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

미술학 석사 학위논문

# 형상을 감추며 드러내는 무늬그림 연구

## - 나의 작품을 중심으로 -

2023년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 판화전공

조 유 정

# 형상을 감추며 드러내는 무늬그림 연구

## - 나의 작품을 중심으로 -

지도교수 임 자 혁

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2023년 5월


서울대학교 대학원

서양화과 판화전공

조 유 정


조유정의 석사 학위논문을 인준함

2023년 8월

위 원 장 _____ 김형관 _____ (인)

부위원장 _____ 오인환 _____ (인)

위 원 _____ 박관택 _____ (인)

# 국문초록

나는 그림을 형상을 배경을 이루는 단위로 하여 채워 그리거나, 배경을 여백 없이 형상으로 가득 차게 하여 공간감이 거의 없는 평면적인 화면을 만든다. 형상과 배경의 관계에 있어 둘 사이의 구분을 모호하게 하면 형상은 결과적으로 숨겨지게 된다. 나는 그림의 제목에 숨어있는 대상을 명시하여 감상자가 찾도록 유도한다.

이러한 방식으로 그려진 화면의 특징은 형상과 배경의 관계가 위계적이지 않고 평등하다. 왜냐하면, 형상과 배경, 주연과 조연처럼 서로 반대항에 있는 것들의 견고한 구분이 모호하게 되어 서로 구분할 수 없게 되기 때문이다. 나는 '형상과 배경의 우열관계', '그려진 대상 간에 서열 관계', '삼차원 공간과 그 안에 실재하는 사물의 관계'의 경계를 유동적이고 서로 침범하게끔 만들며 평평함과 평등함의 가치에 주목하는 그림을 그린다. 그리고 이러한 그림을 '무늬그림'이라 일컫는다.

나는 형상과 배경의 관계를 크게 두 가지로 나누어 실험했는데 형상을 이용하거나 배경을 이용하는 방식이다. 첫째로, 형상을 이용하는 방법에는 '형상을 배경과 비슷하게 만들기'와 '형상을 화면 전체에 반복해 응집된 무리를 만들기'가 있다. 이 두 방법은 형상을 중점적으로 그린다는 점과 자연계에서 발생하는 착시현상과 동물이 가진 무늬에 착안했다는 공통점이 있다. 둘째로, 배경을 이용하는 방법에는 '투명한 원형 무늬 배경과 형상을 결합하기'와 '마블링 무늬 배경에서 형상을 연상하기'가 있다. 이 두 방법의 공통점은 무늬 배경을 만든 후 형상을 겹치는 방식으로, 형상보다 배경이 먼저 그려졌으나 결과적으로 형상과 배경이 그려진 층의 순서와 그 구분을 쉽게 할 수 없다.

이에 더해, 거대한 크기의 풍경을 판화로 제작해 전체를 파악하려는 인식을 지연시키며 형상과 배경의 관계, 전체와 부분을 감상할 때의 편차가 더 커지도록 한다. 멀리서 전체를 보면 약간의 공간감이 있는 풍경이지만 가까이서 보면 무늬와 같은 조형 요소가 두드러지는 평면적인 화면이 된다. 또한, 수면과 같이 투명하고 대상을 왜곡시키는 특성이 있는 소재를 이용해 초점을 분산시킴으로써 깊이가 아닌 평면적인 풍경을 그린다.

이 연구는 그림에 무언가를 숨기며 드러내고, 찾게 만드는 과정을 즐

기면서 왜 숨겨야 하는지, 왜 찾아야 하는지에 대한 답을 얻는 과정이었다. 이것은 결국 대상을 숨기는 '감추며 드러내는' 그리기 방식이 어떤 존재를 명확히 고정하여 보여주기 위함이 아니라 어떤 존재가 지각적으로 드러나기를 경험하길 바라는 마음에서 비롯되었음을 알았다. 형상과 배경, 구상과 추상처럼 대립항에 있는 것의 구분을 모호하게 하여 보는 이가 스스로 선택하도록 하는 것은 관람객 자신이 '무엇을 보는지'보다 '어떻게 보는지'에 대해 관심을 가지도록 만들기 위함이다. 이에 더해, 내 그림을 통해 사람들이 이분법적 태도나 자신의 의견 없이 주어진 대로 무언가를 받아들이며 보는 경직된 상황에서 조금이라도 벗어날 수 있는 상태가 되기를 기대한다.

주요어 : 형상과 배경, 이미지 숨기기, 무늬그림, 위장, 평면성, 위계 없는 화면, 화면의 확장, 시지각 원리
학 번 : 2017-23709

# 목 차

Ⅰ. 서 론 ····· 1

Ⅱ. 이미지의 숨바꼭질 ····· 3
1. 무늬와 위장 ····· 3
2. 감추며 드러내기 ····· 6
3. 위계 없는 화면 ····· 11

Ⅲ. 형상과 배경의 관계 탐구 ····· 16
1. 형상과 배경의 일치 ····· 16
2. 형상 간의 응집 ····· 24
3. 배경에 의한 형상 ····· 31
1) 투명한 원형 무늬 배경 ····· 31
2) 배경으로 말미암은 형상 ····· 38
4. 화면의 확장 ····· 44

Ⅳ. 결론 ····· 53

참고문헌 ····· 55

Abstract ····· 56

# 그 림 목 차

[그림 1] <숨바꼭질>, 2017, 천에 석판화, 300 x 210cm ····· 8
[그림 2] <숨바꼭질> 세부 ····· 9
[그림 3] <숨은 고양>, 2017, 종이에 실크스크린, 23 x 25cm ··· 12
[그림 4] <숨은 고양> 세부 ····· 13
[그림 5] <부엉이>, 2021,
종이에 목판화, 실크스크린, 35 x 25cm ····· 17
[그림 6] <숨은 토끼>, 2022, 종이에 실크스크린, 38 x 56cm ··· 19
[그림 7] <앵무새 퍼즐>, 2021, 캔버스에 유채, 116 x 91cm ····· 20
[그림 8] <새 떼>, 2016, 종이에 수채, 210 x 140cm ····· 27
[그림 9] <나비고기나비>, 2020,
종이에 수채, 실크스크린, 210 x 140cm ····· 28
[그림 10] <오리 떼>, 2018, 종이에 석판화, 200 x 140cm ····· 29
[그림 11] <오리 떼> 세부 ····· 30
[그림 12] <잠자기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm ····· 33
[그림 13] <기다리기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm ····· 34
[그림 14] <사냥하기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm ····· 35
[그림 15] <태우기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm ····· 36
[그림 16] <휴식하기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm ····· 37
[그림 17] <검은 백합>, 2022,
종이에 마블링, 수채, 39 x 27cm ····· 40
[그림 18] <금 공작>, 2022,
종이에 마블링, 수채, 130 x 83cm ····· 41
[그림 19] <새의 숨결>, 2022,
종이에 마블링, 수채, 130 x 83cm ····· 42
[그림 20] <옥 금붕어>, 2022,
종이에 마블링, 수채, 35 x 25cm ····· 43
[그림 21] <눈 오는 숲>, 2020,
종이에 석판화, 200 x 280cm ····· 47
[그림 22] <눈 오는 숲> 세부 ····· 49
[그림 23] <확장하는 풍경> 세부 ····· 50

[그림 24] <확장하는 풍경>, 2018,
종이에 석판화, 140 x 400cm ····· 51

# 참 고 그 림 목 차

[참고그림 1] <부엉이> 작업과정 ····· 18
[참고그림 2] <숨은 토끼> 실크스크린 판 ····· 22
[참고그림 3] <앵무새 퍼즐> 작업과정 ····· 23
[참고그림 4] 작업과정 ····· 31

# Ⅰ. 서 론

나는 대학에 다니는 내내 동물 이미지를 소재로 등장시켜 그림 속에 읽을 수 있는 서사가 있는 그림을 그렸다. 어려서부터 작은 동물을 키웠던 경험과 바깥의 새와 고양이를 발견하는 것으로부터 동물은 알게 모르게 집 안팎으로 언제나 나의 주변에 존재하는 친숙한 존재였다. 그래서 나는 동물을 나를 대신하는 존재로 내세우며, 나의 감정을 동물을 통해 표현하거나, 인간 사회를 풍자하는 도구로 동물 이미지를 적극적으로 사용하는 그림을 그렸다. 그러나 내용상의 주제를 정하고 그림을 그려야 한다는 부담을 느끼기 시작하면서 이유 없이 그리기를 지속하거나, 그리기 자체의 즐거움에 몰두하는 것이 어려웠다. 나는 서서히 그림에서 내용을 이루는 주제를 이야기화하지 않고, 그림을 이루는 시각적인 요소 자체에 집중하는 방향으로 전환하게 되었다.

동물에 관심을 두고 이미지를 수집하는 습관은 이어졌으나, 자연스럽게 동물 이미지의 내용보다는 형태적인 측면, 시각적인 양상에 초점을 두는 것으로 작업이 변화하였다. 즉 '무엇을', '왜' 보다 '어떻게'에 천착하였다. 동물은 그들에게 구해야 할 특별한 허락 없이 의미와 형태 면에서 내가 원하는 대로 변형하여 쓸 수 있는 편리한 존재이기 때문에 내가 그들을 어떻게 보는지가 그들을 그리는 방식으로 가감 없이 직결되어 나온다.

그림에 여전히 동물 이미지가 등장하기 때문에 동물은 그림에서 특정한 의미를 띄게 된다. 나는 대학원에 진학한 이후 내가 바라보는 세상과 내가 중요하게 여기는 가치를 동물의 세상에 비유해 표현하는 방향으로 변화했다. 다시 말해, 동물의 모습을 인간을 대신하는 것에서 인간이 지향해야 할 모습으로 바라보게 되었다고 할 수 있다. 예를 들어 주위 환경을 변화시키기보다 그 환경에 자기 몸을 맞추어 사는 모습, 떼로 무리를 지어 공존하는 모습에서 이상적인 인간 사회의 모습을 상상해보기도 한다.

이렇듯 나의 그림에서 동물은 여전히 소재로서 의미상으로 큰 부분을

차지하지만, 그들을 조형적 관점에서 무늬, 특히 형상과 배경의 관계에 초점을 맞춰 분석해보고자 한다. 형상과 배경의 관계는 내게 있어 최근 3년 동안 '그림에서 무한히 나타날 수 있는 현상'이었다. 하얀 바탕에 무언가를 그려 나감에 따라 겹쳐 가려지고 숨겨지며 형상과 배경으로 나뉘는 과정에서 나는 매 순간 내가 무엇을 어떻게 그릴지를 결정했다.

석사과정에 진학한 2017년 하반기부터 수료 후 3년 남짓한 시간 동안 내가 그린 그림은 마치 숨바꼭질 같은 그림이다. 나는 왜 늘 그려 오던 동물을 화면 속에 다양한 방식으로 숨기게 되었을까? 나는 왜 동물의 무늬에 매료되어 화면 전체가 무늬로 가득한 그림을 그리게 되었을까? 그때그때 흥미로워서 그림을 그렸지만, 어떤 의도로 무엇에 주목하는지 잘 보이지 않았던 부분이 많았다. 그래서 거꾸로 되짚어보고자 한다.

