creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

Disclaimer

dCollection

미술학석사 학위논문

열린 구조의 상상 표현을 통한 현실의 공백 메우기

- 나의 판화 작품을 중심으로 -

2023년 2월

서울대학교 대학원

서양화과 판화전공

강 솔

열린 구조의 상상 표현을 통한 현실의 공백 메우기

- 나의 작품을 중심으로 -

지도교수 임 자 혁

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2022년 11월

서울대학교 대학원
서양화과 판화전공
강 솔

강솔의 미술학석사 학위논문을 인준함
2023년 2월

위 원 장 김 형 관 (인)

부위원장 신 정 훈 (인)

위 원 김 정 한 (인)

국문초록

이 논문은 2020년부터 2021년까지 현실의 대안을 상상하거나 선명하지 않은 기억을 반추하며 살을 붙여 연작 형태로 제작한 나의 작품에 기반한다.

나는 죽음과 끝에 대한 두려움으로부터 확장하여, 완벽하게 이해할 수 없는 다면적인 세상 속에서 그 대상을 찾을 필요성을 느꼈다. 스스로의 힘으로 극복할 수 없는 것들이나 상황에 대해서 두려움을 느끼고, 이런 상황에서 무기력에 빠지지 않기 위한 행위가 실제로 변화를 가져올 수 없더라도 삶을 유지하기 위해 중요한 것이라고 생각한다.

나의 세상은 타인과 맺는 관계를 통해 형성된다. 이 관계에서 무력감이나 두려움을 느낄 때, 내가 원하는 대로 현실을 바꿀 수 있는 터무니없는 세상을 상상해 보며 현실에서의 도피를 시도하거나, 기억을 기반으로 상상을 더해 대상을 다면적으로 구체화 해 보며 현실을 받아들이고자 노력한다.

이러한 과정을 통해 세상에 대한 인식은 완벽한 정복을 통해 이룰 수 있는 것이 아니라, 관계를 유동적으로 만들어 나가며 점차 이해하는 것임을 알게 된다. 세상에는 정해진 하나의 답이 없음을 이해하고, 오독의 가능성에 대한 압박에서 벗어나 있는 그대로를 긍정하게 되는 것이다. 이러한 태도는 현실에서 마주하는 다양한 어려움을 도피하거나 수용하려는 강박에서 벗어나 삶을 지속할 수 있도록 한다.

나는 작업을 통해 상상이 기반이 된 비선형적 서사를 만들고, 여기에 다양한 형태로 살을 붙여 나가며 작업을 진행한다. 이런 구조의 작업이 특정 지점에서 완성되기보다는 타인의 다양한 해석이나 반응으로 인하여 지속적으로 형태가 변형되기를 갈구한다.

또한 서사 구조 뿐 아니라 작업 과정을 통해 관계의 변화에서 일어나는 우연성과 필연성에서 의미를 찾고자 하는데, 판화라는 매체와 기법을 이용하는 것은 비선형적 서사를 긍정하는 태도와 맞닿아 있다. 최대한 복잡한 공정과 긴 시간을 들여 판을 부식시킨 흔적을 찍어내 기억의 반추와 소멸의 과정이 가진 의미를 전달한다. 또한, 한 판에서 시작된 다양한 결과물들을 모두 함께 늘어놓을 수 있는데, 제작 과정 중의 다양한 실험 찍기 혹은 제작 중인 판들을 작업에 함께 포함시켜 늘어놓아 상상의 다변성을 표

현한다.

감각 표현을 중첩하고, 흔적을 통해 드러내는 것은 그 자체로 비유를 담고 있다. 이는 나의 작업이 안전지대를 만들고자 하는 회피 기제에서 시작하였기 때문으로 볼 수 있다. 이로 인해 연구기간 이전 스스로의 작업이 타인과 소통이 잘 되지 않는 듯한 기분을 느끼기도 했다.

그럼에도 불구하고 나는 즉흥적인 작업 방식과 비선형적 서사를 통한 은유를 고수했다. 점차 두려움의 점진적 직면을 향하는 일련의 과정을 보여주는 태도로 변했다. 즉흥적인 작업의 과정과 그 시간 동안 선택하는 느슨함은 유동성과 비선형성을 확보해 현실에서의 무력감에서 거리를 벌리고, 온전한 자아를 형성하기 위해 필요한 시간을 옹호하기 위함이다.

주요어 : 상상, 기억, 중첩, 반복, 왜곡, 흔적, 소멸
학 번 : 2020-20874

목 차

I. 서론 ····· 1

II. 현실의 대안 찾기 ····· 3
1. 터무니없는 상상 ····· 3
2. 기억의 공백 메우기 ····· 9

III. 유동적이고 느슨한 구조 ····· 16
1. 즉흥적 서사 늘어놓기 ····· 17
2. 열린 구성의 중첩 ····· 22

IV. 흔적과 반복의 가능성 ····· 32
1. 소멸과 흔적이 가진 의미 ····· 33
2. 가능성을 담고 있는 판 ····· 42

V. 결론 ····· 48

참고문헌 ····· 50
Abstract ····· 51

그 림 목 차

[참고 그림 1] 〈이승과 저승 사이-전개도〉, 2018, 혼합 매체, 172×140cm. ····· 4

[그림 1] 〈베게맡 이야기 1. 통로〉의 오브제 설치 장면, 2020, 종이, 석고, 레진에 에칭과 시아노타입, 가변 설치. ····· 7
[그림 2] 〈배게맡 이야기 1. 통로〉의 영상 장면 캡쳐, 2020, 단채널 비디오, 1:00. ····· 8
[그림 3] 〈배게맡 이야기 1. 통로〉의 영상 장면 캡쳐, 2020, 단채널 비디오, 1:00. ····· 8
[그림 4] 〈긁다〉, 2021. 캔버스에 유채 및 아크릴 물감, 72.2×60.6cm. ····· 13
[그림 5] 〈긁히다〉, 2021. 캔버스에 유채 및 아크릴 물감, 72.2×60.6cm. ····· 14
[그림 6] 〈포옹〉, 2021. 광목에 유채 및 아크릴 물감, 131×168cm. ····· 15
[그림 7] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉을 위한 영상, 2020, 단채널 비디오, 3:00. 사진은 유튜브 커버. ····· 18
[그림 8] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉의 모빌, 2020, 종이, 석고 레진에 에칭, 스테인레스 모빌 설치, 가변 크기. ····· 20
[그림 9] [그림 8]의 부분. ····· 20
[그림 10] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉를 위한 설치, 2020, 혼합 매체, 가변 설치. ····· 21
[그림 11] [그림 10]의 부분. ····· 21
[그림 12] 〈수영장 이야기〉 연작을 위한 드로잉, 2021. 종이에 흑연과 오일 파스텔, 21×29.7cm. ····· 24
[그림 13] 〈둥지〉, 2021, 광목에 에칭, 20×30cm. ····· 25
[그림 14] 〈당신이 부식돼도 나는 머물 것입니다〉, 2021, 캔버스에 혼합 매체, 162.2×130.3cm. ····· 26
[그림 15] 〈나머지〉, 2021, 광목에 에칭, 20×30cm. ····· 27

[그림 16] 〈둥글지만 뾰족하게 그린다〉, 2021,
캔버스에 실크스크린 및 혼합 매체, 162.2×130.3cm. ····· 29
[그림 17] [그림 16]의 부분. ····· 30
[그림 18] [그림 16]의 부분. ····· 30
[그림 19] 〈수영장 이야기〉 연작 중
스프레이 작업의 병렬적 배치, 2021. ····· 31
[그림 20] 〈산들바람이 언덕을 태우네〉, 2021,
종이와 천에 에칭, 가변 설치. ····· 34
[그림 21] [그림 20]의 첫 번째 부분. ····· 35
[그림 22] [그림 20]의 두 번째 부분. ····· 35
[그림 23] [그림 20]의 세 번째 부분. ····· 36
[그림 24] [그림 20]의 네 번째 부분. ····· 36
[그림 25] [그림 23]의 부분. ····· 37
[그림 26] 〈많은 말을을 썼다 지웠다〉, 2021. 광목에 에칭 및 동판,
각21×29.7cm/10×15cm. ····· 38
[그림 27] [그림 26]의 부분. ····· 38
[그림 28] 〈엄마 감각 우주〉, 2021. 합성 섬유에 시아노타입
/단채널 영상/혼합 재료, 가변 설치. ····· 40
[그림 29] [그림 27]의 부분. ····· 41
[그림 30] [그림 27]의 제작 과정. ····· 41
[그림 31] 〈달 장례식〉, 2021, 그물막 틀에 혼합매체,
44×55×10cm. ····· 42
[그림 32] [그림 30]과 조립식 달 설치 작업 중 일부가 함께
떠 있는 모습. ····· 44
[그림 33] 다양한 공간과 상황에서의 조립식 달 설치. ····· 45
[그림 34] 다양한 공간과 상황에서의 조립식 달 설치. ····· 45
[그림 35] [그림30]의 틀로 찍어낸 '조립식 달 설치 실험'의 일부.
····· 45
[그림 36] 〈통로〉, 2021, 아크릴 판에 드라이포인트 및 혼합 재료,
130×100×30cm*2. ····· 47
[그림 37] [그림35]의 야외 환경에 따라 생성되는 그림자 형상.
····· 47

I. 서론

인간의 성장은 두려운 것을 알아 가는 과정에서 이루어진다. 개인의 힘으로 해결할 수 없는 두려운 세계 앞에 섰을 때, 할 수 있는 유일한 일은 끊임없이 그 문을 두드리는 것이다.

나에게 작업이란 애정을 가지고 있는 대상을 반복해서 그려 내며 그것을 면밀하게 이해하려는 행위이다. 본 연구 이전, 나의 작업은 상실에 대한 두려움을 표현했다. 그러나 작업을 진행하면서 두려움은 단순히 상실의 아픔에 의한 것이 아닌 명확히 인지할 수 없는 미지의 영역에 대처하고자 하는 인간을 향한 애정이란 것을 알게 되었다.

그렇다면 이 미지의 영역은 어떻게 설명할 수 있을까? 나의 세상은 내가 인지하는 만큼 그 범위를 넓혀 갔다. 내가 수용할 수 있는 영역이 확장된 한편, 온전히 수용하지 못하는 영역도 함께 넓어져 세상은 더욱 복잡하고 모호한, 나의 통제를 벗어난 것이 되었다. 이에 작업을 통해 미지의 영역을 더듬어 끊임없이 정체를 알아내는 과정을 반복했다. 이러한 행위를 통해 도피하고자 했던 대상은 무엇이며, 작업을 통해 도달하고자 했던 바는 어떤 것일까?

본 연구를 통해 미지의 대상을 쉽게, 복합적으로 이해하기 위해 선택한 은유 방식과 그 의의를 정리하고자 한다. 이를 통해 연구 기간 동안의 작업이 가진 방향성을 선명히 할 것이다. 또한 판화를 비롯해 회화, 그래피티, 영상, 조각 등의 다양한 매체로 이루어진 하나의 연작으로 구성하여 늘어놓는 방식으로 매체를 대하는 태도에 집중했다. 매체에 따른 과정을 바탕으로 견지하고자 하는 바와 작업의 주제 및 의의에 연결되는 부분을 다양한 각도에서 짚어 보고자 한다.

연구 주제와 구조를 명시하지 않고 진행해 나갔으며 표면적인 키워드 또한 다양하게 변화해 왔다. 그렇기에 연구를 통해 내 작업들의 구조와 표현에서 공통된 특징을 찾고, 향후 오랫동안 변하지 않을 뿌리를 찾고자 한다. 일부 예외를 제외하고, II, III, IV 장에 걸쳐 연구가 진행됨에 따라 어

떤 구조와 형식으로 바뀌어 갔는지 또 작업에서 선택한 방법이 어떤 태도를 취하고 있는지 분석하고자 한다. II 장에서는 현실 도피와 기억 왜곡이라는 소재에 대한 생각과 함께, 어떤 주제를 표현하고자 했는지 의도와 동기를 알아볼 것이다. III 장에서는 주제를 구체적으로 다듬고 시각화하기 위한 실험들을 분석하여 작업의 구조를 분석할 것이다. IV 장에서는 작품에서 과정이 가질 수 있는 의미를 강조한 이유와 그렇게 하기 위해 본인이 오랫동안 고수해 온 판화라는 기법 사이의 연관성을 찾고, 이를 위해 시도한 새로운 표현들을 살펴보고자 한다.

