



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

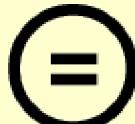
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

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

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

[Disclaimer](#)



박사학위논문

반복 모듈에 의한 추상 작품 연구

페르소나를 주제로 한 본인 작품을 중심으로

2018년



미디어디자학

시각·영상 커뮤니케이션 전공

강석원

박사학위논문
지도교수 전신종

반복 모듈에 의한 추상 작품 연구

페르소나를 주제로 한 본인 작품을 중심으로
A Study of an Abstract Art Based on a Repetitive
Module



한성대학교 일반대학원
미디어디자인학과
시각·영상 커뮤니케이션 전공
강석원

박사학위논문
지도교수 전신종

반복 모듈에 의한 추상 작품 연구

페르소나를 주제로 한 본인 작품을 중심으로
A Study of an Abstract Art Based on a Repetitive
Module

위 논문을 디자인학 박사학위 논문으로
제출함

2017년 12월 일

한성대학교 일반대학원
미디어디자인학과
시각·영상 커뮤니케이션 전공
강석원

강석원 디자인학 박사학위 논문을 인준함

2017년 12월 일



심사위원장 _____(인)
심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

국문초록

반복 모듈에 의한 추상작품 연구

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 시각·영상 커뮤니케이션 전공 강석원

환경이란 사람이 생활하는 그 시대적 배경을 말한다. 4차 산업혁명이라는 복잡한 환경의 패러다임 속에서 사람의 삶 또한 거대한 변화를 맞이하게 되었다. 컴퓨터의 발달로 인해 아날로그 방식에서 디지털화 이후 비약적으로 발달하게 된 ICT(Information Communication Technology) 기술파도는 '사이버 공간'을 탄생시켰다. 이는 물리적 공간과 사이버 공간의 이질감 속에서 환경에 적응해야 하는 삶의 방식이나 모습 또한 많은 변화를 예고하였다.

조형적이고 자연적 아름다움을 지닌 인체의 신비로운 비례는 급격한 패러다임의 변화 속에서도 묵묵히 그 자리를 지켜왔으며 사람이 지니고 누리는 ‘본성’과 ‘아름다움’이라는 명제 하에 세상의 질서를 유지하는 근간이 되었다. 가장 아름다움의 기초가 되는 것은 비례이다. 고대에 서양 건축물이나 조각 작품에서 현대에 이르기까지 비례에 의한 조형적인 아름다움은 변하지 않는 가치이다. 비례의 기초 아래 모듈은 이러한 배경 속에서 건축과 미술 분야로 나타났으며 일정한 비례의 수치를 기본 단위로 다양한 작품에 응용되어 왔다. 현대에서의 모듈은 제품의 대량생산과 제품의 규격화를 위한 기본 단위로서 활용되었다. 또한 근대화와 공업화의 진행 속에서 모듈은 소재와 기술적인 측면에서 형식적 변화를 가져왔으며 이는 건축가이자 디자이너인 스위스계의 르 코르뷔제 (Le Corbusier)에 정리되었다.

그리스 시대 연극배우들은 가면(mask)을 쓰고 연기했다. 한 사람이 여러 명의 역할을 연기하기 위해 가면과 목소리를 바꾸어 그 역할들을 구분했다. 가면은 얼굴을 전체 덮고 있으며 입 부분만 뚫려 있어 배우의 소리를 전달한다. 배우들이 썼던 가면인 페르소나(persona)는 ‘소리(sonare)와 통하여(per=through)’라는 뜻으로 두 단어의 합쳐진 말이다. 페르소나는 가면을 뜻한 말이지만, 배역(character)이란 뜻을 통해 사람을 뜻하는 person의 뜻으로 발전한다. 사람(person)은 어원으로 ‘가면 속에 의해 입으로 거쳐 소리를 통과시키는 존재’란 의미이다. 어원처럼 사람은 때에 따라 가면을 바꿔가며 다양한 모습으로 존재해왔지만 변하지 않는 가치를 지키며 살아간다. 환경에 따라 가면을 바꾸며 역할을 달리하는 본래의 ‘나’와 이중적인 ‘나’가 존재하지만 이러한 이중성은 바꿔는 환경에서 ‘나’를 지키기 위한 긍정적인 에너지이다.

이러한 맥락에서 본 연구는 거대한 변화의 패러다임 속에서 변하지 않는 조형적 가치를 ‘모듈(module)’과 사람의 본성인 가면(persona)을 사용하는 ‘사람(person)’에 대해 논하고자 한다. ‘모듈’이라는 형식을 빌려 사람(인체)이라는 조형언어를 통해 시대의 다양한 모습들을 조각가의 입장에서 바라보고자 한다.

제 I장에서 연구배경과 목적을 기술하였다. 제 II장에서는 모듈의 기본적인 개념과 반복 모듈의 조형형식을 분석하고, 환경에 유연하게 적응하며 확장 발전해온 모듈의 의미를 살펴본다.

제 III장에서는 반복 모듈의 의미가 현대미술에서 어떠한 방식으로 표출되었는지를 살펴본다. 또한, 표본작가 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi), 클래스 올덴버그(Claes Thur Oldenburg), 제프 쿤스(Jeff Koons), 도날드 저드(Donala Judd) 작품을 통해 본인의 작품과의 연계성을 살펴본다.

제 IV장에서는 모듈로서 사람형상의 퍼즐을 선택한 이유와 ‘인간의 외면적’에서 ‘내적인 인간’으로 옮겨가는 시간의 과정을 살펴보고, 다양한 페르소나의 모습들을 작품 제작, 분석을 통하여 연구자의 작품을 제시한다.

제 V장은 결론으로서 본인이 제작한 작품 분석을 통해서 환경의 변화에도 변화하지 않는 모듈의 조형가치에 대해 연구자의 의견을 종합하여 입증하고자 한다.

결과적으로 본 연구는 모듈의 반복적인 형상화를 통해 현대인의 다양한 페르소나를 표현하는데 있어서 매우 중요한 가치가 있다고 생각된다. 연구자가 시도한 모듈의 반복적 의미는 공간, 접속, 무한주, 체인지, 흔적 등의 주제로 삶의 다양한 의미작용을 이끌어낼 수 있기를 기대해 본다. 본 논문을 계기로 조각가로서 동시대 삶의 모습들을 관람객에게 어떠한 방식으로 제시 하여야 할지 끊임없이 고민 할 것이다.



【주요어】 페르소나, 반복, 모듈, 가면

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 배경 및 목적	1
1.2 연구 범위와 방법	2
II. 반복과 모듈	3
2.1 반복	3
2.1.1 반복의개념	3
2.1.2 반복의 조형적 특성	4
2.1.2.1 단순 반복	5
2.1.2.2 평면적 반복	6
2.1.2.3 공간적 반복	6
2.2 모듈	7
2.2.1 모듈의개념	7
2.2.2 모듈의 구조	10
2.3 반복모듈의 조형성	10
2.4 페르소나에 대한 이론적 배경	11
III. 현대미술에서의 페르소나를 표현하기 위한 반복 모듈 사례연구	15
3.1 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)	15
3.2 클래스 올덴버그(Claes Thure Oldenburg)	20
3.3 제프 쿤스 (Jeff Koons)	25
3.4 도날드 저드(Donala Judd)	30
IV. 페르소나(Persona)를 주제로 한 본인 작품 연구	33
4.1 작품 제작	33
4.2 작품 분석	61
4.2.1 외면적 페르소나 작품 분석	64
4.2.2 내면적 페르소나 작품 분석	66

4.2.2.1 공간	68
4.2.2.2 접속	69
4.2.2.3 무한주	70
4.2.2.4 체인 (Cambiamento)	71
4.2.2.5 흔적	72
V. 결 론	74
참 고 문 헌	76



그 림 목 차

(그림 1) 가우디(Gaudi). <Casa Mila> 1910.	3
(그림 2) 권오훈<시작>. 1983.	3
(그림 3) 앤디 워홀 (Andy Warhol), 51 x 41 cm 100	5
(그림 4) 아르테미시 신전 1 BC8, 황금비율.	7
(그림 5) 르 코르뷔제(Le Corbusier) <롱샹 교회> 1953.	9
(그림 6) 자아와 페르소나	12
(그림 7) 쿠사마 야요이,<Kusamawith Accuulationsculptures>	17
(그림 8) 쿠사마 야요이,<Accumulation No. 1> 94×99.1×109.2cm, 봉제, 페인 트, 의자 틀 위에 수술, 1962.	17
[그림 9] 쿠사마야요이,<Aggregation:OneTho usand Boats Show>,Gertr ude Stein Gallery, New York, 1963.	18
(그림 10) 쿠사마야요이<CompulsionFurniture:Accumulation>,photocol lage andpaint, 20.4×25.1cm, 1964.	18
(그림 11) 클래스 올덴버그, <광선총> 1959-1960, 복합재료.	22
(그림 12) 클래스 올덴버그, <6개 의광선 총> , 1962, 복합재료.	22
(그림 13) 클래스 올덴버그,<날오는 볼링핀 (Flying Pins)> 1990, 스테인리스 스틸 , 우레탄 도장.	24
[그림 14] 제프 쿤스, <뉴 후버컨버터 블스뉴 셀턴 웨트 / 드라이5-갤런 더 블데커>, 1981-1987, 청소기, 플렉시 리 , 네온	26
(그림 15) 제프 쿤스, <뉴 후버 샴푸 플리 스드콰트라데커>, 1981-1987, 청소 기, 플렉시 유리, 네온.	26
(그림 16) 제프 쿤스, <완전한평 형을이루는 두 개의 공>, 1985, 농구공, 수 조.	27
(그림 17) 제프 쿤스,<완전한평형을 이루는 세 개의 공>, 1985, 농구공, 수조.	27
(그림 18) 제프 쿤스, <튤립>, 1995-2004, 5 가지 색상크롬, 스테인리스 스틸 주물.	28

(그림 19) 제프 쿤스, <풍선 꽃>, 1995-2000가지 색상 크롬, 스테인리스 스틸 주물	29
(그림 20) 샘 Fountainhttps	31
(그림 21) 무제 1963, 도금된 철과 알루미늄이부착된 나무에 유채	32
(그림 22) 환상 II. Marmo bianco e Nero Belgio. 74x24x61Cm. 2002. 본인 작품	33
(그림 23) 남과여. Nero Belgio. 54x13x26Cm. 2002.본인 작품.	34
(그림 240) 공존 I. Nero Belgio. 30x14x50Cm. 2002.본인 작품.	35
(그림 25) 휴식.Marmo bianco e Nero Belgio. 20x20x66Cm. 2002. 본인 작품.	36
(그림 26) 공간. lagu. 120x50x50 Cm. 2003.본인 작품.	37
(그림 27) 공간.nero maroquna.40x33x119Cm,2006.본인 작품.	38
(그림 28) 공간 II. bardiglio. 22x22x185Cm. 2006.본인 작품.	39
(그림 29) 공간2006. nero maroquna. 52x43x193Cm. 2006.본인 작품.	40
(그림 30) 새. Azul bahia. 65x12x35Cm. 2005.본인 작품.	41
(그림 31) 은하수, nero maroquna, 28x28x12Cm, 2005.본인 작품.	42
(그림 32) 6+9. bardiglio. 33x29x75Cm. 2007.본인 작품.	43
(그림 33) 행운. bardiglio. 45x35x60Cm. 2004.본인 작품.	44
(그림 34) 파도. giallo siena. 48x39x85Cm 2006.본인 작품.	45
(그림 35) 연결. 검정 화강석. 30x30x70Cm. 2006.본인 작품.	46
(그림 36) 무한한. 오닉스. 35x35x92Cm. 2006.본인 작품.	47
(그림 37) 무한한. Portogallorosa. 10x15x30Cm. 2014.본인 작품.	48
(그림 38) 무한한. nero maroquna. 36x34x120Cm. 2005.본인 작품.	49
(그림 39) 무한한. nerobelgio. 25x25x75Cm. 2009.본인 작품.	50
(그림 40) 율 bardiglio. 55x68x115Cm. 2007.본인 작품.	51
(그림 41) 반환. 화강석. 55x68x115Cm. 2007.본인 작품.	52
(그림 42) 무인도. giallo siena. 49x43x73Cm. 2007.본인 작품.	53
(그림 43) 변환. 오닉스. 24x34x107Cm. 2005.본인 작품.	54
(그림 44) 반환. Portogallorosa. 47x56x148Cm. 2006.본인 작품.	55

(그림 45) 반환. macauva. 30x25x70Cm. 2006.본인 작품.	56
(그림 46) 기억. bardiglio. 30x45x120Cm. 2009.본인 작품.	57
(그림 47) 기억. 브론즈. 40x20x45Cm. 2009.본인 작품.	58
(그림 48) 기억. Marmo bianco e Nero Belgio. 30x45x120Cm. 2006 .본인 작품.	59
(그림 49) 기억. Lagu. 50x20x65Cm. 2009.본인 작품.	60
(그림 50) Yesterday203. Nero Belgio.20x35x25Cm.2003.본인 작품.	61
(그림 51) 남과여.Nero Belgio.10x30x50Cm.2002.본인 작품.	64
(그림 52) The heart2007. Nero Belgio29x11x59Cm.2007.본인 작품.	66
(그림 53) The heart2009.브론즈.29x11x59Cm.2009.본인 작품.	66
(그림 54) Weightlessness07.Bardiglio.70x74x110Cm.2007.본인 작품.	67
(그림 55) 부활.Marmo bianco e Bardiglio.60x50x50Cm.2006.본인 작품.	67
(그림 56) 연결. 화강석. 30x30x70Cm. 2007.본인 작품.	69
(그림 57) 연속.오닉스.20x20x60Cm2005.본인 작품.	70
(그림 58) 우주06.Nero Belgio.12x13x28Cm.2006.본인 작품.	71
(그림 59) 혼적10.Statuario.40x20x59Cm.2010.본인 작품.	31

I. 서 론

1.1 연구 배경 및 목적

4차 산업혁명으로 환경의 패러다임이 급변하면서 인간의 삶 또한 거대한 변화를 맞이하게 되었다. ‘사이버 공간’과 ‘물리적 공간’의 양분된 구조적 틀에서 보이지 않는 질서를 유지하는 것은 인간이 지니고 있는 ‘본성’과 ‘아름다움’이라는 명제이다. 이 아름다움의 기초가 되는 비례의 형식인 모듈은 고대 건축부터 현대의 미술까지 다양한 형식의 변화를 통하여 내용을 전달하는 기본 수단으로 사용되기 시작하였다. 모듈은 일정한 비례의 형식을 기본 단위로 사용하여 그 조합에 의해 전체를 구성하는 개념으로 자리 잡게 된 것이다. 이와 같이 정해진 최소단위(unit)를 하나의 전체 형태로 만들 수 있는 모듈 시스템은 작업을 효과적으로 표현할 수가 있다. 모듈은 환경의 변화 속에서도 익숙함과 유연성을 통해 다양한 형태로 진화를 거듭해 왔다. 실례로 점과 선과 면과 같은 단순한 조형요소들은 모듈시스템의 반복이나 변형으로 다양한 조형언어로 표현될 수 있다. 따라서 본 논문은 페르소나(Persona)를 주제로 사람을 하나의 최소단위로 정하고 이를 반복적인 형태의 퍼즐 모듈로 작업함과 동시에 그 의미를 규명하고자 한다.

페르소나(Persona)란 고대 그리스 가면극에서 악도리스(Actoris)가 사용하는 가면을 쓴 인격, 외적 인격이라 말한다. 이 당시에는 마이크와 같은 확성기가 없었기 때문에 목소리를 크게 만들기 위해 건물 자체를 울리게 하는 구조로 건축하였다. 또 악도리스(Actoris)에 목소리를 청중들에게 전하기 위해 윈뿔 모양의 고깔을 사용하기도 했다. 또한 가면 자체에 윈뿔 모양의 고깔을 붙여서 그것이 현재 인물에 감정을 표현을 나타내는 얼굴을 새겨 넣었다. 이후 라틴어로 섞이며 사람(Person)은 인격, 성격(personality)의 어원으로 되어 심리학 용어가 되었다. 변화의 패러다임 속에서 스스로는 변화하며 진화를 계속하지만 변하지 않는 조형적 가치를 지킬 수 있는 근간은 ‘모듈(module)’과 ‘페르소나(Person) 퍼즐’이다. ‘모듈’이라는 형식을 빌려 사람(인체)이라는 주

제의 작품을 제작하는 이유이기도 하다. 반복적인 모듈의 조합으로 환경에 따라 가면을 바꾸는 다양한 페르소나의 모습들을 제시해, 시대의 다양한 모습들을 객관적인 입장에서 관람하게 하고자 한다.

1.2 연구 방법 및 범위

반복 모듈을 통한 기하학적 추상의 조형 형식을 논의하기 위해 본 연구에서 분석 하는 작품은 다양한 모습의 페르소나(persona)를 주제로 한다. 비례를 대표하는 모듈(module)로 단순화한 사람(person)형상의 퍼즐조각을 선택하고 이를 반복 사용하여 환경에 적응하는 사람(persona)들의 형상들을 재현 한다. 이에 본 연구는 다양한 환경에 따라 변화해온 반복과 모듈의 의미를 고찰하고, 현대미술에 나타난 반복 모듈의 조형성을 분석하여 연구자의 작업 형식에 대한 근거로 제시한다.

제 I장 서론에서는 연구의 목적과 방향을 제시한다. 제 II장에서는 반복과 모듈의 기본적인 개념과 반복모듈의 조형 형식을 분석하고, 환경에 유연하게 적응하며 확장 발전해 온 모듈의 의미를 살펴본다.

제 III장에서는 반복 모듈의 의미가 현대미술에 어떠한 방식으로 표출되었는지를 표본작가 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi) , 클래스 올덴버그 (Claes Thur Oldenburg), 제프 쿤스(Jeff Koons), 도날드 저드(Donala Judd)에 대해 고찰해 본다.

제 IV장에서는 사람 형상의 퍼즐을 모듈로 선택한 이유와 ‘외면적 인간’에서 ‘내적인 인간’으로 옮겨가는 작업의 시간 과정을 살펴보고, 페르소나를 주제로 한 다양한 모습들을 작품 제작을 통하여 고찰해 보고자 한다.

제 V장 결론은 본 연구에서 제작한 작품 분석을 통하여 환경의 변화에도 변화하지 않는 조형 가치에 대한 연구자의 의견을 종합하여 입증하고 해석 한다.

