creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술학석사학위논문

가상 국가의 시각화를 통한 우회적 현실비판에 관한 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

2015년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

백 승 민

가상 국가의 시각화를 통한 우회적 현실비판에 관한 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

지도교수 윤 동 천

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2015년 5월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

백 승 민

백승민의 석사 학위논문을 인준함

2015년 7월

위 원 장 _____ 김 춘 수 _____ (인)

부위원장 _____ 심 철 웅 _____ (인)

위 원 _____ 김 형 관 _____ (인)

국문초록

나는 동시대의 현실에서 일어나는 사건과 사고, 그리고 현재 내가 살고 있는 사회의 체계와 구조에 관심이 많다. 이러한 관심은 그것을 관찰하는 것에서부터 시작되는데, 주로 매스컴을 통해 간접적으로 경험한 내용이 대부분이다. 매일 쏟아져 나오는 보도자료 중 특히 주목하는 부분은 인간의 행동으로 인해 파생되는 범죄적 사건이다. 이와 같은 흉악한 사건은 나의 관심과 흥미를 끄는 동시에 현실에 대한 실망으로 이어져 삶을 무기력하게 하는 이중적인 역할을 한다.

나는 이와 같은 현실의 모습에 실망하여 방관하는 대신 작업으로 비판의 목소리를 내고자 했다. 현재 내가 살고 있는 현실의 모습과 똑같이 닮은 가상의 국가를 만들어내고, 작품 속에서 허구적 세계의 구조와 체계에 대해 비판하고, 희화화하고 조롱했다. 이것은 허구의 세계라는 설정을 통해 우회적으로 현실을 빗대어 비판하고자한 전략으로, 현실을 직접적으로 비판했을 때보다 다양한 층위의 비판의 효과를 내기 위해 고안된 것이다.

작품 속의 가상 국가는 현실의 거울이미지처럼 현실과 맞닿아 있다. 때문에 허구의 세계를 구성하기 위해서는 지금, 우리의 현실을 면밀히 관찰할 필요가 있다. 나는 현실에서 일어나는 사건과 사고에 대해 관찰하고, 그것을 기록한 각종 기록물들을 수집하기 시작했다. 이렇게 수집된 자료들은 항목별로 분류하고 정리되어, 가상의 이야기로 재구성되었다. 나는 가상의 국가를 임의로 'DIVERLAND'라 이름 짓고 국가의 체계, 사회구조, 구성원들의 이야기 등에 대해 글을 썼다.

글로 작성된 가상의 국가를 시각화하는 것이 작업의 핵심이라고

할 수 있다. 글이 그림으로 변환되는 과정에서 좀 더 자유롭게 상상력이 개입할 수 있도록 드로잉의 방식을 선택하였다. 드로잉의 과정에서 시각화를 위한 계획과 전략이 모두 세워지기 때문에 전체 작업과정에서 매우 중요한 부분이라고 할 수 있다. 계획된 드로잉을 바탕으로 여러 매체로 구현하고, 전체의 작업 과정에서 파생된 다양한 결과물들을 아카이빙 하는 것이 작업의 기본 구조다.

가상 국가의 복잡하고 다의적인 성격을 효과적으로 나타내기 위해 여러 가지 전략을 사용하였다. 대립된 상태가 동시에 존재하는 양가적 상황을 드러내기 위한 역설적 표현과 반어적 표현, 상징과 알레고리의 혼용 등이 그 예다. 또한 그 자체로 비논리적이고 불합리한 국가체계를 논리적으로 '그럴싸하게' 보이게 하기 위한 속임수의 방법으로 자연, 과학, 건축 등의 구조를 차용하였다.

조형적인 측면으로는, 먼저 강박적인 대칭과 균형의 구도를 사용하고 점차 그것이 변형되는 모습을 보여줌으로 현실의 구조와 체계의 견고함, 엄격함에 대한 회의적 입장을 드러내고자 했다. 그리고 소극적인 원근법과 도식적인 명암법을 사용해 화면을 평면적으로 구성함으로써 이야기의 가상성, 허구성을 강조하고자 했다. 또한 장식적인 형태와 재료를 사용하여 화면 속의 잔혹한 형상을 숨기고, 한 번에 그것을 파악하기 힘들도록 하였다. 이것은 추악한 사회의 이면(裏面)에 접근하기 힘들도록 그럴듯하게 보이는 여러 겹의 방어막을 쌓아 사람들을 혼란스럽게 하는 현실의 모습을 작품의 형식으로 가져온 것이다. 나는 현실의 모순된 상황을 작품의 형식으로 보여줌으로써 현실을 우회적으로 비판하고자 하였다.

주요어 : 가상 국가, 현실비판, 허구성, 강박, 평면성, 장식성
학 번 : 2009-21284

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1

Ⅱ. 가상의 세계 ····· 4
1. 비판적 현실 인식 ····· 4
2. 현실 속 사건의 수집 ····· 8
3. 재구성된 이야기 ····· 11

Ⅲ. 이야기의 시각화 ····· 21
1. 시각화의 단계 ····· 21
2. 양가적 표현을 위한 방법들 ····· 28
3. 구조의 차용 ····· 36

Ⅳ. 우회적 현실비판의 표현 ····· 45
1. 강박적 표현: 대칭과 균형 ····· 45
2. 평면적 구성: 원근과 색채 ····· 50
3. 장식적 요소: 형태와 재료 ····· 54

Ⅴ. 결론 ····· 60

그림목록 ····· 63
참고문헌 ····· 67
Abstract ····· 69

Ⅰ. 서론

도스토예프스키는 그의 저서 『지하로부터의 수기』에서 주인공 지하생활자를 통해 도덕적인 타락 속에 삶으로부터 소외되어 지하실에 혼자 게으르게 살고 있는 몽상가의 모습을 보여준다.[1] 그에게 현실은 허구의 세계와 동일하며, 허구의 세계에서 얻은 간접 체험을 현실에서 직접 실천하려 함으로써 비극을 자초하고 있다.[2] 그는 우울한 지하실에 틀어박혀 스스로를 '우리시대의 교육받은 진보적 인간'이라고 말하며, 인간 행동의 절대적인 비합리성에 대해 생각한다. 그러나 그가 지하실에서 써내려가는 글은 스스로 비합리적이고, 자의적이며 자기 합리화로 점철된 공상과 환상만 존재할 뿐이다.

이 소설은 허구의 인물과 사건을 바탕으로 쓰여 진 것이지만 도스토예프스키 본인의 고백록(告白錄)적 성격이 강하다. 나는 창작자가 스스로 허구의 인물이 되어 허구의 세계를 창조해 내는 것에 흥미를 느낀다. 지하생활자가 지하실에 틀어박혀 현실에서 일어난 일들, 독서로 접한 것들에 대해 머릿속으로 온갖 상상을 하며 자신만의 공상의 세계를 만들어 내듯이 나 또한 동시대에 일어나고 있는 여러 사건과 사고, 인물들에 대해 생각하고, 머릿속으로 사건을 재구성해 가상의 이야기를 만들어 내는 것에 관심이 많다.

내가 주목하는 동시대의 사건은 자연현상, 종교적 교리와는 관계없는 주로 인간의 행동에서 비롯된 것인데, 인간이 스스로의 욕망을 억제하지 못해 저지르는 부정한 행동들이나, 인간에게만 주어진 속성인 이성을 오용함으로 저지르는 악행, 또 인간의 병적인 성향 등에 관한 것이다. 나는 이러한 사건들을 수집하고, 분류해 가상의 이야기를 재구성하고, 서술된 이야기를 시각화 하여 작업으로 도출한다.

본 연구의 배경은 창작자의 입장에서 동시대에 일어나는 극악무도하고 흉악한 일련의 사건들을 어떻게 바라보아야 하며, 그러한 사건이 예술

1) 도스토예프스키, 『지하로부터의 수기』(파주: 열린책들, 2010), p. 248.
2) 위의 책, p. 224.

작품으로 만들어져 관람자의 의식을 환기시킬 수 있는가에 대한 의문으로부터 출발한다. 예술 작품으로 현실을 비판하는 것이 가능한가? 그렇다면 어떠한 비판의 방법론을 제시 할 것인가? 궁극적으로 나의 작품은 현실세계의 일련의 사건들에 대해 어떤 비판의 목소리를 낼 수 있을까? 이러한 물음에 답하는 것이 본 연구의 목적이라 할 수 있다.

먼저 동시대의 사건과 사고, 인물에 대해 관심을 가지게 된 계기가 무엇이며, 주로 관심을 가지게 된 사건의 범위와 유형, 또 나는 왜 이러한 것들에 매료되었는지에 대해 알아볼 필요가 있다고 생각한다. 이것은 작업을 시작하게 된 동기가 되는 부분으로 본론 Ⅱ장의 '비판적 현실인식'에서 현실을 부정적으로 바라보게 된 계기를 설명하고, 이러한 현실 인식이 나에게 살아가는 것에 대한 무력함을 주는 동시에 그것을 극복하고자 하는 창작에 대한 욕구를 제공하는 이중적인 것임을 밝히고자 한다. '현실 속 사건의 수집'에서는 내가 주목하는 현실 속 사건의 유형과 범위에 대해 알아보고, 그것을 수집하고 분류하는 방식에 대해 설명할 것이다. 작업에 사용된 실제 사건의 예를 들어, 이러한 자료의 수집이 궁극적으로 가상의 이야기를 작성하기 위한 재료로 기능하고 있음을 밝히려 한다. '재구성된 이야기' 부분은 앞서 언급한 실제 사건의 사례들을 바탕으로 작성된 가상의 글쓰기를 설명하는 부분으로, 어떠한 주제로 글을 쓰는지, 왜 허구의 이야기를 만들어 내는지, 글쓰기에서 나타난 가상의 국가는 어떤 성격을 지니는지에 대해 설명하고자 한다.

다음으로 Ⅲ장에서는 앞서 Ⅱ장에서 설명한 허구의 이야기가 어떻게 시각화 되는지에 대한 분석을 할 것이다. 본 논문에서 구체적으로 분석할 작품은, 현실에서는 존재하지 않는 가상 국가에 대한 전반적인 체계와 세부적인 이야기, 국가 디자인 등을 다루는 'DIVERLAND 프로젝트'의 각 시리즈, <MASTER PLAN>, <SCENE>, <TRIPTYCH>로, 이 시리즈들이 시각화 되는 과정에서 어떠한 방법과 전략을 사용하였는지 밝힐 것이다. 우선 Ⅲ장 1절 '시각화의 단계' 부분에서는 작업을 실행하는 과정을 설명하는 부분으로, '1) 글쓰기, 2)드로잉을 통한 소재의 해체, 나열, 재구성, 3) 매체로의 구현, 4)기록의 모음'의 각 단계별 특징을 분

석해 서사구조가 시각화 되는 과정을 밝힐 것이다. 다음으로 2절 '양가적 표현을 위한 방법들'에서는 작품에서 드러나는 양가적 상태를 표현하기 위해 사용한 세 가지 전략인, 역설적 표현, 반어적 표현, 상징과 알레고리의 사용에 관한 분석을 하여 작품 내부에서 대립된 상태가 공존하여 양가적 상태를 이루고 있는 것에 대해 설명 할 것이다. Ⅲ장의 마지막 절인 '구조의 차용'에서는 작품에 차용한 자연에서의 유기체의 구조나 생리, 과학에서의 역학관계, 상태변화, 또 건축적 구조와 형태의 차용이 작품에서 어떻게 구현되었는지 설명하고, 이러한 차용의 방법이 궁극적으로 어떠한 시각적 효과를 나타내는지에 대해 알아볼 것이다.

마지막으로 Ⅳ장에서는 우회적 현실비판을 위한 표현방법에 대해 서술할 것인데, 주로 작품의 조형적 측면에 대한 분석이 이루어질 것이다. 1절 '강박적 표현: 대칭과 균형' 부분에서는 작품에서 보이는 강박적인 대칭과 균형, 엄격함이 실제로 엄밀하게 따지고 보면 모순된 것으로 견고함과 확고함에 대한 부정을 나타내는 반어적인 표현임을 설명할 것이다. 이어 2절 '평면적 구성: 원근과 색채'에서는 깊이감이 없이 보이도록 원근법을 사용한 것과, 평면적인 색채를 사용해 화면을 도식화함으로 이야기의 가상성, 허구성이 두드러지도록 의도한 것에 대해 분석할 것이다. 이 절에서는 우회적으로 현실을 비판하기 위해 화면을 평면적으로 구성한 이유를 설명하고, 평면적 구성을 위해 화면 내에 어떠한 전략을 사용하였는지 분석 할 것이다. 마지막 3절 '장식적 요소: 형태와 재료' 부분에서는 장식적인 형태와, 장식을 위한 재료의 사용이 실체를 덮는 요소로 작용해, 결국은 사회의 추악한 모습을 표현한 형상을 숨기는 역할을 함으로 현실을 직접적으로 비판하지 않고 우회적으로 비판하게 되는 과정을 설명 할 것이다.

본 논문은 2005년부터 2014년 사이에 제작한 'DIVERLAND 프로젝트'의 세 가지 시리즈를 중점적으로 다루고 있다. 논문을 통해 나의 작업에 대해 보다 명확하게 분석하고 정리하여, 앞으로 진행할 작업에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 계기가 되었으면 한다.

Ⅱ. 가상의 세계

1. 비판적 현실 인식

날카로운 사고력에 사악한 의지 그리고 힘이 결합하면,
인간이 그것을 막을 수 있는 방법은 없다.[3]

내가 글을 쓰고 있는 지금 이 시간에도 수많은 사건과 사고가 일어나고 있다. 뉴스에서는 매일같이 새로운 사건과 사고를 보도하는데, 극악무도하고 흉악할수록 헤드라인에 가깝게 보도되며, 우리의 보편적인 믿음에서 벗어나는 충격적인 사건일수록 비중 있게 다루어지고 보도에 오랜 시간을 할애한다. 그리고 그것을 받아들이는 사람들 역시 자극적이고 충격적인 사건일수록 관심을 가지고 사건을 바라보게 되고, 사건에 대해 더 깊이 감정을 이입하게 된다.

내가 주목하는 사건, 사고의 범주는 주로 인간의 행동에 의해 파생되는 것인데, 첫 번째로는 욕망을 억누르지 못해 일어나는 일에 관한 것이다. 여기에는 탐욕스러운 정치가의 악행, 사리사욕에 의한 죄악, 성범죄 등이 있다. 두 번째로는 인간의 이성을 오용하여 저지르는 악행에 관한 것으로, 권모술수와 지능형 범죄, 화이트칼라 범죄 등이 여기에 해당된다. 마지막으로는 인간의 정신병질에 관한 것으로, 연쇄살인이나 연쇄강간범, 싸이코패스 등이 이에 해당된다.

동시대의 사건, 사고에 처음으로 주의를 가지고 관심을 가지게 된 것은 2004년 이문동 살인사건이 일어났을 때다. 범죄의 잔인한 수법과 흉악함에 적잖은 충격을 받았고, 그것이 연쇄 살인마의 소행이라는 것이 밝혀졌을 때 처음으로 '악(惡)'이라는 것이 무엇인가에 대해 생각하게 되었다. 악하다는 것의 기준과 범위는 무엇일까? 타인에 대해 악하다고 누가 평가 할 수 있는가? 절대 악이란 존재하는 것일까? 악이라고 명명

3) 단테 알리기에리, 『신곡: 지옥』(파주: 열린책들, 2014), p. 256.

된 것에 대해 누가, 어떻게 심판할 수 있을 것인가? 이러한 물음들이 머릿속에서 떠나지 않았고, 현실에 존재하는 악과 그것으로 인한 사건, 사고는 나의 주요한 관심사가 되었다.

마이클 스톤은 그의 저서 『범죄의 해부학』에서 '악'에 대해 다음과 같이 설명한다. "악하다"는 말은, 보거나 듣는 이가 끔찍함과 충격을 느끼게 하는 '상황' 또는 '특정행위'에 적용하여 하는 말이다. … 앵글로색슨어에서 '악(evil)'의 어원은 무언가를 "넘어서" 혹은 "초월해서"의 뜻을 가지고 있다. 따라서 어떤 것을 악행으로 분류하려면, 특정 문화와 시대의 사회에서 용인되는 행동 기준에서 명백히 탈선된 면이 있어야 한다. 그 탈선도 해당사회의 평범한 구성원들이 다른 사람이 저지를 수 있을 것이라고 상상하는 수준을 훨씬 초월한 정도여야 한다.[4] 나는 여기에서 '용인되는'이라는 말에 주목한다. 용납하여 인정한다는 뜻으로 여기에는 정해진 정도나 기준이 있다는 것을 함의하고 있다. 그렇다면 내가 살고 있는 현재는 어떤 기준을 적용 시킬 수 있을까? 이것에 대한 나의 대답은 아직 명확하지 않다. 그 기준에 대한 생각은 개개인이 다 다를 것이라는 것이 나의 잠정적인 대답이다.

악을 판단하는 기준을 찾기 위해 한 행동은 가능한 한 동시대에 일어나는 사건, 사고를 많이 접하는 것이었다. 많은 사건을 접하다 보면 어느 정도의 판단기준이 서게 될 것이라는 믿음으로 흉악범죄에서부터 사사로운 사건, 사고들까지 모조리 훑어보고 사건에 대해 오랜 시간 생각했다. 사건에 내 자신을 대입해 가해자가 되어보기도 하고, 피해자가 되어보기도 했다. 이러한 과정을 반복하며, 현실세계에서 일어나고 있는 범죄와 사건, 사고를 재료로 하여 머릿속으로 가상의 세계를 만들기 시작했다.

관념 속으로만 존재하는 가상의 세계는 악의 요소로 가득 차 있다. '악행-응징'이라는 이분법으로 나누어진 곳으로, '악행'의 영역이 현실에 실재하는 것을 바탕으로 만들어졌다면, '응징'의 영역은 현실의 악에 대해 스스로 저항하고 비판하려는 의지로 구축된 것이다.

---

4) 마이클 스톤, 『범죄의 해부학: 살인자의 심리를 완벽하게 꿰뚫어 보는 방법』(서울: 다산초당, 2010), p. 28.

