



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](#)

석사학위논문

현대사회의 인물에 관한
회화 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-



HANSUNG
UNIVERSITY

2017년

한성대학교 대학원

회 화 과

동양화와진채화전공

조 윤 중

석사학위논문
지도교수 김동선

현대사회의 인물에 관한
회화 표현 연구

—본인의 작품을 중심으로—

A Study on the Expression of Paintings about the Character
of Modern Society

—Focused on my own works—

2016 년 12 월 일

한성대학교 대학원

회 화 과

동양화와진채화전공

조 윤 중

석사학위논문
지도교수 김동선

현대사회의 인물에 관한
회화 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-

A Study on the Expression of Paintings about the Character
of Modern Society

-Focused on my own works-

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2016 년 12 월 일

한성대학교 대학원

회 화 과

동양화와진채화전공

조 윤 중

조윤중의 미술학 석사학위논문을 인준함

2016 년 12 월 일



HANSUNG
UNIVERSITY

심사위원장 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

국 문 초 록

현대사회의 인물에 관한 회화 표현 연구 -본인의 작품을 중심으로-

한성대학교 대학원
회 화 과
동양화와진채화전공
조 윤 중

본 논문은 2014년부터 2016년까지의 본인의 작품을 중심으로 쉽게 정체성에 혼란을 느끼는 미성숙한 현대인들에 관한 회화 표현을 연구하였다.

인간의 삶은 사회적 삶이며 사람들의 모든 감정과 의식은 사회적인 관계 속에서 발생한다. 예술가들 역시 사회의 일원으로서 자신이 속한 사회의 보편적인 가치에 영향을 받으며 자신의 생각과 감정과 정서를 표현해왔다. 현대의 많은 예술가들 또한 다양한 형식으로 시대와 현실의 상황을 있는 그대로 반영하며 현대인들의 삶을 표현하고 있다.

산업화, 정보화 사회를 거치면서 현대사회는 점차 다원화되었고 복잡해졌다. 현대인들은 빠르게 변화하는 세상 속에서 나는 누구인지, 어떤 사람인지 깊게 생각해보기 어려워졌다. 특히 현대사회에서 가장 큰 영향력을 가지는 대중매체는 현실을 투영한 허구의 이미지들을 보여주며 불안하고 혼란스러운 현대인의 삶을 그대로 반영하고 있다. 대중매체가 보여주는 현대인들의 이미지는 무기력하고 나약한 모습들이 많다. 불안하고, 어리석고, 방황하는 모습들은 바로 나와 우리가 겪었던 이야기들이다.

나의 작업은 스스로의 정체성에 대한 탐구에서 시작되었고 대중매체에 반

영된 현대인들의 자화상은 나의 모습을 연상시킨다. 자아와 정체성에 혼란을 겪는 현대인들의 모습을 그리는 과정은 나 스스로를 이해하고 위로하는 과정이자 나에게 있어 동시대를 함께 살아가는 우리들과 소통하는 방법이다.

나의 작업은 기본적인 드로잉을 바탕으로 다양한 재료들의 혼합을 통해 이루어진다. 드로잉(drawing)은 주로 선의 운용을 통해 완성되는 회화 기법 중 하나로써 ‘그림을 그리다’는 미술의 본질과 가장 가깝고, 그 방법에 따른 특징 때문에 작가의 의도와 감정 표현에 가장 유리한 기법이라고 할 수 있다. 고대부터 인물표현은 미술의 가장 고전적인 기법인 드로잉을 비롯한 여러 방법으로 표현되며 현대의 많은 화가들 역시 자신의 생각과 감성을 반영한 개성적인 인물표현을 하고 있다. 나의 작업은 자유롭고 다양한 선의 느낌과 속도를 최대한 표현하기 위해서 투명한 아크릴판을 이용하였다. 기존의 회화에서 익숙한 종이나 캔버스가 아닌 아크릴판은 대중문화를 상징하는 모니터 화면과 비슷한, 현대인들에게는 편하고 친숙한 재료이다. 아크릴판은 인물들의 모습을 ‘화면’화 시킴으로써 모니터 속 현대인들의 자화상을 상기시킨다. 아크릴판 위의 액체화된 드로잉 선들을 고정시키기 위해서 동서양의 여러 재료들을 혼합하면서 나만의 기법을 탐색하였다. 이러한 탐구는 예술가로서 나의 자아와 정체성을 찾아가는 사색의 과정이자, 현재를 살아가는 나를 포함한 우리의 자화상이자 시대의 모습을 기록하는 과정이라고 할 수 있다.

【주요어】 현대인, 대중문화, 인물화, 드로잉, 여백

목 차

I. 서 론	1
II. 현대사회와 인간	3
2.1 현대사회의 현상과 특징	3
2.2 현대인의 정체성	4
III. 회화에서의 인물표현	8
3.1 전통회화에 나타난 인물 표현	8
3.2 현대회화에 나타난 인물 표현	11
IV. 본인 작품의 분석	16
4.1 작품의 주제와 소재	16
4.1.1. 현대인의 불안과 고독	16
4.1.2. 관계와 소통의 부재	19
4.2 작품의 재료적 특징과 표현기법	23
4.2.1. 드로잉(drawing)과 선(線)의 표현	26
4.2.2. 화면 ‘안’과 ‘바깥’의 여백	31
4.3 색채표현 연구	34

V. 결 론	42
--------------	----

참고문헌	44
------------	----

ABSTRACT	46
----------------	----



그림 목 차

<그림 1> Andy Warhol, 『Marilyn Diptych』 , Mixed media on Canvas, 208.3x144.8cm, 1962년	11
<그림 2> Roy Lichtenstein, 『Happy tears』 , Magna on canvas, 96.5x96.5cm, 1964년	12
<그림 3> 손동현, 『왕의 초상』 , 지본수묵채색, 194x130cm, 2006년	14
<그림 4> 조윤중, 『Fanny 3』 , Mixed media on Acrylic board, 19.8x24.4cm, 2015년	16
<그림 5> 조윤중, 『Mike 2』 , Mixed media on Acrylic board, 58.8x87.3cm, 2016년	17
<그림 6> 영화 ‘파니 핑크(원제 :Keiner Liebt Mich, 1994)’중에서	18
<그림 7> 조윤중, 『The Kiss』 , Acrylic on Acrylic board, 44.2x51.6cm, 2014년	19
<그림 8> 조윤중, 『The Youth』 , Acrylic on Acrylic board, 49.8x51.3cm, 2014년	20
<그림 9> 조윤중, 『Fanny』 , Mixed media on Acrylic board, 44.6x44.6cm, 2015년	22
<그림 10> 조윤중, 『Blue men』 , Mixed media on Acrylic board, 62.2x57cm, 2014년	24
<그림 11> 조윤중, 『The Old』 , Mixed media on Acrylic board, 42.3x52.8cm, 2014년	25
<그림 12> Gustav Klimt, 『Danae』 , Oil on canvas, 77x83cm, 1907년	27
<그림 13> Egon Schiele, 『Woman with Green Stockings』 , Mixed media on Paper, 45x27.9cm, 1917년	28
<그림 14> 김명국, 『달마도』 , 지본수묵, 83x57cm, 1643년 경,	

.....	29
<그림 15> 조운중, 『Mike 3』 , Mixed media on Acrylic board, 25.3x33.9cm, 2016년	30
<그림 16> 조운중, 『Mike 4』 , Mixed media on Acrylic board, 33.9x50.5cm, 2016년	31
<그림 17> 조운중, 『Mike』 전시 모습, 2015년	33
<그림 18> 조운중, 『Fanny 2』 , Mixed media on Acrylic board, 50.9x50.9cm, 2016년	36
<그림 19> 조운중, 『Green men』 연작, Acrylic on Acrylic board, 30x19.6cm, 2014년	38
<그림 20> 조운중, 『Green men』 연작, Acrylic on Acrylic board, 30.8x19.7cm, 2014년	38
<그림 21> 조운중, 『Green men』 연작, Acrylic on Acrylic board, 32.9x23.5cm, 2014년	38
<그림 22> 조운중, 『Green men』 연작, Acrylic on Acrylic board, 34x23.7cm, 2014년	38
<그림 23> 조운중, 『Enid』 , Mixed media on Acrylic board, 32.3x37.3cm, 2015년	40
<그림 24> 조운중, 『Fallen Angels』 , Mixed media on Acrylic board, 60x101.5cm, 2015년	41

I. 서론

현대 사회는 과학 기술의 발전과 함께 빠르게 발전해왔다. 인간의 삶 역시 급속도로 변화하는 현대사회와 밀접한 관계를 맺으며 많은 변화를 겪어왔다. 현대사회가 산업화, 정보화되어 갈수록 현대인들은 그에 따른 물질적 번영과 혜택을 누렸지만 정신적으로는 불안, 고독, 공허감 등을 느끼며 인간소외 현상을 경험하고 있다. 이러한 개인의 정신적 위기감은 더욱 가속화되어가고 있으며 현대인들의 우울증, 중독, 자살 등 사회적 병리현상은 현대사회의 큰 문제점으로 나타나고 있다.

나의 작업은 복잡한 현대사회를 살아가며 정체성의 혼란을 느끼는 현대인들의 미성숙한 모습을 표현하고 있다. 현대인들의 불안과 고독, 공허감은 혼란스러운 나의 내면속의 이야기이며 내가 겪는 일상의 나약함이다. 스스로를 대중화시키고 개인화시킨 현대인들은 정체성의 혼란을 겪고 있다. 특히 대중매체를 통해 나타나는 현대인들의 혼란스러운 이미지들은 우리의 자화상이자 나 자신의 모습일 수 있다. 현실을 반영하여 만들어진 대중문화의 캐릭터들의 삶은 허구이지만, 때론 실제보다 더욱 열정적이고 아름답게 보이기도 한다. 현대인들은 그 모습에 친숙함을 느끼고 쉽게 매료되며, 때론 지나치게 열광하는 모습을 보이기도 한다. 이러한 허구의 인물들은 현대인들의 실제 삶의 모습을 반영하여 나를 돌아 볼 수 있게 한다.

제 I 장의 서론에 이어 제 II 장에서는 현대사회의 현상과 특징을 파악하면서 정신적 위기감을 겪는 현대인들의 정체성에 대한 문제를 알아보고자 한다. 오늘날의 대중매체는 현대인들의 삶에 큰 영향을 끼치며 현대인들의 삶의 방식과 가치관까지도 변화시키고 있다. 쉽게 탄생하고 소비되어 사라지는 대중문화의 특징은 현대인들에게 고독감과 허무감을 초래하고 결과적으로 개인주의와 비인간화라는 사회현상을 발생시켰다. 이렇듯 대중문화로 인해 발생하는 현대사회의 문제점을 파악하고 현대인의 대중화와 익명성, 그로 인한 무기력함과 미성숙함 등 정신적 위기현상을 알아보고자 한다.

이어 제 III 장에서는 회화에 나타난 인물표현에 대해 알아보고자 한다.

우선 역사적 기록이자 초상화의 의미가 강했던 전통적 인물화와 현대 사회의 인물 표현에 관한 이미지를 비교하여 차이점을 알아보고, 현대사회의 인물화의 의미와 특징을 분석하고자 한다. 특히 현대에서도 통용되는 사조인 팝 아트를 예로 들어 인물 이미지들이 현대인들에게 어떤 의미를 갖는지 알아보려 하였다. 이를 통하여 본인의 작품이 어떤 영향을 받아 제작된 것인지 알 수 있게 할 것이고, 회화 작품으로 무슨 의미를 갖는지 알 수 있을 것이다.

제 IV 장에서는 본인의 2014년~2016년 사이에 제작된 작품들을 중심으로, 작업의 주제와 소재를 설명하고 재료적 특징과 표현기법을 분석하고자 한다. 특히 선적인 표현을 강조한 드로잉 기법과 새로운 바탕재료인 아크릴판을 사용하면서 드러나는 특징을 알아보려한다. 이를 통해 현대적인 재료와 전통적인 재료의 혼합이 이루어졌고 이를 통해 드러나는 다양한 기법들의 특징과 그 목표를 설명하였다. 또한 기존의 회화에서 배접과 액자로 통용되는 작품의 마무리 단계를 현대적으로 변용시킨 ‘화면화’에 의해 나타난 여백의 개념을 두 가지로 나누어 정의하고, 그것이 주는 느낌을 동양화의 전통적 미감에 빗대어 설명하였다. 마지막으로 작품에서 주로 사용된 두 가지 색인 검은색과 녹색을 예로 들어 두 색이 주는 느낌과 상징들을 이용한 표현을 현대인들의 모습에 빗대어 분석하였다. 자아와 정체성에 혼란을 겪는 현대인들의 모습을 그리는 과정은 현재를 살아가는 나를 포함한 우리의 자화상이자 시대의 모습을 기록하는 것이라고 할 수 있다.

II. 현대사회와 인간

2.1 현대사회의 현상과 특징

현대사회는 대중문화가 지배하고 있다 해도 과언이 아닐 정도로 그 영향력이 큰 사회이다. 대중문화는 산업화와 도시화로 생겨난 시민시대에 등장하기 시작했으며, 대중매체를 통해 생산, 분배되어 대중의 여가시간을 위해 소비되는 문화현상이다.¹⁾ 대중매체라는 단어의 본 의미는 영어의 ‘매스 미디어(Mass Media)’를 번역한 말이다. 매체의 사전적 뜻은 “어떠한 일을 다른 쪽으로 전달하는 물건”이다. 즉 어느 한 쪽이 많은 수의 사람을 상대로 하여 하는 매스 커뮤니케이션의 매체가 바로 대중매체인 것이다.²⁾

대중 매체에는 신문, TV, 라디오, 영화, 인터넷 등이 있다. 일방적 의사소통 수단인 대중 매체(매스 미디어)는 사용되는 그 과정에서 수많은 익명의 수용자를 갖는다. 현대 사회에서 대중 매체는 더 이상 특별하지 않은 일상 그 자체가 되어감에 따라 현대인들은 스스로 익명의 수용자를 자처하게 되었다. 그러나 그 과정 후에 따라오는 허무함과 자극에 대한 피로함을 호소하는 이가 늘고 있다. 이는 일상생활에 대한 피로라고도 할 수 있을 것이다.

