



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](#)

미술학 석사 학위논문

진실의 가소성(可塑性)을 통한
작품연구

2013 년 2 월

서울대학교 대학원

조소과 조소전공

박재영

진실의 가소성(可塑性)을 통한 작품연구

지도 교수 문 주

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함
2013 년 2 월

서울대학교 대학원
미술대학 조소과
박재영

박재영의 석사 학위논문을 인준함
2013 년 2 월

위원장	이 용 덕	(인)
부위원장	오 귀 원	(인)
위원	문 주	(인)

국문초록

현재, 우리는 복잡한 사회 구조와 정보의 홍수 속에 살아가고 있다. 수많은 정보들은 우리들에게 무한정 제공되고 그 정보들은 인식의 한계나 전달과정의 오류 등으로 인해 변질되거나, 변형될 수 있다.

본 연구과정은 일정 사안을 진실이라 검증하는 과정 중 발생할 수 있는 진실의 변형, 변질에 관한 의문에서부터 시작되었다. 처음 본인은 진실의 허위성을 고발하고 그 진위여부를 구분하고자 하였으나 작업을 거듭하면서 진짜와 가짜, 허구와 실제의 경계를 확연히 구분할 수 없다는 것을 깨달았다. 다만, 진실은 절대적이지 않으며, 나아가 흠과 같이 변형 가능한 ‘가소성’을 띤다는 것을 발견할 수 있었다. 이러한 ‘진실의 가소성’은 진실을 변화 시키거나 창조할 수 있다는 점에서 예술적 가능성을 제시했다.

본인은 뉴스에 나오는 사기꾼들의 수법을 학습하거나 위조된 중국산 제품을 관찰하는 등의 방식을 통해 ‘진실을 가소하는 방법론’을 구상하였다, 그리고 그 방법론을 공간연출에 적용하여 사람들의 반응을 관찰하였다. 나아가 본인은 ‘진실을 가소하는 방법론’과 내러티브를 결합하여 미술전시 행위나 이야기 구조가 그 경계를 벗어나 실제 현실의 확장에 영향을 끼치는 것을 시도하였다. 하지만, 이와 같은 시도는 관객의 반응에 의해 결론에 이르며, 성공여부를 확인하는데 다소 시간이 걸리기에 이를 전개하는 다양하고 장기적인 시도와 관찰이 요구된다.

주요어 : 진실, 진실의 가소성, 현실의 확장

학 번 : 2007-21415

목 차

서 론.....	1
진실을 검증하는 체계의 오류와 진실의 가소성(可塑性)	2
진실의 가소방법	
1) 신뢰를 자극하는 조건의 결합.....	3
2) 가상의 감각 구축.....	5
진실의 가소성과 내러티브의 결합	7
1) 진실의 가소 방법론- 이야기 전달의 효과적 질료.....	7
2) 내러티브의 합성, 현실의 확장.....	8
결 론.....	10
작품설명.....	11
작품사진.....	15
Abstract	22

진실의 가소성을 통한 작품연구

본 작업은 ‘우리가 믿고 있는 진실^①이 ‘진짜’ 인가?’에 대한 의심에서부터 출발 하였다. 사람들이 흔히 절대적으로 ‘참’이라고 생각하는 진실은 논리적 검증과정을 거쳐 사회적으로 규정된 결과이다. 이러한 검증과정을 통과한 사안은 사람들에게 검증되었다는 사실만으로 신뢰를 제공하고, 나아가, 사람들의 행위를 유발하거나 심리적 변화를 일으킨다. 그러나, 논리적이라 여겨지는 검증과정을 과연 신뢰할 수 있을까? 그리고 만약 검증과정의 조작을 통해 진실을 인위적으로 만들어 낼 수 있다면 무엇을 할 수 있을까?

본 작업연구는 ‘진실의 위조 가능성’을 의심하고 나아가 ‘진실의 가소성’을 타진하는 것으로 전개되었다. 사례 연구와 실험을 통해 진실을 위조 하는데 필요한 방법론을 구축하고 우리가 믿고 있는 진실의 진위여부와 그리고 그것을 결정하는 요인에 대해 탐구하였다. 이후 본인은 현실에서 허구적 사실이 가지는 창조적 가능성에 관해 주목하였다. 진실을 위조하는데 사용하였던 방법론과 영화나 소설과 같은 이야기 구조를 섞어 관객에게 보여 줌으로서 관객으로 하여금 더 강한 감정반응을 이끌어 내는 한편, 본인의 상상력에 의거하여 만들어진 산물이 사람들의 행위를 유발하거나 심리적 변화를 일으키는 현실로 확산되기를 기대하였다.