이러한 범죄적 사건, 사고 이외에 주목하고 비판하고자 하는 것은 사회구조의 불합리와 모순에 관한 것이다. 현재 내가 살고 있는 사회가 어떻게 구성되어 있는가, 그리고 이 사회를 유지하고 지탱하는 요소들은 무엇인가에 대해 관심을 가지게 되었는데, 이는 사회에서 일어나는 제 현상들에 대해 보고, 듣고, 관찰하면서 과연 이러한 모순적인 상황이 정상적인 것이며 합리적인 것인가에 대해 자문하고, 스스로 비판적 의식을 가지게 되면서 시작되었다. 조직문제와 부정부패, 경제적 불평등과 빈곤, 일과 노사문제, 환경문제, 소수자의 인권문제 등 현대사회는 다양한 문제를 가지고 있다. 이것은 개인의 문제에서 비롯되었다기보다는 사회의 구조나 제도의 문제가 크다고 생각한다.

한국사회는 전통시대의 왕정에서 식민지시대를 거쳐 공화정으로 이행해 왔지만, 중앙집권적이고 권위주의적인 정치구조는 여전히 그대로 남아있다. 정부의 최고 관리자들이 만들어낸 법과 제도는 실정에 맞게 합리적으로 만들어졌다고 하지만, 실제 생활에 있어서 모순되고 불합리하다고 생각되는 부분이 많았고, 여론조사 조작과 선거 조작, 대중 기만의 정치 등은 정부 관리자의 신뢰를 무너뜨리는 동시에 국가 체제 자체에 불신을 가져다주었다.

또한 시장에 대한 국가의 개입을 반대하고 시장의 자유로운 흐름을 강조하는 신자유주의는 한국 현대 사회에 많은 문제점을 가져다주었다. 공공 복지제도의 축소, 공기업과 정부업무의 민영화, 교육수준의 후퇴, 경쟁력 지상주의에 따른 자살률 증가, 비정규직의 증가, 대기업 중심의 사회에서 파생되는 각종 경제적 문제와 자본에 의한 현대적 계급제도의 등장과 같은 문제들은 거의 매일 뉴스의 한 장면을 장식한다고 해도 과언이 아닐 정도로 비일비재하게 발생하고 있는 사회문제들이다. 이러한 경제적 문제들은 특히 나의 현실 생활과 맞닿아 있다. 도저히 풀릴 것 같지 않은 거대한 문제에 대한 해결책을 찾으려는 노력과 그에 따른 좌절감은 나를 현대사회로부터 고립되게 하고 스스로를 이방인으로 생각하게끔 만들었다.

민주주의의 가면을 쓴 '전도된 전체주의'[5]의 사회라는 말은 내가 살고

5) 셸던 월린, 『이것을 민주주의라고 말할 수 있을까?: 관리되는 민주주의와

있는 현재 이 시점에 대한 정확한 설명일지도 모른다. 정치적으로는 강압적인 국가 체제의 관리와 억압, 경제 분야에서의 신자유주의 경향으로 인한 불평등구조와 각종 문제의 대두는 개인을 불안하고 무력하게 만들고, 소외감정을 느끼게 한다. 이러한 사회의 분위기 속에서 사람들의 정신은 점점 피폐해지고 '인간적인 삶'에 대한 동경만 있을 뿐 그것의 실체는 무엇인지 알지 못한다. '인간다움'의 상태를 상실한 흉악한 범죄가 증가하고 사람들은 그 극악무도함에 충격을 받아 비탄함에 빠지기도 하고 미묘한 자극을 받아 흥분상태가 되기도 한다. 나 또한 이러한 이중성을 가지고 있으며, 이러한 이중성은 앞으로 분석할 나의 작업에 중요한 요소로 자리매김하고 있다.

앞서 언급한 범죄적 사건과 사회의 구조적 문제에 대한 비판은 내가 작업을 시작하게 된 동기가 되는 것이다. 창작자의 입장에서 이러한 현상을 어떻게 바라보고 예술로 표현할 수 있을까 고민하였고, 나는 직설적인 어법으로 있는 그대로를 표현하는 대신, 현실을 반영한 허구의 세계를 이야기로 만들어내 현실세계를 간접적으로 비판하고자 하였다. 이렇게 현실을 우회적으로 비판하는 이유는, 나타내고자 하는 바를 단도직입적으로 전달하지 않고 암시하거나 간접적으로 돌려서 말함으로 내가 그림으로 말하고자 하는 것을 관람자들이 한 번 더 생각하고 상상할 수 있도록 하기 위함이다. 작품을 감상하면서 관람자들이 스스로 처한 상황이나 심리 상태를 끊임없이 고려하면서 동시에 자신의 관점에 따라 생각하게 함으로써 작품은 다양하게 해석될 수 있다. 이러한 과정을 통해 관람자들은 작품을 감상한 후 일종의 잔상(殘像)을 경험하게 되고, 이 같은 경험의 제공은 작품에 내재되어 있는 주제를 강조하는 역할을 한다.

이와 같은 생각을 바탕으로, 나는 임의로 기상의 국가를 설정하여 현실세계에서 벌어지는 상황들을 빗대어 이야기하고 싶었다. 작업의 첫 번째 단계로, 허구의 이야기를 만들기 위해서는 우선 현실세계에서 일어나는 실제적인 사례들의 모음이 필요했다. 다음 절 '현실 속 사건의 수집'에서 이에 대해 상세하게 설명하고자 한다.

전도된 전체주의의 유령』(서울: 후마니타스, 2013), pp. 331-366.

2. 현실 속 사건의 수집

관점이 열리고 기준이 높아지면, 수집은 창작의 권역 안으로 들어온다.[6)]

나는 작업을 시작하는 첫 번째 단계로 현실세계에서 일어나고 있는 여러 사건, 사고, 현상을 관찰하고 그것들에 대한 기록을 수집한다. 동시대에 일어나고 있는 제 현상들에 대한 기록을 수집하는 이유는 첫 번째로 그것이 나의 흥미를 유발하고, 내가 그것들에 대해 관심을 가지고 있기 때문이다. 두 번째는 무지에 대한 막연한 불안감에서 기인한 것으로 '알아야 한다.'는 강박 때문에 습관적으로 기록을 수집한다. 세 번째는 개인적인 놀이의 일종으로, 머릿속으로 여러 사건에 대해 상상하며 자신을 대입해 역할극 놀이를 하기 위해 다양하고 새로운 사건, 사고를 찾아보고 수집한다.

야나기 무네요시는 그의 저서『수집이야기』에서 수집이라는 행위에 대해 어떤 수집방식을 취하고 있으며 어떤 선별방식을 택하고 있는가를 자문해보아야 한다고 한다. 좋은 수집이란 선택이 잘 된 수집을 의미하며, 수집은 관점의 소산이라고 주장한다.

내가 수집하는 기록물의 범주는 크게 범죄적 사건과 사회 내에서 일어나는 갈등, 분쟁에 관한 것으로 나눌 수 있다. 범죄적 사건은 살인범죄, 절도범죄, 폭력범죄, 지능범죄, 사기범죄, 환경범죄, 교통범죄, 노동범죄, 선거범죄, 마약범죄 등으로 분류하였고, 사회 내에서 일어나는 갈등과 분쟁은 정치, 경제, 사회, 문화의 영역으로 나누어 자료를 수집하였다.

자료를 수집하는 기준은 다음과 같이 설정하였다. 첫 번째, 악의를 가지고 행해진 것, 두 번째, 행위의 결과가 보통의 사람이 용인할 수 있는 정도를 넘어선 것, 세 번째, 피해자에게 극도의 고통을 주거나 그 행위로 말미암아 간접적 피해자를 양산해 내는 것, 세 가지로 분류해 이것들 중 한 가지라도 해당되는 것이 있으면 관심 있게 지켜보고 기록을 수집했다.

위와 같은 기준을 가지고 기록물을 수집하는 과정에서 큰 딜레마에 빠

6) 야나기 무네요시, 『수집이야기』(서울: 산처럼, 2008), p. 55.

지게 되었는데 기록물을 분석할 때 적용되는 가치 판단의 기준이 모호하기 때문이었다. 본인이 악행을 저지른 당사자가 아니고서야 악의를 가지고 있었는가에 대한 명쾌한 답을 찾기 힘들고, 보통의 사람이 가지고 있는 도덕이나 윤리관의 수준이 어느 정도인지도 알기 힘들뿐더러 어떤 행동까지 용인하느냐에 대한 기준은 사람마다 다 다르기 때문이다. 피해자의 고통의 정도는 악행에 대한 묘사를 듣거나 읽어보면 심정적으로 동요하여 짐짓 가늠이 되기도 하지만, 이것 역시 내가 피해자가 아니고서는 고통의 정도를 헤아리기 힘들었다. 나는 스스로를 보통의 환경에서 자란 보통의 사람이라 생각하기에 정도는 다르겠지만 합의된 평균치의 윤리관이 내재해 있다고 생각했다. 그래서 현재까지는 내 기준에서 '스스로 용납할 수 없는 정도'의 사건 위주로 기록을 모았는데, 이는 실로 비논리적이라 더 명확한 기준이 필요하다고 생각한다.

경찰청의 범죄 통계를 보면 2007년부터 2013년 사이에 한국에서 일어난 범죄적 사건은 170~200만 건 사이로 하루에 5000건 이상의 사건이 일어나고 있다. 사회 내에서 일어나는 갈등과 분쟁에 관한 분석은 이보다 더 복잡하고 다양한 양상으로 나타나 수치로 통계하기 어렵다. 내가 수집하는 사회적 사건들은 아주 미미한 정도지만 이것은 작업을 이루는 근간이며 재료로 기능한다.

자료를 수집을 하는 행위는 전체작업 과정에서의 한 단계로, 수집의 행위와 결과물 자체가 하나의 작품으로 기능하지는 않는다. 작업을 할 때 자료를 수집하고 그것을 직접 관람객에게 보여주며 작가의 아카이브 자체를 작품으로 제시할 수도 있겠지만, 나는 수집한 자료를 항목별로 분류하고 정리해 새로운 창작물을 만들기 위한 재료로 사용한다. 수집물들은 상상력을 바탕으로 무수히 변형되어 새로운 이야기로 탈바꿈하게 된다.

좀 더 구체적으로 설명하자면, 나는 현실 속 사건을 수집하여 이를 분석하고 분류하여 허구의 글을 쓴다. 그리고 그 글을 시각화하여 작품으로 제시한다. 현실 속 사건은 글쓰기의 재료가 되며, 이와 같은 과정으로 작성된 글은 현실세계를 반영하지만 비실재적인 성격을 가진다. 수집의

과정을 거쳐 글쓰기로 진행되는 과정에 대해서는 다음 절 ‘재구성된 이야기’에서 중점적으로 다루고자 한다.

3. 재구성된 이야기

> 살인 행위를 무서운 범죄라고 말하는 바로 그 당사자가 양심의 가책도 없이 태연히 그 행위를 자행하는 것을 우리들은 목격하고 있다.[7]

작업을 하는 두 번째 단계로, 동시대에 일어나고 있는 범죄적 사건과 불합리한 사회구조에 관한 기록물을 바탕으로 허구의 가상 국가에 관한 글을 쓴다. 글을 쓰는 이유는 다음과 같다.

첫째로, 추상적인 개념의 시각화를 용이하게 하기 위해서다. '악행'이나 '부조리' 등의 추상적인 개념을 시각적으로 묘사가 용이하게끔 실제 일어난 사건의 정황에 맞추어 글을 쓰게 되는데, 이 과정에서 실제 사건에서 등장한 구체적인 사물과 소재가 개입하는 경우도 있고, 특정 서사구조를 대입하기도 한다. 글은 주로 현상을 묘사하는 방식으로 작성된다. 그림을 그리듯 써 내려가는 글쓰기의 방식을 택하고 있어 이를 시각화 했을 때 좀 더 구체적이고 생생한 장면을 연출할 수 있는 효과가 있다.

두 번째로는 상상력의 확장을 위해 글을 쓴다. 수집된 자료를 보면서 글을 쓰는 과정에서 머릿속으로 사건을 재구성하여 허구성을 더하게 된다. 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 글로 써보는 과정에서 새로운 아이디어나 심상이 떠오르기도 하고, 기존의 사건을 전혀 다른 방식으로 새롭게 볼 수 있게 되기도 한다.

세 번째로는 전체적인 작업 과정의 일부로 정리, 기록하기 위해서 글을 쓴다. 이것은 나의 강박적 성향에서 비롯된 것인데, 작업을 하는 과정을 '1) 수집, 2) 글쓰기, 3) 드로잉, 4) 매체로의 구현' 네 단계로 나누고, 마치 수행하듯 단계를 지켜 작업을 한다. 전체적인 작업 과정에서 네 단계 모두 동등한 비중을 가지고 있으며, 글쓰기는 단순히 그림을 그리기 위한 사전작업이 아니라, 그 자체로 하나의 작업으로 기능한다.

글은 가상의 국가에 관한 것으로, 나는 이 국가의 이름을 'DIVERLAND(디벨랜드)'라 칭하고, 가상의 국가 구조, 체계 등에 대해

---

7) 미셸 푸코, 『감시와 처벌』(서울: 나남, 2003), p. 31.

서술했다. ‘DIVERLAND’는 divertimento(디베르티멘토)와 land의 조합어로, 음악용어인 divertimento는 ‘기분전환’이라는 뜻을 가진, 귀족들의 고상한 오락을 위하여 작곡된 희유곡(嬉遊曲)을 말한다.[8] 가상의 국가에 이름을 붙이게 된 것은 글을 쓰기 시작한 후로 1년 뒤의 일이다. 어느 날 라디오를 듣다 지나치게 경쾌한 음악이 나와 그것이 즐거우면서도 한편 귀를 거슬리게 했는데, 단순하게 반복되는 리듬을 계속 듣고 있자니 어쩐지 나를 조롱하는 듯한 느낌을 받았다.[9] 나는 이 음악의 장르가 divertimento라는 것을 알았고, 이제껏 써왔던 가상의 국가의 성격을 잘 대변해주고 있다고 생각했다. 가상의 국가는 나의 ‘기분전환’을 위한 것으로, 현실에서 일어나는 극악무도한 사건, 사고와 부조리하고 비합리적인 상황에 대한 분노와 반발심으로 만들어진 것이다. 나는 무겁고 어두운 어법을 쓰지 않고 최대한 밝고 가벼운 어법으로 현실을 비판하며, 조롱하고 희화화하고자 했다. 경쾌하고 화려하며, 즐거운 처음의 느낌과는 달리 들으면 들을수록 기분이 불쾌한 divertimento는 처음 보았을 때 화려하고 아름다운 형상을 하지만, 속을 들여다보면 볼수록 잔인하고 끔찍한 나의 그림과 닮아있다.

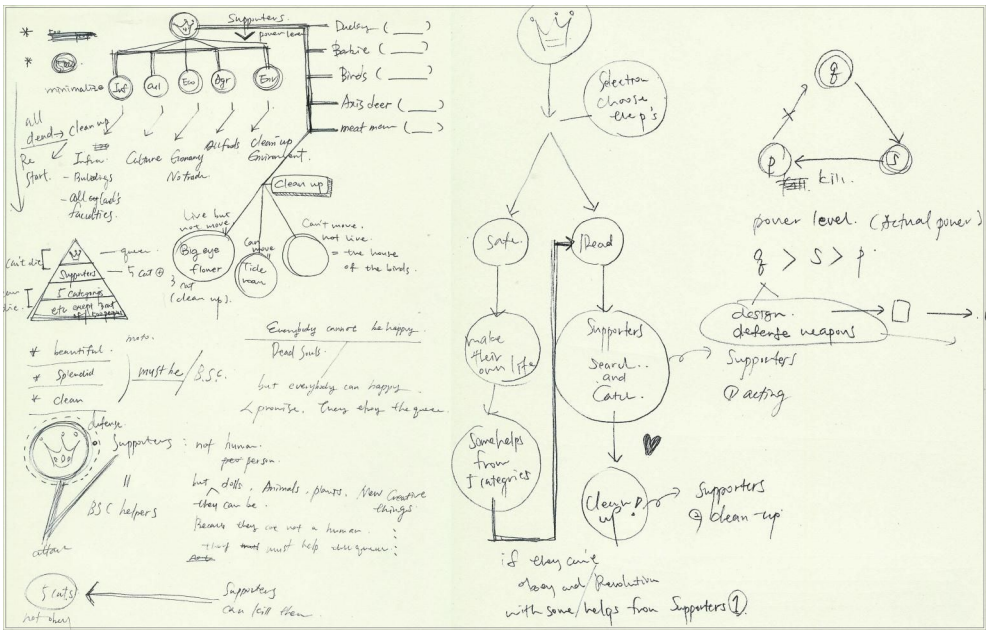
허구로 작성된 이야기의 주요 설정은 다음과 같다. 글의 시간적 배경은 현재와 동일한 시간으로 설정되어있고, 공간적 배경은 어딘가에 분명히 존재하지만, 그곳이 어디인지는 아무도 모르는 곳이다. 글에 등장하는 인물의 유형은 4단계의 계급으로 나누어져 있다. 피라미드 형태의 권력구조를 가지지만, 현실세계의 카스트 제도나 자본주의의 계급 구조와는

---

8) 고전파 시대에 유행했던 음악 장르로 하이든과 모차르트가 대표적이다. ‘디베르티멘토(divertimento)’는 18세기 중・후반에 유행한 기악 모음곡의 일종으로, ‘여흥음악’ 내지 ‘오락음악’의 성격을 띠고 있다. 주로 궁정, 또는 귀족이나 재력가의 저택에서 벌어지는 행사나 식탁에서 분위기를 돋우거나 부드럽게 하기 위해서 연주되었다. 소나타, 춤곡, 변주곡 등 다양한 형식으로 작곡된 여러 개의 악장이 템포의 완급에 따라 탄력적으로 배치되었고, 음악적 성향도 너무 강렬하거나 음울하거나 심각해지지 않도록 조절되었다.

