



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)



미술학석사 학위논문

어린 시절 놀이기억의 시각화

-나의 작품을 중심으로-

2023년 02월

서울대학교 대학원

동양화과 동양화전공

강연지

어린 시절 놀이기억의 시각화

-나의 작품을 중심으로-

지도교수 조 인 호
이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2022년 10월

서울대학교 대학원
동양화과 동양화 전공
강연지

강연지의 석사 학위논문을 인준함
2022년 12월

위원장 김 성 희 (인)
부위원장 신 하 순 (인)
위원 최 석 원 (인)

국문초록

본 논문은 2018년부터 현재까지 나의 작품에 관한 연구를 다루었으며, 나의 작품은 ‘어린 시절 놀이기억’이라는 주제를 바탕으로 한다. 나의 작업은 대부분 평면의 회화 작업이고 하나의 주제에서 다양한 화면으로 나타난다. 이에 따라 작품의 창작 배경과 목적, 이론 내용을 문헌 연구를 통해 분석하고, 조형적 특징과 재료기법 등을 바탕으로 화면을 탐구하였으며 이를 통해 앞으로 나아갈 방향을 모색하였다.

작가란 끊임없이 세상에 없는 것을 창조해 내는 사람이다. 평생에 걸쳐 창작활동을 이어감에 앞서 나라는 사람은 무엇인지, 내가 지속할 수 있는 작업의 주제는 무엇인지 질문하기 시작하였다. 그 질문에 대한 답을 찾아가기 위해 그림을 그리는 최초의 행위를 떠올리기 시작하였다. 이는 어린 시절로 거슬러 올라가 아무런 고민 없이 낙서하거나 색을 칠하는 행동을 떠올리게 하였다. 그림 그리는 것에 대한 원초적 즐거움을 느꼈고 즐거운 놀이에 대한 기억으로 흘러가기 시작했다. ‘어린 시절의 놀이기억’에 대한 최초의 접근이었다. 이후 작업과 관련한 기억을 세분화하면서 관련 이론들에 대한 분석과 나의 기억에 대한 구조화를 시작하였다.

먼저 나의 어린 시절 놀이기억의 정의를 위하여 놀이기억을 놀이와 기억으로 각각 나누어 문헌 연구를 통해 그 점점을 찾아보았다. 어린 시절 놀이를 하는 공간은 일상과 분리된 공간이며 그 과정에서 즐거움을 느낀다. 이와 같은 놀이의 의미에 대해 하위징아의 놀이관점을 중심으로 분석하였다. 또한, 나의 어린 시절 놀이기억은 작업을 통해 신체적 유희에서 정신적 유희로 확장되는데 이를 장자의 관점으로 해석하였다. 놀이 한 즐거운 기억은 잊히지 않고 무의식 속에 영원히 남아있다. 평상시에는 떠오르지 않지만, 무의식 속에 남아 우발적으로 떠오르는데 이를 베르그송의 이미지 기억론과 프로이트의 무의식 이론을 바탕으로 그 이유와 양상에 대해 알아보았다. 이후 미술사 속에서 내가 표현하고자 하는 주제와 형식에 유사한 작가들의 작품을 분석하며 나의 조형 표현 방식의 토대를 마련하였다. 앞선 문헌 연구를 통해 나의 어린 시절 놀이기억에 대한 논

지를 나의 놀이기억의 분류를 통해 다시 한번 확인하고자 한다. 놀이기억을 각각 행위, 공간, 감각으로 나누어 분류하여 해당 작업의 전개 방향과 내용에 관해 서술하였다. 특히 놀이행위는 놀던 행위 자체와 낙서로 분류하여 서술하였으며 이때 카이와의 놀이의 분류와 명·청대의 생숙론을 바탕으로 각 행위를 분석하였다. 공간과 감각에 관련된 기억도 그 내용을 나누어 이후 표현 방법 세분화의 기틀을 마련하였다.

놀이기억이 회화화면으로 표현되기까지 기억의 종류를 바탕으로 여러 방법이 사용된다. 가장 기초 과정은 사진 자료를 통한 회상인데 이를 사진 자료의 종류를 소개하며 관련 내용을 전개하였다. 시각 자료를 바탕으로 한 것과 시각 자료가 없는 것들을 나누어 알아보았고 드로잉 과정부터 완성된 화면의 구성 방법까지를 서술하였다.

이후, 나의 작업에서 반복적으로 나타나는 조형적 특징을 형상의 추상화(抽象化), 화면의 중첩, 선의 즉흥성으로 나누어 앞서 분석한 작업의 특징이 두드러지는 부분을 설명하며 알아보았다. 재료기법으로는 장지, 건식 재료, 아크릴 물감의 활용이 있으며 이것을 사용한 목적 및 실험 과정의 서술을 통해 사용의 당위성을 알아보았다.

마지막으로 이번 연구 과정을 이론, 작품 분석, 조형적 특징 및 재료기법 분석에 관련해 각각의 결론을 도출하고 본 연구를 통해 알게 된 내 작업이 가지는 차별성과 독창성을 얻고자 한다. 또한 이번 연구의 미진한 점과 앞으로 나아가야 할 작업의 방향을 언급하며 마무리하였다.

주요어 : 어린 시절, 놀이, 기억, 즐거움, 시각화, 드로잉,
추상, 혼합재료

학 번 : 2018-20277

목 차

국문초록	i
목 차	iii
참고도판목록	v
작품도판목록	vii
표 목록	ix
I. 머리말	1
II. 나의 놀이기억	7
1. 놀이와 기억에 대한 이해	7
1) 놀이의 즐거움과 유희	8
2) 기억의 종류와 구성	12
3) 미술사 속 놀이기억의 표현	18
2. 어린 시절의 놀이기억	32
1) 놀이 행위	32
2) 놀이 공간과 놀이 감각	45
III. 어린 시절 놀이기억의 표현 방법	49
1. 사진 자료를 활용한 놀이기억의 회상	49
2. 회상된 놀이기억의 시각화	60
1) 사진 자료를 토대로 한 드로잉	61
2) 감각을 토대로 한 드로잉	66
3. 시각화된 이미지의 활용	73
1) 과편화된 시각기억의 재조합	73
2) 시각화된 감각 이미지의 화면구성	84

IV. 조형적 특징과 재료기법	91
1. 조형적 특징	91
1) 형상의 추상화(抽象化)	92
2) 화면의 중첩	100
3) 선의 즉흥성	105
2. 재료기법	111
1) 장지의 사용	111
2) 건식 재료의 활용	114
3) 아크릴 물감의 활용	118
V. 맺음말	120
참고문헌	125
작품집	129
Abstract	150

참고도판목록

【참고도판1】 이중섭, <판잣집 화실>, 1953, 종이에 수채와 잉크,
26.8x22.2cm, 국립중앙박물관

【참고도판2】 장육진, <꽃과 아이>, 1981, 한지에 먹, 34x25.5cm,
장육진미술문화재단

【참고도판3】 장육진, <나무와 새>, 1957, 캔버스에 유채, 34x24cm,
장육진미술문화재단

【참고도판4】 Cy Twombly, <Dutch Interior>, 1962, Wax crayon,
lead pencil, and oil on canvas, 267x302cm,
Metropolitan Museum of Art

【참고도판5】 Joan Miro, <The Birth of the World>, 1925,
Oil on canvas, 250.8x200cm, MoMA

【참고도판6】 어린이 대공원 재개장 관련 기사 사진

【참고도판7】 놀이공원 광고 이미지

【참고도판8】 롯데월드 어드벤처 신문광고

【참고도판9】 멜빵바지와 연두색 신발을 신고 있는 어린 시절의 나

【참고도판10】 멋쟁이 놀이를 하는 94년의 나

【참고도판11】 공주놀이를 하는 94년의 나

【참고도판12】 화랑 유치원 학예발표회에서의 나

【참고도판13】 Wassily Kandinsky, <Fugue>, 1914, oil on canvas,
129.5x129.5cm, Beyeler Foundation, Riehen, Switzerland

【참고도판14】 감정에 따른 표현 정리

【참고도판15】 【참고도판12】의 부분

【참고도판16】 <Kindergarten>(【작품도판18】)에서의 색채와 드로잉의
활용부분

【참고도판17】 <Kindergarten series>(【작품도판19】)의 각 화면의
색 부분 확대

【참고도판18】 【참고도판7】의 배경부분

【참고도판19】 <Memory of...>(【작품도판22】, 【작품도판25】)의
 배경 부분

【참고도판20】 <Bubbles>(【작품도판26】)의 손을 이용한 표현 부분

【참고도판21】 <94년의 풍경>(【작품도판29】)의 벽의 번짐과 섞임 부분

【참고도판22】 【작품도판13】의 부분

【참고도판23】 【작품도판20】의 부분

【참고도판24】 <Memory of...>(【작품도판22】)의 룰러코스터 부분

【참고도판25】 <O' 의 풍경> 드로잉 진행과정

【참고도판26】 <O' 의 풍경> 배경 진행과정

【참고도판27】 <가지 없는 나무>의 참고 이미지

【참고도판28】 <기억의 벽>(【작품도판5】)부분

【참고도판29】 다양한 즉흥적 선의 종류

【참고도판30】 <Memory(apartment)>(【작품도판3】),

 <Memory(playground)> (【작품도판4】)의 바탕과정

【참고도판31】 <94년의 풍경>(【작품도판29】)의 배경처리 중 다양한
 장지의 질감

【참고도판32】 마른 장지 위 다양한 목탄의 활용

【참고도판33】 놀이공원 기억 드로잉(【작품도판8】)의 부분

【참고도판34】 아크릴 물감을 사용한 즉흥적 붓질

작품도판목록

【작품도판1】 단순 놀이로 유발된 단편 기억 드로잉

【작품도판2】 <소꿉놀이>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

【작품도판3】 <Memory(apartment)>, 2020, 장지에 혼합재료,
130.3x162.2cm

【작품도판4】 <Memory(playground)>, 2020, 장지에 혼합재료,
130.3x162.2cm

【작품도판5】 <기억의 벽>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

【작품도판6】 기사 사진 참고 드로잉

【작품도판7】 놀이공원 기억 드로잉

【작품도판8】 놀이공원 기억 드로잉

【작품도판9】 놀이공원 기억 드로잉

【작품도판10】 멜빵바지 드로잉

【작품도판11】 연두색 신발 드로잉

【작품도판12】 멋쟁이 놀이 드로잉

【작품도판13】 공주 놀이 드로잉

【작품도판14】 학예발표회 드로잉

【작품도판15】 가을바람 드로잉

【작품도판16】 찬물 드로잉

【작품도판17】 <작은 기억들 시리즈>, 2019, 장지에 혼합재료,
각 162.2x130.3cm

【작품도판18】 <Kindergarten>, 2021, 장지에 혼합재료, 32.0x27.5cm

【작품도판19】 <Kindergarten series>, 2021, 장지에 혼합재료,
각 32.0x27.5cm

【작품도판20】 <멜빵바지와 초록 신발>, 2022, 장지에 혼합재료,
137.0x79.0cm

【작품도판21】 <94년도의 K>, 2022, 장지에 혼합재료, 97.0x130.3cm

【작품도판22】 <Memory of...>, 2020, 장지에 혼합재료,
 53.0x45.0cm

【작품도판23】 <Memory of...>, 2020, 장지에 혼합재료,
 53.0x45.0cm

【작품도판24】 <Memory of...>, 2020, 장지에 혼합재료,
 53.0x45.0cm

【작품도판25】 <Memory of...>, 2020, 장지에 혼합재료,
 53.0x45.0cm

【작품도판26】 <Bubble>, 2019, 장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm

【작품도판27】 <Memory dots-daytime>, 2020, 장지에 혼합재료,
 90.0x72.7cm

【작품도판28】 <장면_하나>, 2021, 장지에 혼합재료, 66.0x97.0cm

【작품도판29】 <94년의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 130.3x193.9cm

【작품도판30】 <향기 나는 꽃>, 2021, 장지에 혼합재료, 130.3x97.0cm

【작품도판31】 <O' 의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 65.1x53.0cm

【작품도판32】 <O' 의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 65.1x53.0cm

【작품도판33】 <O' 의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 65.1x53.0cm

【작품도판34】 <O' 의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 65.1x53.0cm

【작품도판35】 <가지 없는 나무>의 기억 드로잉

【작품도판36】 <가지 없는 나무> 작업과정

【작품도판37】 <가지 없는 나무>, 2021, 장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm

표 목록

【표1】 카이와 놀이의 분류

I . 머리말

작가로서 지속할 수 있는 작업은 무엇일까. 작가는 죽을 때까지 어떤 내용의 작업을 어떻게 표현해야 하는 것인가에 대해 고민한다. 사실 예술의 모든 분야에서 예술가들은 세상에 없던 것을 창조해 내고 그 이후에도 새로운 것을 창조해 나아가야 하는 사람들이다. 때문에 본인 안에서 질문과 답하기를 무한히 반복한다.

나 역시 미술가로서 새로운 이미지를 창조하기 위해 끊임없이 고민하고 고민한다. 작가로서 이후의 삶을 지속하기 위해서도 지속할 수 있는 주제란 무엇인가 하는 고민이 꼭 필요하다고 생각한다. 평생에 걸쳐 무언가를 창조한다는 것은 쉬운 일이 아니다.

내가 태초에 그림을 그리던 때는 언제이고 왜 그림 그리는 것을 좋아하게 되었을까부터 작업의 시작점을 찾아갔다. 이러한 본인 안에서 우러나온 개인적 경험이 나 스스로에게 솔직한 주제이고 내가 살아있는 한 개인 고유의 기억은 계속 만들어지리라 생각되었다. 그 때문에 첫 고민이었던 지속 가능한 작업의 주제 범위에도 들어간다고 생각하였고 관련 작업을 시작하게 되었다.

생각보다 어린 시절의 놀이하던 기억과 낙서행위의 유희가 성인이 되어서까지 꽤 큰 작용을 하고 있었다. 마치 꼬리에 꼬리를 물 듯 어린 시절 전반의 기억들이 무한히 떠오르기 시작했고 그것이 곧 주제가 되었다.

어린 시절은 어른이 된 사람들은 모두 지나온 시간이다. 즐거운

기억과 슬픈 기억 등 여러 기억이 있겠지만 ‘망각’이라는 작용으로 고통의 기억은 극히 일부분 남게 되고 즐겁고 긍정적인 기억은 선명하다.

나는 이러한 긍정적인 기억 중 ‘즐거움’의 부분에 집중하게 되었다. 어린 시절의 기억을 떠올렸을 때 놀이를 통한 즐거움의 기억이 압도적으로 많았다. 기록된 이미지들도 놀이와 관련한 것들이 주된 것이었다. 과거의 여러 기억들 중 어린 시절을 택한 이유도 현재에는 행할 수 없는 기억이기 때문이기도 하다.

어린 시절은 단순 과거의 기억뿐만이 아니라 ‘돌아갈 수 없는’이라는 조건이 있다. 단순 과거라면 바로 어제의 일도 과거가 될 수 있다. 그러나 어린 시절은 그 시기에만 할 수 있는 행동이나 시간성이 굉장히 특별하고 한정적이어서 더 귀한 기억으로 여겨진다.

이처럼 어린 시절의 놀이기억¹⁾은 시간이 지날수록 더 귀해지고 아련해진다. 가장 나다웠던, 꾸밈없었던 그 시절 자신들의 모습은 누구에게나 있고 현재에도 영향을 준다. 나는 이러한 어린 시절의 놀이기억을 화면 위에 그려냄으로써 현재 시점에서 과거의 시간을 붙잡고자 한다.

오롯이 기억하고 있는 화면을 그대로 옮기기도 하고 조각난 기억을 재해석하기도 한다. 과거의 기억을 마주할 때는 마치 그 시절로 돌아간 것처럼 작업하는 과정을 놀이로 인식하게 된다. 화면 위에 그려지며 과거의 제한적이던 기억들은 화면 위에 불들려지게 되면서 특수성을

1) 맞춤법 상 ‘놀이 기억’이 옳으나, 본 논문에서는 나의 작업 주제로서 강조하기 위해 ‘놀이기억’으로 붙여 서술하였다.

가지게 되고 개인의 기억에서 작품의 주제로 변화한다.

어린 시절의 기억은 꽤 여러 가지 방법으로 남아있다. 일기, 사진, 메모, 물건 등으로 남아있는 ‘즐거운 기억’들 중에서도 작업으로 표현되는 주요 사건들은 앞서 언급했던 것처럼 모두 ‘놀이’와 깊이 연관되어 있다. 그 때문에 나는 ‘어린 시절의 놀이기억’을 토대로 평면 회화를 통한 시각적 이미지를 창출해 내고자 한다.

이후 장에서 각각 내가 말하고자 하는 어린 시절과 놀이기억에 대해 알아보기 위하여 문헌 연구를 통해 주제를 비교 분석하고 이 주제를 회화적으로 표현하는 것에 대한 이유와 목적이 타당한지 알아보고자 한다. 또한, 현재 작업하고 있는 회화 화면의 구성과 표현방식이 적절하게 진행되고 있는지 화면을 분석하고 나의 작업의 특징은 무엇인지 찾아 볼 것이다. 마지막으로는 나의 작품의 시대적 의의와 이후 발전 방향에 대해 모색해 보도록 할 것이다.

본 논문은 총 5장으로 머리말을 제외한 각 장의 내용은 다음과 같다.

II 장에서는 내가 말하고자 하는 놀이기억에 대한 논지를 확립하기 위해 놀이와 기억이 무엇인지 알아본다. 먼저 나는 놀이를 어린 시절의 놀이행위가 현재의 창작과정으로 이어짐을 말하고자 하였다. 이를 뒷받침 할 놀이 이론 중, 요한 하위징아(Johan Huizinga, 1872-1945)의 놀이론을 발견하게 되었다. 이는 어린 시절 놀이행위와 작업 창작행위 단계에서 분석할 수 있었다. 뒤이어 나의 작업은 제작 과정과 감상 단계에서 놀이의 즐거움이 정신적 유희로 확장되는데, 이를 장자(莊子, B.C. 369-B.C.289)의 소요유와 포정해우로 이야기하고자 한다. 기억은 주로 놀

이의 내용을 가져오는 역할을 한다. 이 과정에서 기억은 놀이와 다르게 망각이라는 작용이 추가되며 나의 작업에서 놀이와 함께 혼재되어 나타난다. 때문에 기억이 형성되는 과정과 양상을 철학자 앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859-1941)의 이미지 기억론과 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)의 무의식 이론을 중심으로 알아볼 것이다. 이 분석을 통해 어린 시절의 기억이 현재 발현되는 작업에 어떤 방향으로 영향을 미치는지 알아볼 것이다. 결과적으로 놀이와 기억 관련 문헌 연구를 통해 놀이와 기억의 접점을 찾고 이후 작업에서 전달하고자 하는 내용을 구체화하는 것이다.

다음으로 놀이기억을 미술사 속에서 관련 작품들의 분석을 통해 살펴볼 것이다. 이를 내용과 형식으로 구분하여 알아보았다. 먼저 유년기 기억의 형성이 작업에 영향을 미친 사례로 이중섭(1916-1956)과 장육진(1917-1990)의 작품 분석을 통해 알아본다. 이는 내용의 접점에서 출발하여 형식의 유사성으로 나아간다. 이후 나의 작업형식과 형이하학적 유사성을 보인 사이 톰블리(Cy Twombly, 1928-2011)와 호안 미로(Joan Miro, 1893-1983)의 작업을 중심으로 알아볼 것이다. 이어서 나의 놀이 기억을 그 내용에 따라 놀이행위, 놀이공간, 그리고 놀이 감각으로 분류한다. 특히 놀이행위와 관련하여 3세에서 9세 당시에 주로 어떤 놀이를 하고 놀았는지, 정확히 어떤 장면과 기억들인지 구체적인 서술과 함께 로제 카이와(Roger Caillois, 1913-1978)의 놀이론을 중심으로 확인한다. 놀이행위들 중 현재 나의 작업과 밀접하게 연결된 ‘낙서’를 현재의 작업에서의 불규칙한 ‘낙서와 같은 선’과 어떤 관계가 있는지 알아본다. 어린아이의 정제되지 않은 선에서 출발한 이미지가 성인이 된 이후에 유

사하게 나오는 과정을 동양화론의 생숙론을 통해 논지를 확립한다. 놀이 공간은 말 그대로 놀이를 한 공간 자체의 기억이 지배적인 경우를 말한다. 공간에 따라 화면에 나타나는 구성요소가 저마다 차이를 보인다. 공간은 일상의 공간을 포함하여 놀이터, 놀이공원과 같은 일상과 분리된 공간까지를 말한다. 놀이 감각은 시각적인 기억보다 청각이나 촉각 등의 감각 자체가 주가 된 기억으로 비정형적 화면의 특징을 띠게 된다.

III장에서는 놀이 기억의 표현이 화면으로 어떻게 나타나는지 그 방법에 따라 분류하였다. 1절에서는 놀이기억 자체를 회상하는 사진 자료의 종류에 대해 알아본다. 사진 자료의 종류를 구분하며 각 자료를 간략히 소개한다. 2절에서는 드로잉을 중심으로 각각 사진 자료를 보고 회상된 기억들이 시각화된 것과 감각이 시각화되는 과정으로 나누어 알아본다. 이후 사진 자료들과 나의 드로잉에서 어떤 부분을 작업으로 가져오는지, 감각을 시각으로 변환하는 과정과 드로잉은 어떠한지 작업의 내용과 함께 분석한다. 2절의 내용들이 완성된 화면으로 나타나는 일련의 기초과정이었다면 3절에서는 완성된 나의 작업을 중심으로 화면을 분석하는 데 중점을 두어 서술하였다. 앞선 사진 자료들과 드로잉이 어떤 양상으로 화면에 조합되는지, 시각화 된 감각이 심화하여 화면에 어떻게 표현되는지 놀이기억의 내용과 함께 알아본다.

IV장에서는 앞서 설명한 화면을 표현하는 데 주로 사용하는 조형적 특징과 재료기법에 관해 설명할 계획이다. 조형적 특징을 각각 형상의 추상화(抽象化), 화면의 중첩, 선의 즉흥성으로 나누어 작품 속에 반복해서 드러나는 표현의 반영이 어떻게 되었는가에 대해 살펴본다. 형상의 추상화(抽象化)는 각각 먹의 사용과 형태의 생략으로 나누어 기억

에서 화면으로 전환되는 과정에 따라 작용하는 방향에 대해 관련 작업을 분석하며 알아본다. 복합적인 기억을 나타내기 위해 한 화면에 여러 풍경이 겹치기도 한다. 이러한 중첩되는 형상을 화면의 중첩으로 보고 작업 과정을 참고하며 단계적으로 분석할 것이다. 이후 나의 작업의 전 단계에서 나타나는 다양한 선을 앞서 언급한 놀이행위 중 하나인 낙서와 우발적으로 떠오른 기억을 빠르게 표현하는 방식으로 알아보며 이를 선의 즉흥성으로 설명할 것이다. 재료기법에서는 주로 사용하는 장지의 사용 이유를 작업 방법 설명으로 알아보고 이외의 편의성과 재질적인 측면도 함께 알아보며 당위성을 확보한다. 건식 재료는 그 종류와 사용 효과, 작업에서의 중요도를 이유로 언급한다. 아크릴물감의 활용은 여러 작품에서 복합적으로 사용되는 재료로서 꾸준히 반복 사용됨을 나열하며 설명할 것이다.

마지막으로 V장에서는 어린 시절 놀이기억의 추상화면 표현에 대하여 앞선 내용들을 다시 한번 정리하면서 어린 시절 놀이기억을 시각화 하는 것에 대한 내용적, 형식적 측면의 결론과 시각적 결과물을 도출한 뒤 의의를 밝힐 것이다. 또한 이번 연구의 미진한 부분을 파악하고 후속 연구와 앞으로 나아가야 할 방향에 대해서 탐색하고자 한다.

II. 나의 놀이기억

이 장에서는 나의 작업에 전반적으로 나타나는 ‘놀이기억’의 개념을 소개한다. ‘놀이기억’은 ‘놀이’와 ‘기억’이 결합한 것으로 내가 말하고자 하는 ‘놀이기억’이란 무엇인지 정의하려 한다. 먼저 ‘놀이’와 ‘기억’을 문헌 연구를 바탕으로 알아보고 두 개념 사이의 점점을 찾는다. 이후 나의 작업과 관련된 ‘놀이기억’을 미술사 내에서 작품 분석을 중심으로 연구를 진행하였다.

이후 절에서는 나의 어린 시절로 기간을 한정하고, 작업과 관련된 구체적인 일화와 함께 ‘놀이’에 대해 좀 더 구체적인 분석을 하였다. 놀이를 행위, 공간, 감각으로 나누어 화면으로 전환되기 이전의 내용을 서술하였다.

1. 놀이와 기억에 대한 이해

어린 시절을 떠올리면 주된 기억은 바로 노는 기억일 것이다. 자기 자신을 중심으로 마치 세상과 놀듯이 성장하는 과정은 누구에게나 존재한다. 나는 이러한 놀이행위로 얻어진 즐거움을 기억하고 표현하고 감상하는 것이 현재를 살아가는 우리에게 꼭 필요한 것으로 생각하였다. 그렇다면 내가 말하고자 하는 ‘놀이기억’이란 무엇일까. ‘놀이기억’을 ‘놀이’와 ‘기억’으로 나누어 문헌 연구 분석을 통해 ‘놀이기억’으로 합쳐질 수 있는 점점을 찾아보려 한다.

1) 놀이의 즐거움과 유희

‘놀이’라는 단어를 들었을 때 어떤 이는 사물 ‘놀이’, 어떤 이는 공주 ‘놀이’, 어떤 이는 ‘놀이’ 터 등을 떠올릴 것이다. 예시처럼 대부분의 사람들은 어렵지 않게 자기만의 놀이 의미를 떠올릴 수 있다. 그러나 ‘놀이’에 대한 정의를 딱 한 가지로 내리라고 한다면 의미의 초점을 어디에 두어야 할지가 애매하다. 내가 작업에서 주로 다루는 어린 시절의 놀이기억은 놀던 기억, 놀이 하며 즐거웠던 기억이다. 놀이의 의미는 어디에 중점을 두는가에 따라 여러 방향으로 해석될 수 있으나 나는 놀이의 분석을 과거 놀았던 행위와 현재 작업하는 행위를 관통할 수 있는 요소로 보고 그 내용을 탐구하였다.

놀이에 대해서 서양과 동양에서는 문화, 사회, 행위, 정신 등의 다양한 맥락에서 풀이하고 있지만 위 논의 중 하위징아의 놀이 이론이 과거 놀이의 행위를 작업으로 설명될 수 있는 지점을 잘 설명하고 있다고 보았다. 나아가 나의 놀이 주제는 과거에서 현재로 오며 행위에서 정신적 유희로 의미가 확장되는데 이를 장자의 이론으로 해석하려 한다.

네덜란드의 역사학자이자 문화학자인 요한 하위징아(Johan Huizinga, 1872-1945)는 처음으로 ‘놀이(Play)’를 문화와 관련하여 이론으로 풀어내었는데, 그는 놀이의 특징을 크게 세 가지로 정의했다. 첫 번째 특징은, 놀이는 자유이자 자유 행위이다. 두 번째 특징은 실제 삶과 일상생활에서 벗어난 행위이다. 세 번째 특징은 일상생활과는 떨어져 있고 시공간의 제약이 있다는 것이다.²⁾ 위의 세 가지 특징을 나의 어린 시절 놀이 행위와 대입해 본다면 ‘소꿉놀이’나 ‘술래잡기’와 같이 일

종의 역할이 부여되거나 상황을 상상하며 진행한 놀이는 확실히 일상의 상황과는 별개의 것이다. 놀이의 상황을 저지하거나 반대하는 사람이 없어야 할 수 있는 특징을 가지고 있으며 공간의 구획 또한 가지고 있다.

나의 어린 시절 놀이기억의 대부분은 일종의 역할극(소꿉놀이, 상상놀이 등)이나 규칙이 정해진 놀이들(얼음 땅이나 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다 등)이다. 이것들의 공통점은 일정한 ‘상상(imagination)’을 기반으로 수행된다는 것인데, 하위징아는 이러한 상상을 놀이의 경쟁 혹은 재현으로 보았다. 이는 고등 형태의 놀이로서 두 가지 양상으로 설명된다. 하나는 ‘경쟁의 재현’이고 다른 하나는 ‘어떤 것을 잘 재현하기 위한 경쟁’이다. 예를 들어 어린아이가 새들의 화려한 날갯짓을 따라 하는 연기를 펼칠 때 실제 새들이 어떤 느낌을 가지고 하는 행위인지는 모른다. 그러나 어린아이는 날갯짓을 따라 하면서 실제 자신과 다른 무엇의 이미지를 만들고 있다(making an image). 다른 재현의 상황에서도 아이는 기꺼이 왕비가 되거나 마법사가 되기도 한다. 그러나 그 과정 중에서도 ‘일상적 현실’에 대한 감각은 유지된다. 이때의 재현(다른 무엇이 되기)은 가짜 현실을 만들어내기가 아닌 외양을 실현하는 것이다. 하위징아는 이것을 imagination의 원뜻으로 보았다.³⁾

이러한 하위징아의 상상에 대한 정의는 과거 나의 놀이 기억 속 체험과 가장 유사하다. 놀이를 할 때 상상을 기반으로 하는 기억은 아직도 내 머릿속에 선명하다. 성인이 된 현재는 상상의 행위를 작업 과정에

2) 요한 하위징아, 『호모루덴스』, 이종인 역, (경기:연암서가, 2018), 44-46 참조.

3) 요한 하위징아, 위 책, 53-54 참조.

서 찾아볼 수 있다. 게다가 그림을 그리는 행위는 일반적인 일상과 완전히 분리되어 있으며 온전히 나의 정신을 화면 위에 그려내는 데 집중한다. 작업을 진행하며 완성된 화면을 상상한다거나 몸을 이리저리 움직이며 놀 듯 그림을 그린다. 어린 시절 육체적 행위 중심의 놀이는 상상이라는 정신 과정을 통해 현재의 작업행위와 연결된다고 할 수 있겠다. 작업을 통한 현재의 놀이는 정신적 유희로 확장된다.

내가 현재 작업을 지속하며 과거 신체적인 활동이 대부분이던 놀이행위를 현재의 정신적 유희로 볼 수 있는 지점은 장자(莊子, B.C. 369-BC 289)의 ‘유(遊)’의 의미 중 마음을 노니는 행위와 가장 많이 맞닿아 있다. 그중 장자(莊子)의 ‘소요유(逍遙遊)’ 와 ‘포정해우(庖丁解牛)’ 는 예술창작의 정신적 유희로 이해할 수 있다.⁴⁾

장자는 ‘유(遊)’를 ‘노닐다’로 가장 많이 사용한 사람이기도 하다. 『장자』내편의 첫 시작이 ‘노닐다’의 의미인 ‘소요유(逍遙遊)’로 시작하는데 한 구절을 보면, “구름의 기운을 타고 올라 해와 달에 걸터 앉아 이 세상 바깥에서 노닌다. (乘雲氣, 騎日月, 而遊乎四海之外)”⁵⁾라고 하며 ‘유(遊)’를 언급하고 있다. 나는 여기서 ‘이 세상 바깥에서 노님’을 일상 외적인 공간으로 보았다. 인간이 사회생활을 하고 의식주를 유지하는 일반적인 공간이 아니라 시간을 뛰어넘어 상상을 펼쳐내는 작

4) 최고원, 「놀이 개념에 대한 동, 서양의 시각차에 관하여 - ‘몰입’ 놀이와 ‘거리두기’ 놀이」, 『철학연구』, 117집(2011): 387 참조.

