



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](#)

미술대학 석사 학위논문

인식의 변화를 통한  
통념으로부터의 이탈에 관한  
작품연구

2017년 2 월

서울대학교 대학원

미술대학 조소과

배연미

인식의 변화를 통한  
통념으로부터의 이탈에 관한  
작품연구

지도교수 권 대 훈

이 논문을 미술대학 석사 학위논문으로 제출함  
2017 년 2 월

서울대학교 대학원  
미술대학 조소과  
배연미

배연미의 석사 학위논문을 인준함  
2017 년 2 월

위 원 장 \_\_\_\_\_ 이용덕 (인)

부위원장 \_\_\_\_\_ 오귀원 (인)

위 원 \_\_\_\_\_ 이종건 (인)

## 국문초록

본 논문에서는 사회에서의 통념과 보편화된 양식이 우리의 인지와 감정에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 연구하고자 하였다. 그리고 본인은 이러한 사회적 통념으로부터 이탈하기 위해, 우리의 인지 방식에 변화를 주고, 학습된 사고와 감정을 전환시키는 작업을 진행하였다.

우리는 종종 사회에서의 정형화된 형식이나 양식에 의해 대상을 표면적으로 인지하게 되고, 표면이 불러일으키는 감정에 몰입하게 되면서 그 안의 실체를 인식하지 못하곤 한다. 또한, 사회에서의 관념적 기준은 우리가 실제 대상을 규정된 의미와 가치로 받아들이게 한다.

사람들은 사회에서의 관념을 언어로 학습하는 과정을 통해 대상을 고정된 의미로 인식하게 되고, 언어의 논리 구조 안에서 사고하게 된다. 또한, 그들은 대상의 가치를 사회시스템에서 통용되는 기준으로 판단하게 된다. 하지만, 이러한 체계는 우리가 실제 대상을 복합적인 의미로서 이해하고, 각자의 구체적인 삶 안에서 그 가치에 대해 생각하는 것을 방해한다. 본인은 본 연구를 통해서 이러한 사회시스템에서 발생하는 한계나 문제점에 대해서도 서술하고자 하였다.

더욱이, 현실에서는 언어로 명확하게 표현할 수 없거나, 논리적으로 이해할 수 없는 일들이 생기곤 하는데, 본인은 삶에서 이러한 상황이나 사건을 맞닥뜨렸을 때마다 의문이 들곤 했다. 특히 대상의 모순된 이면이 드러날 때 혹은 실제 대상에서 느껴지는 감정이 사회에서 학습한 감정과 서로 충돌하면서 발생하는 아이러니에 주목하게 되었다.

본인은 위와 같은 생각을 기반으로, 작업에서 관념적 대상의 표면에 가려진 실체를 드러내거나, 정형화된 형식이나 양식을 바꿈으로써, 관념에 대한 관람자의 인식에 변화를 주고, 관념으로부터 학습된 사고와 감정을 전환 시키고자 하였다. 그리고 이러한 전환점을 통해서 관람자가

사회에서의 관념에 대해 스스로 의문하고 사유할 수 있기를 기대하였다.

또한, 본인은 대상을 단일한 의미로만 바라보는 것이 아니라, 복합적이고 총체적인 의미로서 이해하고자 하였다. 그리고 개별적 주체들이 사회에서의 규정된 관념을 다양하게 해석함으로써 그것의 고정된 의미가 해체 될 수 있다고 보았다. 더 나아가 본인은 작업에서 개인이 각자의 사고와 감정을 기반으로 대상의 의미와 가치를 생각하고 소통할 수 있는 계기를 만들기도 하였다.

본인은 삶을 살면서 모든 것은 소비되어 결국은 사라질 것이고, 남는 것은 자신의 기억과 경험뿐이라는 생각을 하곤 했다. 본인은 이후에 좀 더 발전되고 심화된 작업을 통해서 참여자가 기존의 사회시스템에서 벗어나 새로운 경험을 할 수 있기를 희망해 본다.

**주요어** : 사회시스템, 관념, 실재, 인지, 감정, 모순

**학 번** : 2012-21206

## 목 차

들어가며 .....	1
1. 표면에서의 관념으로 감정이입 .....	2
2. 관념과 모순되는 감정 .....	6
3. 관념적 기준에서 벗어나 -현실에서의 현상과 개인의 경험들 .....	9
마치며 .....	12
작품설명 .....	14
Abstract .....	33

## 들어가며

개별적인 것들은 사회에서의 관념들로 언어화되거나, 규정된 기준을 중심으로 유형화, 범주화, 수치화되어 정해진 틀 안에서 체계화된다. 또한, 이러한 사회시스템 안에서 형성된 정형화된 양식은 각자의 삶에서의 습관이나 사회적 관습을 만들어 낸다. 본인은 이러한 정해진 범주 안에서 우리가 대상을 어떻게 인지하고 이해하고 있는지, 그리고 그 안에서 발생하는 한계나 문제점은 없는지 살펴보고자 하였다. 더불어 사회시스템에서 통용되는 관념이나 기준이 우리의 사고뿐 아니라 감정에는 실제로 어떠한 영향을 미치는지에 대해서도 연구하고자 하였다. 그리고 본인은 사람들이 이러한 체계에서 빠져나와 사회적 통념에 대해 스스로 의문할 수 있게 하기 위해, 인식에 변화를 주고, 학습된 사고와 감정을 전환시키는 작업들을 진행하였다.

