



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 8월
석사학위 논문

일상 오브제의 기호 작용을 통한
조형적 반복성 연구

조선대학교 대학원

미술학과

김 다 영

일상 오브제의 기호 작용을 통한 조형적 반복성 연구

A Study on the Formative Repetition
Through the symbolic action of everyday objects

2023년 8월 25일

조선대학교 대학원

미술학과

김 다 영

일상 오브제의 기호 작용을 통한
조형적 반복성 연구

지도교수 조 윤 성

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2023년 4월

조선대학교 대학원

미술학과

김 다 영

김다영의 석사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>김 유 섭</u> (인)
위 원	조선대학교 교수	<u>문 형 선</u> (인)
위 원	조선대학교 교수	<u>조 윤 성</u> (인)

2023년 5월

조선대학교 대학원

목차

초록

I . 서론	1
A. 연구 배경 및 목적	1
B. 연구 내용 및 방법	3
II . 회화에서 일상 오브제의 등장과 발전	4
A. 소비사회 속 일상 오브제	4
1. 오브제의 개념과 정의	4
2. 오브제 속 일상 오브제의 특징	5
B. 선행 작품에서 일상 오브제의 출현	8
III . 일상 오브제의 기호 작용과 반복성	13
A. 오브제의 기호 작용	13
1. 시물라시옹에서 오브제의 활용	13
2. 기호로 작용하는 일상 오브제	17
B. 일상 오브제와 평면 조형	20
1. 단순화를 통한 평면 조형 표현	20
2. 우연성의 회화적 적용	25
3. 일상 오브제와 평면 조형의 중첩	28
4. 반복을 통한 조형 요소들의 통합	30

IV. 본인 작품에서 일상 오브제와 반복성 연구	34
A. 평면 조형을 사용한 주관적 감각 표현	34
B. 일상 오브제의 중첩과 회화 공간의 확장	39
C. 반복성이 만든 기호들의 통합	45
V. 결론	53
【 참고문헌 】	55
【 참고도판 】	57

초록

일상 오브제의 기호 작용을 통한 조형적 반복성 연구

김 다 영

지도교수 : 조 윤 성

미술학과

조선대학교 대학원

산업과 과학기술의 발달로 현대사회는 급변하게 되었다. 자본주의사회의 도래로 사람들은 생산을 위해 개인의 시간을 빼앗겼고 그 결과 자신에게 집중할 수 있는 시간마저 잃게 되었다. 이는 자연스레 상대적이고 일시적인 욕망만을 추구하는 결과를 낳았고 현대인들을 소비사회로 이끌었다. 이러한 변화는 일상생활뿐만 아니라 문화·예술의 분야에도 영향을 끼쳤다. 오늘날 현대인들은 대량생산되는 상품들과 그들의 구매를 장려하는 광고, 드라마, 영화, 게임 등의 미디어 매체들이 넘쳐나는 세상을 살아가고 있다. 미디어를 구성하는 요소들은 단순한 상품이나 캐릭터 설정이 아니라 기호로서 역할을 부여받게 되었다. 기호들은 상호작용하며 사람들을 가상세계에 몰입하게 만들었고 진짜보다 더 진짜 같은 가짜들이 출현하기 시작했다. 이제 가상세계의 기호들은 진짜 모델을 넘어서 그들에게 독립되어 독단적인 코드로 인식되고 있다.

본 논문은 발전하는 산업·과학·기술과 자본주의 사회로부터 파생한 기성품들이 회화 안에서 기호로서 작용하는 과정을 서술하고 있다. 기성품을 욕망하는 현대인들의 소비욕구와 이에 바탕이 되는 사회적 배경을 살펴보고, 이러한 움직임이 만들어낸 오브제 미술의 등장과 형성 과정 등을 알아보고자 한다.

이어서 본인의 연구 작품 속 일상적 오브제의 의미와 쓰임에 대해 정의 내려 보고자 한다. 연구 작품은 평면회화로부터 일상적 오브제의 침입에 의해 공간의 확장이 이루어진다. 단색의 바탕으로부터 시작된 화면은 단순화와 우연성에 의한 조형

표현을 통해 주관적인 감정을 보다 효과적으로 전달하게 된다. 평면 조형 요소는 복잡한 사회 속 단순화된 감각을 추구하는 현대인들의 소비 형태를 기반으로 한 조형요소이기도 하다. 그 뒤에 따라오는 일상 오브제의 접착은 화면의 조형 요소들이 상호작용하는 계기를 마련한다. 화면 속 기호들은 서로가 가진 특징들을 회화적 조형 요소로 드러내면서 점점 쌓이는 중첩의 과정을 거쳐 가려지거나 약간의 흔적을 남기는 형태를 만들어낸다. 이러한 반복을 거치며 기호들은 화면의 전체적인 통합을 이룬다. 단순화와 우연성을 기반으로 한 조형요소들과 일상 오브제의 상호작용은 계속되는 중첩의 연속성과 반복, 이후에 나타나는 조화를 보여주며, 그림을 보는 이에게 그로부터 파생되는 감각들을 효과적으로 전달해준다. 연구자는 이러한 과정을 통해 연구 작품 속 회화 공간이라는 한계를 없애며 관람자의 시각을 넓히고 그들과의 상호 소통을 추구하고 있는 것이다.

일상 오브제와 회화 속 평면 조형 간의 조화에 관한 본 논문의 연구는 연구자의 주관적인 감각을 넘어 지금을 살아가는 사람들 전체의 공통되는 감정들을 이끌어내는 것을 목표로 하고 있다. 생활 속에서 흔히 접할 수 있는 기성품들이 평면 조형 요소와 함께 어울리며 보여주는 기호 작용은 보는 이들에게 물체에 대한 인식과 감각의 공감을 가져다준다. 본 논문에서는 위에서 다룬 과정들을 시각적으로 구현하면서 작품을 관람하는 사람들과 회화 공간을 넘어 사회 전체의 조화를 이루는 것에 의의를 두고 있다.

ABSTRACT

A Study on the Formative Repetition Through the symbolic action of everyday objects

Kim Da-young

Advisor : Prof. Yoon-sung Cho

Department of Fine Arts

Graduate School of Chosun University

Modern society has changed rapidly with the development of industry and science and technology. With the advent of capitalist society, people took away their personal time for production, and as a result, they lost even the time to focus on themselves. This society naturally resulted in the pursuit of only relative and temporary desires and led modern people to a consumer society.

These changes have affected not only daily life but also the fields of culture and art. Today, modern people live in a world full of mass-produced products and media outlets such as advertisements, dramas, movies, and games that encourage their purchases. The elements that make up the media have been given roles as symbols, not simple goods or character settings.

The symbols interacted and made people immersed in the virtual world, and fakes that were more real than the real ones began to appear. Now, the symbols of the virtual world go beyond real models and are recognized as independent and arbitrary codes.

This thesis describes the process in which ready-made articles derived from developing industry, science, technology and capitalist society act as

symbols in painting. The purpose of this study is to look at the consumption desire of modern people who desire ready-made goods and the social background that is based on it, and to find out the emergence and formation process of object art created by this movement.

Next, I would like to define the meaning and use of everyday objects in my research work. In the research work, the expansion of space is achieved by the invasion of everyday objects from two-dimensional paintings. The screen, which started from a single color background, conveys subjective emotions more effectively through formative expressions based on simplification and contingency. Two-dimensional formative elements are also formative elements based on the consumption patterns of modern people who pursue simplified senses in a complex society.

The adhesion of daily objects that follows provides an opportunity for the formative elements on the screen to interact. The symbols in the screen reveal each other's characteristics as pictorial formative elements, creating forms that are either hidden or leave traces through the process of gradually piling up. Through this repetition, the symbols form the overall integration of the screen. The interaction of formative elements and everyday objects based on simplification and contingency shows the continuity and repetition of continuous overlapping, and the harmony that emerges later, effectively conveying the senses derived from it to the viewer. Through this process, the researcher removes the limitations of the painting space in the research work, broadens the perspective of the viewer, and pursues mutual communication with them.

The research of this thesis on the harmony between everyday objects and two-dimensional forms in paintings aims to elicit common emotions of all people living now beyond the subjective senses of the researcher. The semiotic effect of ready-made items that are commonly encountered in daily life, combined with two-dimensional formative elements, brings awareness of objects and sympathy of senses to the viewer. In this thesis, it is meaningful to achieve harmony with the entire society beyond the painting space and the

viewers of the work while visually implementing the processes discussed above.

1. 서론

A. 연구 배경 및 목적

회화는 더 이상 그리는 대상의 형태를 그대로 재현하지 않는다. 원근법과 음영을 사용해 있는 모습 그대로를 묘사하는 미술은 낡은 것이 되었고, 사람들은 산업화와 자본주의의 출현에 의해 더욱 복잡해진 사회 구조의 영향으로 단순하면서도 감각적인 미적 형태와 개념을 추구하게 되었다. 예술의 형태와 개념은 시간이 지날수록 점점 더 축소되었다. 과학기술의 발전에 의해 실재를 대신하는 가상의 모델이 등장하게 되었고 예술에서 형태가 가진 본질적 개념과 모습들은 완전히 무의미한 것이 되었다. 프랑스의 사상가인 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929-2007)는 실제 모델을 모방하거나 복제한 것이 아닌, 단독적으로 구별되면서도 실재를 뛰어넘는 가상의 모델을 ‘시물라크르’라 지칭했다. ‘시물라크르’는 현대사회에서 소비문화가 작동되는 체계의 틀을 구성하고 있으며, 과거 장인이 만들어냈던 한정된 수량의 작품이 아닌 산업 기술의 발달에 의한 기성품들의 대량생산 시스템에 배경을 두고 있다. 대량생산에 의한 자본주의 사회를 살아가는 현대인들의 노동시간은 점점 더 늘어났으며, 사람들은 이로부터 발생한 스트레스와 불안을 손쉽게 가질 수 있는 기성품 또는 대중문화의 소비로 해소하려는 경향을 보였다. 현대사회는 TV와 인터넷 등 각종 매체를 이용하여 소비를 장려하는 다양한 미디어들을 만들어냈다. 미디어들은 상품들을 기호화하여 노출시켰으며, 이러한 기호화 작용은 보는 이들의 인식 속에서 실재를 지워버렸고, 가상 실재를 각인시키는 효과를 불러들였다.

본 논문은 현대 사회에 만연해있는 일상생활 속 오브제 기호들이 평면회화의 조형요소들과 어울려 조화를 이루는 과정을 서술하고 있다. 일상의 기호들은 연구 작품에 부착되는 일상 오브제를 말하며 이들은 주변에서 쉽게 구할 수 있거나 현대인들의 공통된 기억을 불러들일 수 있는 대중적인 물체들로 선택되었다. 이들은 화면 위에서 조형 기호로서의 역할을 가지며, 연구자의 회화 속 단순화와 우연성을 통한 표현들과 만나며 하나의 이미지로 통일을 이루게 된다. 서로 다른 요소들이 함께 쌓여가는 중첩의 과정은 불필요한 것들을 가리기도 하고 흔적을 남기기도 하면서 마침내 하나의 최종적인 화면을 만들어낸다. 연구 작업은 현대사회의 문화적 배경과 그로 인해 나타나는 현대인들의 심리적 양상이 일상 오브제와 평면 조형요소의

상호작용을 통해 통합되며, 보는 이의 시선을 확장하고 동시에 그림 밖의 세상과 소통하는 것을 목적으로 하고 있다.

B. 연구 내용 및 방법

본 연구는 일상적 오브제의 출현으로 발생하는 기호 이미지가 회화 화면 위 평면 조형요소와 중첩되며 통합을 이루는 과정을 단계별로 정리해 설명하고 있다.

II장에서는 오브제의 어원적 의미를 정리하며 연구 작품 속 일상 오브제로 사용되는 기성품들과 그들이 만연하게 된 사회적 배경에 대해 다뤄볼 것이다. 현대 사회는 산업화와 과학, 기술, 자본주의의 발전으로 물건의 대량생산이 가능해졌다. 이후 소비를 부추기는 매체들과 이에 반응하는 사람들의 소비 경향은 크게 달라지게 되었다. 연구자는 이러한 사회 발달 과정을 기반으로 한 일상 오브제의 개념과 출현을 프랑스의 철학자 장 보드리야르의 소비사회 이론을 통해 분석해 볼 것이다. 이를 바탕으로 오브제와 일상오브제가 가지는 관념적 의미의 특징들을 각각 구분지어 서술할 것이며, 이후 전혀 다른 재질의 콜라주인 파피에 콜레, 화면 자체를 벗어나 입체적인 공간을 만들어낸 아상블라주, 소비사회의 개념을 토대로 만들어진 팝아트 등, 일상 오브제를 활용한 선행 예술 작품 분석을 진행해 볼 것이다.

III장에서는 연구자 회화에 나타나는 일상 오브제의 기호 작용과 조형표현에 대해 분석해 보고자 한다. 연구 작품은 일상생활에서 흔히 찾아볼 수 있는 대량생산된 기성품, 혹은 대부분의 사람들이 공통적으로 익숙하다고 느끼는 대중적인 것들을 접착하는 것으로 진행된다. 이러한 오브제 위로 우연성을 가지며 떨어지는 물감, 그 주변을 둘러싼 풍경을 단순한 형태로 변형시킨 도형 기호들의 배치 등, 화면 속에 등장하는 조형 요소들이 캔버스라는 한 공간에 머물며 상호작용하는 과정을 살펴볼 것이다. 또한 오브제와 함께 중첩되며 조화를 이루는 요소들의 화면 위 통합 과정에 대해서도 서술할 것이다. 일상적 오브제, 선과 면으로 이루어진 도형 기호, 우연성을 가진 번짐과 드리핑 등, 서로 다른 성질의 기호들이 어떻게 조화를 이루며 중첩되는지, 이후 어떻게 통합되는지를 분석해 보고자 한다.

IV장에서는 앞서 다룬 작업 내용들을 바탕으로 연구자의 작품 진행 과정들을 정리해 보았다. 일상 오브제와 회화 화면 속 평면 조형 요소들의 만남은 캔버스의 한정적인 공간을 부분적으로 입체화시키며 보는 이들의 시선을 확장한다. 이를 위해 작품에서 사용되는 우연성, 단순화, 오브제의 접착이 기호들과의 상호작용으로부터 중첩과 반복을 거쳐 이미지의 통합을 완성하는 과정을 상세하게 다뤄 볼 것이며 본 연구를 통해 도달하고자 하는 작품의 방향성에 대해서도 서술할 예정이다.

II. 회화에서 일상 오브제의 등장과 발전

A. 소비사회 속 일상 오브제

1. 오브제의 개념과 정의

본 논문에서 오브제는 사물 그 자체로부터 생겨나는 기호 작용과 그로 인해 발생하는 사회적 관점에서의 개념, 그리고 나아가 하나의 이미지를 구축하는 조형 요소로 정의되고 있다. 연구 작품 속 오브제는 일상생활에서 흔히 발견할 수 있는 대량 생산된 물건들로 이루어져 있으며, 연구자는 본인의 연구 작품에 사용되는 오브제들을 일상 오브제라고 지칭하고 있다.

이번 장에서는 일상 오브제에 대한 이해를 돕기 위해 먼저 오브제가 지칭하는 사전적 정의, 상징적 의미와, 개념들을 정리해 보고자 한다. 오브제는 일상생활이나 자연에서 나타나는 사물들이 본래의 용도에서 분리되어 예술 작품 속에서 상징성을 갖고 사용되는 것을 말한다.¹⁾ 프랑스어로는 'objet', 영어로는 'object'라는 단어로 사용되고 있으며 일반적으로는 물건, 물체, 객체의 의미를 지니고 있지만, 미술에서는 주제에 대응하여 일상적 합리적인 의미를 파괴하고 물체 본연의 존재 방식을 가리키는 의미로 사용되고 있다.²⁾ 보고, 듣고, 만지는 감각들의 인식을 통해서 정의되었던 오브제는 원래 예술과 전혀 관련이 없는 대상이었다. 그러나 작품으로 사용되길 원하는 작가의 주관적이고 의도적인 개입에 의해 예술로 재창조 되었고 기호로서 상징성을 갖게 되었다.³⁾ 이렇게 예술 작품이 된 오브제는 그에 따른 연상 작용이나 현상 등을 유발하였으며, 이는 보는 이들의 잠재의식에 강한 영향을 끼쳤다. 오브제는 미술에서 회화와 조각을 구성하는 재현의 대상으로 되기도 하였고, 시대의 가치관이나 문화를 보여주는 상징적 기호로 나타나기도 했다.⁴⁾ 이처럼 오브제의 쓰임은 상황에 따라 다양하게 작용하였으나, 본 연구에서는 시대적 배경을 바탕으로 한 연구자의 주관적인 메시지들을 전달하는 기호 이미지로 적용되고 있다.