황장원, “모차르트, 디베르티멘토”, http://navercast.naver.com/

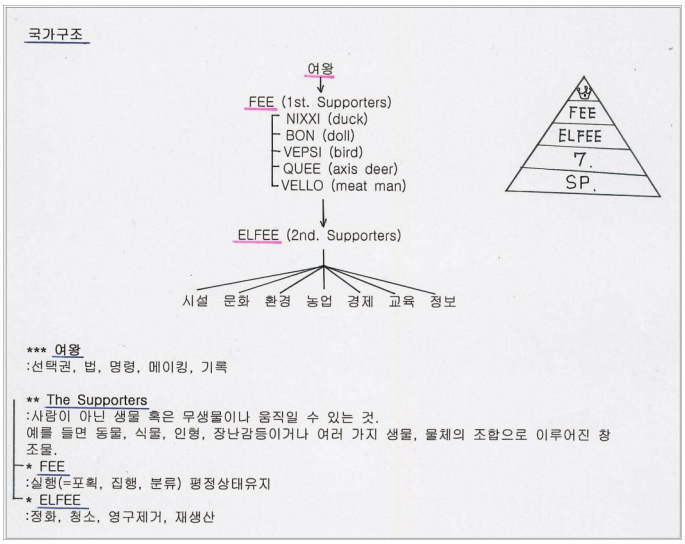
9) 이 음악은 모차르트의 divertimento D장조 K136으로, 실제로 모차르트는 왕과 귀족을 위해 만든 음악 속에 조롱의 선율을 몰래 집어넣기도 했다고 한다.



[그림 1] DIVERLAND 소설 구성을 위한 드로잉
2005, 종이에 펜, 29.7x21cm(2장)

상반된 양상을 보인다. 이러한 제도에서는 사회에서 약자로 취급되는 부류가 하층구조에 존재하지만, 가상의 국가에서는 이들의 권력 관계가 역전되어 현실세계에서 하찮게 여겨지고 미미한 존재로 취급되는 부류가 권력을 가지게 되고, 도덕적 타락과 악행을 저지르는 현실의 권력자들을 지배한다는 설정으로 되어있다. 4단계의 계급은 구체적으로 다음과 같이 나누어진다. 1단계 '절대자': 실제로 존재하는 사람(혹은 생물)이 없는 비어있는 자리다. 2단계 '조력자': 실체가 없는 절대자를 도와주는 계급으로, 형벌을 집행하는 세력이다. 신체를 구성하는 종(種)에 따라 다섯 종류로 나누어지며, 절단된 인간의 신체와 동·식물이 결합한 생물체로 설정되어 있다. 3단계 '구성원': 죄를 짓지 않은 생물이나 사물로 구성되어 있다. 4단계 '죄인': 범죄나 악행을 저지른 인간으로 구성되어 있으며 가상 국가 계급 체계의 가장 하부에 위치한다.

글의 전체적인 설정은 권선징악의 요소를 가지고 그것을 충실히 따르는 듯 보이지만, 이야기 속에서 조력자가 선의와 정의를 가지고 죄인을



[그림 2] 소설 구성을 위한 초안-국가구조
2005년 작성된 문서에서 발췌

벌하는 방법 역시, 죄인들이 자행하는 범죄행위와 별반 다르지 않다. 선과 악이 뒤섞여 누가 선한자인지 악한자인지 구분하기 힘들게 되고, 결국에는 모두가 악한 존재로 남게 된다. 절대 선(善)만이 존재하는 유토피아를 지향하며 그것에 다다르려 하지만, 결국에 맞닥뜨리게 되는 것은 디스토피아라는 설정으로 허구의 세계를 만들어냈다.

가상의 국가에서 다루어지는 이야기는 주로 형벌에 관한 것이다. 여러 가지 형벌의 항목 중에서도 신체형에 관한 것으로, 잔인한 범죄를 저지른 사람은 그 행위에 합당한 육체적 고통을 받아야 하고, 사회활동을 하지 않는 나태한 사람은 강제노동을 수행하도록 해야 한다거나, 타인에게 경제적 손실을 입힌 범죄자는 변상을 해야 하며, 살인을 범한 사람은 사형을 받아야 한다는 것이다.[10] 푸코(Foucault, Michel)는 형벌이 신체형이 되기 위해서는 다음의 세 가지 주요한 기준과 일치해야한다고 한다. 첫째로 형벌은, 정확히 측정할 수는 없다 하더라도 적어도 평가하고, 비교하고, 등급을 정할 수 있는, 어떤 분량의 고통을 만들어 내야하며, 둘

10) 미셸 푸코, 앞의 책, p. 10.

째로 고통을 만들어 내는 데에는 규칙이 수반되어야 한다. 셋째로 신체형은 일종의 의식을 구성해야한다고 한다.[11] 가상의 국가에서는 현실세계에서 일어난 극악한 사건의 가해자를 심문하고, 재판하고 벌하는 과정을 그리고 있다. 가해자는 사건의 경중에 따라 신체형에 처해지게 되는데, 낙인(烙印)형에서 부터 사지절단에 이르기까지 순차적인 규칙에 의해 처벌을 받도록 설정되어 있다. 또한, 이것은 의식적 행위로 연극과 같은 무대 위에서 행해진다. 다음은 가상 국가의 소설 중에서 하나의 장(章)을 발췌한 것이다. 이 글이 시각화 되는 과정은 다음 Ⅲ장, 1절 '시각화의 단계'에서 다시 상세하게 다룰 것이다.

<사건 스크랩 No. 57>

수원 토막살인 사건은 2012년 4월 1일 대한민국 경기도 수원시 팔달구 지동에서 조선족 중국인 남성 오원춘이 휴대 전화 부품 공장에서 일하고 퇴근하는 한국인 여성 회사원 K모양(당시 28세)을 집으로 납치하여 목 졸라 살해한 뒤 시신을 토막 낸 사건이다. 오원춘은 2012년 4월 2일 경찰에게 붙잡혔다.[12]

<DIVERLAND No. 57>

그리하여 그 토막 살인범은 발가벗겨진 채로 '조력자 2'의 뾰족한 부리에 찍혀 처벌의 방에 들어오게 되었다. 처벌의 방은 길고 좁은 통로모양으로 거기에는 8개의 방이 있었는데, 핑크색 커튼으로 가려진 방에는 '조력자 1'이 각각 한자리씩 꿰차고 신체를 해체하는 작업을 하고 있었다. 용도별로 나누어진 신체는 다시 '조력자 2'에게로 전달되는데, '조력자 2'는 국가의 문양이 새겨져 있는 금색의 천으로 만들어진 주머니에 해체된 신체를 넣고, 길고 뾰족한 부리로 그것을 집어 들어 생명의 정원으로 날아갔다.

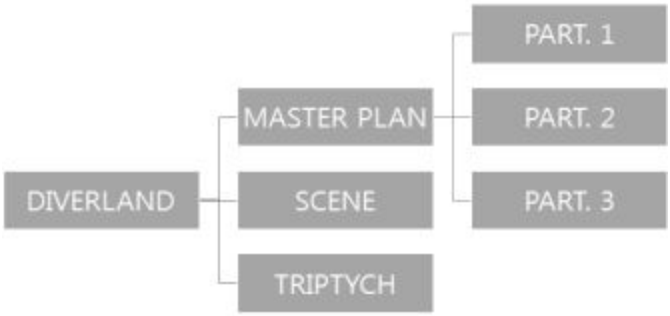
처벌의 방에 들어온 토막 살인범은 단단하고 반짝이는 금색의 실에 사지가 묶이게 되었다. 금색의 실은 또 다시 그것보다 단단한 핑크색의 실로 연결되어있었고, 이 핑크색의 실은 삐걱대는 쇠 도르래

11) 앞의 책, pp. 67-68.
12) https://ko.wikipedia.org/

와 연결되어 있었다. 두 마리의 '조력자 1'은 재빠르게 토막 살인범의 머리에 보자기를 씌우고 펄펄 끓는 쇳물에 달군 날카롭고 서슬 퍼런 칼날을 목으로 가져갔다. 힘을 가하는 순간 목은 단칼에 잘려나갔고 머리통은 바닥으로 도르르 나뒹굴었다. '조력자 1'은 신속하게 1번의 핑크색 커튼 방에 머리통을 전달하고 다시 대열에 합류했다. 두 마리의 '조력자 1'은 대칭의 쇠 도르래 앞에 서서 그것을 천천히 돌리기 시작했는데, 도르래를 돌릴수록 단단한 핑크색 실이 조여와 토막 살인범의 사지는 조금씩 뜯어지기 시작했다. 신체가 절단될수록 도르래의 삐걱거리는 소리는 더 심해져 해체의 말미에는 '끄억끄억'하는 소리가 났다. 이렇게 뜯어지는 신체에 '조력자 2'는 팔팔 달군 쇳물을 조금씩 붓기 시작했다. 그리고 열로 살점이 응고되자 뜨거운 칼로 버터를 자르듯, 날카로운 칼날로 신체를 단번에 갈랐다.

가상의 국가에서 비중 있게 다루어지는 또 하나의 주제는 국가의 구조와 체계에 관한 것이다. 앞서 언급한 형벌이 인간이 저지르는 악행과 범죄적 사건에 관한 것이라면, 국가의 구조와 체계에 관한 것은 현실의 국가 체계의 비합리와 부조리에 관한 것이다. 현실을 살아가면서 겪는 수많은 비논리적 문제와 불합리한 상황에 대해, 이것을 극단으로 밀어붙이면 어떻게 될까? 라는 궁금증에서 시작되었는데, 가상의 국가에서는 현실에서 일어나는 부조리와 불합리를 극한의 상황으로 밀어붙여, 부조리만 있는 곳, 불합리만 존재하는 곳으로 설정했다. 여기에는 권력의 구조가 역전된 관계로 존재한다거나, 생산과 노동, 보상의 방식, 인간이 추구하는 가치체계 등이 현실과는 반대로 설정되어 있다. 또한 사람과 사물, 동물의 관계도 역전되어 있다. 이렇게 설정한 까닭은 현실의 부조리를 비합리적이고 극단적으로 보여주는 방식을 취함으로, 현실의 체계나 구조의 모순을 여실히 드러내고자 하기 위해서다.

글은 <MASTER PLAN>, <SCENE>, <TRIPTYCH>의 세 카테고리로 나누어져 있다. 그리고 이것은 모두 일련의 작업으로 옮겨졌다. <MASTER PLAN>시리즈는 신체의 형벌에 관한 것으로, 다시 세 개의 하위 카테고리로 나누어져 있는데, 'part 1'은 가상 국가의 구성원인 조력자들에 대해 묘사



[표 1] DIVERLAND 작품 분류표

한 것이다. 이들은 상부의 지시를 받고 그것을 실행하는 세력으로 형벌의 실제 집행관이라고 할 수 있다. ‘part 1’에서는 이들이 등장해 형벌을 집행하는 과정을 서술하고 있다. ‘part 2’는 형을 집행하는 도구나 기계장치에 대해 서술하고 있다. 여기에서는 유기체의 구조를 가진 기계장치의 구동원리나 설계방식에 관한 것이 주를 이룬다. 다음으로 ‘part 3’은 형이 집행 된 후 남게 되는 사체의 처리 방법에 관한 글이다. 가상의 국가에서 사체는 여러 가지 용도로 사용되게 되는데, 동물이나 식물의 먹이가 되기도 하고, 인간 생활을 위한 연료로 사용되기도 한다.

[그림 3] MASTER PLAN part 1 모음
2007-2009, 캔버스에 아크릴, 유화
위에서 왼쪽으로부터
130x130cm,
65x65cm,
65x65cm,
91x116.9cm,
72.7x72.7cm

[그림 4] MASTER PLAN part 2 모음
2006-2009, 캔버스에 아크릴, 유화
위에서 왼쪽으로부터
116.7x91cm,
130x130cm,
91x116.7cm,
50x150cm,
150x150cm,
150x150cm,
129x129cm,
72.7x72.7cm

[그림 5] MASTER PLAN part 3 모음
2006-2009, 캔버스에 아크릴, 유화
위에서 왼쪽으로부터
60.6x72.7cm,
130x130cm,
60.6x72.7cm,
91x91cm,
200x90cm

<SCENE>시리즈는 가상의 국가에 대한 이야기 중 한 장면을 묘사 한 것으로, 가상 국가의 강박적이고 비논리적인 체계를 은유적으로 표현한 것이다. <SCENE>시리즈에서는 <MASTER PLAN>시리즈에서 등장한

기계장치, 유기체들이 하나의 공간 속에 이야기를 가지고 등장하게 되는데, <MASTER PLAN>시리즈가 국가체계의 커다란 장면을 줌인(zoom-in)의 방식으로 표현한 것이라면, <SCENE>시리즈는 줌아웃(zoom-out)의 방식으로 표현한 것이다.

[그림 6] SCENE 모음
2009-2012, 캔버스에 아크릴, 유화
위에서 왼쪽으로부터
100x100cm,
194x258.5cm,
91x91cm,
60x150cm,
193.9x390.9cm,
130.3x291cm,
130.3x324.3cm

<TRIPTYCH>시리즈는 <SCENE>시리즈를 서사구조가 있는 세 장면으로 묶어 표현한 것이다. 각각의 글은 하나의 <SCENE>시리즈로, 세 편의 글이 한 세트가 된다. 글은 개별적 성격을 가지고 있으면서도 세 가지로 묶여 있을 때는 순서에 따라 서사를 가지게 되는 특징이 있다.

[그림 7] TRIPTYCH 모음
2011-2012, 캔버스에 아크릴, 유화
위에서 왼쪽으로부터
37.9x37.9cm(3pcs.),
40.9x31.8cm(3pcs.),
130.3x324.3cm,
130.3x324.3cm

글쓰기의 다음단계로, 작성된 글을 바탕으로 이를 시각화 하는 작업이 이어진다. 시각화는 드로잉의 단계를 거쳐 다양한 매체로 구현된다. 그 다음의 작업과정으로 시각화의 결과물을 아카이빙하게 되는데, 이에 대해서는 다음 절 '시각화의 단계'에서 자세히 설명하겠다.

Ⅲ. 이야기의 시각화

1. 시각화의 단계

나는 작성된 글의 시각화를 위한 첫 번째 단계로, 드로잉의 과정을 통해 소재를 해체하고, 나열한다. 그리고 나열되어 있는 소재를 재구성한다. 두 번째로 이렇게 그려진 드로잉을 바탕으로 다양한 매체로 구현하게 된다. 다음으로 매체로 구현된 결과물을 기록으로 모으는 작업을 한다. 이 장에서는 수집된 사건을 바탕으로, 글로 서술된 서사구조가 시각화 되는 과정에 대해 알아볼 것이다.

나는 글을 그림으로 풀어 그리는 중간 작업으로 드로잉을 선택하였는데, 호크니(Hockney, David)에 따르면 드로잉은 사고의 한 방식이며, 수단의 경제성이 가장 뛰어난 그리기 방법이라고 한다. 또한 드로잉은 흔적을 만드는 것만큼이나 결정을 내리는 것과 관련되어 있어, 드로잉을 한다는 것은 손과 손목이 운동하는 것이지만, 거기에는 정신적인 과정이 진행되는 것이기도 하는, 보고 작업하는 방식이자 사고를 하는 방식이기도 하다고 말한다.[13] 드로잉을 통해서 사고를 하고, 그것으로 인해 상상력이 확장될 수 있다는 점과 드로잉은 상황이나 재료의 제약에서 비교적 자유롭고, 무엇이든 자유롭게 그릴 수 있다는 점에서 중간 작업 단계로 드로잉을 선택하게 되었다.

드로잉의 첫 단계는 소재를 해체하는 것이다. 앞서 예시로 든 15페이지의 글을 예로 하여 이 과정을 설명해 보겠다. 우선 글에 등장하는 모든 소재를 글로 해체하고, 나열하는 작업을 한다.

---

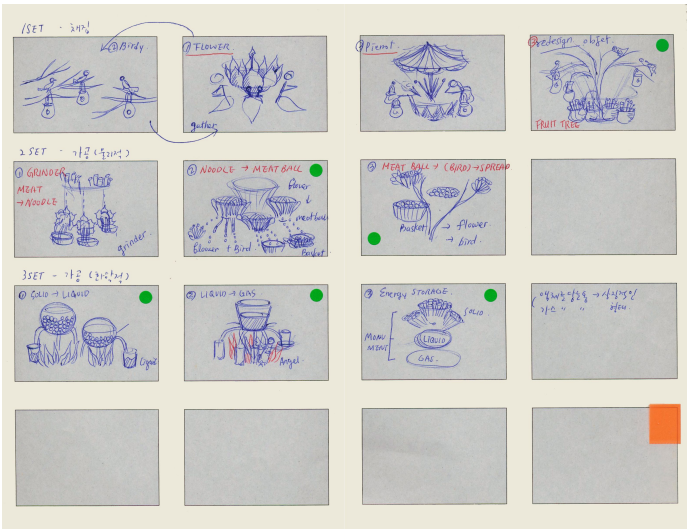
13) 마틴 게이퍼드, 『다시, 그림이다: 데이비드 호크니와의 대화』(서울: 디자인하우스, 2012), p. 189.

[그림 8] TRIPTYCH #1_Scene #11
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 37.9x37.9cm

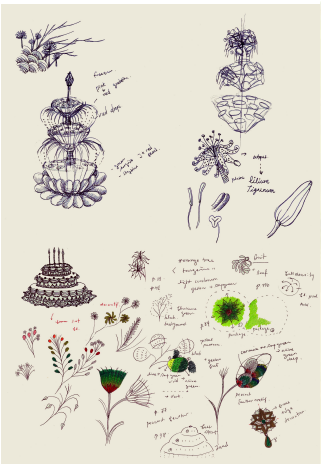
토막 살인범, 조력자 2, 뾰족한 부리, 처벌의 방, 길고 좁은 통로, 8개의 방, 핑크색 커튼, 조력자 1, 신체, 국가의 문양이 새겨져 있는 금색의 천으로 만들어진 주머니, 해체된 신체, 길고 뾰족한 부리, 생명의 정원, 금색의 실, 사지, 핑크색의 실, 칼날, 쇳물

문장을 해체하고, 낱말을 나열한 후 다음단계로 글에 등장한 소재를 하나씩 드로잉하기 시작한다. 이 시점의 드로잉은 개별적인 성격을 가진 하나의 물체로 보이며, 머릿속에 이미 존재해 있는 형상을 기억하여 끄

집어내는 것과, 거기에 상상력이 더해져 새롭게 창조해낸 형상이 혼재해 있는 형태를 보인다.



