한 인물의 실루엣들이 검은 배경 위에 그림자처럼 떠있는 상황과 이 검은 판의 어두운 색채 역시 그러한 고립감, 그로 인한 고독의 정서를 느끼게 하는데 큰 역할을 하고 있다.⁵⁹⁾ 블랑쇼에 따르면 고립된 존재는 부정의 대상이기 이전에 존재치 않는 대상으로 자신 바깥에서, 혹은 바깥으로부터 이루어진다. 그리고 그것은 소통의 존재, 혹은 공동체이다. 공동체 안에서 인간은 죽음이 예정되어 있는 삶의 유한성을 자각하고 타인의 부재를 바라본다. 삶 자체에서 그러한 타인의 부재와 만나게 되고 인간은 고유한 고독과 만난다고 한다.⁶⁰⁾

이러한 고립된 존재의 고독은 본인 작업에서 뒷모습으로 나타나기도 한다. <CROWD#21, 2016>(도판27)을 보면 여러 명의 인물들이 함께 걷는 것처럼 보이는 장면을 여섯 개의 화면으로 나누어 인물들 간의 단절된 관계를 나타내고 고립된 존재임을 강조한다. 그럼으로써 사회 속에서 관계로 인해 갖게 되는 고독의 정서를 표현하는 것이다. 그리고 인물들은 모두 뒷모습이다. 뒷모습은 인물의 얼굴과 그 특징을 볼 수 없기에 익명적 존재이다. 이는 우리가 현실에서 군중 속에서 보게 되는 타인의 뒷모습으로 우리가 보는 타자의 존재를 나타냄과 동시에 타자로부터 소외된 고독한 인간의 모습이다.

59) 이 작품에 대하여 평론가 이선영은 본인의 2012년의 개인전 <Shadowy Figures>의 서문에서 다음과 같이 언급하고 있다. “그림자처럼 보이는 군중들은 감시 카메라나 열 감지 기능이 있는 첨단 무기의 시야에 들어온 피사체처럼 단지 몇 개의 기호로만 구별될 수 있는 희미한 윤곽을 가질 뿐이다. 빛과 그림자 속에 잠겨있는 대중들 속에서 장양희는 고립된 존재들을 본다. ‘대중 개인주의’라는 말도 있지만, 이 고립된 존재는 주체는 커녕 개인조차도 될 수 없을 만큼 희미하다.” 이선영, 「지표도 좌표도 없이 떠도는 인간들」, 『Shadowy Figures』(전시도록), 갤러리 그림손, 2012.

60) 모리스 블랑쇼, 장 르 낭시, op.cit., p.48.

본 장에서 몸을 소재로 하여 정서를 표현함에 있어 주요하게 드러나는 문제들에 대해 그 의미를 고찰하고, 인간이 근원적으로 가지는 정서를 시각화하는 방법들에 대하여 살펴보았다. 인간을 비물질적이고 비실체적으로 표현하고 그들이 위치한 시공간을 모호하게 설정함으로써 본인 작업에 등장하는 인물들은 시대와 공간을 초월한 보편적 인물상으로 나타나고 있다. 따라서 작업에서 드러나는 정서는 화면에 등장하는 인물들만의 정서가 아니라 인간이라면 누구나 겪을 수 있는 보편적인 것이다. 또한 인물들은 군상 안에서 단절되고 고립된 익명의 존재로 표현되며 그로써 군중 속에서 개인이 느끼는 소외와 고독의 정서가 드러나고 있다. 더불어 본인이 사용하는 기법이나 표현 방법들이 정서를 드러내는데 중요한 역할을 하고 있음을 확인하였다.

제 4 장 작품의 조형적 특성 연구

4.1 비실재적 색채의 사용

본인 작업에서 색채의 사용은 두 가지 유형으로 나눌 수 있다. 첫 번째 유형은 얼굴에 대상과 관계없는 색채를 사용하는 경우이고 두 번째 유형은 회색조 또는 모노톤을 사용하는 경우이다. 두 경우 모두 대상을 사실적으로 재현하는 것에 목적을 두지는 않는다. 본 연구에 포함된 시기 초반의 얼굴 작업에서 보색 위주의 색채사용을 볼 수 있고 이후의 작업에서는 저채도의 모노톤¹⁾, 회색 등의 무채색이 주를 이루고 있다.

칸딘스키(Wassily Wassilyevich Kandinsky, 1866~1944)는 진정한 예술적 성취는 예술 본연에서 추출되는 내적 필연성에 있다고 주장한다. 그리고 그것이 순수한 형과 색으로 이루어져야 함을 강조한다. 색은 정신성의 가장 직접적인 표현이며 보는 이의 정신에도 영향을 미친다는 것이다. 그는 색채의 심리작용에 대해 자세히 언급하고 있는데, 그 한 예로 노란색을 인간의 감정 상태와 비교한다. 노란색을 광기를 색채로 표현한 것 같은 인상을 주지만, 우울증이라든가 심기증을 나타내는 것이 아니고 발작적인 광포, 맹목적인 착란증, 광조 상태를 나타내는 것이라

1) 본인이 사용하는 저채도의 모노톤의 색채는 회색의 변주로 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 대표색인 회색의 사용으로 그 범위를 한정하여 고찰하도록 할 것이다.

언급하고 있다.²⁾ 이처럼 색채는 특수한 표현성을 가지고 있으며 그러한 이유로 많은 작가들에 의해 감정과 감각의 직접적인 표현을 실현하기 위해 사용되어 왔다. 고흐의 경우 색채를 통해 대상을 상징적으로 표현하거나 감정을 전달하고자 하였고 마티스(Henry Matisse, 1869~1954)는 사실적인 외양을 재현하기 위한 것이 아닌, 대상이 그에게 불러일으키는 감정을 드러내기 위해 색채를 사용한다.

얼굴에 색채를 사용한 본인의 작업들은 이러한 작가들의 색채사용과 일견 유사해 보이는 지점이 있다. 이 작업들에서 색채는 얼굴을 사실적으로 재현하고 있지 않으며 대상의 형태와 상관없이 주관적으로 쓰였기 때문이다. 그러나 그들과 마찬가지로 주관적으로 사용되긴 하였지만 ‘사실 그대로 재현하지 않는다’라는 공통점만 있을 뿐 색채사용의 궁극적인 목표는 다르다. 본인의 색채사용은 각 인물이 갖는 정서나 감정을 극대화하거나 본인 자신의 정서를 표현하고자 함이 아니다.

얼굴의 색채는 일차적으로는 인물의 특징을 은폐하기 위한 목적으로 쓰인 것이다. 이런 유형의 작업에서 얼굴의 이목구비는 다른 작품에 비해 비교적 또렷하게 드러난다. 초점을 흐리거나 노이즈를 추가하는 등의 방법 대신 색채로 인물의 개별성을 은폐하고자 하였기 때문이다. 여기서 색채의 역할은 색채에 시선을 집중시켜 각각의 얼굴에 남아 있는 개성을 최소화하여 보이도록 하는 것이다. 그러나 형태는 색보다 좀 더 효율적인 의사 수단으로, 분명하게 구별되는 패턴을 지니고 정보성을 제공해 준다.³⁾ 이 얼굴들에서도 색채가 강하게 인지되기는 하지만 얼굴의 형태를 완전히 무시할 수는 없다. 아른하임에 따르면 보색의 병치는 상대 색과 균형을 이룸으로써 완전성을 보여준다. 보색이라는 테마가 그림 전체

2) 바실리 칸딘스키, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 권영필 역 (서울: 열화당, 2019), p.100.

3) 루돌프 아른하임, op.cit., p.329.

의 구성을 뒷받침하고 있을 때 그 보색은 그림 전체에 밀도나 통일성을 가져다준다.⁴⁾ 쇠라(Georges Seurat, 1859~1891) 역시 “색의 진정한 하모니는 반대되는 색들 사이의 하모니에서 온다… 그래서 빨간색은 초록색을 동반할 때 진정으로 행복하고 완전해지며 오렌지색은 파란색을 요구하는 것”이라고 언급한 바 있다.⁵⁾

이러한 논리에 따라서 보색을 이루는 색채로 완전성을 확보하여 색채가 우선적으로 인식되도록 하여 형태의 특징을 상쇄하고자 하였다. <ANONYMOUS FACE_부분, 2009>(도판28)을 보면 주황색과 청록색, 노란색과 보라색 등의 보색을 주로 사용하고 있다. 여기서 보색은 극적인 대비보다는 서로 조화를 이루며 생동감을 느끼게 하고 적당한 긴장감을 형성한다. 이 색채들은 얼굴의 형태를 넘나들며 한 인물로서의 얼굴을 정확하게 인지하는 것을 방해하는 역할을 한다.



[도판28] <ANONYMOUS FACE_부분>, 2009,
Digital print, Lithograph on clear film, LED, 30x30x6cm(each)

이 작업은 여러 겹의 투명한 레이어들이 박스 전면에 중첩되어 있고 후면에 LED가 설치되어 있다. 색채의 레이어들은 무언가의 흔적과도 같은 무늬를 형성하고 있으며 얼굴이 이루는 윤곽선과 상관없이 화면 전체를

4) Ibid., p.358.

5) 길라 발라스, 『현대미술과 색채』, 한택수 역 (서울: 궁리출판, 2002), p.134.

매우고 있다. 이 흔적으로 이루어진 색채들은 한 개인 안에 내재되어 있는 타자의 존재를 상징하는 것으로 인간이 세계 내에서 타자와 상호적으로 관계하는 존재이며 그 관계를 통해 개인의 의미가 형성됨을 나타낸다. 인간 실존은 개인을 둘러싼 사회적 맥락과 타인의 영향으로 그때그 때 다르게 정의될 수 있다. 이처럼 인간 존재의 의미는 고정된 것이 아니라 불확정적임을 세 가지의 다른 에디션으로 즉, 인물끼리 교체 가능함을 암시함으로써 표현하고자 하였다. 또한 레이어의 중첩은 시간과 공간이 축적된 세계를 나타내는 것으로 이들이 시대를 초월한 보편적 인물임을 의미한다.⁶⁾

다시 말해 이 작업에서 색채는 각 인물의 개별성을 은폐함과 더불어 내용을 전달하기 위한 수단으로 사용된 것이다. 더불어 간접 매체인 판화는 계획, 제판, 수정, 프린팅 등의 여러 단계의 과정을 거친다. 직접적으로 신체성이 드러나는 드로잉이나 회화작업과 비교하여 상대적으로 매체의 특성에서 비롯된 객관적이고 정제된 표현이 가능하다. 이러한 점 역시 고흐나 마티스 등과 같은 작가들의 직접적인 특성을 보이는 색채 표현과 구별되는 점이다.

색채는 인접한 색과의 배열에 의해 또는 각자의 독자적인 특징을 드러내면서 정서의 전달에 있어 중요한 역할을 한다. 각각의 색은 각각의 특별한 정서를 불러일으킨다. 색의 효과는 그림 안에서의 문맥에 의해 달라지기는 하지만 일반적으로 통용되는 색채가 상징하는 바가 있다. 회색은 일반적으로 부재, 결핍, 우울, 공허 등을 나타낸다. 회색의 재는 파괴된 것의 상징이며 자연에서도 비, 안개, 구름, 그림자 등의 회색은 우울하고 불안함을 상징한다.⁷⁾ 전통적인 회화에서는 교회가 가르치는 가장

6) 이 작업에서 중첩과 중층구조, 흔적, 판화 매체의 확장 등이 주요한 특징으로 보인다. 이에 대해서는 본 장의 2절에서 추가로 논의한다.

위험한 일곱 가지 죄악으로 교만, 시기, 분노, 나태, 탐욕, 탐식, 정욕을 회색으로 표현한다.⁸⁾ 회색에 대해 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe, 1749~1832)는 자신의 저서 『색채론』(1810)에서 다음과 같이 주장한다.

“회화에서 흑백의 작품은 그리 흔치 않다. 폴리도르(C.Polidor, 1495~1543)의 몇몇 작품들이 그러한 본보기를 보여준다. 동판화나 부식화도 마찬가지이다. 형태와 명암만을 보여주는 종류의 작품들도 가치가 있다. 하지만 이것들은 강력한 추상을 통해서만 나타나기 때문에 우리의 눈에 아무런 호감도 주지 않는다.”⁹⁾

이 언급은 회색에 대한 괴테의 부정적 인식을 드러내 준다. 외젠 들라크루아(Ferdinand-Eugène-Victor Delacroix, 1798~1863)도 “회화의 적은 회색이다”라고 한 바 있다.¹⁰⁾ 그러나 회색은 지성, 안정, 보호, 구원을 상징하기도 하고, 미술에서 그리스도, 수도자, 순례자, 농부의 염색 하지 않은 회색 의복은 겸손, 청빈, 빈곤을 의미하기도 한다. 또한 전통적으로 금욕, 엄격함 등을 상징해 왔다.¹¹⁾ 이처럼 회색에 대한 인식이 반드시 부정적인 것만은 아니다.

또한 회색으로 이루어진 그림들은 대상의 형태나 객관적 속성에 더 집중하게 만들 수 있고, 또는 주제에 더 관심을 쏟을 수 있게 하는 장점도 있다. 이러한 회색의 장점은 그리자유에서 다수 찾아볼 수 있다. 파블로 피카소(Pablo Picasso, 1881~1973)의 <게르니카(Guernica)>(참고도판

7) 에바 헬리, 『색의 유혹2』, 이영희 역 (서울: 예담, 2002), p.218, 233.

8) 김종국, 「한국영화에 표현된 회색의 기능과 의미: 기억과 망각」, 『Journal of Information Technology Applications & Management』, Vol.28, No.3, 2021, p.80.

9) 요한 볼프강 폰 괴테, 『색채론: 자연과학론』, 장희창·권오상 역 (서울: 민음사, 2003), p. 270.

10) F.P.캠버스, 『미술 그 취미의 역사』, 오병남, 이상미 역 (서울: 예전사, 1995), p.211.

11) 에바 헬리, op.cit., p.235.

13)도 역시 그리자유의 일종이라 할 수 있다. 이 그림은 스페인 내란 중에 바스크지역 게르니카에 무차별하게 행해졌던 독일군의 폭격을 고발하고 있다. 전쟁의 참혹함과 비극적 상황은 과편화된



[참고도판13] Pablo Picasso
<게르니카(Guernica)>, 1937

형상과 회색조의 대형 화면으로 인해 잘 드러나고 있다. 여기에서 회색은 파괴와 잿빛 폐허를 연상시키며 주제 전달에 있어 중요한 역할을 하고 있다. 회색은 사고의 전개와 표면의 탐색을 용이하게 하고, 색의 부재는 오히려 색에 대해 숙고하게 하는 기회를 제공하는 것이다.¹²⁾ 앞서 함페르쇠이가 그리자유의 영향을 받아 회색을 사용했음을 언급하였는데, 그의 그림에서도 회색은 그림의 분위기를 형성하는 역할을 하며 고독의 정서를 효과적으로 전달하는 역할을 한다. 이와 같이 회색은 부정적인 인식을 넘어서는 잠재적 표현 가능성을 지니고 있다.

본인 작업에서 초반의 비교적 강한 색채가 사라지면서 점차 회색이나 저채도의 모노톤의 색채가 주조를 이루게 됨을 볼 수 있는데, 이는 흔적이나 그림자처럼 인간을 표현하는 방식과도 연관이 있다. 그러나 가장 큰 이유는 색채사용의 목적이 달라졌기 때문이다. 개인의 개별성을 은폐하는 것을 돋고 세계 내 타자의 영향 등을 나타내는 목적으로 사용하던 색채가 정서를 나타내기 위한 수단으로 변화한 것이다. 에바 헬러(Eva Heller, 1948~)가 시행한 설문 조사는 고독과 공허를 나타내는 색으로 회색이 가장 적합하다는 결과를 보여 준다.¹³⁾ 그런데 회색은 또한 아무

12) 김보라, op.cit., p.102.

13) 에바 헬러, op.cit., p.217; 에바 헬러의 『색의 유혹』은 2000명의 남녀를 대상으로 한 설문 조사를 바탕으로 집필되었다. 색채는 통계학적으로 볼 때 신빙성이 있으며, 각 색의 퍼센트는 설문 조사마다 약간의 차이를 보일 수 있지만 가장 많이 거론되는 색은 언제나 동일하다. 이 설문 조사에 나타난 다수의 의견은 전형적인 것으로 받아들일 수 있다. (책의 서문에서 인용)

런 감정이 없는 상태, 적어도 접근할 수 없는 감정을 상징하기도 한다.¹⁴⁾ 이는 고독과 공허를 정서가 삭제되고 감정이 없어진 듯한 것으로 여기는 일반적인 인식을 나타내며 또한 이는 이 정서들의 전형적 특징이다.



[도판29] <CROWD#6,#7>, 2013,
Laser engraving on acrylic panel, 34.5x60x6cm(each)



[도판30] <CROWD#26>, 2019,
Digital print, Laser engraving on acrylic panel, 45x90cm

14) Ibid., p.221.

<CROWD#6,#7, 2013>(도판29), <CROWD#26, 2019>(도판30)은 전 체적으로 회색이 주조를 이루고 있다. <CROWD#6,#7, 2013>(도판29)는 뿌옇게 처리된 반투명한 아크릴판 뒷면에 이미지를 음각하고 실제 대상의 색상 대신 은색이 섞인 회색의 잉크를 채워 넣었다. <CROWD#26, 2019>(도판30)은 이미지가 희미하게 프린트된 거의 투명한 판 뒤쪽에 트레싱지, 회색 포맥스판이 순서대로 부착되어 있다. 회색의 판이 비쳐 보이도록 하는 방법으로 회색을 적극적으로 이용한 것이다. 이처럼 흐릿하고 모호한 인물의 표현과 더불어 회색의 사용은 인물을 더욱 비실체적으로 보이게 한다. 이 회색으로 이루어진 비실체적 인물들은 존재의 결핍, 부재 등을 나타내며 그로 인해 그림 전반에서 공허, 고독의 정서가 느껴진다.