1) 오브제, 「표준국어대사전」, 네이버

2) 오브제, 「세계미술용어사전」, 네이버

3) 박흥선, 「현대회화에서 오브제 표현에 관한 연구:본인 작품을 중심으로」, 강원대학교 대학원, 석사학위논문, 2016, p.12

4) 김진희, 「일상적 오브제를 활용한 아상블라주에 관한 연구」, 국내학술논문, 2017, p.4

2. 오브제 속 일상 오브제의 특징

‘일상’이라는 단어는 사전적으로 ‘날마다 반복되는 생활’이라는 뜻을 가지고 있다.⁵⁾ 한스 페터투른(H.P.Thurn,1943-)은 일상의 어원적 개념이 그리스어 ‘카테메란(Catemeran)’, 라틴어 ‘코티디아누스(Cotidianus)’로부터 유래되었고 ‘반복적인 것’을 의미한다고 말했다.⁶⁾ 따라서 일상은 우리가 살아가는 매일 속에서 마주하는 것들, 그들을 포괄하는 세계를 가리키는 단어로 정의 내릴 수 있다. 일상의 정의는 반복되는 삶 속에서 개인이 갖게 되는 고유의 경험으로도 이어진다.⁷⁾ 예술은 항상 실제로 존재하는 일상의 사물들과 관련되어 있고, 동시에 그 사물을 경험하는 방식과도 연관되어 있기에, 일상과 일상 속 경험은 예술에서도 빼놓을 수 없는 것으로 간주된다.⁸⁾

본 연구에서 일상 오브제는 위에서 설명한 일상적 특징들을 담고 있는 사물들을 지칭한다. 일상 오브제가 부착된 연구 작품을 보는 관람자들은 물체에 대한 개인적인 기억이나 주관적인 의미를 떠올리게 된다. 이는 연구 작품 속 오브제가 단순히 사물의 기능과 용도가 아닌 작가의 의도적인 개입과 시대적 상황들을 대변하는 기호로 작용하고 있기 때문이다. 작품에 등장하는 일상 오브제에 대해 이해하려면 먼저 오브제 미술의 출현 배경이 되는 소비사회의 사회적 개념과 이해가 선행되어야 한다. 프랑스의 철학자 장 보드리야르는 소비를 단순히 물건을 사고파는 행위가 아닌, 대량생산에 영향을 받은 소비행위를 상징하는 기호라 정의했다. 그에 말에 따르면 지금 우리는 산업과 과학기술의 발달로 인해 끊임없이 대량생산되는 물품들을 누리고 있으며 풍족한 매일을 보내고 있지만, 개개인의 활발한 경제활동과 생활수준의 상승, 늘어난 노동시간에 대한 보복 소비가 하나의 생활 패턴이자 코드로 자리 잡고 있는 사회를 살아가고 있다고 전했다. 소비는 처음에는 사람들에게 불안감을 해소시키고 여유분을 비축하려는 욕망에서 출발했다. 사람들은 노동활동의 대가로 행복에 대한 욕구를 키워나갔다. 이 욕구는 삶을 영위하는데 기본적으로 필요한 사물을 저장하고 소비함으로써 갖게 되는 만족감이었다. 그러나 이러한 욕구가 발

5) 일상, 「표준국어대사전」, 네이버

6) 최종욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000, p.171

7) 강영지, 「일상적 오브제를 통한 조형성 연구 : 강영지의 "Incomplete" 작품을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007, p.4

8) H.A.젠슨, 「서양미술사」, 이일 옮김, 미진사, 2002, p.13

전해 낭비가 되었고 사람들은 단순히 필요나 기능에 의해 물건을 구매하는 것이 아닌 자신의 사회계층을 나타내거나 그 계층 속 다수와는 다른 자신만의 특별한 위치를 부각시키기 위한 목적으로 소비를 즐기게 되었다. 이는 소비가 사람들 사이의 관계에 있어 상호작용하는 기호적 특성을 가지고 있다는 것을 나타내기도 한다. 소비는 사람들 사이를 넘나드는 커뮤니케이션으로 자리 잡게 되었다. 소비행위는 유행을 추구한다는 점에서 타인과 자신을 비교하게 만들었다. 유행을 따르는 소비 시스템은 사람들 간의 경쟁 심리를 부추겨 물건을 소유하고 있지 않는 이들의 지위를 하락시키고 반사회적인 인물로 낙인찍었다. 도시 속에서 무한히 생산되는 이러한 경쟁구도는 사람들에게 심리적인 궁핍과 풍요로움만을 쫓도록 학습시켰다.⁹⁾ 유행 욕구 속에서 만들어진 대중문화는 소비 사회에서 사람들 간의 커뮤니케이션 매체이자 없어서 안 될 필수 기호가 되었고, 이로부터 발생한 유행의 특성은 소비사회의 구성원으로써 최소한으로 갖추어야 할 공통 문화로 자리 잡게 되었다.¹⁰⁾ 이렇게 등장하게 된 대량생산 사물과 대중문화는 다수의 사람들이 원하는 욕구의 결과가 되어 모습을 드러낸 것이다.

대중적이라는 것 또한 소비문화를 지배하고 있는 기호 작용과 사회 속 고정되어 있는 절차에 의해 구성된다. 소비사회는 소비하는 사람과 소비하지 않는 사람 사이의 차이성을 조성함으로써 물건 또는 문화의 충족 욕구를 조장하고, 물건을 갖고 있지 않은 사람에게는 불안을 조성해 소비를 장려하는 시스템으로 작용한다. 이는 소비사회를 구성하는 하나의 공식이 되었다. 이어서 대중적인 것의 유행은 공평하게 소유할 수 있다는 자유주의적인 개념과 대립을 이루며 작용하게 되었다. 대중문화는 상류사회에서 특별함을 잃은 문화가 하류사회로 하향했기 때문에 생성되는 것이다. 상류사회와 그 아래에 위치한 계급의 차이가 없다면 대중문화는 만들어지지 않는다. 유행에 있어서 상류층에 비해 중간계급과 하위계급의 반응이 느린 것은 이러한 이유 때문이다.¹¹⁾ 따라서 대중문화와 대량생산에 따른 자본주의 사회에서의 소비는 재산에 따른 계급의 차이를 더 부각시키며, 계층들 사이의 불평등을 초래하게 된다.

연구자의 작품 속 일상 오브제는 위에서 설명한 소비사회 속 대량생산되는 물건들, 혹은 유행에 따른 문화의 소비나 과소비 문화를 기호적으로 표현한 것이다. 주

9) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상률 옮김, 문예출판사, 1999, p.80

10) ibid, p.144

11) ibid, p.75

변에서 쉽게 구할 수 있는 반투명한 색상의 필름, 상품을 포장할 때 사용하는 포장용 에어 캡, 한때 유행했던 캡슐 토이의 캡슐 등 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 것들이다. 이 물체들은 작품을 보는 관람객도 함께 공감할 수 있는 공통된 기억들을 불러일으킨다. 일상 오브제라는 명칭은 예술 작품 속에서 상징성을 가지고 있는 사물을 지칭한다는 점에서 오브제와 같은 뜻을 지닌다. 그러나 오브제가 자연과 도시에 있는 모든 물체들을 포괄한 사물들을 가리키며 그에 바탕을 둔 기호로 작용하고 있다면, 일상 오브제는 현대사회를 살아가는 사람들의 일상에 밀접해있는 도시의 물체들로 구성되어 있으며, 그 사물이 생산된 시대의 소비 체계와 문화를 대변하는 기호로 작용하는 것이다.

연구에서 사용된 일상 오브제들은 장 보드리야르가 주장했던 소비사회 체계들을 시각적으로 보여주는 장치이다. 그들은 회화 화면 안에서 평면의 조형요소들과 함께 그림을 구성하는 조형 기호로 나타난다. 불확실했던 감각들만으로 채워져 있던 추상화면 속에 일상 오브제들의 등장은 복제된 대량생산품들과 대중문화의 기호 이미지가 되어 더욱 뚜렷하게 존재감을 갖게 된다. 따라서 본 연구에서 일상 오브제의 사용은 현대사회 속 소비사회가 가지는 체계적 시스템과 동시대의 문화를 상징하는 기호로 정의된다. 기호들은 캔버스 위 평면 조형들과 상호작용하며 오브제 기호를 더욱 두드러지게 만드는데, 이 과정을 통해 2차원의 평면 화면이 부분적 확장을 거치며 입체적 특성을 갖게 되고, 비로써 작품을 보는 이들의 시야를 넓히는 것이다.

B. 선행 작품에서 일상 오브제의 출현

앞선 내용에서는 장 보드리야르의 소비사회 이론을 토대로 일상적 오브제들에 대한 분석을 다뤘으며 그에 따른 사회적 개념을 정의 내려 보았다. 이어지는 내용에서는 회화 속 일상 오브제를 사용한 선행 작품들을 분석하며 그와 관련된 미술사조와 시대적 배경에 대해 연구해 볼 것이며, 나아가 예술에서 일상 오브제가 갖는 의미를 짚어보고자 한다. 또한 선행 작가들의 작품 속에서 사용되는 일상 오브제의 조형적, 개념적 표현 방법들을 살펴보고 연구자 작품에서의 공통점과 차이점에 대해서도 다뤄보고자 한다.

산업화 이후 회화는 과거와는 다르게 더 이상 그리고자 하는 대상을 그대로 재현하지 않았다. 작가들은 대상의 형태를 축소하거나 제거하는 단순화 작업을 추구했으며, 또한 시지각에 의해 대상의 형태를 완전히 변형시킨 입체주의 미술이 이어졌다. 회화 속 오브제의 출현은 이러한 모더니즘 사조에 따라 진화하며 등장하게 되었다. 피카소(Pablo Ruiz y Picasso, 1881-1973), 브라크(Georges Braque, 1882-1963)등 입체주의 화가들의 콜라주인 파피에 콜레(papier collé) 그림들은 이후 출현하는 아상블라주와 일상 오브제를 활용한 조형예술에 많은 영감을 주었다.

브라크가 제작한 최초의 파피에 콜레 작품인 ‘과일 접시와 유리잔’은 그림의 표면에 나뭇결 패턴의 벽지를 오려 붙이고, 그 위에 과일 접시의 형태를 변형시켜 그려놓은 것이다. 피카소의 파피에 콜레 또한 브라크의 방식과 유사한데, 그가 작업했던 ‘등의자가 있는 정물’을 보면 등의자 무늬로 된 천을 평면 화면에 접착한 것을 찾아볼 수 있다. 이 두 작가들은 회화를 구성하는 조형 요소들과 전혀 다른 질감을 가진 물체들을 그림에 부착하면서 화면의 공간 분리를 시도했다. 또한 그들의 작품 속 콜라주 된 물체들은 회화의 화면을 구성하는 조형요소의 역할 이외에도 대량생산을 바탕으로 하는 소비문화를 상징하고 있다.¹²⁾



[도판-1] 조르주 브라크, <과일접시와 유리잔>, Charcoal on paper, 1912



[도판-2] 파블로 피카소, <등의자가 있는 정물>, Oil and oilcloth on canvas, with rope frame, 1912

이처럼 회화 안에 등장하는 다양한 물체들은 그 자체로 상징성을 가지며 그 당시 시대적 문화를 보여주는 장치로 작용한다.

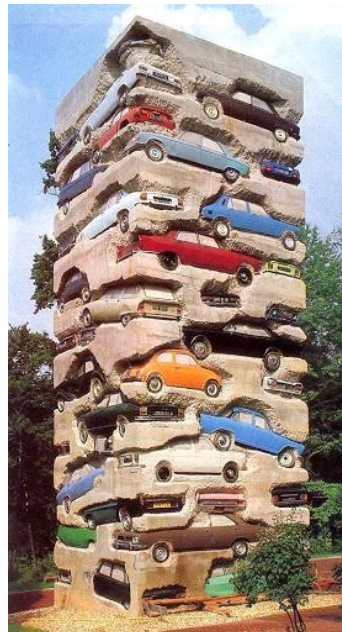
오브제의 활용 방식에서 2차원을 완벽하게 벗어나지 못한 것이 파피에 콜레의 방식이었다면, 다다이즘(dadaism)과 아상블라주(semblage)는 공간을 3차원으로 확장시키는 예술을 보여준다. 다다이즘은 기존 예술의 사상과 방식을 반대하며 세계 각국으로 퍼져나갔으며 현대 미술의 발전에 기여했다. 다다이스트 작가 뒤상(Marcel Duchamp, 1887-1968)은 대량생산품인 남성용 소변기에 자신의 사인을 그려 넣은 작품 '샘'을 선보였다. 전시공간이 아닌 장소에서 소변기라는 레디메이드 오브제는 일상에 널려있는 평범한 물건으로 취급됐지만, 작가의 서명과 함께 미술관이라는 공간 속에 머무는 동안에는 하나의 예술 작품으로 평가됐다. 이는 예술에서 작가의 위치가 점점 작아지고 있다는 것을 보여주었으며, 기존에 중요시했던 회화의 미적 가치를 파괴했다. 그의 작품 속 오브제는 앞서 설명한 파피에 콜레와는 다른 의도로 사용되었다. 파피에 콜레의 오브제들이 조형 표현을 위한 요소로 회화 화면 안에서 작용했다면, 뒤상의 오브제는 단순한 조형 요소가 아닌 작품이 출현했던 시대의 사회적 배경을 상징하는 독립된 기호로 나타났던 것이다.¹³⁾

12) 진취연, 「피카소 콜라주와 기호학」, 국내학술논문, 2001, p.4

13) 이정은, 「일상생활의 오브제를 활용한 작품 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문,



[도판-3] 마르셀 뒤샹, <샘>, 자기(磁器) 소변기, 1917



[도판-4] 페르난데스 아르망, <Long Term Parking>, Accumulation of 60 Automobiles in Concrete, 1982

이어서 파피에 콜레와 뒤샹의 작품 속 오브제가 쓰임을 가진 사물이라는 개념 자체를 제거한 작품이라면, 아상블라주는 여러 오브제들을 수집해 하나로 쌓아 모은 뒤 전혀 예상하지 못했던 새로운 형태로 다시 제작한 것을 말한다.¹⁴⁾ 아상블라주 작가인 페르난데스 아르망 (Fernandez Arman, 1928-2005)의 작품 'Long Term Parking'은 거대한 콘크리트에 60대의 자동차를 쌓아 만든 것이다. 작품 속 자동차는 문명의 발달과 현대화를 상징하는 기호로 작용하는데, 작가는 여러 개의 자동차를 쌓음으로써 현대 문명의 산업화와 소비사회에 대한 비판적인 사고를 시각적으로 보여주고자 했다. 이러한 아상블라주의 제작 방식은 일상에서 찾아볼 수 있는 다양한 오브제들을 모아서 합치거나 융합하거나 압축시키는 과정을 거치고 있으며, 이는 앞서 분석했던 다다이즘과 마찬가지로 예술의 전통적 미학을 거부하고 현대 사회와 문화의 부정적인 모습들을 보다 효과적으로 전달하려는 상징적인 의미를 내포

2019, p.16

14) 김진희, 「일상적 오브제를 활용한 아상블라주에 관한 연구」, 국내학술논문, 2017, p.6



[도판-5] 앤디 워홀, <캠벨 수프 캔>, Oil and silkscreen on canvas, 1962

하고 있다.¹⁵⁾

오브제의 직접적인 사용은 아니지만 미국의 팝아트 또한 급격히 발달한 산업화와 자본주의, 소비사회로부터 나타난 대중문화의 특징을 잘 보여주는 작품으로 뽑힌다. 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)은 대량생산된 오브제의 이미지를 기호화시켜 작품으로 표현했다. 그는 자주 먹던 인스턴트 수프, 산업화를 대표하는 브랜드인 코카콜라, 그리고 문화의 아이콘이자 스타였던 마릴린 먼로(Marilyn Monroe, 1926~1962)의 얼굴 등 일상생활이나 TV를 통해 자주 접할 수 있는 이미지들을 실크 스크린으로 제작했다.¹⁶⁾ 워홀의 작업은 대부분 대상을 재현하는 것이 아닌 복제하는 방법으로 진행되었으며, 대상 자체를 실제 모델과는 무관한 단독적으로 사용되는 기호로 만들어주었다.¹⁷⁾ 그의 작업 방식은 철학자 장 보드리야르가 설명한 소비사회의 ‘시물라시옹’과 관련이 있는데, 대상을 있는 그대로 그려내는 단순한 재현이 아닌 대상의 복제 작업은 원본과는 전혀 다른 기호 이미지를 형성하며, 이 과정

15) *ibid*, p.8

16) 김현화, 「현대미술의 여정」, 한길사, 2019, p.455

17) 조주연, 「현대미술 강의」, 글항아리, 2017p.273

의 반복을 통해 실재 대상 자체가 주목받는 효과를 얻게 된다. 이처럼 복제를 통한 시물라시옹 작용은 실재 대상의 회피와 강조를 동시에 보여준다. 그의 작품 ‘캠벨 수프 캔’은 대량생산에 의한 소비문화가 일상 깊숙이 침투해 있다는 것을 보여주며 그림의 주제인 현대인의 소비패턴을 상기시키기도 하지만, 32장의 캔 이미지를 반복하는 과정을 통해 본래의 이미지를 지워나가는 회피를 불러들인다. 워홀은 팝아트 작업을 진행하면서 대상이 가진 본래의 의미는 사라지며 기분은 점점 무심해진다는 말을 했는데, 이는 반복이라는 효과가 이미지를 복제하며 실재의 의미를 지워나가기도 하지만 반대로 실재가 가진 개념 자체를 주목하게 만들기도 한다는 것을 뜻한다.¹⁸⁾

연구자의 작품에서 일상 오브제는 파피에 콜레의 콜라주, 아상블라주, 팝아트 등의 선행 작품들 속 오브제와 같은 방식으로 사용되어 회화 공간을 확장시켜주지만 동시에 대중문화, 대량생산, 소비문화 등의 사회적인 배경을 담고 있는 기호로도 작용하고 있다. 일상 오브제는 반복의 과정을 되풀이하러 작품으로 구성된다. 화면 위에서는 실재 대상의 의미가 희미해지는 회피와 본래 실재를 주목하게 만드는 강조가 연속적으로 일어난다. 다만 워홀이 2차원의 평면 화면에서 연속적으로 대상의 복제를 시도했다면, 연구자의 작품은 실재 그 자체를 회화 화면 속에 출현시킨 것이다. 이는 한정되어 있던 평면 공간의 확장을 보여준 파피에 콜레, 아상블라주의 오브제 사용과 흡사한 모습을 보인다. 평면성을 가진 조형요소들과 실재가 그대로 접착된 오브제 사물이 화면 안에서 서로 상호작용하며 관람자의 시선을 확장하고, 문화적 기호로 작용함으로써 소통과 공감을 만들어내는 것은 연구자의 회화에서 추구하고자 하는 이상적인 목표이다.