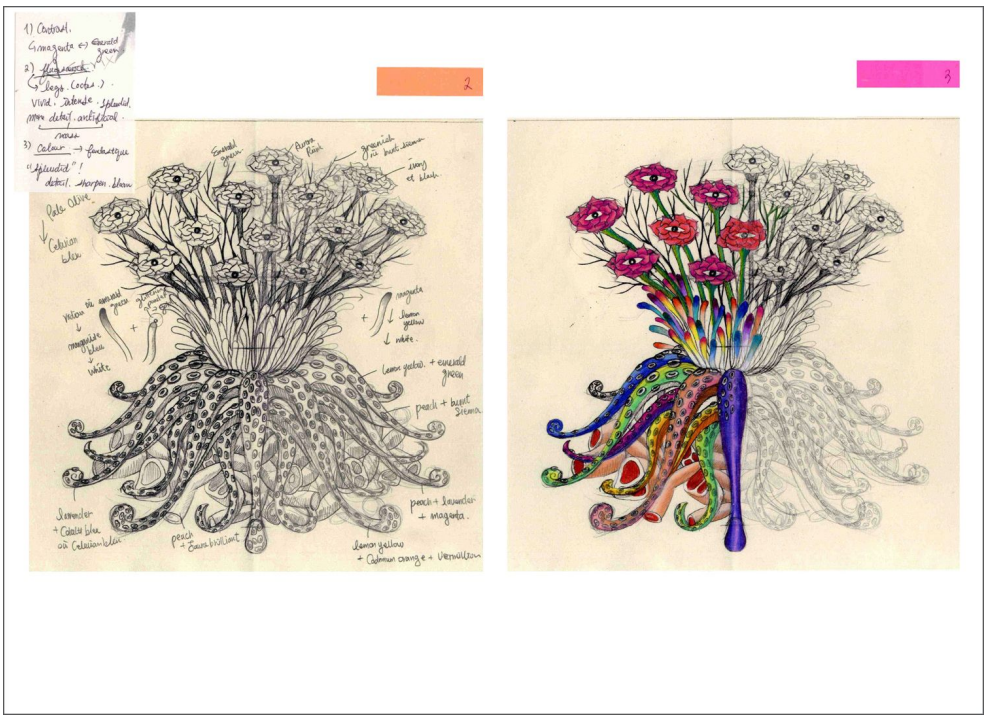
[그림 9] DIVERLAND #216을 위한 드로잉
2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm(2장)



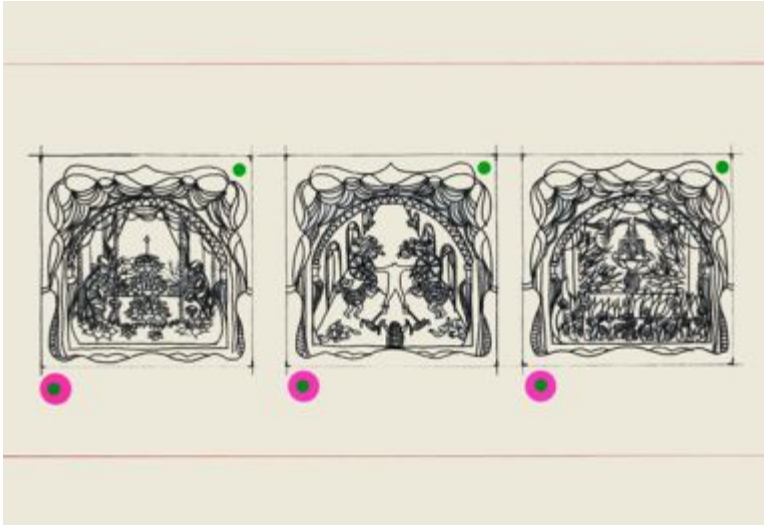
[그림 10] DIVERLAND #213을 위한 드로잉
2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm

[그림 11] DIVERLAND #215를 위한 드로잉
2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm(2장)

드로잉의 두 번째 단계는 나열된 소재를 다시 재구성 하는 것이다. 글로 작성된 서사구조는 머릿속에 잔존해 있는 상태 정도로만 활용하고, 따로 글을 참고하거나 그림과 글을 일대일로 대응하지는 않는다. 이는 글을 시각화 하는 과정에서 좀 더 상상력을 활발하게 발현할 수 있도록 하기 위함이다. 그림으로 그려진 소재들을 조형적으로 짜 맞추고, 또 기억하고 있는 서사구조에 맞도록 재조합하여 새로운 하나의 형상을 만들어 나간다. 이 과정에서 다음 단계인 '매체로 구현하기' 전의 모든 계획이 작성된다. 평면 회화의 경우 전체 화면에서 형상이 차지하는 비율과 크기, 색채의 배열과 선택, 부가적인 재료의 사용과 그 위치 등 그림 전반에 대한 계획이 이 단계에서 세워지게 된다. 영상의 경우에도 서사의 흐름, 화면의 배치, 색채의 사용, 시간의 흐름과 장면의 전환 등 매체로 구현하기 위한 전체적인 계획이 드로잉의 방식으로 표현된다. 입체물 역시 마찬가



[그림 12] MASTER PLAN part 2-7을 위한 드로잉
2009, 종이에 연필, 색연필, 29.7x42cm



[그림 13] SCENE #2를 위한 드로잉
2009, 종이에 펜, 색연필, 21x29.7cm

지로, 이것의 크기나 형태, 색채, 재료의 사용 등에 관한 세부적인 계획이 드로잉의 단계에서 완결성을 가지고 계획된다.

다음으로 계획된 드로잉을 바탕으로 다양한 매체로 이를 구현하게 되는데, 이 과정에서 텍스트로부터 시작되었으나 그것과 분리되어, 삽화적 기능에서 독립된 하나의 작품으로 확장된다. 가장 많은 비중을 가지고 있는 것은 평면회화이고, 그 다음으로 입체물, 영상 순이다. 평면회화는 주로 50호 이상의 크기로 비교적 커다란 화면에 그린다. 이는 국가체계를 표현하는데 있어 좀 더 위압적이고 강압적인 느낌을 주기 위해 큰 스케일로 그려지고 있다. 작업의 과정은 작게 그려진 드로잉을 투영(projection)하여 큰 화면에 옮기게 된다.

평면회화를 주로 다루는 이유는 단일 화면에 계획된 모든 형상이 한 번에 시각적으로 드러난다는 점이 매력적이기 때문이다. 완결된 한 면에 내가 말하고자 하는 서사가 모두 들어있다는 점이 평면회화를 선호하는 이유다. 또한 평면회화는 그 단일한 한 면으로 관람자에게 많은 시각적 상상력을 제공한다. 즉, 단절된 한 면만을 보여줌으로 인해 그 이면에 생각할 수 있는 더 많은 여지를 제공해 준다.

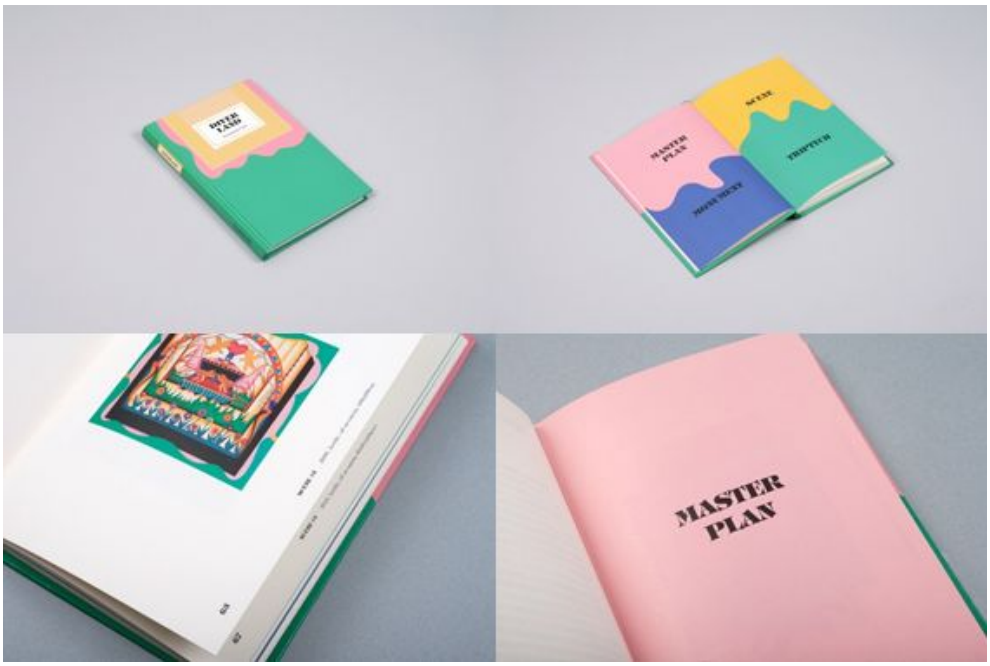
[그림 14] CAKE (POP-UP BOOK)
2010, 종이에 혼합재료, 25x25x30cm

[그림 15] DIVERLAND
2008, 단채널 비디오, 4분 30초

평면회화 다음으로 빈번하게 제작되는 것은 입체물이다. 입체물을 제작한 이유는, 작품에서 주로 표현 하고 있는 입체물이나 구조물의 형상을 좀 더 실제와 가까운 느낌으로 접하고 싶어서다. 현재까지는 30cm이하의 비교적 작은 크기의 입체물만을 제작했다. 앞으로 기회가 있다면 평면회화의 스케일과 비슷한 입체물을 제작하고 싶은 희망이 있다. 재료도 현재는 종이나 나무 등 비교적 가공하기 쉬운 재료 위주로 사용했지만, 좀 더 견고한 화학재료나 철 등의 재료를 사용하여 작업을 진행하였으면 하는 바람이다.

영상작업은 글을 쓰고 그것을 시각화 하는데 있어서, 좀 더 소설과 비슷한 시간적 흐름을 가지고 서사구조를 표현하고 싶은 욕구에서 시작하게 되었다. 내가 형상화 하는 구조물들은 실제로 드로잉의 단계에서 구동 가능하도록 설계되어 있는데, 이러한 움직임을 표현하기 위한 방법으로 영상이라는 매체를 선택하게 되었다.

이렇게 여러 가지 매체로 구현한 뒤 작품의 주제, 매체에 따라 분류하고 정리해 아카이빙을 하는 작업을 한다. ‘DIVERLAND 프로젝트’는 현재도 아카이빙이 진행되고 있다. 전체 프로젝트를 아카이빙해서 하나의 묶음으로 완결하는 것이 이 작업의 목표이다. 다음 도판은 2014년 제작



[그림 16] DIVERLAND
2014, 19.5x14cm, 총 105페이지.

된 책으로, 현재까지 진행한 'DIVERLAND 프로젝트' 작업의 결과물을 아카이빙 한 것이다.

다음 절에서는 작품의 시각화 양상에 대해 좀 더 구체적인 분석을 할 것이다. 나의 작품은 서로 상반되는 경향성이 동시에 존재하고 있는 양가적인 상태를 표현하고 있는데, 이러한 양가적 상태를 표현하기 위해 사용한 세 가지 방법에 대해 알아보고, 이를 분석 할 것이다.

2. 양가적 표현을 위한 방법들

대립된 상태의 두 경향이 동시에 존재하는 양가적 표현 방식은 나의 작품에서 빈번하게 사용된다. 한 대상에 대해 서로 갈등양상을 보이는 상태, 즉 애증이 병존함으로 인해 불안정하고 불확실함을 불러일으키는[14] 이 양가성은 작품 내에서 아름답고 추한 형상이 동시에 존재한다거나, 쾌락의 이미지와 고통의 이미지가 혼재해 있는 것, 욕망과 억압의 상태가 함께 표현되어 있는 양상으로 드러난다.

작품에서는 양 극단에 있는 두 가지의 반대 개념이 모두 명징하게 동등한 비중으로 표현된다. 이러한 어법을 사용하는 이유는 가상 국가의 성격이 다의적이고 복잡하여 일의성(univocality)의 개념으로는 설명하기 힘들기 때문이다. 이것은 일상에서 마주하는 여러 현상을 대하는 나의 태도와도 상관있다. 나는 어떠한 가치를 판단해야할 상황에 직면했을 때, 대체로 한쪽에 치우치지 않고 상반된 두 가지의 가치를 동시에 택하는 편이다. 사물이나 사람을 좋아하는데 있어서도 항상 그 반대의 증오하는 감정을 동시에 가지게 되고, 아름다운 장면을 보았을 때도 그것을 경외시하는 동시에 두려워한다.

이러한 어법을 사용했을 때 기대할 수 있는 효과로는 양 극단에 있는 상반된 개념들을 강조하는 효과를 얻을 수 있다. 두 가지 개념 모두 경중을 따지지 않고 동등한 비중으로 표현했을 때, 개별적인 양 극단의 상태가 각각 표현됨과 동시에, 이러한 개념들이 서로 영향을 주고받으면서 새로운 의미를 생성해 나간다. 이때 상반된 개념들은 서로를 밀어내는 역할을 하고 충돌하면서, 반대편에 있는 다른 개념이 강조된다.

또 혼란스럽고 애매모호한 상태를 표현하기에 적합하다. 두 가지의 상태가 모두 표현되어 있어 관람자는 작품에 대한 확고한 해석이나 정의를 내리기 힘들다. 나는 작품에서 하나의 일관된 주장을 하고 그것을 관람자가 알아차리도록 하기보다는, 관람자가 작품을 보고 다각적으로 해석

---

14) 김광기, “양가성, 애매모호성, 그리고 근대성”, 『한국사회학』, 제37집 6호 (2003년), p. 1.

하고, 상상력을 확장해 나가는 과정을 중요시한다. 때문에 이러한 양가적 표현 방법은 나의 작품을 구현하는데 효과적이라 생각한다.

동일한 대상에 상반된 태도가 동시에 존재하게 하기 위한 양가적 표현의 방법으로 나는 세 가지 전략을 사용했다. 첫째로 역설적 표현 방식을 사용했고, 두 번째로 반어적 표현 방식을 사용했다. 마지막으로 상징과 알레고리를 혼용함으로 양가적 상태를 시각적으로 구현하고자 했다.

'역설적'이라는 단어는 어떤 주장이나 이론이 겉보기에는 모순되는 것 같으나 그 속에 중요한 진리가 함축되어 있는 것을 뜻한다.[15] 역설은 공론 즉, 의미에 대한 비논리적인 역행이 아니라 다른 의미, 곧 보다 근본적이고 중요한 의미로 대체시키기 위해서만 공론을 배제하는 행위이다. 즉, 그것은 일반적인 의미행위를 넘어서고자 하는 의미행위인 것이다.[16] 나는 작품 속에서 애매모호하고 알 수 없는 양가적 상태의 표현을 극대화하기 위해 역설적인 어법을 사용했다. 역전된 상·하 관계나 주객이 전도된 권력구조, 뒤틀린 유기체의 생리 등 비합리적 모순상황을 시각적으로 표현했다. 역전된 상·하 관계에서는 인간이 동·식물에게 지배를 당하여 그들에게 자유의지가 박탈된 모습으로 표현되었고, 동·식물의 감시와 처벌을 받는 모습으로 그려진다.

[그림 17] MASTER PLAN part 2-3
2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

[그림 18] MASTER PLAN part 1-5 (부분)
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x116.9cm

15) "역설적" 국립국어원 표준국어대사전 검색.

식물과 동물의 먹이사슬 관계에서도 역삼각형의 형태로, 역전된 상·하 관계를 보여주며, 생산자에게 4차 소비자가 잡아먹히는 모순된 구조를 보여주고 있다. 그 외에도 사람을 처벌하는 장난감이나 사람의 신체를 먹는 케이크 등 역전되고 전도된 관계를 통해 권력의 위압적, 강압적인 성격과 그것의 느슨하고 덧없는 실체를 동시에 표현하고자 했다.

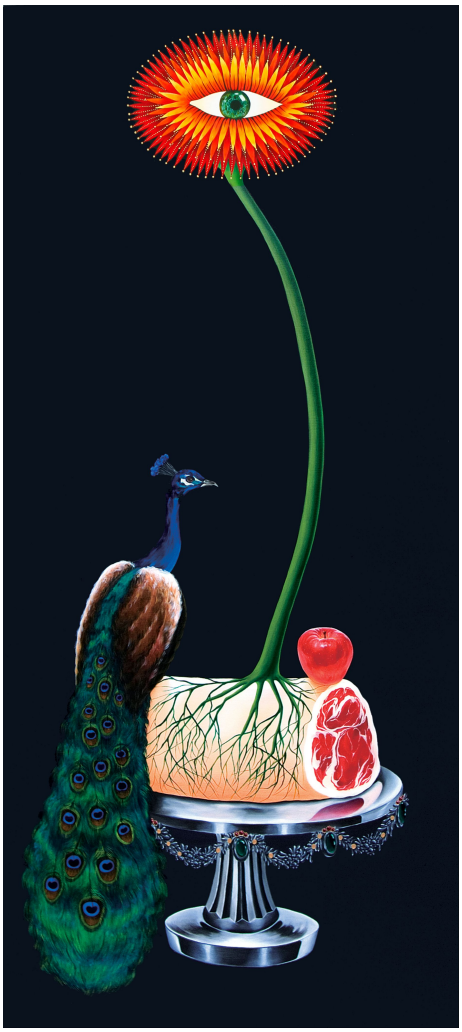
[그림 19] MASTER PLAN part 3-4
2006, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 60.6x72.7cm

[그림 20] MASTER PLAN part 3-3
2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

또한 뒤틀린 유기체 구조를 시각화함으로 역설적으로 양가적 상태를 표현하였는데, 고기를 먹고 사는 식물이나, 알을 낳는 식물, 절단된 신체가 움직임을 가지고 있는 것, 식물을 배양하는 조개, 눈이 달린 꽃 등은 우리가 알고 있는 생태계의 이치와는 모순된 것으로 자연의 신비로움이나 경외심, 구조의 합리성과, 그것과 반대로 자연의 두려움과 알 수 없음, 구조의 비합리성에 대한 공포의 양가적 상태를 동시에 표현하고자 한 것이다.

'반어적' 이라는 단어는 표현의 효과를 높이기 위하여 실제와 반대되는 뜻의 말을 하는 것을 의미한다.[17] 반어법은 진술 자체에는 모순이 없고

16) 올리비에 르불, 『수사학』(서울: 한길사, 1999), pp. 120-121.



