



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](#)

2023년 2 월

박사학위 논문

다원(多元)이미지의 초현실적 조합을 통한 은유적 의미 작용에 관한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

조선대학교 대학원

미 술 학 과

온 형

다원(多元)이미지의 초현실적 조합을 통한 은유적 의미 작용에 관한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

A study of Metaphorical meaning through The
Surrealistic combination of Multiple images

- Focused on the Researcher 's Work -

2023년 2 월 24일

조선대학교 대학원

미 술 학 과

온 형

다원(多元)이미지의 초현실적 조합을 통한 은유적 의미 작용에 관한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

지도교수 조윤성

이 논문을 미술학 박사학위 신청논문으로 제출함

2022년 10월

조선대학교 대학원

미 술 학 과

온 형

온형의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>김유섭 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>김종경 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>문형선 (인)</u>
위원	광주대학교 교수	<u>이매리 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>조윤성 (인)</u>

2023년 1월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

국문초록

제1장 서론	1
제1절 연구 배경과 목적	1
제2절 연구 내용과 방법	2
제2장 다원(多元)이미지와 재구성	5
제1절 회화에서 나타나는 다원(多元)이미지	5
1. 이론 고찰	6
2. 시대에 따른 다원(多元)이미지 의미의 변화	12
3. 동시대 다원(多元)이미지의 개발 방법	16
제2절 다원(多元)이미지를 초현실적 방식으로 재구성하 는 원리와 방법	25
1. 재구성 원리	25
가. 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석법	26

나. 베르그송(Henri Bergson)의 직관주의	28
다. 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)의 변증법	29
2. 재구성 방법론	30
가. 고정관념에 반(反)하는 구성	31
나. 시각과 심리의 합리적 충돌	36
다. 공감(Empathy)목적의 의미 변환	37
제3장 회화 작품에서의 은유적 구조	41
제1절 은유의 개념과 구성 방식	41
1. 은유적 개념	41
2. 작품의 창작과 감상 사이의 연결: 은유의 운용방식	43
가. 표현의 매체로서 구도의 비합리적인 병치(併置)	44
나. 다원(多元)이미지에서의 유사성과 이질성의 모순된 결합	45
제2절 회화에서의 은유적 동기와 특성	46
1. 은유적 동기	47
2. 은유적 특성	51
가. 은유적인 목적을 위한 사고(思考)의 도약과 확장	51
나. 은유적 과정에서 회화 이미지의 재창조성	53
다. 은유적 이미지의 불확실성	55

제3절 회화적 언어의 은유적 기능	56
1. 공간의 은유: 보이는 것과 보이지 않는 것	56
2. 색채의 은유: 시각화의 의의	58
3. 구도적 은유: 다양한 형태의 관람	61
4. 요소적 은유: ‘상(像)’에서 ‘심(心)’으로	65
제4절 화가들의 독특한 이미지의 은유적 표현	73
1. 그림의 이면: 마그리트(Rene Magritte)의 검은 모자 를 쓴 신사	74
2. 영원한 욕망: 살바도르 달리(Salvador Dali)의 서랍과 시계	76
3. ‘개성화’의 광희(狂喜): 제임스 앙소르(James Sydeny Ensor)의 가면	79
4. 이상과 현실의 충돌: 유에민준(岳敏君)의 큰 웃음	81
제4장 꿈과 깨어 있는 사이의 자기 성찰: My Room —연구자의 작품 중심으로	83
제1절 자아 공간에서 다원(多元)이미지의 형성과 은유적 표현	83

1. 진실한 마음의 숨김: 밀폐된 공간에서 드러나는 자아	
<Persona>	84
가. 욕망의 집합: 굴러가는 공	85
나. 굳어진 얼굴: 가면	88
다. 감춰진 속마음: 커튼	91
2. 공생공존: 인간과 동물의 집합체 <Inbreak>	94
3. 모순과 융합 : 나와 자신의 거리에 대한 생각	
<Honest Conversation>	99
제2절 작품 형식 구성의 특징	102
1. 구석 공간의 반복과 미러링(Mirroring) 대비	102
2. 색채의 심리적 표현 - 외로움과 허무	107
제3절 작품의 의의	112
1. 불안한 상태에서의 감정적 의존과 반성	112
2. 내면과 연결된 독창적인 회화표현	113
3. 작품에 대한 은유적 의미를 다층적으로 감상하는 방식	114
제5장 결론	116
【참고 문헌】	120

표 목차

(표 1) 매슬로의 욕구단계이론	94
(표 2) 프로이트의 성격구조	99
(표 3) 연구자 작품의 색채 분석	111

도판 목차

(도판 1) 도상 기호의 예시	7
(도판 2) 지표 기호의 예시	7
(도판 3) 상징 기호의 예시	7
(도판 4) 몬드리안, <큰 빨간색 평면이 있는 구성, 노란색, 검은색, 회색 및 파란색>, 59.5×59.5cm, Oil on canvas, 1921.	8
(도판 5) 빌렘 드 쿠닝, <발굴>, 205.7×254.6 cm, Oil on canvas, 1950.	8
(도판 6) 마우리치오 카틀란, <코미디언>, 개념 예술조각품, 2019	11
(도판 7) 데이피드 다투나, 행위예술, 2019	11
(도판 8) <프랑스 코슬라 동굴 벽화>, 기원전 1만 6000년—1만 5000.	13
(도판 9) <전쟁의 신 오로>, 타히티에서 출토, 18세기	13
(도판 10) 앤디 워홀, <브릴로 상자>, 43.2×43.2×35.6cm, 나무에 합성물감과 실크스크린, 1964.	18
(도판 11) 나라 요시토모, <그리운 가을 랑데부>, 194×162cm, Acrylic on canvas, 2013.	19
(도판 12) 호안 미로, <감각 자료>, Drawing on papers, 100×140cm, 1912.	21
(도판 13) 르네 마그리트(Rene Magritte), <연인 I>, 54×73.4cm, Oil on canvas, 1928.	27
(도판 14) 르네 마그리트(Rene Magritte), <연인 II>, 54×73.4cm, Oil on canvas, 1928.	27
(도판 15) 르네 마그리트, <헤겔의 휴일>, 61x50cm, Oil on canvas, 1958.	29
(도판 16) 막스 에른스트, <여인, 노인, 그리고 꽃>, 96.5×130.2cm, Oil on	

canvas, 1923.	31
(도판 17) 호안 미로, <할리퀸의 카니발>, 66×90.5cm, Oil on canvas, 1924. ..	33
(도판 18) 살바도르 달리, <기억의 지속>, 24×33cm, Oil on canvas, 1931.	34
(도판 19) 르네 마그리트(Rene Magritte), <이미지의 배반>, 63.5×93.98cm, Oil on canvas, 1928-1929.	35
(도판 20) 살바도르 달리, <삶은 콩으로 만든 부드러운 구조물 (내란의 예감)>, 99×100cm, Oil on canvas, 1936.	39
(도판 21) 빈센트 반 고흐, <신발>, 38.1×45.3cm, Oil on canvas, 1886.	43
(도판 22) 파블로 피카소, <게르니카>, 349.3×776.6 cm, Oil on canvas, 1937. 48	
(도판 23) 구스타프 클림트, <여성의 세 시기>, 180×180cm, Oil on canvas, 1905.	50
(도판 24) 구스타프 클림트, <죽음과 삶>, 180.5× 200.5cm, Oil on canvas, 1910.	50
(도판 25) 막스 에른스트, <오이디푸스 렉스>, 93×102cm, Oil on canvas, 1922. 52	
(도판 26) 막스 에른스트, <나이팅게일에게 위협받는 두 아이>, 69.8x57.1cm, 유채, 나무 틀, 나무 틀에 오려 붙인 인쇄용지, 1924.	54
(도판 27) 살바도르 달리, <끝없는 수수께끼>, 114,5×146,5cm, Oil on canvas, 1938.	55
(도판 28) 프랜시스 베이컨, <십자가의 기슭에 있는 인물에 대한 세 가지연구>, 74×94cm, Oil on canvas, 1944.	58
(도판 29) 파블로 피카소, <푸른 자화상>, 81×60cm, Oil on canvas, 1901.	59
(도판 30) 파블로 피카소, <고행자>, 118.4×80.6cm, Oil on canvas, 1903.	59
(도판 31) 파블로 피카소, <삶>, 196.5×129.2cm, Oil on canvas, 1903.	59
(도판 32) 에드워드 호퍼, <밤을 지새우는 사람들>, 152×84cm, Oil on canvas, 1942.	61

(도판 33) 레오나르도 다 빈치, <최후의 만찬>, 880×700cm, 젯소에 템페라, 1490.	62
(도판 34) 데이비드 호크니, <피카소를 공부하는 니콜라스 와일더>, 120×66cm, 디지털, 1982.	63
(도판 35) 데이비드 살레, <거울 속의 립스>, 182.9×366.4cm, 캔버스와 린넨에 오일과 아크릴, 1998.	64
(도판 36) 야코포 란디노, <십자가, 마돈나와 성도들>, 39×42cm, 젯소에 템페라, 1320.	66
(도판 37) 살바도르 달리, <성 안토니오의 유혹>, 90×119.5cm, Oil on canvas, 1946.	67
(도판 38) 앙리 마티스, <창>, 146.1×116.8cm, Oil on canvas, 1916.	68
(도판 39) 앙리 마티스, <자화상>, 종이에 잉크로, 1935.	68
(도판 40) 에드워드 호퍼, <작은 도시의 사무실>, 71.1×101.6cm, Oil on canvas, 1953.	69
(도판 41) 디에고 벨라스케스, <거울의 비너스>, 122×177cm, Oil on canvas, 1647-1651.	70
(도판 42) 얀 반 에이크, <아르놀피니 부부의 초상>, 60×82.2cm, Oil on canvas, 1434.	71
(도판 43) 디에고 벨라스케스, <시녀들>, 276×318cm, Oil on canvas, 1656.	71
(도판 44) 르네 마그리트, <거짓 거울>, 54×81cm, Oil on canvas, 1928.	72
(도판 45) 르네 마그리트, <재생산 금지>, 81.3×65cm, Oil on canvas, 1937. ...	72
(도판 46) 쿠사마 야요이, <인피니티 미러 룸>, 383.5×557.4×482.8cm, 설치, 2016.	73
(도판 47) 르네 마그리트, <골콘다>, 81×100cm, Oil on canvas, 1953.	74
(도판 48) 르네 마그리트, <데칼코마니아>, 81×100cm, Oil on canvas, 1966. ...	74

(도판 49) 르네 마그리트, <인간의 아들>, 116×89cm, Oil on canvas, 1964.	75
(도판 50) 살바도르 달리, <기억의 지속>, 24×33cm, Oil on canvas, 1931.	76
(도판 51) 살바도르 달리, <기억의 지속성의 붕괴>, 25.4×33cm, Oil on canvas, 1952-1954.	76
(도판 52) 살바도르 달리, <불타는 기린>, 35×27cm, Oil on canvas, 1937.	77
(도판 53) 살바도르 달리, <스페인>, 42×62cm, Oil on canvas, 1938.	77
(도판 54) 살바도르 달리, <서랍이 있는 밀로의 비너스>, 98cm, 조각, 1936.	78
(도판 55) 제임스 앙소르, <음모>, 90×149cm, Oil on canvas, 1890.	80
(도판 56) 유에민첸, <기억 2>, 140x108cm, Oil on canvas, 2000.	81
(도판 57) 유에민첸, <매장>, 380x300cm, Oil on canvas, 2010.	81
(도판 58) 쿠사마 야요이, <수선화 정원>, 설치, 1996.	88
(도판 59) 쿠사마 야요이, <나는 여기 있지만 아무것도 아니다>, 설치, 2000. ...	88
(도판 60) '백남준' 스틸, 볼프강 램스보트, 1961.	89
(도판 61) 백남준과 조각 <자초상/머리와 손>	89
(도판 62) Zeng Fanzhi, <최후의 만찬>, 220×395cm, Oil on canvas, 2001. ...	90
(도판 63) 제임스 앙소르, <1889년 그리스도의 브뤼셀 입성>, 252.7×430.5cm, Oil on canvas, 1888.	90
(도판 64) 프리다 칼로, <가시 목걸이와 벌새가 있는 자화상>, 61.25×47cm, Oil on canvas, 1940.	95
(도판 65) 프리다 칼로, <부상당한 사슴>, 22.4×30cm, 석조석 에 기름, 1946. .	95
(도판 66) 프리다 칼로, <나와 나의 앵무새>, 82×62.8cm, Oil on canvas, 1941.	95
(도판 67) 연구자가 촬영한 광주광역시 ACC예술문화전당에서, 2022.	96

(도판 68) 연구자가 촬영한 광주광역시 ACC예술문화전당에서, 2022.96

(도판 69) 프리다 칼로, <두 명의 프리다>, 173.5×173cm, Oil on canvas,
 1939.100

(도판 70) 프랜시스 베이컨, <머리 VI>, 93.2×76.5cm, Oil on canvas, 1949. ·105

(도판 71) 프랜시스 베이컨, <웅크리고 있는 누드를 위한 연구>198.1×137.2cm,
 캔버스에 오일과 모래, 1952.105

(도판 72) 프랜시스 베이컨, <순진한 X를 위한 스케치>, 80.5×65cm, Oil on
 canvas, 1962.105

(도판 73) 파블로 피카소, <엄마와 아이>, 112×97cm, Oil on canvas, 1902. ·108

(도판 74) 이브 클랭, <무제 블루 모노크롬(IKB 82)>, 92.1×71.8cm, 캔버스에
 합성수지의 건조 안료, 보드에 장착, 1959.108

(도판 75) 권옥연, <고목>, 60×44cm, 실크스크린, 1990.109

(도판 76) 앙리 마티스, <댄스>, 260×391cm, Oil on canvas, 1910.110

(도판 77) 막스 에른스트, <첫 번째 명확한 단어에서>, 81.3×59.7cm, Oil on
 canvas, 1923.110

연구자 작품 목차

(그림 1) 온형, <흔들리는 욕망>, 디지털 드로잉, 프리사이즈, 2020.	86
(그림 2) 온형, <조용한 방>, 디지털 드로잉, 프리사이즈, 2020.	86
(그림 3) 온형, <Hiding>, 116.7x91cm, Oil on canvas, 2021.	87
(그림 4) 온형, <Persona.시리즈>(부분), Oil on canvas, 2020-2021	90
(그림 5) 온형, <Persona.14>, 45.5×38cm, Oil on canvas, 2021.	91
(그림 6) 온형, <Persona.10> (부분), 130.3×162cm, Oil on canvas, 2021	91
(그림 7) 온형, <Persona.12> (부분), 194×259cm, Oil on canvas, 2021.	91
(그림 8) 온형, <Persona.11>, 194×259cm, Oil on canvas, 2021.	92
(그림 9) 온형, <Persona.12>, 194×259cm, Oil on canvas, 2021.	93
(그림 1) 온형, <Inbreak.1>, 112.0 ×145.5 cm, Oil on canvas, 2020.	96
(그림 1) 온형, <Inbreak.2>, 112.0 ×145.5 cm, Oil on canvas, 2020.	96
(그림 12) 온형, <Inbreak.3>, 130.3×162cm, Oil on canvas, 2020.	97
(그림 13) 온형, <Inbreak.4>, 112.0×291cm, Oil on canvas, 2020.	97
(그림 14) 온형, <Inbreak.5>, 130.3×162cm, Oil on canvas, 2020.	98
(그림 15) 온형, <융합의 과정>, 45.5×38cm, 세 개, Oil on canvas, 2020.	99
(그림 16) 온형, <Honest Conversation · face to face>(부분), 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	100
(그림 17) 온형, <Honest Conversation · back to back>(부분), 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	101
(그림 18) 온형, <Honest Conversation · juxtaposition>(부분), 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	101

(그림 19) 온형, <구석 1>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020	103
(그림 20) 온형, <구석 2>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020	103
(그림 21) 온형, <Persona.3>, 72.7×91.0cm, Oil on canvas, 2019.	105
(그림 22) 온형, <Persona.2>, 53.0×65.2cm, Oil on canvas, 2020.	105
(그림 23) 온형, <Persona.8>, 130.3×162.0cm, Oil on canvas, 2020.	105
(그림 24) 온형, <Honest Conversation · face to face>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	106
(그림 25) 온형, <Honest Conversation · back to back>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	106
(그림 26) 온형, <Honest Conversation · juxtaposition>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.	106

ABSTRACT

A study of Metaphorical meaning through The Surrealistic combination of Multiple images - Focused on the Researcher' s Works -

Wen Xin

Advisor : Prof. Cho yoon-sung, Ph.D.

Department of Fine Arts,

Graduate School of Chosun University

This study explores the mode of presentation and the significance that metaphors provide in art works by focusing on the super realistic combination of multiple images.

There are many theories about the origin of art, including the Theory of Mimic, the Theory of Play, the Theory of Labor and Work, the Theory of Witchcraft, the Theory of Expression, the Theory of Surdetermination, and so on. Start with the bull that man painted in Lascaux, till Kusama Yayo' s Pumpkin, Jeff Koons' s Balloon Dog, and Maurizio Cattelan' s Comedian. The appearance of art seems to have changed greatly, but its essence has not changed. Though artists create in direct or indirect ways, their ultimate goal is to express, to express subjective thoughts through the form of art. With the full and free development of the spiritual world, contemporary arts prefer to explore more possibilities of interpretation through the appearance of works of art. Thus, metaphor is devoted greatly to this process. Metaphor, originally a way of expression in literary writing, is now also a language of art, which has experienced a development process from the physical level to the psychological level, from The physiological level to the spiritual level. In the process of artistic creation, artists subjectively transform various and mul

multiple images, through which they make metaphors effective, in order to complete the adjustment of self-relationship, the narration of the state of social development, and the reproduction of the world outlook.

In figurative or abstract works of art, the use of images is one of the important elements for artists to express themselves and distinguish themselves from others. Everyday objects exist around everyone, and their actual images give the audience the first impression visually. However, the simple images can no longer meet the needs of contemporary art. Between the real and the unreal becomes artists' free zone. The surreal combination of multiple images presents non-existent existence and non-realistic reality. The essence of this surreal creation is the imagination, dreams, and various changes that have been neglected for a long time. Therefore, when facing the works created through surreal techniques, the audience will not only have doubts, but also establish their own cognition, and will have a different understanding of the works.

From the use of multiple images to the completion of the purpose of metaphor, a bridge of form is needed. When it comes to the style which has the most profound influence on contemporary art, then Dadaism must have its place. Since then art has rediscovered possible pleasures and vivid experiences. Surrealism derived from Dadaism has also become the forerunner of post-modernist consciousness. It can be seen that the air in contemporary art has been unable to leave the surreal expression. However, the focus of this study is not surrealism but superrealism, for contemporary art, with its strong inclusiveness and freedom, does not need a certain doctrine or genre to survive. In addition to the strict surrealism in many artistic styles, the image or expression method of surrealism can also be noticed. As the medium connecting multiple images and metaphorical purposes, surrealism, is intensely interesting and symbolic, which has attracted many artists and audiences. The metaphorical effect and symbolic meaning produced by the combination of multiple images have many positive meanings for the concept development and artistic interpretation of contemporary art.

Moreover, under the unique Spiritual environment of each era, the universality of metaphorical meaning is also changing. Mask, for example, in ancient times, people make masks for religious reasons to worship and other activities. However, the contemporary masks not only present diversity in appearance, more importantly, but their meaning has also changed. Now they can represent entertainment, serve on a variety of occasions, as well as a way to explore human nature under the pen of writers and artists. Influenced by the social environment and a unique and advanced aesthetic, artists form unique artistic symbols by reconstructing the elements which form a consensus of meaning and are generally recognized by the public. In this process, how artists form and use unique Personalized symbols to realize the multi-dimension communication of spiritual consciousness is also one of the focuses of this research.

Centering on the works of researcher, this study explores the evolution process of multiple images from ancient symbol-symbol-artistic symbol-symbols in art and the factors and application methods of the formation of multiple images in contemporary times. In addition, it transforms and combines multiple images in the form of superreality, and studies the principle, application and significance in painting. On this basis, the structure of metaphor is further analyzed. This paper studies how to achieve the purpose of metaphor through the surreal combination of meaning and multiple images in painting. And through the painting language in the works of other painters to explain and verify the existence of metaphor structure. In the works of this researcher, the practice process of relevant theories is analyzed, the similarities and differences in similar paintings are compared, and the source and originality of the researcher's painting style are illustrated.

Therefore, this study systematically studies the meaning and function of the hyperrealistic combination metaphor through multiple images. And to explore the way to "read" contemporary paintings and appreciate paintings "inner" methods. It enables painters to expand their thinking as much as possible, and makes their paintings not only attract the attention of the audience, but also truly

penetrate the hearts of the people, causing more profound thinking and providing theoretical and practical basis.

국문초록

본 연구는 다원(多元)이미지를 중심으로 초현실적 조합을 통해 회화 작품 속 은유적 표현 방식과 의미를 탐구하는 것이다.

예술의 기원에는 모방설, 유희설, 노동설, 주술설, 표현설, 다원결정론 등 다양한 학설이 존재하는데, 인간이 라스코 동굴에서 그린 황소에서부터 시작해서 오늘날까지 우리는 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)의 <호박>, 제프쿤스(Jeff Koons)의 <Balloon Dog>, 마우리치오 카텔란(Maurizio Cattelan)의 <Comedian>을 볼 수 있다. 예술은 외양은 큰 변화를 겪은 것 같지만 본질은 변함이 없으며, 화가는 직간접적인 방식으로 작품을 창작 하고 궁극적으로는 예술을 통해 주관적인 생각을 표현하는 것을 목적으로 한다. 정신세계의 자유로운 발전에 따라 동시대 회화는 작품의 외형을 통해 더 많은 해석의 가능성을 모색하는 것을 선호한다. 따라서 이 과정에서 은유가 큰 역할을 한다. 은유는 원래 문학작품의 글쓰기 표현 방식이었는데, 현재는 회화적 언어이기도 하며, 물리적 측면에서 심리적 측면, 신체적 측면에서 정신적 측면으로의 발전 과정을 거쳤다. 회화 창작 과정에서 화가는 다양하고 다중적인 이미지를 주관적으로 변형하고, 이를 통해 은유적인 역할을 하게 되며, 자기 관계의 조정, 사회 발전 상태에 대한 서술과 세계관을 재현한다. 구상적 또는 추상적 회화 작품에서 이미지의 활용은 화가가 자기표현과 상호 구분을 하는 중요한 요소 중 하나이다. 일상적인 사물은 누구에게나 존재하고, 현실에 존재하는 이미지는 시각적으로 관객에게 첫인상을 주지만 단순한 이미지는 더 이상 동시대 회화의 요구를 충족시킬 수 없다. 따라서 다원이미지는 현실과 비현실 사이에서 화가의 자유로운 영역이 되는 것이다. 다원이미지의 초현실적인 조합은 비존재, 비현실적 현실 상태를 나타내는데, 이러한 초현실적 창작의 본질은 바로 오랫동안 사람들에게 무시되어 온 상상과 꿈, 그리고 다양한 변화이다. 따라서 초현실적인 기법으로 제작된 작품을 마주할 때 관객들은 의문을 가지면서도 스스로 인지하게 되고 작품에 대한 이해에서도 여러 가지 핵심적인 이해가 가능해진다.

다원이미지의 사용에서 은유적 목적의 완성까지 어떤 형태의 매개가 필요하다. 동시대 회화에 가장 큰 영향을 미친 스타일을 꼽으라면 다다이즘(Dada or Dadaism)이라고 할 수 있을 것이다. 그때부터 예술은 재미와 생생한 체험을 재발견하기 시작했기 때문이다. 다다이즘에서 파생된 초현실주의도 포스트모더니즘의

식의 선구자가 되었다. 따라서 현대 미술에서 초현실적 표현이 분리될 수 없음을 알 수 있다. 그러나 본 연구자는 초현실주의가 아닌 초현실성에 초점을 맞추고 있는데, 이는 동시대 회화는 강력한 포괄성과 자유를 가지고 있기 때문에, 생존하기 위해 어떠한 종류의 주의나 유평이 필요하지 않다는 것이다. 엄격한 초현실주의 외에도 많은 회화 양식에서 초현실적인 이미지나 표현 방법을 볼 수 있다. 다원 이미지와 은유적 목적을 연결하는 매개체로서 초현실적 자체의 강렬한 재미와 상징성은 이미 많은 화가와 관객들을 매료시켰다. 다원이미지와 결합으로 인한 은유적 효과와 상징적 의미는 동시대 회화의 개념 개발과 회화 작품 해석에 많은 긍정적인 의미를 갖는다.

또한, 각 시대마다 독특한 정신적 환경에 따라 은유적 의미의 보편성도 변화하고 있다. 가면을 예로 들자면, 고대에는 종교적인 이유로 가면을 만들어 제사를 지내기도 했지만, 동시대의 가면은 모양의 다양성뿐만 아니라 의미적으로도 변화하여 오락성과 다양성을 극대화 하고, 화가와 문학가의 필치로 인간 본성에 대한 탐구방식이 되기도 했다. 따라서 화가들은 사회 환경의 영향과 독특하고 진보된 심미에 의해, 대중이 일반적으로 인정하는 의미적 공감대를 형성하는 요소를 재구성하여 독특한 예술 기호를 형성하였다, 이 과정에서 화가들은 어떻게 독특한 개성화된 기호를 형성했고 적용했으며 정신적 의식의 다차원적 전달을 실현하는지가 본 연구에서는 중점이 되는 부분 중 하나이다.

본 연구는 연구자의 작품을 중심으로 다원이미지의 고대 기호-기호-예술 기호-예술에서의 기호의 변천 과정과 동시대에 형성된 다원이미지의 요소 및 응용 방법을 탐구하였다. 또한 초현실적인 형태로 다원이미지를 변형 및 결합하고 회화에서 원리, 응용 방법 및 의미를 연구하였다. 이를 바탕으로 은유의 구조를 한층 더 분석하였다. 회화에서의 의미와 다원이미지의 초현실적 조합을 통해 은유의 목적을 달성하는 방법을 연구하였다. 또한 다른 화가들의 작품 속 회화 언어를 통해 은유의 존재 구조를 해석하고 검증하였다. 본 연구자의 작품에서 관련 이론의 실천 과정을 분석하여 유사한 회화 작품에서의 공통점과 차이점을 비교하고 연구자의 회화 스타일에 대한시작의 근원과 독창성을 설명하였다.

따라서 본 연구에서는 다원이미지의 초현실적 조합을 통한 은유의 의미와 역할을 체계적으로 연구하였고, 또한 동시대의 회화를 '읽는' 방법과 회화 작품을 '내면'으로 감상하는 방법을 탐구하였다. 화가들의 사고(思考)를 가능한 한 확장하도록 하는 것은 회화 작품이 관객의 시선을 끌 뿐만 아니라 작품을 감상하는 사람들

의 내면 깊숙이 파고들어서 좀 더 확장된 사고(思考)를 불러일으킬 수 있는 이론과 실천의 기초를 제공하도록 하기 위함이다.

제1장 서론

제1절 연구 배경과 목적

전통 회화는 사물의 ‘재현’에 초점을 맞췄으며, 사람들은 시각에 의존하여 직관적으로 화면의 정보를 얻을 수 있다. 수천 년 동안 화가들은 작품의 실용적 의미, 즉, 실제 사물과 유사한지, 또한 사물의 모습을 사실적으로 환원할 수 있는지의 여부를 추구해 왔다. 이러한 실용적인 기능은 영상 기술의 출현과 발전에 따라 약화되었다. 따라서 작품의 사회적 중요성, 즉, 어떤 정신적 이미지와 홍보에 사용할 수 있는지, 사회의 발전과 변화를 기록할 수 있는지의 여부에 주목했다. 동시대 회화작품의 사회적 의미는 여전히 중요하지만 더 자유롭고 주관적이다. 동시대로 발전하면서 회화작품의 정신적인 의미, 즉, 세계에 대한 인식과 관념을 전달할 수 있는지 여부를 더 추구할 수 있도록 발전했다. 이는 ‘재현’에서 ‘표현’으로 발전하는 과정이다. 따라서 회화는 더 이상 시각전달에 국한되지 않고 사회, 철학, 심리 등의 학문과 결합하여 인간의 감각과 지각을 움직이는 하나의 예술인 것이다. 영국 런던 현대예술기관(ICA)이 1969년 개최한 ‘태도가 형식화되었을 때:작품-관념-과정-상황-정보’(When Attitudes Become Form:Works:Concepts—Processes—Situations—Information) 전시에서, 베른미술관 관장 하랄드 제만(Harald Szeemann, 1933~2005)이 기획을 맡았다. 전시는 화가들에게 있어 창작의 상태와 과정, 작품의 메시지와 관념 등 모든 예술 형식은 궁극적으로 창작자의 입장과 태도를 표현한다는 점을 강조했다, 이 전시는 서양 현대 예술 발전사에서 중요한 전시 중 하나로 간주되며, 동시대 예술의 출발점으로 여겨졌다.

회화작품의 형식과 종류가 많아질수록 작품 속에 담긴 지식과 의미도 더욱 풍부해진다. 그러나 예술에서의 회화는 문학처럼 글자를 통해 창작자의 감정과 목적을 완전히 명확하게 표현할 수 있는 것이 아니기 때문에 매체의 도움을 받아야 한다. 따라서 간접적이고 상징적으로 의미를 화면에 담는 과정이 은유의 과정이다. 한 폭의 작품의 삶의 과정은 화가, 작품 그 자체, 그리고 관객으로 구성되어 있다. 화가가 어떻게 만들고, 작품이 어떻게 표현되며, 관객이 어떻게 이해하느냐가 작품의 완성도를 결정하는데 중요한 관건이 된다. 그러나 문제는 동시대 예술은 예술가들과 예술 애호가들, 심지어 일반인들의 열렬한 지지로 인하여 많은 예술이

단지 어떤 형태의 ‘관심 끌기’로 갑자기 전 세계적으로 강한 반응을 불러일으킨 고 있다는 점이다. 예술 창작자는 어떤 이유로 어떤 의미를 전달하려고 했을지 모르지만, 작품이 워낙 유명하다 보면 작품의 함축적인 의미는 신경쓰지 않고 맹목적으로 좋아하고 추켜세우는 사람들이 많아진다. 따라서 연구자는 창작자와 관객 모두가 작품을 감상하는 방법과 작품의 창작 과정을 이해하는 것이 예술의 필요성이자 가치라고 생각한다.

빠르게 발전하는 세계화된 회화예술시장에 직면하여 많은 사람이 이성적인 사고를 잃었다. 특히 젊은 예술 애호가들은 예술시장에서 '핫이슈'를 모방하고 추구하기 쉽고, 진정한 자신만의 예술 이미지와 스타일을 개발할 수 있는 인내심과 충분한 이론이 부족하다. 따라서 연구자는 본인의 작품을 중심으로 다원이미지의 구축 과정과 방법을 연구했다. 또한 동시대 회화에서 가장 흔한 표현 중 하나인 초현실성을 다원이미지와 은유를 연결하는 통로로 선택했다. 궁극적인 목적은 회화작품을 해석하는 방법을 탐구하고 동시대 회화에서 은유의 의미와 역할을 연구하는 것이다.

제2절 연구 내용과 방법

앞서 언급한 바와 같이 연구자는 연구목적 달성을 위하여 철학, 심리학, 도상학 등의 학문과 결합하였고, 본인의 작품을 중심으로 3개의 장에 대한 내용을 분석하고 연구를 수행하였다. 먼저 이미지 구축 과정으로, 동시대 회화의 이미지는 인간의 기호 행위에서 근원을 두어 발생한다. 기호학 발전의 4가지 모델과 3가지 발전 단계를 전제로 하고, 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce, 1839~1914)¹⁾와 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)²⁾의 기호학

1) 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce, 1839~1914)는 미국의 철학자이다. 현대 분석철학 및 기호논리학의 뛰어난 선구자 중 한 사람이다. 퍼스의 기호학 이론은 일반론적 주장으로 인해 가장 복잡한 기호학 이론 중 하나로 알려져 있다. 퍼스에 의하면 기호는 표상체, 대상체, 해석체가 결합한 삼항 구조다. 표상체는 무언가에 대해 말하는 것으로 해석할 수 있는 표상이다. 그것은 반드시 상징적이거나 언어적이거나 인위적인 것은 아니다. 예를 들어 구름은 비가 올 징조다. 대상체는 기호가 나타내고자 하는 대상이다. 해석체는 일종의 아이디어나 효과, 해석, 인간 또는 기타로 형성된 부호의 의미 또는 결과이다.

2) 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)는 스위스의 언어학자로 근대 구조주의 언어학의 시조로 불린다.

을 이론적 기반으로 하여, 표시-기호-예술 기호-예술에서의 기호-다원이미지의 발전 과정을 간략하게 분석했다. 또한, 기호의 ‘기표(記標)’와 ‘기의(記意)’의 개념과 역할을 구분했다. 예술 기호의 발전은 사회를 따라 함께 진보하면서 자연 목적의 존재에서 인간 목적의 존재로 바뀌었다. 기호 및 정보의 운반체로서 다원화는 실용성에서 심미성으로 이행되었다. 따라서, 물질화 시대에서 화가가 이미지를 창조하는 방법과 특징을 연구했고, 동시대 회화 이미지의 다양성과 자유성을 분석했다. 제2장의 두 번째 부분에서는 다원이미지가 은유적으로 작용하는 방법을 주로 연구한다. 초현실적인 방법을 사용하여 이미지 기호를 초현실적으로 변형하는 이론적 근거는 크게 세 가지이다. 1. 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)의 정신 분석 방법. 2. 앙리 베르그송(Henri-Louis Bergson, 1859~1941) 직관주의. 3. 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770~1831)의 변증법이다. 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석법에는 잠재의식 이론, 성격구조 이론, 성욕 이론 및 정신 방어 기제 이론이 포함된다. 베르그송은 회화 창작 과정을 충동적인 행동이라고 생각했다. 헤겔 사상의 변증법적 통일성과 모순적 관계는 초현실주의 양식과 조화를 이룬다. 세 가지 이론은 초현실주의 발전의 기초이자 동력이다. 초현실주의에 의해 다원이미지를 변형시키는 방법은 세 가지가 있다. 고정관념에 대한 배치, 비합리성을 목적으로 하는 형태의 변형과 공감(Empathy)을 목적으로 하는 의미 변형이다. 갈등과 공감 속에서 다원이미지와 현실 및 비현실적 거리를 반복적으로 좁혀가며 화면의 내용과 형식적 긴장감을 극대화한다.

본 연구의 제3장은 조지 레이코프(George Lakoff, 1941~)³⁾와 마크 존슨(Mark L. Johnson, 1949~)⁴⁾의 저서 『삶으로서의 은유』와 아리스토텔레스(Aristotle, 기원전 384~322)의 『시학』에서 은유의 구조 및 문학에서 회화로의 이행 과정을 연구했다. 회화 언어에서 볼 수 있는 것과 보이지 않는 것의 결합의 공간적 은유, 시각화 의미의 색상 은유, 다형성 관찰의 구성 은유, ‘상(像)’에서 ‘심(心)’에 이르는 요소 은유, 이렇게 네 가지 측면에서 작품 속 은유의 구현과 의미를 설명했다. 또한, 제4절에서는 르네 프랑수아 길랭 마그리트(René François Ghislain Magritte, 1898~1967), 제임스 시드니 앙소르(James Sidney Ensor, 1860~1949),

3) 조지 레이코프(George Lakoff, 1941~)는 미국의 인지언어학자로 개인들의 삶은 복잡한 현상을 설명할 때 이용하는 핵심적 은유에 영향을 받는다는 이론으로 널리 알려졌다.

4) 마크 존슨(Mark L. Johnson, 1949~)마크 존슨(Mark L. Johnson, 1949~)은 미국 오리건 대학교 철학과 문리학 기사 교수이다. 그는 철학, 인지 과학, 인지 언어학을 구체화하는 데 기여한 것으로 유명하다.

등 화가들이 어떻게 개성 있는 이미지를 구축하고 은유적인 역할을 표현했으며, 작품을 오래 지속되는 생명력을 유지했는지 짚어보았다.

제4장에서는 연구자의 작품을 중심으로 본인의 작품에서 위에서 언급한 방법론의 적용 과정을 분석했다. 주로 내용, 형식, 의미의 세 가지 측면으로 나뉜다. 또한, 프리다 칼로 드 리베라(Frida Kahlo de Rivera, 1907~1954), 권옥연(權玉淵, 1923~2011) 등 화가들의 작품을 일부 선정하여 본인의 작품과 다른 작가들과의 공통점과 차이점을 분석하고, 다양한 작품에서 은유의 형태와 역할을 분석했다.

결론 부분에서는 본 연구에서 언급한 내용을 정리했다. 동시대 회화예술은 형식이 다양하고 관념이 풍부하다. 다원이미지는 화가들을 대신하여 언어적 역할을 하며, 은유를 통해 자신의 인식 및 사회 문제에 대한 태도, 세계 전반에 대한 이해를 자유롭게 표현한다. 결론은 관객이 예술적 핫이슈를 추구하며 트렌드에 따라 수동적으로 나아가는 것 외에 작품 하나하나를 진정으로 이해할 수 있기를 바란다는 것이다. 예술 애호가와 화가들이 이미지의 다양성을 적극적으로 개발하고 작품의 가독성을 증가시키며 다양한 회화 형식과 내용에 대한 은유적 역할을 함으로써 회화를 더욱 의미 있게 발전시켜 나가기 기대한다.

제2장 다원(多元)이미지와 재구성

예술은 언어의 확장으로, 문자나 문법이 전달하는 미묘한 감정을 표현하며, 또한 국경을 넘어, 이 언어는 예술은 국경을 넘어, 언어 소통의 장벽을 극복하며 아름다움의 가치와 힘을 표현할 수 있다. 작품 속 이미지는 화가의 개인화된 문자로 화가의 개인적인 감정을 표현하고 감각과 지각을 통해 관객들에게 전달된다. 모든 이미지의 겉모습 속에는 어떤 의미가 잠재되어 있는데, 그 의미를 느낄 수 없다면 관객이 보는 것은 단지 일련의 사물일 뿐이다. 이러한 것들은 언뜻 보기에는 새롭고 흥미로울 수 있지만, 빈 껍데기에 결국 실증을 느끼게 될 것이다. 따라서 이미지의 형성과 변화는 의미에 기반을 두어야 한다. 각각의 형태는 화가들이 고민 끝에 탄생한 다른 언어이며, 또한 제시하는 방식에 있어서 다양한 판단과 선택을 해야 한다.

동시대 회화에서는 다양한 장르가 공존하는 현상을 볼 수 있으며, 작품에서 초현실적인 표현이 보편화되어 있다. 동시대에는 '의미 전달'의 필요로 인하여 회화작품에 대한 해석은 '표면적'인 것뿐만 아니라 심층적인 '질문'이 더 많아졌다. 이로 인해 관객의 시각에서는 작품을 두 가지 차원(형식과 내용)에서 바라보고, 분석자의 시각에서는 세 가지 차원(형식, 내용, 전환과정)으로 작품을 해석해야 한다. 다양한 회화 장르에서 이미지의 집합과 변형, 및 재구성을 가장 철저하게 활용하는 것은 초현실주의이지만, 다원이미지의 활용은 초현실주의 회화에만 존재하는 것이 아니다. 작품에서 이미지가 가장 광범위하게 활용되는 방법은 다양하고 다중적인 이미지의 개발, 창조 그리고 초현실적인 조합을 통해 간접적으로(은유적으로) 화가의 생각을 전달하는 것이다. 따라서 본 장에서는 다원이미지의 개발 과정과 초현실적인 형태로의 확장 및 변형 방법을 연구했다.

제1절 회화에서 나타나는 다원(多元)이미지

기호 > 예술 기호 > 예술에서의 기호(이미지)의 발전 과정을 거쳤다. 따라서 기호의 생성과 발달 과정은 이미지 구축과 변화에 매우 기초적이고 중요한 역할을 한다. 기호는 의미를 표현하고, 전달하며 해석하는 데 사용되고, 사람들의 사회생

활과 개인생활은 다양한 기호 속에 담겨 있으며, 그것은 삶의 모든 틈에 존재한다. 말을 할 수 없는 아기의 얼굴에서도 배고픈지 졸린지 알 수 있다. 모든 사람의 삶은 끊임없이 '기호'를 만들고 배우는데, 화가는 어떤 특별함이 있을까? 화가는 자신이 표현하고자 하는 것을 다양한 기호로 아주 명확하게 포장하여 다양한 형태로 조용히 관객에게 전달한다는 특별한 점이 있는데, 이것이 바로 예술이 인간에게 미치는 영향이 큰 이유 중 하나이며, 이는 강한 목적성을 가지고 있는 회화예술 활동이다. 화가가 '전달'이라는 목적을 달성하기 위한 매개체는 작품이며, 고대 그리스 시대부터 포스트모더니즘에 이르기까지 원소가 화면을 구성하는 것에서부터 원소 자체가 작품이 되는 것까지 작품 속의 이미지는 꾸준히 변화 해왔다. 화면의 이미지는 단순한 1차원적 구조에서 다원적 구조로, 평면적에서 입체적으로 변화했다. 따라서 화가와 관객 모두 회화작품에 대한 그들의 사고를 수평적, 수직적으로 확장해 나갔고, 회화는 점차 풍부한 입체적인 형태로 변화해 왔다.

1. 이론 고찰

다원(多元)이미지는 체계적인 발전 과정을 이루고 있다. 문화학 범위의 기호학에서 예술학 범위의 예술 기호학으로 이어지는 과정을 거쳐 마침내 시대 변화에 따라 일상적이고 예술적인 독립적 표현이 되었다. 따라서 다원이미지의 발전의 원천은 먼저 기호학에서 시작된다.

기호에 관하여 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)는 다음과 같이 정의했다. 하나의 기호, 혹은 재현이란 누군가가 보기에 어떤 방식이나 실력으로 어떤 사물을 나타내는 것이다. 어떤 사람의 뇌에서 그에 상응하는 기호를 만들어내는 것은 아마도 더 발전된 기호일지도 모른다고 말한다. 그가 창조한 그 기호를 나는 첫 번째 기호의 해석체라고 부른다. 기호는 어떤 사물, 즉 그 대상을 대표한다. 그것은 그 대상을 나타내지만, 모든 면에서 그것을 대표하는 것이 아니라, 어떤 생각을 의미하며, 때때로 그것을 대상체의 '기초'(Ground)⁵⁾라고 부른다. 기호학에 대한 연구는 아리스토텔레스 시절과 중국의 선진시대의 제자백가 때부터 시작됐지만 기호학의 개념은 20세기에 들어와서야 논의의 대상으로 내놓게 되었다. 그 후, 기호학은 4가지의 유형과 3가지의 발전 단계를 거쳤다. 첫 번째 유형은 언

5) 米克·巴尔(MiekeBal), 段炼 譯, 『绘画中的符号叙述：艺术研究与视觉分析』, 成都：四川大学出版社, 2017, p.6.

어학(Linguistic Semiotics)으로, 소쉬르(Saussure)는 인간이 사용하는 언어 기호를 하나의 큰 기호 체계로 보고 있으며, 그 근본 원칙은 임의성이다. 또한 언어 기호의 구분과 특징적 가치, 관계의 기본 체계를 확립하였다. 이후 30년대 프라하



(도판 1)도상 기호의 예시



(도판 2) 지표 기호의 예시



(앞)



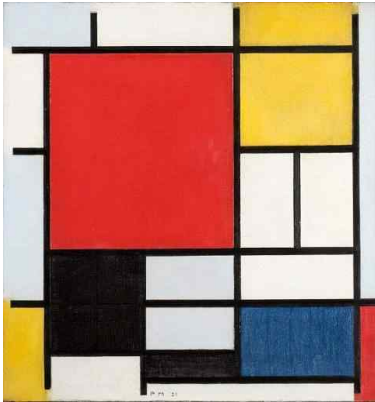
(뒤)

(도판 3) 상징 기호의 예시

학파, 60년대 런던학파 등이 이를 바탕으로 기호학을 연구하고 발전시켰다. 두 번째 유형은 퍼스가 제시한 논리수사학적 유형이다. 그의 가장 큰 공헌은 기호학의 3분법 이론을 제시한 것으로 대상과의 관계에 따라 도상(Icon)(도판1), 지표(Index)(도판2), 상징(Symbol)(도판3) 세 가지로 분류된다. 예를 들어, 공공장소에서 볼 수 있는 화장실의 기호는 도상 기호의 도상과 실제 이미지 사이의 유사성에 초점을 맞추었고, 지표 기호는 실제 이미지와의 관계에 초점을 맞추었으며, 상징 기호는 약속과 같은 관습을 중시하며 이미지에 의존하지 않고 정보를 전달한다. 첫 번째 이미지 도상 기호는 도상성(Inconicity)을 가지고 있으며, 하나의 기호로 하나의 대상을 대표하고 그것을 사실적으로 모방한다. 사람들은 이 기호를 통해 표현하고자 하는 의미를 직접적이고 명확하게 알 수 있다. 그러나 기호에 대한 연구가 계속 심화됨에 따라 도상기호의 '유사성' 개념은 더욱 복잡해졌다.