대중문화의 주된 주제는 주로 인간이다. 인간 실존에 대한 탐구는 예술을 포함한 다양한 분야에서 역사적으로 오래된 논제이기도 하다. 여기서 인간이란, 대중문화의 수용자이자 창조자인 대중들, 즉 현대 사회의 인간 그 자체를 일컫는다. 대중문화에서는 시각적으로 보이는 인간의 외적인 신체 뿐 아니라 개인적이고 사적인 부분까지 다루고 있다. 정신을 포함한 현실 그 이상의 것을 실제의 삶보다 더욱 추구하였던 과거 인간의 전통적인 모습과는 많이 반대되는 모습이다.

대중문화는 또한 점점 자극적인 모습을 띄게 되었는데, 이는 대중문화에서 불가피한 부분인 자본 때문이라고 할 수 있을 것이다. 현대 자본주의 사회에

1) 전해정. (2005). 「대중문화가 현대미술에 미친 영향 : 매체의 확장을 중심으로」. 홍익대학교 대학원, 석사학위 논문, p.102.

2) 강준만. (2009). 『대중매체 이론과 사상』. 개마고원, p.16.

서 대중문화는 이를 선전하거나 이용하는 수단으로 쓰이며 둘은 불가분의 관계를 이루고 있기 때문이다. 또한 대중문화는 쉽게 소비되고 발화되어 버린다는 특징을 갖고 있다. 자극적으로 쉽게 소비된 후 그에 대한 아무런 감상이나 연민 없이 다시 쉽게 사라지는 대중문화를 통해 인간들은 고독감과 허무감을 느끼게 된다.

이러한 과정은 사회에서의 개인주의와 비인간화라는 결과를 낳았으며 그것은 현대 사회의 매우 큰 특징이기도 한다. 소외된 현대인들은 대중문화를 이용하여 자신의 이미지를 재현하여 스스로를 반성하거나 혹은, 동조함으로써 자신의 정체성을 확인하기도 한다.

대중매체 속에서 현대인을 정의하는 용어의 의미는 더욱더 불분명해지고 언어자체가 갖고 있는 실체의 기능이 상실되어가는 시점에서 일차원적으로 대중들에게 쉽게 보여지는 대중매체 혹은 대중문화는 현대인의 정체성을 대변하는 역할을 하게 된다. 그것은 현대인에게 있어 대중매체는 시각예술의 가장 근본적이면서도 가장 가까이에 현존하는 주요 매체로서의 기능을 하기 때문이다.³⁾

2.2. 현대인의 정체성

2.1에 설명한 것처럼 현대인들과 대중문화는 떼어놓을 수 없는 관계이다. 현대인들은 이미 일상이 되어버린 자극적인 대중문화에 어떠한 윤리적 문제나 논리를 갖고 있지 못하는 상황이다. 이를 통해 현대인들의 삶의 모습은 기존의 전통적인 인간의 삶과 많은 변화를 갖는다고 할 수 있으며, 또한 이러한 모습은 다시 대중매체를 통해 쉽게 드러나고 있다. 이렇듯 대중문화를 통해 발현되는 현대인의 모습을 세 가지 특징으로 설명 할 수 있다.

첫째로, 현대인들은 익명성을 가진 채 소외되어 버렸다. 대중문화는 순간적이기에 더욱 쾌락적이고 자극적으로 접근하여 현대인의 일상에 친밀하게 자

3) 김화선. (2003). 「대중매체 차용과 변형을 통한 인간소외 이미지 표현에 관한 연구」. 홍익대학교 대학원, 석사학위 논문, 국문초록 中.

리하였다. 현대인들은 대중문화를 일상생활에서 무의식적으로 향유하는 경향이 있고, 또한 대중문화 자체가 더욱 다양한 감각을 통하여 자극적으로 변모하고 있다. 이러한 경향은 인터넷의 발달로 더욱 많은 대중들을 갖게 되면서 심화되었는데, 현대인들은 순간적인 자극 혹은 더욱 심화된 느낌만을 추구하게 되었으며 이러한 과정에 있어서 깊은 사유나 감상은 이루어지지 않고 있다. 현대인들은 일상이 되어버린 대중문화를 있는 그대로 받아들이며 주체의 실존을 자각하지 못한 채 자본과 결합한 대중사회의 익명성 안으로 파고들며 스스로를 대중매체의 다수의 수용자 중 하나로 전락시킨다.

익명성 안에 숨은 현대인들은 타인과 사회에 대한 냉소적인 시각을 갖게 되었으며 타인에 대한 몰이해로 인하여 인간적인 관계와 소통 또한 부재하고 있다. 마찬가지로, 지나친 집단주의로 논리적인 분별이 어려워진 대중들은 가끔 비합리적인 행동 양상을 보이기도 한다. 주체를 잃어버린 인간은 다수 속에 포함되어 버린 채 더욱 고독감과 소외감을 쉽게 느낀다.

둘째, 현대인들은 쉽게 무기력한 모습을 띄게 되었다. 현대사회는 대중 사회의 등장과 함께 가족 따위의 전통적인 권위의 중심은 점점 희박해져 가고 무기력이 사회적인 태도에서 만연하는 동시에 인간 자신이 생상품, 유흥산업 그리고 대량으로 생산되는 소비자로 전락되는 소비사회의 특징 또한 드러난다. 소비사회의 가장 큰 특징으로는 광고를 들 수 있다. 광고는 소비사회의 문화다. 광고는 이미지를 통해 바로 이 소비사회가 스스로에 대해 갖는 신념을 선전한다.⁴⁾ 이에 따라 현대인들은 광고로 통용되는 대중문화가 주는 환상의 영역에 더욱 매료되며 집착하게 되며, 대중문화로 발현되는 환상과 현실과의 괴리에서 오는 차이로 혼란을 겪거나 현실에서 불가한 상황에 대한 지나친 추구로 실제의 삶을 등한시하기도 한다. 이는 대중문화사회에서 일어나는 매우 큰 문제들 중 하나로, 주체 그 자체가 결여된 채 허구들을 쫓거나 그와의 차이에서 오는 현실을 받아들이지 못하는 것이다.

대중문화에서는 현대인들에게 효과적인 접근을 위하여 가상의 모습을 점점 더 실제와 가깝게 표현하고 있다. 이에 따라 허구의 인물은 실제 인간의 삶과

4) 존 버거. (2012). 『다른 방식으로 보기』. 열화당, p.161.

같은 ‘스토리’를 갖게 되며 더욱 생동감을 지니게 된다. 현대인들은 스토리를 가진 허구의 캐릭터들에 대한 애정이나 열광을 넘어 때로는 우상화하기까지에 이르렀다. 이렇듯 현대인들은 현실에서의 불안이나 방향을 대중문화로 도피하는 모습을 보이고 있다. 현실의 삶에 대한 열정이나 어떠한 반성 없이 하루하루 대중문화가 주는 짜릿한 자극과 쾌락에만 스스로를 맡기며 더욱 몰두하게 된 것이다. 현대인들은 무기력한 채 대중문화에 의한 자극에만 반응할 뿐이며, 자신의 신념과 기호를 열렬한 ‘소비’로 표현할 뿐이다.

또한 냉소적인 현대인들은 이질적인 것에 철저한 무관심 혹은 경시하는 경향을 보이고 있다. 무기력해진 현대인들에게는 이질적인-주로 그것들은 시대에 뒤떨어져 촌스럽거나 낡선, 이상한 느낌을 주는 것이다-것에 관심을 주고, 이해를 할 만큼의 열정이 남아있지 않다. 그들에게 선택받지 못한 것들은 빠르게 소멸해가며, 이에 따라 현대인들은 더욱 몰개성적이며 집단화되는 경향을 보인다. 나약하고 무기력해진 현대인들은 쉽고, 재미있고, 쾌락적인 것만을 추구하며 주체로서의 삶에 대한 열정 또는 애정을 갖기 보다는 타인의 의견이나 방향, 어떤 허구적 환상들을 쫓기 쉽다. 현대사회에서는 그것이 이상적이고 안전한 삶의 방식이라고 대중문화를 통해 선전한다. 현대인들은 선전된 이상적인 이미지들에 지나치게 집착하게 되며 이를 통해 사회 전반적으로 비인간화 현상이 나타나게 된다. 이것은 현대인들이 분별을 잃고 대중문화에 대한 맹목적인 믿음으로 인해 발생한 결과라고 할 수 있을 것이다.

그리고 셋째, 현대인들은 정신적으로 미성숙한 모습으로 어려워지고 있다. 현대인의 삶은 대중문화와 매체, 즉 대중들과 불가분의 영향을 받으며 살아감으로써 현대인들은 주체로서의 기능을 상실하게 되었다. 현대인들은 무기력한 모습으로 자신의 삶에 주도권을 상실한 채 평생 방황하고 고뇌하는 모습을 보인다.

이러한 현대인들의 모습을 청소년기의 미성숙한 모습에 대비할 수 있을 것이다. 청소년기에는 정체성을 찾으려 노력하며, 그에 따라 쉽게 불안정한 모습을 보이기 쉽다. 현대인들은 대중사회의 익명성에 숨어 미성숙한 행동 양식을 맘껏 표출하거나, 쉽게 자극적인 쾌락이나 무기력에 빠지는 등 불안한 모

습을 동시에 보이고 있다.

현대사회에서는 대중문화의 발달로 다양한 연령의 사람들이 모두 비슷한 문화 수준을 갖게 되었다. 대학생이 듣는 음악을 초등학생도 함께 듣고, 어린이를 대상으로 한 애니메이션을 사용하여 어른을 쉽게 교육시키기도 한다. 이러한 현상은 특히 21세기 한국사회에서 더욱 빠르게 진행되고 있으며, 이는 과학 기술의 발달로 인해 수명이 늘게 된 것에서 이유를 찾을 수 있을 것이다. 부모에게서의 독립 연령이 늦춰지고 있으며, 청년층의 나이 기준 또한 급격히 높아졌으나 현대 사회에서는 이러한 변화를 따라잡지 못하게 되었다. 사회 구성원들의 이해관계와 생활양식, 가치 등이 다양해지며 충돌하는 현대 사회에서는 청소년들에게 정신적 성숙보다 사회적인 성숙을 더욱 강요하였기에 겉으로는 이미 어른이 된 현대인들은 청소년기의 생각과 행동 양식에서 벗어나기가 어렵게 되었다. 대중문화의 발달로 인해 현대인들은 따로 여가를 개발하여 즐기지 않고, 그 필요성 또한 느끼지 못하게 되었으며 그에 따라 대학생을 기반으로 한 청년기의 고유문화 소멸 또한 그 이유 중 하나가 될 수 있을 것이다.

대중문화는 발생한 후 급격하게 소비되며 곧 사라진다. 탄생과 죽음의 과정이 매우 빠른 시간 내에 이루어지는 것이다. 이러한 특징 때문에 대중문화는 보다 새롭고 세련된 것을 찾는 젊은이들을 대상으로 하며 이상적인 인간으로 신체가 건강하고, 아름다운 젊은 남녀의 모습을 선호한다. 그 이외의 삶과 모습은 주제보다는 배경으로 사용되거나 특수한 방식으로 표현되며 등한시한다. 늙고, 오래되고, 고전들로 대표되는 모든 새로운 것이 아닌 것들은 지루하고, 어렵게 여겨지는 것이다. 그 영향으로 현대인들은 삶에 대한 깊은 사고나 진중한 자세보다는 보다 새로운 것, 젊음 따위에 더욱 집착하게 된다. 기존의 인간의 삶보다 젊음을 오래 느끼고 유지할 수 있는 방법들 또한 많아짐에 따라 나이를 먹어도 그에 맞추어 성숙하지 못한 채, 그럴 필요마저 느끼지 못한 채로 현대인들은 미성숙한 모습을 띄고 있다.

III. 회화에서의 인물표현

3.1 전통회화에 나타난 인물표현

인물화의 사전적 정의는 ‘사람 또는 사람의 행위를 주제로 한 그림’ 또는 ‘인간을 주제로 삼은 회화를 근거로 인간의 내면세계에 있는 여러 경험적 감정들을 표출’시키고자 하는 것이 인물화라고 하는 장르이다.⁵⁾

전통적인 인물화란, 인간의 신체와 그 내면에 의한 탐구가 우선시된 것이라고 할 수 있겠다. 인물표현은 동서양을 막론하고 인류의 가장 오래된 회화 전통의 하나이며 시간적인 조건과 공간적인 상황에 따라 그것이 의미하는 바는 다소 차이가 있다 하더라도 대개 인간의 외형적인 표정과 동세를 통해 희노애락과 시대정신을 반영해왔다.⁶⁾

동양과 서양에서는 대상을 바라보는 관점이 서로 다름에 따라 역사적으로 예술과 철학의 발전에 있어서도 많은 차이를 보인다. 동양에서는 인간을 자연이라는 만물의 근원 안에 속해진 것으로 보았고, 최대한 그 안에서 자연을 거스르지 않고 살아가는 삶을 추구하였다. 이와 달리 서양에서는 인간중심사상을 바탕으로 자연은 인간이 정복하고 개발해야 하는 것으로 보았으며 인간 그 자체에 대한 관찰과 연구가 발달하였다. 이렇듯 인간에 대한 접근 방식의 차이에 따라 동·서양의 인물화 또한 다른 관점으로 감상되어야 할 것이다.