[그림 21] MASTER PLAN part 3-6
2009, 캔버스에 아크릴, 유화,
200x90cm

다만 겉으로 표현한 말과 그 속에 담겨 있는 뜻이 서로 반대되는 데 비해 역설법은 진술 자체에 모순이 나타나 있다는 점이 다르다. 나는 작품 속에서 양가적 표현을 위해 반어적인 어법을 사용하였다. 아름다움과 흉물스러움의 두 가지 상태를 표현하기 위해서 아름다운 형상과 흉측하고 혐오스러운 형상을 동시에 사용하였고, 이것들을 조합하여 아름답게 '보이는' 새로운 형상을 창조해냈다. 또 선(善)의 개념을 나타내기 위해 악(惡)의 형상을 나타내었고, 악의 개념을 나타내기 위해 선의 형상을 나타내었는데, 선과 악의 개념을 동시에 표현하고 개념들을 강조하기 위해 이러한 반어법을 사용하게 되었다. 작품 속에 등장하는 천사(조력자)의 이미지는 악행을 마다않는 극악무도한 처벌자로 표현되는데, 우리가 흔히 생각하는 천사의 이미지와는 반대되는 성격으로 표현되어 있다. 천사의 형상으로 선의 이미지를 떠올림과 동시에, 천사가 저지르는 악행을 묘사하는 형상을 같은 화면에 표현하여 선, 악의 상반된 개념이 함께 존재하는 양가적 상태를 표현했다. 한편, 처형으로 이어지는 형벌을 표현하는데 있어 살인의

17) "반어적" 국립국어원 표준국어대사전 검색.

[그림 22] MASTER PLAN part 2-8 (부분)
2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루,
129x129cm

행위를 일종의 놀이, 축제와 같은 방식으로 표현하여 처벌의 포악함과 그것의 축제적 성격을 동시에 나타냈고, 지옥을 꽃이 있는 아름다운 정원의 이미지로 표현해 고통과 쾌락이 공존하는 상태를 표현했다. 또 숫자의 상징적 개념에 대해서도 반어적 어법을 사용했는데, 현실에서 3은 완벽함을 나타내는데 반해 가상의 국가에서는 절대 악을 나타내도록 설정했고, 4와 6은 악마의 숫자로 불길한 상태를 표현하는데 반해 가상의 국가에서는 축복과 행운을 상징하는 숫자로 여겨진다.

'상징'과 '알레고리'는 그것을 구분하는 기준이 모호해 흔히 혼용되어 쓰이는데, 상징은 그리스어 'symbolon'(함께 혼합된 것이나 식별 기호라는 의미)에서 유래되어 질적, 형식적으로는 다른 두 가지의 것이 서로 독립적인 뜻을 가지고 있으면서 어떤 의미로 관련을 맺고 한편이 다른 편을 표징(zeichen) 또는 대표하는 것을 뜻한다. 이것은 논리적으로는 결합되기 어려운 양 계기를 초 논리적으로 매개하는 표현법이다.[18] 알레고

18) 월간미술, 『세계미술용어사전』(서울: 월간미술, 1999), pp. 226-227.

리는 다른 것을 말한다는 의미의 그리스어 '알레고리아(allegoria)'에서 유래된 말로 추상적, 금기적, 종교적인 개념이나 사상을 비유적이고 구체적인 형상을 통해 암시하는 표현 방식을 말한다.[19] 또한 알레고리란 한 대상이 갖는 본래의 의미에 새로운 의미가 덧붙여짐으로써 양자 간의 충돌을 일으키고 새로이 덧붙여진 의미에 의해서 본래의 의미가 대체되는 방식을 말한다.[20] 크로이처(Creuzer, Georg Friedrich)는 상징에 대해 순간적인 것, 총체적인 것, 그 원천을 규명할 수 없는 것, 필연적인 것, 생산적인 간명함, 신적인 표지가 그 특징이라 하였고, 벤야민(Benjamin, Walter)은 이에 반하는 개념으로 알레고리를 우연적인 것, '죽음'이 곧 '부활'일 수도 있는 자의성과 다의성, 신적으로 주어진 것이 아닌 문화적 소산, 관습의 표현, 다의적인 것, 총체적인 것이 아닌 파편들이라고 설명했다.[21] 나는 작품에서 상징과 알레고리를 혼용해 사용했는데, 애매모호하고 다의적인 의미를 함축시켜 표현하는데 적합하였고, 양가적 표현을 하는데도 용이하여 이와 같은 방법론을 사용하게 되었다. 흔히 비너스는 미의 상징으로 통용되는데, 기독교 중세에는 마녀의 알레고리로 사용되었다. 상징이 명징하게 합의된 개념을 가지고 있다면 알레고리는 시대나 그것이 적용되는 사회의 모습에 따라 변하고, 유연하게 해석되는 특징이 있다. 앞서 설명한 '역설적 표현'과 '반의적 표현'에서 사용했던 방식인, 상반되는 두 가지의 소재를 병치시키는 방법 대신, 상징과 알레고리를 혼용해 사용함으로 하나의 소재로 두 가지, 혹은 이상의 의미를 내재하고자 했다. 실제적인 작품을 예로 들어 이를 설명해보겠다.

<SCENE #5>에서는 은쟁반 위에 절단된 신체가 올려져있고, 포도와 사과, 꽃이 풍성하게 쌓여있다. 그 위로 흰색 비둘기 두 마리가 진주 목걸이와 청실, 홍실을 물고 앉아있다. 은쟁반은 양(量)과 획득을 상징하고, 포도는 생명, 풍요, 문화를 상징하는 동시에 저주와 심판을 상징하기도

---

19) 앞의 책, pp. 308-309.
20) 윤난지(엮은이), 『모더니즘 이후 미술의 화두』(서울: 눈빛, 1999), pp. 166-167. 크랙 오웬스, "알레고리적 충동: 포스트모더니즘의 이론을 향하여".
21) 강수미, "벤야민과 사유하는 미학, 텍스트 읽기를 통한 '이미지-의미'의 생산", http://artnstudy.com/n_Lecture/?LessonIdx=smkang01&Lessonpart=philosophy

[그림 23] SCENE #5
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 94x94cm

한다. 사과는 지혜와 불멸, 사랑을 상징하는 동시에 유혹, 죄에 빠짐, 죄 그 자체, 선악의 전형을 상징한다. 비둘기는 평화, 성령, 자유를 상징하고, 진주목걸이는 완벽성과 순수함, 진리, 결혼과 다산을 의미한다. 청실은 신랑을 상징하고 홍실은 신부를 상징하여, 청실, 홍실은 결혼을 상징한다.[22] 나는 개별적인 상징을 가진 여러 가지 사물을 조합하여 형상을 만들어 내는데, 여기에 사용되는 상징은 주로 두 가지의 반대된 개념이 혼재해 있는 것을 많이 사용한다. 양가적 개념 두 가지가 모두 한 화면에 표현되어 관람자들이 작품을 해석하는데 있어 다양한 상징의 조합으로 의미를 재구성해, 본인들만의 새로운 의미를 생성해 낼 수 있도록 의

22) 데이비드 폰태너, 『상징의 모든 것』(서울: 사람의무늬, 2011), pp. 40-180 발췌 요약.

도했다. 관람객들에게 작품을 읽을 때 해석에 있어 열려있는 상태를 제공하고자 하는 나의 태도를 반영한 것이기도 하다. 또한 이렇게 개별적인 상징들이 짓눌려 있는 것처럼 적층되어 있는 상태를 형상화 했는데, 모든 선한 상징들과 또한 모든 악한 상징들이 뒤엉켜 한군데 뭉쳐져 있는 상태를 표현함으로 그 과도한 결집력의 괴이함에서 풍요로움의 한순간, 덧없음이나 행복 추구의 실체 없음, 무의미함 등과 같은 추상적 관념들을 알레고리의 방식으로 나타내고자 했다. 이러한 추상적 관념들은 상징처럼 알기 쉽게 기호나 사물로 표현되지 않고 수수께끼처럼 이면에 감춰져 표현되었고, 주로 상징의 형상들이 결합한 구조나 상태에서 의미를 생성하게 된다.

이상으로 양가적 상태를 표현하기 위한 세 가지 방법으로, 어떤 내용이 겉으로는 모순되고 부조리하게 보이지만, 그 속에 진실을 담고 있는 '역설적 표현' 방식과, 본래의 뜻과는 반대되는 표현을 사용하여 그 뒤에 숨은 반대의 뜻을 강조하는 방법으로 '반어적 표현' 방식, 한 심상과 관념을 상상에 의하여 연결시킬 수 있는 방법인 '상징'의 사용과 하나를 말하여 다른 것을 의미하는 '알레고리'의 사용에 대하여 알아보았다. 나는 가상 국가의 구체적인 실체를 작품에서 직접 드러내지 않고, 폐쇄적이고 의뭉스러운 상태를 제시해 관람객들의 호기심을 유발하도록 하는 전략을 취하고 있다. 양가적 상태를 표현함으로 작품의 의미를 한가지로 정의하기 힘들도록 여러 겹의 층위(layer)를 쌓아서 제시하였고, 이를 통해 관람자가 작품을 감상하는데 있어, 단일한 하나의 해석에서 벗어나 본인의 상상력으로 다의적인 해석이 가능하도록 했다. 다음 절에서는 이야기를 시각화 하는데 있어 구조적으로 완결성을 가지고, 설득력을 가지기 위한 방법으로 자연, 과학, 건축에서의 구조를 차용한 방식에 대해 자세히 설명해 보겠다.

3. 구조의 차용

나는 이야기를 시각화 하는 방법으로 자연 생리의 원리와 과학의 기본 역학 원리, 그리고 건축의 구조를 차용했다. 작업을 할 때, 이 세 가지 영역 외에도 여러 분야의 현상을 관찰하고 이것들의 구조를 차용한다. 하지만 본 논문에서 세 가지를 특정(特定)한 것은 내가 가장 관심 있는 분야이고, 이 세 가지 영역에서 차용한 요소들이 그림에서 특징적으로 나타나기 때문이다. 자연, 과학, 건축의 구조를 차용한 이유는 다음과 같이 세 가지로 분석할 수 있다.

첫째로, 가상의 국가는 기본적으로 현실 속에 일어나는 사건과 이야기를 바탕으로 하기 때문에 현실에서 흔히 접하는 원리들을 도입하는 것이 현실성을 담보하기 때문이다. 물론 가상의 국가를 설정하여 그것을 주제로 하는 것이기는 하지만, 이것은 현실의 거울이미지처럼 현실과 맞닿아 있는 것이기 때문에 우리가 익히 알고 있는 기본 원리들을 도입하는 것이 가상의 국가 구조를 설명하는데 효과적이라는 생각이 들었다.

두 번째로, 구조의 명확함과 완결성을 표현하기 위해 이를 차용하게 되었다. 물론 자연, 과학, 건축의 분야에서도 불명확하고 불가사의한 현상들이 존재한다. 하지만 나는 비교적 명확하고 일반적인 법칙을 차용함으로, 그 자체로 비논리적이고 불합리한 국가체계를 논리적으로 '그럴싸하게' 보이게 하기 위한 속임수의 방법으로 자연, 과학, 건축의 구조를 차용했다.

세 번째로는 추상적인 개념을 은유적으로 표현하기 위해서 이와 같은 구조를 차용했다. 자연, 과학, 건축의 기본 원리와 그 구조를 차용함으로 선·악이나 유의미와 무의미, 심각함과 가벼움 등과 같은 추상적인 개념을 표현하는데 있어 은유적이고 함축적인 표현이 가능하다. 가상 국가의 복잡하고 다의적인 성격을 은유적으로 빗대어 표현함으로 관람자에게 그림을 감상하는데 많은 해석의 여지를 제공하고, 의미를 찾아가는 과정에서 수수께끼를 푸는 것과 같은 재미가 더해지게 된다.

우선 자연의 원리를 차용한 것으로, 생명이 순환하는 과정을 그림에 대

입했다. 작게는 식물의 생존방식-물을 얻고, 양분을 만들고, 꽃을 피우고, 가루받이의 과정을 통해 씨와 열매를 맺고 발아하여 다시 그 과정을 순환하는 구조-에서부터 생태계 내에서 서로 먹고 먹히는 관계에 의하여 연결된 생물 간의 관계를 나타낸 먹이사슬의 구조에 이르기 까지, 자연에서 생명이 순환하는 일련의 과정을 그림 속에서 은유적인 어법으로 사용했다.

[그림 24] MASTER PLAN part 2-8
2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 129x129cm

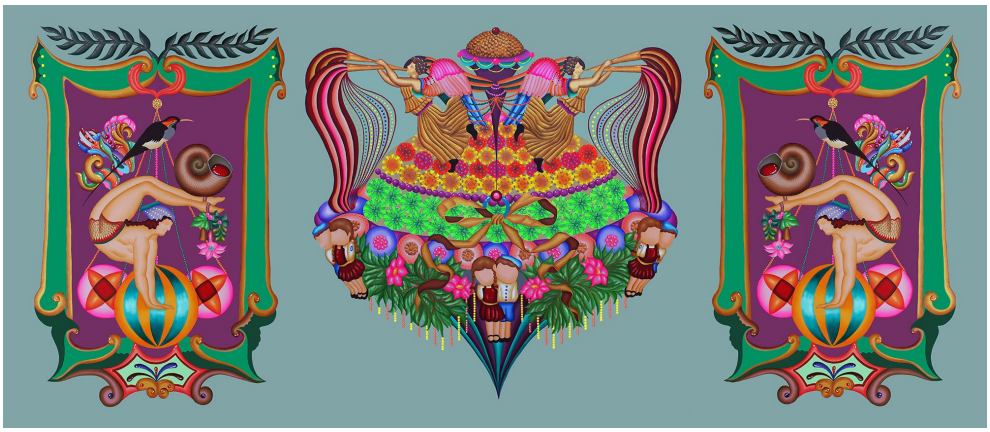
<MASTER PLAN part 2-8>은 식물이 생존하는 방식을 차용해 가상의 국가에서 에너지원을 얻는 방법을 설명한 그림이다. 여기에는 앞서 설명한 식물의 생존방식에 관한 과정을 차용했다. 화면에는 물을 얻고, 양분을 만들어 꽃을 피우고 씨와 열매를 맺는 형상이 표현되어 있다. 다만 가상의 국가에서는 이러한 과정을 거쳐 에너지를 획득한다는 허구의

설정을 추가해, 생명활동의 마지막 단계로 절단된 신체에 식물이 에너지를 전달해 이것이 연료로 기능할 수 있도록 했다. 세밀하고 복잡한 줄기와 뿌리 묘사는 식물의 왕성한 생명력과 그에 따른 활발한 순환과정을 표현하는 것 같다가도, 난데없이 절단된 신체의 형상이 순환구조에 들어감으로 인해 우리가 이미 알고 있는 식물의 생리 방식에 대한 인식을 단절시킨다. 이러한 설정은 가상의 국가가 그 자체로 '합리적인 것처럼 보이는' 구조로 잘 굴러가게끔 일정한 자연의 법칙을 따라 논리적으로 설계되어 있는 것 같지만 거기에는 자연적인 현상으로 설명할 수 없는-절단된 신체에 식물이 양분을 공급해 그것이 에너지원으로 사용 된다- 비논리가 존재하고, 가상의 국가라는 설정자체가 허구를 전제로 하고 있는, 결코 논리적으로 설명될 수 없는 국가체계와 구조를 가지고 있다는 점을 은유하고 있다.

[그림 25] SCENE #3
2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 193.9x259.1cm

<SCENE #3> 역시 자연의 원리를 차용한 것으로, 여기에서는 생명이 탄생하는 과정을 그리고 있다. 식물이 번식하는 방법으로 '조력자 2'라고 불리는 새가 탄생하는 장면이 묘사되어 있는데, 물인지 하늘인지 알 수 없는 공간 위에 폭포와 같은 형상을 한 재단(齋壇)이 있고, 그 위에 금색의 삼단 분수대가 있다. '조력자 2'는 분수대 위쪽으로 고깃덩어리를 전달해 에너지를 공급하고, 세 마리의 백조는 고깃덩어리를 삼켰다가 그것을 액체로 바꾸어 다시 내뱉는다. 분수대의 가장 윗부분에는 꽃이 피어 있는데, 각각의 꽃의 중심부에는 금색의 씨앗이 가득 차 있다. '조력자 2'는 부리로 이 씨앗들을 '새를 부화시키는 식물'의 중심부로 실어 나르는데, 씨앗들은 여기에서 점점 알의 모습으로 바뀌어가고, 이 장치 속에서 열흘의 부화과정을 거치면 '조력자 2'가 탄생하게 된다. 이 그림에서는 액체 상태의 에너지를 공급받은 식물이 씨앗을 맺고, 그 씨앗은 상상속의 유기체의 힘을 빌려 알로 변화하여 새가 된다는 비논리적인 설정을 하고 있다. 식물이 씨앗을 맺고, 새가 알을 낳는다는 자연의 기본 이치를 차용하고 그것을 한 번 뒤틀어 이야기를 만들어 낸 것으로, 이것 역시 견고한 법칙과 논리가 있는 것처럼 포장해 놓은 가상의 국가 체계와 구조가 사실은 덧없고 허무맹랑한 이야기임을 은유하고 있다.

과학의 무수한 법칙 중 내가 특히 관심 있는 분야는 힘의 역학 관계와 물체의 상태변화 두 가지로, 나는 그림에서 이러한 원리의 구조를 차용했다. 역학이란 물체 간에 작용하는 힘과 운동의 관계를 연구하는 것으로, 특히 내가 관심 있는 분야는 관성력이 없는 상태에서 정지한 물체에 작용하는 힘과 이에 따른 변형을 연구하는 정역학(statics, 靜力學)이다. 평형 상태를 유지하는, 상반된 두 방향에서의 동일한 힘에 관한 것으로, 내가 작업을 할 때 중요시 여기는 균형(balance)의 문제와 직결되어 있다. 양 극단에서 동일한 양의 힘을 주어 평형의 상태를 만들어 움직임을 '0'에 다다르도록 만들고, 이러한 상태를 시각적으로 표현하였는데, 이와 같은 계산을 함으로 화면은 동적인 느낌이 배제된 정지된 화면처럼 보인다. 역학의 원리는 가상의 국가에 대한 이야기 중 한 장면을 스틸컷(Steel Cut)과 같은 방식으로 묘사 한 <SCENE>시리즈에서 주로 차용



[그림 26] TRIPTYCH #5
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm

[그림 27] TRIPTYCH #6
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm

했다. 또 양 극단의 상반된 힘을 표현하기 위해 대칭의 형태를 이루며, 삼면화의 구성을 취하는 <TRIPTYCH>시리즈에서도 자주 사용되었다.