본인이 주로 사용하는 회색은 진한 회색보다는 은빛이 섞인 옅은 회색이다. 은색의 잉크에 검은색을 소량 혼합하거나 또는 은색만을 사용하기도 한다. 피카소의 <게르니카>에서 어두운 회색이 파괴나 폐허 같은 느낌을 불러일으키는 것과 비교해서, 본인 작업의 은색이 섞인 회색의 느낌은 차가움 쪽에 가깝다. 은색은 차가움, 내향적인 것의 상징으로 쓰이며 언제나 한발 물러서 있는 거리감을 내보인다.¹⁵⁾ 이러한 거리감은 또한 회색의 성질이기도 하다.

회색은 따뜻한 색도 차가운 색도 아니며 정신적이지도 물질적이지도 않다. 모든 결정과 단정을 벗어나서 모호하고 특성이 없는 색이다.¹⁶⁾ 회색 지대, 회색분자 같은 관용어가 쓰이는 것은 회색이 상징하는 모호함을 잘 나타내 준다. 또한 문화적으로 회색은 과거를 표현하거나 망각을 나

15) 은색이 주는 차가운 느낌은 다양한 차원에서 상징적으로 나타나는데, 겨울, 달빛, 물, 차가운 이성의 색이다. 이러한 상징은 또한 절제, 밝은 정신, 정신적인 작업의 미덕, 학문과 정확성을 연상시킨다. Ibid., pp.186-189.

16) Ibid., p.216.

타내는 색이기도 하다. 영화에서도 회색이 주로 기억과 망각을 표현하는 요소로 활용됨을 볼 수 있다. 과거나 꿈과 환상 같은 비현실적 장면을 재현할 때 또는 역사적 사실이나 문화적 기억의 장치로 회색이 활용되는 이유는 그 특유의 모호성 때문이다.¹⁷⁾

리히터는 한 인터뷰에서 회색은 무관심, 중립, 침묵, 절망을 표현하는데 이상적인 색이라고 한 바 있다. 그는 회색을 사진의 객관성에 대해 도전하고 망각된 과거의 사건을 다루는 데 이용한다. 강한 흑백대비로 제시되었던 언론 사진을 회색으로 바꾸고 블러링 기법을 동원함으로써 역사적 사건에 대해 명백한 입장표명을 하기보다는 모호성과 비결정성을 선택하여 거리를 취한다.¹⁸⁾ 리히터의 경우에서처럼 회색의 객관적 성질은 대상 또는 어떠한 현실로부터 거리를 두는 데 쓰이기도 한다.

본인 작업의 회색 역시 그러한 거리감을 나타낸다. 본인의 작업은 나 자신의 정서, 또는 누군가의 개인적인 정서를 표현하는 것이 아닌 보편적인 인간 존재의 정서를 표현하는 것이다. 그러므로 이 정서들을 제3자의 입장에서 바라보는 관점으로 무심하게 표현한다. 정서에 매몰되지 않고 거리를 두고 표현하고 있는 것이다. 그러한 거리둠은 보편적인 인물상, 익명으로 보이는 인간 형상을 통해 더 강화되어 나타난다. 이러한 객관적 거리두기의 태도는 거리둠, 중립성, 객관, 비결정성 등의 성질을 갖는 회색을 주조색으로 사용함으로써 본인의 작업에서 드러난다. 이는 정서 표현의 수단이라는 역할과 함께 본인 작업에서 회색이 갖는 또 다른 역할이다.

17) 김종국, op.cit., pp.79-80.

18) 리히터의 작품<1977년 10월 18일>은 독일의 적군파인 바더-마인호프 그룹(Baader-Meinhof group) 관련 보도사진에서 출발한다. 총 15점으로 구성된 연작으로, 이 작업을 통해 화가는 본 단 독일의 역사 속에서 가려진 과거의 사건을 주제로 삼는다. 회색 그림을 통해서 삶과 죽음, 가해자와 희생자, 예술가와 국가, 감상자와 회화 사이 경계선은 흐릿해지고 리히터는 이러한 방법으로 서독의 공식적 역사에서 거리를 둔다. 김보라. op.cit., pp.103-104.

4.2 판화 기법의 응용과 중층구조

미술 작품에 있어서 어떤 매체를 사용하는지에 대한 문제는 작품을 구성하는 여러 요소들과 함께 작품의 성격을 규정짓는 중요한 부분이다. “미디어가 메시지”라는 마셜 매클루언(Herbert Marshall McLuhan, 1911~1980)의 말처럼, 매체는 작품의 형식이지만 내용과 불가분의 유기적 관계에 있다.¹⁹⁾ 본인의 작업은 평면 작업, 조명을 활용한 작업, 설치 작업 등 다양한 형태를 취하고 있다. 각각의 작업들에서 매체와 재료의 사용은 작업의 내용과 밀접한 연관을 가지며 이는 궁극적으로 작품의 정체성을 형성하는 역할을 한다.

외적으로 다양한 형식을 취하지만 본인의 작업은 기본적으로 판화 기법을 활용한 간접적 표현으로 이루어져 있다는 공통점을 가진다. 대부분 전통판화의 기법을 응용하여 사용하면서 매체의 특성을 적극적으로 활용한다. 본인의 작업을 전통판화의 측면에서 보았을 때 가장 큰 특징은 재료와 기법의 확대, 타 장르와의 결합 등으로 판화의 개념을 확장하고 있다는 것이다. 전통판화의 방식으로 프린팅을 하는 경우에도 종이 대신 필름이나 아크릴판을 이용하고, 레이어를 분리하고 빛을 이용하는 등 일반적이지 않은 방식을 취한다. 또한 레이저 조각기로 이미지를 새기기도 하며, 전통적 판화에서는 이미지를 매개하는 역할인 판을 그 자체로서 작품으로 활용한다. 본 절에서는 본인의 작업을 판화라는 매체의 관점에서 보았을 때 주요하게 드러나는 특성에 대하여 먼저 논하고 다음 3절에서 빛과 공간을 이용한 작업들에서 보이는 특성들에 대하여 다루도록

19) 마셜 매클루언, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, W. 테런스 고든(편), 김상호 역 (서울: 커뮤니케이션북스, 2011), p.28.

할 것이다.

역사적으로 판화의 개념은 다른 매체와 마찬가지로 시대에 따라 변화를 겪어 왔다. 초기에 인쇄의 기능을 담당하는 매체였던 판화는 인쇄술과 밀접한 연관성을 지닌다. 따라서 정보의 기록과 전달이라는 측면이 중요시되었고 복제의 수단으로서 그 가치가 매겨졌다. 그러나 인쇄술의 발달과 19세기 전반 사진이 발명되고 보급됨에 따라 복제 기능보다 순수 예술로서의 기능이 부각되었다. 발터 벤야민은 사진술이 발명되면서 판화는 그동안 담당해온 가장 중요한 예술적 임무들에서 벗어날 수 있었다고 언급하면서 판화의 근본적인 목적이 사진의 등장에 의해 변화를 일으킨 것으로 파악한다.²⁰⁾ 즉, 판화의 개념은 시대의 변화, 기술의 진보에 따라 복제의 수단으로부터 표현의 수단으로서 작가의 세계를 표현하는 창작의 매체로 변화한 것이다.

20세기 초 과학기술의 발달로 인하여 사정 이외에도 다양한 시각 매체들이 등장하게 되었고 예술은 다원화된 영역으로 확장되었다. 각 영역들은 확장됨과 더불어 그 경계의 무너짐으로 인해 서로 혼합되어 확산되는 경향을 보인다. 현대미술에서 장르 간의 경계는 모호하며 이제 그 구분은 무의미한 것으로 보인다. 판화 매체 역시 디지털 미디어의 사용, 오브제의 활용, 입체 판화의 형식 등 다양한 시도와 실험을 포함하며 그 영역이 확대되었고, 현재에 이르러 판화의 개념은 광범위한 영역에 적용되고 있다.

전통적으로 판화(Printmaking)는 판이라는 매개체를 통하여 복수의 결과물을 만들어내는 매체로 정의된다. 판화는 나무나 금속 등의 다양한 판재를 이용하여 판을 만들고 잉크나 먹으로 종이나 천, 혹은 기타 다른

20) 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』, 최성만 역 (서울: 도서출판 길, 2010), pp.43-44.

물질에 복수로 찍어내는 미술이다.²¹⁾ 이 정의에서 유추할 수 있듯이 판화는 기본적으로 고유성, 간접성, 복수성이라는 특징을 갖는다. 그러나 판화의 개념이 변화함에 따라 이러한 개념들도 변화를 겪게 되었다.

판화가 복제의 역할을 하던 시기에 판화는 수의 제한 없이 제작되었다. 그러나 사진술의 발명 이후 판화가 창작 매체로서 순수 예술의 위상을 갖게 되면서 한정부수, 즉 에디션(edition)²²⁾의 개념이 도입되었고 19세기 당시 이는 혁신적인 일이었다. 에디션의 도입은 판화에 대한 감상자 및 수요자의 달라진 태도 그리고 판화작가들 스스로의 판화에 대한 의식의 변화가 총체적으로 작용한 결과이다. 위조되거나 도용된 판화들이 나타나면서 판화의 에디션 개념은 공고해지게 되었다. 무분별하고 무한정한 판화의 수량을 조절하고, 에디션의 가치를 지키고자 한 것이다. 이처럼 예술적 가치를 지닌 에디션의 개념, 즉 오늘날의 오리지널 판화(original prints)²³⁾에 대한 의식은 19세기에 의식화되었고 20세기에 들어

21) 임영길, op.cit., p.15.

22) 에디션이란 하나의 원본을 다수로 재생산해내는 복제의 형식을 뜻하며 동일성을 전제로 한다. 판화 외에도 서적, 음반 등의 다양한 영역에서 사용되어 왔다. 판화의 에디션은 매체개념으로서 판이며, 기법개념으로서 인쇄이며, 형식개념으로서 복제를 뜻하는 용어라 할 수 있다. 김영호, 「복제시대의 판화미학-에디션」, 『복제시대의 판화미학-에디션』(전시도록), 경남도립미술관, 2008, p.11.

23) 1960년 제3회 국제미술인회의(The Third International Congress of Artists)에서 인준된 사항을 기초로 하여 1963년 UNESCO 지부의 국제 화가, 조각가, 판화가협회(International Association of Painters, Sculptors and Engravers)의 영국위원회가 세부원칙을 첨가하여 오리지널 판화의 개념을 정립하였다. 이는 작품이 남발되는 것을 막고 판화 작품의 가치를 보증 할 수 있는 최소한의 장치이다. 우리나라에서는 이를 토대로 하여 1997년에 한국판화가협회가 규정을 결정하였다. 요약하면 다음과 같다.

1. 원본 판화는 작품을 찍기 위한 판(볼록판, 오목판, 평판, 공판 등)을 작가가 직접 제작함을 원칙으로 한다. ① 판 제작이라 함은 판 위에 직접 그리고, 깎고, 부식하고, 스텐실을 만들고 하는 등의 일련의 제판 작업을 포함한 행위를 말한다. ② 판 제작 및 찍는 작업은 작가가 직접 하는 것을 원칙으로 하되, 기술적인 부분에 대해서는 전문적인 판화 장인의 협조하에 이루어질 수 있다.

2. 원본 판화가 되기 위해서는 작가의 서명과 함께 작품의 일련번호가 한정부수의 작품상에 명기되어야 한다. ① 작품의 매수는 작가가 결정함을 원칙으로 한다. ② Artist's Proof는 작가의 보관용으로 전체 부수의 10% 이내로 하며, 그 수를 명시할 수도 있다. ③ 한정부수를 마친 판 위에는 한정부수가 종료되었음을 명확히 알 수 있는 표시를 하는 것을 원칙으로 한다. 임영길, op.cit., p.347; 오리지널 프린트 규정 원문은 한운성, 『판화세계』(서울: 미진사, 1993),

서야 제도화되었다.²⁴⁾

이와 같은 한정부수의 도입은 판화의 복수성 개념에 대한 변화를 보여주는 한 예이다. 일반적으로 판화에서의 복수성은 동일한 판으로부터 복수의 원본 그림을 만들어내는 것을 말한다. 그러나 현대에 이르러 컴퓨터 매체가 대중적으로 확산되고 디지털 기기의 사용이 삶에 있어 필수적인 것이 되면서 이미지를 복수로 생산한다는 개념은 더 이상 판화를 규정하는 속성이 될 수 없게 되었다. 특히 원본이 디지털 이미지인 경우, 물리적인 기준인 판화의 에디션 개념을 적용하는 것은 무리가 있다.

더불어 장르를 넘나드는 다원화된 예술환경 속에서 작가들은 판화에 장르개념이 아닌 형식개념으로 접근하게 되었고, 이에 따라 복수성에 대한 작가들의 태도도 달라졌다. 그 결과 에디션의 개념이 확대 또는 축소되는 현상을 보이는데, 펠릭스 곤잘레스 토레스(Felix Gonzalez Torres, 1957-1996)의 작업에서는 에디션의 개념의 확대를 볼 수 있다. 전시장에 쌓여 있는 종이 더미는 관객들이 가져갈 수 있게 되어있고, 이 종이들은 계속 채워진다. 그의 작업에서 끊임없이 생산되는 종이들은 에디션의 개념을 어떻게 볼 것인가에 대해 질문하게 된다. 간접적으로 찍어내는 판화의 과정을 공유하면서 드로잉을 결합시켜 유일한 작품으로 만들거나, 공간을 이용한 설치의 작업으로 일회성을 강조하는 작품들은 그 반대의 경우이다. 또한 복수의 에디션이 존재하지 않고 유일성의 특징을 갖는 모노타이프(Monotype)나 모노프린트(Monoprint)²⁵⁾ 역시 에디션 개념 축소의 예로 볼 수 있다.

pp.169-171. 참고.

24) 김정락, 「부식동판화와 에디션의 미학」, 『복제시대의 판화미학-에디션』(전시도록), 경남도립미술관, 2008, pp.167-168.

25) 모노타이프는 제판을 하지 않은 판에 그림을 그리고 종이에 찍어내는 기법으로 단 한 장만 찍을 수 있다. 이는 다른 판화 기법에 비해 즉흥적이고 직접적인 표현을 그 특징으로 한다. 모노프린트는 제판된 판에 잉킹을 하는 과정에서 그 상태를 다르게 조절하거나 이미지를 첨가하는 등의 여러 가지 방법으로 변형을 취한다.

본인의 대부분의 작업 역시 판화 기법을 활용하지만 복수의 에디션을 제작하지는 않는다. <ANONYMOUS FACE, 2009>(도판31)은 앞서 색채에 관한 부분에서 언급했던 <ANONYMOUS FACE_부분, 2009>(도판28)의 전체 시리즈의 설치 장면이다. 이 작품은 흑백으로 프린트된 얼굴 이미지의 뒤편에 석판화 기법(Lithography)²⁶⁾으로 찍은 색채의 레이어들이 중첩되어 있다. 여기서 색채 부분에 한해서는 동일한 레이어들을 같은 순서로 배치하여 다섯 개의 같은 원본 그림, 즉 에디션이다. 그러나 에디션들의 전면에 서로 다른 얼굴 이미지들을 배치함으로써 완성된 작품에서는 에디션의 개념이 성립되지 않는다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 에디션 개념을 활용하는 방법으로 판화라는 매체를 주제 표현의 한 수단으로서 사용한 것이다.

색채로 이루어진 이 레이어들은 주로 석판화의 해먹(tusche)의 효과를 이용하였는데, 그것은 의도하지 않은 우연적 형태를 만들어낸다. 해먹은 석판화 특유의 유동적이며 그물 같은 질감 효과를 나타낸다.²⁷⁾ 이러한 작업의 경우 디지털 프린트를 하기도 하는데 그 역시 어떤 구체적인 형태가 아니라 주로 물감의 번짐이나 붓자국의 모양으로 이미지를 만든다. 또는 석판의 해먹 효과와 비슷한 형태로 임의의 이미지를 만들기도 하고, 해먹 효과를 이용한 석판 기법으로 찍은 결과물을 스캔해 변형하여 사용하기도 한다(도판3,4,7,24). 레이저 인그레이빙의 가로선이 이후의 작업에 영향을 미친 것과 마찬가지로 기법의 효과가 작업의 방향에 영향

26) 석판화는 물과 기름이 반발하는 원리에 의해 제판을 하고 찍는 방식이다. 볼록판화나 오목판화처럼 물리적인 높낮이에 의한 제판이 아니라 평면 위에서 화학적 방식으로 제판을 하기 때문에 평판화(Planography)로 분류된다. 석판화는 1798~1799년에 연극배우이자 극작가인 독일의 제네필더에 의해서 발명되었다. 처음에는 석회석을 판재로 사용하였으나 곧이어 대용으로 아연이나 알루미늄 같은 금속판을 이용하였고, 오늘날 상업적인 옵셋 인쇄(Offset Printing)로 활성화되었다. 임영길, op.cit., p.162.

27) 해먹은 먹과 같이 물이나 테레핀 등에 녹여 사용하는데, 일반적으로 물에 녹여서 사용하는 것이 천천히 증발하므로 해먹의 독특한 그물 문양이 보다 잘 나타난다. Ibid., p.166.

을 미치는 예이다.



[도판31] <ANONYMOUS FACE>, 2009,
Digital print, Lithograph on clear film, LED, 30x30x6cm(each)

이와 같은 유형의 작업에서는 판화가 가지는 제약을 극복하려는 노력이 보인다. 압력에 의하여 찍히는 방식을 취하는 판화는 그로 인해 평면성을 가질 수 밖에 없다. 또한 프레스기가 수용할 수 있는 크기가 한정되어 있으므로 크기에 대한 제약도 존재한다. 본인의 작업에서 여러 이미지를 이어 붙이는 작업들은 주제 표현을 위해 의도된 것임과 동시에, 매

체적 측면에서는 크기의 제약을 극복하려는 시도이기도 하다. 판화가 가지는 한계를 극복하고자 하는 시도는 많은 작가들의 작업에서 볼 수 있다. 엠보싱(Embossing) 기법이나 캐스팅(Casting) 방식의 작업이 등장하기도 하고, 오브제를 이용하거나 설치의 형태를 취하여 공간성을 강조하기도 한다. 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936~)는 거대한 규모의 판화를 제작하고 부조로 된 판화를 제작하여 크기와 평면성의 한계를 넘으려는 시도를 하였다.