II. 현실의 대안 찾기

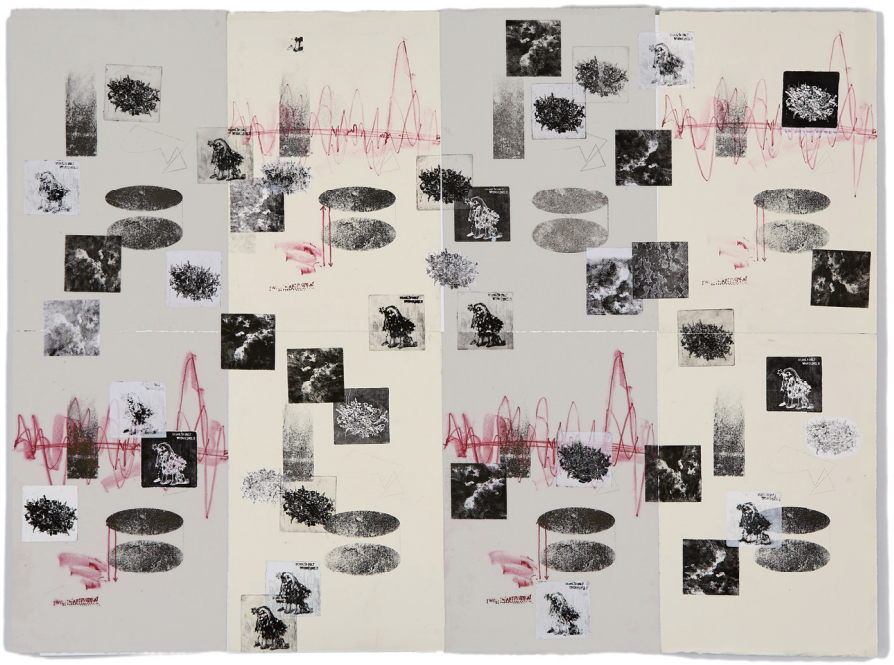
1. 터무니없는 상상

나는 스스로의 존재를 사람들과 형성한 관계를 통해 인식한다. 시간의 흐름에 따라 여러 관계를 맺고 활동하게 되면서 내가 속한 사회와 나 스스로 수행하는 역할은 점차 다양하게 분화되어 가고 있다. 이렇게 상황에 따라 달라지는 스스로를 발견하면서, 언젠가 온전한 스스로를 잃어버릴 것 같은 불안감을 느꼈다. 그리고 존재들 사이에 정해진 하나의 답이 없고 다양한 상황에 맞추어 존재가 바뀌는 것이라면, 다층적으로 존재할 수 있는 여러 모습의 자신을 모두 중첩하듯 수용하게 되면 상황을 통해 편안함을 얻을 수 있을 것이라 사고를 전환했다. 이러한 방식으로 불안을 작업으로 바꾸어 나갔다. 만질 수 있고 보여줄 수 있는 작업을 통해 스스로를 인식해 가는 과정에서 느꼈던 두려움과 억압의 해소를 기대했다.

연구 기간 이전인 2018년경 죽음과 그 사후를 상상하는 것의 동기에 관심을 갖고 사후 세계에 관한 작업을 진행했다. 사랑에서 파생된 슬픔, 질투, 외로움 등의 다양한 감정이 결국 죽음에 대한 공포로부터 기인한다고 여겼기 때문이다. 인간은 영원히 죽음이 무엇인지, 또 죽음 이후에 무엇이 있는지 파악할 수 없을 것이고, 또한 죽음은 우리 사회에 매우 밀접하지만 동시에 절대 직접 닿을 수 없는 미지의 영역이기 때문에 근원적인 공포를 야기할 것으로 여겼다.

신화 등의 설화를 모티브로 한 여러 작품들을 접하면서 인간이 표현해온 죽음에 대한 상상적 표현들은 결국 삶에 대한 애정의 연장선에 있는 것이 아닌지 생각했다.

그래서 죽음과 사랑에 관한 사람들의 의견을 인터뷰로 수집하고 이를 기반으로 사후 세계의 모습을 상상해 지도로 그려내는 형태의 작업을 진행했다(참고 그림 1).[1)]



[참고 그림 1] 〈이승과 저승 사이-전개도〉, 2018,
혼합 매체, 172×140cm.

---

1) 인터뷰 설문지 내용은 다음과 같다.
이승과 저승 사이의 거리는 종잇장 한 장보다 가볍기도 하고, 우리 은하를 모두 합한 것보다 더 멀기도 합니다. 그렇다면 그 공간엔 무엇이 있을까요? 고등학교 때 제가 그린 그림 중 연옥이라는 제목의 그림이 있습니다. 낡은 건물 가득 물이 들어차 있고 그 위에 연꽃들이 피어 있는 풍경이지요. 작년에 그린 그림 속 이승과 저승 사이도 강인지 산인지 잘 모르겠는 무언가가 숨쉬고 있습니다. 그 속엔 삶과 죽음이 있고 욕심과 절망이 있으며 기쁨과 슬픔이 있지 않을까요?
다양한 풍경에서 다양한 일을 하며 살아가는 사람들의 이야기를 들어보고 싶어 이렇게 앙케이트를 해 보게 되었습니다. 앙케이트의 답변 자체로도 소중한 자료가 되며, 제가 그 곳을 그려내는 데 아주 귀한 원천이 됩니다. 솔직하고 즐겁고 자유롭게 답변해주시면 대단히 감사하겠습니다.
1. 요즘은 어떤 기분이신가요?
2. 지금은 어디에서 무엇을 하고 계시나요? 당신은 그곳을 사랑하시나요?
3. 예전의 당신은 무엇을 하고 있었나요?
4. 그 때의 당신에게 뭐라고 말하고 싶으신가요? 혹은 돌아간다면 하고 싶은 일은?
5. 당신에게 있어 삶과 죽음 사이에는 무엇이 있나요?
   그 사이에 공간이 있다면, 그 곳의 풍경을 상상해서 말해주세요.

그러나 가까운 곳에서 죽음을 경험한 이후부터 나는 돌이킬 수 없는 과거를 생각하는 것에 죄책감을 갖게 되었다. 그렇다면 죽음에 대한 두려움 안에 내재된 '삶에 대한 애착'을 어떻게 표현할 수 있을까? 이에 대한 답을 찾던 중, 나는 다중 우주론을 작업 서사로 차용했다. 다중 우주론은 우주가 여러 가지 사건이나 순간, 조건 등에 의해 갈래가 나뉘고 서로 다른 일이 일어나는 우주가 각기 인지하지 못하는 곳에서 동시에 진행되고 있을 것이라는 이론이다. 나는 이 이론의 과학적 근거나 가능성에 대해서 진지한 고찰을 하려고 했던 것은 아니다. 다만 내가 있는 이곳은 하나의 가능성일 뿐, 다른 우주에서는 다른 사건이 일어나고 있을 것이라는 믿음이 현재를 더욱 온전히 받아들일 수 있게 해줄 것이다.

단적인 예로, 현실에서 물을 엎지르는 실수를 하면 그 실수는 없었던 것으로 만들 수 없다. 실수와 같이 스스로 저지른 일을 온전히 책임져야만 한다. 이는 내가 느낀 단일하고 완벽한 존재에 대한 불안과 연결된다. 그러나 다중 우주론에서는, 다른 우주의 내가 물을 엎지 않았을 가능성이 존재한다. 다소 허무맹랑한 듯 보이지만 나에게는 그 어떤 위로보다도 후회나 미련으로 빠져들지 않는 대안적 제시가 되었다. 이러한 상상을 작업으로 풀어내는 과정을 통해 사건을 충분히 이해하고 다룰 수 있는 원동력을 찾고자 했다.

〈베게맡 이야기〉[2]는 두 개의 연작으로 이루어진 일종의 실험이다. 위에서 서술한 것처럼 나 자신을 인식하는 과정에서 생긴 감정을 있는 그대로 표현하고자 했다. 이 작품은 천일야화 설화의 진행 방식에서 모티브를 얻었다. 샤리아 왕은 왕비의 부정에 충격을 받아 매일 밤 처녀와 잠자리를 하고 날이 밝으면 그 처녀를 죽였다. 왕과 동침하게 된 셰헤라자데는 죽음에서 벗어나기 위해 매일 밤 이야기를 지어내고 그 이야기를 제대로 끝맺지 않는 방식으로 그 다음 날의 목숨을 벌었다. 때로는 비대하고 때로는 자극적인, 기승전결 구조를 제대로 따르지도 않는 이야기가 1001일 동안 이어졌고, 끝없이 이어지는 배게 맡 이야기가 그녀를 살렸다.

---

2) 연작마다 하나씩 영상이 존재하며, 판화 조각과 오브제가 서사의 증거물처럼 영상과 함께 나열된다.

〈베게맡 이야기〉는 셰헤라자데의 이야기에서 모티브를 얻은 작품이다. 그녀처럼 현실에 굴복하지 않기 위해 이야기를 지어 내는 가상의 화자를 설정하며 시작됐다. 영상 속 화자는 단일한 하나의 현실을 스스로 온전히 짊어지고 가야 한다. 연속된 선택과 행위의 결과로 만들어진 현재이기 때문에 이전의 행동들에 대한 중압감을 느끼는 화자는 차라리 다른 선택을 한 우주가 나와 동시에 존재한다고 믿고 싶어 한다. 다른 세계에서는 실수로 깨진 접시도, 누군가와 틀어진 관계도 없을 것이고, 이미 죽어 다시 만날 수 없는 사람을 직접 마주하고 사과할 수도 있을지도 모른다.

명확한 기승전결을 지닌 현실을 납득하며 살아갈 수 없을 때 삶을 지속하기 위해서는 설령 터무니없는 것이라도 다른 가능성을 상상하는 태도가 필요하다. 현실이 주는 무력감에 굴하지 않고 제약이 사라진 상황을 상상하고 이를 믿음으로 전환할 때 발생하는 원동력은 현실의 극복을 위한 자원이 될 수도 있기 때문이다.

〈배게맡 이야기 1. 통로〉는 평행 우주를 연결하거나 차단하는 통로가 존재한다는 소문을 전해들은 가상의 화자가 그 통로가 있으리라 여겨지는 마을에 잠입하는 짧은 서사를 제시한다. ‘평행(혹은 다중)우주’, ‘이곳’과 ‘그곳’의 연결, ‘통로’ 등의 키워드를 배경 영상에 나타나는 통로라는 장소적 특성을 통해 뒷받침하며, 여기에 화자의 시선과 상상력이 더해져 괴담 형식의 다중 우주 서사가 만들어진다.

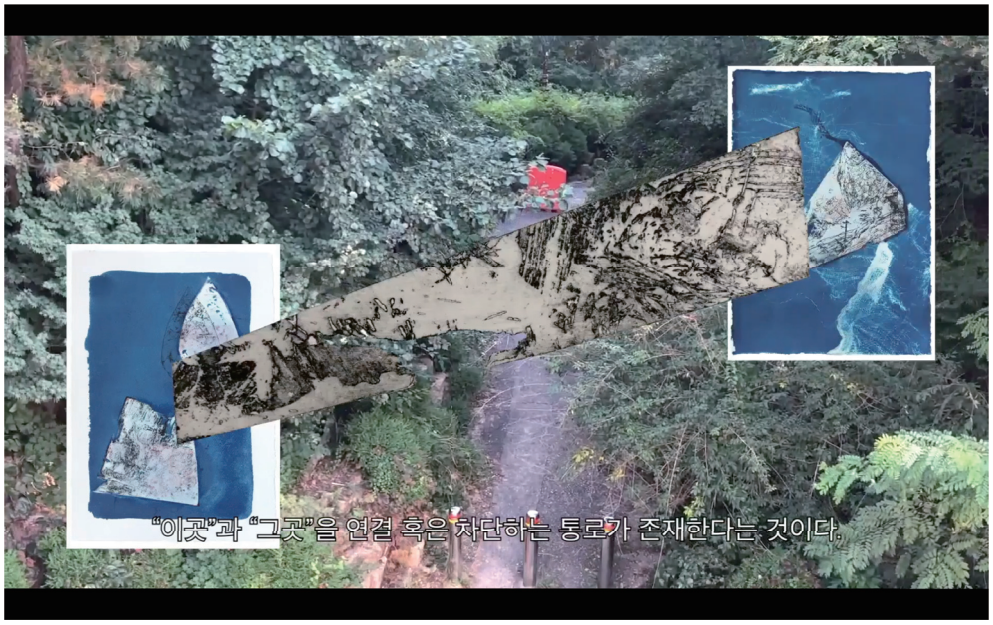
주인공인 화자는 스스로를 ‘평행우주 여행자’로 칭하며, 마을 어딘가에 다른 우주로 갈 수 있는 통로가 있으리라 믿는다. 그가 상상한 허구의 단체 아난티는 자신의 의도대로 이루어지지 않는 모든 것에 대한 주인공이 가진 피해 의식을 드러낸다. 그는 이러한 현실의 절망에 굴복하는 대신, 설령 터무니없는 거짓말이나 도시 전설이라고 할지라도 자신의 의지로 바꿀 수 있는 요소가 있다는 믿음을 삶과 행위의 원동력으로 삼는다.