상태변화(change of state, 狀態變化)는 에너지의 흡수와 방출에 따라 물질의 상태가 고체, 액체, 기체로 변화하는 현상을 설명하는 기초 과학의 원리다. 나는 이 원리를 작품 속에 차용해 에너지를 생산하고, 소비하고 재생하는 순환의 구조를 설명하는데 사용했다. <TRIPTYCH #6>는

가상의 국가에서 에너지를 생산하는 방식에 관한 그림인데, 우선 가운데 있는 기계장치는 고체상태의 에너지원을 액체로 융해시키고, 액체 상태로 변한 원료를 빨판의 구멍을 통해 기화시키는 역할을 한다. 양 옆의 꽃 형상의 증류기와 같은 장치는 고체 상태의 에너지를 기체로 승화하고, 이 기체를 냉각시켜 다시 액체로 만드는 장치를 표현한 것이다. 에너지를 각각의 상태별로 추출하는 방식을 설명한 그림으로, 상태 변화의 기본 원리에서 구조를 차용했다. 이렇게 과학의 원리를 차용한 것은 일종의 속임수로, 비논리적이고 불합리한 국가체계를 논리적으로 '그럴싸하게' 보이게 하기 위한 하나의 전략이다.

건축의 분야에서는 구조요소의 설계방식과 공간을 구성하는 방식에 관해 관심을 가지고, 이것을 차용했다. 실제의 건축공간에서보다는 회화에서 등장하는 건축물의 이미지에서 영향을 받았는데, 특히 13~14세기의 중세 말기 이탈리아의 종교화에서 등장하는 건축구조를 많이 참고하였다. 이 시기의 종교화는 형식적으로 내용적으로 이전의 것과는 다른 양상을 보이는데, 제단화는 그것을 보는 신자 사이에 교감이 이루어지는 종교화로 변하면서 양식 또한 실제같이 느끼게 하기 위해 사실성이 높아졌고,[23] 이를 위해 화면에 입체감과 실재감을 강조하는 방식으로 그려졌다.

다음 페이지의 그림은 이탈리아 아시시의 산 프란체스코 하부 교회에 그려진 지오토(Giotto di Bondone)의 프레스코로, 이전의 지오토 작품들과는 달리 작품의 전면에 건물의 내부 공간이 묘사되어 있다. 프란체스코 베넬리(Francesco Benelli)에 의하면 지오토의 상상의 건축물은 4가지 유형으로 나뉘는데, 군상을 위한 건축적 프레임(an architectural frame for a group of figures), 가상의 혹은 이상적인 건물들(impossible or ideal buildings), 현존하는 건물의 재현(representations of existing buildings) 건물과 같이 보이는 것(plausible buildings)[24]으로 분류한다. 그는 이 그림에 대해 분석하며, 현존하는 건물을 보고 그린 것으로 추정

---

23) 이은기, 『욕망하는 중세: 미술을 통해 본 중세 말 종교와 사회의 변화』(서울: 사회평론, 2013), p. 55.

24) Francesco Benelli, *The Architecture in Giotto's Paintings*(Cambridge University Press, 2011), pp. 12-18.

[참고그림 1] Giotto di Bondone, Presentation of Christ in the Temple fresco, 1310s, Lower Basilica in Assisi

하며, 구조의 정합성 대신 새로운 유형의 그림공간을 창조해 내는데 초점을 맞추었다고 한다.[25] 고딕식 아치 안으로 늑골 궁륭의 천장이 보여 마치 아치 너머에 또 하나의 공간이 있는 듯이 느껴지는[26] 형태는 화면 안에서 공간을 확장하는 것처럼 보인다.

<SCENE #7>은 위의 작품에서 건축적 프레임의 구조를 일부 차용한 것이다. 세 개의 아치를 중심으로 그 안으로 늑골 궁륭의 천장이 보이고, 과장된 원근법을 따라 공간 뒤로 밀려나는 두 개의 아치가 있다. 아치와

[그림 28] SCENE #7
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 193.9x390.9cm

25) Francesco Benelli, *op. cit.,* p. 159.
26) 이은기, 앞의 책, p. 282.

기둥으로 분리된 세 개의 공간에는 유아기적 취미의 장난감들과 회전목마 등이 있다. 종교화는 성서의 내용을 바탕으로 신의 형상이나, 신적 인격의 형상화를 소재로 하며, 교리를 전파하기 위한 도구로 쓰이거나, 혹은 그 안에 신앙심이나 정신을 담아내고자 하는 목적이 있어 경건하고 엄숙한 분위기를 가지고 있는 것이 일반적이다. <SCENE #7>에서는 지오토의 작품에서 배경으로 인식되는 건축 프레임만 차용하고, 중심부에 그려진 형상은 성서의 구체적인 내용과는 전혀 무관한 것이다. 이것은 가상의 국가에서 일어나는 제의(祭儀)장면을 묘사한 것으로, 경건하고 엄숙하다기 보다는 오히려 경박하고 다소 유치한 느낌의 형상을 신성함, 위압감을 주는 고전적인 건축프레임과 함께 배치해, 두 형상의 이질감에서 오는 생경함이 두드러지도록 의도했다. 이렇게 생경한 느낌이 들도록 의도한 까닭은 '종교'라는 것에 대한 나의 회의적인 입장이 반영된 것인데, 절대적인 것에 대한 불신과 '믿음'이라는 것의 허무맹랑함을 비꼬아 표현한 것이다. 중앙부는 꼭대기에 신을 모시듯 층층이 탑을 쌓아올리는 형태로 그려져 있는데, 꼭대기에는 플라스틱 장난감에서 차용한 인어공주 형상이 있다. 가상의 국가에서는 앞서 언급한대로 사람과 사물, 생물이나 스케일, 가치체계 등이 역전된 관계로 설정되어 현실세계의 구조와 가치체계를 풍자하고, 비판한다. 현실세계에서는 가치 없고 조악하게 여겨지는 플라스틱 장난감을 절대자의 위치에 올려놓음으로 절대자라는 존재에 대해 의구심을 갖고 그것을 불신하는 나의 태도를 보여주고자 했다.

<SCENE #8>에서도 아치형의 건축적 프레임의 구조를 차용하였는데, 이것은 앞서 설명한 <SCENE #7>에서 차용한 의도와는 다른 양상을 보인다. <SCENE #7>에서 종교의 신성함과 엄숙함에 대한 풍자를 하기 위해 종교화에서 건축적 프레임의 구조를 차용해 유아기적 취미의 형상들과 대치하는 상황을 연출했다면, <SCENE #8>에서는 화면의 공간 분할을 위해 이를 차용하였다. 이것은 가상 국가의 비실재적이고 동화적인 성격을 표현하기 위해 사용되었는데, 아치형의 건축구조가 화면을 마스킹(masking)하는 방식으로 화면 내에 삽입된 액자와 같은 느낌이 들도록 연출했다. 아치의 뒤편으로는 '조력자 2'라고 불리는 새들이 있는 정

[그림 29] SCENE #8
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x291cm

원을 그렸는데, 원근을 배제하여 평면적으로 묘사했다. 전체적인 그림은 동화책 속의 한 편의 삽화 같은 느낌을 주며, 여기서 아치형의 건축구조는 화면의 공간을 세 구역으로 분할하는 동시에 그림의 액자 같은 역할을 해 가상 국가의 이야기가 한 편의 소설과 같이 비실재적이고 허구적인 것임을 강조하는 장치로 사용되었다.

이상으로 이야기를 시각화 하는 방법으로 자연, 과학, 건축에서의 구조를 차용한 것에 대해 설명했다. 여러 분야의 구조와 원리를 차용함으로 작품은 다양한 의미를 생성해 낼 수 있고, 형상은 더 풍성해지는 효과를 기대할 수 있다. 위와 같은 분야에 대한 개인적인 관심이 작품으로 이어져 반영된 것으로, 이처럼 그림을 그릴 때 수수께끼처럼 많은 이야기를 집어넣고, 다양한 전략을 그림 속에 숨겨놓는 것이 내가 그림을 그리는 즐거움 중 하나다. 다음 장에서는 그림 속에 숨겨놓은 형식적인 전략을 조형적 측면에서 상세하게 분석 해 볼 것이다.

Ⅳ. 우회적 현실비판의 표현

1. 강박적 표현: 대칭과 균형

나는 그림을 그릴 때, 화면을 구성하는데 있어 대칭의 구도와, 화면 전체의 균형을 중요시 여긴다. 이것은 엄격한 대칭과 균형 잡힌 화면의 구성을 통해 현실을 우회적으로 비판하고자 하는 의도의 반영으로, 현실에서의 불확실함, 불합리함, 부조리함을 그럴듯하게 완벽한 것처럼 포장하고 미봉책으로 일단 덮고 보는 태도에 대한 비판의식에서 비롯된 것이다. 비합리적이고 부조리한 가상 국가의 구조를 마치 완벽한 구조로 이루어진 것처럼 강박적으로 구성하여, 얼핏 보기에는 그럴싸하지만, 자세히 관찰해보면 그림의 구조는 비논리적이고 껍데기만 그럴싸해 보이는, 허물어지기 직전의 기념비 같은 모습을 하고 있다. 이러한 장면을 연출하기 위해 견고해 보이도록 탑을 쌓아올리듯이 화면을 구성하였다. 대체로 화면의 중앙부는 대칭의 기본도형(basic figure)으로 형태를 구성하고, 화면 전체의 배경과 형상의 비율을 고려해 무게중심을 잡은 후, 균형을 따져 화면에 배치한다. 이러한 방식으로 그림을 그리면 형식적으로는 그럴싸해 보이지만 내용은 비합리적이고 비논리적인 성격을 가지고 있어 형식과 내용이 충돌하게 된다. 그리고 이러한 충돌에서 도출되는 생경함이나 부자연스러움이 그림을 감상하는데 있어 불편함을 주게 된다. 나는 이것을 의도적으로 계산하여 그림에 반영함으로 관람자에게 낯설고 불편한 감정을 환기시키고자 했다. 대칭구조와 균형 잡힌 형태를 만들기 위해 캔버스의 형태도 정방형을 주로 사용하였고, 삼면화 형식으로도 작업을 진행했다.

이러한 좌우대칭, 정확성, 정돈 등에 대한 지나친 집착은 나의 강박적 성향의 영향이기도 하다. 나는 특히 화면을 다루는데 있어 정돈 강박사고(arranging)가 발현되는 경향이 있다. 정돈 강박사고를 가지고 있는 사람에게서 흔히 나타나는 증상이 대칭이나 균형의 완벽을 추구하며 질서

정연하게 정리하는 정돈행동인데, 나는 그림을 그릴 때 화면의 대칭과 균형이 맞지 않으면 불안함을 느끼게 되고, 어떻게든 안정된 형태로 만들려고 하는 경향이 있다. 앞서 Ⅲ장 '1. 시각화의 단계'에서 설명한 것과 같이, 드로잉을 통해 화면의 완결된 구성과 계획을 마치고 그 후에 매체로 구현하는 것도 완결된 계획이 세워져 있지 않으면 불안함으로 인해 그림을 그리지 못하는 강박적 성향에서 비롯된 것이다.

대칭의 형태와 화면에서의 균형을 시각화하는 방식은 다음과 같다. 먼저 화면에 도안과 같은 밑그림을 그리는데 중앙 구조를 이루는 기본도형은 컴퓨터(일러스트레이터)로 그리고 세부묘사가 필요한 부분은 손으로 그려 그것을 다시 스캔한다. 스캔한 이미지의 절반을 분할 한 후 왼쪽이나 오른쪽 중 한 부분을 선택해 컴퓨터(포토샵)로 대칭을 만든다. 그리고 이를 투영(projection)하여 화면으로 옮기고 다음으로 채색을 하게 되는데, 채색하는 과정에서 대칭이 틀어지지 않도록 자와 프로젝터를 사용해 수시로 확인을 한다.

이러한 대칭과 균형의 강박적 표현은 작품의 제작 시기별로 조금씩 다른 양상을 보인다. 초기 작품에서는 빈틈없이 딱 맞아 떨어져야 한다는 강박으로 완벽한 대칭의 구도를 추구했다. 반으로 접었을 때 똑같이 맞아 떨어지는 데칼코마니와 같은 형태로 작품을 제작하여, 작품속의 무의미한 사물과 견고해보이지만 허술한 체계가 조형적으로 완벽하게 대칭으로 딱 맞아떨어졌을 때, 어딘지 모르게 부자연스럽고 불편한 느낌이 들도록 의도했다.

완벽한 대칭형태의 구도를 처음 시작하게 된 작품은 <MASTER PLAN part 1-2>로, 꽃의 형상을 중심으로 인형과 새가 대칭의 형태를 이루고 있고, 꽃 봉우리를 받치고 있는 타원형의 받침대는 화면의 중앙 지점에 위치하고 있어 전체적으로 안정된 균형감을 준다. 인형이 뻗어나간 형태와 잎사귀가 뻗어있는 형태는 상·하로 무게균형을 맞추도록 하였고, 전체적인 형태는 꽃의 자연적인 형태에서 크게 벗어나지 않도록 표현했다. 이것은 마치 체계적인 구조를 가지고 있는 구조물처럼 보이지만 견고한 형태 뒤에 숨어있는 요소들을 하나씩 자세히 관찰하면 용도를 알

[그림 30] MASTER PLAN part 1-2
2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

수 없는 쓸모없는 장치일 뿐이다. 이렇게 의미 없는 것을 의미 있고 중요한 것처럼 보이게 겉만 치장해놓은 것은 현실을 바라보는 나의 냉소적인 관점이 반영된 것이다. 이 시기에 제작된 작품으로 비교적 완벽한 대칭을 이루는 작품은 <MASTER PLAN part 1-3, 1-4, 1-6, 2-4, 2-6, 3-4>, <SCENE #9>, <TRIPTYCH #5, #6> 등이 있다.

이후에 제작된 작품은 완벽한 대칭구조에서 세부가 불완전한 대칭구조로 변화하게 된다. 이렇게 변화한 까닭은 완전해 보이는 대칭상태가 절대적인 느낌이나 완벽함의 상태를 표현하는 힘이 더 큰 것 같은 생각이 들어서다. 실제로는 완벽해 보이는 구조가 껍데기일 뿐 현실세계의 실상은 비합리적이고 불합리한 구조를 가지고 있고, 불균형의 상태이며, 모순되고 일그러져 있는 것임을 강조하기 위해 얼핏 보기에는 전체적으로 대

[그림 31] MASTER PLAN part 2-5
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

칭인 것처럼 보이도록 하고, 부분적으로 세부를 묘사하는 부분에서 약간씩 형태를 비틀어 대칭이 틀어지도록 작업을 시작했다.

부분적인 대칭구조로 변화가 시작된 작품은 <MASTER PLAN part 2-5>로 이 그림은 얼핏 보기에는 좌우 대칭의 구조를 가지는 것처럼 보인다. 그러나 자세히 보면 화면 아랫부분의 기계장치를 묘사한 부분만 대칭의 형태고 윗부분의 절단된 신체를 표현한 부분은 형태가 자유롭게 얽혀있는 모양으로 대칭의 형태에서 벗어나 있다. 이 작품은 처음으로 강박적 대칭구도에서 벗어나, 나름대로의 일탈을 시도한 작품으로, 대칭을 의도적으로 깨는데 있어 전략적으로 다소 섬세하지 못한 측면이 있는데, 이후에 제작되는 작품에서는 좀 더 수수께끼처럼 교묘하게 대칭을 조금씩 비틀어나가는 작업을 진행하는 것에 중점을 두고 있다. 세부가

불완전한 대칭구조를 이루는 작품으로는, <MASTER PLAN part 2-7, 2-8, 2-9>, <SCENE #3, #5, #6, #8, > 등이 있다.

부분적인 대칭구조의 또 다른 양상으로, 화면 내에 동일한 액자형태를 삽입하고, 액자의 안쪽에 가상 국가의 서로 다른 장면을 묘사하는 방식이 있다. 처음에는 단일한 화면으로 하나의 액자에 하나의 내용만을 담는 방식으로 작품을 진행해 왔는데, 이후에는 주로 삼면화 형식에서 이 방식을 사용해 세 개의 화면에 동일한 액자를 그리고 각기 다른 형태의 그림을 그리게 되었다. 이러한 방식을 사용하면 액자의 형태가 동일하게 대칭을 이루어 통일성을 주는 효과가 있어, 하나의 시리즈처럼 묶는데 효과적이다. 장면이 연결된 서사를 가지고 있는 작품을 표현하는데 적합한 형식으로, 이를 활용한 작품은 <MASTER PLAN part 1-5> <SCENE #4>, <TRIPTYCH #2, #3, #7> 등이 있다.

이상으로 작품에서 보이는 강박적인 표현 방식으로, 대칭의 형태와 화면의 균형에 대해 살펴보았다. 시기별로, 화면을 구성하는 양상별로 전개 방식이 다르게 나타나지만, 현실세계의 모순과 비합리, 부조리에 대해 우회적으로 비판하며, 그것의 견고해 보이는 허상에 대한 부정을 시각적으로 표현하고자 한 것은 공통된 것이다. 다음 절에서는 우회적으로 현실을 비판하기 위한 또 다른 조형적 전략으로, 원근과 색채를 통해 평면적으로 화면을 구성하는 것에 대해 분석해볼 것이다.

2. 평면적 구성: 원근과 색채

나의 작품에서 드러나는 특징으로 소극적인 원근의 사용과 화려한 색채를 사용하는 경향을 들 수 있다. 이 두 가지 방식을 전략적으로 이용하는 까닭은 화면의 평면적 구성을 위한 것이다.

화면을 평면적으로 구성 하는 이유는 첫째로, 이미지를 도식화하여 가상 국가를 묘사하는 이야기의 허구성을 강조하기 위해서다. 가상의 국가는 현실을 반영하여 현실의 거울이미지처럼 글로 작성되었지만, 현실의 직접적인 비판보다는 우회적으로 동화와 같은 형식을 빌려 빗대어 표현한 것이기 때문에 허구성을 강조할 필요가 있다. 작품에서 드러나는 형상을 최대한 환영처럼 보이도록 하기 위해서 과장된 원근법을 사용한다거나, 원근이 없는 평면적인 이미지를 그리게 되는데, 이렇게 함으로 화면은 비실재적으로 보이고 허구적인 느낌을 주게 된다.