본론을 크게 두 부분으로 나누어 Ⅱ장에서 감추면서 드러내는 이미지의 숨바꼭질을 통해 관찰하여 숨겨진 것을 찾을 때 활성화되는 시지각의 중요성에 대해 말할 것이다. 그리고 형상과 배경의 관계에 초점을 두어 지각의 측면에서 그림을 살펴볼 것이다. Ⅲ장에서는 형상과 배경의 관계 실험을 통해 형상이 숨겨지게 된 그림을 분석할 것이다. 또한, 작품의 크기가 커짐에 따라 형상과 배경의 인식에 어떤 변화가 생기는지 살펴보며 깊이감이 없는 무늬로 가득한 풍경 그림을 분석할 것이다.

# Ⅱ. 이미지의 숨바꼭질

## 1. 무늬와 위장

무늬(pattern)는 세상을 온통 둘러싸고 있다. 길바닥의 보도블록, 가로수의 나이테, 내가 입은 옷, 내 피부의 표면 질감에서조차 무늬가 보일 만큼 무늬는 발견하고자 하는 어디에서든지 볼 수 있다. 무늬는 바라보는 것 자체만으로 내게 심리적인 도피처를 제공해주데, 예를 들어 누군가에게 잔소리를 들을 때 방바닥 나뭇결무늬를 관찰하는 심리와 비슷하다고 할 수 있다. 무심히 밟고 지나치던 방바닥이 어느 순간 관찰 대상이 될 때면 나는 거기서 아주 섬세하고 조형적인 아름다움을 발견하곤 한다.

무늬는 형태의 반복을 통해 형성된다. 반복을 통해 드러나는 무늬는 단위 하나하나가 모두 같은 형태여야만 한다는 보장은 없다. 특히 자연에서 무늬를 이루는 단위를 하나씩 보면 그것들은 구조적 유사성이 있을 뿐 완전히 똑같은 모습을 하고 있지는 않다. 따라서 나는 그것의 반복되는 하나의 단위에 초점을 맞추어 개별의 차이를 볼 수도 있고, 반복된 전체로서 통일된 상태를 조감할 수도 있다. 또한, 배경의 여백이 보기에 따라 다시금 무늬로 보이기도 하는 지각의 변화를 통해 무늬를 볼 때 눈의 움직임이 활성화됨을 느낀다.

나는 표면에 무늬가 있는 대상을 보며 이러한 지각 변화가 발생하기 때문에 대상의 입체감보다 점, 선, 면의 조합으로 나타나는 표면 모양에 더 주목하게 된다. 이 경험에서 비롯해 나는 무늬가 있는 대상이 없는 것보다 더 평면적으로 보일 수 있다고 생각한다. 아무런 무늬도 없는 새하얀 달항아리를 볼 때와 화려한 무늬가 있는 고려청자를 볼 때 발생하는 차이처럼 나는 표면에 무언가가 반복되어 보이면 그것의 단위와 구조를 파악하려 한다.

특히 동물의 외관에 나타나는 무늬를 볼 때 이렇게 구조를 파악하려는

노력이 더욱 요구된다. 나는 무늬가 있는 동물이 주위 환경에 위장(camouflage)한 채 존재감을 숨기고 있는 모습에서 동물(형상)의 외곽선을 임의로 이어가며 불완전한 형태를 완성해 환경(배경)으로부터 분리한다. 동물의 무늬는 표범 무늬, 호랑나비 무늬처럼 동물 고유의 정체성을 나타내주기도 하지만 동물과 환경의 구분을 모호하게 하여 형상과 배경의 분리를 어렵게 해 존재를 숨기는 것으로 작용한다.

나는 대상이 분명히 존재하지만 숨겨져서 보이지 않는 상태, 형상(figure)과 배경(ground)의 분리가 이루어지지 않아 화면 전체가 무늬로 보이게 되는 현상에 새삼 흥미를 느낀다. 나는 그 속에서 위장되어 숨어 있는 동물을 찾아내는 발견의 순간이 흥미로웠다. 배경으로부터 형상을 본다는 것은 알 수 없는 무언가를 형(形)으로 인식한다는 것이다. 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904-2007)은 형에 대해 다음과 같이 말했다.

> 『형(形, shape)은 대상의 본질적 특징을 규정해주는 모양이다. 형은 위치와 방향을 제외한 사물의 공간적 면모를 가리킨다. 다시 말해서, 대상의 오리엔테이션, 생김새, 성격, 특질을 말해주는 어떤 형체의 윤곽이랄 수 있다. 어떤 대상의 형이란 물질적인 형체의 실제적인 경계선과 반드시 동일하지는 않다. 그러므로 어떤 대상의 진정한 형은 그 본질적인 공간적 특성에 의해서 규정되는 것이다.』[1]

위의 말처럼 형을 본다는 것은 대상의 본질을 파악하는 것으로, 알지 못했던 것을 아는 것으로 만드는 시지각적 탐색이라 할 수 있다. 또한, 김춘일에 따르면 형(形)에는 모습, 용모, 자세, 생김새, 꼴, 형상과 같은 것들이 있으며 형(形)은 형(型)[2]이 구체적으로 드러나는 결과적, 현상적인 성질이라고 한다.[3] 이처럼 형상은 형태를 통해 결과적으로 인식되는 대상이며 형태가 원본과 달라도 형상은 원본처럼 인식될 수 있다.

그렇다면 형상과 바탕의 관계는 어떻게 생성될까? 이에 대해 김복영은

---

1)루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 (역), (서울: 미진사, 2003), 47쪽.
2)형태(form)이자 방향성을 가진 것으로, 방향은 참조틀과 관련해서만 존재한다. (루돌프 아른하임, 위의 책, 93쪽.)
3)김춘일, 박남희 편역, 『조형의 기초와 분석』(서울: 미진사, 1991), 23쪽.

다음과 같이 말한다.

> 『캄캄한 암실에서는 아무것도 보이지 않지만, 짙은 안개에 둘러싸여 있을 때처럼 시야 전체가 동일한 밝기의 빛으로 차있을 때도 대개의 밝기정도와 넓이만이 자각되고 원근과 "물체"의 지각은 성립되지 않는다. 또한 색깔도 금방 사라지고 만다. 이러한 균질적인 시야에 무엇인가 이질적인 부분이 생기면 시야는 두 개로 나뉜다. 이러한 경우, "물체"와 "모양"으로서 보여지는 부분을 "그림(형상)"이라하고 그 이외의 배경부분을 "바탕"이라 한다.』[4](밑줄: 필자)

위의 글에서 알 수 있듯이 형상은 물체나 모양으로 인식되는 것이며 바탕(배경)은 상대적으로 보이지 않는 부분을 일컫는다. 형상은 물체로서 인식되기에 의미가 생긴다. 균질적인 것 안에서 이질적으로 시선을 끄는 것은 형상으로, 시선을 끌지 못하는 것은 무의미한 배경이 된다. 따라서 위장한 채 숨어있는 동물은 형상, 동물이 숨는 환경은 배경인데 나는 그 안에서 형상과 배경이 무늬를 통해 서로 연결된 듯 보이는 상태에 주목한다.

또한, 배경 속으로 대상이 납작해져 사라져버린 것만 같은 착시현상이 대상의 입체적인 형상을 그림의 평평한 바탕이 납작하게 눌러버린 것처럼 보였다. 이것은 판화 매체가 프레스나 손의 압력을 통해 이미지를 납작하게 찍어내는 과정과 3차원의 세계를 2차원의 평평한 물성을 지닌 그림으로 재현하는 과정의 만남을 떠올리게 했다. 나는 무늬로 위장된 동물을 그림으로써 그려진 이미지의 평평함과 그림이라는 매체의 물질적 평평함이 합치될 수 있으리라 생각했다. 나는 평면화의 원리 중 하나가 일종의 착시현상이라 생각한다.

---

4) 김복영, 『미와 조형의 심리학』 (서울: 조형사, 1994), 4쪽.
단행본에서 '그림'이라고 서술되었지만, 맥락상 형상과 같은 의미이기 때문에 필자는 형상이라고 덧붙여 썼다.

## 2. 감추며 드러내기

일반적으로 그림에서 형상은 배경을 가리고 배경은 형상의 뒤에서 그것을 보조하며 드러낸다. 반대로 나의 그림은 배경이 형상을 감추고, 형상은 배경을 드러낸다고 할 수 있다. 이것은 그림에서 형상과 배경의 역할이 바뀌었다기보다는 무늬를 이용해 형상과 배경의 성질을 같게 만들어 구분할 수 없도록 해 무엇이 배경인지, 무엇이 형상인지 감상자가 선택하여 보게끔 하는 상황에 기인한다.

형상을 감추면서 드러낸다는 것은 여러모로 모순적이다. 감춘다는 것은 숨기는 행위이므로 보여주지 않겠다는 의미이다. 그런데 그림은 그려서 보여주겠다는 행위이므로 선뜻 이 둘을 동시에 말하기 어렵다. 숨기기의 극단적인 예시를 생각해보면 무언가를 그려놓고 덧칠하여 감추거나 그려진 것을 지워버리는 방식이 있다. 그렇게 하면 본래의 하얀 화면으로 돌아가거나 아니면 돌이킬 수 없는 까만 화면이 되고 만다. 이러한 방식은 드러낸 것을 마지막에 감추어버리기 때문에 '감추면서 드러내기'가 아닌 '드러낸 것을 감추기'에 해당한다.

나는 완전히 감추지도, 드러내지도 않는 상태를 성공적인 숨바꼭질에 비유하고 싶다. '성공적'의 의미는 찾는 역할인 술래와 숨는 사람들 모두에게 만족할 만한 게임이 진행됨을 말한다. 찾는 사람 입장에서 아무도 찾지 못해 게임에서 계속 술래를 하지 않아야 하고, 반대로 숨는 사람 입장에서 너무 꼭꼭 숨어서 아무도 자신을 찾지 못하는 상황이 오면 안 된다. 나는 이런 생각으로 <숨바꼭질>을 만들었다(그림 1).

3m에 달하는 이 그림은 큰 크기의 숲을 만들고 난 후 상대적으로 작은 크기의 동물 70여 마리를 그 위에 붙여 화면 전체에 걸쳐 고르게 숨긴 석판화이다(그림 2). 또한, 숲과 동물의 색을 흑백으로 일치시켜 동물을 찾기 어렵게 만들었다. 나는 감상자가 아무런 동물도 찾지 못하고 숲만 보고 지나칠까 염려해 동물을 감상자의 눈높이에 맞춰 드러내고, 한편으로 너무 쉽게 동물을 찾을까 봐 명도가 비슷한 곳에 감추기도 했다.