영상에서 화자는 이렇게 독백한다.

평행우주 여행자인 내가 조심스레 세운 가설은,
내가 새로 흘러 들어온 이 마을에는
“이곳”과 “그곳”을 연결 혹은 차단하는 통로가 존재한다는 것이다.
이곳 사람들은 나무를 타지 않는다.
나무를 타는 행위는 그 통로에 균열을 일으키기 때문이다.
통로를 지나면서 일어나는 중력의 균열을 이곳 사람들은 절망이라 부른다.
이 연결망을 이용하는 가장 좋은 방법은
곤충들이 보내는 신호에 귀 기울이는데서 시작한다.
그러나 그룹 아난티의 무리한 전파 확장은
곤충 신호의 해독과 송수신에 있어 심각한 방해 요소이다.
평행우주여행 본사에서의 회신을 기다리고 있다.[3)]

[그림1] 〈베게맡 이야기 1. 통로〉의 오브제 설치 장면, 2020, 종이, 석고, 레진에 에칭과 시아노타입, 가변 설치.[4)]

3) 영상의 대사 전문.
4) [그림1]의 설치는 얇은 동판을 우주 쓰레기와 비슷한 모양으로 오려 부식한 후 이 조각들을 불규칙적인 배치로 종이를 비롯해 석고, 천, 레진 등에 찍은 것이다.



[그림2, 3] 〈배게맡 이야기 1. 통로〉의 영상 장면 캡쳐, 2020, 단채널 비디오, 1:00.[5)]

5) [그림 1] 설치 속 오브제를 스캔하거나 촬영한 이미지들이 영상 속에서 파편적으로 깜빡이며 나타났다 사라진다. 이 영상과 실물을 전시 공간에 함께 배치했다.

2. 기억의 공백 메우기

한 사람의 경력과 학력 등을 확인하면 그의 삶을 빠르게 파악할 수 있다. 반면 그 사람의 일기장을 들여다보면, 사실만으로 확인할 수 없었던 다면적인 모습을 골고루 이해할 수 있다. 현재의 상태와 역사적 사실을 정리하면 그 사이의 무수한 과정과 시간은 생략되기 때문이다. 명확한 결과 위주의 표현은 읽어 내기 편리하다. 그러나 쉽고 편하게 읽는 것이 대상을 온전히 이해하는 것과 같을 순 없다. 나름대로의 언어와 형식으로 기술한 나의 작업은 명시된 사실로는 미처 파악할 수 없었던 세상에 대한 인식을 온전히 읽어내기 위한 시도다.

관계는 과거의 경험을 바탕으로 정의한다. 그러나 나의 과거는 현재와 다르며, 그마저도 타인에게 온전히 스스로를 모두 드러냈다고 볼 수 없다. 그렇다면 나 또한 타인을 오독했을 가능성을 지니고 있을 것이다. 이렇듯 나는 인간 개인이 타인을 온전한 이해하는 것은 불가능하다고 인정했으나, 그럼에도 불구하고 상대를 이해하려는 욕구에 집착해 기억의 오류와 공백을 메꾸어 나갔다.

상상을 통한 기억의 공백 메우기는 자신이 오류를 범할 수 있다고 인정하는 태도와 이 오류가 가져오는 불확정성을 받아들이고, 타인의 불확정성까지 그 자체를 애정을 담아 표현하는 행위다. 나는 이런 인식이 개인만의 기록에서 나아가 점차 개인화되는 사회 속 자신의 자아를 지키기 위해 노력하는 사람들의 시선까지 확장할 수 있길 기대하며 작업을 진행했다.

〈베게맡 이야기〉를 작업하며 나는 성숙을 향한 수행의 과정으로, 스스로를 무력하게 하는 것들을 받아들이고 그 감각들을 시각화하는 것을 작업의 동기로 설정했다. 이를 표현하기 위해 현실을 자의적으로 받아들이고 바꾸고자 하는 태도를 중요하게 생각할 필요가 있다. 관계를 어려워해 기존의 경험을 곱씹는 것은 속도와 효율을 기준으로 봤을 땐 불필요할 수도 있지만, 이는 사실 관계를 더욱 소중하게 여길 때 관계에서 발생할 다양한 가능성을 모두 수용하기 위해 취하는 태도이다.

민병배와 남기숙의 저서『의존성 성격장애와 회피성 성격장애』에서는 차단, 환상 등의 회피성 성격장애를 지닌 사람의 조절 기제를 다음과 같이 서술한다.

> 자신의 마음 속에 일렁이는 불안과 충동, 소망 등을 차단하거나 왜곡한다. 이들은 정상적인 사고 혹은 있는 그대로의 감정을 차단하고 혼합하여 뒤죽박죽으로 만들기 때문에 전반적으로 사고와 감정 세계가 조화되지 않은 불협화음을 이룬다. 이들에게는 자신을 있는 그대로 느낌으로써 받는 예리한 고통과 괴로움을 경험하는 것보다 차라리 모호한 부조화를 경험하는 것이 더 나은 것 같다.[6]

이러한 현상은 선명하지 않은 현실 인식 경험과 그 왜곡에 대한 극단적인 예시가 된다. 나는 타인과의 관계를 두려워하면서도 작업이라는 안전지대 속에서 꾸준히 그들을 관찰하고 분석한다. 이것은 일종의 회피 기제라고 볼 수 있다. 오늘날 대면 접촉이 줄어들고 관계의 형식과 무게가 가벼워지는 시대에 타인에 대한 깊은 애정과 관계의 필요성을 여전히 추구하는 사람들이 지닌 전반적인 문제라고 볼 수 있을 것이다.

그러나 내가 앞선 장에서 터무니없는 상상의 힘을 옹호한 것처럼, 나는 점차 왜곡되어가는 기억을 섬세히 관찰할 때 비로소 현실의 관계를 받아들일 수 있을 것이라 여긴다. 같은 책에서 이러한 현상을 극복하는 방법에 대해 “자기 패배적인 회피 방식에서 벗어나 두려운 상황에 점진적으로 조금씩 직면해 나가는 과정을 거칠 때, 한편으로는 두려움도 따르겠지만 한편으로는 변화의 기쁨도 맛보게 될 것이다.”[7]라고 서술한다.

불명확한 것을 받아들이기 위해 그 순간을 파편적으로 잊어버리거나 다르게 기억해 버리는 ‘실수’를 거듭하고, 앞선 것과 비슷한 것을 찾아내려는 과정을 어떻게 표현할 수 있을까? 오랜 시간 공들여 무언가를 만들고, 이것을 찍어내는 과정은 그 행위 자체로 감정의 연속성을 마주하고 가다듬는 행위라 볼 수 있을 것이다. 작업을 통해 꾸준히 무력한 현재를 반추

---

6) 민병배·남기숙,『의존성 성격장애와 회피성 성격장애』(서울:학지사, 2016), 119.
7) 민병배·남기숙, 위 책, 158.

하고 점차 회피를 직면하고 받아들이며 상황을 바꿔 나가는 것이다.

그렇기 때문에 나는 작품에서 기억 속 풍경을 온전하게 전달하려 하기보다는, 떠오르는 순간의 감각들을 즉각적으로 표현하고 중첩시킨다. 이런 방식은 나의 태도 내지는 감정을 문자 그대로 옮겨 적는 것보다 전달력이 떨어져 보일 것이다. 그러나 이런 행위를 반복하고 그 흔적을 보여주는 것은, 지진계가 땅의 떨림을 계속 기록해 나가는 것을 보며 지각 변동을 이해하는 것과 같이 관계와 기억에서 발생하는 감정의 흔들림을 관찰하여 감정을 더욱 깊게 이해하기 위한 태도라고 볼 수도 있을 것이다. 이는 대상을 완벽하게 이해하는 것이 아닌 온전히 이해하고자 함이다.

완벽이란 자신의 이해가 정확히 들어맞을 것이라 여기는 것이다. 완벽한 이해의 실패는 관계의 회피로 이어질 가능성이 높다. 서로를 오해하게 되고, 그런 오해에서 생겨나는 부조화를 직면하게 된다. 이 때 오해한 사실을 인정하고 직면한 상황을 긍정하면, 그 사람을 있는 그대로 이해하고 더 깊은 관계를 맺을 수 있게 되는 것이다. 예를 들어, 누군가가 나에게 상처가 되는 말을 했을 때 나는 그 사람이 짓는 표정이나 목소리의 높낮이, 그 사람의 시선이 향하는 곳과 그 옆에 피어 있는 들꽃, 그 말을 하기 위해 나를 불러낸 장소의 냄새나 바람 같은 것들을 기억한다. 단순히 상처를 주고받는 사실관계에 집중하면 이런 부가 정보는 쓸모없는 기억이 된다. 오히려 그 상황을 정확히 이해하는데 방해 요소가 될 수도 있다. 그 사람의 말을 궁금해 하는 누군가에게 그 곁에 피어 있던 들꽃 이야기를 하면, 그는 내가 주제와 상관없는 모호한 말을 하고 있다고 생각할 것이다.

그러나 이런 말초적인 기억들은 말의 내용과 더불어 상황을 끊임없이 상기시키고, 당시의 상황과 감정을 온전히 받아들이게끔 도와준다. 그런 요소들을 함께 반추하면 그 사람이 전하고자 했던 감정을 더욱 깊이 이해하게 되기 때문이다. 그렇다면 경험을 통한 인지와 기억 사이의 공백을 인정한 다음, 이를 온전히 이해하기 위해서는 어떻게 바라보고 표현할 수 있을까?

오카 마리(Mari Oka)는 그의 저서 『기억 서사』에서 과거의 사건 속에서 헤어 나오지 못하는 이가 정신적 외상으로 기억을 재구성하는 과정과 이

를 바탕으로 한 다양한 서사 분석을 다룬다. 그에 따르면, “기억이란 때로 나에게 통제 불가능한 것으로, 나의 의사와는 상관없이 나의 신체에 습격해 오는 것이기도 하다.”[8] 이처럼 인간의 기억은 재해처럼 불현듯 찾아오는 것이기에 반추를 거듭할수록 점차 망각하는 일부가 생기고, 그 망각을 상상으로 채운다. 이러한 과정에서 나는 가능성을 확장하고 불확실성을 유지한 채 기억을 반추하는 행위를 통해 재해를 주체적으로 다룰 수 있으리라 본다. 인간이 만들어내는 불완전한 기억이나 논리 없는 행위들이 명확한 사실 관계보다 그 인간을 온전히 설명할 것이라는 믿음을 작업을 통해 긍정하는 것이다.

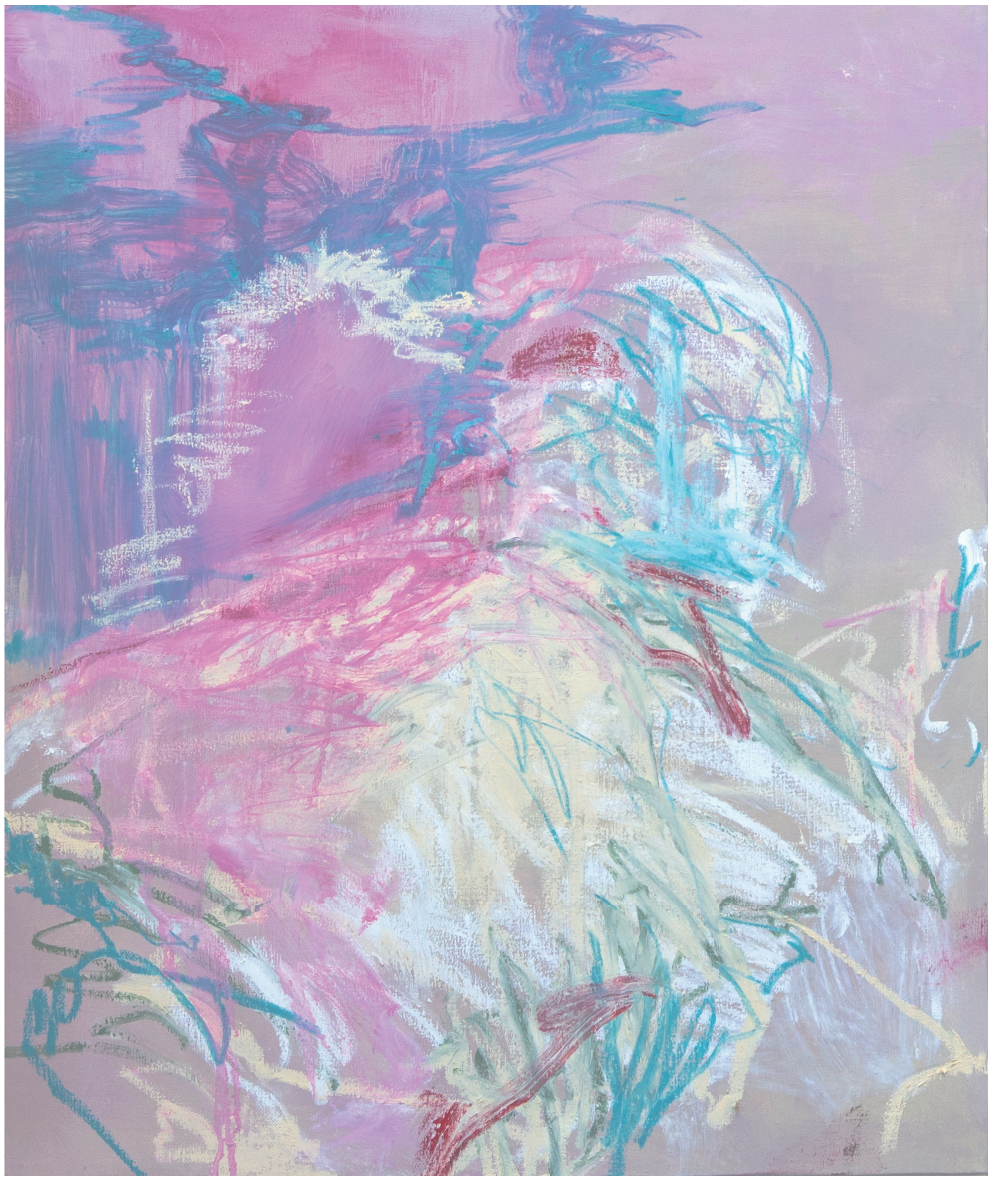
[그림 4], [그림 5]은 두 인물이 한 공간에 있는 것처럼 연결된 장면이지만, 캔버스는 서로 분리되어 두 인물은 실질적으로 다른 공간에 존재한다. 한 공간에 있으면서도 서로 분리된 세계에 있는 듯한 경험을 회상하며 내 원래 기억 속 그들의 이미지를 왜곡해 나가는 것이다.