① "진실은 여러 개가 있지만, 사실은 하나 밖에 없다"라는 말과 같이, 대부분 진실은 사실에 대한 사람의 평가(진위)를 따른다. 그러므로 자주, 신념이나 신의와 관련 짓기도 한다. 그러한 의미의 진실은 칸트가 말하는 "권리 문제"이다. 진실과 사실은 인정이 필요하다. 재판소의 "사실 인정"에는 칸트가 말한 사실 문제의 인식뿐 아니라, 같은 권리 문제에 있어서의 인정을 수반한다.<위키 백과사전>

진실을 검증하는 체계의 오류와 진실의 가소성

현재, 우리는 복잡한 사회 구조에서 비롯된 정보의 홍수 속에 살아가고 있다. 그러나 우리가 그 수많은 정보들을 정확하게 이해하고 그것을 진실이라 규정하기란 쉽지 않다. 개인이 수 많은 지식과 정보를 모두 습득하는 것은 불가능에 가까우며, 일관된 이해를 구성하기 위한 정보마저 직관적이지 않기 때문이다. 이에 특정분야의 전문가, 학위나 보증서 따위의 인증결과물, 대기업, 메스미디어 등 사람들에게 선별하여 제공하는 ‘정보 전달자’들이 등장하였으며, 대다수의 사람들은 ‘정보 수용자’로서 ‘정보 전달자’들이 제공되는 한 단계 걸러진 정보에 의존하여 사안의 진위여부를 결정할 수 밖에 없게 되었다. 본인은 이러한 ‘정보 전달과 수용의 과정’에서 일어날 수 있는 오류의 경우들을 의심하기 시작했다. 가령, 정보 전달의 과정에서 전달자의 주관적 의견이나 의도가 개입되는 경우, 수용자의 주관적 의견이나 관점이 투영되는 경우, 그리고 누군가가 정보 전달자의 모습을 모사하여 맞지 않는 정보를 제공하는 경우이다.

정보의 전달과정에서 정보들은 주로 언어, 이미지 등의 것들로 변환 된다. 이 과정에서 전달자와 수용자의 의도나 주관적 견해가 개입될 가능성이 있으며 이때, 객관적 지표로서 실재하는 ‘사실’은 주관적 의미가 부가된 또 다른 사실로 대체될 수 있다. 그리고 그에 따라 ‘검증된 진실’은 점차 불안정 해지고 변형될 수 있다. 이는 진실이 인위적으로 변조될 가능성을 내포하는데, 이러한 진실의 변조 가능성은 마치 점토와 같이 가소성^②을 띠는 수

^② 물기가 있는 찰흙에 외부의 힘을 가하여 여러 형태로 변형시킨 뒤, 더 이상 외부에서 힘을 가하지 않아도 점토는 변형된 그대로의 모양을 유지한다 이러한 찰흙의 특성과 같은 성질을

있음을 의미하기도 한다.

진실의 가소성은 우리 주변에서 흔히 그 사례를 찾아볼 수 있다. 법정에서 변호사는 직업적으로 진실을 가소하는 역할을 수행 한다. 정보전달자인 변호사는 자신의 관점에서 해석한 법문을 수용자인 판사나, 배심원에게 효과적으로 전달하여 유리한 재판 결과를 이끌어 낸다. 비교적 유사한 사안이 극명한 재판 결과를 보이는 경우에 우리는 그 가소성을 목격 할 수 있다.

이러한 진실의 가소성은 전달자의 모습을 모사하는 존재를 만나게 되면 더욱 증가할 수 있다. 흔히 사기꾼이나, 험잡꾼으로 불리는 모사가들은 수용자들을 미혹하기 위해 그럴싸한 허구의 정보 구조를 만들어 내는데 그것은 현실의 정보들 보다 훨씬 정돈되어 있고 납득이 용이하기 때문이다. 예술적 견지에서, 진실을 만들어내는 그들의 행위는 창작의 가능성을 내포 하고 있다. 미술이론가 진 피셔(jean fisher)는 ‘모사가(trickster)들이 보이는 다양한 행태는 일종의 예술적 반란으로서 현대 미술에 실현될 수 있다.’ 라는 이야기를 한 적이 있는데, 이는 단순히 미술작품을 보여주는 전시 행위의 경계를 넘어선 일련의 현상을 만들어 낼 수 있기 때문이라 생각한다.