5) 『莊子, 內篇 ,逍遙遊』, - 김종미, 「“노닐다(遊)” 와 예술적 사유 - 장자와 유 협의 “노닐다”에 관한 명상」, 『중국문학』, Vol.30(1998): 85. 재인용.

업하는 공간 또는 그 행위는 이처럼 놀이의 의미가 확장된 것으로 볼 수 있을 것이다.

포정해우(庖丁解牛)⁶⁾는 이에 더하여 창작자의 자유로운 상태를 말하고 있다. 포정의 칼을 노)>>은 무욕(無慾), 무심(無心), 무위(無爲)로서 초월의 경지 의미로 사용되고 있다.⁷⁾ 창작행위로 풀이한다면 작가의 오

6) 『莊子, 內篇, 養生主』 - 제가 처음 소를 잡을 때에는 보이는 것이 한 마리 소밖에 없었습니다. 3년이 지나자 소가 보이지 않게 되었습니다. 지금은 소를 神으로 대하고 눈으로 보지 않습니다. 감각기관의 작용이 멈추니 神이 살아 꿈틀대려고 합니다. 天理(소가 지닌 자연의 줄기)를 따라 뼈와 근육 사이를 가르고 골절의 틈새를 파고들며 소의 구조를 따라 칼을 놀리니, 뒷줄이 연결된 곳 조차 다치지 않는데 하물며 뼈를 건드리겠습니까? 뛰어난 백정은 일 년에 한번 칼을 바꾸니 그들은 근육을 가르기 때문이고, 일반 백정은 하나 달에 한 번 칼을 바꾸니 그들은 뼈를 건드리기 때문입니다. 지금 제가 사용하는 칼은 이미 19년을 사용했고, 그 사이 잡은 소가 수천 마리에 이르지만 칼날이 막 숫돌에서 갈아낸 듯 날카롭습니다. 소의 골절은 간격이 있고 칼은 두께가 없으므로, 두께가 없는 칼을 간격이 있는 골절 사이에 집어넣으니, 칼날을 노)>>에 훙하니 공간이 남습니다.(始臣之解牛之時, 所見無非全牛者. 三年之後, 未嘗見全牛也. 方今之時, 臣以神遇而不以目視, 官知之而神欲行. 依乎天理, 批大郤, 導大窾因其固然. 技經肯綮之未嘗微礙, 而況大軒乎! 良庖歲更刀, 割也; 族庖月更刀, 折也; 今臣之刀十九年矣, 所解數千牛矣, 而刀刃若新發於硎. 彼節者有間, 而刀刃者無厚. 以無厚入有間, 恢恢乎其於遊刃必有餘地矣.) , 김종미, 위 논문, 92, 재인용.

7) 김종미, 위 논문, 92 참조.

랜 시간 쌓아온 인지의 과정(나의 작업 과정에서는 어린 시절의 놀이기
역이 여기에 해당된다.)이 쌓여 그림을 그릴 때 육체적으로 고립된 상태
가 아닌 마음속 세계를 자유로이 풀어낼 수 있는 노님이다. 기술이 쌓여
예술이 되고 결국 예술이 더 지극해지면 도에 이른다고 볼 수 있는 것인
다.⁸⁾

포정해우에서처럼 장자는 일관되게 초월의 경지, 무아의 상태의
'유(遊)'를 추구하였다. 그러므로 장자의 '유(遊)'는 하위징아가 분류
한 놀이의 개념보다 더 형이상학적이며 정신적 분류에 속한다고 볼 수
있다. 나의 작업에서 과거의 놀이 기억의 발현으로 인한 현재의 작업 과
정은 장자의 예술적 차원으로 말미암아 과거와 현재의 시간을 연결 짓는
초월적 상태에서의 움직임으로도 해석이 가능할 것이다.

2) 기억의 종류와 구성

'놀이기억'이라는 주제를 이야기하기에 앞서 기억의 범주를
설정할 필요가 있다. '논다'라는 행위와 '기억'이라는 것은 과거에도
현재에도 미래에도 계속 생산할 수 있는 것이며 사람의 일생에 걸쳐 무
한히 확장가능 한 것이기 때문이기도 하고 내가 주로 다루는 '어린 시
절'의 정의 또한 개인마다 다르기 때문이다.

나는 기억의 기간을 3세에서 9세로 한정하였다. 그 이유는 나의

8) 조인호, 「산수화에 나타난 유(遊)의 표현 연구 - 본인의 작품을 중심으로」,
『서울대학교 대학원』, (2018): 43 참조.

작업과 관련된 가장 오래된 기억이 3세 무렵의 기억이기 때문이다. 이 기억의 정확성은 가족들의 기억과 사진상으로 남아있는 기록을 통해 확인된 것이다. 기억의 상한선을 9세로 정한 이유는 사실상 10대 이후부터는 자아의 형성이 진행된 후 외부 환경적 요인과 선택적 기억 습득 등의 기억조작 및 다른 주제인 ‘놀이’에서 멀어져 가는 나이가 되기 때문이다. 그렇기에 3세에서 9세 사이의 유년기를 내 작업에서 말하는 기억의 범주로 하고 이 기간 중 현재 남아있는 기억의 종류와 구성 과정을 설명하고자 한다.

프랑스의 철학자 앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859-1941)은 그의 저서 『물질과 기억』에서 기억을 두 형태로 분류하고, 각각 상상과 반복하는 기억으로 해석하였다. 반복 기억은 상상 기억을 보충해줄 수 있고 이 보충이 빈번해질수록 상상 기억에 착각을 부여한다.⁹⁾

나는 위의 두 기억이 마치 내가 과거의 기억에서 정확하지 않은 부분을 전반적인 당시의 감정으로 반복해서 생각하며 그 상상된 기억이 진짜 기억인 것처럼 착각을 유도할 수 있음으로 해석하였다. 어린 시절 소꿉놀이를 한다고 가정해 보자. 당시 놀이 과정에서 친구들과 작은 싸움이 있었을 수도 있고 기분이 좋지 않았을 수도 있다. 그러나 현재의 내가 과거의 소꿉놀이를 상상하는 기억은 대부분 재밌던 기억이다. 이는 하나하나의 구체적인 기억이라기보다는 포괄적인 감정에 의한 반복된 회상으로 인한 기억의 누적이다.

게다가 베르그송은 특히 아이들의 기억 중 자발적 기억이 유별

9) 앙리 베르그송, 『물질과 기억』, 최 화 역, (서울:자유문고, 2017), 143-145참조.

나게 발전해 있다고 하였는데 어린아이이기 때문에 분별력이 거의 없고 그 때문에 더 용이하게 기억한다는 것이다.¹⁰⁾ 이러한 요인 때문에 과거의 기억을 통한 현재의 이미지 표현 과정이 가능함을 알 수 있다.

더 나아가 나의 작업과 관련하여 베르그송의 이론 중 밀접한 부분은 습관 기억(souvenir-habitude)과 이미지 기억(souvenir-image)의 차이에서 발견할 수 있었다.¹¹⁾

습관 기억과 이미지 기억의 차이는 기억의 형성 과정과 기억의 상기에서 뚜렷하게 구분할 수 있다. 베르그송은 습관 기억의 예시로 학과의 내용을 암기하는 과정을 든다.¹²⁾ 이는 하나의 기억이 보관되고 다시 출력되는 것을 위해 의도적인 행위를 하는 것이다. 반복을 통한 기억의 분해와 재구성의 과정을 통해 남게 되며 이에 따라 남은 기억들은 형성되는 과정이나 날짜, 시간과 장소와 관련이 없는 것들이다. 다시 말해

10) 양리 베르그송, 위 책, 284-285참조.

11) 원 저 『물질과 기억』에는 세 종류의 기억이 등장한다. (습관 기억, 이미지 기억, 순수기억.) 순수기억(souvenir pur)은 습관 기억과 이미지 기억을 모두 가능하게 하는 기억으로 무의식적으로 존재하는 과거 전체이다. “뇌와 신체에 의해 억압되어 있으며 삶의 주의하는 의식의 배후에 잠재적인 상태로 존재한다.”

- 김재희, 『물질과 기억: 반복과 차이의 운동』, (경기:살림, 2008), 106-107.

12) 예를 들어 국어책에서 한 단원의 한 부분을 암기한다고 할 때, 큰 소리로 읽기, 또박또박 소리 내어 읽기, 누군가에게 확인받기 등의 과정을 거쳐 하나의 전체로서 완벽히 기억되는 것 등의 행위이다. - 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, (서울:그린비, 2006), 208-209참조.

습관 기억은 일련의 반복 훈련 과정을 통해 본인이 자각을 하는 기억이다. 반면 이미지 기억은 가장 중요한 특성으로 ‘날짜를 지니며, 따라서 반복될 수 없다’를 갖는다. 여기서 이미지의 의미는 시각적 대상뿐 아니라 특별한 사건을 야기한 모든 상황을 포함하는데, 행동과 지각, 감정 등의 모든 인상이 남는다는 것이다.¹³⁾ 이미지 기억을 떠올릴 때 마치 하나의 기억을 그림처럼 단번에 포착할 수 있다. 더 나아가 베르그송은 “과거를 이미지의 형태 아래 떠올리기 위해서는 현재적 행동으로부터 초연해질 수 있어야 하고, 무용한 것에 가치를 부여할 줄 알아야 하고, 꿈꾸려고 해야 한다. 아마도 인간만이 이런 종류의 노력을 할 수 있을 것이다.”라고 이미지 기억에 관해 언급하며 이미지 기억을 ‘우발적 기억’ (*souvenir spontané*)이라고 부르기도 하였다.¹⁴⁾ 베르그송이 말하고 있는 이미지 기억의 ‘날짜를 가지고 반복될 수 없는 특성, 우발적으로 떠오르는’의 맥락은 내가 불현듯 어린 시절의 기억이 떠올라 작업을 진행해 나아가는 과정이나 어린 시절이라는 반복될 수 없고 날짜를 가지고 있다는 점에서 이미지 기억이 내가 말하고자 하는 기억의 범주를 정확히 구성하고 있다고 볼 수 있다. 작업을 진행하기에 앞서 나는 특정 사물을 보거나 비슷한 공간에 가거나, 사진 이미지를 보고 우발적으로 떠오르는 과거의 기억들을 드로잉 해 두곤 하는데, 이와 같은 행위는 반복 학습에 의해서가 아니다. 위에 언급한 바와 마찬가지로 기억 속에 떠다니는 일

13) 베르그송은 ‘물질’을 끊임없이 운동하는 이미지들의 총체로 정의한다. -
황수영, 위 책, 88 참조.

14) 황수영, 위 책, 129-137 참조.

련의 이미지들이 더 확실해지는 순간이며 과거의 기억을 통해 현재의 나는 기억을 화면 위에 펼치는 것 이외의 생각은 비워두게 된다. 때문에 나의 작업과 관련한 어린 시절의 기억은 이미지 기억의 형성 과정 특징을 더 따른다고 정의할 수 있다.

그렇다면, 왜 어린 시절의 기억인가? 과거의 기억을 다룬다면 바로 어제의 일도 과거의 기억이 될 수 있고 10대의 기억도 과거의 기억이다. 계속해서 쌓이는 과거의 기억 들 중 유독 설명하고 소중하다고 느끼는 어린 시절이라는 기간은 어째서 이렇게 반복되어 기억에 남아있는 것일까.

프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)의 예술이론에서 그의 예술가의 정신분석 내용을 보면 이후에 언급할 나의 어린 시절 주제가 왜 회화로 표현되는지 원인을 파악할 수 있는 대목이 있다. 그는 회화에서 추상화면으로 최종 표현되는 것들이 유아기의 체험과 어떻게 연결되는지에 대해 설명하고 있다.¹⁵⁾ 프로이트는 예술의 특이성에 대해 유아기의 영향을 언급하면서 “초기경험이 성인을 형성하고, 그 체험을 간직하면서 자신의 예술로 승화시킬 수 있는 특이한 존재의 산물”¹⁶⁾로 보았다. 성인의 잠재의식에서 잊고 있던 “유아기의 세계로 회귀를 희망하는데 예술이 바로 과거의 체험으로 돌아갈 수 있는 하나의 통로를 제공하는 것”¹⁷⁾이다. “프로이트의 견해에 따르면, 창조적 영감은 기억과 재인식을 통하여

15) 잭 스펙터, 『프로이트 예술 미학』, 신문수 역, (서울:풀빛, 1998), 165 참조.

16) 잭 스펙터, 위 책, 171.

17) 잭 스펙터, 위 책, 172.

유년기의 잊어버린 이미지와 감정을 끌어내는 능력 여부에 달려있다. 이러한 능력은 보통 사람보다 문화의 구속력에 더 얹매여 있는 예술가와 시인에게서만 가능하다. 프로이트의 말을 빌면 이들은 ‘억압의 유연성’을 갖는다는 것인데, 이 말의 의미는 예술가는 유아기 경험이라는 보고에 보다 용이하게 접근할 수 있다는 뜻이다.”¹⁸⁾

나의 어린 시절 기억은 무의식적으로 떠오르는 경우가 많다. 이와 관련해 프로이트는 무의식을 두 가지 과정으로 구분하여 설명하였다. 우리가 절대 자유로 접근하지 못하는 과정은 1차 과정¹⁹⁾에 포함되는데, 이는 ‘절대적 무의식 과정’이다. 통제받지 않는 1차 과정의 특질은 유아기 소망 충족과 같은 것이다. 이 과정은 “꿈의 경우처럼 시간적으로 과거로 거슬러 올라가 유아기의 만족감을 지향한다.”²⁰⁾ 이러한 무의식들이 전혀 상실되지 않은 채 있다가 성인이 된 후 꿈 등으로 표출되는 것이다.

게다가 프로이트는 무의식은 유아기의 욕구 충족을 그대로 담고 있을 뿐만 아니라 영감(inspiration)으로 다가온다고 생각하였다.²¹⁾ 상상하며 노는 과정에서 즐거움을 느끼고 이는 무의식에 잠재되어 있다가 어느

18) 잭 스펙터, 위 책, 175-176.

19) 2차 과정은 쾌락을 얻고 불쾌감을 종식시키려는 목표에 도달하는 데 도움이 되는 적절하고 유용한 인과 관계에 있는 기억을 지향한다. - 잭 스펙터, 위 책 178.

20) 잭 스펙터, 위 책, 178.

21) 잭 스펙터, 위 책, 179 참조.

순간 영감으로 피어난다. 이는 ‘어린 시절 놀이기억’을 바탕으로 한 나의 창작태도와 연결 지어 볼 수 있는 지점이다.

3) 미술사 속 놀이기억의 표현

앞서 ‘놀이기억’과 관련하여 ‘놀이’와 ‘기억’으로 나누어 문헌 연구로 알아보았다. ‘놀이’는 상상을 기반으로 하여 일상과 분리된 행위이며 그 행위는 즐거움으로 남는다. 즐거움의 행위는 현재의 작업 창작행위로 연결할 수 있으며 이는 정신적 유희까지 확장된다. 즐거운 어린 시절의 놀이기억은 이미지 기억으로, 그리고 무의식 속에 존재하며 성인이 된 나를 구성하는 요소이다. 나의 작업은 ‘놀이’와 ‘기억’이 구별되지 않고 화면 위에 혼재되어 나타나게 된다. 각 개념의 문헌 연구를 지속하며 이 두 개념의 접점을 ‘상상의 즐거움’으로 보았다. ‘놀이’는 그 행위에서 상상을 수반하는데 ‘기억’ 또한 망각이 있으므로 기억을 떠올리는 과정에서 상상이 개입되기 때문이다. 이 상상은 노는 행위로 유발된 즐거움을 내포하고 있다.

정리하자면 내가 말하고자 하는 ‘놀이기억’이란 ‘어린 시절 놀던 행위를 통해 유발된 즐거운 기억’이며 이를 바탕으로 한 행위가 바로 작업인 것이다.

그렇다면 이와 같은 주제가 이전에 작품으로 나타난 적이 있는가? 어린 시절 놀이기억을 바탕으로 한 작품들을 찾아보았으나 주제와 형식을 모두 포괄하는 작품은 찾아볼 수 없었다. 때문에 어린 시절 유아기의 기억이 영향을 미친 작품과 이후 나의 작업과 유사한 작업 형식을

보이는 작품을 찾아보았다. 특히 형식적으로 놀이행위를 작품의 창작 행위와 연결하여 좀 더 세분화하였다. 낙서와 드로잉 행위가 부각된 작업과 무의식 속 잠재 기억의 영향을 오토마티즘 기법으로 풀어낸 작업을 찾아보았다.

유아기의 기억이 이후 작업에 영향을 끼친 작품을 찾아본 데에는 나의 작업이 어린 시절의 경험을 바탕으로 하고 있다는 점과 화면에서 아동화적 요소가 보이는데 유사성을 발견하였기 때문이다. 게다가 놀이의 정신적 측면이 작품창작으로 확대된다고 보는 나의 관점 또한 포함되는 부분이 있었다.

관련 작가로 이중섭(1916-1956)과 장옥진(1917-1990)을 들 수 있다. 이중섭의 작품은 어린이와 소 등 아주 친숙한 소재가 특징이다. 이러한 이중섭의 작품은 어쩌면 해학적일 수 있으나 그 기저에는 유아기 기억의 영향과 관련이 있다.²²⁾ 그는 5세 무렵 부친의 사망을 겪으며 성격 형성과 초자아 형성 과정에서 문제를 갖게 되어 그의 작업에서는 무의식을 통해 발현된 개인의 갈등을 찾아볼 수 있다. 그의 작품 <판잣집 화실>(【참고도판1】)은 그림에서부터 유아기에 나타나는 아동화의 특징이 잘 나타나 있다.

우선 작품에서 보이는 것은 단칸의 작업실에 홀로 누워있는 인물과 벽에 붙어있는 그림들, 바닥의 사물들은 기본적인 투시나 형태와는 거리가 있는 모습이다. 마치 어린아이가 그런 듯 빼뚤빼뚤한 선과 단순

22) 오승진, 「투사적 그림 분석을 통해 본 이중섭 미술작품의 의미해석」, 『문화와 예술 연구』, 제13호(2019):165 참조.

화되어 그려진 형상들 그리고 원색의 색이 힘찬 붓질로 표현되어 있다. 이는 화면을 직관적으로 읽히는 데 도움을 준다. 집 안이 훤히 보이는 이와 같은 ‘투시화’는 어머니의 애착에서 벗어나지 못하는 미성숙의 대처 특징으로 5세 이전에 나타나는 증상의 발현으로 볼 수 있다.²³⁾



【참고도판1】 이중섭, <판잣집 화실>,

1953, 종이에 수채와 잉크,

26.8x22.2cm, 국립중앙박물관

앞서 언급한 노랑, 초록, 파랑 등 원색의 색채가 간결하면서도 즉흥적으로 칠해져 있는데 이는 이중섭 본인 정서에 대한 솔직함의 표현

23) 오승진, 위 논문, 165 참조.

이자 욕구 충족의 유아기 정서의 반영으로 볼 수 있다.²⁴⁾ 정리하자면 이 중섭의 작품 중 아동화와 관련한 특징은 형태의 단순화와 사실적 표현 및 과장 표현인데 이는 유아기 개인이 겪은 일이 성인 때까지 영향을 끼친다는 결과이고 창작에 있어 성인이 된 후 본인 욕구에 대한 직접적인 표현으로 표출된다고 해석할 수 있다. 이중섭의 작품 전면에 나타난 유아적 표현 그리고 그것이 등장하게 된 계기가 작가 개인의 과거에서 찾을 수 있다는 것이 나의 작업과 유사하다고 볼 수 있다.

다음으로, 장욱진은 평생에 걸쳐 단순하고 직관적인 형상을 화면 위에 옮긴 작가이기도 하며 앞서 언급한 장자의 소요유 정신을 표현한 작가이다. 장욱진의 그림에서는 조형적으로 보이는 단순한 표현의 유사성에서 나아가 정신적 유희로 심화되는 연결고리를 찾아볼 수 있었다. 이를 통해 내가 말하고자 하였던 정신적 유희로의 확장을 연결 짓고자 한다.

장욱진이 평생에 걸쳐 그린 소재인 까치로 그의 자아 형성과 관련한 그림의 변화를 읽을 수 있다. 그가 9세부터 그렸다는 까치는 그림 속에서 자신과 동일시된 대상이 되는데 초반 미성숙한 모습의 까치에서 성숙화 되어 간다.²⁵⁾

24) 오승진, 위 논문, 170 참조.

25) 까치와 본인을 동일시했기에 그가 1981년 백내장 수술을 한 해에 그려진 까치의 눈동자는 문드러지듯 그려져 있다. 같은 해의 다른 동물의 눈은 눈동자가 정확히 그려져 있다. - 마승재, 「장자 사상을 통해 본 장욱진 회화 연구- 안명론(安命論)과 소요유(逍遙遊)를 중심으로」, 『동양예술』 제48호(2020): 168 참조.



【참고도판2】의 부분

【참고도판2】 장옥진,
<꽃과 아이>, 1981,
한지에 먹, 34x25.5cm,
장옥진미술문화재단

이는 마치 작가로서의 본인의 자아 성숙과 의식의 변화를 보여 주는 듯하다.²⁶⁾ 그의 작품 <꽃과 아이>(【참고도판2】)는 제목에서 알 수 있듯 꽃이 화면 전반에 그려져 있으며 잎사귀 위에는 아이가 그려져 있고, 오른쪽 화면 윗부분으로는 날아가는 까치의 모습이 그려져 있다. 그림에서 돋보이는 부분은 간결하고도 힘차게 그려진 필획이다. 필획은 단순화 되어 있어 어리숙해 보인다. 특히 까치의 모습은 가장 단순해 보이나 힘차며 확신에 차 보인다. 그 이유를 작가가 설정한 상징을 대입해 생각한다면 쉬이 알 수 있다. 자아를 그 누구보다 잘 아는 사람은 곧 자

26) 마승재, 위 논문, 168 참조.

기 자신이기에 간결하면서도 힘찬 붓질을 할 수 있던 것이다. 이 탐구의 과정에서 작가의 의도성과 함께 내제된 의의를 유추할 수 있다. 이에 더하여 그의 작품에는 간결하면서도 현실에서 벗어나 초월의 상태에서 그런 듯한 표현이 존재하는데 이는 앞서 언급한 장자의 소요유 개념으로 해석할 수 있다.

이러한 해석은 그의 작업노트에서 재확인할 수 있다.

우리를 성장시키는 요소가 이미 자연의 질서 속에 있는 것이다. 그 질서 속에서 자유로운 정신으로 살아간다면 우리는 언제까지나 젖을 수 있다. 동화를 믿는 마음을 잃지 않을 수 있다. …허나 우리를 최후로 감동시키는 동화의 세계를 보여주는 사람들이 있다. 그 동화다운 인간성(人間性)에 의해 삶은 비약하고 창조적일 수 있게 된다. 슬프고 허황한 속에서 까무라치게 즐거운 초원의 예감과 훨훨 나르는 상상의 진실, 기적의 자연스러움, 천진한 미소, 영혼을 건드리는 쾌감들을 가능하게 하는 세계가 동화로서 삶 속에 섞이게 되면 우리의 세계는 밝아질 것이다. 주변에서 자질구레한 즐거움을 발견하고, 사소한 신비에 감탄하는 사람들에게는 마음의 행복을 약속 할 것이다.²⁷⁾

그는 자연의 질서 속 자유로운 정신의 중요성과 그로 인한 창조성이 동화적으로 표출되는 것을 지향하였다. 이는 현실에서 자유로운 정

27) 장옥진, 「상념(想念)의 노트」, 『세대(世代)』, 세대출판사, 1968.2, 388~395.

- 마승재, 위 논문, 재인용, 164.

신의 초월성에 중점을 둔 장자의 소요유와 연결 지을 수 있다. 그의 작업노트 속 즐거운 초월의 예감은 소요유의 초월적인 자유로운 경지로 풀이된다. 장자의 시공간을 초월한 자유로의 방향성은 장욱진의 현실 초월적 회화 속에서 확인할 수 있다.²⁸⁾



【참고도판3】 장욱진, <나무와 새>, 1957,

캔버스에 유채, 34x24cm,

장욱진미술문화재단

28) 마승재, 위 논문, 164 참조.

그의 작품 <나무와 새>(【참고도판3】)는 위의 요소들과 이중섭의 작품에서 언급한 유아성이 같이 드러난 작품이다. 해와 달이 같이 그려진 유아적 표현에 더해 두 요소가 한 화면에 표현되어 현실이 아닌 초월적 공간임을 암시하고 있다. 아이는 나무 위에 누워 세상을 동경하는 모습이다. 이러한 장옥진 회화 속 동화적 풍경은 장자가 추구했던 대자연 속 정신의 절대 자유를 보여준다.²⁹⁾

어린 시절 기억의 형성 과정과 관련된 작업은 이렇듯 흥미롭게도 그 내용의 유사성에서 출발하였지만, 현재 내가 말하는 놀이의 정신적 유희로 확장된다. 이는 나의 어린 시절 놀이기억을 현재의 작업행위로 연결하는데 뒷받침이 되는 근거라고 할 수 있다.

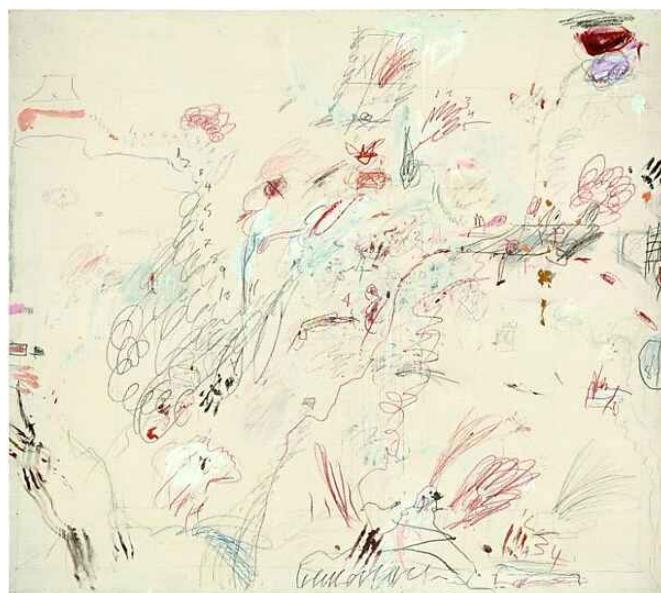
다음으로 나의 작업 형식에서 두드러지는 것은 계속해서 사용되는 드로잉, 즉 선의 요소이다. 나는 놀이와 관련된 행위를 자주 드로잉하거나 화면 표현에서 미성숙해 보이는 선들과 빠른 필치를 반복하여 사용하는데 이와 관련하여 사이 톰블리(Cy Twombly, 1928-2011)의 작업을 중심으로 분석하였다. 톰블리의 작업은 ‘심리적 즉흥’ 기법으로 설명될 수 있는데 그의 작품은 회화구성에서 마치 아이가 그런 듯 서투른 필치로 그려져 있는 것이 특징이다.³⁰⁾

그는 “자신의 정서적인 액션을 신경처럼 가늘고 섬세한 선으로 된 스케치화에 옮겼다. 이러한 스케치 선들은 무성의하게 처리하거나 비

29) 마승재, 위 논문, 169 참조.

30) 박영택, 「20세기 사상과 미술 : 룰랑 바르트와 사이 톰블리」, 『사회평론』 98권8호(1998): 197 참조.

숙련된 화법을 흉내 내고 있어 마치 아동화처럼 보이기도”³¹⁾한다. 라고 하며 선이 가지고 있는 특징을 이야기한다. 이어서 톰블리는 스스로 “선(線)은 무한한 정서를 표현할 수 있는 아주 중요한 표현수단이며, 동시에 자신의 기억들과 밀접하게 연관되어 있다³²⁾” 고 언급할 정도로 ‘기억을 표현하는 선’의 역할에 중요성을 부여하였다.



【참고도판4】 Cy Twombly, <Dutch Interior>,
1962, 267x302cm, Wax crayon, lead pencil,
and oil on canvas ,
Metropolitan Museum of Art

31) 박영택, 위 논문, 197.

32) 김재원, 「사이 톰블리(Cy Twombly 1928-2011)의 레판토(Lepanto)연작」, 『미술사학보』, no.39(2012): 305. 재인용. (Cy Twombly: Cycles & Seasons(전시 도록), (London: Tate Modern), Schirmer/Mosel, 2008, p 41)

〈Dutch Interior〉(【참고도판4】)의 화면 전면에 표현된 비정형적인 선들은 그가 떠올린 어떤 개념을 그대로 손을 거쳐 화면으로 진행되었음을 보여준다. 화면 전체는 비정형의 선들이 주로 구성되어 있다. 각각의 재료에 따라 선의 종류나 속도감, 느낌들이 다 다르다.

어느 곳이 화면의 시작점인지 알기 어려울 정도로 작가는 화면을 마치 하나의 벽처럼 마치 아이가 낙서하듯 구성하였다. 의도된 방향이나 어떤 형태를 드러내려는 의도는 전혀 보이지 않는다. 계획된 구도나 사실적인 묘사를 향해 가는 스케치와는 다르다. 확장되어 가는 듯 다양한 종류의 선은 그의 머릿속이 정제되지 않고 있는 그대로 보여주는 듯하다.

그의 작업 내용은 주로 신화나 고전 등을 중심으로 전개되지만 몇몇 비평가들은 그의 작품 해석에서 그의 체험, 기억과 연관되어 있다고 보았다.³³⁾ 이러한 일상적 경험의 추상화는 나의 작업 주제와 큰 범위에서 동의할 수 있는 부분이라고 생각된다.

무의식과 상상력을 바탕으로 한 회화작가로 호안 미로(Joan Miro, 1893-1983)가 있다. 그는 스페인 카탈루냐에서 태어나 그 지역에서 어린 시절을 보냈다. 어린 시절 고향에 대한 경험은 이후 그의 작업을 이해하는데 큰 도움이 된다. 호안 미로는 어린 시절 코르누데아의 친가와 마요르카 섬의 외가를 자주 들르면서 이후 미로 작품의 상상력이 근간이 되는 체험을 하였다. 산과 하늘의 색감은 미로의 그림에서 최초의 색감을 부여하는 동기가 되었다. 미로의 그림에서 자주 등장하는 구불거

33) 김재원, 위 논문, 308 참조.

리는 선과 조개의 형상들은 화가의 무의식 속에서 발현되는 것으로 잠재된 이미지 기억의 발현으로 볼 수 있다.³⁴⁾ 어린 시절 기억이 남아있는 공간에 대한 그의 태도는 그가 작업을 완성하기 위해 고향의 풀 한 포기 를 작업실에 가져온 일화로도 설명된다. 그는 창조적인 화면 표현을 위해 본인의 무의식 속 이미지들을 과감히 확대하거나 거리낌 없이 표현하는 데 주저함이 없었다. 과거의 기억과 현재 무의식의 발현이 한 화면 안에 어우러져 표현되는 것이다. 그럼 속 기호들과 선, 색채는 어린 시절의 상징과 연결되며 반추상적 화면을 그려 나가기도 하였다.