대상도, 상황도 특정해 기억나지 않는 이 둘의 관계성은 [그림 6]에서 전혀 실존한 적이 없는 상상 속 장면으로 나아간다. 기억을 더듬는 것을 넘어 그 상황에서 원했으나 이루어지지 못했던 포옹을 그려내는 것으로 해소한 것이다. 인물의 뒤에 있던 불빛은 둘이 포옹하고 있는 가운데로 위치를 바꾸어 한 덩어리의 느낌을 더욱 가중시키는 동시에 실현되지 못한 소망의 간절함이다.

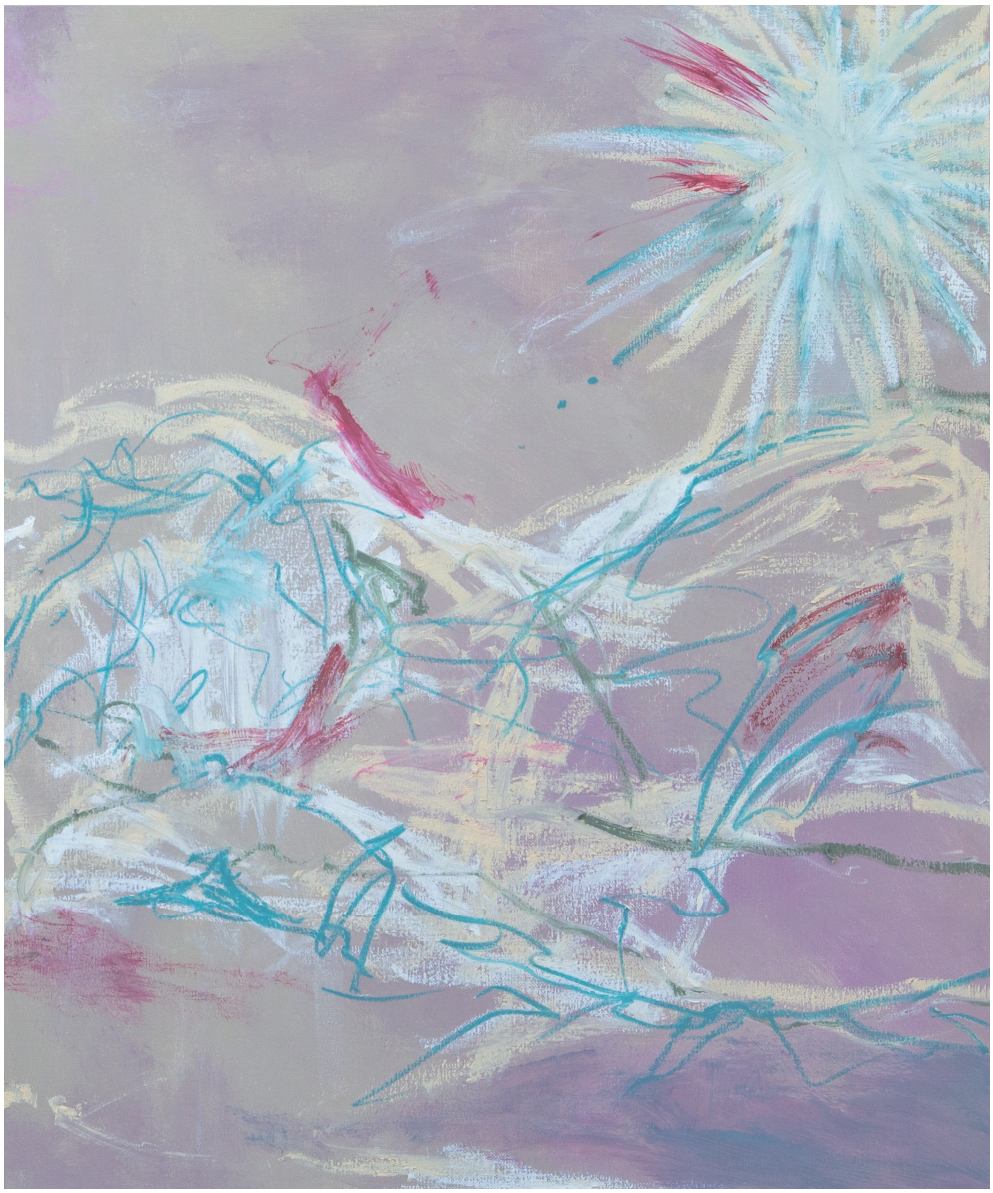
기억 속 이미지의 반복과, 그 과정에서의 왜곡을 좇는 태도는 정제하고 응축하여 표현하는 방식보다 충동적이고 뒤죽박죽으로 보일 것이다. 따라서 단순하고 명쾌한 답을 원하는 사람들에게 혼동을 줄 수도 있을 것이다. 그렇지만 나는 이런 방식을 통해, 자유로운 사고의 변화 과정에 집중하여 사건 혹은 감정을 반추하는 것이 불필요하거나 비효율적인 것이 아니라, 새로운 가능성을 능동적으로 찾아보려 한다.

---

8) 오카 마리(Mari Oka), 『기억 서사』, 김병구 역(서울:소명출판, 2004), 49.



[그림 4] 〈긁다〉, 2021. 캔버스에 유채 및 아크릴 물감, 72.2×60.6cm.



[그림 5] 〈긁히다〉, 2021.
캔버스에 유채 및 아크릴 물감, 72.2×60.6cm.

[그림 6] 〈포옹〉, 2021. 광목에 유채 및 아크릴 물감, 131×168cm.

III. 유동적이고 느슨한 구조

아직 알지 못하기에 두려움을 동반하는 외부 세계는 그 정체를 명확하게 구체화할 수 없으나, 작업 과정을 통해 점차 형태를 더듬어 나갈 수 있다. 그렇기 때문에 그것을 표현하는 방식과 구조도 계획적으로 이루어지기보다는 점차 더듬어 찾아 나가는 것에 가깝다. 대상에 서사를 붙이고 상상을 통해 살을 붙이는 일련의 과정을 거치며 나는 비로소 나와 주변을 이해하고 받아들일 수 있게 된다고 믿는다.

완벽하고 선형적인 이해는 관계의 단면을 명확하게 설명할 수 있지만, 반면 전부를 설명한다고 볼 수는 없다. 예를 들어, 계란에서 병아리가 태어나 닭이 된다는 선형적인 관계는 명쾌한 논리로 보인다. 그러나 사실은 닭이 먼저인지 달걀이 먼저인지 구분하는 것은 임의적인 것이며, 달걀이 부화에 성공하고 자라기까지도 다양한 변수와 경우의 수가 존재한다. 온도와 주변의 환경, 더 크게 확장해 보면 자연 환경에 영향을 미치는 지구 바깥의 인력 등 다양한 요소들이 서로 영향을 주고받는다. 이런 관계는 실타래처럼 얽혀 있고 비선형적이며, 무작위로 일어나는 것이기에 명확하게 정의내릴 수 없다. 다만 스스로가 다양한 가능성을 인지하고, 결과를 보며 과정을 상상하거나 과정을 통해 다양한 결과를 점쳐 보는 만큼 세상을 넓게 이해할 수 있게 되는 것이다.

나는 이러한 인식을 시각화하며 열린 구조를 보여주고, 다면적 서사와 엮는 작업 실험을 수행했다. 너무 느슨하여 터무니없어 보이고, 명확하게 읽히지 않는 상상 속 허구의 장면들은 현실을 반추하며 서사를 구성하는 것으로부터 시작하는 경우가 많다. 따라서 나의 작업들은 개별 작품이 아닌 하나의 맥락으로 보았을 때 느슨하게 화자의 태도가 보여 지도록 하는 것에 초점을 맞춘다. 이처럼, 내가 생각하는 미술이란 단순히 온전한 물질의 전시하는 것이 아니다. 현실을 극복하기 위해 다양한 상상에 살을 붙이는 과정을 드러내며, 상상의 원동력이 되는 모든 행위를 미술의 범주로 놓고자 했다.

1. 즉흥적 서사 늘어놓기

〈베게맡 이야기〉는 크게 〈1. 통로〉 와 〈2. 도마뱀 꼬리〉 두 개의 영상을 중심으로 진행한 작업 실험이다. 〈1. 통로〉는 다중 우주의 통로, 즉 현실을 도피해 대안에 다다를 수 있는 통로에 대한 믿음을 드러내는 역할을 하고, 〈2. 도마뱀 꼬리〉 영상은 실현되지 않는 소망이 자신의 노력 부족이라고 믿으며 더욱 논리적이지 않은 행위를 수행하게 됨에 조금 더 초점을 둔다. 영상에서는 상상을 실현하기 위한 행위를 스스로 가상 화자로 분장하여 연기와 행동으로 표현했다. 현실에서 느낀 죽음에 대한 공포와 그에 따르는 책임감은 외부에 의해 정해진 것이다. 이를 탈피하고 싶다는 욕망과, 그 욕망을 원동력으로 한 에너지를 다면적으로 드러내기 위해 영상에 사용된 오브제 설치와 행위 기록 영상을 한 공간에서 복합적으로 보여주었다.

이 영상에 사용되는 이미지들은 허언증 환자가 들이미는 엉성한 증거물과 비슷한 구조로 이루어져 있다. 형태나 함의가 단번에 읽히지 않는, 그렇기 때문에 쉽게 옳고 그름을 판단할 수 없는 판화와 드로잉, 다양한 설치 작업을 전시 공간의 이곳저곳에 설치하고 영상과 함께 하는 구조를 가진다. 각각의 작업들은 서로 말끔한 논리로 이어지지 않으며 이를 통해 미신[9]을 믿는 사람의 비논리적 행동을 드러낼 수 있다고 생각했다.

〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉에서도 앞선 방식과 비슷하게 영상과 실물 작업이 서로의 설명서와 증거물처럼 기능할 수 있도록 구성된다. 그러나 두 번째 시리즈는 판화 오브제와 설치가 영상 속 화자의 행위와 직접적으로 연결되며 그 행위의 어긋남을 증폭시킨다. 각각의 요소들이 서로 연결되어 있음을 보여주면서도 그 인과 관계를 불충분하게 설명해 비논리적이고 엉성한 구조를 드러내는 것이다.

9) 미신은 논리적이고 과학적 근거가 없는 것을 맹신하는 일이다. 그러나 야구선수의 징크스가 경기 성적을 올리듯이, 믿음의 동기를 지키기 위해 선택하는 비논리는 합당한 논리와는 다른 힘을 준다.

〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉는 다음과 같은 노트에서 이야기에 살을 붙여 나가기 위해 작업물을 만드는 방식으로 진행했다.

도마뱀 꼬리를 일곱 개 모으면 통로를 통과할 수 있대.
그렇다면, 도마뱀들은 내가 필요한 꼬리 수만큼 도망가야 한다.
작은 겁쟁이 도마뱀은 죽을 것 같은 위협을 느낄 때 꼬리를 자르고 도망친다.
평행우주로 도망가고 싶은 나.
내가 도망가는 것을 계속 방해하는 그룹 아난티는,
사람들에게 도마뱀 꼬리를 발견하는 즉시 파괴하라고 한다.
내가 너를 만나러 가려면
총 몇 마리의 도마뱀이 나로부터 도망쳐야 할까?