가소성이라고 한다. 다른 말로 소성이라고도 한다.(두산 백과)

진실의 가소방법

1) 신뢰를 자극하는 조건의 결합

2006년 8월 8일, 발생한 [빈센트 앤 코 시계 사건]은 2000년 대표 이모씨가 스위스 와 한국에 동시에 상표권등록을 하고 중국과 경기도 시흥시에서 조립한 싸구려 시계를 ‘영국 여왕 엘리자베스 2세와 고 다이애나 왕세자비, 모나코의 그레이스 켈리등이 착용한 100년 전통의 명품시계로 광고한 사기 사건이다. VIP를 위한 비밀 파티에서 연예인이 대거 물리고, 제조원가 8만원짜리 시계가 5백 80만원에 날개 돋친 듯이 팔려나갔다.

위 사례는 본인이 수집하였던 사기사건기록 중 하나로 정보 전달자의 모습을 모사 하였을 때, 진실을 가소할 수 있음을 보여준다. 본인은 시계 선진국 “스위스”에 “서류”상 유명 회사를 설립 한 것, “100여년”간 “영국왕실”에 시계를 납품해왔다는 가상의 역사성, 이에 더해 “유명한” 국내 외 연예인들의 이름이 거론된 등의 사실을 통해 우리가 믿고 있는 정보전달자의 모습을 엿볼 수 있었다.

본인은 이 밖에도 법원에서 사기 사건의 기록을 열람 하거나, 역사적 사실을 수집하는 등의 방법을 통해 사람들의 신뢰를 자극하는 조건 ③을 찾고 진실을 가소하기 위한 방법론을 설정 하였다. 이후, 본인은 과학 실험실이나, 박물관, 전자제품 대리점과 같이 일상적이거나, 이미 현실에서 권위를 가지고 있는 공간에 허위적 사실로 가득한 상황을 연출하였다. 공간에 배치된 물건들은 인증서나 상표가 부

③ 과학적 이미지, 학위나 인증서, 혹은 선진국 등 과 같은 사회적 권위, 오래 전부터 있어 왔던 것처럼 보이는 느낌 등 이다.

착되어 있고, 저마다 연기가 소리가 발생하는 등 실제로 작동하는 듯한 모습을 갖추었다. 작품 <보카이센 연구, Bokaisen Studies>에 등장했던 <존 펜시어, John A. Fancier> 박사는 한국 사람들이 믿음직스러워하는 외국인 이미지가 합성된 가상의 인물로 정보전달자의 전형적 이미지이기도 했다. 관객들은 신문사에 신고를 하거나, 자고 있는 보카이센을 위해 목소리를 낮추는 등의 행위를 보였고 본인은 진실을 가소하기 위한 방법론이 어느 정도 효과적임을 확인 할 수 있었다.



존 펜시어 박사 DR. John A. Fancier, c-print, 2008

2) 가상의 감각 구축

흔히 사람들은 자신이 감각적으로 경험한 것들에 대해서는 그 실재함을 확신한다. 그러나 최근 속속 개발되고 있는 컴퓨터 시뮬레이션 기술은 후각을 합성하거나, 촉각을 합성하기에 이르렀으며 현재 급속도로 성장하고 있다. 가까운 미래에는 자신이 느낀 감각마저 그 진위 여부를 의심하는 날이 올지도 모르겠다. 그러나 본인은 이러한 일들이 비단, 첨단과학의 범주나 미래에 국한되는 이야기 만은 아니라고 생각한다.

