creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

Disclaimer

dCollection

미술학석사 학위논문

몸짓을 강조하는 그리기를 통한 불안의 재현과 해소

- 나의 회화작품을 중심으로 -

2022년 2월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

김 륜 아

몸짓을 강조하는 그리기를 통한 불안의 재현과 해소

- 나의 회화작품을 중심으로 -

지도교수 김 형 관

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2021년 11월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화전공
김 륜 아

김륜아의 미술학석사 학위논문을 인준함
2022년 2월

위 원 장 _____ 김춘수 _____ (인)

부위원장 _____ 임자혁 _____ (인)

위 원 _____ 오인환 _____ (인)

초 록

이 논문은 2019년에서 2021년까지 불안에 대한 반응으로 제작된 나의 회화 작품 연구를 목적으로 한다. 이 시기에 제작된 작품들은 몸의 흔적이 화면에서 가장 중요한 것으로 나타나는 공통점을 지닌다. 이러한 화면의 특성은 특정 시기에 발생한 불안이라는 심리 상태의 특성에 그 시작점이 있다. 불안은 반복강박에서 출발하는 반응으로, 반복적인 이미지와 신체화 증상을 동반한다. 나는 2019년부터 불안의 이러한 특성에 주목하여 심리 상태를 반영하는, 왜곡된 몸 이미지를 재현하고자 했다. 또한 2020년 하반기 이후로는 몸짓을 드러내는 그리기 자체가 불안을 드러낼 뿐 아니라 불안을 해소할 수 있음에도 주목했다. 의식과 하나 된 몸으로서의 그리기는 몸의 흔적과 물질성이 두드러지는 화면을 특징으로 한다.

모든 회화는 몸의 움직임을 나타내는 흔적들로 이루어진다. 다만 2019년에서 2021년까지의 내 작업은 몸이 남긴 흔적의 축적이 화면에서 가장 두드러지는 특징으로 나타났다. 우선 나는 2019년부터 현재까지 심리 상태를 반영하는 이미지를 재현하기 위한 방법을 연구했다. 나는 반복적으로 떠오르는 이미지와 신체 증상을 관찰하고, 언제 이런 이미지가 떠오르는지, 신체의 증상을 반영하고 있는 이미지의 특징은 무엇인지, 이러한 왜곡된 신체 이미지를 어떻게 재현해야 하는지 등의 문제를 탐구했다. 이러한 과정은 나의 정신 상태와 이를 드러내는 몸을 거리를 두고 바라보는 것이었다.

한편 불안의 상황에서 떠올랐던 이미지를 그리는 과정은 역으로 내게 불안을 유발하기도 했다. 그래서 나는 몸과 정신을 이분법적으로 나누는 것에 의문을 품게 되었고, 2020년 하반기부터는 정신과 함께 주체가 된 몸에 관심을 갖게 되었다. 몸짓을 드러내는 회화적 흔적과, 이를 토대로 변화하는 화면에 대한 관심은 일련의 과정을 거치면서 확장되었다. 나는 회화의 제작과정이 어떤 식으로 주체성을 반영하는지, 몸짓을 강조하는 회화의 의미는 무엇인지, 물질적이고 촉각적인 흔적은 어떤 의미를 지니는지 등의 문제를 탐구하였다.

이러한 연구 과정은 물질성(materiality)과 촉각성(tactility)을 강조하는 회화적 회화(painterly painting)에 대한 의미를 고찰하는 과정이기도 했다. 나는 회화적 회화가 개인의 감정 차원에서 지니는 의미를 연구하고자 했으며, 나아가 감정 차원을 넘어서서는 어떤 의미를

지닐 수 있는지 탐구하고자 했다.

주요어 : 불안, 몸, 몸짓, 대상화, 주체성, 회화적 회화, 촉각성
학　번 : 2020-23330

목 차

Ⅰ. 서 론 1

Ⅱ. 몸의 이미지. 불안의 재현 3
1. 반복되는 불안 3
2. 왜곡된 몸 이미지의 재현 6

Ⅲ. 몸짓을 강조하는 그리기. 불안의 해소 21
1. 불안을 나타내고 해소하는 몸 21
2. 몸짓이 강조되는 회화 24

Ⅳ. 결론 36

도판목록 38

참고문헌 39

Abstract 41

Ⅰ. 서 론

왜 붓 자국이 눈에 보이는 회화는 화가의 주관적인 감정과 긴밀하게 연결될까? 그린 사람의 몸짓이 느껴지는 붓질은 왜 화가의 감정을 담은 것으로 느껴질까? 사람들은 왜 정신과 감정을 붓질로 표현할 수 있다고 믿을까? 이 질문들은 대학원을 입학했던 2020년에 떠올렸던 질문들이다. 나는 2019년부터 나의 심리적 문제인 불안에서 출발하는 회화 작업을 시작했다. 나는 불안한 상황일 때 내 머릿속에서 떠오르는 몸의 이미지를 그렸다. 처음에는 붓질에서 몸짓이 강하게 드러나지 않았다. 그런데 작업을 진행하다 보니 내가 몸에 가하고 싶은 동작이 붓질로 나타나게 되었다. 그리고 그 붓질로 인해 그림이 변하는 것, 변모한 그림이 내가 그리고자 했던 것과 더 가깝다는 점이 당시 내게는 신기하게 느껴졌다. 나는 몸짓을 드러내는 붓질이 지닌 신비한 힘에 매혹되었다. 그래서 나는 대학원에 입학한 이후 줄곧 이 신기함의 정체와 앞서 말한 질문들에 대한 답을 발견하고자 했다.

이 논문은 그래서 몸의 흔적으로 이루어졌다는 사실이 가장 전면에 드러나는 나의 회화 작품 연구를 목적으로 한다. 나는 내 작품의 변모 과정을 통해서 몸짓이 드러나는 붓질이 화가와 작품에게 어떤 영향을 끼치는지 연구했다. 이러한 회화 작품을 제작하고 연구하게 된 동기는 특정 시기에 발생한 나의 심리적 상태인 불안을 이해하고 극복하는 것이었다. 그래서 내 작업은 불안을 드러내거나, 불안에 잠식되거나, 불안을 통제하기도 하는 여러 상태에 따라 조금씩 변화했다. 그 중심에는 항상 붓질이 있었다. 몸의 이미지를 재현하는 작업에서는 재현을 위한 수단이었던 붓질이 점점 몸 이미지보다 더 중요한 것이 되었다. 나는 작업을 진행할수록 그림을 그리는 나의 몸짓과 이를 바탕으로 한 붓질에 더 관심을 두게 되었다.

지금 시점에서 왜 내가 몸짓을 드러내는 붓질에 매혹되었는지 생각해보면, 그것은 회화가 지닌 양면성 때문이다. 회화는 화가가 남긴 몸짓이 시간의 흐름에 따라 차곡차곡 한 캔버스 위에 쌓여서 만들어진다. 캔버스 위에 켜켜이 쌓인 물감은 그리는 동안에는 촉촉하고 질척거려서 정말 화가의 주관적인 감정 덩어리인 것처럼 느껴지지만, 다 그려지고 나면 언제 그랬냐는 듯 딱딱하게 굳은 상태가 된다. 이처럼 몸의 흔적으로 이루어진 회화는 분명 화가의 감정이 쌓여 만들어진 형언불가능의 것이지만, 동시에 그 감정들이 아무것도 아니라고 말할 수

있게 해주는 것이기도 하다. 이 논문에서 다루는 작업을 시작하던 시기에 내게는 회화 매체가 지닌 매우 주관적이면서 동시에 매우 객관적일 수도 있는 능력, 작가로부터 가까우면서도 동시에 멀어질 수 있는 능력이 필요했다.

따라서 이 논문은 불안에 대한 반응과 몸짓을 드러내는 붓질에 대한 관심에서 촉발된 2019년의 작품 2점에서 시작해, 대학원에 진학하여 제작한 2020년부터 2021년 현재 변화한 작품까지를 연구 범위로 한다. 이 논문은 서론과 결론을 제외하면 두 부분으로 구성되는데, 각각은 2019년에서 2021년 이르는 작업의 특성을 크게 둘로 나눈 것을 바탕으로 한다. 불안에 대한 반응으로써 몸 이미지를 재현하는 작업을 서술하는 부분이 Ⅱ장이다. 그리고 몸짓을 강조하여 그리는 작업을 서술하는 부분이 Ⅲ장이다. 각 장은 작업의 동기 및 개념을 설명하는 부분과 개별 작품과 그 시각적 특징을 설명하는 부분으로 나뉜다. 물론 모든 회화는 몸짓의 중첩이기 때문에 Ⅱ장과 Ⅲ장에는 교차점이 존재한다. 나는 이 교차점을 고려하면서, Ⅲ장에서는 화면의 최종 상태로서 특정 이미지나 구성이 아닌 오직 몸의 움직임이 전면에 드러나는 작품들을 살펴볼 것이다. Ⅳ장에서는 앞서 설명한 내용을 요약하면서 내가 약 3년간의 작업 과정에서 느낀 점을 서술할 것이다. 그간 작업을 지속하면서 변하지 않았던 부분과 변화한 부분을 각각 살펴보고, 내가 생각하는 회화, 특히 회화적 회화의 가치를 성찰한다.

Ⅱ. 몸의 이미지. 불안의 재현

1. 반복되는 불안

불안은 인간이라면 누구나 가지고 있는 보편적인 반응이다. 그러나 이유 없는 불안을 지속적으로 경험하는 것이 일상생활에 지장을 초래할 정도라면, 이는 병적인 불안이다.[1] 병적인 불안에 있어서, 왜 불안은 주체에게 불쾌함을 유발하는데도 끊임없이 지속되는가? 간단히 말하면 우리가 예측되는 충격으로부터 자신을 보호하려고 하기 때문이다. 다시 말해, 불안이란 예상되는 외상을 피하고자 기억을 누그러뜨린 형태로 외상을 반복하는 것이다.[2] 이전 상태로 되돌아가고자 하는 인간의 반복 강박은 불쾌함을 피하고자 하는 쾌락 원칙을 넘어선다.[3] 주체는 외상의 반복이 불쾌를 유발할 것을 알지만, 새로운 경험을 하는 것보다는 과거에 이미 일어났던 일을 회상하는 것이 불쾌를 덜 유발하기 때문에 기껏 억압해 놓은 외상을 다시 꺼내는 것이다.[4] 즉, 이런 현상은 어느 부분에서는 불쾌를 일으키지만 다른 부분에서는 만족감을 주기 때문에 일어난다.[5]

내 작업의 시작점은 반복적으로 떠오르는 불쾌한 이미지였다. 왜 이런 종류의 이미지가 내게는 반복적으로 나타나는가? 이 질문은 일련의 회화 작업을 시작하게 된 최초의 궁금증이었다. 나의 경우, 불안을 유발하는 과거의 경험은 일어날 뻔했지만 결국 일어나지 않은 일인 경우가 많았다. 예를 들어 나의 최초의 외상 이미지는 미취학 아동 시절, U턴하는 자동차 안에서 문을 여는 바람에 도로 한가운데에 떨어졌던 경험이다. 다행히 신호가 바뀌기 전에 인도로 기어가 교통사고를 면했는데, 이때의 경험은 나의 불안을 상징적으로 설명해준다.[6] 실제로는 일어나지 않았지만 정신적 충격은 컸기 때문에, 심리적으로 비슷한 상황이 닥쳐올 때마다 머릿속에서 이 사고가 실제로 일어났을 가상의 상황을 상상하게 되는 것이다. 이처럼 외상의 반복은 발생하지 않았던

---

[1] Sims, Andrew. 『마음의 증상과 징후 기술 정신 병리학 입문』, 김용식, 김임렬, 정성훈 공역. (서울: 중앙문화사, 2006). 417.
[2] 핼 포스터, 『강박적 아름다움: 언캐니로 다시 읽는 초현실주의』, 조주연 역. (파주: 아트북스, 2018), 272.
[3] 위와 같은 책, 44.
[4] 지그문트 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기, 박찬부 공역. (파주: 열린책들, 2006), 288.
[5] 위와 같은 책, 287.
[6] 이를 소재로 한 작품이 <사고>(도판1)이다.

일을 가상에서나마 발생하게 한다. 이러한 상상은 자아에 안정감을 주지만, 동시에 현실과 가상의 괴리로 자아에 혼란을 초래하기도 한다. 상상 속에서 증폭되는 불안의 이미지는 현실의 문제를 회피하기 위해서 비합리적인 사고방식과 함께 내 머릿속에서 강박적으로 떠올랐다.