현재까지 알려진 바에 의하면, 프랑스 몽피냐의 라스코 동굴 벽화에 나타난 주술사의 모습이 서양의 회화사에서 처음 등장한 인물화이다. 초창기 서양의 회화는 예술적 의미보다는 주술적인 행위로서 의의를 갖는다. 이후에 중세 서양화에서는 성서의 내용을 인물화로 나타내어 문맹자들의 교리 공부를 위한 수단으로써 쓰였다. 중세 이후에는 인물화가 단순히 실용적, 수단적 목적에만 그치지 않고 작가나 관람자의 만족과 즐거움을 위하여 제작되었다. 르네상스를 거치며 인간의 아름다움을 신이 주신 선물로 생각하여 비레미의 절정을

5) 권영찬. (2004). 「彩色人物畫의 現代의 表現方法 研究 : 本人의 作品을 中心으로」. 충남대학교 대학원, 석사학위 논문, p.1.

6) 양혜영. (2009). 「인물화 표현 방법 연구 : 연구자의 작품을 중심으로」. 계명대학교 대학원, 석사학위 논문, p.14.

이루고 이것은 19세기 신고전주의까지 이어가다가 19세기 중엽부터 개성과 창의성에 중점을 둔 인물화가 등장하였다.⁷⁾ 겉으로 드러나는 신체에 대한 흥미와 관찰은 인간이면 누구나 갖는 본능적인 것이기에 인물화는 그 자체로 매우 인간적이며 선천적이라고 할 수 있다. 비단 회화 뿐 아니라 다른 예술 장르에서도 볼 수 있는 이러한 특징은, 역사적으로 인물은 예술 표현의 대상으로써 많은 의의를 갖는다는 것을 보여준다.

이와 달리 동양에서는 인간을 자연 안에 속해 있는 것이라 생각하였고, 인간의 신체와 얼굴을 직접적으로 묘사하기보다는 주로 자연과 함께하며 그 안에 속해 있는 모습으로 표현해왔다. 인물화보다는 산수화가 발전하였으며 기술적인 시각적 묘사보다는 그림이가 표현하고자 하는 감정과 내면이 그림 안에서 더욱 중요시된다. 인물화는 주로 목적을 가지는 초상화의 형태로 제작되었으며, 중국을 비롯하여 동아시아의 초상화는 유교사상을 중심으로 한 조상 숭배의 영향을 받으며 발달하였다. 이들 초상화를 조종화(祖宗畵)라 불렀으며 그림이 실제 인물을 대신한다고 여겨 단순히 감상을 위한 미술작품과는 다른 의미를 두어 그림을 대하였다.⁸⁾ 동양의 초상화는 화가가 오랜 기간을 두며 대상을 관찰하며 그의 정신성까지 닮게 표현하고자 하였고, 서양에서는 그러지는 당시의 대상과 그 상황에 대한 시각적 묘사를 이용하여 대상을 설명하고자 하였다. 이렇듯 동·서양 모두 인물화를 통하여 그 인물의 외적인 묘사를 넘어 그 안의 정신성을 함께 표현하려고 한 것은 인물화가 갖는 공통적인 특징이라고 할 수 있다. 오랜 역사를 거치며 인류와 함께 발전해 온 인물화는 그 방식에 있어서 매우 고전적이고 원초적으로 이루어지며, 현대회화에서도 그 특징은 계속 통용된다고 할 수 있다. 여전히 화가들은 자신의 내면세계를 표현하기 위한 방법으로 자화상을 이용하기도 하며, 회화가 아닌 다른 시각예술에서도 인물표현을 통하여 그의 내적인 부분까지 드러내고자 하기 때문이다.

또한 인물의 이미지 표현은 가장 쉽게 사회의 모습을 보여 줄 수 있는 것으로, 인물화는 인류가 조형행위를 시작한 이래 지금까지 계속되고 있고, 앞

7) 박선민. (2008). 「윤두서와 램브란트 인물화 비교 연구」. 한남대학교 교육대학원, 석사학위 논문, p.3.

8) 송혜원. (2013). 「동·서양 인물화 비교연구」. 단국대학교 교육대학원, 석사학위 논문, p.5.

으로도 어떤 형태로든 인간을 표현하려는 작업은 끊임없이 이루어질 것이다. 이러한 의미에서 인물화는 역사적 기록이자 자화상이라 할 수 있는데, 신앙생활·사상·문화 등 각 시대의 관심사가 인물화를 통해서 표현되는 것이다.⁹⁾인물화는 또한 그 구성을 이루고 있는 대상으로서의 인물을 포함하여, 작가의 대상에 대한 주관적인 생각과 그들의 관계에 대한 추측 또한 가능케 한다. 이러한 특징 때문에 인물 표현은 그 당시의 시대적·사회적 배경에 대한 이해와 작가의 의도와 시선 또한 알기 쉬운, 작가와 거리가 가까운 것이라고 볼 수 있겠다.

고금에 이르는 인물화 속에는 화가의 눈으로 바라본 현실의 모습이 다양한 형식으로 나타나 있다. 눈앞의 현실을 직시하고 표현하는 인간의 특징은 예술로서 표현하고자 하는 본능에 의한 것인데 피들러(Lutz Fiedler)는 ‘인간이 세계를 자신의 의식 속에 집어넣으려고 본능적으로 시도하는 특별한 행위가 예술이며 이 행위는 인간에게 절대 불가결한 것이라고 말하고 있다.¹⁰⁾

본인은 현대인들이 잃어버린 자신의 정체성을 찾기 위해선 그들의 본질에 관한 탐구가 필요하다고 생각하였다. 인간의 역사에서 혼란하거나 위기 상태에 놓일 때면, 근원으로 돌아가 그것을 회고(回顧)하고자 하는 움직임이 항상 있어왔다. 그리하여 문제점을 바로잡고, 새롭게 인류의 역사를 다시 써 내려갈 수 있었다. 고전은 인류의 역사를 포괄적으로 아우르는 어떤 ‘무엇’에 관한 것이다. 때로는 역사에서 지나친 발전에의 추구로 인해 등한시되기도 하였으나, 항상 인간 본질을 알 수 있도록 해주는 매개로써 작용해왔다.

‘그리다’는 선을 ‘긋다’에서 파생된 말로써 선을 사용한 드로잉 기법은 그 자체로서 가장 돌발적이고 원초적인 것이라고 할 수 있다. 또한 전통적 인물화와 그로 인해 나타난 인물표현을 통한 인간 실존과 정신성에 의한 탐구는 인간 형상과 그 자체에 대한 현실주의적 관점에서 비롯되어 시작된 것이며, 인류의 오랜 역사를 통해서도 알 수 있듯이 인간의 본질적인 행위라고 말할 수 있을 것이다.

9) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=536887&cid=46660&categoryId=46660>

10) 박현정. (1996). 「자아표현으로서의 인물화」. 이화여자대학교 대학원, 석사학위 논문, p.1.

3.2 현대회화에 나타난 인물 표현

기존의 전통적인 예술에서 인물의 이미지가 필수 불가결한 것, 인물 그 자체와 정신적인 부분까지 표현하는 수단이었다면 지금의 인물 표현은 그것을 넘어 다양한 의미를 담아 진화하게 되었다.



그림 1. Andy Warhol, <Marilyn Diptych>, Mixed media on Canvas, 208.3x144.8cm, 1962년

<그림 1>은 할리우드의 유명 여배우인 마릴린 먼로를 대상으로 하여 제작된 앤디 워홀의 작품이다. 그는 무한한 복제가 가능한 실크스크린 작업을 이용하여 마릴린 먼로를 이미지화 시켰다. 현대인들 중 <그림 1>의 이미지가 생소한 이는 거의 없고, 누구나 마릴린 먼로를 안다고 말할 수 있다. 그러나 그 그녀의 삶과 생각, 가치관 등에 대해 제대로 아는 사람은 거의 없고, 이야기는커녕 목소리도 못 들어본 사람이 더욱 많을 것이다. 현대인들은 그저 그녀의 '이미지'를 알고 있는 것이고, 그것을 소비할 뿐이다. 이렇듯 화면 안에 나타난 이미지의 대상은 더 이상 그 자체의 정신성이나 논리를 갖지 못한다. 대중매체시대에서 디지털매체의 발전으로 더욱 가속화되어 가능해진 이미지의 대량 복제와 무자비한 가공은 현대인들에게 이제 더 이상 이상하지 않은

일이다. 앤디 워홀의 작품은 대중문화를 통해 얼마든지 반복하여 나타나는 인물들-주로 연예인을 비롯한 유명인사들-을 현대인들이 이제 어떠한 인물 그 자체로 생각하는 것이 아니고 상영되는 ‘이미지’들 중 하나로 대하고 있다는 것을 뜻한다. 현대인들은 그것들을 매우 쉽게 소비하고, 또 사라지게 할 수 있다. 현대사회의 이미지들은 정보와 지식의 공유는 물론이고 시·공간을 뛰어넘은 의사소통까지 가능하게 한다. 인물의 이미지 표현은 이제 인물이라는 대상을 통해 시대상을 반영하거나 작품 창조자의 세계에 대한 수단으로 존재한다고 할 수 있다.

<그림 2>는 <그림 1>과 비슷한 시기에 제작된 작품이다. 두 작품 모두 대중문화의 발전이 한창이던 1960년대 미국에서 이루어졌으며 그 영향을 많이 받은 작품들이다. 대중문화의 특징을 차용하여 평면 회화로 작품화시킨 대표적인 사례들이라 할 수 있다.

<그림 2>는 당시 대중문화 중 하나였던 만화의 한 컷을 차용하여 이루어졌다. 당시 만화는 자극적인 내용이 주를 이루며

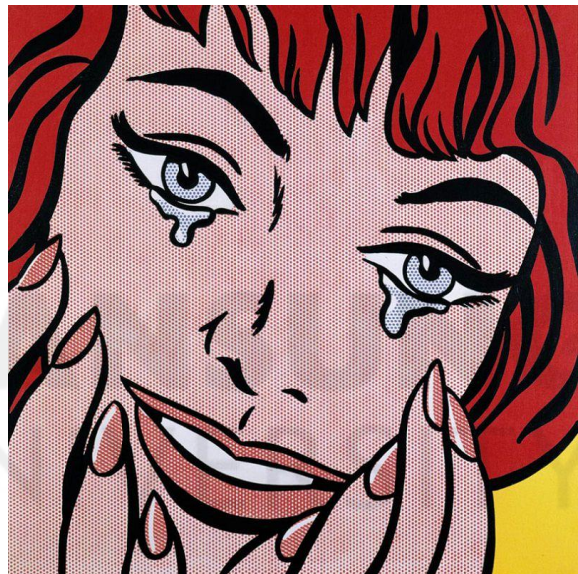


그림 2. Roy Lichtenstein, 『Happy tears』, Magna on canvas, 96.5x96.5cm, 1964년

기존의 고급예술에 반대되는 위치에 존재하였다. 작가는 ‘일상 그 자체’로, 저속하게 여겨왔던 만화의 이미지를 차용하여 고급예술인 회화작품으로 만들어 그 당시 엄격했던 미술계의 벽을 허물고자 하였다. 이것이 현대미술에서도 여전히 통용되는 사조인 팝아트(pop art)이며, 동시대미술의 정신이다. 특별하지 못하고 때로는 저속하기까지 하며, 아름답지 못한 것으로 취급되는 일상의 모든 무의미한 것들을 예술로 발전시키는 것이다. 팝아트는 직접적으로 감지된 현실이 아니라 그래픽 디자인이나 대중매체 가운데에서 발견되는 현실에 대한 기존의 표현방식들을 그 의미의 대상으로 삼는다.¹¹⁾ 이러한 사실은 우리

의 일상이 이제는 과거 인간의 삶과 함께했던 자연이 아닌 기계들과 각종 도시적인 생활, 그리고 여러 매체들로 둘러싸여 있다는 것을 상기시킨다.

화면에 나타난 인물은 대중문화로 점철된 그 당시 사회의 일상적인 상황을 보여주기 위한 수단으로서만 존재한다, 전후 1960년대 미국 만화의 주제는 전쟁 혹은 로맨스였기 때문에 로이 리히텐슈타인이 차용한 만화 이미지들은 주로 사랑을 하고 있거나, 전쟁 중이다. 이렇듯 대중매체시대의 이미지들은 사회적인 상황을 반영하는, 기존의 전통적 인물화가 했던 일을 대신하기도 한다. 작품 안의 인물들은 자신에 대한 정체성을 표출한다거나 감정을 직접적으로 나타내며 전달하기 보다는 그저 차용된 이미지로서만 존재할 뿐이다. 화면 안의 여자가 누구인지, 지금 어떤 감정을 갖고 있는지는 작품 안에서 중요성을 갖지 않는다.

더 이상 새로운 이미지의 탄생이 불가능하다고 볼 수 있는 현대회화의 상황에서 차용은 불가피한 것이 되었다. 팝아트의 사례로 살펴본 것과 같이 현대회화에서는 인물화조차 그 형상이 내면과 정체성을 표현하기 보다는 그저 작가의 주제와 의도를 부각시키기는 수단으로, 이미지화된 상태로 활용되고 있는 것이다. 또한 인물화의 특성 상, 작품의 대상이 주로 사진 이미지를 통하여 이용되며 이에 가장 매체를 효과적으로 활용하고 있다고 할 수 있다.