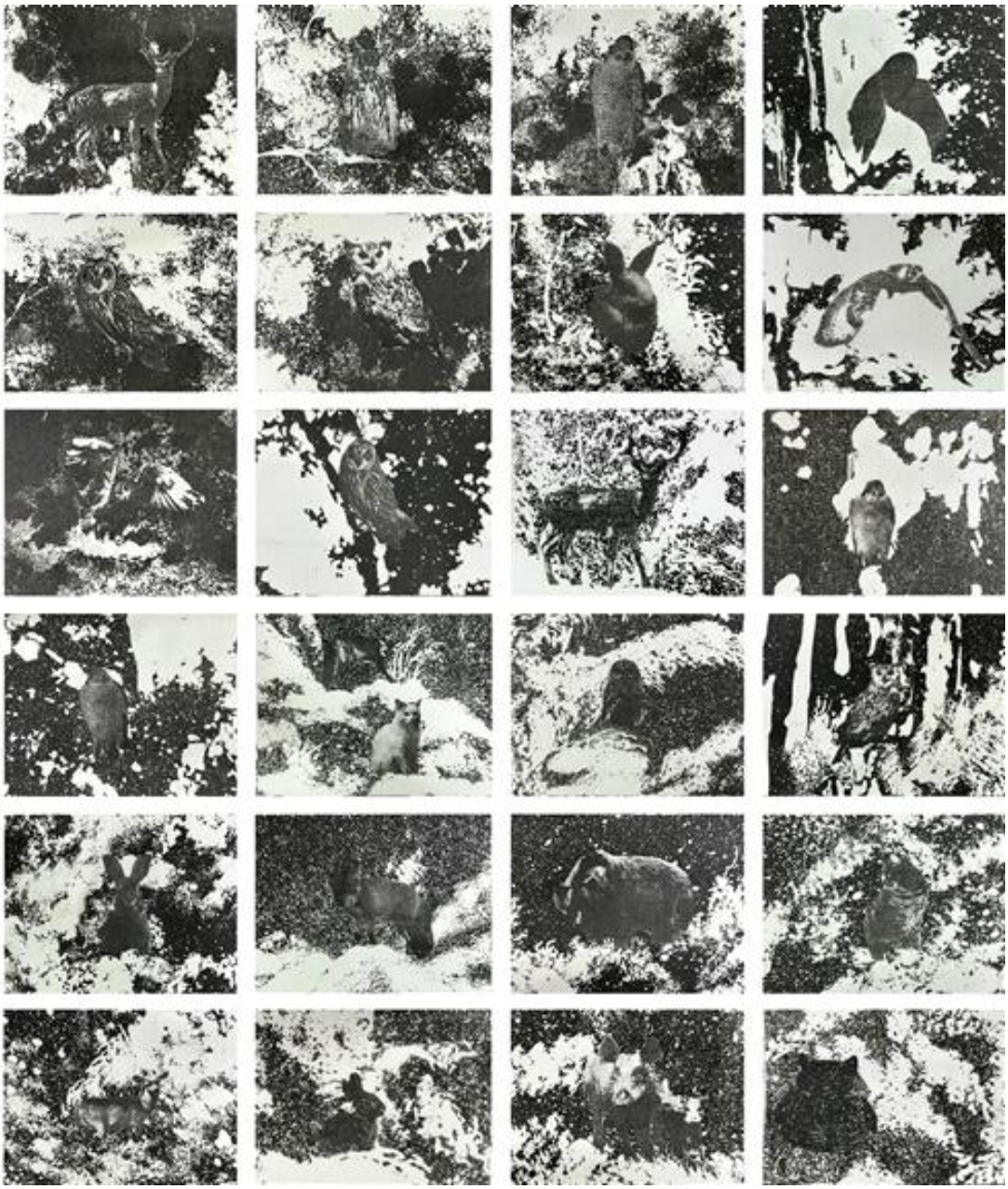
나는 감상자가 큰 크기의 그림을 멀리서 보다가 가까이 오면서 숨겨진 동물을 하나둘 발견하게 되는 것을 상상했다. 이때부터 감상자는 적극적으로 몸의 위치와 눈의 움직임을 조절하며 숲 전체보다 부분에 숨겨진

동물을 찾게 될 것이다. 다시 말해, 막연히 숲을 바라볼 때 지나쳤던 정보(숨겨진 동물)를 관찰을 통해 인지하게 되며 이것은 보는 행위가 적극적으로 활성화됨을 의미한다. 숲이 감상자의 주의를 끌어 보게 만든다면, 숨겨진 동물은 감상자가 스스로 주의하여 보게 만든다. 전자는 찰나의 순간에 이루어지고 쉽게 휘발되는 반면, 후자는 좀 더 긴 시간에 걸쳐 기억에 남을 수 있을 것이다. 나는 그림에 무언가를 숨김으로써 감상자가 '찾기'와 '관찰'을 행하며 시지각이 활성화되는 것을 이미지의 성공적인 숨바꼭질이라고 말하고 싶다. 다시 말해, 막연히 보는 것에서 나아가 어떤 목적을 가지고 관찰하여 정보를 탐색하는 과정을 통해 은연중에 잊고 있던 시각의 역할과 중요성을 다시금 인식하길 바란다.

이에 더해, 제목에서 '감추며 드러내기'는 그림을 그리는 주체인 내가 '형상을 감추며 드러낸다'라는 의미도 있지만, 그림에서 '배경이 형상을 감추며 드러내고 있다'라는 의미도 있다. 따라서 나는 그림에서 형상보다 배경을 더 중시하는 사람이라고 할 수 있다. 배경은 뒷배경, 무대배경처럼 의미상 '뒤'에 자리 잡은 것, 혹은 '무대'의 뜻을 가져 주인공을 위한 보조적 존재이지만, 나의 그림에서 배경은 그림 표면에 가장 먼저 와 자리 잡고, 주인공인 형상을 결정하기까지 하는 중요한 조형 요소이다. 공간적으로는 '뒤'일지라도, 시간상으로 '앞'서 있는 배경은 어쩌면 그림에서 가장 먼저 등장해 그림의 표면과 제일 처음 만나는 최초의 형상이라 할 수 있다.

[그림 1] <숨바꼭질>, 2018, 천에 석판화, 300 x 210cm.

[그림 2] <숨바꼭질> 세부



## 3. 위계 없는 화면

그림에 숨겨진 대상을 찾는 과정에서 형상과 배경을 구분하는 것은 중요하다. 그리고 이것은 구체적으로 그 대상이 무엇인지를 아는 것으로 이어진다. 나는 형상과 배경을 구분하여, 형상을 아는 것으로 만드는 순차적인 과정에 있어 형상과 배경은 각각 무엇이고 어떤 관계를 맺으면서 우리의 눈에 중요하게 작용하는지 궁금했다.

> 『사람은 배경에서 형상이라 할 만한 대상을 찾아내고 이 둘을 분리해서 본다. 이때, 형상과 배경을 구분할 수 없거나 기대했던 대상을 찾아내지 못하면 사람은 불안감을 느끼게 된다. 형상과 배경에 관련해 브리티시(Gustaf Britisch)는 시각적 사고의 최초 사건을 다음과 같이 정립했다. "한 의도적인 점은 경계선에 의해 의도되지 않은 주변으로부터 분리된다." 이 말은 형상과 배경의 구분이 시각적 사고의 최초 사건임을 말한다.』[5]

위의 말처럼 형상과 배경은 즉각적으로 분리되고 형상은 찾아야 할 대상이기에 그 중요성이 배경에 비해 크다고 할 수 있다. 루돌프 아른하임은 "배경은 경계가 없고 형체가 없으며 동질적이고 이차적으로 중요하고 때로는 완전히 무시된다."[6]고 했는데, 이 말을 반대로 하면 형상은 경계가 뚜렷하고 형체가 있고 이질적이고 일차적으로 중요하고 존재감이 뚜렷하다고 할 수 있다.

위와 같은 관점에서 인간의 눈은 그림에서 형상과 배경을 즉각적으로 구분하며 우열을 만든다. 따라서 형상과 배경의 구분을 모호하게 하면 이러한 이분법적, 위계적 구분이 힘들 것이다. 내 그림 속 동물 형상은 자신을 숨겨주는 환경인 배경의 도움이 필요하며, 배경에 맞춰 그려지므로 형상과 배경은 상호보완, 공생 관계라고 할 수 있다. 나는 주로 동물

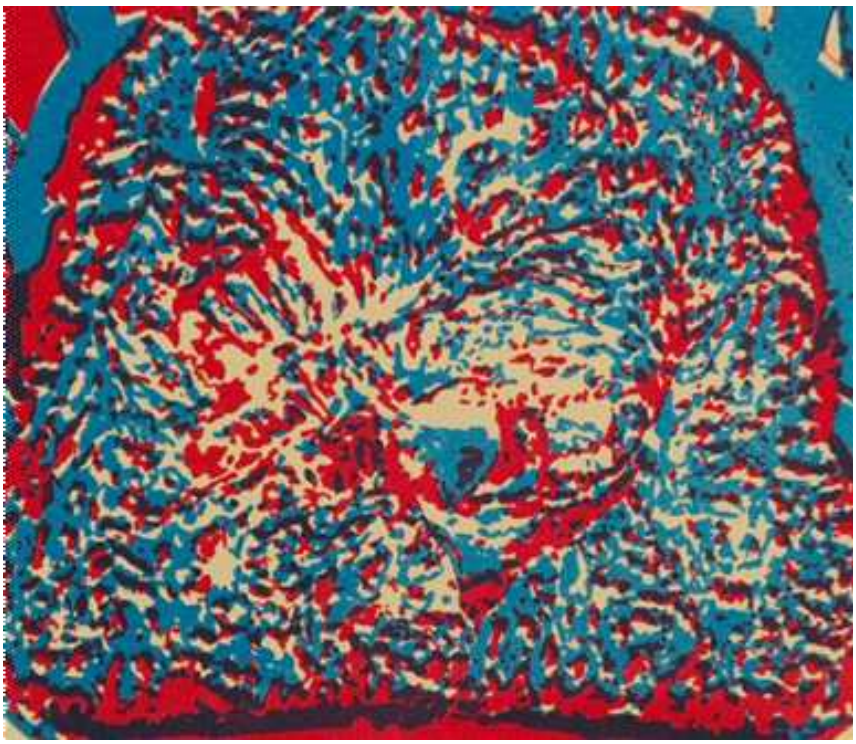
---

5) 루돌프 아른하임, 『시각적 사고』, 김정오(역), (서울: 이화여자대학교출판문화원, 2004), 415쪽.
6) 위의 책, 414쪽.

과 주변 환경에 산재한 어지러운 무늬를 화면 전체에 반복해서 형상과 배경의 구분을 불가능하게 하는 그림을 그린다. 나는 이와 같은 그림을 '무늬그림'으로 일컫고자 한다. 무늬그림은 화면 안에 형상과 배경의 우열 관계, 그려진 대상 간에 서열 관계를 거부하는 '평평함과 평등함'의 가치를 지향하는 그림이다. 내 그림 속 무늬는 그림 표면에서 장식의 역할을 하는 동시에 형상과 배경처럼 반대항에 있는 것들을 연결하는 '다리'의 역할도 한다. 무늬는 동물이 이성에게 화려한 무늬를 펼쳐 유혹하듯, 화면을 화려하고 어지럽게 해 시선을 끈다. 동시에 형상과 배경의 구분을 쉽사리 하지 못하도록 시선을 분산시키는 역할도 한다. 무늬그림은 이중적인 속성을 가진 그림이라 할 수 있다.

[그림 3] <숨은 고양>, 2017, 종이에 실크스크린, 23 x 25cm.