'자연적' 유사성에서 유사성 관계는 직접에서 간접으로 옮겨졌다. 자연적 유사성은 이미지뿐만 아니라 냄새나 맛도 될 수 있다. 예를 들어, 어떤 꽃향기와 같은 향수, 벌소리와 같은 음악 등이다. 그 다음 간접적 유사성은 기호가 대상을 모방해야 할 것 같지만, 기호가 대상을 생성하는 경우도 있는데, 이는 대상의 '부존재성' 때문이다. 봉황, 용 등 부호의 토템과 같은 것처럼 말이다. 따라서 구상부터 추상까지 유사성의 폭은 매우 넓다. 퍼스는 또 유사성을 형상적 유사성(Imaginicon), 그래프적 유사성(Diagrammicicon), 비유적 유사성(Metaphoricalicon)으로 분류했다. 이러한 세 가지 비슷한 유형의 이해 난이도는 점차 높아진다. 형상적 유사성은 구상적이고 이해하기 쉽다. 그래프적 유사성은 각 부분의 관계 위에 세워졌는데, 예를 들어 대학의 종합 수준에 따라 도표식 순

위를 매기는 것과 같다. 비유적 유사성은 이해하기 어렵고 추상적이다. 이는 표면상의 일차적 유사성에서 벗어나 사고의 유사성으로 바뀌었기 때문이다. 비유적 유사성은 아방가르드 예술에서의 추상미술, 몬드리안(Pieter Cornelis Mondriaan, 1872~1944)(도판4)의 수직선과 색의 조합, 빌렘 데 쿠닝(Willem de Kooning, 1904~1997)(도판 5)의 모노크롬 회화처럼 어떠한 대상도 모방할 수 없는 예술을 예로 들 수 있다. 미술비평가 그린버그는 ‘추상표현주의’ 라는 작품을 예술사의 중대한 전환 단계라고 비유했다. 즉 ‘예술은 점차 그 내용을 벗겨내고 도구로 순화’⁶⁾한다는 의미에서 대상의 ‘존재’는 필요조건이 아니라고 비유했다. 대상을 건너뛰는 이런 기호 표현 방식도 예술적 기호의 특권이기도 하다. 두 번째는 지표 기호로 가리키는 것은 기호형태와 상징되는 대상 사이에 직접적인 인과관계 또는 인접성의 연관성을 의미하며, 기호형태의 존재를 지시하거나 목록화할 수 있도록 한다. 기호의 제시를 받은 후에 사람들은 대상을 이해하거나 느낄 수 있다. 퍼스는 이 기호들의 공통점을 다음과 같이 설명했다. “저기를 보라. 이 기호는 관객의 눈길을 끈다. 가리 키지만 대상을 가리키지만 대상을 설명하지는 않는다.” 세 번째 상징 기호의 기호형태와 대상 사이에는 유사성이나 인과관계가 없으며, 그 상징방식은 사회적 계약에 기초하고 있을 뿐이다. 이를테면 언어는 전형적인 상징 기호이다. 세 번째 유형은 독일의 에른스트 카시러(Ernst Cassirer, 1874~1945)⁷⁾



(도판 4) 몬드리안,
<큰 빨간색 평면이 있는 구성, 노란색,
검은색, 회색 및 파란색>, 59.5x59.5cm, Oil
on canvas, 1921.



(도판 5) 빌렘 드 쿠닝, <발굴>, 205.7x254.6cm,
Oil on canvas, 1950.

1904~1997)(도판 5)의 모노크롬 회화처럼 어떠한 대상도 모방할 수 없는 예술을 예로 들 수 있다. 미술비평가 그린버그는 ‘추상표현주의’ 라는 작품을 예술사의 중대한 전환 단계라고 비유했다. 즉 ‘예술은 점차 그 내용을 벗겨내고 도구로 순화’⁶⁾한다는 의미에서 대상의 ‘존재’는 필요조건이 아니라고 비유했다. 대상을 건너뛰는 이런 기호 표현 방식도 예술적 기호의 특권이기도 하다. 두 번째는 지표 기호로 가리키는 것은 기호형태와 상징되는 대상 사이에 직접적인 인과관계 또는 인접성의 연관성을 의미하며, 기호형태의 존재를 지시하거나 목록화할 수 있도록 한다. 기호의 제시를 받은 후에 사람들은 대상을 이해하거나 느낄 수 있다. 퍼스는 이 기호들의 공통점을 다음과 같이 설명했다. “저기를 보라. 이 기호는 관객의 눈길을 끈다. 가리 키지만 대상을 가리키지만 대상을 설명하지는 않는다.” 세 번째 상징 기호의 기호형태와 대상 사이에는 유사성이나 인과관계가 없으며, 그 상징방식은 사회적 계약에 기초하고 있을 뿐이다. 이를테면 언어는 전형적인 상징 기호이다. 세 번째 유형은 독일의 에른스트 카시러(Ernst Cassirer, 1874~1945)⁷⁾

6) Clemente Greenberg, 『The Collected Essays and Criticism, Volume 4: Modernism with a Vengeance, 1957-1969』, University of Chicago Press, 1995, p.124.

7) 에른스트 카시러(Ernst Cassirer, 1874~1945)는 유대계의 독일 철학자이다. 그는 인간 문화상징(symbol)의 차원으로 이해한다. 이러한 카시러 사유의 밑바탕에는 인간이 ‘이성적 동물’이 아니

가 제시한 '문화 상징론'으로, 그가 수립한 상징철학이며, 그의 제자 수잔 랭거(Susanne Katherina Langer, 1895~1985)⁸⁾가 제시한 문예미학에서도 충분히 발전된 것으로 예술에서 가장 널리 사용되는 예술 언어이기도 하다. 기호학의 네 번째 유형은 미하일 미하일로비치 바흐친(Михаил Михайлович Бахтин, 1895~1975)이 제안한 형식적 문화 연구 방법으로 '언어 중심 마르크스주의'라고 불린다. 이 학파는 기호로 사회와 문화를 연구한다고 주장했다.

이 네 가지 유형은 모두 기호학의 발전에 기여하였으며, 이를 바탕으로 기호학의 발전은 세 단계를 더 거쳤다. 첫 번째 단계는 소쉬르(Saussure)와 퍼스로 대표되는 현대 기호학이다. 소쉬르가 개척한 언어 기호학은 이데올로기 사조 중에서 가장 널리 발전을 이루었고, 퍼스가 창시한 기호학은 동시대에 지대한 영향을 미쳤으며 그들의 연구는 예술 기호학에 중요한 영향을 미쳤다. 두 번째 단계는 롤랑 제라르 바르트(Roland Gérard Barthes, 1915~1980)와 그의 추종자들이 대표하는 포스트구조주의 기호학이고, 세 번째 단계는 해체주의 이후의 현대기호학이다. 현대기호학은 이전의 기호학에 비해 특정한 장르나 체계를 형성하지 못하고, 하나의 이념에 더 치우쳐 있으며 단일 학문에서 다른 학문으로 이행하고 있는데, 예를 들면 예술사와 시각예술의 응용 등이다.

시각예술로서 회화는 예술 기호의 이론을 완전히 흡수하고, 실제로 널리 사용되었다. 기호학을 본질로 삼아 다원이미지의 두 번째 이론은 예술 기호가 된다.

예술 기호는 인류가 창조한 예술의 이미지이다. 이는 강렬한 감정 형식을 띠고 있으며 기호 체계의 일부로서, 예술 그 자체는 인류가 창조한 가장 놀라운 기호 중 하나이다. 예술 기호는 본질적으로 '기호를 위한 기호'의 쓸모없는 것이지만 가장 '인간적인' 기호이다.

예술 기호 그 자체는 기표(記標)와 기의(記意)의 이분법적 관계를 가지고 있으며, 이를 바탕으로 예술적 기호에 기의를 부여한다. 이러한 기호는 기호의 두 번째 체계라고 볼 수 있다. 예술 기호는 시각 예술 기호, 청각 예술 기호, 시각-청각 예술 기호로 나눌 수 있다.

라 '상징적 동물'이라는 관점이 들어 있다. 그의 대표작인 <상징 형식의 철학>(전 3권)은 카시러 문화철학의 근간을 이룬다.

8) 수잔 랭거(Susanne Katherina Langer, 1895~1985)는 예술이 사상에 미치는 영향에 대한 이론으로 유명한 미국의 철학자, 작가, 교육자이다. 그녀의 가장 유명한 개념 중 하나로 발화 기호와 표상 기호를 구분한다.

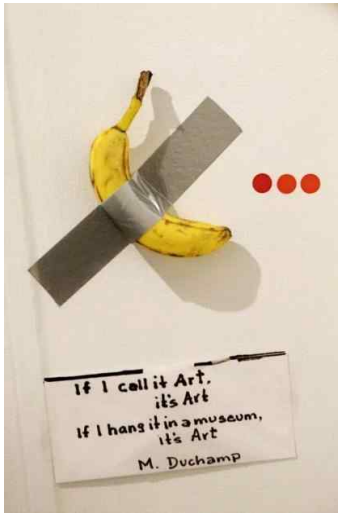
기호 미학의 발전 과정에서 수잔 랭거는 그 대표 중 하나로 상징 미학을 자생시켰고, 그녀는 ‘예술은 인간 감정의 상징적 형식의 창조’⁹⁾라는 카시러의 관점을 계승했다. 예술은 예술가 개인의 감정이 아니라 인간의 감정을 표현한다는 점을 강조하여 ‘표현’과 ‘자기표현’을 구분한 그녀의 연구는 예술작품 속 ‘비밀’을 푸는 데 큰 도움이 되었다. 수잔 랭거의 눈에 보이는 기호는 우선 논리적으로, 기호는 대상과 대등한 관계가 아니라 대상 중 어떤 특징과 요소를 추출하여 대상과 논리적 유사성을 갖는 관계이기 때문에 기호는 '기표'와 '기의'의 기능을 갖추고 있다. 『새로운 경향의 철학』에서 수잔 랭거는 기호론이 미학의 기초임을 확정했으며, 그리고 신호와 기호를 구분했다. 신호는 행동을 지시하는 대상이나 방법이며, 인간과 동물 모두 이 능력을 갖추고 있다. 기호는 정신과 내면의 의미를 전달한다.

예술 기호의 특징은 다음의 세 가지로 요약할 수 있다. 첫째는 예술은 활동 자체가 특수한 기호로서 인공적인 특성을 가지고 있다. Art에 대한 스페인어의 해석은 자연이 아닌 인공적인 기교나 기예이다. 한국어와 중국어는 같은 맥락으로, ‘예(藝)’는 원래 심는다는 뜻이고, ‘술(術)’은 수단과 길을 뜻한다. 따라서 예술의 본질에 있어서 동·서양의 원시적 이해는 같다. 하지만 그 후 이러한 인식은 도전을 받게 되었고, 자연물은 종종 예술로 인식되었다. 험준한 산봉우리, 저녁 구름, 혹은 황금비율에 완벽하게 맞는 인체이다. 이러한 존재는 중국에서 '귀부신공(鬼斧神工: 건축이나 조각 등의 기교가 사람이 했다고는 생각할 수 없을 정도로 정교함)'으로 묘사된다. 사실 이것은 산천을 창조한 자연계를 의식적인 화가에 비유한 것이다. 순수한 자연계에서 있는 것은 예술품이 아니다. 예술품이 되기 위한 필수조건은 의도를 가미된 전시행위이다. 인간의 미적 경험이 축적됨에 따라 자연물의 존재 의의는 상대적으로 단순하며, 인식의 다양성이나 기타 정신적인 가치는 포함되지 않는다. 인간이 자연물의 형식을 이용하여 내용을 부여하는데, 이것은 기호화의 과정이다. 이마누엘 칸트(Immanuel Kant, 1724~1804)는 “어떤 아름다운 대상이 있고 나의 감상 능력을 증명하려면, 관건은 이 대상의 존재가 아니라 이 모습이 내 마음에 어떻게 보이느냐에 달려있다.”¹⁰⁾라고 말했다. 따라서 예술 기호의 형식은 자연적 기호를 바탕으로 변형되어 왔다. 자연물의 기표와 기의 사이

9) 苏珊·朗格(Susanne K. Langer), 滕绍尧, 朱江雯 译, 『情感与形式』, 北京:中国社会科学出版社, 1982, p.89.

10) 伊曼努尔·康德(Immanuel Kant), 韦卓民 译, 『判断与批评(上)』, 北京:商务印书馆, 1964, P.41.

는 다대일의 관계이다. 예를 들어, 한 사람이 표현하는 내용의 정확한 함의(기의)를 이해하고 싶다면, 말하는 내용뿐만 아니라 발음의 강조나 손짓과 표정을 조합하는 것이 중요하다. 과학 분야의 기표와 기의는 엄격하고 안정적이지만 예술에서의 기표와 기의는 복잡하다. 첫째, 예술 기호는 무시할 수 없는 독립성과 심미적 가치가 있다. 그것이 음악이든, 그림이든 시이든, 소리, 리듬, 선과 색채이든, 상대적으로 독립적인 미적 기능을 발휘하고 있으며, 형식주의자의 관점에서 보면 이러한 구성요소들은 그 자체로 예술이다. 둘째, 예술 기호의 기표와 기의는 항상 어긋나 있는 관계에서 성립되며, 비유와 은유를 통해 진정한 의미를 표현한다. 예



(도판 6) 마우리치오 카틀란, <코미디언>, 개념 예술조각품, 2019.



(도판 7) 데이퍼드 다투나, 행위예술, 2019.

를 들어 중국, 한국, 일본 모두가 인정하는 사군자인 매란국죽(梅蘭菊竹)이 있다. 네 가지 식물은 아름다운 성품을 가리킨다. 일반적으로 말해서, 예술에서 기표는 가리키는 범위를 크게 확장할 수 있다. 즉, 기표는 여러 수준 또는 여러 수준의 기의를 내포할 수 있다.

두 번째는 예술 기호는 비실용적 의미를 지닌다는 것이다. 칸트는 예술의 무용론을 최초로 제시했지만, 예술품 자체는 하나의 기호였다. 기호에서 대상 자체의 실용성에 기호의 표의(表意) 기능과 예술적 표의 기능을 더한 것이 ‘물-기호-예술’¹¹⁾에 속한다. 그중에서도 예술적 표의 부분은 기능성과 가장 거리가 멀다. 마우리치오

11) 赵毅衡, 『符号学:原理与问题』, 南京:南京大学出版社, 2016, P.299.

水-符号-艺术: 由功能部分、实用意义部分、艺术意义部分三部分组成. 对于每个“水-符号-艺术”, 只有一个功能出现, 其余两个自动隐藏, 并在一定的条件下相互转化. ‘물-기호-예술’은 기능적 부분,

카텔란(Maurizio Cattelan, 1960~)의 작품 <코미디언>(도판 6) 과 같이 벽에 바나나가 있다. 바나나는 그 자체로 실용성을 가지고 있지만 (마치 행위예술가가 행한 행위처럼(도판 7) 전시장에서 바나나를 먹어 그 실용성을 증명하고 행위로서 '예술이 무엇인가'라는 질문을 던진다) 예술가가 미술관에 테이프를 붙여 전시했을 때 그 예술성은 실용성보다 더 크다. 따라서 예술적 가치가 높을수록 실용성이 떨어진다. 심지어 예술 기호는 현실의 여러 가지 요인에 의해 야기되는 불순하고 정치적인 거짓말, 도덕적인 거짓말, 계급적인 거짓말까지 제거하기도 한다. 그러나 이러한 제거는 내부에서 외부로의 완전한 제거가 아니라, 관객이 관찰하거나 느낄 수 있는 형태로 진실을 보여주는 방식일 수도 있다. 중국의 성어 중에 '거위존진(去僞存眞)¹²⁾'은 이러한 순수성을 잘 요약한 말이라고 할 수 있다. 또한 순수하거나 집중된 예술적 효과를 통해 관객의 감각에 충격을 주는 경우가 많다. 따라서 우리는 형식은 단순하지만 내용이 풍부한 예술작품을 볼 수 있다.

끝으로는 예술 기호의 집약적 일반화 이다. 그 자체의 인공적인 속성 때문에 예술 기호를 결정하는 것은 주관적인 사고, 요약의 산물이다. 예술평론가들이 그림에서 아이디어를 해독하는 데 뛰어난 이유는 한 작품에서 예술가의 사고의 시작과 과정, 결과를 볼 수 있기 때문이다. 예술 기호는 예술가와 관객이 교류하는 매개체로서, 한편으로는 자신의 객관성을 통해 관객의 보편적 인정을 받아야 하고, 다른 한편으로는 주관적인 능동성을 발휘해야 한다. 예술 기호는 그 자체의 속성과 화가가 그에게 부여한 의미 속성을 모았다. 그래서 뚜렷한 개괄성과 집중성을 보이고 있다.

2. 시대에 따른 다원(多元)이미지 의미의 변화

다원(多元)이미지의 의미는 시대의 발전에 따라 서로 다른 의미와 기능을 갖는다. 이 과정에서 다원이미지가 대상 그 자체에서 매개체로 인해 자유로운 표현이 드러나는 변화를 볼 수 있다. 원시시대부터 동시대에 이르기까지 다원이미지 발전의 특징은 세 단계로 나눌 수 있다.

실용적인 의미 부분, 예술적 의미 부분의 세 부분으로 구성되다. 각'물—기호—예술'에 대해 하나의 기능만 나타나고 나머지 두 가지는 잠재적으로 가려져 특정 맥락에서 변형되다.

12) 거위존진(去僞存眞) : 사자성어, 가짜를 버리고 진짜를 남기다. 진위(眞僞)를 가려내다.

첫 번째는 자연을 대상화한 이미지. 인류가 창조한 최초의 예술적 기호는 회화 예술의 기원과 밀접한 관계가 있다. 암각화는 가장 오래된 회화형식 중의 하나로써 인류의 가장 원시적인 예술적 사고를 대표하고, 강렬한 표현력과 개괄적인 형태를 가지고 있으며 당시의 사회 관념에 대한 은유이다. 1940년 프랑스 라스코 동굴에서 발견된 이 벽화(도판 8)는 들소와 순록, 야생마 등 원시 동물이 대량으로 그려져 있다. 굵고 간결한 검은 선으로 윤곽을 그렸으며, 빨간색, 갈색 검은색 등으로 동물의 부피와 명암, 구조를 표현했다. 기세가 웅장하고 역동적인 리듬감, 거친 원시적 분위기와 야성의 생명력이 넘친다. 본당에 있는 5m 길이의 황소는 라스코 동굴의 대표적인 작품이다. 선이 간결하고 힘차며 특히 눈은 감정이 드러나



(도판 8) <프랑스 코슬라 동굴 벽화> 기원전 1만6000년-1만500



(도판 9) <전쟁의 신 오로> 타히티에서 출토 18세기, 폴로 나무를 엮음, 길이66cm

는 듯하다. 원시 인류 최초의 '예술품'인 이 벽화는 모두 어두운 동굴 내부에 그려져 있는데, 그것들은 감상이나 오락용으로 만들어진 것이 아니다. 왜냐하면 주술 의식에서 햇불의 빛에 달아야만 볼 수 있고, 어떤 것들은 전혀 보이지 않는 비밀스럽고 신성한 색채를 띠고 있기 때문이다. 이러한 벽화의 기록은 신비한 의식, 즉 토렘 활동의 유물이다. 이 벽화들은 주술 의식의 표현 형태일 뿐 주술 의식의 없이는 존재할 수 없다. 황소의 형태로 창작된 것은 석기시대 인류의 노동력을 나타낸다. 황소의 몸통을 빨간색으로 표현했는데, 이 '빨간색'은 이들에게 단순한 생리적 감각의 자극이 아니라 사회적 주술 의식의 상징적인 의미를 지닌 어떤 관념적 의미까지 포함하고 있다. 원시 사회의 예술 기호는 사회 성질을 벗어날 수

없다. 그러나 일상생활에서 원시인들은 일상생활에서 요약하고 귀납하는 방법과 장식적인 표현 형식을 발견했다. 원시 화가들은 자연을 예리하게 관찰하고 자연의 '모습'을 나타내는데, 분명 현대인보다 자연과 동물의 구조를 더 잘 알고 있었지만 하나의 특징만으로 충분하다고 생각했다. 폴리네시아의 '전쟁의 신' 상의 이름은 오로(Oro)(도판 9)로, 폴리네시아인들은 조각에 능했지만, 이 작품에서 그들은 굳이 사실대로 복원할 필요가 없다고 생각했다. 나무 기둥에 눈을 단순하게 조각하고 짚으로 팔다리를 짚는데, 그들이 보기에 이 작품은 이미 마력을 불어넣어 신비한 힘을 갖게 되었다. 여기에서 작품은 사람들에게 인정받는 가장 보편적인 특징을 추출하여 사람들에게 가장 인정받는 정신과 힘을 전달하는 것이다. 기호의 추출과 사용은 여기에서부터 발전하기 시작했다. 시대가 발전함에 따라 이러한 기호의 추출은 집단에서 개인으로, 객관에서 주관으로 변화했으며, 그리고 나서 개성을 통해 공통성을 반영하고 순환적으로 발전의 과정에 진입했다. 선사시대의 예술은 비교적 단순했고 자연과 사회의 노동에 연결되었다. 무뚝뚝하고, 순수하고, 힘이 있고 야성을 지녔는데, 이는 원시적인 가치 관계가 보통 저급하고 피상적이며, 단순하고 직접적이고 본능적이었기 때문이기도 하고, 또한 당시 사람들의 인식능력이 매우 제한적이어서 종종 피상적이고 단순하며 직접적인 예술 형태로 주변에 존재하는 객관적 사물을 반영하고 묘사할 수밖에 없었기 때문이다. 그러나 인간은 특유의 지혜에 의존하여 기호의 방식으로 특정한 신앙과 교제의 필요를 충족시키고, 기호에서 상징으로 전환시켰다.

두 번째는 사회를 대상화한 이미지이다. 예술의 발전은 19세기 인상주의가 등장하기 전까지 각기 다른 정도와 무게를 지닌 하나의 '매개체'였고, 화면은 미리 설정되었으며 고정된 의미를 지닌 주제를 재현했다. 중세의 예술은 정치와 종교를 위해 사용되었던 시기라고 할 수 있는데, 이 시기의 예술적 기호는 정신과 육체를 분리시켰다. 정치는 예술을 통해 정신을 통제했고, 사람들은 실생활의 고난에서 벗어나기 위해 종교가 필요했다. 그래서 '정신적', '종교적', '이야기'를 가진 예술은 엄숙하고 고정적이며 강제적인 얼굴로 나타났다. 중세의 예술 기호는 사람들의 눈에 '신성'한 것이었다. 오늘날 우리는 중세의 예술이 얼마나 강력한 힘을 가졌는지 짐작할 수 없지만, 기독교인이 아니더라도 예수 그리스도의 수난이나 성모 마리아에 감동할 것이다. 성스러운 상징의 시선에 저항할 수 없을 때 무의식적으로 접근하는 이 힘은 시간과 공간을 초월하여 사람들을 연결하고 공감할 수 있도록 한다. 이 시기의 예술 기호의 기

의는 기표보다 크다. 화가들은 그리스도의 형상을 묘사하기 위해 노력했으며, 중세시대의 삶을 생생하게 보여주는 이미지를 그리기 위해 많은 노력을 기울였다. 교인들은 신에 대한 경의와 사랑을 화면에 담았다. ‘예술에서 사용되는 기호는 일종의 은유, 즉, 명백하거나 숨겨진 진실한 의미를 담은 이미지’¹³⁾였다. 중세시대의 미술은 물질적 욕구에서 정신적 심미적 욕구로 옮겨갔다. 작품 속의 예술적 기호의 의미는 당시 정치와 종교의 영향을 받은 심미적 가치이며, 심리적 성향과 종교적 신앙을 반영하여 중세의 예술적 양식을 대표한다. 14세기부터 16세기까지의 르네상스 시대에는 예술 기호의 기표와 기의가 조화로운 관계에 있었다. 르네상스가 부흥한 것은 고대 그리스와 로마 정신에 깃든 자연주의와 과학주의 경향이었다. 작품 속 인물들은 예술 기호로 신성에서 벗어나 인간의 본성으로 돌아가기 시작하여 더욱 자연스럽게 생생해졌으며, 화면의 배경에도 자연스러운 모습이 나타나기 시작했다. 레오나르도 디 세르 피에로 다 빈치(Leonardo di ser Piero da Vinci, 1452~1519)의 <모나리자>는 르네상스 시대의 성모상으로도 불린다. 하지만 화면 속 인물의 비율은 더 사실적이고 공간감이 강하며 색채도 부드럽다. 요컨대 르네상스 시대의 예술 기호는 사회를 위한 사용과 완전히 분리되지는 않았지만 자의식으로 이행되어 작품의 형식과 의미는 통일되었다. 인상파에서 모더니즘의 예술 기호는 기표가 기의보다 크다.

셋 번째는 사람을 대상화한 이미지이다. 19세기 서양화는 완전히 새로운 시기에 접어들었고, 회화 작품 중의 사회성과 기호적 특징이 열성에서 우성으로 나아가게 되었다. 20세기의 서양화는 변혁을 거쳐 실험 단계에 들어섰고, 다양한 유파와 사상이 다양한 시도를 했다. 회화는 구상(具象)에서 추상(抽象), 비구상(非具象) 등 다양한 형태로 이동했으며, 회화예술의 창작방식과 집단적인 지향성은 매우 자유로웠다. 동시대의 미디어의 급속한 발전과 함께 전 세계를 시차와 경계 없이 연결되어 있으며, 화가와 관객이 서로 다른 장소에서 같은 시간대에 각 나라의 예술적 성과를 공유할 수 있게 되었다. 분명한 것은 동시대 미술의 모든 크고 작은 물결이 세계 미술의 신경을 자극할 수 있다는 것이다. 동시대 예술의 ‘자유’와 ‘포괄적’ 문명으로 인하여 정치, 종교, 생활 모두 창작의 일부가 되었고, 화가들 역시 조건에 얽매이지 않고 전 세계와 호흡했다. 따라서 화가는 세상의 변화를 보고 느끼면서 자신의 감정과 미적 감각을 예술 창작에 녹여낼 수 있게 되었다. 작품 속에 묘사된 내용은 다양하지만 주관적인 가공을 거쳐 개인의 감정을 개인의 기호로 표면화함으로써 표현되어 왔으며, 동시대 예술은 사람을 대상으로 한 기호라고 할 수 있다.

13) 苏珊·朗格(Susanne. K. Langer), 전게서, p.134.

후기 인상주의 이전 회화에서의 기호와 동시대의 예술 기호의 차이는 기호의 선택과 사용 방식에 있다. 20세기 이전의 화가들은 특별한 의미를 지닌 것으로 널리 인정받은 것을 은유적인 기호로 사용했다. 인물로는 예수, 성모 마리아 등이 있다. 사물로는 특정 시기의 복식, 문, 거울, 창 등이 포함된다. 동시대 예술의 높은 자유는 회화 창작에 자신의 상징을 만들 수 있는 충분한 공간을 주거나, 어떤 기성품을 이용하여 자신의 개성을 이해한 후에 대상의 기의를 증가시킨다. 따라서 동시대 미술평론에는 팝, 초현실, 기호, 새로운 기호 등의 수많은 어휘가 등장하는데, 모든 사람이 화가가 될 수 있는 시대에 화가도 자신의 독특한 기호를 끊임없이 찾고 있으며, 자신의 독특한 예술 표현 방식으로 자신의 눈과 마음속의 세계를 '재창조'하고 싶어한다. 예를 들어, 당대 예술에서 가장 유명한 화가 중 한 명인 쿠쿠사마 야요이(Kusama Yayoi, 1929~)는 그녀의 작품에 대한 논의가 항상 예술품 시장에서 뜨거운 이슈였다. 수많은 환각에 시달렸던 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)가 보는 세상은 남들과 다르다. 회화는 반복되는 도트로 자신의 환각을 표현하고 탐닉했는데, 이는 그녀가 두려움을 피하는 하나의 방법이었다. 이런 고순도와 고밀도의 도트 요소는 점차 그녀 신체의 일부가 되었다. 그녀의 작품은 어떠한 예술 장르로도 분류하기 어렵다. 어떤 평론가는 그녀가 미니멀리즘, 페미니즘, 초현실주의, 팝아트와 추상주의, 혹은 원시 예술 등에 속한다고 말했다. 하지만 쿠사마 야요이 자신의 말에 따르면 '정신병 예술가'이다. 그녀는 환각을 자신의 예술 기호로 바꾸었고, 이는 뉴미디어 재료, 행위예술, 설치 예술 등 다양한 형태로 끊임없이 확장했다. 사람들은 다양한 예술 형태로 화가와 소통하고 심층적으로 지각하며 동시대 예술의 매력을 느낀다. 이러한 도트 기호의 무한 복제와 반복하는 행위는 도트 기호 언어를 더욱 강화시키고 두드러지게 만든다. 이 과정을 보면 현대 예술은 사회를 위해, 사람을 위해, 예술 자체를 위해 사용되었음을 알 수 있다. 그러나 모두 주관적으로 가공된 형태로 표현되고 있으며, 이러한 예술적 기호는 이해되고 변환된 '사람'의 의식으로 환원된다.

3. 동시대 다원(多元)이미지의 개발 방법

이미지라는 단어는 아랍어에서 유래한 말로 사진이나 2차원 그림과 같은 인공물(Artifact)을 뜻하는 '유사한 대상'에 대한 설명이다.¹⁴⁾ 심상, 인상, 영상과 같은

이와 유사한 단어들은 많이 있지만, 이미지에 포함된 주관적인 능동적 효과는 내부에서 외부로 예술을 외부화하는 가장 강력한 힘이다. 만약 하나의 작품 전체가 하나의 기호라면, 이미지는 기호를 구성하는 기호로서 존재하며, 예술에서의 기호에 속하기 때문에 예술 기호와 예술에서의 기호는 개념적으로 다르다. 예술 기호는 화면을 구성하는 어떤 요소가 아니라 정체성과 통일성을 지닌 단일하고 불가분의 한 것이다. 『예술의 문제』에서 수잔 랭거는 이 둘의 차이점을 다음과 같이 구분했다. “예술 작품 전체는 감정적인 이미지이다. 이러한 이미지의 경우 기호 예술이라고 부를 수 있다. 이러한 기호 예술은 하나의 유기적인 구조이며, 그 안에 있는 각 구성요소는 이 구조 없이는 존재할 수 없기 때문에 하나의 구성요소만으로는 어떠한 감정을 표현할 수 없다.”¹⁵⁾

예술 기호 자체의 의미는 여러 예술에서 기호를 더한 결과가 아니다. “자연계에 있는 유기체의 생명이 얼마만큼 폐에 있고, 얼마만큼 다리에 있는지 분간할 수 있는 사람이 있을까? 만약 우리가 흔들 수 있는 꼬리를 추가한다면, 그 때문에 생명이 얼마나 늘었는지 아무도 알 수 없다.”¹⁶⁾ 본 논문에서 연구하고자 하는 다원 이미지는 기호의 일부이며 형식과 의미의 가공이 없이는 기호라고 할 수 없다. 동시대 회화작품은 화면 기호에 대한 개발의 형식이 매우 풍부하다. 단일(單一) 복합, 평면에서 입체로 변화했으며, 그 목적은 정신과 의식에 기여하는 것으로, 관객이 다른 종류와 형식의 표현을 통해 회화작품 존재의 의의와 무한한 가능성을 찾아야 한다. 당대의 회화 환경과 다원적 형상의 특징을 살펴 세 가지의 개발 방법이 형태를 이루었다.

가. 일상적인 물건의 발견과 활용이다.

독특한 예술 기호의 출처는 완전히 낯설거나 비현실적일 필요는 없다. 가장 접근하기 쉽고 사용하기 쉬운 요소로서 일상적인 물건 자체는 보편성과 개성의 특성을 가지고 있다. 화가의 창작에 영향을 미치는 요소를 반영하여 자신의 예술적 이념을 작은 것을 통해 큰 것으로 표현할 수 있다. 이러한 삶의 숨결을 지닌 회화 창작은 관객과 장애 없이 소통할 수 있다. 다원이미지를 이용한 독특한 예술적 기

14) Pragnan Chakravorty, 「What is a Signal?」, IEEE Signal Processing Magazine, 2018, p.175.

15) 苏珊·朗格(Susanne K. Langer), 전계서, p.148.

16) 苏珊·朗格(Susanne K. Langer), 전계서, p.149.

호를 만드는 과정에서 이미지의 거의 기능이 발휘되어 관객의 기존 인식을 깨고 시각, 촉각, 후각 측면에서 원본 이미지와의 격차를 벌린다.¹⁷⁾ 그로 인한 놀라움



(도판 10) 앤디 워홀, <브릴로 상자>, 43.2×43.2×35.6cm, 나무에 합성물감과 실크스크린, 1964.

과 충격이 더해져 관객들의 시선을 더욱 끌 수 있다. 일상적인 물건의 기표에 주목하는 것부터 주관적인 기의를 부여하는 것까지, 예술적 혁신을 추진하는 하나의 과정이다. 팝아트의 등장은 일상적인 물건의 예술성을 일깨웠다. 팝아트는 1950년대 말 미국에서 등장했는데, 팝 아티스트들은 당시 만연했던 추상표현주의를 사람들의 일반적인 심미적 능력에서 분리시켜 또 다른 형태의 아트 팝(Art Pop)을 탄생시켰다. 예술이 좀 더 평범한 모습으로 사람들 앞에 나타나기를 바랐다. 원래 '풍자'가 목적이었던 예술 활동은

이제 예술사에서 예술적 변혁의 존재가 되었다. 앤디 워홀(Andrew Warhola, 1928~1987)의 <브릴로 상자>(도판 10)를 예로 들면, 슈퍼마켓에서 쉽게 볼 수 있는 박스가 전시장에 놓여 있을 때, 그것은 하나의 예술품이 되고 예술과 예술, 예술과 삶의 관계에 대한 논의를 불러일으킨다. 브릴로 박스는 예술품과 관객이 느끼는 거리를 좁히는 동시에 관객과 그 당시 다른 예술가와 평론가들의 머릿속에 커다란 물음표를 남겼다. 일상적인 물건이나 기성품도 예술품이 될 수 있을까? 예술의 경계가 넓어졌기 때문에 지금으로선 가능하다. 주관적인 변형은 그를 현실 지향이 아니라 의미 지향으로 만들었다. 예술 기호의 '비실용성'을 다시 한번 입증한 것이다. 브릴로 상자가 슈퍼마켓에서 예술 기호로 화려하게 변신하는 이유는 의미 지향성이다.

나. 상상물의 예술적 재현이다.

고대 철학자는 일찍이 상상력을 인류가 자연을 인식하고 자아를 인식하는 일종의 심리적 기제로 삼았다. 헤겔은 “재능에 있어서 가장 뛰어난 예술적 재능은 이미지이다.” 라고 했다. 예술적 상상이 없으면 화가는 예술화된 가공, 개조, 종합,

17) 이지연, 「오브제의 기호적 변환을 통한 욕망과 상실감 표현 연구」, 동국대학교 대학원, 박사학위 논문, 2019, p.101, 참고.

보충 또는 합리화의 허구를 완성할 수 없다. 칸트는 “상상력은 연상, 재생, 재현, 복제, 구성, 창조, 능력이다. 이러한 능력은 대상을 파생적으로 표현하는 능력이다. 즉, 대상이 먼저 존재하고, 먼저 감성적 직관이 있으며, 연상, 추억 등을 통해 이전의 감성적 직관을 마음에 재현하는 것이다.”¹⁸⁾라고 생각했다.

화가는 늘 거만한 마음을 가지고 있고, 자신이 남다르기를 원한다. 이러한 마음과 자신이 가진 상상력 덕분에 예술가는 자신의 지각 체계를 통합하고 논리적 분류와 예술적 가공을 거쳐 독특한 ‘심상(心像)’을 자신의 예술 기호로 만들 수 있다. 구상적이거나 추상적이거나 비구상적일 수 있다. 상상물 자체는 이성적 사고의 예술적 가공으로 '마음대로'처럼 보이지만, 근거 없이 허공에서 만들어지는 것이 아니라 객체에 대한 주체의 태도, 삶과 예술적 심미에 대한 편향성에 의해 생성된다고 할 수 있다. 대표적인 예가 성모와 예수의 이미지에서 나온 것이다. 성모와 예수는 실존 인물이 아니라 사람들이 주관적인 소망에 따라 그들의 특징과 이미지를 상상해서 만들어 낸 것이다. 또한 유럽의 기독교에서는 성모와 예수의 모습이 유럽의 미학에 부합하고, 중국의 옥황상제와 서왕모는 동양의 사상 세계에서 지역마다 가지고 있는 이미지 유형이 다르다. 이런 신화의 이미지는 인류의 집단적 상상이 창조한 예술적 상징에 속한다.

화가 개인의 예술 기호도 자신의 필요에 따라 상상적 창작이 가능하다. 동시대 화가 나라 요시토모(Nara Yoshitomo, 1959~)의 작품에 등장하는 상반되고 모순된 아이 이미지는 그의 트레이드마크이다(도판 11). 순진무구한 아이는 천진난만하고 따뜻한 느낌을 주지만 동시에 아이의 눈빛과 표정은 악의 상징이다. ‘천사’와 ‘악마’가 하나의 인물에서 동시에 나타난다. ‘본체’의 선함과 ‘비유 대상’의 사악함은 실제와 상상의 변형에서 비롯된다. 나라 요시토모는 제2차 세계대전 이후 사회가 점차 회복되기 시작한 일본에서 성장했다. 경제와 민족 문화도 발전했다. 그의 스승이자 독일 표현주의 화가인 펄크(A. R. Penck, 1939~2017)는 상징적 표현을 잘 구사했으며, 아프리카 원시 예



(도판 11) 나라 요시토모, <그리운 가을 랑데부>, 194×162cm, Acrylic on canvas, 2013.

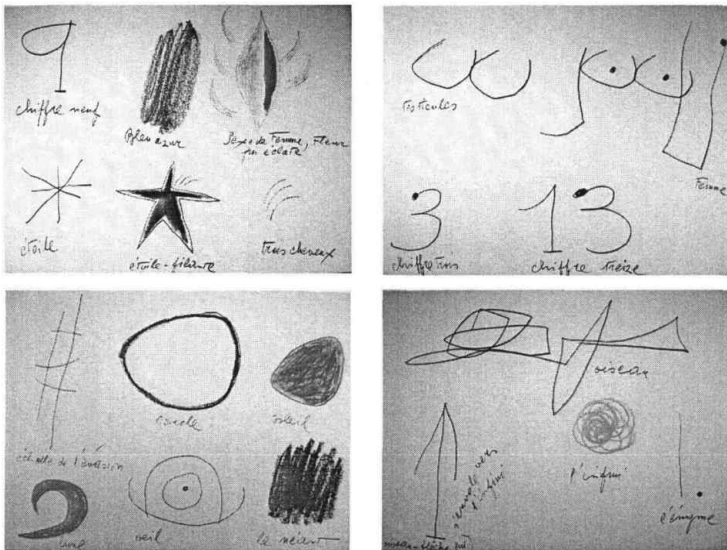
18) 温纯如, 「康德的想象力的创意性」, 哲学研究, 2001, p.43.

술의 열정적이고 자연스럽고 자유로운 특성을 차용하여 단순한 색채로 내면의 감정을 표현하는 것을 강조했다. 어린 소녀의 이미지는 그의 내면의 고독과 무력함에서 비롯된 것으로, 독일 유학 시절 초기 언어 장벽으로 인해 구석에 있는 고독한 존재처럼 느껴졌던 나라 요시토모(Nara Yoshitomo)는 깊은 적막감과 소통 욕구 갈등으로 인해 스물여덟의 나이에 여덟 살의 자신과 대화하기 시작했다. 어린 소녀의 모습도 함께 탄생했다. 펑크의 그림 사상을 계승한 만큼 나라나라 요시토모(Nara Yoshitomo)의 작품에서도 단순함, 조화, 유머러스한 풍자가 묻어났다. 그의 작품 속 어린 소녀들은 모두 순수하고 귀여운 외모를 지녔으며, 옷차림도 아이의 미적 감각과 특징을 상징한다. 하지만 아이는 꼭 ‘천사’만을 대변할 수 있을까? 나라 요시토모(Nara Yoshitomo)는 역발상과 상상력을 동원하여 이 이미지에 가장 모순되고 어울리지 않는 요소인 선한 이미지와 상반되는 사악한 표정을 담았다. 그로 인해 이러한 갈등이 있는 작품이 탄생했다. 화면 형식에서 인물에 대한 전통적인 회화의 한계를 깨고 간단한 문자로 묘사하거나 해석하는 경우가 많다. 내용에서 단일 주체가 화면의 시각적 효과를 더욱 돋보이게 한다. 창작 동기에 대해서 그는 ‘외로움과 소외가 나의 창작의 원동력’이라고 말한 바 있다.

다. 잠재의식의 형상화이다.

잠재의식의 작용으로 형성된 이미지와 상상력의 작용으로 형성된 이미지의 차이는 감성과 이성의 비율에 있다. 이미지의 힘은 머리가 맑아진 상태에서 주관적인 의식에 의해 실제 현상을 변형하고 보완하는 행위이다. 잠재의식은 의식이 접근할 수 없는 정신의 영역, 또는 우리들에게 자각되지 않은 채 활동하고 있는 정신세계이다. 존재는 의식과 무의식 사이에 있고, 의식적으로 경험한 후에는 경험에 대한 지각이 의식 차원에 도달하지 않지만, 두뇌가 필요로 하는 것을 감지했을 때는 무의식적인 존재 방식으로 전환된다. 잠재의식은 종종 꿈과 관련이 있는데, 프로이트(Sigmund Freud)의 명작 『꿈의 해석』에서는 잠재의식의 기능을 자세히 설명한다. 잠재의식 속에는 누구나 처음 느꼈던 감정과 기억이 있지만, 의식적인 측면에서는 드러나지 않으며, 많은 화가들은 어린 시절의 경험으로부터 의식의 영향을 받는다. 프로이트(Sigmund Freud)는 “소위 어린 시절의 기억 중 우리가 갖고 있는 것은 진정한 기억의 흔적이 아니라 나중에 그것을 수정한 것이다. 이런 수정은 이후 다양한 심리적 힘의 영향을 받은 것일 수도 있다. 따라서 개인의 ‘어린 시

절 기억’은 흔히 ‘뒤틀린 기억’의 의미를 갖게 되며, 그러한 어린 시절 기억은 한 민족이 간직하고 있는 전설이나 신화와 놀라운 정도로 흡사하다.”¹⁹⁾라고 했다. 이러한 작용에 의해 형성된 이미지는 매우 다양하다. 다양한 다원이미지로 구성된 화면 역시 초현실감이 강하다. 초현실주의 대표 화가인 호안 미로(Joan Miro, 1893~1983)는 전통적인 사고방식을 깨고 상상력을 무한 확장한 독특한 기호 공식을 가슴에 품고 있다. 독특한 예술 기호를 통해 관객은 그의 신비로 가득한 우주 공간으로 들어간다. 미로는 그림 속에서 사물의 본질과 사상의 영속성을 표



(도판 12) 호안 미로, <감각 자료>, Drawing on papers, 100x140cm, 1912.