II. 반복과 모듈(module)

2.1. 반복

2.1.1 반복의 개념

반복은 같은 형태 또는 크기 그리고 색 등의 같은 동일한 대상을 둘 이상 연속적으로 나열하는 것으로 말한다. 반복적 표현에서는 음악 또는 무용 그리고 시 같은 분야에서 시간적인 간격으로 표현된 작품을 말하며, 또한 건축물(그림 1), 조각(그림 2) 등의 예술적 시각으로 볼 때 반복법은 공간의 간격에서 생긴다.



(그림 1) 가우디(Gaudi). <Cas a Mila> 1910



(그림 2) 권오훈<시작>. 1983

본 연구자의 작품에서 특별히 볼 수 있는 형태적 요소 중 반복은 작품에 형태에서 가장 중요하게 생각하는 조형 원리이다. 순수예술에서 반복의 방법을 적극적으로 사용하는 것은 20세기부터이다. 어떠한 소재를 반복하는 방법은 기존의 순수예술에서 찾기보다는 직조물 또는 모자이크 같은 장식 미술에서 더 많이 찾아볼 수 있다. 조각 작품이나 회화에서 볼 수 있는 반복은 비례 또는 대비의 법칙에 근거한 변화와 조화였다. 단조로운 구성으로 여겨지던

소재의 반복은 현대에 미술로 오면서 다양한 작가들에 의해 새롭게 주목받기 시작하였다.

20세기에 들어오면서 문명과 기계의 발전에 의해 대량 생산이 가능해지고 반복이라는 형식은 조형원리 중의 하나로 적극적으로 활용되기 시작하였다. 반복은 우리 생활 속에서고 발견할 수 있는 개념이자 또는 현상이다. 반복적 형태, 반복적 시간, 반복적 언어 등의 여러 시점으로 나타나며 그 만큼 여러 방면으로 우리의 생활 속에 관여하고 있다. 과거의 반복은 단순히 기존의 형태를 복제하는 수준에 그쳤다면, 현대의 반복은 기계의 발전과 함께 새로운 무엇인가를 생산해 내는 개념이라 볼 수가 있다. ‘반복(反復)’은 ‘한 형태의 동작을 여러 번 되풀이 되는 것이다.’라는 사전적 의미를 가지고 있으며 어떠한 공간과 공간 사이, 형태와 형태 사이에 대한 같은 형태의 연속이며 율동적인 회전을 뜻한다.¹⁾ 반복은 오브제를 나란히 늘어놓음에 형성되는 행위의 반복, 형태의 반복, 요철 공간의 반복으로서 단위형태 하나하나를 순차적으로 붙여 나가는 행위의 처음과 끝을 뜻한다. 또한 개념 속에는 움직임의 효과와 시간성이 포함된다.²⁾

2.1.2 반복의 조형적 특성

우리들은 하루를 생활하면서 수많은 새로운 사람들을 만나거나 스쳐 지나간다. 하지만 그런 사람들이 기억에 남는 사람은 몇 사람 되지 않는다. 즉 모든 사람들은 눈으로 수많은 것을 보지만 모든 것을 다 기억에 남기거나 의미 있게 생각하지 않는다. 그러나 무엇을 보고 기억을 남기느냐는 것은 보는 이에게 주관적 기준에 의해 중요시 느끼는 것과 그렇지 않은 것을 구분하여 선택해야 한다. 여기서 어느 관점에서 기준을 세우고 무엇을 선택해야 하는 것이 질서라고 볼 수 있다. 질서란 복잡한 것 없이 순조롭게 이루어 질 수 있는 사물의 차례 또는 순서라고 말하는데, 질서는 모든 구조가 움직이는데 있어서 없어선 안 될 조건이다.³⁾ 한 집단의 노동자 또는 동물의 몸, 혹은 기

1) 한석우, 입체조형, 미진사, 1991, p 35

2) 이지혜. (2004). 「반복과 통합에 의한 구조와 회화적 표현」. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p.4,

3) Rudolf Arnheim, 오용록 역 (1996), 「엔트로피와 예술」, 전파 과학사, p 14

계와 같은 물리 ‘기제’ (機制)는 물리적인 질서 상태에서만 움직인다. 이 ‘기제’(機制)은 그것을 구성하는 힘들이 서로서로 조화를 이루도록 잘 정돈되어 있어야 한다. 즉 모든 구조가 순조롭게 기능을 발휘 하려면 구조안의 구성요소들은 새로운 질서의 화합이 이루어져야 하는 것이다.

2.1.2.1 단순 반복

단순 반복은 한 형태를 두 개 이상 연속해서 만들어가는 것을 말한다. 단순 반복은 사람의 마음을 평안하게 만들어 주는 질서라고 볼 수 있으며, 사람의 의식을 말하는 미술에서도 반복적인 구조를 통해서 안정감을 보여 주는 균형미를 찾아 볼 수 있다.

(그림 3)은 깡통을 가로, 세로 10개씩, 100개를 연속으로 반복하여 표현한 작품이다. 같은 깡통 이미지를 획일적으로 반복함으로써 화면 전체가 꽉 찬 느낌을 연출하였다.

반복적인 결과에 의한 이미지의 통일성 또는 응집력은 화면을 극대화시키고 전체적으로 보면 단순하면서도 순조로운 조화의 질서를 보여준다. 일단 대상을 감상하고 지각하고 즐기는 경험 기준에서 이를 본다면 지나친 반복은 단순하고 무미건조한 이미지로만 보일 수도 있다. (그림 3) 앤디 워홀 (Andy Warhol), 51 x 41 cm 100 Cambell Soup Cans, 1962



앤디 워홀(Andy Warhol)은 <100개의 캠벨 스프>과 또 다른 자신의 여러 작품에서 (그림 3)과 같이 단순 반복의 요소를 자주 사용한다. 앤디워홀은 전달 하고자 하는 의미를 보여주기 위한 시각언어로서 단순 반복 을 그 만의 시각 화법으로 해석하였다. 앤디 워홀의 단순 반복은 그의 모든 작품의 주제를 이끌어 내는 근본인 틀을 제공해 준다. 반복이라는 구성 원리는 그의 모든 작품의 주제로 해석될 수는 없지만 분명 반복이라는 개념을 통해서 작품의

주제를 이끌어 내는 근본적인 틀을 제공해 주고 있음을 알 수 있었다.

2.1.2.2 평면적 반복

평면적 반복은 한 개의 층 안에서 모두 이루어지는 반복이며 앞과 뒤의 구분이 없고, 같은 형태에서 이루어지는 반복이다. 같은 형태에 같은 크기로 연속적으로 되풀이 되어 통일성이 강하고 단순하여 보는 이에게 안정감을 주며, 구도에 따라 수직적 반복 표현을 한다.

평면적 반복에서는 수평 또는 수직, 대칭으로 나누어지며 그 특징은 다음과 같다. 수평 반복은 보는 이에게 안정감과 넓은 느낌을 주어서 바다의 파도나 물결에 많이 사용된다. 수직 반복은 보는 이에게 상승감과 엄숙함을 보여 주어 보통 신전의 기둥에 사용된다.

수평적 반복과 수직적 반복에서 수직, 수평의 합쳐진 반복은 두 개의 단위 사이 공간으로서 견고함과 빽빽하게 모여 있는 사람들을 표하는데 사용된다.

대칭적 반복은 같은 형태가 위아래, 좌우 마주보고 있는 반복으로서 보는 이에게 강한 통일감을 주어서 강물에 비친 수경(水鏡)에 사용된다.

2.1.2.3 공간적 반복

공간적 반복은 두개 이상의 층으로 이루어지는 반복으로 같은 형태에서 크기 변화를 주어 앞에서 부터 뒤로 점점 들어가 보이는 반복으로 보는 이로 하여금 원근감이 생성되도록 한다. 공간적 반복은 앞쪽과 뒤쪽이 확실하게 구분되고 강과 약이 생겨 보이도록 하여 보는 이에게 심리적으로 긴장감을 준다. 구도에 따라 사선과 대각선 두 가지로 나누어 볼 수 있으며 그 특징은 다음과 같다.

대각선 반복은 강한 원근감을 주는 구도로서 시선이 화면 중앙에 집중되어 거리를 표현하거나 대상을 강조할 때 부분으로 사용하였다. 사선 반복은 소실점이 화면 중앙에서 좌측 또는 우측으로 옮겨져 전체적 흐름이 사선으로 느껴지는 구도로 방향, 운동감을 주어 언덕의 풍경이나 줄어서 가는 사람들을 표현할 때 사용되었다.

2.2. 모듈(module)

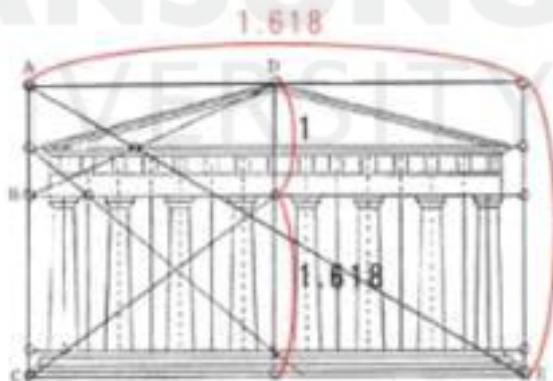
2.2.1 모듈의 개념

‘모듈(module)’은 기본적으로 수학적 개념에서 출발하여 반복과 대칭에 의한 시각적 질서와 통일성을 나타내는 구조를 가진다. 조형예술에서의 모듈은 하나의 단위로 해석할 수 있다. 형태 안에서 하나의 단위가 될 수도 있다. 색채나 크기에서 하나의 단위가 될 수도 있다.

통일되는 요소의 단위 안에서 모듈은 형태가 간결하고 합리적인 기하학적 형태를 가질 때 그 효과가 커진다. 기하학적 형태는 수학적 법칙에 의해 생겨난 형태이며 가장 강한 질서를 가진 규칙이고 단순하며 명쾌한 조형적 감정을 유발시킨다.⁴⁾

비례와 황금비의 연관성에서 모듈의 이론적 배경을 찾아볼 수 있다. 아름다움의 기준이 되는 황금비 비례는 고대 시대에서부터 미술이나 건축의 조형미를 나타내는 이상적인 분할의 척도로 사용되어 왔다.(그림 4) 황금비와 비례의 개념을 바탕으로 한 거대한 건축물들을 오랜 시간이 지난 지금에도 볼 수 있는 이유이기도 하다. “세상의 자연적인 것들과 인공적인 모든 구조물들은 수의 형식에 따라 배열된다.”는 피타고라스의 공리(公理)는 미술과 건축에서 기하학과 비례를 반전시

키는데 매우 많은 영향을 끼쳤다. 피타고라스학파들은 비례와 숫자를 법우주적 조화의 요소로 규정하였다. 이 개념은 피타고라스와 플라톤의 제자들에 의해 더욱 발전되어 르네상스시기 후에 서구 건축에서 시각적 질서와 아름다움의 받침이 되었다.⁵⁾



4) 박선의 외 『시각커뮤니케이션 디자인』, 미진사, 2000, p 41.

5) 원유홍, 1997, 디자인의 개념과 원리, 안그라픽스, p 222.

모듈(Module)은 희랍어의 ‘modulus’가 어원의 ‘계수’를 뜻하는 것이며 ‘기본치수’ 또는 ‘기준척도’로 해석한다. 사전적 의미로는 도량형의 크기나 기준치수의 단위로는 공간의 길이나 크기 거리를 표시할 때 기본적으로 단위거리 또는 같은 모양의 입구의 크기, 창의 크기 등의 기본적인 크기나 규격의 형태를 부여한다.⁶⁾ 모듈의 발생은 고대 그리스의 건축 기둥의 굵기를 모듈로 하여 다른 모든 부분을 치수와 비례하도록 한 것에서 유래한다. 역사적으로 모듈은 그리스 고대에 나타나듯이 비례를 위한 하나의 방법으로 사용되었다. 근대화와 공업의 발전 속에 소재와 기술적인 측면에서 모듈의 개념이 변하게 되었다. 이는 건축가이자 디자이너 르 코르뷔제(Le Corbusier)⁷⁾ 인간이 사용하기 편리하며 대량생산으로 표준화가 가능하여 물건을 만들어 내기 위한 기초적 방법 요소의 주요 수단으로서 가능성이 있다. 모듈은 디자인적인 측면에서 대량을 위한 표준화의 치수 개념뿐만이 아니라 넓은 의미에서 현대의 조형예술 각 분야의 방법적인 기본요소로서 사용되고 있다. 모듈이라는 개념이 기본적으로 사람의 요구에 맞게, 쓰임이 큰 공간이나 물건을 만들기 위한 방법이라고 볼 때 인체의 비례나, 원, 사각형, 기둥, 사각형과 같은 형태에서도 정해진 틀에 벗어나 유연한 형태로 변화되었고 기본모듈이 가지고 있는 의미 또한 표현범위로써 확대되어 가고 있다.⁸⁾

6) Le Corbusier, *The Modulor I and II*, Harvard University Press, 1980.

7) Jeanneret-Gris, Charles Edouard, 모듈리: 르코르뷔제의 비례론, 안그라픽스, 1991.

8) 박동주, “확장된 모듈시스템을 활용한 동물 픽토그램의 표현연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, (2008).



(그림 5)르 코르뷔제(Le Corbusier) 〈ロンシャン 교회〉 1953

2.2.2 모듈의 구조

기하학적 구성의 비례 체계와 공간을 만드는 수단이 되는 것이 기하도형이라 할 수 있다. 그 중에서 가장 은유적이며 면밀한 형태의 도형으로는 모든 사물의 기본이 되는 원(○:circle), 각(△:triangle), 방(□:square), 이라고 할 수 있다.⁹⁾

모듈은 건축 분야에서 건축물의 단위로 쓰이던 개념으로서 모듈 구조의 다양한 유형의 건축물에서 많이 나타난다. 그 중에서 한글과 유사한 모양을 가진 테트리스(tetris) 블록은 각이 진 기하학적 형태에서 모듈 구조로 이미 적합한 형태를 지니고 있다. 모듈 구조는 빌딩과 같이 일반적인 건물의 사고 개념에서 벗어나 독창적이고 재미있는 건물 형태 통해 시각적인 즐거움을 주며 기준 단위에 의해서 질서를 유지한다.

2.3 반복모듈의 조형성

모듈의 기본 형태는 조형 요소에서 몇 가지 특성을 지니는데 첫 번째가 자율성을 부여함으로써 자유스러운 조합에 의해 작가가 원하는 스타일의 형태 제작이 가능하다. 관람자 또한 의도한 형태나 스타일을 제안하기 쉽다. 따라서 모듈과 조각가, 관람자는 상호적인 관계에 놓이게 된다.

두 번째 합목적성의 추구함으로서 모듈의 다양한 응용표현을 통해서 조형물의 표현적인 목적을 다양하게 만족시키며, 변형을 통한 다양한 의미를 부여 할 수 있다.

셋 번째 유희성을 표현함으로써 의외의 결합이나 제작방법에 따라 변형을 기대하지 않은 상황에서 새로운 조형미를 발견할 수 있다. 이는 관람자의 시각적인 호기심을 유발할 수 있으며, 자유로운 반복 결합은 반복이 갖는 지루함에서 벗어나 즐거움을 주며, 다양한 표현의 수단으로서의 가능성을 볼 수 있다.

9) 중첩은 대상의 부분들을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 대상들을 통합하는 속성을 가지기 때문에, 사물의 물리적인 완전성(completeness)을 중요시하는 미술가라면 누구에게도 환영받을 선택의 길을 제공한다. 중첩은 선택을 허용하는 일을 하는 것 외에, 새로이 발견된 관계계를 써 대상의 숨은 특징들을 표출(表出)하여 전혀 새로운 패턴으로 요소들을 재배치하는데 봉사한다. 루돌프 아른하임, 「미술과 시지각」, 미진사, 1995, p 119.

네 번째 확장성이 가능함으로 모듈을 통한 조형 활동은 탈부착과 조합에 의해, 새로운 의미들을 생산하기 쉽고, 모듈의 가변성은 다양한 작업을 가능하게 한다.

2.4 페르소나에 대한 이론적 배경

‘페르소나(Persona)’의 기원은 고대 그리스에서 연극을 하던 배우들이 쓰는 가면에서 유래되었다.¹⁰⁾ 심리학에서 이것은 타인에게 비치는 외적 성격으로 나타내는 용어로 사용하며 ‘외적 인격(External Personality)’ 또는 ‘가면을 쓴 인격’이라고 부른다. 페르소나는 쉽게 말해 한 사람이 여러 사람의 어떠한 역할을 한다. 따라서 이는 ‘사회적 역할’ ‘집단정신’ 볼 수 있다.

칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)¹¹⁾은 인생은 어떤 면에서 하나의 TV속에 드라마와 같다고 했다. 페르소나란 개인이 단체 사회 속에서 살아가면서 여러 상황의 역할을 이행하려고 노력하는 모습을 일컫는다. 그러므로 페르소나는 개인이 집단사회에 적응하기 위하여 터득한 사회적 역할을 뜻한다.¹²⁾ 대표적인 예로 근무처나 직위, 나이, 결혼여부, 가족관계, 출신지역 등이 페르소나의 일부이다. 문화권 또한 한편으로는 페르소나의 일부인데 동일한 문화권의 사람들은 같은 집단적 규범으로 살아가고 있어서 그것이 사회에서 부여하는 집단적 가면인지 자신의 생각과 판단인지 구별하기 어렵기 때문이다. 이 경우 페르소나와의 둘 이상의 것을 똑같은 것이 어느 정도 일어나게 되지만 페르소나와 자신의 자아를 지나치게 둘 이사의 것이 동시에 일어나면 의식과 무의식의 단절이 일어나면서 해리가 발생해 여러 가지 정신적, 신체적 건강상에 문제가 발생하게 된다.¹³⁾ (그림 6) 과 같이 자아와 외부세계 사이에 현실의 실재하는 것이 페르소나이다. 페

10) 이부영, 「분석심리학 이야기」, 집문당, 2014, p 61.

11) 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung 1875 – 1961)은 스위스의 정신의학자이자 심리학자이다. 프로이트의 심리학에 영향을 받았지만, 정신 현상을 성욕에 귀착시켜 설명하는 프로이트에 반대하였고, 아들러(A. Adler)의 사상을 받아들여 성격에는 내향형과 외향형이 있다고 주장하였다. 그는 인도와 북아프리카 등지를 여행하면서 미개인의 생활을 관찰하였고 그것을 바탕으로 심층 심리에는 단순히 개인적인 것뿐만 아니라, 오랜 집단생활에 의해 심리에 침전된 '집단무의식'이 있다는 사실을 밝혀냈다.

12) 이부영, 『분석심리학 이야기』, p 62.