<숨은 고양>에서 여백에 놓인 의자가 가장 먼저 보인다. 이때, 바탕이 되는 종이의 여백을 배경으로, 의자를 형상으로 구분할 수 있다(그림 3). 그리고 의자의 방석 무늬를 보다가 화면 가운데에 무늬가 불균일한 지점에서 무언가 있음을 느끼고 제목이 지칭하는 고양이를 발견하게 된다. 이 순간 처음에 형상이었던 의자는 고양이가 있는 배경이 된다. 의자는 보기에 따라 형상이기도 하고 배경이기도 하다(그림 4). 그리고 고양이는 분명히 형상이지만 배경이 되는 의자에서 발견되지 못하면 아무것도 아니게 된다.



[그림 4] <숨은 고양> 세부

<숨바꼭질>도 형상과 배경의 유동적인 관계 변화의 예시라고 할 수 있다(그림 1). 처음에 그림은 나무가 울창한 숲 풍경으로 보인다. 그리고 거리를 조절하며 숲에 숨겨진 동물들이 있음을 알게 될 때, 이 순간 숲

은 동물이 숨은 환경, 배경이 되며 그림의 형상은 숲이 아닌 동물이 된다.

나는 이처럼 형상과 배경의 관계가 유동적으로 바뀌는 현상이 흥미롭다. 단순히 고양이 무늬가 의자 방석 무늬와 비슷해서 불러일으키는 동화 현상에 매료되었다기보다는 내가 현실계에서 인식하는 공간, 의자, 고양이라는 명확한 대상과 그들 간에 관계를 그림을 통해 유동적이고 불명확한 상태로 만드는 일이 무엇을 어떻게 볼지에 대한 '선택'을 할 수 있는 틈을 만드는 중요한 일이라 생각한다. 이것은 내 눈과 의식을 통해 무언가가 나타나게도 하고 반대로 감추어버리기도 하는 마치 요술 같은 일이다.

숨겨진 대상이 무엇이며 형상과 배경이 어떤 구조로 이루어져 있는지 파악하는 것은 혼란을 점차 감소시키는, 알 수 없는 것을 아는 것으로 만드는 지각의 흐름 때문이다. 아른하임은 "개념 형성의 시작은 형체의 지각에서 비롯되며 형체 지각은 자극 자료에서 발견되거나 거기에 부여된 구조적 특징을 파악하는 것"이라고 말했다.[7] 예를 들어 <숨은 고양>을 보고 고양이와 의자를 구분할 때 불완전한 고양이의 형태를 완성하며 보는 것과 같다.

내가 대상을 명확히 인식하지 못하는 것에 매력을 느끼는 이유는 무언가를 보고 구체적인 지시 대상을 표상하기보다 표상을 먼저 한 후에 무언가를 보게 되는 '역순으로 진행되는 지각 과정' 때문이다.

물체 지각 과정은 초기 수준인 모서리 탐지(edge detection)에서 시작해 중급 수준인 집단화, 전경[8](figure)-배경(ground) 할당, 부분들의 연결을 거쳐 고급 수준인 3D 표상의 순서로 이루어진다[9]고 한다. 모서리 탐지란 대상의 외부와 내부의 윤곽을 파악하는 과정이다.[10] 이 순서에

---

7) 위의 책, 56쪽.
8) 전경(figure)은 물체의 후보가 되는 영역을 뜻한다. 전경은 배경보다 앞에 있고 배경에 둘러싸여 있고, 경계선을 소유하고 있다. (오성주, 『지각의 기술: 지각심리학의 실습적 이해』, 58쪽.) 필자는 형상과 전경을 본 논문에서 동의어로 쓴다.
9) 오성주, 『지각의 기술 : 지각심리학의 실습적 이해』 (서울: 서울대학교출판문화원, 2019), 49쪽.
10) 위의 책, 53쪽.

따르면 고양이의 윤곽선을 파악하여 고양이를 형상으로, 의자를 배경으로 구분한 후 의자에 누운 고양이로 표상을 마쳐야 한다.

그러나 <숨은 고양>은 고양이의 형태를 파악하는 것부터 어려움이 있다. 따라서 그다음 과정인 전경-배경 할당도 쉽사리 이루어지지 않으며 고양이를 온전히 표상하기 힘들다. 이러한 어려움은 '고양이가 숨어있다.'라는 제목의 도움을 받게 되면 쉽게 해결될 수 있다. 그림에 고양이가 있다는 사실 때문에 고양이는 표상되며 그 특징에 따라 그림 속 불완전한 고양이의 형태는 온전히 파악될 수 있게 된다.

나는 형상과 배경이 쉽게 구분되지 않는 화면을 만들어 그로 인해 그림에 숨겨진 대상을 관찰해 찾아내는 순간에 평범한 일상이 비일상으로 바뀌는 특별한 경험을 한다. 오성주에 따르면, 이것은 "지각적 통찰(perceptual insight) 또는 지각적 아하(perceptual aha)라고 하며, 한 번에 바로 어떤 물체인지 파악하기 어려운 그림들을 한참을 바라보다 어느 순간 '아하!' 하며 그 안에서 의미를 발견하게 되는 순간에 뇌의 보상체계가 활성화 되어 즐거운 기분을 느끼는 것이라고 설명한다(Ramachandran& Hirstein, 1999)."[11]

그림을 그린다는 건 무언가를 보여주기 위해, 어떻게 하면 더 잘 드러낼 수 있는지에 대한 것들로 이루어져 왔다고 해도 과언이 아니다. 그러나 나의 그림은 대상을 쉽사리 보여주지 않는다. 관객에게 즉각적인 반응이다 감정보다 지속적인 관찰과 이해를 요구한다. 그려진 존재를 쉽게 보여주기보다 존재함을 알아채는, '존재가 드러나는 지각 경험'이 중요하다고 할 수 있다. 나에게 그림은 어떤 '존재'를 그리는 게 아닌 '존재가 드러남'을 그리는 것이며 따라서 감추기는 선행되어야 할 조건과 같다.

11) 위의 책, 354쪽.

# Ⅲ. 형상과 배경의 관계 탐구

숨겨진 것을 찾거나 모호한 대상을 명확히 인지하기 위해 활성화되는 지각의 성질이 형상과 배경의 구분에 기초하기 때문에 나는 무늬그림에서 두 조형 요소의 관계를 탐구했다. 형상과 배경을 구분하기 어렵게 만듦으로써 결론적으로 형상은 숨겨지게 되며 감상자는 자연스레 은폐된 대상을 찾게 된다.

나는 형상과 배경의 관계를 크게 두 가지로 나누어 실험했는데, 시간이 흐름에 따라 형상을 위주로 그리다 점차 배경에 중요성을 더해가는 쪽으로 발전했다. 첫째로, 형상을 이용하는 방법에는 '형상을 배경과 비슷하게 만들기'와 '형상을 화면 전체에 반복해 응집된 무리를 만들기'가 있다. 이 두 방법은 형상을 중점적으로 그리며, 자연계에서 발생하는 착시현상과 동물이 가진 무늬에 착안했다는 공통점이 있다. 둘째로, 배경을 이용하는 방법에는 '원형 무늬 배경에 형상을 투명하게 그리기'와 '마블링 무늬 배경에서 형상을 연상하기'가 있다. 이 두 방법의 공통점은 무늬 배경을 만든 후 형상을 겹치는 방식으로, 형상보다 배경이 먼저 그려지며 형상과 배경이 그려진 층의 순서와 그 구조를 쉽게 파악할 수 없다는 점이다.

## 1. 형상과 배경의 일치

나는 형상을 배경에 숨기기 위해 이 둘을 비슷하게 만드는데, 이것은 자연계에 나타나는 착시현상인 위장(camouflage)과 같은 원리이다. 나는 동물이 자기 몸을 주위 환경의 색, 밝기, 무늬와 비슷한 곳에서 숨기는 배경 일치(background matching) 원리[12]에 착안했다. 나는 부엉이의 깃털 무늬를 나무 표면의 결 무늬와 비슷하게 바꾸면서, 그 무늬를 단위로

12) 스노든, 로버트 외 2인, 『시각심리학의 기초』, 오성주 (역), (서울: 학지사, 2013), 318쪽.

하여 형상을 채우는 방식으로 부엉이를 화면에 숨겼다(그림 5, 참고그림 1). 이로써 부엉이와 나무의 구분은 모호해졌고 부엉이의 입체감은 제거되었으며 나무와 부엉이 사이의 공간감이 사라져 평평한 화면이 되었다.

[그림 5] <부엉이>, 2021, 종이에 목판화, 실크스크린, 35 x 25cm.

[참고그림 1] <부엉이> 작업과정

그림을 그린다는 것은 일반적으로 바탕이 되는 종이나 천과 같은 표면에 물감, 흑연과 같은 물질적인 재료를 더해가는 과정이다. 따라서 지우개로 지우는 방식을 제외하면 그림을 그릴수록 그림의 물질적인 측면은 계속해서 증가하게 된다. 그런데 그림에 형상을 숨기는 것은 그림으로서의 물질성은 더해가지만, 그리는 대상을 감추어 감에 따라 시각성을 덜어가는 과정이다. 그림에서 부엉이와 나무 사이에 명확한 경계는 없기에 두 대상의 존재감은 흐려지지만, 작품의 물질적 존재감은 '완성'을 향해 점차 도드라지게 된다. 작품의 물질성이 양을 향해 갈 때 시각성은 음을 향한다.

한편으로 나는 무늬가 없는 동물을 배경의 무늬에 맞춰 인위적으로 무늬를 만들어주면서 형상과 배경의 구분을 모호하게 하는 방법으로 나아갔다. 예를 들어 <숨은 토끼>는 무늬가 없는 흰 토끼의 입체감을 제거하기 위해 토끼가 앉은 소파의 꽃무늬를 토끼의 얼굴에도 반복하여 사용했다(그림 6). <앵무새 퍼즐>은 배경에 해당하는 풀이 얽힌 유기적 구조를 앵무새의 몸에 적용하여 풀 사이에 앵무새를 숨긴 그림이다(그림 7).

[그림 6] <숨은 토끼>, 2022, 종이에 실크스크린, 38 x 56cm.

[그림 7] <앵무새 퍼즐>, 2021, 캔버스에 유채, 116 x 91cm.

형상과 배경이 구분되지 않으려면 화면이 전면적으로 고르게 그려져야 한다. 고르게 그려진다는 것은 표면의 물감 층 두께가 일정하다는 의미이다. 찍어내는 방식은 화면 전체에 걸쳐 일정하고 얇은 두께의 물감층(layer)을 만들 수 있다. 직접 그리는 방식은 붓끝을 통해 전달되는 압력이 일정하지 않으므로 그림 표면이 균일하지 않다. 또한, 물감의 농도나 색 조절에 있어서 직접 그리는 방식은 의식적으로 엄격히 통제하지 않으면 미묘하게 달라진다. 하지만 찍어내기는 한 번 찍을 때마다 하나의 색이 화면 전체에 걸쳐 같은 상태로 존재할 수 있다. 이로써 형상과 배경에 같은 색이, 같은 농도로, 같은 두께로 고르게 분포해 이 둘의 구분을 더욱 어렵게 만들어 평평한 화면이 구현된다.