18) *ibid*, p.279

Ⅲ. 일상 오브제의 기호 작용과 반복성

A. 오브제의 기호 작용

1. 시물라시옹에서 오브제의 활용

연구자가 구축하는 회화 속 일상 오브제들은 장 보드리야르가 주장했던 소비사회의 시스템 체계와 시물라시옹 작용을 통해 설명할 수 있다. 본 장에서는 시물라시옹에 대한 개념과 정의, 그에 따른 소비사회의 대량생산과 기성품의 출현 과정, 이후 파생되는 오브제의 기호 작용에 대해 다뤄볼 것이다.

작품 진행에서 빈번히 등장하는 ‘시물라시옹’은 ‘시물라크르 하기’라는 뜻의 동사적 표현이다. ‘시물라크르’란 실제보다 더 실제 같은 인공물을 부르는 단어이다. 이 인공물은 실제 하는 대상과는 전혀 관련이 없는 것이며, 오히려 진짜보다 더 진짜 같은 시물라크르를 통해 실제 대상을 마주하게 되는 것이다. 시물라시옹은 진짜와 인공물 사이의 위치를 전복시키는 것이다.¹⁹⁾ 이어 원본과 그에 따른 사실성이 없는 것, 그리고 실재에서 파생된 가상의 파생 실재 모델들을 만들어내는 것이다.²⁰⁾ 이때 실재는 더 이상 선행되거나 존속되지 않는데, 만들어진 가상의 파생 실재가 실재를 가리거나 사라지게 만들기 때문이다. 이러한 결과는 실재와 파생 실재 사이에 차이라고 하는 ‘다름’이 없어져 버렸기 때문에 발생한다. 정교하게 만들어진 파생실재가 실재를 대신해버리는 것이다. ‘다름의 제거’는 시물라시옹 작용에서 중요한 소재이다. 실재의 재현이란 본래 실재와 재현된 것 사이의 차이에 의해 발생한다. 보드리야르는 기호학자인 소쉬르의 의견을 차용하여 하나의 기호가 또 다른 기호와 구별되어야 차이라는 것이 만들어질 수 있다고 설명했다.²¹⁾ 이는 파생 실재가 실재의 역할을 대신하며 그와 일치되었기 때문에 더 이상 차이를 생성할 수 없게 되었으며 그로 인해 시물라시옹 안에서는 재현 자체가 불가능하다는 것을 뜻하기도 한다. 실재 자체는 사라져버렸지만 그로 인해 파생된 인위적 기호는 시물라시옹 속에서 부활하며 가상세계를 만들게 되는 것이다. 보드리야르는 재현이 사라진 시물라

19) 장 보드리야르, 「시물라시옹」, 하태환 옮김, 민음사, 2022, p.10

20) ibid, p.12

21) ibid, p.13

시옹의 가상세계 구축 과정을 이미지의 연속적 단계로 나누어 설명했다.

이미지는 깊은 사실성의 반영이다.

이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.

이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.

이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다 :

이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르이다.²²⁾

첫 번째 사실성의 반영은 리얼리티, 즉 실재를 반영한 기호이다. 이는 지시적인 언어로 부르주아의 지식이 생성되는 단계이기도 하다. 두 번째는 실재에 가면을 씌우고 이미지를 왜곡시키는 단계이다. 세 번째는 실재의 부재에 가면을 씌워 감추는 것, 네 번째는 세 단계를 거친 시뮬라크르가 실재와는 전혀 상관이 없는 상태가 되는 것을 말한다.²³⁾ 시뮬라시옹은 이러한 단계들을 연속적으로 거치며 작용한다. 실재는 존재하지 않게 되었고 그것과 닮은 인위적인 형태로 부활하게 되지만 그것은 더 이상 이전에 알고 있던 실재가 아니다. 위의 연속적인 단계는 계속 순환하고 다름이 없는 실재의 부활은 시뮬라시옹의 회귀 효과를 불러드린다.



[도판-6] 앤디 워홀, <마릴린 먼로>, Silk screen, 1967

22) ibid, p.27

23) 이해미, 「현대사회에서 이미지 재현의 문제 장 보드리야르의 시뮬라시옹 개념을 중심으로」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2006, p.36

시물라시옹의 단계적 과정을 가장 성공적으로 보여주고 있는 작가는 앤디 워홀이다. 워홀은 자신의 작품 속 대상이 되는 모델들의 실제 형태를 연속적으로 복제하는 실크스크린 기법을 사용하여 작품을 제작하였으며, 이를 통해 그가 살던 시대의 소비문화를 상징하는 이미지 기호를 생산해냈다. 그의 작품 마릴린 먼로 연작은 앞서 설명한 캠벨 스프 캔 연작과 마찬가지로 대상의 모습을 조금씩 다르게 복제하여 반복하는 구조를 가지고 있으며, 이는 실재가 가진 이미지를 감추고 변질시키는 시물라시옹의 연속적인 단계를 보여주고 있다. 작품 속 복제된 가상의 시물라크르는 실제 모델과 구분되지 않는다. 시물라시옹은 실재와의 닮음, 유사성이 아닌 동일성과 차이로 구성되었기 때문이다.²⁴⁾ 결과적으로 시물라시옹은 다름을 생성하지 못한 채 연속적으로 만들어지는 실재의 부활을 끊임없이 반복한다. 장 보드리야르는 실재의 부활이 만들어낸 완벽한 시물라시옹 모델로 ‘디즈니랜드’를 꼽았다. 환상과 상상으로 구축되어 있는 그곳은 실제로 미국 사회의 통제와 기쁨들을 축소시켜 옮겨 놓은 것이다.²⁵⁾ 디즈니랜드라는 장소는 실제 세상과 유사하지만 사실은 실재가 없는 허상의 공간이다. 이 공간은 어른들이 살아가는 실제 세상과는 전혀 다른 허상의 장소라는 것을 믿게 하기 위해 어린이 흥내를 낸다.²⁶⁾ 사람들은 이곳에서 자신들의 결핍을 충족시킨다. 급격한 산업화와 소비문화, 과열화된 경쟁구도에 지쳐있던 그들은 시물라크르로부터 파생된 가상 기호에 이끌리게 된 것이다. 이러한 이유로 현대 사회는 소비욕구를 자극하는 다양한 매체들을 만들어냈다.

연구자의 회화 속 일상 오브제의 출현과 표현 방식 또한 이러한 시물라시옹의 단계적 시스템에 바탕을 두고 진행되었다. 현대사회를 살아가는 사람들은 힘과 행복을 불러들이려는 목적으로, 반대로 힘과 행복들을 부정하려는 목적으로 소비를 이행했다. 소비를 권장하게 만드는 사회의 이러한 시스템은 시물라시옹에 의해 구성된다. 이때 나타나는 시물라시옹 기호들은 현실을 깨우쳐주기도 하지만, 만들어지는 실재와 기호의 차이에 의해 현실을 쫓아내기도 한다.²⁷⁾ 보드리야르는 본인의 책 ‘소비사회’에서 사람들의 소비 과정을 두 가지로 나눠 설명하여 자본주의의 재화가 주는 불평등을 분석했다. 첫 번째로는 코드(code)로써 의미작용과 커뮤니케이션 과정, 또 두 번째로는 분류와 사회적 차이화의 과정이다. 여기서 주목해야 할 것은

24) 남상운, 「현대회화에서 이미지를 통한 시물라크르 표현연구:연구자의 가공된 풍경 연작을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2018, p.40

25) 장 보드리야르, 「시물라시옹」, 하태환 옮김, 민음사, 2022, p.39

26) ibid, p.41

27) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상를 옮김, 문예출판사, 1999, p. 25

두 번째 과정인데, 코드화된 소비 시스템으로부터 발생한 파생 실재는 의미를 갖고 있는 기호로서의 역할뿐만 아니라 사회 구성원의 지위와 서열의 차이를 만들어 낸다는 것이다. 사회 구성원들에게 어떤 사물을 소비하는 행위는 단순히 물건을 소유하는 의미만을 가지고 있는 것이 아니다. 어떤 소속감이나 자신이 속해있는 집단 사이에서 다른 이들과 자신을 구별 짓기 위한 기호로 사용하는 것이다.²⁸⁾ 자본주의 사회에서 자본 축적의 차이는 사람들의 계층을 가르며 사회가 만들어놓은 체계에 따라 소비를 조장한다. 이러한 자극이 가져다주는 욕구를 해소하기 위해 사람들은 시뮬라시옹이 작용하는 각종 매체에 현혹된다. 그들은 소비사회 속에 머물며 사회가 통제할 수 있는 틀 안에서 시뮬라시옹 과정을 반복한 채로 살아가고 있는 것이다. 현대 문명은 산업과 과학 기술이 빠르게 발전함과 동시에 그로부터 발생한 자본주의의 불평등으로 구성원 간의 차이를 극대화시켰다. 사회 구성원들은 더 높은 계층에 속하기 위해, 또는 그 무리와 소통하기 위해 과도한 소비를 이어나갔으며, 이는 오히려 진정한 인간관계에서의 소외와 열등감, 끝없는 불안감 등을 가져다주었다. 연구자는 작품 속 일상 오브제의 시뮬라시옹을 통해 사물이 갖는 기호 이미지만이 아니라 소비사회로부터 발생하는 부정적인 인식들을 시각적 요소로 표현하고자 노력하였다.

28) *ibid*, p.72

2. 기호로 작용하는 일상 오브제

본 논문에 주제가 되는 일상 오브제는 연구자의 주변에서 흔하게 찾아볼 수 있는 기성품들로 구성되었다. 작품 속 일상 오브제는 레디메이드의 특성을 가지고 있는데, 레디메이드란 사전적으로 ‘기성품, 전시용’이라는 의미를 가지며 뒤상이 이미 만들어져있던 사물의 변형되지 않은 원본을 작품으로 내놓으면서 미술 용어로 쓰이기 시작했다.²⁹⁾ 뒤상은 기존 회화의 규칙들에 대한 부정뿐만 아니라 산업화로 만들어진 대량생산품들, 소비에 따른 문화의 변화, 소비사회가 부추기는 구매 욕구 등을 표현하기 위해 레디메이드 오브제를 선택했다. 그는 예술가가 회화에서 갖는 역할을 줄이고자 했으며 레디메이드 작업에서 그가 가장 중요하게 여겼던 것은 작품을 제작하는 과정에서 관람자들과의 소통이었고 그로 인해 발생하는 일상적 사물들에 대한 인식의 전환이었다.³⁰⁾ 앞서 다뤘던 그의 작품 ‘샘’은 예술과 기성품 사이, 개념을 정확하게 정의 내릴 수 없는 애매모호한 것이었다. 정체성이 명확하지 않은 이러한 레디메이드 작업은 그 자체로 혼돈을 가져왔으며, 작가의 의도에 따라 일반적인 의미와 다르게 정의되는 기호 이미지로 작용하게 되었다.³¹⁾

사물, 즉 오브제는 처음부터 회화에서 기호로 작용되지는 않았다. 장 보드리야르가 본인의 저서 ‘소비의 사회’에서 다룬 예술 속 사물의 인식 과정에 따르면, 사물은 회화 안에서 장식의 역할을 가진 2차적 요소였다고 한다. 20c에 진입하면서 사물은 더 이상 이전처럼 도덕적, 심리적인 가치로 취급되지 않았다. 사물에 관심을 갖게 된 큐비즘 화가들은 이들 자체를 단독적인 주제로 선택했고, 기존의 형태를 산산조각 내는 추상 작업을 이어갔다. 사물을 사용한 회화는 공간분석적인 특징을 가진 요소로 발전하게 되었고 이후 다다이즘과 초현실주의를 통해 패러디적인 기호로 작용하였지만, 이는 색과 형태의 단순화를 보여주는 추상미술의 출현으로 곧바로 무마되었다. 그러나 다음으로 등장한 팝아트에서 시물라시옹을 만드는 시물라크르의 기호 이미지로 다시 나타나게 된 것이다. 팝아트는 사물의 기호 작용이 가장 활발하게 일어나는 오브제 예술로 꼽힌다. 이는 팝아트가 작품에 등장하는 사물을 기호 자체로 취급함과 동시에 순수한 것으로 만들고, 반대로 사물이 가진 이미지를 완전히 다른 방식으로 바꿔놓았기 때문이다. 팝아트의 이러한 표현 방식은 전통 예

29) 레디메이드, 「시사상식사전」, 박문각

30) 송하영, 「뒤상의 레디메이드에 함의된 노마드적 사유」, 국내학술논문, 2021, p.4

31) ibid, p.6

술이 중시했던 사물의 본질과 의미작용을 해체시키고 즉각적으로 보이는 기호 이미지를 더 우월한 것으로 간주하게끔 만든다.³²⁾ 이에 장 보드리야르는 팝아트를 평범함의 예술이라 해석하였다. 과거에는 사물의 평범함이란 물건 자체가 그 기능을 다하여 사용되었음을 의미했고, 반대로 무언가 의미를 포함하는 기호로 작용했다면 사물은 평범함을 잃게 된 것으로 치부되었다. 하지만 현대에 들어와서 사물은 단순히 사용되는 것으로 그치지 않았다. 예술로 승화된 사물은 기호로 조작되어 사용되어야 만이 평범한 것으로 취급되었다³³⁾ 앞서 뒤샹의 레디메이드 작품과 워홀의 팝아트 제작 과정을 통해, 오브제는 단순히 사물의 기능에 대한 표현이 아닌 그들이 원래 가지고 있던 의미를 벗어나 예측하지 못했던 전혀 다른 기호 이미지로 취급된다는 것을 설명했다. 이를 바탕으로 연구자의 작품 속 오브제의 기호 작용은 현대 사회에서 대량 생산된 일상 오브제들과 그들이 가진 사회적 배경을 전제로 재정의 되었다는 것을 확인할 수 있다. 화면 위 접착되는 오브제 사물은 소비사회에서 찾아볼 수 있는 유행과 소비 형태를 시각적으로 표현한 것이다. 워홀은 소비사회를 바탕으로 한 작품들을 진행하면서 사물에 의해 파생된 기호 이미지가 대중문화와 소비문화를 명료하게 보여주고 있으며, 이때 사용된 오브제는 대중이 사물을 소비하려는 욕구와 그로부터 발생하는 소비의 진행과정을 나타내는 것이라 말했다. ³⁴⁾

이와 같은 사례로 스타인바흐(Haim Steinbach 1944-)의 작품 '연계적이며 차별적임'은 소비사회를 상징하는 오브제 기호를 바탕으로 제작된 작업이다. 스타인바흐는 카세트, 램프, 농구화, 장난감 등 키치적 성향을 가진 물건들에 관심을 가졌으며 이러한 물건들이 소비자의 욕구를 자극하는 것이라 여겼다. 그는 당시 유행했던 나이키 조던 농구화를 성배 5잔과 함께 나란히 전시함으로써 성배가 가진 성스러움의



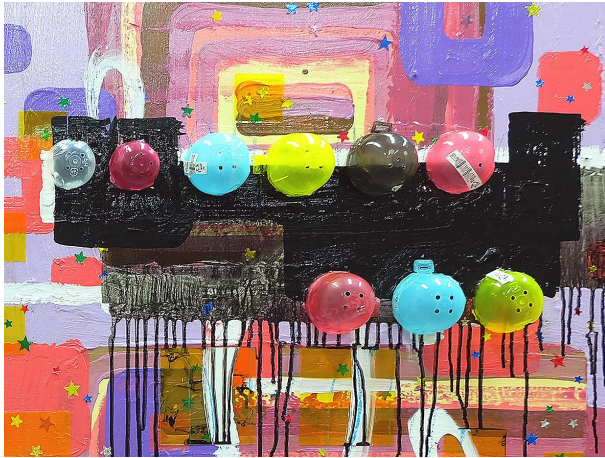
[도판-7] 스타인바흐,
<연계적이며 차별적임>, Nike shoes
and the Holy Grail, 1985

32) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상률 옮김, 문예출판사, 1999, p. 164

33) ibid, p.170

34) 김현화, 「현대미술의 여정」, 한길사, 2019, p.455

기호 이미지를 농구화에 투영하였다. 작품 속 농구화는 농구화로서의 기능과 쓰임에 의해 작용하는 것이 아닌 나이키라는 브랜드의 유행과 그것을 향한 욕망에 의해 기호화된 것이다.³⁵⁾ 그는 이 작업을 통해 현대사회의 소비체계와 시뮬라시옹으로부터 발생한 기호 작용을 시각적으로 보여주고자 했다.



[연구작품-6] 김다영, <소비1>의 부분,
Capsule, Color film, Acrylic on canvas, 2017

사용된 일상 오브제는 한때 유행하던 캡슐토이 문화를 대변하는 상징적인 기호로 사용되었으며, 작품의 해석과 소비문화에 대한 이해를 돕는다. 따라서 일상 오브제의 선택은 연구 작품의 제작에 있어 주제를 결정짓는 중요한 요소로 작용된다고 볼 수 있다. 본 논문에서 다루어지는 일상 오브제는 연구 작품을 관람하는 사람들 또한 한 번쯤은 사용해 봤을 물건이거나 가볍게 즐길 수 있는 인스턴트적인 취미의 잔재, 또는 식품류의 패키지 등 일상생활 속에서 자주 마주하게 되는 물건들이다. 이들은 모두 대량생산된 기성품이라는 공통점을 가지고 있다. 연구자는 기호 이미지로서 오브제의 접착이라는 방식을 통해 동시대를 살아가는 현대인들의 소비 형태를 분석하고자 한다. 나아가 현대 사회의 소비로부터 출현한 일상 오브제들의 상징적 기호들이 평면의 회화 화면에 함께 어울리며 시각적 조화를 만들어내고 하나의 이미지로 통합되는 과정을 설명하고자 한다. 입체감을 가진 일상 오브제 조형이 어떤 방식으로 회화의 평면 조형과 통일을 이루는지는 이어지는 내용에서 상세하게 다뤄볼 것이다.