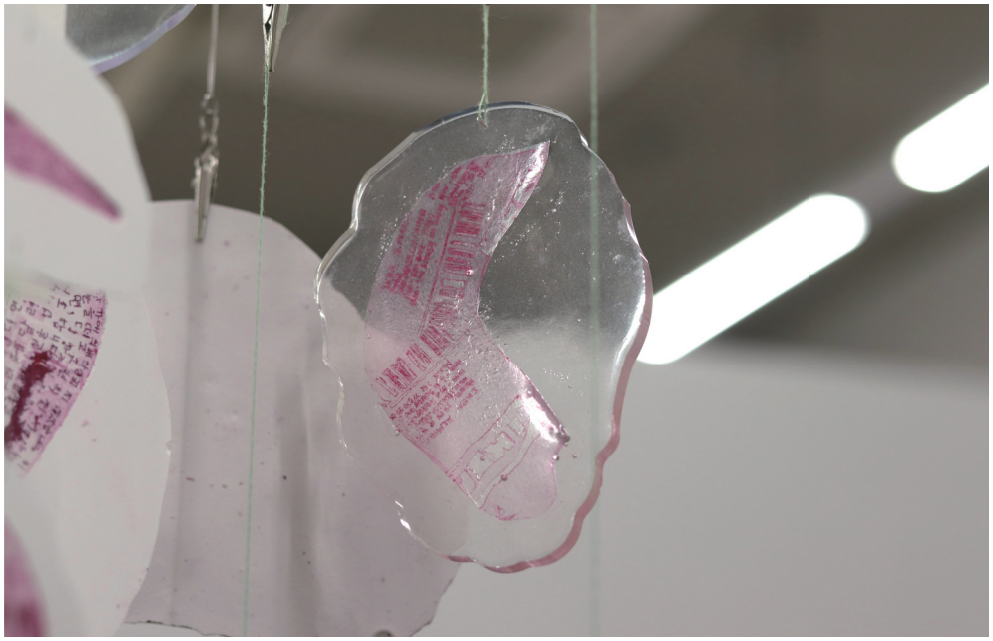
[그림 7] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉 를 위한 영상, 2020.
단채널 비디오, 3:00. 사진은 유튜브 커버.

망치로 결과물을 깬 다음 다시 붙여 보거나, 3D 모델링과 얇은 동판 에칭 이미지가 영상세계 속에서 엉겨 붙게 하거나 물리적으로 모빌을 만들어 설치해 서로 부딪히며 소리가 나게 하고, 이 과정은 녹화되어 영상 작업에 포함된다. 이처럼 다른 우주로 넘어가고 싶어 하는 가상 인물의 상상이 조금 더 직접적으로 드러나 행위와 서사의 연결 지점을 만들게 된다.

〈베게맡 이야기 2. 통로〉의 설치 오브제는 영상 속에서 주인공이 모으고 부수었던 도마뱀 꼬리를 다중 우주 모형으로 재현한 모빌([그림8)이다. 시리즈의 제목이기도 한 도마뱀 꼬리는 극한의 두려운 상황에서 도피하기 위해 잘라놓고 가는 거짓, 혹은 속임수를 뜻한다. 얇은 판을 사용한 '도마뱀 꼬리' 에칭을 종이, 레진, 석고 등 다양한 소재에 찍어내 덩어리를 만들되, 다른 도마뱀 꼬리 7개를 모았을 때 통로가 열릴 것이라는 믿음의 진위를 판별할 수 없도록 그 소재가 7개를 넘지 않도록 했다. 또한 각각의 덩어리가 바람에 유동적으로 움직이거나 직접 건드렸을 때 소리를 내게끔 모빌을 제작해 과학실의 우주 모형처럼 가상 화자가 생각하는 다중 우주의 형상을 보여주면서, 지나가는 사람들이 직접 건드려 도마뱀 꼬리가 찍힌 흔적들이 서로 충돌할 수 있게 했다.

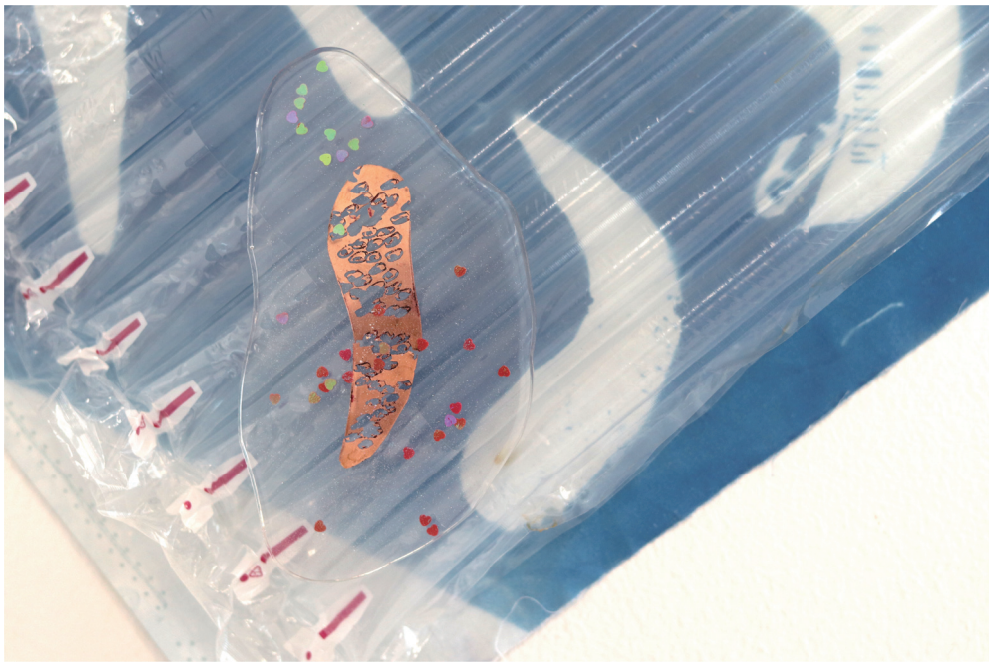
[그림 10]처럼 종이에 찍혀 나오는 이미지와 모빌 설치물뿐 아니라 다양한 모형에 도마뱀 꼬리를 찍어낸 후, 영상 속이나 벽, 포장지 속, 천장의 틈 등 다양한 공간에 전시했다. 또한 소녀 그림, 장소나 계절을 특정하기 힘든 공원의 풍경 등의 관련 없어 보이는 이미지를 함께 설치해 혼동을 표현했다. 이를 통해 이 상상이 엉터리라는 것을 알리면서도, 이야기를 놓지 않고 있으면 정말 이야기 속의 그 세계로 넘어갈 수 있을 것이라 믿는 의지를 나타냈다. 이처럼 나는 다양한 선택지를 모두 상상하는 과정을 이야기하기 위해 다중 우주라는 키워드를 설정하고 비선형적 서사를 엮어 나가는 방식으로 작업을 구성했다.

[그림 8] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉의 모빌, 2020,
종이, 석고 레진에 에칭 후 스테인레스 모빌 설치, 가변 크기.



[그림 9] [그림 8]의 부분.

[그림 10] 〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼬리〉를 위한 설치, 2020,
혼합 매체, 가변 설치.



[그림 11] [그림 10]의 부분.

2. 열린 구성의 중첩

불명확한 것을 받아들이기 위해 그 순간을 파편적으로 잊어버리거나 다르게 기억하는 '실수'를 거듭하고 앞선 것과 비슷한 것을 찾아내는 과정을 어떻게 은유할 수 있을까? 오랜 시간 공들여 무언가를 만들고, 이것을 찍어내는 과정은 그 행위 자체로 감정의 연속성을 마주하고 가다듬는 행위라고 볼 수 있다.

〈베게맡 이야기 2. 도마뱀 꼴〉를 진행하면서 점차 다양한 물질적, 비물질적 작업들이 작품 전체를 이루는 복합적인 매체로 작용하도록 하는 구조에 흥미를 느꼈다. 기존의 미술 작품이 취해온 단순한 완성된 작품으로서의 역할이 아닌 '상상의 느슨한 연결을 위한 증거물'의 역할을 하도록 구성하고자 한 것이다.

〈수영장 이야기〉[10]는 관계의 불투명함이 수영장에서 느껴지는 먹먹함과 비슷하다는 생각에서 시작해 글, 드로잉, 판화, 페인팅으로 형식을 바꿔가며 진행한 연작이다. 이야기-드로잉-판화-캔버스 그림으로 진행되는 구조를 보여줄 수 있는 서사 세 가지를 설정하고, 이 서사를 곱씹으며 한 연작으로 구성했다. 작업은 각자의 수영장을 갖고 있는 사람들을 등장인물로 한 세 개의 짧은 소설에서 시작하는 구조이다. 우선 첫 번째 이야기는 다음과 같다.

우연히 불붙은 양초를 사이에 두고, 두 사람은 서로를 바라본다. 어쩌면 서로를 보는 것이 아니라 그 양초를 보고 있는 것일지도 모르겠다. 둘 사이의 양초가 모두 타버리면 그들은 무엇을 보게 될까. 양초가 덜 환하기를, 심지가 천천히 타기를 바라는 수밖에 없을까?

시간의 저편으로 타들어 가는 양초의 불가역성은 우린 조급하게, 초조하

---

10) 수영장에서 타인이 하는 말은 구조 상 생겨나는 울림과 다양한 소음 때문에 명확하게 들리지 않는다. 또한 물속에 들어가 있는 사람과 물 밖에 있는 사람이 차단되기 때문에 수면 아래에 있는 사람이 정상적으로 숨을 쉬고 있는지, 기절해 있는지 명확히 알 수 없다.

게 만든다. 이미 온 것만 같은 미래에는 상실감과 허무가 남을 것만 같다. 영원한 것은 대상의 부재가 아닐까 하며. 홀린 듯 불꽃을 바라보는 이들의 적막함, 그 이면에는 상실에 대한 공포, 필멸에 대한 무력함이 자리 잡고 있다. 그러나 적어도, 빛은 서로의 존재를 인식하게 해주었다. 양초가 없었다면 서로가 어떤 자세로 있는지, 생김새는 어떠한지, 양초를 바라보는 서로의 표정은 어떠한지 몰랐을 것이다. 양초가 꺼지고 남는 것은 바로 이러한 순간, 기억, 인상이다.

미약하게나마 불가역성에 저항하고자 한다면, 이 인상에 천착해야 하는 것은 아닐까? 양초가 타고 있는 순간이 찰나에 불과하더라도, 우리는 서로에게 더 몰두하여 영원을 꿈꿔야 하는 것이 아닐까? 보이지 않더라도 상대가 거기 있다는 믿음, 그 눈빛으로 계속 바라보고 있지 않을까 하는 믿음, 설령 영원은 없더라도 그 영원에 대한 믿음으로 시간의 강을 건너기 위해서. 혹은 영원한 것은 부재가 아니라 순간이거나, 그 순간이야말로 사랑할만한 것이라며 씁쓸한 미소를 짓기 위해서.

그날의 장면과 일기의 구절을 그대로 이미지에 드러내고자 한 드로잉은 [그림 13]이다. ‘곱씹는’ 행위에 집중하고 대상과 사건에 천착하려는 시도는 자연스레 내가 오래전부터 익숙하게 해온 행위로 연결되었다. 다양한 방법으로 긁어내고 오랜 시간 부식시키는 과정을 거칠 때마다 물질적인 파괴의 흔적이 동판에 남았다(그림 14).

[그림 12]는 떠오르는 기억과 감정을 즉각적으로 그려낸 것이기 때문에 읽을 수 없는 텍스트나 외곽과 테두리 위주의 부분적 묘사가 주된 표현을 이룬다. [그림 13]은 이전의 장면들을 곱씹고 기억하는 과정에서 표현된 물리적 새김의 표현이 두드러진다. 명암은 선과 달리 반복적인 부식으로 이루어진다. 그러나 이내 반추를 통해 기존의 사건에 대한 부분적, 집착적인 묘사는 사라진다. 모호하게 일반화된, 즉 타자화된 다짐은 텍스트를 통해 드러나고 [그림 14]처럼 스프레이 페인트 등으로 빛무리와 번짐을 반복적으로 그려졌다. 즉각적인 동시에 제한적인 표현으로 화면을 새롭게 채워나가는 작품으로 이어진다.

[그림 12] 〈수영장〉연작을 위한 드로잉, 2021.
종이에 흑연과 오일 파스텔, 21×29.7cm.

[그림 13] 〈둥지〉, 2021, 광목에 에칭, 20×30cm.