그의 작품 중 하나인 <The Birth of the World>([참고도판5])의 화면의 전반에는 동그라미와 세모의 기하학 도형뿐만 아니라 이것을 연결 짓는 직선, 곡선 등 여러 선이 같이 구성되어 있다. 배경은 마치 무엇을 그리고 지워버린 듯한 번짐이 표현되어 있어 전반의 기하학무늬와 대조를 이룬다. 이는 화면의 깊이감을 부여하고 기법의 다양성을 보여준다.

특히 1925년 오토마티즘(Automatisme)³⁵⁾을 이용한 미로의 작품 ([참고도판5])에서 붓 자국의 바탕 위에 기하학 기호가 표현되며 추상

34) 진정민, 「호안 미로 (Joan Miro)의 회화에 나타난 아동화적 요소 연구」, 『계명대학교 대학원』, (2005):23-24 참조.

35) 무의식적 자동 작용으로 인해 표출되는 표현행위- “오토마티즘”, 네이버 지식백과,

검색일 2022.06.27,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1128637&cid=40942&categoryId=33048>

적으로 변화하는데 이는 내가 추구하는 무의식 속 잠재 기억의 표현 방법과도 맞닿아 있다.³⁶⁾



【참고도판5】 Joan Miro,
〈The Birth of the World〉, 1925, Oil on canvas,
250.8x200.0cm, MoMA

36) 진정민, 위 논문, 25 참조.

오토마티즘을 통해 사실적인 재현과 거리를 두게 되고 그것이 새로운 자아의 세계를 표출한다고 본 미로는 어린 시절의 공상과 어른이 된 후 억압을 주제 삼아 작업을 진행하였다. 더 나아가 그는 어린아이의 표현 방법을 빌려 초현실적 화면을 구현하기도 하였다. 그의 에세이에서 다음과 같은 글을 찾을 수 있다.

시인은 무엇보다도 어린이와 아주 흡사한 존재이다. 어린이는 자신의 놀이세계에 몰두하여 자신의 존재의미를 발견하지 못한다. 한편 시인은 환상속에 있으면서 모든 것을 발견하고자 한다. 성숙한 인간으로서의 시인은 어린이와 같이 완전히 현실 세계에서 눈을 떼는 것은 아니기 때문이다. 이러한 의미에서 본다면 유희의 반대는 진면목 이라기 보다는 현실이다. 어린이의 유희는 어른의 혼에 잠재된 체험으로 잔존하고 어느새 어른들은 놀이 대신에 환상을 가지게 되는 것이다.³⁷⁾

어린아이와 같은 표현 방법 중 미로가 특히나 관심을 가진 것은 낙서와 같은 선이다. 오토마티즘, 어린아이와 같은 표현 방법을 통해 미로는 본인의 어린 시절의 경험에서 발전시킨 작품은 물론 무의식의 잠재되어 있던 기억을 하나의 주제로 폭넓게 확장하는데 일조하였다.

즉 흥과 우연의 효과가 화면 위에 그대로 표현됨으로서 완성된 화면을 상상한다는 단계 자체로도 유희적 과정이며 무의식의 육체적 행위에 대한 흔적의 작업이다. 형이하학적 무의식의 표출은 물리적으로 화

37) Harold Osborn, 『미학과 예술론』, 서배권 역, (서울:대왕사, 1984), 242.

면 위에 나타나며 감상자들이 다양한 상상을 하도록 한다. 정형화되거나 사고할 수 있는 형상이 남아있는 것이 아니기 때문에 어떤 이는 유아기 낙서를 떠올릴 수도 있고 작가가 작업하는 사진을 보며 육체적으로 놀이 하던 시기를 떠올릴 수도 있다. 이렇듯 무의식을 기반으로 한 작업은 작가에게도 감상자에게도 무의식에서 출발한 이미지가 유희 작용으로 무한하게 확장되는 상상을 불러일으키게 한다.

정리하자면, 이중섭과 장욱진은 각각 어린 시절의 자아 형성과정의 영향이 현재의 작업에도 영향을 미칠 수 있다는 것을 상기시켜 주며 이는 화면의 소재와 구성, 재료에 이르기까지 다양한 범주로 해석될 수 있음을 알 수 있었다. 이후 나의 작업 과정과 조형적으로 보이는 특징이 나타나는 작가로 사이 톰블리와 호안 미로의 작품을 분석하며 놀이기억을 회상하며 즉흥적으로 작업하는 나의 작업방식과 화면에서 보이는 비정형적인 선의 당위성을 확보하였다. 이는 나의 작업 기법에 적용할 만한 부분이며 이후 장에서도 함께 알아볼 예정이다.

2. 어린 시절의 놀이기억

나의 작업은 기억의 발현으로 인해 만들어진 이미지가 주가 되는데, 그 기억은 어린 시절 놀이와 관련된 기억이고 그로 인해 유발된 즐거움을 담아낸다. 앞서 놀이와 기억의 개념 정의를 통한 결과가 ‘어린 시절 놀던 행위를 통해 유발된 즐거운 기억’ 이라면 이를 나의 실제 어린 시절 놀이 내용의 분석을 통해 구체적으로 알아보려 한다. 어린 시절 놀이하던 기억이 우연히 유발되며 시작된 작업은 크게 놀이 행위가 중심인 기억과 놀이를 하던 공간과 관련된 기억, 시공간의 기억보다 각각 자체로 남은 기억으로 분류해 볼 수 있다.

1) 놀이 행위

놀이행위, 공간, 각각으로 나눌 수 있는 나의 기억은 작업의 제작 방법이나 화면에 나타나는 양상 또한 그 차이를 보인다. 그중 행위와 관련된 것은 특히 화면에 표현된 선이나 색 등에서 율동감을 확인할 수 있다. 다양한 놀이의 종류 중 내가 했던 놀이의 종류는 무엇이며 행위의 의미는 현재 작업에서 어떻게 해석될 수 있을지 고민하였다.

어린 시절 놀이 행위는 무언가를 만들어내고 그와 같은 경험을 반복하며 훈련하는 것이다³⁸⁾ 라는 말처럼, 같은 놀이를 해도 다양한 기억이 존재한다. 술래잡기나 소꿉놀이 등의 유아기 놀이행위는 누군가 가

38) EBS 놀이의 반란 제작팀, 『놀이의 반란』, (서울:지식너머, 2013), 190 참조.

르쳐 주지 않아도 아주 오래전부터 전해져 내려온 행위이다. 이 행위들은 기억을 떠올리는 데에서 약간의 차이를 보인다. 예를 들면 술래잡기는 숨이 차게 달리던 육체적인 느낌이 더 기억이 나고 소꿉놀이는 역할에 몰입했던 순간의 감정이 떠오른다. 이 차이들을 어떻게 해석할 수 있을지 관련 이론들을 찾아보던 중 문화와 연결 지어 분석한 하위징아보다 어린아이들의 놀이 종류 그 자체 현상에 집중한 로제 카이와(Roger Caillois, 1913-1978)의 놀이론을 발견하였다.

그러므로 놀이 행위의 논리적인 분석을 위해 카이와의 놀이론을 가져와 나의 놀이기억 종류에 대해 알아볼 것이다. 기억의 전개는 나의 나이를 기준으로 하여 서술하였다.

놀이 행위와 관련한 나의 최초의 기억은 3세 무렵에 외할머니와 하던 풍선 놀이이다. 풍선을 작게 불어 머리에 비빈 후 머리카락을 정전기로 인해 우스꽝스럽게 솟아오르게 하거나 부푼 풍선을 입술로 문대어 뿐만 소리내기와 같은 놀이였다. 아이의 시점에서는 풍선이 언제 터질지 모르는 두려움과 그럼에도 신기한 정전기와 재밌는 소리는 단순하지만 강렬한 기억으로 남아있다. 이후 4세에서 5세 사이에는 엄마와 동생과 집안에서 하던 쌀보리나 까꿍 놀이, 아빠 전화 받기 놀이기억 등이 있고 6세 이후부터는 주로 유치원과 초등학교에서 친구들과 다 함께하던 소꿉놀이, 술래잡기, 역할극 등의 놀이기억이 있다. 9세의 기억은 역할극이나 일종의 규칙이 존재하는 놀이의 기억이다. 나의 기억 속에는 놀이의 여러 종류와 기억의 충차가 있지만 이것들은 모두 즐거움을 지향한 행위이며 실제로 즐거운 기억으로 남아있다. 놀이는 생산성을 위한 것도 아니고 경쟁을 위한 무엇도 아니지만 자유로움 속에서 휴식과 즐거움을 주는

것은 확실하다.³⁹⁾

3세에서 5세의 놀이는 촉감이나 청각, 단편적인 장면의 기억이 지배적이며 앞뒤 상황보다는 단순한 반복이 주를 이룬다. 지극히 개인적이고 불확실한 3세에서 5세의 기억은 놀고 있는 장면을 찍은 사진기록들로 사실관계를 확인할 수 있었다. 그러나 나의 머릿속 기억이 흐릿하기에 작업으로 옮기는데 형상이 나타나지는 않는다.



【작품도판1】 단순 놀이로 유발된 단편
기억 드로잉

단편적인 기억은 이후 화면에서 형상이 전면적으로 드러나지 않는다. 당시 기억과 기분으로 말미암은 색감이 주를 이루는 것이 특징이다. 【작품도판1】의 드로잉들은 종이에 색을 염색하며 과거의 기억을 회상하고 즉흥적으로 내가 느낀 감정을 색으로 전이시켜 드로잉 한 것으로

39) 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, (서울:문예출판사, 1994), 9 참조.

로 이 작은 드로잉들은 이후 작업의 기반이 된다. 이처럼 불확실한 기억은 형상이 제거되며 완전한 추상으로의 전개를 예고한다.

6세 이후의 놀이기억부터 행위와 규칙이 중심이 되어 나타난다. 6세에서 7세 사이 유치원을 다니면서 하던 놀이는 소꿉놀이와 역할극, 상황극이다. 이 놀이에서부터 일종의 가상 공간이 필수적으로 설정되는 데 카이와는 이런 놀이의 영역을 ‘순수 공간(un espace pur)’으로 정의 했다. 이 공간 안에서는 놀이 밖 일상 공간에서의 규율이나 규칙이 통용 되지 않고 대신 그 놀이에 참여한 사람들끼리 정한 법칙이 존재한다.⁴⁰⁾

〈소꿉놀이〉(【작품도판2】)는 유치원 시기 임의로 공간을 나누어 소꿉놀이하던 기억을 떠올리며 작업한 그림이다. 화면에서 가장 큰 부분을 차지하는 파란 부분과 주황색 배경 부분은 소꿉놀이하며 상상으로 공간을 분리했던 가상의 공간을 의미한다. 파란 부분은 싱크대와 조리대가 있다고 상상했던 부엌 공간을, 주황색 부분은 침대가 있는 공간을 상상 하며 면을 나누고 칠하였다.

이는 ‘순수 공간(un espace pur)’을 화면 위에 색으로 구획하는 과정이며 이때의 화면 속 공간은 나의 과거 기억이 머무르는 공간이라고 할 수 있다.

네 개의 붉은 선은 소꿉놀이에 사용된 나뭇가지, 막대기 등을 나타내기도 하고 소꿉놀이에 참여한 사람들이 되기도 하고 과거를 떠올리는 기억의 형상이기도 하다. 이렇게 가상의 역할극이나 놀이가 행해진 공간은 무의식적으로 화면구도에 영향을 미친다.

40) 로제 카이와, 위 책, 30 참조.



【작품도판2】 <소꿉놀이>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

카이와는 그가 분류한 놀이의 종류(【표1】)⁴¹⁾ 중에 역할극과 상상을 하는 놀이를 ‘미미크리(Mimicry)’로 분류하였다.

미미크리(Mimicry) 분류 속 놀이는 가공(架空)의 환경에서 진행되는데 참여자는 자기 자신을 잠시 내려두고 완전히 다른 인격으로 행동하며 논다. 어린이가 가장 많이 흉내 내는 어른의 모습과 같이 어떤 사람이 되는 것 이외에도 비행기가 된다거나 공룡이 되는 등 변화의 범주는 다양하다. 미미크리(Mimicry)에서는 끊임없이 상상해야 하며 이는 창작의

41) 로제 카이와, 위 책, 70.

【표 1】 카이와 놀이의 분류

	아곤 (경쟁)	알레아 (운)	미미크리 (모의)	일링크스 (현기증)
파이디아 ↑ 야단법석 소란 폭소 연날리기 솔리테르 카드로 점치기 크로스워드 퍼즐 루두스	규칙없는 경주 격투기 등등 육상경기 권투 당구 펜싱 체커 축구 체스 스포츠 경기 전반	술래결정을 위한 챔 노래 앞이냐 뒤냐 놀이 내기 룰렛 단식복권 복식복권 이월식 복권	어린이의 흥내 공상놀이 인형, 장난감의 무구 가면 가장복 연극 공연예술 전반	어린이의 「뱅뱅돌기」 회전목마 그네 활초 볼라도레스장터에서 타고 노는 장치 스키 등산 공중곡예
◦ 세로로 들어간 각 단의 놀이 배열은, 위에서 아래로 파이디아 요소가 감소하고, 루두스 요소가 증가해가는 순서에 따르고 있다.				

과정이다.⁴²⁾ 그 때문에 같은 행위를 하면서도 각각 상상하는 공간이나 역할의 이미지는 다를 것이다. 나는 이러한 미미크리(Mimicry)를 기반으로 하는 놀이를 화면에 옮기면서 상상을 다시 시작하며 마치 그 당시에 놀이하듯 유희한다. 감상자 또한 제목과 그림의 요소들을 보며 본인들의 소꿉놀이 과정을 떠올릴 것이다. 그 과정에서 창작자와 감상자 모두 상상하며 그 속에서 일종의 미미크리(Mimicry) 과정을 재반복하게 된다.

8세에서 9세의 놀이 기억은 초등학교 입학 이후 좀 더 광범위 해진 놀이공간을 필요로 했다. 소꿉놀이 같은 역할극보다는 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다, 숨바꼭질 등 신체를 움직이며 하는 놀이를 중

42) 로제 카이와, 위 책, 46-52 참조.

심으로 전개된다. 순간적으로 뛰거나, 들키지 않게 숨을 참거나 하는 과정에서 나의 몸을 집중적으로 지각하게 되고 그 때문에 행동 자체에 대한 기억으로 남게 된다.

<Memory(apartment)>(【작품도판3】)와<Memory(playground)>(【작품도판4】)는 각각 아파트 주차장과 놀이터에서 ‘술래잡기’ 와 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하고 놀던 기억을 주제로 작업한 것이다.

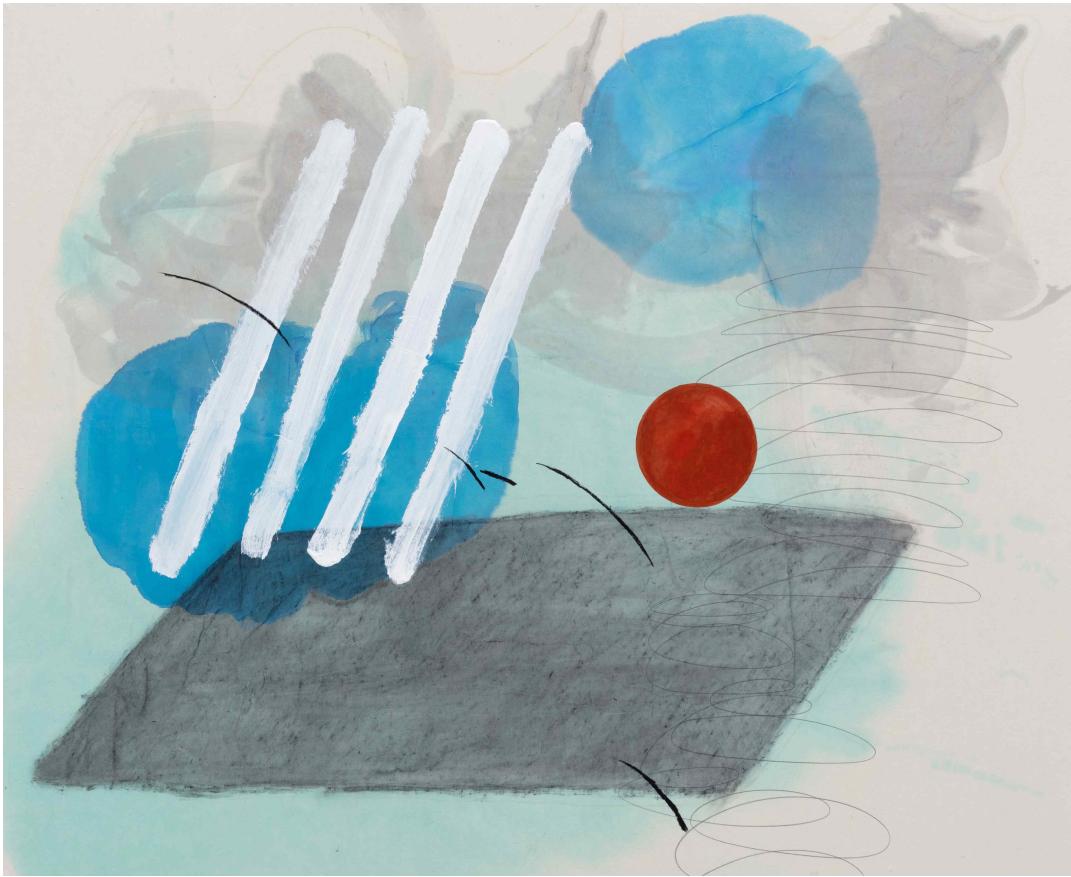
발로 뛰며 숨이 차기도 하는 육체적인 감각기억과 놀며 본 시각 이미지들을 단순화 과정을 거쳐 한 화면 위에 펼쳐놓음으로써 나로 하여금 동시에 여러 감각기억을 떠오르게 한다.

카이와는 이러한 놀이를 ‘일링크스(Iinx)’로 정의하였다. 일링크스(Iinx)는 일반적인 현실의 지각(知覺) 상태에서 벗어남을 추구하는 행동이다. 안정화되지 않는 상태라서 부정적인 의미가 아닌, 흥분이나 긴장과 같은 상태를 즐기는 것을 말한다. 그는 책에서 돌며 내려가는 미끄럼틀, 높이 올라가는 그네 등 놀이터에 있는 기구들을 타면서 겪는 예시들과 숨이 턱까지 차도록 돌다가 멈추는 것, 힘껏 내리막길을 뛰어 내려가는 것 등의 육체적 행동과 관련된 예들을 들고 있다.⁴³⁾

그는 이런 일시적인 현기증을 현실에서 벗어난 황홀경이라고 해석하며 일상에서 억제된 욕구의 해소로 보았다. 나아가 쾌감으로까지 연결시킨다.⁴⁴⁾ 【표1】을 참고하자면 나의 놀이기억은 운이나 경쟁에 의한 것이 아니며 일종의 역할 수행이나 상상에 치우쳐 있다.

43) 로제 카이와, 위 책, 52-53 참조.

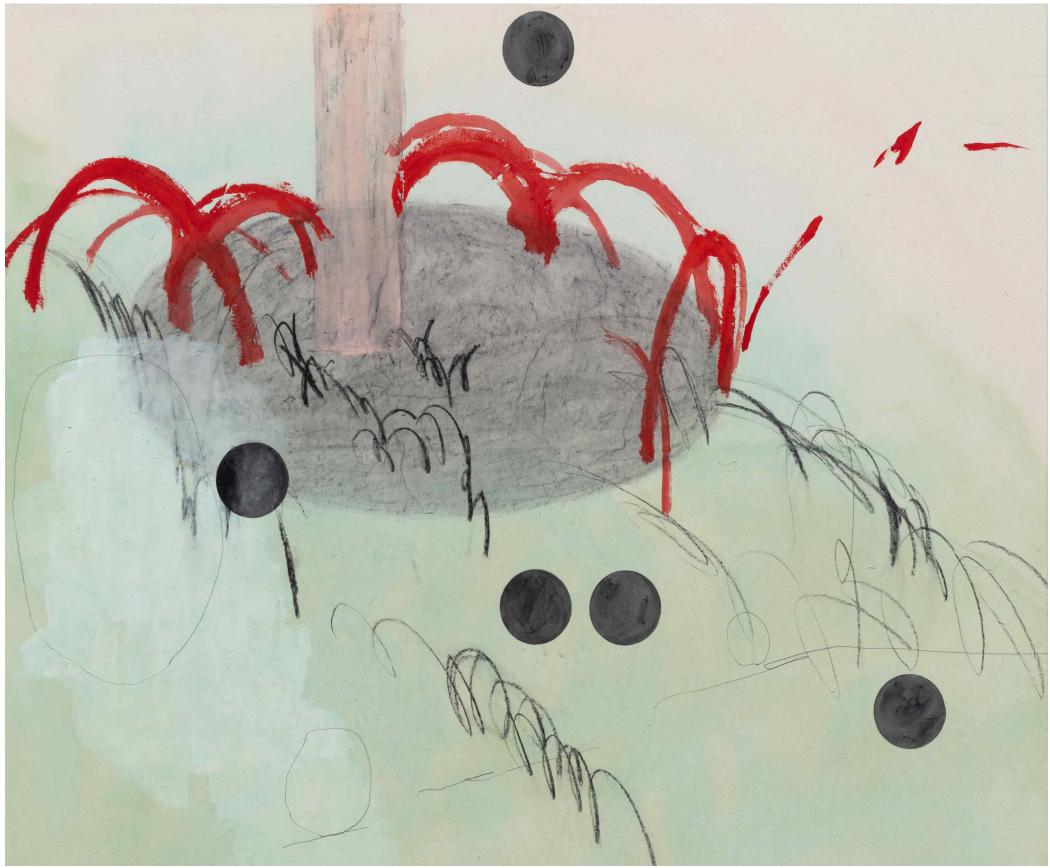
44) 로제 카이와, 위 책, 54-57 참조.



【작품도판3】 <Memory(apartment)>, 2020, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

‘미미크리(Mimicry)’ 와 ‘일링크스(Iinx)’ 는 모두 즉흥과 희열의 원초적인 즐거움을 추구한다는 면에서 유아기 나의 기억이 직관적이고 단편적이지만 강렬하다는 것을 알 수 있었다.

이 즉흥적이고 일회성인 육체적, 감성적 기억은 이후 즉흥적으로 물감을 뿌리고 연필로 빠르게 선을 긋는 행위 등 나의 표현방식에 영향을 미친다. 일련의 카이와의 놀이 분류에 들어가는 놀이행위도 있지만 나의 작업의 조형적 특징과 연관 지어 볼 수 있는 의미 있는 놀이행위는 ‘낙서’라고 할 수 있다.



【작품도판4】 <Memory(playground)>, 2020, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

‘낙서’는 처음 놀이에서 출발한 행위이지만 이는 현재 작업 행위와 유사성을 보인다. 그 때문에 낙서와 같은 선, 낙서 행위는 나의 작업을 관통하는 요소이며 중요한 부분 중 하나이다. 이번 장에서는 현재 작업으로 가져올 수 있는 낙서의 유의미성을 중심으로 알아보고 화면에 표현되는 조형적 특징은 이후 IV장에서 서술할 예정이다.

낙서의 행위는 과거 어린 시절 무의식적인 선 긋기에서 출발하였다. 영유아기 시절에는 무엇을 그리는 이유나 주제가 없이 순전히 본인의 행동에 집중하게 된다. 잘 그리기 위함이 아닌 행동 자체의 유희

때문에 같은 행동을 반복한다. 나는 이러한 행동을 현재의 작업으로 가져왔다. 낙서를 어학사전에서 검색하면 다음과 같은 의미가 있다. “글자, 그림 따위를 장난으로 아무 데나 함부로 씀. 또는 그 글자나 그림”⁴⁵⁾

사전적 정의처럼 가벼이 여기는 낙서는 유희 과정을 거쳐 즐거운 기억으로 우리 안에 남는다. 또한 낙서하는 상황에 관한 기억 또한 함께 남게 된다. 어린 시절의 기억을 표현하기 위해 어린아이가 그런 것 같은 선을 사용하는 의미도 있지만 작업을 진행하는 과정의 즉흥적인 표출이기도 하다. 이는 ‘유희’ 안에서 일관된 행동이며 과거의 행위가 현재에도 계속 이어짐을 의미한다.

낙서와 같은 선은 그림의 완성도를 낮추기보다는 과거로의 회귀를 도와주는 장치이자 그림을 그리는데 과도한 요소를 제거하는 역할을 한다. 미성숙해 보이는 요소에 대해 황공망(黃公望, 1269-1354)은 『사산수결(寫山水訣)』에서 다음과 같이 말했다 “그림을 그리는 커다란 요체는 바르지 않은 것[邪], 달콤한 것[恬], 속된 것[俗], 의지하는 것[賴]의 네 글자를 버리는 것이다.”⁴⁶⁾

사[邪] · 첨[恬] · 속[俗] · 뢰[賴] 중 나의 작업 속 낙서와 같은 선의 요소로 대입해 볼 수 있는 부분은 첨(恬)과 속(俗)이다. 북송대의 황정견(黃庭堅, 1045-1105)은 별례가 나무를 먹는 것에 비유하며 회화에서

45) “낙서”, 네이버 어학사전, 검색일 2022.06.25,

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/66c20f412bad4174bb5c555506e96030>

46) 黃公望, 『寫山水訣』, 作書大要, 去邪恬俗賴四箇字. - 갈로, 『중국회화이론사』, 강관식 역(서울:돌베개, 2010), 422, 재인용.

의 표현이 그만큼 자연스러워야 함을 강조했다.⁴⁷⁾ 이는 속된 것을 벗어나야 한다는 것으로 이러한 황정견의 미학은 송대를 이어 명·청대 까지 이어진다. 청대 운격(憚格, 1633-1690)은 “고아하여 속된 것을 벗어난다 [高逸]는 이 한 가지는 대개 제 마음대로 하는 온갖 행습을 다 벗겨 버려 담백하고 천진스럽게 되고자 하는 것이니, 이른바 글을 쓴다는 생각이 없이 글을 써야 곧 좋은 글이 된다는 것이다.”⁴⁸⁾ 라고 하며 천진스러운 표현의 의미에 대해 평가하였다.

청대의 황빈홍(黃賓虹, 1864-1955)은 첨에 대해서 “첨이란 내재미가 없는 것이다.”라고 말하며 회화 화면에서의 함축미로 첨을 해석하였다. 이후로 갈수록 첨과 속을 분리하지 않고 첨을 속의 범주 안에서 보는 것으로 변화한다. 이는 나아가 생숙론으로 발전한다. 명대의 고옹원(顧凝遠, 1580-1645)은 생의 단계를 유치한 그림이 아니고 생경한 것도 아니라고 밝히면서 졸함 또한 서투른 것이 아니라고 보았다. 생과 졸을 모두 성숙의 단계로 보고 그 뒤에 나타나는 예술의 표현 방법으로 해석했다.⁴⁹⁾ 또한, 앞서 언급한 황정견의 이론을 청대의 방훈(方薰, 1736-1799)이 다음과 같이 해석하였다. “행가行家를 위한 설법이지 배우는 사람을 위한 설법은 아니니, 행가는 필묵에 공교한 것은 알아도 그

47) 黃庭堅, 「題李漢舉墨竹」. 如蟲蝕木, 偶爾成文. 吾觀古人繪事, 妙處類多如此. - 갈로, 위 책, 425-426 참조.

48) 憚格, 『南田書跋』, 高逸一種, 蓋欲脫盡縱橫習氣, 澄然天真, 所謂無意爲文乃佳.- 갈로, 위 책, 427 재인용.

49) 갈로, 위 책, 429-430 참조.

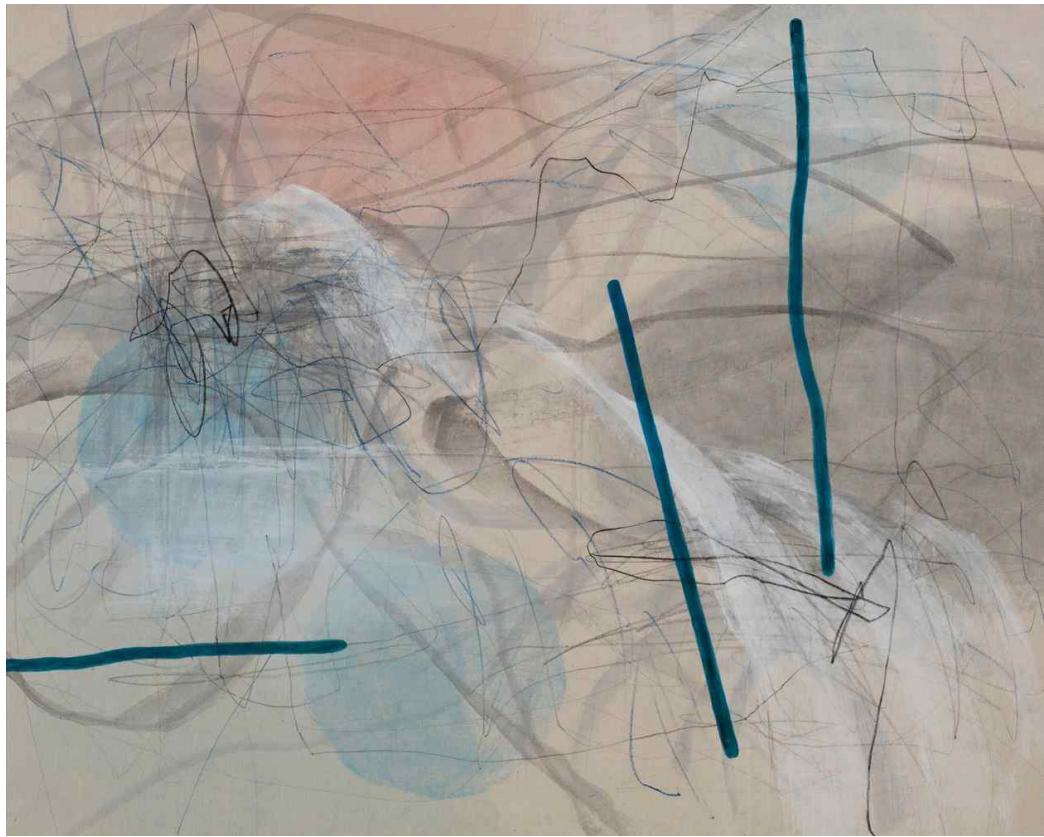
필묵을 변화시킬 줄 모르는데 마땅히 이 뜻을 깨달아야 한다.”⁵⁰⁾ 배우는 자는 공부할 때에는 공교한 데서 시작하여 담박해져야 한다는 것이다. 정리하자면 배움에 있어서 기교를 버리고 함축적인 숙의 단계로 나아가는 것이 바름을 언급하고 있다. 회화에서 겉으로 보이는 화려함이나 과도한 숙의 단계는 그림이 옹졸해지고 마는 것을 이전부터 경계함을 확인할 수 있는 부분이다. 나의 아이와 같은 미성숙한 선도 회화 화면 안에서 위와 같은 의미로 해석될 수 있다. 이는 낙서가 과거 단순한 놀이의 행위에 그치는 것이 아니라 현재 작업행위와 화면에서 의미가 확장됨을 뒷받침한다.

<기억의 벽>(【작품도판5】)은 처음으로 낙서와 같은 선이 전면에 표현된 작업이며 기억을 토대로 한 가장 초반의 작업이다. 어린 시절의 기억을 주제로 마치 벽에 낙서를 하듯 화면을 벽이라고 생각하며 진행하였다. 앞서 언급한 사이 톰블리의 작품 또한 하나의 벽으로 보는 시선이 존재했다.