13) 이부영, 『분석심리학 이야기』, p 62.

르소나는 외부 상황에 맞추어 형상이 변할 수가 있으며, 따라서 자아와 페르소나는 염연히 다르게 구별하게 된다.

페르소나는 “나”를 가르치며 나 속에 누구나 갖게 되는 필수적 요소이다. 환경 영향으로 만들어진 것으로 자아의 본 모습은 아니다. 그렇다고 페르소나를 제거 할 수도 없으며 제거한다 해도 그것이 바로 자아실현이 되는 것도 아니다. 따라서 즉 인간은 사회적 동물이므로 페르소나를 통해 더불어 살아가는 윤리규범, 규칙이나, 공중도덕 예의범절 등을 배울 수 있기 때문이다. 따라서 페르소나는 제거할 수도 없고 페르소나와 자아는 구분해야 한다.



(그림 6)자아와 페르소나

칼 구스타브 용만이 사회적인 가면 같은 페르소나에 대해서 주장했던 것은 아니다. 어빙 고프만(Erving Goffman)¹⁴⁾또한 매일 매일의 일상적 사회생활을 무대 위의 연극에 비유하였고, 개인의 인상관리 요소¹⁵⁾를 분석해 어떤 요소를 통해 페르소나를 가장 만족스럽게 표출하는지를 연구하였다.

“내가 고찰하려고 하는 것은, 개인이 매일 일하는 상황 속에서 자기 자신과 타인과의 관계를 어떻게 맺고 자아의 행동을 어떻게 표현하고 있는가 하는 문제, 그 타인이 자기에 대해 갖게 되는 인상을 어떻게 유도하고 관리하는가 하는 문제, 또 그 타인 앞에서 자아를 표현할 때 무엇을 하고 또 무엇을 하지 않는가의 문제들을 가려내는 작업이다.”¹⁶⁾

또한 윌리엄 셰익스피어(William Shakespeare)¹⁷⁾는 “이 세상은 무대

14) 어빙 고프만(Erving Goffman, 1922-1982)은 사회생활 안에서 자아 표현을 ‘연극학적’ 접근을 한 미국의 사회학자이다.

15) 어빙 고프만이 주장한 인상관리의 요소로는 크게 개인적 관리와 집단적 관리로 나누는데 개인적 관리에는 표정 조절, 사실 은폐, 의례적 표현, 신비화, 의도적 거리감, 전략적 기지가 있고 집단적 관리로는 비밀공유, 분열 방어(충성, 단결), 용의주도, 상호의존과 재규합, 조작적 의사소통, 전략적 공모를 들 수 있다. 어빙 고프만은 이러한 인상관리를 통해 쇼를 성공적으로 수행한다고 말했다. (Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, 1959)

16) 어빙 고프만, 『자아표현과 인상관리: 연극적 사회 분석론』, 김병서 역, 경문사, 1975, p 3.

이며 모든 남자와 여자는 배우이다. 그들은 각자의 배역을 쫓아서 등장했다가 퇴장하지만 사람은 한 평생 동안 여러 가지 역을 담당한다.”라고 말했다. 이는 인간이 삶 속에서 페르소나는 필수적인 요소임을 의미한다. 그 외에 루이지 장 라신느 (Jean Racine)¹⁸⁾와 피란델로(Luigi Pirandello)¹⁹⁾ 등과 같은 유명한 사람이 사회를 하나의 무대로 비유하며 사람들 각자가 연기를 하는 연기자라고 말한다. 어떻게 보면 사람을 배우에 비유하고 한 사회를 연극 무대로 비유하는 것은 당연한 일지도 모른다. 로버트 에즈라 파크(Robert Ezra Park) ²⁰⁾는 페르소나를 인간의 필요조건으로 보았다.

“아마도 인간(person)이라는 단어의 첫 번째 의미로서 가면(mask)이라는 뜻은 결코 단순한 역사적 우연만은 아닐 것이다. 오히려 모든 사람이 언제 어디서나, 그리고 다소 의식적으로 어떤 역할을 수행하고 있다는 사실에 대한 하나의 인식일 것이다. 이러한 역할들 속에서 우리는 서로를 아는 것이며, 우리가 우리 자신을 아는 것도 바로 이러한 역할들 속에서이다.”²¹⁾

“어떤 측면에서 보면, 이런 가면은 우리 스스로가 만들어 온 개념이다. 즉 우리가 실천 하려고 애를 쓰는 역할을 의미하는 한, 이 가면은 우리의 참된 자아, 우리가 되고 싶어 하는 자아인 것이다. 결국 우리의 역할 개념은 제2의 본성이 되고, 우리 인성의 구성요소가 된다. 우리는 한 개별자로 세상에 들어와 배역을 완수하고 나서야 비로소 인간이 되는 것이다.”²²⁾

17) 윌리엄 셰익스피어(William Shakespeare 1564-1616)는 영국의 극작가로 희극과 비극을 포함한 38편의 희곡과 여러권의 시집 및 소네트집이 있다.

18) 장 라신느(Jean Racine, 1639-1699)는 코르네유, 몰리에르와 더불어 프랑스 고전주의를 대표하는 작가이다. 1600년대는 그뿐만 아니라 프랑스 고전주의에 있어서 가장 중요한 시기이다. 부알로, 라신, 몰리에르, 라 풍텐의 '4인조'가 이 시기에 공동 전선을 펼치고 문학에서의 바로크 양식, 즉 환상, 보험, 기분 등의 풍조와 싸웠다. 기품 높은 라신느에게는 개인적 불화가 많이 있는데, 몰리에르와의 반목이 가장 유명하다.

19) 루이지 피란델로(Luigi Pirandello, 1867- 1936)는 이탈리아의 극작가이자 소설가이다. 염세적인 작품의 시인으로 출발하여 7편의 장편소설과 246편의 단편소설을 발표하였다. <작가를 찾는 6명의 등장인물> 등 연극사에 길이 남을 극작을 써서 1934년 노벨문학상을 받았다.

20) 로버트 에즈라 파크(Robert Ezra Park, 1864-1944)는 사회학의 시카고학파를 창립하고 지도하였던 미국의 사회학자이다. 시카고학파는 1920년대와 30년대 초기에 번성하였는데, 미국 사회학을 좀 더 경험적인 지향성을 갖도록 하였다.

21) “It is probably no mere historical accident that the word person, in its first meaning, is always and everywhere, more or less consciously, playing a role...It is in these roles that we know each other; it is in these roles that we know ourselves. (Robert Ezra Park, Race and Culture , The Free Press, 1950, p 249.)

결국, 페르소나의 어원의 의미는 역사적 측면으로 볼 때 가면(mask)이며, 사회적으로 내 모습을 인정을 받고 구성원이 되기 위해서 가면을 써야 한다는 것이다. 여기에 더 나아가 어빙 고프만은 현대인들이 ‘인상관리(impression management)’²³⁾에 신경을 쓴다고 말하며 아래와 같이 이야기 했다.

“종종 공연자들은 자신들이 공연하는 역할을 획득하기에 이상적인 동기를 가졌으며, 그 역할을 감당하기에 이상적인 자격을 갖추었다는 인상을 조장시킨다.”²⁴⁾

즉, 사람은 사회와 떨어질 수 없는 관계이며 더불어 사회에 부여해주는 역할을 이행하기 위해 적절이 페르소나를 쓰며 내면의 자아를 페르소나를 완성시키는 중요한 요소일 것이다. 본 연구자의 작업에 나타난 현대인의 페르소나의 특징에 대해 연구해 보도록 한다.



22) “In a sense, and in so far as this mask represents the conception we have formed of ourselves—the role we are striving to live up to—this mask is our truer self, the self we would like to be. In the end, our conception of our role becomes second nature and an integral part of our personality. We come into the world as individuals, achieve character, and become persons.”(Robert Ezra Park, Race and Culture , The Free Press, 1950, p 250

23) 인상관리란 어빙 고프만의 연극적 사회론에서 가장 핵심이 되는 개념으로 사회 적 페르소나를 유지하기 위한 요소 중 가장 핵심이 되는 것이다. 어빙 고프만은 가장 성공적인 페르소나는 인상관리를 행하는 이의 연극적 행위를 전혀 감지하지 못할 때 라고 이야기 한다.

24) 어빙 고프만, 『자아표현과 인상관리: 연극적 사회 분석론』, p 25

III. 현대미술에서의 반복 모듈 사례연구

3.1. 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi)

쿠사마 야요이의 물방울 무늬의 올 오버 페인팅(all-over-painting)과 캔버스 재료에서 폭을 떠나 다른 오브제²⁵⁾들과 함께 설치미술²⁶⁾, 환경미술 그리고 퍼포먼스, 해프닝, 영화까지 다양한 형식으로 표현되어 졌다. 즉 회화에서 확장되어 장르의 경계를 허물어 갔다는 점에서 세계미술 흐름과 함께 했고 오히려 진전 했다는 데에 의미를 두어야 할 것이다.

1957년에 일본에서 미국으로 건너간 쿠사마 야요이는 <무한 망 시리즈>로 첫 개인전을 함으로써 자신의 존재를 알리기 시작하였다. 또한 우도 쿠터만 (Udo Kultermann)²⁷⁾에 소개로 유럽의 모노크롬 회화전(Monochrome Malerei)에 참가한 쿠사마는 이를 계기로 유럽의 제로 그룹, 놀 그룹²⁸⁾등의 작가들과 친분을 얻게 되고 이들의 영향도 조금은 받았다고 본다. 1960년대

25) 오브제(Object): 오브제란 이미 존재했던 일상품 즉 양상된 제품에서 유래된 것이다. 제품이 지니고 있던 본래의 기능을 박탈하고 단순한 대상으로서의 사물을 나타내는 경우를 지칭한다. 따라서 현대미술에서의 오브제라고 하면 대개 이미 사용되었고 그 기능이 다해 버려진 폐품들을 지칭하는 경우가 대부분이다. 창작한다는 고유의 회로를 바꾸어 버려진 물건들을 발견(선택)하고 그것을 여러 방법으로 재구현해 내었을 때, 본래의 기능을 떠난 다른 존재물로 나타나는 것이며, 그것이 분명한 존재감을 지니는 한 재료, 물질을 통해 새롭게 만들어지는 존재물과 같다는 것이다. 즉 예술작품도 물질에 의해 성립되는 물체에 지나지 않는 한 만들지 않고 선택된 사물도 예술작품과 똑같은 물체로 동격에 속한다는 관념이다.- 오광수, 「미술이란 무엇인가」-창작의 구조와 감상의 방법」, 正宇社, pp.126~127.

26) 설치미술: 대중을 상대로 한 예술이 본격적으로 나타나게 되었으며, 이러한 현대미술의 양상으로 나타나는 유형이 설치미술이라고 할 수 있다. 이러한 설치유형을 형성시킨 직접적인 계기는 전통적인 관념으로부터 탈피한 오브제가 작가의 의도하에 선정된 장소에 설치됨으로써 그 자체의 물성(物性)을 이탈하여 새로운 조형공간을 창출하는데서 기인한다. 설치미술 형식의 작품이 ... 한 공간 속에 위치한 대상이 공간에 적극적 또는 능동적으로 작용하여 공간을 새로이 창출하고 나아가서 구조화하여 예술양식을 작품화하는 것이라 할 수 있다. 구조화된 공간 전체가 드러내는 종합적 이미지를 중요시 하는 전체성을 지닌 'Total Art'로 발전한다. 따라서 설치미술은 20세기 미술의 전개과정에 있어서 새로운 예술이념과 양식의 발전에 따라 필연적으로 발생되어 온 전시형식 내지는 작품형식인 것이다.- 김재일, 앞의 논문, p 3, p 6.

27) 우도 쿠터만(Udo Kultermann): 우도 쿠터만은 1953년 뮌스터 대학에서 박사학위를 취득하였다. 1967년부터 세인트 루이스의 워싱턴 대학 건축학부 교수로 재직 중이다. 근대 조각과 회화, 퍼포먼스 아트, 제3 세계의 건축, 미국 및 일본의 건축, 현대미학 등 동서고금의 예술전반에 관하여 지금까지 500여 편의 논문을 썼다. 1959년부터 64년까지 독일 레버쿠젠 시립미술관의 관장직을 맡으면서 현대예술에 관한 다수의 전람회와 이벤트를 기획한 바 있다. 주요 저서로는 세계적으로 높은 평가를 얻었으며 「미술이론의 역사」 (Kleine Geschichte der Kunststheorie, 1987)와 밀접한 관계가 있는 「미술사의 역사」 (1966)와 「오늘의 건축」 (1959)이 있다.- 손희락, 앞의 논문, p 88.

28) 놀 그룹(Nul Group): 1961년에 설립된 네덜란드의 미술단체, 1958년에 형성된 네덜란드 엥포르멜 그룹에서 발전하여, 당시 밀접하게 접촉하고 있던 제로 그룹과 목적을 같이 한 유파였다.- 인터넷: NAVER백과사전.

는 팝 아트가 유명세를 치르고 있었고 쿠사마는 앤디 워홀을 생각 않을 수 없었을 것이다.

「뉴욕에서 어느 날 어떤 구성에 의한 기획도 없이 캔버스에 그물망 위에 점으로 메우고 있었는데 붓이 나도 모르게 화폭의 경계 밖으로 나가니 그 옆의 방바닥과 테이블 벽으로 방 전체로 옮겨지는 거예요.(아마 환각에 빠져 있었나 봅니다.)너무 놀라 손을 보니 온통 붉은 점들이 붙어있었어요. 내 손에서 점점 퍼져가는 붉은 폴카 점을 쫓다보니 창문 벽으로 도망치는 거예요. 지우려고 할수록 점점 증식되어 점들은 내 몸과 손으로 묻어버리고 마는 거예요. 너무 무서워서 저는 앰뷸런스를 불렀죠. 의사는 몸에 아무 이상이 없다는 거예요. 오히려 증세는 내 정신 상태에 있는 거였죠. 이후 밤마다 나는 가위눌림에 시달렸고 이 사건이 나로 하여금 이벤트 작가와 조각가의 길을 선택하게 된 계기가 되었죠. 예술을 다루는 내 길의 변화는 내면으로 부터 오는 어떤 필연성의 결과라고 할까요.」²⁹⁾

1960년대는 환경미술이라는 것이 뜨기 시작 하였고 쿠사마 역시 이 작업을 생각하게 되었다. 하지만 단순히 흐름에 쫓아갔다 기보다는 미국 미술계에 설치미술이라는 작가로서 자리매김 될수 밖에 없었다는 쿠사마 나름의 운명적 이유일 수도 있다.

1961년에는 평면이 아닌 폭신하고 부드러운 음경형상(Phallus)을 형태를 직접 재봉틀로 바느질하며 형태를 만들어 내었다. 쿠사마는 일본에서 전쟁(제2차 세계대전)중일 때 군수공장에서 재봉 일을 했던 경험이 있어서 그녀의 설치작품에는 직접 재봉틀로 바느질한 이상야릇한 돌기들이 집적 제작하였다. 이러한 남근 형상들은 보수적인 억압적 가정환경에서 자란 쿠사마의 성욕에 대한 강박의 표현으로 볼 수 있다. “프로이드의 남성 페티쉬가 그의 열망의 원인을 숨기고 상징한다는 의미를 부여하는 것에 반해서 쿠사마는 그것을 도용하지만 자신의 공포의 원인을 숨기지 않는다.”³⁰⁾

29) 김애림, “야요이 쿠사마에 있어서 자기소멸 이미지의 해석” 흥익대학교 대학원 석사학위논문, p 57, 재인용.

쿠사마는 강박 관념에 사로잡혀 있는 자신 스스로 아티스트라고 자칭 하였다. 혼란스러운 환상의 영향 때문인지 보이는 것 모두 두려워 하며 자기스스로 만든 작품도 무서워한 적이 있었다고 한다. 특히 음경의 형상 덮인 작품은 그녀의 성적 무서움을 잘 표출한 작품들이다.



(그림 7) 쿠사마 야요이,〈Kusamawith Accumulationsculptures〉, Photograph by Hal Reiff 1960



(그림 8) 쿠사마 야요이,〈Accumulation No. 1〉
94×99.1×109.2cm, 봉제, 페인 트, 의자
틀 위에 수술, 1962 (정진아 논문도판 인용)

〈직접 설치물과 함께 있는 쿠사마〉(그림 7)는 남근상의 직접적인 설치물인데, 초기의 오브제들은 대부분이 단색조였고, 식탁 의자에 흰 천에 솜을 넣어 야릇한 모형의 돌기들을 꿰매어서 액자 틀, 여성용 하이힐로 속에 고정시켰다. 이 야릇한 돌기들은 남근의 형태를 의미하며, 집안에서 억압 속에 서자란 쿠사마의 성적인 불안감이 캔버스를 담고 다양한 오브제로 표현 하였다.

〈집적 No.1〉(그림 8)은 길에서 버려진 낡은 소파를 이용하여 남근형태의 솜을 넣은 주머니들을 반복적으로 붙여서 빽빽이 감쌌다. 쿠사마의 캔버스에 속의 표현된 무한 망이 의자에 가득 채워졌으며 전체 돌기들은 흰색 칠로 되어 있고, 일명 ‘안락의자’는 “복합적으로 증식되는 발기한 페니스들이 폭발적

30) 정진아, 앞의 논문, p.168, 재인용

이고 흥분되는 환상으로 변형된 것이다.”³¹⁾ 이 때부터 쿠사마는 본격적으로 설치미술을 시작하였고, 설치작품 역시 그녀의 트라우마를 캔버스의 옮겨 무한 망에서 일상생활 속의 오브제로 확장된 것이다.

「프로이드 이론에 따르면, 남성의 페티쉬(fetish)는 어머니의 잃은 성기를 대신하는 대체물이 된다. 거세대한 공포증을 원천으로 하는 심리 사건을 부인 하며, 이를 대신하여 흔적 찾기를 통해 일어난다. 거세에 의해 트라우마를 입지 않을 것 같지만 분명 여성 역시 페티쉬 행동하여 오브제에 신비한 마력을 불어넣고 반복과 행동을 통하여 오브제 방식으로 공포에 대처한다. 이런 점에서 쿠사마의 미술은 분명히 페티쉬³²⁾적인 특성을 보여주고 있다.」³³⁾



(그림9) 쿠사마야요이, <Aggregation: One Thousand Boats Show>, Gertrude Stein Gallery, New York, 1963.



(그림10) 쿠사마야요이 <Compulsion Furniture: Accumulation>, photocollage and paint, 20.4×25.1cm, 1964.