[그림 14] 〈당신이 부식돼도 나는 머물 것입니다〉, 2021,
캔버스에 혼합 매체, 162.2×130.3cm.

[그림 15] 〈나머지〉, 2021, 광목에 에칭, 20×30cm.

연작 중 두 번째 이야기에 해당하는 동판화 작업(그림 15)의 영문 제목은 〈Rest〉다. ‘휴식’과 ‘나머지’라는 중의적 의미를 띠고 있다. 얇은 식물들이나 책상 위의 음료수는 잠깐의 시간 동안 부식되면서 형태를 명확하게 형태를 남겼으나 그림 속 주인공인 두 인물의 얼굴은 앞서 말한 오랜 부식 과정을 통해 가려진다. 천착하는 대상이 타인이 될 정도로 곱씹는 관계에서 이 두 번째 이야기의 마지막은 ‘타인의 위선을 사랑하는’ 결론으로 다다른다.

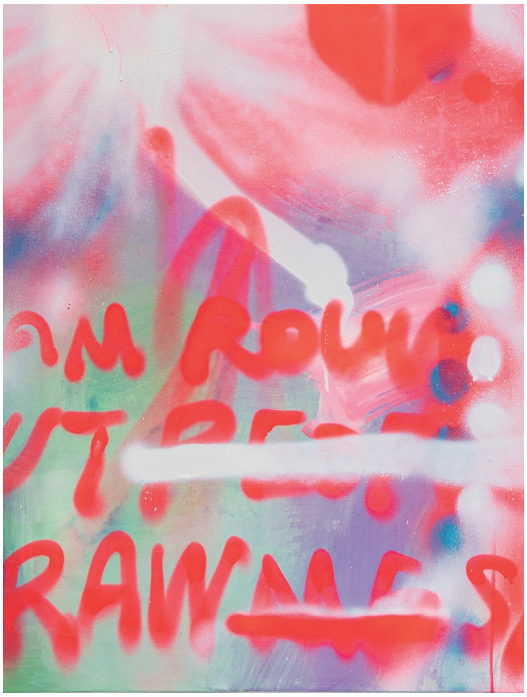
세 번째 이야기에 해당하는 스프레이 작업인 [그림 16]의 〈둥글지만 뾰족하게 그린다〉란 제목은 ‘별은 실제로 둥글지만 사람들은 별을 날카로운 다섯 개의 뿔로 그린다.’ 라는 뜻이다. 사람들이 나에 대해 생각하는 본질과 다른 모습이 실제 모습과 다름을 뜻한다. 그러나 부분 사진(그림 17, 18)에서 표현된 것과 같이 속마음을 전달하고 싶어 하면서도 부분적으로 가림으로써 오해를 허용하는 양가적인 태도를 드러내고 있다. 드로잉과 에칭, 스프레이 매체의 표현 방법에서 드러나는 공통점과 차이점이 잘 드러나도록 과정과 그 과정의 잔상인 작업을 3개의 시리즈로 제작해 병렬적 배치로 보여준다.[11] 이렇게 인상이 남고, 나아가 추상으로 변하기 시작하는 과정은 일종의 체계로, 내가 스스로를 관계나 사건을 은유하고 어루만지는 타자로 존재할 수 있도록 한다.

개인의 서사에서 시작한 세 개의 깨달음을 [그림 19]와 같이 한 공간을 셋으로 분할하여 각각의 매체에 따라 묶는 방식으로 함께 전시했다. 사람들이 원한다면 어디로든 갈 수 있는 다른 차원으로의 문을 제시하고자 한 것이다. 생각의 흐름과 작업의 감각은 밀접한 관계를 맺고 있다. 글과 그림, 판화를 다루는 데 들어가는 물리적인 힘과 시간, 그 효과 등에서 발현되는 차이를 늘어놓고 넘나들 때 작업이 자신을 다스리는 수행 그 이상의 가능성을 가질 수 있음을 표현하고자 했다.

---

11) 세 가지의 다른 매체는 대상의 윤곽을 더듬듯이 기억해 가며 형상 혹은 감정을 재현하기 위한 것이라는 점에는 공통점이 있다. 이렇게 시간을 들여 중요한 부분을 훼손하고 생채기를 내는 행위는 앞서 말한 것처럼 현실에서 느낀 감정, 그 중에서도 지속할 수 없었던 관계에 대한 상실감을 일정 부분 회피하면서 동시에 극복하기 위한 과정에서 생겨난 표현이기도 하다.

[그림 16] 〈둥글지만 뾰족하게 그린다〉, 2021,
캔버스에 실크스크린 및 혼합 매체, 162.2×130.3cm.



[그림 17, 18] [그림 16]의 부분.

[그림 19] 〈수영장 이야기〉연작 중 스프레이 작업의 병렬적 배치, 2021.

처음의 일기는 다양한 작업들과 함께 다음과 같은 작가의 글로 묶이며 새롭게 정의된다.

세 개의 우주를 기억하세요.
당신이 원할 때 어디로든 건너다닐 수 있으니까요.
우주 1 - 나는 촛불이 꺼지지더도 여기 머물 것입니다.
우주 2 - 나는 바다가 되고자 한 위선을 사랑합니다.
우주 3 - 사람들이 나를 오독하듯 나도 그들의 호흡을 오독합니다.

개인적인 이야기를 곱씹은 글과 다양한 매체를 사용한 작업들, 그리고 설치 등을 혼재시켜 복합적인 구조를 가진 작업을 드러내고자 했다. 1절의 〈2. 도마뱀 꼬리〉와 마찬가지로 즉흥적인 매체 선택과 작업 진행을 통해 기억 속의 감각을 강조하되 서사를 선명하게 나타내길 거부했다. 이는 기억 속 이미지가 지닌 끊임없이 서로 연결되어 있는 구조를 더욱 강조하기 위한 시도이다.

IV. 흔적과 반복의 가능성

작품 수행의 과정을 있는 그대로 마주하는 경험은 감각을 기반으로 한 작업자의 태도에서 중요한 지점이다. 나는 작업 과정을 통해 언어로 온전히 표현할 수 없는, 그러나 반복적으로 떠오르는 기억을 시간을 들여 곱씹고 이해하는 과정을 거친다. 이렇게 과정에 초점을 맞추는 태도는 스스로의 다양한 가능성을 받아들이기 위한 것이다.

판화를 전공하고 연구하며 작품의 의미를 매체와 기법을 통해 접근하는 시도를 거듭했다. 기존의 스스로가 관성적으로 채택해온 작업 방식을 벗어나기 위한 방식이었다. 다만 그동안의 작업에서 완전 별개의 지점으로 향하지 않고, 익숙한 것을 새로이 되짚어 보는 데에서 작업을 시작했다.

손의 떨림이나 실수마저 기록되는 드로잉이나 맥락 없이 작성한 일기 등 즉흥적 기록 행위를 채택한 '과거의 나'와 일정한 시간이 흘러 마주했을 때, '지금의 나'의 것이 아닌듯한 기묘한 인상을 받았다. 또한 내가 기록을 통해 기억하고자 했던 최초의 감각은 기록의 편리성에 비례하여 빠른 속도로 연소되는 듯했다.

판화를 제작하면서 관찰한 요소들은 특수한 관계를 이뤄갔다. 판에 압력을 가해 판화지에 이미지가 각인되는 순간이 찰나에 이뤄지는 것을 파악할 수 있다. 반면 판을 제작하는 시간은 상대적으로 긴 시간이 소요된다. 이 부분에서 나는 반복적으로 노동이 이루어지는 시간과, 내가 다루는 이미지 그리고 이를 감각하는 순간이 특정한 관계성을 갖고 있으리라 추측했다. 또한, 하나의 판으로도 다양한 이미지를 만들어낼 수 있는 변주 가능성이 내가 추구하는 비선형적인 서사와 복합적인 구조를 보여주기에 효과적인 방식이 될 수 있을 것인지 가능성을 기대하며 작업을 시작했다.

1. 소멸과 흔적이 가진 의미

본래 나에게 있어 판화는 결과물을 도출하기 위한 수단이었다. 통상 판화는 완전한 결과를 상정하고 작업 과정에서 발생하는 차이와 가능성을 고려하여 재료를 역산한 이미지에 맞춰 설계해 제작하는 과정이라 여겨진다. 과정에서 선택지에 따른 결과가 생기는 부분이 명확히 정해져 있으며, 일정한 규칙을 지켜 수행했을 때 보상처럼 따라오는 약속된 표현이 존재하고, 그 표현은 작업의 함의나 깊이에 앞서 아름다운 표면이 되었다. 이러한 과정에서 판화의 형식과 그 시각적 힘은 약속된 결과를 위해 특정 회사의 물감을 애용하거나 익숙한 시각적 표현을 이용하는 것과 같이 결과를 위한 하나의 도구로 다가왔다.

위와 같이 판화를 기존의 틀에 가두어 놓고 보는 태도에서 벗어나야 할 필요성을 느꼈다. 나는 익숙한 행위들을 낯설게 바라보고 결과에서 발생하는 변주들을 관찰했다. 예를 들어 [그림 20]과 [그림 26]은 동판화 기법[12]을 바탕으로 진행되었다. 판화 제작 과정에서 이미지를 즉각적으로 보며 수정하는 것은 불가능하다. 다만, 원하는 표현에 대한 설계와 부분 찍기를 통한 판 상태 파악 등 부수적인 절차가 이루어진다.

---

12) 동판화는 일반적으로 다음과 같은 과정을 거친다.
1. 일정 경도와 두께의 동판을 세척하고 연마해 매끈한 표면을 만든다.
2. 부식 방지 용액을 바르고, 반전된 이미지를 설계한다.
3. 긁어내거나 녹이고 닦아내는 과정을 통해 부분적으로 잉크가 들어갈 자리, 즉 이미지가 표현될 자리를 마련한다.
4. 부식을 통해 보호되지 않은 부분을 깎아 내어 판에 요철을 만든다.
5. 부식 방지 용액을 지워낸다. (일반적으로 여러 번 부식할수록 명도의 다양성과 깊이가 증가하기 때문에, 2~5의 수차례 반복을 통해 판을 만들어 나간다.)
6. 잉크를 틈 안에 넣기 위해 판 전체에 잉크를 입힌다.
7. 불필요한 부분에 입혀져 있는 잉크를 걷어낸다.
8. 종이를 불리고, 겉에 있는 물기를 제거한다.
9. 불린 종이와 판을 맞붙이고 압력을 가해 잉크를 찍어 낸다.
10. 종이가 말림이나 들뜸 없이 건조될 수 있도록 배접 혹은 눌러 말린다.

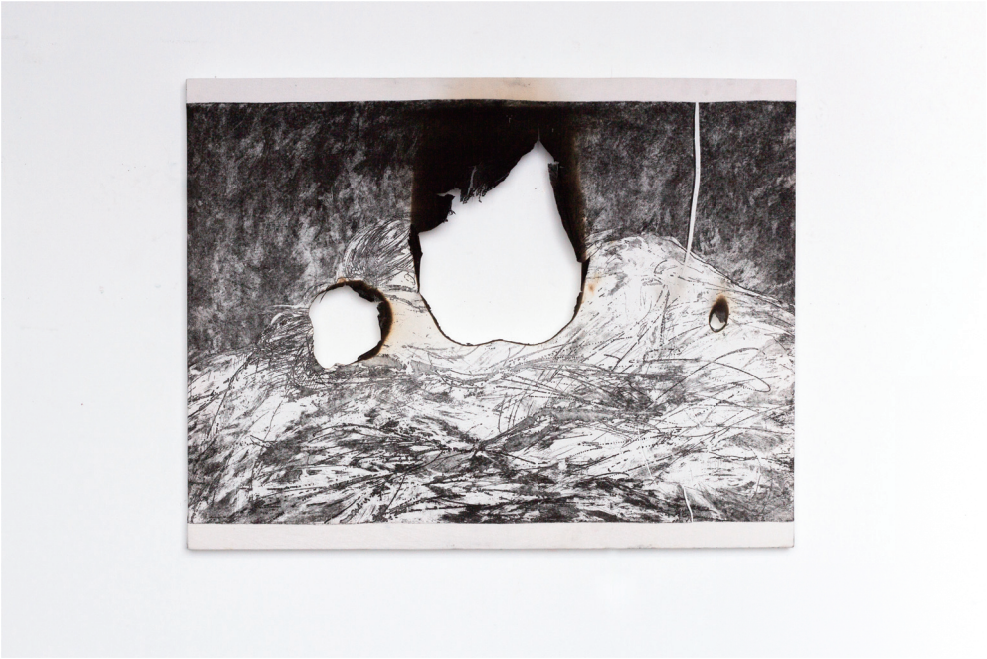
[그림 20]의 경우 판을 제작하기 위해 오일 바와 송진가루, 부식 방지액을 무작위로 혼용해 판을 막고 부식하는 방법을 선택했다. 최소 6번, 총합 12시간 정도의 부식 시간이 소요되었다. 결과로 보이는 것은 그 과정을 모두 겪은 판이 아닌 그것의 요철을 찍어 낸 잔상이다. 오랜 시간 판을 다루면서도 그 결과는 특정할 수 없었는데, 이 과정은 인간관계에서 인지하는 불확정성과 닮아있다. 〈산들바람이 언덕을 태우네〉는 다양한 천에 여러 번 이미지를 찍어낸 후, 이를 점차 태워 화면의 일부를 탈락시킨 연작이다. 동일한 판에서 만들어 낸 결과들은 비슷해 보여도 다시 언제든 변할 수 있다는 가능성을 품고 있음을 보여주고자 했다.