플라시보 효과^④는 인간의 인식이 만들어내는 가상의 감각이 존재한다는 사실을 입증한다. (실제로 2차 세계대전 당시, 모르핀의 대용으로 플라시보 진통제를 처방하기도 하였다) 본인은

^④ 플라시보 효과란 약효가 전혀 없는 거짓약을 진짜 약으로 가장, 환자에게 복용토록 했을 때 환자의 병세가 호전되는 효과를 말한다.(시사용어사전)

사람들에게 신뢰를 자극하는 조건을 충족시켜 믿음을 끌어내는 것에 성공했을 때, 별도의 최첨단 컴퓨터 시뮬레이션을 거치지 않고서도 가상의 감각을 경험하게 할 수 있다고 생각했다. 작품 <마인드 컨트롤러 피해자 y씨의 증언>에서는 실제 국내 마인드 컨트롤러 피해자들의 이야기를 다루었다. 마인드 컨트롤러 피해자들은 자신이 외부의 세력에 의해 감각을 조종당하고 있다고 믿고 있었으며, 그러한 믿음을 바탕으로 길을 가다가 오르가슴을 느끼는 등의 가상의 감각을 경험하기도 하였다. 본인은 이를 바탕으로 작품 <마인드 컨트롤 프로젝트2- 자가 최면장치>을 제작하였다. 이는 실제로 개연적이지 않은 아로마방향제와 인터넷에 다운받은 영상들을 기계 형태로 함께 체험하게 함으로써 플라시보 효과에 의한 가상의 감각을 실험 하기 위함이다.

진실의 가소성과 내러티브의 결합

1) 진실의 가소성- 이야기 전달의 효과적 질료

미술을 시작하고 한동안 그림을 그리던 본인은 처음 조각을 만들어 설치할 때의 감동을 잊지 못한다. 맑은 날 잔디밭에 세워진 조각이 그 고유의 그림자를 만들어냈기 때문이다. 본인의 피조물이 실제 공간에서 형상화 된다는 것은 이전의 경험과는 확연히 다른 느낌이었다. 무언가를 그린다는 것과 무언가를 만들어 낸다는 것은 피조물과 창조자가 조우하는 순간에 훨씬 더 실제적인 경험을 가져다 주는 것 같다. 진실을 위조하기 위한 일련의 실험과정을 진행하면서 본인은 아주 오랜만에 처음 조각을 만들었을 때의 느낌을 경험했다. 한 사람의 미술전공자에 의해 ‘만들어진’ 무언가가 실제 현실에서 타인의 행위를 유발하고 또한 파생되는 다른 현상을 목도한다는 것은 작품의 창작자로서 무척이나 흥분되는 일이었다.

진실을 위조하기 위한 방법은 그 횃수를 거듭하면서 더욱 정교해졌고 작품을 접하는 사람들의 반응도 그에 비례하여 증폭되었다. 이후, ‘진실이 변형 가능한 가소성을 띤다는 사실’은 현실의 고발대상에서 ‘진실을 창조할 수 있다’는 가능성으로의 전환을 가져왔다. 이때 진실을 위조하기 위해 성립한 방법론은 실험을 위한 조작변인^⑤에서 내러티브를 확장하는데 효과적인 질료나, 매체로 활용 될 수 있다.

^⑤ 실험 결과에 영향을 줄 수 있는 변인으로서, 실험에서 의도적으로 변화시키는 변인이다

아이맥스 영화가 제공하는 최첨단의 기술은 현실과 허구의 경계를 구분할 수 없을 정도의 사실감을 제공한다. 이는 우리에게 영화에 더욱 몰입하도록 유도한다. 반면, 진실을 위조하기 위해 사용한 방법론은 최첨단 기술을 사용 하지 않고서도 사실감을 제공한다. 본인의 작품들은 현실과 허구의 경계를 알 수 없는 지점에서 관객에 의해 ‘발견’ 되고 현실과 유사한(혹은 같은) 감각적 체험을 제공하며, 형태의 행위를 유발하거나, 심리적 현상을 불러 일으킬 수 있었다. 본인은 앞선 과정에서 사용한 방법론과 본인의 상상력에 의해 만들어진 이야기를 결합하는 시도를 하였다.