<그림 3>은 2006년에 한국인 작가인 손동현에 의해 한국에서 그려진 작품이다. 작품의 주제인 미국 가수 마이클 잭슨을 그는 실제로는 만난 적이 없지만 작가는 대중 매체를 통해 드러난 잭슨의 이미지를 수없이 많이, 그리고 매우 쉽게 취할 수 있었다. 그는 대중매체를 통해 드러난 마이클 잭슨의 모습을 연도별로 수집·관찰한 후 분석하여 미국 대중문화의 왕이라고 할 수 있는 마이클 잭슨의 모습을 전신사조(傳神寫照)기법을 이용하여 표현 할 수 있었다. 전신사조는 외형의 묘사에만 그치지 않고 그 인물의 정신과 내면세계까지 담아내려 한 동양화의 정신을 반영하는 초상화론이며 동양의 초상화가 추구하는 최고 가치를 지닌 것이라고 할 수 있다. 이와 같은 기법을 대중문화로만 접한 인물에 적용하기엔 한계가 있다고 생각할 수도 있다. 작가는 “대중문화사에서 흥미로운 정신세계를 지닌 한 사람의 초상을 그리고자 대상을 물색한

11) 존. A. 위커(1987), 『대중매체 시대의 예술』, 열화당, p.23



그림 3. 손동현, <왕의 초상> 중,
지본수묵채색, 194x130cm, 2006년

다면, 다양한 분야에 해당되는 인물이 적지 않을 것이다. 하지만 처음으로 실존인물의 초상에 도전하는 만큼, 흥미롭거나 유명한 정도를 넘어 우리시대의 가장 문제적인 정신 세계에 도전하고 싶었다. 화려하고 다채로운 업적과 굴곡진 인생사를 간직한 인물로 한정지어보니 한 사람이 떠올랐다. 마이클 잭슨이었다. 잭슨에 대해 대중은 많은 것을 알고 있다. 대중은 그를 ‘발표한 음반들을 통해 대중들의 엄청난 인기를 누리고 동시에 어마어마한 상업적 성공을 거둔 유명 연예인 중의 유명 연예인’으로 기억한다. 그러나

대중은 그런 화려한 삶의 이면에서 ‘괴상한 기행을 일삼고, 다양한 추문에 휩싸여 법정을 들락거리던 어두운 모습’ 역시 기억한다.¹²⁾”고 말한다. 대중으로 전락한 현대인들에게 때로는 매체를 통해 접한 인물의 ‘이미지’들이 실제 삶의 인물들보다 더욱 친근하게 느끼기도 한다. 특히 대중매체에서 주로 드러나는 인물들-주로 유명인-에 쉽게 공감하거나 우상화시키기도 하는데 이는 현대사회가 그들의 삶을 관찰하기 쉬운 환경이기 때문이다. <그림 1>의 이미 사망한 마릴린 먼로를 현대인들이 ‘안다’고 말하는 것과 같은 이치인 것이다. 이렇듯 현대사회의 인간관계와 그에 따른 소통 방식은 이전의 것과는 많은 차이가 있다.

<그림 1>과 <그림 3>과 같이 현대회화의 인물화에서 여러 시각매체를 통해 나타나는 이미지를 차용하는 것은 매우 흔한 일이다. 이제 인물표현은 인물 그 자체에 대한 어떠한 논리나 깊은 사색 없이 그 이미지만으로도 쓰일 수 있다. 이러한 상황을 바탕으로, 현대 인물화에 관한 논의는 기존과 다르게

12) 손동현. (2014). 「대중문화에 나타난 인물 표현연구 : 본인의 작품을 중심으로」. 서울대학교 대학원, 석사학위 논문, p.22.

이루어져야 할 것이다. 다양한 이미지의 수용과 그를 통한 정보의 활용은 더 이상 특별한 것이 아니기에, 차용의 방식에 대해 작가 개인이 가지는 개성이 현대 회화에서는 더 중요한 점이라고 할 수 있다. 이와 같이 현대회화의 인물화는 더 이상 그려진 인물 그 자체가 중요한 것이 아니다.

본인은 현대인의 이미지를 표현하기 위해 대중매체에서 발견되는 인물의 이미지를 작품에 차용하게 되었다. 대중문화는 현대사회를 가장 적나라하게 보여주고 있는 것이기 때문이다. 현대사회의 인물 이미지 표현은 대중적으로 가장 인기 있는 시각 예술 장르인 영화 혹은 사진 이미지를 통해 가장 많이 나타난다. 마찬가지로 영상이나 사진 이미지를 통해 나타난 현대인들의 이미지를 묘사하는 방법을 통하여 현대사회와 인물들을 표현하였는데, 형상의 묘사를 통한 인간의 내면 표현과 같은 고전적인 방식을 통하여 인물이 ‘그려진’ 인물화는 역사적으로 많은 변화를 겪은 현대에 자칫 공감대를 형성하기 어렵기 때문에 현 시대에 맞는 방식으로 변화해야 한다고 생각하였다. 이에 따라 현대인들에게 익숙한 대중문화 속 인물의 이미지들이 주로 차용되었으며 그에 맞춘 재료 연구 또한 함께 이루어졌다. 작품은 고전의 현대적 변용을 위하여 팝아트의 정신이 차용되었다고 할 수 있을 것이며, 이를 통해 예술작품으로 인물화가 갖는 가치를 계속 이어갈 수 있도록 함에 그 목적이 있다.

IV. 본인 작품의 분석

4.1 작품의 주제와 소재

4.1.1. 현대인의 불안과 무기력, 미성숙함

II에서 살펴본 것처럼 현대 사회는 빠르게 발전하며 많은 변화를 겪어 왔다. 그에 따라 현대인들은 주체성을 잃고 방황하는 모습을 보이며 소외, 무기력, 미성숙이라는 특징을 나타낸다.

현대인들은 가장 훌륭하고 간편한 방법으로 평등하게 여가시간을 즐길 수 있는 상황이지만 그럼에도 우울증이나 정신적인 질환을 호소하는 이는 인류의 역사 중 가장 많은 상황이라고 할 수 있다. 인간이 겪는 감정들 중 부정적인 감정들은 그들의 삶과 함께 항상 존재한다. 어쩌면 불안정하고 무기력한



그림 4. 조윤중, <fanny 2>, Mixed media on Acrylic board, 19.8x24.4cm, 2015년

상태가 일반적인 상태이고, 기쁨 혹은 행복감이 순간적인 상황일 수도 있다. 이처럼 불완전한 인간은 항상 완전한 존재를 꿈꾸며 살아간다. 마치 청소년이 성인의 삶을 완전하다고 꿈꾸며 동경하듯이 현대인들은 항상 청춘의 그 모습인 채 완벽한 존재가 되기를 평생 갈망하며 살아간다고 할 수 있다. 이러한 모습은 현대 대중문화에서 발현되는 여러 가상의 캐릭터들의 모습에서 많이 발견할 수 있었다.

<그림 4>의 인물은 영화 ‘파니 핑크(원제 : Keiner Liebt Mich, 1994)’의 주인공인 'Fanny Fink'이다. 영화 안에서 주인공인 인물은 삶의 모든 것에 공허함을 느끼는, 불안하고 나약한 현대인의 상태로 묘사된다. 그녀는 가난하고, 직업에 만족하지 못한 채 진실한 연인과 친구의 부재로 외롭고 무기력한 모습을 보인다. 영화에서는 스토리를 통하여 주인공 파니 핑크로 대변되는 현대인들의 삶의 모습을 적나라하게 보여주고 있다.

화면을 통하여 현대인들에게 보여지는 수많은 이미지들 중에, 보다 가깝게 여겨지는 것들은 실제 우리 삶과 가깝기 때문이다. 영화는 실재를 반영하여 이야기를 만들어 주제를 풀어내는 시각예술 중 하나로 그 상업성과 목적에



그림 5. 조윤중, <Mike 2>, Mixed media on Acrylic board, 58.8x87.3cm, 2016년

있어 대중들에게 가장 친숙한 예술 장르이다. 캐릭터로 만들어진 영화 속 가상의 인물들은 현대인의 모습을 가장 잘 반영하고 있는 것이다.

<그림 5>의 인물은 영화 아이다호(My own private idaho, 1991)의 주인공 마이크이다. 그는 고아이며 기면증을 앓는 환자로, 집이 없이 사창가를 배회하며 불안정한 삶을 살아간다. 약탈, 매춘 등 일탈행위를 일삼으며 뚜렷한 직업이나 삶의 목표 없이 거리에서 살아가는 그는 기면증으로 인해 누군가에게 늘 의존해야 하고, 부모와 가족의 부재로 인하여 항상 고독한 모습이다. 거리의 생활을 함께하는 동료에게 동성애와 같은 묘한 감정을 갖게 되며 정체성의 혼란을 겪는 그의 모습은 마치 청소년처럼 즉흥적이고 미성숙하다. 부모의 부재에서 비롯된 자신의 정체성에 대한 끊임없는 의문과, 그 답을 찾기 위해 노력하는 마이크의 모습은 복잡한 현대사회를 살아가는 현대인들의 미성숙한 모습과도 같다. 가족과 같은 전통적인 인간의 가치가 붕괴되고, 다원화된 여러 가치들이 인간에게 영향을 주며 다양한 삶의 모습이 나타나는 현대사회에서는 옳고 그름의 구분과 타인에 대한 객관적인 판단마저 어려워진 상황이다. 이에 현대인들은 더욱 혼란을 느끼며 살아가고 있다.

현대사회의 예술에서는 얼핏 보면 정상이 아닌 것 같고, 매우 현실적이기에 낯설고 불편한 현대인들의 모습을 솔직하게 나타내려 한다. 기존의 전통적 예술이 인간의 신체를 비롯한 내면의 아름다움을 때로는 왜곡까지 감수하며 찬양하고, 포장하였던 것과는 다른 모습이다. 혼란스러운 현대인들의 미성숙한 모습들은 대중문화를 통해 쉽게 드러나며, 그것들은 더 이상 낯설지도 이상하지도 않은 우리들의 모습 그대로인 것이다.



그림 6. 영화 '파니 핑크(원제 :Keiner Liebt Mich, 1994)' 중에서

현대사회의 수많은 마이크와 파니들은 외롭고, 나약하며, 미성숙한 삶을 살아가며 자신의 실존에 대해 끊임없이 의문을 갖고 그 답을 찾으려 노력한다.

현실을 솔직하게 바라보며 스스로를 반추하는 과정은 그들에게 객관적인 판단을 가능케 하며, 이를 통해 그들의 본질에 더욱 가까이 다가갈 수 있을 것이다.

4.1.2. 관계와 소통의 부재

일반적으로 관계(關係)란, 둘 이상의 어떤 사람이나 사물, 혹은 현상 등이 함께 관련을 맺는 것이고, 그러한 관계에서 서로 뜻이 통하게 되는 과정이 소



그림 7. 조윤중, <The Kiss>, Acrylic on Acrylic board, 44.2x51.6cm, 2014년

통이다. 인간이라면 누구나 다른 이들과 관계를 맺으며, 평생 동안 소통을 하며 살아간다.

계급사회를 지나 대중사회로 오면서 사회의 전통적인 가치, 성별이나 나이 따위의 개념들이 희박해져가며 인간 사회는 그에 따라 다른 변화를 보여 왔다. 특히 기존 사회에서 주류로 다루어지지 않았던 연령적, 성적, 정치적, 문화적 소수자들의 공동체들이 부상하였으며 그들이 외부세계와 적극적으로 소통하는 것을 가능하게 하였다. 여자, 동성애자, 청소년 등은 이제 현대의 시각 예술과 중요한 영향을 주고받는 촉매제이며 그들의 삶은 각종 예술의 주제로



그림 8. 조윤중, <The Youth>, Acrylic on Acrylic board, 49.8x51.3cm, 2014년
등장하면서 전통적인 인간의 삶과는 다른 모습의 현대사회를 상징한다.

<그림 7>과 <그림 8>의 주제인 동성애와 미성숙한 사춘기(adolescence)는 인

간의 본능적인 모습들 중 하나이지만 과거 인간사회에서는 터부시되고, 불완전한 것들로 분류되었던 것들이다. 누군가는 동성애는 인간의 본능적인 감정이라는 말에 반박하는 사람도 있을 것이다. 그러나 현대사회에서는 누구나 자신의 의견을 다양한 방식으로 표출하는 것이 가능해졌으며 이에 따라 서로 다른 이해관계가 부딪히기가 매우 쉽다. 기존의 사회에서 부정적으로 여겨지며 터부시되었던 것들을 대중문화는 특히 관대하게 포용함으로써 현대인들을 현혹시키는 자극적인 이미지들을 만들어내고 있다. 이러한 이미지들은 주로 패션 잡지의 화보나 광고와 같은 모습으로 현대인들에게 제공되며 자본과 정보의 풍요 속에서 정체성을 잃은 채 무료하고 외롭게 살아가는 현대인들은 더욱 그것들을 매력적으로 느낀다. 여러 가치들이 뒤섞인 현대사회에서는 또한 누구나 자유롭게 그것들에 대해 말하고, 이용할 수 있기에 현대인들은 더욱 대중매체가 주는 이미지들에 몰입하게 된다. <그림 7>과 <그림 8>은 패션 화보의 이미지를 바탕으로 이루어졌다. 자연적이고 솔직한 인간 신체의 표현보다는 내면과 정신에 의한 인간 표현을 추구하였던 과거와는 달리 대중문화에서는 인간의 신체를 더욱 직접적으로 활용하고 있다. 이미지들은 더욱 쉬운 방식으로 현대인들에게 접근하며 그들은 점점 더 이미지들이 주는 환상에 빠르게 빠져들고 있다. 몰입한 현대인들은 대중매체가 선전하는 이미지들은 무조건 아름답고, 멋진 것들이라 여기게 되며 인간의 아름다움의 표현과 사회적 유행과 같은 가치들의 기준으로 삼는다. 즉, 현대사회의 동시대적인 생각과 사회적인 가치, 그리고 현대인 그 자체까지 표현하고 있는 것은 대중문화에서 탄생하는 인물의 이미지인 셈이다.