또한, 무늬와 같은 모양과 색을 단위 삼아 화면에 반복적으로 사용하기 때문에 직접 그리는 방식보다 찍어내는 것이 더 효율적이다. <숨은 토끼>에 사용된 실크스크린 판을 보면 모두 형상과 배경의 분리가 이루어지지 않은 채, 지속해서 토끼를 화면에 숨길 수 있다(참고그림 2). 하지만 <앵무새 퍼즐>처럼 직접 그리는 방식은 화면에 색을 칠하면서 형상이 드러나는 정도를 임의로 조절해야 한다(참고그림 3). 완성까지의 과정을 추적해보면 찍어내기는 숨기면서 드러나고, 직접 그리기는 드러내면서 감추어 가는 과정에 가깝다고 할 수 있다.

[참고그림 2] <숨은 토끼> 실크스크린 판

[참고그림 3] <앵무새 퍼즐> 작업과정

## 2. 형상의 응집

나는 개구리나 앵무새가 가진 선명하고 요란한 무늬는 눈에 쉽게 띄어 배경으로부터 분리되어 대상이 숨겨지는 것과 거리가 멀다고 생각했다. 그러나 이 또한 위장의 한 방식인데, 방해표식(distractive markings)은 신체 일부가 눈에 띄는 선명한 색과 무늬로 주의를 끌어 전체적인 신체 형태를 재인하는 것을 방해하는 전략이라고 한다.[13] 나는 형형색색의 앵무새들이 떼로 지어 다니는 모습에서 서로의 윤곽선을 숨겨준다고 생각해서 개체들을 화면에 반복적으로 채워 그려 형상이 곧 배경이 되도록 만들었다. 각 개체는 자신의 입체감을 포기하면서 단체로서의 평면적인 모습으로 바뀌게 된다.

<새 떼>와 <나비고기나비>는 각각 새, 물고기와 나비의 형상을 화면에 전면적으로 가득 채워 그려 형상이 곧 배경이 된 그림이다(그림 8, 9). 이 두 작품에서 하나의 주인공은 존재하지 않는다. 서로가 서로를 위해 형상인 동시에 배경이 될 수 있다. 어떤 앵무새의 꼬리는 다른 앵무새의 날개깃처럼 보이기도 하며 서로의 불완전한 형상을 보완하며 빼곡히 응집되어 있다. 이것은 이상적인 세상의 모습에 은유할 수 있는데, 서로가 서로의 불완전함을 보완해주어 공존하며 살 수 있기를 바라는 것과 같다. 이렇듯 나는 동물이 사는 세상에서 인간의 살아야 할 모습을 발견하곤 한다.

<나비고기나비>는 나비와 나비고기라는 두 대상을 중첩하는 과정에서 둘 사이의 형태적 유사성에 근거해 서로의 무늬를 부분적으로 공유하도록 만들었다. 그림에서 나비의 날개가 나비고기의 꼬리나 지느러미가 되기도 하며 반대로 나비고기의 지느러미가 나비의 날개가 된다. 나비와 나비고기가 주연-조연 관계가 아닌 상호 보완적인 관계임을 알 수 있다.

작품의 영문 제목은 <Butter Fish Fly>라고 지었는데 세 단어를 어떤 순서로 조합하는지에 따라 그 의미가 달라질 수 있다. 나비고기는 특유의 생김새가 나비와 닮아 지어진 이름이며 영문으로 'Butterfly Fish'이

13) 로버트 스노든 외 2인, 위의 책, 318쪽.

다. ‘Fish’를 ‘Butter’와 ‘Fly’ 사이에 둠으로써 바로 ‘Butterfly’로 읽히지 않게 해 세 단어 사이에 연관성을 그림을 통해 보는 이가 새롭게 조합해 보기를 바랐다.

감상자의 시선은 화면에서 형상과 배경의 구분도, 그려진 대상 간에 주연과 조연의 구분도 하지 못한 채 그림에서 특정한 한 곳으로 초점을 맞추지 못하고 그림의 전체적인 인상부터 받아들이게 된다. “초점(focal point)이란 “집중되는 지점”이라는 의미로, 그림에서 가장 중요한 곳이며 그림의 주인공으로, 화가의 입장에서 사람들이 가장 먼저 봐주기를 바라는 부분이다.“[14] 화면에 초점이 명확한 만큼 서열이 있는 주종관계도 분명해지는데, 하나의 지점을 강조하기 위해 주변이 그만큼 보조해주거나 물러나야 하기 때문이다.

나는 무늬그림을 2m가 넘는 길이로 그려서 멀리서 한눈에 볼 때 색면의 배열이나 반복적인 무늬로 읽히도록 했다. 화면의 크기가 커짐에 따라 구체적인 대상은 추상적인 무언가로 읽히며 감상자는 그려진 것이 무엇인지 파악하기 위해 거리를 좁히며 세부를 보게 된다. 이것은 감상 거리에 따라 달라지는 대비민감도의 차이라고 할 수 있는데, 대비민감도(contrast sensitivity)란 물체를 얼마나 세밀하게 볼 수 있는지에 대한 것이다.[15] 쉽게 말해, 대상을 가까이서 볼 때 명확한 윤곽선을 파악할 수 있지만 멀리서 보면 윤곽선이 흐려지는 것과 같다. <오리 떼>는 멀리서 보면 흑백의 어지러운 무늬처럼 보인다(그림10). 그려진 것이 무엇인지 파악하기 위해 가까이서 보면 호수에 오리가 무리 지어진 풍경이 나타난다. 오리와 호수는 비정형적인 물결무늬를 단위 삼아 화면에서 평등한 관계로 그려졌다(그림 11).

크기가 커짐에 따라 감상거리의 차이를 만든 이유는 다음과 같다. 감상자가 위치를 이동함에 따라 그림이 구체적인 대상에서 추상적인 색면으로 변모하는 과정에서 감상자가 자신이 보고자 하는 지점을 선택하여 볼 수 있는 상황을 염두에 뒀기 때문이다. 누군가는 멀리서 무늬그림을 추상적인 색면으로 보고자 할 수도, 다른 누군가는 무늬그림을 구체적인

14) 아키타 마사코, 『그림을 보는 기술』, 이연식(역), (서울: 까치, 2020), 35쪽.
15) 로버트 스노든 외 2인, 앞의 책, 13~14쪽.

대상을 그린 그림으로 볼 것이다. 개인이 ‘스스로 선택’하여 보게 함으로써 어떤 것을 보고자 하는 사람인지 알 수 있게 된다. 어쩌면 내 그림은 형상과 배경, 구상과 추상의 이분법적 구분을 지양하는 스스로 선택하여 보게 하는 무늬그림이라 할 수 있겠다.

[그림 8] <새 떼>, 2018, 종이에 수채, 210 x 140cm.

[그림 9] <나비 고기 나비>, 2020, 종이에 수채, 실크스크린 210 x 140cm.

[그림 10] <오리 떼>, 2018, 종이에 석판화, 200 x 140cm.

[그림 11] <오리 떼> 세부

## 3. 배경에 의한 형상

### 1) 투명한 원형 무늬 배경

나는 이제까지 주로 무늬가 있는 동물을 소재로 선택하였다. 그런데 동물이 가진 고유한 무늬, 또는 배경으로부터 끌어올 무늬가 없다면 어떻게 형상을 숨길 수 있을까? 나는 배경에 무늬를 만들고 형상을 그리는 방식으로 관심이 옮아갔다.

[참고그림 4] 작업 과정

먼저 수채화의 번지기 기법을 이용해 원형 안에 작은 점무늬, 줄무늬, 사선 무늬를 변주하여 무늬 배경을 만들었다(참고그림 4). 이때 화면 전체를 무늬로 채우지 않고 무늬와 무늬 사이에 틈을 남겨 종이 표면의 흰 바탕이 그물망처럼 연결되도록 했다. 이 흰 바탕의 그물망은 그림에서 배경의 무늬와 형상을 하나의 묶음으로 보이게 만든다. 다른 말로, 흰 종이가 바탕이 될 때 배경의 원형 무늬와 형상은 하나의 형상으로 다시금 묶이게 된다.

추상적 원형 무늬는 배경의 역할로 그려졌지만, 형상이 투명하게 겹쳐 그려지기 시작하면서 부분적으로 형상이 되기도 하고 배경이 되기도 한다. 투명성은 중첩했을 때 가려지는 것 없이 두 형상 모두 완전하게 존재할 수 있도록 해준다. 이때, 누가 더 앞에 위치하는지에 대한 공간감은 모호해지며 보는 입장에 따라 원하는 대로 해석할 수 있는 다의적인

공간(equivocal space)[16]이 된다. 나는 이런 모호함을 더하기 위해 배경 무늬에 형상을 겹친 후 부분적으로 배경 무늬를 또 겹쳐 그리는 과정을 반복해 형상과 배경이 그려진 순서와 그 구분을 알 수 없게 만들었다.

나는 그림에 점, 선, 면을 각각 자연에 보이는 형태와 무늬로 사용했다. 예를 들어, 점은 이끼, 나뭇잎, 돌멩이와 같은 작은 대상에, 선으로 나무의 굽이진 가지와 덩굴의 모양을, 면으로 공간적인 분할을 만들었다. 따라서 처음에 그림을 보며 그려진 것이 무엇인지, 숨겨진 것이 무엇인지 모르는 상태에서는 점, 선, 면의 조합이 강조된 추상성이 강한 화면으로 읽히기도 한다. 그러나 누군가의 행위를 암시하는 제목 덕분에 추상적인 화면은 구체적인 대상과 서사가 읽히는 화면으로 변모하게 된다.

<잠자기>, <기다리기>, <사냥하기>, <태우기>, <휴식하기>는 이전과 다르게 인물, 동물, 식물이 단일 개체로서 그림 안에서 서사를 만드는 역할로 등장한다(그림 12, 13, 14, 15, 16). 그러나 화면 전체에 분포한 배경의 원형 무늬로 반투명하게 가려져 있어 그 내용을 파악하기 쉽지 않다. 이로써 나는 무엇을 그리든지 형상과 배경으로 명확히 구분되지 않으면 그려지는 대상을 비롯해 서사 또한 드러나지 않게 되는 점을 확인할 수 있었다.

---

16) 데이비드 라우어, 스티븐 펜탁, 『조형의 원리』, 이대일 (역), (서울: 예경, 2002), 200쪽.

[그림 12] <잠자기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm.

[그림 13] <기다리기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm.

[그림 14] <사냥하기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm.

[그림 15] <태우기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm.

[그림 16] <휴식하기>, 2019, 종이에 수채, 38 x 29cm

### 2) 배경으로 말미암은 형상

나는 임의로 만들어내는 무늬를 통해서도 충분히 형상을 숨기는 작업을 한 이후 무늬 배경을 내가 직접 그리지 않는 방식으로 제작하였다. 그 이유는 손으로 직접 그리기보다 우연에 기대는 방식이 더 많은 변화를 만들어 내가 생각지 못했던 다양한 형태의 무늬를 만들 수 있다고 생각했기 때문이다.