[그림 20] 〈산들바람이 언덕을 태우네〉, 2021,
혼합 매체에 에칭, 가변 설치.[13)]

13) 하나의 판으로 4가지 다른 종류의 광목천에 표현했는데, 첫 번째는 온전한 형태를 남기고, 두 번째는 잉크를 잘 먹지 않는 합성 섬유에 고스트 이미지를 찍어냈다. 세 번째부터는 이미지의 훼손을 표현하기 위해 가장 열심히 표현했던 두 인물의 얼굴 부분들을 중심으로 태우기 시작해 네 번째는 천이 온전한 이미지를 찾기 힘들 정도로 태워 재가 된 조각들을 고정했다.

[그림 21] [그림 20]의 첫 번째 부분.

[그림 22] [그림 20]의 두 번째 부분.



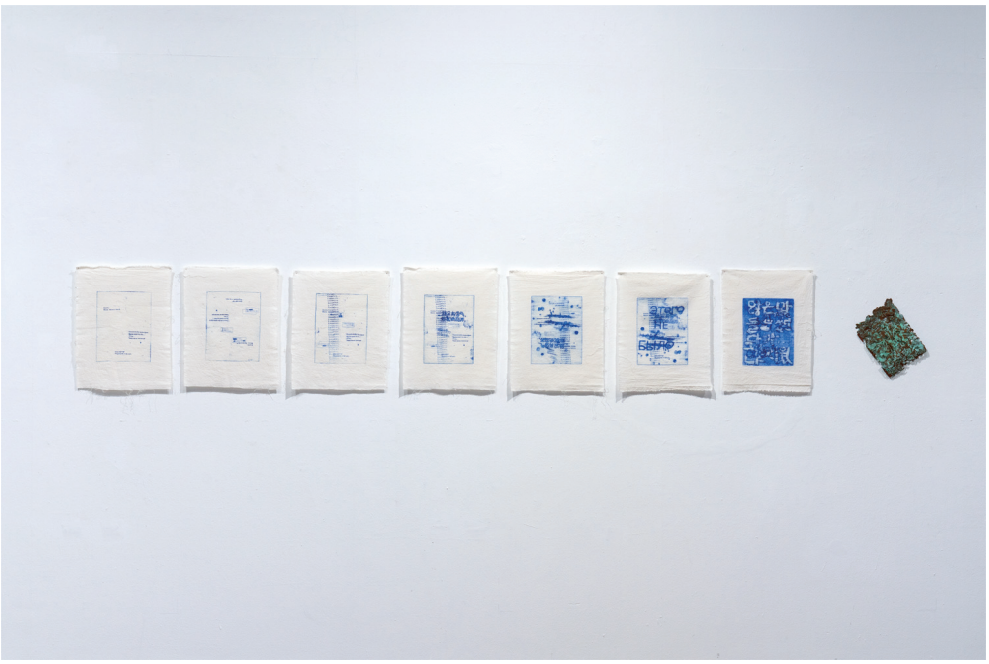
[그림 23] [그림 20]의 세 번째 부분.

[그림 24] [그림 20]의 네 번째 부분.

어떤 노래를 듣거나 길을 걷는 등 일상적 행위 중 때때로 기억이 재생된다. 기억 속에선 타인과 함께 보낸 찰나의 순간이 영화 속의 한 장면을 프레임별로 늘어놓은 것처럼 스쳐 지나가곤 한다. 그러나 기억은 머릿속에서 반복될수록 점차 형태와 색감, 선명도가 왜곡된다. 대체로 계속 재생되는 기억은 절대 망각하고 싶지 않은 것으로 볼 수 있는데, 이러한 반복 재생은 그 가능성으로 인해 소중히 여기는 기억이 파괴될지도 모른다는 두려움을 야기한다. 이는 그 기억을 천착하는 태도를 만들어 낸다.

위와 같이 결국 훼손되어가는 이미지에 대한 안타까움을 판화와 타들어가는 이미지를 통해 드러냈다. 판을 부식하는 과정에 내가 직접 개입할 수 없는 것처럼 불을 붙여 연소하는 과정 또한 내가 개입할 수 없다. 이렇게 개입의 가능성을 줄이는 방법은 천착하는 인물들이 넓은 평원에서 안식을 취하는 이미지와 그에 대한 감정에 대한 작업에 응용되어, 그들을 내가 개입할 수 없는 존재로 인식하고 놓아주는 과정과 이어진다.

[그림 25] [그림 23]중 탄 부분.



[그림 26] 많은 말을을 썼다 지웠다, 2021.
광목에 에칭 및 동판, 각21×29.7cm/10×15cm.

[그림27] [그림26]의 부분.

[그림 20]이 훼손을 통한 변형을 나타냈다면, [그림 26]은 중첩과 부식의 과정을 그대로 드러내어 다양한 변화를 표현했다. 이는 교환 학생으로 스위스에서 거주했던 시기에 느낀 혼란에서 시작됐다. 다양한 언어의 중첩과 소통의 불가능에서 발현된 감각은 이후에도 타인과의 소통이 실패하는 느낌이 들 때마다 반복적으로 나타났다. 이런 현상에 대한 인식을 판 제작에서 여러 번 행해지는 부식에 은유했다.

나는 독일어, 이탈리아어, 프랑스어와 공용어인 영어를 동시에 사용하는 국가에서 일본어와 한국어를 주로 구사하고, 대만 영화를 감상했다. 이로 인해 온갖 언어들이 머릿속에서 섞이는 경험을 했다. 각기 다른 생각과 언어들이 나에게로 와 중첩되는 과정을 판을 부식할 때마다 다른 언어를 새기는 것으로 표현했다.

동판을 만들 때 한 번 새겨진 생채기는 지워지지 않고 마지막까지 영향을 끼친다. 그것들을 최대한 벗어나기 위해서는 보다 많은 면적을 오랜 시간 부식시켜 기존의 자국보다 더 깊이 파 내려가는 수밖에 없다. 나에게 가장 익숙한 한글로 '많은 말들을 썼다 지웠다'라는 글자만 남기고 지워낸 뒤에는, 하루 이상 판을 부식시켰다. 이는 판을 찍어 낸 결과물을 그대로 보여주면서 회복 불가능한 부식의 과정을 따라가는 판화의 과정 속 심리를 함께 보여주기 위함이다. 흔적을 남기는 방법이 동판에만 국한된 것은 아니다. 흔적을 남기는 가장 직관적인 방법으로 시아노타입을 찾을 수 있다. [그림 28]은 시아노타입 기법을 이용해 제작한 섬유 염색 작업이다.

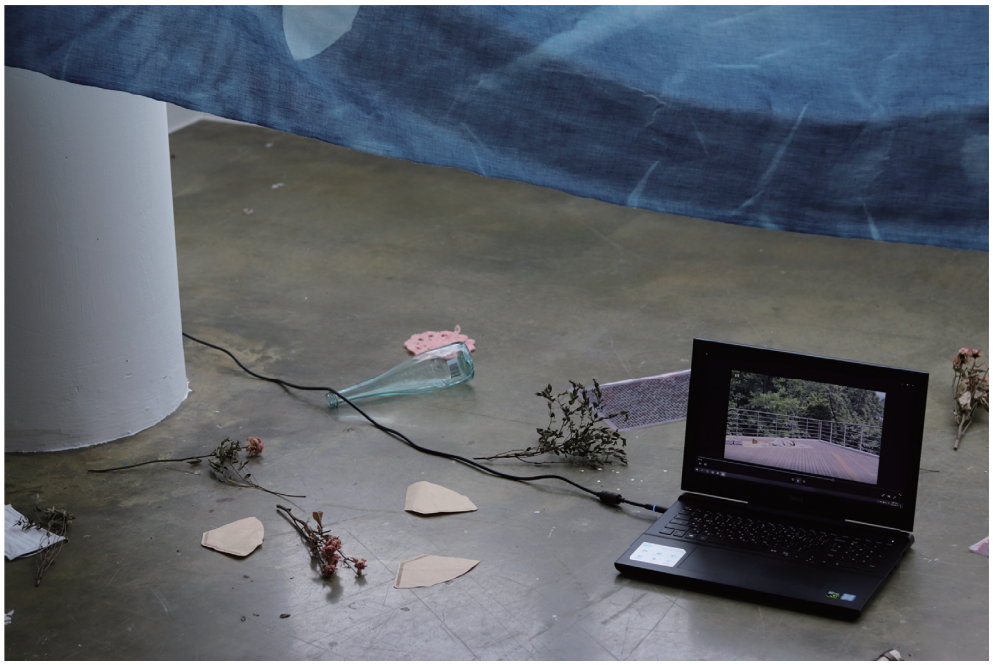
시아노타입 기법은 용액의 위험도도 낮고, 구매 난이도도 다른 판화 기법에 비해 쉽다. 때문에 과정을 함께 하며 행위와 흔적 남기기를 통한 은유를 직관적으로 이해하기에도 용이하다.[14] 이 기법은 '일광'이라는 통제 불가능한 요소를 통해 평면 혹은 입체 오브제의 흔적을 남길 수 있다. 선명한 흔적보단 그림자로 인해 일광을 충분히 흡수하지 못한 부분 위주로 불특정한 흔적이 하얗게 남는 것도 간과하기 어려운 특징 중 하나다. 이러한 작업은 관계와 불완전을 은유하는 데 매력적인 요소로 작용했다.

---

14) 물론 과정의 단순함이 작업 과정에서 발생하는 작업과의 유대 관계 형성이 저하됨을 의미하지 않는다.

나는 용액을 물들인 커다란 천을 엄마로, 태양은 외부의 자극으로 설정했다. 그리고 엄마와 내가 공유하는 추억이 있는 오브제들과 나 자신을 천 위에 올려놓고 노광시켰다. 천을 헹궈 내어 걸어 말리고, 그 밑에는 노광 당시와 같은 배치로 오브제를 설치했다. 이 행위가 이루어지는 과정을 영상으로 녹화 후 함께 전시했다. 이는 시아노타입을 제작하는 방식 전달에 그치지 않는다. 여전히 작업에서 가장 중요하게 견지한 것은 과정과 행위이다. 이를 통해 엄마라는 사람의 우주에 내가 존재함으로써 생기는 변화와 공백을 감각적으로 표현하고자 한 것이다.

[그림 28] 엄마 감각 우주, 2021.
합성 섬유에 시아노타입/단체널 영상/혼합 재료, 가변 설치.



[그림 29] [그림 28]의 오브제 부분.

[그림 30] [그림 28]의 제작 과정.

2. 가능성을 담고 있는 판

[그림 31] 〈달 장례식〉, 2021, 그물막 틀에 혼합매체, 44×55×10cm.

과정의 중간 단계에서 제작 상태를 확인하고 가능성을 찾기 위해 미리 찍어보며 발생한 결과물은 별도의 서명을 통해 별개의 작품으로 인정받기도 한다[15]. 나의 역시 작업에서 이미지를 만들어 가는 과정을 중시한다. 완벽하고 단일한 결과물이 나올 수 있는가 그 여부 보다 내가 가진 태도를 드러내는 데 있어 판과 용제, 선과 면을 다루는 행위까지도 작품으로 여기고 있다.

판화 작업을 연구해오며 나는 행위 중간에 생겨난 흔적이 다양한 인과관계를 거쳐 뜻밖의 결과로 재현되는 경험을 자주 겪었다. 또한 작업 과정에서 결과물뿐만 아니라 작업을 위해 들이는 시간과 과정, 내가 사용하는 도구들에서도 애착이 생기는 것을 느꼈다. 이를 바탕으로 판화가 가진 요소들 중 제작 과정과 그에 필요한 도구들, 부산물 등을 주제와 부합시키고자 작품을 제작하게 되었다. 판을 '결과물을 도출하는 도구'가 아닌 독립된 중요한 오브제로서 작품에 포함했다. 판 자체를 활용한 설치 작업은 유동적이고 느슨하며 쉽게 배치를 바꿀 수 있도록 했다. 이를 통해 과정에 갖는 애정과 다양한 결과를 긍정하는 태도 그리고 이러한 태도의 필요성을 드러냈다.