본인의 경우에는 레이어를 분리하여 프린팅하고 조명을 이용하는 방식으로 공간감을 창출하여 평면성의 한계를 극복하고자 하였다. 일반적인 다색 판화의 경우 색상별로 분판을 하고 그 여러 개의 판을 한 장의 종이에 계획한 순서대로 겹쳐서 찍는다. 종이에 여러 색의 잉크가 겹겹이 쌓여 층을 이루는 것이다. 본인은 이를 분리하여 분판된 각 형태를 각각의 투명한 필름, 또는 아크릴판에 나누어 찍는다. 투명한 이 모든 레이어들을 이미지의 틀이 되는 박스의 앞쪽에 3-5mm 정도의 간격으로 부착하고, 그 후면에는 LED 조명을 설치한다. 빛은 각각의 레이어들을 분리된 것으로 지각할 수 있게 하고 그로써 화면에는 공간감이 느껴진다. 다색 판화의 중첩이라는 부분과 빛의 효과를 결합시켜 공간감을 만드는 방법으로 평면성이라는 판화의 제약을 극복하고자 하는 것이다.

빛의 이용은 또한 타 장르와 판화의 결합을 시도하는 것으로 볼 수 있는데, 레이저 조각기의 활용 역시 그러한 시도이다. 앞 장에서 서술한 바와 같이 레이저 조각기의 사용은 작업의 내용과 형식에 있어 중요한 의미를 갖는 한편, 매체의 측면으로는 상업적 용도로 쓰이는 레이저 조각기를 판화에 도입하여 매체의 확장을 꾀하는 것으로 볼 수 있다.

이와 함께 본인 작업의 또 하나의 중요한 특징은 전통판화에서 이미지를 매개하는 역할인 판 자체를 작품으로 활용한다는 점이다. 아크릴판에

이미지를 새긴 후 오목한 부분에 잉크를 채워 넣는 과정까지는 오목판법을 이용한 판의 제작과정과 동일하나 본인은 이 판을 그대로 작품으로 제시한다. 전통판화에서는 판이라는 개념이 복제의 수단으로서 여겨지지만 이와 달리 본인은 매체의 활용이라는 측면으로 접근하여 판을 이용하는 것이다. 전통판화에서 판은 목판, 동판, 석판 등 평면적 매체를 일컫는데 현대판화에서는 판의 개념도 확장되었다. 그 예로 디지털 프린트에서는 프로그램이 판의 개념을 대신하는 것으로 볼 수 있다. 그러한 측면에서 보면 본인 작업에서의 아크릴판은 종이 대신 사용된 것이고 이미지를 편집하고 출력한 프로그램이 판의 역할을 대체하는 것으로 볼 수도 있다.

<CHILDREN(series), 2015>(도판32)에서 레이저 조각기를 이용하여 아크릴판에 음각하고 판을 작품으로 사용한 작업, 종이에 찍는 전통판화의 방법을 취하지만 레이저로 제판한 작업, 디지털 프린트 작업 등 판화의 기법을 복합적으로 사용하고 있음을 볼 수 있다. 이는 판화 매체를 확장적으로 다루는 본인의 태도를 종합적으로 보여주는 예이다.



[도판32] <CHILDREN(series)>, 2015,

Digital print, Laser engraving on acrylic panel, Collagraph, 24x20cm(each)

한편, 이 작업들(도판31,32)는 작품이 연속적으로 반복되는 구조를 이루고 있음을 볼 수 있는데, 본인 작업의 다수는 이러한 시리즈의 형식을 띠고 있다. 시리즈의 기본형은 반복이며, 그 본성은 리듬과 규칙을 찾는데 있다. 규칙적인 반복은 강조 효과를 낳아 시각적 기억을 증대시키고 강렬한 인상적 경험을 생겨나게 한다.²⁸⁾

1968년 로스앤젤레스에서 「시리얼 이미저리(serial imagery)」라는 전시를 기획한 존 코플랜스(John Coplans, 1920~2003)²⁹⁾에 의하면 시리즈 이미지는 한 작가가 만든 관련 작품군에서 각 작품이 동등하게 공유하는 반복되는 형태나 구조의 일종이다. 그는 시리즈의 기본조건을 “전체의 연속성(seriality)은 작품의 수나 주어진 그룹의 주제 유사성보다도 구조와 구문의 엄격한 일관성, 특정 상호관계에 의해 정의되는 것이다. 연속되는 구조는 전체 내에서 한 작품의 내적 구조와 또 다른 작품의 내부 구조를 연결짓는 불가분의 독립적인 과정에 의해 생성된다”³⁰⁾고 규정하였다.

시리즈 형식의 작업은 스텔라나 리히터 등 많은 작가들의 작업에서 발견되는데, 그 본격적인 시작은 모네의 작업으로 볼 수 있다. 모네는 건초더미, 성당, 수련 등의 작업을 시리즈로 제작하였는데 빛의 변화에 따른 자연의 뉘앙스를 포착한다. 이 작업들에서는 같은 장면의 반복을 통해 시간과 공간의 변화가 표현되고 있다. 시간성을 하나의 그림 안에서 표현하는 것이 아니라 시리즈 작업을 통하여 순간성과 동시성을 표현하고 있는 것이다.

스텔라의 경우는 거의 모든 작업이 시리즈 형식을 취하고 있는데, 하나

28) 이현애, 「현대회화에 나타난 시리즈 이미지」, 『현대미술사연구』, Vol.25, 2009, p.99.

29) 코플랜스는 이 전시를 기획함으로써 현대미술에 나타난 시리즈 이미지의 시각성의 미술사적 의미를 처음으로 도출해 냈다. Ibid.

30) John Coplans, “Serial Imagery”, in: *Art forum* 7, Oct. 1968, p.34.

의 시리즈 작업이 완결되면 다음 시리즈로 나아가는 방식을 취한다. 따라서 모네와는 달리 시간성의 개념이 표현되지 않으며 구조와 색채, 형태 등에 따라 확장 가능성을 가진다. 또한 스텔라의 이러한 작업 방식은 작업에 대한 태도와 관련성을 수 있는데 주제의 심화, 지속적인 실험 의지 등을 읽을 수 있다. 이러한 면들에서 본인의 작업은 스텔라의 경우에 가깝다고 볼 수 있다.

<CHILDREN(series), 2015>(도판32), <FACES(series), 2013>(도판33), <CROWD#40(series), 2021>(도판34,35)와 같은 시리즈 작업의 경우 연속적인 구조로 인해 전체 이미지 안에서의 연속성과 조화로움이 중요한 요소로 작용하게 된다. 하나하나의 작품은 그 자체로서 완결성을 가지므로 독립적으로 존재할 수 있다. 그러나 시리즈의 구성 안에서 개별 이미지는 전체의 일부가 되고 그 안에서의 맥락을 형성하게 된다. 그럼으로써 전체와의 조화 속에서 각각의 개별 이미지들의 의미가 더 강화되고 의도가 더 완전하게 전달된다.

이러한 작업에서 개별 이미지들의 배열은 전체의 이미지에 영향을 줄 수 있다. 때문에 인접한 단위들 간의 전체적 색상, 이미지 구조 간의 조화로움 등을 고려하여 배치한다. 또한 이미지를 간의 의미상의 서열이나 중요도의 차이가 존재하지 않으므로 각 이미지들은 전체 구조의 연속성을 방해하지 않는 범위 내에서 서로 교환 가능하다. 같은 맥락에서, 이 작업들은 그 개수를 계속적으로 확장할 수도 있다. 시리즈의 완결 기준은 작가의 의도와 관점에 달려 있는데, 시리즈를 구성하는 개수를 처음부터 정해 놓는 경우도 있다. 그러나 본인 작업의 경우는 작업의 순서나 제작 시기 등이 중요하지 않기 때문에, 언젠가 보충될 수도 있는 완결되지 않은 상태이다.

<CHILDREN(series), 2015>(도판32)의 경우 48개의 개별 이미지들로

이루어져 있는데, 각 얼굴들의 순서와 배치는 전시되는 공간에 따라 여러 조합으로 변형될 수 있다. 시리즈 작업의 경우 공간이 매우 중요한 요소로 작용하며 조합하는 방법에 따라 다른 측면에서 해석할 수 있는 여지가 생기기도 한다. 그러한 예는 <CROWD#40 (series), 2021>(도판 34,35)에서도 볼 수 있는데, 이는 같은 작업을 공간의 특성에 맞추어 다른 구조와 배열로 전시한 것이다. (도판34)의 경우에는 개별 이미지보다 전체가 이루는 군상의 이미지가 강조되고 있고, (도판35)의 경우에는 각각의 독립된 이미지에 좀 더 집중할 수 있다. 또한 변화있는 배치로 인해 전체의 구조에 리듬이 생성되고 있음을 볼 수 있다.

앞서 본 박스형의 얼굴 작업들에서 반복되는 얼굴들이 단지 연속된 배열에 그치지 않고 개별적 인물이 보편성과 익명성을 띠게 되는 것, 이 역시 의미 확장의 한 부분이다. 이러한 효과는 리히터의 <48점의 초상화(48 portraits)>(참고도판14)에서도 볼 수 있다. 이 작품은 백과사전에 실린 48명의 위인들의 도판을 흑백 유화로 그린 작업이다. 이 유명인들이 한 공간에 반복 배치되면서 이들은 익명적으로 보이게 된다. 이 그림들이 하나씩 독립적으로 전시된다면 이 인물들의 개별성이 부각되고 그럼으로써 작품의 의미는 달라진다. 이와 같이 시리즈 작업은 시각적으로



[참고도판14] Gerhard Richter, <48점의 초상화(48 portraits)>, 1971-1972

이미지를 확장할 뿐 아니라 다의적 측면으로 의미를 확장시킬 수 있다. 본인이 시리즈 형식을 이용하는 것은 시각적, 내용적 측면의 확장과 함께 크기의 제약을 극복하고자 하는 의도 역시 포함한다. 더불어 스텔라의 경우처럼 주제에 대한 고찰과 심화된 표현, 지속적인 실험과 시도로 인한 결과물이기도 하다. 또한 전시공간에 맞추어 새로운 배열을 만드는 것은 이러한 작업의 일부분이며, 전시공간을 구조화하여 작업의 의도를 전달하는 효율적인 수단이다. 시리즈 형식은 본인으로 하여금 표현에 대한 새로운 시도와 실험을 가능하게 해준다.



[도판33] <FACES(series)>, 2013,
Laser engraving on acrylic panel, Digital print, 40x40x6cm, 45x45x6cm(each)



[도판34] <CROWD#40(series)>, 2021, Laser engraving, Silkscreen,
Digital print on acrylic panel, 24x20cm(each)
예술의 전당 한가람 미술관(서울), 브리즈 아트페어 설치 장면



[도판35] <CROWD#40(series)>, 2021, 씨티갤러리(강릉), 개인전 설치 장면

이 시리즈 작업들은 모두 공통적으로 중첩의 효과를 이용하고 있음을 볼 수 있다. 중첩은 이 작업들 뿐 아니라 본인의 거의 모든 작업에서 주요하게 사용되고 있는 조형 어법이다. 또한 이는 작업의 전 과정에 걸쳐 사용되고 있는데 ‘이미지를 형성하는 과정에서의 중첩’과 ‘제작 단계에서의 중첩’으로 나눌 수 있다. 이미지를 형성하는 과정에서의 중첩은 인물을 화면에 배치하는 편집과정, 즉 투명성, 투과성을 바탕으로 한 상호 중첩의 결과 인물이 흔적이나 그림자같이 비실체적으로 표현되는 과정을 말한다. 또한 레이저 조각기를 이용해 이미지를 중첩하면서 판에 새기는 과정도 포함한다. 제작 단계의 중첩이란 앞면이 되는 판과 안쪽에 설치되는 레이어에 이미지를 새긴 후 그것들을 부착하여 박스형으로 만드는 과정을 말한다.³¹⁾ 다시 말해, 본인의 작업은 이미지를 편집하는 과정, 그 이미지를 판에 새기는 과정, 완전한 형태의 작품으로 만드는 과정 모두에 중첩의 요소가 포함되어 있고 이는 결과물에서도 특징적인 요소로 드러난다.

중첩의 일차적인 목적은 화면에 깊이감을 형성하는 것이다. 간접기법의 평면적 특징을 극복하고자 레이어를 분리하는 경우는 물론이고, 레이어 없이 단일한 한 판에 이미지가 새겨져 있는 경우에도 그 목적은 같다. <FACES(series), 2013>(도판33)의 경우 주제 표현의 측면에서는 두 얼굴을 겹쳐 새김으로써 인물의 개별성을 은폐하려는 목적으로 중첩을 사용하였다. 그러나 조형적 측면, 즉 결과물로 드러나는 형태, 밀도, 완성도, 특히 화면의 깊이감을 위해 사용하는 것이기도 하다.

레이어의 중첩을 이용한 이미지의 편집과정에서 살펴보았듯이 인물 각

31) 간혹 레이어가 없이 단일한 한 판으로 이루어지는 작품도 있는데, 그 경우에도 옆면을 붙여 얇은 박스의 형태를 취한다. 앞판과 뒤판의 공간이 없으면 같은 이미지여도 더 평면적으로 보인다. 박스 안쪽의 공간은 레이어가 없는 단일한 한 판의 이미지에도 약간의 공간감을 형성해 준다. 특히 옆면을 반투명한 아크릴판으로 하는 경우 자연광이 안쪽으로 약간 스며드는데 그것이 또한 이미지에 풍부한 톤을 만들어 준다.

각의 형상은 평면적으로 보이기도 하고 화면 구성상 원근법적 요소도 보이지 않는다. 그러나 중첩은 화면에 원근법적 공간감이 아닌 다른 차원의 깊이감을 형성한다. 각 레이어 간의 물리적인 층이 그것이다. 즉, 중첩은 다층적인 겹을 화면에 생성하면서 결과적으로 중층화된 구조의 화면을 만든다. 그 각각의 층들은 여러 레이어가 형성되어 있는 작업의 경우에는 실제의 공간을 중층화시키고, 단일한 판으로 이루어진 작업에서 도 이미지 안에서 레이어를 형성하면서 그 층들 간의 공간감을 창출한다. 결과적으로 중첩으로 인한 중층적 구조는 화면에 깊이감과 공간감을 형성한다.

이에 더하여 중층적 구조는 이미지의 생성과 변형에 관여하고 있으며 이는 또한 공간성과 시간성도 포함한다.³²⁾ 각각의 레이어는 각각의 공간과 시간을 갖고 있으며 그들의 중첩은 여러 시간대와 여러 공간을 한 화면에 포함하는 것을 의미한다. 앞서 살펴본 색채 레이어로 이루어진 작업(도판28,31)은 그러한 의미에서 한 명의 얼굴이지만 여러 시간과 공간이 합쳐진 경험의 시간이 축적된 얼굴이다. <CROWD#40(series), 2021>(도판34,35)의 경우에도 한 장면 당 두세 겹의 레이어로 이루어져 있다. 이처럼 레이어의 겹으로 이루어진 중층화된 구조는 시간과 공간이 축적된 세계를 나타내며, 결국 인물들은 시대를 초월한 인물상임을 의미하게 된다.

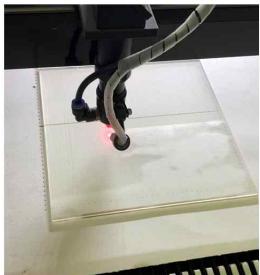
중층구조는 피카소나 브라크(Georges Braque, 1882~1963)의 콜라주(Collage)로부터 시작된 것으로 본다.³³⁾ 그 이전까지의 그림들은 대체로 자연이나 세계를 보이는 그대로 재현하는 단일구조를 보인다. 이는 눈으로 본 풍경을 사진으로 찍어 옮겨 놓은 듯한 장면을 말하는 것이다. 중

32) 오세권, 「후기구조주의 텍스트 논의로 본 중층구조 표현에 대한 연구」, 『기초조형학연구』, Vol.8, No.3, 2007, p.328.

33) Ibid.

층구조는 이 단일구조가 두 개 이상 병렬하여 있거나 겹쳐져 있는 것이다. 그리고 각 층들은 독립적으로 존재하는 것이 아니라 부단한 간섭과 교차에 의한 상호작용으로 형성되어 있다.³⁴⁾ 앞서 본 시리즈 작업들 역시 중층구조로 볼 수 있는데, 각각의 장면들 자체가 중층화된 구조를 보임과 더불어 병렬된 구조로 배치함으로써 다중의 중층화 구조를 이루고 있다. 이미지 안에 존재하는 층들과 실제 구조의 층들의 상호작용에 의하여 의미는 확장된다. 이처럼 중첩으로 인한 중층적 구조는 본인 작업의 내용과 형식을 이어주는 중요한 조형 언어이다.

중층적 구조는 레이저 인그레이빙(laser engraving)기법을 통해 효과적으로 구현된다. 그 과정을 살펴보면 먼저 디지털 프린트를 하거나 또는 레이저 조각기로 첫 번째 이미지를 새기고(참고도판15) 잉크를 채워 넣은 뒤(참고도판16) 그 위에 또 다른 인물을 새긴다. 아크릴판을 레이저로 음각하면 투명했던 판면이 하얗게 불투명해지는데, (참고도판17)처럼



[참고도판15]
레이저 인그레이빙의 작업과정1

[참고도판16]
레이저 인그레이빙의 작업과정2



[참고도판17]
레이저 인그레이빙의 결과물
<CROWD#39>(도판36)의 안쪽면

34) Ibid., pp.328-329.