그의 화면은 낙서로 뒤덮이지만, 이러한 톰블리의 정서적 액션이 고 무성의하거나 비숙련적인 화법은 마치 아동화처럼 보이기도 한다는 것이다. 그러나 서툴러 보이는 선의 모습에서 오히려 생명력을 찾을 수 있는데, 나 또한 이처럼 그리는 화면을 하나의 벽으로 생각하고 진행하였던 과정이 존재한다.⁵¹⁾

50) 方熏, 『山靜居書論』, 卷上, (僕日,此)爲行家說法, 不爲學者說法. 行家知工於筆墨, 而不知化其筆墨, 當悟此意. - 갈로, 위 책, 432, 재인용.

51) 박영택, 위 논문, 197 참조.



【작품도판5】<기억의 벽>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

나는 가상의 벽 앞에서 과거의 낙서하던 나와 현재 선을 긋는
내가 마주하는 느낌으로 선을 그었다. 과거에는 아무 의도나 목적이 없
던 선이 성장 과정을 지나 기억을 함축한 선으로 변화한 것이다. 낙서와
같은 선은 낙서에서 출발한 기억의 함축이며 과거와 현재의 만남이다.
<기억의 벽>(【작품도판5】)은 가장 처음으로 어린 시절의 기억을 떠올
려낸 작업이기 때문에 아직 구체적인 기억의 내용은 담기지 않았으며 어
렴풋한 기억과 감각을 포착하여 화면에 나타내는 데 집중하였다. 이는
이후 구체적 사건이나 이미지, 드로잉 등으로 시각화되며 점차 분화한
다.

2) 놀이 공간과 놀이 감각

나의 놀이 기억과 관련된 기억 중 놀았던 이미지와 신체적 느낌의 기억도 있지만 놀았던 공간 자체에 대한 기억도 있다. 일상 공간 속 자체적으로 만든 놀이 공간과 놀이터, 놀이공원이 이에 해당한다. 자체적으로 만든 놀이 공간은 일상에서 내가 놀기 위해 인위적으로 만든 공간을 말한다. 예를 들면 의자를 두 개 마주 보게 두고 그 위를 이불로 덮어 요새로 만든다든지, 책상 밑에 들어가 그 앞에 모아놓은 물건들⁵²⁾을 진열하며 그 공간이 가게라고 상상한다거나 이다.

개인적으로 만든 요새나 가게라고 상상하는 공간의 특징은 행위와 혼합되며 머리로 상상하는 이미지와 실재 눈으로 보는 공간의 괴리이다. 그러나 이는 부정적인 것이 아닌 실재감을 더욱 부여한다. 이와 동시에 현실과 상상이 공간 속에서 교묘히 뒤섞여 기억에 위치한다. 현실 속 나무 의자의 모습과 만화에서 본 원색적인 색감이 섞이기도 하고 매일 잠자는 침대는 동화 속 화려한 궁전의 모양과 오버랩(Overlap)되기도 한다. 이러한 상상은 현재 작업 화면에 영향을 준다.

물론 공간 자체가 놀이를 위해 물리적으로 일상과 완전히 분리된 예도 있다. 놀이터와 놀이공원이 바로 그것이다. 그러나 내가 그리고 자 하는 놀이터와 놀이공원은 현재 존재하는 그대로의 공간이라고 할 수 없다. 놀이터나 놀이공원은 지금 그대로 존재하기도 하지만, 과거보다

52) 모아놓은 물건들이라지만 사실은 주운 돌멩이나 장난감의 파편, 아끼는 머리 끈 등 내가 수집한 잡동사니에 가까웠다.

커버린 입장에서 같은 공간이라고 보기 어렵기 때문이다. 놀이터의 큰 산 같던 미끄럼틀은 세 발자국이면 다 올라갈 수 있고 놀이공원의 무섭게 느껴졌던 어린이용 놀이 기구는 이젠 시시해져 버렸다. 아무 걱정 없이 놀았던 오로지 ‘놀기 위한’ 공간은 어린아이에게 환상의 세계 같은 곳이었다. 대부분 놀이터가 미끄럼틀, 정글짐, 시소 등으로 이루어진 전통 놀이터였는데⁵³⁾, 그 때문인지 설치된 구조물 그대로 노는 경우도 있었지만 아닌 경우도 많았다.

예를 들어 놀이터에 있던 기구 중, ‘회전무대’라는 명칭을 가진 기구를 탔던 것을 떠올린다고 하자. 놀이기구 안에서 베틸 때 ‘원심분리기’라는 별명에 맞게 몸이 꼭 바깥으로 당겨지는 느낌을 받는데 앞서 언급한 카이와의 놀이론 중 일링크스(Iinx)의 단계를 지금껏 생생히 떠오르게 하는 경험이었다. 이 과정에서 일련의 무슨 놀이를 하는가? 나는 지금 어떤 역할을 부여받고 노는가? 의 과정에서 상상이 같이 진행된다. 앞서 하위징아가 언급한 놀이의 상상 부분이 연결되는 지점이다.

놀이공원에서의 기억을 이미지화한 작업은 앞선 두 공간보다 조금 더 공간이 가지고 있는 외형적인 모습 자체에 집중되어 있다. 놀이공원은 입구와 출구가 따로 나 있기에 놀이공간으로서의 기억이 더 강렬했다. 외부와 완벽히 차단된 놀이공원은 굳이 내가 놀이행위를 행하지 않

53) 우리나라의 경우 80년대 놀이터가 처음 생겨나기 시작한 때부터 1990년대까지 대부분 전통 놀이터의 형태로 조성, 공급되었다. 전통 놀이터는 프로스트의 4가지 유형 놀이터에 따른 것이다. - 김현정, 「모험성 측면에서 본 어린이놀이 공간 분석연구」, 『서울대학교 대학원』, (2014): 19-20 참조.

아도 공간 속에 있는 자체로 즐거움이었다. 그 때문에 이후 화면에서 나의 모습이 전반에 드러나지는 않는다. 그래서 놀았던 기억보다는 놀이기구 각각의 구조물과 간판들, 인테리어 등 공간과 관련한 이미지들이 주로 구성되어 있다. 무엇보다도 놀이공원의 공간적인 특성상 공간의 바닥부터 건물의 외형, 조명 등은 현실에서 보기 어려운 것들로 구성되어 있으며 그것을 이루는 색감 또한 원색이 대부분이므로 새빨간 롤러코스터의 레일이라던지 형형색색의 간판 등은 색과 형상으로 기억되어 화면에 나타난다. 결과적으로 이러한 놀이공간과 관련된 기억은 행위로 인한 기억과 다른 양상으로 화면이 전개된다.

어린 시절 놀았던 기억을 회상하면서 흥미로웠던 점은 기억이 꼬리를 물고 이어지는 어느 순간에 아주 생생한 감각들이 떠오른다는 점이다. 앞서 언급한 놀이 행위나 놀이 공간은 기억의 기저에 관련된 장면이 존재한다. 어디서 누구와 무엇을 하고 놀았는지, 그 기억이 육체적인 기억이 주가 되는지 공간이 주가 되는지에 따라 분류된다. 그리고 이것을 회상하고 확인하는데 사진 자료가 사용된다. 그러나 감각을 기억하는 것은 이와 다르다. 길게 지속되거나 눈앞에 나타나지 않는 감각이기에 순간적인 느낌을 표현하게 된다.

어린 시절에는 일상의 모든 부분을 놀이로 바꾸었다. 예를 들어 일반적인 목욕 하는 것을 환상의 나라의 바다에서 싸움하는 것으로 상상 한다거나 유치원에서 집으로 가는 길을 용암으로 상상하고 바닥 밟지 않기 놀이를 한다거나 등이다. 이 과정에서 놀이 감각은 후각, 청각, 감각이 우발적으로 떠오른다. 상상하며 놀던 목욕 놀이에서 거품의 감촉이나 향기가 더욱 진하게 생각난다거나 뛰어놀던 중 강하게 불던 바람의 감촉

이 제일 먼저 생각나는 것이 이에 해당한다. 이를 감각은 수 초간 불현듯 떠오르기도 하고 이러한 우발적으로 떠오른 기억이 강렬하여 계속 지속되기도 한다. 특정 형태가 없는 것이 공통적이고 당시의 기억 속 감각을 반복적으로 상기하는 과정에서 특정 색이나 선이 고정된다. 따라서 시각적 자료가 없기에 이전 두 기억보다 작업에서 재료의 물성으로 풀어내는 경우가 많다. 이 과정에서 감정과 조형적으로 드러나는 것 사이의 규칙성이 두드러지지는 않지만 일정한 과정은 존재한다. 기억을 상기시키고 감각을 떠올리며 머릿속에만 존재하는 느낌 자체를 화면 위에 빠르게 칠하거나 그는 과정이다.

놀이기억은 이처럼 행위, 공간, 감각에 따라 집중되는 요소가 다르게 전개된다. 이는 시각화 단계에서 더 구체적으로 확인할 수 있다.

III. 어린 시절 놀이기억의 표현 방법

나의 놀이기억은 놀이한 시점과 공간, 사물 등에 따라 다양하게 표현된다. 옹알이하던 시절의 촉감놀이 같은 원초적인 기억에서부터 술래잡기와 같이 일종의 규칙이 존재하는 놀이까지 단순한 면으로 표현되기도 하고 복잡한 선이 등장하기도 한다. 어디서 놀았는지도 중요한 요소이다. 같은 기억으로 그림을 그리다가도 어제와 오늘 기억을 떠올리는 감각이 다를 수 있다. 때문에 작업 과정은 즉흥적으로 전개되는 것이 공통점이다. 그러나 작업을 진행하면서 사진자료를 바탕으로 하는지, 떠오른 감각을 시각화 한 것을 토대로 하는지 등 놀이기억에 따라 완성되는 작업 화면은 완전히 달라진다.

놀이기억은 앞서 놀이 행위와 공간, 감각 등 다양한 시작점을 가지고 있다. 놀이기억의 분류에 따라 작업에 적용되는 방법이 다르기에 이를 크게 세 가지로 나누어 서술하였다. 이 세 가지 방법은 작업의 과정과도 관련이 있다. 크게 사진을 바탕으로 한 기억을 회상하고 이후 드로잉 과정을 거쳐 완성된 화면으로 나아간다.

1. 사진 자료를 활용한 놀이기억의 회상

놀이기억의 분류 중 놀이행위나 놀이공간이 특히 사진을 기반으로 한 회상의 영향을 받는다. 사진 자료로 하여금 기억이 더 구체화되기 때문이다. 물론 감각 또한 연이어 떠오르게 되지만 이는 구체적인 시각 자료를 바탕으로 하지 않는다.

다양한 방향으로 표현되는 어린 시절의 놀이기억을 이미지화하는 데 나의 기억만으로는 한계가 있으므로 관련 사진들을 추가로 사용한다. 무형의 불완전한 기억을 중심으로 작업하기 위해 이와 관련한 이미지들을 최대한 다양하게, 그리고 많이 수집한다. 때문에 아카이빙 된 자료들도 나의 작업을 설명하는 수단으로 활용될 수 있으리라 생각하여 우선 아카이빙 미술의 의미를 탐구해 보았다.

아카이빙 자체를 작업으로 보는 담론은 현재에 들어 주요한 경향으로 부상하였다. 아카이빙 미술은 하나의 기록하는 행위 자체가 작업이라고 설명할 수 있다. 모든 자료들은 ‘나’라는 개인의 역사 증거이며 현재의 내가 되기까지의 사건들을 입증한다. 이러한 주제에서 출발한 나의 작업은 아카이빙 자료를 기반으로 했기에 이 과정은 나의 기억을 기반으로 하는 작업의 정당성을 입증하는 도구가 될 수 있다.⁵⁴⁾ 나의 아카이빙 과정과 의미와 가장 맞닿은 담론은 할 포스터(Hal Foster, 1955-)의 ‘아카이브 충동’이다.

할 포스터는 현대 작가들이 많이 작업하는 방식의 이미지 검색 등을 위한 인터넷의 활용을 일종의 ‘메가-아카이브’로 보았다. 그러나 인터넷은 단순히 정보의 탐색과 검색에 의한 자료 제시가 전부라면 아카이빙을 위해서는 작가의 해석이 필요하다고 보았다.⁵⁵⁾ “그는 “모든 아카이브의 삶이란 변화해 가는 성장에 대한 문제일 것이다”라고 명시하면

54) 김혜민, 장민한, 「동시대 아카이브 미술의 세 가지 유형과 그 가치에 관한 연구」, 『인문사회21』, 제12권5호(2021):1479 참조.

55) 김혜민, 장민한, 위 논문, 1482. 참조.

서, 아카이브 미술이 연결을 통한 ‘변화(mutation)’를 통해 발전하는 과정을 드러낸다고 주장한다.”⁵⁶⁾ 이 과정은 나의 작업을 토대로 한 아카이빙 과정에서 말 그대로 나의 성장 과정을 담은 이미지의 수집 과정과 일치한다고 보았다. 물론 할 포스터의 성장의 의미는 좀 더 포괄적인 의미일지 몰라도 현재 나의 작업 주제의 중심에서, 어린 시절을 토대로 한다는 점에서 주목해 볼 만하다. 아카이빙의 최종적 결론으로 새로운 서사를 이야기한 할 포스터의 견해대로 나 또한 과거의 이미지들을 모아 현재에 떠오른 새로운 감각과 이미지를 재조합 한다. 이를 통한 화면구성은 원래의 기억과 차이가 있지만 이는 새로운 해석과 경험을 목표로 한다.

머릿속의 기억을 눈앞에 시각화하기 위해서는 이미지를 물리적인 공간에 풀어내야 한다. 그러나 머릿속의 이미지는 선명한 부분도 있고 일부분이기도 하며 흐리기도 하다. 이러한 기억을 시각화하는 데 있어서 일련의 사진 자료들은 나의 기억을 명확하게 하는 데 도움을 주며 이후 화면 조합에 영향을 미친다. 작업의 완결이 단순한 기억에 의존한 상상화가 아니기에 이를 뒷받침할 이미지 자료 수집은 나의 작업에서 중요하다고 할 수 있다. 나의 놀이 기억과 관련하여 참고하는 사진들은 단순히 참고만 하는 것들과 이미지를 빌리는 것으로 나눌 수 있다.

전자는 단순 참고용 이미지로 인터넷 검색을 통해 확보한 내 기억 속 장소와 관련된 로드뷰(road view)나 공식 사이트, 뉴스의 이미지들이다. 블로그나 sns 등의 사적인 용도로 찍은 사진은 될 수 있으면 지양

56) 김혜민, 장민한, 위 논문, 1482.

하는 편인데, 이는 찍은 이의 시각이 주가 되는 구도와 시선이기 때문이다. 후자는 부모님의 눈을 통해 기록된 나의 어린 시절 사진들이다. 그 외에는 학예회와 같은 유치원이나 학교의 행사에서 선생님이 찍어준 사진들과 문집에 실린 사진들이 있다. 이렇듯 다양한 이미지들의 종류들을 크게 시대상과 관련된 자료들과 개인적 자료로 나누어 보았다.

시대상과 관련된 자료로는 1. 신문 기사의 글과 사진 2. 광고 이미지 3. 로드뷰(road view) 4. 인터넷 이미지 5. 과거 방송 이미지 등이며, 객관적 사실을 목적으로 하므로 나의 시선에서 본 이미지가 아니다. 나의 기억에 대한 사실 확인뿐만 아니라 과거의 향수를 자극하여 나도 인지하지 못하는 감정을 끌어내기도 한다. 예를 들면 어린 시절 놀이공원에 가서 무서운 인형 탈을 본 기억이 현재는 즐거운 기억으로 바뀔 수 있고, 어린 시절 다니던 유치원 등하굣길의 로드뷰를 보면서 주변 상권이 많이 변했음을 감지하며 그리운 감정이 솟아나기도 한다. 위의 언급과 같이 과거의 기억과 다르게 다가오는 현재의 감정은 드로잉으로 빠르게 그려내고 이는 이후 작업에서 참고하는 자료가 된다. 즉, 객관적 사실을 목적으로 하는 이미지들은 작업 과정에서 과거의 기억에서 출발하였지만 새로운 이미지 자료를 만들어 낸다. 시대상과 관련된 자료 모음은 하나의 기억에서 출발하여 다양한 방향으로 찾아가기 시작한다.

【참고도판6】은 서울 어린이 대공원의 재개장 관련 기사 사진⁵⁷⁾이다. 위의 이미지를 활용한 드로잉이 【작품도판6】 기사 사진 참고

57) “서울어린이 대공원 놀이공원”, 이미지 검색, 네이버, 검색일 2022.07.26,
<https://n.news.naver.com/mnews/article/022/0003360127>

드로잉이다. 대공원이라는 공간에 대한 기억과 함께 어린 시절 크고 웅장하게 보였던 놀이 기구의 골조 이미지가 머릿속에 남아 있었다면, 기사 사진을 통해 관련 기억이 더 확실해지며 파란색이라는 색채를 새롭게 인지하며 드로잉하게 되었다. 기사 사진을 참고로 할 때는 관련 기사의 내용도 함께 읽게 되는데 내용마다 나의 기억이 확실한지 왜곡되었는지를 알 수 있다.



【참고도판6】 어린이 대공원 재개장
관련 기사 사진



【작품도판6】 기사 사진 참고
드로잉

【참고도판6】의 기사 내용은 어린이 대공원의 재개장과 관련한 기사이다. 이 경우에는 나의 기억을 더 오래된 느낌으로 만들며 이제는 같은 공간에 가도 똑같은 기억을 할 수 없겠다고 하는 아쉬움을 더해주었다. 기사의 제목은 대부분 ‘재개장’, ‘발자취’, ‘역사 속으로’ 등의 문구가 주를 이룬다. 기사는 하나의 작은 아카이브처럼 기억 속 공간의 흐름을 이야기하며 나의 기억을 이끈다. 개인의 기억이 현재에 다양한 의견과 함께 다른 의미를 만들어 낼 수 있게 하는 기사 사진과 다르게 광고 이미지나 로드뷰는 좀 더 개인적인 기억을 곰곰이 회상할 수 있게 한다.

내가 주로 수집한 광고 이미지는 주로 놀이공원과 관련된 이미지들이다. 하나의 단일한 광고보다는 여러 시기를 거치며 변화한 광고 이미지들을 한데 수집하고 시대마다 변화하는 문구나 이미지를 활용하여 드로잉에 적용한다.



【참고도판7】 놀이공원 광고 이미지

【참고도판7】은 80년대부터 2000년대까지 신문에 실린 에버랜드(구 자연농원)의 광고 이미지들이다. 과거에는 인터넷보다는 직접 펼쳐 보는 신문광고가 주된 수단이었기 때문에 큰 종이에 실린 놀이공원의 광고 이미지는 빽빽한 신문의 글들 사이에서 단연 눈에 띠는 것이었다. 가장 특징적인 것은 대표 이미지들의 자극적인 배치와 문구들로 기사와는 달리 압축되어 내용을 전달하는 것이다. 압축된 이미지들과 글귀로 유발되는 기억은 대부분 광고를 통해 가고 싶었던 염원이 이루어진 꿈이 실현되어 기분이 좋은 감정을 내포하고 있거나 유치원이나 학교 소풍을 가

던 설레는 감정이다. 기사와는 다르게 다른 이들의 의견이나 평가된 글과 같은 내용이 없으므로 나의 개인적인 기억을 유발하는데 효과적이다.



【참고도판8】 롯데월드 어드벤처 신문광고

【참고도판8】은 롯데월드의 신문광고 이미지이다. 광고의 글귀에서도 알 수 있는 ‘꿈과 환상의 세계를 달리는 지하열차’, ‘환타지드림’ 등의 문구와 눈코입이 달린 기차와 꽃, 거인 등의 이미지는 어린 내게 엄청난 기대를 하게 하였고 현실 세계가 아닌 상상과 모험의 세계 그 자체로 인식되게 하였다. 바닥을 뚫고 들어갔다가 하늘 위까지 솟구치는 놀이 기구의 모습은 과장된 기억으로 남아있다.

개인적 자료로서의 사진들은 시대상과 관련된 자료들의 출발점과 반대의 기준을 가진다. 검색어를 이용해야 찾을 수 있는 자료가 아닌 일상에서 쉽게 접하고 찾을 수 있으므로 사진 속 이미지 자체가 화면에 옮겨지기도 한다. 자주 보지 않던 앨범에서 본 유치원에서 장기자랑 하는 사진을 보고 관련 기억이 떠오르거나 더 확실해지며 관련 이미지들이

무엇이 필요한지 떠오르게 한다. 이는 시대상과 관련된 이미지 보다 훨씬 직관적이고 당시의 청각적, 촉각적, 후각적 기억까지 시각 기억을 넘어선 감각 기억조차 떠오르게 하는 것이 특징이다.

사진은 우리의 기억 중 섬광기억⁵⁸⁾을 이미지로서 반복해서 볼 수 있게 하는 장치의 역할을 한다. 이는 이미지로 각인된 기억에서 정서적 의미를 부여하게 하는 작용을 하여 더욱 생생한 기억을 마주하게 하는 도구로써 사용될 수 있다.

이처럼 사진은 일상에서 과거의 기억으로 인도하며 추억을 끄집어낼 수 있도록 한다. 사진 감상을 하며 사람들은 그 당시 경험했던 심리적 과정을 떠올린다. 대부분의 사람은 행복한 장면을 사진으로 남겨두며 과거의 행복한 감정이 사진을 통해 되살아난다.⁵⁹⁾

나의 작업에서 사진자료는 기억을 끄집어내는 중요한 단서의 역할을 한다. 이후 알아볼 사진들은 드로잉 작업으로 진행되는 사진들이며 내가 주체적으로 사진을 찍기 이전이라 내 중심의 기억 전개를 이유로 나의 모습을 찍은 것들이 대부분임을 밝힌다.

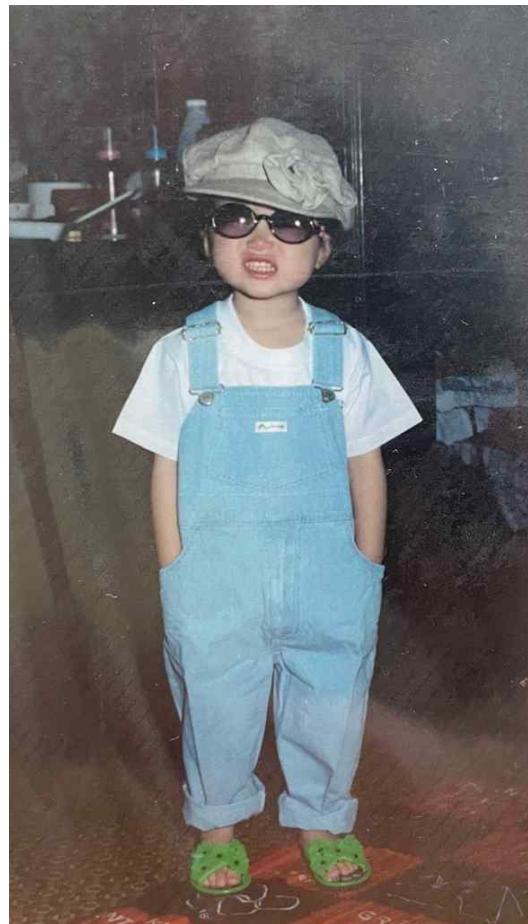
먼저 3세에서 5세 사이의 자료들은 앞서 언급한 것처럼 주로 가

58) “섬광기억” - 매우 놀랍고 중대한 소식을 들었을 때의 순간이나 환경에 대해 순간적으로 포착된 사진(snapshot)과 같이 매우 자세하고 생생하게 기억하는 것, 네이버 지식백과, 검색일 2022.06.26,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2094204&cid=41991&categoryId=41991>

59) 마르틴 슈스터, 『찰칵, 사진의 심리학(사진은 어떻게 사람의 마음을 움직이는가?)』, 이모영 역, (서울:갤리온, 2010), 58-59 참조.

족들의 시선에서 일상의 공간 속에 전개되는 것이 특징이다. 외할머니댁이나 엄마 아빠와 나들이를 가서 찍은 사진들이 주로 이 시기에 많이 모인 이미지 들이다.

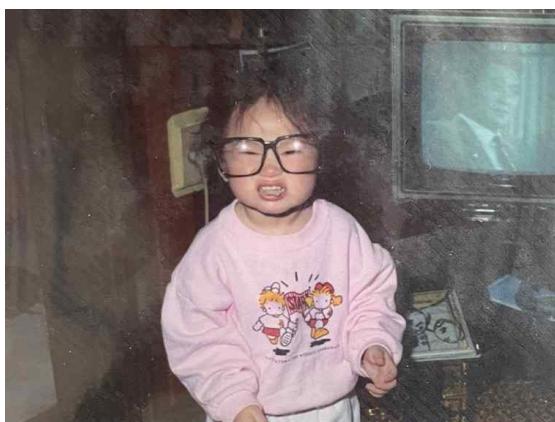


【참고도판9】 멜빵바지와 연두색

신발을 신고 있는 어린 시절의 나

【참고도판9】는 내가 3살이던 해에 할머니 댁에서 ‘멋쟁이 놀이’를 하던 모습을 사진으로 찍은 것이다. 당시 할머니께서 “‘멋쟁이’는 선글라스를 끼고 모자를 쓰고 눈을 찡그리며 주머니에 손을 넣은

포즈를 한다.”라고 알려주며 옷을 입혀주셨다. 그에 따라 나는 ‘멋쟁이’가 되기 위해 다음과 같은 설정 사진을 찍었다. 마치 어른의 흉내를 내는 듯 진짜 세상에서 제일가는 멋쟁이가 된 것처럼 한껏 자세를 한 기억은 지금도 선명하다.



【참고도판10】 멋쟁이 놀이를 하는
94년의 나



【참고도판11】 공주놀이를 하는
94년의 나

【참고도판10】과 【참고도판11】은 어린 시절 각종 놀이를 하던 모습의 나를 찍은 사진이다. 이 시기의 기억은 거의 단편적이다. 하여 관련 이미지를 가장 많이 참고하는 시기이다. 이 시기의 작업 진행은 사진을 찍은 이와의 대화를 통해서도 확인하며 지속한다.

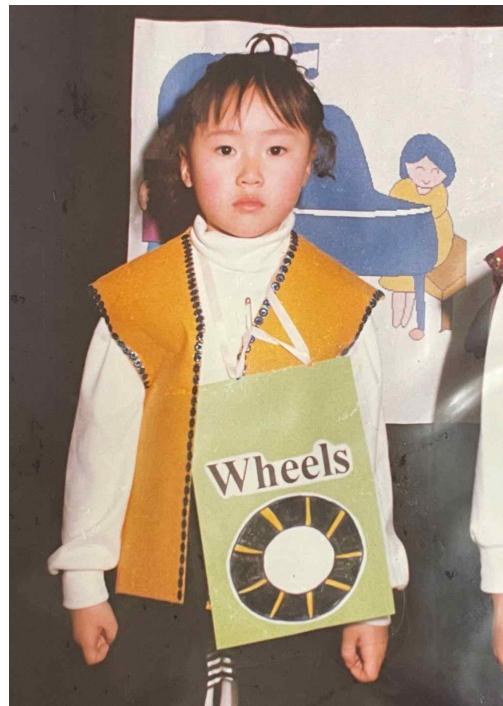
나의 기억을 확인하기 위하여 당시의 사진을 보면 상대방과 대화하는 행위는 나에게 하나의 아카이빙 과정 자체로서 역할을 한다.

일반적인 질문은 다음과 같다.

- 이 시기 나의 성격은 어땠는지?
- 위의 사진을 찍을 때 어떤 이유로 찍었는지?
- 이 시기의 삶과 사회상은 어땠는지?

위의 질문들을 하며 나의 기억은 퍼즐을 맞추듯 조합되고 추가되며 시각화된다.

6세에서 7세의 사진은 주로 유치원의 장기 자랑이나 소풍 등의 이벤트 이미지들을 주로 수집하였다. 이 시기 나의 주된 기억 또한 유치원 행사나 졸업식 등의 특별한 행사와 연관된 것이다.



【참고도판12】 화랑 유치원 학예발표회에서의 나

【참고도판12】를 보면 이전 【참고도판10】과 【참고도판11】보다 색이 화려하고 인위적인 요소가 보인다. 이는 유치원 학예발표회 당시의 사진으로 일상이 아닌 특정 사건이기 때문이다. 사진마다 다르게 보이는 요소들은 이후 작업 화면에도 색감이나 형상으로 영향을 미친다.

8세에서 9세의 이미지들은 구체적 사진보다 나의 기억에 남은 사건을 드로잉으로 전개된 것이 많다. 때문에 사진을 주로 참고하지 않는다. 이전보다 확실한 기억들로서, 학예회 같은 행사가 아니더라도 평범한 날의 놀이와 같은 기억 등이다.

2. 회상된 놀이기억의 시각화

머릿속 기억에서 출발한 이미지를 화면 위에 나타내기 위해 수많은 아카이빙을 모으며 작업을 시작한다. 이 과정은 마치 과거의 기억을 재생하는 것, 현재의 내가 과거의 기억을 끌어와 새로운 기억을 만들어내는 것과 같다. 시각적 자료가 없는 감각을 바탕으로 한 작업은 감각을 최대한 떠올리는 과정을 거쳐 시각적으로 변환하는 과정이 수반된다. 이는 하나의 이미지에서 출발하여도 각기 다른 화면으로 완결될 수 있음을 시사한다.

시각화되는 과정은 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 사진 자료를 바탕으로 드로잉 하는 것과 사진 없이 떠오른 감각을 화면에 시각화하는 방법이 그것이다.

1) 사진 자료를 토대로 한 드로잉

사진 자료의 종류가 다양한 만큼 작업에서 사용되는 양상도 다양하다. 아카이브로 인해 발생한 드로잉들은 이후 작업에 초석이 된다. 추상화면으로 귀결되는 나의 화면을 이해하기 위해 이미지화되는 과정의 탐구가 필요하다고 보았고, 그 과정을 단계적으로 알아가고자 한다.

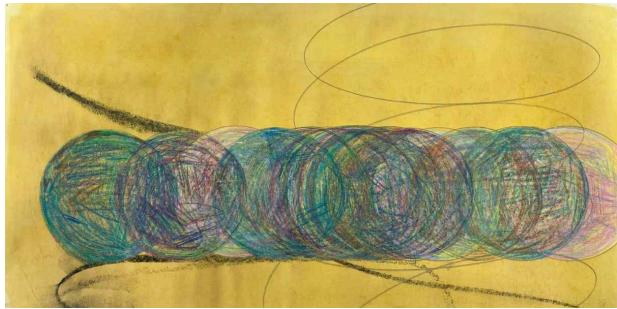
앞서 언급한 광고 자료와 관련된 드로잉들을 시작으로 사진을 바탕으로 한 드로잉을 알아보고자 한다.

사진 자료를 바탕으로 한 드로잉은 이미지를 보기 전과 후의 양상이 달라질 수도 있고 기억의 공백을 그대로 담아내기도 한다. 이러한 드로잉 작업은 완성된 화면으로 전환되는 가장 기초적인 과정이며 시각화하는 첫 단계이다.