본문 1장에서는 정형화된 형식이나 양식에 의해서 우리가 어떻게 대상을 표면적으로 인지하게 되고, 또 그러한 표면에 어떻게 감정을 이입하게 되는지를 서술하였다. 그리고 그러한 표면 속의 모순된 실체가 드러났을 때, 우리의 감정은 어떻게 전환되는지에 대해서도 설명하였다. 2장에서는 우리가 대상을 사회에서의 관념으로 습득하게 되면서, 그것의 의미를 어떻게 인식하게 되고, 그에 대해 어떻게 사고하게 되는지에 대해 살펴보고자 하였다. 그리고 대상의 관념적 의미와 모순되는 실제 대상의 상태나 현상에서 느끼는 아이러니한 감정에 대해 주목하고자 하였다. 마지막으로 3장에서는 사회에서의 관념적 기준에서 벗어나, 대상을 복합적이고 총체적인 의미로 이해하기 위한 시도들에 대해 설명하였다. 그리고 각 장에서의 내용들을 기반으로 그러한 내용과 연관되는 작업들이 실제로 어떻게 진행되고 실현되었는지, 작업의 방식이나 과정에 대해서도 기술하고자 하였다.

## 1. 표면에서의 관념으로 감정이입

사회에서 대량생산되는 수많은 종류의 물건은 일반적으로 우리의 삶에서 실용적인 기능을 할 수 있도록 만들어 진다. 그리고 이러한 물건은 우리의 일상생활에서 특정한 목적을 위해, 필요에 의해 사용되어 진다. 또한, 물건의 실질적인 기능보다도 그것이 지니고 있는 외형적인 특징에 의해 우리의 감각이 반응하고, 그에 대한 감성이나 감정이 작용하기도 한다. 일종의 유희적인 성격만을 지니고 있는 물건은 딱히 어떠한 기능이 없어 쓸모없는 것으로 생각 되어 질 수도 있지만, 그것은 한편으로 우리의 감각과 감정을 만족시키는 기능을 하는 것으로 볼 수 있다.

기업들은 물건의 효율적인 기능을 중요시하기도 하지만, 같은 기능을 하는 물건을 판매하는 기업들 간에는 상품의 이미지가 더 중요해 지고 있다. 이는 진열된 같은 상품들 중 어떤 것이 선택되는가에 따라 이익을 창출 할 수 있는 지 없는지에 대한 여부가 결정되기 때문이다. 사회에서의 기업들은 소비자가 물건을 실제로 경험하게 하기 보다는, 포장된 상품이나, 매스미디어를 통해 광고되는 상품의 이미지로 먼저 경험하게 한다. 그리고 이러한 상품의 이미지는 주로 스크린 위에서 평면적인 상태로 보여 진다. 따라서 기업들이 사용하는 이러한 형식이나 양식에 의해 우리는 실제 대상이나 현상을 표면화된 상태로 인지하게 되는 것이다. 뿐만 아니라, 기업들은 광고를 통해 상품의 긍정적인 이미지를 소비자들의 심리에 각인시키기도 한다. 그리고 이에 따라 소비자가 스스로 상품을 구입하게 함으로써, 불안정한 심리가 해결되고 보장된 행복이나 즐거움을 소유할 수 있을 것이라는 환상을 믿게 한다. 기업들은 단순히 상품의 실질적인 기능을 여러 매체를 통해서 광고하는 것이 아니라, 소비자들의 심리를 자극해 그것을 필요로 하게 되는 욕구를 불러일으키게 하는 것이다. 그리고 이러한 사회적 환경에 따라 우리는 더 이상 생존이나 물리적인 필요에 의해서만 물건을 구매하는 것이 아니라, 욕구를 충족시키기 위해 물건을 소유하고 소비하게 되는 것이다.



우리는 이러한 환경 안에서 실제 물리적 대상이나 현상을 표면적으로 인지하게 될 뿐만 아니라, 그 표면이 불러일으키는 감정에 함몰됨으로써 표면에 가려진 실체를 인식하지 못하게 되곤 한다. 또한, 우리는 상품이 만들어지는 과정 전체를 경험하지 못하기 때문에, 단편적인 부분들만을 인지하게 된다고 볼 수 있다. 즉, 우리는 기업들이 강조하고 극대화 하는 부분만을 보게 되고, 표면으로 드러나지 않는 부분들은 당연히 알지 못하게 되는 것이다. 더욱이 많은 기업들이 사용하는 문법들은 갈수록 교묘해지고 복잡해져, 우리는 그들의 본래 목적이나 목표 또는 내부구조의 체계를 파악하기 어려워지고 있다.

또한, 우리는 대상의 표면이 불러일으키는 환상이나 허상을 실재하는 것으로 착각하기도 하고, 표면적으로 재현된 대상을 실제 대상과 일치하는 것으로 믿게 되기도 한다. 이와 같이, 실제 대상을 재현한 이미지를 보면서 실제 대상이 존재하는 것처럼 인지할 때, 우리는 원본에서 느끼는 유사한 감정을 느끼곤 한다. 재현된 동물 이미지나 인형을 보고, 실제 동물에서 느낀 감정을 느끼는 경우처럼 말이다. 그리고 실제 동물의 움직임을 모방한 작동완구나 로봇과 같은 기계장치를 마치 실제로 살아있는 것처럼 인지하고, 그것을 하나의 생명체나 인격체로서 인식하기도 하는데, 본인은 이러한 경우 우리가 대상이 처해있는 상황에 감정을 더욱 이입하게 된다고 보았다.