다원화되고 여러 이해관계가 복잡하게 얽혀있는 현대사회에서 소통은 필수적인 것이다. 그동안 지식과 정보는 합리적 이성을 중시하는 문자 중심의 문화 안에서 문자를 통해 전달되어왔다. 그러나 오늘날은 문자 문화와 영상 문화를 동시에 흡수하면서 이미지로 정보를 교환한다.¹³⁾ 직접 대면하지 않더라도 가상현실이나 인터넷, sns 등을 통하여 소통이 가능하게 되었으며 그 과정은 이미지로 대체된 정보들에 의해 더욱 단순해졌다. 대중문화의 수용과 마찬가지로 간단해진 소통의 과정은 언뜻 보면 매우 효율적으로 이루어지는 것

13) 박숙영(2016), 『디지털미디어와 예술』, 이화출판, p.45

같지만 현대인들은 그저 스마트폰이나 모니터 화면들에 띄워진 텍스트를 읽고, 이미지들을 봤을 뿐이다. 그들의 소통은 빨리 이루어지며 순간적인 얕은 감상이 조금 따라오며, 이러한 이유로 진실성이 결여되는 모습을 띄기도 한다. 또한 이러한 소통과 대중문화의 감상은 인터넷과 스마트폰을 통하여 수용이 가능한 이들에 한해서 이루어지며, 같은 문화와 감상을 가능하게 하는 여러 공동체를 발생시킨다. 그러나 이러한 공동체는 지나치게 집단적이고 폐쇄적인 양상을 보이며 속하지 못할 시엔 더욱 소외되는 현상이 나타난다.

이렇듯 현대인들의 대중문화의 수용과 소통의 과정은 그 목적이 기본적으로 타인과 공감을 나누고 함께 하기 위한 것이지만, 어떻게 보면 더욱 외로운 과정이 되어가고 있다. 과학 기술의 발전에 따라 이러한 모순은 더욱 심화되



그림 9. 조윤중, <Fanny>, Mixed media on Acrylic board, 44.6x44.6cm, 2015년

어가며 진정한 관계와 소통의 의미를 잃어버린 채 현대인들은 더욱 그에 대한 갈증을 느끼고 있다고 할 수 있겠다. 화면 너머로 혼자 영화를 감상하고, 그를 통해 현대인들의 모습을 간접적으로 관찰하며 발생한 이미지(그림6)를 바탕으로 하여 그림으로 표현하는(그림9) 나의 작업은 또한 어찌 보면 매우 외로운 행위라고 할 수 있다. 그러나 이는 매일 ‘외로운 소통’을 하고 있는 수많은 현대인들의 일상과도 같은 모습이라 할 수 있다.

4.2. 작품의 재료적 특징과 표현기법

현대사회의 대표적인 시각예술인 영화의 상영은 반드시 ‘화면(screen)’을 필요로 한다. 디지털 매체 시대의 화면은 영화관의 커다란 스크린만이 아니다. 우리는 컴퓨터나 텔레비전, 스마트폰으로 어디에서나 영화를 비롯하여 다양한 대중문화들을 쉽게 소비할 수 있으며, 이에 따라오는 감상과 소통의 과정 또한 각종 매체를 이용하여 자유롭게 이루어진다. 이 과정에서 주로 쓰이는 매체들은 주로 반짝반짝 빛나는 재질의 투명한 ‘화면’을 갖고 있다. 스마트폰의 액정 화면, 컴퓨터의 모니터 화면, 텔레비전의 화면과 같은 것들이다.

이러한 ‘화면’들과 비슷한 느낌을 주는 물질로는 아크릴을 꼽을 수 있을 것이다. 아크릴 판은 현대미술에서 뿐 아니라 일상생활에서도 자주 쓰이는 물질로, 각종 매체들의 화면을 실제로 이루고 있는 유리판과 비슷하지만 보다 가볍고 안전하며 가격 또한 그에 비해 저렴하다. 쉽게 구할 수 있고 현대인들에게 친숙한 재료로써, 현대의 예술에서 영화라는 장르가 자리하는 위치와 유사하다고 말할 수 있다. 이와 같은 이유로, 나의 작품에서 현대인들에게 익숙한 화면과 같은 효과를 주기 위하여 바탕재료로 아크릴판을 이용하였다. 아크릴 판은 전통 회화에서 익숙하지 않은 재료였기 때문에 그림에 쓰이는 도구들을 편리한 형태로 변형시키는 과정이 필요하였다. 주로 선의 표현을 쉽게 하기 위하여 끝이 뾰족한 동양화의 붓, 펜촉 등이 이용되었고 넓은 면의 표현에서는 고무주걱, 스퀴즈 같은 도구들이 이용되기도 하였다. 매끄러운 바탕재료의 특성 상, 물감이 쉽게 흐르거나 증발하였기에 그려진 상태 그대로를 고정하기



그림 10. 조윤중, <blue men>, Mixed media on Acrylic board, 62.2x57cm, 2014년
 위해 아크릴화에서 주로 쓰이는 미디어를 사용하였다. 이를 통해 어렵지 않게
 물감의 농도를 조절할 수 있었고 번짐 혹은 뭉침, 섞임 따위의 우연의 효과
 또한 쉽게 표현할 수 있었다.

때로는 보다 직관적인 표현을 위해 도구의 사용보다 <그림 10>과 <그림
 11>과 같이 손을 이용한 기법 또한 사용되었다. 과거 동양에서는 지두화(指
 頭畵)¹⁴⁾라고 불리며 손으로 그리는 기법이 발전하였으며 도구를 이용한 표현

14) 지두화(指頭畵) : 붓을 제외한 사람의 손과 발을 비롯하여 나뭇가지, 바늘 등을 이용하여
 그린 그림을 말한다. 좁은 의미로는 지화(指畵)라고도 불리는 전통 동양화법 중 하나이다.

보다 더욱 섬세하고 정확한 효과를 주기도 했다고 전해진다. <그림 9>의 배경은 확산제와 미디엄이 함께 섞인 파란색 잉크를 손바닥과 고무주걱을 이용하여 빠르게 펴 바르며 표현하였고, 인물의 옷의 표현은 아크릴 물감으로 색칠 한 후 리무버를 통해 다시 닦아내며 굳은 아크릴 물감들을 뜯어낸 흔적들이다. 이와 같이 다른 방식의 두 가지 표현이 한 화면 안에서 이루어졌고, 그것이 서로 잘 어우러질 수 있도록 비슷한 색감으로 조절하였다. <그림 10>에서도 마찬가지로 바탕에 칠해진 미디엄이 섞인 먹이 마르기 전에 손을 이용하여 닦아낸 흔적들로 인물의 옷과 외곽선을 처리하였다. 화면에서 오른쪽 아래의 넓은 면은 손바닥을 이용하여 보다 빠르게 처리한 것으로, 그 속도감이 느껴지는 모습을 보인다. 이와 같은 방법들을 이용하여 단순히 실제와 똑같이



그림 11. 조윤중, <The Old>, Mixed media on Acrylic board, 42.3x52.8cm, 2014년
묘사하는 것이 아닌, 보다 직관적인 느낌들로 대상을 표현하려 하였다. 이러한 다양한 재료의 활용을 통한 표현들로 그림이 붓을 이용하여 형태를 그대로 묘사하는 단순하고 전통적인 행위의 결과물이 아닌 작가의 더욱 큰 감정

표현이 가능한 매체로 발전시키고자 하였다. 동양 회화에서도 작가의 직접적인 표현과 우연의 효과를 극대화시키기 위해서 발묵법(潑墨法)¹⁵⁾, 파묵법(破墨法)¹⁶⁾ 등과 같은 기법이 사용되었으나 어떠한 우연의 상황이 발생할지 예측하기 어렵다는 단점이 있었다. 다양한 재료를 혼합한 여러 시도들은 우연의 상황의 통제와 영구적인 보존을 가능하게 하였고 이는 더욱 작품 표현의 원래 의도와 가깝게 할 수 있었다. 또한 이러한 시도들은 동·서양 미술 재료의 특성들을 각각 이용하여 그 장점만을 취하여, 동양의 선에 관련한 회화의 문화(drawing)와 서양의 마띠에르 회화(painting)를 효과적으로 한 화면에 담기 위함에 그 목적이 있다.

4.2.1. 드로잉(drawing)과 선(線)의 표현

원숭이에게 그림을 그리게 하면 의미 없이 이리저리 마구 장난하는 그림이지만 역시 선을 긋는다. 아동화의 발달단계에서 일컫는 난화기(亂畫期)의 영아나 전도식기(前圖式期)의 유아는 선화를 대단히 즐겨 그린다. 도식기(圖式期)인 초등학교 이삼학년 아동들도 교육에 의해 색칠을 강조하지 않으면 그냥 선으로 나타내고자 한다. 그러므로 연필만으로 그리면 더욱 자세하고 재미있는 생각을 많이 담는다. 이러한 현상들은, 인간이 가지고 있는 본능적인 미술 표현 방법은 면의 표현이 아니라 선묘라는 것을 의미한다.¹⁷⁾ 선에 관한 표현은 동·서양의 회화에서 매우 다른 모습으로 보여지기에 각자 다른 식의 접근 방식이 필요하다.

선묘를 중심으로 한 그림을 서양 회화에서는 ‘드로잉’이나 ‘뎃생’이라고 표현한다. 드로잉(drawing)은 프랑스어인 데생(dessing)이 어원이다. 드로잉은 색채가 입혀질 수도 있지만 주로 선, 형태, 명암, 질감표현의 조형적 성격을

15) 발묵법(潑墨法) : 먹물을 던지거나 뿌리며 번지어 퍼지게 하는 동양화의 산수화법으로, 작가의 심정과 감동이 화면에 자유분방한 표현으로 쏟아붓는 것처럼 나타난다고 하여 위와 같은 이름으로 불린다. 전통화법인 골법용필을 완전히 무시한 조방한 동양화의 기법

16) 파묵법(破墨法) : 주로 농묵을 이용한 필선에 의해 윤곽으로 파악된 면들에 마르지 않은 상태로 먹물을 겹치거나 농담을 지우면서 입체감과 생동감을 표현하는 기법으로써, 발묵이 화면 전체를 만드는 기법인데 반하여 파묵은 부분적인 기법으로 주로 사용된다.

17) 배재영, 조용진. (2002). 『동양화란 어떤 그림인가』. 열화당, p.118.

특징으로 하는 매체이다. 전통적으로 드로잉의 도구로는 금속 철틀, 펜, 초크, 파스텔, 크레용, 목탄, 흑석 등과 같은 건조 매체가 있고 잉크 워시, 수채화, 파슈, 템페라 등의 습한 매체가 있다.¹⁸⁾

기존 미술의 역사에서 드로잉은 완결되지 않은, 완성작을 위한 도구로 판단되며 작품으로 인정을 받지 못해왔다. 르네상스 이후로 실제 대상을 직접 보고 묘사하며 중요성이 대두되기 시작하였으나 19세기까지의 드로잉의 주된 기능은 시각 세계의 사실적인 묘사를 위한 훈련에 불과하다고 할 수 있을 것이다.

그러나 19세기 기술의 발전을 통한 동양과의 무역으로 서구 사회는 물론 화가들 또한 이에 영향을 받기 시작하였다. 인상주의를 대두로 하여 미술은 큰 변화를 띄게 되었으며, 당시의 그림에서는 선에 대한 표현이 매우 직접적으로 나타나기도 한다. <그림 12>과 <그림 13>에서는 외곽선을 진하게 강조하여 인물 형상과 배경과의 차이가 뚜렷하게 나타나고 있다. 이는 작가의 심

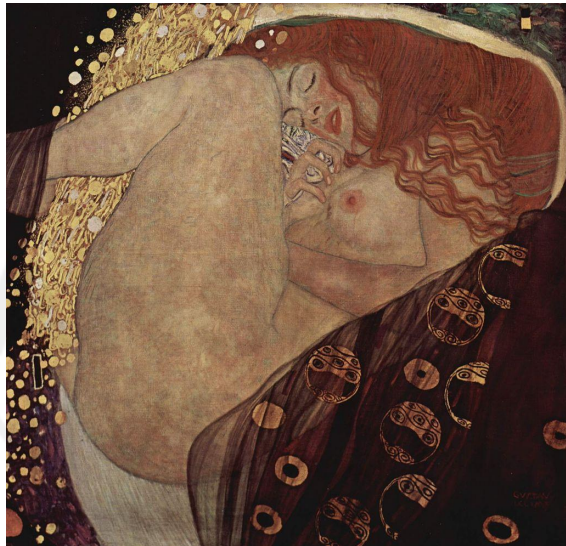


그림 12. gustav klimt, <Danae>, Oil on canvas, 77x83cm, 1907년

상보다는 외적인 형상, 즉 실제적인 상황 묘사에 더욱 큰 비중을 차지하던 기존의 전통적인 그림과는 다르게 의도적으로 선의 표현을 적극적으로 드러낸 그림이라고 할 수 있다. 또한 <그림 13>에서는 화면의 여백을 살려 외곽선이 뚜렷하게 나타나며, 선의 운용이 더욱 잘 드러난다. 이는 화가의 감정 표현과 개성적인 기법을 두드러지게 하며 기존의 드로잉 선들과는 변화가 확실하게 이루어진 작품이라고 할 수 있다. 이후 20세기 전반에 이르러서는 드로잉의 개념에 더욱 큰 변화가 일게 되었는데, 첫 번째로 피

18) 서울여대 조형연구소, 한국미술연구소 공편. (2001). 『드로잉』. 시공사, p.12.