마블링(marbling)은 물에 뜨는 유성 물감이나 잉크를 막대로 저어 퍼뜨리거나 축소해 가며 무늬를 만든 후에 종이 표면에 떠내는 기법이다. 이때 물 표면에서 잉크는 뿌리는 순서에 따라 무늬를 형성하면서 가장 늦게 뿌린 잉크가 제일 위에 층(layer)에 존재하는 것처럼 보이지만 물 표면에 뜨는 잉크의 양은 일정해서 여러 층으로 뿌려진 잉크는 두께감 없이 아주 얇은 하나의 층으로 통합되어 종이에 옮겨진다.

물의 움직임은 완벽히 통제하기 힘들어서 무늬에 우연성을 내포하게 된다. 물의 흐름이 만들어낸 무늬는 수직 수평의 직선적인 형태가 아닌 곡선적이고 유동적이기 때문에 나는 그것들로부터 생명력을 가진 다양한 형상을 연상할 수 있었다. 예를 들어 바람에 흔들리는 풀이나 옷깃, 머리카락, 새의 숨결, 열대어가 내뿜는 기포 방울처럼 부드럽고 움직이는 이미지들이 떠올랐다.

예를 들어, 나는 <검은 백합>의 중심부에 있는 흰색 별 무늬가 백합을 정면으로 바라보았을 때와 비슷해서 이 마블링 무늬 배경에 백합을 그렸다(그림 17). 백합을 투명하게 겹쳐 그려 배경의 마블링 무늬가 비쳐 보이도록 하면서 부분적으로 형상의 역할을 할 수 있도록 했다. 예를 들어 마블링 무늬는 꽃의 주름이 되기도 하고 꽃이 내뿜는 향기처럼 보이기도 한다. 이렇게 배경의 무늬를 형상으로 보게 되기 때문에 그림의 층 순서와 형상과 배경의 구분은 모호해진다.

또한, <금 공작>의 마블링 배경으로부터 공작 깃의 화려한 무늬를 포착해 공작을 그리게 되었으며, <새의 숨결>에서는 분홍색 유기적 곡선 무늬에서 새의 꽁지깃을, 흰색의 곡선 무늬에서 새의 숨결과 날갯짓으로 인한 공기의 흐름을 떠올렸다(그림 18, 19). <옥 금붕어>에서는 금

붕어들이 내뿜는 기포 방울과 물결의 흐름이 연상되었다(그림 20). 이러한 그림들은 배경으로부터 형상이 도출되어 배경 무늬에 맞춰 형상을 그렸으므로, 형상과 배경의 관계에 있어 배경이 지위가 형상보다 더 높다고 할 수 있다.

그려진 소재는 공작, 금붕어, 꽃처럼 자연물이라 할 수 있지만 실제로 <검은 백합>을 제외한 나머지는 자연물을 바탕으로 제작된 조각을 참고하여 그렸다. 금이나 옥처럼 하나의 물질로 이루어진 조각을 그림의 소재로 선택하게 된 이유는 조각의 견고한 입체적 면모가 어지러운 마블링 무늬를 형상의 일부로서 보이도록 더 잘 유도할 수 있기 때문이다. 예를 들어 <새의 숨결>에서 분홍색의 유기적인 배경 무늬는 화면의 상부부터 하부까지 각각 상단의 작은 새의 꽁지깃, 나무의 굵은 기둥, 중앙의 꽃이 뿜어내는 향기, 하부의 커다란 새의 꽁지깃 무늬로 형상의 역할을 한다. 그러나 배경에 마블링 무늬가 먼저 존재함을 상기하면, 마블링은 다시금 배경 무늬로 돌아갈 수 있다. 이처럼 마블링 무늬는 보기에 따라 배경의 일부가 되기도 하고 형상의 일부가 되기도 한다.

[그림 17] <검은 백합>, 2022, 종이에 마블링, 수채, 39 x 27cm.

[그림 18] <금 공작>, 2022, 종이에 마블링, 수채, 130 x 83cm.

[그림 19] <새의 숨결>, 2022, 종이에 마블링, 수채, 130 x 83cm.

[그림 20] <옥 금붕어>, 2022, 종이에 마블링, 수채, 35 x 25cm.

## 4. 화면의 확장

나는 한눈에 들어오는 크기의 작품을 만들면서 인간의 눈이 아주 즉각적으로 그림을 파악하고 숨겨진 대상을 찾게 됨을 알고부터 그럴 수 없는 상태에 대해 고민해 보았다. 화면이 커지면 형상과 배경의 관계를 인식하는 데에 어떤 변화가 생길까? 시간이 더 소요되는 상황 이외에 눈으로 지각되는 화면은 어떻게 다르게 보일까? 나는 이에 대한 궁금증을 해결하기 위해 사람 키보다 큰 대형 작품을 만들었다.

화면이 일반적인 시야각을 넘어서까지 커야 했던 이유는 인간의 눈이 어떤 대상을 볼 때 그것의 전체 모습, 즉 게슈탈트를 아주 즉각적으로 보기 때문이다. 따라서 화면이 확장되면 전체를 즉각적으로 볼 수 없어 인지가 지연되고, 그것이 무엇인지 파악하기 위해 전체와 부분, 형상과 배경에 유의하여 보게 된다.

『게슈탈트(gestalt)란 인간이 시각적 대상의 부분적 속성들 보다는 이들을 체계화된 전체로서 지각하는 것을 말한다. 우리는 부분들을 각각 따로 지각하는 게 아니라 전체로 조직화해 지각하며 한 대상의 전체는 부분들의 총합 이상의 특성을 가진다.』[17]

나는 판화를 대형으로 제작하기 위해 여러 개의 화면을 연결했다. 그림은 암묵적으로 정해진 관람 위치가 있다. 우리는 그림과 적당한 거리를 둔 채 한눈에 보이는 상태로 왜곡이 일어나지 않는 선에서 시선을 옮겨가며 그림의 표면을 훑는다. 그러나 그림이 도저히 한눈에 들어오지 않는 거대한 크기가 되면 감상자는 정해진 관람 위치에서 벗어나게 된다. 감상자는 자신의 신체 특성에 맞게 스스로 관람 위치를 옮겨가며 그림을 좀 더 적극적으로 감상하게 된다. 우리의 두 눈은 좌우로 대칭해 있어서 수평 방향으로 넓게 볼 수 있지만, 수직의 세로로 긴 대형 화면을 보려면 고개를 위아래로 움직여 부분을 조합하면서 작품으로부터 거

17) 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 452쪽.

리를 두어야 한다.

화면이 커서 전체와 부분을 감상할 때의 편차가 더 커질 수 있는데, 멀리서 전체를 보면 약간의 공간감이 있는 풍경이지만 가까이서 보면 무늬와 같은 조형 요소가 두드러지는 평면적인 화면이 된다. 예를 들어 <눈 오는 숲>은 전체는 눈이 오는 숲이지만 가까이서 화면의 상단부를 보면 가시가 어지럽게 얽힌 무늬로 보인다(그림 21, 22). <확장하는 풍경>은 멀리서는 수면에 비친 나무의 모습이지만 가까이서 보면 물의 파동으로 인해 생긴 유기적인 무늬가 도드라진다(그림 23, 24).

점, 선, 면이나 무늬 같은 조형 요소를 이용해 그리는 방식은 판화 매체의 특성과 연결된다. 예를 들어, 실크스크린의 망점이 점의 크기와 빈도를 조절해 명암을 표현하는 방식이나 인그레이빙의 날렵한 선이 여러 방향으로 겹쳐 명암을 만드는 것처럼 조형 요소의 크기와 밀도를 통해 명암을 표현하게 된다. <눈이 오는 숲>의 '눈'은 그림의 소재인 동시에 화면에 명암을 만드는 작은 단위이다.

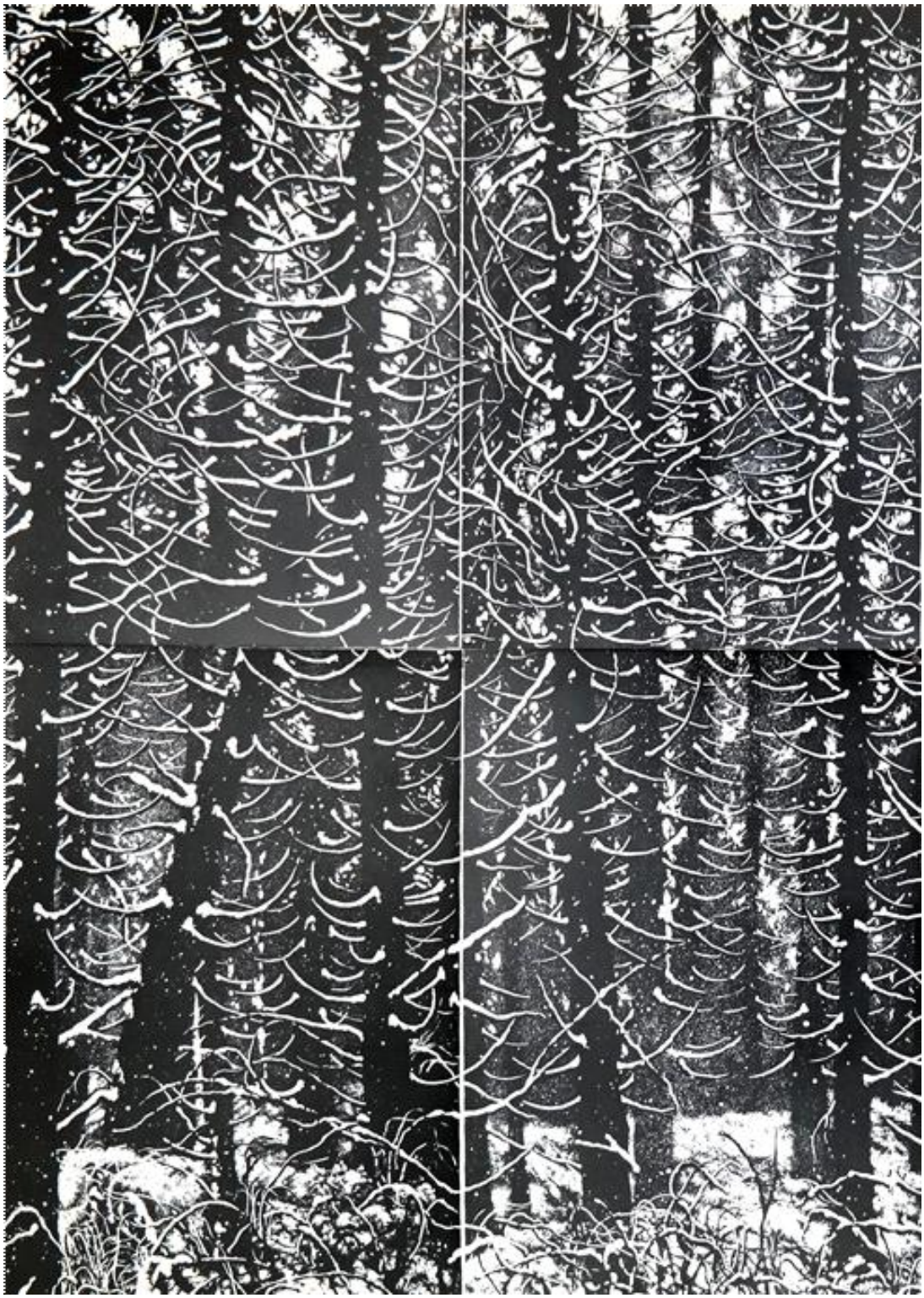
나는 수면에 비친 풍경을 소재로 하여 공간감을 없애기도 하는데, 이러한 풍경에는 유동적이고 순간적이며 만질 수 없는 현상이 담기게 된다. 수면에 나타나는 현상은 투명하고 일시적이다. 수면은 위와 아래 공간을 압축적으로 보여준다. 이것은 삼차원 공간의 깊이감을 이차원의 평면적인 모양으로 바꾸어 그리기에 좋은 장치이다. 따라서 내가 그린 풍경은 원경, 중경, 근경에 따라 보는 이의 시선을 유도하기보다는 시선을 분산시키고 초점을 분열시키며 평면성을 강조하는 풍경이라 할 수 있다.