더 나아가, 우리는 대상을 표면적<sup>1)</sup>으로 볼 때, 그것을 사회에서의 관념적<sup>2)</sup> 의미로 인식하고, 그러한 관념에 대응하는 학습된 감정을 지니게

---

1) 본 논문에서 ‘표면’은 두 가지의 의미를 포괄하는 용어로 사용되고 있다. 첫 번째는, 물리적인 대상의 겉에서 보여 지는 모습, 외형을 뜻하는 ‘표면’이고, 두 번째는, 우리가 흔히 어떤 것을 표면적으로 이해한다고 했을 때의 ‘표면’이다. 본인은 후자의 경우에서, 대상을 일반적으로 통용되는 의미로 입을 때, 그것을 개괄적으로만 이해하게 되면서, 대상의 핵심적인 부분을 파악하고, 그것을 심도 있게 이해하지 못하게 된다고 보았다.

2) 관념은 대상에 대한 개인의 생각을 일컫는 말이기도 하지만, 본 연구에서의 관념은 사회의 안에서 형성되고, 규정된 의미로서 통용되는 것을 말한다.

되곤 한다. 아이나 작고 귀여운 동물의 이미지를 보고, 순수하고 여린, 보호해야할 대상으로 생각하고 그에 따르는 감정을 느끼거나, 반지를 결혼의 의미로 읽고, 사랑과 같은 감정을 떠올리게 되는 것처럼 말이다. 본인은 이러한 학습된 감정이 그 어떠한 감정보다도 더 강력하게 작용하는 것처럼 느꼈다. 그리고 이는 우리가 대상의 관념적 의미를 언어로 반복 학습하면서 그에 따르는 감정이 우리의 머릿속에 각인되기 때문이라고 생각했다. 사회에서의 관념에 대한 우리의 사고와 감정이 어떻게 학습되는지에 대해서는 제 2장에서 좀 더 구체적으로 설명하고자 한다.

본인은 위에 언급된 생각들을 기반으로 <Out of Order>와 <Untitled>을 진행하게 되었다. <Untitled>에서는 관람자가 대상의 표면을 어떻게 실재로서 인식하게 되고, 그러한 표면화된 실재에 얼마나 감정적으로 몰입하게 되는 지, <Out of Order>에서는 표면에 가려진 실체를 드러나게 함으로써, 관람자의 인식에 변화를 주고, 관람자가 표면에 몰입하고 있는 감정을 전환시키고자 하였다. 그리고 그러한 전환점을 통해서, 표면에서의 관념적 의미가 불러일으키는 학습된 감정으로 부터 빠져 나올 수 있기를 바랐다.

본인은 <Out of Order>에서 살아 움직이는 동물인 것처럼 보이는 작동완구의 표면을 분해하면서 표면에 가려져 있던 내부가 점차적으로 드러나는 과정을 영상으로 기록하였다. 그리고 그러한 과정에서 대상에 대한 관람자의 인식은 어떻게 바뀌고, 표면에 몰입하고 있던 관람자의 감정에는 어떠한 변화가 일어나는지 관찰하게 되었다. 영상에서 움직이는 동물을 재현한 작동완구를 분해하는 행위는 마치 살아있는 동물을 해부하는 것처럼 보여 진다. 더욱이 본인은 이러한 분해 과정에서 마치 보호되어야할 대상이 파괴되는 것처럼 보여 져 관람자가 폭력적이라고 느낄 것이라 예상하였다. 하지만 시간이 지남에 따라, 관람자가 표면에 가려져 있던 내부가 기계였음을 인식하게 되면서, 대상은 실제로 살아있는 생명체가 아니었음을 알게 되고, 실재라고 믿고 있던 표면은 허상이었음을

깨닫게 될 것이라고 생각 하였다.

<Out of Order>에서 기계장치의 유동적인 움직임은 마치 그것이 살아 있는 생명체인 것 같은 느낌을 주는 것처럼 보여 졌다. 본인은 이러한 유동적인 움직임만을 표면화 하였을 때, 관람자가 그것을 어떻게 인지하게 되고 또 그러한 표면에 얼마나 감정을 이입하게 될지 의문하게 되었다. 본인은 이러한 의문을 가지고, <Untitled>에서 한 동작을 반복하며 구르는 기계장치를 커다란 천으로 감춤으로써, 관람자가 대상의 실체를 인식하지 못하게 하고, 끊임없이 꿈틀대는 유동적인 움직임을 표면화된 상태로 인지할 수 있게 하였다. 그리고 이러한 과정을 기록한 영상이 평면 스크린에서 또 다시 표면화되어 보여짐 에도 불구하고, 관람자가 그러한 표면에 얼마나 감정을 몰입하게 되는지를 관찰 하고자 하였다.