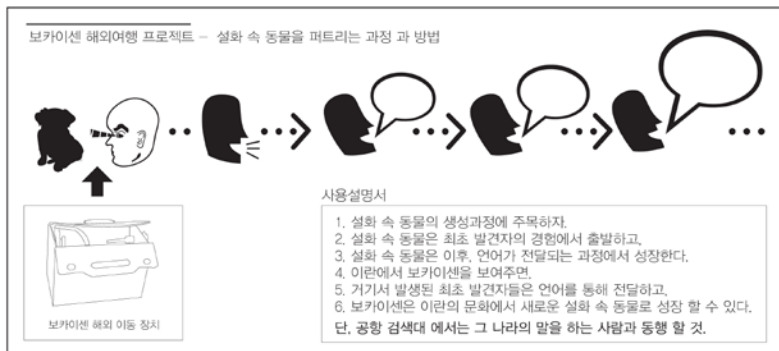
2) 내러티브의 합성, 현실의 확장

사람들에게 진실을 위조 하기 위해서는 내러티브가 필수적이다. 전시 공간을 구성할 때 신뢰를 요구하는 여러 정보들을 이야기 없이 배치하는 것은 불가능하다. 이야기는 불연속적인 사안들의 간극에 스며들어 각 정보들의 의사소통을 가능케 하며 그 설득력을 높인다.^⑥ 작품을 제작하는 초기에는 꼭 필요한 정보를 제공하는데 이야기 구조를 활용했다. 가령 이전 작업인 <이중섭 미라>에서는 실존인물이나, 이미 존재했었던 것들을 배치하는 것에서 이야기를 만들었으며 실험을 원할 하게 진행하는 보조제로 기능 했다. 그러나, 이후 작품 <보카이센 스테디스 Bokaisen Studies>에서의 이야기 구조는 확연히 그 위치가 다르게 설정되었다. 이는 창조적 역할을 담당하며, 작품전반의 흐름을 주도하는 골자이다.^⑦ 영화나 소설에

^⑥ 이는 현실의 소통과정에서도 유사하다

^⑦ 설치된 전시작품과 별도로 이야기 책을 같이 만들어 내기도 하였다,

주로 등장하는 이야기들은 우리에게 여전히 유효하며, 감정적 반응을 이끌어 낸다. 그러나 이와 같은 체험은 영화의 상영시간이라는 한계에서 자유로울 수 없다. 영화의 끝을 알리고 영화관에 불이 켜지는 순간, 관객들은 다시금 현실로 돌아가게 되는 것이다. 본인은 진실의 위조를 통해 관객으로 하여금 현실과 구분 없는 또 다른 현실을 경험하게 하고, 더 나아가 하나의 현상으로 실제 우리 주변에서 확산되기를 기대하였다. 작품 <보카이센 스테디스 Bokaisen Studies>는 내러티브의 확장성을 염두해 두고 기획한 작품이었다. 보카이센은 실제로 일본에서 전해지다가 사멸된 설화 속 동물 '복카이센'을 모델로 하고 있는데, 본인은 설화 속 동물의 탄생원리에 주목하여 관객들에게 보카이센을 생물로서 믿게 하고 관객이 타인에게 그 정보를 전달하는 과정을 통해 현실에서 보카이센 설화를 되살리고자 하였다. 이는 이야기 구조나 미술 전시장으로부터 벗어나, 실제 사람들의 생활에 침투하고 그리하여 현실을 확장하기 위함이다.



보카이센 해외여행 프로젝트 매뉴얼

본인은 이번 작업연구를 통해 위조된 세계가 어떻게 만들어지며, 우리의 현실 판단력이 어떻게 굴복하는가에 관해 알아보려고 했다.

이를 통해 또한 현실에서 사용되는 진짜, 가짜, 현실, 허구의 등가적 관계가 엄연히 다른 방식으로 존립하고 있다는 생각도 들었다. 그렇지만 연구를 진행 할수록 과연 어디까지가 현실이고 어디부터가 비현실인지, 무엇이 가상이고 무엇이 실재인지, 그 구분은 점차 또렷해지는 것이 아니라, 모호해짐을 깨달을 수 있었다. 한 가지 분명한 사실은 본인이 만들어낸 유사 현실이 사람들에게 지각되고 일련의 행동이나 심리적, 감각적 현상으로 나타났다는 점이다. 그 반응은 이전 작업과는 사뭇 상반되는 생경한 경험이었다.