【작품도판7】 놀이공원 기억 드로잉

【작품도판7】은 광고 이미지를 보기 전 유치원과 초등학교 시절 놀이공원으로 소풍을 갔던 희미한 기억을 토대로 그린 드로잉이다. 언제 어디서 누구와의 기억보다는 놀이공원에서 보았던 역동적이고 두근거리는 감정이 더 주요한 요인으로 작용하였다.



【작품도판8】 놀이공원 기억 드로잉



【작품도판9】 놀이공원

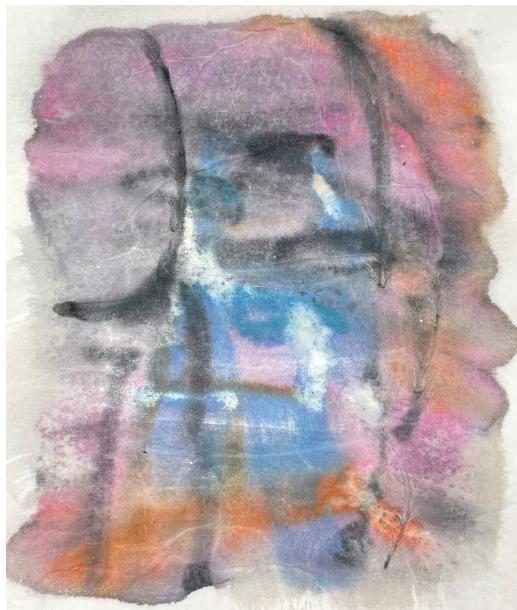
기억 드로잉

【작품도판8】과 【작품도판9】는 【작품도판7】과 같은 기억인데 아카이빙 과정에서 광고 이미지를 본 후 진행한 드로잉이다. 광고 이미지를 본 후의 차이점은 나의 기억이 좀 더 선명해졌다는 점이다. 이전에 소풍을 갔던 기억에 머물렀던 것이 유치원 시절 노란색 체육복을 입고 툴립 축제를 보러 간 기억으로 구체화하는 등 이러한 기억의 변화는 드로잉의 색감과 구성에도 영향을 주었다.

【작품도판8】은 이러한 구체적 기억을 드로잉 과정에서 색감으로 옮긴 것이다. 【작품도판9】는 놀이공원의 포스터 색감에서 영향을 받은 것으로 희미한 기억에서 강렬한 색감으로의 기억의 변화를 보여준다. 이처럼 압축된 이미지와 강조된 색감을 가지고 있는 광고 이미지들은 희미한 기억을 다양한 방향으로 시각화 하는 데 도움이 된다.

개인적 서사가 존재하는 사진 자료를 바탕으로 하는 드로잉들은 더욱 구체적인 내용과 형상을 담고 있다.

【작품도판10】과 【작품도판11】은 【참고도판9】로 확인된 나의 기억 드로잉이다. ‘멋쟁이 놀이’는 어린 시절 반복적으로 시행된 놀이 기억으로 굳이 사진을 보지 않고도 남아있는 이미지가 있었기에 재료 실험 과정과 함께 드로잉을 하였다. 흥미로운 것은 【작품도판1】과 【작품도판10】, 【작품도판11】의 화면 차이다. 【작품도판1】은 관련 사진이나 기억 속 형상이 없으므로 색으로만 구성되어 있다면, 【작품도판10】과 【작품도판11】에서는 멜빵이나 신발 모양 등 구체적 형상이 추가된다.



【작품도판10】멜빵바지 드로잉



【작품도판11】연두색 신발
드로잉

그러나 나는 사진을 그대로 가져오는 것이 아닌 나의 기억을 제일 우선순위로 두고 작업을 진행하기에 화면의 구성은 원본 사진과 큰 차이를 보이게 된다.

여기서 사진은 기억을 확인하거나 색감 인용 등의 부수적인 요인으로 작용한다. 위의 드로잉에서 알 수 있듯, 내 기억 속 ‘멋쟁이 놀이’를 시각화하는 과정에서 중요한 요소는 옷이다. 찡그린 표정과 전반적인 자세는 내 기억 속 서사에서만 중요한 요소이다. 드로잉에는 기억에서 강하게 남은 색감 등의 시각 요소가 전면적으로 나타나게 된다.

특히 하늘색 멜빵바지와 연두색 신발의 색감은 나의 포즈보다 더 강렬한 인상으로 남아있다. 옷을 입고 포즈를 취하는 일종의 놀이로 시작된 기억은 시간이 지남에 따라 옷의 색감과 포즈를 취할 때의 나의 감정과 뒤섞여 화면 위에 나타난다. 이처럼 사진은 있는 그대로의 사실을 전달하는 것처럼 보이지만 보는 이에 따라 관련된 기억과 현재에 다가오는 느낌은 천차만별이다.



【작품도판12】

멋쟁이 놀이 드로잉



【작품도판13】

공주 놀이 드로잉

멋쟁이 놀이 드로잉(【작품도판12】)과 공주 놀이 드로잉(【작품도판13】)을 진행하며 공통된 점은 이전 드로잉들과는 다르게 무채색의 드로잉 선이 주로 전개되는 것이다. 아무래도 정확한 기억이 없던 시기 이기 때문으로 추측된다. 질문을 통한 드로잉은 이처럼 색과 형상에 생략을 불러일으킨다. 무채색의 선을 중심으로 한 드로잉에서는 현재 나의 시각이 어디에 주로 머무르고 있는지 또한 잘 나타난다. 생략된 부분과 묘사가 밀집된 부분의 차이를 보면 알 수 있다.



【작품도판14】학예발표회 드로잉

【작품도판14】학예발표회 드로잉은 【참고도판12】를 참고하며 학예회의 사진과 기억을 토대로 그려낸 드로잉이다. 구체적인 이미지에서 추출한 색과 당시 음악이나 율동하면서 기억에 남은 기분을 활용한 것이다. 여기서 주목할 만한 점은 구체적인 사진 자료를 토대로 이미지의 영향을 받은 것이 아닌 좀 더 감각에 치우쳐 있을 때 드로잉 화면이 변화한다는 것이다. 사진을 기반으로 하였지만 감각에 좀 더 치우쳐 있을 때의 비정형적 드로잉은 이후 감각만을 기반으로 한 드로잉에서 더욱 그 차이를 확인할 수 있다.

2) 감각을 토대로 한 드로잉

앞서 언급하였듯 감각적인 부분에 더 집중한 기억들을 시각화하기 위해 사진 자료를 토대로 한 것과 마찬가지로 드로잉 과정을 진행한다. 다만 시각적으로 남은 기억 이외의 촉각, 청각, 미각 등으로 남아있는 기억들은, 우발적으로 일어나기 때문에 화면에 즉흥적으로 전달하는 것에 더 집중한다.

즉흥적이므로 형상이 부각되거나 생략과 왜곡 등의 과정이 아닌 재료의 물성에 조금 더 집중한다. 이미지를 빌리는 것이 아닌 눈을 감고 관련 감각을 더 정확하게 하는 생각을 하거나 당시의 음악을 들으며 작업을 지속한다.

이번 항에서는 감각을 시각화하는데 주로 시행된 촉각과 후각을 중심으로 한 재료실험 드로잉들과 청각을 처음으로 시각화한 작업을 분석하였다. 특히 청각의 경우 어떤 음악을 떠올리는 가에 따라 화면구성이 다르겠지만 크게 선과 면이라는 특징을 공통으로 가지고 있기 때문에 기본 구성 요소를 시각화한다는 점에서 일차적으로 작품을 서술하였다.

촉각과 후각을 시각화하는 단계에서는 기본적인 조형 요소들을 활용한다. 점, 선, 면의 모양에서 가장 어울릴 만한 것을 활용하여 드로잉 한다.

가을바람 드로잉(【작품도판15】)과 찬물 드로잉(【작품도판16】)은 감각을 시각화하는 단계의 가장 기본적인 드로잉 작업이다. 감각 드로잉의 첫 단계는 기본 조형을 사용하기 때문에 초반 작업들은 사진을 토대로 한 드로잉들과 비슷한 외형을 보인다.



【작품도판15】 가을바람 드로잉



【작품도판16】 찬물 드로잉

가을바람 드로잉(【작품도판15】)은 다양한 선들의 모양을 사용하여 어린 시절 가을 운동회에서 숨 가쁘게 뛰어다니며 느낀 바람의 모양을 드로잉 한 것이다. 가을의 단풍이나 색감보다는 온 몸을 뒤덮던 흙먼지와 땀을 식혀주던 바람의 감촉을 중심으로 하였다. 빠르게 불다 사라지는 무형의 바람을 나타내기에는 그리면서도 빠르게 진행될 수 있는 선이 가장 적합하였다. 찬물 드로잉(【작품도판16】)은 선보다 재료가 가진 물성에 집중하여 색·면을 전면에 드러낸 드로잉이다.

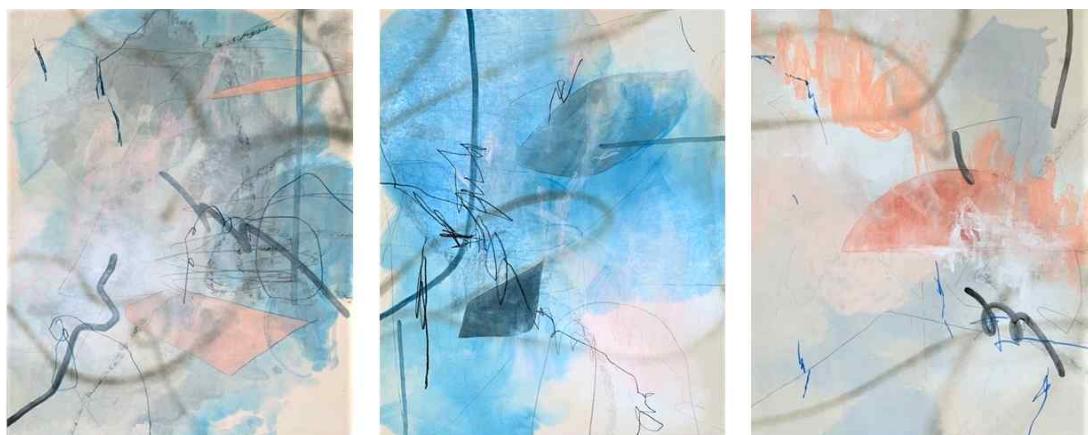
나는 손발이 자주 차갑지만 어릴 때부터 차가운 물을 주로 마셔 왔다. 때로는 이 상황이 모순이라 생각하였다. 손으로 느껴지는 차가운 물의 온도와 목으로 넘어가는 느낌은 항상 추운데 개운하고 상쾌했다. 물의 무색이지만 상쾌하고 차가운 느낌을 시각화하기 위해 재료실험 중심의 드로잉을 시도하였다.

색 중에서는 녹, 청계열의 색감이 대개 시원하고 차가운 인상을

주기 때문에 사용하였고, 여기에 투과하여 보이는 효과를 극대화하기 위하여 단면의 구성이 아닌 재료를 쌓아 올려 투과되는 것으로 표현하였다. 이와 같은 재료 실험을 기반으로 한 감각 드로잉은 이후 완성된 작업에서도 재료의 물성이 중심이 됨을 보여준다.

청각과 관련된 기억은 대부분 음악을 바탕으로 하고 있으며 특이하게도 촉각이나 후각과 같은 물성을 기저로 한 드로잉 과정이 없는 것이 특징이다. 화면 그 자체로서 드로잉과 작업이 동시에 진행된다.

때문에 가장 최초의 작업인〈작은 기억들 시리즈〉(【작품도판17】)은 작업이기도 하지만, 그 자체로 드로잉 단계를 보여준다.



【작품도판17】〈작은 기억들 시리즈〉, 2019, 장지에 혼합재료,

각 162.2x130.3cm

〈작은 기억들 시리즈〉(【작품도판17】)은 2019년도 서울대학교 예술주간에서 음악대학과의 협업으로 음악을 바탕으로 한 최초의 작업이다. 당시 작업을 진행하면서 어린 시절 자주 보던 영화의 노래를 들으며 관련 감정과 기억을 떠올렸다. 음악에서 느껴지는 리듬감과 나의 감각을 화면 위에 동시적으로 표현하기 위해서 드로잉 하듯 즉흥적으로 표현하

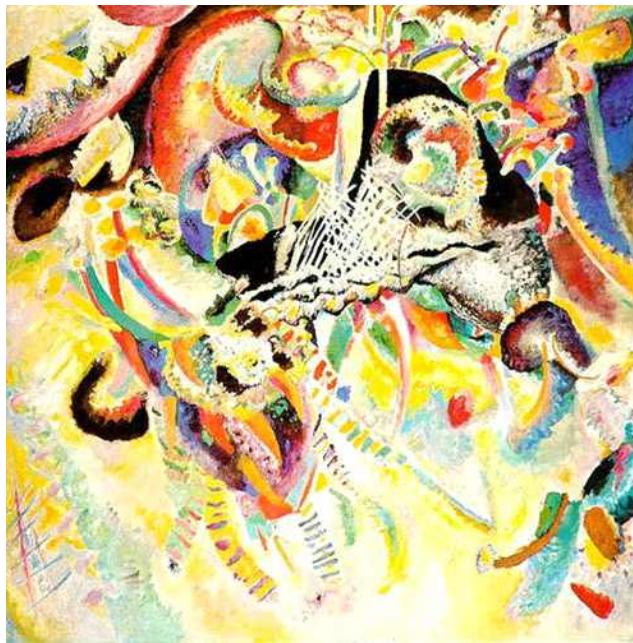
였으며 면이나 형상의 구성보다 빠름과 선율을 나타내기 위해 선적인 요소가 주를 이뤄 비정형의 구도를 뛴다.

과거의 음악은 현재에 그대로 들을 수 있다는 특수성 때문에 청각 기억을 바탕으로 한 작업은 일련의 공통성을 가지게 되었다. 작업의 규칙성을 찾기 위해 음악을 바탕으로 한 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944)의 사례를 찾아보았다.

칸дин스키는 회화를 음악의 화성학으로 해석한 화가이다. 칸дин스키는 본인의 추상화를 하나의 음악으로 여겼다. 추상화면으로 표현되는 회화에 대해 그는 마치 음악도 형상이 없는 것과 비교하며 내면의 울림을 표현한다는 것에 초점을 맞추어 관련 이론을 전개하였다. 나의 음악과 관련한 감각 기억을 화면에 표현하는 과정은 당시 나의 내면의 감각을 다시금 꺼내어 시각적으로 표현하는 것처럼 칸дин스키 또한 “색채란 존재의 깊은 곳에서 우러나오는 것이기 때문에 물리적이면서 심리적 효과를 주며 시각뿐만 아니라 음향처럼 청각마저도 일깨워준다고”⁶⁰⁾ 보았다. 추상화면은 정해진 대상의 묘사를 목적으로 하지 않기 때문에 음악을 감상한 후의 음악으로 하는 내적 표현 또한 대상 묘사의 방법이 아닌 구체적 대상 묘사로는 담아낼 수 없는 것이다.⁶¹⁾ 바로 이 지점이 나의 감각기억이 사진 자료를 토대로 한 작업보다 비구상으로 나타나는 이유이다.

60) 김현화, 『20세기 미술사』, (서울:한길아트, 1999), 41.

61) 조정옥, 「하르트만의 미학개념도구에 의한 칸дин스키 예술론과 음악적 추상화의 이해」, 『유럽사회문화』 제16호(2016):243 참조.



【참고도판13】 Wassily Kandinsky, <Fugue>,

1914, oil on canvas, 129.5x129.5cm, Beyeler

Foundation, Riehen, Switzerland

칸딘스키의 작품 중 <Fugue>(【참고도판13】)는 음악을 바탕으로 한 대표적인 회화 작품이다. 바흐의 곡 푸가를 바탕으로 한 작품에서 전면에 보이는 곡선들과 선명한 색채 등은 연주곡 속의 음 하나하나를 나타내며 한 화면에서의 결합은 화음을 나타내는 것이라고 할 수 있다.

그는 화면에서의 색과 음을 악기와 음악의 요소로도 정리하였는데 색의 정의는 다음과 같다 “노랑은 트럼펫, 빨강은 튜바, 첼로의 중저음, 검은 파랑은 콘트라베이스, 보라는 파곳 등 목관악기 저음, 잉글리쉬 호른 갈대피리”, “형태로는 노랑과 삼각형은 알레그로 130 빨강과 사각형은 모데라토 75 파랑과 원은 아다지오 50”⁶²⁾로 정하였다.

역동적인 선과 둉어리들 그리고 색의 관계는 음악에서의 역동성

을 그대로 보여준다. 음악을 듣고 이를 토대로 한 나의 작업은 칸딘스키 만큼 색과 형상을 지정하여 작업한 것은 아니지만 공통으로 들어가는 요소들이 존재한다.

어린 시절 듣던 음악에서의 감정은 대부분 ‘과거로의 회귀’, ‘음악을 듣던 순간의 황홀경’, ‘행복함’, ‘푸근함’ 등의 단어로 설명 할 수 있으며 이것을 형상화하여 한 화면에 구성한다. 구성없이 단일적으로 떠다니는 감각들은 비슷한 분위기를 풍기는데 이러한 이유를 바로 위에서 언급한 단어들의 반복으로 알 수 있었고 감각들을 바탕으로 한 나의 작업에서 공통으로 나타나는 요소와 감정 간의 공통점이 있는지를 알아보았다.

감정 표현	행복함	즐거움	푸근함	아련함
색	붉은 계열, 난색 계열	푸른색 계열	먹	무채색 계열
선	두껍고 선명한 곡선	불규칙한 선	얇고 빠른 선	흐리고 부드러운 선

【참고도판14】 감정에 따른 표현 정리

위에서 알 수 있듯이 이미지 자료를 참고한 작업보다 감각으로 유발된 감정의 표현에서는 색이 보다 흐려지고 이분화됨을 알 수 있다.

62) 조정옥, 위 논문, 254.

감정 기억의 대부분을 차지하는 행복과 즐거움은 긍정적인 기억으로 함께 둑을 수 있지만 어떤 행복인지, 어떤 즐거움인지에 따라 색이 다르게 나타나게 된다. 행복감은 대개 가족들의 사랑과 관심에서 오는 행복이 주로 컼고 즐거움은 뛰어놀거나 물놀이하거나 하는 신체 작용이 많았다. 푸근함과 아련함은 시각적으로도 단어의 정의를 따라간다.

‘푸근하다’는 사전을 찾아보았을 때 의미가 부드럽고 따뜻함을 공통으로 내포하고 있다.⁶³⁾ 나의 음악이나 촉감 등과 관련한 기억도 나를 감싸는 느낌을 주로 표현하고자 하였다. 행복이나 즐거움과 달리 하나의 색보다 색이 번지면서 보이는 부드러운 느낌이 더 잘 표현될 것으로 생각되었기 때문에 연한 먹을 주로 사용한 것으로 보인다. 아련함도 과거의 기억을 떠올릴 때 반복되는 감정으로, 대부분의 표현에서 덮어씌우는 방법으로 표현하고 있다. 선명하지 않고 현재의 기억으로 덮씌워진 느낌이다. 그리고 기억과 감정이 얼마나 확실한지에 따라서도 선의 사용이 비례한다. 기억과 감각이 확실하고 긍정적일수록 선은 더욱 선명하다. 이처럼 청각 기억을 토대로 한 작업들은 위의 표에서와 같은 기법이 지속해서 드러나며 칸딘스키가 추상화로 표현하는 과정에서 색과 선을 음악의 요소로 대입하여 추출한 것처럼 나의 청각 기억의 표현과정도 일련의 추출의 과정을 거쳐 시각화된다.

63) “푸근-하다”, 사전 검색, 네이버 국어사전, 검색일 2022.07.30,
<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/96910866cd7b49d094999d2ed06bf7b8>

3. 시각화된 이미지의 활용

나의 작업은 크게 두 가지 양상을 보인다. 하나는 사진 자료를 기반으로 한 화면 구성이고 다른 하나는 시각화된 감각 이미지들이 조합된 화면 구성이다. 전자의 경우 놀이 행위와 놀이 공간으로 나눌 수 있으며 후자는 놀이 감각이 표현된 화면이다.

하나의 화면 위에 나의 기억과 기억으로 인해 발생한 이미지, 이미지로 변환하기 위한 각종 자료는 한데 뒤 섞이는 과정을 겪는다. 그 과정에서 이미지는 쌓아 올려지기도 하고 생략되기도 한다. 대상이 되는 일상적 이미지를 그대로 내어놓지 않고, 추상화하여 표현하는 것은 하나의 감상에 대한 다양한 이미지들을 적극적으로 이용하기 위한 시도이고 감상의 열린 결과로 이어진다.⁶⁴⁾

완성된 화면의 분석을 통해 놀이기억과 자료에 따른 화면 표현 양상을 확인하며 나의 어린 시절 놀이기억을 바탕으로 한 작업이 어떻게 해석될 수 있을지 알아보고자 한다.

1) 과편화된 시각기억의 재조합

나의 머릿속에 남겨진 기억과 눈으로 볼 수 있는 관련된 이미지를 한 화면에 그리면서 어느 부분은 추가되기도 하고 탈락되기도 한다.

64) 권재나, 「일상적 이미지 조합과 추상화를 통한 연상의 표현에 관한 연구」, 『서울대학교 대학원』, (2012):37 참조.

결과적으로는 추상화면이 되지만 그 기반에는 틀림없는 현실 속 소재들이 존재한다. 추상화면 속의 색감과 형상은 참고한 사진 자료의 유무에 따라 결정되는데 이번 항에서는 사진 자료와 나의 드로잉 작업에서 색감과 형상을 선택하여 재조합하는 과정을 알아보려 한다. 가장 먼저 사진과 드로잉 자료 두 가지를 모두 사용하며 이를 부분적으로 나누어 재조합하는 경우이다.

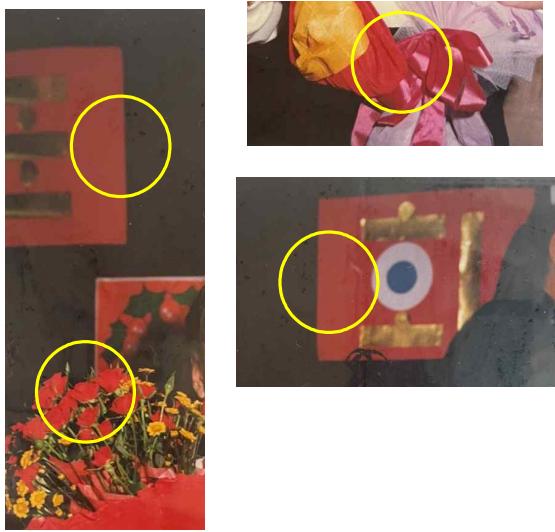


【작품도판18】<Kindergarten>

2021, 장지에 혼합재료,

32.0x27.5cm

【작품도판18】은 【참고도판12】와 【작품도판14】를 참고하며 작업한 것으로 실제 사진과 드로잉에서 부분적으로 선과 색을 빌렸다. 기억 속 내용은 학예회를 준비했던 기억이지만 사진 자료는 이를 더 선명하게 하며 화면 안에서 새로이 조합된다. 산발적으로 조합된 기억이기에 사진 자료와 내 머릿속의 기억, 순간적으로 떠오르는 느낌을 한데 모아 화면을 구성한다. 이때 관련 색감을 화면 전면에 채색하여 분할된 이미지에서 내 느낌을 좀 더 직접적으로 전달하고자 화면을 재조합한다.



【참고도판15】 【참고도판12】의 부분



【작품도판14】 학예발표회

드로잉



【참고도판16】 <Kindergarten>(【작품도판18】)에서의 색채와

드로잉의 활용부분

【참고도판15】와 【작품도판14】에서도 확인할 수 있듯이 붉은 계열의 색채는 완성된 화면에서 가장 많은 부분을 차지하는 색(노란색 원)이다. 그만큼 기억 속 학예회 공간을 아우르는 가장 많은 색감이기

때문이다. 본래의 사진에서 드로잉으로 거쳐 가며 당시 율동과 나의 기분을 나타내는 리듬감을 내포한 선(초록색 원)이 추가되며 이 선은 완성된 화면에서도 불규칙적인 위치와 크기로 나타나게 된다.(초록색 원)
([참고도판16])

이 과정에서 주목할 만한 부분은 완성된 화면 구성으로 진행되면서 사진 자료와 그것을 토대로 한 드로잉이 같이 구성요소로 작용한다는 것이다. 1차 자료인 사진과 사진을 토대로 작업한 드로잉이 완성된 화면에서 같이 구성되며 동등한 자료의 위치를 갖게 된다.



【작품도판19】 <Kindergarten series>, 2021, 장지에 혼합재료,

각 32.0x27.5cm

<Kindergarten series>([작품도판19])는 큰 하나의 장지를 통으로 배경 작업을 하고 후 분리 작업 과정을 거쳤다. 유치원 시절이라는 단일 시기의 여러 기억을 담기 위함이다. 첫 배경 과정은 어느 부분은

물을 가득 머금고 어느 부분은 마르게 하나의 종이 면을 여러 상태로 만든 후 진행하였다. 이 때문에 각 배경이 서로 다르게 나오며 관련 기억마다 어울리는 배경 위에 작업을 진행하였다. 이후 관련 사진들과 드로잉들을 나열하고 선과 색들을 가져왔다. 색들은 앞서 언급한 과정대로 참고 자료들에서 반복적으로 나타나거나 부분에서 중요한 색감을 차용하였다.

나의 유치원 기억 중 상당 부분은 학예발표회, 졸업식 등 행사를 통한 기억이고 이 기억은 사진과도 일치하기 때문에 화면 전반에 반복적으로 나타나는 색감이 존재한다. <Kindergarten series>(**【작품도판19】**)에서는 노란 계열의 색과 초록 계열의 색이 정확히 절반씩 반복해서 등장한다.



【참고도판17】<Kindergarten series>(【작품도판19】**)의**

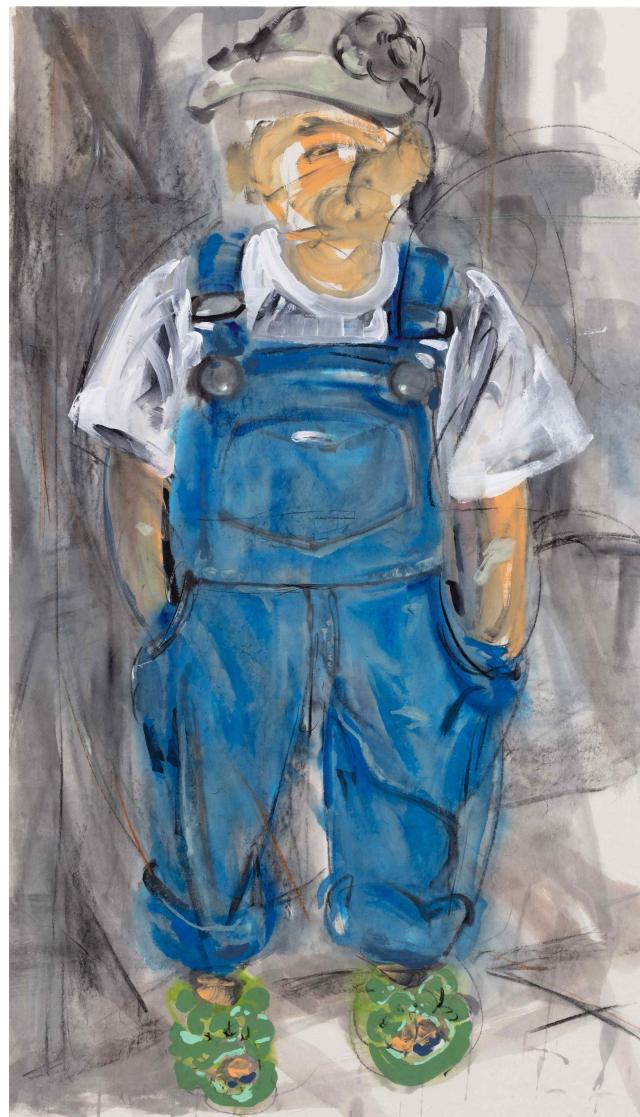
각 화면의 색 부분 확대

이는 관련 이미지가 가지고 있는 지배적인 색감과 나의 어린 시절 취향의 영향인데, 유치원 시절 입었던 체육복의 색이나 가방 색 등에 노랑 계열의 색이 많았고 나의 어린 시절 가장 좋아하던 색이 초록 계열이어서이다. 노랑과 초록색의 물감들도 다양한 범위의 색들이 있지만 동일 기간의 기억임을 고려할 때 같은 색의 반복된 사용이 더 일정 기간임을 암시하여 효과적일 것으로 생각되어 동일 계열의 색을 사용하였다.

특히 노란색은 농황(濃黃)을 중심으로 사용하였고 초록 계열을 좀 더 다양하게 약엽(若葉), 약초(若草), 초(草), 황초(黃草), 농록(濃綠) 등 다양하게 사용하였다. 그 이유는 녹색 계열은 인공적인 색감부터 실외 자연의 색까지 다양하게 선택하여 그렸기 때문이다. 위의 지배적인 색들 이외의 색들은 각 사진에서만 특별하게 보이는 건물이나 옷 장신구 등의 요소에서 참고하여 가져오는데 색과 형태는 전체가 아닌 부분에서 떼어 오듯 화면에 구성하기 때문에 완전한 형상을 갖추고 있지 않다. 지배적인 기억과 그와 관련된 색감 순으로 그려지고 이는 화면에서 넓게 분포 한다. 그 위로 점점 부분적인 특징과 현재의 내가 그리며 화면 자체에서 느껴지는 감성을 즉흥적으로 표현하기도 하는데 주로 순간의 확실함을 가지고 표현하므로 짙은 색이나 건식 재료를 사용한다. 재조합 과정을 거치며 완성된 형상이 사진과 완전히 달라지는 경우도 있지만 사진 속의 형상을 어느 정도 유지하고 있는 작업도 존재한다.

<멜빵 바지와 초록 신발>(【작품도판20】)이 바로 형상이 유지 된 작업이다. <멜빵 바지와 초록 신발>(【작품도판20】)은 멜빵 바지와 연두색 신발을 신고 있는 어린 시절의 나(【참고도판9】)의 사진과 【작 품도판10】, 【작품도판11】드로잉을 토대로 한 작업이다.

하나의 구체적 일화와 이를 통한 작업은 추상화가 상대적으로 진행되지 않는다. 정확한 기억과 그것에 일치한 사진을 통해 나의 기억은 왜곡보다는 즐거운 놀이기억을 온전히 떠올리게 되고 그것을 그대로 화면에 표현하는 것을 목표로 하기 때문이다.



【작품도판20】<멜빵바지와 초록 신발>, 2022,
장지에 혼합재료, 137.0x79.0cm

뚜렷한 기억과 몸에 남아있는 체험의 흔적을 순간적인 선 드로잉과 빠른 붓질로 원색을 칠함으로써 작업 행위는 과거 놀이행위와 교감하며 확장된다. <94년의 K>(【작품도판21】)의 경우에도 94년도 동생이 생겼던 해의 기억과 그런 동생을 보는 나의 시선이 드러나도록 표현하는 것이 중요하였다. 이 경우 몸을 움직이며 진행한 빠른 드로잉과 같은 선들이 화면에서 재조합 과정이 아닌 형상을 강조하는 방향으로 작용한다. 조각난 기억이 아닌 정확하고 확실한 기억이기에 조합의 과정을 거치지 않았다.