그림 13. Egon Schiele, <Woman with Green Stockings>, Mixed media on Paper, 45x27.9cm, 1917년

카소의 콜라주 기법을 들 수 있다. 일명 ‘가위로 그리는 드로잉’이라 불리며 이미지들을 조각내어 자른 후, 화면에 다시 배치시키며 이루어졌다. 두 번째로 초현실주의자들의 자동기술법을 들 수 있을 것이다. 그들은 드로잉의 가장 개인적이고 자기 고백적이라는 개념을 극대

화시켰으며 이를 통해 이루어진 드로잉들의 선은 더욱 자율적인 성격을 갖게 되었다. 이들의 작품에서부터 회화와 드로잉의 구분이 불가하게 되었고 드로잉 그 자체가 주제가 될 수 있었다. 마지막으로 팝아트는 드로잉이 새로운 이미지를 창조해내는 매체이고 미술가의 내면의 세계를 드러내는 개인적인 매체라는 사고방식을 깨트렸다. 작가가 손으로 직접 그린 흔적이 없고, 그가 선택한 이미지들이 ‘재배치’된 부분을 강조하며 작가의 의도를 드러내고자 하였다. 그러나 재배치의 과정에서 전통적 드로잉의 기법이 회화적 변용을 위한 소규모의 습작의 개념을 가짐으로서 팝아트에서도 드로잉은 독립적인 미술작품이 되지는 못하였다고 할 수 있다.

이와 달리 동양미술에서 그림의 의미는 근본적으로 작가의 아이디어가 대상의 형체와 같은 비중으로 작용하는 예술이며 개념성을 전제로 하는 문자와 동일선상¹⁹⁾에서 인식되고 있기 때문에 준비단계로서의 드로잉과 완성작품으로서의 페인팅의 이분법적 구분이 불가능한 것이다.²⁰⁾ 또한 드로잉에 관한 역사가 선(線)이라는 관념을 통하여 일찍부터 인정되어 왔는데, 고대부터 그림의 획을 긋는 행위 자체가 구상이 가시적으로 완성되는 단계로 파악되며 시각적 세계의 객관적인 묘사보다는 작가 그 자체가 중시되었기 때문이다.

19) 이러한 사상을 서화일치론(書畫一致論)이라고 하며, 글씨와 그림은 기원이 같고 본질적으로 동일하다고 하는 동양의 전통적인 미술 이론이다.

20) 서울여대 조형연구소, 한국미술연구소 공편. (2001). 『드로잉』. 시공사, pp.32-33.

동양의 선의 개념이 서양의 개념과 다르게 발달한 이유로는 그 재료에서 찾을 수 있을 것이다. 서양의 붓은 뾰뾰하고 두꺼워 면을 표현하기가 좋고, 동양의 붓은 끝이 뾰족하고 방향이 밀을 향하여 그리게 되어 선으로 표현하기가 쉽기 때문이다. 또한 동양의 선은 단순히 형태의 외곽을 드러내는 데에 이용되는 것이 아니고, 그 자체의 표현을 통하여 그리는 대상의 내면과 그 정신을 드러내고자 하였다. 선은 순간적이고 즉흥적이기에 그리는 이에 영향을 쉽게 받으며, 즉각적인 심상 표현이 쉽다. 동양의 그림은 선을 통해 외적인 묘사 뿐 아니라 내적인 부분까지 모조리 담고자 하는 행위이고, 이에 따라 그려진 대상에 관한 깊은 관찰과 관조적인 태도, 화가의 내적 수양까지 함께 요구되었다.



그림 14. 김명국, <달마도>, 지본수묵, 83x57cm, 1643년 경

<그림 14>는 이러한 선묘기법을 통하여 표현된 인물화이다. 화가는 뛰어난 달필(達筆)로 순식간에 인물의 형상을 그려내었다. 이 그림은 실존하지 않는 신선을 표현한 작품으로써, 화가는 대상에 대한 충분한 이해와 선묘의 연습이 반드시 필요했을 것이다. 관람자는 그림 안의 형상을 이루고 있는 선의 모습과 방향을 보고 화가가 어떠한 과정으로 그림을 그렸는지 추측할 수 있다. 또한 먹의 농도 차이를 통한 얼굴의 묘사와 검은 천의 질감 표현의 대비까지 가능하게 한다. 그리고 대상의 배치를 통하여 나타나는 여백을 통해 구체적인 시각적 묘사 없이도 인물을 포함한 화면의 상황을 상상할 수 있도록 한다. 단색인 먹을 이용하여 이와 같이 풍부한 회화적 표현이 가능했던 것은 선에 대한 충분한 이해와 연구가 있었기에 가능했던 것이라고 볼 수 있겠다. 또한 이러한 수묵화 관람의 과정은 화가의 심증과 의도를 파악하기 쉽게 하는데, 이는 현대회화에서 드로잉에서도 마찬가지이다. 그러므로 선묘를 이용한 드로잉

은 동양의 수묵화와 비슷한 의미를 지닌다고 할 수 있고, 드로잉에서는 동양의 선묘 표현을 완전히 배재하고는 그것을 논할 수 없을 것이다. 화가의 개성적인 표현과 의도들이 직접적으로 드러나는 드로잉은 그 무엇보다 화가와의 거리가 가까운 그림이라고 할 수 있을 것이다. 이는 관람자에게 작품의 시각적 완성 이외의 느낄 거리를 제공하며, 관람 자체에서도 더욱 깊은 소통을 이룰 수 있게끔 한다. 이는 현대미술이 추구하는 작품의 완결성 보다는 작가의 아이디어가 더 중시되는 개념과도 상응한다. 이처럼 완성이면서도 미완성인 드로잉은 가장 고전적이면서도 가장 현대적인 미술 바로 그 자체이며, 드로잉이야말로 모든 것이고, 모든 것은 드로잉인 것이다.²¹⁾

<그림 15>와 <그림 16>을 비롯한 모든 작품은 드로잉을 통한 선묘의 이해를 바탕으로 이루어졌으며, 이는 개인적인 감정을 더욱 직접적으로 드러내고 보다 개성적으로 표출하려 한 것들이다. 또한 같은 영화 이미지의 차용을 통

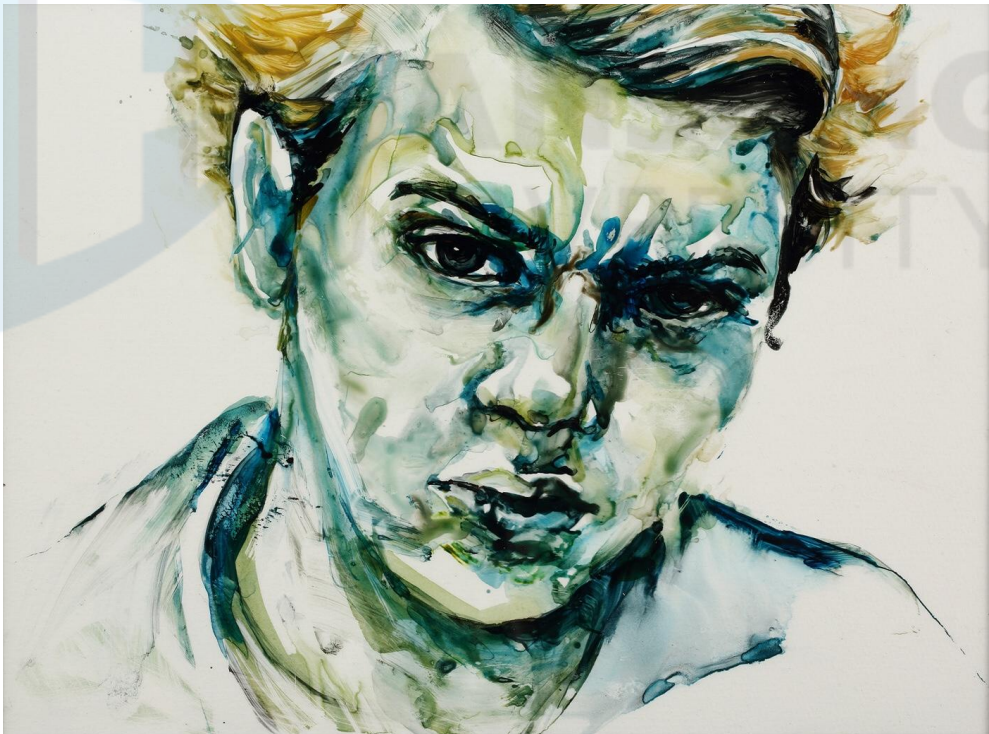


그림 15. 조윤중, <Mike 3>, Mixed media on Acrylic board, 25.3x33.9cm, 2016년

21) 김진숙. (2003). 「드로잉과 재현(再現)의 의미 연구 : 본인의 작품을 중심으로」. 홍익대학교 대학원, 석사학위 논문, pp.17-18.



그림 16. 조윤중, <Mike 4>, Mixed media on Acrylic board, 33.9x50.5cm, 2016년

한 두 작품은 대상인 인물 표현의 선택적인 생략으로 배경을 드러내 보이며 작품을 더욱 드로잉적인 표현으로 완결 지으려 하였다. 대상을 있는 그대로 묘사하며 인물 형상을 드러내기보다는 나 자신의 느낌으로 부분을 생략하고 때로는 여러 표현을 더해 가며, 색채를 변형시키는 등 여러 방법을 이용한 작품들은 기존의 영화 이미지와는 닮아 있지만 많은 차이를 갖는다. 복제된 이미지들로 이루어지는 팝아트에서 작가가 선택하여 ‘재배치’한 부분이 더욱 의의를 지니는 것과 같이 나의 작품에서는 실제 이미지들과 시각적으로 얼마나 비슷하게 묘사를 했는지 보다는 그 당시 영화의 감상 과정에서 발생한 감정들을 가지고 선을 긋고 물감들을 손으로 퍼뜨리고, 때론 닦아내기도 한 물감의 흔적들이 더욱 중요한 것들이다. 그 과정들의 순간을 영구적으로 보존하기 위하여 아크릴판이라는 바탕재료의 활용과 ‘화면화’가 이루어진 것이며, 그를 통해 의도적으로 배치된 여백의 공간들로 인해 작품은 더욱 드로잉적인 의미를 갖게 된다.

4.2.2. 화면 ‘안’과 ‘바깥’의 여백

여백은 화면을 완전히 채우지 않고 빈 공간으로 남겨 두는 것으로, 동양의 회화에서 주로 나타나는 핵심이고 필연적인 개념이라고 할 수 있다. 이는 동양의 정신성에서 발달한 것으로 선을 이용한 선묘의 표현과 함께 동양의 회화를 대표한다. 맑고 은은한 투명성으로 요약되는 동양화의 미감은 산수화의 발달과 함께 한 문인 회화의 발전과도 관련이 있다. 오랜 세월 체질화된 이 문화는 동아시아 보편가치인 정신적으로 맑고 시원한 탁 트인 경지를 그려낼 때 그 저력이 발휘되어 한결 높은 수준에 이르도록 한 요소이다.²²⁾ 특히 동아시아 3국 중 한국인이 이러한 미감을 선호하여 회화에서의 여백의 활용을 더욱 발전시켜왔다. 서양화에서 여백은 주로 미완성의 의미로 부정적으로 쓰이지만 동양화의 여백은 의도된 표현으로 그 자체로 완성의 의미를 갖는다. 여백은 또한 화면에 나타난 세계 그 이상의 표현을 위한 것이며 더 깊은 관람의 가능성을 열어주기도 한다.

나의 작품에서 여백은 화면 ‘안’과 ‘바깥’ 두 개의 의미를 갖는다. 여러 재료가 혼합되어 화면 안에서 그려진 그림은 가득 채워진 느낌을 주며 자칫 현대인들에게 전통 서양화들과 비슷한 맥락으로 다가올 수 있었다. 이와 같은 이유로 <그림 5>와 <그림 11>을 비롯한 작품들에 여백이 적절히 이용되었고, 아크릴의 사용이 이루어졌다. 아크릴은 투명한 소재로 시원하고 차가운 느낌을 준다. <그림 5>와 <그림 15>는 특히 선묘표현을 이용하여 여백을 함께 화면에 적용시킴으로써 아크릴의 투명한 느낌을 더욱 강조하였다. 마찬가지로 먹이나 묽은 농도의 물감들이 주는 맑은 느낌들이 완성까지 이어질 수 있도록 하였으며, 이에 따라 불투명하지 않고 광택이 나는 미디엄들이 주로 사용되었다. 또한 적절한 묘사의 생략을 통하여 관람자에게 화면 안에서 이루어진 표현 이상을 상상할 수 있도록 하였고 이는 미완성이 아닌 동양화 전통의 ‘여백’의 의미를 갖는다. 화면 ‘안’의 그림을 구성하는 여백은 위와 같이 동양화 전통의 미감에서 비롯된 것이며 그려진 그림과 마찬가지로 그 존재 자체로 의도된 표현 이라고 할 수 있다.

22) 변영섭. (2013). 『문인화, 그 이상과 보편성』, 허원미디어, p.94.

<그림 17>의 작품은 아크릴 판에 그려진 원래 그림과 공간을 두고 액자화 시켜 그 자체로 상영되는 화면처럼 보이게끔 한 것이다. 작품은 평면 회화 작품으로 계속 의의를 갖지만 입체감을 느낄 수 있게 되며 그려진 부분과 액자 사이의 공간 때문에 만들어지는 그림자들로 드로잉의 선들이 자연스럽게 양감 효과를 보인다. 이러한 그림자의 양감 효과는 조명의 각도나 양에 따라서 더욱 부각시키거나 축소시킬 수 있다. <그림 4>, <그림 5>, <그림 7> <그림 8>, <그림 9> 또한 이와 같은 방법으로 화면 ‘바깥’에서 여백의 운용을 통해 완성된 것으로 관람자들에게 기존 평면 회화 작품과는 다른 느낌을 준다.