<Out of Order>에서 대상의 표면은 관람자가 그것을 관념적 의미로 인식하게 하고, 동시에 그 안의 실체를 인식하지 못하게 하는 껍데기인 것처럼 보인다. 이와 달리, <메모리마켓>작업에서의 포장은 참여자가 물건의 표면에서 드러나는 외형적 특징이나 기능을 보고 그것을 규정된 의미로만 인식하지 않게 하기 위한 설정이자 장치로서 사용되었다. 이 작업에서는 참여자가 자신의 물건을 포장하고, 포장된 물건의 표면에 그 물건에 대한 개인의 기억이나 경험을 글로 적어 이야기 할 수 있는 형식을 지니고 있다. 이에 따라 다른 참여자는 포장되어 무엇인지 알 수 없는 물건을 추측하고 상상해보거나, 포장된 물건 위에 적힌 글을 읽고 그 물건의 의미에 대해 생각해 볼 수 있다. 나아가, 본인은 참여자들이 <메모리마켓>을 통해서 포장된 물건 위에 글로 적힌 기억 또는 물건에 대한 기억(글)을 서로 교환하면서 물건의 가치에 대해 생각하고 소통할 수 있기를 바랐다.

## 2. 관념과 모순되는 감정

1장에서 본인은 우리가 사회적 환경에 의해 대상을 표면적으로 인지하게 되고 그러한 표면에 감정을 이입하게 된다고 설명하였다. 2장에서는 우리가 사회의 안에서 대상의 의미를 어떻게 인식하게 되고, 그에 따라 우리의 감정은 또 어떻게 움직이는 지에 대해 좀 더 구체적으로 서술하고자 하였다. 우리는 대상을 사회에서 만들어진 관념으로 인식하게 될 때가 있다. 사회에서의 관념은 대상이 언어로 정의되는 과정에서 만들어지고, 규정된 의미로서 통용된다. 우리는 대상을 언어로 배울 때, ‘이것은 무엇이다’라는 방식으로 대상과 그것의 의미를 대응관계로 학습하게 되는데, 이러한 학습 방식에 의해, 우리는 현실에서의 실제 대상을 인식할 때 그것과 대응하는 고정된 의미를 떠올리게 된다. 더불어, 우리는 언어의 문법을 습득하게 되면서, 대상의 의미를 언어의 논리 구조 안에서 사고하는 방식을 지니게 된다. 하지만, 실제 대상과 그것을 정의하는 단어는 본질적으로 공통적인 성질이 없는 이질적인 것이기 때문에, 대상과 그 단어가 단순히 대응하는 것이라 볼 수 없다. 나아가 실제의 대상이 언어로 치환되어 언어의 구조로 옮겨질 때, 그것의 본래 성질을 잃게 되면서, 그 의미 자체가 바뀔 수 있기 때문에, 실제 대상의 의미를 언어의 구조 안에서 이해하는 데에는 한계가 있다. 따라서 대상의 이름과 그 정의를 안다고 해서, 그 실재를 이해하고 있는 것은 아니며, 더욱이 언어의 구조를 알고 있다고 해서, 실제세계의 체계를 파악하고 있다고는 볼 수 없는 것이다.

우리는 이러한 과정에서 대상을 관념적 의미로 이해하고, 사고하는 방식을 습득하게 될 뿐만 아니라, 그러한 관념에 대응하는 감정도 학습하게 된다. 따라서 우리가 대상을 인식할 때, 그것의 관념적 의미가 불러일으키는 학습된 감정이 개인이 대상에서 느끼는 감정보다 한 발짝 앞서 작동되기도 한다. 하지만, 대상들과 대응되는 관념적 의미들이 언어의 구조 안에서 체계화됨에도 불구하고, 그것들 간의 자의적관계가 긴밀하지

않기 때문에, 실제 대상의 상태나 현상이 그것의 관념적 의미와 어긋나는 경우가 발생한다. 또한, 우리는 실제 대상의 상태나 현상에서 느끼는 감정이, 그것의 관념적 의미가 불러일으키는 학습된 감정과 일치하지 않는 것처럼 느낄 때가 있다. 그리고 우리는 이처럼 서로 충돌하는 모순된 감정들 사이에서 갈등하게 될 때, 아이러니한 감정을 느끼곤 하는 데, 화려한 이미지들이 느끼게 하는 공허함, 광고에서 행복이라는 단어가 주는 무료함, 진지함에 있어서 참을 수 없는 웃음, 쓸데없는 것에서 오는 즐거움, 작은 기계의 고장이 주는 절망감이나 슬픔과 같은 것이 이에 속한다.

현실에서 느끼는 우리의 감정은 사전적 의미로 정의 될 수 있는 것이 아니다. 행복이라는 단어는 사회에서의 관념으로 통용되고 있지만, 실제 삶에서 우리가 느끼는 행복은 그것의 관념적 의미와 대응하지 않는다. 본인은 소비사회에서 행복이라는 관념이 어떻게 통용되고 있는지를 조사하기 위해, 광고에서 '행복'이라는 단어가 들어간 문구들을 수집하게 되었다. 그리고 이러한 수집과정에서, 행복이라는 관념이 지나치게 반복되면서 그것의 본래 의미가 전복되는 것처럼 느끼게 되었다.