〈달 장례식〉(그림 30)의 뼈대가 된 그물막 틀[16]은 다른 작업에서 달[17] 이미지를 다양한 곳에 반복적으로 찍어낸 도구이다. '조립식 달 설치 작업'은 이 도구를 거친 다양한 물체들과 〈달 장례식〉(그림 30)을 한 공간에 배치한 작업이다. 정말 하늘에 떠 있는 것처럼 보이지만 더 이상 그물막 틀의 기능을 할 수 없게 된 오브제를 제작하고 이 달을 찍어내지 않을 것이란 의미로 〈달 장례식〉이라는 제목을 지었다. 그리고 기존에 제작한 달 모듈과 함께 설치했다. 또한 눈에 잘 보이지 않는 투명 끈을 이용해 무중력 공간에 떠 있는 것처럼 연출했다.

---

15) 에디션 번호 대신 T.P.(Test Print의 약자, 실험 찍기)로 표기한다.
16) 스크린 프레임.
17) 이 작업에서는 무차별적으로 복제하며 망각하지 않기 위해 노력했던 것을 달로 상징한다. 달은 내가 가기를 원하고, 다른 세계가 펼쳐지기를 원하는 곳을 의미하는 기호이다. 그러나 실크스크린을 위해 이미지를 왜곡하는 과정에서 발생한 시각적 특징을 간과할 수 없다. 과도한 긴장 상태일 때 복용하는 청심환의 형태와 유사하기도 하다. 혹은 어디로 뚫려 있는지 모르는 구멍으로 보이기도 하는 이처럼 다의적으로 해석될 수 있는 형태이다.

[그림32] [그림 31]과 조립식 달 설치 작업 중 일부가 함께 떠 있는 모습.

[그림 33, 34] 다양한 공간과 상황에서의 조립식 달 설치.

[그림 35] [그림31]의 틀로 찍어낸 '조립식 달 설치 실험'의 일부.[18]

18) 전시 기간 동안 이 두 조각의 위치와 배치 방식은 매일 바뀌었다.

‘다른 차원으로 통하는 문’이라는 뜻의 〈통로〉(그림35)는 각기 다른 공간(서울 도서관의 옥상정원과 실기실 내부)에 전시되었다.

아크릴 판에 새긴 드라이포인트 이미지는 워크숍 활동 기간 동안 무작위로 수집한 이미지다.[19] 일반적으로 아크릴 드라이포인트는 아크릴 판에 잉킹한 후 종이에 찍어내어 완성하는데, 나는 잉크와 종이 대신 판을 작업의 일부로 포함시켰다. 그리고 야외 혹은 실내라는 외부 환경에 놓아 빛의 각도에 따라 이미지가 드러나도록 했다. 또한 작품은 다양한 상황과 환경에 따라 바닥에 그림자로 환영을 만들어 낸다. 특히 날씨가 맑거나 흐려지는 등 변화하게 되면 그림자는 그 선명도를 달리하면서 이미지의 다양한 경우의 수를 만들어 낸다.

‘끝내지 않기’를 위한 이미지 제작 및 설치 실험 과정에서 새로운 감각을 발견해 나가면서, 나는 기존의 판화 기법이나 규칙 등 매체에 대해 갖고 있던 선형적 사고를 단순히 빌리거나 변형하는 것 이상으로 나아가고자 했다. 또한 ‘상처 난 물질’ 과 ‘그것의 잔영’에 대한 직관적인 표현을 설치 환경의 다양한 변화를 통해 보여주고자 했다.

〈베게맡 이야기〉부터 〈통로〉에 이르기까지 나는 작업에서 판을 비롯한 다양한 제작 도구를 스스로와 동화시키고, 하나의 결과물을 여러 가능성 중 일부에 포함시켰다. 이는 내가 판화라는 길고 간접적인 과정을 지닌 매체에 매료되고 작업에 지속적으로 사용하는 이유를 생각해 보는 계기가 되었으며, 감정을 수용하는 나의 태도와 그 과정을 드러내기 위해 판화 매체, 혹은 ‘수작업의 흔적을 반복적으로 찍어 내는 행위’는 나의 작업에서 분리할 수 없는 것이 되었다.

---

19) 아크릴 판에 새긴 드라이포인트 이미지는 다음과 같은 과정을 통해 진행된 판화 워크샵에서 채집한 것이다. 〈고민상담〉이라는 이름의 이 워크샵은 판화를 통해 사람들의 고민을 꺼내고 함께 생각해 보는 프로젝트이다.

1. 외부에서 고립된 귤밭/사람들이 찾지 않는 자작나무 숲이라는 지역적 특성이 있는 현장을 직접 방문한다. 〈통로〉작업을 위해서는 강원도 인제와 제주 조천읍을 방문했다.

2. 해당 현장에서 단기 거주하며 지역 주민과 여행자 등 외부 방문객들을 초대하여 이야기를 듣는다.

3. 이러한 일련의 과정을 통해 수집한 오브제들로 초대된 참여자들이 각자 시아노타입/실크스크린 작업을 직접 진행해 본다.

[그림36] 〈통로〉, 2021. 아크릴 판에 드라이포인트 및 혼합 재료, 130×100×30cm*2.

[그림37] [그림36]의 야외 환경에 따라 생성되는 그림자 형상.

V. 결론

나에게 있어 미술이란 무한한 가능성과 물리적 제한성이 충돌하는 감각이다. 이 감각은 현실에서의 기억과 반추, 망각과 왜곡이 일어나는 비선형적인 과정을 있는 그대로 바라보며 기억을 추상화하고, 새로운 서사를 만들어나가기 위한 상상의 과정에 반드시 필요한 요소로 작용해 왔다. 상상과 기억의 반복이라는 활동을 통해 현실을 극복하고자 한 것이다.

나는 이야기를 만드는 것과 이 이야기가 점차 변해 가는 과정을 붙들고 늘어지는 태도를 중요하게 여긴다. 이를 과정에 주목하는 태도를 통해 드러내고 있으나, 그 과정을 바로 보여주기 보다는 흔적과 오브제, 영상 등으로 은유하며 한 겹의 막을 두른다. 이는 연구기간 이전의 작업이 타인과 소통이 잘 되지 않는 기분을 느끼게 된 근본적인 이유일 것이다. 그러나 나는 즉흥적인 작업 방식과 비선형적 서사를 통한 은유를 고수하며 작업을 지속했다. 나의 작업을 돌아보며 작업의 과정과 그 작업에서 선택하는 느슨한 태도는 유동성과 비선형성을 확보해 현실에서의 무력감에서 거리를 벌리고, 온전한 자아를 형성하기 위해 필요한 시간의 옹호임을 알게 되었다.

외부의 자극을 기억하는 것이 사고 혹은 재해처럼 나의 의지와 상관없이 일어나는 것이라면, 다양한 가능성을 열어 놓고 반추하는 과정은 내가 주체가 되어 그 재해를 다루는 것이 된다. 이러한 과정은 내 외부를 곡해하거나 외부에 대한 과도한 이해로 인해 나를 잃지 않으려는 의지에서 시작했다. 그렇기 때문에 비선형적인 상상은 나의 삶을 온전히 유지하기 위한 것이며, 나에게 작업이란 그 상상을 감각으로 실현하며 확인하는 즉각적인 과정이 된다.

결국 내가 작업을 통해 근본적으로 표현하려는 것은 현실 인식 과정의 모호함을 있는 그대로 마주하는 과정의 중요성과, 생각과 감정이 흘러가는 과정을 있는 그대로 묘사하려는 실험, 그리고 다른 작업과 차별화된 부분은 어떤 의미를 가질 수 있을 것인가에 대한 탐색이다. 끝난다는 것, 더

이상 내가 개입할 수 없다는 무력감에 대한 두려움은 끊임없이 현재에 집중함으로써 극복할 수 있기 때문이다. 나는 이런 과정을 통해 미술이 개인과 관계를 충분히 이해하게 하는 요소라고 주장한다.

연구 기간 동안 내 이야기를 미술로 드러내고자 할 때 완벽하고 매끈한 결과물에 집착하지 않는 방법을 찾고자 했다. 이는 내가 탐구하는 세 가지의 근본적인 요소를 인지하는 것으로 나아갔다. 하나는 사소해서 삭제해 버리기 쉬운 기억 사이의 공백이고, 두 번째는 그 공백을 메꾸기 위해 일어나는 끊임없는 왜곡, 마지막은 왜곡의 원동력이 되는 감정의 변화다. 나는 더 많은 과정을 그대로 노출하기 위해 행위의 흔적을 나열하고, 그것들의 인과를 설명하기보다는 모두 각자의 의미를 가질 수 있도록 했다. 그리고 그것들에 명확한 역할을 부여하는 대신 느슨하게 늘어놓아 그 사이의 연결 고리를 고민하게 하는 질문을 던지고 싶었다. 그 과정에서 작업 과정 자체에 유대감을 느끼고, 오브제 설치를 통해 작업을 대하는 태도를 드러내는 등 다양한 시도를 했다.

선명하지 않지만 구체적인 은유를 통해 만들어 내는 궁금증은 어떤 의심이나 문제를 제기하는 등 명확하게 읽어내기 위한 것이 아니다. 복잡한 세상에 대한 가능성을 열어 둠으로써 더 많은 것들을 긍정하기 위함이었다. 역사를 이해하는 데 있어 거시적인 맥락과 함께 미시사에 대한 연구가 병행되어야 하듯, 나는 미술을 통한 발화에 있어서도 가장 스쳐 지나가기 쉬운 작은 부분들을 들여다보고 그 가능성을 거창하게 포장하거나 매만지지 않은 채 보여줄 필요성을 말한다. 작업의 구조를 열어 둠으로써 각자의 본질을 찾기 위한 여러 가지 해석과 그 과정에서 발생하는 새로운 이야기가 연쇄적으로 지속되도록 하는 작업을 추구했다. 이와 같은 추구와 판화라는 매체가 갖는 특성은 나의 작업에서 떼어놓을 수 없는 것이 되었고, 나아가 판화 제작 과정에 필요한 시간과 도구와 결과물 간의 관계성이나 이를 행위와 관련 지을 때 발견하는 새로운 해석의 가능성이 있음을 알게 되었다.

참 고 문 헌

민병배·남기숙, 『의존성 성격장애와 회피성 성격장애』, 서울:학지사, 2016.
한병철, 『에로스의 종말』, 서울:(주)문학과지성사, 2015.
오카 마리(Mari Oka), 『기억 서사』, 김병구 역, 서울:소명출판, 2004.

Abstract

Filling the Gap in Reality through Expressions of Imagination in an Open-Structure

-based on my prints-

Sol Kang

Printmaking Major

Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

This thesis is based on my series of artoworks developed by reflecting on alternatives to reality or by looking at her vague memories from 2020 to 2021. This thesis is wrote based on my series about an alternative world I built and my vague memories of 2020 to 2021.

I felt it necessary to find a subject in the multi-lateral world that cannot be fully understood, extending my fear of death and my end. The fear and helplessness that follows might not really make things better. But even if I cannot overcome the obstacles that I am facing or lose control, this process is still very important for the sake of my survival and existence.

The world I built is based on the relationships I form with others. When feeling lethargic or fearful in these relationships, I imagine a world that makes no sense, where I can distort the reality. This is my way of escaping from the problems I face in the real world, helping me to accept the reality as it is.

In this process, I can realize that to successfully identify the world, I need to gradually build fluid relationships instead of perfect conquest. It allows me to understand that there is no only single answer in the world, and affirms things as they are by going beyond possibily misunderstanding. By this attitude I can truly liberate myself from the compulsion to face the challenges in any way- either by running away or surrendering myself.

I create non-linear narratives based on imagination, and advance them by adding various stories. I aim to leave my work unfinished and leave it to change form through various interpretations and responses.

Moreover, the work attempts to find meanings in contingency and inevitability occurring in the change of relationships - not only in the narrative structure but also in the work in progress. For example, how the medium and technique of print is used here parallels with my attitude that affirms nonlinear narratives. Traces I made to a printing plate through the most complex progress and longest time are left to deliver a message about the meaning in the reflection and the end of memories. Also, various

results including experiments and incomplete work from one plate can be lined up together to express a multiplicity of imaginings.

These metaphors are created on the basis of my instinctive defense mechanism of trying to escape to my own safe zone. I realized that my previous works failed to facilitate communication between the artist and the audience.

Nevertheless, I chose to stick to spontaneousness and nonlinear narratives. This changed my attitude in delivering my thoughts through my work. And it turns out showing how fear confronts realities, one by one, through such a series. The looseness that is chosen by the progress in an extempore way of working and the long time required for making some distance from a feeling of helplessness in reality through achieving liquidity and nonlinearity, then seizes the necessary time to form a complete ego.

Keywords: Imagination, memory, superposition, repetition, distortion, trace, extinction

Student Number : 2020-20874