현하고자 했다. 사물의 외관에 대한 모방과 구상의 묘사에 국한되지 않고, 자신만의 독특한 이미지 기호를 찾았다. 자유로운 환상을 창작의 전제로 하여, 미로의 작품은 대담하고 자유로우며, 그의 상상력은 무궁무진하다. <감각 자료>(도판 12)을 예로 들자면, 이 그룹 작품군에서는 잠재의식에 기반한 신중한 창작 태도와 기호형성의 과정을 볼 수 있다. 그는 작품을 통해 자신의 영감의 원천을 설명하려 했고, 이러한 이미지들은 파편화(破片化)됐지만 하나하나가 자신의 생활 경험과 밀접한 관련이 있었다. 여성의 생식기관, 고향의 하늘과 밤의 별, 눈이나 술잔 등을 포함한다. 모든 요소들이 무의식적으로 미로의 머릿속으로 들어갔고, 예술 창작의 필요성을 느낄 때 이 이미지들은 머릿속에서 자동으로 모여 이미지 기호로

19) 西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud), 张丽妍 译, 『日常生活中的精神病学』, 北京:中国画报出版社, 2012, p.98.

바뀌었다. 다른 사람들에게는 의식적인 영감의 분출인 반면, 미로는 요소의 수집 및 배열도 아름답고 섬세한 형태를 띤다. 그는 “그림은 미리 생각해 두거나 미리 배열해 놓은 것이 아니다. 그 과정에서 생각의 변화에 따라 변화한다. 완성 후에도 그림을 보는 사람의 의식 상태에 따라 계속 변한다. 한 폭의 그림은 마치 살아 있는 동물처럼 생명이 있으며, 생명을 통해 매일 우리에게 가해지는 변화를 겪고 있다.”²⁰⁾라고 말했다.

이미지의 다변화는 동시대 예술이 직면한 논의와 유사하다. 동시대 이미지는 ‘무엇이냐’에서 ‘무엇이 될 수 있느냐’와 ‘될 수 없는 것은 무엇이냐’로 발전했다. 이미지의 창조는 더욱 자유로워졌고 상상력이 풍부해졌다. 그것은 민족성과 국경 없음, 시대적 공통성 또는 순수한 개성, 학제적 또는 초현실적인 성질을 구현할 수 있으며, 이미지의 재질과 표현양식도 포용적인 동시대의 예술환경에 수용되어 있다. 창의력과 사고방식이 확대되면서 다원이미지에도 몇 가지 변화가 있었다.

첫째, 구상 이미지는 존재에서 비존재로 변화했다. 존재의 이미지는 단순히 객관적이고 개조되지 않은 이미지가 아니다. 중국 당나라 화가 장조(张璪)는 “외사조화, 중득심원(外師造化, 中得心源): 외부 자연에서 배우고, 내부 마음에서 얻는다.”라는 미술 이론을 제시했다. 이 이론은 기본적으로 서양 미술 이론의 사물에 대한 주관적이고 객관적인 인식과 일치한다. 인간의 회화 작품 창작의 기원은 자연에 대한 모방에서 비롯되며, ‘조화’란 자연계에 동물의 객관적 사물과 자연의 변화를 일컫는 말로, 보편적으로 세계에서 존재하고 사람들에게 인정받고 있는 것을 의미한다. 자연에서 얻은 경험의 축적은 창작의 기초이다. 화가가 성숙해가는 과정에서 경험을 확장하는 원동력이기도 하다. 빈센트 빌렘 반 고흐(Vincent Willem van Gogh, 1853~1890)의 대표작인 해바라기의 강렬한 색채와 현실적이면서도 비현실적인 형태는 관객의 감각과 심리 변화를 자극한다. 자연의 이미지가 고흐를 끌어당기고 자극하는 것을 알 수 있는데, 이러한 반응은 고흐에 의해 예술적인 언어로 캔버스에 표현되어 모든 사람들의 마음속에 오직 고흐만이 만들어 낼 수 있는 해바라기가 있다. ‘중득심원(中得心源)’은 인간이 자연 속의 사물을 흡수함으로써 현상을 형성해 경험을 쌓은 뒤 예술적 탐구를 한다는 것을 뜻한다. 이는 자연과 인간의 의식을 결합하게 하는 핵심 요소이다. 회화작품의 가치는 ‘심원(心源)’이 차지할수록 높아진다고 할 수 있다. 다시 말하면, ‘조화(造

20) Chipp, Herschel Browning, 『Theories of modern art : a source book by artists and critics』, Berkeley : University of California Press, 1968, p.235.

化)’는 작품의 형식이고 ‘육체’이며, 심원(心源)은 작품 속의 의미이며 ‘영혼’이다.

대부분의 평면 회화 작품은 구상적이거나 추상적인 작품에서 화가의 독특한 이미지가 주관적 의식이 외부 요소를 수집한 후 주관적인 의식의 변형을 거친 결과이다. 독특한 존재가 되기 위하여 화가는 관객의 시각과 심리에 대한 주관적인 인상을 끊임없이 반복하고 심화시키며 각인시켜야 한다. 일상적인 사물의 활용은 회화작품에서 흔히 볼 수 있지만, 예술적으로 변형되어야만 비로소 화가를 대표하는 이미지가 될 수 있다. 예를 들면, 달리의 시계, 르네 프랑수아 길랭 마그리트(René François Ghislain Magritte, 1898~1967)의 사과, 제프 쿤스(Jeff Koons,)의 벌룬 독(The Balloon Dog), 유에민준(岳敏君, Yue Minjun, 1962~)²¹⁾의 웃는 얼굴, 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)의 호박, 제임스 엔소르의 가면 등이다. 일상적인 사물을 화면의 요소로 활용하여 형태를 바꾸는 대신 의미의 변형을 통해 일상적인 사물의 현실적인 의미를 차단한다.

한편, 대표적인 이미지도 비현실적일 수도 있다. 미로(Joan Miro)의 작품에 나타난 상상이 좋은 예이다. 현실을 바탕으로 비현실적인 이미지를 개발하는 것도 화가의 일반적인 창작 방법이다. 비현실적인 이미지는 객관적 인식을 깨고, 인간 세계는 현재 자연의 이미지와 정의에 동의하는 상태이며, 이러한 인식을 깨는 것이다. 과장, 추상, 변형, 혹은 무의식적으로 묘사하는 행위들은 이미지 형성의 방법이 될 수 있다. 가장 중요한 것은 이미지에 대한 의미를 부여하는 것이다. 이미지는 인위적으로 만들어진 기호로서의 의미를 지내며, 그 존재의 가치이자 오랜 존재의 뒷받침이기도 하다. 비현실적인 이미지가 현실로부터 소외감을 낳는 것도 감각을 유인하고 자극하는 예술적 기법이기도 하다. 전체 이미지에 대한 변화뿐만 아니라 전체에서 어떤 요소를 추상화하여 화가의 개인화된 이미지로 변환하는 것도 가능하다. 비현실적인 이미지는 내부와 외부 모두에서 '낯설'과 '소외'로 처리한다.

둘째, 단일 이미지에서 복합이미지의 독창성의 변화이다. 하나 또는 여러 개의 예술적 이미지를 상징적인 예술 기호로 만들려면 길고 복잡한 과정이 필요하다. 이미지의 전형성에 대한 포괄적이고 정확한 인식 외에도 공통성과 개별성의 관계

21) 유에민준(岳敏君, Yue Minjun, 1962~)은 중화인민공화국의 현대미술작가이다. '냉소적사실주의자(Cynical Realist)'로 대표되며, 장샤오강, 왕광이, 팡리권와 함께 중국현대미술의 2세대 작가 군에 속한다.

를 충분히 파악해야 하기 때문이다. 구상화나 추상화를 중심으로, 화가는 먼저 소재의 범위와 변화의 방향을 포함하여 이미지에 대한 간략한 개념과 계획을 가지고 있어야 한다. 좋은 이미지는 예술가의 상징이 될 뿐만 아니라 관객의 상상력과 사고를 자극해 더 많은 의미 차원의 가능성을 개발할 수 있다. 화가 개인의 경험과 당시의 사회문화적 분위기에 부합하면서도 시대별 관객의 공감을 이끌어내며, 회화예술의 발전과 사회의 발전에 참고할 가치를 제공한다.

화가에게 작품 이미지는 형식적으로 단순하게 단일형태와 복합형태의 두 가지로 나눌 수 있다. 이미지를 창조하는 과정에서 요소의 분해, 개편, 재구성은 일반적인 변형 방식이다. 단일 이미지는 더 총체적이고 완성도를 갖춘다. 독립적이고 완전한 예술적 이미지는 화가들의 사상적 본질을 담고 있으며, 직접적이고 생생하며 무게감 있는 형태로 관객들의 시선을 사로잡는다. 단일한 이미지는 반복 속에서 더욱 시사하는 바가 크다. 앤디 워홀(Andy Warhol)의 마릴린 먼로(Marilyn Monroe)의 경우 같은 이미지(이미지 자체가 그의 원본은 아니지만)가 서로 다른 배색을 거쳐 화면에 반복되면서 주는 시각적인 효과는 다른 작품에서 더욱 두드러진다. 이러한 표현 방법은 오늘날에도 보편적으로 사용되고 있다. 복합 이미지는 여러 요소 또는 여러 이미지를 더하거나 중첩하여 구성된다. 복합 이미지의 차원은 더욱 풍부하고 시각적인 가독성은 더욱 강렬하다. 이는 화가가 서로 다른 의미를 중첩하거나 교차시켜 화면을 통해 관객과 추측 게임을 할 수 있다는 의미이기도 하다. 이는 확실히 재미를 더하고 있는 셈이다. 형식적으로도 더 많은 조합과 형태의 변화가 있다.

셋째, 평면에서 입체까지의 전시가 다양해졌다. 동시대 예술의 유행과 보급은 매우 빠르다. 단순한 2차원 평면 회화에 더해 3차원 입체적인 작품도 관람객의 눈에 띄었다. 이젤화의 매력은 언제나 관객과 친숙하면서도 낯선 거리감과 흡인력을 유지하면서 영원히 존재할 수 있다는 점에 있다.

회화는 평면으로 입체적인 조각이나 연극의 무대와는 다르며, 더욱이 이야기를 다루는 문학이나 영화와는 다르다. 회화의 평면성은 한계를 지녔지만 시대가 발전하면서 평면성의 한계는 허물어졌다. 이미지는 단순한 시각적 감각에서 들을 수 있고, 만질 수 있으며, 교감적 방식으로 의미를 전달하는 것으로 발전했다.

제2절 다원(多元)이미지를 초현실적 방식으로 재구성 하는 원리와 방법

예술에 대한 정의는 수천 년 동안 끊임없이 논의되어 왔으며, 20세기 이후부터 아방가르드 예술이 최초로 예술의 규정을 깨고 나가면서 예술의 범위도 확대되었고, 예술로 인정되지 않는 예술이 등장하게 되었다. 이후 예술에 대한 실험은 계속해서 혁신을 거듭했고, 예술의 매개체는 더욱 다양해졌다. 이러한 기성품의 사용과 변형은 오늘날까지 이어져 왔으며, 그 생명력은 인류 문명의 진보와 함께 계속될 것이다.

‘정신’, ‘의식’, ‘표현’이 동시대 예술의 주로 사용하는 경향이 되었으며, 다원적 이미지의 변형을 이용하여 은유의 형태로 각 예술가의 예술 언어 체계를 확립했다. 다양한 장르 중에서도 초현실주의 예술가들은 이러한 재미를 더 선호했던 듯하다. 다른 표현에 비해 초현실주의적 표현은 훨씬 더 직접적이고 단순하며, 어떤 의미에서는 ‘부조리’의 형태로 진실한 자신을 마주했다.

특정한 환경과 문화적 분위기 속에서 자기감정을 주관적으로 가공하여 의미 있는 색채와 선, 이미지로 화면에서 표현했다. 주관적인 가공이 점차 성숙해짐에 따라 이러한 자의식이 강한 이미지는 개성적인 기호를 형성하여 화가의 작품에 나타나 현실의 기초 위에서 현실을 초월하며, 이러한 표현 형식은 현실과 자아에 대한 승화의 요약이다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 다원이미지의 초현실적 변형은 두 가지 주요 특징을 형성하는데, 이미지의 재구성과 형식의 재구성으로 양자가 서로 보완하여 자기 목적을 완성한다.

1. 재구성 원리

다원(多元)이미지의 초현실적 재구성은 주로 잠재의식, 갈등의 구조 등을 기반으로 한다. 내용과 형식의 관계에서 내용이 형식을 결정하는 경향이 있고, 형식을 이용하여 내용의 설립을 강조한다. 재구성 원리는 심리학과 철학의 객관적이고 통합적인 분석이 뒷받침 되어야 함에 따라서 다원이미지의 재구성에 영향을 주는 주요 분석원리를 크게 세 가지로 나누어 보았다.

가. 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석법

초현실적인 작품은 항상 관객들에게 화가가 꿈꾸는 것과 깨어나는 것 사이 어딘가에 있다는 느낌을 준다. 오스트리아 정신과 의사 프로이트가 제시한 정신분석법은 초현실주의의 이론적 토대를 제공했다. 의식의 측면에서 프로이트(Sigmund Freud)는 인간의 심리를 잠재의식, 전의식, 의식의 세 가지 차원으로 구분된다고 생각했다. 깨어 있는 상태에서 지각된 생각과 감정에 대한 자각은 의식이다. 일부 잠재된 것은 원시적 충동이나 억압된 욕망이 본인의 이성과 사회도덕에 부합하지 않기 때문에 사람들의 깨어있는 의식 속으로 들어갈 수 없다. 이러한 인간의 뇌나 심리 속에 잠복해 있는 감각, 관념, 감정, 혹은 경험을 회상하는 것을 잠재의식이라고 한다. 잠재의식과 의식 사이에서 서로 전환될 수 있는 부분이 전의식이다. 잠재의식은 화가가 창작 구상을 실현하는 과정에서 매우 중요한 역할을 한다. 특히 초현실주의 회화의 영향이 컸다.

초현실주의 화가들은 기존의 창작의 정형화된 틀을 깨고 과감하게 인간의 정신, 특히 인간의 정신 깊숙한 곳에서 쉽게 발견할 수 없는 의식적 활동을 탐구했다. 그들이 주장하는 것은 원시로 돌아가 현실과 동떨어져 무의식적인 방식으로 창작해야 진정한 자기표현을 할 수 있다는 점을 강조했다. 회화 작품 창작의 구성에서 프로이트(Sigmund Freud)는 잠재의식의 역할을 화가의 어린 시절 경험을 일깨운 뒤 삶의 경험과 융합하여 비현실적인 환상의 그림이나 이미지를 얻는 것이라고 생각했다. 다른 한편으로는 외로움, 고민, 고통, 심지어 죽음까지도 예술적으로 표현했다. 따라서 초현실주의 회화에서는 부조리와 고독감, 우울감이 강하게 나타난다.

잠재의식의 개념에서 프로이트(Sigmund Freud)는 성격 구조의 세 가지 구성 요소인 원초아, 자아, 초자아를 제시하였다. 원초아는 주로 인간이 동물로서 갖추어야 할 원초적 충동과 욕구이다. 규칙과 제약 없이 ‘쾌락 우선’을 원칙으로 잠재의식 부분에 존재한다. 자아는 인류가 발현하는 가장 뚜렷하고 보편적인 특징이다. 자아는 현실을 원칙으로 하기 때문에 나의 요구와 욕구가 충족되기를 바라면서도 상처받지 않기를 바란다. 초자아는 성격 구조의 이상적인 부분으로, 개인의 성장 과정에서 도덕규범과 사회 및 문화 환경의 가치의 내면화에 의해 형성되며, 그 기능은 주로 자신의 행위를 감독, 비판 및 통제하는 것이다. 초자아의 특징은

완벽을 추구하기 때문에 그것은 자아와 마찬가지로 비현실적이다. 자아의 대부분도 무의식적이다. 초자아는 사회가 받아들일 수 있는 방식으로 자아를 만족시킬 것을 요구하며, '도덕원칙'을 따른다. 심리적 방어기제는 초현실적 회화에서 창작욕구의 원동력이기도 하다. 방어기제는 사람들이 좌절과 초조함에 직면했을 때 작동하는 자기보호 기제를 말하며 주로 현실을 왜곡하여 심리적 균형을 유지한다.

예술이 치유의 특성을 갖는 이유는 예술과 현실은 동행의 관계일 수도 있고 모



(도판 13). 르네 마그리트, <연인 I>, 54x73.4cm, Oil on canvas, 1928.



(도판 14). 르네 마그리트, <연인 II>, 54x73.4cm, Oil on canvas, 1928.

순의 관계일 수도 있으며, 심지어는 현실과 동떨어져 존재할 수도 있기 때문이다. 예술사에서 반 고흐, 피카소 등 세계적으로 유명한 많은 화가들은 고통스러운 삶의 단계를 경험했으며, 이러한 경험으로 인한 고통은 자기방어 기제에서 창작의 원천이자 동기로 전환시켰다. 마그리트(Rene Magritte)의 <연인>처럼 화면은 제목처럼 달콤하지 않다. 화면 속 하얀 천으로 머리를 가린 채 입을 맞추는 연인은 불확실성과 소외감을 느끼게 한다. 초초하고 당황스럽다. 마그리트(Rene Magritte)의 작품 속 인물들의 얼굴은 항상 가려져 있는데, 한 연구자는 마그리트(Rene Magritte)가 14살 때 어머니가 뜻하지 않게 세상을 떠났고, 강에서 발견된 후 인양되었을 때, 옷으로 덮인 어머니의 얼굴을 보았기 때문이라고 말한다. 그래서 그의 기억에 깊은 인상을 남겼다. 자기방어 기제로 분석하면 마그리트(Rene Magritte)는 고통스러운 경험을 그림으로 위장해 화면의 구성요소로 재현했다. <연인>시리즈는(도판 13, 14) 원래 행복을 상징하는 흰색을 가면을 쓴 흰색 천으로 사용하여 불안감을 주고, 연인이 입맞춤을 하는 뚜렷한 윤곽과 보이지 않는 표정은 작품명 연인들과 화면이 만들어내는 소외감을 느끼게 한다. 모순적인 방법의 사용은 관객의 '해석'을 원하는 욕구와, 염탐하는 '욕망'과 재구성하는 '사고'를 끊임없이 끌어당긴다.

나. 베르그송(Henri Bergson)의 직관주의

베르그송은 20세기 프랑스 부르주아 철학자 중 가장 영향력 있는 인물 중 한 명으로, 그의 직관주의는 현대 예술 유파의 중요한 이론 중의 하나이다. 베르그송이 말한 의식의 지속, 직관, 비이성, 무의식은 현대 예술의 문제와 예술 현상을 설명하는 주요한 방법이다. 베르그송의 직관주의는 관념주의적인 해석에 바탕을 두고 있다. 따라서 그의 철학 체계를 생명철학이라고도 한다. 그는 세상의 본질을 인식하고 표현하기 위해서는 이성만으로는 충분하지 않다고 생각했다. 이성적 개념과 객관적 언어는 사물 외부의 표상에 머무르는데, 직감만이 사물의 내부로 파고들어 사물의 본질을 인식하고 파악하며 생명의 충동을 체득할 수 있다. 이 관점은 초현실주의 회화의 핵심과 일치한다.

베르그송은 “예술가는 생명을 유기적으로 접촉하는 탁월한 눈을 가지고 있다. 그래서 직관은 예술가적인 섬세한 정신을 가진 사유와 같다.”²²⁾라고 말했다. 직감 자체가 창의성의 한 형태이다. 그는 직감이 화가의 창작 과정에서 두 가지 역할을 한다고 생각했다. 첫째, 화가는 직관으로 현실을 가리는 커튼을 걷을 필요가 있다. 이렇게 해야만 일상생활과 사상의 굴레에서 벗어나 자신과 작품을 융합하고, 표현 대상에 내재된 생명의 리듬을 파악해 지속할 수 있다. 이는 현실의 자아에서 자연적 자아로의 회귀 과정이다. 지향성 있는 모든 영향 요소를 버리고 습관적인 사고방식을 포기하면 순수하게 보고 듣고 생각할 수 있으며, 마침내 순수한 예술적 감각에 도달할 수 있다. 둘째, 화가는 직관을 통해 미적 대상을 파악하지만, 표면화된 현상을 경험해 보면 결국 화가가 작품에 부여한 것은 개인적인 감정이라는 것을 알 수 있다. 이 경우 작품 속 현실과 자아와의 관계와 비율에 변화가 발생한다. 베르그송은 화가의 작품에 현실을 반영할 수 있다는 점은 인정했지만 결국 자신을 표현하기 위한 것이었다. 이것은 또한 화가가 독특한 화풍으로 관객의 시선을 사로잡을 수 있었던 이유이기도 하다.

마치 호안 미로(Joan Miró)의 창작 표현방식처럼, 지각의 정상적인 질서를 의도적으로 흐트러뜨리고, 직관의 안내를 받아 추상적인 것에 가까운 언어로 마음의 즉흥적인 감응을 표현한다. 따라서 그 작품에는 상징적 기호와 간략한 이미지가 등장하고, 작품에 자유로운 추상성을 가져올 뿐만 아니라 어린아이 같은 천진난만

22) 김형효, 『베르그송의 철학』, 서울: 강남출판문화센터, 1991, p. 128

함을 느낄 수 있다.

결국 베르그송은 예술 창작의 과정을 인간의 내적 활동에서 외적 기호의 형태로 이어지는 과정인, ‘생명의 충동’으로 정의했다. 이러한 직관을 통해 인식하고 생명의 본질을 느끼는 이론은 초현실주의 예술가들에게 창작의 동력을 제공한다.

다. 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)의 변증법

정신분석법은 초현실주의를 위한 꿈의 공간을 구축했는데, 잠재의식을 기본으로 하는 창작 방법이지만, 초현실주의는 철학적 회화 장르로서 핵심은 일관되고 완전한 상호적 관계이다. 따라서 정신분석에만 의존하는 것으로는 철학적 사상을 온전히 표현할 수 없다. 헤겔의 변증법은 초현실주의에 이성적 논리를 제공했고 중요한 창작 근거를 제공한다.

헤겔은 19세기 독일의 고전 철학자이자 객관적 관념론자이다. 헤겔의 철학적인 사상은 이성·정신·개념이라는 전체론적인 실재가 자기부정을 매개한 내적운동에 의해 발전한다는 것이다. 바로 이러한 부정에 의한 발전의 논리가 변증법이다.²³⁾ 헤겔의 변증법은 모순적인 쌍방이 대립적으로 통일되고, 상호 전환되는 관계라고 보았다. 모순 내부의 상호 작용은 사물을 앞으로 나아가게 한다. 따라서 예술 창작 과정에서는 창작 사상과 대상에 대해 긍정과 부정의 두 가지 태도를 가져야 한



(도판 15). 르네 마그리트, <헤겔의 휴일>, 61x50cm, Oil on canvas, 1958.

다. 헤겔의 모순 변증법과 초현실주의 예술가의 생각 사이에는 주관과 객관, 현실과 비현실, 정신과 물질이라는 약속이 있다. 고유의 규율과 제도, 그리고 갈등을 타파하는 사상과 그림은 초현실주의 예술가들이 추구해 온 방향이다.

예를 들어, 마그리트의 작품 <헤겔의 휴일> (도판 15)의 경우 대립의 균형이 화면에 펼쳐진다. 우선 화면의 색채는 환상적인 느낌을 주어 관객에게 작품의 환경을 설명해 준다. 그 다음으로 우산은 물을 막는 도구로 사용되었다. 하지만 우산 위에 물이 가득 담긴 컵을 올려 놓았는데, 이는 객관적인 기능에는 상반된다. 화면을 통

23) 황세연, 『헤겔 입문』, 서울 : 중원문화, 2007, p.169.

해 표현된 철학적 역설의 사람들의 관성적 사고 논리를 의도적으로 바꾸는 것을 목적으로 한다. 사람들은 고정된 문자와 정상적인 화면 형식으로 내용을 이해하는 방식을 깨야 한다. 마지막으로 화면은 불안정한 우산과 불안정한 컵이라는 불안한 배치로 채워져 있다. 이러한 느낌은 이 작품의 제목과는 달리 휴일의 여유로움이 전혀 없다. 따라서 화면의 내용부터 형식까지 모두 모순의 흔적이 있다. 사람들은 또한 불안정하고 불확실한 대상에 대해 항상 호기심을 갖는다. 이것이 바로 초현실주의가 의도하는 바이다. 진실 너머에 있는 무언가는 우리의 신념을 중지시키며, 그것은 허구도 진실도 아닌 초현실적인 것으로 진실 위에 있다. 그것은 진실을 창조하고 진실과의 비교 또는 유사점을 구성한다.

결론, 초현실주의 화가들은 자기 공간 속 현실을 '허황'되고, '괴상'한 방식으로 재현하는 데 능숙하다. 앙드레 브르통(André Breton, 1896~1966)²⁴⁾이 『초현실주의 선언』에서 밝혔듯이 “후작 부인은 5시에 집을 나선다”²⁵⁾는 문장을 쓴 작가는 큰 포부가 없다고 생각했다. 이러한 밋밋함으로 인한 특징도 이변도 없는 말은 시간 낭비이다. 사실 실재를 바탕으로 개성과 주관성을 지닌 다원이미지를 창조하고, 다시 초현실적인 변형을 거쳐 현실과의 '거리'를 벌리고 현실의 차원을 예술적으로 재현한다. 이 변환 과정에는 부정성과 초월성이 있다. 또한 작품과 관객의 소통으로 심미적 공감대를 통해 자신의 내면적 창조성과 현실적 실존성의 변증법적 통일을 이룰 수 있다. 따라서 초현실주의 회화가 내면으로 옮겨가고 현실을 추구하는 예술 창작은 정해진 물상의 존재를 환원하는 것이 아니라 현실에 대한 일종의 형이상학적인 추궁이다. 예술 분야에서도, 정신 분야에서도 초현실적인 방식으로 이루어지는 창작은 더 많은 사고의 가능성을 보여준다.

2. 재구성 방법론

재구성 원리를 통해 연구자는 잠재의식, 직관 및 모순을 중심으로 창작 과정에서 활용할 수 있는 세 가지 방법론을 정리했다. 또한 구체적인 작품을 예로 들어 세 가지 방법론의 실천 방법을 설명하였다.

24) 앙드레 브르통(André Breton, 1896~1966)은 20세기 초현실주의를 대표하는 프랑스의 시인이자 미술 이론가이다. 그의 저서에는 1924년 의 첫 번째 초현실주의 선언문(Manifeste du surréalisme)이 포함되어 있는데, 여기서 그는 초현실주의를 " 순수한 심리적 자동성 "으로 정의했습니다.

25) 『초현실주의 선언』에서 브르통은 문학 속 예를 들며 '후작 부인이 5시에 집을 나선다'는 표현은 혁신적이고 특징적이지 않다고 주장했다. 초현실적 의미와 역할을 역설적으로 증명한 것이다.

가. 고정관념에 반(反)하는 구성

사람들의 상상력은 시간과 경험의 발달에 따라 끊임없이 축소된다. 지각과 시각, 그리고 사람들이 함께 만들어가는 사회 체제 속에서 점차 생활 속의 사물, 나아가 전 세계에 대한 고정관념²⁶⁾(stereotype)이 형성된다. 하지만 초현실주의 회화에서는 고정관념의 한계를 뛰어넘어 이해와 상상력의 질적 도약을 이루었다. 소위 현실에 대한 고정관념이란 삶의 경험을 바탕으로 합리적인 ‘논리적 존재’에 대하여 긍정하는 것이다. 따라서 초현실적 역행은 현실에 대한 부정이자 논리적 재구성이라고 할 수 있다. 초현실주의화가들은 현실 위에 내면의 ‘현실’을 구축했다. 상식과 정상적인 논리에 맞는 발상을 뒤집어 변환한 것이다. 1924년 브르통은 첫 번째 『초현실주의 선언문』을 발표하여 초현실주의가 예술의 무대에 올랐음을 알리고 ‘오토마티즘’²⁷⁾ (automatism) 방식으로 창작을 진행했다. 작품 속에 ‘마치 수술대 위에서 우산과 재봉틀이 만나는 것 같은 아름다움’이 나오기를 바랐



(도판 16) 막스 에른스트, <여인, 노인, 그리고 꽃> , 96.5x130.2cm, Oil on canvas, 1923.

-
- 26) 고정관념 : Stereotype. 심리학용어로, 사람이 어떤 생각·관념을 가질 때 그것이 잘못되어 누군가 설득을 하고 혹은 상황이 바뀌어도 당사자가 그 생각 또는 관념을 수정하지 않는, 지나치게 일반화되고(overgeneralized) 고착된 사고방식이다.
- 27) 오토마티즘(Automatisme)은 우연을 이용하고 동시에 만인에게 가능한 슈트레알리즘의 방법으로 이성이나 의식에 지배되지 않고 무의식 가운데에 화필을 자유롭게 움직여서 그림을 그리는 것을 가리킨다. 이 방법은 슈트레알리스트 가운데서 행하여졌던 우미한 사해(死骸)와도 어딘가 닮아있는데, 후자는 한 장의 종이를 순서대로 서로 돌려서 각자가 생각나는 그대로의 한 낱말과 한줄의 선을 그려 최후에 얻어진 일련의 기괴한 문장이나 야릇한 데생을 보고 즐기는 방법이다.

다. 초현실적인 방식으로 다원이미지를 변환하고 재구성하는 것은 복제, 콜라주, 구상적 추상화, 잠재의식의 영향을 받은 창조로 모두 매우 강력한 서사의 특성을 가지고 있다. 초현실적 작품은 현실 인식에 대한 고정관념을 깨는 데 그치지 않고 이를 활용한다. 상식적인 시간과 공간, 물건의 외형과 지칭하는 의미는 더 이상 창작의 요구를 충족시키지 못한다. 화가는 기꺼이 형체의 조작과 접목을 기꺼이 사용하여 현실의 다른 공간에서의 존속 가능성을 더 선호한다. 변환된 이미지는 한편으로 관객에게 시각적 충격을 줄 수 있고, 다른 한편으로는 존재에 대한 주체 의식의 재설정을 표현수도 있다. 예를 들어 막스 에른스트(Max Ernst)의 작품 <여인, 노인 그리고 꽃>(도판16)은 여성의 외모적 특징은 뚜렷하지만 피부와 표정으로 표현되지는 않았다. 대신 그 자리에 공업화의 기운이 감돈다. 머리 대신 부채로 머리를 대신했고, 철제 조끼는 여성의 허리 라인을 강조했으며, 속이 빈 몸은 신비로운 느낌을 자아낸다. 단순한 라인은 여성 특유의 부드러운 아름다움을 표현한다. 이러한 요소들이 모여 한 여성을 구성했다. 관객은 한눈에 이 여성의 시대감을 알 수 있다. 화면 뒤편에 있는 노인은 행동이 느리거나 얼굴이 노화된 것을 표현하지 않았는데, 이는 바지 안에 보이는 막대기가 이미 뼈의 노화를 나타내 보이기 때문이다. 따라서 화면 속의 현실은 나이가 더 이상 체형에 좌우되지 않고 시대적 기호에 의해 시각적인 효과를 형성할 수 있다는 점을 나타냈다. 이러한 현실적 요소로 구성된 '비존재' 형태는 현실적 존재의 차원을 확장시킨다. 사람들의 인식이 공감대를 형성하면, 다시 공감대를 낮춰 파괴와 통합으로 새로운 이미지를 형성한다. 기존의 객관적 인식은 깨졌지만 주관적 시각에서 새로운 집단적 인식을 완성하는 것이다. 초현실적 회화는 개체로부터의 재창조를 통해 집단의식의 확장을 이룬다.

'가장 초현실적인 사람'으로 불리는 호안 미로(Joan Miró)는 “누구도 그와 같이 불가능과 결합할 준비가 되어 있고, 우리가 감히 기대하지 못했던 부서진 것들을 무자비하게 부숴버릴 수 있는 사람은 아무도 없다”²⁸⁾라고 평가된다. 특히 그는 파괴에서의 재구성에 능숙했다. 작품 <할리퀸의 카니발>(도판 17)에서는 불합리한 물건들이 조화롭게 공존하는 화면 속 무질서와 어수선향은 관객의 고정관념으로, 화가는 관객이 느끼는 고정관념을 이용하여 사물의 공존의 차원을 허물고, 합리와 불합리의 경계를 초월하여 현실의 굴레에서 벗어나는 자유를 전달한다. 축제와 붐

28) 伊冯·杜普莱西斯(Yvonne Duplessis), 老高放 譯, 『超现实主义』, 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1988, p.97.

비는 풍경을 그린 이 그림은 기상천외한 생물 형태가 활기찬 축하 행사에 휩싸인 것처럼 보인다. 이미지 하나하나가 일으키는 연상들은 '비슷한 것과 그렇지 않은 것' 사이에 있다. 예를 들어 가운데 왼쪽의 어릿광대 같은 몸매의 꼬불꼬불한 기타 모양은 이탈리아 코미디 《Dei arte》의 상투적인 흑백 체크 의상을 한 사람이 표기되어 있다. 오른쪽 하단의 고양이는 뒷다리로 서서 춤을 추는 듯 팔을 뻗었고 빨갈고 노란 얼굴은 관객을 향하고 있다. 노랗고 검은색 물고기 한 마리가



(도판 17) 호안 미로, <할리퀸의 카니발>, 66x90.5cm, Oil on canvas, 1924.

책상에 놓여 있고, 한쪽 귀와 한쪽 눈이 왼쪽 사다리에서 나오고, 음표가 벽에 나타나며, 검은색과 흰색의 뱀 모양의 파이프가 중앙에 교차되고... 수많은 이미지는 등성등성 소용돌이 선으로 이어지며, 중앙 하부에서 춤을 추는 검고 노란 생물은 고양이 수영까지 이어지는 선을 잡는다. 관객은 이 상상의 세계에 매료되고, 인지와 의미 사이의 부조화에 매료된다. 이 작품은 또한 대부분의 물체가 살아있는 유기체에 대한 연상을 불러일으키기 때문에 생체 형태를 사용했다. 그는 검은색 삼각형은 에펠탑을 상징하고 사다리는 높이 올라가 대피하는 것을 의미한다고 이 그림의 상징적 의미를 설명했다. 그러나 융합의 형태는 예술의 확실성을 포함한 의식 세계의 확실성을 뒤집는 것으로, 미로는 “나는 단지 이름 없는 예술, 즉 집단적 무의식에서 비롯된 예술에만 관심이 있다.” 라고 말했다. 미로는 특정한 예술 스타일과 융합하려고 하지 않았으며 미적 차원을 뒤집기 위해 열심히 노력했다. 이 작품에서 그는 관용적인 회화 관용 언어를 창조했다. 살바도르 달리 (Salvador Dali, 1904~1989)가 만든 작품 <기억의 지속>(도판 18)에는 텅 빈 해

변에 길게 속눈썹을 달고 부드러운 시계를 몸에 걸친 채 잠들어 있는 기이한 미지의 생명체가 누워 있다. 알 수 없는 물건 옆에는 탁자가 있고, 탁자 위에는 녹을 뒀한 시계가 달려있는 죽은 나무 한 그루, 탁자 가장자리에 펼쳐진 녹을 뒀한 시



(도판 18) 살바도르 달리, <기억의 지속>, 33x24cm,
Oil on canvas, 1931.

계, 개미로 가득 찬 금속 기물 세 개가 놓여 있다. 저 멀리 석양에 물든 바다와 산봉우리가 보인다. 이상하고 기괴한 모습의 ‘사불상(四不象)’ 같은 미지의 생명체는 달리의 작품에서 매우 자주 등장하는데, 우리는 그것들이 무엇이며 어디서 왔는지 알지 못한다. 그것들은 갑자기 잠재의식의 세계에 나타난 것 같다. 꿈의 세계, 비이성적인 세계이기 때문에 이곳에서는 무엇이든 일어날 수 있다. <기억의 지속>(도판 17)의 전체적인 화면은 단순하다고 할 수 있지만, 그림 하나하나가 깊은 의미를 담고 있다. 이 그림에서 가장 흥미롭고 많은 생각을 하게 하는 것은 곧 녹아내리는 세 개의 시계인데, 그것들이 이 그림의 주인공이라고 할 수 있다. 평범하지 않게 생긴 세 개의 시계는 마치 미친 듯한 시간의 흐름에 따라 본래의 모습을 잃은 듯 일그러져 있는데, 이는 달리가 싫어하는 것을 표현할 때 흔히 쓰는 수법이다. 시계도 기계도 싫어했던 달리는 이 시계들이 사라질 때까지 녹아버리기를 바랐다. 시계는 흐르는 듯한 형태로 표현되었으며, 시간과 공간과의 우연한 만남의 순간으로 접어든다. 그 순간 사물 사이의 충돌 의식이 아무리 강해도 화면 속의 만남과 공존의 순간은 작가에 의해 정지되고 갈등의 분위기 속에서 합리화된다. 따라서 이 작품의 영원함이 더 강렬하고 돋보인다. 작가의 개성적인 표현 이면에는 현실적 사고에 대한 충격과 반성이 깔려 있다.

플라톤(Plato, 기원전 428~348)²⁹⁾은 대화에서 변증법적 방법을 사용하여 질문자와 피질문자가 서로 질문을 주고받는 가운데 진리를 모색했다. 오늘날 변증법에 대한 우리의 인식은 대부분 헤겔에서 비롯된다. ‘상식대로 패를 내지 않는다’는 초현실주의 회화의 특징 중 하나이다. 따라서 초현실적인 변형을 거쳐 그림의 다원적 형상, 색채 등은 모두 전통적인 복잡하고 세밀한 회화 형식과 구별되어 단순하고 직설적인 특징을 보이고 있다. 화면 속 단순하지만 구상적인 이미지가 보여주는 서사감은 존재에 대한 긍정이지만 그림의 형태가 변형된 후의 초월성은 또 현실에 대한 끊임없는 부정이다. 긍정과 부정이 공존하기 때문에 초현실은 모순된다. 부정은 초현실적인 이미지를 구축하는 창작 방법으로서 일상적인 사물에 대한 집단적인 긍정 또는 부분적인 긍정에서 비롯된다. 따라서 초현실적인 작품을 마주할 때 익숙함이 있는데, 그 익숙함은 고정되고 불가분의 관계를 해체하고 재구성하는 행위에서 비롯된다. 관객의 일상적인 경험과 논리를 스스로 종합하여 초현실적인 기이함이 비현실적인 표현에서 균형을 이룰 수 있도록 한다. 초현실 회화의 매력은 상식적인 존재를 확인하고, 그런 다음 먼저 형식적인 부정을 통해 시각적인 충격을 주고, 주체가 현실에서 벗어나 새로운 이해를 통해 의식적인 차원의 기묘한 여정을 완성하는 것이다.



(도판 19) 르네 마그리트, <이미지의 배반>, 63.5x93.98cm,
Oil on canvas, 1929.

이러한 창작 이념 때문에 초현실적인 창작 과정은 다른 창작 형태보다 더 넓은 차원과 자유를 가지며 현실과 동떨어진 상태에서 관객과 새로운 공통적 인식을 형성할 수 있다. 문학에서 ‘기표’와 ‘기의’는 여기에서 이미지의 혼합과 예술적

29) 플라톤(Plato, 기원전 428~348)은 다양한 서양 학문에 영향력 있는 그리스의 철학자이자 사상가, 객관적 관념론(objective idealism)의 창시자이다.

논리 형식의 관계로 변형된다. 일상적인 경험의 ‘고정관념’에 반(反)하는 과정에서 현실을 비현실적인 차원으로 재구성하는 것은 더 많은 가능성을 열어둔다. 따라서 르네 마그리트(Rene Magritte)의 <이미지의 배반>(도판 19)는 지금도 관객들에게 신선함과 충격을 준다. 작품의 제목과 이미지는 정상적인 논리에서는 역설(Paradox)이며, 강한 갈등 관계가 존재하지만, 이는 표상적 관계의 중첩 이후 의미를 생각하게 한다. 마그리트(Rene Magritte)는 사람들의 감상 습관에 도전하면서도 자신이 보고 들은 것을 쉽게 믿지 말라고 조언한다. 왜냐하면 사람들이 하는 일은 종종 진리와 다양한 관계를 맺는 것일 뿐, 그 밖에도 알려지지 않은 영역이 많기 때문이다.

나. 시각과 심리의 합리적 충돌

작품에 대한 인식과 이해는 일반적으로 확산에서 환원으로 이어지는 과정이다. 시각 체계는 가장 직관적인 첫 번째 감각으로 관객이 계속 관람할 의향이 있는지 여부를 결정한다. 작품을 마주할 때 작품에 대한 느낌은 시각에서 심리로 이어진다. 보는 눈과 심리적인 인식이 깊어짐에 따라 심리적인 유도로 인해 새로운 관람 형태와 이해 방식이 생겨난다. 시각은 완성 능력을 가지고 있어 일상적인 경험을 바탕으로 눈에 보이지 않는 물체의 외형 일부를 스스로 보완하지만, 초현실적인 회화에서 시각은 인식하고 채우는 사물의 재현이 아니라 현실의 파악을 통한 내면 세계에 대한 재현이다. 시각적 자각으로 보완한 후의 화면은 보완된 내용을 부정하고 작가가 만든 심리적인 이미지로 대체한다. 꿈의 순수함이든 정신의 함축성이든 시각적으로 표현된 이미지는 작가가 현실을 체험한 후의 경험으로 전달된다. 작가는 세계를 묘사한다기보다 세계를 표현한다고 할 수 있다.

마그리트(Rene Magritte)는 『단어와 이미지』라는 유명한 언어적, 시각적인 글에서 대상의 기호화의 임의성, 대체성, 현실성의 문제를 중점적으로 다루었다.³⁰⁾ 표면적으로는 초현실적으로 변형된 이미지의 의미에 대하여 시각적인 이미지를 배신했다. 그러나 이러한 충돌성은 시각적 진실에서 심리적 진실로 이어지는 주관적인 변환에 의해 합리화된다. 이 둘 사이의 매개체는 작가의 주체적인 가공행위이며, 작품의 제작부터 전시까지의 전 과정에서 세 가지 주체, 즉 작가, 작품, 관객

30) 金·格兰特(Kim Grant), 王升才 譯, 『超现实主义与视觉艺术』, 南京: 江苏美术出版社, 2007, p.313.

을 필요로 한다. 작가는 주관적 의식의 일부와 객관적 현상의 일부를 더해 작품을 만들어내야 관객의 시선을 사로잡으면서도 감정을 끌어당길 수 있다. 관객은 시각으로 객관적인 부분을 이해하고, 의식적으로 주관적인 부분을 이해한다. 초현실적인 변환은 주관적인 부분에서 중요한 역할을 하는데, 그것은 바로 시각적 인식을 깨고 관객이 이해할 수 있는 현상으로 ‘이해 불가능한’ 이미지를 창조하는 것이다. 그런 다음 관객은 지각의 다른 감각 기관을 움직여야 작가가 표현하고 싶은 생각에 응답할 수 있다. 따라서 예술은 인간의 미의식과 감상 능력을 높이는 데 매우 중요한 역할을 한다. 화가도 인간의 감정을 완전히 표현하고 조종할 수 있는 능력이 있어야 한다.

다. 공감(Empathy)목적의 의미 변환

초현실적인 다원이미지 회화작품이 관객과 관계를 맺는 과정에서, 느끼고 이해하는 것이 관계의 중요한 위치를 차지한다. 보는 것과 보이는 것의 관계만이 아니라 보는 방식과 내용이 더 중요하다. 예술사에서 유명한 화가는 언제나 화가가 설정한 형식적 의미와 기호적 암시를 통해 관객으로 하여금 생각하게 하고, 자신이 미리 설정한 길로 인도하는 능력을 가지고 있다. 화가가 완성한 '설정'에 관객은 강한 ‘공감’³¹⁾을 느끼게 된다.