또한, 본인은 행복의 관념적 의미가 소비사회에서의 표면적인 형식이나 양식에서 어떻게 사용되고 있는지를 살펴보았다. 매스미디어 광고에서는 행복이라는 관념이 화려한 색감이나 이미지, 행복을 연기하는 어조나 말투, 즐거운 음악 등으로 표현되고, 이러한 형식은 양식화되어 사회에서 통용되고 있는 것처럼 보여 졌다. 하지만, 본인은 현실에서의 행복이 규정된 정의나 정형화된 양식의 틀 안에 맞춰 지는 것이 아니라, 그것이 지니는 형식에 따라 본래의 의미가 바뀌기도 하고, 상황에 따라 전혀 다른 의미로 역전될 수 있는 것이라고 생각했다.

본인은 이와 같은 생각들을 가지고 <HAPPINESS>작업을 진행하게 되었다. 본인은 행복이라는 단어가 들어간 서적들의 문구들을 모아 하나의 대본을 만들고, 성우에게 행복한 감정으로 연기하는 것처럼 읽다가,

점차적으로 강조-강요-과장-광적인 어조와 말투로 읽어 주기를 부탁했다. 그리고 관람자가 행복이라는 관념과 상응하지 않는 이와 같은 형식을 통해, 불편하고 아이러니한 감정을 느끼게 됨으로써, 그러한 관념에 대해 스스로 의문하게 될 것이라고 생각하였다.

지금까지 본문의 1, 2 장 내용에서는 우리가 대상을 표면적으로 인지하고, 관념적인 의미로 인식하게 됨으로써 관념으로부터 학습된 감정을 느끼게 된다고 설명하였다. 본인은 이러한 보편적인 과정에서 이탈하고자 <Out of Order>와 <Untitled>에서는 대상의 모순된 이면을 인지할 수 있게 하고, <HAPPINESS>에서는 사회시스템에서 사용하는 정형화된 형식이나 양식을 바꿈으로써, 대상을 관념적 의미로만 인식하는 것에 변화를 주고 그러한 관념이 불러일으키는 학습된 사고와 감정을 전환 시키고자 했다. 그리고 이러한 전환점을 통해서 관람자가 관념에 대해 스스로 의문하고 사유할 수 있기를 바랐다.

### 3. 관념적 기준에서 벗어나

#### -현실에서의 현상과 개인의 경험들

대상들은 사회의 안에서 통용되는 관념들로 언어화 되고, 규정된 기준을 중심으로 유형화, 범주화, 수치화되면서 체계화되는 과정을 겪는다. 이러한 사회의 체계 안에서 적용되는 관념적 기준에는 어떤 것들이 있으며, 그 기준들은 우리의 인식에 어떠한 영향을 미치고, 우리가 어떻게 대상의 의미를 이해하고 그 가치를 판단하게 하는 가?

마켓에서의 물건들이 기능별로 분류되고 그 가치는 화폐의 단위로 환산되는 것처럼, 대상은 유형화되어 범주화되기도 하고, 언어나 수(숫자)와 같은 기호로 치환되어 체계화되기도 한다. 나아가 이러한 수치화된 정보들은 기계들이 인식할 수 있는 코드로 변환되어 디지털 시스템화되고 있다. 우리는 이러한 체계 안에서 통용되는 기준으로 대상의 가치를 판단하고 사고하는 방식을 습득하게 되는데, 본인은 이러한 시스템 안에서 대상이 규정된 기준을 중심으로 수치화되고 계산되는 방식에 대해 의문을 가지게 되었다.

사회에서는 물리적인 대상뿐 아니라, 비-물리적인 공간이나 시간도 고정되고, 규정된 대상으로서 기능한다. 그리고 그것의 기능이나 목적에 따라 서로 분리되고 분류되면서 범주화된다. 또한 물리적, 비-물리적인 대상을 측정하기 위해, 하나의 고정된 단위를 기준으로 그것을 분절시키기도 한다. 하지만, 현실에서의 실제 공간이나 시간은 서로 단절되고, 분절되어 있는 것이 아니라, 보다 유연하고 유동적인 것이다. 더 나아가, 본인은 심리적인 측면에서 바라 봤을 때도, 공간과 시간은 절대적인 것이 아닌, 상대적인 것이며, 고무줄처럼 수축되고 늘어나거나, 무한히 확장될 수도, 사라질 수도 있는 것으로 보았다. 뿐만 아니라, 사람의 감정도 희로애락과 같이 언어화, 유형화, 체계화되기도 하는데, 본인은 감정이 끊임없이 변화하는 현상<sup>3)</sup> 이자 때로는 여러 감정들이 서로 얽혀있는 복합

적인 상태이기 때문에, 그것을 한정된 언어로 명확하게 설명하여 유형화시킬 수 없는 것으로 보았다. 더욱이 감정을 하나의 기준을 중심으로 수치화하여 계산하는 과정에서 한계와 문제점이 발생한다고 보았다.

본인은 자신이 느끼는 이러한 한계를 <측정할 수 없는> 영상을 통해 드러내고자 하였다. 이 영상 작업에서는 디지털 체계에서 고풍을 지르고 있는 사람이 표면화된 이미지로 변환되고, 변환된 이미지는 픽셀의 단위들로 나뉘면서 모듈화 되어가는 과정을 보여주고 있다. 이러한 과정에서 기계는 대상을 정확하게 파악하고 측정하기 위해 하나의 단위를 기준으로 대상을 분절하고, 그러한 단위들을 수치화 시키는데, 이때 대상은 점차 분해되고 파괴되어 인지할 수 없는 상태까지 이르게 된다. 이와 동시에, 사람의 고풍소리도 기계가 정확하게 분석할수록 해체되고, 실제의 소리로부터 멀어져 점차 인식할 수 없는 소리가 되면서 결국 사라지게 된다.