수면이라는 표면은 자기를 기점으로 위와 아래를 동시에 보여주는데, 위의 경우 거울처럼 반짝이며 비추고 아래의 경우 유리처럼 투명하게 비친다. 나는 수면을 바라볼 때 위아래 공간에서 각각 벌어지는 일이 수면이라는 얇은 표면에 섞여 그 순서와 차이를 구별하기 힘든 현상이 흥미로웠다. 마치 물 위에 나무, 물, 물 아래의 공간감이 압축된 듯한 느낌이 들었고 형상과 배경의 구분을 명확히 할 수 없었으며 하나의 초점을 맞출 수도 없었다.

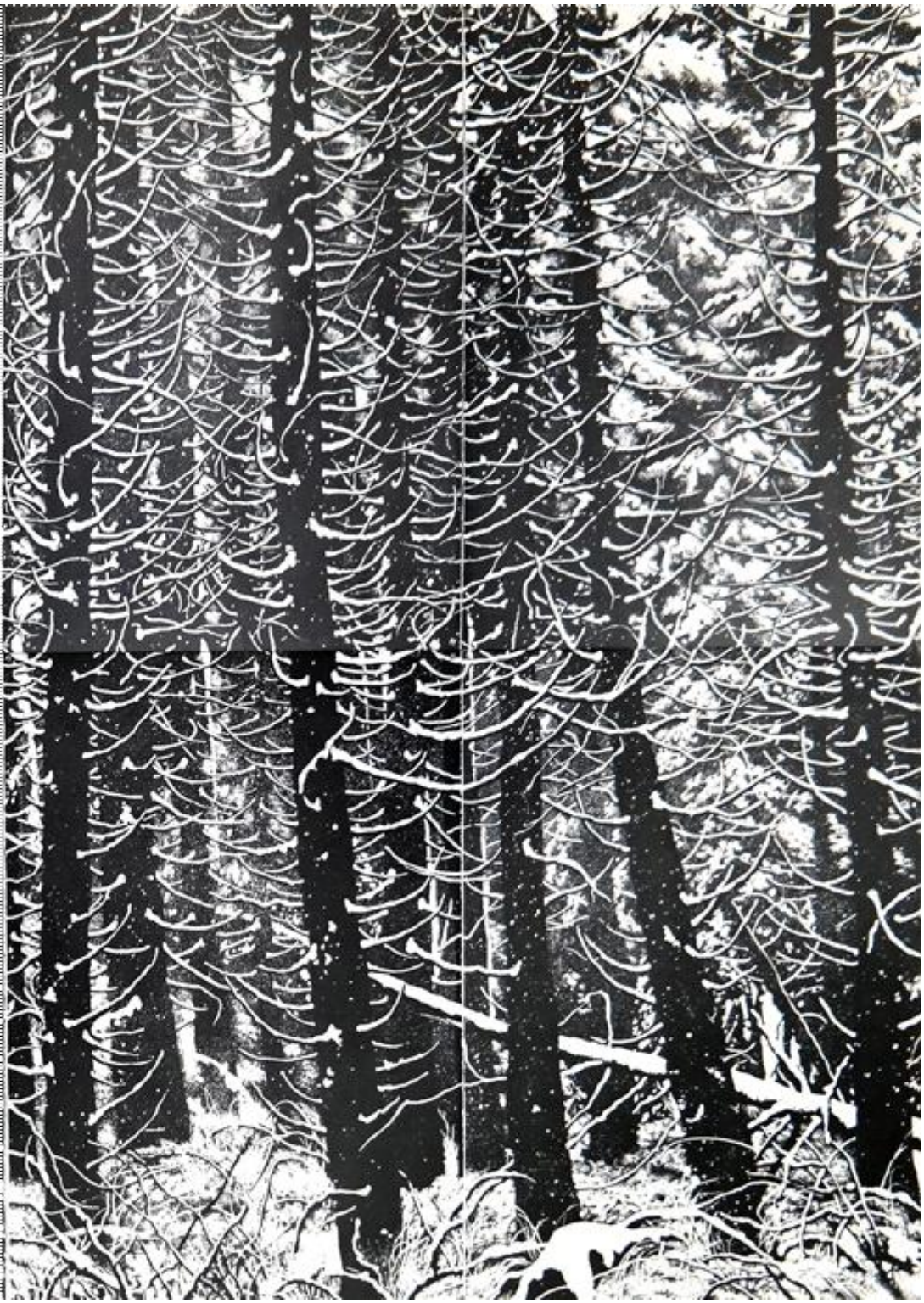
<확장하는 풍경>에서 현실계의 공간감은 연못의 수면 위로 존재하는

나무, 수면에 떠 있는 부들이나 개구리밥 같은 수상 식물, 물 아래에 사는 잉어라는 구체적인 대상으로 파악될 수 있다. 이것들은 세 개의 수직적 공간으로 나뉠 수 있다. 나는 서로 다른 층위의 대상들을 물의 파동이 만드는 일렁거리는 곡선 무늬와 결합하여 수면이라는 얕은 표면이 가진 복합적인 무늬로서 드러냈다. 이때 나무와 풀의 형상은 유려한 곡선이 아닌 번개 모양과 같은 반복적인 변화가 생긴다.

<눈 내리는 숲>과 <확장하는 풍경>은 <새 떼>와 <나비고기나비>, <오리 떼>처럼 화면의 크기는 거대하지만, 감상거리에 따라 보이는 상태는 반대라고 할 수 있다. 예를 들어 <새 떼>와 같은 무늬그림은 멀리서 볼 때 색 면과 같은 추상적인 그림이며 가까이 갈수록 구체적인 대상이 드러나는 반면, <눈 내리는 숲>은 멀리서 보면 구체적인 숲이라는 공간이지만 가까이 갈수록 추상적인 점무늬들이 보이기 때문이다.

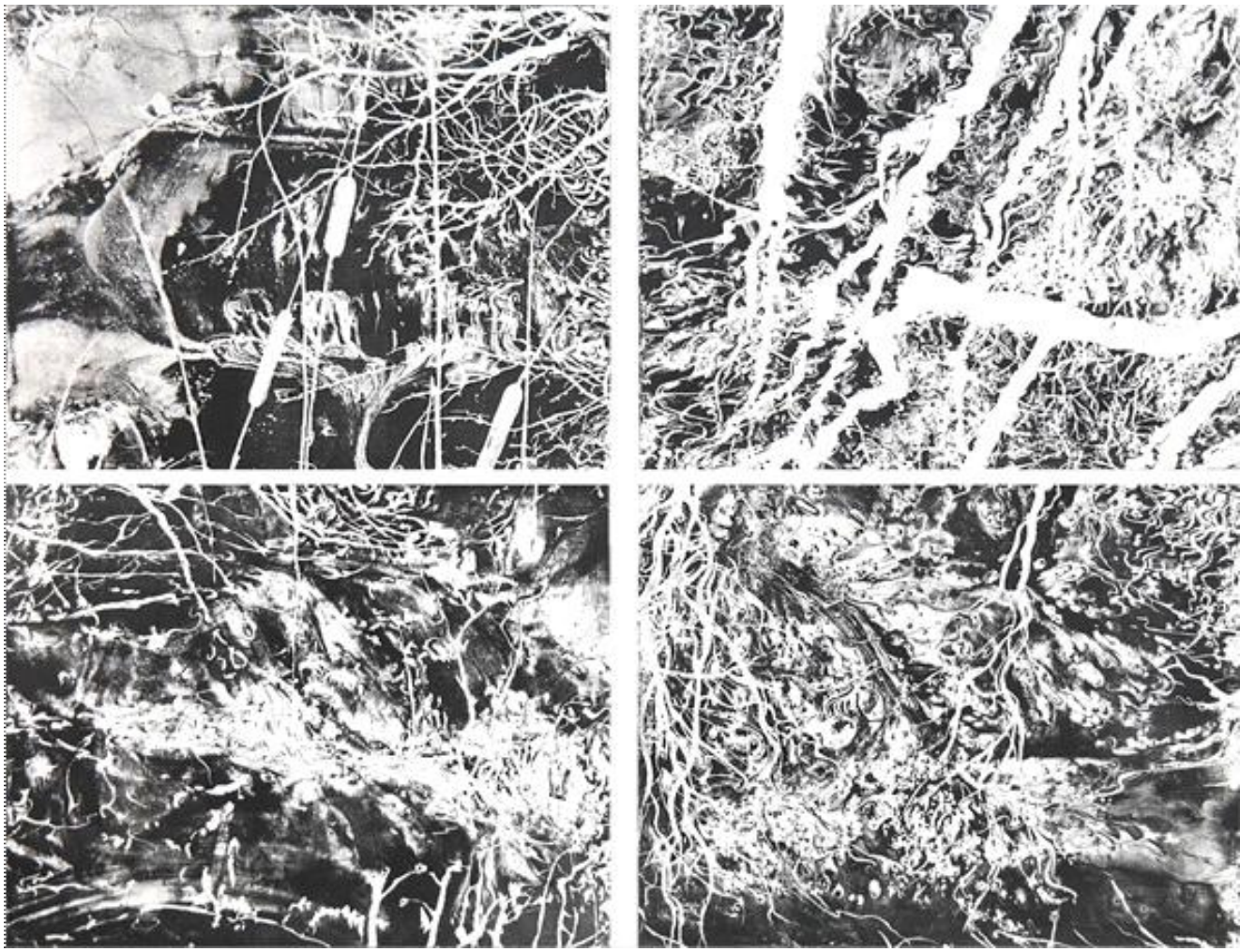


[그림 21] <눈 오는 숲>, 2020, 종이에 석판화, 200 x 280cm.