공감의 이유는 삶의 경험, 심미적 경험, 심미적 욕망이다. 인상주의가 출현하기 이전의 예술은 ‘공감’ 하는 경향이 있었다. 그 당시의 예술은 객관적(풍경, 인물 등)인 재현에 치우쳤거나 정치와 종교의 교화적 필요에서 비롯됐다. 시대의 변화에 따라 화가의 창작 활동도 변화하고 있는데, 예를 들면 현재의 코로나바이러스 감염증-19 문제, 환경 문제 등은 모두 화가와 관객이 공감할 수 있는 요소들이다. 이러한 감정적 토대를 바탕으로 한 회화의 형태도 여러 가지가 있는데, 이는 관객이 가장 보편적이고 이해하기 쉬운 창작 방법이다. 작품 속 요소들도 대부분 관객의 삶의 경험을 바탕으로 한 것으로 이러한 요소들을 통합하고 보완하여 논리적이고 이성적인 방법으로 표현하고 있다. 그러나 일반 작품의 표현 방식에 있어서 단순한 '서술성'은 두 가지 문제가 있는데, 첫째, 관객이 명백하고 단순한 형태의 표현을 받아들이기는 쉽지만, 이러한 형태의 작품이 계속 증가하면서 관객의 시각

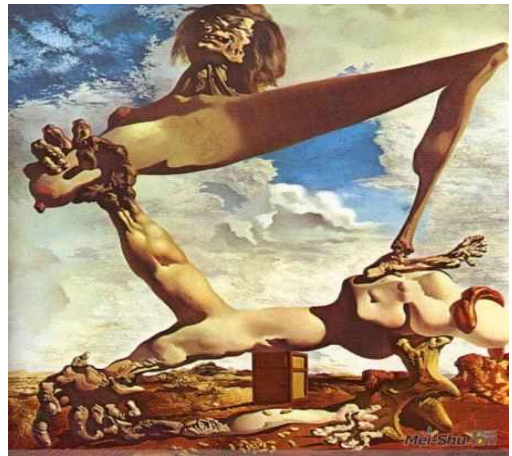
31) 공감(共感)은 상대방 입장에 서서 상대의 경험한 바를 이해하거나 혹은 다른 사람의 입장에서 생각해보는 능력이다.

과 심리는 피로감으로 인해 흥미를 잃게 된다는 점이다. 둘째, 화가들의 경우, 사람들이 공통적으로 인식하는 일상적인 요소를 찾는 것은 어렵지 않으나, 어려운 점은 그것을 독특하고 개인적으로 표현할 수 있는지, 또는 작품의 주관적인 측면과 객관적인 측면이 적절한 비율로 유지될 수 있도록 하여 관객이 이해할 수 있을 뿐만 아니라 심미적 경험을 동시에 향상시킬 수 있는지이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 미술사에는 많은 변화가 일어났고, 새로운 가능성을 끊임없이 찾았다. 다다이즘의 출현과 함께 사람들의 예술 관념은 뒤집혔고, 아서 단토(Arthur Danto, 1924~2013, 미국 미술 평론가)는 헤겔에 이어 다시 한번 '예술의 종말'을 제시했다. 헤겔은 『미학』에서 다음과 같이 말했다. “그리스 예술의 찬란한 시대와 중세 말기의 황금시대는 이미 저물었고 현대 예술은 그 시대와 비교가 안 된다. 과거의 모든 민족들은 예술에서 자신의 정신적 만족을 추구했지만, 오늘날에는 그 번성한 장면은 사라졌고 다시 돌아오지 않는다…이성에 치우친 이 세상에서 현대 화가들은 이미 이성적 사고의 바이러스에 감염되었고, 그들의 창작과 예술에 대한 평가는 사고적 요소를 더하고, 항상 추상적인 사상을 작품에 추가하려다가 잘못된 길로 빠져들고 있다. 예술은 일상에서 벗어난 상황을 제공하고 상실감을 만회할 수 있는 일종의 고통을 제공하기 때문이다. 따라서 예술은 이제 우리에게 시대에 뒤떨어진 것이다. 예술 창작과 작품 창작 특유의 방식은 더 이상 우리의 가장 높은 요구를 충족시키지 못하며, 예술작품을 신으로 숭배하는 단계를 넘어섰다. 생각과 성찰은 이미 아름다움의 예술보다 더 높이 날아올랐고, 예술이 우리 마음속에 불러일으킨 감정은 다른 방면에서 실증해야 하며, 더 높은 수준의 검증이 필요하다. 먼 옛날에는 각 민족이 종교와 가장 밀접하게 연결된 예술 분야에서만 정신적 욕구를 충족시킬 수 있었지만, 오늘날의 예술은 더 이상 그러한 효과를 발휘하지 못한다. 그리스 예술의 전성기와, 중세 후기의 황금기는 지나갔다.”³²⁾ 헤겔의 관점에서 예술의 ‘이성적’ 부분이 ‘감성적’ 부분을 차지한다면 사실주의 예술은 종말을 고하게 된다. 현재의 시각으로 보면 헤겔이 처한 시대에 직면한 예술적 문제는 주로 형식적으로 의식을 표현하지 못하는 데에 있으며, 이것은 예술이 죽었다는 것은 아니다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 소변기의 등장 이후, 단토는 다시 한번 예술의 종말을 거론했고, 그의 관심사는 예술과 비예술, 그리고 예술과 철학의 관계를 어떻게 구분할 것인가 하는 것이었다. 아서 단토에 따르면

32) 헤겔, 게오르크 빌헬름 프리드리히(Hegel, Georg Wilhelm Friedrich), 두행숙 옮김, 『헤겔 미학』, 서울: 나남출판사, 1996, p.325.

“앙리 로베르 마르셀 뒤샹 (Henri Robert Marcel Duchamp, 1887~1968)의 작품은 예술 안에서 예술의 철학적 성격이라는 문제를 제기하고 있는데, 예술은 이미 형식적이고 생동감 있는 철학이며, 그 중심을 통해 철학의 본질을 밝혀 정신적 사명을 완수했음을 시사한다. 이제 철학 자체에 임무를 맡기고, 철학적 준비는 그 자체의 본질에 대한 문제를 직접적이고 최종적으로 다룰 준비가 되어 있다. 그러므로 예술이 궁극적으로 달성할 시간적 한계와 성과는 예술철학이다.”³³⁾ 단토는 예술의 종말은 예술 속의 특정 형식의 종말일 뿐이며, 새로운 예술 형식과 오래된 예술적 이미지의 교차점이라고 생각했다. 다다이즘의 출현 이후 예술은 서사적인 기법에서 벗어났고, 화가는 형식과 내용의 통일성을 분리함으로써 회화의 질적 변화를 완성했다. 이는 소비사회와 미디어사회의 도래와 함께 탄생했다. 예술은 끝이 없는데, 전례 없는 참신한 형식을 통해 포스트모더니즘 예술을 주류로 만들었다. 그렇다면 담백한 서사의 기법 없이 어떻게 인간의 감정을 표현하고 사회적 공감을 이끌어낼 수 있을까? 이러한 요구와 함께 초현실적인 회화 창작 기법이 등장했다.

인간은 집단생활을 하는 사회적 속성을 갖고 있고 화가도 예외는 아니므로 많은 회화작품의 탄생을 위해서는 사회적 상황의 변화와 불가분의 관계에 있다. 관객이 공감하는 이유는 환경의 유사성, 경험의 유사성, 미적 경험의 유사성, 또는 화가의 감정을 느낄 수 있는 상상력과 주관적 능력을 발휘할 수 있는 역할일 수도 있다. 1936년 달리가 지은 <내란의 예감>(도판 20)이라는 작품의 배경은 제2차 세계대전 이전 파시즘의 폭력이 거의 전 세계에 그림자를 드리운 때이다. 이러한 공포와 분노에 휩싸인 달리는 물론 당시 이 전쟁을 목격하고 경험한 사람들 모두 단기간에 마음을 추스르기 힘들었다. 따라서 달리는 초현실적인 수법을 최대한 활용하여 부조리하고 공포스러운 분위기를 연출했다. 화면의 주체는 인간이지만 분해됐다가 재조립된 인간의 내장처럼 생긴 물체가



(도판 20). 살바도르 달리, <삶은 콩으로 만든 부드러운 구조물(내란의 예감)>, 99x100cm, Oil on canvas, 1936.

33) 刘跃兵, 「试析黑格尔与丹托的‘艺术终结论’」, 美学论坛, 美与时代(下旬刊), 2013, p.6.

화면 속에 흩어져 있고, 화면 중앙에는 형클어진 팔다리에 의해 사각형으로 둘러싸여 있는데, 이는 당시의 분열된 스페인을 암시하는 듯하다. 화면 속 가장 눈에 띄는 기관은 무서운 웃음을 짓고 있는 머리, 가해자의 승리 표정인지, 가해자 정신의 붕괴인지 알 수 없는 모습이다. 두 손은 괴상한 자세와 조합으로 화면에 배치됐고, 한 손은 땅바닥에서 억압받는 인간을 상징한다. 다른 한 손은 압박을 견디기라도 하는 듯 가슴을 움켜쥐려 안간힘을 쓰는 듯하다. 이는 진인함의 표현 방식을 성폭력의 형태로 나타내어 전쟁의 참혹함과 그 전후 사람들에게 전해진 ‘후유증’을 직설적이고 잔인하게 표현했다. 이 초현실주의의 걸작은 베르그송의 ‘비이성주의’ 철학과 프로이트(Sigmund Freud)의 ‘정신분석학’을 이론적 기반으로 하며, 뛰어난 특징은 사실적이고 추상적인 기법의 능숙한 결합으로, 잠재의식을 잘 보여준다. 당시 스페인 땅에 드리워진 내전의 분위기가 화가의 머릿속에 투영된 결과물이다. 그런 의미에서 이 작품은 부당한 전쟁에 대한 일종의 고발이다. 시각적 자극과 공포는 초현실적인 기법으로 표현되어 더욱 기이하고 시선을 사로잡는데, 이 괴롭고 고통스러운 감정은 당시 사람들의 정서와 잘 맞아떨어진 것이 분명하다. 이 작품을 보면 현대에서 화면 내용과 형식에서 긴장감을 느낄 수 있다.

요약하자면, 2장에서는 일반적으로 화가가 독특한 예술적 이미지를 창조하는 과정(개인 기호화를 세우는 과정)에 대해 논의하고, 또한 어떻게 하면 초현실적인 방법으로 변환할 것인가 하는 것이다. 다원이미지를 매개로 하여, 초현실적 변환을 사용하며, 그 목적은 예술에서의 은유적 기능과 목적을 반영하는 것이다.

제3장 회화 작품에서의 은유적 구조

동시대 표현적 회화에서 각각의 이미지 언어는 전체의 일부이며 이미지 전체의 은유 구현을 준비하는 동시에 그 자체로 은유적인 역할을 할 수 있다. 구체적인 작품 분석을 통해 화가가 직접 다룰 수 있는 것은 일반적으로 이미지 은유에서 해석적 은유인 반면, 구조적 은유는 화가의 구체적인 창작 상황과 창작 습관에 따라 달라지는 것 외에 화가의 창작 행위의 무의식적인 부분이 화면에 나타나는 결과를 어렵지 않게 발견할 수 있다. 따라서 다원이미지가 어떻게 초현실적인 형태로 은유를 구현하는지 탐구하기 위한 전제 조건은 은유의 구조와 특성을 이해하는 것이다. 이를 바탕으로 범위를 좁히고 초현실적인 조합에 따른 다원이미지의 의미와 가능성을 연구하고 확장한다. 회화 작품에서 은유적 구조와 표현방식을 충분히 연구해야만 초현실적으로 조합된 다원이미지를 통해 작가의 생각을 더 잘 전달할 수 있다.

제1절 은유의 개념과 구성 방식

1. 은유의 개념

은유 연구의 창시자인 아리스토텔레스는 은유를 시학에서 “은유란 유(類)에서 종으로, 혹은 종에서 유로, 혹은 종에서 종으로, 혹은 유추에 의하여 어떤 사물에 다 다른 사물에 속하는 이름을 전용(轉用)하는 것이다”³⁴⁾라고 정의했다. 은유는 처음에 기호와 같이 문자에 응용되었다. 영국의 테렌스 호크스(Terence Hawkes, 1932~2014)는 “은유는 일반적으로 언어의 비유적 기능의 가장기본적인 형태로 여겨졌다. 비유어란 기본적으로 한 낱말이 지시하는 것을 의미하지 않는 언어이다. 마음은 호수, 시간은 강, 낙엽은 망명정부의 지폐가 아니다. 이렇게 비유어는 문자상의 의미에 반하여 의도적으로 축어적인 의미를 넘어선다. 그런데 이러한 형식을 통해 비유어는 한 사물에 축어적으로 관련된 용어가 다른사물로 전이될 수 있다는 가정을 낳는다.”³⁵⁾라고 말했다. 유사성에 기반한 은유는 일반적인 문자적

34) 아리스토텔레스(Aristotle, Poetics), 천병희 옮김, 『시학』, 서울: 문예출판사, 2002, p.124.

정보로부터의 초월 또는 일탈임을 알 수 있다. 레이코프(G.Lakof)와 존슨(M. Johnson)은 『삶의로서의 은유』에서 은유를 단순한 수사학적 현상이 아니라 문화적 현상으로 본다고 했으며, “은유와 문화가 연결되어 있다.”³⁵⁾ “그는 일상생활에 침투해 있고, 우리가 생각하거나 행동하는데 의존하는 모든 개념은 본질적으로 은유적이다.”라고 했다. 언어와 시간의 상호 관련성으로 인하여 시간은 공간적 은유로 개념화되기 때문에 우리는 자연스럽게 공간적인 언어의 개념화를 은유적으로 다루며, ‘개념 체계는 은유 위에 세워져 있다’³⁷⁾는 것이다. 동시에 은유는 무언가를 표현하면서도 감추는 상상력이 풍부하고 창의적이라는 결론을 내렸다. 따라서 은유적 사회의 모든 측면에서 중요한 역할을 했다. 현대 언어학에서 은유의 정의와 특징은 예술 언어로 확장될 수 있다.

『기술로서의 예술』에서, 빅토르 보리소비치 슈클로프스키(ави к с л о в и й к к с о в с к и й, 1893)는 종종 레프 니콜라예비치 톨스토이 백작(Leo Tolstoy, 1828~1910)의 예를 인용한다. “방 안에서 먼지를 닦고, 한 바퀴 닦은 뒤 소파 앞으로 걸어가면 내가 소파를 닦았는지 기억이 나지 않는다. 이러한 움직임은 무의식적이기 때문에 기억을 떠올릴 수도 없고 불가능하다는 생각도 든다. 그래서 만약 내가 재를 문지르고 잊어버린다면, 즉 무의식적인 행동을 한 것이라면, 이 일은 전혀 일어나지 않은 것과 같을 것이다. 만약 관심 있게 보는 사람이 있었다면 회복할 수 있다. 아무도 못 봤거나 봤어도 무의식적으로 봤다면, 만약 많은 사람들이 평생 무의식 속에서 산다면 그런 삶은 없었던 것과 같을 것이다.”(레프 톨스토이의 1897년 3월 1일 일기) 이 구절의 해석에 대해 연구자는 우리가 생활에 익숙해져서 삶에 대한 흥미와 주의력을 잃으면 우리도 삶을 잃게 된다고 생각한다. 따라서 문학은 예술과 마찬가지로 익숙함-낯설음-익숙함을 반복하는 과정이다.

마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889~1976) 『예술작품의 근원』에서 그는 반 고흐의 작품인 <신발>(도판 21)을 분석하였다³⁸⁾. 하지만 그가 살아오면서 그

35) 테렌스 호크스(Terence Hawkes), 심명호 옮김, 『은유』, 서울: 서울대학교 출판부, 1986, p.2. 참고.

36) George Lakoff and Mark Johnson, 『Metaphors, We Live By』 Chicagoand, London: The University of Chicago Press, 1980, p.126.

37) 상계서, p.3.

38) 마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889~1976)는 독일의 철학자이다. 현상학, 해석학, 실존주의에 관해 20세기 가장 중요한 철학자 중 1명으로 평가받는다.

Martin Heidegger, 孙周兴 譯, 『林中路』, 上海: 上海译文出版社, 2004, p.18. 하이데거는 농민의 신발 한 켤레에서 하늘과 땅, 그리고 온 삶의 세계를 보고 다음과 같이 말했다. “신발이 닳은

신발을 보았다면 여전히 같은 느낌을 받았을까? 아마 그렇지 않았을 것이다. 첫째는 생활 속에서 그 신발은 평범한 환경과 흔하게 보이는 것이기 때문에 사람들의 관심과 흥미를 끌기에 부족하고, 둘째는 너무 현실적이다. 반 고흐의 인상주의의 대표작인 이 작품에서 농업용 신발은 비현실적으로 복원됐다. 화면의 장면이 주관적으로 바뀌어 일반 장면과 구별되는 낯선 느낌을 자아낸다. 낯선 매력으로 인하여 신발의 모습은 더욱 눈길을 끌었고, 비로소 우리에게 익숙한 그 세계를 발견하게 되었으며, 신발 한 켤레와 그의 주인이 하늘과 땅 사이에서 받아들일 수 있는 모든 것을 느낄 수 있다.



(도판 21) 빈센트 반 고흐, <신발>, 98.1x45.3cm, Oil on canvas, 1922.

예술의 존재 의의는 사람들에게 익숙한 일상적이고 눈에 띄지 않는 삶으로부터 감정을 회복시키는 것이다. 돌을 보고 돌을 느끼고, 나무를 보고 사물을 느끼려면 아는 것만이 아니라 느끼는 것이 중요하다. 문자와 예술이 만들어내는 방식은 모두 사람들이 아는 사물을 이용하여 감정의 경험을 불러일으키는 것이다.

2. 작품의 창작과 감상 사이의 매체: 은유의 운용방식

화가는 은유적인 방식으로 내면세계를 표현하여 작품의 의미를 강화할 뿐만 아니라 관객이 이해했을 때의 재미를 더한다. 따라서 화면의 형식과 내용의 은유성을 어떻게 확장할 것인가에 대하여 연구자는 형식과 내용에서 두 가지 창작 방법을 제시했다.

내부의 어두컴컴한 입구부터 노동의 고단함이 응축돼 있다. 이 딱딱하고 묵직한 낡은 신발 속에는, 저 차가운 바람의 물결 속에서 끝없이 펼쳐지는 영원히 단조로운 밭고랑 위를 걷는 걸음걸이의 강인함과 느낌이 쌓여 있다. 신발 가죽에 축축하고 기름진 흙이 달라붙어 있다. 해질녘이 되자, 이 신발의 바닥은 외롭게 들길 위를 걸어갔다. 이 신발 속에는 땅의 소리 없는 부름이 메아리치고, 잘 익은 곡물에 대한 대지의 고요한 선물과, 겨울의 한가로운 황량한 들판에서 희미한 겨울의 어둠을 상징한다. 이 두 켤레에는 빵의 안정성에 대한 원망 없는 조바심과 가난을 이겨낸 무언의 기쁨, 출산 진통 때의 떨림, 죽음이 다가왔을 때의 전율이 배어 있다.”

가. 표현의 매체로서 구도의 비합리적인 병치(併置)

비합리적인 병치는 합리성에 상대적인 것이다, 합리성은 사람들의 이성적 사고 속에 존재하며, 사물을 평가할 때 정상적이고 합리적인 논리에 부합하는지 여부를 기준으로 한다. 또한, 현실적 조건에서의 실현 가능성과 대부분의 사람들이 인식하고 수용하는 것을 말한다. 비합리성은 정상적인 논리적 사고와 배치되는 것으로, 상태와 속성이 다른 여러 가지 사물을 조합하거나, 동일한 환경에서 사물끼리 보편적인 법칙을 깨뜨리고 직접적인 연결고리가 없어 공간에 불협화음을 발생시키는 것을 말한다. 이러한 구도의 부자연스러운 배치는 작품이 만들어지기 전, 화가의 주관적 의식에서 비롯되거나, 혹은 창작의 어느 순간에 화가가 어떤 지각과 감각적 자극에 의해 영감을 받을 때 발생한다. 의도적이거나 의도하지 않은 비합리적인 구도는 관객에게 위화감을 주면서도 강렬한 시각적, 심리적 자극을 준다. 예를 들어, 현대화된 도시에서 고대의 건축물이 출현한다거나. 기쁨이 넘치는 놀이 공원에서 슬픈 사람이 나타나는 것. 또는, 메마른 사막에서 생기발랄한 꽃이 피어나는 것이다. 이처럼 전체적인 환경과 분위기에 맞지 않는 모순적인 화면은 사람 눈에 따라 다른 시각적인 느낌을 준다. 그러나 화면의 의도적인 비합리성 배치는 겉으로 드러나는 충돌감과 갈등감을 더 크게 유발한다. 작품의 형식과 내용은 서로 돕는 관계이다. 갈등의 표면은 내용의 은유적 성격을 표현하기 위한 것이다. 은유는 화면 이면에 대한 내용을 더 깊이 이해하는 것이다. 그것의 생성 과정은 내부에서 외부로, 관객을 이끄는 과정은 외부에서 내부로 이루어진다. 은유는 표현의 한 형태로서 화면 속의 대상 그 자체의 기의와 기표의 의미 및 문학, 철학, 인류학, 심리학 및 사회학에서의 가치적 특성을 탐구할 필요가 있다.³⁹⁾

또한 화면 속 물건의 위치 배치에서도 일반적인 논리에 따른 배치와 구별된다. 병치된 이미지 자체가 무의식적으로 만들어졌을 수도 있지만, 장면에서 이미지와 대상이 최대한 비합리화 되는 방식은 사유의 결과이다. 예를 들어, 도시의 넓은 도로에 말 한 마리가 나타난다. 말 자체에는 은유적인 의미가 있다. 말은 놀이는 위치에 따라 의미가 달라진다. 하늘 위의 말은 망상과 꿈을 상징하고, 길 위의 말은 속도와 힘을 상징한다. 그 전에 작가는 화면에서 표현하고자 하는 정서적 기초를 고려해야 하는데, 조용하거나 우울하거나 즐거운 것 등이다. 화면 속 요소가

39) 배석환, 「'마음 밖'이라는 은유」, 哲學, 2015, p.98, 참고.

모두 시각의 비합리성에서 통일될 때, 이해하는 데에 어색함을 피할 수 있다. 따라서 작품 속 '비합리적 병치'는 예술적 가공을 포함하는 표현의 한 형태이다. 화가의 사상과 화면 속 예술 언어의 의미를 관객이 이해하는 것은 가치 있는 일이다. E.H. 고프브리치(E.H.Gombrich, 1909~2001)의 말처럼 “전체의 예술 발전은 기술 숙련도의 역사가 아니라 관념과 요구 사항의 변화의 역사이다.”⁴⁰⁾

화가의 사물에 대한 관찰력과 상상력은 독특하다. 화면 형식은 내용을 표현하는 역할을 한다. 30인 화가들의 특별한 창조적 사고가 작품을 만드는 유일한 이유는 아니며, 예술에 대한 기본적인 태도, 경험의 축적, 문화에 대한 이해, 정치적 입장과 종교적 신념 등이 있어야 한다. 종합적인 요소로 이루어진 화면은 비합리적인 병치의 이미지를 생성하여 종종 일정한 이미지성을 띠게 한다. 루돌프 아르하임(Rudolf Arnheim, 1904~2007)은 그의 저서 『시각적 사고』에서 “생각은 이미지를 필요로 하고 이미지에는 사고를 내포하며, 사고는 보다 적합한 매개체인 시각적 이미지를 통해 이루어지는데, 작품의 언어가 창조적 사고에 도움이 되는 이유는 바로 사고의 전개 시 이러한 이미지를 제공하는 데에 있다.”라고 말했다.⁴¹⁾ 따라서 은유의 ‘비합리적 병치’는 화가의 사고방식의 구현이며, 이미지를 창조하고 상상을 만들어내면서 관객으로 하여금 일종의 심리적인 형태를 이루고 다양한 사고방식을 확장시키는 데 중점을 둔다.

나. 다원(多元)이미지에서의 유사성과 이질성의 모순된 융합

은유는 유사성과 대체성을 이용하여 함축적인 정보, 즉 시적 암시를 통해 특정한 언어적 효과를 낸다. 환유가 입체주의 회화에서 조합의 형태로 복합 구도를 만들었다면, 은유는 초현실주의에서 선택에 해당한다. 초현실주의는 인물의 정서와 감정을 구체적인 이미지에 담아 작품 이면의 의미를 찾도록 이끈다. 미로(Joan Miro)는 “대부분의 사람들이 표현할 기회가 없을 때 화가로서 은유적인 ‘목소리’로 대중의 마음을 대변해야 한다.”⁴²⁾라고 말한 바 있다. 따라서 전체적으로

40) E.H. 고프브리치(E.H.Gombrich), 백승길, 이종승 옮김, 『서양미술사(양장본)』, 서울: 예경출판사, 2017, p.5.

41) 鲁道夫·阿恩海姆(Rudolf Arnheim), 滕守尧 译, 『视觉思维—审美直觉心理学』, 四川人民出版社出版, 1998, p.102.

42) 宋荣欣, 「米罗超现实主义绘画艺术的历史现实性」, 美术大观, 2005, p.16.

볼 때, 달리의 작품은 꿈의 탐구와 잠재의식의 개발이라고 할 수 있다. 막스 에른스트(Max Ernst)는 환각을 콜라주 형태로 구상화하여 확장했다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 기성품을 빌려 예술의 의미와 개념에 의문을 제기했다. 마그리트(Rene Magritte)는 이미지의 관계에 대하여 고민했다. 각도에 차이는 있지만 본질은 모두 화면 이면의 정신세계를 드러내고 의미와 형태의 변형을 통해 초현실적인 회화의 은유적 세계의 구성을 추진하는 데 있다. 예술사 연구자들은 회화를 설명하기 위해 문학에서 은유의 개념을 차용한 것이 아니라, 은유의 학문적 한계를 타파하고 은유의 방법으로 예술의 특성인 모순의 감각을 교묘하게 이용하였다.

유사성에는 외형과 의미의 유사성이 포함된다. 외형과 의미의 유사성을 이용하여 관객의 이해를 확장할 수 있다. 예를 들어, 조르조 데 키리코(Giorgio de Chirico, 1888~1978) 그림에서 무대 바닥 요소와 같다. 사람들은 화면이 설정되는 곳, 즉 무대를 이해하기 쉽다. 관객들에게 첫인상은 작품에 극적인 요소가 있어 작품에 대한 사전적인 이해를 완성시킨다는 것이다. 이 장면에 등장하는 다른 이미지들은 바로 ‘수행’의 기능을 갖추었다. 에른스트의 작품 속 새의 이미지는 새에 대한 사람들의 객관적인 이해를 이용하여 자유를 향한 작가의 열망을 더욱 쉽게 이해할 수 있게 했다. 인간의 사고와 인지 방식의 특성에 따라 대부분의 은유 표현은 추상적인 목표의 영역을 구체적인 시작 영역으로 묘사하는 경향이 있기 때문에 선택된 것은 기호 간의 물리적인 유사성이다. 이러한 은유는 이해하기 쉬운데, 이는 구체적인 사물이나 현상을 나타내는 기호를 사용하여 추상적인 사물이나 현상을 나타내는 것으로 변형한다. 익숙하지 않은 변형은 형식적으로 생소해지는 경향이 있다. 이미지는 과장된 변형을 통해 주관적으로 강조되거나 약화될 수 있으며, 의미의 통일을 이루기 위해 유사성에 바탕을 둔 균형과 법칙이 파괴될 수 있다. 요약하자면, 모든 형태의 변형은 의미 있는 재현을 달성하기 위한 것이다.

제2절 회화에서의 은유적 동기와 특성

사물에 대한 이해와 자의식의 융합을 통해 사물의 관계를 파고드는 과정이 예술에서 은유적 사고의 기초이다. 즉, 회화작품은 화가가 삶을 경험한 후 창작 소재를 통합하고 모호하고 함축적인 형태로 자신의 이해를 관객에게 보여주는 것이다. 사물 간에 유사한 특징을 찾아 유추하고 연상하는데, 화가의 역할은 부족한 부분

을 보완하는 것이다. 많은 화가의 작품 속 이미지는 우연처럼 보이지만 사실은 화가가 오랜 예술적 미학적 경험의 축적을 통해 선택된 이미지이다. 예술적 은유는 다양한 형태로 제공되지만 몇 가지 공통된 특징이 있다.

1. 은유적 동기

은유를 표현으로 사용하는 동기는 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 주관적인 동기이다. 예술기호의 특별함은 기표와 기의 기능과 인공성이다. 예술 속의 은유는 반드시 주관적인 측면과 객관적인 측면 모두로 구성되어야 한다. 주관적인 의식의 목적성과 계획적 작용을 통해 알려진 객관적이고 일정한 특징을 가진 사물에 의미를 부여함으로써 예술 기호의 개성적인 변형을 완성한다. 이 과정은 동시대 예술에서 없어서는 안 될 창작방식이자 예술의 개성을 보여주는 중요한 통로이기도 하다.

프로이트(Sigmund Freud)는 화가에 대하여 다음과 같이 평가했다. “예술가도 내성적이고 정신병 환자와 다르지 않다. 지나치게 격렬한 본능적 욕구에 이끌려 명예, 권력, 부, 명성, 그리고 여성의 사랑을 갈망한다. 그러나 이러한 만족을 얻을 수단이 부족하기 때문에 자신의 욕망을 충족시킬 수 없는 사람과 마찬가지로 현실 세계를 떠나, 모든 흥미, 모든 힘을 그 욕망에 대한 창조로 전환한다.”⁴³⁾ 화가의 창작방식은 회화작품을 통한 것으로, 회화작품은 때때로 사람이 하지 못하는 말과 생각을 표현할 수 있기 때문에 화가의 두 번째 입, 심지어 더 진실한 언어라고 할 수 있다. 형식과 내용은 작품뿐만 아니라 세계 속의 사물에도 존재한다. 따라서 예술 기호에서 은유의 활용은 예술의 사회적 기능과 개성표현에 있어서 중요한 표현 매개체이다.

뉴질랜드의 화가 김한내(Hannae Kim)는 한 인터뷰에서 “예술가의 작품은 구상적이든 추상적이든, 그 중간이든 그는 표현의 한 형태, 표기된 시간을 기록하는 형식, 자기 자신에 대한 탐구이다. 우리는 관찰을 통해 기존의 인지 경험을 이해하고 통합함으로써 이미지와 연결한다” 라고 말했다. 그는 생각이 형식을 구성한다고 생각했다. “내 작품은 필연적으로 나 자신의 특성이나 기억의 다양한 형태를 표현한다…내 작품은 이미 의식적이든 무의식적이든 아시아 경험의 영향을 받는다.” 며, “한국에서 독특한 문화에서 배운 지식과 신앙이 점점 주목받는다. 나

43) 西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud), 沈语冰 譯, 『心理分析』, 江苏美术出版社, 2010, p.244.

는 뉴질랜드 문화를 접하고 내 문화를 바라보는 시각을 갖게 되었고 다른 문화에 따라 접근 방법을 바꾼다...흡수, 반추, 그리고 다른 문화를 융합함으로써 새로운



(도판 22) 파블로 피카소, <게르니카>, 349×776cm, Oil on canvas, 1937.

내면을 만들어낼 수 있다.” 44)라고 말했다. 이를 통해 화가의 회화 창작은 성격, 심미적 경험, 문화적 환경, 삶의 경험과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있으며, 이러한 관계는 예술 기호의 기의를 통해 종합적으로 표현된다.

입체주의의 화가 파블로 피카소(Pablo Picasso)는 그의 회화작품에서 상징과 은유의 방법이 완벽한 조화를 이룬다. 피카소는 시각적으로나 의미적으로 가장 정확한 요소를 얻기 위하여 <게르니카>(도판 22)를 제작하면서 45점의 스케치를 그렸고, 그 과정에서 끊임없이 고르는 과정을 거쳤다. 처음에 그는 비행기, 시체 등을 통해 폭격당한 게르니카의 모습을 형상화하면서도 특징적인 전쟁 요소를 통해 표현했다. 하지만 결국 그는 직접적이고 사실적인 표현을 버리고 의식과 무의식을 초현실적으로 연결하여 더욱 깊이 있는 체험적 회화 기법으로 개인적인 감정을 표현했다. 따라서 원래 전쟁 요소가 아니었던 말, 소, 여성과 같은 것들이 화면에 나타났다. 또한 이들 요소와 전쟁 요소의 초현실적인 조합은 각각의 이미지를 상징적이고 은유적으로 만들었다. 피카소는 동물과 신화를 선택하고 묘사할 때 습관적으로 모호, 과장, 상징으로 표현했다. <게르니카>(도판 22)에서는 구체적인 장면 없이 다양한 변형과 조합의 동물과 대상들이 화면을 가득 채운다. 황소 머리가 화면이 뚜렷한 위치에 놓여 있어 일부 평론가들은 그것이 파시즘의 암담한 폭력을 대변하는 것으로 보기도 했지만, 막강한 힘을 가졌기 때문에 정의의 상징일 수도 있다. 눈처럼 생긴 전구 밑에서 힘껏 울부짖는 말이 습격당해 몸부림치는 모습을

44) 李梦红, 姜弋, 盛锐, 王路, 「无意识创作与自我记忆—新西兰艺术家HanNaeKim访谈录」, 创意设计源, 2017, p.22.

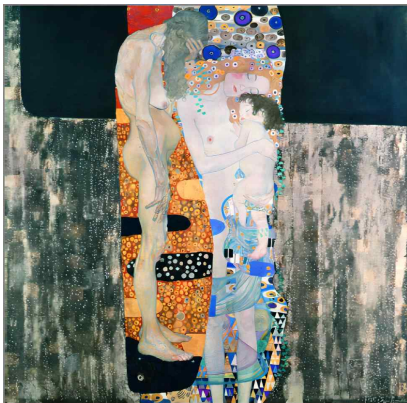
하고 있어, 사람들은 전쟁 중의 무고한 시민을 상징한다고 생각한다. 화면 오른쪽에서 등불을 들고 들어오는 ‘자유의 여신’은 어둠 속의 한 줄기 빛처럼 보인다. 화면 하단에 있는 전사는 희생됐지만 여전히 검을 높이 들고 있는 모습은 불굴의 영혼을 상징한다. 화면 속 요소들에 대한 다양한 의견과 분석이 나오지만, 이 작품은 이러한 지향적인 분석보다 전체적인 느낌이 더 중요하다. 피카소는 독특하고 색다른 이미지를 예술 기호로 활용하여 사람들에게 불확실성과 관람하는 자유로운 선택권을 준다. <게르니카>의 화면 형식은 내용, 이미지의 초현실감, 입체감과 불편함을 느끼게 하는 표정과 몸짓으로 전쟁의 공포를 고스란히 느끼게 한다. 이것이 바로 글이나 말로 표현할 수 없는 회화 예술의 힘이다.

둘째는 객관적 동기이다. 외부 여건의 제약으로 생겨난 행위가 바로 객관적 조건이다. 시대마다 서로 다른 예술적 산물이 있는데, 예술 기호와 은유적 기능은 불가분의 관계이기 때문에 은유의 변화 궤적은 예술 기호의 과정과 유사하다. 프랑스의 철학자 이폴리트 아돌프 텐(Hippolyte Adolphe Taine, 1828~1893)이 말했듯이, “예술가는 고립된 사람이 아니며, 우리는 몇 세기 동안 예술가의 목소리만 들었다. 하지만 우리 귀에 들려오는 우렁찬 목소리에서 군중의 복잡하고 낮은 노즐 소리처럼 예술가가 사방에서 합창하는 무궁무진한 노랫소리를 식별할 수 있다.”⁴⁵⁾ 텐이 말하고자 하는 것은 화가는 혼자 사는 것이 아니며, 회화작품이 단순히 개성만 있는 게 아니라는 것이다. 시대를 초월한 세계적인 회화작품은 언제나 수많은 ‘공감’이 뒷받침된다. 제2장에서 예술 기호의 발달 과정과 마찬가지로, 시대마다 예술적 은유의 의미가 필요하다는 뚜렷한 경향성을 가지고 있다. 17세기 바로크 회화는 종교개혁의 필요성 때문에 왕권을 수호하고 교회를 전파하는 도구가 되었다. 따라서 <레우키포스 딸들의 납치>와 같은 회화작품이 많이 탄생했다. 작품 속에는 분명한 종교적 함의가 있고, 큰 폭의 몸짓은 긴장감과 역동성을 보여준다. 삶에 대한 갈망과 몸부림은 혼란스러운 시대에 불안한 마음에 대한 은유이다. 화가는 삶과 평범한 사람들의 관찰을 통해 인간의 본성을 찬양하고 억압에 대한 저항을 표현하기 위해 매우 선명한 색채와 상충되고 모순되는 내용을 사용하여 작품을 창작한다. 이러한 작품은 사람들이 일반적인 공감의 정서에 대한 은유이다.

19세기 말 자본주의 운동이 전개되면서 사람들의 마음에는 미래에 대한 기대와

45) 히폴리테 테인(Taine, Hippolyte), 정재곤 옮김, 『예술철학』, 경기도: 나남출판사, 2013, p.4.

우려가 멎었다. 물론 화가들도 깊은 고민에 빠졌다. 회화는 시대의 수레바퀴에서 어떻게 자신의 방향을 찾는가? 이 시기의 화가들은 현실을 직시하고 자신의 생각을 직접 표현하는 것을 꺼렸다. 이전의 회화작품은 사실적인 방법을 사용하여 현실을 객관적으로 묘사했지만, 19세기 말 20세기 초와 같은 새로운 시대를 탐구하는 과정에서 사람들은 밝은 미래에 대해 희망을 가지면서도 명확하게 결정할 수 없었다. 그래서 사람들은 미래에 대한 걱정과 갈망을 시적으로 표현하기를 원했다. 이러한 배경에서 상징주의 회화가 생겨났다. 화가들은 은유를 사용하여 작품 속에 진실과 허황 사이의 세계를 구축하며 자신의 생각을 암묵적으로 표현했다.



(도판 23) 구스타프 클림트,
<여성의 세 시기>, 180x180cm,
Oil on canvas, 1905.



(도판 24) 구스타프 클림트,
<삶과 죽음>, 180.5x200.xcm,
Oil on canvas, 1916.

상징주의를 대표하는 화가인 구스타프 클림트(Gustav Klimt, 1862~1918)는 작품 형식과 내용에 있어 큰 혁신을 이루었다. 우선 클림트는 주요 대상의 선택에서 여성을 선택했고, 많은 작품에서 인물을 중앙에 배치하고 인물을 패턴으로 감싸 '배아'의 형태를 형성했다. <여성의 세 시기>(도판 23)에서 볼 수 있듯이, 일부 여성은 몸을 움츠리고 포옹하는 동작을 취했고, 몸의 곡선과 채워진 패턴이 타원을 형성한다. 이러한 전례 없는 구도 속에서 여성들은 마치 잉태 중인 것처럼 보인다. 화면 속 여성 특유의 모성애와 관용, 새 생명의 탄생은 모두 강력한 생명력을 반영하며, 주변을 에워싼 꽃과 황금빛 배경은 생기를 더해준다. 화면 전체가 진행 중인 상태로 작가의 생명에 대한 찬사가 담겨 있다. 삶과 마주하는 것은 죽음이다. 클림트는 희망뿐만 아니라 절망도 묘사했다. 작품 <삶과 죽음>(도판24)은 회색과 차가운 색조의 사용으로 환경의 쓸쓸함을 자아낸다. 왼쪽에는 손에 몽둥이를 든 해골 저승사자가 오른쪽의 잠든 사람들을 노려보며 항상 목숨을 앗아갈 준비를

한다. 오른쪽은 남자와 여자, 노인과 아이 등 서로 의지하는 사람들이 있다. 삶의 모든 단계는 모든 사람이 살아서 죽을 때까지의 여정을 구성하고, 죽음의 위협에 저항한다. 그러나 살아 있는 삶은 죽음의 눈에는 보잘것없고 연약하다. 화면 속 의도적인 좌우 구도는 갈등을 완전히 분리해 작품의 의미를 더욱 부각시킨다. 클림트는 이 작품이 출생과 죽음의 대조적인 상태를 전달하기를 원했다. 사람들에게 아름다움을 알려주는 것은 연약하지만 사라질 것이기에 더욱 소중하다. 아마도 어린 시절 가족의 비극 때문인지 클림트의 작품 대부분은 삶과 죽음을 둘러싼 주제였다. 이것은 그가 직면한 문제일 뿐만 아니라 전 인류가 직면한 철학적 과제이기도 하다.

화가가 시각적 은유를 구성하는 동기는 감정, 인지, 경험과 같은 주관적 차원인 동시에 시대의 흐름과 정치적 배경 같은 객관적 차원이기도 한다. 이 둘은 절대적으로 분리되고 평행한 것은 아니며, 주관적이고 객관적인 요소들이 서로 영향을 주고 융합하여 궁극적으로 화가가 시각적 은유를 구성하게 하는 동력이 된다.

2. 은유적 특성

회화에서 은유적 특성은 인간 자체의 사유(思惟)적 특성과 회화의 특별한 필요에 따라 생겨난다. 은유적 사고(思考)의 발전과 변화에 따라 작품 내용도 다양하고 개성적인 특징을 보인다. 이러한 특성의 삼입과 중첩은 작품이 독창적으로 표현되게 하는 원인을 구성한다. 화면에서 은유적 효과가 나타나는 과정에서도 추상적 사고(思考)가 은유적 방식으로 구상(具象)적 이미지를 변형시키는 것을 볼 수 있다. 그래서 은유 자체의 특징과 먼저 실행한 화가들의 작품에서 나타나는 은유적 효과를 바탕으로 회화에서 은유의 세 가지 특성을 정리했다.

가. 은유적인 목적을 위한 사고(思考)의 도약과 확장

“은유적 사고는 특수하고 특수한 수평적 사고이다. 같은 수평선에서 좌우로 움직이는 사고의 패턴이며, 은유적 사고의 기초가 되는 도구인 유추는 하나의 특별한 것에서 다른 특별한 것으로 추론하는 것이다. 따라서 은유적 사고는 매우 규칙

적이고 발산적인 도약적 사고이다.” 46) 따라서 작품 창작에서 화가는 상상력과 예술적인 힘을 충분히 발휘할 수 있고, 회화는 외적 형식과 내적 의의를 충분히 융합하여 심층적인 은유의 목적을 달성할 수 있다. 이런 사고의 발산과 도약은 ‘비이성’이 이성적 체계에 침입한 이후 확립된 새로운 질서와 새로운 이해이다. 문자연어에 비해 예술 언어의 장점 중 하나는 언어 소통에서 도약적 사고가 상대방의 오해를 불러일으킬 수 있지만, 회화작품의 도약적 사고방식은 화면의 재구성은 이해를 위한 역할이라는 점이다. 은유의 목적을 위해 화가의 사고는 다양한 유형의 이미지와 장면 사이를 뛰어넘을 뿐만 아니라 차원을 넘나들며 끊임없이 중첩된다. 앙드레 브르통(Andre Breton)은 막스 에른스트(Max Ernst)가 세계에서 가장 뛰어난 환상적인 두뇌를 가졌다고 말했다. 보다시피 막스 에른스트(Max Ernst)는 먼저 규율의 제약과 이성적 사고의 통제에서 벗어났다. 실생활의 다양한 유형, 장



(도판 25) 막스 에른스트, <오이디푸스 렉스>, 93x102cm, Oil on canvas, 1937.

면, 공간 및 시간 속의 사물을 함께 병치했다. 이는 에른스트의 예술화된 논리와 언어로 한 화면에서 재통합된다. 시각적으로 서로 다른 시간과 공간을 연출하는 느낌은 황홀함과 울림을 동시에 느끼게 하며, 시각적인 감각뿐 아니라 사상적 철학의 계발이기도 하다. 막스 에른스트(Max Ernst)의 작품 속 갈등은 합리성과 비합리성으로 구성된다. 그중에서도 자연스럽게 사실적인 스타일은 관객들에게 친근감을 준다. 그러나 전체에서 부분으로 보면 낯설고 황당함을 발견하게 된다. 방황과 모호함의 효과는 에른스트의 강조하고 싶었던 강렬한 심리적인 암시이다. 에른스

46) 张大松, 宁英, 平海兵 等, 『科学思维的艺术: 科学思维方法论』, 北京: 科学出版社, 2008, p.109.

트가 1922년 창작한 대표작 중 하나인 ,<오이디푸스 렉스>(도판 25) 중 가장 먼저 관객의 눈길을 끈 것은 창밖으로 뻗은 호두를 든 손과 바닥의 나무에서 튀어나온 새의 머리였다. 몇 가지 원래 연결되지 않은 물체가 화면 속에 배열되어 있다. 또한 그 형상을 현실의 몇 배에서 몇 백 배까지 초과한 비율로 확대했다. 창과 손, 건물과 호두, 새머리와 다른 참조물과의 관계와 비율은 정상 범위를 벗어나 있기 때문에 불편하다. 이 작품은 사고의 도약성을 이용한 사물의 조합일 뿐만 아니라 감성을 이용해 서로 다른 크기의 물체 사이의 규모 관계를 깨뜨렸다. 현실의 사물이 재구성되고 구축, 개조되었다. 시공간의 비례가 서로 충돌하는 감각과 더불어 차이와 현기증을 만들어낸다. 사고의 반복적인 도약을 통해 구축된 사물 사이의 은밀한 연관성과 철학적 의미를 통해 에른스트는 예술적 관념을 표현했다.