화면을 평면적으로 구성하는 두 번째 이유는 화면이 무거워지는 것을 지양하고 마치 가벼운 이야기와 같은 느낌을 주기 위해서다. ‘DIVERLAND’라는 이름에서도 알 수 있듯이, 비록 글로 작성된 내용은 현실의 어둡고 무거운 측면을 반영하였지만, 가상의 세계는 한편의 허무맹랑한 이야기 같은 구조로 현실을 풍자하고자 했기 때문에 어둡고 진중한 표현보다는 표면에서 겉도는 가볍고 경쾌한 표현으로, 현실을 우회적으로 비판하고자 하였다. 이를 위해서 화면의 깊이를 최대한 얕게 하고, 경쾌하고 화려한 원색의 색채를 사용하였으며, 표면에서 겉도는 명암법으로 형상을 묘사했다. 이러한 방식을 사용함으로 작품은 삽화처럼 보이고, 무겁고 어두운 현실을 유희적으로 표현할 수 있다.

평면성을 추구하는 세 번째 이유는, 작품이 단순하고 명료해 보이도록 하기 위해서다. 작품에서 형상으로 드러난 구조물의 형태가 복잡하기 때문에 그것을 온전히 잘 드러나게 하기 위해서는 원근을 없애고 배경과 분리하는 작업이 필요했다. 화면의 구성상 배경이 필요할 경우에는 하나의 소실점을 이용해 최대한 단순하게 공간을 구성하였다. 이러한 방법을 통해 중심이 되는 형상이 또렷하게 보이면, 이미지를 통해 명료하고 직

접적으로 메시지 전달할 수 있다는 장점이 있다.

작품에서 원근을 다루는 방법은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 첫 번째는 원근이 전혀 없는 평면적 구성이고, 두 번째는 소실점이 하나만 존재하는 선 원근법을 이용한 공간구성이다. 첫 번째의 방식은 <MASTER PLAN part 3-4>를 제외한 모든 <MASTER PLAN>시리즈에 적용되고, 두 번째의 방식은 <SCENE>시리즈와, <TRIPTYCH>시리즈에서 자주 보이는 방식이다. 앞서 설명했듯이 <MASTER PLAN>시리즈는 형벌을 집행하는 조력자의 형상이나 유기체, 구조물의 형상을 다루고 있어, 하나의 완결된 기념비와 같은 형태로 그려진다. 이 형상이 또렷하게 보이기 위해서는 배경과 중앙의 형태를 분리하는 작업이 필요했기 때문에 배경에서 원근을 없애고 평평한 단색 면으로 처리했다.

<SCENE>시리즈와, <TRIPTYCH>시리즈에서는 소실점이 하나만 존재하는 선 원근법이 자주 등장하는데, 이 시리즈들은 가상 국가의 한 장면을 묘사한 것이라 배경이 되는 공간이 필요했기 때문에 소극적인 원근법을 사용하게 되었다. 공간의 느낌은 있지만 중앙의 서사구조를 잘 보이게 하기 위해 최대한 단순하게 공간을 구성하였다. 이렇게 도식화된 공간은 소실점을 가지고 있지만 각각의 면들은 명암 없는 단색으로 처리되어 깊이 없는 환영처럼 보이고, 비실재적인 공간처럼 느껴진다.

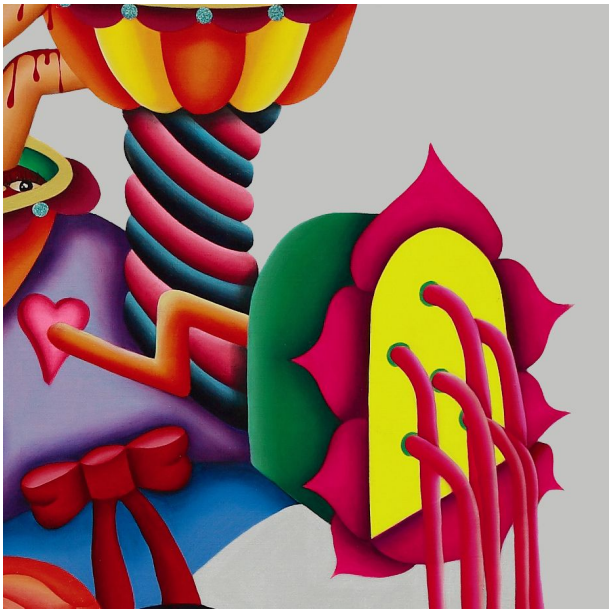
[그림 32] SCENE #6
2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x60cm

[그림 33] MASTER PLAN part 1-5
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x116.8cm

작품을 평면적으로 구성하는 또 다른 전략으로, 보색의 사용과 '평면적인 명암법'을 사용한다. 작품에서는 주로 원색이 사용되는데, 형상이 맞닿아 있는 부분은 서로 보색관계에 있는 색채를 사용한다. 이때 두 색상이 충돌해 형상의 경계선 부분은 관람자의 눈을 어지럽게 만든다. 화면 전체에 보색관계의 색상을 배치해 형태가 평면적으로 보이도록 의도했고, 화려한 느낌이 들도록 했다. 지나친 보색의 사용으로 긍정적인 느낌의 화려함이 아닌 섬뜩한 느낌이 들도록 했으며, 이를 통해 작품을 들여다볼수록 불편한 감정이 일게끔 의도했다.

'평면적인 명암법'은 전체적인 형태를 고려한 명암법이 아닌, 면을 분할하여 조각 단위로 명암을 표현하는 것을 말한다. 전체적인 큰 형태의 입체감을 무시하고 경계선으로 나누어져 있는 면에서 명암을 찾는 것으

로, 이렇게 개별적으로 명암이 적용된 면이 이어져 있을 때 전체적으로는 얼핏 입체적으로 보이는 것 같으나 자세히 들여다볼수록 전체 형상은 평면적으로 보이는 특징이 있다. 이러한 효과를 내기 위해서는 먼저 분할된 면에 단색으로 평평하게 채색하고, 모서리를 중심으로 그라데이션(gradation)효과를 주게 되는데, 좀 더 환영적인 입체감을 표현하기 위해서 위와 같은 그라데이션 작업을 3회 이상 겹쳐서 한다. 위와 같은 과정을 거치면 면면마다 도식적인 명암이 적용되어, 전체적인 명암은 깨지게 되고, 화면은 평면적으로 표현된다.



[그림 34] MASTER PLAN part 2-5 (부분)
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

이상으로 원근과 색채를 사용하여 화면을 평면적으로 구성하는 방법에 대해 알아보았다. 이렇게 화면을 평면적으로 구성하는 것은 나의 작품의 조형적 특징으로, 작품의 내용을 강조하기 위해 전략적으로 계산된 기법을 사용했다. 또 다른 조형적 특징인 '장식성'에 대해서는 다음 절에서 자세히 설명하고자 한다.

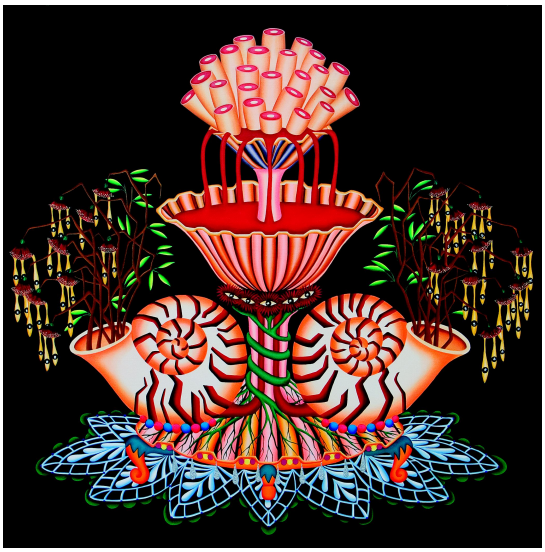
3. 장식적 요소: 형태와 재료

나의 작품에서 드러나는 주요한 특징으로 장식적인 화면구성을 들 수 있다. 이는 화면에서 장식적인 형태를 그리는 것과 장식적인 재료를 사용하는 두 가지 방법으로 구현된다. 이렇게 화면을 장식적으로 구성하는 이유는 본래 의도했던 내용의 의미구조를 읽기 힘들도록 방해하기 위해서다. 장식적 요소가 화면에 배치됨으로 관람자의 시선은 표면에서 겉돌게 되고, 표면의 장식적인 부분에 집중하다 보면 내용의 본질을 읽기 힘들게 된다. 앞 장에서 화면을 평면적으로 구성하는 이유 중 한가지인 '작품의 중심이 되는 형상이 단순하고 명료해 보이도록하기 위해서'와 반대되는 이유인데, 작품을 감상하는데 있어 본래의 의미구조를 읽기 힘들도록 여러 겹의 장식적 레이어(layer)를 만들어 일종의 '장식적 성벽'을 쌓아놓은 것이다. 이렇게 모순된 형식을 한 화면에 동시에 표현한 것은 작품의 형상을 읽어나가는데 분절된 시간차를 두기위해서다. 장식적 요소를 사용해 화면을 화려하게 만들면 첫눈에 관람자의 흥미나 관심을 끌 수 있는 장점이 있다. 하지만, 처음에는 흥미로 화면을 보게 되지만 화면을 들여다볼수록 '장식적 성벽'이 허물어지고, 점점 더 잔인한 형상을 인식하게 되면서 묘한 불쾌감을 가지게 된다. 이는 내가 살고 있는 현실의 모습과 닮아있다는 생각이 든다. 화려한 겉모습으로 겹겹이 쌓아 한껏 포장하여, 본래의 의미에 접근하기 힘든 사회의 모습을 많이 보았다. 시간을 두고 곰곰이 생각해 겉으로 치장해놓은 방해요소들을 제거하고 나서, 내재된 본래 의도를 알고 큰 충격을 받거나 배신감을 느낀 적이 있다. 이러한 경험은 직접적으로 표현된 사실을 알았을 때보다 훨씬 강렬한 인상을 남기기 마련이다. 작품에서도 이러한 효과를 도출하고 싶어 장식적 요소를 사용해 시간차를 두고 의미를 파악하게 하는 전략을 사용하게 되었다.

장식적 요소를 구성하는 방법으로 첫 째로 장식적인 형태를 그리는 방법이 있다. 여기에는 다시 네 가지의 유형이 있는데 첫 번째는 자연의 형태에서 장식적인 부분을 따와서 그리는 방법이다. 이는 끔찍하고 잔인

한 형상에 장식적 형태를 더하여 둘을 중화시킴으로 잔인함이 직접적으로 드러나지 않게 하기 위해 사용되는 방법이다. 여기에는 중심이 되는 구조물의 형상에 자연의 형태가 직접적으로 포함되어 있거나, 또는 화면 내에서 자연의 형태가 장식적인 요소로만 기능하는 경우로 나뉜다.

<MASTER PLAN part 2-6>에서는 중앙의 구조물에 식물, 조개껍질, 소라의 형태가 보인다. 이것은 구조물의 형태에 직접적인 영향을 주면서 동시에 장식적인 요소로 기능하고 있다. 반면 <MASTER PLAN part 2-2>의 경우는 전체적인 중앙 구조물과는 상관없이 꽃 형태의 띠가 화면을 장식하는 요소로만 기능하고 있다. 이 두 가지 유형은 모두 화면내의 끔찍하고 잔인한 형태를 자연의 형태로 중화시켜 화면의 균형감을 유지하는 역할을 한다.



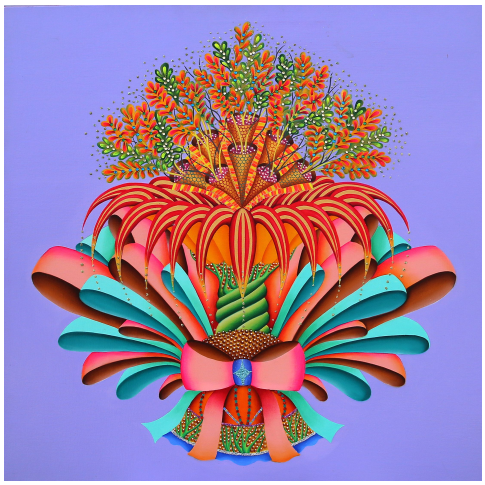
[그림 35] MASTER PLAN part 2-6
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

[그림 36] MASTER PLAN part 2-2
2006, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 116.7x91cm

두 번째 유형은 전체 작품에서 드러나는 특징인데, 곡선의 장식적 형태를 사용하는 것이다. 곡선을 사용하면 화면에 유기적이고 부드러운 느

낌을 줄 수 있다. 복잡한 곡선 형태가 반복되면 장식적인 느낌을 주게 되고, 작품의 내용에서 말하고 있는 잔혹성에 완곡한 표현 방식을 더하게 되어 화면을 중화 시키고, 내용과 형식의 균형감을 맞출 수 있다.

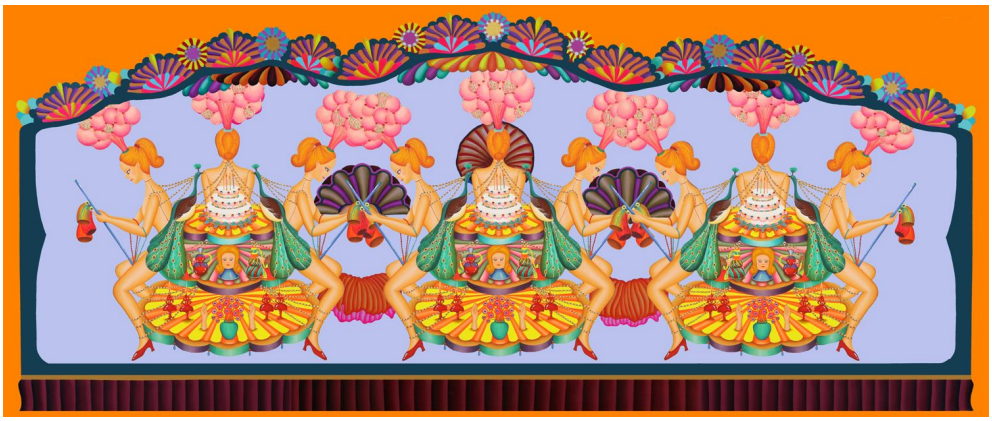
[그림 37] MASTER PLAN part 3-5
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x91cm



[그림 38] MASTER PLAN part 1-7
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 65.1x65.1cm

세 번째 유형은 패턴처럼 반복되는 형태를 사용하는 것이다. 패턴과 같은 형태를 사용하면 화면이 장식적으로 보일 수 있고, 평면적인 구성이 가능하며, 강박적인 느낌을 줄 수 있다. <SCENE #9>에서는 화면의 상단부를 카니발의 퍼레이드에 사용되는 조악한 장식물에서 영향을 받은 띠로 장식했는데, 이것은 일종의 패턴과 같은 모양으로 화면을 장식적으로 만드는 기능을 한다. 이러한 패턴 모양을 사용하면 화면을 화려하고 풍성하게 만드는 동시에, 화면의 본질에 다가가는 것을 방해하는 요소로 작용하기도 한다.

마지막으로 네 번째 유형은 화면 내부에 액자의 형태를 삽입하는 것이다. 액자는 그 자체의 형태로 장식적인 역할을 하고, 또 화면 안에 액자의 형태가 들어감으로 인해 한편의 완결된 삽화의 느낌을 주어, 작품에서 말하고자 하는 허구적 요소를 강조할 수 있다. 액자는 작품 내에서



[그림 39] SCENE #9
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm

두 가지의 유형으로 등장하는데, 첫째는 액자 그대로의 형태로 드러나는 경우로, 여기에는 <MASTER PLAN part 1-5, 1-6, 2-7>, <SCENE #4, #5, >, <TRIPTYCH #3> 등의 작품이 있다. 또 다른 유형은, 액자 '처럼' 보이는 형태로 드러나는 경우로, 실제 액자 모양은 아니지만, 커튼이나 곡선의 색면 분할로 화면에 액자가 들어 있는 것처럼 보이게 하는 것이다. 여기에는 <MASTER PLAN part 3-4>, <SCENE #2, #6, #7, #8, #9>, <TRIPTYCH #2, #5, #6, #7> 등의 작품이 있다. 가장자리를 액자와 같은 형태로 장식함으로 화면의 중심부로 시선이 가는 것을 방해해, 형상을 한 번에 읽기 어렵게 의도하였으며, 화면의 본질을 흐리게 하는 요소로 사용하였다.

장식적 요소를 구성하는 두 번째 방법으로 장식적인 재료를 사용하는 방법이 있다. 작품에서 주로 장식용으로 사용하는 재료는 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 반짝이 가루, 크리스털(crystal), 금속색의 유성재료가 그것이다. 이 재료들은 모두 평면 채색작업이 끝난 후 마지막에 사용된다. 나는 이것을 '후반작업'이라고 부르는데, 이 작업은 수공예적인 특징을 가지고 있으며, 작품의 완성도를 높이는 역할도 한다. 이러한 재료를 사용하는 이유는 관람자의 시각이 표면에 겉돌게 하여, 화면에 표현되어 있는 형상을 단번에 인식하는 것을 방해하기 위해서다. 작품을 한 번에

[그림 40] SCENE #9 (부분)
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루,
유성 펜, 130.3x324.3cm

빠르게 읽는 것을 방해하는 요소를 배치하는 것은, 역으로 그림을 읽어 나가는 재미를 주기 위한 것이며, 표면의 화려함을 뚫고 작품에 숨겨져 있는 추악하고 잔인한 형상을 읽었을 때 더 큰 충격효과를 주기 위해서다. 이것은 화려함으로 뒤덮어 현실을 그럴싸하게 포장하는 세태에 대한 비판적인 나의 태도를 조형적인 방법으로 반영하는 것이기도 하다.