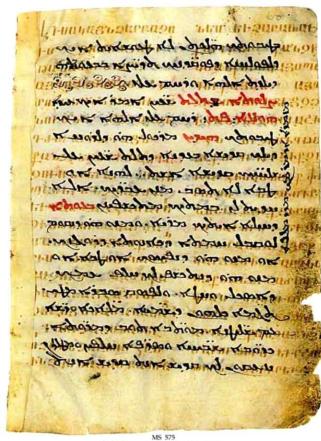
두 번째 새긴 이미지는 먼저 채웠던 잉크를 지워버리면서 하얀 색이 된다. 이때 레이저의 강도를 조절할 수 있는데, 두 번째 음각 과정에서 레이저의 강도를 약하게 하면 최초에 새겨진 형상에 입혀진 잉크의 색이 부분적으로 남아 있게 된다. 반대로 강하게 음각을 하면 이전의 잉크색이 없어지고 (참고도판17)의 몇몇 인물들처럼 완전히 흰색의 형상으로 나타나기도 한다. 또는 레이저 강도를 조절하지 않아도 이미지 자체의 명암에 따라 그 이전 이미지가 부분적으로 지워지면서 잉크색상의 차이가 생기게 된다. 이 효과를 활용하여 새김을 통해 이전 이미지를 지운 후 다시 잉크를 입혀 인물의 형상이 드러나게 하고 또다시 다른 인물을 새긴다. 이러한 방식으로 이미지를 무수히 중첩시킨 결과 <CROWD#37,



[도판36] <CROWD#37,38,39>, 2019-2020,
Laser engraving on acrylic panel, 25x100cm(each)

#38,#39, 2019–2020>(도판36)처럼 중층화된 인물상이 표현된다. 새김과 지움의 과정을 반복적으로 취하면서 이전의 이미지들은 뒤의 이미지들에 의해 해체된다. 그러나 완전히 사라지는 것은 아니며 흔적으로 남게 되고 결국 화면에는 흔적들의 겹이 혼재된다.

이러한 흔적의 효과는 팔림프세스트(Palimpsest)에서 볼 수 있다. 팔림프세스트는 기존의 텍스트를 긁어 지우고 그 위에 새로운 글을 쓴 양피지(parchment)를 가리킨다. 양피지는 파피루스나 초기의 종이에 비해 견고하고 장기간 보존이 가능하다는 특징을 갖는다. 그러나 값이 비싸고 공급이 적어 사람들은 양피지를 재생하고 쓰고 지우기를 되풀이했다. 글자를 지우고 다시 그 위에 글자를 쓰다 보면 결국 수많은 기록의 켜가 쌓이게 되는데, 이렇게 이전의 텍스트와 현재의 텍스트가 중층적으로 겹쳐지면서 생기는 흔적들은 역사적 의미를 획득한다.³⁵⁾ 덧씌워진 텍스트의 행간에서 시간적으로 상이한 텍스트들 간의 상호연관성이 과편적으로 나타나는데, 이 텍스트들의 상호관계를 통해 역사와 함께 형성되는 문화 기억의 실마리를 제공하고 문화의 다층구조를 분석해낼 수 있는 계기도 마련해준다.³⁶⁾ (참고도판18)에서 볼 수 있듯이 팔림프세스트는 두 개 이상의 텍스트들이 현존도 부재도 아닌 흔적의 상태로 공존한다.



[참고도판18]

Codex Armenicus Rescriptus,
Palimpsest, Monastery of
St. Catherine, Mt. Sinai, 6th c.
and 1st half of 10th c.

35) 장재경, 박상미, 구영민, 「팔림프세스트의 유추를 통한 도미니크 폐로의 건축에 대한 재해석」, 『대한건축학회 학술발표대회 논문집-계획계』, Vol.28, No.1, 2008, p.59.

36) 김연순, 『기계인간에서 사이버휴먼으로』(서울: 성균관대학교출판부, 2009), p.33.

철학사에서 흔적이라는 개념은 인간 존재와 연관지어진다. 레비나스는 서양의 형이상학이 오랫동안 집착해 온 존재를 흔적으로 명명하며 이러한 존재의 흔적됨을 자각한다면 무한의 지평이 열리고 폭력이 제거된다 는 주장을 펼친다.³⁷⁾ 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930~2004)는 흔적이 현재를 가능하게 하는 것이며 따라서 현재의 자기는 근원적으로 하나의 흔적이라고 한다. 데리다에 의하면 모든 흔적은 타자를 암시하는 암호이자 은유이다. 이 세상의 모든 것은 현존적 실체의 존재가 아니고 다른 것과의 관계 속에서 자기일 수 밖에 없다.³⁸⁾ 다시 말해 데리다의 흔적이란 상호텍스트성³⁹⁾이라는 끊임없는 맥락 내에서 이루어지는 재의 미 작용의 무한한 연쇄에 의해 남겨지는 것으로 이때 흔적은 현존과 부재 사이의 결정 불가능한 그 어떤 것이다.

본인 작업에서 인물의 형상을 반복적으로 새기는 과정에서 이전의 형상은 지워지기도 하고 흔적으로 남기도 하며 또한 동시에 각인된다. 관계 맷음 안에서 한 개인은 비어 있는 존재로서 타자와의 상호교류를 통해 그 내용이 채워지는 존재이다. 인간은 고정된 의미가 아니라 새로운 의미로 채워지고 또는 의미가 상실되기도 하는 과정을 통해 주체가 형성되는 존재인 것이다. 따라서 인간이라는 존재는 항상 타자라는 존재를 전제하는 것이며, 이때 한 개인과 타자의 관계에는 또 다른 타자의 존재가 잠재되어 있다. 즉 인간은 타자들의 흔적으로 이루어진 것이다. 본인 작업에서 나타나는 흔적들의 겹은 이러한 상호관계의 흔적을 의미하는 것이다. 이는 데리다가 말하는 흔적과 같은 개념으로 볼 수 있다.

이러한 작업에서 흔적은 이미지를 새김과 동시에 지우는 행위를 통해

37) 최병학, 『자아의 소멸과 흔적의 윤리』(파주: 한국학술정보, 2012), p.183.

38) 자크 데리다, 『그라마톨로지』, 김성도 역 (서울: 민음사, 2010), p.177.

39) 데리다의 상호텍스트성이란 텍스트는 그 자체로서 의미를 갖는 것이 아니라 다수의 이전 형상들, 관습들, 약호들, 그리고 다른 텍스트들에 의해 그 의미가 형성된다는 것이다. 로버트 스템 외, op.cit., p.46.

나타난다. ‘effacement’는 데리다 사상의 중요한 성찰 대상이다. 이는 지우기, 사라짐, 소거, 소멸, 삭제 등을 의미하는 프랑스어 단어로서 『그라마톨로지』(1967)에서 데리다가 핵심적 개념으로 사용하는 중요한 어휘 가운데 하나이다.⁴⁰⁾ 흔적은 이미 없어져 버린 어떤 것의 표식이거나 또는 잔여이다. 본인 작업에서 인물의 흔적은 인물을 표상하는 기능을 한다. 모든 흔적은 계속해서 소멸되는 것이며 소멸은 바로 흔적의 구조에 속한다. 이 흔적과 소멸의 개념에서 핵심적인 것은 시간성이다. 흔적과 그 본래의 것과의 관계는 현재라는 것과 과거라는 것의 관련인 것이다.⁴¹⁾ 본인 작업의 소멸하는 듯한, 흔적으로 이루어진 인간의 형상들은 단일한 현재의 순간만을 드러내는 것이 아니라 현존하는 시간과 타인의 시간이 서로 교차함을 나타낸다. 따라서 이 인물들은 과거, 현재, 미래라는 시간성도 포함하게 되면서 결국 시대 초월의 인간을 표상하는 것이다.

이처럼 본인의 작업은 흔적으로 인간을 표상함으로써 상호교류를 그 존재 방식으로 하는 인간의 존재를 가시화한다. 이러한 흔적, 소멸의 효과는 콜라그라프 기법(Collagraphy)과 레이저 인그레이빙 기법을 접목한 작업에서 특히 잘 드러난다. 콜라그라프 기법은 판재에 다양한 재료를 붙이거나 판재 자체에 층을 주어 찍는 것으로 표면의 질감의 차이를 드러내기 용이하다. 판재로는 하드보드지(mat board)와 같은 종이 판지나 아크릴판, 동판, 나무판 등을 이용할 수 있다. 종이의 표면을 뜯어내거나 칼로 파내고 또는 얇은 사물을 붙여 층을 주어서 제판한다. 제판된 판은 볼록판법이나 오목판법의 두 가지 방법으로 프린팅할 수 있다. 본인은 주로 오목판법의 방법으로 프린팅하는데, 오목하게 제판된 부분에는 잉

40) 자크 데리다, op.cit., p.99.

41) T.K.Seung, 『구조주의와 해석학』(광주: 전남대학교 출판부, 2010), pp.198-200.

크가 남아 있고 상대적으로 볼록한 부분에 묻은 잉크는 닦여 나온다.

이 기법을 이용한 본인 작업의 구체적인 과정을 살펴보면, 먼저 아크릴 물감에 혼합하여 쓰는 미디엄의 종류인 글로스 바니쉬(gloss varnish)를 하드보드지 표면에 바른다. 글로스 바니쉬를 바르면 표면이 매끄러워져서 오목잉킹을 했을 때 잉크가 닦여져 밝은 색으로 찍혀 나오게 된다. 즉, 흰색 바탕을 만드는 작업이다.⁴²⁾ 이러한 바탕처리를 하지 않으면 오목잉킹을 하는 경우 종이는 잉크를 머금기 때문에 기본적으로 어느 정도의 톤을 갖게 된다.

바니쉬를 바를 때 주로 붓자국을 내면서 바르는데 그 과정에서 얇게 또는 두껍게 조절하여 바른다. 그리고 그 위에 레이저의 강도를 약하게 하여 이미지를 음각한다.⁴³⁾ 바니쉬의 두께에 따라 불규칙한 깊이로 음각이 되는데, 바니쉬를 두껍게 바른 부분은 레이저가 종이까지 도달하지 못하여 붓자국이 그대로 남아 있게 된다. 바니쉬가 얇게 발라진 부분은 레이저가 바니쉬 층을 벗겨내고 그 아래층인 종이에 음각이 된다. 이러한 방식으로 제판한 후 오목잉킹을 했을 때, 바니쉬가 남아 있는 부분은 잉크가 닦여 나와 밝게 찍히게 되고 종이가 음각된 부분은 원래 이미지의 톤대로 찍혀 나온다. <MALE#1, FEMALE#3, 2012>(도판37)은 이러한 방식으로 제작된 것인데 세로로 바니쉬를 바른 붓자국이 불규칙하게 남아있다. 두꺼운 바니쉬 부분이 그대로 남아 있어 인물 형상이 음각된 부분과 차이를 이루면서 인물의 형상 위에 붓질을 한 듯한 결과를 가져온다.

42) 매끄러운 표면으로 된 하드보드지를 쓸 수도 있으나 본인은 붓자국의 효과를 함께 이용하기 위해 일반적인 종이 질감으로 된 하드보드지를 사용한다. 글로스 바니쉬 외에도 매끄러운 질감을 낼 수 있는 용제를 바를 수 있다.

43) 바탕재가 종이이기 때문에 레이저 강도를 강하게 하면 심한 경우 종이가 완전히 타버릴 수도 있고, 또한 너무 깊게 음각되면 원하는 명도의 차이가 나지 않을 수도 있다. 종이에 인그레이빙하는 작업은 레이저의 세심한 강도 조절이 필수적이다.

이는 붓으로 쓸어내려 인물의 형상을 지우는 것 같은 효과를 가지는데, 앞서 본 종이를 태워 재로 이루어진 얼굴(도판11)에서 보이는 소멸의 효과와 비슷하다. 이 작업들에서 인간의 형상은 모두 흔적들, 즉 바니쉬의 불질의 흔적, 레이저가 지나간 흔적, 종이를 태운 흔적들로 이루어져 있기에 인물들은 소멸의 과정에 있는 것처럼 보인다. 새김과 지움이라는 방법적인 부분이 흔적과 소멸을 의미하는 표현적 결과를 가져오는 것이다.



[도판37] <MALE#1, FEMALE#3>, 2012, Collagraph, 90x68cm(each)

지금까지 언급한 작업들 외에도 재료가 가지는 특성을 적극적으로 활용하는데, 이 역시 투명하거나 반투명한 재료들의 성질을 이용한 중첩의 효과를 이용한다. (도판38-41)은 거의 투명한 아크릴판에 디지털 프린트를 하거나 인그레이빙을 하고 안쪽 뒷면에 미러지를 부착한 작품이다. <CROWD#40_9, 2021>(도판38)의 오른쪽 그림에서 볼 수 있듯이 각각

의 레이어들은 명확하게 분리되어 보인다. 이는 후면에 부착한 미러지의 반사효과에 의한 것이다. 또한 이로 인해 보는 각도에 따라 또는 빛의 방향에 따라 형태나 색상이 조금씩 다르게 보이는 효과가 있다.

이상에서 본 바와 같이 본인은 전통판화에서는 쓰이지 않는 필름이나 아크릴판, 낚시줄 등을 종이 대신 이용한다. 또한 콜라그래프 기법을 이용한 작업의 제작과정에서 레이저로 판각을 하거나, 아크릴판에 음각을 하고 그 판을 그대로 작품으로 사용하는 등 본인은 전통판화의 기본적인 기법을 본인만의 방식으로 응용하여 사용한다. 이러한 기법들과 재료의 사용은 그저 형식에 그치는 것이 아니라 내용의 표현과도 밀접한 관련이 있다. 인물의 비실체성을 드러내고, 본인이 표현하는 정서가 근원적으로 내재된 정서임을 표현하기 위해 대부분 얇고, 투명하거나 반투명한 재료를 이용하는 것이다. 재료의 선택과 함께 판화 매체로부터 비롯된 간접적 표현 역시 비실체적이고 가상적인 흔적이나 그림자처럼 인물을 표현하기에 매우 적합하며 또한 그로 인해 불안, 공허, 고독의 정서가 표현된다.

특히 레이저로 음각하여 인물들을 흔적처럼 표현하는 방법은 인간의 존재를 표현하고 정서를 나타내는데 주요하게 쓰인다. 이 기법에서 주로 이용하게 되는 것은 아크릴판인데, 뒤가 완벽하게 잘 보이지 않는 반투명하고 뿐옇게 처리된 판을 사용한다. 그리고 이 판의 앞면이 아니라 뒷면에 이미지를 새긴다. 이미지를 한쪽에 새겨 앞에 막이 있는 것 같은 가려진 느낌은 공허하고 고독한 정서를 표현하기에 적합하다. 이러한 간접적 특징의 활용은 근원적으로 내재된 정서를 강조하는 것이기도 하며, 한편으로는 정서를 표현함에 있어서 본인이 취하고 있는 객관적 태도, 거리두기 태도를 유지하는 수단이기도 하다.



[도판38] <CROWD#40_9>, 2021,
Laser engraving, Digital print on acrylic panel, 24x20cm



[도판39] <CROWD#27>, 2019, Mixed media, 45x90cm



[도판40] <CROWD#28>, 2019, Mixed media, 45x90cm



[도판41] <CROWD#29>, 2019, Mixed media, 45x79cm

4.3 빛과 공간의 활용

미술에 있어 빛은 꾸준히 관심의 대상이 되어 왔다. 종교적 상징이나 절대적 존재를 표현하는 수단이기도 하였으며 회화에서 미적 조형언어로서 가치를 지닌다. 고대에서 숭배의 대상이었던 빛은 정신적인 것, 또는 절대자로 표현되었으며 아름다움의 근원으로 여겨졌다. 이러한 경향은 중세에도 이어져 빛은 종교적 상징으로 표현되었으며 주로 금을 통해 표현되었다. 이 시기에는 빛 자체에 대한 관심이 아닌 빛으로 나타나는 효과를 신앙심을 고취하기 위한 종교적 수단으로 사용하였다. 르네상스 시기에 보다 사실적인 묘사를 하기 시작하면서 빛은 회화의 중요한 요소로 부각되었고 바로크 시기에는 빛과 그림자의 대비 효과를 극대화하는 양식이 발달했다.⁴⁴⁾ 렘브란트(Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606~1669)는 빛과 그림자에 의한 기법을 최초로 발견하였는데, 그의 명암대비는 공간의 깊이를 나타내준다. 렘브란트의 그림에서는 빛에 의한 공간감의 표현과 상징적인 빛의 의미를 함께 볼 수 있다. 빛의 개념은 어둠과의 대조로부터 생겨난 것으로 밝음과 어두움, 흑과 백, 생명과 죽음 등의 상징체계의 출발점이 되었다. 빛은 곧 정신적인 세계를 상징하기도 한다.⁴⁵⁾ 19세기 후반 인상주의 시기에는 자연 광선에서의 색채의 변화를 탐구하였으며 빛의 효과가 그림의 주제보다 중요하게 여겨지기도 하였다. 이처럼 빛은 종교적, 상징적인 의미를 전달하고 회화에 있어 사실적인 재현의 도구로서 중요시되어 왔다.

그러나 현대에 이르러 작가들은 빛 자체의 효과에 대해 관심을 갖게 되

44) 구수담, 김형기, 「라이트 아트에서 빛의 기능에 관한 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』, Vol.20, No.5, 2019, p.928.

45) 문철, 「빛(Light)의 시각적 효과에 대한 연구」, 『디자인학연구』, 1999, p.135.

었고 빛은 표현의 대상으로부터 표현의 매체로서 기능하게 되었다. 빛을 매체로 하는 예술은 20세기 미술에서 다양한 사조를 통해 나타나며 이것들을 일컬어 라이트아트(Light art)라고도 한다.⁴⁶⁾ 라이트아트는 특히 개념미술가들에 의해 심화되었고, 시지각 문제에 대한 진지한 연구에 기반을 둔 다양한 실험이 진행되었다. 1960년대에 이르러 산업 재료와 전기를 적극적으로 사용하고 빛을 주된 매체로 사용하는 작업들이 구현되기 시작하였고, 1990년대 이후 도시의 미디어 패사드(Media facade)의 형태로 다양하게 실험되고 있다.⁴⁷⁾

모든 형태는 빛을 통해 드러나며 우리는 빛을 통하여 사물을 지각하게 된다. 그러나 본인은 빛을 단순히 지각하는 수단이나 표현의 대상으로서가 아니라 그 자체의 효과에 주목하고 빛을 하나의 조형 요소로 이용한다. 빛은 물질적인 물감이나 잉크를 대신하여 면의 역할을 하기도 하고 또는 색의 역할을 하기도 한다. 본인의 작업에서 빛의 효과는 첫 번째로 화면에 깊이감, 공간감을 형성하고, 두 번째로는 감수성을 기반으로 하는 정서적 접근을 가능하게 한다.