나. 은유적 과정에서 회화 이미지의 재창조성

“예술적 사고의 기본적인 일반적인 법칙은 관점, 지식, 경험으로, 이미지의 성격적 논리나 맥락의 통일성 및 조화로운 특성에 따라 다양하고 흩어져 있는 이미지 정보를 '짜깁기'하여 하나의 완전한 새로운 이미지로 만드는 것이다.” 47) 예술사의 모든 형태의 전문화는 창조적인 결과물이다. 공브리치 역시 “모든 예술은 이미지의 산물이고, 모든 이미지의 산물은 대체물의 창조 속에 뿌리를 두고 있다” 48)라고 생각했다. 화가가 화면 속에서의 요소들을 조합하여 자신의 이미지로 변형시킬 때, 요소들의 선택과 요소들 사이의 ‘만남’은 그 과정에서 가장 어렵고 흥미로운 부분이 된다.

예를 들어 막스 에른스트(Max Ernst)의 작품 <나이팅게일에게 위협받는 두 아이>(도판 26)는 에른스트의 작품에서 자주 반복적으로 등장하는 개인적인 특색 있는 기호인데, 그 이유는 그가 사랑하는 앵무새가 죽은 지 얼마 되지 않아 그의 여동생이 태어났기 때문이다. 새의 씨앗과 여동생의 탄생이라는, 얼핏 보기에는 관련이 없어 보이는 두 가지가 에른스트의 마음에서 연결된다. 사람과 새의 형상이 중첩되고 혼합되기 시작한다. 화면의 구도부터 내용까지 서로 모순되는 관계에 있

47) 李欣復, 『审美动力学与艺术思维学』, 北京:中国社会科学出版社, 2007, p. 261.

48) F. R. 安克施密特(F. R. Ankersmit), 韩震 译, 『历史与转义: 隐喻的兴衰』, 北京: 文津出版社, 2005, p.137.

다. 형식적으로는 평면과 3차원적 공존이 나타나고, 내용적으로는 현실적 사물의 '비현실적'인 만남이 나타났다. 작품의 배경은 조용하고 편안하지만, 발생하는 사



(도판 26) 막스 에른스트,
<나이팅게일에게 위협받는 두 아이>,
69.8×57.1cm,유채, 나무틀, 나무틀에 오려 붙인
인쇄 용지, 1924.

건은 끔찍하다. 나이팅게일 한 마리가 두 아이를 덮쳤는데, 한 아이는 나이팅게일을 몰아내고, 다른 아이는 기절해 쓰러졌다. 평화의 상징인 나이팅게일은 사람을 무섭게 만들었고, 평면 속 인물이 3차원의 초인종을 누르려 한다. 작품 전체의 그림을 예술적 기호로 사용되든, 화면 속의 요소를 예술적 기호로 삼든, 관객에게는 모순적인 존재이다. 비논리적이고 논리적인 재창조는 터무니없지만, 작가의 독특한 예술적 발상으로 사상이 합리화되며, 관객은 그림의 의미를 이해하고 싶어하지 않을 수 없다. 에른스트는 관객이 화면 속 상징의 의미와 기표의 지속적인 연상을 통해 도덕, 문화, 이성을 성찰하고자 한다.

사실 화가와 관객이 소통하는 과정에서 화가의 재창조 행위뿐만 아니라 창조자와 수용자가 함께 만들어가는 것이다. 화가가 하는 예술적 창작 활동을 ‘첫 번째 창작’ 이라고 한다면 감상자는 ‘두 번째 창작’ 을 한다. 회화작품과의 심미적 소통에서 감상자는 회화작품에 의해 유도되어, 자신의 인생 경험과 심미 경험을 투입하고 각종 심미적 심리 요소를 동원하여 회화작품의 이미지 체계를 재현, 보완, 확충하고, 회화작품에 대한 감정의 함의를 확장하며, 작용시켜 회화작품의 새로운 완성을 실현한다. 이것이 예술 감상의 재창조이다.

다. 은유적 이미지의 불확실성

이미지 자체는 뚜렷한 주관성으로 인해 다른 효과를 낼 수 있다. “ 예술의 창조와 우리가 일반적으로 '창조'라고 부르는 것 사이에는 공통점이 거의 없다... 화가가 실제로 작품을 만들기 전까지는 그가 실제로 무엇을 만들고 있는지 전혀 모른다.” 49)는 것이다. 제2장에서는 초현실성이 동시대 회화작품에 응용되는 광범위성을 제시하는데, 이는 잠재의식의 영향으로 초현실성 자체가 일종의 은유이기 때문이다. 회화작품에서 화가 자신의 경험이 작품 의미의 대부분을 차지한다. 화가는 잠재의식의 영향을 받아 자신의 시각, 청각, 감각을 하나의 예술적 기호로 통합하여 관객에게 전달하는데, 이는 관객의 이성적인 사고로는 이해하기 어렵다. 따라서 작품의 매력을 느끼기 위해서는 창작방식을 복원하고 지각 체계를 활용해야 한다. 살바도르 달리(Salvador Dali)의 작품 <끝없는 수수께끼>(도판 27) 에서



(도판 27) 살바도르 달리, <끝없는 수수께끼>, 114.5x146.5cm, Oil on canvas, 1938.

화면의 구도가 여러 평면으로 나뉘어 있고, 그중 4분의 3이 언덕과 수면이며, 더 가까운 화면의 탁자 위에는 악기 하나와 컵 하나가 놓여 있다. 시각적인 차별성을 통해 화면의 붉은색은 적어도 여섯 가지 다른 주제를 숨기고 암시한다. 1. 구부러진 손으로 머리를 받치고 누워 있는 남자. 2. 탁자 위에 누워있는 원숭이. 3. 배경 속 언덕과 악기로 구성된 동물 이미지. 4. 전경에 있는 컵에 비치는 사람의 얼굴. 5. 만타라화와 물을 채운 정물 사생. 6. 산등성이에 기대어 있는 여자. 어찌

49) 朱青生, 『没有人是艺术家也没有人不是艺术家』, 北京: 商务印书馆, 2000, p.77.

면 아직 발견되지 않은 광경이 더 많을 수도 있다. 어떤 광경은 달리가 창작에서 한순간에 영감받은 결과일 수도 있지만, 이러한 주제들은 관객의 집중도와 수용력에 따라 나타나거나 사라질 것으로, 상상의 지속성과 창의력을 온전히 발휘되어야 한다. 따라서 이 작품의 제목처럼 수수께끼라고 생각한다.

이미지의 불확실성은 관객과 작품 사이뿐만 아니라 작가와 작품 사이에도 존재한다. 예술의 매력은 표현 방식의 차이와 창작 과정에서 끊임없이 생겨나는 새로운 가능성에 있다. 특히 초현실적인 방식으로 창작할 때 잠재 의식적인 이미지의 기호가 주는 상징성과 신비감은 화가의 창작하고 관객의 추측을 이끌어내는 원동력이다.

따라서 예술의 은유적 특징은 동시대의 예술 표현 방식에 부합하고, 예술의 시각적인 가독성과 내용의 풍부함을 증가시키며, 또한 예술사에서 모든 중요한 전환점에서 중요한 역할을 한다.

제3절 회화적 언어의 은유적 기능

시각 예술로서 회화의 가장 기본적인 기능은 정보를 시각화하는 것이다. 작품 화면의 시각적 구성은 화면의 공간, 색채, 구도, 요소로 이루어져 있다. 에른스트 고프리치(Sir Ernst Hans Josef Gombrich)는 『예술에서 가치의 시각적 은유』의 제5절에서 시대별 시각적 은유 표현을 분석하고 색채와 윤곽의 변화를 통해 심미적 원천을 설명했다. 은유의 중요성을 설명했을 뿐 아니라 예술사에서 은유에 대해 풍부한 연구도 했다. 사람들은 항상 예술이 고상하고 독특한 방식으로 그림에서 벗어나기를 원한다. 따라서 화가는 주관적인 능동성을 발휘하여 화면의 구성요소와 초현실적인 조합의 다원이미지 융합을 통해 작품이 최대한 이해되도록 해야 한다.

1. 공간의 은유: 보이는 것과 보이지 않는 것

대부분의 회화에는 공간 개념이 존재한다. 오랫동안 화가들은 선과 민감성, 색채, 투시, 평면 공간에서의 3차원 효과를 만들어 왔다. 현대 회화에서 화가가 작품 속에서 창조한 공간은 공간을 이용하여 사람, 동물, 환경 등의 표현과 재현을

보여주는 것보다 감정과 의미의 표현에 중점을 둔다. 회화 공간에서 화가는 관객이 그림의 환경을 감지할 수 있도록 시각적인 가상의 공간을 만들어내지만, 이것은 실제 공간은 아니다. 실제 공간은 그림 뒤편에 숨어 있어 화가의 감정과 정신적 경험을 담고 있다. 현대에 이르기까지 회화의 발달과 함께 공간은 더욱 풍부한 표현 형식을 갖추게 되었고, 전통적인 회화 기술 추구 시대에서 관념 추구 시대로 넘어갔다. 따라서 화가는 자신과 회화의 영혼 속으로 깊숙이 들어가, 화면을 추상적이고 왜곡되게 변형시키기 시작했다. 공간도 더 자유로워지고, 중첩되며, 덧씌워지고, 진실과 허상이 공존한다. 모든 것은 화가의 개성과 배후에 있는 관념에 기여한다.

파블로 피카소(Pablo Picasso)의 말처럼 “회화는 사물을 있는 그대로 묘사하는 것이 아니라... 사물에 대한 그의 이해를 먼저 그려야 한다.” 이러한 관점은 다시 한번 ‘외사造化, 중득심원(外師造化, 中得心源)’과 일치한다. 동시대 회화는 관념 앞에서 과학적 이성만이 작품의 좋고 나쁨을 판단하는 유일한 기준이 아니다.

공간 은유는 레이코프(Lakoff)와 존슨(Johnson) 등이 제안한 은유 이론에서 유래한 개념적 은유로서, 그 논점에서 매우 중요한 것이다. 이후의 연구자들은 노력 끝에 공간 은유를 인지학 분야로 확장하여 해석하였다. 공간적 개념은 원시 영역이며, 다른 인지 영역이나 목표 영역에 반사하여 파생적이고 추상적인 의미를 획득하는 인지 과정이며, 공간 영역에서 비공간 영역으로 반사함으로써 형성된 추상적 개념이다.⁵⁰⁾ 공간 은유의 개념과 연구가 회화 영역에서 출발한 것은 아니지만 레이코프가 제시한 공간 은유는 회화에서도 활용될 수 있다. 현대 회화에서 공간은 ‘재현’의 요구에서 벗어났고, 다양한 공간의 형태로 은유적 심리나 감정을 재구성할 수 있게 되었다. 언어학에서 공간 은유라는 개념을 흡수하면서 회화 분야의 공간 은유도 크게 발전하고 새로운 단계로 접어들었다. 화가들은 자신의 회화 기술을 능숙하게 구사하는 한편, 작품을 신비감 넘치게 만든다. 그중에서도 프랜시스 베이컨(Francis Bacon, 1909~1992)⁵¹⁾은 대표적인 화가이다. 프랜시스 베이컨은 제2차 세계대전을 겪었고, 이 경험은 그의 작품에 큰 흔적을 남겼다. 그의 수많은 작품 속 인물들은 폐쇄적이고 어두운 공간에 놓여 있어 보는 내내 긴장감

50) 吴念阳, 『隱喻의心理学研究』, 上海百家出版社, 2009, p. 81.

51) 프랜시스 베이컨(Francis Bacon, 1909~1992)은 아일랜드 태생 영국 화가로, 대담성과 소박함, 강렬함과 원초적인 감정을 담은 화풍으로 잘 알려져있다. 베이컨 특유의 화풍은 대개특징 없는 단색의 배경 위에 추상적인 형상이 유리나 기하학적인 철창에 갇혀 있는 것으로 표현된다.

을 느끼게 한다. 그의 작품인 <십자가의 기슭에 있는 인물에 대한 세 가지 연구> (도판 28) 의 경우를 예로 들면, 배경의 주황색은 세 작품의 배경을 가득 채우고



(도판 28) 프랜시스 베이컨, <십자가의 기슭에 있는 인물에 대한 세 가지 연구>, 94×74cm, Oil on canvas, 1944.

있어 시각적으로 강한 압박감과 피비린내가 나는 듯한 느낌을 형성한다. 화면의 주체는 인간이라고 할 수 없는 괴물로 목을 길게 빼고 어긋나게 변형된 장기로 비명을 지르는 모습이 보는 이들에게 큰 고통을 안겨주었다. 화면은 작가가 격앙된 감정으로 완성한 듯하며, 필치의 폭이 넓어 불안한 분위기를 자아낸다. 화면의 배경 공간은 언뜻 보기에 평면적이고 심지어 약해 보이지만, 자세히 들여다보면 이 작품에서 무시할 수 없는 공간이라는 것을 알게 된다. 구체적인 묘사는 없고 몇 가닥의 선으로 배경 공간에 대해 간단히 설명했지만, 이 공간과 배경색이 함께 형성하는 폐쇄감과 답답함은 피할 수 없다. 프랜시스 베이컨은 이 공간을 은유적으로 개조했다. 전쟁 후의 고통과 쇠락의 정신적 공간으로 만들었다. 현실의 공간에는 외부로 통하는 길과 출구가 있지만, 이곳에는 없고, 고통받고도 도망칠 수 없는 내면의 비명소리만 남아 있다.

2. 색채의 은유: 시각화의 의의

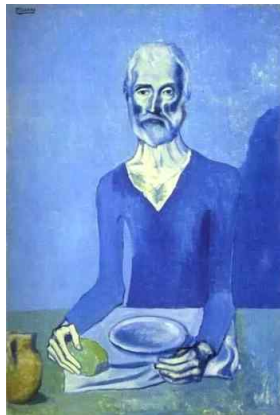
색채심리학은 색채를 행동의 결정요인으로 연구하는 학문으로 색채가 우리에게 미치는 영향을 설명한다. 화면 속의 다른 화면 요소에 비해 색상은 원래 자연계에 존재하므로 사람들에게 시각적인 첫인상을 줄 수 있다. 색채가 주는 효과는 화가들이 얼마나 주관적으로 색상을 사용하느냐에 달려 있다. 화가는 색채심리학을 이용하여 색조에 대한 선택을 유도하고, 강렬한 감정, 우울한 느낌, 강렬한 열정 등

을 불러일으키고 싶은지의 여부를 결정한다. 차가운색, 따뜻한색, 중성적인 색은 각기 다른 심리적 작용을 한다. 색은 인간이 공통적으로 인지하는 시각적 기호로서 객관적으로 존재할 뿐만 아니라 지역적 특성에 따라 다르게 이해된다. 각각의 서로 다른 민족과 지역에서 많은 은유와 연상적 의미를 부여받았으며, 세상을 더 잘 인지하게 되었는데, 시각에서 심리 및 의식에 이르는 인지 체계를 구축하는 데 사용한다. “색채 연상이 사회화되면서 색채가 점점 더 특정한 의미를 갖는 상징이 되었고, 사람들을 연결하는 내용도 구체적인 것에서 추상적, 정서적 맥락으로 변화하였다. 색채가 보편적인 의미를 갖는 상징이 되면 사람들에게 같은 심상을 줄 것이다.” 52)

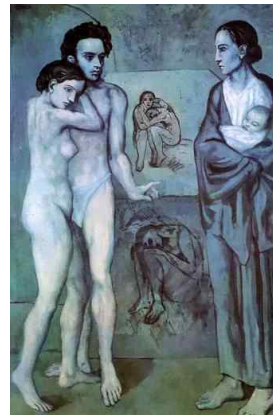
회화 작품에서 색채의 사용은 작품의 첫인상 형성에 큰 역할을 한다. 고전주의 시대의 색채는 인물의 특징을 보다 사실적이고 부드럽게 하기 위한 보조 도구일 뿐이었다. 인상주의는 광학 물리학 발전을 기반으로 서양 회화로부터 색채를 해방시켜 독자적인 지위를 얻었다. 인상주의는 세상을 차가운 색조와 따뜻한 색조로 나누었다. 이후 신인상주의는 색채분할 이론을 발전시켜 점묘법을 만들어냈다. 야수파는 강렬한 충돌감의 색채로 시각적 효과를 확장시켰고 화면 장식 효과를 높이는 데 능숙했다. 사람들의 관심을 끌기 위해 먼저 사람들의 귓가에 소리를 질렀던 것 같다. 표현주의는 순도 높은 색깔로 대상의 감정을 부각시켰다. 추상주의는 사물의 형태에서 벗어나 단순한 색채와 선이 화면의 리듬감을 높였다. 고대부터 동



(도판 29) 파블로 피카소, <푸른 자화상>, 81x60cm, Oil on canvas, 1901.



(도판 30) 파블로 피카소, <고행자>, 118.4x80.6cm, Oil on canvas, 1903.



(도판 31) 파블로 피카소, <삼>, 196.5x129.2cm, Oil on canvas, 1903.

52) 淹本孝雄, 藤沢英昭, 成同社 譯, 『色彩心理学』, 北京:科学技术文献出版社, 1989, p.43.

시대에 이르기까지 인류는 색채의 풍부함뿐만 아니라 깊이도 더했다. 기록 기능부터 그림에 ‘아름다움’을 제공하는 것, 도상학과 심리학 등 현대에 접목된 의식의 제공까지 색채에 담긴 은유적 특성도 뚜렷하다. 서로 다른 색채는 민족마다 다른 의미가 있다. 한국과 중국을 예로 들자면, 양국은 같은 맥락으로 비슷한 문화적 기원을 가지고 있지만, 발전 과정에서 차별화된 문화적 특성이 형성되었고 색채적 의미에서도 차이가 난다. 가장 분명한 것은 빨간색과 흰색이다. 중국에서는 붉은색이 혁명의 상징이며 정의의 피, 열정, 기쁨, 승리를 의미한다. 따라서 명절과 좋은 분위기에는 빨간색을 선택한다. 흰색은 순결을 상징하지만 중국에서는 결혼식을 제외하면 흰색이 갖는 의미는 대부분 좋지 않다. 패배, 항복, 사랑하는 사람의 죽음 등을 상징한다. 한국 사람들은 고대부터 흰옷을 즐겨 입었고, 기쁜 날 축하를 표현할 때에도 흰색을 사용한다. 색채의 의미는 중국과 정반대이다. 공통성의 의미보다 회화작품에서는 공통성을 이용한 개성이 더 많이 표현된다. 예를 들어 파블로 피카소(Pablo Picasso)는 일생동안 많은 예술적 스타일을 가지고 있는데, 화면 형식 감각의 변화 외에도 색채가 주된 특징인 ‘분홍 시대’와 ‘청색 시대’(도판29,30,31)가 있다. 파란 색조의 작품을 만들던 시절은 피카소가 가장 가난하고 우울했던 시절이었기 때문에 작품에는 슬픈 느낌이 가득했다. 이 시기의 작품들은 배경이 파란색, 인물이 파란색, 머리카락, 눈썹, 눈이 모두 파란색으로 그의 모든 작품을 지배하고 있다. 배경이 단순화되어 빛과 깊이의 느낌을 피하고 인물을 단순한 도안으로 결합하였는데, 그 속에서 무겁고 강렬하며 유동적인 선은 비현실적이고 가상세계의 인상을 준다. 그 후 분홍 시대에 피카소는 사랑에 빠졌고 세상의 모든 것이 아름답고 부드러워졌다. 따라서 색상은 화가의 심리를 반영하고, 이러한 표현은 화가의 감성을 외부화하는 것이다.

색상의 또 다른 사용은 주로 이성적이며 심리학적 특징과 결합하여 색 배합을 이용해 어떤 현상을 은유하고 관객의 의식을 주도하기 위한 것이다. 즉, 화가가 ‘관객에게 무엇을 보여주고 싶은가?’이다.

미국 화가 에드워드 호퍼(Edward Hopper, 1882~1967)의 작품에서 중점을 두는 색채의 관계는 대비와 조화의 정도이다. 화면 본체를 고휘도의 색상으로 강조하여 인접한 색 또는 대비색으로 어두운 부분을 묘사한다. 조화를 이루면서도 건물에 무게감을 부여해 시각적인 효과를 유지하면서도 화면 전체가 ‘비현실적’인 현실감을 보장한다. 호퍼의 작품의 색채는 일종의 영화적 감각과 서사적 감각을 나타낸다. 또한 색의 상호보완적 원리에 따라 배합한다. <밤을 지새우는 사람들>(도판



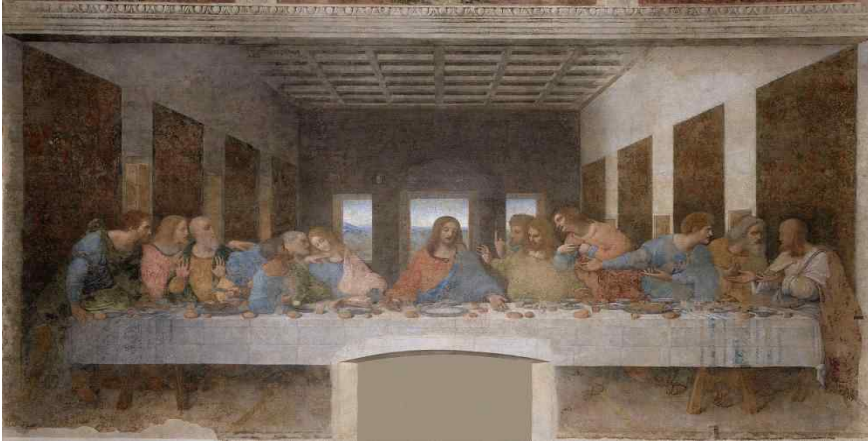
(도판 32) 에드워드 호퍼 <밤을 지새우는 사람들>, 152x84cm,
Oil on canvas, 1942.

32)은 호퍼의 대표적인 작품 중 하나이다. 화면 속 색상은 그리 많지 않지만 풍부함에는 영향을 미치지 않는다. 차갑고 따뜻한 톤의 강한 대비는 현실과 비현실의 거리감을 넓혔다.

3. 구도적 은유: 다양한 형태의 관람

구도는 회화작품에서 가장 구조화되어 있으며 화면 속 다양한 요소를 배치하는 역할을 한다. 화가가 구상적 회화나 추상적 회화를 창작할 때 가장 먼저 고려해야 할 문제이기도 하다. 작품을 완성하기에 앞서 가장 만족스러운 구도를 위해 실험적인 드로잉을 많이 한다. 배치를 통한 구도는 화면 속 어떤 고정 요소의 도움을 받지 않고도 은유의 목적을 달성할 수 있다. 예를 들어 ‘원근법’과 같은 고정된 논리적이고 과학적인 그림 공식을 변경하거나 화면과 시선의 중심에 위화감과 갈등감을 갖게 함으로써 비논리적 의미 전달이 가능하다. 시각의 변화는 정신 공간의 배치에 영향을 미치기 때문에 방향 감각은 또한 화면에서도 강한 은유와 암시 효과를 지니고 있다. 루돌프 아르른하임(Rudolf Arnheim)은 『미술과 시지각』에서 화면 속 바닥과 꼭대기의 개념을 총별로 제시했다. 상부와 하부 자체가 방위적 은유를 띠고 있는데, 이는 해석적인 은유가 아닌 구조적인 은유이다.

일반적인 구도 형식으로는 수평식, 수직식, 대각선, 삼각형 구도, S자 구도, 호선 구도, 중심 구도 등이 있다. 중세와 그 이전의 회화의 구도는 선묘를 위주로 하고, 평평한 채색이나 때로는 요철이 있는 선묘를 곁들여 윤곽선을 선명하게 형



(도판 33) 레오나르도 다 빈치, <최후의 만찬>, 880x700cm,
젯소에 템페라, 1490.

상화하며, 배치는 수평 또는 대칭으로 배치하고, 인물의 동작은 경직되고, 표정은 냉담하며, 개념적이고 화면의 질서미를 보장한다. 이러한 요소들은 사람들이 신에 의해 통제되고 종교의 지배를 받는 구속의 시대였음을 느끼게 한다. 르네상스 시대의 구도의 특징은 우선, 선의 윤곽이 뚜렷하고, 피사체의 몸은 빛과 그림자로 형상화하며, 이미지 사이의 관계를 명확하게 설명했다. 다음으로, 구도 관계가 정확하고 과학의 비율에 따라 확대 또는 축소 또는 변형되며, 평면 속에서 3차원 공간감을 만들어낸다. 마지막으로, 화면 전체가 대부분 대칭과 기하학적 관계로 구성되며, 근엄하고 조화로운 관계는 이성적인 느낌을 준다. 레오나르도 다 빈치 (Leonardo da Vinci) <최후의 만찬>(도판 33)의 경우, 대부분의 사람들은 이 작품의 제목 자체가 또 다른 은유적 의미를 지닌다는 것을 알고 있다. 화면 구도가 단순하고 수평 구도를 유지한다. 화면 중간에서 양끝으로 시선이 분산되면서 탁 트인 광경이 펼쳐진다. 다 빈치는 최고의 화면 내용을 표현하기 위해 현실에서 흔히 볼 수 있는 동그란 식사 대신 모든 인물이 관객과 정면으로 마주하는 방법을 선택했다. 이처럼 가림막 없이 열린 구도는 화면 내용이 진정으로 암시하고 싶은 ‘배신’과 ‘시기’와는 대조를 이룬다. 공간 배치에서도 다 빈치는 표준적인 원근법에 따라 투시의 초점을 예수에게 맞춰 시선의 중심이 되었다. 건물 내부 창문으로 들어오는 자연의 빛을 이용해 예수의 머리 위의 거룩한 빛을 대신하고, 나머지 빛도 다른 제자들에게 비춘다. 교묘하게도 배신자인 유다에게는 빛이 없다. 따라서 수평선식 구도와 인물의 위치배치, 그리고 광원의 디자인은 마치 화가가 설정해 놓은 퍼즐처럼, 주요 인물이나 주요 표현 중심의 답을 은유적으로 빚대어 제목 속

에 숨겨놓고 관객이 발견하기를 기다린다. 19세기 인상파 화가들은 윤곽선에 대한 요구가 줄었고, 심지어 물체의 명암 경계와 물체의 구성 관계도 기존의 관념을 깨뜨렸다. 요약하자면, 후기 인상주의가 등장하기 전까지 화면의 구도는 단순한 형태로 제공되고 전통적인 ‘미적 감수성’을 따르는 경우가 대부분이었다.

그러나 옛날부터 지금까지 회화의 다양성이 발전하면서 회화의 구도는 시각 중심점을 둘러싼 ‘원칙’을 깨거나 시각 중심과 표현해야 할 중심을 ‘전도(顛倒)’하고 ‘교환’했다. 또한 화면의 구도는 ‘아름다움’을 새롭게 해석했다. 객관세계의 거울효과에 따라 그림을 그리지 않았고 주관적인 의도에 따라 화면을 조직하고, 색채의 구성에 있어서 자유로워져 평면화 구성, 형태의 중첩, 형색의 교차, 형태의 분해와 재구성, 괴이한 조합, 실물로 콜라주하는 등 조형의 구도가 나타났다.

동시대 회화작품에는 위에서 언급된 일반적인 몇 가지 구도 외에 더 많은 형태의 구도가 개발되었다. 데이비드 호크니(David Hockney, 1937~)의 다중심적인 시각의 형식 구도는 새로운 시도이다. <피카소를 공부하는 니콜라스 와일더>(도판 34)를 예로 들어, 장면을 여러 개의관점과 여러 시간의 흐름으로 분할하여 격자 모양을



(도판 34) 데이비드 호크니,
 <피카소를 공부하는 니콜라스 와일더>, 120x66cm,
 디지털, 1982.

나타내고 있다. 그러나 일부 작품은 관람할 때, 전체에서 부분으로의 과정을 거친다. 그러나 데이비드 호크니는 역방향으로 조작해 관객 입장에서 관람 과정을 이

전으로 되돌렸다. 부분부터 전체로 시선을 천천히 확대시킨다. 이러한 관람 방식은 경험의 축적과정이며, 마지막으로 전체 작품과 의미를 모두 연결한다. 하지만 데이비드 호크니의 콜라주 작품은 단순히 전체 사진을 재단하는 것이 아니다. 당시 카메라 기능이 불안정하고 의도적인 조작으로, 부분적인 이미지가 어느 정도 어긋나고 중첩되면서 시야각까지 불안정해졌다. 이렇게 의도적인 요소와 의도하지 않은 요소를 합친 독특한 구도가 만들어졌다. 데이비드 호크니는 작품의 구도와 공간에 대해 자신만의 독특한 이해를 가지고 있다. 시간의 차원, 공간의 다차원성과 작품 내용의 생명력이 작품에 어우러진다. 사진을 기반으로 하지만 그 안에서 개인화된 창작은 관객의 보는 시각과 세계에 대한 이해를 바꾸어 놓았다. 관객이 시각적으로 보는 것은 사진이지만 사진은 세계를 기록하는 매개체로서 세계와 사회와의 관계를 은유한다. 우리가 세상과 사회를 바꿀 수는 없지만 사진을 통해 새롭게 작품을 바라보는 방식과 함께 사는 방법을 선택할 수 있다. 구도는 하나의 화면인 독자적인 체계로 화면 내용을 변경하지 않고도 구조적인 은유적 목적을 달성했다.



(도판 35) 데이비드 살레, <거울 속의 립스>, 182.9x366.4cm, 캔버스와 린넨에 오일과 아크릴, 1998.

데이비드 살레(David Salle, 1952년~)는 1980년대 이후 미국에서 가장 중요한 신표현주의 화가 중 한 명으로 ‘픽처스 제너레이션(Pictures Generation)’⁵³⁾의 대표적인 인물로 꼽힌다. 그의 작품은 강한 포스트모더니즘(Postmodernism) 스타일을 가지고 있었고, 이후 살레는 포스트모더니즘주의자들이 주창하는 ‘해체’ 양식에서 점차 벗어나게 되었다. 그의 작품에서 초현실적인 느낌도 강하다. 화면 속

53) 픽처스 제너레이션(Pictures Generation) 그룹은 사진 매체를 이용하여 이미 제작된 이미지를 복제, 반복, 재생산했다. 원래 1977년 그룹 전시회 'Pictures'의 제목에서 유래되어 미술 흐름이자 작가군을 지칭하는 명칭으로 사용되었다.

에서 무관해 보이는 요소나 물체를 과감하게 사용했고, 그 중 대부분의 요소 기호는 매스미디어에서 나와 서로 다른 창작방식으로 융합해 자신만의 독특한 회화 스타일을 창조해냈다. 화면 요소 상호 간의 위화감과 갈등의 삽입으로 관객은 새로운 시각적 경험을 할 수 있다. 그의 작품에는 사회의 현주소와 무력감이 반영되어 있다. <거울 속의 립스>(도판 35)은 영화 촬영의 특징을 차용하여 한 장면을 다른 각도에서 기록하는 듯한 세 개의 연작이다. 맨 왼쪽 그림은 흑백 톤이 주를 이룬다. 중년 남자는 거울 앞에 앉아 있지만 주인공의 얼굴은 노란색 치즈 한 조각으로 가려져 있고, 화면 하단에는 남자의 얼굴 대신 컬러풀한 여자의 얼굴이 있다. 파랑과 노랑의 색상과 흑백 바탕색이 대조를 이룬다. 가운데 화면에는 첫 장면과 관련이 없는 갈색곰이 등장했고, 사나운 갈색곰은 울부짖는 것을 막기 위해 재갈을 물고 있다. 중간에 있는 갈색곰의 밝은 노란색 천이 회색 바탕과 대비되어 유난히 돋보이는데, 화면의 중심의 시각을 여기에 집중되도록 한다. 오른쪽 화면의 색상은 앞의 두 폭과 매우 다르다. 또한, 화면 구도의 평온함과 조화를 깨뜨렸다. 마치 여러 스타일의 짧은 영상을 연속적으로 본 뒤 시각 신경계가 불안정하고 뒤죽박죽 겹쳐진 짧은 기억처럼 말이다. 새로운 시각적 질서는 물체 사이의 위화감과 막연한 슬픔을 가져다준다.

4. 요소적 은유: ‘상(像)’에서 ‘심(心)’으로

이미지는 색상과 선 등 기본적인 예술 언어와 다르다. 이미지 이면의 의미는 해석적 은유를 통해 이뤄진다. 요소는 구상적이나 추상적인 작품에서 중요한 역할을 하는데, 요소에 대한 이해는 화가의 주관적인 의미 부여뿐만 아니라 관객의 일정한 미적 수준을 필요로 한다. 헤겔은 『미학』에서 “상은 그것이 그 의미를 표상해야 하는 것보다 더 많은 것을 자신 속에 포함하고 있다”⁵⁴⁾라고 했다. 시각적과 심리적 연결의 매개체인 회화 속 요소도 보편성과 특수성의 특성을 가지고 있다. 예술사의 발전 과정을 보면 서양 회화 예술에서 가장 인정받고 널리 사용되는 화면 요소는 ‘문’, ‘거울’, ‘창’이다. 이는 건축적 요소이기 때문에 시공간의 제약을 받지 않는다. ‘문’, ‘거울’, ‘창’은 사적 공간에서 공적 공간으로 이어지는 통로 역할을 하며 개인과 세계의 관계를 나타낸다.

54) 헤겔, 게오르크 빌헬름 프리드리히(Hegel, Georg Wilhelm Friedrich), 전게서, p.201.

‘문’의 탄생 이후 자연환경에 적응하려는 인간의 심리적 요구의 변화를 반영한다. 고대 이집트 벽화에 문의 이미지가 나타나기 시작했다. 간결한 선으로 생활 속 장면을 기록하고 장식성을 구현했다(도판 36). 중세 및 그 이후의 시기에는 회화 작품에서 문이 비교적 흔하게 발견되어 건축과 조각으로까지 확장되었는데, 특히 종교화와 궁중화에서 그렇다. 성경 이야기는 종교화에 많은 내용적 소재를 제공하고, 구상적인 회화 형식을 통해 관객들에게 종교적 의미를 전달한다. 일상적인 기능성을 넘어 상징적, 은유적 기능을 구현했다. 예를 들어, 교회의 문은 그림을 화려하게



(도판 36) 야코포 란디노,
<십자가, 마돈나와 성도들>, 39x42cm, 켈소에 템페라, 1320.

게 만들 뿐만 아니라 종교의 엄숙함과 신성함을 보여준다. 문 위의 교회에는 종교적 지위의 높낮이에 따라 예수와 성모상을 배치해 신성의 숭고함과 불가침성을 드러냈다. 문틀을 형상화한 이 종교화는 당시 사람들이 쉽게 들고 다니며 언제든지 기도할 수 있도록 제작되었다. 편리성과 보편성은 기도할 때 문 안에 마치 성모와 예수가 있는 진짜 세계처럼 느껴지는 심리적 암시를 준다. 사람들은 신이 ‘문’을 통해 기도를 들을 수 있다고 상상한다. 그래서 문은 신화의 세계와 현실의 세계를 연결하는 하나의 통로이자 상징으로 이해될 수 있으며, 신성과 신권의 전승되게 한다.

세계적으로 유명한 건축물인 개선문은 전쟁의 승리를 기념하기 위해 세워졌다. 그 후 유럽 대륙에서는 전쟁에서 승리할 때마다 개선문이 세워졌다. 개선문이라는 이미지가 반복되면서 외부 이미지의 다양성에서 점차 분리되어 승리라는 공통점을 남겼다. 따라서 개선문은 승리의 상징이 되었다.

동시대 미술에서 문이라는 은유성은 더 강해지고, 점차 철학 심리학과도 연결되었다. 특히 초현실적인 작품에서 문의 은유적 의미는 더욱 개성적인 표현에 치우쳐 있다. 예를 들어, 살바도르 달리(Salvador Dalí)의 작품 <성 안토니오의 유혹>(도판 37)에서는 한 고행자가 고행길에서 온갖 유혹에 저항하는 과정을 묘사하고 있다. 화면에는 다양한 이미지의 황당한 조합이 가득하다. 종교 전설에 나오는 성 안토니오는 가냘픈 몸을 이끌고 십자가를 높이 들고 성난 말과 코끼리에게 용감하게 저항하는 자세를 취한다. 코끼리는 등에 종교와 욕망을 상징하는 화려한 건축물을 메고, 몸이 올라갈수록 다리가 가늘어지며 전체적인 그림이 더욱 허황하



(도판 37) 살바도르 달리, <성 안토니오의 유혹>, 90x119.5cm,
Oil on canvas, 1946.

게 보인다. 화면 오른쪽 상단에 있는 신전 입구에 여성의 신체 일부가 노출되어 있는데, 이는 성(性)과 욕망을 상징한다. 이처럼 판타지적이면서도 기괴한 화면은 시각적으로 강한 효과와 비정상적인 아름다움을 자아낸다. 화면 속 문은 건물의 일부로 존재할 뿐만 아니라 욕망과 욕망의 거부라는 두 가지 정서의 분리로 존재한다.

문은 그림의 요소로서 하나의 독립된 기호로 화면에 나타날 수도 있고, 다른 요소들과 결합하고 융합하는 과정에서 새로운 은유를 생성할 수도 있다. 형식적으로 2차원과 3차원 세계의 장벽을 허물었을 뿐만 아니라 심리적 감각에서 출발하여 관객의 더 강한 호기심과 철학적 사고를 일깨운다.

회화의 역사에서 은유적 기능으로 자주 사용되는 두 번째 이미지는 창이다. ‘창’이란 말 자체가 ‘보는’ 개념을 내포하고 있는데, 중세 영어 Vindauga, 즉 바람의 눈(Vindr= Wind + Auga= Eye)에서 유래한 것으로, 옛 영어의 Eyethur⁵⁵⁾을 대체한 것이다. 창은 종종 객관적이고 이성적인 시각으로 자연을 바라보는 방식을 나타내며, 동시에 인위적인 관람 질서를 구축하기도 한다. 미국 미술사학자 마이 어 샤피로(Meyer Schapiro)는 그의 논문에서 창과 관객의 관계에 대하여 다음과 같이 설명했다. “그림의 테두리는 그림의 표면을 일정한 농도로 배치하고 보는 사람의 시선이 공간을 볼 수 있는 창의 경계와 같다. 이처럼 테두리는 갇힌 3차원 착시의 세계라기보다는 오히려 관객의 공간에 종속되어 있다.”⁵⁶⁾

우리는 대부분 시각을 통해 세상과 연결되기 때문에 우리는 눈은 ‘마음의 창’이라고도 한다. 우리는 시각적 또는 생리적인 경험에서 뇌의 통합을 거쳐 심리적 인지를 형성한다. 외부에서 내부로 들어오는 인지 과정에서 많은 가능성이 발생한다. 다양한 장르와 화가들에게 더욱 풍부한 창의력을 제공한다. 창의 형태와 위치의 변화에 따라 작품의 의미와 은유적 강도와 깊이가 달라진다.

55) <https://en.wiktionary.org/wiki/vindauga>, 참고.

56) Meyer Schapiro, 「Theory & Philosophy of Art: Style, Artist, and Society」, Selected Papers, 1994, p.223.

앙리 마티스(Henri Emile Benoit Matisse, 1869~1954)의 작품 <창>(도판 38)을 예로 들면, 이 그림은 관객에게 방 한구석의 한 장면과 같은 인상을 준다. 이미지 분석의 방법으로 그림을 보면, 창문의 창틀에 ‘H’ 라는 알파벳이 숨어 있고, 커튼에도 ‘M’ 이라는 알파벳이 숨겨져 있는 것을 알 수 있다. 두 알파벳은 마티스 이름의 이니셜이다. 그리고 문자 기호로서 관객과 작가 본인과 연결시키는 것이다. 좀 더 자세히 들여다보면 화면과 관련이 없는 이미지가 창에 나타나는데, 이 두 개의 원은 안경이나 안경처럼 생긴 동그란 모양이다. 창 아래에 있는 히터 같은 물체는 마치 마티스 자신의 수영을 자화상에 묘사한 것과 비슷하다. 두 개의 알파벳과 도형의 출현은 단순하지만 완성도가 높으며 마티스의 이미지를 표현하고 있다. 그의 자화상(도판 39) 에서 볼 수 있듯이 그는 자신의 안경과 수영을 중점적으로 강조해 이 두 가지 특징만으로도 구체적인 인물을 판단할 수 있다. 따라서 이 작품은 실내장면에 대한 묘사일뿐만 아니라 작가를 화면 속에 녹여 자아 지향적으로 만들었다는 의미도 내포하고 있다. 사빈 르왈드(Sabine Rewald)는 그의 저서 『경치가 있는 실내: 19세기의 ‘열린창문’』에서 ‘창문은 곧 인간이다



(도판 38) 앙리 마티스, <창>, 146.1x116.8cm, Oil on canvas, 1916.



(도판 39) 앙리 마티스, <자화상>, 종이에 잉크, 1935.

'(window is a man)라는 견해를 제시했다. 그는 창문 자체를 일종의 은유로 보고 주체 의식의 변화에 따라 다른 모습을 보였다. 마티스는 “색종이로 작은 앵무새를 잘라냈는데, 그렇게 나도 작은 앵무새가 된 것 같았고, 그곳에서 나 자신을 발견했다.” 라고 말했다. 이것이 화가의 자신에 대한 낭만적인 행동과 사고 과정이다. 마티스는 항상 작품 속에서 자신을 회복하고 싶었지만 그것은 숨겨진 회복이었다. 이때 창문은 거울과 같은 기능을 한다. 바로 자아를 반영하는 것이다. 에드

워드 호퍼의 작품에는 창문이 자주 등장하는데, 그에게 있어서도 그렇다. 창은 건축적 요소일 뿐만 아니라 사람의 마음을 관찰하는 통로이기도 하다. 실외와 실내, 공적 공간과 사적 공간의 관계를 통해 사회와 개인의 관계를 은유적으로 표현하고, 사람들이 보는 '나'와 내가 보는 '나'의 차이를 표현한다. 1953년에 창작한 <작은 도시의 사무실>(도판 40)에서 화면 속 남자는 창가에서 먼 곳을 바라보고 있다. 우선, 환경의 내부 및 외부의 차이가 발생한다. 맞은편 허름한 옛 건물과 현대적인 사무실이 대비되는 것은 신시대와 구시대의 교체를 은유한다. 여기서 호퍼는 의도적으로 창문의 유리를 생략하여, 창 안팎의 관계를 구별하면서도 긴밀하게 연결된 상태를 유지하였다. 시대적 경계에 있는 사람들을 대변하는 남자가 저 멀리 오래된 건물을 바라보는 눈빛에는 미련과 새로운 시대에 놓인 불안과 외로움이 드러난다. 빠르게 움직이는 시대에 모든 외로운 개인마다 자기 가치에 대한 생각을 은유적으로 표현한 것이다.

화가들이 선호하는 세 번째 요소는 거울이다. 중국 당 태종 이세민(李世民)은



(도판 40) 데이비드 호퍼, <작은 도시의 사무실>, 71.1x101.6cm, Oil on canvas, 1953.

“청동을 거울로 삼으면 의관을 바로잡을 수 있고, 역사를 거울로 삼으면 성쇠를 알 수 있으며, 사람을 거울로 삼으면 득실을 알 수 있다.” 라고 말했다. 이 말을 보면 거울이 실용적 기능에서 반성적 기능으로 변화했음을 알 수 있다.

작품 속 거울의 출현은 화면의 의도적으로 만들어진 다른 형식을 빌리지 않고도 공간의 중첩을 가능하게 한다. 화면에서 거울의 역할은 크게 3가지로 나눌 수 있다. 첫째, 구도의 미적 감각을 강화한다. 둘째, 공간을 확장한다. 셋째, 다중시각

을 늘린다. “우리가 거울 속에서 무엇을 볼 수 있느냐는 우리가 무엇을 거울 앞으로 가져가느냐에 달려 있다.” 57) 거울은 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 물건일 뿐만 아니라 문화, 종교, 철학 등과도 연결되어 회화의 중요한 요소가 된다. 거울의 영문 ‘mirror’ 는 이탈리아어 ‘mirare’ 에서 유래된 것으로, 즉 ‘응시’ 라는 뜻이다. 능동적으로 응시에서 피동적 응시까지 화가와 관객은 점차 ‘거울 속의 자아’ 로 나아간다.