즉, 프로이드가 말했듯이 페티쉬란 인한 하나의 반응인 것이다. <집적: 천 대의 보트 쇼>(그림 10)는 1963년 12월 뉴욕 갤러리 거트루드 스타인(Gertrude Stein Gallery)에서 전시를 선보였다. 이 작품은 최초로 쿠사마에 열린 방 크기의 설치 작업이었다. 입구에 999개의 보트 이미지를 노, 바닥, 벽, 천장 모두 프린트해서 부치고 커다란

31) Alexandra Munroe- 김애림, 앞의 논문, p 53에서 재인용.

32) 페티쉬(Fetish): 사물에 마술적 힘이나 성(性)적 의미를 부여하는 것, 정신분석 이론에서 는 거세공포에 기인한 대용물에의 집착, 또는 도저히 받아들일 수 없는 진실을 상징적인 방법으로 통제하는 기제를 의미하는데 쓰인다.-Mary Anne Staniszewski, 「이것은 미술이 아니다.」, 현실문화연구, p 169. 80)

33) 이영철 역음, 백한울 외 옮김, 「21세기문화 미리보기」, 시각과 언어, 1996, p.340- 손희락, 앞의 논문, p 91에서 재인용.

음경이 축적된 약 2m43cm 의 보트 1대와 노2개의 하였다.

끊임없이 반복 되는 이미지의 원본과 사본 사이를 의문점을 제시한 한다. 쿠사마의 이 작품을 보면 1960년대의 미술계의 흐름을 앞장서 끌려간 듯하다. 또한 이〈집적: 일천 대의 보트 쇼〉(그림 9)는 쿠사마의 경쟁자라고 생각했던 앤디 워홀의 작품 〈소 벽지〉보다 3년을 앞질러 간 것이다. 쿠사마는 워홀의 〈소 벽지〉라는 작품이 자신의 컨셉을 인용한 것이라고 주장 하였다. 즉, 자신이 어린 시절 안 좋은 경험을 반영한 작품들이 그 당시 작가들에게 영감을 준 것이라고 주장하며, 워홀의 작품과 쿠사마 작가 의도가 상반된다고 할 수 있다.

쿠사마는 생각은 대량생산되는 복제품에 대해 매우 부정적이었다. 이에 반해 워홀은 대량생산되는 복제품에 매우 긍정적으로 자신의 작품에 어필하였다. 쿠사마 작품의 “효과는 오브제보다는 과정, 소비보다는 경험을 더 주장하는 듯하다. 이러 한 표현은 끊임없이 재생되는 시뮬레이션보다 원본의 탁월함과 우수성을 인정하여 앤디 워홀의 Factory라는 발상과 정면으로 충돌한다.”³⁴⁾보트를 실재 원래의 크기와 특징을 그대로 살아있지만 999개의 실크 스크린의 작품은 본래 배 특징보다는 남근과 같은 느낌을 더 근접했다.

이 작품을 아트 뉴스에서 이렇게 평했다. “사진들은 관람자가 실제의 사물을 볼 때 그를 깜짝 놀라게 하는 방식으로 단순히 착각을 일으키지 않는다. 무한한 반복의 느낌을 표현하는 이미지의 무한한 확장을 보여주면서, 그들은 보트의 확장된 영역을 사실상 반복한다. 실제의 이미지와 사진들, 이 둘의 힘은 반복적인 주장의 축적의 행위인 것이다.”³⁵⁾

“시작도 끝도 한계도 없는 이러한 초기 작품들은 공간의 무한성을 강조하는 것처럼 보인다. 이것은 주체적인 예술이며 초현실의 가장 독창적인 유형이다. 낯선 아름다움이라는 이 이미지는 우리의 인식기관에 강하게 남아 사라지지 않는다.”-Herbert Read ”³⁶⁾

34) 손희락, 앞의 논문, p 102, 재인용

35) Jill Johnson, Art News 62, no. 1 (Feb. 1964):12-김애림, 앞의 논문, p 59에서 재인용.

36) Udo Kultermann, op. cit. p 27-손희락, 위의 논문, pp 102~103에서 재인용.

〈강박 가구: 집적〉은 1964년에 제작, 남근들로 의자는 공간 전체가 액자 용기형태의 일상 생활에서 쓰이는 가구들로 넘쳐나고 있다. 이러한 애매하기도 하고 이상한 형태들 속에 쿠사마는 앉아있다. 쿠사마의 용기형태의 음경들은 어린 시절 억압적인 가정에서 생활 이유때문인지 성에 대한 공포증을 표출한 것이고, 또한 미국에서 활동한 시대 미술계의 흐름이 남성 미술가에게 좀 더 유리한 조건 아닌가 이러한 것에 대한 여러 복합적인 감정 등 여성적 입장에서의 별로 좋지 못한 상황을 표출한 것이다. 그녀는 자신의 작품은 어떠한 현시대의 미술흐름에 같지 않다고 말한다. 쿠사마의 작품은 내적인 고통을 무의식적으로 살기 위한 처절한 몸부림이고, 결론적으로 볼 땐 그 시대 주위환경을 피해갈 수 없었다. 또 다른 예술가들 루카스 사마리스, 루이즈 부르주아, 에바 헤세, 앤디 워홀 등에게 영향을 주었다.

3.2. 클래스 올덴버그(Claes Thure Oldenburg)

현대미술에 있어서 시대적 상황과 연계된 평상적인 삶을 그대로 전하는 과정에서 도용된 오브제의 등장은 형태의 표현과 재료의 영역을 확장시켜 왔다. 어떻게 보면 팝아트의 영역에서 대중들에게 눈으로 쉽게 전달되면서 점점 중요한 표현수단으로 자리매김 해왔다. 오브제라는 용어는 20세기 초반, 입체주의에서 다다이즘과 미래주의에 이르는 실험적인 예술형식과 함께 등장했다. 그리고 2차 세계대전이후 산업화와 소비문화를 거치는 과정에서 누보 레알리즘 네오다다나의 작가들에 의해 보편화된다.

올덴버그는 1960년대 그의 작품들을 통해 보면 사회 풍자적인 맥락의 ‘해프닝(happening)’과 같은 전투적 자세를 취하며, 대중예술과 고급미술을 구분하는 모더니즘적인 관념을 비판한다. 그 시대의 대중 소비 사회의 단면을 드러내기 위해 생활에서 쓰이는 오브제를 사용하는, 다른 팝 작가들보다 다른 생각으로 다양한 재료와 입체적이고 조각적인 형태, 도발적인 태도로 오브제를 사용하였다. 1970년대 이후 올덴버그의 작업은 틀에 박힌 공간이 화랑 또는 미술관이 아닌 대중들에게 친숙하게 접속 할 수 있게 열린 공간에서 전개된다. 그는 일상적인 오브제이미지들을 반복적으로 차용 하여 그것들이

공공조각으로서의 기능을 수행 할 수 있도록 확대하면서, 관람자들과 미술의 영역이 보다 쉽게 소통될 수 있음을 증명해 보인다.³⁷⁾

팝아트 작가들은 일상에서 평범하게 쓰여 지는 오브제나 대중에게 친숙한 상업적인 이미지를 사용해 똑같이 만들거나 반복, 확대하는 방식을 선택하였다. 올덴버그 역시 회화나 조각의 구분 없이 팝 아트와 같은 개념의 오브제를 적극 활용하여 현대작가로 분류된다. 하지만 올덴버그는 자신은 하는 작업 방법 어떠한 미술 흐름에 귀속되는 것을 원하지 않는다고 지속적으로 강조하였다. 이는 1960년대 당시 팝아트가 일부 평론가들에게서 비난 받아온 상업적으로 강하며 작품의 느낌이 가벼우며, 애매모호한 태도에서 비롯된 것으로 본인 자신의 가치관과는 거리가 있다고 생각 했기 때문이다.

올덴버그는 작품의 방법은 사물을 반복적으로 형태를 할 때 처음부터 주변의 환경적인 요인을 연출하는데 목적을 두었다. 이와 같이 생활환경의 단편을 스케치 하는 것을 ‘도시의 분위기를 체험’하는 것이라 말한다. 그는 예전에는 느끼지 못했던 생각변화를 통해서 사람이 평상시 쓰는 물건을 오브제 그 자체를 조각이라고 생각 했다. 그리고 그것들의 생각 보다 좋은 조합을 통해서 특이한 정서를 표출할 수 있다고 생각 했다. 그는 도시의 구석구석에서 발견되는 공간들을 다양한 일상의 소재들로 특이한 정서를 표현 하는데 노력하였고, 이러한 오브제의 특이하게 연출 하는 것도 작가의 뜻이라는 것을 느끼게 되었다. 이 당시 그의 눈에 비친 상점은 신비스러운 환경으로 보였고, 그것이 모두 미술관처럼 보였다고 회고한다.³⁸⁾ 일상적 오브제의 의미 복재하여 확대 시키는 이러한 방식의 서술은 기존의 활동하는 팝아트 작가와 유사해 보일지 모르지만 표현하는 방식에 있어서 차별화 된다. 올덴버그 일상의

37) 포스트모더니즘의 미술이 일상적인 삶과 유기적인 관계에 있을 때 비로소 가치가 있다고 여긴 올덴버그는, 기존의 난해한 예술적인 개념들에 대립해서 보다, 자유롭고 긍정적인 의미로 일상의 오브제를 공공장소에 제시함으로써, 현대미술의 새로운 패러다임을 제시한 것이다.

38) 올덴버그에게 있어서 도시에서 체험한 소소한 일상의 삶은 다양하게 대립된 개념들이 어우러진 하나의 무대로서, 예술의 영역 또한 이와 마찬가지로 그 한계와 경계를 구분할 수 있는 대상이 아니었다. 일상적인 삶에서는 어떠한 대상도 예술적인 소재로서 의미가 담겨있다는 가치관에 우선한 그의 예술적인 이념은, 고급과 저급으로 양분되는 모더니즘 미술의 판단가치가 비현실적이고 억압된 개념에 불과하다는 것이다. 무엇보다 삶 자체가 주체의 자율성에서 비롯된 변별력이 내제되어 있음을 인식하고 그것을 예술에 적용하려 하였다. 때문에 예술을 단일하고 절대적인 가치로만 인정 하려는 형식주의적인 모더니즘 세계를 당연히 비판 할 수밖에 없었다. Simon Wilson, *Pop Art, Modern Art* (London: Thames and Hudson, 1999), p 320 ; 박기웅, 『현대미술이론 2』, 형설 출판 사, 2003, pp 111-112에서 재인용.

오브제를 새로운 형태로 변형하여 재창조함으로써 관객들과의 폭넓은 공감대를 형성하고, 그 결과 관객들로 하여금 일상에서 오는 편한함과 호기심을 유발 시킨다.

이처럼 평범한 생활에서 대상에서 미처 발견하지 못했으면 소중함을 환기시키고자 하는 올덴버그 오브제의 사용은 <상점 (Store)>에서 잘 드러난다. 1961년 12월에 뉴욕에 가게를 임대한 그는 일반적인 사물을 구입해 선명한 색상으로 채색하여 재구성하였다. 이렇게 만들어진 작품들은 조각적인 요소와 회화적인 요소를 양가적으로 공유한다. 동시대의 팝 작가들이 대중들이 소비사회의 단면을 중립적인 시각으로 제시 했다면 올덴버그 보다 공격적인 태도로 오브제를 제시한다. 이러한 공격적인 태도가 매우 분명 보이는 단적인 예시는 올덴버그가 <상점>에서 발표한 작품들 중에서 <광선총 (ray-gun)>(그림 11)에서 드러난다. 같은 크기의 반복적인 형태로서 각종 혼합매체의 재료로 제작 되어진 이 작품은, 1959년 이후 여러 방면으로 변형된 형태의 ‘레이-건(ray-gun)’ 형태로 계속 생산되어 2개 또는 6개의 단위로 군집, 나열된다. 1962년에는 <6개의 광선총 (Six store ray-guns)>(그림 12)과 같은 형태로 전시되어 판매가 된다.



(그림 11) 클래스 올덴버그, <광선총> 1959-1960, 복합재료.



(그림 12) 클래스 올덴버그, <6개의 광선총>, 1962, 복합재료.

올덴버그는 <상점>의 전시 중 관객들에게 백만 달러 지폐를 주고 생활 속의 잡동사니나 망가진 기계 부품 를 살 것을 주문한다. 지폐에 가지고 있는 형태와 텍스트는 <광선 총>의 폭력을 제시하고 있으며, 미국의 소비사회에서

비판이 네오- 다다 적인 표현으로 실재 드러나게 된 것이다. 〈상점〉에서 나열된 작품들은 팝 적인 오브제가 등장하지만 〈광선총〉의 반복 이미지들을 통해서 사회비판적인 의도 또한 그 어느 시기보다 공격적인 태도로서 분명하게 드러내고 있다.³⁹⁾

올덴버그는 〈상점〉에서 사용한 평상시에 형태들을 통하여 실제로 별 볼 일 없는 사물이 속된 오브제 형태가 더 진실하다고 생각한 것이다. 이것은 재료나 소재 그 자체를 주제와 혼동 하지 않고, 인생의 뿌리를 둔 예술이 진실하다는 생각에서 비롯된 새로운 사실 주의 자로서의 관점이었다.⁴⁰⁾ 더 나아가 올덴버그 미술관 밖의 빈민가라는 특정한 공간에서 설치물들의 경험을 통해, 오픈되는 도시의 공공 미술에 관한 인식과 공간개념에 시작 데어 가고 있다. 바바라 로즈는 도시의 일상적 장소에 나타난 그의 〈상점〉에 대해서 “이 작품이 미술관, 화랑의 상황을 소멸시켰고, 작가들이 오늘날 요구하는 공공성 안으로 미술을 개입시켰다는 점에서 선구자적 측면이 보인다.”⁴¹⁾ 고 평가했다.

올덴버그의 주된 관심사는 일반인에게 그가 사용한 일상의 사물들이 우리가 살고 있는 도시의 오픈된 주변 환경에서 나온 인생의 한 부분을 어떠한 영양을 받으며, 한 덩어리로 서로서로 연결되어 있음을 느끼는 마음을 유발시킬 것인가에 그 주된 관점을 두고 있다. 따라서 그는 도시의 주변 환경에 대한 자기만의 해석으로 이론에 가까운 드로잉을 통해 상상을 좀 더 동원하여 열린 공간의 해석으로 확장된다. 그리고 그의 예술적 개념들은 점차적으로 기존의 전통적인 미술과는 다른 의미로서 현실화 한다. 이는 도시의 인생에서 비롯된 공간성의 개념과 시간성의 변화 대중을 위해 보다 현실적인 공공미술 실천함으로써 좀 더 가능해진다.

올덴버그는 이념과는 다른 맥락으로 다가온 현대미술과 도시자체를 인생의 일부분인 또 다른 환경으로 인식하고 진보적으로 결합시킨다. 그는 작품을 통해 일반 대중과 소통하는 데 있어서, 1960년대 초반에 사용하였던 일상

39) 정연심, 「클래스 올덴버그의 오브제: 일상물건에서 오브제로, 오브제에서(정치적) 모뉴먼트로의 변화」, 『국립현대미술관 연구논문2011』, 국립현대미술관, 제 3집, p 124.

40) Celant Germano, "The Sculpture versus the Architect", Claes Oldenburg: Anthology (New York:Guggenheim Museum Publications, 1995), p 16.

41) Barbara Rose, Claes Oldenburg: New York: The Museum of Modern Art , 1970,p 64.

적 사물의 반복적인 사용과 확대된 이미지들을 보다 좀 더 효율적으로 반영하기 위하여 오픈된 공공장소에서 그 한계점을 찾는다. 또한 아인트호벤의 활동적인 미래를 상징하기 위하여 제작 설치된 <날으는 볼링핀 (Flying Pins)> (그림13) 은 네델란드 사람들이 인기 종목인 축구가 너무 식상하여 볼링핀을 제작한다. 그는 새로운 대안으로 볼링에서 절정의 장면의 스트라이크 게임에서 영감을 얻고 또 한 운동선수들이라는 모든 개체의 장점을 반복적인 형태로 의인화 한 것이다. 이 작품은 초현실적인 구성과 함께 반복적인 이미지로 복제된 볼링 핀을 사실적으로 표현한 것이다.⁴²⁾ 이 공공미술 조각들 역시 사람들이 접근하고 쉽게 이용 할 수 있게 적당한 높이로 기획 제작 설치됨으로써, 보다 많은 대중에게 쉼터와 놀이의 기능을 부여 작품으로 제작된 것이다.

위의 공공조각들은 일상적인 인생의 영역으로 침투하여 대중들의 시각적 감상에 머물지 않고 작품주위에 앉거나, 쉬면서 놀 수 있는 공간으로 의도제작 된 것으로 관객들이 적극적인 참여와 소통을 유도한다. 이는 공공미술 통해 보다 더 큰 예술개념을 제시하고 예술과 사회 간의 상호작용을 확인시켜준다. 또한 현재의 시점에서 예술의 미래와 의미에 대한 의미 있는 대안이라고 평가 한다. 이러한 공공미술 조각들은 팝아트에서 표현에 사용적인 오브제의 개념이 개방된 공간에서 도시 상징성을 내포하면서 확대된 반복이



(그림 13) 클래스 올덴버그,<날으는 볼링핀 (Flying Pins)>1990, 스테인리스 스틸, 우레탄 도장.

미지로 다가 선다. 올덴버그는 이 같은 확대된 형태 작품들을 통하여 초기에 부드러운 조각에서 후기 일시적 공공미술으로 전이과정을 반복적 표상형태와 함께 지속적으로 나타낸다. 이는 올덴버그가 팝아트의 반복적인 표상 형태를 친근한 소재와 장소를 고려하여 일반 관객들과 공감대를 느낄수있는 대규모 환경 조각으로 정착 시킬 수 있는 가능성을 연구자와 같은 조각가들에게 보

42) Chronology of Large-Scale Projects by Claes Oldenburg and Coosje van Bruggen <http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/tumblingtacks.htm>(2012년 3월 21일 웹 접근)

여주었다.