실제 삶에서 대상의 의미는 언어로 명확하게 정의되기보다 사람들의 관점, 주변과의 관계, 그것이 속한 상황에 따라 지속적으로 변화할 수 있다. 대상의 가치 역시 하나의 기준으로 정확하게 규정되고 확정되는 것이 아니라, 개인에 의해 다르게 인식되고 판단될 수 있다. 우리는 각자의 기억이나 경험에서 유래하는 감각들을 기반으로 대상을 인지하고, 그에 대한 생각과 감정을 지니게 된다. 그로 인해 대상은 개인에 따라 서로 다른 의미와 가치를 지니게 되는 것이다. 본인은 작업을 통해 사람들이 사회시스템에서의 규정된 관념이나 기준에서 벗어나 각자의 관점에서 대상의 의미와 가치를 이해하고 경험할 수 있기를 바랐다.

사회는 개별적인 것들을 하나의 전체로 포괄하고, 그 전체의 안에서 만들어진 평균이나 보편은 우리의 삶의 기준으로 적용된다. 그리고 이러

---

3) 여기서 말하는 현상은 실제 세계의 물리적, 비 물리적 현상뿐 아니라, 우리의 내면의 심리적 현상도 포함한다.



한 범주에 벗어나는 개별성이나 특수성은 소외되고 무시되기도 한다. 하지만 본인은 사회가 상대적으로 다른 개별자들이 차이를 만들어내고, 그러한 차이들이 모여 다양하고 복합적인 관계 속에 얽히며 형성되어야 하는 것으로 보았다. 본인의 이러한 생각은 개별적인 주체들이 대상을 복합적이고 총체적인<sup>4)</sup> 의미로서 이해하길 바라는 태도로 이어졌다. 그리고 관념적 대상에 대한 사람들의 다양한 해석들을 수집하는 과정을 통해서, 그것의 고정된 의미가 해체될 수 있을 것이라고 생각 하였다.

<Moving>, <1초>, <메모리마켓>은 위와 같은 생각들을 기반으로 진행된 작업들이다. 첫 번째로, 본인은 <Moving>작업에서 좌대들을 쌓아 가변적인 구조를 만들고, 사람들이 각자 그 구조의 기능을 다르게 인지하고, 반응하기를 바랐다. <1초>에서는, 관념적 시간이자 시간의 최소 단위인 1초 동안 시계가 내는 소리를 여러 사람이 다르게 해석해 재현할 수 있도록 하였다. 그리고 그 각각의 소리를 하나의 흐름으로서 연결했을 때, 각자가 낸 소리들 간에 음의 길이나 높낮이에서 차이들이 발생하면서, 특정한 장르의 형식이나 양식에 맞춰진 리드미컬한 음악이 아닌, 들쭉날쭉한 변화가 있는 사운드가 만들어지도록 하였다. <메모리마켓>은 물건의 가치를 단순히 화폐의 단위로 환산하지 않고, 사람들이 각자의 개인적인 기억이나 경험을 기반으로 물건에 대한 의미와 가치에 대해 생각 해 볼 수 있는 장이다. 본인은 사람들이 이러한 장을 통해서, 그들 각자의 삶에서 함께했던 물건의 기억이나 경험을 적은 글을 서로 교환하는 방식으로, 물건의 의미와 가치에 대해 소통 할 수 있기를 기대하였다. 그리고 본인은 이러한 작업들을 통해, 사람들이 사회시스템에서 통용되는 관념적 기준으로부터 벗어나 사유하고 경험할 수 있기를 희망하였다.

---

4) 개별적인 것들의 총합이자, 그 전체를 포괄하는 의미.

## 마치며

형식적인 측면에서 바라봤을 때, 본인은 대상이 점차적으로 변하는 상황이나 현상을 기록하기 위해 영상매체를 사용하곤 했다. 하지만, 본인은 작업의 결과물이 영상이라는 점에서, 사람들이 직접적으로 그러한 과정을 몸으로 경험하며 느끼고 생각하기보다, 스크린 상에서의 움직이는 이미지를 관람하는 태도를 지니게 된다는 점에 있어서 항상 아쉬움이 컸다. 더욱이, 작업이 기존의 사회시스템에서 벗어나기 위한 의도로 시작한 작업임에도 불구하고, 결국 디지털 체계 안에서 작동한다는 점에 있어서 스스로 굉장히 모순적이라고 생각하게 되었다. 본인은 이러한 문제점에 대해 고민해야 할 필요성을 느끼게 되었고, 이는 이후의 작업에서 보완되어야 할 것이라고 생각했다.