회화 작품에서 거울의 상징적 의미는 처음에는 다르지만 반복적으로 나타나는 두 가지 의미를 가지고 있다. 만약 거울이 진실과 관련되어 있다면, 한편으로는 우리가 믿는 현실을 반영하고, 다른 한편으로 숭고와 욕망을 나타낸다. 거울과 관



(도판 41) 디에고 벨라스케스, <거울의 비너스>, 122x177cm, Oil on canvas, 1647~1651

련된 또 다른 의미는 르네상스 회화에서도 흔히 볼 수 있는 기본적인 미덕과 관련이 있으며, 디에고 벨라스케스의 작품<거울의 비너스>(도판 41) 에서 비너스는 시간과 진리의 옆에 그려져 있고, 마지막 사람이 거울을 들고 있어서 그녀의 모습을 볼 수 있는데, 이는 지혜를 의미한다. 거울은 그녀의 진정한 자아를 밝혀야 하는 때문에 진리에 도달하는 도구이다. 플랑드르 화가 얀 판 에이크(Jan van Eyck, 1390~1441)의 유명한 작품인 <아르놀피니 부부의 초상>(도판 42)은 1434년 창작되어 15세기 사회의 두 중요한 인물의 결혼식을 묘사했는데, 방 뒤의 거울에 결혼식, 화가, 증인이 비춰지는, 동시의 상황을 획기적으로 표현한 방법이 특이하다. 이 시기에는 거울을 사용하고 예술적으로 묘사하는 새로운 방법과 그 상징성에 대한 새로운 해석이 등장하기 시작했다. 1656년 디에고 벨라스케스(Diegi Velázquez)

57) 马克·彭德格拉斯特(Mark Pendergrast), 吴文忠 译, 『镜子的历史』, 北京:中信出版社, 2005, p.12.

의 <시녀들>(도판 43) 도 매우 중요한 거울 회화 작품인데, 이는 다른 시각을 제공하기 때문이다. 당시의 혁신은 화가들이 왼쪽에 나타나 관객들을 보고 초상화를 그리고 있다. 당시 화가들이 추구했던 이러한 다양한 시각은 그림 내부와 외부에 있는 듯한 작가의 작품과 관련된 양면성을 전달한다. 한편 거울은 당시 등장하는 인물들의 행태와 실감나는 표현을 위한 수단으로 활용되어 화가의 전문성과 뛰어난 작품에 대한 확인과도 같았다.



(도판 42) 얀 반 에이크,
<아르놀피니 부부의 초상>, 60x82.2cm, Oil on
canvas, 1434.



(도판 43) 디에고 벨라스케스, <시녀들>,
276x318cm, Oil on canvas, 1656.

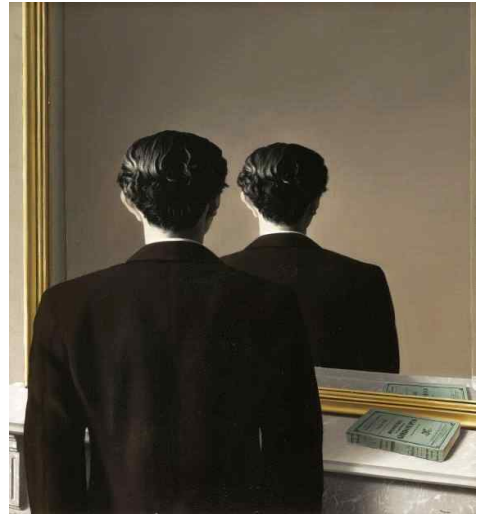
레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)의 말처럼 “화가의 마음은 거울과 같아야 한다.” 은유의 대가 르네 마그리트(Rene Magritte)는 <거짓 거울>(도판 44) 에서 홍채 대신 하늘을 그려 넣었는데, 이 그림의 이름 자체가 논란과 논쟁을 불러 일으켰다. 이 작품은 ‘눈으로 보는 것이 진실’ 이라는 우리의 경험적 인식을 직접적으로 문제 삼는다. 눈이라는 신체 기관을 통해 우리는 세상을 관찰할 수 있지만, 눈의 과학적 작동 원리는 세계의 반사일 뿐이며 가공되지 않은 원시의 상태로 재현된다. 마그리트(Rene Magritte)는 “사람들이 보는 사물은 따로 숨겨져 있고, 우리도 그 비밀을 보려고 노력한다. 사실 그것은 불가능하다. 왜냐하면 사람들은 자신의 비밀을 너무 잘 숨기기 때문이다.”

그러나 그의 초현실주의 그림 <재생산 금지>(도판 45) 에서, 그는 에드워드 제임스(Edward James)의 얼굴을 그리지는 않았지만 ‘초상’ 을 그렸다. 거울은 우리

가 기대했던 남성 인물의 얼굴이 반사되는 것과 달리 인물의 뒤통수를 반복적으로 보여준다. 혼란을 더하기 위해 거울에 비친 좌우가 반대로 반영된 책의 모습은 정확하다. 마그리트(Rene Magritte)는 그의 그림에서 한편으로 세상에 대한 우리의 인식과 일치하지만 남성 형상에 대한 불완전한 반영을 통해 이를 간과하는 논리를 창조했다. 적어도 이 그림을 보면 다시 보게 될 것이다. 그러나 이 그림은 단지 시각적인 착각만은 아니다. 보고 있으면 불안한데, 우리가 알고 있는 현실이 이렇



(도판 44) 르네 마그리트, <거짓 거울>, 54x80cm, Oil on canvas, 1928.



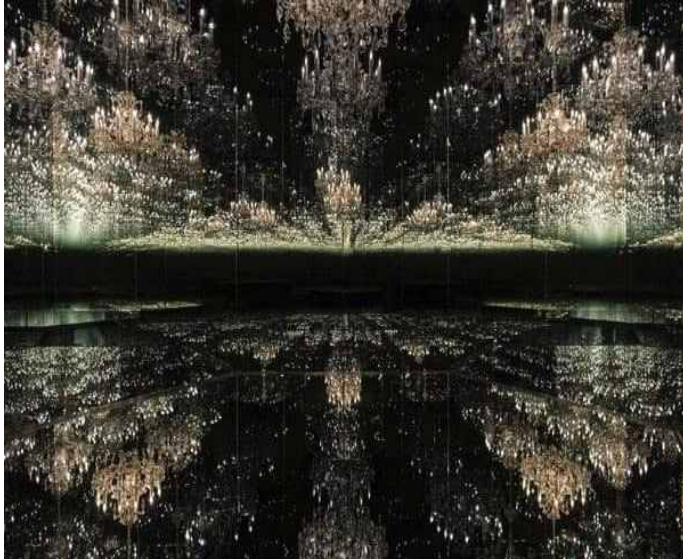
(도판 45) 르네 마그리트, <재생산 금지>, 81x65cm, Oil on canvas, 1937.

게 쉽게 뒤집히고 무시되는 것은 무엇을 위해서일까? 이 그림을 하나의 경고라고 볼 수 있는데, 어떤 것도 당연하게 여기지 말고, 어떤 것도 가정하지 말라는 우화인 것 같다. 우리는 거울이 무엇을 반사할 것이라고 가정하지만, 우리는 우리가 기대하는 답을 얻을 수 없다.

동시대 화가들은 끊임없는 실험 속에서 거울의 활용을 구상 회화인, 2차원 세계에서 3차원 공간으로 옮겨왔으며, 작품의 ‘액자’가 되었다. 예술 애호가라면 누구나 Instagram 계정을 통해 쿠사마 야요이(Kusama Yayo)의 작품을 볼 수 있다. 1965년 이후 그녀의 Infinite Room 시리즈는 끝이 없어 보이는 거울 벽(도판 46)을 사용하여 관객의 관심을 끌었다. 지난 수십 년 동안 쿠사마 야요이는 도트 패턴 패브릭 구조, 고전적인 상들리에, 초대형 호박 및 가장 인기 있는 공전하는 상들리에로 방을 채우면서 이러한 방의 다양한 변화에 전념했다. 1965년 이후 20여 점의 작품을 만들었는데, ‘Peep Show-Esque’의 거울을 댄 작은 상자부터 물이 가득 찬 방에 이르렀다. 거울의 마력에 대한 그녀의 숙달은 빛을 발했으며, 그녀

의 팬들이 열망하는 환경을 만들었다.

거울은 수세기 동안 예술의 강력한 도구였으며 회화, 사진, 영상, 그리고 이 모든 가장 혼란스러운 상상의 가장 대체적인 장치들에도 존재했다. 예술과의 관계는 지속되고 여러 방향을 볼 것을 약속한다. 그 수많은 변화에 관계없이, 거울은 문자적이든 은유적이든 예술의 대상으로 거울을 사용하는 모든 것은 공통적인 목표



(도판 46) 쿠사마 야요이, <인피니티 미러 룸>, 383.5x557.4x482.8cm, 설치, 2016.

를 가지고 있다. 즉, 그것의 성찰과 정체성 개념의 해체에 대항하는 것이다.

물론 화가들은 공통적인 이미지를 개성적으로 변형하는 것 외에도, 개성적인 이미지 생성하고, 개성적인 이미지에 공통적인 요소를 추가하는데 능숙하다. 이러한 이미지는 대부분 화가의 주변에 자주 나타나는 일상적인 사물이거나 잠재의식 속에 깊은 인상을 남기는 사물들이 대부분이며, 작품마다 다른 요소들의 융합이나 조합 등의 형태로 변형되어 다양한 심리적인 유도 효과를 낸다.

제4절 화가들의 독특한 이미지의 은유적 표현

한 가지를 충분히 오래 지속하면 마지막에는 대표적인 것이 된다. 화가나 어떠한 형식의 회화 스타일이 예술사에 독특한 흔적을 남기려면 도상적인 이미지나 특징이 필요하다. 화가의 정형화된 스타일 형성과 독특한 이미지의 창조가 전혀 이

유가 없는 것은 아니며, 반드시 씨앗 하나가 흙 속에 파묻혀 성장해 온 결과물일 것이다. 본 절에서는 초현실적인 창작 방법을 중심으로 여러 화가의 작품에서 이미지 은유의 특성을 열거했다.

1. 그림의 이면: 마그리트(Rene Magritte)의 검은 모자를 쓴 신사

초현실주의 화가들의 마음속에는 늘 불안과 외로움이 있다. 그래서 잠재의식은 그들에게 많은 창조적인 힘과 영감을 줄 수 있다. 마음속에 있는 어떤 감정을 숨겨야 하기 때문에 작품 속 차원도 훨씬 풍부해진다. 화가는 관객이 이해하기를 원하고, 또 이해하지 못하기를 원하며, 끊임없이 이해하면서 불안을 치유하고 자신에게 가장 필요한 정신적인 힘을 찾기를 원한다.

마그리트(Rene Magritte)은 “일단 사물이 그 상징성과 실용성에서 분리되면 결합된 현실은 익숙한 감각을 뒤집고 보이지 않는 연결고리를 드러낸다.”⁵⁸⁾라고 생각했다. 마그리트(Rene Magritte) 그림에도 중절모를 쓴 사람들(에 도판 47,48)로



(도판 47) 르네 마그리트, <골콩드>, 81×100cm, Oil on canvas, 1953.



(도판 48) 르네 마그리트, <데칼코마니아>, 81×100cm, Oil on canvas, 1966.

가득 차 있다. 1926년부터 1966년까지 그의 작품에 50여 차례 등장하여 벨기에 초현실주의자들에게 가장 유명한 주제 중 하나로 자리 잡았다(이 구성에는 수십 가지 변형도 포함된다). 마그리트(Rene Magritte)는 당시 가장 평범하고 특별하지 않았던 이미지를 선택하여 자신의 작품이 관객들에게 보편적인 느낌을 줄 수 있기

58) Suzi Gablik, 『Magritte』, New York, N.Y. : Thames and Hudson, 1985, p.47.

를 바랐다. 그러나 이 가장 평범한 검은 모자를 쓴 남자는 그의 많은 작품에서 얼굴이 없거나 여러 가지 물체에 가려져 있다. 이러한 디자인은 가장 평범한 사람을



(도판 49) 르네 마그리트, <인간의 아들>, 78×58 cm, Oil on canvas, 1964.

가장 이상한 사람, 가장 신비로운 사람으로 만든다. 그의 가장 유명한 작품 중 하나인 <인간의 아들>(도판 49)에서 검은 모자를 쓴 남자가 매우 생생하고 사실적으로 묘사되는데, 유일하게 눈에 보이지 않는 것은 사과에 가려진 얼굴이다. 이와 같은 디자인은 작품의 의미를 끌어올리는데, 메를로 폰티가 제시한 ‘보이는 것과 보이지 않는 것’의 관점인, 우리가 볼 수 있는 것은 분명한 특징을 가진 남자이고, 우리는 심지어 상상력을 발휘하여 자동으로 그 남자의 얼굴을 상상할 수 있다. 그러나 마그리트(Rene Magritte)는 이러한 정상적인 논리의 상상을 거부했다.

남자의 얼굴 앞에는 다양한 어울리지 않는 물건으로 가려진다. 보이는 것은 겉모습이고, 보이지 않는 것은 정상적인 논리다. 관객이 구체적인 그림을 볼 때 상상력이 중단되고, 정상적인 얼굴은 신비로운 힘을 갖지 못한다는 것이다. 그렇다면 사과도 보이는데 왜 신비감을 갖고 있을까? 사과의 등장은 정상적인 논리 관계에 맞지 않으므로 이 자리에 등장해서는 안 된다. 따라서 관객은 시각적으로 보이지 않는 것과 논리적으로 보이지 않는 것 때문에 강한 호기심과 상상력을 갖게 된다. 또한 마그리트(Rene Magritte)는 작품의 이름을 <인간의 아들>(도판 48)이라고 지었는데, 한때 그는 작품과 이름 사이에는 연관성이 없다고 말했지만, 인간의 모든 선택은 예고되어 있었고, 더욱이 그는 초현실주의 화가였기 때문에 잠재의식은 더욱 발전했다. 성경에 나오는 인간의 아들은 보통 예수를 가리키며 아담과 하와가 금단의 열매를 훔쳐먹었다는 이야기는 기본적으로 누구나 알고 있다. 그러므로 이 연결고리는 작품에 또 하나의 우화적 의미를 부여한다. 이 작품에서 인간의 아들은 화면 속 사람인가? 얼굴이 없는 이 인간의 아들은 누구나 될 수 있다. 그것은 마그리트(Rene Magritte)가 던진 질문이었고, 동시에 그는 다양한 답을 내놓았다. 어쨌든 그는 관객에게 보이지 않는 것이 반드시 존재하지 않는 것은 아니며, 보이는 것이 반드시 진실이라고는 할 수

없다는 것을 알려주고 싶었다. 세상의 존재는 사람의 의식에 의해 결정되는 것이 아니며, 사람마다 마음속에는 다른 세계가 있다.

2. 영원한 욕망: 살바도르 달리(Salvador Dali)의 서랍과 시계



(도판 50) 살바도르 달리, <기억의 지속>, 24x33cm,
Oil on canvas, 1931.



(도판 51) 살바도르 달리, <기억의 지속성의 붕괴>, 25.4x33cm,
Oil on canvas, 1952~1954.

달리는 프로이트(Sigmund Freud)를 매우 존경했고 일찍이 『꿈의 해석』을 읽었는데, 그중에서도 정신분석 이론이 그를 초현실주의로 이끈 요인이었다. 그의 작품에는 독특한 화풍 외에도 시계와 서랍이라는 두 가지 이미지가 자주 등장한다. 달리는 시계의 시간적 의미를 차용하여 시계 형태의 변화를 통해 비논리적인 시간

세계를 재구성했다. 달리는 시간이 공간 속에서 흐를 수 있기 때문에 시간이 유연할 수 있다고 생각했다. 부드러운 시계가 남긴 것은 사람들의 세월과 기억에 대한 느낌과 삶의 경험이다. 그의 모든 초현실주의 그림 중에서, 달리는 기대를 가지고 있다. 우리는 시계가 강하고 잘 만들어지기를 바란다. 예를 들어 <기억의 지속>(도판 50), <기억의 지속성의 붕괴>(도판 51) 같은 주제의 작품에서는 초침이 완벽한 시간에 ‘똑딱, 똑딱, 똑딱’ 소리를 내며 끊임없이 전진한다. 그러나 이 시계는 이러한 기대를 뒤집는다. 그것들은 부드럽고, 유연하며, 전혀 시계 같지 않다.... 말라 죽은 나뭇가지에 매달려 있는 것은 거의 녹을 것 같고, 바늘과 숫자가 시계 표면에서 천천히 녹아내린다. 의심할 여지없이 이 환상적인 곳에서 시간 또는 시간의 개념은 익숙하고 신뢰할 수 있는 방식으로 작동하지 않는다. 만약 시간



(도판 52) 살바도르 달리, <불타는 기린>, 35x27cm, Oil on canvas, 1937.



(도판 53) 살바도르 달리, <스페인>, 42x62cm, Oil on canvas, 1938.

을 신뢰할 수 없다면, 이 세상의 어떤 요소도 논리적인 방식으로 작동한다는 것을 우리가 어떻게 보장할 수 있을까? 짧게 대답하면, 아무런 보장도 할 수 없다.

달리가 창조한 이 초현실적인 세계의 모든 것은 알 수 없다. 달리가 두 번째로 좋아하는 이미지인 ‘서랍인(人)’에 대해 그는 ‘정신분석학자만이 열 수 있는 서랍’이라고 말한 바 있으며, 그의 많은 작품에서 이 이미지가 등장한다(예 도판 52, 53). ‘서랍인’의 은유적 의미는 정신적 측면과 물질적 측면에서 모두 분석할 수 있다. 전체적인 이미지를 따로따로 해석하면 서랍은 몸뿐 아니라 얼굴에도 나타나기도 한다고 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석학에서 설명했다. 그것은 성

욕으로, 성욕(리비도⁵⁹)은 설령 금지된 이유가 영원히 지배하더라도 영원히 사라지지 않을 본능이다. 그러나 전자를 뒤집을 수 있는 또 다른 논리는 서랍을 성적 욕구가 아니라 정신적인 욕구로 보는 것이다. 서랍 자체의 사용 의의는 모든 사람의 심리적인 부분을 상징한다. 항상 많은 것들이 마음속에서 채워지고 지워진다. 서랍이라는 이미지의 기원에 대해서 달리는 프로이트(Sigmund Freud)의 이론이 서랍 속 나르시시즘을 설명하는 데 도움이 되었다고 말했다. 그것은 서랍이 달리의 내면 세계임을 보여준다(예 도판 52,53). 달리에게는 주머니가 많은 옷을 입고 나타나곤 하는 노동자 친구가 있었다는 말이 있다. 그때부터 달리는 서랍과 주머니에 관심을 갖게 되었고 서랍과 주머니에 물건을 분류해 담았다. 서랍은 인체와 다른 화면에 나타나 잠재의식을 상징하며, 기억은 다른 물체, 즉 달리의 의식 속으로 들어간다. 닫힌 서랍은 숨겨진 비밀로, 개개인의 본능적이고 어두운 욕망에 대한 은유이다. 열려 있는 서랍은 관객이 엿보고 싶은 마음을 더욱 끌어당기는 동시에,



(도판 54) 살바도르 달리, <서랍이 있는 밀로의 비너스>, 98cm, 조각, 1961.

에, 욕망의 일부분을 드러내는 부분이기도 하다.

예를 들어, <서랍이 달린 밀로의 비너스>(도판 54)는 1936년 초현실주의 작품으로, 달리는 비너스의 몸에 여섯 개의 서랍을 넣어 그리스 여신을 살아있는 가구로 만들었는데, 이는 '서랍장'이라는 단어의 시각적 말장난으로 책상이라고도 불린다. 비너스의 하얀 몸과 몸에 걸친 옷은 그녀의 우아함과 순결을 상징한다. 하지만 여러 은밀한 부위의 털뭉치는 욕망과 야함을 나타낸다. 또 서랍을 정신 분석법으로 해석하면 무의식적으로 숨겨진 영역이다. 달리의 말에 따르면, “프로이트(Sigmund Freud)는 고대 몸체의 울퉁불퉁한 표면에서 잠재의식의 세계를 발견했고, 달리는 그 속에서 서랍을

잘랐다.”⁶⁰)라고 했다.

59) 프로이트(Sigmund Freud)는 성욕을 신체나 장기로부터 비롯되는 관능적인 쾌감을 지칭하는 용어로 사용하였는데, 리비도는 이러한 성욕적 쾌감의 토대가 되는 가설적인 심리적 에너지를 뜻한다. 리비도이론은 심리성욕설(Psycho-Sexuality)에 근거하고 있으며, 심리 내적 과정으로 생성되는 행동이나 심리 활동을 설명하기 위해 구성된 이론이다.

60) 萨尔瓦多·达利(Salvador Dali), 杨志麟 译, 『达利谈话录』, 广西: 广西师范大学出版社, 2002, p.88.

많은 사람들이 달리의 작품을 난해하게 여겼는데, 사실 그림 속 이미지들은 대부분 사람들의 정상적인 사고 논리에서 벗어나 있다. 부드러운 회중시계, 거미 다리처럼 가느다란 꼬끼리들은 미친 것처럼 보였기 때문이다. 그러나 우리가 이 광기 어린 표상을 통해 보게 되는 것은 자유로운 상상력이다.

3. ‘개성화’의 광희(狂喜): 제임스 앙소르(James Sydeny Ensor)의 가면

발터 벤야민(Walter Bendix Schonflies Benjamin, 1892~1940)⁶¹⁾은 경제 발전 이후 인간의 정신적 공허함을 다음과 같이 묘사했다. “대도시의 모든 거리는 온갖 종류의 유령으로 가득 차 있다. 축제 복장을 입고, 변형된 가면을 쓰고, 머리에 밀가루와 판지로 만든 왕관을 쓴 도시 모리배들이 끊임없이 거리를 떠돌고 있다.”⁶²⁾ 따라서 동시대 사회에서 가면은 인간의 제2의 얼굴이 되었고, 인간 본성에 대한 예술적 은유의 매개체가 되었다.

회화에서 가면을 주제로 초현실과 표현을 창작 방법으로 삼은 화가 중 벨기에 화가 제임스 앙소르(James Sydeny Ensor)는 괴상하고 신비로우며 과격한 그림으로 후기 회화 발전에 중요한 영향을 미쳤다. 그의 작품에서 그가 이미지를 개성화하고 재창조하는 과정을 볼 수 있다. 1883년부터 그의 작품에 가면의 이미지가 등장했고, 그 이후로 가면을 주요 특징으로 하는 작품들이 대거 탄생했다. 제임스 앙소르의 작품에 가면이 처음 등장한 이유는 축제 때마다 가게들이 축제 물품과 기념품으로 가득 차 있었기 때문이다. 훗날 회화 창작에서 가면은 ‘미친 세상’에서 어두운 인간의 본성에 맞서기 위한 그의 무기가 되었다. 기존의 축제 가면의 역할에 새로운 의미를 부여했다. 가면 작품의 발전은 두 가지 단계로 나눌 수 있는데, 첫째는 가면을 쓴 사람에서 가면 인간으로, 둘째는 가면 인간에서 가면에 녹아든 진실한 인간으로의 변화이다. 사회활동에서 가면을 쓴 사람은 보통 자신의 정체성을 숨기고, 가면의 신분으로 현실에서 할 수 없는 감정을 드러내고 싶어한다. 가면을 착용하면 짧은 시간, 특별한 삶의 부분을 가질 수 있다.

61) 발터 벤야민(Walter Bendix Schönflies Benjamin, 1892~1940)은 유대계 독일인으로 마르크스주의자이자 문학평론가이며 철학자이다.

62) 발터 벤야민(Walter Benjamin), 반성완 옮김, 『발터 벤야민의 문예이론』, 서울: 민음사, 2005. p.182.

작품 <음모>(도판 55)의 경우, 1890년에 만들어진 이 작품은 마치 공연과 같이 광적이고 우스꽝스럽다. 사실 이 작품은 제임스 앙소르 상상속 여동생의 결혼식이다. 여동생은 2년 만에 결혼했지만 앙소르는 이 결혼식에 대한 생각을 미리 밝혔다. 작품 속 결혼식에서 하객들의 얼굴이 잘 보이지 않는다. 가면을 쓴 것 같기도 하고, 원래 그런 것 같기도 하다. 결혼식의 분위기가 매우 화기애애했고, 신부는 행복하게 신랑의 팔짱을 낀다. 이 신랑의 얼굴은 동양인의 특징이 있지만 무표정한 얼굴로 모든 사람 중에서 가장 가면을 쓴 것 같다. 그의 눈은 공허하고 신부도 쳐다보지 않았다. 대신 그의 몸은 큰 외투 속으로 가라앉았다. 보통 결혼식에는 하객이 더 많지만, 화가는 열 명을 수용할 수 있는 한 장면만 보여준다. 그러나



(도판 55) 제임스 앙소르, <음모>, 90×150cm, Oil on canvas, 1890.

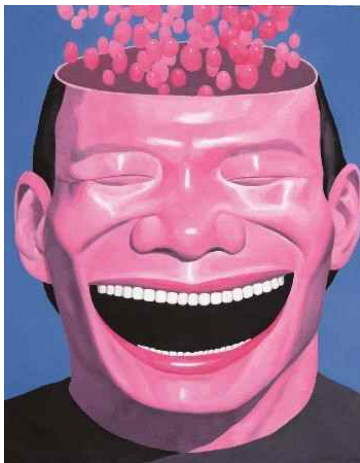
사람들의 표정과 옷차림에는 큰 차이가 있다. 신랑 옆에 뚱뚱한 여자가 괴상한 자세의 생기 없는 아기를 안고 신랑을 가리키며 무슨 말을 하고 있다. 신부 옆에도 얼굴이 일그러진 사람들이 둘러싸고 있다. 대부분 사람들은 노란색, 빨간색, 초록색 등 밝고 발랄한 옷을 입었지만 결혼식에서는 눈에 거슬리고 아이러니하다. 화면에서 하객과 신랑, 신부의 모습을 희화화했을 뿐만 아니라 새로운 삶에 대해서도 생기가 없는 모습이다. 그래서 화면의 색깔부터 화면 분위기까지 제임스 앙소르는 이 결혼식에 대한 경멸과 비웃음을 드러낸다. 이 결혼에 대한 반대 의사도 표명했다. 엄숙하고 순결하고 행복한 일을 광대적 요소와 코믹한 연출로 그린다는 것은 가장 큰 풍자임에 틀림없다.

결론적으로 앙소르의 가면은 본래 신분을 숨기거나 다른 사람의 신분을 빌려 짧은 삶을 살려는 목적에서 가면인지 진짜 얼굴인지 분간할 수 없는 자아상을 만들어낸다. 앙소르가 본질적으로 거짓으로 표현하고 싶은 것은 가면이 아니라 사람들

의 마음이다. 누군가 결국 가면과 얼굴을 결합하면 그는 미쳐가고 자아를 잃는다. 이러한 작품이 관객들에게 가져다주는 것은 짧은 시각과 정신적 충격이 아니라 긴 반성이다.

4. 이상과 현실의 충돌: 유에민권(岳敏君)의 웃음

유에민권(岳敏君)은 중국 동시대 회화의 선구자 중의 한 명이다. 중국은 20세기 말부터 예술시장이 더 포용적이고 자유로워졌기 때문에 화가들은 회화작품에 더 많은 자의식을 더하고 사회와 세계에 대한 생각을 자유롭게 발표했으며 세계 예술 시장도 더 많은 중국 화가들을 받아들였다. 유에민권(岳敏君)은 그때부터 사람들의 눈에 띄기 시작했다. 시각적인 효과와 자기만의 특색을 지닌 ‘웃는 사람’의 이미지를 만들어냈고, 끊임없이 창작하는 과정에서 이를 기호화했다. 유에민권의



(도판 56) 유에민권, <기억 2>, 140x108cm, Oil on canvas, 2000.



(도판 57) 유에민권, <매장>, 380x300cm, Oil on canvas, 2010.

작품 속 웃는 얼굴에는 다양한 과장된 몸짓과 환경을 가지고 있다. 하지만 유일하게 변하지 않는 것은 눈을 꼭 감고 웃는 얼굴이며, 마치 세상과 환경이 자신과 무관한 듯 자신의 세계에 꼭 빠져 있는 것 같다(예 도판 56,57). 관객은 작품 앞에서 강렬한 시각적 충격과 화면 효과의 매력에 매료될 것이다.

웃음은 행복한 마음을 표현할 수 있을 뿐만 아니라 때로는 현실 도피와 사고, 거부의 표현이기도 하다. 같은 표정의 반복을 통해 자신의 확고한 내면세계를 표현한다. 자신의 생각을 고수하고 타인이나 사회적 환경이나 정치에 영향을 받지

않는, 자신만의 세계이다. 끊임없이 변화하고 시끄러운 사회에서 많은 사람이 결정을 할 때, 다양할 정도로 외부 세계의 영향을 받는다. 하지만 자신의 목소리에 귀를 기울이고 자신의 내면에 충실해야 하며, 이는 사람들이 반성하고 노력해야 할 부분이다.

웃는 사람의 정신적 본질은 장자(莊子)의 철학사상에서 비롯된다. 유에민쥬(岳敏君)은 역사학자들이 사회적 역경에 직면했을 때 무력감을 느끼는 경우가 많아 대부분 포기한다고 설명했다. 이것은 인간 본성의 자연스러운 상태로 사회와의 갈등을 피할 수 있을 뿐만 아니라 담담한 태도로 마음의 평화를 유지할 수 있다. 또한, 웃는 얼굴은 사람들에게 내일이 더 좋을 것임을 일깨워준다. 순수한 감정이 이성을 이기고 관객을 유혹하고 무장해제시키며 우리의 기대와 욕망을 혼란스럽게 만든다. 플랑드르 그림의 ‘조커’ 나 ‘바보’ 캐릭터처럼 유에민쥬(岳敏君)의 황당한 자화상은 변방 인물의 비례적 불균형에 중점을 두고 사회의 기괴함과 저속함, 그리고 표면을 초월한 현실과 인간성에 대한 관심을 강조한다. 유에민쥬(岳敏君)의 스타일이 계속 발전하면서 동시대 사회정치 문제에 대한 그의 트레이드 마크인 일그러진 표정, 풍자와 냉소, 그리고 부조화와 허무주의의 분위기는 계속해서 그의 창작의 핵심이 되었다.

화가가 매번 작품과 함께 등장하여 자신의 작품 하나하나를 해석하는 것은 불가능하기 때문에, 작품이 관객의 눈에 들어오면 관객에게 질문을 던지는 것 같거나 수수께끼를 내는 것 같다. 흥미로운 관계와 내용을 찾아내지 못하면 이 작품은 빈껍데기만 남게 된다. 따라서 동시대 화가들은 독특한 이미지를 개발하고, 의미 범위를 확장하며 작품의 내용과 의미 비율을 파악하여 대부분의 사람들이 이해할 수 있으면서 더욱 깊이 있는 작품을 창작해야 한다.

제4장 꿈과 깨어 있는 사이의 자기 성찰: My Room — 연구자의 회화 작품 중심으로

제1절 자아 공간에서 다원이미지의 형성과 은유적 표현

우리 사회는 은유와 기호로 가득 차 있으며, 그것들은 우리를 사회화된 사람으로 만든다. 은유의 맥락에서 상징은 잠재의식의 반영이다. 그것의 교묘함과 예측 불가능성은 본래의 의미를 숨긴다. 이것들은 모두 의식의 욕구이다. 사람들이 인식하고 있는 외부 세계의 재구성과 구조, 그리고 그에 따른 질서 있는 리듬은 사람들에게 즐거움을 가져다준다. 화가는 이러한 숨겨진 의식으로 가는 다리가 되어, 은유를 통해 우리가 도달할 수 없는 심층적인 근원적 욕구를 이해하는 데 익숙하며, 미적 생산은 이러한 근본 의식의 요구를 부합하게 한다. 회화에서 은유의 연결은 ‘전달’에 의해 이루어지며, 전달은 매우 오래된 개념으로서 작품 성격의 하나이다. 전달이 없다면 작품은 죽은 사물일 뿐이며 명상에 의해 완전히 가라앉는다. 들라크루아(Eugène Delacroix)는 그의 일기에서 성공적인 회화는 감정을 일시적으로 ‘응축’할 수 있고, 관객들은 그 감정을 다시 살아나게 하고 발전시켜야 한다고 썼다. 전달의 개념은 이러한 대화 관계를 본격적인 미적 영역으로의 진입을 가능하게 하며, 특정 예술 공간의 존재를 부정하고 불완전한 추론으로 이어지며, 이는 영원히 충족되지 않은 확산된 욕망에 대한 은유가 된다. 회화의 문제는 전달을 통해 영구적인 동기가 될 것이다. 은유적인 표현은 전 세계 문학 분야뿐만 아니라 일상적 표현이나 회화에도 있으며, 서양인보다 동양인이 모호한 표현을 선호하는 것 같다. 전통적 관념과 문화적 환경의 영향으로 한국, 중국, 일본은 유교 사상의 영향을 많이 받았고, 이러한 영향이 내면에 깊이 스며들어 문화 속에 더욱 풍부한 이미지를 더했다. 연구자의 작품 속 회화 언어는 삶, 이미지, 형상 및 경험을 융합하여 독특한 회화 스타일을 구성한다.

제2장, 제3장에서 다원이미지의 형성 변화와 초현실적인 방법을 통해 은유의 목적을 달성하는 방법을 분석하였다. 원시 사회에서 현대사회에 이르기까지 인류 문명의 확립은 사회규범에 기초하고 있다. 많은 사람에게 보편적으로 합의된 고정된 양식에서 생존하는 방법을 규범화하는 법을 배워왔다. 화가의 존재는 인간이 내면의 진심을 표현할 수 있는 또 다른 입을 열어준다. 구상회화와 추상회화의 이미지

는 작품의 중요한 구성 요소이며 화가들이 이미지를 얻거나 말하는 영감의 원천은 크게 세 가지 유형으로 나눌 수 있다. 1. 주변의 생활환경을 바탕으로 일상적인 사물에 의미를 부여하고 일상적인 사물과 의미의 동질성과 모순성을 이용하여 개인화한다. 2. 자신의 잠재의식을 이용하고 발전시키며, 삶과 미적 경험을 종합하여 독특한 이미지를 창조한다. 3. 현실을 초월하여 상상력을 발휘한다. 어떤 목적을 달성하기 위해 형식을 창조하는데, 따라서 다원이미지는 개개인의 다른 생각과 성격에 의해 창조된다. 예술은 입을 열지 않고도 작가의 생각을 표현할 수 있는 언어로서 이미지가 완성되면 관객에게 전달하기 위한 매개체로서의 적절한 형식이 필요하다. 기존의 표현 형식으로 볼 때, 형식과 내용의 모순과 효과를 최대한 실현하며 가장 널리 사용되는 표현은 초현실주의의 사용이다. 초현실적인 표현 방식은 작품과 현실의 거리를 넓힘과 동시에 작품과 개인, 사회와 세계의 관계를 주인공과 제3자의 시각으로 관찰한다. 작품의 창작 과정은 자신에 대한 종합이자 모든 사람에게 미치는 사회 발전에 대한 진정한 표현이기도 하다.

연구자는 성장 경험을 통해 인해 잠재의식 속에서 내면을 대표하는 다양한 이미지를 구상화했다. 성장 단계에 따라 세 가지 시리즈로 구성하였고, 작품의 내용은 자아, 욕망을 중심으로 표면에서 내면으로 끊임없이 심화된다. 형식적으로 요소의 연속성과 표현 방식의 일관성을 유지하여 관객에게 통일성과 차별성을 동시에 지닌 작품을 선사한다.

1. 진실한 마음의 숨김: 밀폐된 공간에서 드러나는 자아

<Persona>

발상의 기원: 인간은 사회적 동물로서 사회에서만 정상적으로 살 수 있다. 따라서 연구자는 회화 창작 과정에서 의식적, 혹은 무의식적으로 현실적인 의미를 더하였다. <Persona> 시리즈는 연구자 작품 스타일의 기원으로서 어린 시절의 경험과 삶의 경험을 바탕으로 사회에서 다양한 역할의 연기를 통해 자신의 존재 상태를 표현 한다. 가면을 쓴 인격⁶³⁾은 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)의 정신분

63) 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875~1961)은 스위스의 정신의학자로 분석심리학의 개척자이다. 그는 자신의 경험으로부터 심리치료법을 개발하여 이론화 하였고 심리치료를 받는 사람들에게 '개체화'(Individuation, 또는 자기실현)라고 하는 자신의 신화를 추구하는 과정을 통해 좀 더 유연하고 온전한 인격체로 나아갈 수 있다고 생각하였다.

석 이론 중 하나이다. 페르소나(Persona)는 그리스어에서 유래한 말로, 본래의 의미는 배우가 극에서 특별한 역할을 하기 위해 쓰는 가면을 의미하며, 융은 이를 순응 원형(Conformity Archetype)이라고도 했다. 페르소나의 형성은 보편적으로 필요하고 현대인의 삶에서 더욱 중요하며 그 생성은 교육 배경과 매우 밀접한 관련이 있다. 그것은 우리가 심지어 좋아하지 않는 사람들과도 잘 지낼 수 있도록 한다. 다양한 사회적 교류에 대한 다중 가능성을 제공하기 위하여, 페르소나는 사회생활과 공적 생활의 기초이며, 페르소나의 생성은 사회를 이해하는 것뿐만 아니라 사회적 정체성을 추구하기 위한 것이다. 즉, 페르소나는 공중도덕을 기준으로 하고 집단생활의 가치를 바탕으로 한 표면적 인격으로서 기호성과 수렴성을 지닌다. 융은 성격에서 페르소나의 역할이 유리할 수도 있고 해로울 수도 있다고 생각했다. 자신이 맡은 역할에 지나치게 열중하고 탐닉하며, 자신이 맡은 역할에만 자신을 동일시하게 된다면 인격의 다른 측면은 배제될 수도 있다. 이처럼 페르소나에 지배되는 사람은 점차 자신의 본성에서 멀어져 일종의 긴장 상태에서 살게 된다. 과도하게 발달된 페르소나와 과소하게 발달된 인격의 다른 부분 사이에 심각한 대립과 충돌이 있기 때문이다.⁶⁴⁾ 페르소나가 가면의 차이점은 가면은 형식적으로 자신에게 속하지 않은 것에 치우친 반면 페르소나는 내면세계에 의해 창조된다는 점이다. 모든 사람의 성격은 다르지만 사회적 변화에 적응하기 위해 다른 인격의 가면을 만들어 사회 무대에서 ‘공연’ 한다. 반면에, 세상과 완벽하게 어울릴 때마다 자신의 진정한 욕망과 같은 어떠한 대가를 치르게 된다.

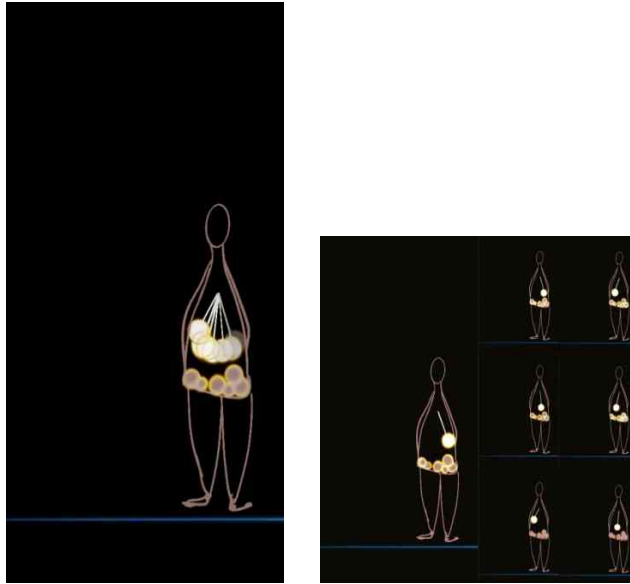
따라서 페르소나 시리즈는 가면을 중심으로 하면서 동시에 가면의 사용의 환경, 즉 화면 속 연출 장면과 다른 이미지의 조합을 만들어냈다. 고정된 환경에서만 가면이 기능할 수 있다. 장면의 모든 이미지는 연구자 내면의 감정을 구체적으로 표현한 것이다.

가. 욕망의 집합: 굴러가는 공

러시아의 화가 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866~1944)는 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』에서, “형식은 심지어 추상적인 기하학적 도형이라도 그 안에 내재된 반향이 있고, 이는 정신적 실체이며 그 특성과 형식은 일치한

64) <https://baike.so.com/doc/6793824-7010527.html>. 참고.

다.” 65)라고 했다. 도형과 사용자의 정신적 함축은 서로 연결되어 있으며, 도형의 기표 의미는 사용 과정에서 지속적으로 풍부해진다. 원형은 자연계에 자연적으로 존재하는 기하학적 도형으로 사람들의 추상적인 창조와 일반화가 필요하지 않다. 따라서 많은 자연물의 형태는 원형이며, 큰 것은 우주 은하, 태양계, 지구, 작은



(그림 1) 은형, <흔들리는욕망>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020



(그림 2) 은형, <조용한방>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020

것은 인체 기관, 과일, 세포, 분자 등이다. 인간이 자연계에서 원형의 형태를 보는 것에서 인간의 관념 속의 형태가 되는 것까지를 말한다. 원의 형태는 여러 방면에서 사람들의 시각적 습관에 침투하여 사람들의 잠재의식에 자신의 특별한 기호 이미지를 적극적으로 주입하고, 사람들이 보이지 않게 원의 영향력을 확장하도록 유도했다.

평면에서의 원형은 입체 구조에서 공이다. 어린아이들에게 공은 다른 모양에 비

65) 瓦西里·康定斯基(Wassily Kandinsky), 查立 譯, 『论艺术的精神』, 北京: 中国社会科学出版社, 1987, p.37.

해 가장 안전한 장난감이다. 그것은 연구자의 초기 안정감의 대상이었다. 삶의 경



(그림 3) 윤형, <Hiding>, 116.7x91cm, Oil on canvas, 2021.

험이 다양해지고 요구 사항이 증가함에 따라 우리가 원하는 것은 점점 더 복잡해지고 있다. 작품에서 커튼 앞에 굴러다니는 공은 장난감, 책, 자동차, 꽃, 돈, 권리, 명예 등과 같이, 커튼 뒤에서 어릴 때부터 어른들의 변화된 욕망을 대변한다. 한 손으로 막을 울리며 욕망을 감추려 하고 있었다. 원형 이미지는 다른 어떤 모양으로도 대체할 수 없으며 강력한 포용력을 가지고 있다. 따라서 유형의 욕망과 무형의 욕망은 모두 원을 감싸고 있는 것 안에서 온화하고 평온해 보인다.

많은 화가들의 작품에는 원형이나 공의 요소를 지니고 있다. 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)의 경우 정신 질환이 있어 환각이 자주 나타났으며, 이로 인하여 그녀의 작품에는 수많은 원이 등장한다. 환각을 일으킬 수 있는 점들로 가득 찬 방은 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)의 환각을 형상화하고 재현하려는 시도가 담겨 있다. 그 과정에서 그녀는 물질세계가 무한히 반복되는 형태에 압도당하는 것을 느꼈다. 원은 단순하여 변형이나 재구성이 필요하지 않으며 직관적이고 완전하다. 원은 반복적으로 그녀의 회화 작품에서 무작위로 흩어져 있고, 그녀의 설치 미술 중에서도 있다. 이 조밀한 점들은 전체 화면과 전체 공간을 총괄한다. 색채, 크기, 밀도의 차이는 있지만 모두 설치 공간의 디자인을 통해 화가의 내면세계를 재현하고 있다. 이 점들은 더 이상 벽이나 어떤 사물에 존재하는 평면적인 도안이 아니라 이념적인 의미를 지닌 도형이다.(예 도판58,59).

연구자의 작품에서 공은 세 가지 시리즈를 관통하는 요소 중 하나이다. 다른 화

가들과 차별화되는 점은 연구자의 작품에서 공은 사람들의 마음속 욕망을 표현한다는 것이다. 이성적인 통제로 인해 욕망의 부피가 무한히 확대되고, 양이 무한으로 확대되는 것을 피한다. 비록 장면은 가상과 실체가 혼합되어 있지만, 변하지 않는 것은 공의 존재 형태이다. (예 그림 1,2,3)그것들은 서로 다른 공간을 뛰어넘어 사람들의 마음 속에서 이리저리 굴러가며 사람들의 행동을 이끌 수 있다.