(도판1) 사고, 2020, 캔버스에 유채, 65.1x90.9cm

내게 있어 불안할 때마다 떠오르는 이미지는 주로 신체가 부상 당한 이미지였으며, 과거의 사소한 실수나 불쾌한 경험이 재난 상황의 이미지로 부풀려지기도 했다. 또한 과거의 경험에 대중매체 속 잔인한 이미지가 결합하여 떠오르기도 했다. 하지만 어떤 경우이든지 신체가 찔리고, 잘리고, 터지는 등 망가진다는 공통된 특성이 존재했으며, 뒤에서 설명하겠지만 이런 이미지의 반복은 실제 몸의 증상으로 연결되기도 했다. 불안이 몸에 직접적인 영향을 끼치는 것은 자아가 불안을 처리하는 방법에 미숙하기 때문이다. 나는 과거의 경험을 현재로까지 끌고 오지 않고 감정을 처리하는 법을 20대 중반에서야 익히게 되었다. 그래서 정신적 성장의 과정과 작품의 변화 과정은 함께 맞물려서 진행되었다. 서론에서 잠시 언급했듯이, 불안의 이미지를 재현하려는 시도는 회화의 방식으로 나타났다. 이사벨 그로(Isabelle Graw)에 따르면, 회화는 사람과 유사한 것으로, 매우 인격화된 것으로

경험되는 기호 생산 방식이다.[7] 회화적 흔적들은 관객에게 일종의 닻이 되어 작가의 주체성을 반영하는 흔적들이 된다.[8] 작가 개인의 상태가 몸의 흔적으로 화면에 드러나고, 이것은 회화의 내적인 요소로서 분석되고 성찰된다. 즉, 물질적으로 남은 몸의 흔적들에 통일감을 부여하고 재조직하는 행위로서 회화는 개인의 심리적 문제를 해소할 수 있다. 회화는 물질적 흔적일 뿐이면서도 한 개인을 내포한다는 양면적 특성을 지니기 때문이다. 따라서 작업은 특정 심리 상태에 재현에서 점차 그리기에 대한 것으로 확장되었고, 이러한 과정은 나의 심리적 문제를 극복하는 데에도 도움을 주었다.

---

[7] Graw, Isabelle, et al., eds. *Thinking through painting : Reflectivity and Agency beyond the Canvas* (Berlin: Sternberg Press, 2012), 45-46.

[8] Graw, Isabelle. *The Love of Painting: Genealogy of a Success Medium* (Berlin: Sternberg Press, 2018). 51-52.

2. 왜곡된 몸 이미지의 재현

헬 포스터(Hal Poster)는 내면의 반복 강박을 떠올리게 하는 것을 언캐니(uncanny)하다고 정의한다.[9]반복 강박을 떠오르게 하는 이미지는 억압으로 인해 낯설어졌지만 원래는 낯익은 이미지의 복귀라는 점에서 언캐니의 특징을 갖고 있기 때문이다.[10] 익숙한 것이 멀게 느껴진다는 언캐니의 개념은 아우라(aura) 개념과도 연결된다. 아우라는 "아무리 가까이 있더라도 멀리 떨어져 있는 어떤 것의 일회적인 현상 "[11]이다. 한마디로 말해서 아우라는 반투명한 껍질이며, 이때 껍질 속의 것은 그대로 보이지 않고 비쳐 보여야 한다는 것이 오래도록 전해지는 미학의 정수라고 할 수 있다.[12] 아우라를 발하는 대상은 손길의 흔적을 통해 우리가 그 대상을 바라봤던 기억을 자극한다.[13] 하지만 억압으로 인해 손상된 기억은 더는 반투명하게 빛나는 아름다운 모습일 수 없다. 과거는 일단 억압되면 아무리 행복한 과거였어도 아름다운 모습 그대로 복귀할 수 없으며, 복귀한 과거가 보여주는 악령 같은 모습은 억압의 흔적의 증거다.[14]

좋았던 시절의 과거를 상상할 때조차 우리는 선명하게 떠올리지 못한다. 뇌 속에 저장된 기억은 시간의 흐름 속에서 흐릿해지고 일부분만 남는다. 컬러 영화를 보는 것처럼 상상할 수 있는 사람이라고 해도 머릿속에서의 장면과 현실의 장면 사이에는 해상도 차이가 존재할 수밖에 없다. 게다가 기억이 억압되면서 왜곡된 과거라면 단순히 흐릿해지기만 하지 않는다. 억압된 과거는 뭉개져 있고, 조각나있고, 다른 장면들과 섞여서 편집되어있다. 따라서 반복적으로 떠오르는 억압된 기억의 이미지는 모방적 재현의 방식으로는 나타낼 수 없으며, 반드시 형태의 왜곡을 수반한다. 그런데 이런 종류의 이미지는 그림의 출발이 되는 구상적인 것을 단순히 변형해서는 재현할 수 없다. 이 이미지는 가만히 있지 않고 계속 움직이고 있기 때문이다.

---

[9] 헬 포스터, 『강박적 아름다움: 언캐니로 다시 읽는 초현실주의』, 조주연 역. (파주: 아트북스, 2018), 44.
[10] 위와 같은 책, 231.
[11] 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품 ; 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역. (서울: 길, 2007), 108-109.
[12] 위와 같은 책, 202.
[13] 헬 포스터, 『강박적 아름다움: 언캐니로 다시 읽는 초현실주의』, 조주연 역. (파주: 아트북스, 2018), 232.
[14] 위와 같은 책, 233.

(도판2) 자르기, 2019, 캔버스에 유채, 80.3x100cm

왜곡된 몸 이미지를 재현하는 데 따르는 어려움은 <자르기>(도판2)에서 드러난다. 이 논문에서 다루는 작업들 중에서 가장 처음으로 제작된 이 작품은 크로마키 천 위에서 움직이고 있는 붉은 신체 조각들을 그린 것이다. 이 이미지는 당시 내 머릿속에서 반복적으로 떠오르던 장면이었다. 머릿속에서 이미지는 따뜻한 빛을 내뿜어서 제대로 보이지 않았고, 렌티큘러 카드처럼 조금씩 움직이는 것처럼 보였다. 나는 조금씩 각도가 다른 장면을 겹쳐 그리는 식으로 신체 조각들의 움직임을 나타내려고 했다. 하지만 이런 단순한 변형으로는 기억 속에서 한번 손상된 이미지를 제대로 그릴 수 없었다.

그렇다면 어떤 방법으로 왜곡된 몸의 이미지를 재현할 수 있을까? 나는 작업 과정에서 자연스럽게 형태에 종속되지 않은 독립적인 붓질, 몸짓을 드러내는 흔적이 화면을 새롭게 만드는 단서임을 발견했다. 2019년에 제작된 <수치>(도판3~4)는 처음에는 구상적인 형태로 그려졌으나, 몸짓과 색을 전달하는 붓질에 의해 그 형태가 변형되었다. 이때 내가 만든 신체적인 흔적들은 붓보다는 손으로 만들어졌다. 나는 실제 신체를 훼손하듯이 화면을 긁거나 잡아 뜯었다. 2019년에 작업한 작품들 중에서도 <수치>는 처음 구상에서 가장 많이 달라진 작품이다. 구상적인 형태에서 어색함을 느꼈던 나는 카드뮴 레드 라이트(cadmium

red light) 색의 물감을 마구 펴 바르면서 대상의 형태를 지우기 시작했다. 그리고 화면에 나타나는 흔적을 눈으로 쫓아가면서, 몸을 눈에 맞추어 움직여가면서 화면 하단에서부터 불길처럼 구불거리는 붓질을 해나갔다. 이 흔적들은 내 몸의 움직임을 드러냄과 동시에 그림의 변화를 위한 표식이 되었다.

사실 이러한 방식은 화가들이 이전부터 경험적으로 알고 있던 것으로, 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 프란시스 베이컨(Francis Bacon)의 작품을 분석한 책 『감각의 논리』에도 이 부분이 설명되어있다. 들뢰즈는 구상적인 것에 화가의 손이 우연하고 자유로운 흔적을 남기게 될 때, 그리고 그 흔적에서 '형상(the Figure)'을 끌어낼 때야말로 진정한 변형을 얻을 수 있다고 설명했다.[15] 들뢰즈에 따르면, 화면에는 항상 판에 박힌 것(Cliches)이 존재하고 있으며, 이것으로부터 완전히 탈피하지 못한 채 변형하는 것은 우스꽝스러운 개작을 낳을 뿐이다.[16] 화가의 몸이 화면에 반응해 만들어내는 자유로운 표시들은 화면 속에 존재하는 변형되지 못한 이미지들이 진부한 것에서 벗어나 화면을 총체적으로 재구축할 기회를 제공한다.[17] 즉, 머릿속에만 존재하는 이미지를 구현하기 위해서는 처음의 형태에서 출발했지만 처음과는 완전히 달라진 화면을 만들어야 하며, 이러한 변화는 신체적인 흔적에 의해 촉발된다. 물론 이 자국들은 그림을 망가트릴 위험 또한 지니고 있지만, 그 위험을 넘어 한 단계 도약에 성공하게 된다면, 목표로 하는 이미지의 재현에 가까워질 수 있게 된다는 것이 들뢰즈의 설명이다.[18]

그러나 과연 머릿속에 존재하는 이미지가 재현되고 진정한 '형상'이 나타나는 정확한 시점이라는 것이 존재하는가? 그 시점에 대해서는 들뢰즈도 우연한 흔적은 어디까지나 가능성일 뿐이므로 화면 전체를 메워서는 안 된다는 정도로 언급했을 뿐이다.[19] 들뢰즈의 분석을 내가 작품을 제작했던 경험에 비추어 사후적으로 생각해보면, 우연한 흔적으로 화면을 재구축하라는 말은 원래 그리던 방법으로는 떠올린 이미지를 그릴 수 없을 때는 눈에 기회를 주라는 뜻으로 해석할 수 있다. 화면에 대한 반응으로 나타나는 붓질은 대개 형태에 종속된 것이 아니므로 자연스럽게 몸짓이나 색을 전달하는 독립적인 것이 되며, 그래서 화면을 새로이 인식할 기회를 주기 때문이다. 들뢰즈는 이

---

[15] 질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역. (서울: 민음사, 2008), 109.
[16] 위와 같은 책, 102.
[17] 위와 같은 책, 109.
[18] 위와 같은 책, 112.
[19] 위와 같은 책, 127.

흔적들을 지칭할 때 우연한 표시들이라고 설명했지만, 화면에 대한 반응으로 나타나는 이 흔적들을 마냥 우연적인 것이라 할 수도 없다. 이 흔적들은 눈과 몸의 합작의 결과물이기 때문이다.

<수치>(도판3~4)는 내 눈과 몸이 함께 만들어낸 흔적들을 통해 삼원색 위주로 이뤄졌던 그림에서 붉은색이 지배적인 그림으로 변했다. 경계가 명확한 형태 대신에 여러 방향으로 흔들리는 선들이 화면의 하단부터 중앙을 차지하게 되었다. 대상과 배경과의 관계는 명확하게 드러나기보다는 가해진 붓질의 차이로 암시되었다. 배경에는 비교적 납작한 붓질이, 대상이 있는 부분에는 질감이 드러나는 붓질이 가해졌다. 만약 당시 나의 이미지를 재현하려는 욕구보다 화면에 반응하려는 욕구가 강했다면, 즉 '흔적이 화면 전체를 메우게 됐다면' 아예 다른 그림이 되었을 것이다. 따라서 형상을 얻는 시점이란 따로 존재한다기보다는 우연한 흔적 일부가 판에 박힌 재현을 넘어서되 어디까지나 재현을 위해 봉사하는 순간까지를 넓게 지칭한다.

이처럼 나는 그림을 그리는 순간순간 판단하고, 그 판단 결과에 따라 멈출지, 더 그릴지, 더 그린다면 비슷한 방식으로 더 그릴지, 아니면 방식을 바꿀지 등을 결정했다. 머릿속에 존재하는 이미지, 기억 속에서 변형된 이미지, 화가 자신의 감정과 연결되어 있어 주관적으로 해석할 수밖에 없는 이미지를 그리는 화가들에게 있어 완성의 순간이란 필연적으로 주관적인 판단에 근거할 수밖에 없다.