사진 자료에서 보이는 가장 큰 특징인 포즈와 옷차림을 그림에서 더욱 부각하며 내 기억이 어디에 더 초점을 맞추고 있는지, 그래서 그것을 현재 어떻게 표현하고자 하는지 직접적으로 드러낸다.



【작품도판21】<94년도의 K>, 2022,

장지에 혼합재료, 97.0x130.3cm

사진 자료의 효과를 배경에 가져오는 예도 있다. 개인적인 기억을 옮겨내는 것 이외에도 사진을 보면 유발된 기억의 현상을 담아내기 위함이다. <Memory of...>시리즈(【작품도판22-25】)가 이에 해당한다.

<Memory of...>시리즈(【작품도판22-25】)는 놀이공원의 공간과 관련된 기억을 토대로 한 작업으로 아카이빙 중에서 앞서 언급한 놀이공원의 광고 이미지 속 화려하고 극단적인 색감의 사용을 배경에 나타내는 방법으로 사용하였다.



【참고도판18】
【참고도판7】의 배경 부분



【참고도판19】<Memory of...시리즈>
(【작품도판22】, 【작품도판25】)의
배경 부분

【참고도판19】의 배경 부분의 효과는 【참고도판18】의 배경에 서 찾아볼 수 있다. 극단적이고 화려한 놀이공원의 광고 이미지처럼 색감을 사용함은 놀이공원에 대한 나의 인식을 효과적으로 드러내기 위함이며 이와 같은 그레이데이션 효과의 사용은 관련 주제의 다른 작업에서도 지속적으로 사용된다.



【작품도판22】<Memory of...>,
2020, 장지에 혼합재료, 53.0x45.0cm



【작품도판23】<Memory of...>,
2020, 장지에 혼합재료, 53.0x45.0cm

<Memory of...>(【작품도판22】)는 롤러코스터를 중심으로 가는 나의 시선을 주제로 하고 있다. 기억 속 롤러코스터의 레일은 마치 동물의 뼈 같기도 하고 공간 속을 가로지르는 선 같아 보이기도 했다. 롤러코스터가 움직일 때마다 났던 시끄러운 레일 소리와 사람들의 소리 지르는 소리는 마치 놀이공원의 공간을 선으로 가르는 환영을 보게 하였다. 이처럼 강하게 남은 이미지는 화면에서 그대로 나타난다.



【작품도판24】<Memory of...>,
2020, 장지에 혼합재료, 53.0x45.0cm



【작품도판25】<Memory of...>,
2020, 장지에 혼합재료, 53.0x45.0cm

각인된 기억의 정도와 표현되는 이미지의 강도는 비례하게 나타난다. 계속해서 움직이거나 바람과 같은 이미지들은 주로 선과 빠른 붓질로, 크고 강한 이미지는 선명한 색 면으로 화면 위에 표현된다.

【작품도판23】은 여름날 물에 흠뻑 젖는 놀이 기구를 타고 돌아다니던 기억을 토대로 하고 있다. 여름날 피부에 일과 더움이 진득하게 불은 기억은 물감의 농도로 그대로 나타났다. 작업의 밑바탕이 되는 종이를 당시 나의 피부로 여기며 물감을 두껍게 펴 누르며 칠하는 것이 아닌 으깨어 들려불도록 하였다.

【작품도판24】는 놀이공원의 요소 조각조각을 떼어다 단순화하여 선명한 색채로 작업하였다. 놀이공원의 기구들과 건물들은 일상에서 볼 수 있는 건물의 모습이 아니었기 때문에 유달리 색감과 일부 요소들이 기억에 남았다. 동화 속에 나오는 성처럼, 상상 속 과자의 집과 같

은 비현실적인 요소들이 시선을 돌리면 여기저기에 있었고 집으로 돌아와 기억을 떠올리며 그림으로 옮길 때는 아주 특징적인 부분만 과장되어 그하게 되었다. 【작품도판25】는 【작품도판22】처럼 롤러코스터와 관련된 이미지이다. 차이점은 【작품도판22】가 롤러코스터의 레일 자체에 집중했다면 【작품도판25】는 롤러코스터를 둘러싼 여러 요소들의 집합이다.

결과적으로 사진 자료와 그것을 토대로 한 드로잉을 바탕으로 진행하는 작업은 자료에 따라 알아볼 수 있는 구체적 지물이나 형상이 나타날 수도 있으며 회상된 나의 놀이기억이 화면 위에서 재조합되며 다각도로 나타날 수 있음을 확인할 수 있다.

2) 시각화된 감각 이미지의 화면구성

시각 기억은 관련 이미지를 쉽게 찾아서 구상 단계에서부터 영향을 미친다면 감각은 오롯이 나의 기억에 의존하여야 하는 차이가 있다. 여기서 중요한 것은 이미지가 없음에서 출발하기 때문에 완성된 화면에 더욱 복잡한 부분이 존재한다는 것이다. 앞서 촉각과 후각 기억의 경우 조형적 요소와 재료의 물성 실험 드로잉 과정을 통해 시각화되는 과정을 살펴보았다. 뒤이어 칸딘스키의 경우와 나의 청각 기억을 토대로 한 초기 작업 과정의 설명을 통해 선과 색으로 시각화되는 과정을 알아보았다. 이 과정이 이후 작업에서 어떻게 발전되었는지 관련 작업을 분석하려 한다.

앞서 본 감각을 토대로 한 드로잉을 바탕으로 진행된 작업이 바로 <Bubbles>([작품도판26])이다. <Bubbles>([작품도판26])는 제목부터 알 수 있듯 어린 날 거품 목욕 놀이를 한 기억을 바탕으로 한 작업이다. 감각을 바탕으로 한 초기의 작업으로, 질감과 재료적인 실험이 수반되었다. 부드러운 거품이 온몸을 감싸며 한없이 부풀어 오르는 경험은 거품의 형태들을 보면 각종 상상을 유발하게 하였다. 처음 경험하는 거품의 기억은 현재로 이어지지만, 촉감으로 느꼈던 감각을 이제는 머리에서 색감과 이미지로 떠오른다. 거품을 유발했던 당시 기억에서 하나 추가되는 것은 후각이다. 거품이 함유하고 있던 짙은 허브 향과 개운한 향기는 거품 이미지를 더욱 생생하게 하며 이는 화면에서 관련 색감으로 나타난다. 고정된 이미지가 아니기 때문에 하늘이나 바닥, 벽 등의 공간 구성요소가 없고 화면의 진행 방향도 없는 것이 특징이다.

목욕의 행위는 바뀌지 않지만, 목욕을 하며 놀던 기간은 극히 제한적이며 온몸에 각인될 만큼 특별한 추억이다. 소리가 나는 목욕 장난감 등의 여러 다른 감각을 자극할 만한 것들이 많았지만 온몸으로 느꼈던 거품의 질감과 욕실을 가득 채운 향기는 일상의 공간을 완전히 다른 세상으로 만들기에 충분하였다.

청각을 바탕으로 한 작업이 주로 몸짓에 집중하여 그린 선들과 색 들이었다면 후각과 촉각을 바탕으로 한 작업은 재료와 질감에 집중하였다. 손끝으로 느낀 거품의 폭신함과 부드러움 등을 시각적으로 변환하기에 앞서 직접 내 손으로 유사한 경험을 하며 작업을 진행하면서 과거로 돌아간 경험을 하였다.



【작품도판26】<Bubble>, 2019, 장지에 혼합재료,

90.0x72.7cm



【참고도판20】<Bubble>(【작품도판26】)의

손을 이용한 표현 부분

【참고도판20】<Bubbles>(【작품도판26】)의 손을 이용한 표현 부분을 보면 직접 손으로 문지른 부분을 볼 수 있다. 배경 단계 이후 손에 물감을 짠 상태로 마치 거품을 문지르듯이 화면에 비비면서 작업하였다. 이때의 색감은 후각 기억을 떠올리며 결정한 색으로 나의 기억 속 후각은 풀 향, 박하 향, 숲 향 등 녹음의 자연을 아우르는 향기였다. 이러한 녹음의 느낌을 전달하고자 직접적으로 녹색 계열의 색을 사용하였다. 배경에서부터 화면 전반에 깔린 녹음을 나타내는 색은 공간을 가득 채우던 향기의 표현이다.

손으로 문지르기도 하고 물감을 반투명하게 만들어 미끌미끌한 질감을 드러내기도 하였다. 물과 거품은 시각적으로도 촉각적으로도 딱딱하거나 예리하지 않기 때문에 문지르는 방법 이외에도 락카를 사용하여 나의 기억 속 거품이 흐르는 모습을 표현하였다. 물감이 번지는 느낌과 다르게 선적인 표현이 가능하나 외곽은 부드럽게 나타나는 락카는 선과 부드러운 느낌을 동시에 표현하고자 했던 의도에 부합하였다.

<Memory dots-daytime>(【작품도판27】)은 <작은 기억들 시리즈>(【작품도판17】)의 작업 이후 청각적 감각을 집중적으로 작업하는 과정에서 나온 것이다. 때문에 <작은 기억들 시리즈>(【작품도판17】)와 색감과 분위기 면에서 비슷한 느낌이 듈다. 차이가 있다면 어떤 음악을 떠올리고 들으며 작업한 것인 것이다. 음악대학과의 협업 후에 내가 어릴 적 듣던 만화의 노래들을 찾아서 듣고 보기를 반복하며 잊고 있었던 감상에 의한 감정들을 떠올릴 수 있었다. 이후 하나의 곡을 반복해서 듣기도 하고 여러 곡을 듣는 중에 멈추고 그리기도 하며 음악을 바탕으로 한 작업을 더욱 다양하게 시도하였다.



【작품도판27】 <Memory dots-daytime>,

2020, 장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm

【참고도판14】 감정에 따른 표현 정리를 보면 일정하게 행복함, 즐거움, 푸근함, 아련함이 뒤섞여 나옴을 알 수 있는데 과거의 음악을 들으며 작업하면서는 그 비중이 다르다. 아련함이 가장 기저에 전반적으로 깔려있으므로 바탕과 화면 가장 아래에 위치하는 표현이 된다. 그 이후 리듬에 따라 직선의 빠른 선이 추가되기도 하고, 그은 선 안쪽을 채워 넣기도 한다.

어떤 한 곡을 듣고서는 선으로 표현되었던 부분이 다른 노래에서는 웬지 그 안을 채워야 할 것 같은 기분이 들 때 이런 즉흥적인 방법이 사용된다.

감각을 기저로 하는 작업에서는 마치 춤을 추는 것처럼 좀 더 몸의 감각에 집중하기도 한다. 이에 따라 선의 방향이 마치 몸의 흔적처럼 남게 되면서 감각이 몸을 거쳐 시각화된다. 화면 위로 보이는 각 요소는 물의 양이 적어지며 전식 재료가 가장 위에 올라와 있음을 확인할 수 있다. 이는 음악을 처음 들을 때 복합적인 ‘감성’으로 시작하여 특별히 한 음이나 하나의 구간으로 좁혀지며 특정 감정을 유발하는 선율을 선택하는 과정이다.



【작품도판28】 <장면_하나>, 2021, 장지에 혼합재료, 66.0x97.0cm

<장면_하나>([작품도판28])는 한 곡을 반복해서 들으면서 작업한 것이다. 관련된 곡과 관련된 콘텐츠에 등장하는 색이나 분위기가 함께 표현되었다. 이처럼 곡과 관련된 콘텐츠와 기억 속 감정이 섞이면서 나에게 그림에서 곡이 들리는 듯한 경험을 하게 한다. 배경에는 콘텐츠 이미지가 가진 색과 유사한 색감을 사용하게 되어서 나의 감각에 집중하

고 지워버리기 위해 실제로 위에 물감으로 덮어버리는 과정을 거쳤다.
그 위로 다시 곡이 유발한 나의 동작이 느껴지는 선과 붓놀림을 올리며
감각을 시각화하였다.

특이한 것은 원형의 형상인데 이것은 유발된 기억이 곡을 반복
해서 들으며 반복적으로 떠오르고 없어지는 것을 표현한 것이다.

어디가 시작이고 끝인지 알 수 없는 형상의 반복은 이러한 감정
을 시각화 한 것이다. 곡을 듣고 난 후 전반적으로 떠오르는 감정을 배
경으로 표현한 것과 나의 몸짓을 담은 붓의 사용은 공통으로 나타나는
과정이지만 색감과 전체 분위기는 어떤 곡을 듣고 작업한 것인지 여러
곡인지 단일 곡 인지에 따라 크게 결과물이 달라진다.

그린 이후에야 각 요소를 설명할 수 있다면 그리는 순간의 무의
식적 몸짓을 칸딘스키는 감정의 내적 요소 발현으로 보면 내적 요소인
감정이 필연적으로 존재하고 있음으로 보았다.⁶⁵⁾

이처럼 감각기억에 의존한 놀이기억들은 눈에 보이지 않는 것을
어떤 방식으로 표현할 것인지에 대해 고민하는 과정을 거치게 된다. 감
정의 종류별로 어울리는 형상과 색, 눈에 보이는 물감의 느낌 등에 더
집중하며 사진 자료를 바탕으로 한 구성과 다른 양상을 보인다.

65) 박세연, 「그리기에 있어서 인지부조화적 상황과 자율적 그리기의 가능성에
대한 연구- 본인의 작업을 중심으로」, 『서울대학교 대학원』, (2013):12 참조.

IV. 조형적 특징과 재료기법

앞서, 나의 어린 시절 놀이기억의 내용과 작업 과정에 대해 알아보았다면 이번 장에서는 작품에 반복적으로 나타나는 조형적 특징들과 재료기법에 대해 알아보려 한다. 작업 전반에 나타난 시각적인 공통점들을 크게 세 가지로 나누어 보고 각 특성이 두드러진 작품을 분석하며 알아보았다.

또한, 인상적인 색감과 몸짓의 표현, 놀이기억에 대한 즐거움, 그리움 등을 보다 효과적으로 표현하고 나의 표현 의도를 적절하게 구현하는 데 사용된 재료들을 제작 과정을 기준으로 나누었다. 대부분 작업에서 혼합재료를 사용하는데 이에 대한 이유를 찾고, 다른 재료와의 비교를 통해 타당성을 확인할 것이다.

1. 조형적 특징

나의 작업은 똑같은 듯 다르며 다른 듯 비슷하다. 크게는 나의 놀이기억이라는 하나의 주제를 가지고 작업을 진행하기 때문에 같은 맥락 속에서 작업하며 유사한 색감이나 선이 쓰이는 것이다. 지엽적인 요소 말고도 공통으로 드러나는 부분이 있다. 놀이기억과 관련하여 형상이 추상화(抽象化)되기도 하고 화면이 중첩되기도 한다. 또한 과거 놀이행위를 떠올리며 유사한 행위를 즉흥적으로 풀어내는데 이는 화면 위에 반복적으로 나타나는 선으로써 표현된다. 이 세 가지를 나의 작업의 조형적 특징으로 보고 각 부분을 기준으로 나누어 작업을 분석해 보려 한다.

1) 형상의 추상화(抽象化)

형상이 추상화(抽象化)된다는 것은 내가 정확히 알고 있는 화면을 그대로 풀어내지 않는 것을 말한다. 이것은 언젠가는 사라질지도 모르는 놀이기억에 대한 상징적 표현이기도 하고, 어린 시절 인지의 부족함 때문에 왜곡되거나 정확하지 않음의 표현이기도 하다.

추상화(抽象化)된다고 해서 여러 이미지를 임의로 삭제하거나 빼버리는 것이 아니다. 너무 사실적으로 보이는 부분, 기억에서 왜곡되거나 미처 인지하지 못한 부분, 화면 내에서 구도 및 여백을 해치는 부분 등이 제거되며 오히려 제거된다는 말보다는 ‘덜어낸다’가 적합할 것이다. 과거 몸을 움직이는 놀이행위처럼 순간적으로 떠오르는 느낌을 빠르게 그려 나가는 행위를 통해서도 대상의 표현이 추상화된다. 추상화(抽象化)의 양상은 크게 두 갈래이다. 먹이 중심이 되는 색의 단순화와 형상을 생략하는 것이다.

(1) 먹의 사용

사진은 오래되면 빛이 바랜다. 훨씬 더 이전의 사진들은 아예 흑백이기도 하며 지금은 존재하지 않는 곳처럼 기이한 분위기를 풍기기도 한다. 나의 기억 또한 마찬가지이다. 먹을 사용하는 부분은 놀이기억에서 기억의 영향을 더 많이 받는다. 기억의 정확도를 높이고자 여러 아카이빙 과정을 거치지만 아카이빙의 시작점은 결국 나이기 때문에 결과적으로는 한계를 가진다고 할 수 있다.

마치 기억상실증에 걸린 것처럼 틀림없이 사진으로 남아있는 나의 유년기는 주변의 증언과 증거들로 불분명한 기억이 떠오르기도 한다. 불분명한 기억으로 작업을 위한 자료나 재료를 선택하기 어렵기 때문에 색감을 배제하게 된다. 그러나 색감이 배제된 화면은 그 자체로 빛 바랜 기억의 표현이 되며 마치 현재에는 없는 공간처럼 보인다. 이때 먹은 어떤 색을 사용할지, 어떤 분위기로 화면을 끌고 갈지에 대한 고민을 해결해 준다.



【작품도판29】 <94년의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 130.3x193.9cm

<94년의 풍경>(【작품도판29】)은 먹이 전면에 나타난 첫 작업이다. 원래는 이 단계를 배경으로 하여 작업을 진행하려 하였지만, 나의 기억의 한계점 때문에 더 이상 진행하기가 어려웠다.

몇 달을 두고 보다 이렇게 먹과 드로잉만 남은 화면이 나의 기억을 온전히 전달하고 있음을 느꼈다. 남은 여백은 시간이 지나면서 소실된 기억의 공간이자 이후의 시간이 지나며 채워질 공간이다. 연한 먹을 사용하여 종이에는 마치 하나의 얼룩처럼 남게 된다. 종이에 물을 먹여가며 드로잉 하듯 붓질을 진행하였다. 이 과정은 물론 사진 속 나의 어린 시절의 행위를 떠올리며 진행한 것이지만 회상자료가 된 사진에서 주로 지배적인 것은 기억의 망각이기 때문에 먹을 전면에 사용하며 마무리하였다.



【참고도판21】〈94년의 풍경〉(【작품도판29】)의

먹의 번짐과 섞임 부분

그리기와 번짐의 과정을 거쳐 어느 부분은 때로 하나의 면처럼 보이기도 한다. 이는 기억이 앞뒤 없이 뒤섞여 알아볼 수 없게 뭉치는 과정을 보여준다. 【참고도판21】을 보면 은은하게 섞여 있는 붓의 터치와 먹의 번짐을 확인할 수 있다.



【참고도판22】

【작품도판13】의 부분



【참고도판23】

【작품도판20】의 배경 부분

완성된 화면에서 뿐만 아니라 【작품도판13】의 부분(【참고도판22】)과 【작품도판20】의 배경 부분(【참고도판23】)에서도 먹을 이용한 기억의 부정확성 표현을 찾아볼 수 있다.

배경 단계에서 사용되던 먹은 의미상으로 기억과 강하게 연결되면서 화면에서 지속적으로 나타나며 이후에는 화면 전반에 등장하는 양상을 보인다.

(2) 형태의 생략

사진 자료를 보고 떠오른 느낌이나 기억을 드로잉으로 옮기면서, 혹은 사진을 보고 순간적으로 떠오르는 느낌을 빠르게 그리는 과정에서 형태가 생략된다. 일차적으로는 드로잉 단계에서 형태의 외곽선만 가져오거나 색만 가져오면서 사실적 모습과 멀어진다. 나의 기억을 화면에 옮기는 작업 과정은 순간적 감정의 포착이기도 하면서 현재의 상상이 어우러진다. 무너진 형태는 감상자가 각기 다른 해석을 낳게 유도한다. 그리는 나조차도 완성된 화면 속 분해된 형상을 보면 새로운 상상을 한다.



【참고도판24】

〈Memory of...〉(【작품도판22】)의 롤러코스터 부분

형태를 생략하는 방법과 원인은 다양하다. 【참고도판24】

〈Memory of...〉(【작품도판22】)의 롤러코스터처럼 구체적인 소재와 부분을 의도적으로 단순하게 하는 것이 가장 일차적인 방법이다.

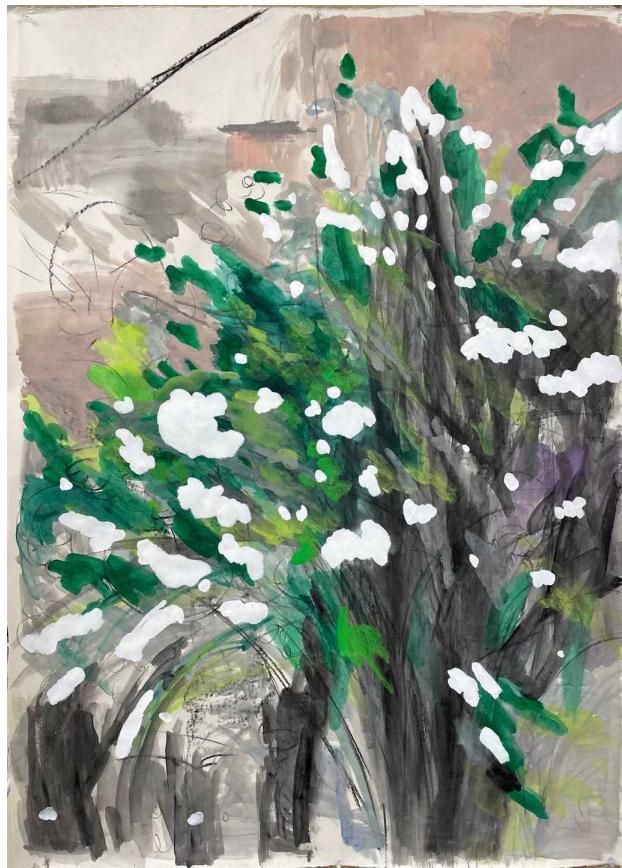
이 경우에는 내가 의도적으로 구체적인 사실성을 배제하여 마치 어린아이가 직관적으로 그리는 효과를 주기 위함이다. 이때 원래의 형태가 가지고 있는 부수적인 부분은 자연스레 탈락하게 되고 내가 중요하게 생각하는 부분만 남게 된다.

앞서 언급한 작가 이중섭이 <판잣집 화실>(**【참고도판1】**)을 본인의 정서를 표현하려고 일부러 형태를 생략하고 일부분은 강조하는 것처럼, 그 마지막 표현이 아동화적 특징으로 귀결되는데 이는 나의 화면이 지향하는 방향과 같다. 과거 어린 시절의 놀이기억에서 출발하여 작품 창작의 행위까지 어린 시절의 유희가 연결되는 이와 같은 지점은 내가 작품 창작에 있어 중요하게 생각하는 지점이자 나의 작업에서 반복하여 나타나는 요소이다.

형상의 중요 부분만 남으면서 화면에 함축적인 의미를 전달하기도 하지만 오히려 중요하게 생각되는 부분을 생략함으로써 궁금증을 유발하기도 한다. 멜빵바지 드로잉(**【작품도판10】**)과 연두색 신발 드로잉(**【작품도판11】**)이 그것이다.

멜빵바지 드로잉(**【작품도판10】**)은 기억에서 중요한 지점을 중심으로 그린 드로잉으로 얼굴과 팔다리보다 청 멜빵바지 자체가 더 중요했기에 생략하여 시선을 집중하게 하였다. 통상적으로 인체를 그릴 때 얼굴과 손, 발 등의 인체 부분은 중요한 것으로 생략되거나 화면에서 어색하게 잘리지 않게 그리기 마련이다.

인물을 그릴 때와 마찬가지로 관련 풍경 또한 우발적인 기억을 빠르게 그려내는 과정에서 형상이 생략되는 예도 있다. 이와 관련한 작업이 <향기 나는 꽃>(**【작품도판30】**)이다.



【작품도판30】〈향기 나는 꽃〉, 2021,

장지에 혼합재료, 130.3x97.0cm

〈향기 나는 꽃〉(【작품도판30】)은 제목에서도 알 수 있듯 어린 시절 뛰어놀다가 꽃의 향기에 이끌려 우연히 마주한 라일락 나무를 바탕으로 한 작업이다. 2021년에 길을 걷다가 라일락 향기를 맡게 되었는데 어찌 된 영문인지 나무의 모습은 보이지 않고 향기만 나는 것이었다. 그러나 현재에는 눈앞에 없지만, 눈앞에 과거 라일락 나무를 본 장면이 있는 것처럼 상세한 이미지로 기억이 떠올랐다. 그러나 당장 형체가 있지 않았기 때문에 관련된 아카이빙 과정을 거치지 않은 채 빠르게 떠오른

것을 화면위에 옮겼다. 가장 중점을 두었던 것은 찰나에 느꼈던 어린 시절의 향수를 시각화하는 것이었다. 때문에 화면 대부분에 빠르게 이어간 붓질이 나타나 있다. 라일락 향기였지만 그것을 확인할 증거가 없으므로 마치 환상 속 꽃을 마주했을지도 모른다고 생각했다. 때문에 꽃의 형상은 미지이며 하얀 무언가로 표현하며 제목에도 언급하지 않았다. 이 과정에서 상세한 기억이지만 눈앞에 형상이 없으므로 단순화가 일어나게 되며 나의 놀이기억의 틈을 그대로 노출하게 된다.

결국 색이나 형상을 생략하는 것은 사진 자료와 관련된 나의 기억, 유희 행위로서 연결되는 나의 창작행위의 결과로 볼 수 있다. 구체적으로는 인물이나 공간을 직접적으로 보여주지 않고 지우거나 아예 생략해 버림으로써 사적인 사건을 공적 영역으로 내놓는다. 알아보지 못하고 화면의 다른 요소에 집중하게 하면서 개인적인 서사가 가지는 한계를 극복하는 데 의미를 두었다.

2) 화면의 중첩

놀이 활동과 관련한 기억이던 놀이 공간과 관련된 것이던 화면에 단일한 이미지를 옮기는 것이 아니다. 사진 자료와 드로잉 요소를 가져오는 과정에서 배경과 요소별 층 차가 생기며 화면을 구성한다. 이와 같은 현상을 작업 과정을 중심으로 분석하였다.

배경과 요소들이 쌓이는 형상으로 작업 된 것이 <O' 의 풍경> 시리즈(【작품도판31-34】)이다.

<O' 의 풍경> 시리즈는 더욱 구체적인 풍경이 배경부터 중첩되어 구성된 시리즈 작업이다. 하나의 기억에서 출발하여 시시각각 바뀌는 인상을 누적하는 방식으로 진행하였다.



【참고도판25】 <O' 의 풍경> 드로잉 진행과정

먼저 기억과 관련한 사진을 보며 신체적으로 떠오른 느낌을 빠르게 드로잉 한다.(【참고도판25】) 이 과정에서 빠르게 그어진 선들은 나의 기억의 흐름을 그대로 담아낸다. 가장 처음의 드로잉은 목탄으로

그리는데, 재료의 특성상 종이 위에서 문질러지기도 하고 봇질을 따라 번지기도 하며 처음 드로잉 형상과 다른 분위기를 자아낸다. 드로잉이 그려진 화면과 이미지 자료를 보며 첫 기억만으로 그렸던 인상과 변화되는 것을 느꼈다. 이 과정에서 화면 전반에 배경을 올리면서 먹으로 다시금 드로잉을 진행한다. 처음의 목탄 드로잉은 절반은 지워지고 절반은 남으며 처음의 선이 살아있는 느낌과는 다른 모습으로 변화한다. 이러한 화면의 변화는 내 기억을 인지하는 시선의 변화와 일치한다.



【참고도판26】〈O ‘의 풍경〉 배경 진행과정

배경을 올리면 가장 처음의 드로잉은 점점 부분만 남게 되고 장면마다의 차이가 크게 발생하기 시작한다. 화면의 느낌에 따라 전체 배경이 덮이는 경우도 있고 부분적으로 덮어지는 부분도 있다.(【참고도판 26】) 이러한 배경의 차이는 완성된 화면에서 분위기를 결정한다. 시간이 지남에 따라 정확한 기억과 사라지는 기억이 생기는 것처럼 화면에서도 선명하게 남는 부분과 지워지는 곳이 생긴다. 화면이 지워지는 것처

럼 보이지만 배경을 칠하기 이전에 드로잉은 틀림없이 존재한다. 이는 나의 기억 속에서 무의식에 저장된 지금은 없다고 생각되는 어린 시절의 놀이공간을 상징하기도 한다. 배경 과정 이후의 작업은 현재 나의 구상이 짙어지며 선과 색 또한 강해진다. 이 단계에서는 화면에서의 미적 구성과 더불어 이미지에서 색감을 추출한다. 이미지 속의 색은 형상이 없이 색 자체로서 화면에 분위기를 부여할 뿐이다.



【작품도판31-34】<O' 의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료,

각 65.1x53.0cm

이렇듯 놀이기억의 누적과 소실의 과정을 따라 구체적인 이미지에서 괴상적인 색감으로 화면 위에 쌓여가며 나의 기억 변화를 담아낸다.

처음의 목탄 드로잉으로 시작하여 점점 배경과 색이 쌓이면서 변화하는 이러한 과정은 <가지 없는 나무>(**【작품도판37】**)를 작업하면서 동일하게 나타난다.



【참고도판27】<가지 없는 나무>의
참고 이미지



【작품도판35】<가지 없는 나무>의
기억 드로잉

제목에서부터 알 수 있듯이 어린 시절 올창한 잎사귀들이 바람에 휘날리는 벼드나무를 보면서 흔들리는 잎들을 잡으려 이리저리 뛰어 놀던 경험을 토대로 한 작업이다. 새로운 이미지를 만들어 내기보다는 현재 반복되어 떠오르는 이미지가 사진으로 보는 이미지 그대로이기 때문에 화면에서 색감뿐만 아니라 형상까지 많은 부분을 참고 이미지에서

그대로 가져오게 되었다. <O'의 풍경>【작품도판31-34】보다 시각적으로 변화하는 기억에 대한 느낌을 담는 데 중점을 두었다.



【작품도판36】<가지 없는 나무>

작업과정



【작품도판37】<가지 없는 나무>,

2021, 장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm

【참고도판27】에서 【작품도판37】로 완성이 되기까지 머릿속의 버드나무 이미지를 떠올리며 그 세부적인 모양은 이미지를 참고하며 순간적으로 드로잉 하였다. 머릿속의 기억과 참고 이미지의 합일을 담아내기 위해 긴 시간 관찰보다는 순간적인 드로잉으로 형상을 담아내는 방식을 사용하였다. 순간의 드로잉은 아카이빙 이미지에서 다시 한번 재탄생하게 되며 이때의 드로잉은 아카이빙 자료로서가 아니라 완성된 화면의 밑거름이 된다. 이렇듯 기억과 아카이빙 이미지의 유사성은 완결된 화면에서도 큰 차이 없이 나타나게 된다.

이처럼 나의 기억을 토대로 하면서도 시각적 자료가 있는 상황

에서 어느 부분을 선택하여 화면에 옮기는지에 따라 추상 화면과 구상적인 요소의 결합 등 다양한 화면으로 전개됨을 알 수 있다. 시각 자료를 통한 이미지 선택과 추출 과정으로 작업한 것들은 다시 행위와 공간으로 나뉘며 화면구성에서 차이를 보인다.