3.3. 제프 쿤스 (Jeff Koons)

1960년대 미술사 전반에 새로운 등장한 팝아트는 전 세계의 수많은 작가들에게 영향을 주었다. 1980년대 이후에 팝아트에 대한 또 다른 새로운 관점이 나오기 시작 했다. 그중에 네오-팝(Neo-pop)이라는 신사실주의 구상 운동과 함께 팝아트에 새로운 해석으로 나가며, 기존의 팝아트가 가지고 있던 알레고리적 성격에서 탈피해, 1980년대 포스트모더니즘 현상과 후기 구조주의에 탈 맥락적 요소를 반영 하면서 진행 되었다. 네오-팝은 키치적 문화를 과감하게 받아들여 방식을 택하는 팝 아트를 그 시대의 시점의 트렌드에 맞게 다시 해석하고 발달된 기술력을 이용하여 미적 당위성을 제시하였다. 기존의 팝 아트는 같은 시대에 들어와 포스트-팝(Post-pop)과 네오-팝 같은 신조어를 양산해 내면서 글로벌 코드, 현대적 트렌드가 된 것이다.⁴³⁾ 이러한 네오-팝은 대중의 소비자본주의와 자기 지향적인 가치관을 배경으로 미술자본주의 유입된다.

1980년 <타임스 스퀘어 쇼(Times Square Show)> 통해 네오-팝은 대개 예술적 소재로 보기에는 너무나 맞지 않은 키치중의 키치를 택해 대중문화에 근거한 미술을 창안해 낸다.⁴⁴⁾ 이를테면 같은 시대 작은 아이콘의 한 형식으로 캐릭터, 아가타와 같은 가상의 인격체, 픽토그램과 같은 형태와 문자가 결합된 기호, 순수미와 구분되는 키치, 디즈니랜드풍의 동화적인 환상, 쇼핑, 간판, 애니메이션과 만화, 팬시상품, 디자인, 그라피티와 같은 낙서화, 스티커 그림, 스프레이그림, 패티시즘적인 물질주의에 대한 반응, 그리고 각종 하위문화 그룹을 전 방위적으로 아우르며 다양한 형태로 나타난 것이다.⁴⁵⁾ 이러한 네오-팝은 대중성의 확산과 소통이 더 확장된 디지털 문화를 경험하고 있는 2000년대 이후, 동시대의 신세대 작가들이 기존의 팝아트를 계승하

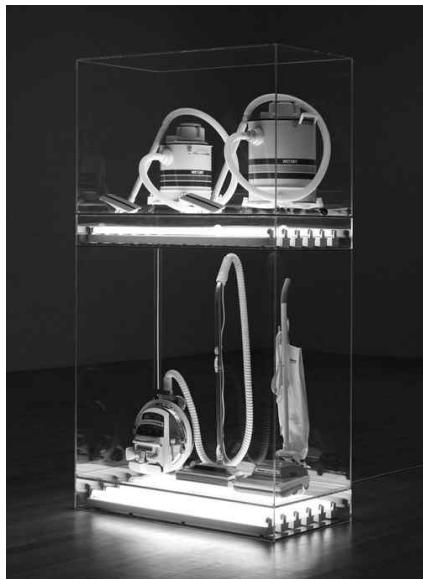
43) 심상용, 「현대미술에 있어 트렌드화 현상과 다양한 위기에 관하여」, 『현대미술사연구』 제21집, 현대미술사학회, 2007, p 192.

44) 안연희, 『현대미술용어사전』, n.p.: 미진사, n.d..

45) 이는 동시대의 문화를 반영하고 지나간 문화를 재현하며 도한 물질주의가 팽배한 자본주의의 시대를 살아가는 우리들의 욕망과 시대정신을 상징하고 있다. 고종환, 「1990년대 이후의 한국현대미술」, 『미술평단』 제82호, 한국미술평론가협회, 2006, p 97.

는 새로운 태도를 말한다.⁴⁶⁾

1980년대 이후 본격화된 네오-팝은 대표적으로 미국의 하임 스타인바흐, 키스 해링(Keith Haring), 제프 쿤스, 뿐만 아니라, 일본의 무라카미 다카시(Murakami Takashi) 영국의 데미언 허스트(Damien Hirst) 등에 의해 각 나라에서 다양하게 활동하며, 이들은 각자 현대 자본주의 사회에서 대중의 입맛을 동시대의 욕구와 함께 저속 키치적 요소를 고급미술에 승화 시키고, 연구자는 이를 중에 네오-팝의 초기 흐름에서 대표적 작가인 쿤스의 키치적인 작품에 최우선적으로 주목하고자 한다. 그의 작품은 팝아트가 미술계의 중심으로 1980년대 중반 활발하게 미술시장 경기가 급성장 하던 시대에 시작되었다. 그가 성장하던 당시 미국의 자본주의 사회가 고도성장하던 시대이고 그러한 자본주의 사회에 쿤스는 ‘가상의 질료(materiality of fiction)’로서의 미술을 제시 하였다. 우리가 보는 오브제들은 현실 그대로의 형태를 보존을 하고 있지만 그것이 전시될 경우 실제로 다른 대상으로 인식된다는 것이다. 그러나 이러한 주장은 일부 평론가들을 제외한 대다수 관중들에게 있어서 단순한 시각적 즐거움 이상으로 받아들여지기는 어려웠다.⁴⁷⁾



(그림 14)제프 쿤스, <뉴 후버컨버터
블스뉴 셀턴 웨트 / 드라이5-갤런
더블데커>, 1981-1987, 청소기,
플렉시 리, 네온



(그림15)제프 쿤스, <뉴 후버 샴푸
플리 스드콰트라데커>, 1981-1987,
청소기, 플렉시 유리, 네온

46)김미진, 「젊은 작가들의 경향으로 살펴본 오늘의 미술연구」, 『기초조형학연구』 제10집, 한국 기초조형학회, 2009, p 61.

47) 조광석, 「제프쿤스(Jeff Koons)의 작품에서 예술성과 대중주의 상징분석」, 『기초조형학

쿤스는 1985년 이스트빌리지의 위드 모뉴먼트 갤러리에서 두 개의 서로 다른 그룹의 작품을 전시를 했다. 하나는 〈평형(Equilibrium)〉(그림 14,15) 연작이고, 또 다른 하나는 브론즈 연작이다. 그중에서 물리학자의 도움으로 〈평형〉 연작을 중류수위에 떠있는 농구공을 으로 진행했다. 그는 염화화합물 시약과 나트륨을 중류수에 넣어 2개 또는 3개로 나열된 실제의 농구공들 물

탱크이 안에서 연속적인 형태로 평형을 유지하도록 배치한다. 〈평형〉에서 사용된 농구공들 역시, 진공청소기와 같은 의미로 소멸되는 자연에서의 정지된 사물에서 영구적인 형태를 표현하기 위한 것이다. 실제로 모든 사물은 소멸되는 것이다. 사물은 영원히 존속 될 수 없다고 본 것이다.

제프 쿤스는 〈새로움〉연작에서 청소기를 진공 상태의 유리 진열장에 배치한 것처럼 농구공도 인위적으로 박제시킴으로써 소비상품의 영속성을 드러낸다. 이러한 키치적 요소는 차가운 죽음의 속성을 가리킨다.⁴⁸⁾



(그림 16) 제프 쿤스, 〈완전한평형을 이루는 두 개의 공〉, 1985, 농구공, 수조.

(그림 17) 제프 쿤스, 〈완전한평형을 이루는 세 개의 공〉, 1985, 농구공, 수조.

〈평형〉에서(그림 16,17) 사용된 농구공은 미국사회의 소외된 하층 계급,

48) 박기웅, 『현대미술이론 3』, 형설 출판사, 2003, pp. 189-190.

즉 흑인들의 스타을 의미하며, 스포츠에 통한 신분 상승의 욕구를 암시하고 있다. 여기서 쿤스는 대상들을 변조해서 사회의 역기능을 은유적으로 색다르게 이야기를 만들어 낸다. 반복 이미지 농구공들은 앞의 진공청소기와는 달리 차용된 오브제를 이념화 시키면서, 개념적 특성으로 대중성 보다는 사회적 사실을 다룬 것이다.⁴⁹⁾

쿤스의 초창기 작품들 〈새로움〉, 〈평형〉연작들을 보면 반복적인 형태로 일반적인 시각에서는 자본주의의 사회에 있는 상품들 지위를 생각하고 있고, 또한 그 자체로 미술 작품임을 암시하는 어떠한 말도 남겨두지 않는다는 점에서 일탈적이다. 이 작품들에 함의된 일반적인 소비품들의 ‘자기비판(self critique)’ 혹은 ‘과도-반영성(hyper- reflectivity)’은 개념 주제와는 다르다. 하지만 이러한 방식은 1980년대 초반 뉴욕에 나온 신개념 미술을 대표하는 상징(emblem)이 될 것이다. 그의 1980년대 초기 작업들은 소비상품의 사용과 반복적 표상 사이의 상호작용의 재구성 과정에서 ‘과도한 반영’으로 볼 수 있다. 초기 작품들은 진공청소기의 종류와 설치 공간의 상황, 수조 속에 담긴 물의 유동성, 농구공의 구성방식 등이 다양한 변수들을 제어하지만 미세한 차이와 반복의 개념을 무한하게 생성해낸다.

이 작품들은(그림 18) 일반적인 아이들은 롤러브레이드를 타는 것처럼 그곳에 올라가 타거나 사랑의 단편으로 사람들은 그곳에 오르기를 좋아하고, 그래서 우리는 그것을 어떻게 보호해야 되는지 딜레마를 갖게 된다. 나는 항상 이 작품이 단지 좋을 뿐이다. 사람들은 이 작품의 전면에 얼룩을 내지만

나는 이 작품을 사랑하고,
작품은 나를 행복하게 만든다.⁵⁰⁾



(그림 18) 제프 쿤스, 〈튤립〉, 1995-2004, 5 가지 색상 크롬, 스테인리스 스틸 주물.

49) Daniela Salvioni, “Jeff Koons's Potics of Class”, Jeff Koons (San Francisco Museum of Modern Art, 1992), pp. 19-20 참조.

50) Hans Werner Holzwarth, Jeff Koons, London and New York: Taschen, 2009, p. 414.

쿤스의 〈축하〉 연작들은 좀 더 전문분야의 기술공들에 의해 제작된 것으로 이 작품들은(그림 19) 마치 귀금속의 세공품처럼 정교하면서 세밀하게 최종 마감 된다. 그는 스테인리스 스틸과 같은 금속재료에 거울처럼 반사되는 투사된 환영적인 개념과 함께 극한의 단계까지 부드럽게 가공한다.

1960년대 포스트모던의 시작을 알리는 팝아트가 출범 한이 후, 고급예술과 대중예술에 경계를 극복하는 양상가운데, 팝 아트로부터 세분화된 네오-팝은 현대미술에 특징 중 하나인 표상의 개념을 차용이나 패러디와 같은 방식으로 전유화 한다. 이처럼 팝아트와 네오-팝 작가들에 표현상의 특징은 포스트모더니즘의 전형으로서 역설적으로 표현, 상징적인 표현, 해학적 표현과



(그림 19)제프 쿤스, 〈풍선 꽃〉, 1995-2000가지 색상 크롬, 스테인리스 스틸 주물 정에서 고급의 것과 저속한 것을 추함과 아름다움에 관해 구분이 사라진다. 포스트모더니즘의 작가들의 작업은 일체의 선입견의 형태에 관한 자신의 습성이 배제되고 새로운 관점에서 대상으로 조형적으로 재배치, 재조립하면서 상호간에 교환, 비교, 변형되어지는 독창적인 조형의 감각들을 내포하고 있다.⁵¹⁾

51) 김성기, 『포스트모더니즘과 비판사회과학』, 문학과 지성사, 1993, p 23.

3.4 도날드 저드(Donala Judd)

도날드 저드는 모방적 사실을 철학적 신념에서 거부했다. 험(Hume)의 경험주의는 대상의 구체적 성질과 분류되는 “실체(Substance)”가 믿을 수 없는 것이고, 경험과 느낄 수 있는 것만이 이러한 확신을 준다.⁵²⁾ 후설은 “경험, 선형 혹은 예상 등의 방해를 받지 않고 순수의식의 경험이 이루어지는 마음상태를 절대의식이라고 공식화하고 이 과정을 현상학적 환원이다.”라고 생각하였고, 메를로퐁티는 “우리가 그 사물을 보는 순간 현실적으로 드러난다는 것으로 이것을 Minimal 작품과 관련짓게 되면, 저쪽 예술작품이 나의 보는 능력에 의해 비로소 예술 작품이 되는 것이 아니라, 본래 예술작품인데 그것을 관람객인 우리가 봄으로써 예술 작품으로서의 자신의 본 모습이 지닌 힘을 힘껏 발휘하면서 우리 앞에 뚜렷이 나타나는 것이다.”라고 하였다. 메를로퐁티는 사물과 미술 작품들이 놓인 배경이나 관람이라는 사건과는 무관하게 인식되는 불변의 사물이 아니고, ‘항상 장소에 따른 정의에 시각 속에 종속되어 있는 것으로 작품을 간주하였다.⁵³⁾ 도날드 저드에게 있어서 방법적 조작 관점은 위치, 표면, 형태를 통해 장소와 보는 시점의 변화라는 우연적 효과에 중점을 둔다. 즉 대중의 주의를 환기시키는 통일성에 대한 개념을 판단이나 결론 따위를 이끌어 유도한다. 그의 작품은 새로운 방법으로서 심리적 공간 구성을 위한 관객의 시점의 변화에 관심을 가지고 또한 작품이 설치 공간에 대한 관심을 가지게 되었다. 현대미술의 자율성과 조형성, 표현의 순수성 등 복합적 다양한 화면의 변화는 이전 예술작품의 관계적 내용 구성의 배격을 시도 한다. 이러한 방식으로 마르셀 뒤샹의 레이메이드는 작품으로서 성립 근거가 마련되었고, 작품 구성이나 작품내용 보다는 예술 본질을 추구하기 위한 작가의 극단적 상황에서 발전 시켜 작품을 제작 하였다.

뒤샹의 작품(그림20)은 예술품으로서 속성 보다는 미술품으로 걸맞지 않은 물체를 전시함으로써 작품 자체를 단일한 통합의 지각으로서 본질을 강화한 것이었다. 도날드 저드의 조각은 뒤샹의 오브제처럼 공간에 표준단위를 사용한 대량 물품과 유사한 형태를 가지며, 오브제는 작품 구성과 갖는 특징적

52) 정무정, Donald Judd와 미니멀리즘, 공간, 서울, 1990.3 p 64

53) 데이비드 배츨러/정무정 역, 미니멀리즘, 열화당, 서울, 2003.12, p 24

인 개념이 없어지고, 단순히 배치하여 물체로서 인식되게 된다. 따라서 도날드 저드의 특수한 오브제(Specific object)은 고전적인 조각 작품의 개념이 떠나 사물의 특수성과 물질성의 특성을 보여준다. 그러므로 그가 말하는 공간 대상에 대한 직접 체험으로 얻어지는 상황 공간적으로서 시간의 변화에 따라 관람자의 경험이 개입되고 관람객은 작품에서 참여와 경험이 강조된다.⁵⁴⁾

도날드 저드는 주변 환경의 관계를 표현한 장소성의 개념이 전체 프로젝트의 중요한 부분으로 작용한다. 건물, 환경, 작품의 상호작용적 관계는 형태적 개념을 공간으로 전이시켰다. 다시 주변 환경으로 제 발전시킴으로써 작품이 설치되는 ‘상황적 장소’로서의 공간 개념을 표현한다. 따라서 대중들은 작품을 특정한 장소의 주변 환경과 연관시켜 생각하고, 자신의 존재 위치를 깨닫게 된다. 즉, 작품의 개념적 의미를 환경과 위치라는 장소적 개념에서 파한다는 것이다.

대부분의 도날드 저드 작품들은 기하학적 입방체로 구성되었으며, 바닥에 놓이거나 때로는 동일한 상자모양의 입체를 수평을 따라 연속적으로 설치되었다. 그는 이런 (그림 20) 샘 Fountain 입방체를 그 자체로서만 존재하게 하였다. 공간과 물체의 규격적인 관계를 나타내는 행렬은 그 내부와 외부, 주변공간의 시각적 질서의 한계에 입방체가 있다고 하는 것 외에 아무것도 표현하고 있지 않다. 그것은 표현이 아니며 단순한 제시인 것이다.⁵⁵⁾



도날드 저드는 “형상은 곧 대상이다. 어느 비율에서나 대상의 전체를 보장하는 것은 형상의 단독성이다.”라고 하였다. 이글에서 도날드 저드는 “회화에 있어서 잘못된 하나의 중요한 점은 그림들이 벽면에 평평하게 걸려있는 사각의 평면이라는 것이다. 사각형이란 하나의 형태 그 자체이며 그것을 분명히 말하면 전체적인 형태이다.”⁵⁶⁾ 도날드 저드는 회화의 한계를 피할 수 없는 환영과 화면 위에 무엇이 그려지던 간에 그것은 벽면에 걸리는 ‘사각의 평면’이

54) 이은정, Donald Judd 作品에 나타난 非關係的構成의 建築으로의 轉移에 관한 연구, 대한건축학회논문집 23권 6호/통권224호, 2007.6, p 135

55) Edward Lucie-Smith, 現代美術, 서울: 한국미술 연감사, 1985, p 154

56) Donald Judd, Specific Object, New York: Art Yearbook, 1965, p.84

란 점을 지적하며 이러한 한계를 극복하는 것이 진정한 공간임을 지적했다.⁵⁷⁾

1963년 부조화 된 저드의 회화 작업(사진 21)에서 유화물감으로 붉게 채색된 곳에 직사각형 패널 위에 아연 도금된 함석판, 나무, 그리고 알루미늄을 붙여놓은 작품은 그 의미를 버리고 단지 물체로서의 본질적 속성만을 강조하게 된다.⁵⁸⁾ 이러한 작업 후, 제작되어진 저드의 Minimal 작품은 어떤 의미에서도 외부 연결성은 없고, 단순성과 직접성으로 자체의 재료와 형태 일체성만을 보일 뿐, 오르지 물체로서만 이 세상에 존재하는 것이다.



(그림 21) 무제 1963, 도금된 철과 알루미늄이 부착된 나무에 유채

57) 구윤진, Donald Judd의 작품을 응용한 직물디자인 연구, 이화여대 석론, 2002, p.20

58) 이은정, Donald Judd 作品에 나타난 非關係的構成의 建築으로의 轉移에 관한 연구, 대한 건축학회논문집 23권 6호/통권224호, 2007.6, p.135

IV. 페르소나(persona)를 주제로 한 작품 연구

4.1. 작품 제작



(그림 22) 환상 II. Marmo bianco e Nero Belgio. 74x24x61Cm. 2002

(그림 22)의 제목은 ‘환상 II’이며 크기는 74x24x61Cm 이다.

각기 다른 색의 대리석 ‘Marmo bianco e Nero Belgio’로 형태를 만든 다음 에폭시로 붙여 가공하였다. 제작 의도는 인간의 외적인 얼굴을 선적인 모티브를 가지고 인간이 보고자 하는 마음을 표현하고자 하였다.