(도판3) 수치, 2019, 캔버스에 유채, 2.24 x 3.24m

(도판4) <수치>의 세부

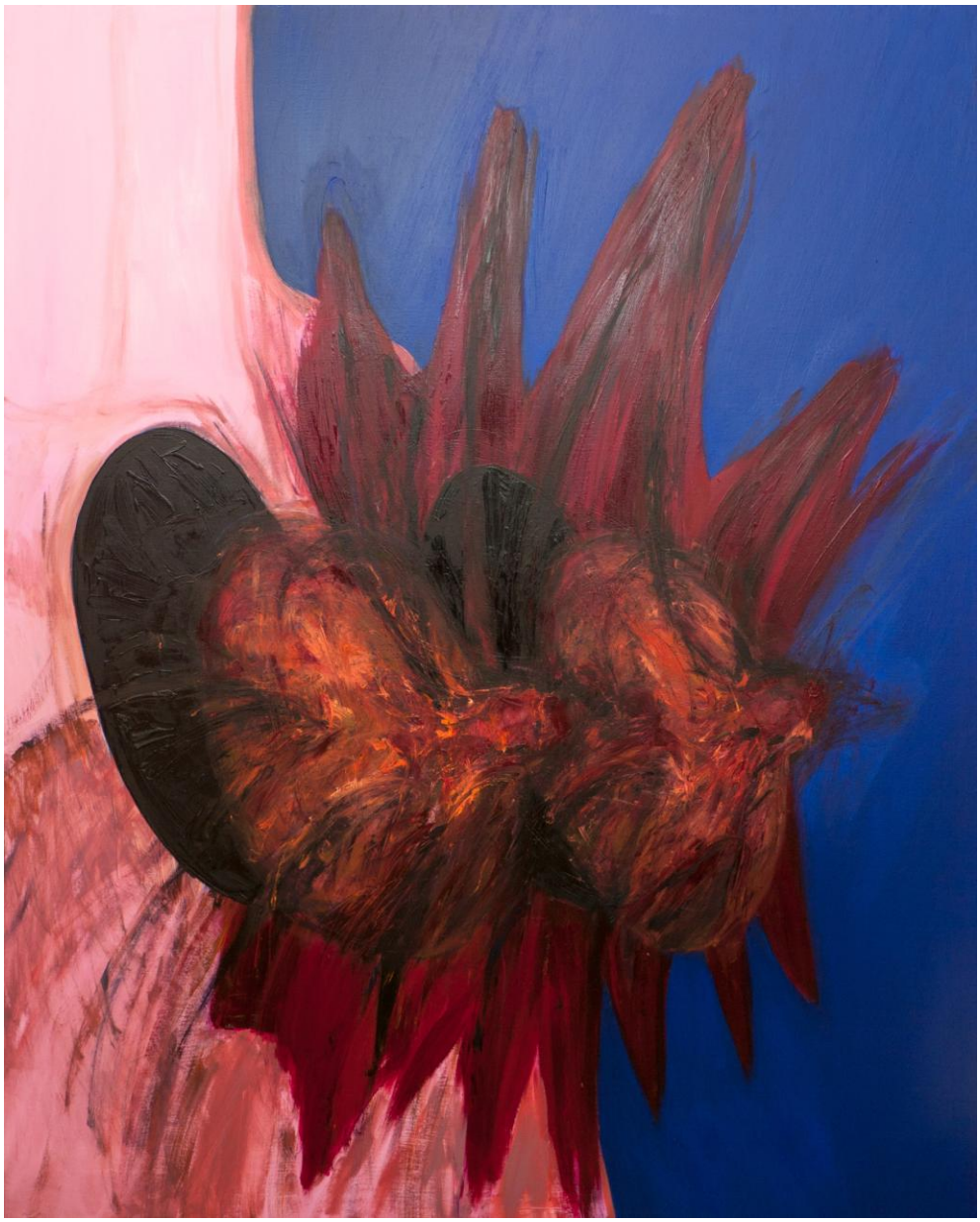
나는 각 작품마다 완성의 기준을 다르게 설정해가며 연구를 진행했다. 예를 들어 <발광>(도판5)의 경우 계속해서 신체의 흔적을 화면에 남기고, 그 화면에 또 반응하여 그림을 바꾸어 나갔다. 그러나 이 방식이 원하는 이미지를 재현하는 데 알맞지 않다고 느껴

<고문>(도판6), <소화>(도판7)에서는 신체적 흔적을 남기는 부분을 한정했다. <사고>(도판1)에서는 완성에 이르는 시간을 줄이는 것을 실험을, <그 시체>(도판8)에서는 그림을 어떻게 진행할지 계획하고 들어가는 것을 시도하였다. 그 결과 내가 이미지를 효과적으로 재현하기 위해 택한 세 가지 전략은 다음과 같다. 보색 대비의 사용, 몸짓을 드러내는 붓질의 국지적 사용, 계획적인 작업 방식 고안이다.

먼저 첫 번째 전략은 보색을 사용하는 것이다. 나는 주로 대상과 배경의 관계를 나눌 때 원색적인 보색 대비를 활용했다. 보색 대비는 크게 두 가지 역할을 한다. 먼저 원색적인 보색 대비는 강렬하기 때문에 가장 먼저 시선을 사로잡고, 쉽게 대상과 배경의 관계를 망가트릴 수 없게 한다. 반대로 망가트리려고 하는 그 붓질을 강조하기도 하는데, 왜냐하면 원색적인 보색이 섞이면 검정에 가까운 색이 되기 때문이다. 망가지고 있는 몸을 재현한 나의 작품들에서 보색 대비는 일관적으로 나타난다. <발광>(도판5)에서는 카드뮴 옐로우(cadmium yellow)와 디옥시젠 머브(dioxazine mauve), <고문>(도판6)에서는 마젠타(magenta)와 코발트 블루(Cobalt Blue)의 대비가, <사고>(도판1), <수치>(도판3~4), <소화>(도판7), <그 시체>(도판8), <침투>(도판9), <단면도>(도판11), <투시>(도판12), <반쪽들>(도판13) 등에서는 붉은 계열과 청색 및 녹색 계열의 보색 대비가 사용되었다.

두 번째 전략은 형태에서 벗어난, 몸짓을 나타내는 붓질을 국지적으로만 사용하는 것이다. 결국 재현의 대상은 움직이고 있는 그 신체였기 때문에, 배경에서는 이런 붓질의 사용을 자제했다. <발광>(도판5), <고문>(도판6), <소화>(도판7), <침투>(도판9), <단면도>(도판11)에서 나는 이러한 붓질을 주로 대상이 되는 신체에만 적용했다.

(도판5) 발광, 2020, 캔버스에 유채, 162.2x112.1cm



(도판6) 고문, 2020, 캔버스에 유채, 162.2x130.3cm

(도판7) 소화, 2020, 캔버스에 유채, 260.6x324.4cm

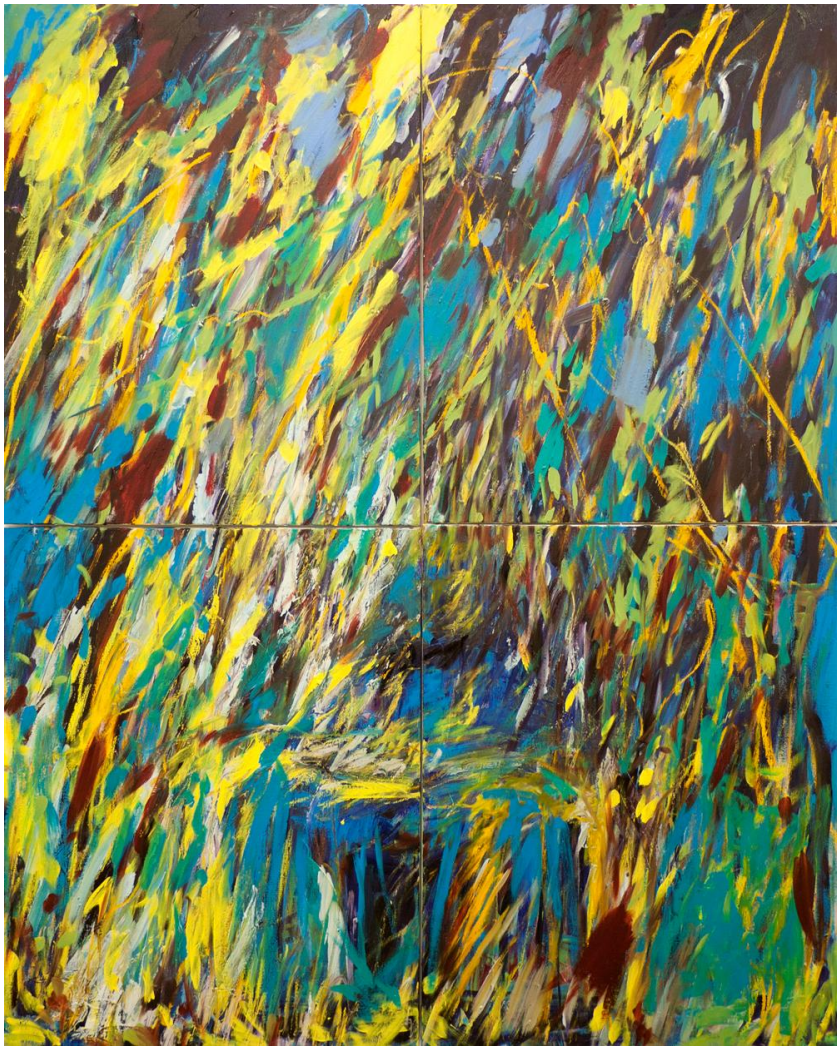
세 번째 전략은 계획적으로 작업하는 것이다. 계획적인 작업 방식은 달리 말하면 철저히 대상화한다는 의미이기도 하다. 그래서 이런 방식의 작품은 나의 감정에 더 거리를 취할 수 있게 된 2021년에 주로 제작되었다. 이 그림들에서도 화면에 반응하여 나타나는 신체적인 붓질이 중요한 것은 맞지만, 이러한 붓질이 과해져서 이미지 재현 목적에서 벗어나는 것을 막기 위해 나는 사전 드로잉과 단계별로 작업하는 방식을 사용했다. 예를 들어 <그 시체>(도판8)는 재현하려던 이미지 자체가 그늘서 그림자와 비슷한 색으로 일렁이는 몸이었기 때문에, 몸이 풍경과 섞여 있으면서도 구분될 수 있도록 몸의 존재를 섬세하게 표현해야 했다. 이를 위해서 나는 어느 정도까지 화면에 반응하며 작업한 이후로는 사진으로 과정을 남기고, 그 사진을 인쇄하여 어떤 부분에 붓질을 더할지 표시했다. 그리고 그 표시를 확인해가면서 작업하였다. 2021년에 제작된 <단면도>(도판11), <투시>(도판12), <반쪽들>(도판13)는 모두 사전에 유화로 드로잉(도판10)을 하여 완성 모습을 어느 정도 예측한 뒤 작업에 들어갔다. 이처럼 어떤 모습으로 끝낼지 예상하고 시작하는 작업 방식은 머릿속에 존재하는 신체

이미지의 효과적인 재현을 도왔다.

나는 이런 식으로 불안한 상황과 연결되는 몸 이미지를 재현했다. 이때의 몸 이미지는 나의 증상을 토대로 하지만, 나의 몸이라기보다는 나에게서 떨어져 대상화된 몸이었다. 왜냐하면 불안이 야기하는 신체화 증상 속에서 나의 몸은 내 심리적 상태를 투사하는 대상이 되었기 때문이다. 더불어, 재현의 목적으로 작품을 제작할 때는 어느 정도 그 재현의 대상을 주체로 만들기보다는 시선을 받는 객체로 묘사하게 되기 때문이기도 하다. 그래서 그림 속에서 대상화된 몸은 주로 공간 한가운데에 놓인 객체의 모습으로 그려졌다. 이 구성은 자연스럽게 몸과 배경의 구분을 낳았다. 이러한 대상화 과정은 일종의 거리 두기 기능을 수행했다. 나는 심리적 반응을 몸에 투사하고 있다는 사실을 받아들이고, 내면의 안정을 도모할 수 있었다. 하지만 증상이 호전되면서 나는 불안을 나타내는 몸 이미지를 재현할 때 해방감뿐 아니라 다시 그 불안 상황에 놓이게 되는 고통도 함께 느끼게 되었다. 그래서 나는 위에서 설명한 세 가지 전략을 고안했다. 재현을 위한 전략을 미리 생각하지 않으면 이미지를 재현할 때 불안이 해소되기 보다는 역으로 불안이 유발되는 상황이 야기됐던 것이다. 이러한 문제 때문에 나는 2020년 하반기 이후로는 불안을 해소하는 그림, 의식과 육체, 눈과 몸이 하나 되어 만들어내는 붓질이 화면에 더 전면적으로 드러나는 그림도 그리게 되었다.