빛은 일차적으로 중첩되어 있는 각각의 레이어를 분리하여 지각할 수 있게 한다. 그럼으로써 여러 겹의 층으로 이루어진 깊이가 있는 공간으로 느껴진다. 빛을 대상화하여 표현하는 것이 아니라 빛 자체를 이용하기는 하지만 그 사용의 목적은 화면에 공간감과 깊이감을 연출하기 위한 것이다. 이는 템브란트가 회화에서 빛의 효과를 재현의 수단으로 이용한 것과 같은 맥락으로 볼 수 있다. < CROWD#35, 2019>(도판42)와 이 작업의 조명을 끈 상태인 (참고도판19)를 비교해 보면 이러한 작업들에서

46) 구수담, 김형기. op.cit., p.932.

47) 김희영, 「예술매체로서의 빛」, 『지식의 지평』, Vol.19, 2015, pp.13-14.



[참고도판19] (도판42)의 조명을 끈 상태



[도판42] <CROWD#35>, 2019,

Digital print, Laser engraving on acrylic panel, LED, 21x61x5cm

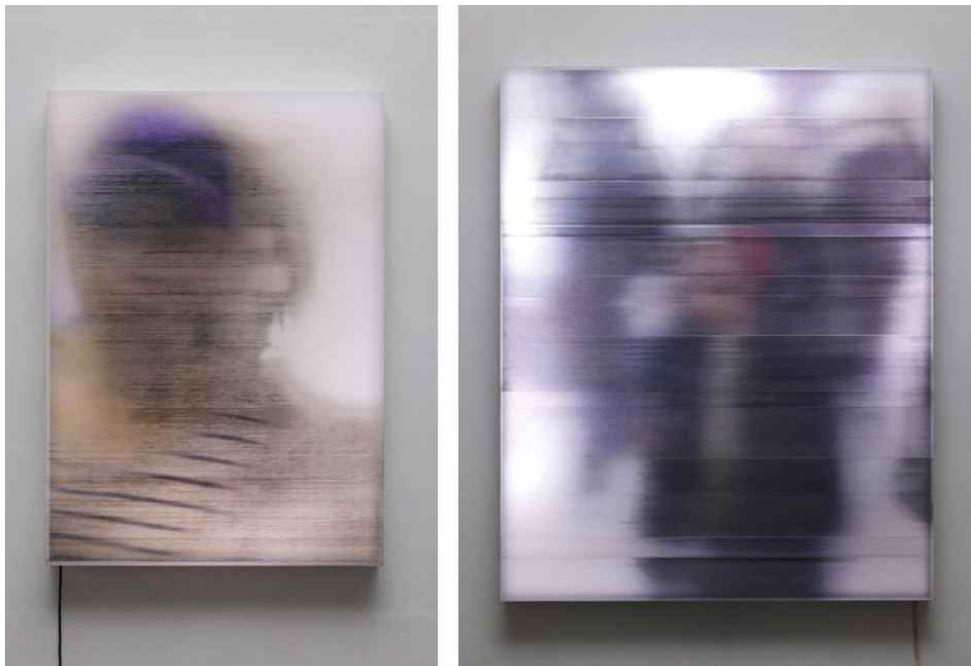


[도판43] <CROWD#36>, 2019

Digital print, Laser engraving on acrylic panel, LED, 21x41x5cm

의 빛의 역할을 알 수 있다. 빛이 없는 상태에서는 뒤쪽의 레이어가 거의 보이지 않고 가장 앞의 장면만 명확하게 인지되며 공간의 깊이감이 느껴지지 않는다. 그런데 빛이 공간을 채움으로써 화면 전체에 깊이감과 공간감이 생성됨을 볼 수 있다.

이러한 작업들은 박스 형태를 취하고 있는데, 빛으로 인해 안쪽의 비어 있는 공간이 무언가로 채워진 밀도 있는 공간처럼 느껴진다. 안쪽 공간의 실제 깊이는 보통 4-5cm정도인데, 실제의 깊이보다 더 깊은 공간으로 느껴지기도 한다. 비물질적인 빛이 닫힌 공간 안에서 부피를 갖게 되면서 물질화하는 것이다. 여기서 빛은 물질과 비물질의 경계에 있는 것으로 볼 수 있다. 또한 공간의 깊이감은 빛의 세기에 따라 다르게 느껴



[도판44] <FEMALES#2>, 2013,

Laser engraving on acrylic panel, Digital print, LED, 70x50x7cm

[도판45] <CROWD#1>, 2013,

Laser engraving on acrylic panel, Digital print, LED, 135x110x10cm

지기도 한다. <FEMALE#2, 2013>(도판44)를 보면 은은한 빛의 효과를 활용하고 있는데 <CROWD#1, 2013>(도판45)에 비해 상대적으로 얇은 공간감이 느껴짐을 볼 수 있다. 이처럼 빛은 공간의 영역을 확장하거나 축소하는 성질을 가진다.

빛은 서정적인 세계를 암시하거나 상징한다. 상징에 그칠 뿐만이 아니라 실제로 인간의 감정을 자극하고 감정에 영향을 미친다. 그러한 부분을 활용하여 심리치료에서 빛을 이용하기도 한다. 브루스 나우먼(Bruce Nauman, 1941~)의 <녹색 빛의 복도(Green Light Corridor)>(참고도판20)에서 빛은 관람자의 심리에 영향을 미친다. 이 작업에서 나우먼은 신체를 대상화하는 것이 아니라 지각의 주체로 다룬다. 특정한 상황을 설정하고 관람자가 그것을 직접 경험하면서 지각하도록 하는 것이다. 관람자는 두 벽 사이의 공간으로 걸어 들어가게 되는데, 벽 사이가 너무 좁기 때문에 답답함, 불안감 등을 느끼게 된다. 이와 함께 복도를 가득 채운 녹색의 불빛으로 인해 관람자는 자신의 몸을 회색빛으로 느끼게 된다. 이러한 상황에서 관람자는 어지러움과 정신이 멍해지는 심리적 경험을 하게 된다. 이 작품에서 심리적 반응을 유발하는 요인은 복합적이긴 하지만 빛이 인간의 심리에 큰 영향을 미치는 것 또한 분명하다. 이 작업 외의 나우먼의 빛을 이용한 작업들은 네온과 텍스트를 이용한 작업들이 다수를 이루며, 빛의 심미성이나 감수성의 측면에 집중하기보다는 주로 개념적인 부분에 중점을 두고 있다.



[참고도판20] Bruce Nauman
<녹색 빛의 복도(Green Light Corridor)> 1970

반면 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson, 1967~)이나 제임스 터렐(James Turrell, 1943~)과 같은 작가들의 작업은 빛을 감수성을 자극할 수 있는 요소로 이용한다. 이들은 빛으로 공간을 가득 채워 명상적이며 종교적인 숭고함을 느끼게 한다. 터렐은 1960년대 캘리포니아에서 등장한 ‘빛과 공간(Light and Space)’ 미술에서 핵심적 역할을 했던 작가⁴⁸⁾로 그의 작업은 단순하고 간결한 미니멀리즘적 특징을 보인다. 그의 작업은 비물질적 존재인 빛을 물질화시켜 빛에 의한 착시현상을 만들어내는 것으로 빛을 지각하는 행위에 중점을 둔다. 따라서 관람자의 체험이 중요한 요소가 된다.

터렐의 <건즈펠드 아파니(Ganzfeld)>(참고도판21)은 빛으로 공간이 가득 채워져 있다. 이 빛은 붉은색, 보라색, 파란색, 흰색으로 서서히 변화하며 그 변화가 반복된다. 빛으로 가득찬 방으로 들어서면 맞은편 벽 끝에 커다란 화면이 보인다. 막상 그 방의 끝에 도착하면 화면은 없고 그곳엔 오로지 빛으로 가득한 빈 벽이 움푹하게 파여 있을 뿐이다. 그리고 빛이 어디에서 오는지 확인할 수가 없다.⁴⁹⁾ 이 공간에서 관람자는 자신의 내면에 집중하게 되는 초월적 경험을 하게 된다. 빛과 색의 감성적 측면을 이용한 이러한 작업은 조용하고 명상적인 환경을 조성하여 관람자의 정신세계에 직접적으로 관여하게 된다. 즉 빛과 공간을 이용하여 19세기 낭만주의적 숭고⁵⁰⁾의 감정을 이끌



[참고도판21] James Turrell
<건즈펠드 아파니(Ganzfeld)>
2011

48) 우정아, 「몰입의 담론적 계보와 잠재적 유토피아: 제임스 터렐, 올라퍼 엘리아슨, 팀랩의 작업을 중심으로」, 『서양미술사학회』, Vol.53, 2020, p.121.

49) 김현숙, 「제임스 터렐과 빌 비올라의 작품 안에서 감동과 정화」, 『예술과 미디어』, Vol.14, No.3, 2015, pp.16-17.

50) 칸트식 숭고의 핵심은 주체가 지적인 판단력으로 공포와 경외심을 몰아낼 때 스스로의 이성

어낸다고 볼 수 있다.

이처럼 빛은 심리적 경험을 가능하게 하며 감수성을 기반으로 하는 정서적 접근을 가능하게 한다. 본인의 빛 작업은 개념적인 성격을 갖기보다는 이러한 시지각적 감수성을 상승시키기 위한 기술적인 방식이다. 빛을 사용한 작업들에서 인물의 표현은 평면 작업들에서 보이는 특징들, 즉 정서가 드러나는 지점들을 가지고 있다. 중층화된 구조를 가지며 인물들이 비실체적으로 흔적화되어 있다. 같은 방법으로 인물을 표현하였음에도 불구하고 빛이 없는 작업들과 비교하여 이 작업들은 상대적으로 덜 우울하고 덜 어둡게 느껴진다. 이는 빛이 심미적 요소로 작용한 결과인데, 심미적이라는 것은 미적 경험을 통하여 개인이 갖는 감상이나 향유와 같은 주관적, 심리적, 정서적 상태를 강조하는 말이다.⁵¹⁾ 즉 빛이 작품 감상에 있어 정서적이고 감성적으로 접근할 수 있는 여지를 만드는 것이다. 그 결과 빛은 본인이 표현하는 정서들을 우울하고 부정적인 것만으로 받아들이지 않을 수 있게 해주는 역할을 한다.

빛을 이용한 작업에서는 조명의 강도, 배치, 색 등의 선택이 중요한 부분이며 그렇기에 본인의 작업은 기술적인 부분 또한 중요하다. 박스형의 작업에서 조명과 이미지가 가까운 경우, 조명의 형태가 드러나거나 빛의 강도 조절에 실패하여 이미지에 방해가 된다. 또는 필름 레이어가 옆에 의해 변형⁵²⁾이 되기도 하기 때문에 박스 내부의 공간을 충분히 확보해

적 능력으로부터 깨감을 얻는다는 점이다. 그러나 헬 포스터는 현대의 송고는 진보한 테크놀로지에 의해 매개되어 지적인 판단과 통제가 불가능한 강렬한 감정이 되었다고 지적한다. 포스터는 이를 ‘기술적 송고(technological sublime)’라고 불렀고, 로잘린드 크라우스는 파잉 흥분상태의 ‘히스테리 송고(hysterical sublime)’를 언급했다. 우정아, op.cit., p.133.

51) 존 뒈이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 역 (파주: 나남, 2018), p.70.

52) 특히 백열전구를 사용한 경우 그러하다. 초기 작업에서는 백열전구를 사용하기도 했었는데 백열전구가 작동하는 원리는 열복사이다. 백열전구에는 비활성 가스가 낮은 압력으로 차 있고 그 안에 전기가 통할 수 있는 필라멘트가 들어 있다. 이 필라멘트에 전류를 흘려주면 많은 전자들이 전류를 타고 흐른다. 이때 전자들이 텅스텐 원자들과 엄청나게 많은 충돌을 하게 된다. 이

야 한다. 초반의 작업에서는 백열전구 모양의 CFL⁵³⁾이나 형광등을 주로 사용하였는데, 조명 자체의 부피 때문에 작품의 두께가 두꺼워지는 단점이 있었다. 또한 형광등의 경우에는 안정기를 내부에 설치해야 하므로 작품이 무거워지기도 하였다. 최근의 작업에서는 그런 이유로 발광 다이오드, 즉 LED(Light Emitting Diode)를 사용한다. LED는 전통적인 조명보다 적은 전력이 들며 자외선이 나오지 않는다. 사용 시 적은 양의 열이 방출되어 과열되지 않고 램프의 수명은 거의 100,000시간에 이를 정도로 길다. 또한 여러 전구를 같이 사용할 때 하나의 전구가 나간다고 해도 크게 영향을 미치는 않는 장점을 지니고 있다.⁵⁴⁾ CFL이나 형광등에 비해 현저하게 부피가 작은 납작한 바(bar)의 형태로 된 LED를 이용하게 되면서 작품의 부피와 무게를 줄일 수 있었고 작품의 안전성도 확보할 수 있게 되었다.

LED의 배열은 전면의 이미지에 따라 유동적으로 배치한다. 레이어의 중첩으로 인해 형태가 밀집되어 있거나 색이 어두운 부분에는 LED를 촘촘하게 배치하고, 여백의 역할을 하거나 이미지의 명도가 낮은 부분의 뒤쪽에는 간격을 두고 설치한다. 전면의 이미지에 따라 빛의 세기를 조절하는 것으로 이는 회화나 드로잉에서 물감으로 면을 칠할 때 색상의 명도를 조절하는 것과 마찬가지 의미를 갖는다. 또한 빛은 색의 역할을

렇게 전기 에너지에 의해 흐르는 전자와 텅스텐 원자가 충돌을 많이 하면 열이 발생한다. 발생하는 열 에너지에 의해 텅스텐 원자가 열복사를 하고 우리 눈에도 보이는 빛을 발하는 원리이다. 석현정, 최철희, 박용근, 『빛의 공학』(서울: 사이언스북스, 2013), p.99.

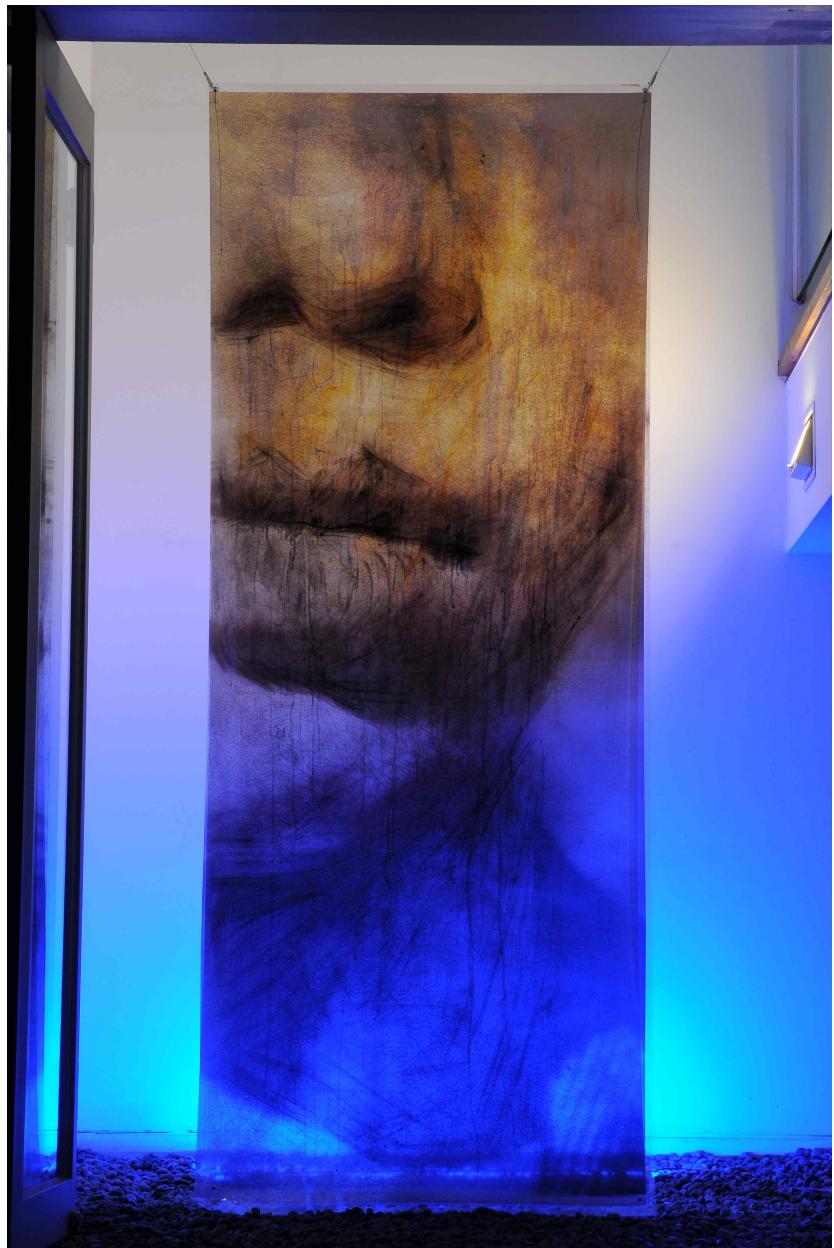
53) 형광등의 원리를 백열전구의 모양으로 만든 것이다.