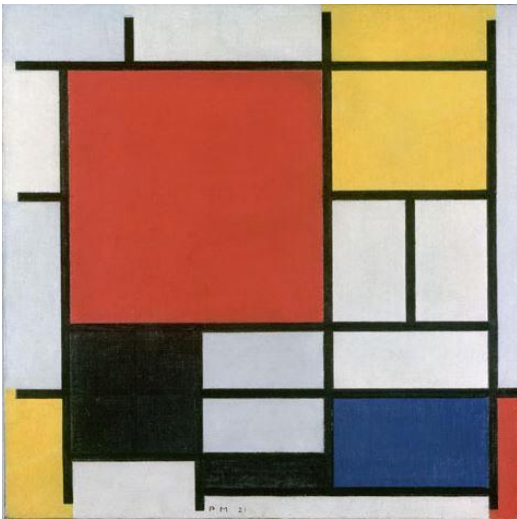
마찬가지로 연구자의 작품 속 일상 오브제 또한 사물이 가지고 있는 문화적 위치와 개념에 의해 정의 내려지며 이미지 기호로 역할을 부여받게 된다. 연구자가 어떤 오브제를 선택하느냐에 따라 화면 속 다른 조형 요소들의 형태와 진행 방향이 결정되는 것이다. 왼쪽은 연구자 작품의 일부분을 확대시킨 이미지인데, 작품의 화면 위 일상 오브제가 접착되어 있는 것을 확인할 수 있다. 작업 속

35) 남상운, 「현대회화에서 이미지를 통한 시뮬라크르 표현연구:연구자의 가공된 풍경 연작을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2018, p.25

B. 일상 오브제와 평면 조형

1. 단순화를 통한 평면 조형 표현

연구 작품에서 일상 오브제는 다양한 평면 조형 요소들과 함께 섞여들며 이미지 화면을 구축한다. 일상 오브제로 부착된 사물은 하나의 기호 이미지로 화면의 중심이 되며, 사물 주변의 선과 면으로 이루어진 단순화된 조형들, 뿌리기 번지기 흐려지기 등의 우연적인 표현들과 어우러지며 회화를 완성해낸다. 평면 조형 요소들은 오브제가 되는 사물의 주변을 이루는 분위기가 되며 화면 속에서 오브제 기호를 강조하기 위한 부수적인 요소로 상호작용한다. 평면 조형요소와 오브제 기호의 상호작용 과정에 대해 설명하기 위해서는 먼저 연구 작품에서 주로 사용된 조형 형태의 개념과 표현 방식에 대한 선행연구가 진행되어야 할 것이다. 사각형, 삼각형, 원 등의 기본 도형 기호들은 오브제 주변에 배치되어 오브제에게 집중되는 시각을 강조하기도 하지만 오브제 사물이 가지고 있는 사회적 의미와 연구자가 사물에게 갖는 주관적인 심상을 하나의 이미지로 묶어주며 조화를 이룬다. 이 기호들은 연구 작품에 정착되는 오브제가 만들어진 소비사회의 풍경을 형태의 가장 기초가 되는 기본 도형으로 단순화 시킨 것이기도 하다.



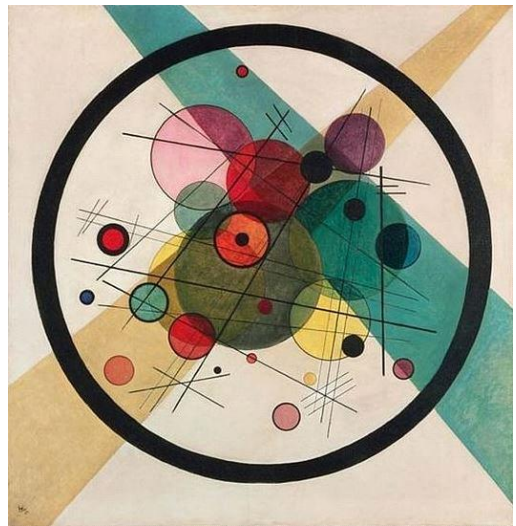
[도판-8] 몬드리안, <빨강, 노랑, 파랑의 구성>, Oil on canvas, 1921

먼저 연구자의 작업에서 가장 많이 등장하는 도형인 사각형은 수평선 두 개가 위와 아래로, 수직선 두 개가 오른쪽 왼쪽으로 위치하고 있는 안정적인 형태의 도형이다.³⁶⁾ 이 도형은 4개의 선이 가지는 위치와 경계의 변형에 의해 각기 다른 느낌을 주게 된다. 몬드리안(Piet Mondrian, 1872-1944)의 작품 ‘빨강, 노랑, 파랑의 구성’은 수평과 수직으로 배치된 검은색 선을 사용하여 직사각형, 혹은 정사각형의 형태로 면을 나누었으며, 이렇

36) 바실리 칸딘스키, 「점·선·면」, 차봉희 옮김, 열화당, 2022, p.104

게 발생한 다양한 사각형의 형태들을 이미지 기호로 활용한 작업이다.³⁷⁾ 수평과 수직을 사용한 사각형의 발생은 과거의 사람들이 소유할 수 있고 정착 가능한 모습으로 형태를 다듬는 행위에 배경을 두고 있다. 네모난 눈, 집터 등이 이에 해당된다.³⁸⁾ 이는 안과 밖으로 경계 짓는 효과를 가져왔고 동시에 그 울타리 안에 있음, 안정감, 소유 등의 심리적인 해석을 갖게 되었다. 이 때문에 사각형은 공간과 공간의 소유, 공간을 분리하거나 주변을 정돈하고 내부를 꾸미는 방법들과도 관련이 있다. 또한 친숙함, 보호의 의미로도 쓰이고 있으며, 이는 아직 정리되지 않은 혼돈 속에서 경계를 짓는 인간의 본능적인 욕구를 반영한 것으로 자신의 공간을 주변으로부터 분리하며 방어하려는 의도를 가지고 있다.³⁹⁾ ‘경계 지음’과 ‘친숙함’, ‘보호’ 등의 의미를 가진 사각형은 연구자의 회화에서 주로 일상생활을 가능하게 하는 생활공간을 의미하며 사용된다.

연구 작업에서 자주 등장하는 또 다른 도형인 원은 점에서 시작해 곡선으로 계속 굴러나가 출발점에 도달하며 만들어진 면의 형태를 말한다. 직선이 평면의 부정(否定)이라면 곡선은 평면의 핵심이기 때문에 원은 가장 불안정하면서도 가장 견고한 형태이기도 하다.⁴⁰⁾ 또한 원은 확장된 점으로 완전한 것을 상징하며 전체성과 폐쇄성의 특징을 전부 가지고 있는 도형이다.⁴¹⁾ 이를 통해 우리는 지구 안, 세계 안, 우주 안에 속해 있음을 경험하고 발견한다. 이어서 원은 끝없는 영원과 무한의 상태를 상징한다. 곡선의 시작점으로 출발하여 또다시 출발점으로 되돌아오는 과정처럼 원은 순환과도 연관이 있다.⁴²⁾ 원은 앞서 설명한 사각형과 대립한다. 후자가 땅과 제한을 상징하는데 쓰였다면 전자는



[도판-9] 바실리 칸딘스키,
<원 속의 원>, Oil on canvas, 1923

37) 정금희, 「몬드리안의 조형예술 연구」, 국내 학술 논문, 2005 p.16

38) 잉그리트 리델, 「도형, 그림의 심리학」, 신지영 옮김, 파피에, 2013, p.20

39) ibid, p.32

40) 바실리 칸딘스키, 「점·선·면」, 차봉희 옮김, 열화당, 2022, p.70

41) 잉그리트 리델, 「도형, 그림의 심리학」, 신지영 옮김, 파피에, 2013, p.140

42) ibid, p.142

하늘, 경계 없는 우주적인 것으로 표현된다. 네 번으로 이루어져 있는 사각형의 모서리가 현실, 여기, 지금 등을 뜻한다면 원은 무한과 영원을 상징한다.⁴³⁾ 원을 활용한 그림을 설명할 때 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944)는 꼭 언급해야 하는 선형 작가이다. 그의 작업에서 원은 앞에서 설명한 것처럼 하늘을 지배하는 태양, 무한대를 상징한다.⁴⁴⁾ 간소하지만 자기주장적이고, 정확하지만 무궁하게 변화할 수 있으며, 안정되어 있지만 동시에 불안정하고, 조용하면서 시끄러운 것, 원은 대립들의 종합을 나타낸다.⁴⁵⁾ 연구자의 그림에서 원의 등장은 순환과 종합의 의미를 가지고 있다. 사각형이 도심 속 ‘속해있음’, ‘경계 지어져 있음’에 해당한다면 원은 그 안에서 순환하는 일상과 반복되는 생활패턴이 가져다주는 소비사회 구성원의 삶을 의미하며 화면 속에서 발생하는 차이를 묶어주는 종합의 상징적인 기호로 사용된다.



[도판-10] 구스타프 클림트,
<기대림>, Tempera and water
colour, 1905

삼각형은 연구자의 작품에서 사각형과 원 다음으로 자주 등장하는 도형이다. 이 형태는 다각형 중 가장 기본이 되는 도형이며, 이를 바탕으로 다른 도형들이 나올 수 있는 기본적인 구조를 띠고 있다. 삼각형은 밑변과 그것을 덮고 있는 것처럼 보이는 두 개의 대각선으로 구성되어 있는데 3이라는 숫자에서 오는 리듬적인 특성 때문에 특히 역동적으로 느껴지는 도형이다.⁴⁶⁾ 이 도형은 ‘관계되어 있음’을 상징하고 있으며, 3개의 모서리들은 서로 대립하지만 반대로 각각의 모서리들을 연결시켜주는 관계성을 보여준다. 삼각형의 연결성에 관한 상징적 해석에는 남성적, 여성적 특성의 중립과도 관련이 있다. 과거의 사람들은 3이라는 숫자를 하나와 둘의 합, 아버지와 어머니와 아이의 삼중성, 중재를 상징하는 이미지로 묘사시켜왔다. 동시에 서양 문화권에서 3은 하늘,

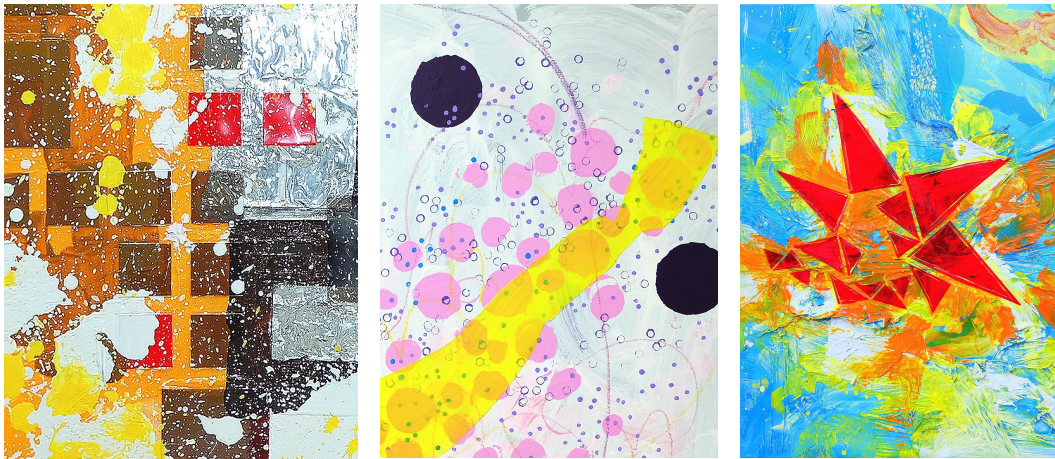
43) ibid, p.145

44) 이숙희, 「색채와 원의 구성에 의한 회화에 관한 연구:본인 작품을 중심으로」, 홍익대학교대학원, 석사학위논문, 2008, p.5

45) 페터 안젤름 리들, 「칸딘스키」, 한길사, 1998, p.177

46) 잉그리트 리델, 「도형, 그림의 심리학」, 신지영 옮김, 파피에, 2013, p.103

천상의 숫자로 치부되었고 남성적인 원리로 해석되었다.⁴⁷⁾ 그러나 구스타프 클림트 (Gustav Klimt, 1862-1918)의 그림에 등장하는 여성복 패턴에 대한 해석을 살펴보면, 삼각형은 남성적 특징 외에 여성적 특징도 함께 가지고 있었던 것으로 보인다. 그의 작업에서는 삼각형의 남성적, 여성적 특성들을 바탕으로 한 기호적 표현들을 자주 찾아볼 수 있다.⁴⁸⁾ 삼각형의 이러한 대립과 중립은 긴장과 공존이 동시에 존재하는 형태로도 이해할 수 있다. 또한 나아가 높이와 깊이를 나타내기도 하는데, 미래의 목표를 향해 나아가기 위한 설계, 방향에 따라서 나라는 존재가 위치한 공간의 경계와 상황을 뛰어넘는다는 해석까지 가질 수 있다. 때문에 삼각형은 시간적 기호를 가지고 있으며 끝과 중간, 시작과 과거, 현재와 미래의 '연결'을 의미하기도 한다.⁴⁹⁾ 기초 평면 도형과 입체 오브제의 조화를 통해 연구자는 본인의 작품에 등장하는 각각의 요소들의 관계성을 설명하고자 했다. 그런 의미에서 삼각형은 도심과 자연, 그 공간을 살아가는 사람들, 이 세 가지의 공존을 보여주며 이들의 연결성을 나타내는 요소로 작용하고 있다.



[연구작품-7, 삼각형이 사용된 부분] 김다영, <소비2>, Wrapper, Color film, Acrylic on canvas, 2017

[연구작품-3, 원이 사용된 부분] 김다영, <봄_풍경2>, Acrylic on canvas, 2018

[연구작품-14, 삼각형이 사용된 부분] 김다영, <피로 사회_풍경>, Cling film, Color film, Acrylic on canvas, 2017

47) ibid, p.107

48) 이승미, 「구스타프 클림트 회화에 나타난 장식 문양 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007, p.33

49) ibid, p.128

연구자의 작품 속 도형 기호들은 현대사회의 배경이 되는 풍경들의 단순화 과정을 통해 만들어진다. 사각형과 원, 삼각형 모양의 기호들을 사용한 연구 작품들은 오브제 주변의 평면 조형 요소이거나 또는 오브제 형태를 변형시켜 진행된다. 그림은 어떤 도형의 형태를 사용하느냐에 따라 해석이 달라지며 대부분 연속적으로 배치되는 구조를 띠고 있다. 이러한 방식을 통해 리듬감을 가진 화면을 구성하게 되고 다른 성질의 기호들을 통합하여 관람자에게 연구 작품을 하나의 이미지로 인식할 수 있도록 돕는 것이다.

2. 우연성의 회화적 적용

연구자는 연구 작품 속 조형 요소들의 중첩과 반복으로 생겨나는 지루함을 해결하기 위해 화면 위 긴장감을 조성하려 했다. 여기서 사용되는 긴장감 표현은 우연적으로 일어나는 돌발적 표시이다. 앞에서 다룬 도형 기호들이 오브제와 연구자 주변의 세상을 원초적인 기본 형태로 단순화시켜 표현한 것이라면 우연성에 따른 돌발 표시는 형태 자체가 완전히 와해된 주관적 감각의 표현으로 해석할 수 있다. 이번 장에서는 작품에 사용된 돌발 표시를 설명하기 위해 프랑스의 철학자 질 들뢰즈가 정의한 추상 예술 속 돌발 표시들과 우연적 기법들에 대해 알아보고자 한다.

들뢰즈는 베이컨(Francis Bacon, 1909-1992)과 잭슨폴록(Jackson Pollock, 1912-1956)의 작품을 분석하면서 추상에 대한 자신의 의견을 표명했다. 그에 따르면 추상의 우연적 표현은 구상을 파괴하기 위한 방법이다. 화가가 그려내는 이미지가 판에 박힌 표현을 탈피하기 위해서는 자유로운 표시들을 필요로 하는데, 이때 그려지는 이미지들은 ‘느닷없는 사고’이며, ‘우연한 것’이어야 한다. 이들은 전혀 재현적인 것이 아니며 눈에 보이는 것들과는 아무런 상관이 없는 것이다. 이러한 우연적 표현들은 화가의 손에 의해서 만들어지며 사용된다.⁵⁰⁾ 우연적 표현에 의해 생겨난 표시들은 비합리적이고 자유롭지만 의미를 가지고 있지 않다. 이들은 감각적인 것들이며 화가의 손에 의해 탄생한다. 형견과 솔 등으로 형태를 망가트리거나, 물감을 뿌리는 행위들은 그리고자 하는 대상의 모습을 그대로 묘사하는 구상을 버리고 형태가 없는 감각적인 것들을 표현한 것이다. 들뢰즈가 말하는 ‘돌발 표시’는 추상 작업 속에서 혼돈과 대재난, 질서와 리듬의 싸움으로 정의된다. 추상표현은 기존의 구상 회화에 비해 혼돈에 가깝다. 혼돈은 심리적인 경험이 아니라 회화적인 경험으로 모든 화가들이 경험하게 되는 것이다. 화가들은 이러한 대재난을 통과하며 혼란을 꺼안고 이들로부터 빠져나와 회화를 완성시킨다.⁵¹⁾ 구상을 탈피하길 원하는 화가는 세워놓은 이젤에 직접 그림을 그리지 않는다. 이젤을 바닥 위에 눕혀 놓은 채 걸레, 스펀지 등을 사용하여 표현하거나 우연에 맡긴 뿌리기 등의 액션페인팅 기법을 사용한다. 화면 속 대재난과 손적인 리듬이 만들어낸 돌발 표시들은 이 과정을 통해 회화 전체를 표현한다.⁵²⁾

50) 질 들뢰즈, 「감각의 논리」, 하태환 옮김, 민음사, 2018, p.109

51) ibid, p.119

52) ibid, p.123

연구자의 작품은 오브제와 도형을 사용한 단순한 조형요소 외에도 손적인 행위가 만들어 내는 액션페인팅, 드리핑 등의 추상표현주의의 특징들로 구성되어 있다. 액션페인팅은 행위와 운동, 즉흥적인 에너지의 개념을 초월하며 기존 미술의 형태를 파괴하였으며 보는 이로 하여금 실존적인 성찰을 이끌어낸다. 또한 행위 속에 숨겨져 있던 새로운 이미지를 발굴해 내며 연속적인 움직임에서 발생하는 긴장감을 조성한다.⁵³⁾ 함께 사용된 드리핑 기법은 붓, 나이프와 같은 도구를 사용해서 그리는 일반적인 작업과는 달리, 화면 위에 물감을 떨어트리거나 붓는 방식으로 표현된다.