이런 모순과 불안은 화가에게는 일반적인 현상이기도 하다. 시각 예술가에게는 작품을 대상화하고 그 안에서 조화와 질서를 만들고자 하는 욕구가 존재한다. 그러나 물감이라는 물질을 다루는 화가인 이상 불균형 상태에서 특정 순서 없이 만들어지는 작품을 만들고자 하는 것도 당연한 일이다. 제임스 엘킨스(James Elkins)는 회화를 연금술에 비유하면서, 화가와 연금술사는 모두 완전한 조화를 꿈꾸지만, 그 조화란 가능하지 않고, 특히 회화 화면에는 다양한 질감과 색들이 불균형 상태에서 대화하고 있다고 설명했다.[20] 물질을 다루는 회화 매체의 본질은 내가 물감 덩어리를 다루는 내 몸과 그 덩어리의 불균형 상태에 더 관심을 갖게 했다.

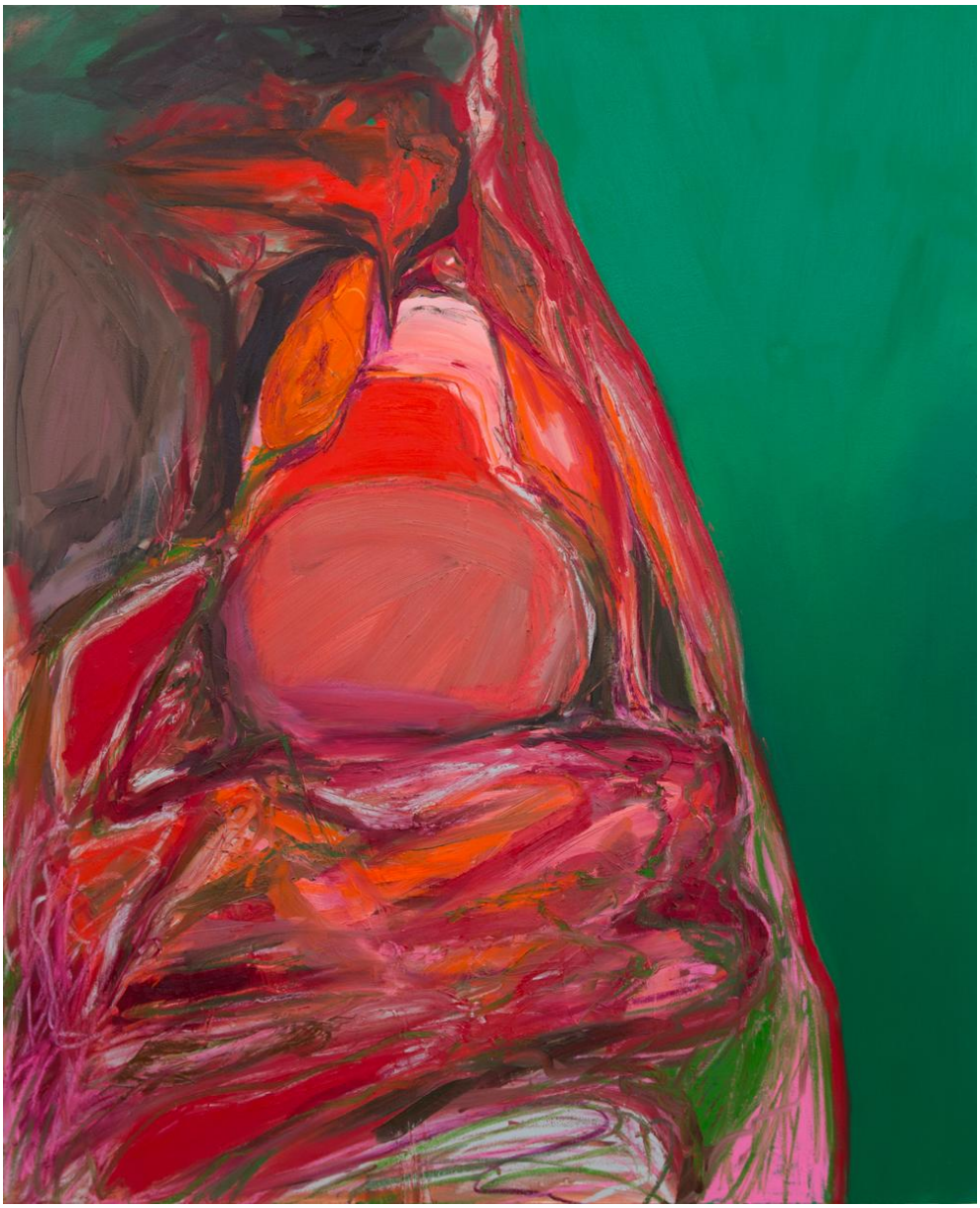
[20] Elkins, James, *What Painting is*, (London: Routledge, 2000), 106.



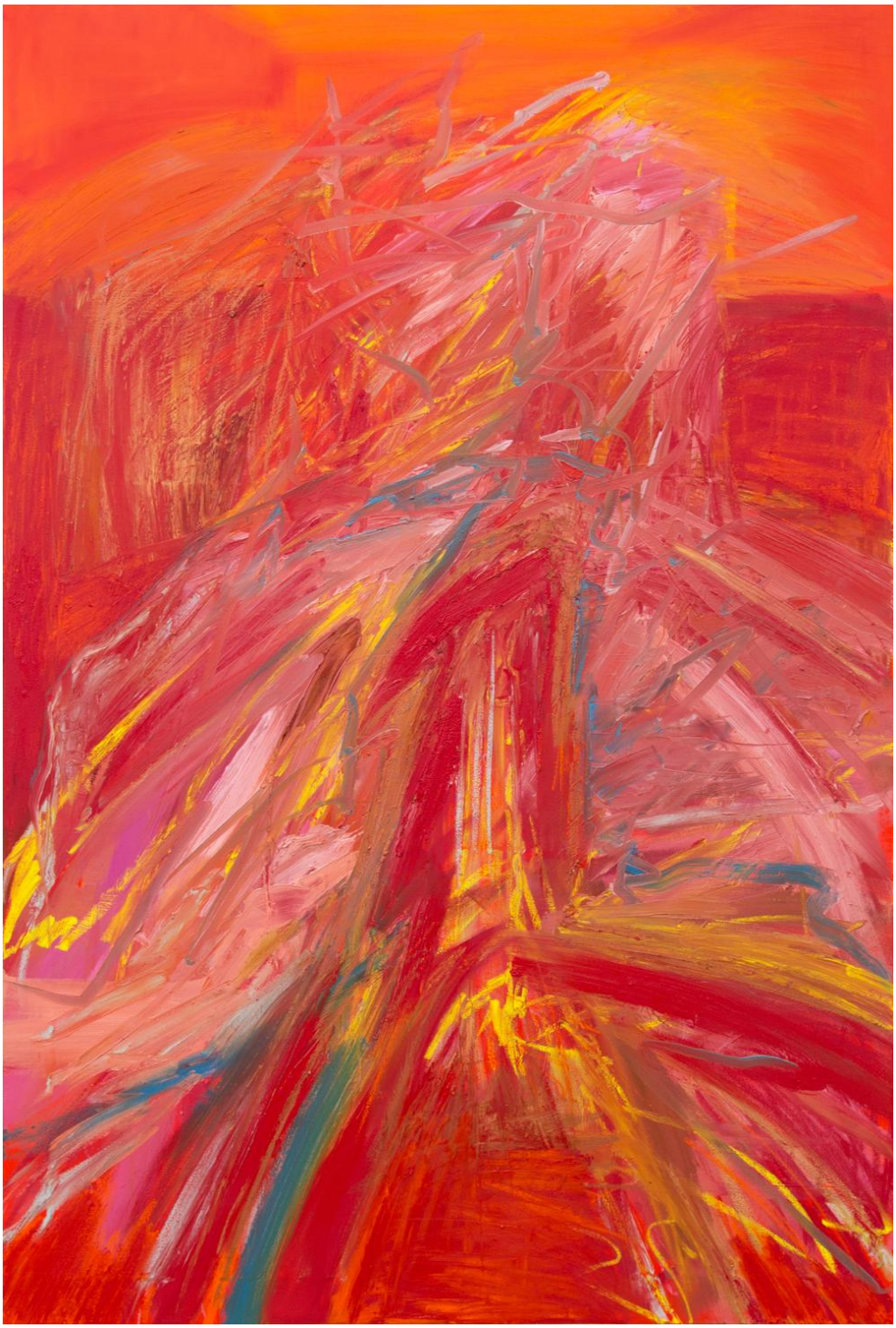
(도판8) 그 시체, 2020, 캔버스에 유채, 181.8x145.4cm

(도판9) 침투, 2020, 캔버스에 유채, 272.7x218.1cm

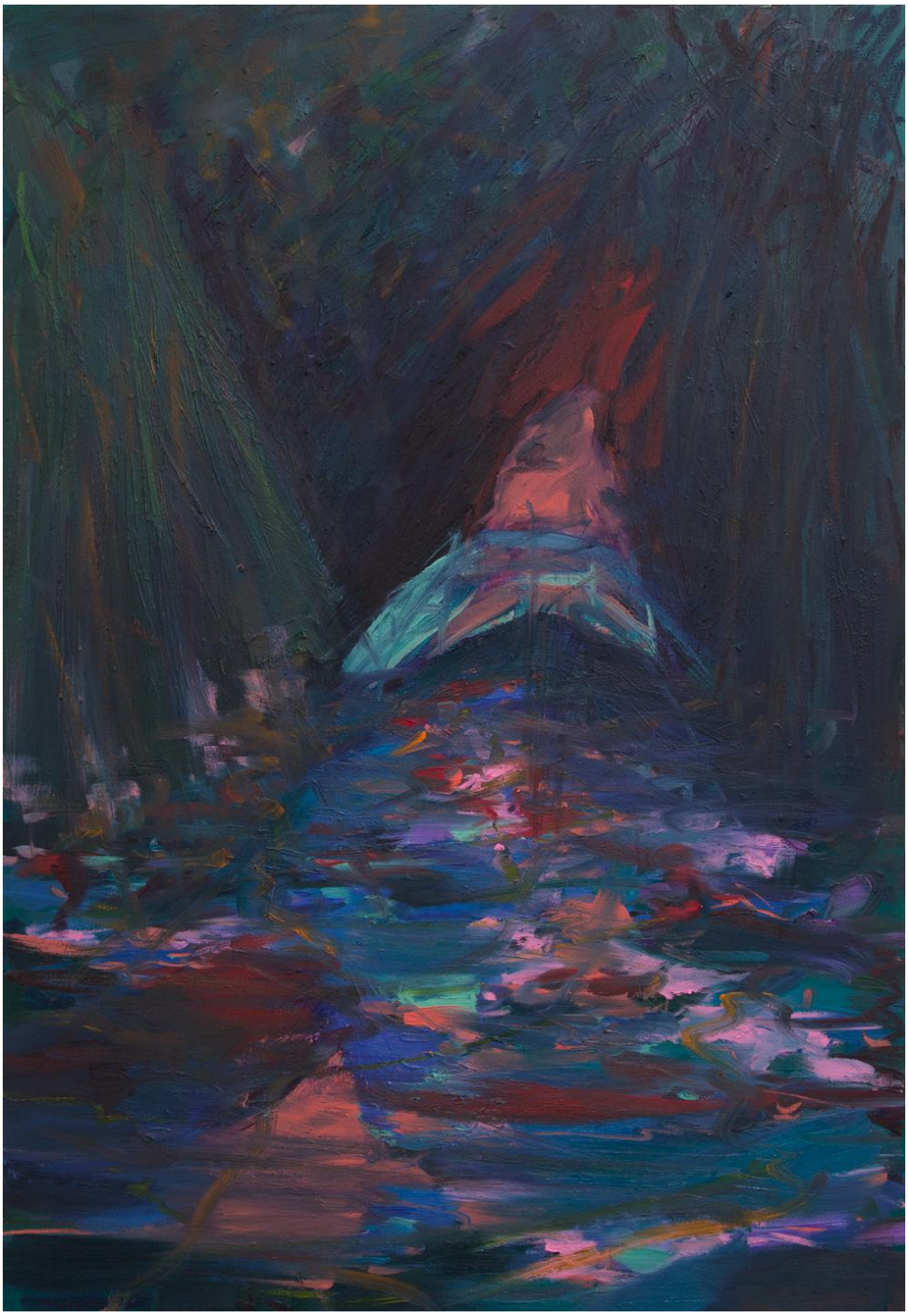
(도판10) <단면도>, <투시>, <반쪽들>을 위한 드로잉들, 캔버스에 유채, 각 51x41cm



(도판11) 단면도, 2021, 캔버스에 유채, 162.2x130.3cm



(도판12) 투시, 2021, 캔버스에 유채, 193.9x130.3cm



(도판13) 반쪽들, 2021, 캔버스에 유채, 162.2x112.1cm

Ⅲ. 몸짓을 강조하는 그리기. 불안의 해소

Ⅱ장에서 불안이 왜 반복되고, 이 반복되는 불안이 어떻게 몸과 몸의 이미지로 연결되는지 살펴보았다. 내 작업은 불안을 드러내는 몸의 이미지를 재현하는 것에서 출발해, 불안이 몸으로 나타날 때의 그 움직임을 분석하는 것까지 확장했다. Ⅲ장에서 다루는 작품들에서 나는 그림 속 몸 이미지보다는 그림을 그리는 나의 몸에 더 초점을 맞추었다. 물론 몸의 이미지와 그림을 그리는 몸은 모두 동일한 화가의 몸으로 구분되기 어렵다. 나는 둘 사이의 교차점을 고려하여, Ⅲ장에서는 완성 단계에서 몸의 움직임이 화면에서 가장 특징적으로 나타나는 작품들을 다룰 것이다.