54) 1960년대부터 상용화되기 시작한 LED는 여러 장점으로 인하여 환경 친화적인 광원으로 각광받고 있다. LED조명은 첨단 테크놀로지와 결합되면서 상업적인 목적뿐 아니라 예술적인 측면에서도 많이 사용되고 있다. LED의 경우 전구와는 달리 필라멘트를 사용하지 않기 때문에 소형이며 진동에 강하고 고장 날 확률이 낮다. 초기에는 파란색 LED를 만들지 못했으나, 질화갈륨을 이용한 고화도 파란색 LED 개발로 발광 다이오드에 의한 풀 컬러 RGB 디스플레이의 구현이 가능해졌다. LED는 가격이 싸지고, 풀 컬러 표현이 가능해지면서 예술 작품의 소재로 많이 사용된다. 이지희, 「라이트 아트의 표현 방법 연구」, 『예술과 미디어』, Vol.8, No.2, 2009, p.10.

하기도 한다. 빛을 사용하는 작업에서 색의 활용은 색의 온도가 주는 효과, 색을 지각함에 있어서의 심리적 영향 등을 고려해야 한다. 위에서 언급한 작업들 중 <FEMALES#2, 2013>(도판44), <CROWD#1, 2013>(도판45)는 흰색 빛의 조명 사용으로 인해 차가운 느낌이 드는 반면, <CROWD#35, 2019>(도판42), <CROWD#36, 2019>(도판43)은 노란 빛의 조명을 사용하여 상대적으로 따뜻한 느낌이 듦다. 이처럼 본인 작업에서 빛은 표현의 대상이 아니라 조형 요소로서의 역할을 한다. 따라서 빛은 단지 레이어를 분리되어 보이게 하거나 배경을 채우는 역할만 하는 것이 아니라 이미지를 완결 짓는 중요한 요소 중 하나이다.

색과 빛은 항상 연관성을 가지며 빛은 공간과도 밀접한 관계가 있다. 대상이 가지는 표면의 색에 의해 빛이 변하기도 하며 빛의 색에 의해 공간 또한 변화할 수 있다. <ANONYMOUS FACE, 2010>(도판46)은 안으로 움푹 들어가 있는 분리된 공간을 빛으로 채우려는 의도로 구상한 작업이다. 여러 겹의 필름에 이미지를 그려 천장에 매달고 하단에 푸른색의 LED바를 그대로 노출되도록 설치하였다. 흰색과 회색으로 이루어진 무미건조한 공간이 푸른색의 조명으로 채워지면서 신비스러운 느낌을 자아낸다. 여기서 빛의 색은 감성적이고 심미적 표현 요소로 작용하며, 만져지지 않는 단순한 허공의 빛을 관람자는 감각으로 받아들이게 된다.

또한 물리적 측면으로 보면 빛은 공간의 표현 요소로 작용한다. 공간에서 빛은 물질이 되고 빛이 또한 공간을 만든다. 비물질적인 빛이 공간을 채우면서 재료화되는 것이다. 이러한 설치작업에서 빛은 빛을 수용하는 공간에 의해 시작화된다. 이 작업은 그러한 빛과 공간의 관계를 이용하여 공간의 특성을 부각시키는 한편 원래의 장소에 대한 인식을 바꿔 공간에 새로운 의미를 부여한다.



[도판46] <ANONYMOUS FACE>, 2010,

Drawing, Digital print, Monotype on clear film, LED, 230x92cm

이처럼 설치작업은 공간의 성격이 작품에 영향을 미치며 공간 또한 작품에 의해 변화할 수 있다. 작품이 공간 속에 자리하기만 하는 것이 아니라 공간을 재구조화하고 공간 자체를 작품화시키는 것이다. 따라서 본인은 전시될 공간을 먼저 확인하고 그 장소에 맞는 작품을 구상한다. 그 대표적인 작업은 <CROWD, 2012, 2014>(도판47)이다. 이 작품은 다수의 얼굴이 모여 거대한 기둥의 형태를 띠고 있다. 84명의 얼굴을 검은색 아크릴판에 레이저로 음각한 것으로, 한 얼굴 당 네거티브와 포지티브 각 한 개씩을 제작하여 총 168개의 얼굴로 이루어져 있다. 네거티브와 포지티브 이미지를 교차한 기계적 배열로 인해 각 인물의 개별성보다는 전체적인 패턴이 먼저 지각된다. 이와 함께 얼굴들이 허공에 떠 있는 공중에 부유하는 상황은 이 얼굴들을 실체가 없어 보이고 공허해 보이게 만든다.

이 작업은 전시의 계획 단계에서 갤러리의 공간 구조를 파악한 후, 장소의 특성에 맞추어 구상한 것이다. 도판에서 볼 수 있듯이 천장이 뚫려 있는 전시장의 특별한 공간에 맞추어 천장 위로 약간 솟아오르는 높이로 기둥을 제작하였다.⁵⁵⁾ 이 기둥을 이루는 이미지는 바라보는 위치나 빛에 따라 인물의 형태가 잘 드러나기도 하고 잘 보이지 않기도 한다. 그런 이유로 뚫려 있는 천장으로부터 자연광을 받도록 하여, 어느 부분에서 보아도 이미지가 잘 드러나는 부분을 만들고자 계획한 것이다. 또한 개방된 천장 밖으로 하늘이 보이는데, 기둥을 올려다보았을 때 배경으로 하늘이 보이도록 하여 얼굴들이 허공에 부유하고 있음을 더 강조하고자 한 것이다. 이처럼 본인의 설치작업은 공간으로부터 시작되고 공간의 특

55) 얼굴이 음각된 아크릴판이 부착된 세 개의 박스로 이루어져 있어 그 박스들을 쌓아 올리는 방식인데 처음 전시한 공간에 맞추어 3개만 제작하였다가 이후에 한 개의 박스를 더 제작하였다. 오른쪽 사진처럼 네 개의 박스를 다 쌓으면 높이가 4미터에 이른다. 공간의 성격, 규모에 따라 가변적으로 설치가 가능한 작업이며, 일종의 시리즈 작업으로 이미지를 확장할 수 있는 열린 구조를 가진 작업이다.

성을 적극적으로 이용한다.



◀ <CROWD>의 부분

[도판47] <CROWD>, 2012, 2014, Laser engraving on acrylic panel,
336x60x60cm (갤러리 그림손), 408x60x60cm (토탈 미술관)

<CROWD#14, 2014>(도판48) 역시 공간의 특성을 적극적으로 이용한 작업이다. 이는 2014년의 개인전 <모호한 존재(UNCERTAIN BEING)>에서 전시되었던 작업이다. 한옥을 개조하여 전시공간으로 이용하는 갤러리에서 전시를 하였는데, 한옥 구조의 특성상 여러 개의 협소한 방으로 이루어진 공간이었다. 전체 전시의 구성은 각각의 독립된 공간을 효율적으로 활용하는 것에 목표를 두고 계획되었다. 이 작업은 벽면에 악간의 공간을 두고 투명한 낚시줄을 촘촘히 설치한 후 영상을 투사한 것이다. 투사된 이미지의 빛이 좁은 공간을 채우게 되고 이 공간에 들어선 관람자는 빛으로 이루어진 가상적 공간의 일부가 된다. 공간 전체를 작품화하여 관람자가 작업을 몸으로 체험할 수 있도록 한 것이다.



[도판48] <CROWD#14>, 2014, Projection on fishing lines, 90x240cm

이러한 설치작업에서도 중첩으로 인한 중층구조는 중요한 특징으로 보인다. 본인 작업에서 주요하게 쓰이는 중첩의 요소가 설치작업에서는 공간적 중첩으로 이어진다. 이 작업의 경우 낚시줄이라는 물질 위에 비물질인 영상이 투사되어 중첩을 이룬다. 낚시줄을 통과하여 줄 너머 벽에 이미지가 투사되는데, 줄은 완전히 투명하지는 않아서 앞쪽에 가로로 봇질한 막이 있는 듯한 느낌이 든다. 그리고 부분적으로는 줄 위에 상이 맷기도 한다. 줄 위에 투사된 이미지는 벽에 투사된 이미지 위에 그림자를 만든다. 하나의 이미지를 투사하였는데 세 개의 층이 생기면서 중층적 구조를 이루게 되는 효과를 가진다. 그럼으로써 벽 전체에 인간의 흔적, 그림자가 드리워진 것처럼 보이게 된다. 즉, 물질과 비물질을 뒤섞 이게 하여 그 사이의 가상의 공간을 강조하는 것으로 이는 데리다가 말하는 현존과 부재 사이의 결정 불가능한 어떤 지점이다. 또한 평면 작업에서의 중첩으로 인한 흔적들과 흔적들이 이루는 층들이 공간에서 구조화되며 생성되는 것으로 시간성과 공간성을 동시에 포함하게 된다.

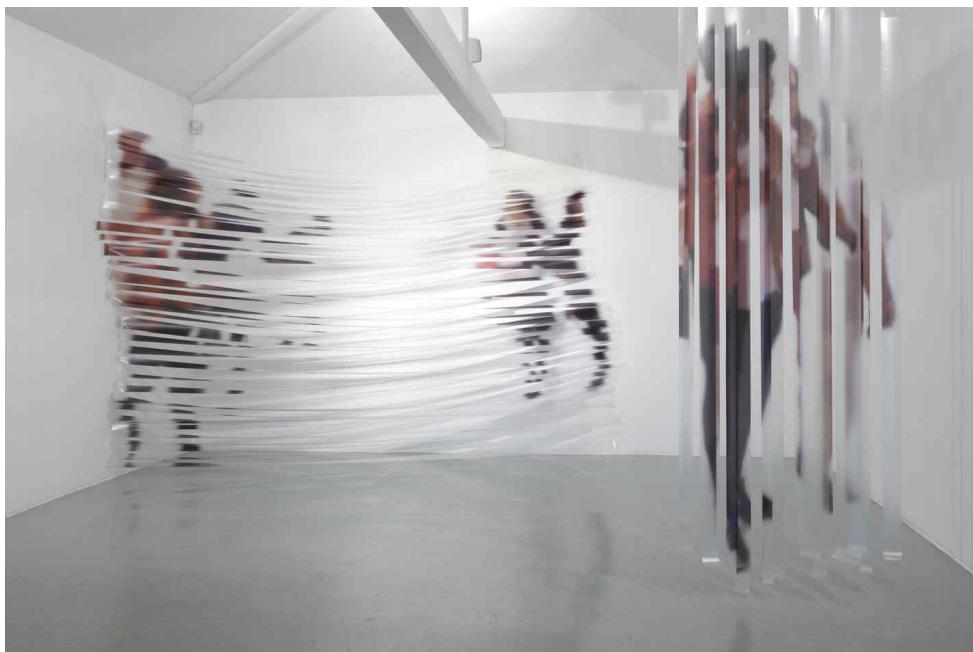
중층구조는 잘게 잘려진 인물의 이미지가 다층의 블라인드처럼 설치된 작업들에서 확연히 드러난다. <ANONYMOUS FACE, 2011>(도판49)는 투명한 필름에 출력된 이미지를 가로로 잘게 자른 후 눕혀서 벽에 설치하였다. 이미지의 그림자가 벽에 드리워지는데, 재단된 필름의 폭이 각각 다르기에 각 층마다 드리워지는 그림자의 면적이 다르다. 또한 필름이 팽팽하게 당겨진 층과 늘어진 층이 공존하면서 그로 인해 인물의 형태는 더욱 해체되고 모호해진다. 낚시줄에 영상을 투사하는 작업과 마찬가지로 물질과 그 물질의 흔적인 그림자가 혼재된 형태를 이루고 있는데, 여기서 물질은 사실 대상을 재현하는 사진 이미지를 현실화하는 잉크일 뿐이다. 그런데 사진 이미지도 역시 원본의 흔적이다. 즉 원본의



[도판49] <ANONYMOUS FACE>, 2011, Digital print on clear film, 310x388cm

흔적인 사진 이미지가 얇은 잉크로 이루어진 흔적을 만들고 그것은 그림자라는 또 다른 흔적을 만드는 것이다. 이러한 다층의 흔적 구조는 앞서 언급한 바와 같이 나와 타자 사이의 또 다른 타자의 존재의 흔적을 의미한다.

<CROWD, 2012>(도판50)은 <ANONYMOUS FACE, 2011>(도판49) 작업을 발전시켜 작품이 이루는 공간에 관람자가 개입할 수 있도록 하였다. 벽을 이용하여 가로로 필름을 설치하고 벽에서 떨어진 앞쪽의 공간에도 필름을 매달아 설치하였다. 그럼으로써 수평과 수직이 교차하는 다중의 중층구조를 이룬다. 투명한 필름에 인쇄된 인물들은 잘게 잘려져 형태가 해체되었다가 비슷한 위치에 다시 조합되어 있다. (도판49)에 비하여 형태가 더 해체되어 있는데 이는 불확정성, 가변적 특징을 강조하여 인물들을 흔적화하고자 하는 의도의 반영이다.



[도판50] <CROWD>, 2012, Digital print on clear film, 360cm(h) installation

평면에서의 중첩이 공간에서의 중첩으로 확장되는 이러한 유형의 작업들은 관람자로 하여금 타인의 흔적으로 이루어진 가상의 공간을 몸으로 체험하도록 유도한다. 관람자는 이 작업을 감상하면서 이 인물들과 같은 공간을 점유하게 되고 그 자신도 이 풍경의 일부가 된다. 타자의 존재를 의미하는 다층적 흔적 안에서 관람자 역시 흔적의 일부가 되는 것이다.

이 작업(도판50)은 관람자의 참여가 필수적인 작업은 아니다. 가까이 다가가지 않고 멀리서 감상할 수도 있다. 반면 <ANONYMOUS FACE, 2011>(도판51)과 <CROWD#10, 2013-2014>(도판52)는 보다 적극적으로 관람자의 경험을 유도한다. 인물이 프린트된 기둥을 전시장의 구조를 고려하여 감상의 동선상 관람자가 지나갈 수밖에 없는 위치에 배치하였다. 기둥은 투명한 필름을 말아놓은 것으로 텅 비어 있다. 투명하고 얇은 필름에 프린트된 인물들은 앞의 인물과 뒤의 인물이 겹쳐 보이기도 한다. 그 공간 안에서 자신과 타인의 모습을 중첩하며 관람자와 공간 그리고 작품이 자연스럽게 하나로 합쳐진다. 관람자는 작품이 이루는 공간 속에서 작품의 의미를 직접 몸으로 체험하게 된다. 앞서 본 나우먼의 <녹색 빛의 복도>에서 관람자는 복도에 들어서는 순간 작품을 경험하는 주체임과 동시에 다른 관람자가 바라보는 객체가 된다. 본인의 이러한 작업들 역시 관람자는 주체이기도 하며 인물 기둥 속에서 객체가 되기도 한다. 따라서 이러한 작업에서 관람자는 작품의 의미 형성에 있어 중요한 요소가 된다.

설치미술의 시초는 다다이스트들과 초현실주의자들의 작업으로 볼 수 있다. 전통미술에 대한 거부와 기존의 미학에 대한 새로운 도전으로부터 비롯된 것으로, 모더니즘 시대에서의 작가와 작품, 관람자로 구분 지어진 공식화된 틀에서 벗어난다. 그 형식에 있어서도 평면과 입체라는 전



[도판51] <ANONYMOUS FACE>, 2011,
Digital print on clear film, 240cm(h) installation



[도판52] <CROWD#10>, 2013-2014,
Digital print on clear film, 240cm(h) installation,

통적 구분은 무의미하며 작품이 보여지는 공간 역시 미술관에만 국한되지 않는다. 즉 설치미술은 전통적인 장르의 경계를 무너뜨리고 여러 장르를 포괄하는 광범위한 특성을 지닌다. 따라서 하나의 장르라기보다는 내용을 어떠한 방식으로 보여주는가에 대한 문제라고 볼 수 있다. 설치미술은 회화와 조각 등으로 구분되는 전통적인 장르의 작품들에 비하여 즉각적이고 강렬한 시각적 요소를 가진다. 그러나 단지 겉으로 보이는 형식의 감각적 요소에 집중하기보다는 내용을 효과적으로 전달하는 방법을 모색한 결과라는 점에 주목해야 할 것이다.

여러 유형의 설치미술이 있지만 두드러지게 나타나는 특징은 작품이 그것이 점유한 공간과 관계를 맺으며 공간 전체를 작품화하여 관람자의 직접적인 참여나 경험을 유도한다는 것이다. 그럼으로써 관람자와의 상호 작용, 즉 시지각적 체험뿐만 아니라 공감각적이고 총체적인 체험이 중요한 요소로 작용한다. 한스 게오르크 가다머(Hans-Georg Gadamer, 1900~2002)는 예술을 감상하는 관객은 표현을 위한 매개 존재자로서의 역할을 할 뿐만 아니라 더 나아가 예술작품의 의미를 형성하는데 본질적이라고 주장한다.⁵⁶⁾ 그러한 예로 엘리아슨의 <날씨 프로젝트>는 관람자의 참여가 필수적일 뿐 아니라, 그들이 체험하고 느끼는 부분들과 그들의 행위까지 작품의 완성에 포함된다. 즉 설치미술은 작품에 대한 해석 이전에 관람자의 경험이 우선시 된다고 볼 수 있다.

관람자 중심이라는 설치미술의 특징은 삶과 예술을 접근시키려는 동향과 맞물려 1960년대 이후에 본격화되었다. 팝아티스트들이나 퍼포먼스

56) 가다머는 체험 주체와 미적 대상의 대립에서 벗어난 예술작품의 존재론을 세운다. 예술의 표현은 플라톤의 모방이나 예술가 내면의 단순한 표현이 아니라 예술작품의 존재 방식이다. 그는 표현을 ‘놀이’나 ‘상’의 개념으로 표현하고 있는데, 예술 놀이를 위한 존재자에는 화가, 작가와 같은 창작자, 작품을 무대 위에서 공연하는 연기자뿐만 아니라 연극을 감상하는 관객들도 포함된다고 말한다. 이은희, 「예술의 ‘표현’에 대한 존재론적 분석」, 『철학탐구』, Vol.44, 2016, p.111.