우연적 추상 표현을 사용해 그림을 그렸던 잭슨 폴록은 캔버스를 바닥에 눕혀놓고 물감을 부으며 붓을 휘젓기도 하고, 물감을 떨어트리거나 흘러내리게 만들었다. 폴록은 이러한 우연적 표현을 통해 무의식을 표현하고자 했다. 연구 작품에서 사용된 우연적 기법은 잭슨 폴록의 추상 작업 속 무의식의 표현 방법과 같다. 그가 무의식적인 행위와 표현 방식을 중요시하여 행위로부터 나타나는 강렬한 우연적 조형요소들을 사용했던 것처럼 연구자 또한 본인의 작업 속 배경이 되는 현대사회의 주관적이며 무의식적인 감상들을 작품 화면 안에 담아내고자 한 것이다. 이와 마찬가지로 우연적인 추상 기호들은 연구자의 회화에서 오브제 기호, 단순화된 도형 기호들과 상호작용하며 화면 위 긴장감을 조성한다. 그들은 도형 기호처럼 평면적 성질을 가지고 있으나 연속적으로 배치되는 서로 다른 기호들의 반복으로 인해 차이는 특징들을 형성한다. 다양한 재료들을 사용한 이러한 기법은 회화의 질료적인 측면



[도판-11] 잭슨폴록, 우연적 표현을 통한 드리핑 작업
[연구작품-13, 우연적 표현의 부분] 김다영, <해질녘 도시_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 2016

53) 정금희, 「잭슨 폴록의 무의식적 예술 세계」, 국내학술논문, 1999, p.14

면들을 강조하고 조형적으로도 완성도를 높여주었으며, 이후 중첩을 통해 화면 위로 시간의 흔적을 남기기도 한다.⁵⁴⁾

연구자의 작품 속 조형요소들은 우연성이 주는 긴장감 때문에 더욱 생동감을 띠게 되지만, 그로 인해 서로 다른 기호들 간의 차이들이 더욱 강하게 부각시키고 만다. 연구자는 이러한 차이들을 하나로 통합시키기 위해 중첩을 반복시킴으로서 그들이 만들어냈던 차이들을 하나의 이미지로 통합시키려 하는 것이다.

54) 박고은, 「추상표현주의의 우연성과 표현 특성에 관한 연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2008, p.12

3. 일상 오브제와 평면 조형의 중첩

연구자의 작업은 연속적으로 배치되는 평면 조형, 오브제 사이에서 발생한 차이들이 캔버스 위로 점점 쌓이는 중첩의 과정을 거쳐 하나의 이미지로 통합되는 과정을 다루고 있다. 입체 오브제와 평면 조형 요소들은 연구자의 회화 화면 위에서 서로 겹치고 쌓이며 이전에 그렸던 또는 부착되었던 기호들을 가리게 된다. 중첩의 연속은 반복으로 이어져 기호 이미지의 형태를 왜곡시키며, 기호가 원래 가지고 있던 의미 자체를 상실하게 만든다. 연구 작품은 대량생산에 의한 복제된 가상 실재의 중첩으로 기호를 왜곡하고 변형하고 있지만, 중첩의 반복이라는 과정을 통해 서로 상호작용함으로써 종국에는 하나의 화면으로 종합을 이루는 과정을 담고 있다.

연구 작품의 진행 과정은 평면 회화의 시각적 요소와 일상 오브제의 실제 사물이 캔버스라는 공간에 함께 중첩된다는 점에서 미국의 화가 라우센버그(Robert Rauschenberg, 1925-2008)의 페인팅 작품과 닮아있다. 라우센버그의 콤바인 페인팅은 아상블라주의 오브제 사물과 평면 조형요소의 추상표현이 결합되어 그려졌다. 콤바인 페인팅은 평면 회화와 조각, 일상 속 사물의 경계를 와해시켰고, 서로 다른 표현들을 하나의 이미지로 통합하였다. 그의 작품 ‘침대’를 살펴보면 이불이라는 일상 오브제와 추상표현주의의 드리핑이 함께 등장하는 것을 볼 수 있다. 그는 자신의 무의식과 잠재의식을 표현하기 위해 일상 오브제를 사용하였는데 작품 속 등장하는 이불은 어머니에 대한 어린 시절의 기억을 함축하고 있다.⁵⁵⁾ 화면에 함께 등장한 자유로운 드리핑, 거친 붓질의 추상표현기법은 유년의 기억에 대한 주관적인 감정의 폭발이라고 할 수 있으며 서로 다른 조형적 특징을 가진 회화와 입체 오브제를 캔버스라는 공통된 공간으로 연결시킨 실험적인 작품이라 할 수 있다. 콤바인



[도판-12] 라우센버그,
<침대>, Oil and pencil
on pillow, quilt, and
sheet on wood supports,
1955

55) 김현화, 「현대미술의 여정」, 한길사, 2019, p.449



[연구작품-8, 중첩 과정]

김다영, <소비3>의 부분, Confetti,
Color film, Acrylic on canvas, 2017

페인팅은 다다이즘이나 조각에서 사용되는 3차원적인 오브제 미술과는 다른 회화와 조각이 합쳐진 새로운 예술 개념을 창조해 낸 작업이다.⁵⁶⁾ 이는 연구자의 회화 속 입체 오브제와 평면 조형 요소들의 연속적인 중첩 작용과 닮아있다. 연구 작품은 콤바인 페인팅의 중첩 과정처럼 각각의 시각 기호들이 하나의 이미지로 종합되며 완성된다. 오브제가 생산된 사회적 배경의 풍경들을 기본적인 형태로 단순화 시킨 도형 기호와, 우연적 기법을 통해 무의식적이며 주관적인 감각들을 보여주는 추상 표현 기호는 화면의 주제가 되는 일상 오브제와는 상반되는 성질의 기호이다. 그러나 평면 조형 요소와 일상 오브제의 입체적 사물이 하나의 화폭에서 연속적으로 일어나는 중첩을 거치면서 그 사이에 형성된 차이들을 덮고 이미지의 종합을 이끌어낸다. 요소들의 중첩은 단순히 그들의 차이를 제거하고 통합하는 것뿐만 아니라 회화 화면의 공간 확장에도 기여한다. 일상 오브제는 캔버스라는 평면 화면에 접착되면서 공간의 확장을 불러들인다. 이어서 주변에 배치된 평면의 조형 요소들은 연구자가 오브제에 대해 느끼는 주관적인 감각의 표현인 동시에, 오브제 기호와 상호작용하며 물체가 가지는 의미를 더욱 풍부하게 강조시켜준다. 중첩은 일상 오브제, 단순화, 우연성을 띤 조형요소들과 함께 작용하여 캔버스 위에서 통일감을 조성해 보는 이들을 위한 공감과 소통의 공간을 폭넓게 만들어준다.

56) 최혜원, 「R.Rauschenberg의 콤바인 페인팅에 관한 연구 오브제 개념을 중심으로」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, p.45

4. 반복을 통한 조형 요소들의 통합

연구자의 작업에서 반복은 소비사회의 반복 시스템을 바탕으로 하여 진행된다. 앞서 다뤘던 앤디 워홀의 캠벨 수프 캔 연작은 수열적 생산과 소비의 질서가 가져다주는 반복의 구조로부터 파생된 시각적 작업이다.⁵⁷⁾ 이는 연속적인 반복 구조를 지향하는 소비사회의 특징을 보여주는 것인데, 연구자의 회화를 구성하는 중요한 요소로도 작용된다. 때문에 이번 장에서는 소비사회가 가지는 반복 체계의 구조에 대해 알아볼 것이며, 그로부터 파생된 일상 속 반복 요소들에 대해서도 다뤄볼 예정이다.

먼저 철학자 장 보드리야르가 주장하는 소비사회의 시스템 속 대도시의 구조를 파악해 보자. 인구가 밀집되어 있는 도시에서의 삶은 근무지에서의 출퇴근에 의한 도시 근교 통근자들의 왕복 운동을 창조한다. 이러한 운동은 하나의 반복이며 소비문화의 코드 작업이자 도시의 대다수가 사는 평범한 삶의 대중화인 것처럼 보인다. 사회는 이러한 삶의 반복적 패턴에 속하지 못한 사람들과의 차별을 만들어내며 소비를 부추긴다. 이어서 반복은 대도시의 광고판과 마트에 진열되어 있는 상품들 사이에서도 존재한다. 팔리기를 대기하는 상품들은 일렬로 나란히 배치된다. 이는 상품들 사이의 우열이란 없으며 서로 동등한 제품이라는 것을 어필하기 위함이다. 이것은 마트가 출현하기 이전 전통시장에서 상품의 우월함과 열등함을 가려서 판매하던 것과 반대되는 방식이다. 현대사회에서 마트에 진열된 상품들은 단순히 구매되길 기다리는 물건으로서가 아닌 사회가 부여하는 소비의 기호로써 작용되는 것이다.⁵⁸⁾ 또한 마트에서 판매된 상품의 자리를 메우기 위해 진열장을 다시 진열하는 단순한 상황 역시 끊임없이 반복되는 소비사회의 코드 작업 중 하나이다. 상품을 채워 넣는 직원들이 사라진 마트라는 공간은 물건을 판매하는 중개자 없이 소비자가 자발적인 의도로 소비하게끔 유도한다. 이러한 과정을 지켜보고 있는 천장의 CCTV 조차 시물라시옹 작용에서는 기호로 취급된다. CCTV는 감시자이자 소비 과정을 억압하는 것이며 질서를 만들어내는 기호이다. 감시체계는 편하게 물건을 고를 수 있는 마트의 소비 시스템과 반대되는 개념이지만 이 두 가지의 다른 기호들은 서로 상호작용하며 마트라는 하나의 공간에서 공존하는 모습을 보인다.⁵⁹⁾

57) 조주연, 「현대미술 강의」, 글항아리, 2017 p.279

58) 장 보드리야르, 「시물라시옹」, 하태환 옮김, 민음사, 2022, p.138

59) ibid, p.139

소비사회의 개념 속에서 반복은 이전에 분석한 위홀의 팝아트 작업처럼 연속되는 것들이 가진 유사성과 그 사이에 생겨나는 차이가 하나의 사건에 함께 나타나는 것을 보여준다. 연구 작품의 화면은 단순화와 우연적 표현으로 인한 차이 나는 특징들의 유사성을 통해 실재와는 다른 기호 이미지를 생성하게 된다. 연구 작품은 조형들의 연속적인 배치와 연달아 이어지는 반복되는 중첩의 과정 속에서 완성된다. 회화 화면을 만드는 연속성의 리듬감에 의해 유사한 특징들이 나타나게 되고 이들은 중첩을 통한 반복으로부터 차이를 낳는다. 그리고 나아가 기호의 종합에 이르게 되는 것이다. 이러한 차이 나는 기호들의 종합은 들뢰즈의 반복 개념 속 시간의 종합을 떠오르게 한다.

들뢰즈는 반복을 가능하게 하는 조건으로 3가지 시간의 종합을 서술했다. 첫 번째는 습관에 의한 종합, 두 번째는 기억에 의한 종합, 세 번째는 영원회귀에 의한 종합이다. 첫 번째, 습관에 의한 종합은 현재적 종합이자 수동적 종합이다. 예를 들어 ‘AB, AB, AB...’로 반복되어 나타나는 형태 속에서 우리는 A의 다음으로 B가 올 것이라는 예측을 하게 된다. 이러한 형태는 일관성을 갖되 수동적인 경향을 띤 무의식적인 것에 해당하며 이들이 모여 종합을 이룰 것이라 짐작하게 만든다.⁶⁰⁾ 두 번째, 기억에 의한 종합은 과거의 종합이다. 여기서 과거란 현재 이후 남겨진 과거가 아니라 한 번도 현재였던 적이 없는 ‘순수 과거’이다. 순수 과거는 이미 경험되어버린 잊힌 과거가 아닌 현재와 공존하며 비물질적으로 존재하는 무언가를 지칭하는 것이다. 들뢰즈는 어떤 사건이 현재를 기점으로 연쇄되어 일어나는 것처럼 보이지만 사실은 실재의 어느 부분도 보여주지 못하며 눈으로는 확인할 수 없는 것이라 설명했다.⁶¹⁾ 세 번째, 영원회귀에 의한 종합은 새로운 것, 이질적인 것을 생산하는 종합이다. 여기서 들뢰즈가 말하는 영원회귀는 ‘되돌아옴으로써의 존재’이며, ‘같은 것의 영원한 되돌아옴’을 의미하는 니체의 영원회귀와는 다른 개념이다. 과거의 경험과 관련이 없다면 새로운 것의 창조가 불가능한 첫 번째와 두 번째 시간의 종합과는 달리, 세 번째는 경험을 버리고 자신의 고유한 근거를 전복한 시간이다. 이를 통해 과거는 미래의 어느 부분에서도 돌아오지 않으며 아무것도 같지 않은 상태라는 것을 말해준다. 그러므로 세 번째 시간의 종합은 새로운 것과 이질적인 것을 만들어낸다.⁶²⁾ 세 가지 시간의 종합은 연구자의 작품에서 상호작용하는 기호들의 시

60) 신지영, 「들뢰즈의 차이와 반복 그 구조와 의미」, 국내학술논문, 2010, p. 20

61) ibid, p.21

62) ibid, p.22

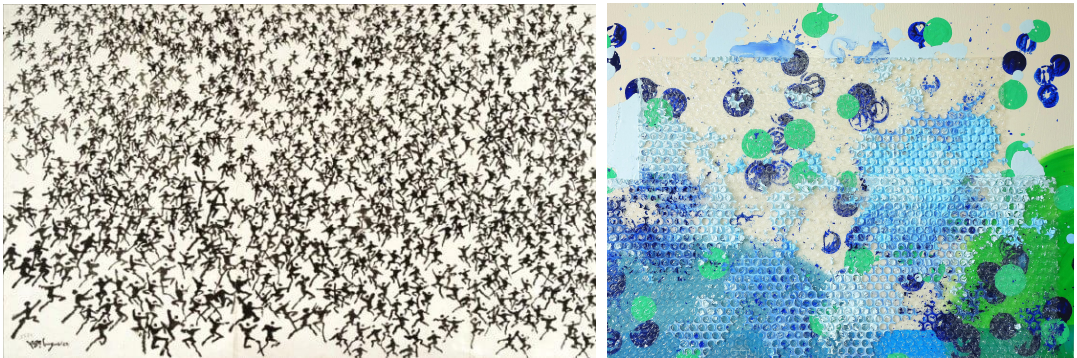
물라시옹 과정들과 이어진다. 접착된 오브제와 조형 요소들은 연속적인 배치의 중첩 과정에 의해 본래의 의미와 멀어지게 되는 것이다. 사물의 쓰임이나 회화를 구성하는 조형적 의미는 반복되는 과정 속에서 점점 더 흐릿해지며 결국엔 완전히 새로운 의미를 가진 기호로 재탄생한다. 이렇게 만들어진 새로운 기호들은 회화 화면이라는 공간 속에서 하나의 이미지가 된다.

아무개(언어)는 반복한다. 왜냐하면 아무개(단어들)은 실재적이지 않기 때문이고, 명목적 정의 이외의 어떤 다른 정의를 갖고 있지 않기 때문이다.

아무개(자연)는 반복한다. 왜냐하면 아무개(물질)는 내면성을 지니지 않기 때문이고, 부분 밖의 부분이기 때문이다.