(그림 23) 남과여. Nero Belgio. 54x13x26Cm. 2002

(그림 23)제목은 ‘남과여’이며 크기는 54x13x26Cm 이다.

3Cm 두께의 검정 대리석 ‘Nero Belgio’ 판 위에 스케치 후 가공하여 제작하였다. 제작 의도는 인간의 외적인 얼굴에 선적인 모티브를 가지고 ‘남과여’를 표현 하였다.



(그림 24) 공존 I. Nero Belgio. 30x14x50Cm. 2002

(그림 24)의 제목은 ‘공존 I’이며 크기는 30x14x50Cm이다.

2002년에 3Cm 두께의 검정 대리석 ‘Nero Belgio’ 판 위에 스케치를 한 후 가공하여 제작하였다. 제작 의도는 인간의 외적인 얼굴을 선적인 모티브를 가지고 형체를 빼고 그 외의 공간을 표현 하고자 하였다.

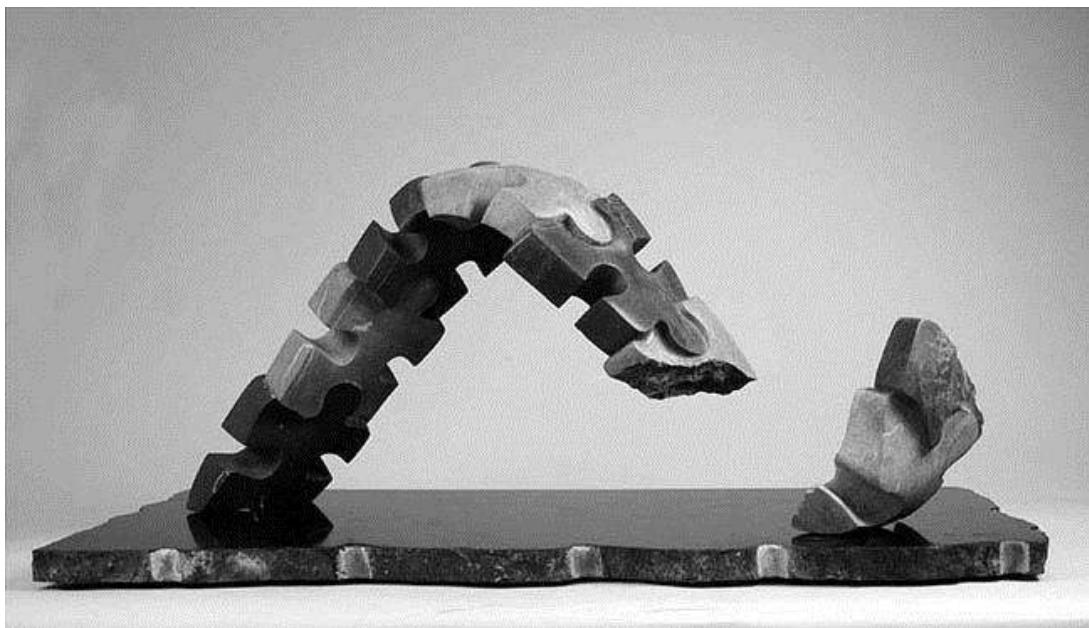


(그림 25) 휴식. Marmo bianco e Nero Belgio. 20x20x66Cm. 2002

(그림 25) 제목은 ‘휴식’이며 크기는 20x20x66Cm이다.

각기 다른 색 대리석 ‘Marmo bianco e Nero Belgio’을 소재로 하여 형태를 만든 후 에폭시로 붙여 가공하였다.

제작 의도는 인간의 외적인 얼굴을 선적인 모티브를 가지고 인간 무(無)를 표현하고자 하였다.



(그림 26) 공간. lagu. 120x50x50Cm. 2003

(그림 26) 제목은 ‘공간’이며 크기는 120x50x50Cm 이다.

2003년에 대리석 ‘lagu’ 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 형태를 반복적으로 표현하여 형태의 그 외의 공간도 형태로 표현하고자 하였다.



(그림 27) 공간.nero maroquna.40x33x119Cm,2006

(그림 27)제목은 ‘공간’ 크기는 40x33x119Cm 이다.

2006년에 대리석 ‘nero maroquna’ 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다른 질감으로 마무리를 하였다.

제작 의도는 같은 형태를 반복적으로 표현하여 형태와 그 외의 공간도 형태로 표현하고자 하였다.



(그림 28) 공간 II. bardiglio. 22x22x185Cm. 2006

(그림 28) 제목은 ‘공간 II’이며 크기는 22x22x185Cm 이다.
대리석 ‘bardiglio’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.
제작 의도는 형태의 반복적으로 표현하여 형태의 그 외의 공간도 형태로 표현 하고자 하였다.



(그림 29) 공간2006. nero maroquna. 52x43x193Cm. 2006

(그림 29)제목은 ‘공간 2006’이며 크기는 52x43x193Cm 이다.

대리석 ‘nero maroquna’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 형태의 반복적으로 표현하여 형태의 그 외의 공간도 형태로 표현 하고자 하였다.



(그림 30) 새. Azul bahia. 65x12x35Cm. 2005

(그림 30)제목은 ‘새’ 이며 크기는 65x12x35Cm 이다.

돌 Azul bahia 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 인간의 욕망을 버리고 꿈과 희망을 가지고 날고자하며, 형태를



(그림 31) 은하수, nero maroquina, 28x28x12Cm, 2005

(그림 31) 제목은 ‘은하수’이며 크기는 28x28x12Cm 이다.

대리석 ‘nero maroquina’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다른 질감으로 마무리 하였다.

제작 의도는 지구 밖 사람들의 서로 다른 욕망을 표현하고자 하였다.



(그림 32) 6+9. bardiglio. 33x29x75Cm. 2007

(그림 32) 제목은 '6+9' 이며 크기는 33x29x75Cm 이다.

대리석 'bardiglio' 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공하여 서로 다른 질감으로 마무리를 하였다.

제작 의도는 숫자 6을 거꾸로 하면 9가 된다. 이 관계는 남자와 여자의 합을 표현하고자 하였다.



(그림 33) 행운. bardiglio. 45x35x60Cm. 2004

(그림 33) 제목은 ‘행운’이며 크기는 45x35x60Cm 이다.

대리석 ‘bardiglio’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공하여 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 예로부터 사람들이 별동별을 보면 행운이 온다고 생각하였다. 이에 하늘에서 별동별이 내려오는 모티브로 표현 하였다.



(그림 34) 파도. giallo siena. 48x39x85Cm 2006

(그림 34) 제목은 ‘파도’ 크기는 48x39x85Cm 이다.

대리석 ‘giallo siena’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공하여 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 아이들이 해변에서 노는 모습을 표현하고자 하였다.



(그림 35) 연결. 검정 화강석. 30x30x70Cm. 2006

(그림 36) 제목은 ‘연결’이며 크기는 30x30x70Cm 이다.

‘검정 화강석’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 사람들은 서로 다른 환경 속에 살아 웠어도 같은 공간에 나오면 하나로 연결되어 어울릴 수밖에 없다는 것을 표현하고자 하였다.



(그림 36) 무한한. 오닉스. 35x35x92Cm. 2006

(그림 36)제목은 ‘무한한’이며 크기는 35x35x92Cm 이다.
오닉스를 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서
로 다르게 질감 마무리를 하였다.
제작 의도는 각기 다른 사람들은 다르지만 인간의 마음은 우주처럼 무
한 주라고 표현하고자 하였다.



(그림 37) 무한한. Portogallorosa. 10x15x30Cm. 2014

(그림 37) 제목은 ‘무한한’이며 크기는 10x15x30Cm 이다.

대리석 ‘Portogallorosa’를 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 각기 다른 사람들은 다르지만 인간의 마음은 우주처럼 무한 주라고 표현하고자 하였다.



(그림 38) 무한한. nero maroquina. 36x34x120Cm. 2005

(그림 38) 제목은 ‘무한한’이며 크기는 36x34x120Cm 이다.

대리석 ‘nero maroquina’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 각기 다른 사람들은 다르지만 인간의 마음은 우주처럼 무한 주라고 표현 하고자 하였다.



(그림 39) 무한한. nerobelgio. 25x25x75Cm. 2009

(그림 39) 제목은 ‘무한한’이며 크기는 25x25x75Cm 이다.

대리석 ‘nerobelgio’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 각기 다른 사람들은 다르지만 인간의 마음은 우주처럼 무한 주라고 표현하고자 하였다.



(그림 40) 올 bardiglio. 55x68x115Cm. 2007

(그림 40) 제목은 ‘올’ 크기는 55x68x115Cm 이다.

대리석 ‘bardiglio’ 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 각기 사람들은 자유 속에 규칙이 있다. 자유로운 형태 속에 규칙적인 표현방법을 의도하였다.



(그림 41) 반환. 화강석. 55x68x115Cm. 2007

(그림 42) 제목은 ‘반환’이며 크기는 55x68x115Cm이다.

붉은 ‘화강석’을 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 각기 사람들은 자유 속에 규칙 있다. 자유로운 형태 속에 규칙적인 표현방법을 의도하였다.



(그림 42) 무인도. giallo siena. 49x43x73Cm. 2007

(그림 42) 제목은 ‘무인도’ 크기는 49x43x73Cm 이다.

대리석 ‘giallo siena’을 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 무인도 표류를 인내와 고통으로 표현하고자 하였다



(그림 43) 변환. 오닉스. 24x34x107Cm. 2005

(그림 44) 제목은 ‘반환’이며 크기는 24x34x107Cm 이다.

‘오닉스’을 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 서로 다른 길은 가고 있지만 결국 사람들은 하나의 장소로 이동한다. 라는 것을 표현하고자 한다.



(그림 44) 반환. Portogallorosa, 47x56x148Cm. 2006

(그림 44) 제목은 ‘반환’이며 크기는 47x56x148Cm 이다.

대리석 ‘Portogallorosa’을 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 서로 다른 길은 가고 있지만 결국 사람들은 하나의 장소로 이동한다. 라는 것을 표현하고자 한다.



(그림 45) 반환. macauva. 30x25x70Cm. 2006

(그림 45) 제목은 ‘반환’이며 크기는 30x25x70Cm 이다.

돌 ‘macauva’을 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 서로 다른 길은 가고 있지만 결국 사람들은 하나의 장소로 이동한다. 라는 것을 표현하고자 한다.



(그림 46) 기억. bardiglio. 30x45x120Cm. 2009

(그림 46) 제목은 ‘기억’이며 크기는 30x45x120Cm 이다.

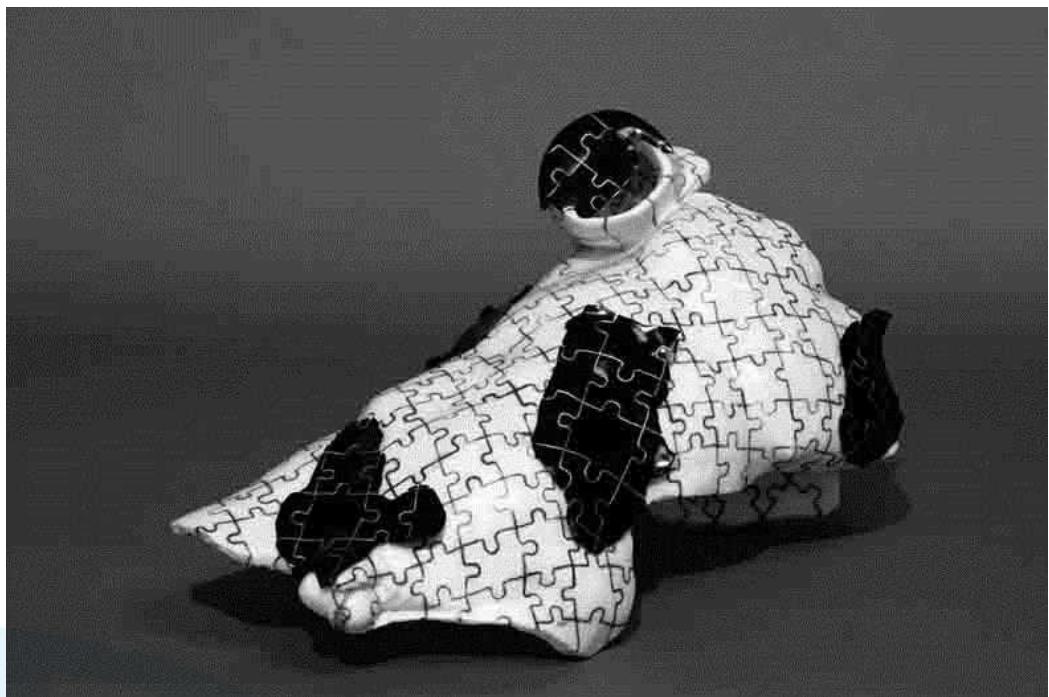
대리석 ‘bardiglio’를 기본적 인체 모형을 제작 한 후 이태리 전통 석조 컴파스 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 나는 하루에도 수 없이 사람과 사람사이를 스쳐 지나간다. 돌아서면 기억으로 남고 그러다 내 몸에 슬며시 조그만 기억의 흔적으로 남는다.



(그림 47) 기억. 브론즈. 40x20x45Cm. 2009

(그림 47) 제목은 ‘기억’이며 크기는 40x20x45Cm 이다.
이태리 직조 파라핀 전통기법을 사용해 ‘브론즈’로 제작 하였다.
제작 의도는 나는 하루에도 수 없이 사람과 사람사이를 스쳐 지나간다.
돌아서면 기억으로 남고 그러다 내 몸에 슬며시 조그만 기억의 흔적으로
남는다.



(그림 48) 기억. Marmo bianco e Nero Belgio. 30x45x120Cm. 2006

(그림 48) 제목은 ‘기억’이며 크기는 30x45x120Cm 이다.

기본적 형틀 인체 모형을 제작 한 후 이태리 전통 석조 컴파스 기법으로 두 가지의 대리석 ‘Marmo bianco e Nero Belgio’를 가공한 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 나는 하루에도 수 없이 사람과 사람사이를 스쳐 지나간다. 돌아서면 기억으로 남고 그러다 내 몸에 슬며시 조그만 기억 흔적으로 남는다.



(그림 49) 기억. Lagu. 50x20x65Cm. 2009

(그림 49) 제목은 ‘기억’이며 크기는 50x20x65Cm 이다.

대리석 ‘Lagu’를 하나의 블록에 스케치를 한 후 전통 석조 기법으로 가공 후 서로 다르게 질감 마무리를 하였다.

제작 의도는 옛 동화 속의 내용을 작가의 생각으로 재해석 하여 표현하고자 하였다.

4.2 작품 분석

연구자의 작품은 대리석으로 만든 덩어리가 실제 퍼즐놀이를 하듯 여러 형태로 보인다. 여기서 작품을 보면 퍼즐 형태를 한 인간으로 생각하고 그것이 외부와 내부세계를 재현하는 것이기보다는 추상적인 형태, 대개 수직으로 칙립하면서 상승하는 구조를 보여준다. 알이나 지구를 연상하는 둥근 형태는 인간의 얼굴(그림 51), 몸, 토르소를 직



(그림 50) Yesterday203. Nero Belgio.
20x35x25Cm.2003.

접적으로 표현하기도 한다. 그러나 그 인간 육체의 이미지도 직접적인 재현이라기보다는 부분적인 드러내거나 껍질(그림 50), 또는 다른 피부에 감싸인 듯이 형태를 연출한다. 마치 식물의 잎사귀나 콩깍지처럼 인간의 살을 부드럽게 감싸고 있고 그 사이로 부분적인 절개를 통해 안과 밖을 함께 보여준다. 껍질과 내부, 살이 동시에 드러난다. 사실 조각에 물질 덩어리의 피부, 외부로만 존재한다면 연구자는 작품을 표현하고자 내부와 외부의 서로 다른 영역을 균등하게, 한 눈에 보여주는 편이다. 마치 껍질에 현혹되다 문든 그 피부와는 너무 다른 세계를 만났을 때의 당혹감 같은, 묘한 불편함이나 낯설음이 감도는 것이다. 그 낯설다는 느낌을 더욱 강화하는 것은 이질적인 질감과 그 만큼이나 다른 색상의 차이다. 대리석의 색채와 브론즈, 혹은 자동차 도료나 금분이 함께 얹혀있다. 천연의 대리석 색상과는 너무 다른 인공의 색채가 서로 긴장감 있게 맞물려있다. 매끈하고 단호하게 뒤덮은 인공의 도료 사이로 드러나는 속살은 부식된 청동, 오래된 시간성, 표면에서는 도저히 상상하거나 가늠하기 어려운 내부의 깊은 흔적이 불현듯 드러나 버리기도 하다. 또는 잠들거나 죽은 듯 한 얼굴이 껍질 아래서 조금씩 빠져 나와 보이는 형상도 있다. 마치 알에서 깨어나려는 존재, 한계나 틀을 깨고 나오려는 존재의 실존적 의지 같은 내용도 연상될 수 있는 그런 연출을 시도한다. 납작한 좌대에서 위태롭

게, 다소 긴장감 있게 세워지는 구성 역시 그런 메시지에 결부되어 있다는 생각도 듈다.

본 논문은 연구자의 작품을 한쪽으로는 인간 존재에 대한 물음이나 실존적인 제스처가 자리하고 있고, 다른 한쪽에는 순수 조형적인 측면에서 배려된 공간 속의 구조에 대한 관심도 붙어 있어 보이도록 표현하였다. 그런데 그 둘은 사실 아주 상반된 것도 아니다. 추상적 형상 역시 인간의 몸이 단위가 되어 증식되어 나가고 있고 그것들은 팽창하는 힘과 또 다른 존재로의 전이, 연결을 향해 진행 중인 상황성, 시간성을 암시하고 있는 것으로 보여준다. 페로소나 인간의 형상을 연상시키는 작은 퍼즐들의 연쇄적인 조합으로 인해 파생되어 나가는 모종의 시간성이다. 그리고 그 단위들의 연결은 어떤 형태를 또한 지향한다. 수직으로 솟아 뼈, 척추나 기둥을, 식물이나 나무를 혹은 상승하는 기운이나 에너지를 연상하게 하고, 다분히 물활론적인 상상력이 연감을 주었다. 혹은 인간 몸의 축약된 기호 같은 퍼즐이 차곡차곡 쌓이고 맞물려 인간의 몸, 중심을 지탱시키고 있는 듯 한 풍경으로 느끼게 하였다.(그림 43) 또한 그것은 견고하고도 포근한 감촉을 부드럽게 지닌 돌, 대리석이다. 대리석이란 물질이 인간의 뼈처럼 직립하거나 식물처럼 자라나는 듯하며, 그 돌을 균질하고 동일하게 보여주기 보다는 그 안에서 미세한 편차를 드러낸다. 깊고 얕게 갈린 자취와 마모의 강도가 미묘한 변화를 동반하면서 표면을 다채로운 시각적 체험의 장으로 볼고 가는 것이다. 그런가 하면 이 페로소나 인간의 형상은 서로 잇대어있고 연결되고 반복해서 교차하면서 모종의 세계를 만드는 과정을 시도한다. 그것은 하나이면서 전체이고 개별이면서 보편적인 세계에 대한 은유일 것이다. 기본적인 단위를 반복해서 집적시키는 행위는 둉어리면서도 자기 표면, 피부에 주목하게 하는 것이다.