1. 불안을 나타내고 해소하는 몸짓들

반복되는 불안은 신체가 망가지는 이미지를 수반할 뿐만 아니라, 신체적 반응도 동반한다. 가슴 두근거림, 흉부 통증, 숨 막힘, 어지러움, 호흡곤란 등을 비롯한 신체 반응이 있으며, 이 중에서 가장 흔한 반응은 죄어지는 느낌이다.[21] 이때 느껴지는 통증은 그 원인이 실제 신체 기관에 존재하더라도 근본적으로는 마음의 상태에서 기인한다.[22] 이러한 심리적 고통이 신체로 발현될 때 환자는 오히려 이득을 얻기도 하는데, 예를 들어 우울증과 심근경색에 있어서 그 통증의 질과 양은 유사하다고 할 수 있다.[23] 하지만 우울증의 고통은 심근경색의 고통처럼 겉으로 쉽게 관찰되지 않는다. 그래서 우울증의 고통은 타인에게 설득력 있게 전달되지 않고, 실제로는 고통스러운데도 꾀병을 부리는 것처럼 보일 수도 있는 것이다. 이런 상황에서 환자의 심리적 고통이 신체적 통증으로 발현되면 환자의 고통은 다른 사람들에게 전달되고, 따라서 환자는 자존심을 유지할 수 있게 된다.[24] 이러한 이유로 고통스러운 상황의 해결책으로서 신체적 통증은 해결되지 않고 반복된다. 이처럼 불안이 야기하는 비합리적 사고방식과 불쾌한 이미지, 불안에 수반하는

---

[21] Sims, Andrew. 『마음의 증상과 징후 기술 정신 병리학 입문』, 김용식, 김임렬, 정성훈 공역. (서울: 중앙문화사, 2006). 420.
[22] 위와 같은 책, 372. (Psychological and psychiatric aspects of pain. In Howells JG (ed.) Modern Perspectives in the Psychiatric Aspects of Surgery, pp.109-39. London: Maccmillan. 재인용).
[23] 위와 같은 책, 379.
[24] 위와 동일.

신체의 고통은 모두 어떤 부분에는 고통을 주지만 다른 부분에는 만족감을 준다. 이 때문에 병적 불안과 그 증상을 해결하기란 쉽지 않다.

그런데 여기에는 한 가지 잘못된 전제가 있으며, 이 전제는 문제를 해결하기 어려운 것으로 만든다. 바로 의식-육체의 이분법적 구분이라는 전제다. 의식이 육체보다 위대하다는 생각, 정신이 육체와 분리되어 있다는 오래된 전제는 당연한 것으로 여겨지곤 한다. 하지만 실제로 우리가 자신을 인식할 때 의식과 몸은 분리되어있지 않다. 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)는 몸을 대상으로 다루는 관점에 반대한다. 그는 몸을 단순한 대상이 아닌 매 순간을 살아가는 주체로 보는데, 이는 실제 우리가 살아가는 움직임에서 영혼과 몸은 통일되기 때문이다.[25] 이어서 그는 몸의 각 부분이 하나의 체계로 엮인다는 몸틀 이론을 제시했다.[26] 이 이론은 불안 등 정신적 문제를 겪는 환자들의 문제가 몸과 정신의 분리에서 비롯했을 수도 있다는 사실을 암시한다. 왜냐하면 이런 환자들에게서 몸은 정신의 작용을 드러내는 대상, 입력된 신호를 보여주는 모니터 정도로 치부되기 때문이다. 사람들은 신체화 증상을 경험할 때 머리나 가슴, 혹은 특정 장기에서 통증을 유발하는 압박감이나 우울감이 느껴진다고 호소한다.[27] 환자들은 자신의 몸을 부분으로 나누어 바라보고 있는 것이다. 그래서인지 대부분의 정신의학 전문의들은 환자들에게 운동을 추천한다. 운동은 '우리 몸이 외부 세계의 시공간을 끌어들여 체화하는 것을 통해 실존하게 된다는 사실'[28]을 느끼게 해주기 때문이다.

빌렘 플루서(Vilém Flusser) 또한 몸을 주체로 보는 몸짓 이론을 전개했다. 그가 정의한 '몸짓'이란 그 움직임을 통해 자유가 표현되는 움직임으로, 인간의 능동적인 세계, 존재를 의미한다.[29] 나아가 그는 기분을 상징적인 움직임으로 형식화하는 것이 인간의 삶에 의미를 부여한다고 설명한다.[30] 그에 따르면, 이러한 형식화 과정은 고통을 인위적인 것, 분석 가능한 것으로 만들어 문제의 해결을 돕는다.[31] 즉,

---

[25] 강미라, 『몸 주체 권력: 메를로퐁티와 푸코의 몸 개념』, (서울: 이학사, 2011), 48.
[26] 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004), 133.
[27] Sims, Andrew. 『마음의 증상과 징후 기술 정신 병리학 입문』, 김용식, 김임렬, 정성훈 공역. (서울: 중앙문화사, 2006) 375.
[28] 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004), 197.
[29] 빌렘 플루서, 『몸짓들: 현상학 시론』, 안규철 역. (서울: 워크룸 프레스, 2018), 235, 244.
[30] 위와 같은 책, 14-15.
[31] 위와 같은 책, 15.

그는 몸짓을 분석함으로써 인간이 어떻게 자신의 기분과 행동에 의미를 부여하는지를 보다 객관적으로 해석할 수 있다고 주장했다.[32] 한 발짝 떨어져 나와 자신이 어떻게 몸의 움직임에 의미를 부여하고 있는지, 또 이와는 별개로 몸은 어떻게 움직이고 있는지 의식하는 것은 한 인간이 능동적으로 자신의 존재를 지배할 수 있게 만든다.

이처럼 불안은 신체적인 반응인 몸의 통증과 정신적인 반응인 반복적으로 떠오르는 생각과 이미지로 나타난다. 이러한 불안의 반응은 모두 정신에서 기인한다. 하지만 사실 그 정신이란 몸과 분리된 것이 아니다. 그래서 정신에 비해 그 중요성이 잊혔던 몸에 더 집중하는 태도, 몸의 움직임에 몰입하는 태도는 불안을 해소하는 데 도움이 된다. 몸과 세계의 근원으로 여겨졌던 정신적인 주체는 알고 보면 거꾸로 몸에 뿌리를 두고 있었다.[33] 그렇기 때문에 몸을 의식과 동등한 주체로 바라보고, 몸의 움직임을 거리를 두고 관찰하는 것은 개인의 내면의 문제를 처리하는 데 도움을 준다. 내가 다루는 회화는 주체가 되는 몸의 움직임을 보다 의식적으로 행하는 신체 표현이다. 2절에서 자세히 다루겠지만, 이는 회화라는 것이 본질적으로 주어진 세계를 눈으로 보고, 그에 맞추어 몸을 조정하는 행위이기 때문이다.

---

[32] 위와 같은 책, 18.

[33] 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004), 156.

2. 몸짓이 강조되는 회화

대상화된 몸에 집중하는 과정에서 자연스럽게 잊힌 주체로서의 몸, 그림을 그리고 있는 몸에 대한 관심이 내 안에 자리 잡았다. 그림을 감상할 때, 그 과정은 잊히기 때문에 우리는 그림이 몸의 움직임의 중첩이라는 사실을 잘 알아채지 못한다. 게다가, 그림을 그리는 움직임이란 단순히 붓에 물감을 묻혀 화면에 바르는 행위가 아니다. 그림을 그리는 행위는 내가 생각한 색이 실제 현실에서 같은 색으로 칠해지고 있는지, 내가 그리려는 형태가 화면에서 제대로 그려지고 있는지 눈으로 계속 확인하는 과정이기도 하다. 이처럼 그림을 그리는 움직임은 화가의 몸이 눈으로 확인한 것과 계속해서 상응하면서 조정되는 과정이다. 메를로-퐁티에 따르면, 우리는 의도와 실행 사이에서 계속 몸을 조정하고, 그 과정에서 몸을 대상으로 의식하지 않고 세계에 우리의 몸을 통합시킨다.[34]

플루서 또한 그의 몸짓 이론에서 그리기의 몸짓을 자기 분석적이고 자의식을 지닌 몸짓이자 현재로부터 미래를 향하는 의도된 움직임이라고 설명했다.[35] 실제로 그림을 처음 배울 때 익히게 되는 것 중 하나가 뒤로 나와서 그림을 확인하는 행위, '의도와 실행 사이에서 몸을 조정' 하는 일이다. 이때 우리 몸의 기관들은 도구가 아니고, 붓과 같은 도구 또한 우리 몸을 확장하는 것이지 몸과 별개의 것이 아니다.[36] 실제로 그림을 그리는 사람을 관찰할 때 우리가 보는 것은 손과 붓의 연결과 그 연결 속에서 발이 화면에 그려지는 것에 따라 계속 움직이는 모습이다.[37] 즉, 그리기란 화면 안에서 조형 요소들을 한눈에 바라보고 분석하는 과정으로서 본질적으로 자아 성찰적인 행위다. 그리고 관객은 완성된 그림으로부터 화가의 동결된 몸짓을 본다.[38] 회화의 가치란 자유를 추구한 한 사람의 성찰의 과정을, 그 시간의 흐름을 한 화면으로 본다는 것에 있다.

한편 모든 회화는 몸을 움직인 결과이며 촉각적인 흔적을 지니고 있다고 할 수 있다. 유연한 방식으로 물감을 사용하여 붓 자국이 눈에

---

[34] 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004), 202.
[35] 빌렘 플루서, 『몸짓들: 현상학 시론』, 안규철 역. (서울: 워크룸 프레스, 2018), 95.
[36] 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004), 136.
[37] 빌렘 플루서, 『몸짓들: 현상학 시론』, 안규철 역. (서울: 워크룸 프레스, 2018), 90.
[38] 위와 같은 책, 103.

보이게 그려진 상태를 뜻하는 '회화적(painterly)'[39]이라는 말은 붓자국이 두드러지는 모든 회화에 붙일 수 있는 말이기도 하다. 다만 이 회화적인 특징이 화면에서 제일 두드러지는 것으로 나타났을 때 얻을 수 있는 효과가 있다. 회화적 회화가 지닌 촉각성(tactility, 촉각과 관련된, 만져질 수 있을 듯한 느낌)[40]은 회화의 환영을 스스로 드러낸다.[41] 이때 촉각성은 뵐플린(Heinrich Wölfflin)이 설명하는 촉각성의 시각적 재현이라기보다는[42], 정말 화면에서 촉각적인 질감이 느껴지는 것에 가깝다.[43] 모더니즘 회화는 시각 고유의 것을 다룬다는 전제하에 지각 주체와 신체를 분리해왔으며, 시각 고유의 특성을 중시했다.[44] 촉각성을 강조하는 회화적 회화는 이러한 주체와 신체의 분리를 화해시키고 우리가 몸으로 세계와 만난다는 사실을 느끼게 한다. 의식이나 언어와 달리 몸의 움직임은 그 어떤 거짓도 고할 수 없으며, 그러므로 예술적 가치를 지닌다. 강력하게 자신을 수용하고 드러내는 예술가의 태도는 작품을 감상하는 타인에게도 긍정적 영향을 미치기 때문이다. 이사벨 그로 또한 회화의 정서적인 힘은 회화적 기호의 특수한 물질성(materiality, 물리적이고 물질적인 상태, 정신적인 것보다는 물리적인 것에 가까운 특성)[45]에서, 즉 화면에 촉각적으로 남겨진 회화적 흔적에서 나온다고 설명한 바 있다.[46] 이처럼 회화적 회화, 화가의 붓질을 강조하는 회화는 몸의 진실을 통해 예술의 가치를 실현한다.