(도판58) 쿠사마 야요이, <수선화 정원>, 설치, 1996



(도판59) 쿠사마 야요이, <나는 여기 있지만 아무것도 아니다>, 설치, 2000.

나. 굳어진 얼굴: 가면

가면은 사람들의 제2의 얼굴이라고도 할 수 있다. 얼굴은 사회적 가면의 매개체이자 문화의 매개체 중 하나이다. 이 때문에 고대에는 세계 각지에서 서로 왕래가 없었던 원시 부족들이 가면을 만드는 전통이 형성되었다. 철학자들은 가면이 드러내는 것과 은폐하는 것 사이에 변증법적인 관계가 있다는 것을 발견했으며, 이는 고대 그리스 및 기타 고대 문명 시대로 거슬러 올라간다.

영상미디어 시대가 되면서 얼굴도 중요한 상품 기호가 되었다. TV, 영화, 소셜 미디어에서는 영화와 TV 시대에 만들어진 진짜 얼굴에서 화장을 거쳐 만들어진 ‘합성 얼굴’, 디지털 시대의 ‘가상 얼굴’ 까지 다양한 얼굴이 만들어지기 시작했다. 이러한 얼굴의 이미지는 사람의 실제 모습에서 가져온 것이지만 실제 얼굴의 형태와 크게 다르다. 고대부터 현대, 동양에서 서양에 이르기까지 가면을 표현

의 수단으로 창작하는 화가들은 항상 존재해 왔다. 중국 화가 쩡판즈(曾梵志), 유에민쥬(岳敏君) 등, 한국 화가 백남준, 이탈리아 화가 제임스 앙소르(James Sydeny Ensor) 등이다.

백남준(白南準, Nam June Paik, 1932~2006)⁶⁶⁾의 <자초상/머리와 손>((도판 61)을 예로 들면, 1961년 한 영상에서 백남준이 두 손을 얼굴에서 번갈아 가며 여닫는 모습을 기록하여, 변화무쌍한 ‘살아있는 가면’을 만들어냈다. 비디오는 작품에 시간성과 리듬을 부여해 가면의 ‘보여주기’와 ‘숨기기’의 이중적 의미를 전달



(도판 60) <백남준>, 스틸, 볼프강 램스보트, 1961.



(도판 61) 백남준과조각<자초상/머리와 손>

한다. 청동상 <자초상/머리와 손>은 20여 년 만에 백남준이 자신의 청년기 영상을 담은 설치 작품의 일부인 두 눈을 꼭 감고 대부분 가려진 청동 가면을 영상이 재생되는 스크린 앞에 배치한 것이다. 또 다른 사진 속 백남준은 두 손으로 동상의 얼굴을 가렸는데 청동상과 하나 된 듯하며, 관객을 바라보며 능글맞은 미소를 짓고 있다. 사진 속에서 우리는 화가 자신의 세 가지 얼굴, 즉, 두 손으로 가려진 스크린 속 ‘영상 얼굴’, ‘청동 가면’과 가려지지 않은 화가의 얼굴을 볼 수 있다. 그러나 실제 얼굴도 사진에 찍힌 어느 순간 인물의 가면일 뿐, 영상이나 청동상, 그리고 진짜 사람의 얼굴은 가면으로서의 특성을 지울 수 없다. 사진에 있는 이들은 서로를 가리키며 관객과 연결되어 순환의 가면 게임을 구성하고 있다. 얼

66) 백남준(白南準, Nam June Paik, 1932~2006)은 한국 태생의 세계적인 비디오 아트 예술가, 작곡가, 전위 예술가이다. 그는 여러 가지 매체로 예술 활동을 하였다. 특히 비디오 아트라는 새로운 예술의 범주를 발전시켰다는 평가를 받는 예술가로서 '비디오 아트의 창시자'로 알려져 있다.

굴과 이미지 사이의 이러한 긴장은 한스 벨팅(Hans Belting, 1935~)의 전례 없는 『얼굴의 역사』에서 탐구한 문제이다.⁶⁷⁾

다른 화가들의 ‘가면’ 과 달리 연구자의 가면은 더 대중적이고 ‘무(無)개성화’의 특징을 가지고 있다. 무(無)개성화는 많은 사람이 현재 같은 사회 환경에 있고 비슷한 문화 교육을 흡수하고 비슷한 예절교육을 받기 때문에 대부분 사람이 사물



(도판62) 정판즈, <최후의 만찬>(부분), 220x395cm, Oil on canvas, 2001.



(도판63) 제임스 앙소르, <1889년 그리스도의 브뤼셀 입성>((부분)), 252.7x430.5cm, Oil on canvas, 1888



(그림 4) 은형, <Persona.시리즈>(부분), Oil on canvas, 2020-2021



에 대해 똑같이 무감각한 태도를 유지하는 것을 말한다.

현대사회의 급속한 발전과 진보로 인해 사람들은 더 이성적인 태도를 선택하면서 동시에 빠른 삶을 유지한다. 이러한 문화적 배경에서 사람들의 욕망은 압축되고 숨겨져 있으며, 다른 장면과 사람에 대해 다른 반응을 보여야 하고, 심지어 자신의 내면도 다른 가면을 써야 하며, 사회의 큰 무대에서 사회와 다른 사람들이 필요로 하는 역할을 해야 한다. 시간이 지남에 따라 인상이 깊어지면서 사람들의 '가면'도 점차 동화된다. 제임스 앙소르의 가면(도판 63)사람 얼굴과 어우러져 드

67) 曲艺: 「人脸: 折射内心之镜或角色扮演之舞台? ——评<脸的历史>」, 澎湃新闻•上海书评, 2017, P.2.

라마틱한 효과를 낸다. 쟡판즈(曾梵志, Zeng Fanzhi, 1964~)⁶⁸⁾의 가면(도판62) 보통 고정된 장면과 환경에서 다른 의미를 만들어내며, 작품 전체의 분위기에 맞춰 존재한다. 유에민권의 가면은 대부분 크게 웃는 표정으로 자신의 감정을 웃음으로 감추며 세상과 거리를 둔다. 연구자의 가면은 장면과 환경을 떠나 존재한다. 이목구비와 표정이 완전히 사라져 인간의 개성적인 특성을 최소화한 목적은 사람들의 각기 다른 감정과 각기 다른 표정에서 동일한 공허감을 표현하기 위한 것이다. 만약 사람들이 장식적인 가면과 다양한 형태의 가면을 쓰고 있다면 어떤 역할을 ‘연기’ 하는 것이다. 연구자의 가면(그림 4) 모든 사람이 수없이 많은 시도를 한 후, 더 이상 다른 사람 역할도 하지 않고, 연기하는 상태도 아닌 피곤한 상태에서의 자아, 즉 무표정하고 공허한 영혼의 표현이다.

다. 감춰진 속마음: 커튼

천 자체는 특별한 의미가 없지만 ‘막’은 무언가를 덮는 가림막을 뜻한다. 커튼은 일반적으로 공연 무대에서 공연과 공연 준비의 경계선 역할을 한다. 그것은 현실의 세계와 허구의 세계라는 두 세계를 나누는 벽과 같은 역할을 한다. 무대 위에서는 다양한 가면을 쓰지만 무대 뒤에서는 무대 준비를 할 때, 사람들은 또 많은 선택에 직면하게 된다. 그것은 관객에게 보이지 않는 장면이다. 보이는 것



(그림 5) 은형, <Persona.14>, 45.5x38cm, Oil on canvas, 2021



(그림 6) 은형, <Persona.10>(부분), 130.3x162cm, Oil on canvas, 2021

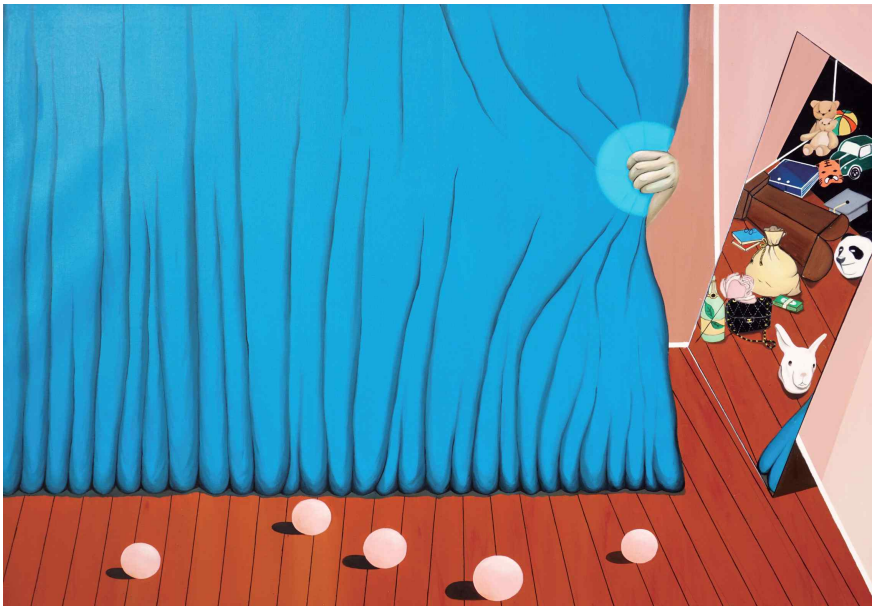


(그림 7) 은형, <Persona.12> (부분), 194x259cm, Oil on canvas, 2021

(Visible)과 보이지 않는 것(Invisible)이라는 철학적 주제에서, 거의 모든 초현

68) 쟡판즈(曾梵志, Zeng Fanzhi, 1964~)는 현재 베이징에 거주하는 중국 현대 예술가. 쟡판즈의 작품은 감정의 직접성, 직관의 심리적 감각, 정교하게 교정된 표현주의 기교로 칭송받고 있다.

실주의 화가나 초현실적 표현 방식으로 예술적 창작을 하는 예술가들이 그를 둘러싸고 영원한 탐구를 하고 있다. 또한 ‘보이는 것’ 과 ‘보이지 않는 것’ 은 두 가지 형태로 나뉜다. 하나는 직접적인 시각적 표현이다. 다른 하나는 사상의 간접적 전달이다. 사상과 형식은 항상 동시에 존재하지만 어떤 구성요소의 비중이 더 큰 것에 따라 회화의 창작 스타일이 구분된다. 연구자의 작품은 창작에 직·간접적인 두 가지 형식을 사용한다(예 그림5,6,7). 커튼은 화면에서 직접적인 표현이다. 초현실은 꿈꾸는 것과 깨어 있는 것 사이에 있는 흐릿한 상태이며, 막이 바로 경계선이다. 화면 속의 황당하고 비이성적으로 만들어낸 비현실적인 광경은 바로 사회의 커튼 앞에서 우리가 ‘연기’ 하고 있는 프로그램이다. ‘존재의 현실’, ‘존재의 비현실’, ‘존재의 부재’ 가 작품 속에서 공존한다. 자연물은 분해, 재구성, 단순화가 화면의 구성 요소가 된다. 꿈과 환상을 담은 이 장면은 사회현실의 반영이자 내면의 고통의 근원이다.



(그림 8) 은형, <Persona.11>, 194×259cm, Oil on canvas, 2021

<Persona.11>(그림 8) 화면 속 커튼은 어린 시절부터 성인의 물질적 욕망과 정신적 욕망, 장난감에서부터 돈과 명예까지 모든 욕망을 가린다. 거대한 커튼으로 가려져 무대 위에는 욕망을 대표하는 공만 남겨져 있는데, 사람들은 누구나 욕망을 가지고 있다는 것을 알지만 숨겨져 있기 때문에 서로의 욕망의 종류와 정도를

잘 알지 못한다. 스포트라이트가 커튼을 들어 올리는 손 위를 비춘다. 이 불빛은 우리의 ‘각성’ 과 우리의 ‘이성’ 을 대변하는 것으로, 욕망을 회피하고 숨기려는 것이 아니라 욕망과 평화롭게 공존해야 하며 올바른 태도를 유지하고 좋은 욕망을 진보의 동력으로 만들어야 함을 깨닫는 것이다.

<Persona.12> (그림 9)는 커튼 뒤의 모습으로, 어쩌면 사람들의 마음속에는 이런 모습이 하나쯤은 있을 것이다. 무대 앞은 밝고 아름답지만, 무대 뒤는 온통 난장판이다. 마치 소품실처럼 각종 동물 가면이 상자에 담겨 있고, 바닥에 흩어져



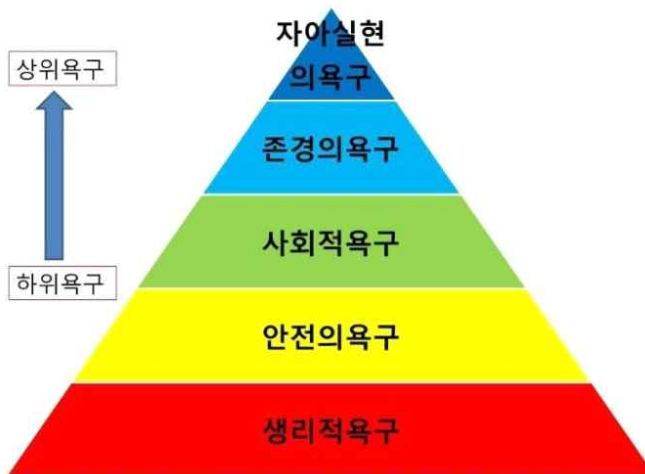
(그림 9) 은형, <Persona.12>, 194×259cm, Oil on canvas, 2021

뒤엉켜 있다. 이 가면들은 우리가 매일 입는 옷과 같은데, 화면에 인물이 나오지는 않지만 마치 인물이 가면을 쓰고 화면을 떠나 무대 위나 삶 속으로 걸어간 것 같다.

커튼은 보이지 않는(시각) 부분을 가리고 있지만, 개개인의 마음속에서는 시각의 전환에 따라 ‘보이지 않는(시각)’ 것이 ‘보이는(지각)’ 것이 된다. 시각과 지각의 전환 과정에서 인간은 철학적으로 사고하고 자아를 인식한다. 마음의 커튼은 영원히 존재한다.

2. 공생공존: 인간과 동물의 집합체 <Inbreak>

인간은 일종의 고등 동물이다. 그 차이점은 노동 외에 자의식에 대한 탐구와 욕망에 대한 태도이다. 인간의 자의식 형성 과정에 대한 연구에서 헤겔은 인간과 동물의 차이를 지적했다. 첫 번째는 욕망의 내용 차이이다. 동물의 욕망은 자연에서 나오며 오직 현실성만 있다. 인간의 욕망은 추상적이다.



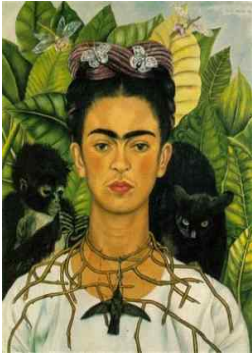
(표 1) 매슬로의 욕구단계이론

에이브러햄 해럴드 매슬로(Abraham Harold Maslow, 1908~1970)⁶⁹⁾의 욕구 위계 이론(표 1)에서 인간의 욕구는 생리적 욕구(Physiological needs), 안전 욕구(Safety needs), 애정과 공감(소속감) 욕구(Love and belonging), 존중의 욕구(Esteem), 자아실현의 욕구(Self-actualization)의 5가지 범주로 나눌 수 있으며, 낮은 수준에서 높은 수준으로 배열된다. 자아실현의 욕구 뒤에는 자아초월적 욕구(Self-Transcendence needs)가 있다. 인간은 인간성과 동물성이 동시에 존재하기 때문에 하나의 복합체가 된다. 동물이 자연적 특성 때문에 인간에 의해 인간 세계에서 다양한 성격적 특성과 의미를 부여받는다. 인간이 노동의 도구와 오락의 도구로 사용하는 것 외에도 인간의 미학적 대상이 되었다. 따라서 많은 화가는 작품에서 동물을 사람의

69) 에이브러햄 해럴드 매슬로(Abraham Harold Maslow, 1908~1970)는 미국의 철학자이자 심리학자이다. 인본주의 심리학의 창설을 주도하였으며, 1943년에 인간의 욕구에는 단계별 위계가 있다는 '욕구 5단계설'을 주장한 것으로 유명하다. 그가 주장한 욕구 5단계설에서 '자아실현'을 최상위 5단계에 있는 가장 중요한 가치로 소개한 이후 '자아실현'이라는 개념이 널리 알려지게 되었다.

이미지나 내면의 이미지로 표현한다.

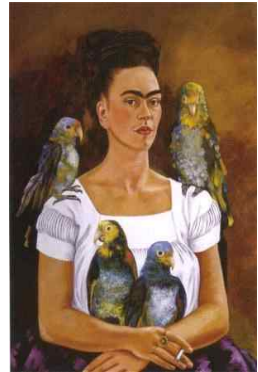
멕시코 여류화가 프리다 칼로(Frida Kahlo)의 경우 자신의 경험과 잠재의식적 감정을 작품의 출발점이자 초점으로 한다. 자신의 인생을 작품을 통해 해석했다. 프리다 칼로에 동물 이미지가 등장하는 데에는 두 가지 이유가 있다. 하나는 그녀의 살아온 환경에 있는 종의 다양성 때문이고, 다른 하나는 그녀가 인생에서 겪은



(도판 64) 프리다 칼로,
<가시 목걸이와 벌새가 있는
자화상>, 63.5x49.5cm,
oil on canvas, 1940



(도판 65) 프리다 칼로,
<부상당한 사슴>, 22.4x30cm, 석조석에
기름, 1946



(도판 66) 프리다 칼로,
<나와 나의 양무새>,
82x62.8cm
Oil on canvas, 1941

불행한 생활과 복잡한 감정들을 동물의 이미지에 부여하기를 좋아했기 때문이다. 프리다 칼로의 화면에는 앵무새, 원숭이, 재규어 등 각기 다른 은유가 나타나는데, 이러한 은유는 프리다의 정신상태와 매우 중첩된다. 예를 들어, 앵무새와 원숭이는 종종 완고함의 대표로 간주되며 특정한 열등감을 가지고 있다(예 도판 64,65,66). 프리다의 남편 리베라는 이들 동물의 습성과 유사하다. 그의 일상은 음란했고 유쾌했으며, 결혼생활 중에 여러 번 바람을 피웠다. 프리다는 리베라의 ‘악’에 대한 은유로 앵무새, 원숭이의 이미지를 차용하였다. 멕시코 문화에서 환생은 축제로서 현지인들에게 죽음이 두렵지 않다. 프리다 화면 속 사람의 머리와 사슴의 몸을 가진 동물, 벌새 등의 동물은 현지 문화에서 환생에 대한 은유이다. 프리다는 리베라의 배신과 오랜 병고에 시달린 탓에 환생에 대한 갈망은 어느 정도 있었다. 프리다 칼로의 동물 이미지는 내면에서 나오는 자기 경험과 감정의 표현으로 서술력과 감정적 호소력이 강하다. 마찬가지로 그림에 동물적 요소를 추가했지만, 연구자는 자아에서 타인, 집단으로 공통적인 감정 표현을 선호한다. 사회적인 스트레스와 생존 욕구가 개개인에게 작용한다는 것을 보여주는 것이다. 인간관계의 필요성과 스트레스로 인해 사람들이 일시적으로 성격을 숨기는 경우가

많다. 상황에 따라 다르게 대처하기 위해 표현되는 성격은 환경에 따라 달라진다.

비슷한 표현법은 중국화가 유에민권(岳敏君)의 작품에도 등장한다(도판 67,68). 2022년 여름 광주에서 열린 개인전에서는 한 조형물이 전시장 한가운데 놓여 배치



(도판 67) 연구자가 촬영한 광주광역시 ACC예술문화전당, 2022.



(도판 68) 연구자가 촬영한 광주광역시 ACC예술문화전당, 2022.

되었다. 사람들의 앞면은 상징적인 옷은 얼굴이고 뒷면은 다양한 동물 모양이었다. 이 작품에서 유에민권(岳敏君)은 동물의 이미지와 얼굴을 앞뒤로 병치한 형태로 조합해 옷은 얼굴마다 다른 성격의 특징이 숨겨져 있음을 직관적으로 표현했다. 연구자의 작품 <Presona> 시리즈에서도 동물의 이미지와 가면이 병치되는 구



(그림 10) 온형, <Inbreak.1>, 112.0×145.5cm, Oil on canvas, 2020



(그림 11) 온형, <Inbreak.2>, 112.0 ×145.5cm, Oil on canvas, 2020

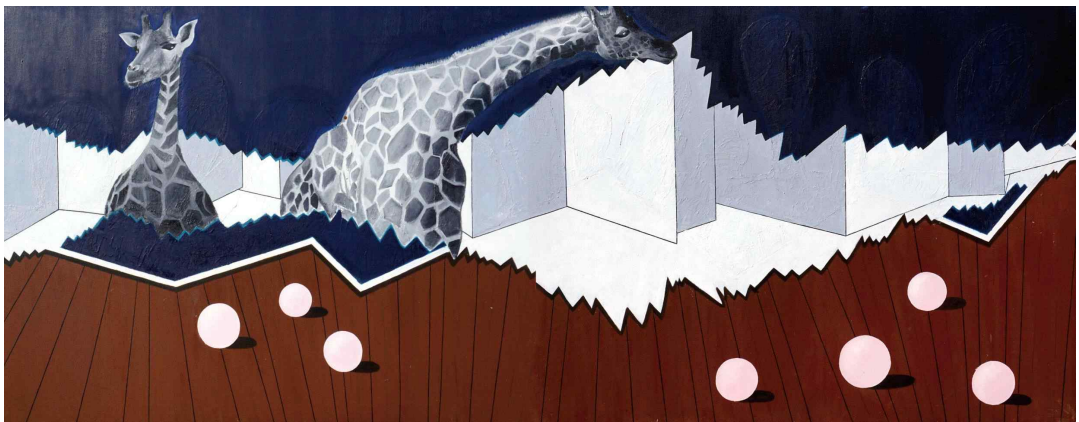
조를 사용하였으나, 연구자의 작품은 상하 병치 구조를 사용하였다는 점에서 차이가 있다. 이런 배치는 유에민권(岳敏君)이 표현하려는 내용과 다르다. 앞뒤 병치 구조는 사람마다 내면의 진실한 성격이 다르다는 것을 강조한다. 상하 구조는 같은 사람이 보여주는 다양한 성격을 강조한다. <Inbreak> 시리즈에서 가면은 사라

지고 비교적 완전한 동물 이미지만 남았다. 연구자는 동물의 원초적 본능이 인간에 침입하고 인간의 본성과 융합하여 형성한 자의식을 표현하고자 하였다.

예를 들어 작품 <Inbreak.1>(그림 10), <Inbreak.2>(그림 10)에서는 말이 방으로 돌진한다. 이곳의 방은 인간의 내면으로서 존재하며, 말의 정신적 이미지가 인



(그림12) 은형, <Inbreak.3>, 130.3×162cm, Oil on canvas, 2020.



(그림13) 은형, <Inbreak.4>, 112.0×291cm, Oil on canvas, 2020.

간의 정신에 침입하고 융합되는 것을 상징한다. 생활 속에서 중국인들은 말의 이미지와 말의 정신을 좋아하여, ‘말’과 관련된 ‘용마정신(龍馬精神:건전하고 활기찬 정신)’, ‘마도성공(馬到成功: 신속하게 승리를 쟁취한다)’ 등의 고사성어가 많이 있다. 말은 활력, 근면, 용기를 대표하기 때문이다. 사람들은 말에게서 유익한 정신적 자양분을 흡수하여 앞으로 나아가려는 동력을 보충할 수 있다. 작품 <Inbreak.3>(그림 12)에서는 사람들이 점점 멀어지고, 학 때가 ‘욕망의 공’

을 가지고 무대 앞에서 성큼성큼 나아가고 있다. 백학은 중국 문화에서 상서로운 동물로, 장수를 상징한다. 흰 몸은 백학의 순수한 우아함을 나타내며, 도교에서 학은 상서로운 동물을 대표하고, 장수의 상징이므로 학과 관련된 표현들이 있기 때문에, 중국, 한국, 일본의 선인들은 대부분 선학(仙鶴)이나 신록(神鹿)을 숭상하고, 장수의 상징으로 학과 소나무를 함께 그렸다. 작품 속에서 등을 돌린 사람들은 이런 특징에서 멀어지며 자신들의 세계에서 ‘춤’에 빠져들고 있다. 이는 동시대 사회의 경박함과 욕망에 밀려 고귀한 성품이 사라지는 것을 표현한 것이다. 작품 <Inbreak.4>(그림13)에서는 2층의 공간이 존재하는데, 1층 공간은 실제 공간이고, 2층 공간은 내면의 공간이다. 1층 공간에 존재하는 욕망은 내면의 변화에 영향을 미친다. 내면의 기린이 목을 길게 빼고 외부 공간을 갉아먹으면 얼마 지나지 않아 내면의 세계가 욕망으로 뒤덮여 어둠 속으로 가라앉을지도 모른다.



(그림14) 은형, <Inbreak.5>, 130.3×162cm, Oil on canvas, 2020.

작품 <Inbreak.5>(그림14)에서는 이성 공간과 욕구의 공간이 복잡하게 뒤엉켜 있는 것을 이야기하고 있다. 상어는 바다의 포식자로 난폭하고 덩치가 크다. 그 앞에 존재하는 사람 모양의 작은 그림자들은 현실에서는 상어처럼 강해보이고 싶지만 실제로 나의 내면은 훨씬 작고 연약하다는 것을 의미한다.

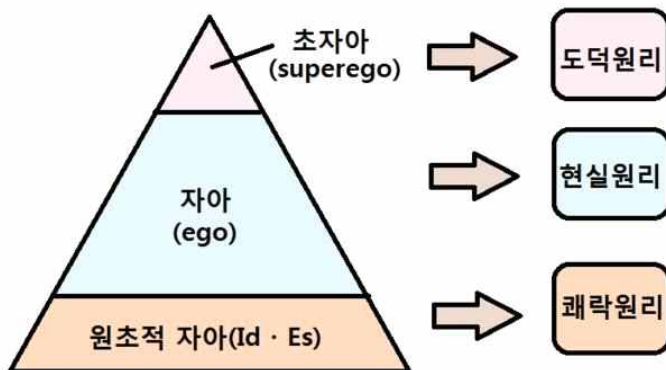
<Inbreak> 시리즈에서 동물은 두 가지로 작용하고 있는데, 첫 번째로는 관계에 따라 상황에 맞게 행동해야 하는 나의 모습을 비유적으로 표현한 것이고, 두 번째로는 동물을 캐릭터화시켜 복잡한 삶에 지친 현대인들에게 어릴 적 순수했던 시절의 동심을 불러 일으키고자 하는 것이다.

3. 모순과 융합 : 나와 자신의 거리에 대한 생각 < Honest Conversation >



(그림 15) 온형, <융합의 과정>, 45.5×38cm, 세 개, Oil on canvas, 2020.

<Honest Conversation> 시리즈에서 회화의 이론적 토대는 프로이트(Sigmund Freud) 정신분석 이론에서 성격 구조 이론을 시각적으로 구체화한 것이다. 세 가지 인격의 대화 상태를 표현했다. 제2장의 프로이트(Sigmund Freud) 정신분석 이론에 대한 분석에 따르면 원초적 자아, 자아, 초자아의 세 가지로 나뉜다(표 2). 프로이트(Sigmund Freud)는 “Id는 가치가 무엇인지, 선악이 무엇인지, 도덕이 무엇인지 전혀 모른다. 쾌락의 원칙과 이렇게 밀접하게 연결된 효과와 이익의 요소는 당신이 원한다면 그것을 양적 요소라고 부를 수도 있고, Id의 모든 활동을 지배하고 있다. 본능적인 분출은 항상 탈출구를 찾는 것이고, 우리가 보기에 그것이 Id의 전부이다.”⁷⁰⁾라고 말했다. 잠재의식 회화는 본능의 표현이며, 초현실주의



(표 2) 프로이트의 성격구조

70) 강응섭, 『프로이트』, 경기도: 한길사, 2010, pp166-176, 참고.

화가나 초현실적인 방식으로 창작하는 화가들은 이성에 대해 생각하기보다는 자신의 잠재의식을 따르며 자동 회화를 촉진한다. 자아는 원초적 자아의 기초 위에서 분화되어 후천적인 학습과 환경과의 접촉을 통해 끊임없이 발달하며, 원초적 자아와 외부 세계를 연결하는 매개체이다. 프로이트(Sigmund Freud)는 다음과 같이 말했다. “모든 개인은 심리 과정의 일관성 있는 조직을 가지고 있다. 우리는 그것



(도판 69) 프리다 칼로, <두 명의 프리다>, 173.5x173cm, Oil on canvas, 1939.



(그림 16) 은형, <Honest Conversation-face to face> (부분), 162.0x260.6cm, Oil on canvas, 2021

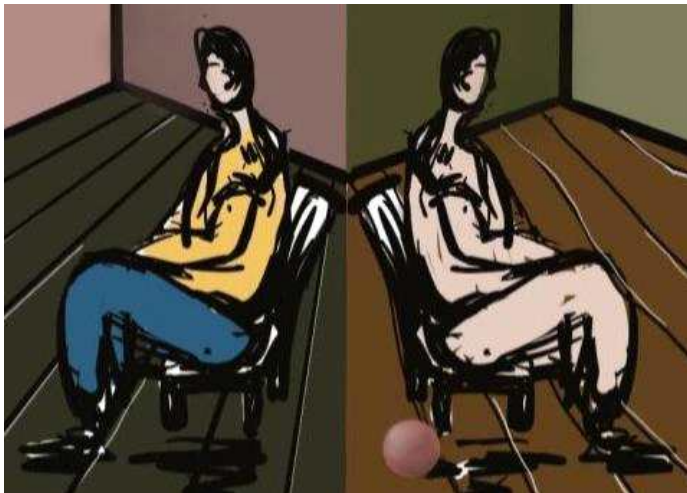
을 Ego라고 부른다. 의식은 이 Ego에 속하고, Ego는 활동 방식을 통제한다. 즉, 외부 세계에 들어오는 흥분 발사를 통제한다. Ego는 자신의 모든 형성 과정을 관리하는 심리적인 힘으로, 밤에 잠이 들지만 잠든 동안에도 꿈을 경험한다. 억압도 이 자아에서 일어난다. 자아를 억제함으로써 심리적인 어떤 경향을 의식뿐만 아니라 다른 효과와 활동에서도 배제하려고 시도한다.” 71) 왜냐하면 자아의 현실성, 즉 인간의 이성은 사회도덕에 영향을 미치지 않는 선에서 원시적인 욕망을 분류하고 처리함으로써 본능적 욕망을 충족시키기 때문이다. Superego는 최고급 인격이다. ‘Superego는 모든 도덕적 제약의 대표자이며 완벽을 추구하는 충동이나 인간 생활의 고상한 행동의 주체. Superego의 자아 이상과 양심은 종종 Id와 Ego와 모순되고 충돌하고, 쾌락의 원칙과 현실의 원칙을 완전 원칙으로 대체하려고 하며, Superego는 완벽을 추구한다. 따라서 보통 사람들은 이 수준에 도달하기 어렵다. 세 가지 수준의 균형을 유지하는 것부터가 쉽지 않다. 많은 화가는 성격 분류를 둘러싸고 질문하고, 인물의 이미지를 통해 진정한 자아를 찾는다. 화가들은 모두

71) 전개서, pp166-176, 참고.

고독하고 외로움 속에서 끊임없이 자신을 반성한다. 자기 대화는 화가의 기록 및 요약하는 방법이 되었다. 프리다 칼로의 작품에는 대부분 자화상을 주제로 할 뿐만 아니라 자기대화의 형식도 있다. 작품 <두명의 프리다>(도판 69)에서는 그녀의 모순된 생각과 이중인격을 볼 수 있다. 두명의 프리다가 같은 공간에 있는데 하나는 멕시코 전통의상을 입고 자신감과 매력을 지닌 용감한 자아이고, 또 다른 하나는 결혼과 사랑을 잃고, 나약하고 고독하며, 고통으로 가득 찬 자아이다. 같은 표정을 짓고 있지만 전혀 다른 운명이다. 이러한 이중인격과 성격은 프리다가 자신을 내부와 외부라는 두 가지 관점에서 해석하며 마치 거울 앞에서 다른 공간에서



(그림 18) 은형, <Honest Conversation-juxtaposition>
(부분), 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021



(그림 17) 은형, <Honest Conversation-back to back>,
(부분) 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.

다른 운명과 대화를 나누는 것 같다.

연구자의 <Honest Conversation · face to face> (그림 16) 시리즈는 대칭적인 인물들이 서로 마주보고 있는 두 개의 회화로 구성되어 있으며, 이는 자신의 욕망을 마주하고 반성하려는 의도이다. <Honest Conversation · face to face>은 자신의 욕망을 마주함으로써 자신의 욕망을 직시하려고 한다.

<Honest Conversation · juxtaposition>(그림 18)은 자신의 욕망이 무엇인지 깨닫고 현실과 타협하여 균형을 이루려는 시도이다. <Honest Conversation · back to back>(그림 17)은 Id와 Superego 사이에 존재하는 자아 Ego가 자신이 추구하는 이상과 본능적 욕망 사이에서 자신을 반성하는 것이다. 세 작품은 점차 발전하는 관계로 연구자가 사람들이 원하는 것에 따라 생각이 변하고 심지어 성격까지 변화한다는 것을 보여준다. 따라서 거울을 보는 것보다 내 마음과 대조하는 것이 더 중요하다고 생각한다. 깨어 있으려면 자신의 진실한 마음과 얼마나 멀리 떨어져 있는지 항상 되돌아봐야 한다.

제2절 작품 형식 구성의 특징

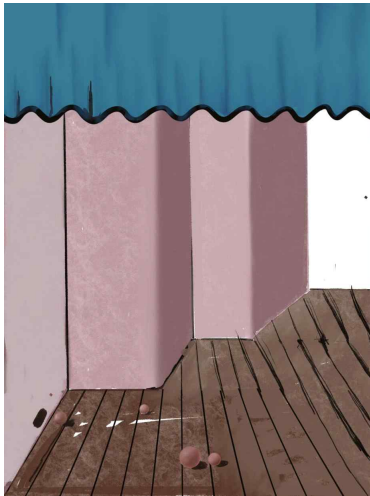
모든 사물의 형식과 내용은 상호의존적인 관계이며 특히 회화작품에서 더욱 중요하게 작용한다. 작가의 작품에서 보이는 내용과 형식은 균형을 이루며 작가의 주관적인 생각을 전달하는 데 도움이 된다. 제3장에서 연구자는 화면의 형식적 언어가 어떻게 은유를 나타내는지 분석하여 설명하였다. 여기에는 공간, 색상, 요소가 화면 내에서의 은유적인 역할을 하는 것도 포함된다. 본 연구자의 3가지 시리즈 작품 중 공간과 색상은 가장 중요한 두 가지 형식의 구성요소이며, 다음은 두 가지 특징과 은유 형식에 대한 설명이다.

1. 구석 공간의 반복과 미러링(Mirroring) 대비

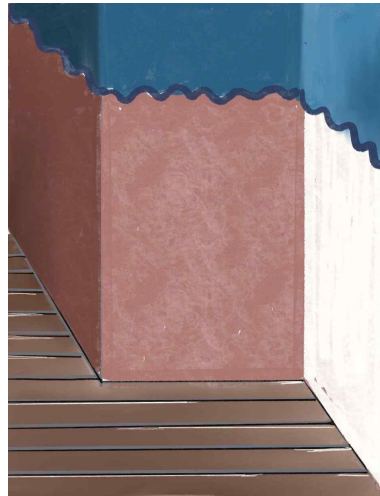
연구자의 작품에서 공간에 대한 표현 형태는 크게 두 가지가 있다. 첫 번째는 고정된 공간 감각을 확립하는 것으로 유사한 공간을 사용하여 반복적으로 화면 환경을 강조하고, 시각 및 심리적 환경의 안정감을 강화하는 것이다. 두 번째는 미러링(Mirroring)의 형식을 사용하여 공간 감각을 대비시키고, 같은 화면에 불완전

한 대칭 공간을 만들어 주체 인물의 의식 변화를 부각시키는 것이다. 미러링(Mirroring)은 컴퓨터 그래픽에서 어떤 도형의 거울에 비친 이미지를 표시하기 위하여 조작하는 일이다. 심리학의 영역에서 미러링은 무의식적인 모방 행동을 말한다⁷²⁾. 연구자 작품에서 미러링은 화면 공간 형식의 구성에 활용되었다. 자아와 자아 표현, 자아와 타인 간의 자기 균형, 집단 참여, 소속감을 찾기 위한 대비 및 모방, 성찰을 목적으로 한다.

르네상스 시대의 뛰어난 화가이자 조각가인 레오나르도 다 빈치(Leonardo di ser Piero da Vinci)는 시와 회화를 구분하며 회화가 공간과 관련이 있다고 생각했다. 그가 보기에 시는 시간의 예술이고, 시인의 시간을 통한 표현은 단편적이며, 회화는 공간의 예술이고, 화가의 공간을 통한 표현은 완전하다. 그는 “시인은 어떤 아름다운 것을 표현할 때 그러하고, 다른 부분을 시간별로 따로 서술해 기억 속에서 어떤 조화도 느낄 수 없다.”⁷³⁾라고 말했다. 공간의 구현으로서 회화는 평면적인 물질적 특성을 고려하고 개념과 조화를 이루어야 한다. 헤겔의 견해



(그림 19) 온형, <구석 1>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020.



(그림 20) 온형, <구석 2>, 디지털드로잉, 프리사이즈, 2020.

에 따르면, 회화라는 형태는 3차원 공간 전체를 평면적으로 압축해야 하지만 공간적 관계에 대한 보존이기도 하며, 이러한 압축은 내재화의 원칙에 의해 결정되며

72) <https://en.wikipedia.org/wiki/Mirroring>, 참고.

미러링은 한 사람이 다른 사람의 제스처, 말투 또는 태도를 무의식적으로 모방하는 행동입니다. 이 개념은 종종 미러링 행동을 보이는 개인에 대한 다른 개인의 개념에 영향을 미치며, 이는 개인으로 이어질 수 있습니다. 다른 사람들과 관계 형성.

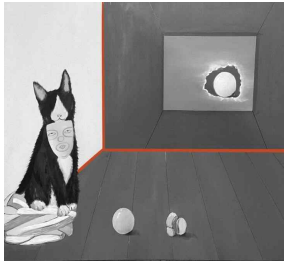
73) 列奥纳多·达·芬奇(Leonardo di ser Piero da Vinci), 戴勉 译, 『达芬奇绘画论』, 人民美术出版社, 1979, p.24.

사물의 내면적 개념에서 제시되는 표현 방식과 일치한다. 그는 『미학』에서 이것을 자세히 설명했다. “회화는 3차원 공간 전체를 압축한다.…회화는 공간적 관계를 유지하면서 3차원 공간 중 한 번만 없애, 면을 표현 요소로 만든다. 이러한 3차원의 공간을 평면으로 압축하는 방법은 내면화 또는 내면생활로 전환한다는 원칙에 의해 결정되는데, 이러한 내면화로 인하여 외적인 사물은 그것들이 위치한 공간 전체에서 그 형태를 압축함으로써 비로소 내면적 관념을 나타낼 수 있다.” 74) 따라서 어떻게 하면 2차원 평면에서 3차원 공간의 본래 모습을 유지하고 둘 사이의 균형을 유지할 수 있을지는 모든 화가가 형식적으로 연구해야 할 문제이다.

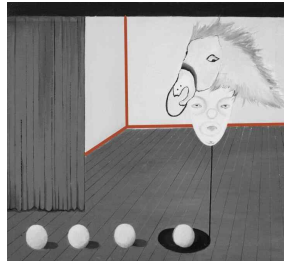
연구자는 2차원 평면에서 공간적 관계를 구축했지만, 완전한 공간으로 화면을 채우지 않았다. 화면 내용에서 벗어나 공간 형식을 보면, 2차원 평면에서의 3차원 공간이 다소 부족한 것 같지만, 화면 형식과 내용의 비율은 작가의 표현 중점에 따라 정해야 한다. 공간 형태의 배치와 관련하여 연구자는 주로 부분 공간의 반복적인(예 그림 19, 20) 사용과 거울 공간 방식을 주로 사용하였다. 또한, 일부 작품에서는 공간의 중첩과 교차가 이루어졌다. <Persona> 시리즈(그림 21, 22, 23)에서는 관객의 시각을 1차 시점으로 하는 공연 무대를 공간으로 설정했다. 같은 공간에서 화면 속 다른 이미지만 변한다. 배경 환경의 고정과 이미지 내용의 유동성 사이의 대비는, 사람마다 다른 가면을 쓰고 같은 ‘연기’를 하는 삶의 무대에 대한 은유이다. 무대 위 ‘가장된 연기’와 삶 속 ‘진심’의 교류가 아이러니하고 황당한 느낌을 형성한다. 또한 화면 속 공간은 무대의 구석에 불과해 ‘공연’의 영역을 더욱 좁고 협소하게 만든다. 시각의 자동 보완을 이용하여 다른 공간 부분에 대하여 관객이 상상하게 만들고, 관객의 다양한 미학과 이해에 따라 내용을 풍부하게 한다. 프랜시스 베이컨은 같은 장면에서 서로 다른 내용을 채워 넣는 경우가 많은데, 베이컨의 작품(도판 70, 71, 72)에서 등장인물과 주제는 종종 전통적인 규칙에 따라 묘사된 공간에 놓여 있고, 바닥과 공간은 앞으로 확장되어 있어 관객들로 하여금 마치 그 안에 있는 것처럼 느끼게 하는데, 이 그림들은 모두 실내이며, 작고 비좁게 그려져 있다. 언어학적 관점에서 ‘공간 은유는 공간의 방향과 차원을 표현하는 데 사용되는 시간 단어’이다. 베이컨의 작품에서 주제는 종종 3차원의 새장, 보이지 않는 폐쇄된 것과 같은 선형 요소의 프레임과 층으로 둘러싸

74) 헤겔, 게오르크 빌헬름 프리드리히(Hegel, Georg Wilhelm Friedrich), 전계서, p.229.

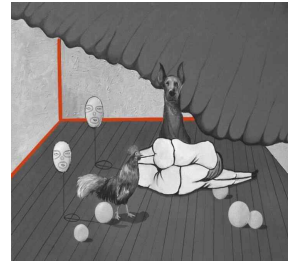
여 있다. 이런 공간의 프레임은 인물을 내부공간과 외부 공간으로 구분하여 대립



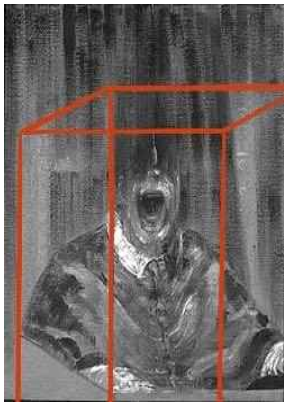
(그림 21) 은형, <Persona.3>, 72.7×259cm
Oil on canvas, 2019.



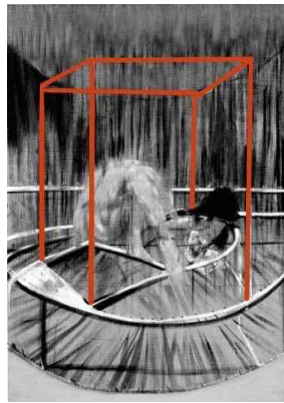
(그림 22) 은형, <Persona.2>, 53.0×162.0cm
Oil on canvas, 2020.



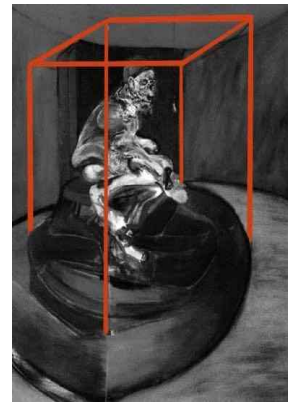
(그림 23) 은형, <Persona.8>, 130.3×162.0cm
Oil on canvas, 2020.



(도판 70) 프랜시스 베이컨, <머리VI>, 93.2×76.5cm
Oil on canvas, 1949.



(도판 71) 프랜시스 베이컨, <움크리고 있는 누드를 위한 연구>, 198.1×137.2cm,
Oil on canvas, 1952.



(도판 72) 프랜시스 베이컨, <순진한 X를 위한 스케치>, 80.5×65cm
Oil on canvas, 1962.