기존의 아크릴이나 유화-전통적인 서양화 재료-는 물감을 쌓아가면서 그림이 진행되기에 작가의 원래 의도와 진행 과정을 알기가 어렵다. 나의 액자화 과정에서는 그려진 부분의 뒷면을 드러내어 관람객에 보이게 하였고, 완성된 작품은 기존의 이미지에서 좌우가 반대로 뒤집힌 상황이다. 이러한 특성에 따라 기존의 그림이 스케치로 시작해서 물감을 덧칠하며 그 위에서 계속적으로 강조하거나 묘사하며 진행되어가는 것과는 반대로 강조하고자 의도한 부분을 제일 먼저 시작하고 선묘와 같은 드로잉, 넓은 면과 같은 톤의 처리가 과정의 마무리에 쓰인다. 의도를 가진 채 진행되는 과정들은 관람자들에게 화가의 생각을 더욱 이해하기 쉽게 하고, 이와 같이 전개가 모두 드러나는 완성품은 그 자체로 스케치 혹은 밑그림으로써의 드로잉과 같은 의미를 가질 수 있다. 그림이 그려진 평면, 닫힌 공간 안에서 끝나는 것이 아니라 화면과 그 사이 공간을 통해서 관람자들에게 그려진 평면 이상의 추측을 가능하게 하며 보다 주관적이고 개성적인 감상이 쉽게 이루어지도록 하였다. 또한 여러 겹 중첩된 물감의 두께가 관람자에게 보이지 않음으로 더욱 가볍고 맑은 느낌을 유지할 수 있다. 이렇듯 아크릴 판의 액자화 과정은 전통 회화에서 그림을 다 그린 후에 이루어지는 ‘배접’의 과정을 나의 작업 과정에 맞추어 풀어내고자 한 시도라고 할 수 있다.

이와 같이 나의 작업에 드러난 여백의 활용은 드로잉과 같은 선묘 표현, 여러 재료의 혼합과 마찬가지로 동양의 전통적 미감과 정신성을 계속적으로 이어갈 수 있도록 현대적으로 변용시킨 것이라고 할 수 있다.



그림 17. 조윤중, <Mike 1> 전시 모습, 2015년

4.3. 색채 표현 연구

나의 작품을 이루는 색들은 주로 검은색과 녹색이다. 그 중 검은색은 동양화의 재료인 먹을 이용하여 발생한 것이 많다. 먹이라는 재료를 통한 선묘와 여백의 표현은 동양화의 한 장르인 수묵화 정신이 작품에 반영되었다는 것을 의미한다. 먹은 주재료인 그을음에 아교를 굳혀 만든 것으로 벼루에 갈아서 물과 함께 쓰인다. 수용성 재료의 특성 상 무겁지 않은 담백한 느낌을 주며 동양의 전통적 미감인 맑고 투명함에 잘 부합하는 재료라고 할 수 있다. 또한 먹은 자연에서 온 재료이며 만들어지는 방법도 매우 자연적인, 그 자체로 동양화의 정신과 사상을 대표하는 것이라고 할 수 있다.

동양의 회화에서 먹의 색은 현상적인 색이 아닌 개념적인 색이며 여러 가

지 색채를 함축하고 있는 총체적 특성을 띤다. 이러한 이유로 먹의 색을 ‘검은색’이라고 한 단어로 정의하기엔 어렵다고 할 수 있으며, 그것은 나의 작품에서도 마찬가지이다. 또한 현대회화에서 먹을 사용한 모든 작품들을 수묵화, 혹은 미디엄을 비롯한 서양의 재료들이 사용되었으니 서양화라고 단순히 정의할 수는 없다. 동아시아의 문화권에서 영향을 받고 그 안에서 제작된 작품들도 21세기의 현대사회에서는 그 전통과 뿌리가 조금씩 변형된 것이거나 그 외의 온갖 다른 문화들의 영향을 받지 않은 것이라고는 할 수 없다. 이렇듯 현대의 포스트모더니즘적 시각에서 작품을 어떠한 한 갈래로 분류하려는 것은 무의미하며, 이러한 상황 자체가 현대사회를 대변한다고 볼 수 있다. 동양의 전통적인 미감의 반영과 서양의 재료의 사용, 또한 팝 아트의 차용을 통한 작품은 21세기 동양 문화권에 있기에 가능했던 것이며 모든 것이 뒤섞여 그 어느 시대보다 복잡한 현대사회의 상황과도 닮아 있다. 이와 같은 이유로 작품에서 검은색으로 나타나는 어두움은 흑백논리의 흑과 같이 단순한 것이라 말할 수 없는 다원적이고 혼란스러운 현대사회와 같은 것이다. <그림 9>와 <그림 11>의 이와 같은 이유로 어둠의 표현에서 먹이 주로 이용된 것이며, 이와는 달리 <그림 23>과 <green men 연작>은 아크릴 물감만이 재료로 쓰인 것으로 수동적이며 막힌 ‘검은색’의 느낌을 준다. <그림 23>과 <green men 연작>을 제외한 모든 작품에서 조금씩 먹이 사용되었으며, 선묘 표현과 같은 드로잉과 직관적인 표현에서 주로 사용되었다.

<그림 18>과 <그림 24>에서는 어둠의 처리를 위해 먹과 검은색 잉크, 검은색 아크릴 물감이 함께 사용되었다. <그림 18>의 얼굴의 묘사는 주로 먹과 아크릴 물감으로 이루어졌고 검은색 잉크와 먹, 그리고 미디엄을 섞어 배경 칠 후 건조시켜 그 위에 청색 아크릴 물감으로 다시 칠한 것이다. 먼저 느슨하게 칠해진 먹과 검은 잉크 부분의 틈 사이로 덧칠한 청색의 물감의 흔적이 보이며 중첩된 깊은 느낌을 준다. 얼굴과 몸 부분에서 맑게 칠해지고 닦여가며 그 흔적이 남은 먹물과 비교되는 효과를 주며 같은 색이지만 다른 재료를 통하여 더욱 풍부한 효과를 내고자 하였다. 엉키고 뒤섞인 혼란한 상황은 <그림 6>의 영화 이미지를 통해 표현되며, 같은 이미지를 차용한 작품이지만 <그림 9>와는 다른 느낌을 준다. 같은 이미지의 차용으로 발생하였지만 다른

느 낚 의
물 들 은
림 1>의
위 흘 의
트 정신
영 이 다.
작 품 은
은 반복
로운 이
의 무차
생 산 이
한 대중
시



복 제
< 그
앤 디
팝 아
의 반
이 두
수 많
과 새
미 지
별 적
가 능
매 체

그림 18. 조윤중, 『Fanny 2』, Mixed media on Acrylic board,
50.9x50.9cm, 2016년

대에서는 똑같은 영화를 같은 사람이 감상하여도 시간과 장소, 그리고 당시 상황의 영향으로 다른 결과를 보인다는 것을 알려준다. 시간과 장소, 상황은 또한 현대사회에서 절대적인 것이 아니며 인간이라는 존재도 마찬가지로 영원한 것이 아니다. 인간 사회와 역사 또한 흘러가는 물, 수용성재료인 먹과 같이 유동적이며 가변적이다. 이와 같은 이유로 2015년에 제작된 <그림 9>의 파니 핑크는 혼란스럽지만 희망적인 영화의 결말을 바탕으로 표현하였지만 2016년에 제작된 <그림 18>은 제작된 당시의 개인적 상황에 대한 혼란이 더해지며 무기력하고 어두운 현대사회의 모습이 부각되었다. <그림 18>에서는 <그림 9>와 같은 활발한 선의 운용과 수묵화와 같이 맑은 먹물의 사용보다는 물감의 반복된 덧칠과 닦아낸 흔적들의 반복으로 인해 더욱 무겁고 쌓인 느낌을 주며, ‘화면화’가 아닌 기본적인 액자의 방식으로 완성하며 여백 또한 최소화되었다.

모든 빛을 흡수한 것이며 어둠과 밤을 상징하는 검은색은 때로는 부정적이고 지루한 의미로 쓰이기도 한다. 그 끝없는 무게감 때문에 끝, 막히고 갇힌 상황을 의미하기도 하는 검은색은 모든 것을 담고 있기에 그 어느 색보다 다채로운 것이며, 무한하게 인간에게 다가온다. 먹을 비롯한 여러 가지 재료가 혼합된 검은색은 아름답지만 불완전하고, 혼란하지만 희망적인 현대사회를 상징한다.

최초의 추상화가 칸딘스키는 색의 영향에 대해 특히 집중적으로 탐구했다. 절대적인 녹색은 가장 조용한 색이다. 녹색은 어느 방향으로도 움직이지 않으며 기쁨이나 슬픔, 열정의 울림도 없다. 아무것도 요구하지 않으며 아무것도 부르지 않는다. 움직임이 없는 특성 때문에 녹색은 피곤한 영혼을 편안하게 어루만져 주지만 휴식의 시간이 지난 다음에는 쉽게 싫증이 날 수 있다. 수동성은 절대적인 녹색의 가장 큰 특징으로 자기만족에 빠져 움직임이 없으며 사방이 막혀있다.²³⁾ ‘green men’ 연작(그림 19,20,21,22)은 녹색을 주로 사용하여 그려진 남자들의 모습이다. 녹색은 인간이 눈이 민감하게 반응하기 쉬운 색으로 신호등이나 표지판에서 자주 쓰이기도 한다. 전통적으로 자연의 색으

23) 에바 헬러. (2008). 『색의 유혹2』. 이영희 역, 예담, p.48.



그림 19. 조윤중, <green men> 연작,
Acrylic on Acrylic board,
30x19.6cm, 2014년

로 인간에게 안정감과 평화로운 느낌을 주며, 이에 따라 대중매체에서는 녹색을 안전하거나 전체 관람가인 상태를 표현할 때 주로 사용한다.

대중문화의 발달로 인하여 그 수용의 과정 또한 일상이 되어버린 현대인들에게 어떤 것이 상영되는 화면을 무의미하게 보는(seeing) 상황이 안정된 상태라고 여겨지기 쉽다. 현대에서는 텔레비전이나 라디오와 같은 것들이 항상 틀어진 채로 정보를 쏟아낸다. 고요하지 못한 상황은 집중을 방해하고 장시간의 불빛 눈에 무리를 주며 인간

신체에 스트레스를 유발할 수 있다. 그러나 현대인들은 이러한 불안정한, 그들에겐 안정된 상태 속에서 쉽게 정신적인 편안함을 느낀다. 특히 도시의 현대인들은 매일매일 온갖 광고 이미지와 여러 화면들, 소음들에 둘러싸여 살아가며 이것 자체가 그들의 삶을 상징한다고 할 수 있다. 자연과 안정의 녹색의 사용은 대중문화와 현대사회가 이제 현대인들에게 있어서 자연스러움 그 자체라는 것을 의미한다. 이와 같은 모습을 모두 허공을 바라보는 텅 빈 눈빛의 불안정하고 수동적인 모습으로 표현하려 함으

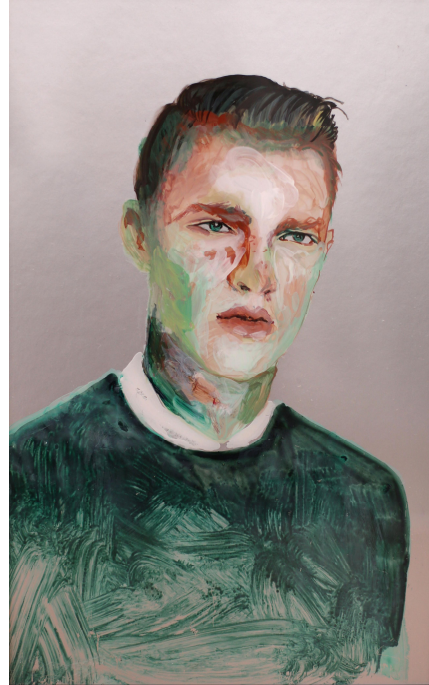


그림 20. 조운중, <Green men> 연작,
Acrylic on Acrylic board,
30.8x19.7cm, 2014년



그림 21. 조운중, <Green men> 연작,
Acrylic on Acrylic board,
32.9x23.5cm, 2014년



그림 22. 조운중, <Green men> 연작,속
Acrylic on Acrylic board,
34x23.7cm, 2014년

로 써
대 사
의 ‘안
된 상
란 무
인 가
에 물
한 계

현 회
정 태
, 엇
대 음

해서 던지고자 하였다. 또한 작품은 패션화보를 차용하여 이루어졌으며 패션화보와 모델의 존재 자체는 광고로 대표되는 21세기 소비사회의 상징이다. 그들은 광고를 통하여 최신의 유행을 말하고 현대인들에게 환상을 주며 소비심리를 일으키는 대상들이다. 환상은 그들을 꿈꾸게 하며, 현실을 완벽하지 못한 것으로 생각하게끔 만든다. 이로 인해 현대인들은 끊임 없이 자기부정을 하게 되는데, 그들은 거기에서 더욱 안정감을 느끼며 미래에는 더욱 완전해질 것이라 믿는다.