아무개(무의식)는 반복한다. 왜냐하면 아무개(자아)는 억압하기 때문이고, 아무개(이드)는 재기억도, 재인도, 자기의식도 없기 때문이며, 극단적으로는 본능을 지니지 않기 때문이다.⁶³⁾

들뢰즈는 본인의 저서 ‘차이와 반복’에서 비실재적이며 눈으로 확인할 수 없는 비가시적인 반복, 내면성을 갖지 않는 이질적이며 새로운 반복, 마지막으로 무의식적인 반복에 대해 언급했다. 연구 작품 속 기호들은 반복의 이러한 성질로부터 재탄생한다. 중첩과 연속의 반복에 의한 가상 실재의 부활은 실재를 가리며 흐릿하게 할 뿐만 아니라 사라진 실재의 자리를 가상 실재가 대신하게끔 만든다. 본 논문



[도판-13] 이응노, <군중>, Ink stick on Korean paper, 1986

[연구작품-15, 반복의 부분] 김다영, <바다_풍경>, Bubble wrap, Acrylic on canvas, 2017

63) 질 들뢰즈, 「차이와 반복」, 김상환 옮김, 민음사, 2012, p.569

서 전반적으로 다루고 있는 반복의 과정은 들뢰즈의 차이와 보드리야르의 시뮬라시옹을 통해 진행되며 오브제와 평면 조형 요소의 기호들이 실재와는 다른 가상의 실재로 작용하면서 종합에 이르는 것을 다루고 있다. 가상 실재들의 차이 나는 특징에 의한 반복은 이응노(Ungno Lee, 李應魯, 1904-1989)의 작업 방식에서도 찾아볼 수 있는데, 그는 자신의 작품 ‘군중’에서 반복적으로 군집해있는 인물들의 형상에 약간의 차이를 부여했고 각각의 형태들을 자유롭게 표현하였다.⁶⁴⁾ 그는 이러한 형태들을 중첩시켜 하나의 이미지를 만들었고, 이러한 과정은 연구자의 작품 속 차이를 가진 요소들이 중첩의 반복을 통해 하나의 이미지로 종합되는 것과 유사하다. 연구 작품 15, 반복의 부분을 살펴보면 원이라는 공통된 형태의 도형이 크기, 물감의 농도, 에어캡이라는 오브제가 가지고 있는 동그란 형상의 각기 다른 특징들에 의해 차이를 만들어내며 중첩의 반복을 거쳐 결국에는 완성된 화면이 되는 것을 살펴볼 수 있다.

연구자의 반복 작업은 도형 기호의 단순함과 우연성이 가진 복잡함, 입체적 일상 오브제가 뒤섞인 화면 속 기호들의 상호작용으로부터 발생한다. 그림의 주제가 되는 일상 오브제의 부착은 같은 형태의 연속적이고 단순한 배치로 인해 작품의 중심이 되지만 그의 주변부를 이루는 단순하고 복잡한 조형요소들의 특징이 동시에 캔버스 위에서 섞여들면서 화면 속 기호들 간의 차이를 생성하게 된다. 그러나 차이 나는 조형 요소들은 기호들의 연속적인 중첩에 의해 중립성을 갖게 되고 회화의 주제를 강조시키는 효과를 보이며 마지막에는 화면의 종합으로 이어지는 것이다.

64) 정희진, 유기적 관계성 구현을 위한 회화적 확장공간 표현 연구, 부산대학교 대학원, 박사학위논문, 2022, p.45

IV. 본인 작품에서 일상 오브제와 반복성 연구

A. 평면 조형을 사용한 주관적 감각 표현

연구자의 회화는 화면 위 접착된 오브제와 그 주변의 평면 조형 요소들이 서로 상호작용하며 하나의 이미지로 통합되는 과정을 거친다. 오브제는 그 자체로 회화의 주제가 되지만 그 주변의 평면 조형 요소들은 단순화와 우연적 표현을 통해 오브제의 주관적 심상을 시각화한다. 평면 조형 요소들은 삼각형, 사각형, 원 등의 기초 도형으로 이뤄져 있다. 이들은 연구자가 생활하는 도시와 주변 풍경의 모습들을 형상의 가장 기초가 되는 도형으로 표현한 것이다. 연구 작품에서 가장 빈번하게 등장하는 사각형의 경우 도심 속 세워져있는 건물들과 창문을 형상화 한 것이다.

[연구작품 1]에는 색상이 다른 투명 필름 오브제를 일정한 형태의 네모로 재단해 부착했다. 오브제의 주변에는 일정한 형태의 연속적인 배치를 가진 사각형과, 드리핑, 미처 마르지 못한 물감들이 흘러내리며 자국들을 만들어낸다. 단순화와 우연적 표현들로 이루어진 조형적 요소들의 화면 구성은 오브제가 존재하는 공간이자 그곳에 대한 연구자의 주관적인 감각들이 섞여있는 혼잡한 곳으로 표현되었다. 이러한 표현들은 손을 사용한 액션 페인팅 외에도 색의 배치에 따라 그 의미가 달라진다. 색의 사용은 상징적·형이상학적인 가치를 보여주는 직접적인 방법이며 동시에 감정과 정신 등 작가의 내면을 보여주는 효과를 가지고 있기 때문이다.⁶⁵⁾ [연구작품 1]은 노을 지는 저녁시간쯤 도심 속 퇴근길의 풍경을 옮겨놓은 것이다. 노을빛을 연상시키는 따뜻한 색감을 주(主)로 하였고, 건물을 상징하는 이질적인 녹색의 필름 조각과 채도 낮은 브라운색의 네모 형태는 현대사회의 반복되는 생활 패턴이 가져다주는 지루함과 피곤함, 스트레스 등을 상징하고 있다. 연구자의 회화에서 색상의 사용 방식은 오브제의 기호 작용에도 영향을 미친다. 작품에서 사용된 색상 필름은 반투명하다는 재료적 특징을 가지고 있지만 그림에 접착되어 원색의 색상을 통과시키면서 필름과 맞닿아있는 부분의 색을 변형시킨다. 연구자는 이러한 과정을 통해 풍경을 바라보는 관람자의 주관적인 시선이 그림의 주제가 되는 실재 대상을 왜곡하여 바라볼 수 있다는 것을 표현하고자 했다.

65) 김창희, 「무의식적 반복에 드러나는 색채의 조형성 연구」, 부산대학교 대학원, 박사학위논문, 2021, p.27



[연구작품-1] 김다영, <일상_풍경>,
Color film, Acrylic on canvas, 97.0x97.0cm, 2016

이어서 [연구작품 2]에서는 ‘연구작품 1’에서 사용된 사각형과 함께 삼각형으로 표현된 단순화 기호를 발견할 수 있다. 삼각형은 연구자의 작품에서 주로 ‘연결되어 있음’, ‘관계되어 있음’의 의미로 사용된다. 그림은 도심과 자연이 어우러져 있는 봄날의 풍경을 모티브로 제작되었으며 인위적인 도시와 자연의 조화를 나타내고 있다. 작품 2에서 나타나는 삼각형의 형태는 일상에서 발견할 수 있는 오브제가 아닌 보조제를 섞어 만든 물감의 두께를 활용하여 화면의 깊이에 차이를 둔 방식으로 진행되었다. 리듬감 있게 배치된 삼각형 아래에는 거친 붓질과 드리핑으로 이루어진 밑그림이 깔려있는데 이는 꽃이 만개한 봄의 풍경을 우연성으로부터 발생한 주관적 감각으로 구현한 것이다. 마지막으로 이들 위를 가로지르는 즉흥적이고 자유로운 선들은 화면 속 서로 다른 특징을 가진 기호들을 하나로 통합시켜주는 요소로



[연구작품-2] 김다영, <봄_풍경>, Acrylic on canvas, 53.0x40.9cm, 2018

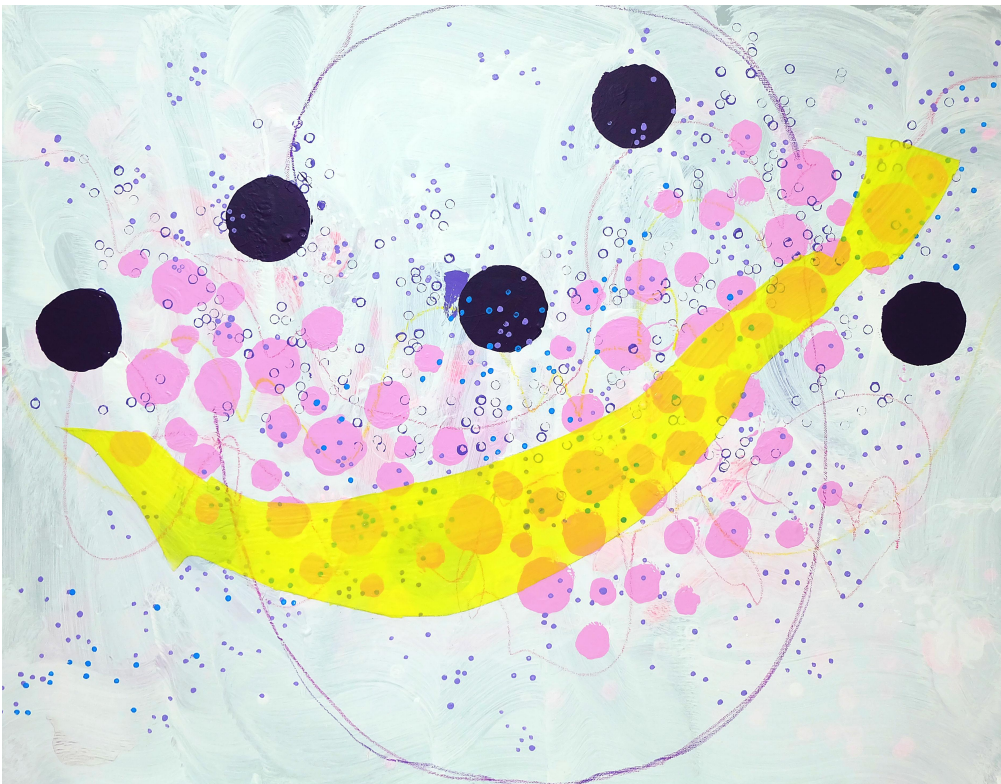
작용된다.

[연구작품 3] 또한 봄의 풍경을 원이라는 평면 도형으로 단순화시켜 나타낸 작품이다. 이 작품에서는 원이 가진 순환의 의미를 계절의 되돌아옴과 관련지어 시각화해 표현했다. 이들은 서로 다른 크기와 색채, 질감, 두께로 이루어져 있으며 연속적인 중첩으로 반복을 되풀이한다. 이번 그림도 ‘연구작품 2’와 마찬가지로 오브제가 직접 부착되는 방식은 아니지만, 오브제의 특정 부분에 물감을 묻혀 화면에 찍어내는 방식으로 형태를 드러내고 있다. 물감을 찍어내는데 사용된 사물은 페트병의 뚜껑, 볼펜의 분리된 부분 등 일상에서 쉽게 발견할 수 있는 레디메이드 제품들로 구성되어 있다.

[연구작품 4]는 기본 도형을 통한 단순화된 표현과 주관적인 감각들을 다룬 우연적 표현들, 입체 형태의 일상적 오브제가 화면 위에 전부 등장한 작품이다. 건물과 불빛을 상징하는 사각형 모양의 형태들은 색상 필름과 붓을 사용한 터치에 의해 일정하고 연속적인 배치를 만든다. 붓 자국들은 다양한 크기와 모양으로 사각형 틀

안에서 그려지는데, 이러한 표현은 도심 속 사람들의 일상을 상징적으로 보여준다. 또한 그 아래 깔려 있는 원들은 사회를 살아가는 사람들의 반복되는 일상을 내포하고 있다. 더 아래 위치한 붓질의 거친 흔적들은 이러한 삶의 구조가 가져다주는 불만족과 불안감 등의 부정적인 감각들을 주관적으로 해석해 표현한 것이다.

이처럼 연구자의 작업은 일상적 오브제의 접착과 그를 둘러싼 조형 요소들의 조화로 구성된다. 단순화된 도형과 우연을 통한 추상 표현은 오브제를 주변으로 하여 장식적인 역할을 수행하기도 하지만 예술로써 재발견되는 오브제 사물에 대한 관념적 이해를 돕기 위해 꼭 필요한 주관적 감각의 표현을 동반한다. 그림 속 주관적 표현은 작가의 의도를 보다 효과적으로 전달하기 위한 기호임과 동시에 그림을 바라보는 사람들과의 소통을 원활하게 만들어주는 촉매제이기도 하다.



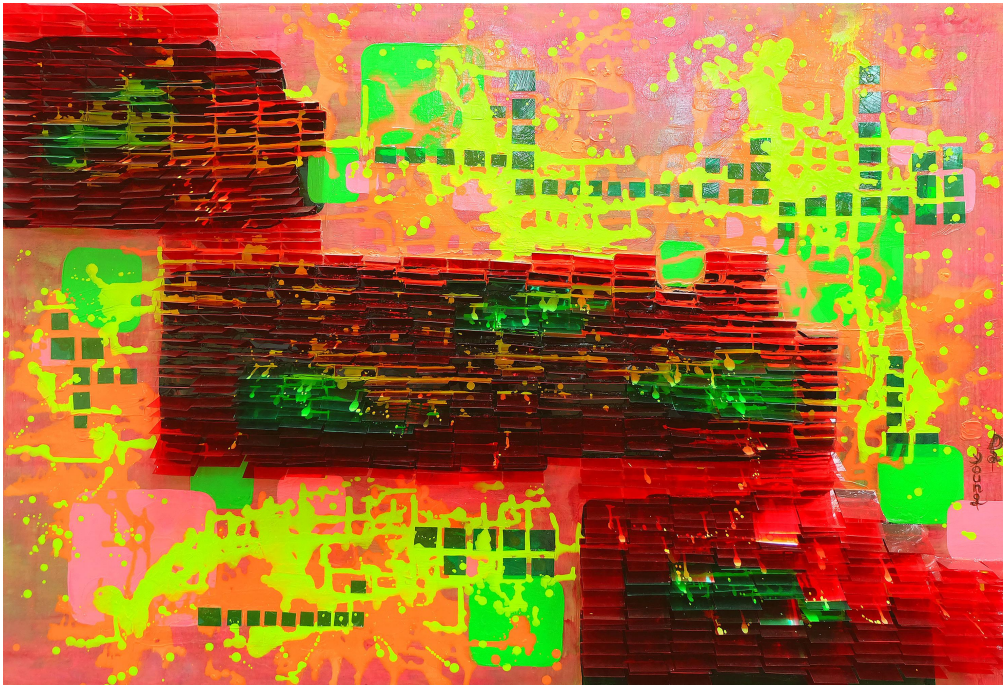
[연구작품-3] 김다영, <봄_풍경2>, Acrylic on canvas, 53.0x40.9cm, 2018



[연구작품-4] 김다영, <밤 도시_풍경>,
Color film, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2016

B. 일상 오브제의 중첩과 회화 공간의 확장

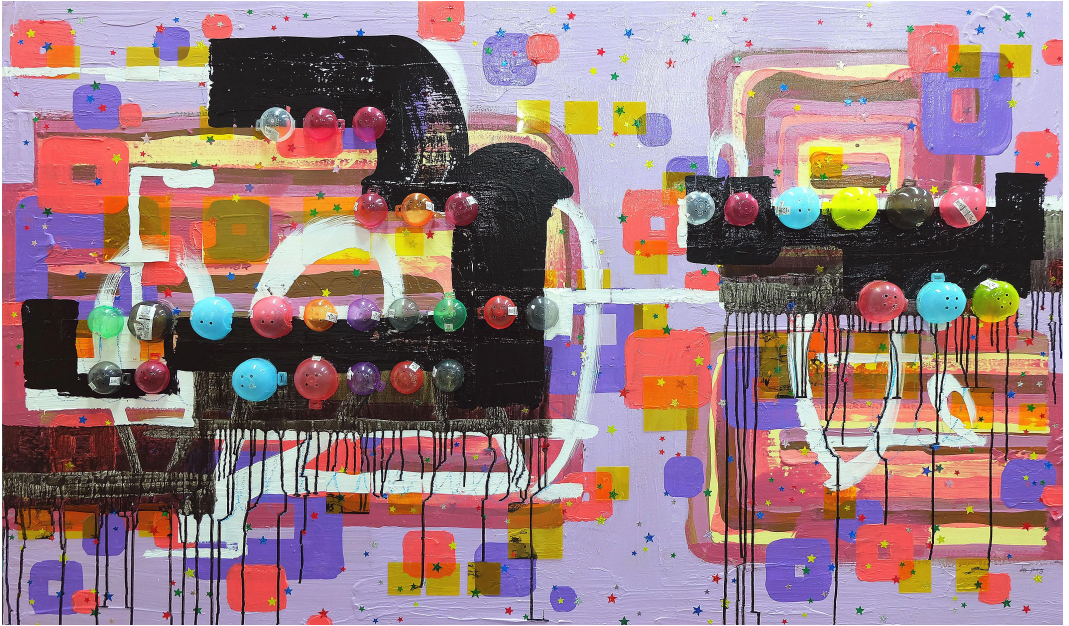
연구자의 작업에서 일상 오브제는 작품 형성의 배경이 되는 소비사회의 문화, 생활방식들을 상징하며 관념적인 의미를 갖는다. 그들은 하나의 기호로 작용하며 화면을 구성하지만, 시각적인 부분에 있어서 회화라는 공간을 확장시키는 중요한 요소로 작용된다.



[연구작품-5] 김다영, <피로_풍경>,
 Color film, Acrylic on canvas, 162.2x112.1cm, 2016

[연구작품 5]는 기존에 사용했던 색상 필름의 부착방식에 변형을 주어 입체감을 더욱 부각시키는 방법으로 작업을 진행하였다. 앞에서 분석했던 작품들이 사각형 모양으로 일정하게 재단된 필름들을 완전히 눕혀 평평하게 접착시킨 것이라면, 본 작품에서 필름들은 수평으로 부착되어 있는 것들과 함께 수직으로도 부착되어 전보다 더 뚜렷해진 입체감을 갖는다. 수평의 필름들이 연속적으로 배치되어 리듬감을 형성한다면 수직의 필름들은 수많은 필름들이 모여 큰 덩어리를 형성하며 그들이 본래 가지고 있던 필름의 색이 아닌 원래와는 다른 변이된 어두운색을 발산하게끔

만든다. 이러한 과정은 연구자가 논문에서 계속 강조하고 있는 시물라시옹 속 가상
 실재의 출현에 바탕을 두고 있으며, 실재의 모습을 가지고 있으나 더 이상 실재와
 같지 않은 또 다른 존재의 등장을 야기하고 있다. 이때 발생하는 오브제의 입체감
 은 개념적 해석뿐만 아니라 관람자와의 소통을 위한 거리감을 좁혀주는 역할을 가
 진다. 평면의 회화 화면은 입체감을 통해 부분적으로 공간을 확장하며 그림을 보는
 이에게 시각적 경험을 넘어선 촉각적인 감각을 전달한다.