중첩된다는 것은 처음부터 계획적으로 진행하기보다는 오로지 화면의 진행 과정에 달려있다. 이 과정에서 화면은 하나의 이야기가 아닌 여러 요소의 압축적인 부분을 담게 되며 내 기억의 정수와 같은 의미를 갖게 된다.

3) 선의 즉흥성

앞서 놀이행위를 설명하며 낙서 행위의 중요성에 대해 그 내용을 언급하였다. 이번 항에서는 낙서를 선의 즉흥성으로 확장하여 조형적 부분을 중심으로 서술하려 한다.

나의 작업에서 선은 지속적으로 등장하는 요소이다. 작업의 기본 자료로 사용되는 드로잉서부터 완성 단계에서 마무리로 긋는 선까지 여러 종류가 있다. 선은 즉흥적이고 불규칙하다. 미성숙해 보이는 선은 마치 과거의 내가 현재로 넘어와 그리고 간 듯해 보인다.

처음 시도는 장기간의 입시 미술을 거치며 굳어진 나의 손을 풀기 위함에서 시작하였다. 어린아이의 선은 미성숙하지만 솔직하다. 익숙하지 않기 때문에 온 힘을 다해 집중하고 힘을 주어 그리는 과정은 어느 과정보다도 올곧으며 섬세하다. 이러한 어린아이의 모습에서 그림에 몰두하여 작업을 하는 작가의 모습이 투영되어 보였다.

어린아이의 사물이나 풍경을 보고 인지하는 능력은 어른보다 뒤
떨어진다. 때문에 그림으로 나타내는 것 또한 복잡한 인지과정을 거치지
않는 것을 그대로 보여준다. 그러므로 보다 직관적이고 원시적인 상태가
된다. 그러나 이런 인지의 미성숙은 오히려 사고를 더 자유롭게 하여 그
림에서 자유로운 이미지를 부여한다.⁶⁶⁾

화면에 구성하고 계산하여 배치하는 것 또한 어린아이의 시각으
로는 어려운 일이다.⁶⁷⁾ 그리는 화면을 보지 않고 대상만 보면 그리거나
익숙해진 오른손의 감각을 무뎌지게 하려고 붓과 연필을 길게 만들어 통
제가 어렵게 만들면서 나만의 선 느낌을 찾아가기 시작했다. 큰 화면으
로 옮기면서는 화면의 구도에 얹매이지 않으려 그림을 뒤집거나 왼손으
로 굿거나 하는 방식으로 그었다.

【참고도판28】<기억의 벽>(【작품도판5】)의 부분을 보면 이러
한 선을 사용하여 작업한 초기 모습을 볼 수 있다. 재료적인 고민보다
선 자체의 익숙하지 않음에 집중하며 작업하였다. 당시에는 왼손으로 눈
을 감고 몸을 움직여 가며 작업하였는데 이 행동은 어린 시절 벽에 낙서
하던 행위를 현재로 가져오는 것이다.

66) 박세연, 위 논문, 6-9참조.

67) 어린아이는 4세를 넘기면서 개념형성이 발달되는데, 이는 조작 사고는 가능
해지나 논리적 수준에는 이르지 못한 상태이다. 사고와 지각은 분화되지 않은
“미분화” 상태이기 때문에 직관적으로 판단하게 된다.- 강문희, 김매희, 유정
은, 『아동발달론』, (경기:공동체, 2007): 178 참조.



【참고도판28】〈기억의 벽〉(【작품도판5】)의 부분

과거 낙서를 하며 즐거움을 느끼던 놀이기억은 현재 그리는 행위로 이어지며 정신적 유희까지 확장한다. 때문에 과거의 행위를 가져옴을 중심으로 하는 즉흥적 선 긋기는 작업에서 지속적으로 나타난다.

이전 조형적 특징들 보다 행위적인 면이 강한 선의 요소는 톰블리의 작업과 호안 미로의 작업에서도 확인할 수 있었다. 어린아이도 그릴 수 있어 보인다는 톰블리 작품에 대한 평가⁶⁸⁾는 나의 어린아이와 같은 선과 유사함을 확인할 수 있다. ‘선’이라는 기본적 조형 요소를 사용하여 이를 창작행위와 결합하는 데에는 다른 수단보다 ‘즉흥성’을 효과적으로 표현할 수 있기 때문이기도 하다. 그렇기에 톰블리와 호안 미로를 포함한 많은 작가들이 이전에도 ‘즉흥’, ‘무의식’을 표현할 때

68) 롤랑 바르트는 오히려 이러한 아동화적 선은 솔직하게 톰블리에 내제된 역사를 솔직하게 대변할 수 있는 요소로 보았다. - 박영택, 위 논문, 197 참조.

선을 주로 사용하였다. 호안 미로가 사용한 오토마티즘을 작업 과정에 적용하는 방식으로 나 또한 사용하였다.



【참고도판29】다양한 즉흥적 선의 종류

무의식을 순간적으로 포착하고 행위의 즉흥성을 표현한 선이기 때문에 그 종류와 재료가 다양하지만 정적인 느낌의 선은 찾아보기 힘든 것이 특징이다.(【참고도판29】)

특히 기억을 포착하고 이미지를 보면서 떠오르는 순간적인 인상을 그리는 단계인 드로잉단계 전반에 정제되지 않는 선이 마구 뒤섞여 나온다. 그래서 확정적이지 않은 드로잉 선들은 이후 화면 구성 단계에서 지워지기도 하고 가려지기도 한다. 그러나 드로잉 과정과 작업의 시작부터 끝까지 선은 나의 창작행위를 있는 그대로 나타내고 있으며 결과적으로 완성된 화면에서 선의 종류는 다양하게 나타난다. 그러므로 재료의 차이를 통해 선의 의미가 생기는 것은 아님을 밝힌다.

과거의 낙서를 하던 놀이기억에서 출발한 선의 요소는 창작행위를 그대로 나타내는 수단이 되기도 하며 화면 안에서 조형적으로 긴장감을 유발하기도 한다.⁶⁹⁾

가장 마지막 단계에서 그리는 선은 이전 과정의 선들보다 더 두껍고 선명하다. 이는 나의 기억에 대한 확신, 과거와 현재를 연결해 주는 선, 화면 위의 구성 작용 등의 목적이다. 전체 화면의 분위기와 대비되는 선명한 선은 감상자의 궁금증을 유발하는 장치이기도 하다.

첫 시도는 시간이라는 개념이 흔히 선으로 표현되는 것에서 착안하였다. <기억의 벽>(【작품도판5】)을 작업하며 가로로 퍼지는 드로잉 선들과 대조되는 두꺼운 선은 ‘과거를 뚜렷이 의식하고 그리는 나’에 대한 표현이다. 동시에 화면의 왼쪽에서 시작되는 낙서와 같은 선의 앞에 하나 반대인 오른쪽에 두 개를 위치시키며 화면 안에서의 조율과 긴

69) 강연지는 자신의 기억 속 풍경을 빠르게 드로잉한 후 그 위에 즉흥적으로 선, 색, 도형을 올린다. 드로잉 사이사이의 빈 면을 원색으로 칠하거나 기하학적 도형을 배치하기도 하며, 선을 그어 공간에 균형감을 주거나 반대로 긴장감을 주기도 한다. 이렇게 추상적이고 기하학적인 조형 요소들이 점차 화면 위에 쌓이기는 하지만, 처음의 드로잉을 완전히 덮지는 않는다. 기억이 아득해지길 해도 결코 완전히 지워지진 않는 것처럼 말이다. <O’의 풍경>에서 풍경은 선, 색, 도형 뒤에 묻혀 있으면서도 계속해서 존재감을 드러낸다.

- 전은선, 기억과 망각의 사이에서, 동양화과 미학과 비평세미나,

<https://soothing.notion.site/O-2021-2021-ddf4406d67db437fa608a32548d8f02c>,

2022. 11. 06

장을 꾀하였다. <O'의 풍경>(【작품도판34】) 등에서도 확인할 수 있다. 이 뚜렷한 선들은 화면 내에서 채색된 면과 선 간의 긴장감을 유발하는 장치이다. 화면을 가득 채운 색들은 일부 답답한 느낌이 들기도 하는데 선들을 활용해 작업 화면을 나누며 다양한 구도를 만들어 환기한다. 이는 감상자의 시선을 유도하며 복잡하게 얹힌 추상 화면을 부분과 전체로서 조망하게 한다. 또한 그려온 과정에 사용된 분위기와 이질적으로 선명하게 그리면서 강한 인상과 잔상을 남긴다.

감각을 시각화한 화면의 경우에는 선의 종류가 재료적으로 다양해진다. <작은 기억들 시리즈>(【작품도판17】)와 <Bubble>(【작품도판26】)의 경우 노래를 들으며 시시각각 변화하는 나의 감정을 담기 위해 여러 선을 즉흥적으로 그었다. 오일 파스텔, 연필, 붓 등의 다양한 재료를 사용하였는데 가장 즉흥적인 물성을 나타내는 연필과 붓으로 일차적인 얇은 선을 그은 후 그 선을 중앙 축으로 삼고 물감을 올리며 화면 위에 나타낸다.

과거의 놀이기억을 떠올리며 선을 통해 과거의 행위를 화면에 담는 과정은 유희의 행동을 통해 화면 내의 조형적 특징으로 지속하여 나타나며 시간을 뛰어넘어 조형만 할 수 있는 현상이라고 생각된다.

2. 재료기법

어린 시절의 놀이기억을 행위와 공간, 감각으로 나누어 다양한 아카이빙 과정을 거쳐 화면에 표현할 때는 화면의 효과를 중점으로 생각하며 다양한 재료를 사용하게 된다. 재료들은 주로 그리는 요소의 특징과 연결하여 가장 잘 나타낼 수 있는 것을 사용한다.

공통으로 사용되는 것을 바탕으로 종이, 건식 재료, 아크릴 물감으로 나누었다. 조형적 특징의 부분과 연결되는 재료 사용의 이유를 작업 과정을 기반으로 알아보며 작품 도판을 참고하여 그 효과를 확인하도록 할 것이다.

1) 장지의 사용

나의 작업은 쟁이 쌓이는 것도 있고 가벼운 드로잉 화면을 그대로 두는 경우도 있다. 그러나 공통으로 작업하는 것은 형상을 그리기 전의 배경 작업이다. 배경 작업은 종이에 물을 듬뿍 적시거나 에어라파로 물을 뿌려가며 번지는 효과를 준다. 이 모든 과정을 거쳐 연필, 목탄, 아크릴 물감 등 다양한 재료를 버틸 수 있는 종이가 바로 장지이다. 그 때문에 대부분의 작업은 표백되지 않은 2합 또는 3합 장지를 사용한다.

표백의 장지는 때때로 위에 올린 물감의 색이 표백 성분을 만나 뿐옇게 나타나기 때문에 사용을 자양한다. 장지의 표백되지 않는 은은한 색감 또한 화면에서 여백 공간을 더 깊이 있게 만든다.

작업 과정에서 바탕은 우연의 효과를 나타내기 위해 물을 적셔

물감이 번지도록 한다. 단일 색을 사용하여 바탕을 만들기도 하고 바탕 색을 올리고 종이가 젖어있는 상태에서 먹 드로잉을 진행하기도 한다. 이 과정에서 장지는 거의 찢어지기 직전의 상태까지 되는데 전부 마른 후에는 두꺼운 장지의 특징을 그대로 가지고 있다. 순지나 연선지, 옥당지 등의 종이는 위의 단계에서 훼손된다. 설령 이 단계를 버틴다고 해도 이후 아크릴 물감을 사용하면 물감이 쉽게 투과되어 화판에 붙어버린다.

종이에 물을 듬뿍 먹여가며 하는 배경 칠은 물감이 어느 방향으로 번질지 조절이 어렵기 때문에 우연한 형상을 만들어 낸다. 종이의 구겨진 부분을 따라 번지면서 선의 느낌이 나타나기도 하고 불규칙한 색 면은 그 자체로 고루 칠해진 색 면보다 화면을 다양하게 만들어 준다.



【참고도판30】<Memory(apartment)>(【작품도판3】),

<Memory(playground)>(【작품도판4】)의 바탕 과정

물을 따라 물감이 진하게 고여 있는 부분과 희석되는 부분이 마른 장지에 자국처럼 남아있는 효과는 그대로 나의 표현이 흔적처럼 남는다. (【참고도판30】)

배경처리 이후에 덜 마른 상태에서 반복적으로 색을 올리면 젖은 종이가 일어나면서 그림에 질감을 부여한다. 2합과 3합 장지의 내구성이 높으므로 다 마른 후 드로잉과 색을 올리는 단계에서도 종이가 훼손되지 않는다.



【참고도판31】<94년의 풍경>(【작품도판29】)의

배경처리 중 다양한 장지의 질감

이러한 장지의 내구성은 건식 재료를 사용했을 때 더욱 두드러진다. 일반적인 종이와 다르게 장지의 종이 섬유가 목탄과 연필, 색연필 등을 만나 일어나면서 종이 질감이 살아난다. 종이의 물기와 함께 목탄

의 어느 부분은 엉기고 번지면서 종이에 흡수되기도 하고 종이 섬유와 함께 일어나는 부분도 생긴다. (【참고도판31】) 내구성 이외에도 장지는 오래도록 보관이 쉬우며 구겨진 경우에도 물을 흡수시켜주는 방법, 배접하는 방법을 통해 복원에도 탁월하므로 나의 작업에서 사용된다.

2) 건식 재료의 활용

기억의 순간을 재빠르게 그려내기 위하여 목탄, 연필 등의 건식 재료를 사용한다. 색이 필요할 때는 오일 파스텔이나 색연필을 사용하는데 이는 어린 시절 주로 사용한 도구이기도 하다. 작업의 전반적인 과정에서 사용되는 목탄은 화면에서 다양한 효과를 기대할 수 있다. 목탄이 가지고 있는 문지르면 부드러워지는 특징은 물을 만나면 더욱 극대화되며 물에 목탄이 녹으면 먹과 같은 색을 띠면서 먹과 목탄의 경계선에 있는 듯한 오묘함을 준다. 목탄은 한 방향으로 사용하면 사선처럼 끝의 모양이 변하는데 목탄을 돌려가면서 사용해 주면 자연적으로 선에서 두께의 변화가 생긴다. 의도하지 않은 굵기의 변화는 오히려 미성숙한 느낌을 주고자 하는 나의 목적에 부합한다. 목탄은 붓처럼 강하게 힘주어 누를 때와 약하고 빠르게 그릴 때 느낌도 다르다. 붓으로 난을 칠 때 선 두께의 변화가 생기는 모양과 유사하게 나타난다. 때문에 목탄을 마치 붓처럼 사용하고 이는 나의 즉흥적인 감정을 옮기는데 가장 적절하다.

목탄의 질감은 마른 장지에 그을 때 그 특징이 두드러진다. 두꺼운 장지를 목탄으로 반복해서 칠하거나 힘 있게 선을 그었을 때, 가로로 눕혀서 넓은 면으로 문질러 사용할 때 등 저마다 다른 효과가 나타난다.

목탄이 지나간 자리는 장지의 종이 섬유가 따라 벗겨지고 그 자리를 목탄 가루가 채운다. 넓은 면을 사용한 목탄은 장지의 재질을 그대로 보여주며 번지는 표면과는 또 다른 느낌을 들게 한다. 강하게 문지르면 장지의 종이 섬유가 보푸라기처럼 일어나는데 이후 물에 젖으면 다시 종이에 안착한다. 이 과정을 반복하면 그 부분의 두께감이 두꺼워지며 목탄 가루가 고이는데 마치 물감으로 표현한 것과 비슷하다.



【참고도판32】 마른 장지 위 다양한 목탄의 활용

목탄 다음으로는 연필을 사용한다. 스케치나 형태를 잡을 때와는 달리 화면을 가로지르는 빠른 선을 그릴 때 사용한다. 선의 두께가 목탄보다 얇고 일정하므로 보다 간결한 느낌을 주며 속도감 있는 표현이 가능하다. 목탄처럼 번지지 않기 때문에 좀 더 길고 과감한 방향으로 긋는다. 오랜 기간 연필 소묘를 하였기 때문에 연필로 선을 그을 때는 왼손을 사용하여 미성숙함을 드러내고자 하였다.

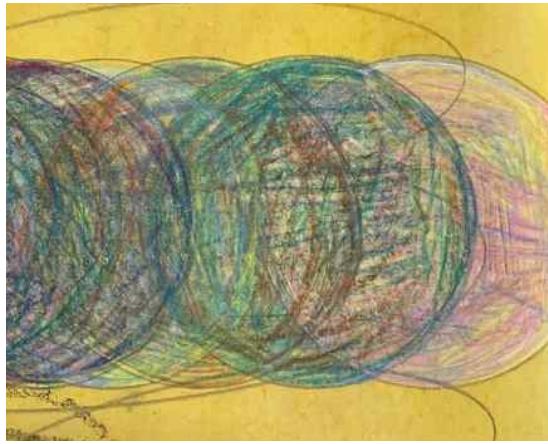
이 과정에서 중간에 연필이 꺾이면서 원하는 방향으로 선이 나아가지 않는 경우도 생기는데 의도적으로 수정하지 않고 그 모습을 노출한다. 마치 처음 연필을 잡고 좌에서 우로 선 연습을 하던 선처럼 보이기를 의도했다.

연필은 목탄과 다르게 쌓아 올리지 않는다. 단일 선으로 한번 굿고 더 올리지 않는 것은 연필 소묘에서 반복된 선을 쌓아 올리는 느낌을 배제하기 위해서이다. 연필로 지나간 선은 상당히 얇고 작업의 진행 과정에서 거의 안 보일 정도가 된다. 그러므로 연필은 작업의 모든 단계에서 화면에 부담 없이 마음대로 선을 굿게 해 주는 재료이다.

다음으로, 오일 파스텔은 종이가 완전히 마른 후 사용한다. 선의 굵기는 목탄과 비슷하게 나오지만, 종이 위에 지나갈 때 느낌은 완전히 다르다. 또한 선으로만 표현하는 것이 아닌 색칠을 하는 경우가 있다. 목탄과 연필과는 다르게 오일 파스텔은 두께감 있게 화면에 올라간다. 보통 색 선이 필요할 때 사용하며 특히 오일 파스텔은 어린 시절 낙서를 하던 색연필이나 크레파스와 같은 느낌을 주기 때문에 미성숙한 선을 화면 전면에 보이도록 할 때 사용한다. 앞선 바탕 과정을 거친 종이는 요철이 생기는데 오일 파스텔이 이 위로 지나가면서 요철을 더욱 부각하며 이런 점은 엠보싱이나 효과가 들어간 벽지에 그리는 듯한 느낌을 준다.

【작품도판1】 단순 놀이로 유발된 단편 기억 드로잉이 오일 파스텔을 사용하는 가장 처음의 단계를 보여준다. 선을 굿고 칠하기를 반복하는데 선이 지나가는 날것의 모습이 그대로 보이며 더 익숙하지 않은 느낌을 준다. 이외에도 <기억의 벽>(【작품도판5】)의 얇은 선, <Memory of...>(【작품도판22-25】)의 얇은 선과 끊어진 선등의 색 선 표현이 모두 오일 파스텔을 사용한 경우이다.

오일 파스텔 보다 어린 시절 더 자주 접한 재료로 색연필이 있다. 때문에 어린아이의 느낌을 살리기 위해 색연필을 작업 일부에 사용하였다.



【참고도판33】 놀이공원 기억
드로잉(【작품도판8】)의 부분

놀이공원 기억 드로잉

(【작품도판8】)의 원 속을 채운 색연필은 여러 가지 색이 섞여 있는 색연필로 각도에 따라 여러 색이 동시에 나오며 내가 의도한 색을 통제하기 어렵게 만드는 도구이다. 고정 관념적인 색을 사용하게 되는 것보다 어린아이가 본능적으로 손에 쥐어지는 대로 색을

칠하는 것처럼 나의 의도성을 완전히 배제하는 데 중점을 두었다.

색을 칠하는 순간에는 오롯이 색연필의 색이 어떻게 나올지에만 집중하며 재료 자체에 대한 호기심으로 작업하게 되는데 이 과정은 과거 색에만 집중한 기억 속 나의 행동을 다시금 반복하게 한다.

발색이 좋지 않은 색연필은 전문가용 물감과 함께 사용했을 때 더 차이를 보인다. 어딘가 자연스럽지 않은 색감은 성인이 된 내가 아닌 5살의 내가 그리고 간 흔적처럼 보인다. 발색과 함께 정제되지 않는 선의 느낌이 추가되며 어린아이 느낌이 더 강해진다.

어린아이의 색칠하기가 색의 구성이나 완성된 화면의 목적성이 없듯이 즉흥적이고 유희성을 가진 행동이 이와 같은 맥락이라고 생각했다. 나의 작업도 이러한 유희적 행동의 결과이다.

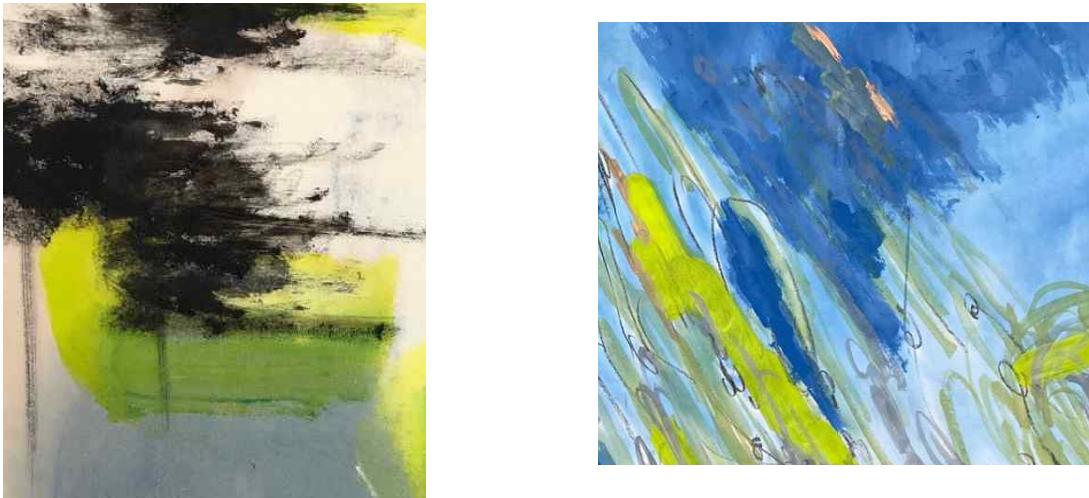
3) 아크릴 물감의 활용

전통 채색화에서 사용되는 물감의 종류는 분채, 봉채, 석채 등이 있다. 학부 시절 전통 채색 수업을 들으며 고려 시대 <수월관음도>를 모사한 적이 있는데 당시 채색화를 공부하며 느낀 점은 시간과의 싸움이라는 것이었다. 색이 더 선명해지려면 계속해서 쌓아 올려야 했는데 그리는 도중에 수정이 거의 불가하므로 초벌부터 정확한 계획을 해야 했다. 그리고 현재 작업들은 장지를 아교포수하지 않고 진행하기 때문에 전통 안료로는 얼룩이 생길 수 있고 장지의 특성상 색을 흡수하는 경향이 있었다. 나는 작업에서 즉흥적으로 칠하면서 색이 그래도 남아있기를 원했기 때문에 다양한 재료를 찾다가 아크릴 물감을 사용하기로 하였다.

아크릴은 수채화 물감이나 동양화 물감보다 종이에 스며드는 것이 덜 하며 즉흥적인 빠른 붓질 자체가 그대로 남아있을 수 있게 하였다. 【참고도판34】의 경우를 보면 더욱 이해가 쉽다. 바탕의 스며든 듯한 색은 동양화 물감을 이용하여 장지에 염색하듯이 가장 처음의 단계에 사용한 것으로 그 위에 붓질의 방향까지 알아볼 수 있도록 나타난 것이 아크릴 물감을 사용한 부분이다. 이처럼 아크릴 물감의 두께를 두껍게 해서 붓질하면 붓질의 방향이 그대로 보이며 즉흥성을 강조한다.

아크릴 물감의 흔적과 은은한 배경 작업이 만나 화면에서 충차를 형성한다. 종이에 스며드는 성질이 가장 약했던 아크릴 물감은 마른 후의 색 변화에서도 가장 차이가 나지 않았다. 이런 시절의 기억 들 중에는 강렬한 원색이 반복되는데 선명한 색 표현에 적절하다.

아크릴 물감은 즉흥적인 부분에서 주로 사용되며 바탕의 색 작



【참고도판34】 아크릴 물감을 사용한 즉흥적 붓질

업은 동양화 튜브물감이나 봉채를 주로 사용하여 올렸다. 장지 위에 바로 색을 사용하면 밑 색을 깔고 한 경우보다 색이 연하게 발색 되었다.

아크릴로 마감했을 때 실험적으로 아크릴 미디엄을 사용한 작업들이 있다. 아크릴 물감으로 그렸기 때문에 글로스 바니시가 종이에 흡수되지 않고 칠해질 수 있었다. 유광 처리된 표면 위에 다시 아크릴 물감으로 선을 그으면 마치 하나의 기억 위에 새로 덧씌워진 표현과 같은 느낌을 자아내었다. 화면의 한 구성이 아닌 화면 위에 부유하는 이질적인 선의 표현에 바니시 마감이 적절하였다. 글로스 바니시는 표면을 매끄럽게 만들기 때문에 아크릴 물감의 농도가 연하면 표면에 흘러내리기도 하면서 우연적인 효과를 유발한다. 코팅된 표면은 물감의 흡수를 막고 겹겹이 쌓이게 하는데 앞서 언급한 화면의 중첩 효과를 내기에 적절하였다.

V. 맷음말

현재의 나는 작가로서 작업을 지속하기 위해 진정한 작업의 주제란 무엇인가라는 질문에서 본 논문의 주제에 다다랐다. 태초에 그리는 행위는 언제일지 기억을 찾아 3세 시기의 낙서를 하던 최초의 기억이 떠오르며 연관된 놀이기억이 파노라마처럼 펼쳐졌다. 구체적으로 ‘어린 시절에 놀던 기억’을 토대로 한 나의 작업은 과거의 기억에서 출발해 현재의 화면 위에 재구성된다.

내가 말하고자 하는 어린 시절의 놀이기억을 논리적으로 설명하기 위해 놀이와 기억을 각각 나누어 나의 언어를 뒷받침할 만한 이론을 문헌 연구와 작품 연구로 나누어 살펴보았다. 문헌 연구를 진행하며 ‘놀이’와 ‘기억’의 접점을 찾는데 집중하였다. ‘놀이’와 관련하여 하위징아의 놀이론이 가장 적합하였다. 하위징아는 놀이를 문화와 관련지어 해석하며 놀이의 정의를 자유 행위, 일상에서 벗어난 행위로 설정하였으며 명칭에서 확인할 수 있듯이 행위 중심의 분석을 진행하였다. 하위징아의 놀이 행위는 상상과 즐거움의 단계를 거치는데 이는 현재 나의 작업 과정에서 정신적 범위까지 확장한다. 여기서 나의 작업행위로 인해 생기는 정신적 유희를 장자의 ‘소요유’와 ‘포정해우’로 설명하였다. ‘기억’은 나의 놀이기억을 떠오르게 하는 배경이며 이와 같은 형상은 베르그송과 프로이트의 이론으로 이해할 수 있었다. 베르그송과 프로이트는 각각 그 이유에 대해 이미지 기억론과 무의식 이론을 바탕으로 설명하였다. 어린 시절 형성된 기억들은 현재에서 규칙성이나 기준 없이 불현듯 떠오른다. 이러한 우발적으로 떠오르는 현상은 베르그송의 이미

지 기억론의 특징과 맞닿아 있다. 흥미로운 것은 나의 놀이기억은 청소년기도 아닌 유아기 기억들이 대부분인데 이것을 프로이트는 유아기 기억의 중요성을 언급하며 그림을 그리는 창조 행위를 유년기 경험의 영향으로 들며 내가 어린 시절 기억을 바탕으로 작업을 지속하는 데 당위성을 부여하였다. 이후 미술사에서 나와 유사한 작업을 진행한 작가와 작품을 찾아보았지만, 완전히 부합하는 작업이 없었다. 그러므로 유아기 기억의 형성 과정이라는 내용적 분석과 조형적으로 유사성을 보이는 작가와 작품들을 찾아보았다. 이중섭과 장욱진은 어린 시절 기억의 형성 과정이 이후 작업에 영향을 미칠 수 있음을 확인할 수 있는 작가였다. 이중섭의 <판잣집 화실>과 장욱진의 <꽃과 아이>등 개인사의 영향으로 미성숙에서 성숙화 되어가는 작업 과정을 보여주는데 미성숙함이 작업에서 나타나며 유아기 영향을 작가의 일생에 대입하는 과정이 나의 작업 과정을 설명하는데 밑거름이 되었다. 이후 사이 톰블리와 호안 미로의 조형적 특징인 화면 속 선의 사용과 오토마티즘 기법의 분석을 통해 나의 작업행위와 결과물이 과거 놀이기억을 바탕으로 하는 것에 대한 당위성을 확인할 수 있었다.

위 이론들을 토대로 나의 놀이기억을 어린 시절 놀이기억으로 기억의 폭을 좁히고 놀이기억을 행위, 공간, 감각으로 분류하였다. 특히 놀이행위는 세 분류 중 가장 폭넓고 지배적인 놀이기억으로 가장 자세히 알아보았다. 나의 놀이행위를 카이와의 놀이론으로 설명하였고 작업 과정에서 중요하게 생각하는 낙서와 같은 선을 명·청대의 생숙론 관점에서 분석하였다. 놀이 공간과 놀이 감각은 이후 나의 작품분석의 이해를 돋기 위해 각 단어의 개념을 간략히 설명하며 알아보았다.

이후 어린 시절의 놀이기억이 작업으로 완성되는데 사용되는 방법을 크게 세 가지로 나누어 알아보았다. 작업의 과정은 보통 과거의 어린 시절 관련한 사진 자료를 모으며 시작된다. 사진 자료를 보고 회상하는 과정이 가장 먼저 진행된다. 때문에 사진자료를 모으는 의미와 종류를 나누어 알아보았다. 이후 사진자료를 토대로 하는 드로잉들과 사진을 보고 우발적으로 떠오른 감각들을 시각화하는 과정을 알아보며 완성된 단계로의 과정을 이해하는 데 발판을 마련하였다. 사진과 그것을 토대로 한 드로잉, 시각화된 감각들을 바탕으로 완성된 관련 작업을 분석하였다. 사진 자료와 드로잉을 토대로 한 작업에서는 주로 색감과 선들 같은 바로 눈으로 찾아볼 수 있는 조형적 요소들이 완성된 화면에 지속해서 나타났다. 시각화된 감각들은 초반 작업보다 더 계획적인 단계를 거쳐 나타났으며 재료의 다양성에 좀 더 집중하는 양상을 보였다.

완성된 작업의 분석을 진행하며 공통으로 나타나는 조형적 특징이 몇 가지로 정리되었는데, 각각 형상의 추상화(抽象化), 화면의 중첩, 선의 즉흥성으로 알아보았다. 형상의 추상화(抽象化)는 다시 색이 단순화된 먹의 활용과 형태가 생략되는 것으로 나누었다. 이는 기억의 망각과 즉흥적 창작행위의 결과이다. 화면이 중첩되는 것은 복합적인 놀이기억의 결합과 배치를 보여준다. 결국 사진 자료를 토대로 한 드로잉에서부터 우발적으로 떠오른 놀이행위의 즉흥적 표현까지를 포함하는 화면임을 확인하였다. 선의 즉흥성에서는 작업 초기 단계부터 마지막 단계에 이르기까지 중요하게 생각하는 선에 대해 과거 놀이행위의 하나였던 낙서행위와 연결하여 알아보았다. 오토마티즘 방법으로 즉흥성을 표현하려 했음을 설명하며 과거의 놀이행위로 인한 즐거움과 현재의 창작행위의

정신적 유희의 관계를 한 번 더 확인하였다.