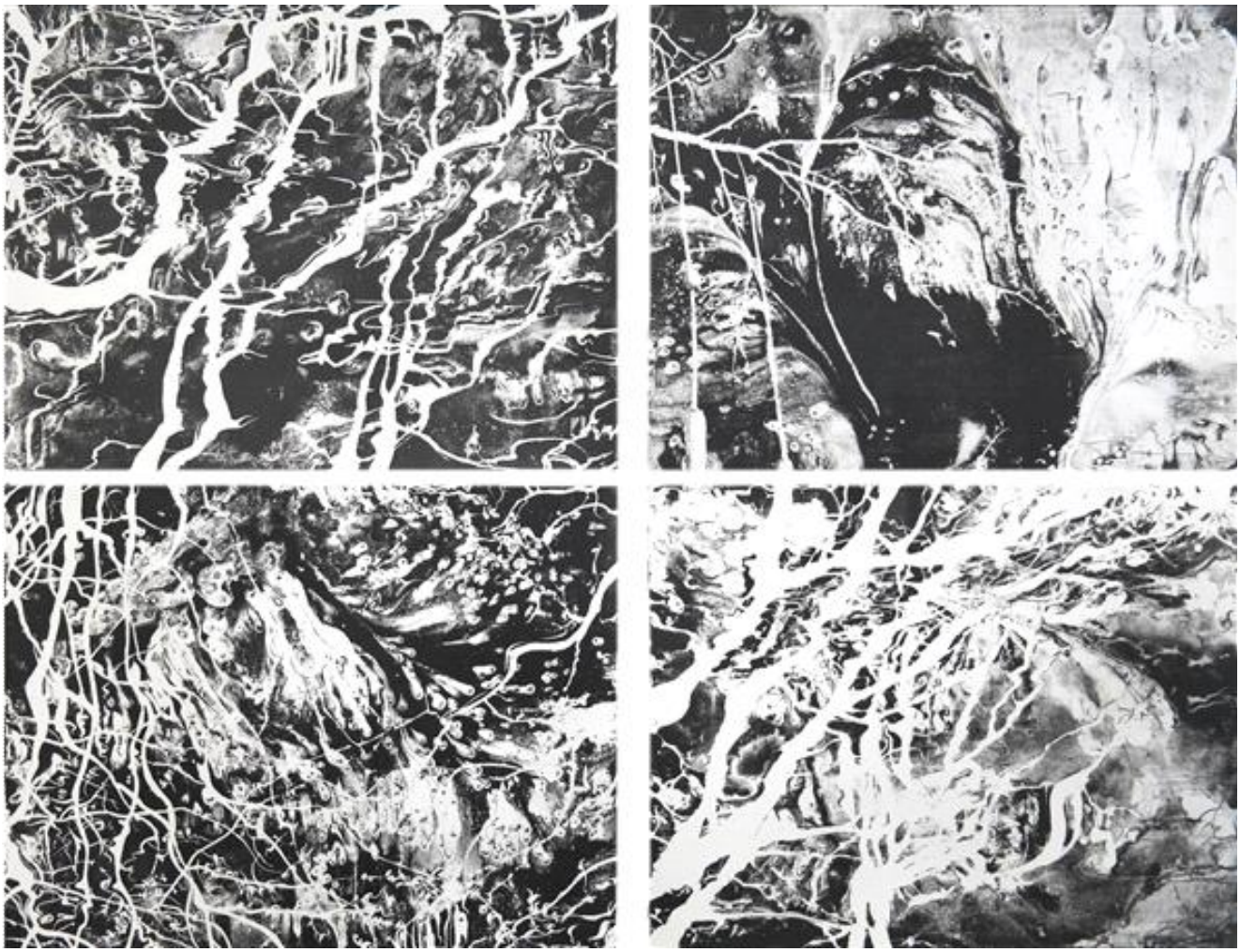


[그림 22] <눈 오는 숲> 세부

[그림 23] <확장하는 풍경> 세부



[그림 24] <확장하는 풍경>, 2018, 종이에 석판화, 140 x 400cm.



# Ⅳ. 결 론

이 연구를 통해 나는 지난 5년간의 작업의 변화 과정을 살피면서 내가 미처 자각하지 못했던 작업을 관통하는 일관적인 관심사를 확인할 수 있었다. 나는 그림에 무언가를 숨기며 드러내고, 찾게 만드는 과정을 즐기면서 왜 숨겨야 하는지, 왜 찾아야 하는지와 같은 질문에 대해 쉽사리 대답하지 못했다. 단순히 그것이 숨바꼭질처럼 유희적이고 그림에 비밀스러운 조형을 하고 있다는 심리적 만족감이 있었다. 그러나 이 논문을 쓰며 감추며 드러내는 그리기 방식이 관람자에게 어떤 존재를 명확히 보여주기 위함이 아니라 어떤 존재가 지각적으로 드러나기를 경험하길 바라는 마음에서 비롯되었음을 알았다.

또한, 그림에서 형상과 배경, 구상과 추상처럼 대립항에 있는 것의 구분을 모호하게 하여 보는 이가 스스로 선택하도록 해 '무엇을 보는지'보다 '어떻게 보는지'를 알게 만드는 것이 중요했다. 나는 내 그림을 통해 사람들이 경직된 이분법적 사고와 자신의 의견 없이 무언가를 받아들이며 보는 상황에서 조금이라도 벗어날 수 있는 상태가 되기를 기대한다.

형상과 배경의 관계는 그림을 그리는 누군가에게나 적용되는 일반적인 원리지만 이것에 주목하여 여러 방식으로 실험하며 그림을 그리는 것은 나의 특징이라 할 수 있다. 형상과 배경의 관계는 우열관계나 대등관계처럼 글로 쓰기에는 다소 단조로울 수 있으나 시각적으로 풀어내는 방식은 무궁무진하다고 생각한다. 왜냐하면 그림에서 형상이 되기 위한 조건과 배경이 되기 위한 조건은 시지각 원리에 따라 크기나 위치, 색, 무늬 등 여러 요인에 의해 결정되므로 그것들을 조합하는 방식은 얼마든지 다양할 수 있기 때문이다.

나는 지난 5년 동안 형상보다 배경을 중요하게 여기며 그림을 그려왔다. 형상만큼이나 중요해진 배경은 그림에 숨겨질 형상을 결정하기도 하고 무늬로 형상을 가리기도 하면서 결과적으로 형상과 배경의 분리가 쉽사리 이루어지지 않게 된다. 나는 이러한 그림을 '무늬그림'이라 말하며 평평하고 평등한 가치를 지향한다고 강조했다. 나에게 작업은 쉽게 인식

되지 않는 대상을 만들고 관람자들에게 찾아보라고 제안하는 행위에 가깝다. 제목을 통해 숨겨진 대상이 있음을 알려주지만, 관람자가 쉽게 그림의 구조를 파악하지 못하도록 만들기 때문이다. 어쩌면 나는 내 그림 하나하나에 수수께끼처럼 풀리지 않는 의문을 남기면서 누군가 그것을 유심히 봐주고 찾아내 주기를 기다리는 사람, 이미지와의 성공적인 숨바꼭질을 즐기는 사람일지도 모르겠다.

이에 더해, 조형 요소를 단위로 하여 명암을 표현하거나, 압력을 통해 얇은 층으로 찍혀 나오는 특성이 있는 판화가 형상과 배경의 분리를 어렵게 만드는데 더 적합한 매체임을 알았다. 그리고 화면을 거대한 크기로 확장하는 것이 전체를 한눈에 파악하려는 인지를 지연시키며 전체와 부분의 차이를 보도록 만들 수 있음을 확인했다.

이 연구에서 색 사용에 관한 것과 소재로서 동물의 쓰임에 대한 섬세한 기술이 해결되지 못한 것 같아 아쉽다. 이것들에 관한 정밀한 연구는 이후의 작업과 병행하며 그 완성도를 높일 수 있으리라 기대한다. 또한, 나의 그림에서 형상과 배경의 관계가 이에 그치지 않고 더 다양한 양상으로 발전해 나가길 기대한다.

# 참 고 문 헌

## 단행본

김복영, 『미와 조형의 심리학』, 서울: 조형사, 1994.

김춘일, 박남희 편역, 『조형의 기초와 분석』, 서울: 미진사, 1991.

오성주, 『지각의 기술: 지각심리학의 실습적 이해』, 서울: 서울대학교출판문화원, 2019.

아키타 마사코, 『그림을 보는 기술』, 이연식(역), 서울: 까치, 2020.

라우어, 데이비드(Lauer, David A), 펜탁, 스티븐(Pentak Stephen). 『조형의 원리』, 이대일(역), 서울: 예경, 2002.

아른하임, 루돌프, 『미술과 시지각』, 김춘일(역), 서울: 미진사, 1995.

_____. 『시각적 사고』, 김정오(역), 서울: 이화여자대학교출판문원, 2004..

스노우덴, 로버트(Snowden, Robert), 톰슨, 피터(Thompson, Peter), 트로샨코, 톰(Troscianko, Tom), 『시각심리학의 기초』, 오성주(역), 서울: 학지사, 2013.

# Abstract

# A Study on the Pattern-Painting that Conceals and Reveals Shapes

## -based on my work-



Yujeong Cho

Printmaking Major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University



I create painting by filling shapes with units that compose the background, or by filling the background with shapes without leaving any blank space, resulting in a flat, two-dimensional image with a minimal sense of depth. As the distinction between the shape and background becomes obscure, the shape becomes concealed. Therefore, my paintings usually contain hidden images. I then explicitly specify the hidden subject of depiction in the titles of my paintings, inviting the viewers to discover the concealed images.

The paintings portrayed in this way has no hierarchy between the shape and the background, rather, it places equal

emphasis on both elements. This is because the solid distinctions between opposing elements, such as shapes and backgrounds, or major shapes and minor shapes, are blurred and indistinguishable from each other. The way I paint blurs the boundaries between the "dominant and subordinate relationship between shapes and backgrounds", the "hierarchical relationship between depicted objects", and "relationship between three-dimensional space and the objects that exist within it", emphasizing the value of flatness and equality. And I refer to such paintings as "pattern-paintings."

I experiment with two main ways to explore the relationship between shape and background. The first method is to "make the shapes similar to the background" and "repeat the shapes throughout the painting to create a cohesively clustered image." These two ways have in common that they highlight shapes and draw inspirations from by optical illusions and patterns found in animals and nature.

The second method is to "combine transparent circular patterns with shapes" and "evoke shapes from marbled pattern backgrounds." Both methods have in common that the background is painted first, and then the shape is overlapped on the top of the patterned background. Although the background was painted first, it is difficult to easily distinguish which layer was put first, the background or the shape.

In addition, I try to create large-scale landscapes in prints to delay the perception of grasping the whole and make the deviation larger when exploring the relationship between the shape and the background, the whole and the part. From a distance, the landscape has a slight sense of depth, but up close, the surface looks flat with noticeable elements such as patterns. Additionally, I create two-dimensional landscapes without depth, by using materials that

have transparent and distorting qualities, such as water surface, to disperse the focus.

This study has been a process of finding answers to the questions of why something should be hidden, why it must be found, and why I enjoy these artistic practices. Ultimately, I have realized that hiding objects by “revealing while hiding” is not intended to show a certain existence clearly, but to experience a certain existence that is perceptually revealed. The purpose of blurring distinction between opposing elements, such as shape and background, and figurative and abstract expression, is to make viewers interested in “how they see” rather than “what they see.” Additionally, I hope that through my paintings, viewers can escape from the situations where they are forced to accept something in a stereotyped way not based on their own opinion.

**keywords** : shape and background, concealing image, pattern-painting, camouflage, flatness, non-hierarchical image, expansion of image, the principles of visual perception

***Student Number*** : 2017-23709