[연구작품-6] 김다영, <소비1>,
 Capsule, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x97.0cm, 2017

연구 작품의 오브제들은 대부분 현대 소비문화의 양상을 담고 있는 실제 사물들
 로 구성되어 있다. [연구작품 6]은 한동안 유행했던 캡슐토이의 과소비 과정을 다
 룬 작품이다. 오브제는 캡슐토이를 뽑은 후 남겨진 캡슐을 사용하였다. 연구자는
 이 작품을 통해 현대사회를 살아가는 사람들이 단순히 생존만을 위해 소비하지 않
 는다는 사실을 표현하고자 했다. 사람들은 꼭 필요한 생필품이 아니더라도 사회 속
 유행에 뒤처지지 않기 위해 소비하는 경향을 보인다. 이는 보드리야르가 설명한 소
 비사회의 코드 작용 중 하나이며 이때 소비되는 사물은 도구가 아닌 기호로 의미를
 갖게 된다. 유행을 따르는 소비는 사람들에게 완벽한 만족감을 주지 못한다. 이러
 한 소비가 가져다주는 인스턴적이고 일시적인 만족감은 결국 사람들에게 소외와 스

스로의 내면에 대한 외면을 불러들인다. 연구자는 화면 속 캡슐이라는 오브제의 부착을 통해 소비사회의 부정적인 면을 강조하고 있는 것이다.



[연구작품-7] 김다영, <소비2>, Wrapper,
Color film, Acrylic on canvas, 162.2x130.3cm, 2017

이어지는 [연구작품 7] 또한 소비의 부정적인 측면을 보여주는 작업이다. 식료품의 포장지를 모아 콜라주한 이 작품은 소비사회의 대량생산 시스템과 그것들을 필수적으로 소비할 수밖에 없는 현대 사회의 구조를 상징하고 있다. 작품 속 오브제 기호로 사용된 포장지는 연구자가 연구 작품을 작업할 당시 평소에 자주 사 먹었던 식품들의 포장지를 작품에 부착한 것이다. 회화를 구성하는 조형 요소가 되기 전의 포장지는 식품을 감싸고 있는 상품으로의 역할을 가지고 있었으나, 내용물이 사라진 이후에는 판매와 보호 기능이 아닌 연구자의 작품 속 이미지 기호로 작용하게 되었다. 이렇게 부착된 일상 오브제는 화면을 구성하는 도형 기호, 우연적 표현들과 함께 중첩을 반복하다가 하나의 이미지로 조화를 이루며 통합된다.

[연구작품 8]은 파티용 종이 꽃가루를 캔버스 화면에 부착하여 작업한 그림이다.

파티 용품이라는 일회성 오브제를 부착함으로써 현대사회에서 소비의 의미는 단순히 물건을 사용하거나 소비를 장려하기 위한 기호 이미지로 작용하는 것뿐만 아니라 일시적인 즐거움을 위한 시간을 소비할 때도 적용된다는 것을 말하고자 했다. 오브제와 함께 중첩된 평면 조형 기호들은 네모와 동그라미, 우연성을 가진 드리핑 등을 통해 함축적이며 주관적인 화면을 구성하는데, 여기서 사각형은 본 연구에서 계속 언급되는 도심의 단순화된 형태이며 소비사회의 무대가 되는 장소로 표현된다. 본 작업은 바쁘게 움직이고 있는 도시 속, 현대사회를 구성하는 사람들의 삶과 소비 패턴을 단순화시켜 나타내고자 했으며, 사각형보다 더 아래에 위치한 원은 우리가 도시의 일원이라는 소속감과, 그로 인해 경험할 수밖에 없는 소비의 부정적 측면들을 표현하고자 했다.



[연구작품-8] 김다영, <소비3>, Confetti, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x130.3cm, 2017

작품 8의 화면을 구성하고 있는 서로 다른 기호들의 충돌을 누르는 것은 사각형

으로 재단된 컬러 필름지이다. 필름지는 가려진 기호들의 특징들을 본인의 색상으로 왜곡시켜 시각화한다. 이는 필름지가 통제와 억압의 기호로 작용되었기 때문이며 이를 통해 자본주의가 가진 소비의 구조는 사실 자발적인 의도로 돌아가는 것이 아닌 사회가 만들어낸 시스템에 의해 작동하고 있다는 것을 뜻하기도 한다.

보드리야르는 자본주의 사회가 가진 구조적 코드로 인해 소비가 조장되고 있다는 분석을 내놓았다. 소비 과정은 개인적인 욕구를 가진 주체를 중심으로 작용하는 것이 아니다. 소비에는 먼저 차이화의 구조적 논리가 있고 이를 통해 주체를 개성화된 것으로 만들어주지만, 이 개성화의 과정조차도 개인이 순응하게 되는 일반적인 모델과 하나의 코드에 의해 만들어지게 된다. 이것이 코드에 분배된 차이·개성화 도식의 논리이다. 결국 소비체계에서 순응이란 집단의 균질화가 아니라 같은 코드를 공유하며 다른 집단의 사람들과 구별하게 만드는 기호들을 갖도록 조장하는 것이다.⁶⁶⁾ 자본주의는 평등을 주장하지만 사실은 공평하지 않다. 자본이 만들어내는 계급의 차이는 분명히 존재한다. 사회의 구성원들은 상위층에 해당하는 사람들과 같은 집단에 소속되기 위하여, 자신이 속한 중간계층과 구분되기 위하여 상위층이 소비하는 것들을 가지려고 애쓴다. 그들은 상위층처럼 행동하기 위해, 그들 사회의 구성원이 되기 위해 자신의 능력보다 과도한 소비를 이행한다.

소비는 집단 간 소통의 매체이자 차이의 기호로도 작용하지만, 과열화된 사회 구조에 따른 보상심리에 의해서도 행해진다. 이탈리아의 철학자 프랑코 비포 베라르디(Franco 'Bifo' Berardi, 1949-)는 오늘날의 경제 체계를 '기호 자본주의'라 명명했다.⁶⁷⁾ 육체노동에 의해 공장에서 물건을 생산하던 과거의 산업구조는 노동자의 지적인 능력을 착취하는 정보 노동의 형태로 변형되었다. 특히 인터넷과 핸드폰의 발달로 인해 노동자의 근무지는 공장이나 사무실을 벗어나 자유로워졌다. 그는 이 기호 자본주의 체계 속 노동자들을 기호 노동자라 불렀다. 기호 노동자들은 일시적이며 간헐적인 서비스를 제공하며 돈을 벌게 되었다. 하지만 인터넷의 끊임없는 흐름 속 기호들의 미세 파편을 생산하는 대체 가능한 생산자로 취급되었고, 장소가 주는 자율화 때문에 일정한 수준의 노동 시간을 채우지 못한 채로 전보다 더 금전적인 불안정에 시달려야만 했다.⁶⁸⁾ 현대사회 속 경쟁과 압박, 자극의 가속화에 종속되어버린 그들은 일시적 만족과 쾌락을 찾아 문화와 사물을 소비하기 시작했

66) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상률 옮김, 문예출판사, 1999, p. 125

67) 프랑코 비포 베라르디 지음, 「죽음의 스펙터클」, 송성별 옮김, 반비, 2016, p.114

68) ibid, p.174

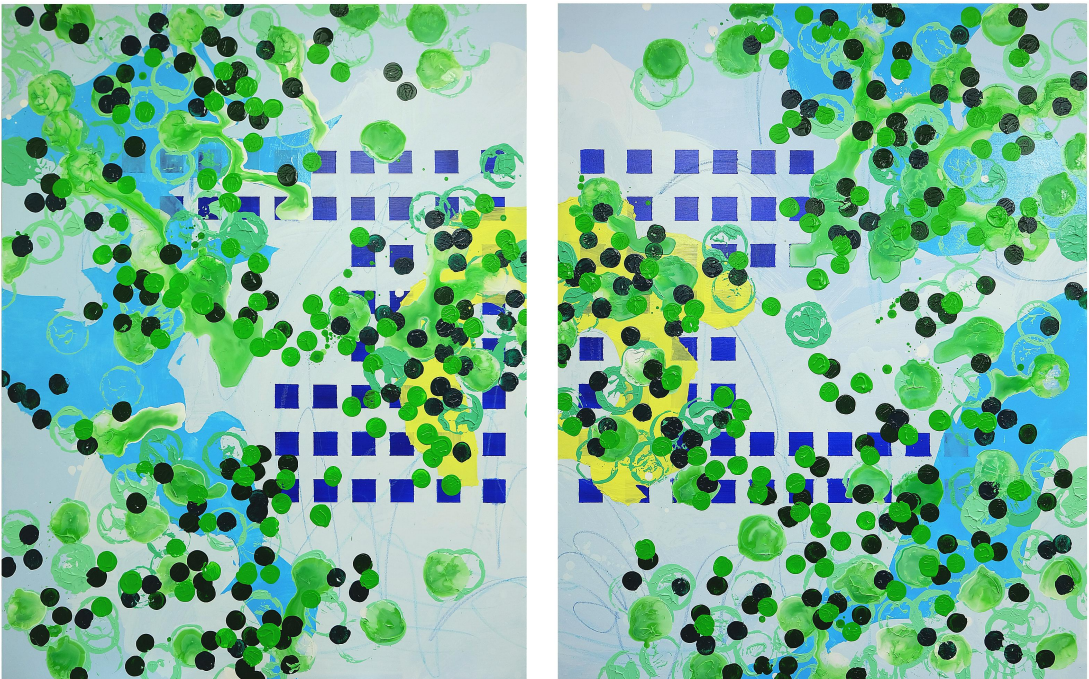
다.69)

연구 작품에 등장하는 일상 오브제는 현대사회의 소비패턴과 그를 조장하는 사회의 시스템, 그리고 그에 따른 노동의 발달 과정을 바탕으로 채택되었다. 연구자는 본인의 회화 작품을 통해 도식화된 자본주의의 소비구조가 현대 사회의 노동 시스템과 만나 발생하는 부정적인 측면들을 보여주고자 했으며, 연구 작품 속 부착된 일상적 오브제의 기호 작용을 매개로 하여 보는 이들과의 공감대를 형성하고자 했다. 일상적 오브제의 기호 작용과 화면의 확장은 일상을 살아가면서 외면하고 있었던 내면의 소리에 귀를 기울이고 개인과 주변에 대한 통찰을 새롭게 하는 것을 목적으로 하고 있다.

69) *ibid*, p.176

C. 반복성이 만든 기호들의 통합

중첩을 통해 끊임없이 상호작용을 반복하는 기호들은 연구자의 작품에서 중요한 요소로 작용하고 있다. 실재를 접착하는 오브제 기호의 사용은 그 주변에서 나타나는 평면 조형 요소들과 함께 섞이며 기호가 가지는 의미를 더욱 강조시켜준다. 이때 발생하는 기호들의 상호작용은 장 보드리야르가 언급한 소비사회의 연속적인 특징과 질 들뢰즈의 차이로부터 오는 반복의 과정을 거쳐 완성된다.



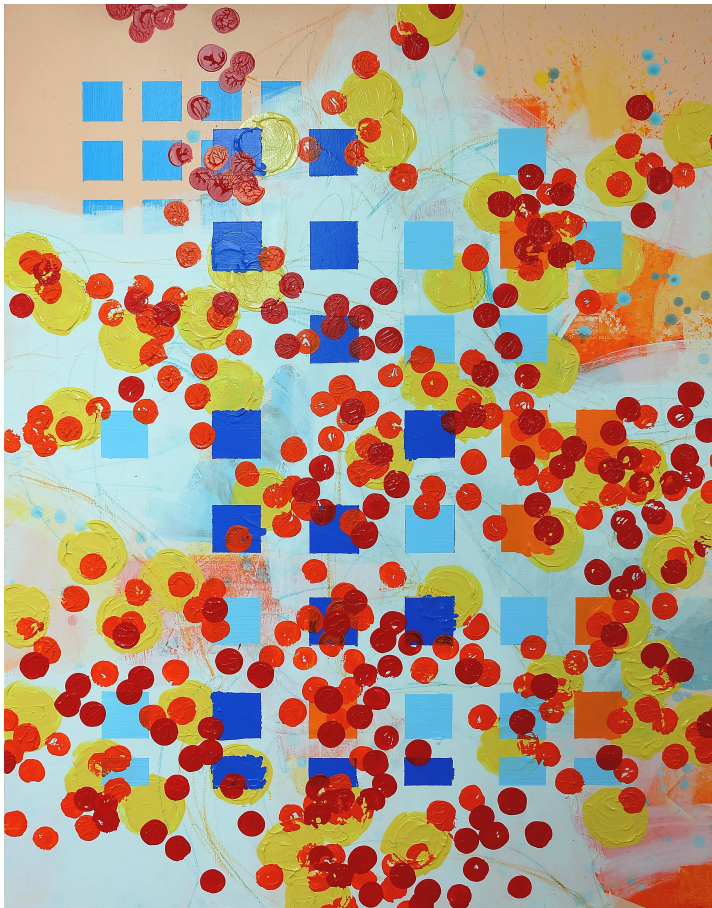
[연구작품-9] 김다영,

<5월_풍경1>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

<5월_풍경2>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품 9]는 일정한 형태의 조형요소들이 반복적으로 중첩되면서 화면을 완성하고 있다. [연구작품 3]과 마찬가지로 실제 오브제의 부착은 없지만 일상에서 쉽게 찾아볼 수 있는 병뚜껑이라는 오브제에 물감을 바른 뒤 화면 위에 찍어 바르는 방식으로 제작되었다. 이미지에선 원과 네모라는 기초 도형 기호가 사용되었는데 이는 풍경을 주제로 한 다른 작업들과 마찬가지로 도심과 자연이 어우러지는 모습

을 단순화하여 표현한 것이다. 오브제를 활용하여 찍어 바른 원의 흔적들을 자세히 살펴보면 각각의 원이 가지는 물감의 밀도와 형태가 조금씩 다른 것을 발견할 수 있는데 서로 다른 원들의 색면이 중첩되면서 다른 원들과 충돌하고 있음을 확인할 수 있다. 이는 유사성에 의한 차이를 보여주는 것으로, 뒤섞인 형태들은 기존의 원에서는 느낄 수 없었던 새로운 이미지가 되어 모습을 드러낸다. 혼잡하게 찍히며 섞이게 된 도형 기호들은 병뚜껑이라는 일상적 오브제를 사용하여 만들어진 다양한 원 모양의 중첩되는 배치를 통해 보는 이의 시선을 주목시키는 효과를 불러들인다. 이때 생겨난 물감 자국들은 다시 연속성을 가진 반복 과정으로 인해 작품 화면의 차이 나는 다양한 기호들을 하나로 묶어주며 통일을 이룬다.



[연구작품-10] 김다영, <5월_해질녘 풍경>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품 10]는 9의 연장 작업으로, 오브제의 직접적인 출현이 아닌 그림 도구

로써의 간접적 쓰임을 살펴볼 수 있다. 작품 9와 작품 10에서 발생한 기호의 상호 작용은 화면의 구조적 측면에서는 유사해 보이지만, 그림에서 사용되는 색상의 차이에 의해 의미하는 바가 달라진다는 것을 나타내고 있다. 작품 9가 전체적으로 차갑고 시원한 색상을 사용해 5월의 밝은 분위기와 도심 속 풍경들의 조화를 표현했다면, 작품 10은 노랑고 붉은 색상의 원과 함께 도시를 상징하는 푸른색의 사각형들을 대비시켜 둘 사이의 차이를 부각시켰다. 이들의 차이는 연속적인 배치와 반복되는 중첩에 의해 최종적으로 종합을 이루지만 그들 사이의 상호작용으로 인한 기호들의 차이가 그림이 표현하고자 하는 감각들을 더욱 명확하게 드러나게끔 만들어 준다.



[연구작품-11] 김다영, <봄 밤_풍경>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품 11] 또한 같은 방식으로 제작되었다. 하지만 앞선 두 작업과는 다른

색상을 사용하여 기호들 간의 차이를 뚜렷하게 보여주고 있으며, 동시에 연속적인 중첩의 반복 작용을 통해 이미지의 완성도를 높였다.



[연구작품-12] 김다영, <강가_풍경>,
Color film, Acrylic on canvas, 162.2x112.1cm, 2017

[연구작품 12]는 도시의 밤 풍경을 그린 작품이다. 가운데에 곡선으로 그어진 넓은 색면은 강을 의미하고 있으며 건물을 상징하는 푸른색의 연속적인 붓 터치와 대조되는 색상으로 구성되었다. 그 위에 접착된 필름은 옆으로 긴 타원형과 한쪽으로 휘어진 반달형의 두 형태로 재단되어 있는데 이는 자연의 순환과정을 의미하며, 색면으로 표현된 강을 상징하는 기호 이미지와 상호작용을 이룬다. 커다란 곡선 형태의 색면, 보조제를 사용하여 차이 나는 질감으로 표현된 원, 접착된 색상 필름들의 아래층에는 무수히 많은 붓 자국들이 연속적으로 배치되어 있다. 연구자는 붓 자국들의 반복이 주는 리듬감을 통해 그림 속 각각의 조형요소들의 통합을 만들어내고자 했다.