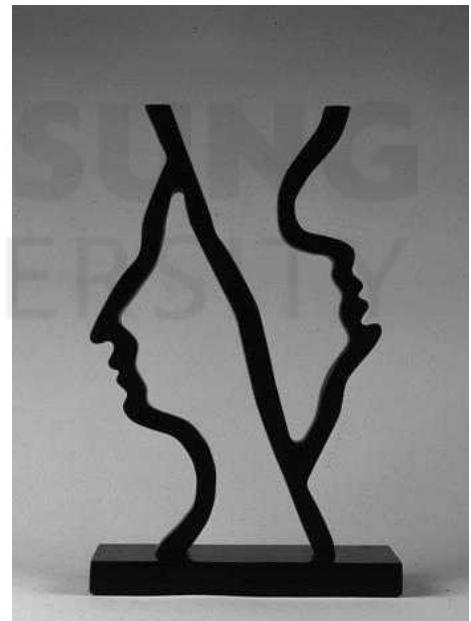
(그림 43) 변환. 오닉스. 24x34x107Cm. 2005

페르소나의 주어진 개별 단위들을 가지고 자유로운, 예측할 수 없는 미지의 이미지를 만드는 묘미를 제공하고, 한편 그것은 주어진 단위가 불가피하게 만들어내는 어떤 틀을 또한 벗어날 수 없게 만든다. 생각해보면 우리들 몸과 삶이란 것도 그러하다. 이 몸은 누군가와 접속되고 연루되면서 새로운 생명체를 만들기도 하고 또 다른 존재로 마냥 비약되기도 한다. 그러나 결국 인간의 몸이란 근본적인 형태를 벗어나기는 어렵다. 물론 그 수많은 몸들은 결코 동일하지도 않다. 일상 역시 그러하다. 매일매일 반복되는 일과로 누적되는 것이 일상이고 삶이지만 단 하루도 결코 똑같이 반복되기는 어렵다. 그 안에 상당한 변화가 전개되고 그것들이 쌓이고 쌓여 어떤 역사를 만든다. 그러나 외형적으로 우리들의 하루는 거의 동일해 보인다. 그러나 생의 묘미는 반복의 내부에 숨겨진 무수한 차이를 보는 일이고 만드는 일이다.



4.2.1. 외면적 페르소나 작품 분석

사람의 신체 부위 중 가장 중요하고 섬세한 곳은 얼굴이다. 사람은 얼굴에 표정의만으로 타인과 서로 소통할 수 있다. 사람의 표정은 생각을 나타낼 수 있는 점에서 매우 특별하다. 어떻게 보면 음성 및 문자의 언어보다 얼굴의 표정이 사람에 깊은 마음까지 표현 한다. 얼굴의 언어에서 표정을 짓게 하는 아주 섬세한 신경이 존재하고, 표정은 마음속에서 움직이는 신경에서 섬세한 근육이 전달의 협력적 움직임에 의해 형성된다. 얼굴의 신경근육은 신체의 근육 움직임처럼 매순간 직접적인 생각에 따라 움직이지 않으며, 때로는 생각 한 것과 다르게 심적 상태나, 감정에 앞서 표출해 연결되어 있다.⁵⁹⁾ 즉, 인간의 생각은 얼굴 표정에 전달하고, 그러한 얼굴표정은 다시 인가의 감정에 영향을 미치게 된다. ‘표정’ (그림 51) 이란 마음속에 있는 감정, 혹은 인간의 심리 상태가 외적으로 드러나는 것을 말하며, 이것은 자아가 아닌 또 다른 사람들과 커뮤니케이션(Communication)이라고 할 수 있다. 서로의 커뮤니케이션은 어떠한 목적을 향한 기능적인 도구인 것이다. 또한 서로의 커뮤니케이션을 하는 데에 있어 비속어 기호와 언어적 기호가 있으며, 일반적으로 우리는 일상생활 속의 언어에 의한 서로의 커뮤니케이션 보다 비언어적 커뮤니케이션을 더욱 많이 사용하고 있다. 비언어적 커뮤니케이션의 개념 속에 포함되는 것으로 음양의 강약, 얼굴표정, 음색, 또는 몸으로 표현하는 것과 같은 겉모습의 동작과 멀리서 내 자신을 보는 타인의 커뮤니케이션이 자신의 오브제로 사용되어 보이지 않는 언어로 전달하기도 한다. 여기서 자신의 오브제는 옷, 악세서리 등 그날에 기분에 따라 외형적으로 도출하여 습관적이고 문화적인 행동 등이 있다. 비언어적 커뮤니



(그림 51) 남파여.Nero Belgio.
10x30x50Cm.2002

59) 찰스벨, 「찰스벨의 표정을 해부하다」, 군자출판사, 2003, p.124

케이션은 지금까지 진행 되는 현상이며, 우리가 다른 사람과 함께 있는 동안 상대방이 아무런 말도 하지 않는다 하더라도 그 사람의 기분이나 상태를 몸짓이나 표정을 통해 알 수 있다는 것을 말한다.⁶⁰⁾ 사람의 표정은 자기 자신의 마음을 보여주는 거울이라는 것처럼 내면의 마음을 그대로 보여주기도 한다.



(그림 22) 환상 II. Marmo bianco e Nero Belgio. 74x24x61Cm. 2002

환하게 된다. 또한 이렇게 형성되어 마음으로 느끼는 ‘그 무엇’이 여러 느낌으로 외부에 도출되며, 얼굴 표정을 통해 나타내고자 하는 심리적 표현이 그 대표적이다.

연구자가 사람의 얼굴에 관심을 갖게 된 이유는 연구자만 느끼는 다양한 수만은 사람들이 두 가지의 감정으로 표출된 표현 통로가 얼굴이다. 얼굴의 선 구조 모티브로 통해 인간의 폐로소나 중심이 되는 얼굴의 느낌을 다양한 형태를 통해 표현하고자 하였다.

모든 사람들은 내적인 심리적 마음을 얼굴에서 나타나는 외적으로 보여주는 것이 모두 알 수는 없지만 그렇다고 타인이 조금이라도 인지하고 있기 때문에 다양한 표정을 보여도 물어보지 않고 상대방의 표정을 인식하여 자기 자신의 표정 맞게 반응을 한다. 이렇듯 사람과 사람은 생각과 감정은 서로 공존하며 또한 생각이 감정으로 표현 한다. (그림 22) 그렇기 때문에 사람은 감정을 표현하는데 있어서 즉흥적이면서 계산적이고 자연스럽게 생각이 개입되어 인간의 뇌로 다양한 경로를 통해 계속 순

60) 박연호, 「현대인간관계론」, 박영사, 2000, p.182

4.2.2. 내면적 페르소나 작품 분석

사람 내면의 마음은 사람의 의식으로는 온전히 깨달을 수 없을 만큼 매우 커졌다. 이런 내면적 마음에 대한 연구는 오랜 시간에 걸쳐서 다양한 방법으로 광범위하게 이루어져 왔으며, 그 전통의 규모는 양극, 삶의 독립적 양상에서 어떤 특정의 정상에 의해 강조까지에 이른다.



(그림 52)The heart2007. Nero Belgio
29x11x59Cm.2007



(그림 53)The heart2009.브론즈.
29x11x59Cm.2009

양극의 양상은 인과 양, 불교 사원의 정점의 강조, 장식적인 돌기둥 중 국 암석과 학자의 돌은 오래된 철학적인 주로 언급한다. 인과 양의 철학적인 면에서 서로 정 반대인 힘의 정력적인 순환의 원리를 내포한다.(그림 52,53) 곡선, 수직의 형상은 고체성의 조정을 나타낸다. 현대적인 시선은 추상적이고, 독립적으로 춤추는 듯 한 움직임으로 단순화시켜 결합되었다.

이 추상적인 이미지는 동일한 형식에서 배타적으로 벗어나 있고 축소되고 얇은 기호 또는 인간의 몸의 특징을 보여주는 육중한 페로소나 형태의 요소로 이루어 져있다. 각각의 부호는 그 다음의 것과 서로 맞물려 있다.

그것들은 다함께 움직이는 나선형으로
감긴 모양의 사슬, 족쇄 모양을 하고 있
다. 내면적의 그들은 끝없는 둥근 춤을
추는 파트너, 꿰매어 붙인 표면 조직,
굽지 않은 등뼈, 또는 알려지지 않은 표
식 구조의 일부이다. 전통적인 규모와
현대적인 식견을 가진 이 특별한 조합
에서 연구자는 마치 불안감 이 엿보이
는 장식적인 돌의 내면적인 패널이다.
마치 중력으로부터 자유로워 보인다.(그
림 54) 심지어는 이렇게 방향이 명백히
아래로 향하는 구성 안의 작품에서 조
차도, 그곳에는 항상 전체의 모양을 따
라가도록 그에 상응하는 경향이 있기
마련이다. 사람들은 복잡하고 여러 가지
의 삶의 주체로 주로 본인 삶으로 정한
다. 그리하여 외부 현실과 끊임없는 갈등과 함께 살아가며 자기 인식을 통해



(그림 54)Weightlessness07.Bardiglio
70x74x110Cm.2007.



(그림 55)부활.Marmo bianco e Bardiglio
60x50x50Cm.2006

습들을 표현하였다.

현실 속을 체험한 이미지를 내면적
으로 수용하고 외형적 형태로 다양
한 정신적 상태를 표현한다. 그러므로
인간의 신체에는 생각, 감정, 마
음 등 내면적 구성의 삶의 과정이
드러나는 것이다. 이것이 사람의 얼
굴의 형상에서(그림 55) 시작한 작
업이 신체로 옮겨간 이유이다. 사람
의 형상을 한 퍼즐 모양의 모듈을
다양한 방식으로 반복함으로써 사람
이 표출하는 페르소나의 다양한 모

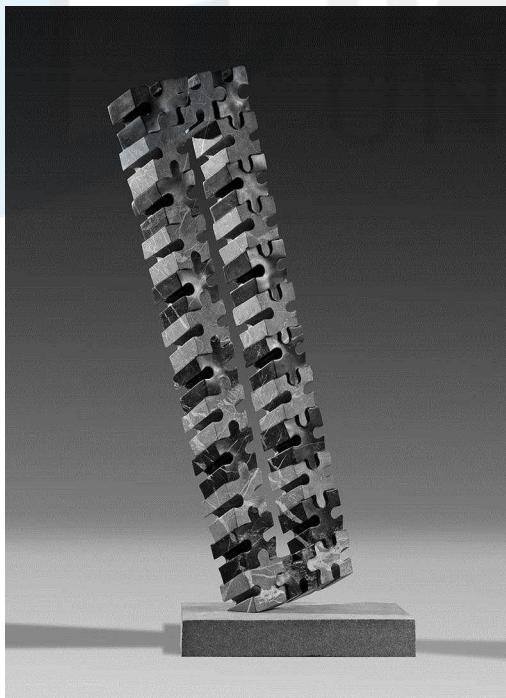
4.2.2.1. 공간

삶을 위한 공간에는(그림 53) 그 중심에 사람이 있고, 삶의 주인공이 공간의 중심이 될 때 경험의 본질이 된다. 우리들은 몸으로 체험해서 느끼면 자동적으로 뇌로 전달 데어 만들어 진다고 생각한다. 연구자가 공간이라는 주제를 두고 보이고자 하는 형태의 의미를 일반적으로 다른 느낌으로 전달하고 한다.

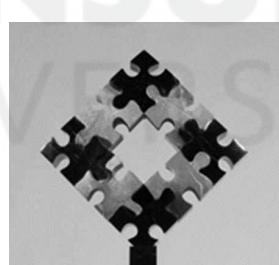
또한 공간, 또 다른 공간을 연구자의 시점에서 관찰하곤 한다. 어떻게 보면 이미 채워져 있는 형태의 공간과 비워져 있는 형태의 공간의 의미를 더욱더 포함시켜 페르소나를 사람 형상의 퍼즐 조각의 반복으로 표현하였다.(그림 26,27,29)



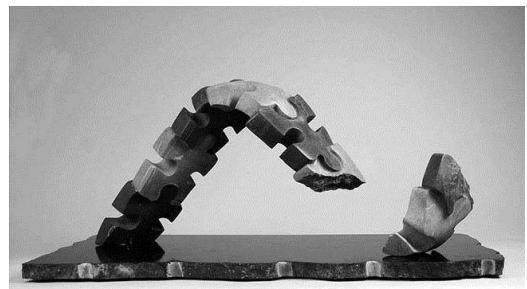
(그림 59) 은하수, nero maroquina, 28x28x12Cm, 2005



(그림 27) 공간. nero maroquina. 40x33x119Cm, 2006



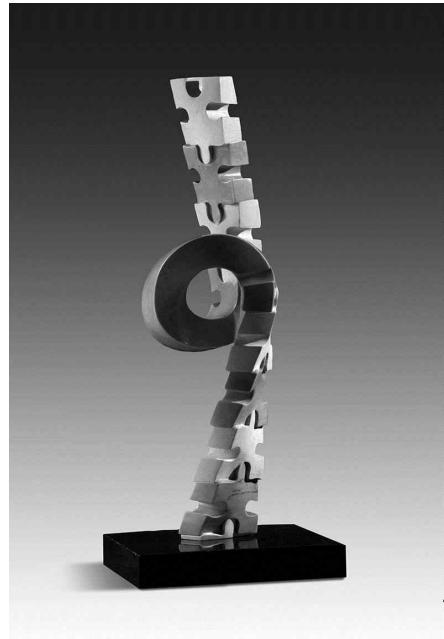
(그림 29) 공간 2006. nero maroquina. 52x43x193Cm, 2006



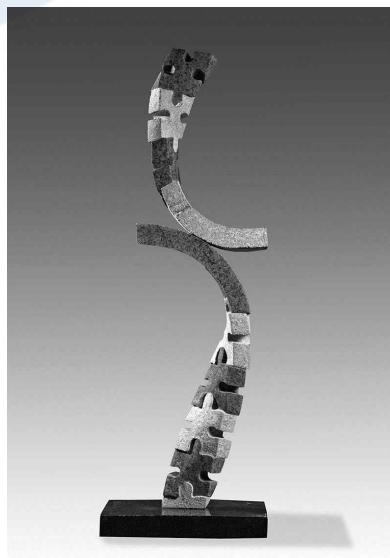
(그림 26) 공간. lagu. 120x50x50Cm. 2003

4.2.2.2. 접속

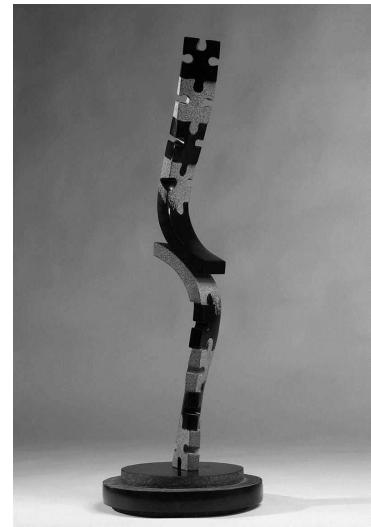
사람이 눈을 뜨고 일어나 활동하면서 수만은 것을 만지거나 스쳐 지나간다. 그러나 여기서 연구자는 물체의 접촉 보다는 사람과 사람의 접촉을 말한다. 옛말에 “옷 길만 스쳐도 인연이라 한다.” ‘인연’ 참 좋은 말이다. 또한 다른 한편으로는 나쁜 쪽으로 생각하면 ‘악연’이란 말이 있다. 어떻게 보면 한 사람이 하루를 시작하여 끝날 때까지 ‘인연과 악연’이 (그림 32) 공존한다. 또한 우연적인 접속 말고도 계획적의 접속이 있다. 여기서 계획적 접속을 보면 사람과 사람의 접속, 사람과 종교의 접속, 사람과 사물의 접속 등으로 구분한다.(그림 35,56) 그 접속의 대상은 여러 가지로 다양하여 생명체 일수도 있고 무생명체 일수도 있다. 사람들의 페르소나는 수없이 이루어지는 접속 속에서 형성된다. 접속의 대상에 따라 페로소나 의미를 줄 수 있다.



(그림 32) 6+9. bardiglio
. 33x29x75Cm. 2007.



(그림 56) 연결. 화강석.
30x30x70Cm. 2007



(그림 35) 연결. 검정화석.
30x30x70Cm. 2006

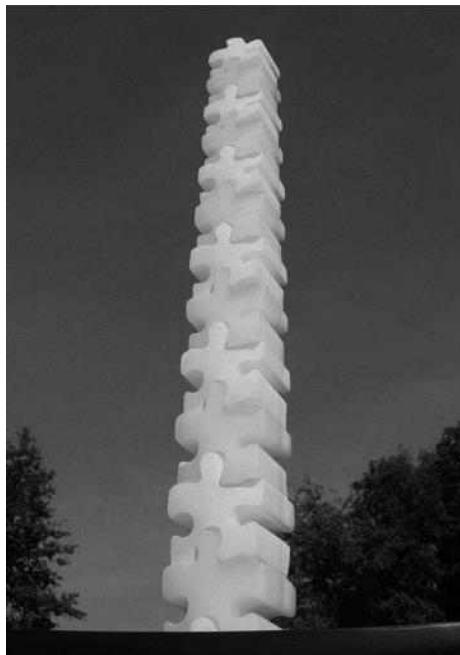
4.2.2.3. 무한주

“무한주는(그림 57) 문제 이외의 어떤 문제도 그렇게 오랫동안 인간의 감성에 고통을 준적이 없었고, 무한의 관념 이외의 어떤 관념도 그렇게 인간의 지성을 자극하고 풍요롭게 한 적이 없었으며, 무한의 개념 이외의 어떤 개념도 그렇게 명료하게 설명되기를 요구한 적이 없었다.” 20세기 초반 위대한 수학자 힐베르트 이렇게 말했다.⁶¹⁾

사람들은 이렇게도 말한다. 가능성 이라고 말하는 무한한, 즉 항상 무한정에서 과정적인 계기로서만 존재하고 있어 전체적으로 완결된 존재로서는 있을 수 2005 없었던 무한을 볼 수 있다.