진실의 가소성은 예술가로서 실제 생활에 직접 개입하여 “확장된 현실”을 만들어 낼 수 있다는 창작의 가능성이다. 하지만 이는 현대 미술가의 사회적 역할의 대한 의문이기도 하다. 약 60 여년간 현대미술가의 주된 사회적 역할은 현실에 대한 고발과 비판이었다. (이는 현대미술가가 사회적 현상의 후(後)반응 자로 머무르게 되는 이유라고 생각한다.) 발명가 에디슨(Thomas A. Edison)의 위대한 이유는 전구를 발명해서가 아니라 전기를 쓰는 현실을 만들어낸 시스템 빌더(system builder)였기 때문이라고 한다. 본인은 예술가로서 이와 유사한 역할을 수행할 수도 있으며, 이는 과거로부터 확장된 사회적 역할을 수반 할 수도 있다고 생각한다. 그러나 본인이 만들어낸 이야기가 사회적 검증을 거쳐 진실로서 정착하기 까지는 상당한 단계가 필요함을 느낀다. 이는 본인에 의해 결정되는 것이 아니라 관객에 의해 선택되고 오랜 기간 발전되기 때문이다. 또한 그렇게 만들어진 “진실”을 과연 진짜 현실로 분류할 수 있는가에 관한 의문은 여전히 존재하며 이는 본인이 앞으로 풀어야 할 궁극적 의문이기도 하다.

작품설명

< 보카이센 해외여행 프로젝트 >

작품 <보카이센 스테디스(Bokaisen Studies)>는 일본계 유럽인 동물학 박사 존 펜시어(John Fancier)가 외딴섬에서 발견한 신비한 동물, 보카이센과 그 연구에 관한 이야기이다. 이야기에 등장하는 보카이센은 실제 임진왜란 이후 일본에서 전래되다가 사멸된 ‘이순신장군’과 ‘거북선’의 이미지가 혼합된 설화 속 동물이다. 본인은 동물의 이야기를 가짜 박사와 불가해한 기계장치, 각종 위조된 인증서 등을 통해 사회적으로 이미 인증된 것처럼 증명해 보이고, 사멸된 설화 속 동물을 실제화 시키고자 하였다.

작품 속에서 <보카이센>은 과학적 연구대상인 동시에, 전설과도 같은 설화 속 동물의 특징을 상징하고 있다. 작품 <보카이센 해외여행 프로젝트 (그림1)>는 이러한 설화 속 동물이 생겨나는 과정에 초점이 맞추어져 있다. 설화 속 동물은 외계 생명체와 같이 생경한 동물을 발견한 최초 발견자가 이야기를 전달하는 에서 개입된 과장이나 기억의 혼란이나 그 이야기를 수용하는 타인의 오해로부터 발생하거나, 성장한다. 본 작업은 다른 문화권(이란)에 생경한 <보카이센>을 가져가 놓아두고 최초 발견자들을 생성하여, 그 지역에서 새로운 설화가 양산되는 단초를 제공하려는데 그 목적이 있다.

<마인드 컨트롤 프로젝트 _ 마인드 컨트롤 피해자 y씨의 기록>

<마인드 컨트롤 프로젝트 _ 마인드 컨트롤 피해자 y씨의 기록>은 우연히 서울 중앙 지방 법원 앞 1인 시위현장에서 본 마인드 컨트롤 피해자의 이야기에서 시작되었다. 마인드 컨트롤 피해자들은

본인이 정부나, 특정 기업, 혹은 실체를 알 수 없는 존재에 의해 생각이나, 정신이 조종당하고 있다고 믿는 사람들 이다. 본인은 마인드컨트롤 피해자들의 사례를 수집하거나, 재구성하여 실제 피해자의 물건인 것처럼 만들어 내었다. 본 작품에 등장하는 Y씨는 국내 피해자 유 모씨를 모델로 구성된 인물이며, 마인드 컨트롤을 받고 있다는 믿음에 길을 걷는 도중, 오르가슴(Orgasm)을 느끼는 등의 감각적 차원까지 지배당하는 모습을 보여주고 있다. 이를 통해 정보 수용자들이 믿음이 형성된 이후 나타날 수 있는 행동, 심리 양식을 임상적으로 관찰함과 동시에 ‘지각하는 것과 존재하는 것’의 간극에 관한 의문을 제기한다.

<마인드 컨트롤 프로젝트 _ 마인드 컨트롤 차폐연구 >

작품<마인드 컨트롤 차폐연구>는 가상적 믿음을 통한 긍정적 치료 효과를 노리고 있다. 본 작업 과정은 피해자들이, 자신들을 조종하는 전파를 피하기 위해 실제로 진행하고 있는 일명 ‘틴 포일 헤드(Thin Foil Head)’ 라는 은박지 모자연구에 기초하고 있다. 기실, 피해자들에게 이 조악한 은박지 모자는 상당히 중요한 기능을 한다. 자신들이 만들어낸 가상의 가해자 - 주로 전자기 파, 칩의 형태이다. - 들로부터 보호해 준다는 또 다른 가상으로 감각적 고통을 없앨 수 있는 장치이다. 결국 소성된 현실에 의해 나타난 재난이 또 다른 소성된 현실에 의해 치유되고 있는 것이다.