[연구작품 13]에서는 화면에 중첩되었던 필름이라는 오브제 기호가 우연적 표현 요소에 중첩되어 더 이상 형태를 알아볼 수 없게 된 것을 확인할 수 있다. 그림은

도심 속 건물들이 해질녘 빛에 반사되어 붉은빛을 띠는 풍경을 표현한 것으로, 그와 대비되는 녹색의 필름을 원 모양으로 오려 붙이며 자연의 순환성이 도시의 다양한 환경을 포괄한다는 내용을 담아낸 것이다. 연구 작품은 물감의 드리핑에 의해 생겨난 덮이고 번지는 효과가 화면 속 기호들의 연속성을 흐릿하게 만들고 기존의 이미지를 가리는 것을 반복해서 보여주고 있다. 연구자는 우연적 표현이 가져다주는 반복 작업이 최종적인 화면에 나타나는 기호 이미지들의 차이를 통합시켜 하나의 완성된 이미지로 만들어 준다는 것을 이 작품의 진행과정을 통해 설명하고자 했다.



[연구작품-13] 김다영, <해질녘 도시_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x112.1cm, 2016

[연구작품 14]는 풍경의 형태를 단순화 시킨 것이 아닌 풍경이 속해있는 사회에 대한 주관적인 감각에 비중을 두고 화면 속 공간의 확장을 시도했다. 조형 기호들이 중첩 단계에 들어가기 전, 캔버스의 전면은 일상에서 자주 쓰이는 일회용 랩에 의해 덮여진다. 부착된 오브제 위로는 우연적 표현으로 그려진 거친 붓 자국과 함

게 그것과 대조되는 색상의 필름지가 삼각형의 형태로 재단되어 접착되었다. 이어서 작품의 화면 속 등장하는 기호들 또한 전부 거친 흔적으로 남겨졌거나 날카로운 각도를 가진 형태로 변형하여 표현되었는데, 이는 연구작품 14가 차분하고 단조로운 분위기보다는 예민하고 짜증스러운 감각들을 보여주고자 했다는 것을 짐작할 수 있다. 또한 화면의 바탕으로 사용되었던 랩의 중첩은 무언가를 감추기 위해 겹겹이 쌓는 행위를 연상케 한다. 이는 연구자가 느꼈던 소비사회의 부정적인 감각들을 중첩과 반복을 통하여 감추고자 하는 의도도 함께 담겨 있다.



[연구작품-14] 김다영, <피로 사회_풍경>, Cling film, Color film,
 Acrylic on canvas, 145.5x112.1cm, 2017

[연구작품 15]는 본 논문에서 연구자가 다루었던 기호들의 모든 출현 방법들이 전부 담겨있는 그림이다. 화면의 중심에 접착되어 있는 포장용 에어 캡은 연구자 회화의 중심이 되는 일상 오브제 기호이다. 일상 오브제는 연구에서 꾸준히 언급했던 자본주의 사회의 코드화된 시스템을 보여주고 있으며, 소비사회에서 만들어지는 대량 생산 물품이자 소비사회 구성원들의 소비체계를 상징하는 물건으로 기호화되

어 나타난다. 일상 오브제 주변의 원들은 붓을 사용해 거칠게 그려졌고, 병뚜껑의 뒷면에 물감을 묻혀 일정한 형식으로 찍어낸 형태와 함께 복잡하게 뒤섞여 있다. 그림의 가장 아랫부분에는 가로로 가로지르는 커다란 붓 자국이 흰 배경과 파란 배경의 공간을 분리시키는데, 이 공간들은 각각의 면으로 인식되어 사각형의 도형 기호로 재인식된다.



[연구작품-15] 김다영, <바다_풍경>,
 Bubble wrap, Acrylic on canvas, 145.5x97.0cm, 2017

연구자 회화 속 다양한 기호들의 등장은 중첩과 반복을 통해 하나의 이미지로 통합된다. 단순화 기호와 오브제 기호 위로 떨어진 드리핑은 아직 마르지 않은 다른 명도의 푸른색들이 자유롭게 섞이며 자연스러운 마블링을 만들어 낸다. 드리핑 된 물감은 에어 캡이라는 오브제 위에도 단순화된 조형 요소 위에도 공평하게 덮여 이전의 형태들을 가리거나 흔적만을 남기는 방식으로 변형된다. 이렇게 만들어진 새로운 기호의 형태는 연구 작업의 최종적인 종합을 이끌어낸다. 본 논문은 일상 오브제와 그를 보조하는 조형요소들의 상호작용으로부터 발생한 반복의 과정을 다루고 있다. 일상 오브제와 조형 요소들은 각각의 기호로 의미를 가지며 회화라는 화

면에서 연속적으로 작용하고, 반복을 통해 통합을 이룬다. 이러한 과정 속에서 발생하는 수많은 차이들은 이미지의 내부를 복잡하게 만드는 것처럼 보이지만, 과정이 쌓여갈수록 불필요한 것들은 가려지며 약간의 흔적만을 남긴 채 사라진다.

현대사회를 살아가고 있는 우리들은 ‘정보는 더욱 많고 의미는 더욱 적은 세계’를 경험하게 되었다.⁷⁰⁾ 보드리야르는 정보란 어떠한 의미도 목적도 내포하지 않은 기술적인 중개자일 뿐이며 발생론적인 코드와 마찬가지로 코드적인 것에 불과하며 의미를 연출하면서 소진되어 버리는 것이라 서술했다.⁷¹⁾ 워홀 역시 연속적인 작업을 반복하면 할수록 대상은 의미를 상실하게 된다고 말했다. 연구자의 작품은 기호들로 가득 찬 회화 공간으로 구성되어 있다. 기호들은 각각의 의미를 가지며 화면을 더욱 복잡하게 만드는 것 같지만, 리듬감 있는 연속적인 배치와 지루함을 깨뜨리는 우연적 요소들의 긴장감에 의해 점점 흐릿해지며 그림의 주제를 향해서 의미를 좁혀나간다. 연구자는 이러한 과정을 바탕으로 현대사회를 살아가는 사람들의 부정적인 감각과 소외 문제를 해소하고자 한다. 나아가 오브제가 불러들이는 공통된 기억과 경험을 계기로 회화라는 한정적인 공간이 공감과 소통의 장이 될 수 있도록 이어지는 연구를 계속 진행할 예정이다.

70) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상률 옮김, 문예출판사, 1999, p. 143

71) ibid, p.145

V. 결론

오늘날의 사람들은 자유를 보장받는 삶을 누리며 행복한 일상을 영위하는 것처럼 보인다. 과학과 산업 기술의 급격한 발달에 의해 사람들은 자본으로부터 얻을 수 있는 자유를 누리게 되었으며 신분이라는 것이 존재하지 않는 사회를 살아가고 있다. 하지만 자본주의는 돈이 만든 새로운 계급을 만들었고, 이를 내세워 사람들의 계층을 나누어놓았다. 현대사회를 살아가는 사람들은 수요와 공급이라는 연속적인 사이클 속에서 소비를 조장당하며 본인의 자립적인 의사를 억압받았고 이에 따라 노동의 체계도 달라졌다. 과거의 노동이 기계화된 시스템 속에서 일정한 육체적 움직임만을 필요로 했다면 현대의 노동은 노동자의 정신적인 부분까지 점령하려 들었다. 개인의 기술과 지적인 능력을 필요로 하는 요즘의 노동시장은 자신의 영혼을 노동과 동일시해야 하는 의무를 갖게 되었고, 이러한 사회로부터 생긴 갈등과 불만족은 심리적인 패배감과 자존감의 파괴로 이어졌다.⁷²⁾

연구자는 이러한 사회적 배경을 내포하고 있는 일상적 오브제를 회화 화면에 등장시킴으로써 우리가 살아가고 있는 세상의 구조에 대해 고찰함과 동시에 나아가 진정한 자아실현의 가능성에 대해서도 생각하게 만드는 계기를 마련하고자 한다. 연구 작품에서 다루지는 일상 오브제는 사물이었던 오브제의 사용적 측면이나 회화 화면의 미학적 완성도를 높이기 위한 조형 요소로서 작용하는 것이 아닌, 화면 속에서 상호작용하는 관념적 기호로 작용하게 된다. 이 기호는 사람들의 소비를 장려하기 위해 사회가 미리 코드화시킨 이미지이다. 연구자는 일상 오브제의 기호 이미지를 화면 속 다른 조형요소들과 적절히 배치시켜 기호가 표현하고자 하는 주제의 주목도를 높였다. 오브제와 함께 작용하는 조형요소들은 현대 사회의 풍경을 기초적인 형태로 단순화 시킨 도형 기호와 우연적 표현으로부터 나타난 추상 기호로 구성되어 있다. 기호들은 같은 공간에 머물며 서로 다른 차이들을 발견하고 연속적인 중첩을 반복하면서 하나의 이미지로 완성된다. 본 논문의 연구는 이질적인 기호들이 중첩과 반복을 통해 종합에 이르는 과정을 설명하고 있다. 기호 작용이 가지는 기존 의미의 와해와 주목의 동시성은 본 논문에서 연구자가 풀어나가고자 하는 연구 과제이다.

이를 진행하기 위해 연구자는 먼저 오브제라는 단어의 사전적 정의와 장 보드리

72) 프랑코 비포 베라르디 지음, 「죽음의 스펙터클」, 송성별 옮김, 반비, 2016, p.207

야르의 소비사회 이론 속 오브제 기호의 개념을 정리해 보았다. 과거의 오브제는 기호로서의 의미가 아닌 화면을 구성하는 조형적 요소로 사용되었지만 시간이 지날수록 그 시대의 사회적 배경과 문명 발전의 역사를 담은 기호 이미지로써 등장하게 되었다. 연구자의 작품에 출현한 일상적 오브제 또한 화면 위 시뮬라시옹을 만드는 기호 이미지로 사용되었다. 시뮬라시옹이란 진짜보다 더 진짜 같은 가상 실재를 일컫는데, 연구자 회화 속 일상 오브제의 기호 이미지는 대량생산된 기성품을 화면에 그대로 부착하면서 시뮬라시옹 되는 것을 다루고 있다. 또한 일상 오브제를 사용한 기호 이미지는 연구 작품에서 단독적으로 모습을 드러내지 않는다. 그들은 주변에 그려진 단순화, 우연적인 표현들로 구성된 평면 조형 요소들과 함께 등장한다. 이들이 모여 만들어낸 차이와 유사성은 중첩을 통해 연속적으로 반복되다가 하나의 이미지로 통합되는 결과를 보여주며 마침내 화면을 완성시킨다.

연구자는 작품의 진행을 위해 현대사회를 구축하는 자본의 흐름, 소비 체계가 현대인의 삶의 방식에 끼치는 영향들을 분석해 보았으며, 그 때문에 발생하는 내면의 소외와 불안 등의 부정적인 감각들이 연구자의 그림 속에서 시각적 기호로 생성되는 과정을 서술하고자 했다. 연구자는 이번 연구를 통해 본인의 회화가 세상과 사람들의 단절된 관계를 이어주는 계기가 되길 소망하며, 소통과 공감을 이끌어내는 공간이 될 수 있도록 발전시키고자 한다. 나아가 앞으로의 작업에서도 이러한 연구를 계속해 나갈 것이다.

참고 문헌

<단행본>

- 김현화, 「현대미술의 여정」, 한길사, 2019
 바실리 칸딘스키, 「섬·선·면」, 차봉희 옮김, 열화당, 2022
 잉그리트 리델, 「도형, 그림의 심리학」, 신지영 옮김, 파피에, 2013
 장 보드리야르, 「시뮬라시옹」, 하태환 옮김, 민음사, 2022
 장 보드리야르, 「소비의 사회」, 이상률 옮김, 문예출판사, 1999
 질 들뢰즈, 「감각의 논리」, 하태환 옮김, 민음사, 2018
 질 들뢰즈, 「차이와 반복」, 김상환 옮김, 민음사, 2012
 조주연, 「현대미술 강의」, 글항아리, 2017
 프랑코 비포 베라르디, 「죽음의 스펙터클」, 송성별 옮김, 반비, 2016
 최종욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000, p.171
 페터 안젤름 리들, 「칸딘스키」, 한길사, 1998, p.177
 H.A.젠슨, 「서양미술사」, 이일 옮김, 미진사, 2002, p.13

<국내학술논문>

- 김진희, 「일상적 오브제를 활용한 아상블라주에 관한 연구」, 국내학술논문, 2017
 신지영, 「들뢰즈의 차이와 반복 그 구조와 의미」, 국내학술논문, 2010
 송하영, 「뒤샹의 레디메이드에 함의된 노마드적 사유」, 국내학술논문, 2021
 이혜미, 「현대사회에서 이미지 재현의 문제 장 보드리야르의 시뮬라시옹 개념을

- 중심으로」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2006
- 이승미, 「구스타프 클림트 회화에 나타난 장식 문양 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007
- 진취연, 「피카소 콜라주와 기호학」, 국내학술논문, 2001
- 정금희, 「잭슨 폴록의 무의식적 예술 세계」, 국내학술논문, 1999
- 정금희, 「몬드리안의 조형예술 연구」, 국내학술논문, 2005

<국내학위논문>

- 강영지, 「일상적 오브제를 통한 조형성 연구 : 강영지의 "Incomplete" 작품을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2007, p.4
- 김창희, 「무의식적 반복에 드러나는 색채의 조형성 연구」, 부산대학교 대학원, 박사학위논문, 2021
- 남상운, 「현대회화에서 이미지를 통한 시물라크르 표현연구:연구자의 가공된 풍경 연작을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2018
- 박고은, 「추상표현주의의 우연성과 표현 특성에 관한 연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2008, p.12
- 박흥선, 「현대회화에서 오브제 표현에 관한 연구:본인 작품을 중심으로」, 강원대학교 대학원, 석사학위논문, 2016, p.1
- 이정은, 「일상생활의 오브제를 활용한 작품 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2019
- 이숙희, 「색채와 원의 구성에 의한 회화에 관한 연구:본인 작품을 중심으로」, 홍익대학교대학원, 석사학위논문, 2008

정희진, 「유기적 관계성 구현을 위한 회화적 확장공간 표현 연구」, 부산대학교 대학원, 박사학위논문, 2022, p.45

최혜원, 「R.Rauschenberg의 컴바인 페인팅에 관한 연구:오브제 개념을 중심으로」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001

<인터넷 자료>

레디메이드, 네이버 「시사상식사전」, 박문각

<https://terms.naver.com/list.naver?cid=43667&categoryId=43667>

오브제, 네이버 「표준국어대사전」

<https://ko.dict.naver.com/ko/entry/koko/b0a7912519f547e6915c098a28d96c0a>

오브제, 「세계미술용어사전」 네이버

<https://terms.naver.com/entry.naver?cid=42642&docId=894821&categoryId=42642>

일상, 「표준국어대사전」, 네이버

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/3ce1a1dd23df4d778e19549920e67933>

<참고 도판 목록>

[도판-1] 조르주 브라크, <과일접시와 유리잔>, Charcoal on paper, 1912

[도판-2] 파블로 피카소, <등의자가 있는 정물>, Oil and oilcloth on canvas, with rope frame, 1912

[도판-3] 마르셀 뒤샹, <샘>, 자기(磁器) 소변기, 1917

- [도판-4] 페르난데스 아르망, <Long Term Parking>, Accumulation of 60 Automobiles in Concrete, 1982
- [도판-5] 앤디 워홀, <캠벨 수프 캔>, Oil and silkscreen on canvas, 1962
- [도판-6] 앤디 워홀, <마릴린 먼로>, Silk screen, 1967
- [도판-7] 스타인바흐, <연계적이며 차별적임>, Nike shoes and the Holy Grail, 1985
- [도판-8] 몬드리안, <빨강, 노랑, 파랑의 구성>, Oil on canvas, 1921
- [도판-9] 바실리 칸딘스키, <원 속의 원>, Oil on canvas, 1923
- [도판-10] 구스타프 클림트, <기다림>, Tempera and water colour, 1905
- [도판-11] 잭슨폴록, 우연적 표현을 통한 드리핑 작업
- [도판-12] 라우센버그, <침대>, Oil and pencil on pillow, quilt, and sheet on wood supports, 1955
- [도판-13] 이응노, <군중>, Ink stick on Korean paper, 1986

<연구 작품 목록>

- [연구작품-1] 김다영, <일상_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 97.0x97.0cm, 2016
- [연구작품-2] 김다영, <봄_풍경>, Acrylic on canvas, 53.0x40.9cm, 2018
- [연구작품-3] 김다영, <봄_풍경2>, Acrylic on canvas, 53.0x40.9cm, 2018
- [연구작품-4] 김다영, <밤 도시_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2016
- [연구작품-5] 김다영, <피로_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x

112.1cm, 2016

[연구작품-6] 김다영, <소비1>, Capsule, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x97.0cm, 2017

[연구작품-7] 김다영, <소비2>, Wrapper, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x130.3cm, 2017

[연구작품-8] 김다영, <소비3>, Confetti, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x130.3cm, 2017

[연구작품-9] 김다영, <5월_풍경1>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019
 <5월_풍경2>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품-10] 김다영, <5월_해질녘 풍경>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품-11] 김다영, <봄 밤_풍경>, Acrylic on canvas, 116.8x91.0cm, 2019

[연구작품-12] 김다영, <강가_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x112.1cm, 2017

[연구작품-13] 김다영, <해질녘 도시_풍경>, Color film, Acrylic on canvas, 162.2x112.1cm, 2016

[연구작품-14] 김다영, <피로 사회_풍경>, Cling film, Color film, Acrylic on canvas, 145.5x112.1cm, 2017

[연구작품-15] 김다영, <바다_풍경>, Bubble wrap, Acrylic on canvas, 145.5x97.0cm, 2017