연구자의 작품에서 볼 때 사실 무한으로 있는데 인간의 시각 때문에 부족해 보이고 좁아 보이고 작아 보일 수 있지만 다른 시각에서는 많아 보이고 넓어 보이고 커 보이기도 한다. 수학에서의 숫자에서도 인간의 인식 과정을 통해 얼마에서 얼마까지는 양으로 존재 하지만 수에 본질 역시 끝없이 존재하는 무한주이다.

우주에서 생존하고 모든 것이 무한의 커져 가는 인간의 마음도 크기가 다르므로 무한의 상태라고 본다. 인간의 마음은 우주처럼 무한하다. 무한으로 상상할 수 있고 정확해질 수 있고 인내할 수 있으며 변할 수 있으며 무한으로 서로를 이해하며 사랑할 수 있다.



(그림 57)연속.오닉스.20x20x60Cm
2005

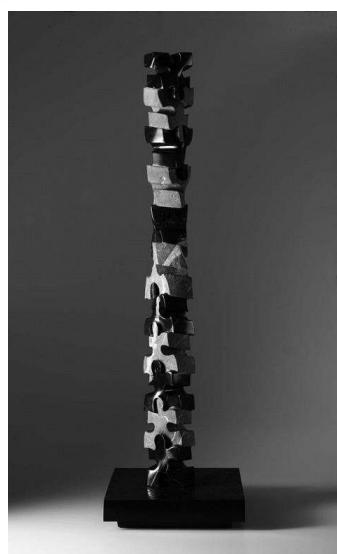
61) 프랑수아즈 모노외르 외 지음, 박수현 옮김, 수학의 무한철학의 무한 해나무(2008)

4.2.2.4. 체인지(Cambiamento)

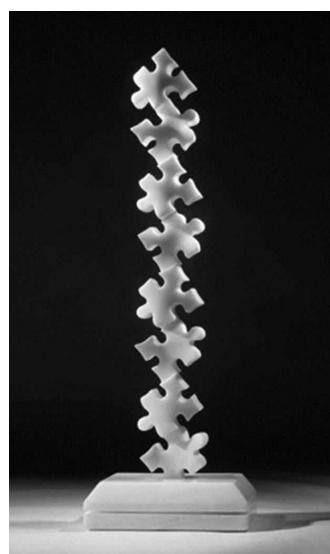
현대 사회의 발전과 변화와 함께 많은 생각들이 제기됨에 따라 시간과 공간 형태의 개념도 변화되었다.(그림 58) 과거의 절대적인 시간적 공간이 아니라 상시적 시간적 공간의 개념으로 큰 변화를 보여 왔다. 사회생활에 있어서도 자연과 마찬가지로 질적 변화와 양적 변화가 일어난다. 전자는 '혁명'이라는 개념, 후자는 '진화'라는 개념으로 으로 각각 말할 수 있다. 일반적으로 '질적 변화가 양적 변화를 일으킨다.'고 하지만, 전자가 후자의 원인이 아니며, 변화의 원인은 형태의 마음 존재한다. 형태에의 고유한 본질을 이루는 원인으로서, 질적 변화 및 그것의 양적 변화로의 진화는 이러한 모순이 숨겨져 있던 것이 내면에 세상을 외면의 세상으로 드러나 보임에 지나지 않는 것이다.



(그림 58) 우주06. Nero Belgio.
12x13x28Cm. 2006



(그림 38) 무한한. nero maroqua. 36x34x120Cm. 2005



(그림 43) 변환. 오닉스.
24x34x107Cm. 2005

보면 과거, 현재, 미래의 시간 속에 공존하는 우리는 때로 무엇에 의해 만 들어진 현실과 생활 속에서 자연스럽게 살아가기도 하고, 때로는 우리가 틀에 서 자신이 만든 생활 속으로 들어가 활동한다.(그림 38,43) 이렇듯 시간과 공간의 변화에 따라 현실에서 자연적으로 흘러들어가 살아가는 우리의 모습, 그 속에서 서로 각기 다른 자아를 보이는 모습을 표현한다.

4.2.2.5. 흔적

흔적을 통과 의례에 따른 의식들이라고 보면 필요한 것이 아니라고 주장하는 사람들이 있다. 지금 이 순간이 중요하므로 되새김질 하듯 과거를 돌아보는 세례모니에 의미를 둘 필요가 없다는 것이다. 오늘 최선을 다해 사는 사람들에게 굳이 의미를 부여한 과거의 날이 필요 없을 수도 있다.(그림 59) 인생을 살아간다는 것은 그려한 것 일거라고 짐작해 본다. 오늘을 최선을 다해서 사는 것이라는 그 말이 마음에 와 닿기도 한다. 사람이 철학을 하게 된 이유를 감히 어떻게 살아야할 것인가에 대한 질문에서 시작되었다고 한다면 그 함부로 던져진 질문의 답이 되는 순간들이 있게 마련이다. 굳이 거창한 축하 공연이나 힘에 버거운 의례들이 곁들여지는 것이 아닌 나에게 던져진 질문들을 어떻게 살아야할 것인가에 대한 답이 되는 그 순간들에 기대어 다시한번 상기하고 구태의연한 답일지라도 맘에 품어보는 것과 감정의 활기라 할지라도 매일의 삶에서 벗어나는 것이 흔적의 의미이다.

흔적의 한 조각들이 소중한 이유 역시 그러한 면과 상통한다. 사람은 통속하고 범연할 수밖에 없는 존재이라 그저 삶의 의미를 굳이 두지 않고 생존에 발버둥 치다보면 자신의 특별함은 멀리 간다.(그림 49) 취향이 사람에게 매우 까다롭고 성가신 것이지만 부여잡으려고 하는 이유가 그런 것이라고 인



(그림 59)흔적10.Statuario.
40x20x59Cm.2010.



(그림 49) 기억. Lagu.
50x20x65Cm. 2009

정, 투쟁까지 가지 않아도 소비의 사회를 굳이 들추지 않아도 알 수밖에 없는 현대도시에 종속된 자들이 현대를 살아가는 사람들이다. 바꾸어 말하자면 타인에게 각인될 무언가를 사람은 갖추고 싶어 한다.

각인된 무언가가 흔적으로 나타날 수밖에 없으므로 흔적을 통해 사람은 타인에게 애정을 표하기도 한다. 즉 흔적을 통해 애정의 척도를 가늠하기도 한다.



V. 결론

현대를 살아가는 사람은 어쩔 수 없이 수많은 집단에 속하게 된다. 가족, 회사, 종교, 학교 단체 등 다양한 집단소속이 된 개인은 사회의 구성 틀 안에서 새로운 가상속의 자아인 페르소나를 생성한다. 환경에 영향을 많이 받는 사람은 이를 통해 주변 환경에 잘 타협하며 외부세계로 부터 잘 적응해나간다. 삶을 영위하면서 만나게 되는 다양한 페르소나는 진실이 아닌 것 같지만 결국은 우리의 모습을 적나라하게 나타내는 또 다른 일기인 것이다. 이러한 페르소나 안에서 사람들은 웃고 우는 등의 다양한 감정을 공유하며 이 안에서 새로운 질서를 만들어 나간다. 삶에 적응 하는 방식이 비록 본심과 다른 페르소나이라 할지라도 이것이 우리의 모습이기에 다소 부정적인 방법으로 회자되는 페르소나에 대해 긍정적인 모습으로 접근하고 싶었다.

본 논문은 다양한 환경의 변화를 온 몸으로 부딪치며 사는 현재 우리의 모습을 조각가의 시선으로 바라보는데 초점을 맞추었다. 환경에 따라 다양한 페르소나를 통해 치열하게 적응하는 삶의 모습들을 긍정적으로 표현하려 노력하였다. 사람은 시간과 환경에 따라 변하지만, 변하지 않는 아름다움의 가치를 수학적 비례인 모듈에서 차용하여 작품을 시작하였다. 이에 연구자의 작품은 단순하게 표현된 사람 형상의 퍼즐 조각을 기본 모듈로 하여 반복하는 형식을 취함으로써 무수히 반복되는 삶의 모습들을 형상화하였다.

사람 형상(모듈)의 반복 이미지들은 삶이 이루어지는 공간, 그 안에서의 무수한 만남, 끊임없이 반복되는 무한, 삶을 영위하기 위해 이루어지는 변화, 이것들의 모든 기록인 흔적 등을 반영하는 대상으로 제시된다. 모듈의 반복으로 이루어진 형상은 전시공간과 조각을 매개로 관람자의 상황에 맞는 각자의 일기 속으로 안내한다. 연구자는 사람 형상의 반복적 이미지를 현대 조각에서 나타나는 모듈의 반복적 추상 표현에 대하여 논의하였다. 모듈은 일정한 비례를 바탕으로 하는 기본단위이며 또한 전체를 구성하는 개념으로 쓰이고 있다. 디자인적인 측면에서 보면 모듈은 대량 생산을 위한 표준화의 수치 개념이지만, 넓은 의미로는 현대 조형예술 각 분야의 표현 방법에 있어서 기본요소로서 사용하고 있다. 모듈이라는 개념이 기본적으로 사람의 요구에 맞추어 활용

도 높은 공간이나 형태를 만들기 위한 수단이라고 볼 때 연구자의 작품은 정해진 구성의 틀에서 벗어나 자유스러운 형태로 변화되고 확대되어 가고 있다.

연구자는 페르소나를 주제로 한 작품들을 제시하였다. 외면적 페르소나에서 내면적 페르소나로 작업의 주제가 바뀌는 과정과 모듈의 반복 형태들이 다양한 삶의 모습들을 형상화하여 조각가의 언어로 안내한다. 이러한 일련의 과정에서 본 연구는 사람의 형상을 반복 모듈이라는 표현 요소를 통해 현대인의 다양한 삶의 모습인 페르소나를 이야기하는데 있어서 매우 중요한 가치가 있다는 것을 확인할 수 있었다.

연구자는 본 연구를 근간으로 모듈의 반복적인 형상화를 통해 현대인의 다양한 페르소나를 표현하는데 있어서 이후로도 게으르지 않을 것이다. 연구자가 시도한 모듈의 반복은 공간, 접속, 무한주, 체인지, 흔적 등의 삶의 내용으로 이어지면서 또 다른 의미 작용을 이끌어낼 수 있었다. 본 논문을 계기로 조각가로서 동시대 삶의 모습들을 관람객에게 어떠한 방식으로 제시하여야 할지 끊임없이 고민할 것이다.

참 고 문 헌.

1. 국내문헌

- 한석우. (1991). 입체조형, 미진사 p.35.
- 이지혜. (2004). 「반복과 통합에 의한 구조와 회화적 표현」. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문. p.4.
- 오용록 외 (1996). 「엔트로피와 예술」. 전파 과학사. p.14.
- 박선의 외 (2000). 『시각커뮤니케이션 디자인』. 미진사. p.41.
- 원유홍. (1997) 디자인의 개념과 원리. 안그라픽스. p 222.
- 박동주. (2008). “확장된 모듈시스템을 활용한 동물 픽토그램의 표현연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 루돌프 아른하임. (1995). 「미술과 시지각」. 미진사. p.119.
- 이부영. (2014) 「분석심리학 이야기」. 집문당. p.61.
- 어빙 고프만. 김병서 역 (1975). 『자아표현과 인상관리: 연극적 사회 분석론』. 경문사. p.3.
- 이영철 옮김, 백한울 외 옮김. (1996) 「21세기문화 미리보기」. 시각과 언어. p.340- 손희락, 앞의 논문.
- 김애림. (1964) Jill Johnson, Art News 62, no. 1 <Feb. :12-앞의 논문 손희락. Udo Kultermann, op. cit. p 27- 위의 논문
- 박기웅. (2003). 『현대미술이론 2』, 형설 출판사
- 어빙 고프만. 『자아표현과 인상관리: 연극적 사회 분석론』. p 25.
- 오광수. 「‘미술이란 무엇인가’-창작의 구조와 감상의 방법」. p.126~12.
- 김애림. Alexandra Munroe 앞의 논문.
- 정연심. (2011) 「클래스 올덴버그의 오브제: 일상물건에서 오브제로, 오브제에서(정치적) 모뉴먼트로의 변화」, 『국립현대미술관 연구논문 2011』, 국립현대미술관, 제 3집, p 124.
- 심상용. (2007) 「현대미술에 있어 트랜드화 현상과 다양한 위기에 관하여」. 『현대미술사연구』 제21집, 현대미술사학회, 2007 p.192.

- 안연희. 현대미술용어사전, p. 69-70.
- 김미진. (2009) 「젊은 작가들의 경향으로 살펴본 오늘의 미술연구」, 『기초조형학연구』 제10집, 한국 기초조형학회, 2009 p.61.
- 박기웅. (2003) 『현대미술이론 3』. 형설 출판사.p.189-190.
- 김성기, (1993) 『포스트모더니즘과 비판사회과학』. 문학과 지성사.p.23.
- 정무정. (1990) Donald Judd와 미니멀리즘. 공간. 서울.p.64.
- 데이비드 배츨러/정무정 역. (2003) 미니멀리즘. 열화당. 서울.p.24.
- 이은정. (2007) Donald Judd 作品에 나타난 非關係的構成의 建築으로의 轉移에 관한 연구. 대한 건축학회논문집 23권 6호/통권224호, 2007.6. p 135.
- 구윤진. (2002) Donald Judd의 작품을 응용한 직물디자인 연구, 이화여대 석론.p.20.
- 이은정. (2007.6,) Donald Judd 作品에 나타난 非關係的構成의 建築으로의 轉移에 관한 연구, 대한 건축학회논문집 23권 6호/통권224 호.p.135.
- 프랑수아즈 모노외르 외 지음, 박수현 옮김. (2008) 수학의 무한철학의 무한 해나무.
- 박연호. (2000) 「현대인간관계론」. 박영사.p.182.
- 찰스벨. (2003) 「찰스벨의 표정을 해부하다」, 군자출판사,p.124.
- 그림 구글 참조 <https://www.google.co.kr/#spf=1>.

2. 국외문헌

Celant Germano‚ "The Sculpture versus the Architect", Claes Oldenburg: Anthology (New York:Guggenheim Museum Publications, 1995), p 16.

Le Corbusier, The Modulor I and II, Harvard University Press, 1980.

Barbara Rose, Claes Oldenburg: New York: The Museum of Modern Art . 1970.p 64.

Chronology of Large-Scale Projects by Claes Oldenburg and Coosje van

Brugge <http://oldenburgvanbruggen.com>.

Daniela Salvioni, “Jeff Koons's Potics of Class”, Jeff Koons (San Francisco Museum of Modern Art. 1992), pp. 19–20.

Hans Werner Holzwarth, Jeff Koons, London and New York: Taschen, 2009. p.414.

Donald Judd, Specific Object. New York: Art Yearbook, 1965. p.84 .



ABSTRACT

A Study of an Abstract Art Based on a Repetitive Module

Kang, Seok-Won

Visual & Digital Media
Communication

Ph. D. in Design

The Graduate School

Hansung University



Environment art captures the periodic background in which people live. The complex environment the oncoming 4th Industrial Revolution is expected to create a significant paradigm shift that will lead, once again, to a huge change in our lives. The development of computers digitalized the age of analog, and the massive wave of information communication technology (ICT) created 'cyberspace.' This means that the way of life and the way of life that have to adapt to the environment in the sense of the heterogeneity of physical space and cyberspace also predicted many changes. In today's environment marked by the disparate coexistence of physical and cyber spaces, we have experienced many changes in our way or shape of life. However, the formative and natural beauty that the proportions of human figure hold

have remained consistent as the nature and beauty held and appreciated by humanity despite the rapid shifts in paradigms to become the foundation that maintains the order of the world.

Proportion is the fundamental basis of all beauty. In Western architecture and sculpture, the formative beauty based on proportion has been invariably valued since ancient times to the present modern era. From this background, modules based on the set proportions have started to appear in the fields of architecture and fine art, to be applied in the productions of various works as base units. In modern times, modules have been used as the basic unit for the mass production and standardization of products and, in the process of modernization and industrialization, brought a formative change in the use of materials and technology. This use of modules has been codified by Le Corbusier, the Swiss architect and designer.

In ancient Greece, theatrical performers wore masks on stage. Performers played multiple roles and to do so, changed their masks and voices to differentiate the characters. The masks they wore covered their entire face with only an opening at the mouth so that the actors' voices can be delivered. Persona, which is what the masks were called, is a combination of the two words, sonare meaning "sound" and per meaning "through." From its original meaning, the word, person, stemmed from the use of persona by actors and the characters they took on. The etymological meaning of person is the "being that sounds through the mouth of a mask." True to this etymology, persons change masks and perform various roles in life, but we live with a firm hold on our core values. There exists a duality of the self, where the 'original' self exists along with the self that takes on different roles in life, changing masks, but this duality becomes a positive energy that helps us to protect and maintain the original self amid the constant changes of our environment.

In this context, this study discusses the formative value that stays consistent amid great paradigm shifts through the module and the human nature of persona. By borrowing the form of a module in using the formative language of the human figure, this study will attempt to observe the diverse shapes of life of contemporaries from the viewpoint of a sculptor.

The contents of this study are as follows. Chapter I explains the background and purpose of the research, and Chapter II analyzes the basic concept of the module and the formative form of iterative modules to examine what meaning modules have in its continued development and flexible adaptation to changing environments. Chapter III investigates how the meaning of repetitive modules have been expressed in contemporary art. The artist also explores the works by exemplary artists Kusama Yayoi, Claes Thur Oldenburg, Jeff Koons, and Donala Judd to see how they connect with the artist's own works. Chapter IV explains why the artist chose to use the module of puzzles for the human figure and elaborates the progressive shift from 'external appearance' to 'inner beauty' over time. Then, the artist presents his works that reproduce and analyze various personas. Chapter V concludes the study by providing a comprehensive argument on the formative value of modules that remain unaltered amid the environmental changes based on the analysis of the artist's works.

In sum, the value of this study lies in the expression of the diverse personas of the contemporary human through the repetitive form of modules. It is hoped that the artist's use of the repetitive module will uncover the various meanings of life concerning topics such as space, connection, infinite state, change, and traces. To the artist, this paper will provide new momentum for his continued struggle to find new ways to express the lives of contemporaries as a sculptor.

【Keywords】 Persona, Repetition, Module, Mask