아티스트들은 미술 속에 대중문화를 수용하거나, 미술을 삶의 한 과정으로 제시하기 위해 공간을 연출했다. 한 예로 시결의 타블로 조각은 삶의 공간을 전시장에 옮겨 놓은 것이다.⁵⁷⁾ 시결의 인물들은 일상에서 흔히 볼 수 있는 모습으로, 일상의 장면을 공간 속에 재현한다. 이는 관람자의 심리나 잠재의식을 자극하게 되고 관람자들은 자신의 삶의 경험과 연관시켜 작품을 경험하게 된다.

이과 마찬가지로 본인의 기둥 작업(도판51,52)에서도 속이 텅 빈 군중 기둥 사이로 지나면서 관람자는 자신의 일상에서의 경험을 떠올리게 된다. 그러한 심리적 경험이 관람자들을 실질적으로 그 작품 안에 참여하도록 하는 것이며 그로써 작품의 의미가 완성된다. 관람자가 작품의 의미 형성에 참여하므로, 작품의 의미는 관객의 이해에 따라 변할 수 있다. 관람자는 기둥으로 이루어진 군중 속에서 자신의 경험에 기반하여 각기 다른 상황을 떠올릴 것이다. 따라서 이러한 작품은 동일성을 유지하면서도 그 세부적 의미는 변화할 수 있고, 결국 관람자의 매개를 통하여 매번, 매 순간 다르게 존재한다.

본인의 작업이 모든 관람자에게 그 의미가 완벽하게 동일할 수는 없지만, 관람자는 본인이 표현하고자 하는 것과 거의 비슷한 정서를 경험하게 된다. 이는 아른하임의 말을 빌면 작품의 구조 자체에 내재된 표현적 특질 때문이라고 할 수 있다. 즉 예술 작품의 감상이란 작품 안에 있는 특성이나 형식인 표현적 속성을 알아보는 것이다. 특정한 감정을 불러일으키는 구조나 형식이 작품 안의 지각적인 형식으로 있으며, 그것이 곧 예술 작품의 표현적 속성이 된다. 서로 다른 성향의 감상자들도 작품 안의 그런 특성이나 형식을 알아차리기만 한다면 동일한 느낌을 가질 수 있다.⁵⁸⁾

57) 윤난지, 『현대미술의 풍경』(파주: 한길아트, 2005), p.103.

58) 박일호, op.cit., p.162.

이러한 맥락에서 보면 앞서 언급한 호퍼와 시걸의 작품에서 고독의 표현이 유사한 방식으로 이루어지는 것은 고독의 정서를 불러일으키는 구조나 형식이 존재한다는 것을 나타낸다. 다시 말해 정형화된 정서의 특징을 나타내야 작품에 표현된 정서가 관람자 자신의 삶 속에서 실제로 경험할 수 있는 것임을 느끼게 하고, 그러한 지점에서 관람자의 공감을 이끌어 낼 수 있게 된다. 여기서 중요한 부분은 그 표현의 방법에 있어 작가만의 독특한 특질을 내보여야 한다는 것이다. 있는 그대로의 전형적인 정서를 서술하듯 나타내는 것이 아니라 자신만의 조형 어법을 이용하여 그러한 정서를 불러일으킬 수 있는 작품을 만들어야 한다.

존 듀이(John Dewey, 1859~1952)는 표현을 매체와 예술가와의 상호작용으로 보고 있다. 그에 따르면 예술의 분야마다 독특한 매체가 존재하며 그러한 매체를 이용하는 예술이 갖는 고유한 특성이 있다.⁵⁹⁾ 그리고 매체는 전체적 상황에서 목적에 부합하게 사용되었을 때 그것이 표현이 되고 예술이 된다고 한다. 표현수단이 되는 작용이나 매체가 명확한 목적과 그 목적과 긴밀한 관련을 맺는 수단으로서의 성격을 지녀야 한다는 것이다.⁶⁰⁾

본 장에서 작업 전반에서 드러나는 조형적 특성을 살펴본 결과를 종합해보면, 색채는 각 목적에 부합하게 사용되었는데 특히 회색은 고독이나 공허의 정서를 나타내기에 적합한, 전형성을 가지는 색이며 객관적 태도, 거리두기를 위한 수단으로 쓰인다. 판화 매체의 특징을 표현의 수단으로 적극적으로 활용함과 동시에 새로운 시도와 실험을 하였고, 특히

59) 예술을 경험의 개념의 입장에서 설명하고 있으며 표현도 역시 같은 입장에서 주장하고 있다. 즉, 예술가는 자신의 감정을 그대로 분출하는 것이 아니라 매체와의 상호작용에 통하여 특질을 다듬고 고양시키거나 종합한다는 것이다. 존듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 역 (파주: 나남, 2018), p.106.

60) 존듀이, op.cit., p.143.

레이저 인그레이빙 기법의 사용은 판화 매체의 확장이라는 측면과 동시에 본인 작품의 내용과 형식을 이어주는 중요한 역할을 한다. 새김과 지움의 행위가 중첩되며 중층화된 화면을 이루게 하고 이는 흔적과 소멸이라는 내용으로 이어진다. 흔적들의 겹으로 이루어진 인물들은 현존과 부재 사이의 비결정적인 인간의 존재를 상징하며 이는 공허와 고독의 정서를 불러일으킨다. 또한 흔적과 소멸은 시간성을 포함하기에 이 인물들은 시대를 초월한 보편적인 인물상을 상징하며, 따라서 이 작업들에서 표현된 정서는 인간의 보편적인 정서라는 사실을 내포한다.

더불어 평면에서의 중첩이 공간에서의 중첩으로 확장되면서 시간성과 공간성을 동시에 지니게 된다. 공간을 이용한 설치 작업들은 단지 형식적인 실험이 아니라 그러한 부분에서 내용적으로 중요성을 가진다. 또한 본인이 표현한 정서를 관람자가 자신의 삶의 경험에 의거하여 몸으로 직접 느끼도록 하는 것은 정서의 체험이라는 소통의 측면에 중점을 두는 것이다. 빛의 사용은 매체의 측면에서는 평면성을 극복하기 위한 시도임과 동시에 감상에 있어 심미적 요소로 작용하여 작품에 정서적으로 접근할 수 있도록 한다. 이와 같이 본인의 작업에서 정서는 본인 특유의 조형 어법과 매체의 상호작용에 의하여 표현되고 있다. 본인 작업에서 매체의 사용과 표현 방법들은 듀이가 말하는 합목적성을 지니고 있는 것이다.

제 5 장 결 론

본 연구를 통해 본인의 작업을 대상으로 작업의 내용과 조형적, 형식적 특징에 관하여 분석하였다. 주제에 대한 관점을 밝히고, 주제를 시각화하는 조형적인 방법, 기법과 매체의 사용에 대해 분석하면서 이것이 주제를 표현하는데 어떠한 역할을 하는지 검토하였다.

먼저 작업의 주제에 해당되는 근원적 정서의 의미를 하이데거의 기분 개념을 근거로 하여 규명하였다. 그리고 불안, 공허, 고독의 정서가 미술에서 표현되는 경향을 바니타스, 낭만주의로부터 현대에 이르기까지 본인의 작업과의 비교에 있어 유의미한 요소를 가지는 작가들을 선정하여 살펴보았다. 더불어 여러 철학자들의 논의를 통해 이 정서들이 인간 실존에 있어 필연적이고도 근원적인 정서임을 확인하였다. 그리고 근원적 정서를 시각화하는 방법과 조형적 특징들을 분석하는 과정을 통하여 본인 특유의 조형 어법과 매체의 사용이 이 정서들을 효과적으로 표현하고 있음을 확인하였다. 이러한 연구를 통해 불안, 공허, 고독의 정서를 표현하는 본인 작업에 대한 당위성과 그 의의를 찾을 수 있었다.

본 연구에서 인간의 관계성에 대한 논의, 몸과 정신에 대한 논의 등 여러 부분에서 하이데거를 비롯한 여러 실존주의 철학자들의 의견을 본인 주장에 대한 근거로 삼고 있다. 이는 실존주의 철학이 인간을 바라보는 관점이 본인의 시각과 유사하기 때문이다. 사르트르는 인간 존재를

무로 바라보고 공허한 존재라고 하였고, 하이데거에게 인간은 불안을 향해가는 존재이다. 이들은 인간과 인간이 속한 세계에 관심을 가지며, 인간 실존을 선택과 자유 사이에서 불안과 고독, 죽음을 피할 수 없는 존재로 바라본다. 본인의 개인전 명제를 예로 들어 서술했던 바와 같이 본인 역시 인간을 모호하고 불확정적이고 공허한 존재로 바라본다. 본인이 인간을 이러한 관점으로 바라보는 것은 타자와의 관계 맷음을 인간 실존에 있어서의 전제 조건으로 상정하고 있기 때문이다. 인간은 타자와의 상호교류를 통해 그 의미가 채워지는 존재이므로 불확정적이고 결정 불가능한 존재인 것이다. 그리고 이러한 본인의 관점은 본인만의 방식으로 작업에서 형상화되고 있다.

연구의 결과 본인 작업에서 주요하게 보이는 조형적 특징들을 종합해보면, 해체와 재구성, 중첩과 중증구조로 인한 흔적의 가시화이다. 조형적으로 드러나는 이러한 특징들은 인간은 타자와 상호관계를 통해 존재하며 따라서 타자의 흔적으로 이루어진 존재라는 본인의 관점을 드러내 준다. 이와 같이 형식적인 부분과 내용적인 부분이 긴밀한 연결성을 갖는데, 특히 레이저 인그레이빙과 투명한 재료의 사용은 작업 전반에 걸쳐 주요하게 쓰이는 조형 언어인 중첩과 중증구조를 효과적으로 구현한다. 이처럼 본인은 매체의 특징을 적극적으로 활용한다. 기법의 우연적 효과를 확장하여 이용하기도 하고 다양한 매체의 결합을 통하여 주제를 효과적으로 표현한다.

또한 본인 작업의 독특한 지점은 객관적 태도로 정서를 표현한다는 점이다. 본인은 일반적으로 부정적으로 여겨지는 불안, 공허, 고독의 정서들에 대해 중립적 입장을 견지하며 따라서 그 정서를 거리를 두고 표현한다. 중도적이고 객관적인 입장을 취하는 것은 사진을 사용하는 이유이기도 하며 보편적 인물을 통해 정서를 표현하는 이유이다. 이로 인해 본

인 작업에서의 정서는 직접적으로 드러나거나 분출되는 방식으로서가 아니라 절제되고 고요하게 표현된다. 또한 이는 간접기법의 사용으로 인한 것이기도 한데, 이러한 점은 본인 작업이 갖는 독특성이며 차별화된 지점이다. 이에 더하여 빛의 사용은 감수성을 자극하고 감성적으로 작품에 접근할 수 있게 하는 역할을 하며 작품을 조용히 관조하고 인간 존재에 대해 성찰할 수 있도록 하는 요소가 된다. 또한 설치작업이 이루는 공간에 들어선 관람자는 본인이 무심하게 표현한 정서를 경험하고 이 정서들을 객관적으로 돌아보게 된다.

불안과 공허, 고독의 정서는 누구나 경험하는 정서로 현대인들의 삶에 있어 중요한 화두임에 틀림없다. 이는 모든 인간의 의식에 내재해 있는 정서이기에 시간과 공간을 초월한 보편적인 인물들로 이루어진 장면 속에서 관람자는 자신의 모습을 발견하게 된다. 이는 우리 모두의 자화상이며 작업에서 느껴지는 분위기와 정서는 보는 이의 정서가 된다. 그럼으로써 본인의 작업은 시간과 공간을 뛰어넘는 보편성과 당위성을 얻게 된다. 본인의 작업은 이 정서들을 객관적으로 바라볼 수 있게 해주며 이를 마주함으로써 자신의 삶을 다시금 돌아보는 계기를 마련해준다는 것에 그 의의가 있다.

본 연구는 본인의 작업을 객관적 시각으로 분석함으로써 본인 작업의 의의와 가능성을 비롯하여 한계와 문제점에 대해서도 조망해 보는 계기가 되었다. 연구를 통하여 본인이 표현하는 정서들이 인간의 근본적인 부분이고 부정적인 것만은 아니라는 것을 확인하였다. 그러나 인간이 현실에서 마주치는 이러한 정서들은 부정적으로 느껴질 수밖에 없고, 따라서 본인이 표현한 정서들도 다소 우울하고 어두운 경향을 보인다는 한계를 발견하였다. 어두운 정서를 표현하면서도 관람자가 공감할 수 있도록

하고 그로 인해 미적 쾌감을 느끼도록 해야 한다. 그러한 측면에서 본인의 작업은 보완할 부분이 있다고 보인다. 연구의 결과, 빛을 통한 감성적 접근 방법, 본인이 표현한 정서를 관람자가 직접 경험하도록 하는 설치작업이 일종의 대안이 될 수 있다는 가능성을 볼 수 있었다.

본 연구를 계기로 앞으로의 작업에서는 공감과 소통이라는 부분에 주목하여 다른 방면의 시도를 해보고자 한다. 평범한 자연 풍경 또는 자연을 연상시키는 배경으로 하는 보편적 인물의 표현이 그것이다. 배경이 없거나 최소한의 배경에 인간 형상이 부유하는 장면의 연출은 시대를 초월한 시공간의 표현을 위한 것인데, 자연 역시 그러한 개념을 표현할 수 있을 것이라 여겨진다. 또한 빛과 공간을 이용하면서 관람자의 참여를 적극적으로 유도하는 작업 등을 구상하고 있다.

듀이에 따르면 작품을 창조하는 과정에서는 어느 시점에 완결상태에 있는 내용들이 이후의 관찰을 통해 변화되고 다시 재통합을 이루는 완결의 단계를 맞이한다. 예술 작품의 창조에는 마지막이라는 것이 없으며 그러므로 경험의 매 단계는 이전의 경험에 비추어 최종적인 것이면서, 동시에 다음 경험을 가능하게 하는 수단적인 것이다. 또한 듀이는 과정에서 발견한 새로운 요소들은 전환기를 형성하고, 이는 또한 작품의 질을 형성하는 중요한 조건이며 예술 창작의 행위를 기계적인 행위가 되지 않도록 만든다고 한다.⁶¹⁾

본인은 오랜 기간 몸을 소재로 인간이라는 존재를 탐구해 왔다. 그 과정에서 조형적, 형식적으로 다양한 실험과 시도를 해왔고 그 경험들이 쌓여 현재의 작업을 이루게 되었다. 본인의 작업을 다각도로 분석하고 고찰하면서 듀이의 말처럼 이전의 작업들이 다음 작업의 내용에 영향을 미치고 작품에 의미를 더함을 확인할 수 있었다. 또한 본 연구에서의 작

61) Ibid., pp. 287-288.

업에 대한 분석 중에는 연구를 통해 새로이 깨닫게 된 부분도 없지 않다. 이러한 측면에서 본인의 작업은 진행 단계에 있으며 본 연구는 다음의 작업을 위한 발판이 되는 또 하나의 단계로서 의미를 갖는다. 이와 같이 본 연구는 본인의 작업이 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 숙고하는 계기가 되었고 향후의 작업에 긍정적인 영향을 미쳤다는 점에 그 의의가 있다.

참 고 문 헌

<참고 도서>

- 강신주. 『철학 vs 철학』. 서울: 그린비출판사, 2011.
- 강태희. 『현대미술의 또다른 지평』. 서울: 시공사, 2009.
- 게일레빈. 『에드워드 호퍼』. 최일성(역). 서울: 을유문화사, 2012.
- 김경희. 『게슈탈트 심리학』. 서울: 학지사, 2015.
- 김광우. 『뭉크, 쿨레, 클림트』. 고양: 미술문화, 2016.
- 김만권. 『세상을 보는 열일곱 개의 시선』. 서울: 개마고원, 2007.
- 김연순. 『기계인간에서 사이버휴먼으로』. 서울: 성균관대학교출판부, 2009.
- 김영나. 『서양현대미술의 기원』. 서울: 시공사, 1996.
- 길라 빌라스. 『현대미술과 색채』. 한택수(역). 서울: 궁리출판, 2002.
- 귀스타브 르봉. 『군중심리』. 강주현(역). 서울: 현대지성, 2021.
- 니콜라스 미르조예프, 『바디스케이프』. 이윤희 · 이필(역). 서울: 시각과 언어, 1999.
- 낸시 쇼크로스. 『롤랑 바르트의 사진』. 조주연(역). 파주: 글항아리, 2020.
- 노버트 린튼. 『20세기 미술사』. 윤난지(역). 서울: 예경, 2011.
- 대커 켈트너 · 키스 오틀리 · 제니퍼 M. 젠킨스. 『정서의 이해』. 김현택 (역).
서울: 학지사, 2021.
- 데버러 럽턴. 『감정적 자아』. 박형신(역). 파주: 한울эм플러스, 2016.
- 데이비드 블레이니 브라운. 『낭만주의』 강주현(역). 파주: 한길아트, 2004.
- 라르스 스벤젠. 『외로움의 철학』. 이세진(역). 서울: 청미출판사, 2019.
- 로버트 스템 외. 『어휘로 풀어읽는 영상기호학』. 이수길 외(역). 서울: 시각과 언어, 2003.
- 로버트 플루치크. 『정서심리학』. 박권생(역). 서울: 학지사, 2004.
- 로버트 휴즈. 『새로움의 충격』. 최기득(역). 서울: 미진사, 1995.
- 루돌프 아른하임. 『미술과 시지각』. 김춘일(역). 서울: 미진사, 2003.
- 린다 노클린. 『절단된 신체와 모더니티』. 정연심(역). 서울: 조형교육, 2001.
- 마셜 매클루언. 『미디어의 이해: 인간의 확장』. W.테런스 고든(편). 김상호(역).
서울: 커뮤니케이션북스, 2011.
- 마르틴 하이데거. 『존재와 시간』. 이기상(역). 서울: 까치글방, 2021.
- 메리 워낙. 『실존주의』. 이명숙 · 곽강제(역). 파주: 서광사, 2016.
- 모리스 메를로퐁티. 『지각의 현상학』. 류의근(역). 서울: 문학과 지성사, 2014.
- 모리스 블랑쇼 · 장 르 낭시. 『밝힐 수 없는 공동체 마주한 공동체』. 박준상(역).