재료기법에서는 주로 사용되는 장지를 내구성 면에서 그 이유를 밝혔다. 작업 과정에서 바탕색을 올리는데 물이 많이 사용되는 것을 설명하며 마른 후 표면의 질감에 대해서도 알아보았다. 장지 위에 드로잉을 전개하는 과정을 목탄, 연필, 색연필 등의 건식 재료 사용을 통해 분석하며 장지 위의 다양한 활용 방법에 대해 설명하였다. 이 과정에서 발생한 효과가 완성된 화면에 미치는 부분도 언급하며 사용 당위성을 찾았다. 아크릴 물감의 활용은 주로 발색 과정에서 그 이유를 찾았다. 이에 더하여, 즉흥적인 표현에서 동양화 물감과의 차이와 함께 아크릴 물감이 더 적합하다는 것을 언급하였다.

본 논문은 개인적인 사건에서 출발한 어린 시절의 놀이기억을 문헌 연구와 작업 분석을 통해 시각화 하는 것에 대한 논지를 확립하고 이후 작업의 발전을 모색하는 것에 목적을 두고 있다. 기억과 관련한 작업은 무수히 많고 그 양상도 다양하다. 나는 기억의 범주를 나의 어린 시절로 한정하여 나만이 그려낼 수 있는 이야기를 담는 데 집중하였다. 그 결과 놀았던 기억 속 행위를 현재의 창작 행위로 연결할 수 있었다. 이는 나의 작업으로만 해석 할 수 있는 부분으로 그 의의가 있다고 할 수 있다.

지극히 개인만이 감상을 할 수 있는 것이 아닌 누구나 지나온 어린 시절에 대한 추억과 회상을 통하는 점에서 공감할 수 있게 하였다. 과거의 놀이기억을 작업의 중심으로 가져오게 됨으로써 감상자는 어린 시절 놀았던 즐거운 기억을 떠올리며 감정의 동요를 마주하게 된다.

그러나 저마다 어린 시절을 어떻게 기억하는가에 대한 의견은

다양하다. 개인적인 사건에서 시작된 본 연구는 ‘즐거운 놀이기억’에 초점을 맞추고 있다. 어떤 이에게는 다시 돌아가고 싶지 않을 수도 있고 거의 기억이 안 날 수 있다. 개인 시각에서 시작하였기 때문에 모든 감상자의 접근을 포괄할 수 있을지 의문이기도 하다. 이는 이후 개인의 경험에서 사회적 시대상과 관련한 연구로 주제를 확장하여 연구를 지속하려 한다. 이 과정에서 현재 개인적 자료 이미지와 시대상을 어떻게 연결지을 것 인지가 중요 지점이라고 생각된다.

참고문헌

1. 단행본

- 장문희, 김매희, 유정은, 『아동발달론』, 경기: 공동체, 2007.
- 김재희, 『물질과 기억: 반복과 차이의 운동』, 경기: 살림, 2008.
- 김현화, 『20세기 미술사』, 서울: 한길아트, 1999.
- 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 서울: 그린비, 2006.
- EBS 놀이의 반란 제작팀, 『놀이의 반란』, 서울: 지식너머, 2013.
- 갈로, 『중국회화이론사』, 강관식 역, 서울: 돌베개, 2010.
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 서울: 문예출판사, 1994.
- 마르틴 슈스터, 『찰칵, 사진의 심리학(사진은 어떻게 사람의 마음을 움직이는가?)』, 이모영 역, 서울: 갤리온, 2010.
- 앙리 베르그송, 『물질과 기억』, 최화 역, 서울: 자유문고, 2017.
- 요한 하위징아, 『호모루덴스』, 이종인 역, 경기: 연암서가, 2018.
- 잭 스펙터, 『프로이트 예술 미학』, 신문수 역, 서울: 풀빛, 1998.
- Harold Osborn, 『미학과 예술론』, 서배권 역, 서울: 대왕사, 1984.

2. 논문

권재나, 「일상적 이미지 조합과 추상화를 통한 연상의 표현에 관한 연구」, 『서울대학교 대학원』(2012): 1-85.

김현정, 「모험성 측면에서 본 어린이놀이공간 분석연구」, 『서울대학교 대학원』(2014): 1-165.

박세연, 「그리기에 있어서 인지부조화적 상황과 자율적 그리기의 가능성에 대한 연구- 본인의 작업을 중심으로」, 『서울대학교 대학원』(2013): 1-60.

조인호, 「산수화에 나타난 유(遊)의 표현 연구 - 본인의 작품을 중심으로」, 『서울대학교 대학원』(2018): 1-297.

진정민, 「호안 미로 (Joan Miro)의 회화에 나타난 아동화적 요소 연구」, 『계명대학교 대학원』(2005): 1-59.

김재원, 「사이 톰블리(Cy Twombly 1928-2011)의 레판토(Lepanto)연작」, 『미술사학보』, no.39(2012): 294-332.

김종미, 「“노닐다(遊)” 와 예술적 사유 - 장자와 유협의 “노닐다”에 관한 명상」, 『중국문학』, Vol.30(1998): 85-101.

김혜민, 장민한, 「동시대 아카이브 미술의 세 가지 유형과 그 가치에 관한 연구」, 『인문사회21』, 제12권5호(2021): 1477-1492.

마승재, 「장자 사상을 통해 본 장욱진 회화 연구- 안명론(安命論)과 소요유(逍遙遊)를 중심으로」, 『동양예술』, 제 48호(2020): 153-175.

박영택, 「20세기 사상과 미술: 롤랑 바르트와 사이 톰블리」, 『사회평론』, 98권8호(1998): 190-199.

오승진, 「투사적 그림분석을 통해 본 이중섭 미술작품의 의미해석」, 『문화와 예술연구』, 제13호(2019): 155-178.

조정옥, 「하르트만의 미학개념도구에 의한 칸딘스키 예술론과 음악적 추상화의 이해」, 『유럽사회문화』, 제16호(2016): 231-260.

최고원, 「놀이 개념에 대한 동, 서양의 시각차에 관하여 - ‘몰입’ 놀이와 ‘거리두기’ 놀이」, 『철학연구』, 117집(2011): 373-397.

3. 기타

전은선, ‘기억과 망각의 사이에서’, 동양화과 미학과 비평 세미나, 검색일 2022. 11. 06,
<https://soothing.notion.site/O-2021-2021-ddf4406d67db437fa608a32548d8f02c>

4. 웹사이트

네이버 지식백과, “오토마티즘”, 네이버 지식백과, 검색일 2022.06.27,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1128637&cid=40942&categoryId=33048>

네이버 어학사전, “낙서”, 네이버 어학사전, 검색일 2022.06.25,

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/66c20f412bad4174bb5c555506e96030>

네이버, “서울어린이 대공원 놀이공원”, 이미지 검색, 검색일

2022.07.26, <https://n.news.naver.com/mnews/article/022/0003360127>

네이버 지식백과, “섬광기역”, 네이버 지식백과, 검색일 2022.06.26,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2094204&cid=41991&categoryId=41991>

네이버 국어사전, “푸근-하다”, 사전 검색, 네이버 국어사전, 검색일

2022.07.30,

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/96910866cd7b49d094999d2ed06bf7b8>

작품집



단순 놀이로 유발된 단편 기억 드로잉

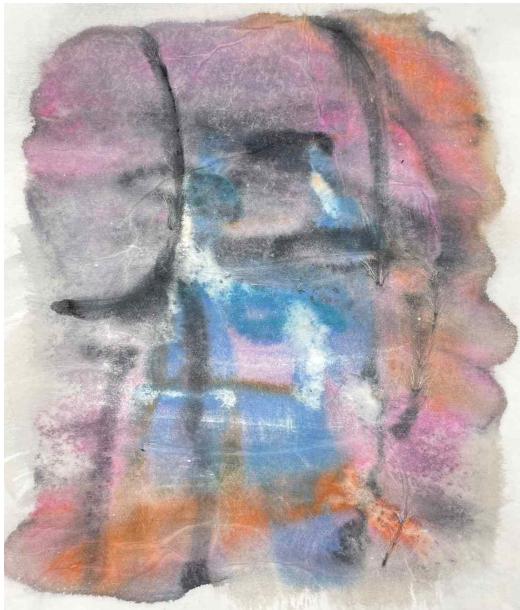


놀이공원 기억 드로잉



놀이공원 기억 드로잉

놀이공원 기억 드로잉



멜빵바지 드로잉



연두색 신발 드로잉



멋쟁이 놀이 드로잉



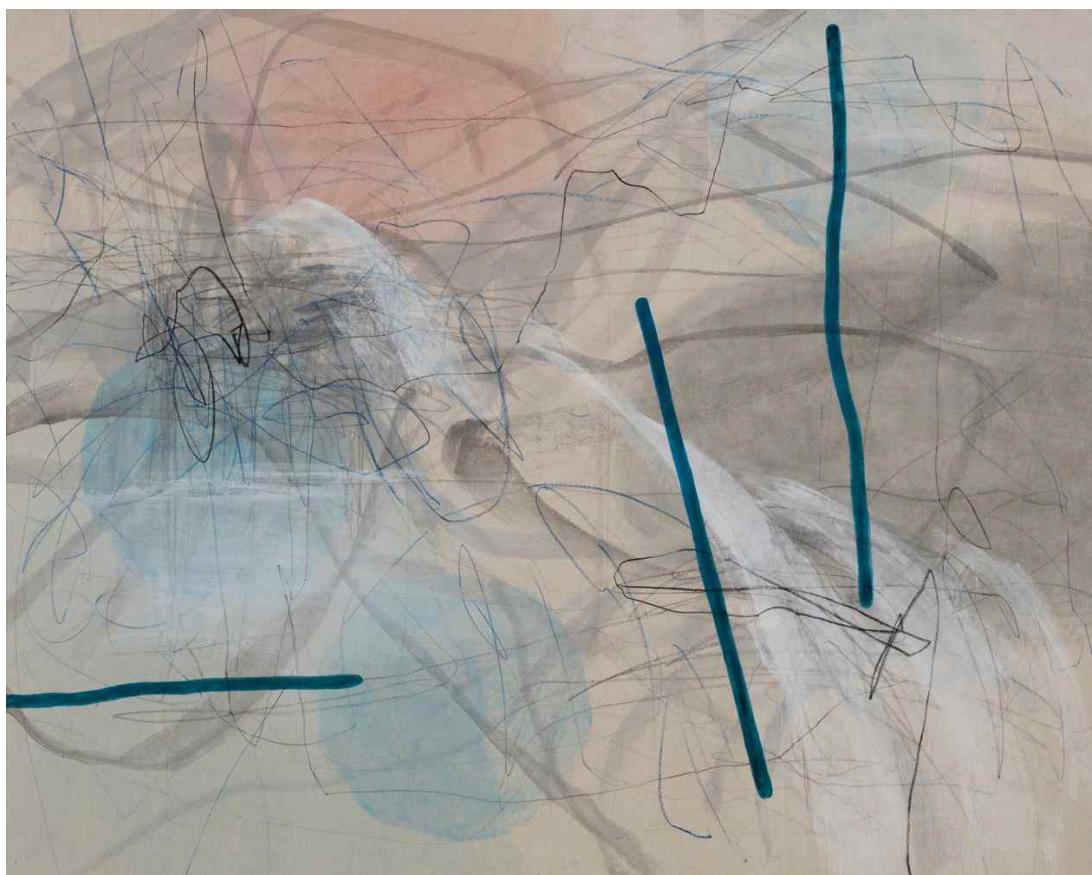
공주놀이 드로잉



기사 사진 참고 드로잉



학예발표회 드로잉



<기억의 벽>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm



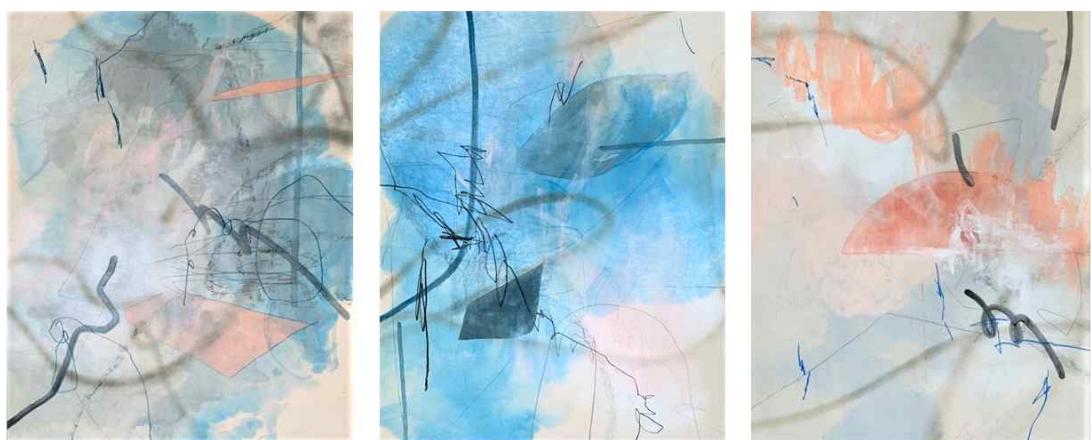
〈소꿉놀이〉, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm



<생활기록표>, 2019, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

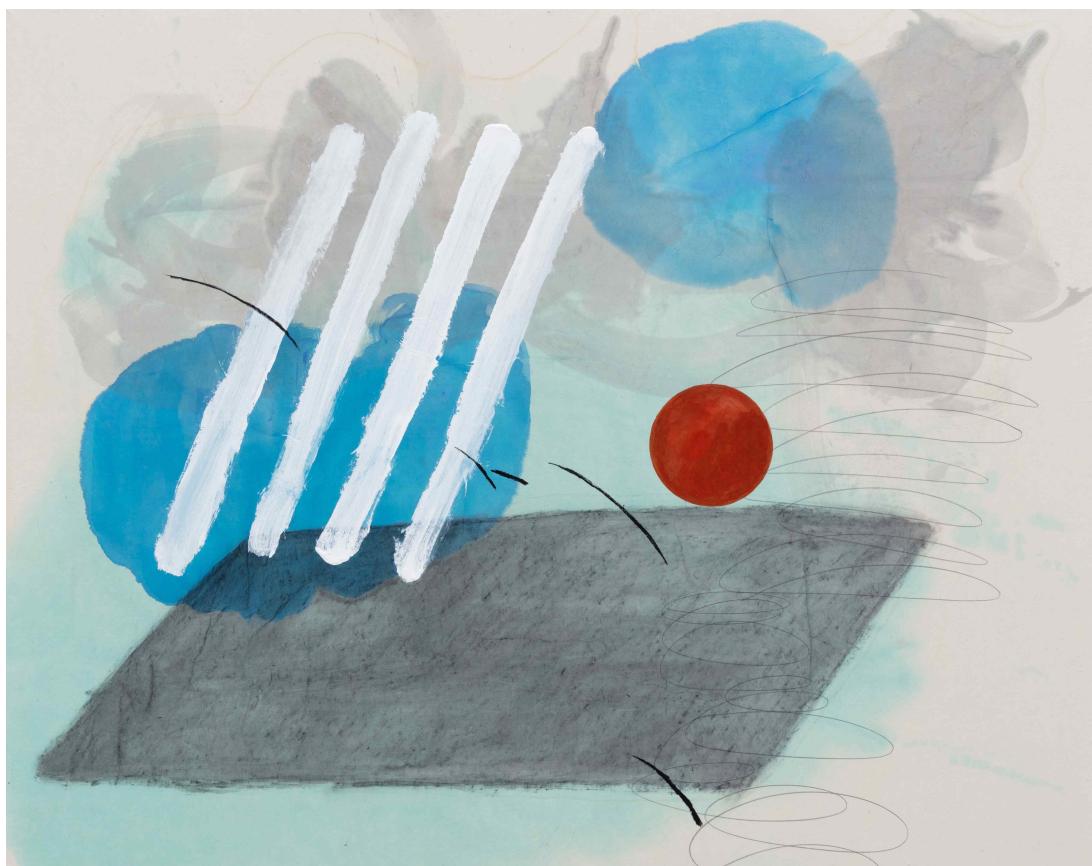


<Bubble>, 2019, 장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm

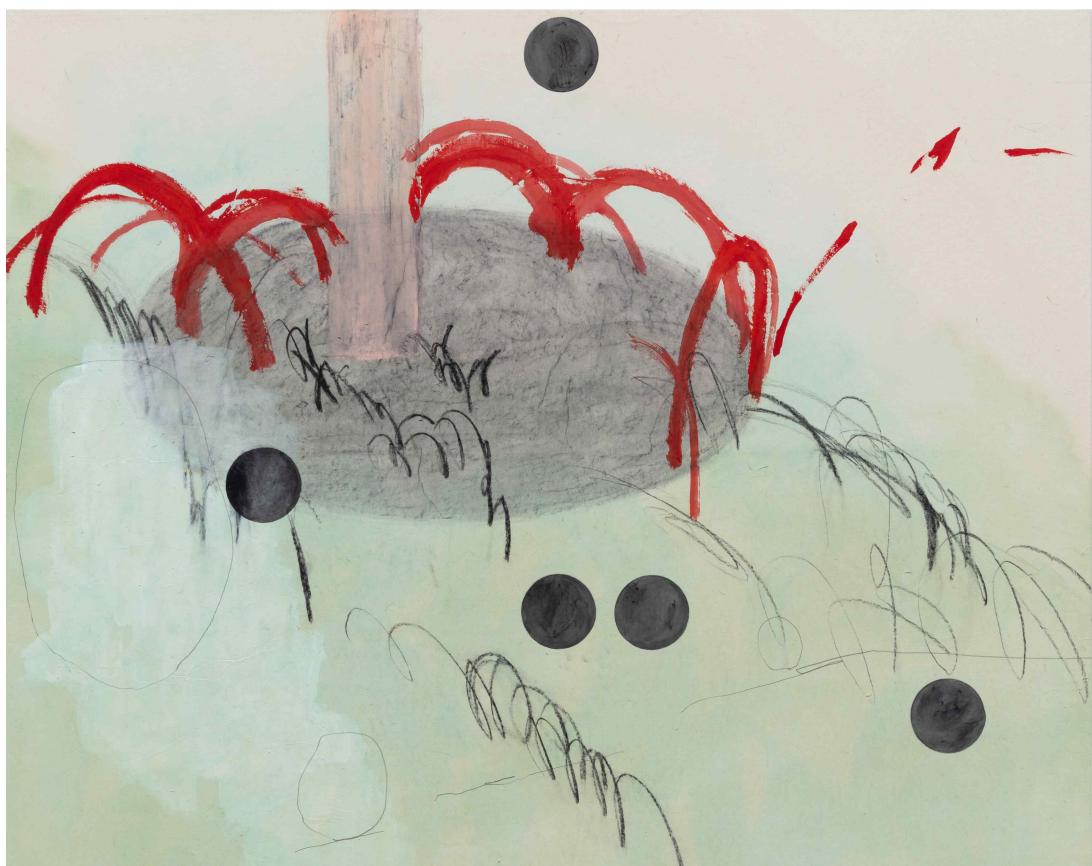


<작은 기억들 시리즈>, 2019, 장지에 혼합재료,

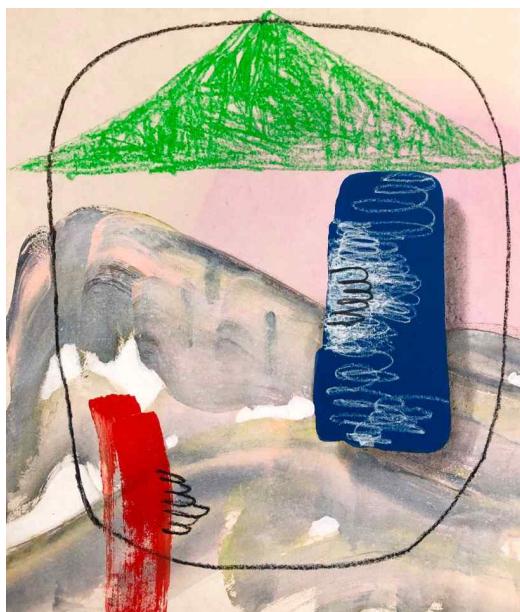
각 162.2x130.3cm



<Memory(apartment)>, 2020, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm



〈Memory(playground)〉, 2020, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm

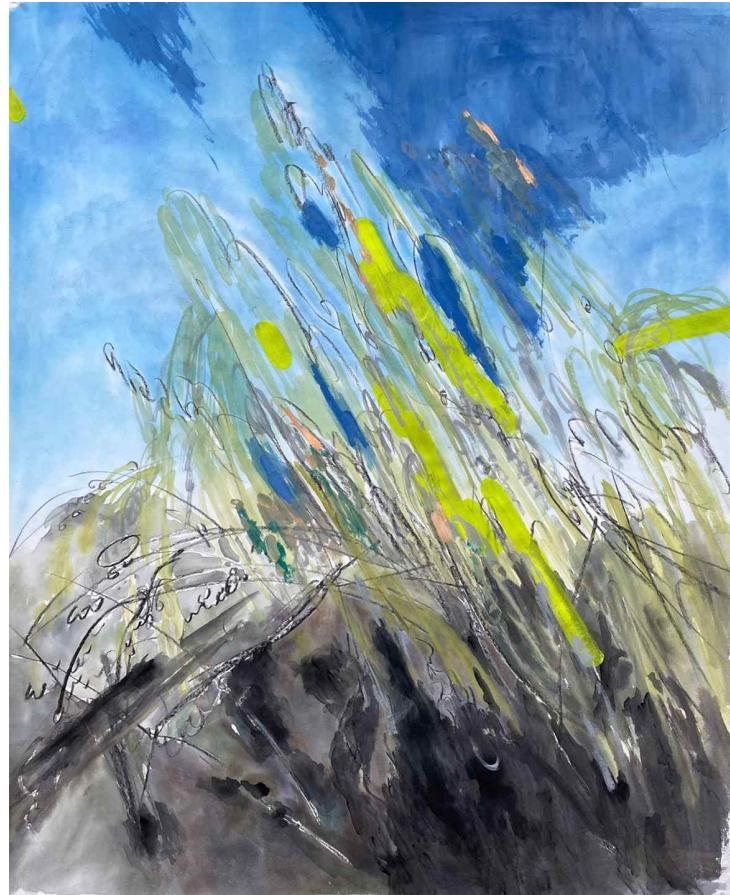


<Memory of... 시리즈>, 2020, 장지에 혼합재료, 각 53.0x45.0cm



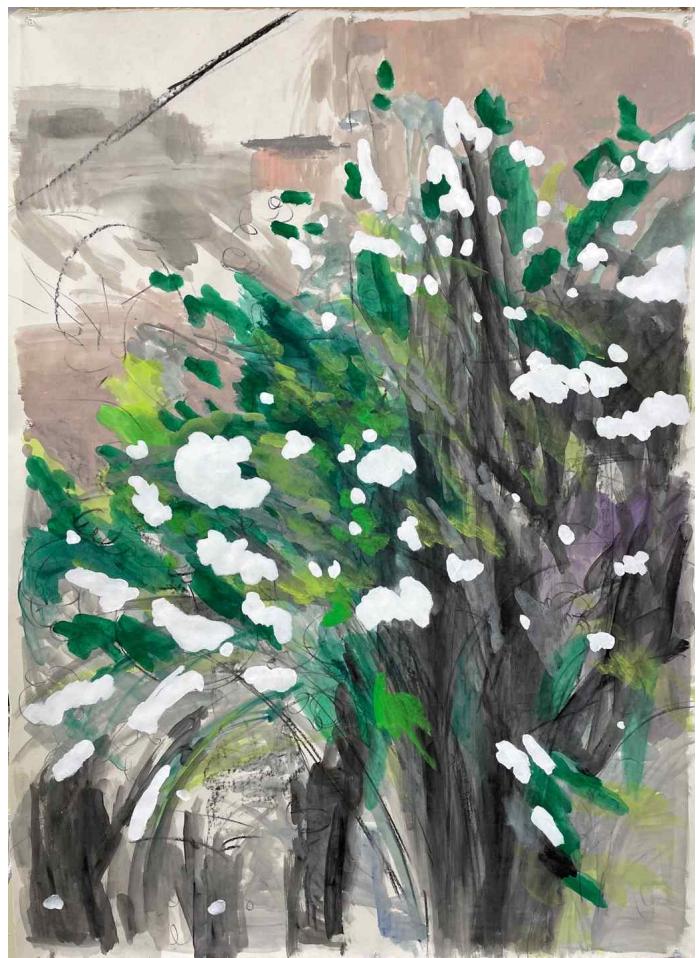
<Memory dots-daytime>, 2020,

장지에 혼합재료, 90.0x72.7cm



<가지 없는 나무>, 2021, 장지에 혼합재료,

90.0x72.7cm



〈향기 나는 꽃〉, 2021,

장지에 혼합재료, 130.3x97.0cm



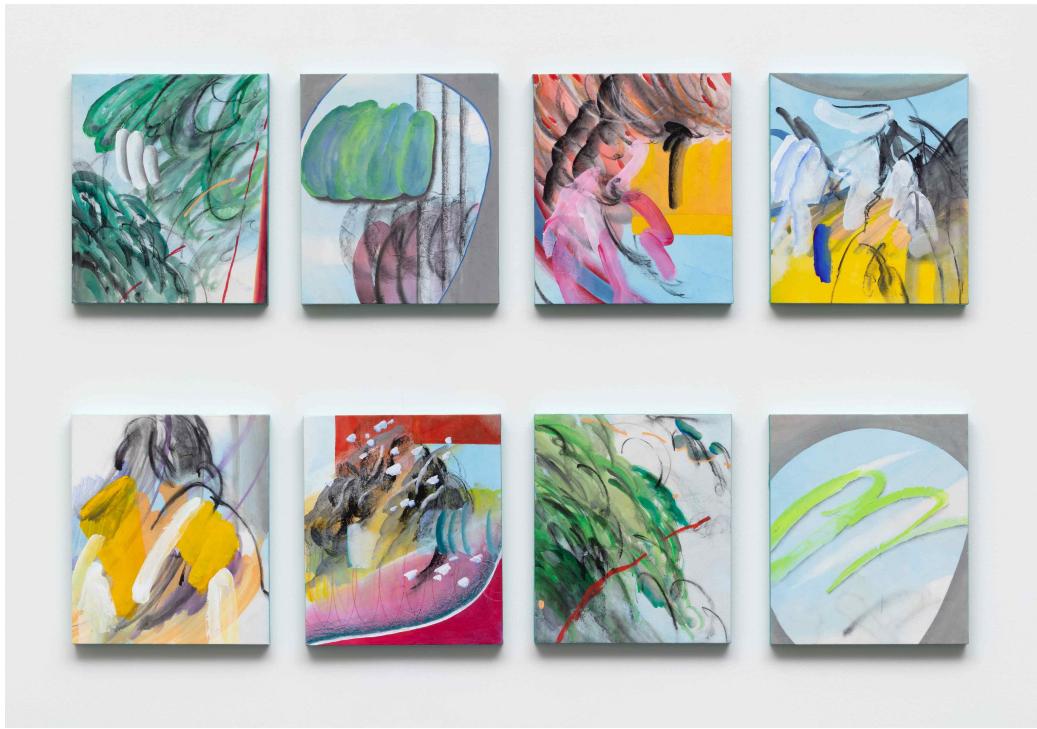
〈바람 길〉, 2021, 장지에 혼합재료, 130.3x162.2cm



<장면_하나>, 2021, 장지에 혼합재료, 66.0x97.0cm



〈O' 의 풍경〉, 2021, 장지에 혼합재료, 65.1x53.0cm



〈Kindergarten series〉, 2021, 장지에 혼합재료, 각 32.0x27.5cm



<멜빵 바지와 초록 신발>, 2022,

장지에 혼합재료, 137.0x79.0cm



<94년도의 K>, 2022, 장지에 혼합재료, 97.0x130.3cm



<94년의 풍경>, 2021, 장지에 혼합재료, 130.3x193.9cm

Abstract

Visualization of Childhood Play Memory

- Based on My Artworks -

Kang Yeon Ji

Oriental Painting Dept. of Fine Art

The Graduate school

Seoul National University

The subject of this paper is the research I have conducted on the theme “Childhood Play Memory” between 2018 and now. Most of my work consists of flat painting which display various scenes based on the topic. I have analyzed the background and the purpose of the work as well as screens through researching the theoretical context and production processes. Furthermore, I have examined key features of formations and the direction of how techniques on materials will go forward in my works.

Artists constantly create things that are not in this world. Prior

to persistent creative activities for my whole life, I began to ask who I am and what could be sustainable subjects for my work. To find the answer to this question, I began to think of my first experiences of drawing, and this reminded me of scribbling or coloring without any concerns back in my childhood. I felt the original pleasure of drawing, and this began to flow into memories of pleasant play. It was my first experience of childhood play memories. After that, while specifying my memories related to the work, I began to analyze the relevant theories and structure of my memories.

My study of “Childhood play memory” began with dividing play memories into play and memory, and searching for their point of contact through literature research. The space where child’s play is separated from their daily lives, and they feel joy in this process of playing. The definition of play is analyzed by focusing on the perspective of Johan Huizinga. In addition, the aspect of play in childhood expands to psychological happiness through my work, which is interpreted by the perspective of Zhuang Zhou. A pleasant memory of play does not get forgotten and remains permanently in our unconsciousness. It does not come across in mind in normal days, but it appears impulsively in mind from unconsciousness, and I investigated this based on Bergson’s Image Memory and Freud’s Theory of Unconsciousness. After that, I laid the foundation of a way of my formative expression by analyzing artists’ works which are similar to

the theme and the form I wanted to express within art history. Through previous literature studies, I would like to examine the arguments based on childhood play memory through classifying my personal play memory. Play memories are classified into actions, spaces, and senses, respectively, and they are described by the direction and content of the work. Play behaviors are classified and described by graffiti, and each behavior was analyzed based on the classification of Kaiwa's Play, and furthermore, space and sense are classified by their contents and set the fundamental basis for the subsequent expression methods in detail.

Various methods are used based on the type of memory whilst the play memory is expressed on a painting. The most fundamental process is a reminiscence through photographic references, and the content of this process is developed by introducing the types of photographic references. I explored the items that are based on visual reference and that are without visual reference, and I described from the drawing process to the method of screen composition.

All the steps from drawing to analysis of the work divided the repetitive formative features of my work into shape simplification, screen superposition, and line composition. Also, I have examined these analyzed works with their prominent features. The material techniques were divided into the use of paper, dry materials, and acrylic, and the justification of use was investigated describing the purpose and

experimental process of each material.

Finally, I would like to draw conclusions on theory, work analysis, formative features, and material technique analysis through this study, and derive the distinctive feature and originality of my work that I have learned. My paper concludes with reflections on which key areas were missed when examining the research for this paper mentioning the future plans for further works.

Keywords : childhood, play, memory, pleasure, visualization, drawing,
abstract, mixed media

Student Number : 2018-20277