또한, 본인은 작업에서 하나의 관념적 대상을 사람들의 관점에 따라서 변화하는 것으로 보고, 대상에 대한 사람들의 해석들을 수집하고 종합하여, 대상을 복합적이고 총체적인 의미로서 이해하고자 하였다. 더불어 본인은 자신의 작업이 사람들 각자의 삶에 밀접하게 연결되기를 바랐다. 하지만, 이미 다양한 사람들이 살고 있는 지금의 시대에, 이와 같은 생각을 기반으로 작업을 구상하고 실현함으로써 과연 사회에서 유의미한 기능을 할 수 있는 지에 대한 의문이 들었다. 더욱이, 본인은 작업을 진행하면서, 사회체계에서의 한계점이나 문제에 대한 의식이 보다 분명해져야 됨을 깨닫게 되었다. 왜냐하면, 분명한 문제의식에서 그에 대한 대안이 될 수 있는 작업의 구체적인 양상을 구상할 수 있고, 그것이 그 작업을 실행하기 위한 원동력이 되는 핵심적인 역할을 한다고 생각했기 때문이다. 따라서 본인은 이후의 작업에서, 보다 명확한 문제의식을 가지고, 사회적 맥락에서 구체적으로 무엇을 탐구하고, 실현시킬 것인지 충분히 고민해야 할 것이다.

본인은 삶을 살면서 모든 것은 소비되어 결국은 사라질 것이고, 남는 것은 자신의 기억과 경험뿐이라는 생각을 하곤 했다. 본인은 이후에 좀 더 발전되고 심화된 작업을 통해서 참여자가 기존의 사회시스템에서 벗어나 새로운 경험을 할 수 있기를 희망해 본다.

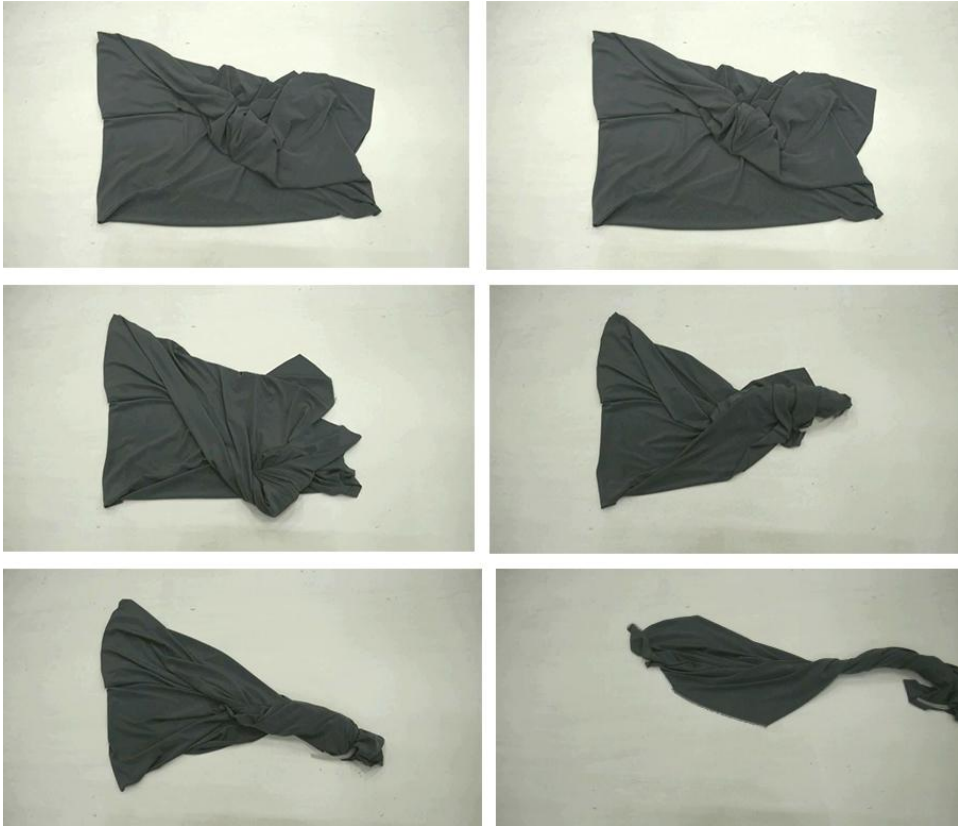
## 작품설명



<작품1> “Out of Order” 영상, 4분, 캡처 이미지

## <Out of Order>

본인은 대상의 표면이 불러일으키는 환상이 실체보다 더 강력한 경우, 그것이 어떻게 잘못 인지 될 수 있는지, 그리고 그러한 표면적 허상에 의해 어떻게 우리의 감정까지 컨트롤 되어 질 수 있는지에 대해 의문하게 되었다. 본 영상 작업은 대상의 표면이 분해되고 해체되면서 표면에 가려져 있던 실체가 드러나는 과정을 기록한 것이다. 본인은 이러한 과정에서 대상의 물리적 상태가 변하고, 대상의 모순된 이면이 드러남에 따라 관람자의 감정이 어떻게 전환되는지를 관찰하게 되었다. 영상에서는 움직이는 작동완구를 서서히 분해하는 과정을 보여준다. 살아있는 생명체와 같은 모습을 한 기계장치를 부수며 해체하는 행위는 마치 동물을 도살하고 해부하는 것처럼 보여 진다. 그리고 이에 따라, 관람자는 파괴적이고 폭력적인 감정을 느끼게 된다. 또한, 해체되고 있는 대상은 고통스러워하거나 괴로워 소리는 지르는 것이 아니라 오히려 광적으로 웃는 기괴한 웃음소리를 내는데, 이러한 상황은 관람자의 감정을 불편하게 하거나, 머리로는 더욱 더 이해되지 않는 끔찍함을 느끼게 한다. 그러나 관람자는 점차 그것이 진짜 동물이 아닌 가짜 동물이었으며, 기계의 표면이자 껍데기임을 깨닫게 된다. 그리고 생명력을 만들어내고 컨트롤하는 실체의 모습은 작은 모터였을 뿐이라는 것을 알게 되면서, 폭력적이고, 끔찍하다고 느꼈던 감정은 점차적으로 해소된다. 이처럼, 우리는 표면이 불러일으키는 환상에 몰입하게 됨으로서 그 안의 실체를 인식하지 못하게 될 때가 있다. 이는 우리가 대상을 인식하기전에 우리의 인지체계가 먼저 앞서 작동하게 되면서 일어나는 현상이다. 본인은 이러한 작업에서 겉으로 드러난 표면을 가짜 껍데기로 보고, 보이지 않는 이면을 그 속의 실체로 구분하며 대상을 이해하려 하기 보다는, 대상의 표면과 그 표면에 가려진 모순되는 실체 간의 갈등에 주목하고, 대상의 이면이 드러났을 때 우리의 감정이 어떻게 전환되는 지 관찰하고자 하였다.