불안을 해소하고 하나가 된 의식과 신체를 더 강조하기 위해 나는 대상화된 몸이 직접 등장하는 대신 몸의 궤적, 회화적 흔적이 두드러지는 그림도 그리게 되었다. 이러한 변화가 나타나기 시작했을 때에 제작된 <때린 것과 맞은 것>(도판14~16)은 불안을 해소하고

---

[39] "Painterly - Art Term | Tate", https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/painterly, Tate gallery. (2021년 9월 10일 접속).

[40] "Tactile Definition & Meaning | Dictionary.com" https://www.dictionary.com/browse/tactile 1-2번 뜻, (2021년 9월 10일 접속).

[41] 임근준, "회화적 회화: 환영성을 자가 폭로하는 거친 붓질이 뜻하는 바", 월간 <문화공간> 2016년 06월호.

[42] 이브-알랭 부아, 로잘린드 E. 크라우스, 『비정형: 사용자 안내서』, 정연심, 김정현, 안구 공역. (파주: 미진사, 2013), 31.

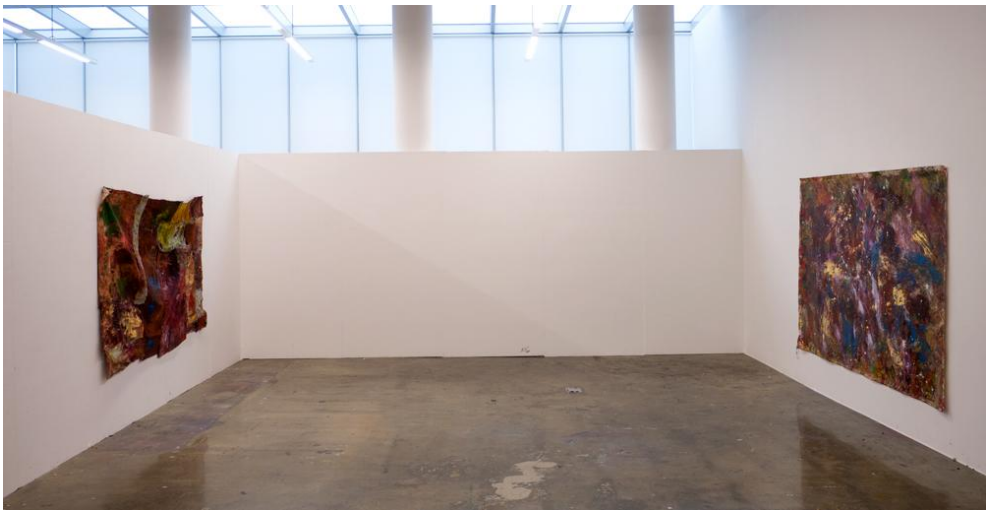
[43] 임근준, "회화적 회화: 환영성을 자가 폭로하는 거친 붓질이 뜻하는 바", 월간 <문화공간> 2016년 06월호.

[44] 위와 동일.

[45] "Material Definition & Meaning | Dictionary.com" https://www.dictionary.com/browse/material 9-10번 뜻, (2021년 9월 10일 접속).

[46] Graw, Isabelle. *The Love of Painting: Genealogy of a Success Medium* (Berlin: Sternberg Press, 2018), 20.

주체성을 획득하는 과정을 비유하기 위해 실험적으로 제작된 작품이다. 이 작품은 의식과 신체의 합일을 위한 이전 단계로서, 의식에 집중한 화면과 몸에 집중한 화면, 총 두 개의 화면으로 이루어져 있다. 이 작품에서 나는 정신과 몸을 인위적으로 나누는 것이 가능한 일인지 탐구하려고 했다.



(도판14) 때린 것과 맞은 것, 2020, 캔버스와 코듀로이 천에 유채 및 본드, 각 167x250cm, 145x232cm, 설치 전경

이 작품에서 나는 불안으로 유발된 폭력을 분출한 화면과 자신의 불안을 해소한 이후 제어된 화면, 총 두 개의 화면을 마주 보게 구성했다. 나는 코듀로이 천에 무거운 물건을 집어넣고 물감을 묻혀 캔버스 천에 휘둘렀다. 말하자면 코듀로이 천 조각들을 붓 대신 사용한 것이다. 이후 나는 이 코듀로이 천 조각들을 엮어 하나의 화면으로 만들었다. 이 작품에서 불안을 해소하고 주체가 되는 일련의 과정은 인위적으로 두 개의 화면으로 나뉘어있다. 그림을 그리는 일은 본래 하나의 화면을 조화롭게 구축하는 일이고, 이것은 그림을 그리기를 훈련한 화가들이 벗어날 수 없는 일이다. 그래서 아무리 내가 불안을 화면에서 붓질로 해소한다고 한들, 의식적으로나 무의식적으로나 조화롭게 수정하려는 변형이 일어날 수밖에 없다. 나는 이러한 변형을 최대한 막아보고자 화면을 둘로 나누는 방법을 고안했다. ‘때린 것’으로서 코듀로이 천 조각들은 하나로 합쳐지는 과정에서 나의 통제 과정을 거친다. 한편 물감으로 돌팔매질을 당한 캔버스 천 화면은 우연적인 뿌리기 기법으로 가득 찬 혼란의 상태에 있다. 하지만 모호한

부분들이 생길 수밖에 없다. 예를 들어서 나는 코듀로이 천 어느 부분에 물감이 묻을지는 예측할 수 없으며, 캔버스 천에 뿌려지는 모습은 우연적인 것으로 보이지만 아주 제어할 수 없는 것은 또 아니다. 따라서 이 작품을 통해 나는 불안의 해소와 제어를 딱 잘라 구분할 수 없으며, 몸과 정신은 완전히 분리될 수도 완전히 통합될 수도 없다는 사실을 깨달았다.

(도판15) 때린 것과 맞은 것, 2020, 캔버스에 유채, 167x250cm

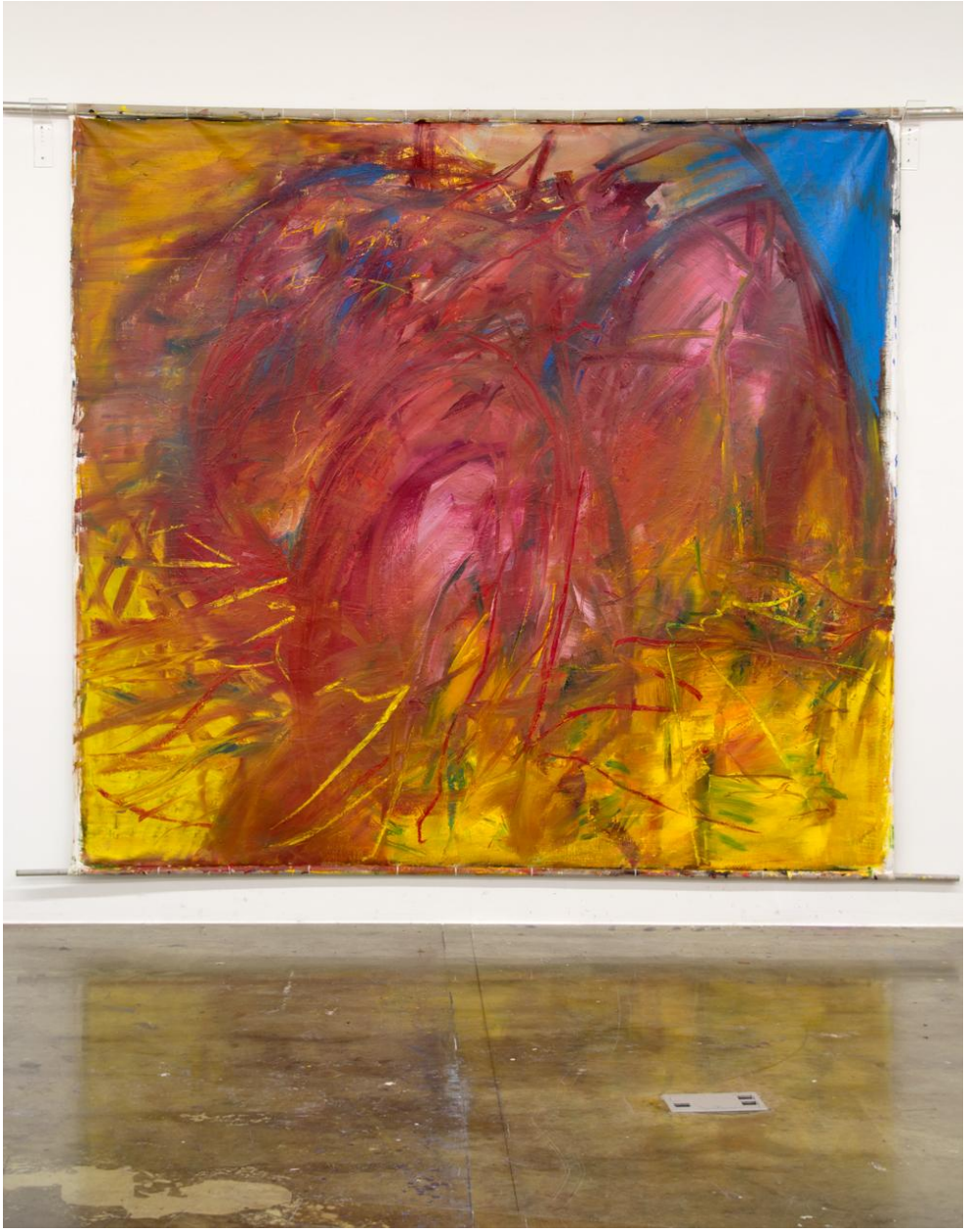
(도판16) <때린 것과 맞은 것>, 2020, 코듀로이 천에 유채 및 본드, 145x232cm

이후 나는 의식과 육체의 온전한 합일을 꿈꾸기보다는, 의식과 육체의 분리를 최소화하는 방법을 모색하면서 작품을 제작하게 되었다. 물감을 두껍게 바른다거나, 손을 직접 사용해 화면을 긁고 문지르는 등의 방식은 몸 이미지를 재현하기 위해 그렸던 작품들에서도 공통으로 사용되었던 것이고, 나는 몸의 흔적을 특히 더 강조하기 위해 추가로 몇 가지 방식을 더 사용했다. 구상적인 형태로 그림을 시작하지 않는 것, 내 몸보다 큰 화면에서 그려보는 것, 도구의 길이를 연장하는 것, 수평 상태에서 그려보는 것, 통일된 색조를 사용하는 것 등이다.

가장 먼저 나는 구체적인 형태 없이 그림을 시작했다. 이전 그림들에서는 신체의 형태가 화면에 존재하는 경우가 많았다. 신체의 흔적을 더 강조하기 위해서 나는 알아볼 수 있는 형태가 없는 구성에서 그림을 시작하거나 화면에 바로 물감을 짜서 그리기 시작했다. <경련>(도판17)과 <장면-빨강>(도판21~22)은 구상적인 형태가 없는 구성에서 시작하였으며, <가죽>(도판18~19)과 <빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등>(도판20)은 색의 종류와 위치를 대략적으로만 생각한 뒤 바로 화면에 물감을 짜서 그리기 시작한 작품이다. <경련>(도판17)의 경우 그리는 과정에서 구상적인 형태를 만들었다가 지우기를 반복하긴 하였으나, 재현하고자 하는 이미지가 있는 것은 아니었기 때문에 붓질이 더 강조되는 화면을 만들 수 있었다.