반짝이 가루를 사용하면 빛의 변화에 따라 환영과 잔상이 생겨 도상을 읽는 것을 방해하는 역할을 한다. 빛의 움직임에 따라 반짝임의 정도가 달라 화면에 화려한 느낌을 주며 장식적인 기능을 한다. 보통 한 작품에 3~4가지 색상의 반짝이 가루를 사용하고, 표면의 색채와 대비되는 색상을 사용하며, 사용되는 위치는 액자모양의 외곽선과 중심부 형상의 핵심적인 형태에 부분적으로 사용한다. 초기의 작품에는 장식을 위해 주로 반짝이 가루 한 가지만 사용하였으나, 2010년 이후 제작된 작품에서는 반짝이 가루와 크리스털을 병행해서 사용하게 되었다. 화면에 좀 더 장

[그림 41] SCENE #5 (부분)
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 94x94cm

식적인 반짝임을 표현하는 한편, 질감의 차이를 주기 위해 크리스털을 사용하게 되었다. 반짝이 가루가 평면에 칠해져 있는 물감과 비슷한 높이로 평면적인 느낌을 주는 반면, 크리스털은 화면에서 5mm 정도의 높이로 튀어나와있어 화면에 입체감을 준다. 또한 평면에 이질적으로 장식되어 있어, 화면의 표면에 눈이 먼저 머물 수 있도록 하려는 의도에도 적합하였다. 크리스털은 한 작품에 10가지 이상의 색상을 사용하며, 주로 중심부의 형태를 장식하는데 쓰인다. 좀 더 장식적인 효과를 내기 위해 2011년부터는 금속색의 유성재료로 표면을 장식하는 방법을 고안했는데, 반짝이 가루와 크리스털이 반짝이는 효과를 위한 것이라면 금속색의 유성재료는 반짝이는 효과보다는, 화면에서 반사되어 분리되는 색면을 통해 표면에 시선을 고정시키는 역할을 위한 것이다. 금속 색을 사용해 화려한 느낌을 주는 동시에 화면에서 이질적인 질감을 색면으로 표현해 관람자의 시선이 표면에서 겉돌게 하도록 의도했다.

이상으로 화면을 장식적으로 구성하는 방법으로 장식적인 형태를 사용한 것과 장식적인 재료를 사용한 것에 대해 분석해보았다. 이 두 가지 모두 화면에 내재되어 있는 의미구조를 단번에 파악하기 힘들게 하여 작품을 감상하는데 시간을 두고 곰곰이 생각하게 하는 역할을 한다. 이것은 현실에서 그럴듯하게 보이는 여러 겹의 방어막을 쌓아 사람들을 혼란스럽게 하여, 사회의 부정적인 면모를 명확하게 한 번에 간파하지 못하게 하는 모습을 작품의 형식으로 가져온 것이다. 나는 이러한 면면을 작품의 형식으로 치환시켜 보여줌으로 인해 현실을 우회적으로 비판하고자 하였다.

Ⅴ. 결론

지금까지 'DIVERLAND 프로젝트'의 세 시리즈 <MASTER PLAN>, <SCENE>, <TRIPTYCH>를 중심으로 가상 국가의 시각화를 통한 우회적 현실비판에 관해 작업을 연구하고 분석해보았다. 나는 현재 내가 살고 있는 현실에서 일어나는 체계와 구조의 부조리, 왜곡, 모순을 직접 겪고, 그것에 대해 비판적 의식을 가지고 작업을 시작했다. 현실 속에서 일어나는 극악무도한 사건과 사고에 관한 자료를 수집하고, 이것을 바탕으로 현실세계의 거울 이미지로 나타난 가상의 국가를 만들어냈다. 이를 통해 허구로 작성된 가상의 세계에 현실을 빗대어 우회적으로 현실을 비판하고자 한 것이 나의 작업의도다.

이처럼 우회적으로 주제의식을 드러내는 방법은 신비로운 느낌을 들게 하여 관람객들의 흥미를 유발하는 장점도 있지만, 나의 작업은 프로젝트가 진행될수록 우회적인 방어막을 겹겹이 쌓아 내가 말하고자 하는 바를 그림 속에 숨겨놓은 경향이 있어, 관람자들과의 명료한 소통이 불가능하다는 문제에 직면하기도 한다. 이것은 관람자들에게 모든 것을 알려주기를 원하지 않는 나의 태도를 반영한 것이다. 관람자들과 소통의 부재가 반복될수록 그림을 그리는 목적에 대해 다시 생각하게 되었다. 이 부분에 대해 스스로 확고한 입장을 가지는 것은 앞으로 작업을 진행하면서 해결해야할 중요한 과제라고 생각한다.

나의 작업은 글로 작성된 가상의 국가에 관한 이야기를 시각화하는 것이 핵심이라 할 수 있다. 나는 효율적이고 규칙적인 시각화를 위해 작업의 과정에 엄격한 단계를 설정하고, 그것을 수행하는 방식으로 작업을 진행하였다. 우선 첫째로, 수집된 현실의 사건을 분류하고 이를 바탕으로 글쓰기를 한다. 두 번째로 작성된 글을 드로잉으로 풀어내고 이를 통해서 소재를 해체, 나열, 재구성하게 된다. 마지막으로 여러 가지 매체로 구현하게 되며, 이와 같은 과정 전체의 기록을 모으는 것으로 작업이 마무리 된다.

현재까지는 글쓰기 단계의 결과물을 관람객들에게 보여주지 않았고,

구체적인 사전 정보를 제공하지 않았다. 이것은 관람객들이 작품을 보다 다양한 각도로 읽을 수 있도록 하기 위해서다. 하지만 작품 해석의 가이드라인을 제시하지 않아 내가 의도한 바와 전혀 다른 방식으로 작품이 읽히는 경우도 비일비재 했다. 작품이 은유적인 성격을 가지고 있어 현실을 비판하는 주제의식을 직접적으로 드러내지 않기 때문에 구체적인 설명 없이는 내가 의도하는 바를 작품으로만 온전히 전달하기에는 한계가 있다. 아직까지는 글의 전문(全文)을 관람객들에게 제시할 계획은 없다. 하지만 관람객들의 호기심을 유발할 수 있으면서도 나의 작업 의도를 효율적으로 전달 할 수 있을 적정 수준의 글을 발췌하고, 제시하는 것은 앞으로 해결해야할 중요한 과제라고 생각한다.

한편, 나는 다의적이고 복잡한 가상 국가의 성격을 시각적으로 구현하기 위해 작품에서 두 가지 반대되는 경향의 상태가 동시에 나타나는 양가적 상태를 표현하였다. 이를 위해 역설적 표현, 반어적 표현, 상징과 알레고리를 혼용하여 사용하였다.

또한 시각적으로 풍부한 볼거리를 관람자에게 제공하고 작품에 수수께끼와 같은 재미를 심어주기 위해 미술 외의 여러 분야에서 차용의 방법을 사용했다. 주로 자연 생리의 원리와 과학의 기본 역학 원리, 그리고 건축의 구조를 작품에 도입했다. 이러한 구조를 차용한 이유는 현실성을 담보하고, 작품 구조의 명확함과 완결성을 표현하기 위한 것이며, 추상적인 개념을 은유적으로 표현하기 위해서다.

현실을 우회적으로 비판하기 위해 조형적으로도 여러 가지 장치를 고안했다. 강박적인 대칭과 균형의 상태를 표현함으로 현실에서의 불확실함, 불합리함, 부조리함을 그럴듯하게 완벽한 것처럼 포장하고 미봉책으로 일단 덮고 보는 태도에 대해 비판하고자 했으며, 이러한 의도는 작품을 진행하면서 점차 부분적으로 대칭의 구조가 틀어지는 양상을 보이면서 더 명확한 뜻을 전달할 수 있게 되었다.

또 화면의 평면적 구성을 위해 소극적인 원근과 보색의 색채를 사용하였다. 이렇게 화면을 평면적으로 구성하여 비실재적인 느낌이 들도록 하여, 가상 국가의 이야기가 허구적인 동화와 같은 것임을 강조하고자 하

였고, 이를 통해 직접적으로 현실을 비판하는 방식에서 벗어나 우회적으로 현실을 비판하고자 하였다. 평면적인 화면을 통해 가볍고 경쾌한 느낌이 들도록 구성하여 가벼운 이야기처럼 보이도록 하였으며, 작품이 단순하고 명료해 보이도록 의도했다.

나는 화면을 장식적으로 구성해 화면에 숨겨져 있는 잔혹하고 끔찍한 형상에 접근하기 힘들도록 하는 전략도 사용했다. 이를 위해 장식적인 형태와 장식적인 재료를 사용했다. 장식적인 형태는 자연의 형태에서 장식적인 부분을 따와서 그리는 방법과 곡선의 장식적 형태를 사용하는 것, 패턴처럼 반복되는 형태를 사용하는 것, 액자의 형태 혹은 액자 '처럼' 보이는 형태를 삽입하는 방법이 있고, 장식적인 재료는 시기별로 반짝이 가루, 크리스털, 금속색 유성재료의 사용으로, 점차 장식의 재료가 추가되어가고 있는 모습을 보인다. 이러한 조형적인 전략은 현실을 우회적으로 비판하기 위해서 고안된 것으로, 현실을 직접적으로 비판하는 것보다 더 다양한 층위의 비판 효과를 내기 위해 의도된 것이다.

본 논문을 통해 작품을 면밀하게 분석하고 정리함으로써 작업을 하는 나의 태도와 관점에 대해 다시 한 번 생각해 보는 계기가 되었고, 좀 더 정리된 입장을 가질 수 있게 되었다. 작업을 분석하는 과정에서 현재까지의 작업에서 부족한 부분이 다수 발견되었는데, 이를 보완하고 발전된 방향으로 진행하는 것이 앞으로의 과제라고 생각한다. 차후 진행할 작업에서 미흡한 부분을 개선해나가고, 해결하지 못한 물음에 대한 답을 찾아가길 기대해본다.

그 림 목 록

[그림 1] DIVERLAND 소설 구성을 위한 드로잉
2005, 종이에 펜, 29.7x21cm(2장)
[그림 2] 소설 구성을 위한 초안-국가구조
2005년 작성된 문서에서 발췌
[그림 3] MASTER PLAN part 1 모음
2007-2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 위에서 왼쪽으로부터
130x130cm, 65x65cm, 65x65cm, 91x116.9cm, 72.7x72.7cm
[그림 4] MASTER PLAN part 2 모음
2006-2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 위에서 왼쪽으로부터
116.7x91cm, 130x130cm, 91x116.7cm, 50x150cm,
150x150cm, 150x150cm, 129x129cm, 72.7x72.7cm
[그림 5] MASTER PLAN part 3 모음
2006-2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 위에서 왼쪽으로부터
60.6x72.7cm, 130x130cm, 60.6x72.7cm, 91x91cm, 200x90cm
[그림 6] SCENE 모음
2009-2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 위에서 왼쪽으로부터
100x100cm, 194x258.5cm, 91x91cm, 60x150cm,
193.9x390.9cm, 130.3x291cm, 130.3x324.3cm
[그림 7] TRIPTYCH 모음
2011-2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 위에서 왼쪽으로부터
37.9x37.9cm(3pcs.), 40.9x31.8cm(3pcs.), 130.3x324.3cm,
130.3x324.3cm
[그림 8] TRIPTYCH #1_Scene #11
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 37.9x37.9cm
[그림 9] DIVERLAND #216을 위한 드로잉
2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm(2장)
[그림 10] DIVERLAND #213을 위한 드로잉

2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm

[그림 11] DIVERLAND #215를 위한 드로잉

2010, 종이에 펜, 색연필, 29.7x21cm(2장)

[그림 12] MASTER PLAN part 2-7을 위한 드로잉

2009, 종이에 연필, 색연필, 29.7x42cm

[그림 13] SCENE #2를 위한 드로잉

2009, 종이에 펜, 색연필, 21x29.7cm

[그림 14] CAKE (POP-UP BOOK)

2010, 종이에 혼합재료, 25x25x30cm

[그림 15] DIVERLAND

2008, 단채널 비디오, 4분 30초

[그림 16] DIVERLAND

2014, 19.5x14cm, 총 105페이지.

[그림 17] MASTER PLAN part 2-3

2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

[그림 18] MASTER PLAN part 1-5 (부분)

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x116.9cm

[그림 19] MASTER PLAN part 3-4

2006, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 60.6x72.7cm

[그림 20] MASTER PLAN part 3-3

2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

[그림 21] MASTER PLAN part 3-6

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 200x90cm

[그림 22] MASTER PLAN part 2-8 (부분)

2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 129x129cm

[그림 23] SCENE #5

2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 94x94cm

[그림 24] MASTER PLAN part 2-8

2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 129x129cm

[그림 25] SCENE #3

2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 193.9x259.1cm

[그림 26] TRIPTYCH #5

2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm

[그림 27] TRIPTYCH #6

2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm

[그림 28] SCENE #7

2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 193.9x390.9cm

[그림 29] SCENE #8

2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x291cm

[그림 30] MASTER PLAN part 1-2

2007, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 130x130cm

[그림 31] MASTER PLAN part 2-5

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

[그림 32] SCENE #6

2010, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x60cm

[그림 33] MASTER PLAN part 1-5

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x116.8cm

[그림 34] MASTER PLAN part 2-5 (부분)

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

[그림 35] MASTER PLAN part 2-6

2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 150x150cm

[그림 36] MASTER PLAN part 2-2
2006, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 116.7x91cm
[그림 37] MASTER PLAN part 3-5
2009, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 91x91cm
[그림 38] MASTER PLAN part 1-7
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 반짝이 가루, 65.1x65.1cm
[그림 39] SCENE #9
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm
[그림 40] SCENE #9 (부분)
2012, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 130.3x324.3cm
[그림 41] SCENE #5 (부분)
2011, 캔버스에 아크릴, 유화, 크리스털, 반짝이 가루, 유성 펜, 94x94cm

참고그림

[참고그림 1] Giotto di Bondone, Presentation of Christ in the Temple fresco, 1310s, Lower Basilica in Assisi

표

[표 1] DIVERLAND 작품 분류표

참 고 문 헌

단행본

단테 알리기에리, 『신곡: 지옥』, 김운찬 역, 파주: 열린책들, 2014.

도스토예프스키, 『지하로부터의 수기』, 계동준 역, 파주: 열린책들, 2010.

데이비드 폰태너, 『상징의 모든 것』, 공민희 역, 서울: 사람의무늬, 2011.

마이클 스톤, 『범죄의 해부학: 살인자의 심리를 완벽하게 꿰뚫어 보는 방법』, 허형은 역, 서울: 다산초당, 2010.

마틴 게이퍼드, 『다시, 그림이다: 데이비드 호크니와의 대화』, 주은정 역, 서울: 디자인하우스, 2012.

미셸 푸코, 『감시와 처벌』, 오생근 역, 서울: 나남, 2003.

셸던 월린, 『이것을 민주주의라고 말할 수 있을까?: 관리되는 민주주의와 전도된 전체주의의 유령』, 우석영 역, 서울: 후마니타스, 2013.

야나기 무네요시, 『수집이야기』, 이목 역, 서울: 산처럼, 2008.

올리비에 르불, 『수사학』, 박인철 역, 서울: 한길사, 1999.

월간미술, 『세계미술용어사전』, 서울: 월간미술, 1999.

윤난지(엮은이), 『모더니즘 이후 미술의 화두』, 서울: 눈빛, 1999.

이수정, 『최신 범죄심리학』, 서울: 북카페, 2010.

이은기, 『욕망하는 중세: 미술을 통해 본 중세 말 종교와 사회의 변화』, 서울: 사회평론, 2013.

Francesco Benelli, The Architecture in Giotto's Paintings, Cambridge University Press, 2011.

Source Wikipedia, Micronations: Micronation, Principality of Sealand, List of Micronations, Neue Slowenische Kunst, Republic of Rose Island, Freetown, LLC Books, 2011.

참고 논문

김광기, “양가성, 애매모호성, 그리고 근대성”, 『한국사회학』, 제37집 6호, 2003.

손철성, “비판적 사회 이론에서 유토피아의 문제”, 박사학위 논문, 서울대학교 대학원, 2002.

신혜조, “고골의 『죽은 혼』에 대한 삽화 연구”, 『한국노어노문학회 2012년 하계학술회의』, 2012.

임석원, “발터 벤야민의 알레고리 개념 연구 : '독일비극의 원천'을 중심으로”, 석사학위 논문, 서울대학교 대학원, 2003.

참고 웹사이트

국립국어원 표준국어대사전 http://stdweb2.korean.go.kr/

네이버 캐스트 http://navercast.naver.com/

아트앤스터디 www.artnstudy.com/

위키백과 https://ko.wikipedia.org/

Abstract

A Study on Indirect Criticism of Reality through Visualization of a Virtual Nation

Seungmin Paik
Painting Major, Department of Painting
The Graduate School
Seoul National University

I am deeply interested in the events and incidents that take place in contemporary reality, and in the systems and structures of the society where I live. My interest begins from observation－mainly of contents I experience indirectly through the mass media. particularly noteworthy among the news are the criminal incidents that occur as a result of human action. Such terrifying cases play dual roles: they not only attract my attention and interest, but also lead to a disappointment in reality, thus enervating life.

Rather than being discouraged by such reality and becoming an onlooker, my intent has been to raise a critical voice through my

work. There I created a virtual nation closely resembling the reality I now live in, criticizing, caricaturing and mocking the structures and systems of that fictitious world. This was a strategy I established to criticize reality in an indirect way through the setting of a fictitious world. It was devised in order to have a greater critical effect, compared to direct criticism of reality.

As the virtual nation meets reality as its mirror image, it is necessary to observe reality carefully in order to constitute the virtual world. I observed the real events and incidents that occurred, and began to collect various kinds of documentation on them. The collected materials were classified and organized according to category, and then recomposed into virtual stories. I named the virtual nation "DIVERLAND," and wrote about the systems of the state, social structures, and stories of the constituents.

The crux of the work is the visualization of the virtual world that has been written in the form of text. In the transformation process from text to visual image, I have chosen the drawing method so as to enable freer intervention of imagination. This is a very important part of the whole work process because it is where all the plans are made concerning visualization strategy. The work advances further as images are embodied through diverse media based on the planned drawings, and the results derived from the entire process are archived. In visualizing the narratives, I have used various strategies to reveal the complex and multivocal characteristics of the virtual nation. Mixtures of paradox, irony, symbolism and allegories are used to express the ambivalent situation where contradictory states coexist. Furthermore, structures of nature, science and architecture are appropriated as methods of deception, to disguise the state system, which is illogical and irrational in nature, as logically plausible.

By using compositions of compulsive symmetry and balance, and showing their dislocation, I have tried to reveal my doubt as to the solidity and strictness of the structures and systems in reality; and by using perspective and colors to compose the picture-plane as a flat surface, I intend to emphasize the virtual aspect and falsehood of the narratives. Moreover, I use decorative forms and materials in an attempt to separate the picture-plane from the essence of the work. The strategy used in reality to confuse the public and make it difficult for them to approach the ugly essence by stacking many layers of seemingly plausible defense shields, was hereby directly used as the form of my work. By revealing the contradictions of reality through the forms of my works, I am indirectly criticizing the reality we live in.

keywords : virtual nation, criticism of reality, falsehood, compulsion, flatness, decorativeness

Student Number : 2009-21284