전통적으로 서양인들은 녹색을 ‘자연 또는 순수한 동심’을 상징한다고 생각하면서도 한편으로는 ‘꺼림칙하거나 피하고 싶은 대상’을 상징하는 색으로 보았다. 그것은 두 가지 이유에서였다. 하나는 울창한 삼림의 밤 분위기에 기인하는 바, 어두운 밤 달빛에 비친 짙푸른 숲은 음산한 불안감을 안겨주는 무서움 그 자체였기 때문이다. 다른 하나는 빈번하게 유럽을 침략하여 공포감을 안겨주었던 이슬람 문명의 상징색이기 때문이다. 이슬람 세계에서의 녹색은 예언자와 평화의 색이자 오아시스의 색이기도 한데 그 녹색이 유럽인들에게는 불안한 느낌을 주었다. 그래서 ‘피해야 하거나 경계해야 할 대상’을 표지하는 상징색으로 녹색을 썼다. 서양에서 요물이나 외계인의 몸 빛깔을 짙푸른 녹색 혹은 검푸른 녹색으로 표현하는 것도 이런 관점에 바탕을 두고 있다.²⁴⁾

영화 판타스틱소녀백서(원제 : ghost world, 1999)의 주인공인 이니드는 고등학교를 졸업했으나 수업에서 낙제를 받아 보충수업을 듣는 신세에다가 갑자기 이상한(freak) 녹색으로 머리를 염색 하고, 개연성 없는 즉흥적인 행동과 무의미한 장난들로 시간을 소비하며 살아간다. 영화에서 온갖 장난을 치며 즐거워하는 이니드는 사회의 일원으로 성장하지 못한 채 어린아이와 같은 모습이다. 이니드의 ‘이상한’ 녹색 머리는 아직 사회에 적응하지 못한, 완성되지 못한 미성숙함을 상징한다.

현대사회에서는 대중문화를 통해 인간을 대중으로 전락시킨 채 획일화시키며 그에 따를 것을 강요하고 있다. 패션모델을 통해 이상적인 아름다움을 규정짓고, 여러 광고를 통해 이상적으로 여겨지는 삶과 생활을 선전한다. 그들이 정의내린 이상적이지 않은 모습들은 거의 다뤄지지 않으며 이는 현대인의

24) 박영수. (2003). 『색채의 상징, 색채의 심리』. 살림, pp.89-90.



그림 23. 조윤중, <Enid>, Mixed media on Acrylic board, 32.3x37.3cm, 2015년
 범주에 속하지 못하는 주변인으로 남게 된다. 주변인들은 미성숙하거나 이상
 한, 사회부적응자와 같은 모습으로 배척되며 소외되지 않으려는 현대인들은
 더욱 몰개성적이며 획일화된 삶을 살아가게 된다.

어른이 되기를 거부하고, 영원히 아이로 남으려하는 서양의 동화 주인공인
 피터팬은 녹색의 옷을 입은 채로 묘사된다. 이니드의 녹색 머리 또한 마찬가
 지이다. 녹색의 일렁이는 화면 안에서 스스로의 모습을 응시하는 이니드는 현
 대사회에 적응하지 못한 채 그 안에서 미성숙하고 나약한 모습으로 발버둥치
 는 우리들의 자화상이라고 할 수 있다.

이상하고 불완전한 현대인과 같은 녹색은 모든 것을 포함하는 검은색과 함
 께 쓰이며 우리와 현대사회를 의미한다. <그림 24>는 위의 재료들과 기법들
 이 모두 혼합되어 사용된 것으로, 현대인의 삶의 모습과 현대사회의 뒤섞인
 모든 것을 보여주는 것이다. 검은색의 회화 재료로 함께 분류되지만 그림에
 쓰인 먹, 아크릴 물감, 잉크가 가진 검은색들은 모두 조금씩 다르다. 액자화를



그림 24. 조윤중, <Fallen angels>, Mixed media on Acrylic board, 60x101.5cm, 2015년

통해 만든 화면 바깥의 여백의 운용으로 인해 이미지는 일렁이며 불확실한 형태로 나타난다. 정확하지 못한 인물의 형태는 관람자들에게 불안함을 주며 구체적인 묘사 없이 물감과 미디어와 같은 재료가 지나간 흔적으로 이루어진 배경은 뒤틀려있고 불완전하다. 먹과 녹색 물감이 혼합되어 탁한 청색을 띄는 화면 안의 두 인물은 대중문화를 통해 나타난 영화가 선전하는 젊고 미성숙하지만 아름다운 청춘 남녀이고, 이는 영화 이미지의 차용을 통해 나타난 것이다. 영화는 현대사회를 반영하는 현실 그 자체이며 움직이는 영화 이미지를 차용한 것은 매일 급변하는 현대사회 그 자체의 모습을 담고자 함이다.

모든 것을 담은 채 물과 함께 흐르는 먹의 검은색처럼 사회는 모든 것을 흡수한 채 인간들과 함께 탄생하고, 소멸한다. 이와 같은 근원적이고 자연스러운 이치는 모든 시대가 갖는 공통의 인간적인 감성이며 불안과 무기력함, 그리고 미성숙함과 같은 현 시대의 부정적인 것들도 함께 포함된 채 우리의 시대는 흘러갈 것이고 그 안의 기록은 영원할 것이다.

V. 결 론

한 사회와 그 시대의 문화, 그리고 인간은 서로 영향을 주고받으며 발전한다. 현대사회의 특징인 대중매체와 그 문화들은 불확실한 정보들과 무의미한 이미지들을 쏟아내며 현대인의 삶에 크게 영향을 주고 있다. 그로 인해 현대인들은 불안하고 소외된, 무기력한 삶을 살고 있다. 나의 작업은 현대인들의 혼란스러운 정체성을 솔직하게 회화로 표현하려 하였고, 그것이 나 자신을 포함한 동시대의 자화상이자 기록이 될 것이라 생각하였다.

본 논문에서는 이러한 개인적인 기록이 예술작품으로 어떤 의미를 가질 수 있을 지 목표로 연구되었다. 이에 따라 나의 작품들을 인물화 장르로 분류시킨 후, 대중문화와 밀접한 관련을 갖고 있는 회화의 한 사조인 팝아트에서 드러난 인물표현을 전통인물화들과 비교하였다. 그로 인해 현대에서 드러나는 인물화의 특징들을 찾아보았고, 대중문화 이미지들의 차용 또한 함께 이루어졌다.

나의 작업은 평면회화의 특성상, 그에 맞는 재료의 연구와 그에 따른 새로운 기법을 탐색하였다. 바탕에서 무겁게 쌓이는 서양의 재료들과 수용성으로 맑은 느낌을 띄는 동양의 재료의 혼합을 통하여 회화가 공통적으로 갖는 지향점을 찾고자 하였고, 이러한 과정을 통하여 모든 것이 뒤섞여 혼란스러운 현대사회의 상황을 표현하고자 하였다. 또한 아크릴판이라는 새로운 바탕재료의 이용을 통해 동양화 여백의 현대적인 해석 또한 표현하고자 하였다. 여백은 동양의 전통적인 미감이 드러나는 회화의 특징 중 하나로, 현대회화에서는 거의 사용되지 않지만 그 미감 자체는 한국사회에 전반적으로 남아있다고 볼 수 있다. 나의 작업에서는 이러한 한국사회의 특징을 바탕으로, 여백의 표현에 대한 연구가 이루어졌고 그 전통의 미감을 현대에도 이어갈 수 있도록 하였다. 이에 따라 드로잉을 통한 선묘의 효과적인 활용과 배접의 현대적 해석인 ‘화면화’가 이루어졌다고 할 수 있다.

이렇듯 동양과 서양, 현대와 고전을 비롯하여 시·공간의 혼합을 넘어 시대

정신과 미술사조, 미감과 재료 등 회화적으로도 계속해서 혼합하려는 회화적 시도는 모든 것이 어떠한 구분 없이 뒤섞인 현대사회의 상황 그 자체이다. 이러한 포스트모더니즘의 정신을 기반으로 하여 작품을 제작하였고, 혼합의 목표는 고전의 현대적 해석이라 할 수 있을 것이다. 고전은 현대사회를 비롯하여 모든 인간사회를 아우르는 절대적인 것으로 매우 인간적이고 가치 있는 것이다. 비인간화 현상이 범람하는 현대사회와 그 안에서 나약해진 현대인들에게 매우 필요한 가치라고 할 수 있다. 고전을 찾아 그것을 현실 상황에 맞게 재해석한 작품은 동시대 뿐 아니라 전체 인간사회에 적용될 수 있을 것이다. 그리고 여러 혼합 기법들을 통해 나타난 검은색과 녹색의 의미는 혼란스러운 현대사회(검은색)와 미성숙하고 나약한 현대인(녹색)들을 상징한다고 할 수 있다.

본 논문은 새로운 기법의 연구와 탐색을 통해 현대사회와 현대인의 상황과 정체성을 솔직하게 표현하고자 하였고 이러한 과정과 결과는 나를 포함한 현대인들을 스스로 돌아보게 하고 때로는 지친 그들을 위로할 수 있을 것이라고 생각한다. 자신을 돌아보며, 더욱 깊이 알아보는 과정들은 잃어버린 자신의 정체성을 찾는데 반드시 도움이 될 것이라 믿는다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 강준만. (2009). 『대중매체 이론과 사상』 . 개마고원.
- 박숙영. (2016). 『디지털미디어와 예술』 . 이화출판.
- 박영수. (2003). 『색채의 상징, 색채의 심리』 . 살림.
- 배재영, 조용진. (2002). 『동양화란 어떤 그림인가』 . 열화당.
- 변영섭. (2013). 『문인화, 그 이상과 보편성』 . 허원미디어.
- 서울여대 조형연구소, 한국미술연구소 공편. (2001). 『드로잉』 . 시공사.
- 에바 헬러. (2008). 『색의 유혹2』 . 이영희 역, 예담.
- 존 A. 워커. (1987). 『대중매체 시대의 예술』 . 열화당.
- 존 버거. (2012). 『다른 방식으로 보기』 . 열화당.

2. 학위논문

- 권영찬. (2004). 『彩色人物畫의 現代的 表現方法 研究 : 本人의 作品을 中心으로』 . 충남대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 김진숙. (2003). 『드로잉과 재현의 의미 연구 : 본인의 작품을 중심으로』 . 홍익대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 김화선. (2003). 『대중매체 차용과 변형을 통한 인간소외 이미지 표현에 관한 연구』 . 홍익대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 박선민. (2008). 『윤두서와 렘브란트 인물화 비교 연구』 . 한남대학교 교육 대학원. 석사학위 논문.
- 박현정. (1996). 『자아표현으로서의 인물화』 . 이화여자대학교 대학원. 석사 학위 논문.
- 손동현. (2014). 『대중문화에 나타난 인물 표현연구: 본인의 작품을 중심으로』 .

- 로』 . 서울대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 송혜원. (2013). 『동서양 인물화 비교 연구』 . 단국대학교 교육대학원. 석사학위 논문.
- 양혜영. (2009). 『인물화 표현 방법 연구』 . 계명대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 전혜정. (2005). 『대중문화가 현대미술에 미친 영향 : 매체의 확장을 중심으로』 . 홍익대학교 대학원. 석사학위 논문.

3. 인터넷 웹사이트

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=536887&cid=46660&categoryId=46660> 한국민족문화대백과

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2451814&cid=51661&categoryId=51662> 네이버 동영상백과

ABSTRACT

A Study on the Expression of Paintings about the Character of Modern Society

—Focused on my own works—

Cho, Yoon-Joong

Major in Oriental Painting and

True Colored Painting

Dept. of Painting

The Graduate School

Hansung University

This study researched on the figure expression of modern people who are experiencing confusion in their identity under their busy life and stress, centered on the researcher's work created from 2014 to 2016.

Humans' life is a social one, and all of their emotions and consciousness are created in the social relationship. The artists, being a member of the society as well, are influenced by the universal value dominant in the society they belong, and they have been expressing their thoughts, emotions, and sentiments under such influence. A lot of painters of this contemporary time are, in the same way, expressing the life of modern people too, reflecting the era and reality in various forms.

As the society became more industrialized and information-loaded, the

modern society gradually turned more diversified and complex. It has become harder for the modern people to contemplate questions such as, “Who am I?” or “What am I?”, in this fast changing world. The media, which especially has the biggest influence in the society, are showing the fabricated images that reflect the world, directly reflecting the unstable and confusing life of the people. A lot of lives appearing in the media are characterized by enervation and weakness. The unstable, foolish, and wandering lives are the very stories I and we experienced.

My work began under the examination of the identity of individuals, and the portrait of modern people as reflected through the media reminds me about myself. The process of drawing the modern people who are experiencing confusion with their ego and identity is a process of understanding and comforting myself, at the same time the method to communicate with others who are living in the same period with me.

My work consists of mixing various materials with my basic drawing. Drawing is one of the expression methods that is mainly completed through the employment of lines, and “Draw a painting” is the closest to the fundamental of art. It is the best technique to express emotions and intention of the painter by its particular characteristic. Since the ancient times, the expression on figures and people have been done through drawing, the most classic technique, and many of the contemporary artists as well have been expressing them in their own unique style, reflecting their thoughts and sentiments as they make use of and research on such technique. I used the transparent acrylic board, instead of paper, to best express the feeling and speed of free and various lines. It is, unlike the familiar paper or canvas, a comfortable and familiar material to the modern people, just like the monitor screen that symbolizes the popular culture. Moreover, it reminds the portrait of modern people in the monitor screen by “putting people into the screen.” I explored my

own drawing technique in the process of mixing the materials widely used in the East and West, to stabilize the drew, liquid lines on the board. Such exploration can be said to be the process of finding my ego and identity as an artist and our portrait, including myself, living in this modern period, as well as the process of recording this time period.

【KEYWORD】 Modern People, Pop Culture, Figure Painting, Drawing, Blank