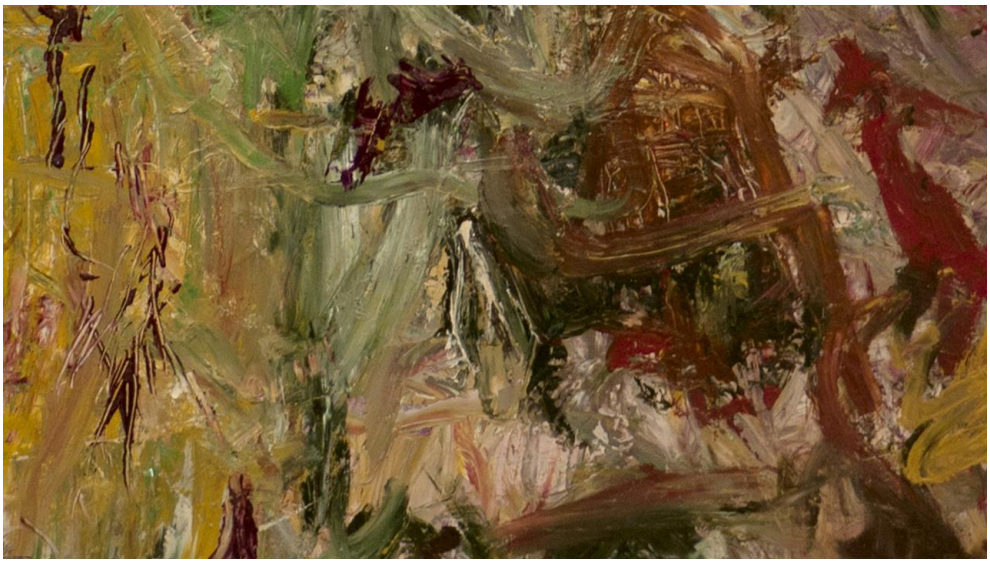
이어서 나는 의식과 몸이 합일되는 상태를 더 강력하게 경험하기 위해 내 몸을 넘어서는 크기의 그림들을 길이를 연장한 붓으로 제작했다. 이전에도 나는 <소화>(도판7), <침투>(도판9) 등 큰 그림을 그려왔으나, <경련>(도판17)부터는 붓대의 길이를 4배 정도 연장해 큰 그림을 한 눈에 보면서 붓질하고 사다리에 올라가서 그렸다. 이러한 제작 방식은 네 가지 효과를 야기했다. 먼저, 팔의 움직임이 다 드러날 정도의 큰 붓질이 화면을 가로지르는 것이 가능해졌다. 이전에는 큰 붓질이어도 그것의 궤적이 짧은 편에 속했다. 그러나 큰 그림을 긴 붓으로 그리게 되니 화면에 팔이 회전할 수 있는 만큼의 궤적을 담는 것도 가능해졌다. 둘째로, 눈과 몸이 일치하는 것을 감각하면서 그릴 수 있었다. 작은 그림을 그릴 때는 손만이 움직인다고 착각하게 되어 눈과 몸의 호응을 느끼기 힘들다. 큰 그림을 긴 붓으로 그리게 되면서 눈으로 내 몸의 궤적을 확인하면서 붓질하는 것이 수월해졌다. 셋째로, 형태에 종속적인 붓질과 형태로부터 독립적인 붓질의 구분이 모호해졌다. 긴 붓은 내 생각대로 움직여지지 않아 자연스럽게 내 몸짓을 반영하게 되며, 큰 그림에는 이런 몸의 궤적이 잘리지 않고 남게 된다. 그래서 그림 안에서

붓질은 형태를 만들면서 동시에 움직임을 전달하는 이중적인 역할을 수행할 수 있게 된다. 마지막으로, 큰 그림은 꽤 많은 노동량을 요구한다. 큰 그림을 그리는 일에는 물리적인 힘이 든다. 대형 캔버스를 설치하고 밑 작업을 하는 일, 사다리와 붓, 많은 양의 물감 등 큰 규모에 맞는 도구를 준비하는 일은 작은 그림을 그릴 때보다 당연히 더 많은 노동을 필요로 한다. 무엇보다, 실제 그리는 과정에서 붓을 지탱하는 긴 막대를 휘두르고, 사다리에 올라갔다 내려오는 등 높은 집중력을 유지한 상태에서 몸을 혹사하는 일이 발생한다. 그렇기 때문에 더욱이 의식과 몸의 하나 됨을 느낄 수 있는 것이다. 큰 그림을 그리면서 얻은 이러한 신체적 경험은 작은 그림을 그릴 때 몸의 흔적을 강조하는 것을 전보다 더 수월하게 만들었다.

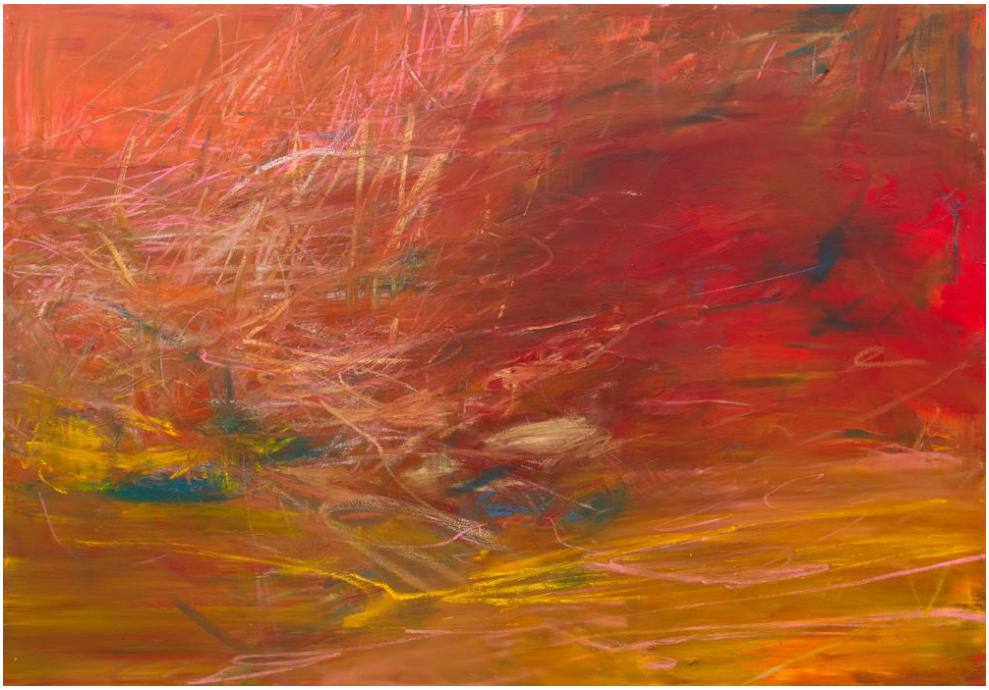


(도판17) 경련, 2021, 캔버스에 유채, 2.5x2.7m

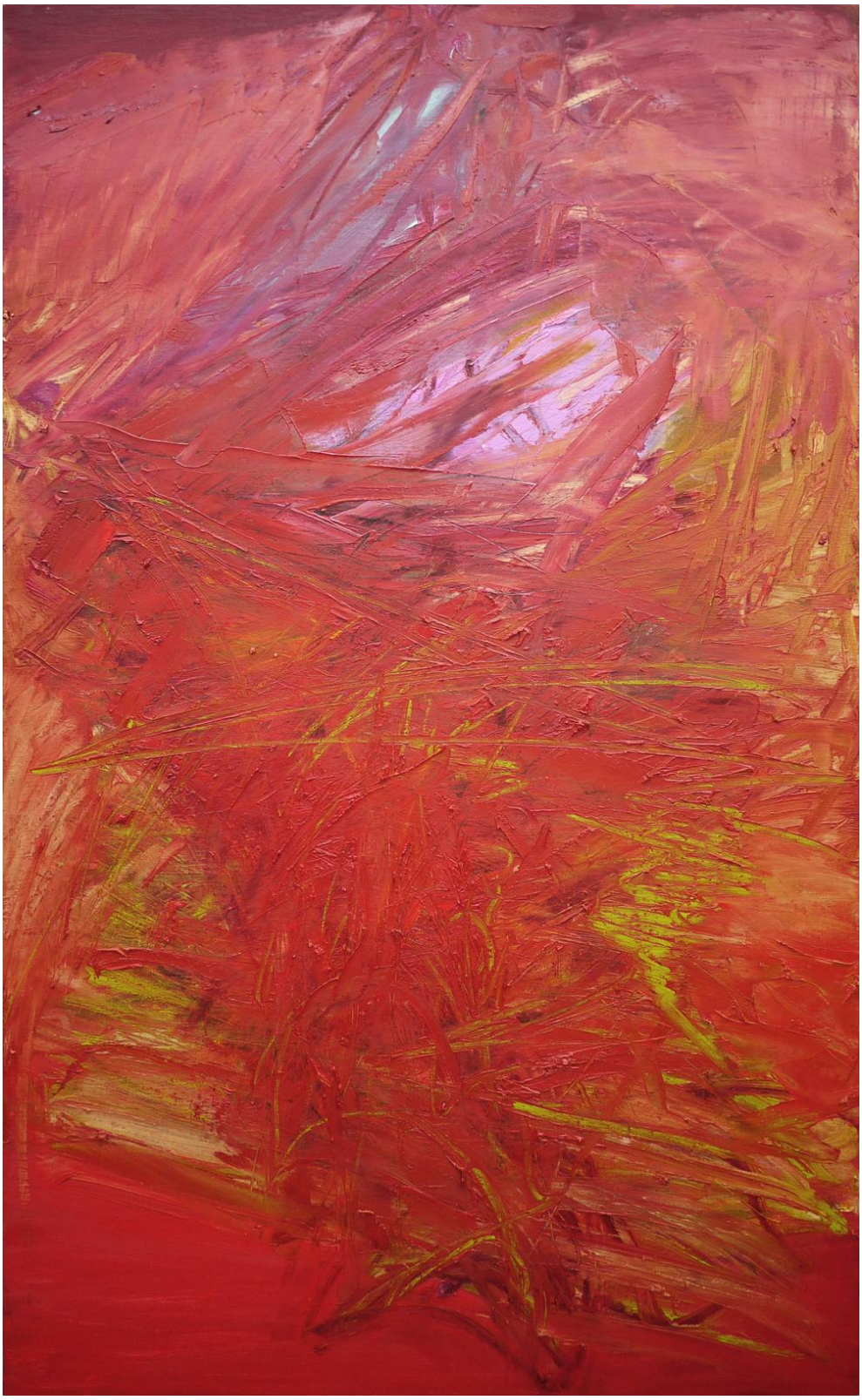
(도판18) 가죽, 2020, 캔버스에 유채, 167x120cm



(도판19) <가죽>의 세부



(도판20) 빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등, 2021, 캔버스에 유채, 112.1x162.2cm



(도판21) 장면-빨강, 2021, 캔버스에 유채, 145.5x89.4cm

(도판22) <장면-빨강>의 세부

<가죽>(도판18~19)와 <빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등>(도판20)은 바닥에서, 수평 상태에서 그려졌다. 이 작품들을 제작할 때 나는 물감을 짜서 화면에 떨어트리고, 그걸 바로 손으로 문대거나 나이프와 큰 붓으로 펴 발랐다. 그리기 전에 미리 특정 형태를 구상하지 않았다. 이 그림들에서 보이는 것은 눈과 함께 움직인 몸과, 그 몸의 일부인 손가락이 남긴 자국들이다. 또한 <경련>(도판17), <가죽>(도판18~19), <빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등>(도판20), <장면-빨강>(도판21~22) 등의 작품들은 자연스럽게 통일된 색조를 지니게 되었다. 왜냐하면 이 그림들의 목적이 이미지를 재현하는 것이 아니라 몸의 흔적을 강조하는 것이었기 때문이다. 색의 구분은 곧 형태를 낳고, 재현으로 읽힐 여지를 만든다. 그림의 목적이 재현이 아니었기 때문에, 나는 보색처럼 강하게 구분되는 색들을 사용할 필요가 없었고, 색이 흔적들에 의해 섞이도록 내버려 두었다.

이처럼 몸의 이미지를 재현하는 그림만이 아니라 몸의 흔적이 전면에 대두되는 그림도 제작하게 되면서 2021년 현재 나의 그림에는 몇 가지 변화가 생겼다. 우선 앞서 언급했듯이, 의식과 몸의 분리를 최소화하도록 노력하면서 그림을 그리게 되었다. 이러한 태도는 몸의 미지를 재현하는 그림을 그릴 때도 적용되었다. 2021년에 제작된 <단면도>(도판11), <투시>(도판12), <반쪽들>(도판13) 등에서 불안과 이를 나타내는 대상화된 몸 이미지는 어디까지나 소재다. 이 그림들을 그릴 때 나는 고통의 상황에 나를 다시 위치시키는 것이 아니라 그림을

그리는 내 몸에 더 집중했다. <단면도>(도판11)에서 나는 몸이 잘린 상태보다는 여러 부분으로 나뉜 몸의 단면에 조금씩 다른 붓질을 하는 것에 집중했다. 가운데 둥그런 부분에는 붓의 결이 느껴지도록 물감의 두께를 두껍게 하여 칠하고자 했고, 각 부분들의 사이에는 오일 바의 알갱이와 섞여 자글거리는 질감을 만들고자 했다. <반쪽들>(도판 13)에서도 몸의 반이 절단되어 떨어진 상황보다는 두껍고 납작한 직사각형 모양의 붓질이 쌓이는 감각, 그리고 매끄럽기보다는 거슬거슬한 표면을 만드는 것에 집중했다. <투시>(도판12)에서도 몸이 관통되는 장면을 재현하려고 하기보다는, 관통될 때의 움직임을 강하게 내리꽂는 붓질로 나타내는 것에 더 신경을 썼다.