적 초조함으로 인해 왜곡되고 변형된 화면공간이 그들의 탈출구와 서로 공유되는 통로를 찾도록 하여 화면 자체를 표상과 감성의 전환으로 만든다.

연구자의 작품에서 공간의 또 다른 용도는 거울상 대비이다. 균형과 대칭은 모든 화가가 자각하든 자각하지 않은 위대한 예술이다. <최후의 만찬>, <아테네 학당> 등 세계 명화들의 구도와 공간의 대칭은 작품의 질서감과 형식미에 많은 매력을 더해준다. 대칭과 균형은 완전 대칭과 균형 대칭의 두 가지 유형으로 나뉜다. 완전 대칭은 위치와 형태가 유사한 대칭을 의미하며, 균형 대칭은 두 변수 중 하나 또는 둘에서 미세 조정된다. 연구자의 <Honest conversation>(그림24,25,26)에서 각각의 작품은 완전한 대칭을 이루며 전자에 속한다. 공간 구조는 대칭적인 형태로 전개되어, 형식에서 내용, 외양에서 심상으로 미러링 대비를 이룬다. 화면 구성은 같지만 다른 회화 언어(색채, 조형)의 조합으로 실제 세계와 내면이 분리

된다. 자아 대조의 과정에서 자아에 대한 인식-갈등-수용이 형성된다. 공간은 형식 언어로서 시각적으로 형식미를 책임질 뿐만 아니라 내용적으로도 이야기의 주요 구조가 된다. 공간은 개개인의 내면세계를 은유적으로 표현한 것으로, 같은 ‘마음의 방’에서 외부 세계와 내부 세계를 마주하는 사람들의 다른 모습을 보여



(그림 24) 은형, <Honest Conversation·face to face>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.

(그림 25) 은형, <Honest Conversation·back to back>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.



(그림26) 은형, <Honest Conversation·juxtaposition>, 162.0×260.6cm, Oil on canvas, 2021.

준다. 거울은 겉모습을 반사하지만, 마음의 거울만이 개개인의 영혼을 반영한다. 사람들은 매일 거울에 비친 자신의 외모를 정리하고 세월의 흐름을 바라볼 수 있지만, 마음의 반사야말로 세월이 가져간 것이 청춘뿐만 아니라 성숙해지면서 순수함에서 멀어진 나 자신임을 알려준다.

2. 색채의 심리적 표현—외로움과 허무

사람들은 그림을 감상할 때, 축적된 삶의 경험과 기억을 활용해 논리적으로 분석한다. 심리 상태는 색에 대한 사람들의 인식에 영향을 미치고, 색은 또한 사람들의 심리적 발달을 이끈다. 색채는 회화의 언어일 뿐만 아니라 화가의 감정 표현이기도 하다. 색채가 시각적인 영향이 강하기 때문에 관객에게 시각적 정서를 가장 먼저 전달한다. 프랑스 디자인 미학자 델루시오 마이어(Delucio Meyer)는 “색채의 감정적 특성은 음악에 견줄 만하다.”⁷⁵⁾고 지적한 바 있다. 눈부신 색상과 온화한 색상은 관객에게 다양한 생리적, 심리적 반응을 가져올 수 있다. 인간은 색채가 주는 서로 다른 반응 때문에 또 다른 색채의 성격적 특징을 부여한다. 이것은 완전한 심리적 과정이기 때문에 심리학적인 관점에서 색채를 연구하는 것은 작품의 시각적 의미와 심리적 감각의 풍부함을 증가시킬 수 있다. 화가로서 색채를 적절히 구사해야 작품에 어울리는 웃을 입을 수 있고 작품의 외적, 내적 매력을 드러낼 수 있다.

지역에 따라 색상의 의미에 대한 이해가 다르지만(제2장에서 해석 및 설명), 색상 자체가 주는 생리적 감각은 전 세계적으로 동일하다. 예를 들어, 바다와 하늘의 색은 파란색이며, 또한 모든 인류가 공유하는 색이다. 그것은 심리학에서 4원색 중 가장 차가운 색이다. 일반적으로 사람들에게 고요함, 자유, 광활함, 혹은 냉정함, 외로움을 가지고 준다. 많은 화가 작품에서 파란색으로 화면 느낌을 만드는 것을 선호하며, 연구자의 화면 속에서 파란색은 주요 색상 중 하나이다.

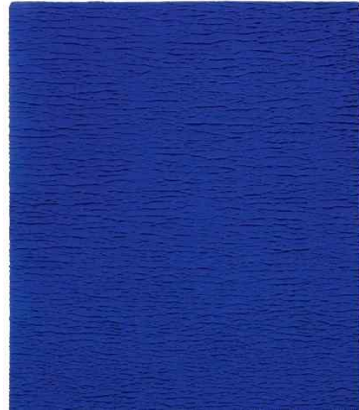
예를 들어 피카소의 ‘청색 시대’는 작품(도판 73)마다 거의 모든 것이 파란색으로 뒤덮여 있으며 다른 색상은 없다. 그가 그 시절 겪었던 고통과 불행을 대변하며, 화면 속 모든 인물과 사물이 바다에 가라앉는 듯 숨이 막히는 느낌이다. 이브 클랭(Yves Klein, 1928~1962)은 자신만의 ‘인터내셔널 클라인 블루(IKB)’를 만들었다. 사람 이름을 딴 유일한 색상이다. IKB의 RGB 비율은 0:47:167이지만 포토샵에서 단순히 조정하는 것만으로는 이 색상의 신기함을 묘사하기에 충분하지 않다. 파란색을 ‘극한적으로’ 상상하면 IKB의 실제 색상에 접근할 수 있을 것이다. 그는 다양한 색상의 단색을 연구한 후, 자신이 군청색을 더 선호한다는 것을 알게 되었다. 포화도가 높은 이 파란색을 ‘파란색을 표현하는 가장 좋은 방법’

75) J. J. De Lucio-Meyer, 『Visual aesthetics』, England: Lund Humphries, 1973, p.24.

으로 꼽은 클랭의 작품 대부분은 구상적이거나 추상적인 이미지를 갖고 있지 않지만, 사람들이 클라인 블루로 둘러싸인 공간에 앉아 있을 때 주변이 매우 순수하고, 극적이며, 끝이 없다는 것을 느낄 수 있다. 클라인 블루는 단 하나의 색상으로 인간의 시각 체계를 동원하여 감정적인 경험을 완성한다(도판 74).



(도판 73) 파블로 피카소,
<엄마와 아이>, 112x97cm,
oil on canvas, 1902.



(도판 74) 이브클랭, <무제 블루
모노크롬(IKB 82)>, 92.1x71.8cm, 1959.

권옥연(權玉淵) 화가는 한국 1세대 추상·초현실주의 화가이다. 그는 추상적인 회화 작품에서 고향의 달과 기러기의 이미지와 전통적인 색채를 사용했다. 초현실주의 운동의 선구자였던 앙드레 브르통(André Breton)은 권옥연의 그림(도판 75)은 진정으로 현실을 초월한 아시아의 초현실주의 작품이라고 말했다. 고희와 허무의 예술 세계는 흔히 파란색으로 표현된다. 권옥연의 작품으로는 푸른 고향, 푸른 경물, 푸른 정물, 푸른 여인이 있다. 하지만 그의 파란색은 고명도의 파란색이 아니라 회청색이다. 음악에 비유하자면 이 파란색은 사람을 갑자기 놀라게 하는 고음이 아니라 중저음이다. 컷가에 속삭이는 듯하면서도 부드럽고 확고한 의지를 드러낸다. 그의 작품에서 드러나는 것은 슬픈 결말이 아니라 현실과 슬픔을 초월하는 삶의 경험과 깨달음이다. 내향적인 동양적 감정 표현이 강하게 나타난다.

“그림의 톤은 운명적으로 태어날 때부터 가지고 있는 것입니다. 형체는 변할 수 있지만 톤은 생래적인 것이지요. 팔레트에 짜놓은 원색물감을 보면 왠지 거부감을 느끼게 됩니다. 무섭기조차 할 때도 있습니다. 어떻게 해서든지 이것들을 반죽해서 나의 톤을 만들지요. 어떤 의미에 있어서 화가에게는 톤이 매우 중요합니다. 색채와 형체 못지않게 톤이 그 사람의 특유의 포에지를 나타낸다고 하는 사실은 훌륭한 작가의 그림을 사방 1센티미터만 잘라놓고도 그 그림의 제작자를 알 수 있다는 데서 드러납니다. 그 경우를 박수근의 그림에서 절실하게 느낍니다. 강렬한 색

채를 쓴다고 해서 그림이 강렬해지는 것은 아닙니다. 그의 그림은 하늘과 땅을 똑같은 색으로 처리했건만 우리의 가슴에 다가오는 강렬한 그 무엇이 있지 않습니까.” 76)

주황색은 심리학에서 가장 따뜻한 색상 중 하나로 활력과 생기를 나타낸다. 강렬한 빨간색과 노란색의 조합으로 강렬한 시각적 자극 없이 따뜻한 온기를 유지시



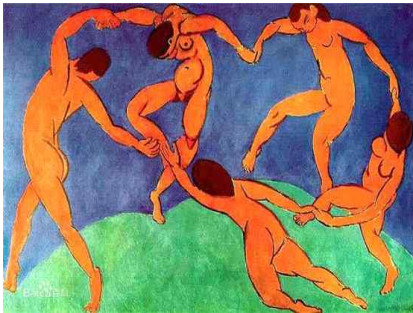
(도판 75) 권옥연 (Kwon Ok-yon), <고목>, 실크스크린, 60cmx44cm, 1990.

켜준다. 많은 화가들이 따뜻한 감정을 표현하기 위해 화면의 메인 색조로 주황색을 많이 사용한다. 또한 주황색은 같은 색 계열이든 대비되는 색 계열이든 함께 사용하면 ‘따뜻함보다 뜨거움’ 혹은 더 대조적인 효과를 낼 수 있다.

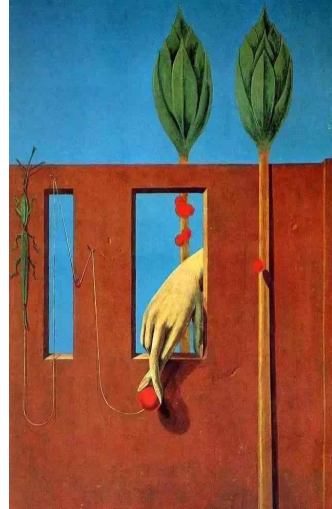
앙리 마티스(Henri Matisse)는 야수파의 대표 화가로 넓은 면적의 고순도 색상으로 화면에 평평하게 퍼서 시각적 자극을 주는 데 능하다. 그의 유명한 작품인 <댄스>((도판 76))에서는 넓은 면적의 주황색과 파란색이 화면의 주요 정서적 분위기를 형성한다. 그는 색을 구체적으로 가리키지 않았다. 파란색은 하늘이나 멀리 있는 산도 될 수 있고, 사람의 몸 색깔로 채색이 될 수도 있고 ‘밤의 모닥불’을 나타낼 수도 있다. 바로 이러한 불확실성과 모호성이 관객들에게 다양한 상상과 예측을 불러일으킨다. 충동, 충격, 갈등과 걱정은 앙리 마티스(Henri Matisse)가 이

76) 이건수, 「권옥연: 질푸른 기억의 레알리떼」, 월간미술, 2001, p.35.

작품의 영혼에 불어넣은 지속적인 동력이다. 막스 에른스트의 <At the first clear word>(도판 77)에서도 똑같이 주황색과 파란색으로 배경을 사용했지만 앙리 마티스(Henri Matisse)와는 달리 같은 주황색과 파란색 계열이지만 이후에 조화된 색이다. 현실에는 이런 기성의 색이 존재하지 않기 때문에 비교해보면 더욱 이상하고 황당해 보인다.



(도판76) 앙리 마티스, <댄스>, 260×391cm, Oil on canvas, 1910.



(도판77) 막스 에른스트, <첫 번째 명확한 단어에서>, 81.3x59.7cm, Oil on canvas, 1923.

연구자의 <Persona> 시리즈의 화면에서 파란색과 주황색을 조합했는데, 파란색은 심리학에서 가장 차가운 색상이고, 주황색은 가장 따뜻한 색상 중 하나이다. 두 색상의 대비가 주는 영향은 강렬할 뿐만 아니라 모순적이기도 하다(표 3). 이 두 가지 모순된 색상을 화면의 배경으로 광범위하게 사용하는 것은 이야기를 쓰기 전에 이야기의 배경을 읽는 것과 같다. 배경이 모순되기 때문에 이런 장면에서 일어나는 일도 모순될 것이다. 아무리 합리적인 것이라도 갈등의 환경에 놓이면 배경과 갈등이 생긴다. 이러한 상충되고 모순된 시각적 심리적 표현 방법은 연구자의 심리적 표현의 밑바탕이다. <Inbreak> 시리즈의 파란색이 더 진하다. <Persona> 시리즈의 파란색이 황당하다면 <Inbreak> 시리즈의 파란색은 더 차분하고 이지적이다. 이 시리즈는 주로 동물의 이미지를 기반으로 하며, 내부 세계와 외부 세계, 인간성과 동물성, 감성과 이성의 대비를 주로 표현한다. 잠재의식과 상상의 세계는 항상 꿈의 느낌을 주기 때문에 꿈꾸는 것과 깨어 있는 것 사이에 있는 세계는 모호하다. 우리 삶의 밤하늘은 파란색이고 실내는 흰색이다. 하지만 현실 세계와

구별되는 내면의 세계를 보여주기 위하여, 연구자의 작품 속 실내의 색은 파란색이지만 외부 세계는 흰색이다. 이는 반전된 세계인데, 공간의 반전이 아니라 의식의 반전이다. 이 시리즈는 인간성과 동물성, 절대이성과 절대감성이 균형을 맞추기 위해 끊임없이 싸운다. 세 번째 시리즈인 <Honest Conversation>의 색상은 화면의 미러링 대비의 언어적 방법 중 하나로 같은 색, 대비색, 보색을 사용해 화면 효과를 보조한다. 각 작품의 양쪽에 미러링과 대칭이 생긴다. 평면 대칭에 색의 교차 대칭을 추가하여 시각적 공간의 풍부함을 증가시킨다.

시리즈	대표 작품	색채 추출	전체 색상	심리적 감각
Persona				냉정하다
Inbreak				안정하다
Honest Conversation				춥다
				조용하다
				우울하다

(표 3) 연구자 작품의 색채 분석

제3절 작품의 의의

연구자는 초현실적으로 표현된 다원(多元)이미지를 통해 실생활의 스트레스와 인간의 욕망을 은유하였다. 작품의 내용을 둘러 싸고 있는 이미지가 관객에게 보편적 공감을 불러 일으키는데 목적이 있다. 작품을 창작하는 과정에서 활용되는 원리와 방법을 통해 창작자와 관객에게 더욱 풍부한 창작 내용과 감상 방식을 제공한다. 다음은 내용과 형식이라는 두 가지 측면을 가지고 작품이 가지고 있는 가치와 중요성을 구체적으로 정리했다.

1. 불안한 상태에서의 감정적 의존과 반성

작가에게 회화는 기록의 수단이자 생존의 기술이며, 감정 표현의 수단이자 스트레스 해소 및 자기 치유의 방법이다. 그러나 회화는 예술의 한 종류로서 관객과 사회에 기능적인 존재이다. 그것은 사람들의 미학을 향상시키는 방법일 수도 있고, 사회 문제, 문화적 특성을 반영하는 매개체일 수 있으며, 심지어 인간 정신의 구원일 수도 있다. 불안과 스트레스는 인류가 오랫동안 경험한 일종의 정서적 상태이다. 연구자는 사회와 인간을 떠난 예술은 문명의 역사와 함께 앞으로 나아갈 수 없으며, 예술은 사회적 변화와 인간의 감정을 중심으로 움직여야 최대한 공감대를 형성할 수 있다고 생각한다. 원시 사회의 사람들은 배부르게 먹고 따뜻하게 입기 위해 노동을 했다. 동시대 사회는 전반적으로 인간 생활수준이 크게 향상되었으며 생리학적 요구는 완전히 충족된 수 있게 되었다. 동시대의 사람들은 지혜를 이용하여 노동의 극심한 스트레스에서 벗어나 사회적 생산의 효율성과 경제적 효율성을 빠르게 증대시킨다. 물질적 요구가 충족된 후 정신적 요구는 점차 현대인의 불안의 원인이 되었다. 연구자는 현대 젊은이들의 정신적 불안에는 두 가지 이유가 있다고 생각하는데, 첫째는 물질적 풍요로 인한 선택의 불안과 욕망의 균형에 대한 불안이고, 둘째는 경험과 성장에 필요한 대인관계에 대한 불안이다.

연구자 작품의 사상적 기원은 어린 시절 마주한 사람과 사람 사이의 교제 문제와 경험의 증가와 사상의 성숙에 따른 욕구 불균형의 문제이다. 유년기의 무력감과 외로움, 걱정과 두려움은 성년이 될 때까지 이어졌다. 자신의 고통과 불안을 숨기고 적극적인 자세로 주변 사람들에게 다가가길 바랐다. 늘 도덕과 예의에서

출발하여 성장에 불리한 욕망을 극복하고 ‘적자지심’⁷⁷⁾을 유지하기를 바랐다. 이처럼 많은 사람들도 다양한 이유로 인해 다양한 욕망과 사회적 문제를 겪고 있지만, 모두가 스스로 균형을 맞추고 건강하고 긍정적인 태도로 살아 가려고 노력하고 있다. 연구자는 같은 혼란과 문제를 가진 관객들도 연구자의 작품을 통해 자신을 이해하고 반성하며 피곤함과 스트레스를 해소할 수 있는 길을 찾기를 바라는 마음으로 회화를 통해 표현했다. 세 시리즈의 내용은 진실보한 것이며, <Persona>는 관객의 입장에서 ‘타인’의 연기를 보고, 타인의 연기를 통해 자신의 연기를 연상시킨다. <Inbreak>는 자신의 속성(인간성과 동물성 사이의 몸부림과 균형)을 자아의 관점에서 바라보는 것이다. <Honest conversation>은 내면의 관점에서 자신을 분석하는 것이다. 세 가지 시리즈는 표면에서 내면으로 움직이며, 자신의 마음가짐 정리의 존재로 작용한다.

2. 내면과 연결된 독창적인 회화표현

예술의 창작방식에는 내용과 형식 구상이 포함된다. 감상 방식은 화가와 관객의 두 가지 시각으로 나뉜다. 따라서 화가는 물론 관객들도 자신의 미적 능력과 미적 방법을 향상시키고 다양한 측면에서 회화작품을 창작하고 감상해야 한다. 우선 화가로서 공통점을 바탕으로 자신만의 개성 있는 이미지를 개발해야 한다. 개성화된 이미지 구축은 반드시 새로운 ‘외관’이 아니라 새로운 ‘내용’을 요구한다. 기존의 이미지에 새로운 이해의 가능성을 추가해야 한다. 예를 들어, 연구자의 가면 이미지는 다른 화가들의 가면 제작과 이해를 흡수하고 자신의 경험과 이해를 더하여 가면의 형태를 단순화하고 그것을 작품에 녹여냈다. 또한, 생활 환경과 생활 경험, 성장 경험 속의 사물을 모티브로 하여 개인화된 이미지를 생성했다. 사회의 대표적인 사물을 활용해 시대적 배경과 문화적 배경을 결합해 폭넓은 공감대를 형성할 수도 있다. 총괄적으로 말하면, 이미지의 다양화는 화가의 자기개발과 활용이 필요하며, 어떤 스타일과 장르에 의해 제한되어서는 안 된다. 회화의 현대로의 발전은 매우 포괄적이며 화가도 어떤 영역에 의존해 존재할 필요가 없다. 어떤 관념이나 형식을 표현하기 위해서라면 얼마든지 개인화된 이미지를 사용할 수 있다. 예를 들어, 연구자는 자신의 창작 스타일을 기반으로 ‘초현실성’을 표현 형태로

77) 세상의 罪惡(죄악)에 물들지 아니한 어린아이의 자연 그대로의 깨끗한 마음.

선택했다. 초현실성은 초현실주의와 달리 초현실주의를 전제로 한 창작이 아니라 작품 창작 과정에서 이미지와 표현 사이의 관계를 초현실적으로 다루는 것이다. 마지막은 창작 목적이다. 점점 더 많은 화가들이 작품을 통해 ‘표현’이 아닌 ‘표현의 전달’을 원한다. 표현의 전달은 매체의 개입이 있어야만 완성할 수 있습니다. 따라서 ‘은유’라는 형식은 동시대 미술의 거의 모든 측면에 존재한다. 은유는 심리학, 사회학, 철학, 인류학 등 다양한 학문과 분야에 걸쳐 있다. 화가도 은유의 특징과 특성을 알고 회화에 합리적으로 활용하면서 최대의 효과를 발휘해야 한다. 동시에 자신의 지식 구조를 지속적으로 확장해야 더욱 전위적인 회화 형식을 유지할 수 있다.

3. 작품에 대한 은유적 의미를 다층적으로 감상하는 방식

동시대 회화는 주관성과 철학이 강하기 때문에 관객들은 시각과 심리의 합리적인 사고에 대한 객관적 분석도 필요하다. 문자와 이미지는 인간이 상형문자를 만들 때부터 떼려야 떼어낼 수 없는 관계가 형성되었다. 원시 시대의 문자는 이미지에 가까웠고 사람들은 경험과 체험을 바탕으로 이미지에 의존하여 문자를 이해했다. 오랜 발전을 거쳐 문자와 이미지의 형식적인 관계는 멀어졌다. 그러나 둘 사이는 또 다른 더 모호한 방식으로 연결되어 있다. 기호로서의 이미지는 문자와 의미를 대체할 수 있다. 사람들은 ‘문자를 읽는 사람’에서 ‘예술품의 감상자’로 바뀌었다. 따라서 예술작품의 영역에서 ‘관람’은 시각적인 읽기뿐만 아니라 행동과 심리의 읽기이기도 하다. 많은 작품들이 읽기와 감상이라는 이중적 성격을 가지고 있다. 화가의 배경과 작품의 형식을 결합하면 화가의 의도를 더 효과적으로 이해할 수 있다. 작품을 감상할 때는 단순히 문자나 이미지를 이해하는 것이 아니라 그것을 뛰어넘어 더 높은 차원의 이해 범위로 들어가야 한다.

관람객마다 심미적 경험의 차이는 작품을 대하는 느낌이 모두 다를 수밖에 없다. 경험은 관객이 작품을 이해하는 데 도움을 주지만 이해의 폭을 제한하기도 한다. 이는 문화, 언어, 생활환경 등 여러 측면에서 기인한다. 따라서 동시대 예술에서는 창작자뿐만 아니라 사람들의 공통성을 최대한 활용해야 한다. 관객도 주관적이거나 객관적인 경험의 부족을 보완하기 위하여 자신의 능동성을 발휘해야

한다. 즉, 작품에서 화가의 숨겨진 의도를 배우고 감상하는 것이다. 이때 고유의 경험을 깨고 새로운, 다양한 관람 방식을 재구성하는 것이 중요하다. 창작자의 창작 방식에 대응하여 관객은 모든 지각 시스템을 동원하여 화면의 표현 내용을 확장해야 한다. 전통적인 회화 감상 방식은 주로 눈에 의존하고 생리적 감각의 지각을 배제하기 위해 노력했지만, 동시대 회화 감상 방식은 인간의 생리적 감각의 미묘한 조화를 중시하고 전반적인 느낌을 파악하려고 노력한다. 이러한 몰입적이고 체험적인 감상 방식은 또한 동시대 회화의 입장, 태도, 형식, 매체 등의 지속적인 변화와 함께 관객의 미적 기준을 지속적으로 변화시키고, 회화 제작자는 감상에 대한 사고를 지속적으로 유발한다.

총괄적으로 말해서, 동시대 회화에는 문화, 역사, 지역적 특성과 자의식이 융합되어 있다. 이미지, 관념, 시간, 공간을 자유롭게 조합할 수 있는 복합적인 형태이다. 이러한 방식은 결국 정보의 기호화 표현을 형성할 것이다. 따라서 설치 예술, 디지털 예술, 미디어 예술, 행위 예술 등은 예술 시장을 풍부하게 하고, 동시대 예술의 형식의 초월과 개념의 지속적인 혁신을 반영한다. 동시대 회화의 특징은 화가가 철학적 사고와 문제의식을 강하게 가지고 있고, 사회현실에 주목하며 다양한 방식으로 사건을 직접 표현, 묘사 또는 재현하며 동시대 사회의 중요한 문제, 예를 들어 도시문제, 역사문제, 사회문제, 성별문제, 과학기술문제, 지정학적 문제 등 모든 사람과 관련된 자아에서 지역적인 정체성, 세계화 각종 메커니즘에 따른 삶과 권력이 동시대 회화에서 다양한 형태로 표현된다는 것이다. 회화적 표현에서는 개성과 관념을 더욱 중시한다. 왜냐하면 회화 형식이 더 풍부하고 예술 관념이 더 참신하기 때문이다. 동시대 회화의 핵심 목표는 회화이 가치를 창출하고 참여자는 가치를 살리는 것이다. 감상이 작품의 가치 생성에 미치는 역할을 강조한 것이다. 회화의 당사자 또는 관객으로서 회화를 이해하기 위해 회화적 깊이와 회화적 배경을 깊이 파고들어야 한다. 즉, ‘읽기’ 능력을 습득해야 한다.

제5장 결론

본 연구는 동시대 사회의 발전과 예술적 환경에 기초하여 화면에서 다원이미지의 초현실적 조합의 은유적 효과를 탐색하고 회화작품의 더 많은 ‘가독성’과 ‘가능성’의 의미를 탐구하는 것이다.

은유는 인간과 세상 만물 사이의 변위와 변형에서 발생한, 원시적이고 특별한 언어이다. 또한, 인간의 독특한 이념적 특징이자 인지적 현상이기도 하다. 서로 다른 의미론(semantics) 간의 유사성에 기반한 추론 활동으로, 추상적인 개념과 같은 구상적 개념으로부터 발휘될 수 있다. 회화 분야에서 이미지 은유는 회화의 시각적 특성 때문에 가장 널리 사용되는 방법이다. 동식물의 형태나 상형문자는 모두 은유적인 기능을 가지고 있다.

동시대 회화는 이미 ‘재현’에서 ‘표현’으로 바뀌었다. 회화 형식과 내용의 풍부함은 관객의 눈을 현혹시키기에 충분했고, 전 세계 회화의 무한한 교류와 발전으로 언제 어디서나 화가들의 작품을 감상할 수 있게 되었다. 전통적인 재현 회화에 비해 사람들은 더 이상 보이는 것에 만족하지 않고, 더 많은 재미를 추구하고 작품 이면에 숨은 의미를 탐구한다. 따라서 회화가 시각적인 느낌 이외의 것을 주기 위해서는 작품의 내용구조, 형식적인 구성에 대한 주관적인 배치가 필요하며, 이미지 은유의 방식을 통해 생각을 전달한다. 은유는 회화에서 수수께끼를 제시하고 화면의 수수께끼를 설명하는 역할을 한다. 은유의 특성 덕분에, 우리는 삶의 세계에 대한 친근함 속에서 삶의 기이함과 아름다움의 신비로서의 아득함을 간직하고 있다.

따라서 화가로서 어떻게 자신만의 예술적 언어를 개발할 수 있을까? 관객으로서 회화작품을 어떻게 해석할 것인가? 이 두 가지 문제는 인류회화의 창조와 미적 능력에 관한 것이므로 탐구하고 연구할 가치가 있다. 회화는 일종의 시각 회화로서 문자 서술과 같은 직관성이 없다. 화가는 자신을 시각적으로 표현하는 것, 즉 언어를 간접적으로 전달하는 것을 선택했다. 따라서 화가와 관객 모두 주관적인 능력을 동원해 이해해야 한다. 간접적인 표현과 주관적인 깊은 이해의 공통점은 바로 은유이다. 은유는 회화 작품의 내재적 가치를 심화시키고 화가의 정신적 관념을 전달할 수 있다. 은유적 표현의 작품을 창작할 때는 심혈을 기울여야 하며, 자신에게 깊은 인상을 주는 것뿐만 아니라 화가 자신이 관심을 가지고 체험한 후의

소재부터 주목해야 한다. 외부 대상은 동일하지만, 그 차이점은 모든 사람의 경험과 느낌뿐만 아니라 우리가 사물에서 느끼는 감정이다. 창작의 출발점은 그 느낌에 의존하여 자신을 표현하는 것이며, 그래야만이 최소한 자신을 감동시키는 작품이 나올 수 있다. 관객은 자유롭고, 무한한 상상력과 감정을 가지고 있으며, 이는 작품 그 자체로의 존재 가치를 넘어선 의미를 부여하기도 한다. 우리는 이 세상에 살고 있고, 또한 자신의 감정 속에 살고 있으며, 생명의 진정한 의미를 체득하고, 삶의 어디에나 경험이 있다. 화가는 세상을 이해하지 못할 수도 있지만, 세상에 대해 개인적으로 표현해야 한다. 자신의 노력을 통해 일부 사람들의 삶에 대한 인식과 소중함, 세계에 대한 인식과 사고를 일깨우는 것이 은유 표현의 가장 본질적인 역할이다.

기호학의 발전과 동시대 미술의 다양한 내용과 형식을 통해 연구자는 다원이미지라는 은유의 매개체와 초현실적 매개체를 선택하였다. 다원이미지의 출현은 우연이 아니며 발전을 지원하는 완전한 체계가 있다. 무엇이든 ‘구체화’ 할 수 있는 시대에 인간의 삶은 다양한 사물로 가득 차 있다. 인간은 사물을 만들어냈고, 사물을 사용하고 심지어 사물에 의존한다. 사람들의 의도가 다양한 사물에 끊임없이 중첩되기 때문에 시간이 지남에 따라 일부 사물은 사람들이 일반적으로 인정하는 특정한 의미를 갖게 된다. 물론 일상의 사물 외에도 잠재의식에 따른 비현실적인 이미지, 주관적으로 만들어진 사적인 사물, 개념화된 기성품 등이 포함된다. 세상의 모든 유·무형의 사물은 화가가 화면에서 자신만의 개성적인 요소로 사용할 수 있으며, 중요한 것은 이미지의 내용과 형식을 개성적으로 변형한 것이다. 내용의 ‘새로움’은 작가가 자신의 경험을 통합하고 확장하며, 작품에서 ‘공통성’과 ‘개성’의 비율의 균형을 유지하고 작품의 위치를 정할 수 있는 충분한 미적 능력을 필요로 한다.

형식은 작품의 중요한 부분으로서 ‘새로움’보다 ‘적절함’이 더 중요하다. 화가는 작품의 의미를 최대한 표현할 수 있는 적절한 형식을 선택해야 한다. 초현실주의는 다원이미지를 요약하고 다원이미지를 변형, 재구성 및 과장할 수 있는 가장 자유롭고, 가장 창의적이며 포괄적인 형태의 회화이다. 초현실주의 회화는 풍부한 가능성과 창조성으로 동시대의 예술 무대에서 활약해 왔기 때문이다. 초현실주의 회화 속 오토마티즘(Automatism)과 바이오모픽 형태(Biomorphic Shapes), 기성품에 대한 조작(Manipulation of Found Objects)은 회화 세계에 수많은 가능성을 열어주었고, 현대 회화에 미치는 영향은 매우 깊다. 많은 예술가와 화가들이

완전한 초현실주의 화가는 아니었지만 초현실주의에 의해 계몽되어 세상과 자아를 보는 시각을 변화시키고 전통적인 예술 형식을 깨고 마침내 자신에게 맞는 독특한 회화 양식을 형성했다. 연구자는 삶의 경험과 미적 지향성을 기반으로 한다. 공연 무대, 가면, 공, 동물 등 공통성과 개성을 담은 다양한 이미지를 전개하고, <Persona>, <Inbreak>, <Honest conversation> 3개 시리즈를 제작하였다. 현실을 바탕으로 갈등의 문제에서 출발하여 자신의 인식과 균형에서 벗어나 사람들에게 일어나는 보편적인 문제를 담아냈으며, 모두가 이성과 감성의 균형을 맞추어 더욱 건강하고 긍정적인 삶을 영위할 수 있도록 인도하고자 한다. 따라서 이러한 이미지의 정신적 함축은 사회의 일반적인 현상 일뿐만 아니라, 변화한 사회 속에서 사람들의 외로움, 사람들과의 교류의 무대, 자기 인식의 혼란 등 문제로 연구자 고유의 감정도 포함한다. 각 이미지는 의미와 역할이 다르지만 모두 사회 속에서 사람들의 정신적 스트레스를 중심으로 전개된다. 이미지 자체가 은유적인 성격을 띠고 있어 초현실적인 변형을 거쳐 화면 형식과 내용의 ‘가독성’을 높였다. 현실에 기반을 두고 있지만 비현실적인 화면 감각을 형성하며 현실과의 연결과 분리를 반복한다. 또한, 본 연구에서 연구자는 여러 화가를 언급하고 그들의 작품 속 다양한 이미지의 은유적 의미를 분석하였다. 다원이미지의 개성화의 출처와 창작 방법, 및 초현실성을 통해 은유의 범위와 차원을 확장하는 방법을 연구했다.

경험의 축적-사회적 공통성의 포착-개성화된 자기 발견 및 표현-경험의 증가는 반복적인 과정이다. 은유는 없어서는 안 될 중요한 부분이며 회화작품의 신선함과 활력을 유지하는 열쇠이기도 하다. 동시대 회화는 사람들과의 거리가 더 가까기 때문에 생활에서의 회화는 허무맹랑하고 고상한 태도를 유지할 필요가 없고, 소재를 주변에서 발견하고 찾으며, 자아를 존중하고, 사회에 관심을 기울이며 창조해내는 작품이야말로 개성화된 자기발견 및 표현인 것이다. 동시대 회화는 혁신과 표현이 부족한 것이 아니라, 작품을 이해하고 작품 속의 수수께끼를 풀어야 작품이 완성되고 효과적일 수 있다.

다원이미지의 초현실적 조합은 형태의 다양성을 증가시키고 더 많은 사고의 가능성을 확장한다. 화가들에게 더 많은 창의적인 소재와 방법을 제공할 뿐만 아니라, 관객들이 감상할 때 더 많은 재미를 얻을 수 있도록 했다. 시각적으로 감상한 이후, 머릿속과 마음에 남아 있는 부분의 ‘의미’를 이해하는 것이 작품의 가장 큰 매력이다. 회화작품은 화가들의 세계관을 보여주며 질문을 던지고 답하는 해답자이다. 하지만 회화와 세계를 여는 열쇠는 개개인의 손에 달려 있다. 본 연구를

통해 더 많은 사람들이 회화 작품의 형식적인 외형에 매료되면서 동시에 회화작품의 은유적 의미를 느낄 수 있기를 기대한다.

【참고문헌】

<국내 문헌>

1. 단행본

- 강응섭, 『프로이트』, 경기도: 한길사, 2010.
- 권연진, 『인지언어학에서 은유의 보편성과 상대성』, 서울: 한국문화사, 2017.
- 김애령, 『은유의 도서관』, 서울: 그린비, 2013.
- 김형효, 『베르그송의 철학』, 서울: 강남출판문화센터, 1991.
- 남경희, 『언어의 연기와 마음의 사회성』, 서울: 이화여자대학교 출판부, 2012.
- 신현숙, 『초현실주의』, 서울: 동아출판사, 1992.
- 이광래, 『미술 철학사』, 경기도: 미메시스, 2016.
- 장예숙, 『예술작품과 정신분석』, 서울: 학지사, 2012.
- 황세연, 『헤겔 입문』, 서울: 중원문화, 2007.

2. 번역본

- E.H.공브리치(E.H.Gombrich), 백승길, 이종송 옮김, 『서양미술사(양장본)』, 서울: 예경출판사, 2017.
- 돈 애즈(Dawn, Ades), 엄미정 옮김, 『살바도르 달리 : 무의식과 상상의 세계를 표현한 초현실주의의 거장』, 서울: SIGONGART, 2014.
- 발터 벤야민(Walter Benjamin), 반성완 옮김, 『발터 벤야민의 문예이론』, 서울: 민음사, 2005.
- 아리스토텔레스(Aristotle, Poetics), 천병희 옮김, 『시학』, 서울: 문예출판사, 2002.
- 앙드레 브르통(Breton Andre), 황현산 옮김, 『초현실주의 선언』, 경기도: 미메시스, 2012.
- 줄탄 괴브체시(Zoltan, Kovecses), 김동환 옮김, 『은유와 문화의 만남: 보편성과 다양성』, 서울: 연세대학교출판부, 2009.
- 테렌스 호크스(Terence Hawkes), 심명호 옮김, 『은유』, 서울: 서울대학교출

판부, 1986.

헤겔, 게오르크 빌헬름 프리드리히(Hegel Georg Wilhelm Friedrich), 한동원, 권정임 옮김, 『헤겔 예술철학』, 서울: 미술문화, 2008.

헤겔, 게오르크 빌헬름 프리드리히(Hegel, Georg Wilhelm Friedrich), 두행숙 옮김, 『헤겔 미학』, 서울: 나남출판사, 1996.

히폴리테 테인(Taine, Hippolyte), 정재곤 옮김, 『예술철학』, 경기도: 나남출판사, 2013.

3. 학술 논문

배식한, 「‘마음 밖’이라는 은유」, *哲學*, 2015.

이건수, 「권옥연: 질푸른 기억의 레알리떼」, *월간미술*, 2001.

최정주, 「한국 초현실주의의 푸른 거성, 권옥연의 회화 연구 : 의식과 무의식, 「구상과 추상의 통어(通語)로서의 자취」, *造形教育*, 2021.

한귀란, 「은유적 표현(Metaphoric Expression)에 대한 철학적인 접근 : 니이체(F.Nietzsche)의 은유(은유)를 중심으로 Focused on Nietzsche's Metaphor = Philosophical Approach to Metaphoric Expression」, *칼빈論壇*, 2004.

4. 학위 논문

김경은, 「일상 반복적 행위의 ‘차이와 반복’ 표현을 위한 퍼포먼스 시각 연구」, 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2022.

김세진, 「메타포적 표현을 통한 현대인의 존재성 연구」, 전남대학교 대학원, 박사학위논문, 2019.

문형선, 「원형(原型:Archetype)이미지의 혼성적 표현을 통한 유토피아적 공간 연구」, 조선대학교 대학원, 박사학위논문, 2017.

이지연, 「오브제의 기호적 변환을 통한 욕망과 상실감 표현 연구」, 동국대학교 대학원, 박사학위논문, 2019.

이혜령, 「중첩된 이미지를 통한 무의식적 욕망의 표현 연구」, 숙명여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2019.

장인성, 「무의식적 형상으로 표출된 원형이미지에 관한 연구」, 홍익대학교 대학

- 원, 박사학위논문, 2020.
- 정규리, 「초현실적 이미지 구성을 통한 인식의 확장에 관한 연구」, 서울대학교 대학원, 박사학위논문, 2017.
- 정숙향, 「생명성'의 회화적 은유로서 바이오모픽이미지 연구」, 숙명여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2021.
- 조명식, 「현대미술의 해체와 다원성 연구」, 강원대학교 대학원, 박사학위논문, 2011.
- 조성숙, 「초현실주의 회화에 나타난 은유에 관한 연구」, 전남대학교 대학원, 박사학위논문, 2015.
- 조윤성, 「일상적 기호에 대한 회화적 접근」, 조선대학교 대학원, 박사학위논문, 2006.

<국외 문헌>

1. 단행본

- 郭京龙, 郭志族, 李欣复, 『审美动力学与艺术思维学』, 北京: 中国社会科学出版社, 2007.
- 吴念阳, 『隐喻的心理学研究』, 上海: 上海百家出版社, 2009.
- 张大松, 宁英, 平海兵, 等, 『科学思维的艺术: 科学思维方法论』, 北京: 科学出版社, 2008.
- 赵毅衡, 『符号学: 原理与问题』, 南京: 南京大学出版社, 2016.
- 朱青生, 『没有人是艺术家也没有人不是艺术家』, 北京: 商务印书馆, 2000.
- Chipp, Herschel Browning, 『Theories of modern art : a source book by artists and critics』, Berkeley : University of California Press, 1968.
- J. J. De Lucio-Meyer, 『Visual aesthetics』, England: Lund Humphries, 1973.
- Lakoff, G. & M Johnson, 『Metaphors We live by』, Chicago and London: The University of Chicago Press, 1980.
- Suzi Gablik, 『Magritte』, New York, N.Y. : Thames and Hudson, 1985.

2. 번역본

- 伊冯·杜普莱西斯(Yvonne Duplessis), 老高放 译, 『超现实主义』, 北京:生活·读书·新知三联书, 1988.
- F. R. 安克施密特(F. R. Ankersmit), 韩震 译, 『历史与转义:隐喻的兴衰』, 北京:文津出版社, 2005.
- 金·格兰特(Kim·Grant), 王升才译, 『超现实主义与视觉艺术』, 南京:江苏美术出版社, 2007.
- 鲁道夫·阿恩海姆(Rudolf Arnheim), 滕守尧 译, 『视觉思维—审美直觉心理学』, 四川:四川人民出版社出版, 1998.
- 列奥纳多·达·芬奇(Leonardo di ser Piero da Vinci), 戴勉 译, 『达芬奇绘画论』, 人民美术出版社, 1979.
- 米克·巴尔(Mieke Bal), 段炼 译, 『绘画中的符号叙述:艺术研究与视觉分析』, 成都:四川大学出版社, 2017.
- 马克·彭德格拉斯特(Mark Pendergrast), 吴文忠 译, 『镜子的历史』, 北京:中信出版社, 2005.
- 苏珊·朗格(Susanne K.Langer), 滕守尧, 朱疆源 译, 『艺术问题』, 北京:中国社会科学出版社, 1983.
- 萨尔瓦多·达利(Salvador Dali), 杨志麟 译, 『达利谈话录』, 广西:广西师范大学出版社, 2002.
- 瓦西里·康定斯基(Wassily Kandinsky), 查立 译, 『论艺术的精神』, 北京:中国社会科学出版社, 1987.
- 西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud), 张丽妍 译, 『弗洛伊德:日常生活的精神病理学』, 北京:中国画报出版社, 2012.
- 淹本孝雄,藤沢英昭, 成同社 译, 『色彩心理学』, 北京:科学技术文献出版社, 1989.
- 伊曼努尔·康德(Immanuel Kant), 韦卓民 译, 『判断力批判:上卷』, 北京:商务印书馆, 1964.

3. 학술 논문

- 侯志刚, 郑海珍, 「达利的时空世界——对《记忆的永恒》的一种解析」, 山花:2015.
- 李梦红, 姜弋, 盛锐, 王路, 「无意识创作与自我记忆—新西兰艺术家 HanNaeKim 访谈录」, 创意设计源, 2017.
- 刘跃兵, 「试析黑格尔与丹托的‘艺术终结论’」, 美学论坛, 美与时代, 2013.
- 曲艺, 「人脸: 折射内心之镜或角色扮演之舞台? —评《脸的历史》」, 澎湃新闻·上海书评, 2017.
- 宋荣欣, 「米罗超现实主义绘画艺术的历史现实性」, 美术大观.2005.
- 温纯如, 「康德论想象力的创造性」, 哲学研究, 2001.
- Meyer Schapiro, 「Theory & Philosophy of Art」, Style, Artist, and Society: Selected Papers, Vol. IV, 1994.

4. 학위 논문

- 陈静, 「弗洛伊德无意识美学思想研究」, 武汉大学, 博士学位论文, 2015.
- 关煜, 「中国当代艺术的“面具”现象研究」, 上海师范大学, 博士学位论文, 2019.
- 韩彦, 「走向现代性忧虑: 马克斯·恩斯特画作中的“鸟人”形象研究」, 广州美术学院, 硕士学术论文, 2021.
- 刘晋晋, 「图像与符号」, 中央美术学院, 博士学位论文, 2014.
- 沈文婷, 「欲望的润饰与升华」, 南京艺术学院, 博士学位论文, 2017.
- 亓玉峰, 「西方绘画中的观看方式研究」, 中国美术学院, 博士学位论文, 2018.
- 褚朱炯, 「弗朗西斯·培根肖像绘画艺术研究」, 中国美术学院, 博士学位论文, 2017.

<비문헌자료>

- <https://www.zhihu.com/question/19769630/answer/36050333>
- <https://baike.so.com/doc/6793824-7010527.html>
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>
- <https://www.naver.com/>
- <http://www.baidu.com/>