<마인드 컨트롤 프로젝트2- 자가 최면장치>

작품 <마인드 컨트롤 프로젝트2- 자가 최면장치> 은 전시장에서 만난 신경정신과전문의와의 만남에서 비롯된 작업이다. 그에 의하면 최면은 시술자에 대한 믿음이 필수적인데. 최근 환자들이 더 이상 사람을 믿지 않아 사람에 의한 최면에 걸리지 않아 최면에 사용할 믿음직한 기계를 찾고 있다는 것 이었다. 본인은 현대 사회에서 나타나는 진실의 가소성이 본래 인간에 관한 믿음을 추월해 나가는 상황을 잘 보여주는 사례라고 생각했다.

본 작업은 신경정신과전문의의 의견을 토대로 아로마테라피Aroma therapy 와 주술적 민간 신앙을 결합하여 최첨단 이미지의 기계 형태를 구현하고자 하였다. 본 작업은 자동차 방향제, 가짜 홀로그램, 인터넷에서 다운받은 치료 음악 등으로 조합된 과학적으로 검증 받지 못한 기계이지만, 수용자가 믿음을 가지는 순간부터 실제로 작동한다.

<마인드 컨트롤러 연대 측정 연구 1,2>, <The Island Project 연대측정연구 >

작품<마인드 컨트롤러 연대 측정 연구 1,2>, 과 <The Island Project 연대측정연구 >는 작업에서 서사 구조의 시간, 공간적 배경을 설정하기 위한 본인이 작품을 형성하는 모습을 보여주는 전형이기도 하다, 본 작품은 아무런 개연성이 없는 상표나, 라벨, 오래된 느낌의 가상의 역사성 등을 조합하여 사람들에게 가상의 서사구조가 실제화 되는 시각적 실험을 진행하고자 했다.

작품사진



<보카이센 스테디스, 공간설치, 혼합매체, 가변설치 2008~2012>



<보카이센 해외여행, 공간설치, 퍼포먼스, 혼합매체, 가변설치, 2012>



<마인드 컨트롤 피해자 y씨의 기록, 혼합매체, 영상, 가변설치, 2012>



< 마인드 컨트롤 차폐 연구, 혼합매체, 가변설치, 2012 >



<마인드 컨트롤 프로젝트 2 - 자가취면 장치, 혼합매체, 영상, 가변설치, 2012>



< 마인드 컨트롤러 연대측정 연구, 혼합매체, 23cmX45cmX40cm, 2012 >

참고 문헌

슬레보예 지젝 외, [매트릭스로 철학하기], 한문화, 2003

샤론 베글리, [달라이라마, 마음이 뇌에게 묻다], 북섬, 2007

Abstract

A Study of Work on Plasticity of Truth

Park, Jae Young

Master of Fine Arts in Sculpture

Seoul National University

Now we are living in a complex social structure and flood of information, Abundant information is being provided to us without a limit, and such information can be distorted or transformed because of limited perception or erroneous delivery.

This study began with the question about transformation and distortion of the truth, which can happen during verification of a matter as the truth. At first, I attempted to accuse the falsehood of the truth and distinguish its credibility, but then, while working, I realized I cannot clearly distinguish the true from the false, and reality from fiction. However, I discovered that the truth is not absolute and has ‘plasticity’ like sand as it can be transformed. This ‘plasticity of truth’ suggested artistic possibility in that it can change or create the truth.

By learning about fraudulent methods from the news or observing forged Chinese products, I established a 'methodology to plasticize the truth,' and applied it to a space design to observe people's reaction. Furthermore, I attempted to combine 'the methodology to plasticize the truth' and narrative, and observed that art exhibition or story structure influences expansion of reality beyond its boundary. However, such attempt comes to conclusion by the reaction of the audience, and takes some time to see whether it was successful, and therefore, it requires diverse and long-term trials and observations.

Keyword: truth, plasticity of truth, expansion of reality
Class of: 2007-21415