이와 같이 나는 2021년에 제작된 몸 이미지를 재현하는 작업들에서 몸 이미지를 조금씩 다른 몸짓과 그 몸짓을 드러내는 붓질을 위해 소재로써 사용했다. 그 결과 몸 이미지가 없는 그림에서도 나는 보다 자유롭게 화면을 다룰 수 있게 되었다. 예를 들어, 각각 2020년과 2021년 초반에 제작된 <가죽>(도판18~19)과 <경련>(도판17)에서는 그림의 여러 부분들에 그리 큰 차이가 존재하지 않는다. 그러나 <단면도>(도판11), <투시>(도판12), <반쪽들>(도판13)을 완성하고 나서 그려진 <빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등>(도판19), <장면-빨강>(도판21~22)에서는 그림을 이루는 부분들 사이에 차이가 생겼다. 이러한 변화는 내가 최초의 동기였던 불안을 더 거리를 두고 다룰 수 있게 되었기 때문에 발생했다. 그래서 현재의 그림은 불안에서 촉발된 것이라기보다는, 표출되지 못하고 고여있던 에너지를 분출하는 것에 가까워졌다. 억압돼있던 에너지는 두껍고 질척거리는 붓질, 진하고 깊은 색조, 시원하게 화면을 가로지르는 궤적 등으로 화면에 분출되었다. 나는 <단면도>(도판11), <투시>(도판12), <반쪽들>(도판13), <경련>(도판17), <빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등>(도판20), <장면-빨강>(도판21~22) 등 2021년에 제작된 작품들에서 이런 방식을 사용했다.

Ⅳ. 결론

지금까지 나는 불안에서 촉발된 일련의 회화 작품이 어떤 방식으로 진행됐는지를 살펴보았다. 불안을 나타내고 해소하는 이미지로서 대상화된 신체를 그리는 과정은 회화 화면이 신체의 흔적으로 이루어졌음을 강조하는 그리기 방식을 야기했다.

나는 2020년 상반기까지는 불안한 상황에서 떠오르는 몸 이미지를 재현하고 싶다는 다소 강박적인 생각으로 작품을 제작했다. 이 왜곡된 몸 이미지를 재현하기 위해 나는 몸짓이 드러나는 회화적 흔적들을 활용하였다. 그런데 이런 이미지를 재현하는 과정은 내게 다시 불안의 상황에 놓이는 기분을 느끼게 했다. 그래서 나는 2020년 하반기부터는 불안이 엄습해오는 것을 막으면서도 이미지를 재현할 수 있도록 계획적인 절차를 만들고자 했다. 하지만 이런 통제보다는 근본적인 사고를 전환하려고 노력하는 것이 더 도움이 되었다. 나는 회화적 흔적들에 대한 관심은 유지한 상태로, 강박을 내려놓고 불안을 해소하는 방식의 그리기, 의식과 몸의 분리를 줄이려고 노력하는 방식의 그리기, 몸짓을 반영하는 촉각적인 흔적이 강조되는 화면 등에 관심을 두게 되었다. 이러한 일련의 과정은 특정 시기의 내면의 상태라는 고갈되는 것이 당연한 소재에서 출발한 작품을 어떻게 더 이어갈 수 있을지를 고찰한 결과이기도 했다. 증상이 호전되었는데 계속 그 소재로 작업을 한다면, 진실성 문제는 차치하고서라도 그때의 작업은 개인에게 악영향을 끼치는 것이 된다. 그래서 나는 나의 감정에서 출발하긴 했지만, 그 감정에서 얻은 몸, 대상, 움직임, 회화와 같은 개념을 중심으로 생각의 가지를 뻗어 나가게 되었다.

회화는 작가의 심리적 상태를 드러낸다는 말을 가장 많이 수식 받는 매체다. 대개 화면의 촉각적인 흔적들은 작가의 감정 상태와 동일시된다. 하지만 그림이 그려지기 시작하는 시점부터 회화는 나를 떠나 독립적인 생물이 된다. 많은 화가가 손이 알아서 움직였다거나, 이렇게 그려야 할 것 같아서 이렇게 그렸다고 말하는 것은 회화가 생물처럼 알아서 움직이는 경험을 했기 때문일 것이다.[47] 그러나 당연하게도 회화는 생물이 아니라 무생물이다. 그래서 화가는 오래전부터 죽은 것에 생을

[47] Graw, Isabelle. *The Love of Painting: Genealogy of a Success Medium* (Berlin: Sternberg Press, 2018). 23-24.

불어넣는 사람으로 여겨졌다.[48] 하지만 살아있는 것처럼 만들면 만들수록 진실을 알았을 때 배신감이 커지는 법이다. 이런 배신 없이 죽어있는 회화가 생기를 유지하는 유일한 방법은 불균형 상태에 놓이는 것이다. 엘킨스는 완벽한 조화의 상태에는 어떤 희망도 기적 같은 힘도 없다고, 그런 완벽한 균형 상태가 존재한다면 그것은 시체라고 말했다.[49] 즉, 그림이 계속 살아 움직이기 위해서는 작품 속 부분들이 끊임없이 싸워야 한다.

그러므로 내 작업도 불균형을 목표로 한다. 2019년부터 2021년까지, 나는 계속해서 화면을 통제하려고 하는 욕구와 그 통제로부터 자유로워지고 싶은 욕구 사이를, 다시 말해 죽은 것을 만들고자 하는 욕구와 살아있는 것을 만들고자 하는 욕구 사이를 오갔다. 이런 아이러니는 회화가 인간과 닮은 부분이기도 하다. 인간도 언젠가는 살아있던 흔적을 지닌 죽은 것이 되기 때문이다. 이 논문은 내가 작업을 포기하지 않고 지속할 이유를 발견하기 위해 고군분투한 결과이자, 현시점에서 작품을 정리하고 발전 방향을 모색하기 위한 것이다. 앞으로의 작업에서도 나는 몸과 회화를 중심 개념으로 자유로운 변주를 계속할 것이다.

---

[48] 위와 동일.

[49] Elkins, James, *What Painting is*, (London: Routledge, 2000), 106.

도판 목록

[도판 1] 사고, 2020, 캔버스에 유채, 65.1x90.9cm
[도판 2] 자르기, 2019, 캔버스에 유채, 80.3x100cm
[도판 3] 수치, 2019, 캔버스에 유채, 2.24 x 3.24m
[도판 4] <수치>의 세부
[도판 5] 발광, 2020, 캔버스에 유채, 162.2x112.1cm
[도판 6] 고문, 2020, 캔버스에 유채, 162.2x130.3cm
[도판 7] 소화, 2020, 캔버스에 유채, 260.6x324.4cm
[도판 8] 그 시체, 2020, 캔버스에 유채, 181.8x145.4cm
[도판 9] 침투, 2020, 캔버스에 유채, 272.7x218.1cm
[도판 10] <단면도>, <투시>, <반쪽들>을 위한 드로잉들, 캔버스에 유채, 각 51x41cm
[도판 11] 단면도, 2021, 캔버스에 유채, 162.2x130.3cm
[도판 12] 투시, 2021, 캔버스에 유채, 193.9x130.3cm
[도판 13] 반쪽들, 2021, 캔버스에 유채, 162.2x112.1cm
[도판 14] <때린 것과 맞은 것, 2020, 캔버스와 코듀로이 천에 유채 및 본드, 각 167x250cm, 145x232cm, 설치 전경
[도판 15] 때린 것과 맞은 것, 2020, 캔버스에 유채, 167x250cm
[도판 16] 때린 것과 맞은 것, 2020, 코듀로이 천에 유채 및 본드, 145x232cm
[도판 17] 경련, 2021, 캔버스에 유채, 2.5x2.7m
[도판 18] 가죽, 2020, 캔버스에 유채, 167x120cm
[도판 19] <가죽>의 세부
[도판 20] 빨강, 주황, 노랑, 파랑, 금색 등, 2021, 캔버스에 유채, 112.1x162.2cm
[도판 21] 장면-빨강, 2021, 캔버스에 유채, 145.5x89.4cm
[도판 22] <장면-빨강>의 세부

참고 문헌

국내 단행본

강미라, 『몸 주체 권력: 메를로퐁티와 푸코의 몸 개념』, (서울: 이학사, 2011)
발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품 ; 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역. (서울: 길, 2007)
빌렘 플루서, 『몸짓들: 현상학 시론』, 안규철 역. (서울: 워크룸 프레스, 2018)
앤드류 심스(Sims, Andrew). 『마음의 증상과 징후 기술 정신 병리학 입문』, 김용식, 김임렬, 정성훈 공역. (서울: 중앙문화사, 2006).
이브-알랭 부아, 로잘린드 E. 크라우스, 『비정형: 사용자 안내서』, 정연심, 김정현, 안구 공역. (파주: 미진사, 2013)
조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, (서울: 이학사, 2004)
지그문트 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기, 박찬부 공역. (파주: 열린책들, 2006)
질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역. (서울: 민음사, 2008)
핼 포스터, 『강박적 아름다움: 언캐니로 다시 읽는 초현실주의』, 조주연 역. (파주: 아트북스, 2018)

국외 단행본

Graw, Isabelle. The Love of Painting: Genealogy of a Success Medium (Berlin: Sternberg Press, 2018)
Graw, Isabelle, and Lajer-Burcharth, Ewa, eds. Painting beyond Itself: The Medium in the Post-medium Condition (Berlin: Sternberg Press, 2016)
Graw, Isabelle, et al., eds. Thinking through painting : Reflectivity and Agency beyond the Canvas (Berlin: Sternberg Press, 2012)
Elkins, James, *What Painting is*, (London: Routledge, 2000),

정기 간행물

임근준, “회화적 회화: 환영성을 자가 폭로하는 거친 붓질이 뜻하는 바”, 월간 <문화공간> 2016년 06월호.

웹사이트

“Material Definition & Meaning | Dictionary.com” https://www.dictionary.com/browse/material 9-10번 뜻, (2021년 9월 10일 접속).
“Painterly - Art Term | Tate”, https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/painterly, Tate gallery. (2021년 9월 10일 접속).
“Tactile Definition & Meaning | Dictionary.com” https://www.dictionary.com/browse/tactile 1-2번 뜻, (2021년 9월 10일 접속).

Abstract

Representing and Relieving Anxiety through Painting that emphasizes Gestures
-Based on My Painting Works-

Lunah Kim
Painting Major, Department of Painting
The Graduate School
Seoul National University

The purpose of this paper is to study paintings produced in response to anxiety from 2019 to 2021. A series of works produced during this period have a common feature that the traces of the body appear to be the most important on the surface. This characteristic of the surface has a starting point in the characteristic of the psychological state of anxiety that occurred at a specific period. Anxiety is a reaction starting from repetitive compulsion, and accompanied by repetitive images and somatization symptoms. Since 2019, I have focused on these characteristics of anxiety and tried to reproduce the distorted body images that reflect the psychological state. Since the second half of 2020, I have noted that the painting itself showing gestures not only reveals anxiety but can also relieve anxiety. The Painting as the bodily expression united with consciousness is characterized by the surface with prominent bodily traces and materiality.

All paintings consist of traces that reflect the body. However, the

accumulation of traces reflecting the body was the most prominent feature of my work from 2019 to 2021. I have studied a method to reproduce images that reflect the psychological state since 2019. I observed repeatedly emerging images and physical symptoms and explored problems such as when these images come to mind, what characteristics of the images reflecting the symptoms of the body are, and how to reproduce these distorted body images. This process was to objectify the mental state and the body reflecting it.

However, the process of painting an image that emerged in an anxious situation caused me anxiety ironically. Therefore, I came to question the dichotomous division of body and mind. Therefore, from the second half of 2020, I became interested in the body that became the subject along with the mind after carrying out the objectification process. My interest in painterly traces reflecting gestures and the changing surface based on them has expanded through this series of processes. I explored problems such as how the process of painting reflects subjectivity, what is the meaning of painting that emphasizes gestures, and what material and tactile traces in this painting mean.

This study was a process of examining the meaning of painterly painting that emphasized materiality and tactility. I tried to study the meaning of painterly painting in terms of individual emotions. Furthermore, I tried to explore what meaning painterly painting could have beyond the level of emotion.

Keywords : Anxiety, Body, Gestures, Objectification, Subjectivity, Painterly painting, Tactility
Student Number : 2020-23330