- 서울: 문학과지성사, 2005.
- 미셸 N. 시오타 · 제임스 W. 칼라트. 『정서심리학』. 민경환 외(역). 서울: 센케이지러닝코리아, 2015.
- 문성원. 『타자와 욕망』. 서울: 현암사, 2018.
- 바실리 칸딘스키. 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』. 권영필(역). 서울: 열화당, 2019.
- 박용숙. 『한국미술사이야기』. 서울: 예경, 2000.
- 박일호, 『미학과 미술』. 파주: 미진사, 2014.
- 박해용. 『감정의 철학』. 파주: 한국학술정보, 2019.
- 발터 벤야민. 『기술복제시대의 예술작품』. 최성만(역). 서울: 도서출판 길, 2010.
- 빅토르 I. 스토이치타. 『그림자의 짧은 역사』. 이윤희(역). 서울: 현실문화연구, 2006.
- 뱅자맹 주에노. 『얼굴, 감출 수 없는 내면의 지도』. 신혜연(역). 서울: 21세기북스, 2011.
- 서동욱 엮음. 『미술은 철학의 눈이다』. 서울: 문학과 지성사, 2014.
- 석현정 · 죄칠희 · 박용근. 『빛의 공학』. 서울: 사이언스북스, 2013.
- 아르네 그렌. 『불안과 함께 살아가기』. 하선규(역). 서울: 도서출판b, 2016.
- 아리스토텔레스. 『형이상학』. 조대호(역). 서울: 도서출판 길, 2017.
- 양석원. 『욕망의 윤리』. 파주: 한길사, 2019.
- 오광수. 『한국 추상미술 40년』. 서울: 재원, 2004.
- 오흥명. 『감정의 형이상학』. 서울: 책세상, 2019.
- 오희천. 『한권으로 읽는 서양철학』. 서울: 종문화사, 2017.
- 요한 볼프강 폰 괴테. 『색채론; 자연과학론』. 장희창 · 권오상(역). 서울: 민음사, 2003.
- 유성혜. 『뭉크』. 파주: 북이십일 아르테, 2019.
- 윤난지. 『현대미술의 풍경』. 파주: 한길아트, 2005.
- 이리스 월러베티르만. 『뭉크 추방된 영혼의 기록』. 홍주연(역). 서울: 예경, 2013.
- 이주영. 『현대미학특강』. 고양: 미술문화, 2019.
- 이희숙. 『스칸디나비아 예술사』. 파주: 이담BOOKS, 2014.
- 임영길. 『판화』. 파주: 미진사, 2014.
- 앤서니 스토. 『고독의 위로』. 이순영(역). 서울: 책읽는수요일, 2011.
- 에바 헬러. 『색의 유혹 2』. 이영희(역). 서울: 예담, 2002.
- 자크 데리다. 『그라마톨로지』. 김성도(역). 서울: 민음사, 1996.
- 정화열. 『몸의 정치와 예술, 그리고 생태학』. 이동수 외(역). 서울: 아카넷, 2005.
- 조선미. 『화가와 자화상』. 서울: 예경, 1996.
- 존 듀이. 『경험으로서 예술 1, 2』. 박철홍(역). 파주: 나남, 2018.
- 제임스 로드. 『자코메티: 영혼을 빚어낸 손길』. 신길수(역). 을유문화사, 2006.
- 진 로버트슨 · 크레이그 맥다니엘. 『테마현대미술 노트』. 문혜진(역). 서울: 두성북스, 2011.

- 진중권. 『현대미학 강의』. 파주: 아트북스, 2005.
- 질 들뢰즈 · 펠릭스 가타리. 『천개의 고원』. 김재인(역). 서울: 새물결, 2001.
- 최병학. 『자아의 소멸과 혼적의 윤리』. 파주: 한국학술정보, 2012.
- 크리스토프 도미노. 『베이컨, 회화의 괴물』. 성기완(역). 서울: 시공사, 1998.
- 한운성. 『판화세계』. 서울: 미진사, 1993.
- 핼 포스터. 『강박적 아름다움』. 조주연(역). 파주: 아트북스. 2018.
- C.A.반 퍼슨. 『몸, 영혼, 정신: 철학적 인간학 입문』. 손봉호·강영안(역). 파주: 서광사, 1985.
- F.P.캠버스. 『미술 그 취미의 역사』. 오병남 · 이상미(역). 서울: 예전사, 1995.
- Z.바우먼. 『고독을 잃어버린 시간』. 오윤성(역). 파주: 동녘, 2019.
- T.K.Seung, 『구조주의와 해석학』. 광주: 전남대학교 출판부, 2010.
- 박일호. 『미학과 미술』. 파주: 미진사, 2014.
- Benjamin, Walter. *Walter Benjamin: Selected Writings, vol 1*, eds. Marcus Bullock and Michael W. Jennings. Cambridge: Belknap Harvard University Press, 1996.
- Ekkekakis, Pantaleimon. *The Measurement of Affect, Mood, and Emotion : A Guide for Health-behavioral Research*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- Flatley, Jonathan. *Affective Mapping: Melancholia and the Politics of Modernism*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2009.

<참고 논문>

- 구수담 · 김형기. 「라이트 아트에서 빛의 기능에 관한 연구」. 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』, Vol.20, No.5, 2019, pp.927-936.
- 권주연. 「에드워드 호퍼 회화에 나타난 소외의 표상」. 『현대미술사연구』, Vol.,No.24, 2008, pp.7-28.
- 김보라. 「유동성과 상거(相距): 게르하르트 리히터의 회색회화」. 『기초조형학연구』, Vol.17, No.5, 통권 77호, 2016, pp.97-108.
- 김정운, 「관계적 정서와 문화적 정서: 정서의 문화심리학적 접근」. 『한국심리학회지: 일반』, Vol.20, No.2, 2001, pp.389-407.
- 김종갑. 「몸의 지형학: 몸, 육체, 신체, 살」. 『건국대학교 몸문화연구소 학술대회 자료집』, 2014, pp.25-36.
- 김종국. 「한국영화에 표현된 회색의 기능과 의미: 기억과 망각」. 『Journal of Information Technology Applications & Management』, Vol.28, No.3, 2021,

pp.77-87.

- 김재우 · 나도백 · 길상철. 「레이저 가공기술」. 『한국과학기술정보연구원』, 2002.
- 김재철 · 구보상. 「고독에 관한 니체의 성찰」. 『철학연구』, Vol.142, 2017, pp.51-74.
- 김현숙. 「제임스 터렐과 빌 비올라의 작품 안에서 감동과 정화」. 『예술과 미디어』, Vol.14, No.3, 통권 26호, 2015, pp.9-36.
- 김현숙. 「이응노, 이배, 마츠타니 타케사다의 작품에서 반복과 무념무상(無念無想)」. 『예술과 미디어』, Vol.19, No.1, 2020, pp.31-52.
- 김형찬. 「하이데거의 근본기분에 대한 고찰-불안과 권태 개념을 중심으로」. 『철학논총』, Vol.81, No.3, 2015, p.69-88.
- 김희영. 「예술매체로서의 빛」. 『지식의 지평』, Vol.19, 2015, pp.1-16.
- 문선. 「한나 아렌트의 아리스토텔레스 폴리스 고찰-인간의 조건을 중심으로」. 『인문학연구』, Vol.60, No.2, 통권 123호, 2021, pp.61-82.
- 문철. 「빛(Light)의 시각적 효과에 대한 연구」. 『디자인학연구』, Vol., No.28, 1999, pp.133-142.
- 안신호. 「인간-로봇 정서적 상호작용 연구를 위한 정서심리학적 기초」. 『한국로봇공학회지』, Vol.2, No.3, 2005, pp.44-67.
- 오경미. 「조르조 데 키리코 “형이상학회화”의 의미」. 『기초조형학연구』, Vol.15, No.1, 2014, pp.369-381.
- 오세권. 「후기구조주의 텍스트 논의로 본 중층구조 표현에 대한 연구」. 『기초조형학연구』, Vol.8, No.3, 2007, pp.325-339.
- 우정아. 「몰입의 담론적 계보와 잠재적 유토피아: 제임스 터렐, 올라퍼 엘리아슨, 팀랩의 작업을 중심으로」. 『서양미술사학회논문집』, Vol., No.53, 2020, pp.119-153.
- 이명곤. 「인간이해에 있어서 실존주의의 두 지평과 가브리엘 마르셀의 상호주관성」. 『동서철학연구』, Vol.1, No.68, 2013, pp.135-166.
- 이선. 「생동하는 몸의 언어를 위하여-니체와 가타리를 중심으로」. 『니체연구』, Vol., No.25, 2014, pp.41-68.
- 이선흥. 「아리스토텔레스의 보편성에 기반한 비극」. 『외국문학연구』, Vol., No.76, 2016, pp.53-70.
- 이은희. 「예술의 ‘표현’에 대한 존재론적 분석-H.-G. Gadamer의 예술론을 중심으로」. 『철학탐구』, Vol.44, 2016, pp.103-130.
- 이주영. 「독일 낭만주의 풍경화에 나타난 자연의 모방과 회화적 알레고리: 카스파 다 비드 프리드리히를 중심으로」. 『미학예술학연구』, Vol.21, 2005, pp.185-213.
- 이지희. 「라이트 아트의 표현 방법 연구」. 『예술과 미디어』, Vol.8, No.2, 통권 9호, 2009, pp.7-17.

- 이재은. 「자코메티의 인물 구성 조각에 표현된 공간개념: 도시 광장(1948)을 중심으로」. 『현대미술사연구』, Vol., No.15, 2003, pp.33-56.
- 이재유. 「칸트의 물자체개념」. 『통일인문학』, Vol.67, 2016, pp.175-201.
- 이현애. 「현대회화에 나타난 시리즈 이미지」. 『현대미술사연구』, Vol.25, 2009, pp.95-122.
- 장재경·박상미·구영민. 「팔럼프세스트의 유추를 통한 도미니크 폐로의 건축에 대한 재해석」. 『대한건축학회 학술발표대회 논문집-계획계』, Vol.28, No.1, 2008, pp.57-60.
- 전혜숙. 「개념미술속의 사진들」. 『현대미술사연구』, Vol., No.14, 2002, pp.203-238.
- 정영목. 「한국 현대 역사화: 그 성격과 위상」. 『조형』, Vol.20, 1997, pp.58-78.
- 정영한. 「바니타스 정물화의 동시대적 담론; 개념과 양식의 변용, 그리고 의미의 확장을 중심으로」. 『기초조형학연구』, Vol.14, No.3, 통권 57호, 2013, pp.285-295.
- 정현이. 「죽음의 미학」. 『현대미술사연구』, Vol., No.30, 2011, pp.69-100.
- 최원. 「정동 이론 비판」. 『문화과학』, 2016년 여름호(통권 제86호), pp.82-112.
- 최재식. 「의명성에 관한 철학적(현상학적) 고찰」. 『철학과 현상학 연구』, Vol.20, 2000, pp.275-303.
- 최희재·이준기·김정원. 「온라인 커뮤니티에서 기술적, 사회적 의명성이 자기통제에 미치는 영향에 관한 연구」. 『인터넷정보학회논문지』, Vol.10, No.1, 2009, pp.63-74.
- 하퍼터. 「하이데거의 기분(Stimmung)과 셀러의 감지(das Fuhlen)에 대한 비교」. 『현대유럽철학연구』, Vol., No.27, 2011, pp.139-168.
- 홍준기. 「불안과 그 대상에 관한 연구」. 『철학과 현상학 연구』, Vol.17, 2001, pp.234-267.
- Alsdorf, Bridget. "Hammershøi's Either/Or". *Critical Inquiry*. Vol.42, No.2, Winter 2016, pp.268-305.
- Coplans, John. "Serial Imagery". *in: Art forum* 7, Oct. 1968, pp.34-44.

<기타>

- 김영호. 「복제시대의 판화미학-에디션」. 『복제시대의 판화미학-에디션』(전시도록), 경남도립미술관, 2008, pp.10-17.
- 김정락. 「부식동판화와 에디션의 미학」. 『복제시대의 판화미학-에디션』(전시도록), 경남도립미술관, 2008, pp.164-169.
- 김정락. 「의명적 자아의 얼굴들」. 『SIGN OF BODY: Anonymous faces』(장양희 개인전 서문), 갤러리 이드, 2010.
- 이선영. 「지표도 좌표도 없이 떠도는 인간들」. 『Shadowy Figures』(장양희 개인전 도록), 갤러리 그림손, 2012.

Abstract

A Study on the Expression of the Fundamental Affect through Human Figure

– based on Yanghee Chang's work –

Yanghee Chang

Painting & Printmaking Major

Department of Fine Arts

The Graduate School

Seoul National University

This study is an analysis of Yanghee Chang's own work to express human fundamental affect through human figures. The purpose of the study is to clarify the meaning of Chang's work by analyzing the formative characteristics of the work that Chang has been working on for many years.

Humans inevitably exchange influences with others and have an interdependent relationship that acquires and shares sociocultural meanings. Humans are essentially social and relational beings that

exist from others. Therefore, a relationship is a unique form of existence for humans as it enables the establishment of reality. That relationship is made through the body. The body is the basic condition for the establishment of human existence, and it is also the subject that forms and experiences affect. For humans, affect is not only a feeling of a moment but also a criterion for value judgment and plays an important role in communication with others. Affect can be seen as a way of understanding the world and can be said to be a key part of human life. In other words, the relationship with others is made through the body, and affect occurs from the relationship, and the body is the subject who forms and experiences the affect. In this way, the body and affect are closely related to each other in the relationship, which is the mode of human existence, and thus, the human body and affect can be seen as a key problem in human ontology.

Chang's work is to express the fundamental emotions that humans have in the existential situation through the human shape. Fundamental affect refers to a phenomenon that humans have ontologically, such as Heidegger's concept of 'feeling', rather than emotion as a psychological phenomenon from a general perspective. In human existence, that is, in a relationship with others, humans have innate desires, but those desires are not sufficiently satisfied, and human existence is always in a deficient situation. From there emotions such as anxiety, emptiness, and loneliness arise. This is an ontological phenomenon that humans inevitably have, and therefore, these emotions can be said to be a part of the essence of human existence.

The expression of fundamental affect is made through a universal figure. The universal figure represents the whole of human beings

that transcends the limits of time and space. In this way, the universality of humans beyond all external conditions and time and space also exists simultaneously with the body and spirit. In this respect, the universal representation of character in Chang's work is a reflection on the existence of human beings in the body and mind.

As a result of dismantling the figure or blurring and obscuring the figure to express a universal figure, the characters are expressed as immaterial and non-physical. In a person that seems to have no substance, there is a sense of existential anxiety, emptiness, and a sense of futility, and the feeling of solitude is revealed by expressing a person as an isolated being whose relationship with others has been severed. The main characteristics that appear in the process of expressing these emotions are dismantling and reconstruction, overlapping and intermediate structures, and the resulting visualization of traces. In the process of dismantling and reconstruction, overlapping layers create a layered structure. The characters that are layered in multiple layers represent the existence of humans as human beings as traces of others. The existence of human beings always presupposes the existence of others, and does not have a fixed meaning, but an empty being who gets filled and established through interaction with others. The layers of multi-layered figures are the traces of this interaction and symbolize the non-deterministic existence of humans between existence and absence. In addition, traces and extinction include timeliness, therefore These figures symbolize a universal figure that transcends time, and thus imply that the affect expressed in these works are universal human affect.

In Chang's work, the expression of affect is closely linked to this way of expression and the use of media. While actively utilizing the

indirect characteristics of the print medium as a means of emotional expression, new attempts and experiments are conducted, such as using transparent materials. In particular, Chang's unique technique, laser engraving, plays an important role in connecting the contents and format of Chang's work at the same time as the expansion of the engraving medium. In addition, installation works using space are important in that they simultaneously have spatiality in addition to temporality as overlapping in the plane expands to overlap in space. Also, the focus is on the aspect of communication by allowing the viewer to directly feel the emotions expressed through their own body based on their life experiences. The use of light is an attempt to overcome the flatness of printmaking in terms of the medium, and at the same time acts as an aesthetic element in appreciation, allowing an affective approach to the work. These factors play a positive role in terms of delivering affect. In this way, in Chang's work, affect is expressed in Chang's own unique way through the interaction of Chang's own formative language and media.

Colors were used in accordance with each purpose, especially gray is a color suitable for expressing affect of solitude or emptiness. It is also a means of expressing affect and at the same time reflects Chang's objective attitude to expressing it. Due to the distancing attitude, affect in Chang's work is expressed in moderation and calm, not in a direct manner or vent. Expressing affect viewed at a distance using indirect techniques is the uniqueness of Chang's work. Affect such as anxiety, emptiness, and solitude must be important topics in modern people's lives as everyone experiences them at least once in their lives. These affect are not necessarily negative, but rather an opportunity to reflect on oneself and lead a better life. Chang's work allows viewers to look

at these affects objectively and provides an opportunity to look back on their life by facing them.

Chang's work is a process of exploration of human existence that began with the fundamental question of human existence. Through this study, it was confirmed that various methods used for formative purposes influenced the content and added meaning to the work while analyzing and considering Chang's work from various angles. According to Dewey, there is no completion in the creation of a work of art, and every step of creation is a means of enabling the following work. At some point, the contents that are in the final state reach the stage of finalization in which they are reintegrated again later. In this respect, Chang's work is in progress, and this study is meaningful as another step that serves as a stepping stone for the next work.

In this study, the flow of expressing human affect in art was summarized, and compared and analyzed with Chang's own work. In addition, through the discussions of various philosophers, it was confirmed that the affect of anxiety, emptiness, and solitude are universal that humans inevitably have in real situations. Through this, the justification for Chang's work and the significance of Chang's work were confirmed. This study is meaningful in that it became an opportunity to contemplate the direction in which Chang's work should proceed in the future and had a positive effect on the subsequent work.

keywords : body, fundamental affect, universal figure, layered structure, trace, objective attitude

Student Number : 2009-30316