<작품2> “Untitled” 영상, 6분, 캡처 이미지

## <Untitled>

우리는 선물상자를 받으면 그 안에 무엇이 들었는지 궁금해 하게 된다. 이처럼, 대상이 포장되어 있을 때는 그 안에 들어 있는 대상이 보이지 않기 때문에, 우리는 겉 표면의 상태만을 보고 그 안에 무엇이 들어 있는지 상상하고 추측하게 된다. 그리고 박스를 열고, 그 안에 있던 내용물 확인하게 될 때, 우리는 예상했던 것과는 다른 것이 들어 있어서, 기쁨 수도 있고, 놀랄 수도 있고, 실망 할 수도 있고, 황당할 수도 있다. 본인은 이와 같이 대상이 표면화된 상태일 때 우리가 지니게 되는 심리와 그 표면과 상반되는 이면이 드러났을 때, 전환되는 감정에 주목하게 되었다.

본 영상작업에서는 계속적으로 움직이고 있는 대상이 천으로 덮여있다. 이로 인해, 관람자는 실제 대상을 인식할 수 없게 되고, 천에 의해 표면화된 대상의 유동적인 움직임과 그것이 만들어내는 현상만을 인지할 수 있게 된다. 그리고 이러한 유동적인 움직임은 보는 사람으로 하여금 천속에서 무언가가 살아 움직이고 있는 것 같은 착각을 불러일으킨다. 하지만 시간이 지남에 따라, 관람자는 천으로 가려져 보이지 않던 대상이 기대했던 것과는 다르게, 살아있는 생명체가 아닌, 구르는 동작을 반복하며 움직이는 기계 장치였음을 깨닫게 된다.





<작품3> “HAPPINESS”사운드가변설치, 5분,

만들기, 워킹 맘 홀 스쿨, 하루 15분의 행복, 행복한 책읽기 ,마흔 살 행복한 부자 아빠 , 내 강아지 스트레스 없이 행복한 75가지 놀이 방법 , 절망의 나라의 행복한 젊은이들 , 행복강사의 인문학, 행복한 질문, 행복의 신화, 인문학은 행복한 놀이다 . 행복한 경매투자 첫 걸음, 행복을 누릴 권리 행복을 나눌 의무, 12감각을 깨워야 내 아이가 행복하다. 행복을 찾아가는 자기 돌봄, 오늘 나는 더 행복하다, 엄마 내가 행복을 줄게, 상위 1% 아이를 만드는 행복한 교과서, 공부 성공 행복은 쉽다 아이를 낳아도 행복한 프랑스 육아, 행복한 은퇴, 가장 행복한 공부, 행복한 삶을 위한 인문학, 행복의 정복, 행복한 인재로 키우는 예술의 힘, 행복의 특권, 왜 행복 경영인가? 직원이 행복한 회사. 즐거운 모금, 행복한 기부, 내 강아지 행복한 노견생활, 상처의 뒷에서 행복의 꽃 피우기. 나는 더 이상 행복을 미루지 않기로 했다, 행복을 인터뷰하다 , 인문학에 묻다, 행복은 어디에 , 우린 행복하려고 태어난 거야, 행복한 우리 집 가계부, 이 세상 살지 말고 영원한 행복의 나라 가서 살자. 해피엔딩-행복한 죽음을 위하여, 나는 대한민국의 행복한 교사다. 잘 놀 줄 아는 사람의 행복한 은퇴 전략, 행복의 정복, 마흔 살 행복한 부자아빠의 특별한 편지 ,아빠 우린 왜 이렇게 행복하지? 행복한 여행 잘되는 호텔, 행복을 선택한 사람들 , 행복을 부르는 자존감의 힘, 7가지 인간 행복 사용설명서 ,행복한 육아일기, 행복한 노후를 맞이하는 7가지 지혜 , 삶에 행복을 주는 시기적절한 질문 , 행복의 사회학, 국민 행복시대 개막, 더 많이 소비하면 우리는 행복

<참고자료1> 책 제목들을 수집해 만든 스크립트

## <HAPPINESS>

본인은 한사람이 행복에 관해 끊임없이 이야기하고 있는 것을 듣고 있었던 적이 있다. 당시, 상대방은 단지 긍정적인 말들을 해 주려는 것처럼 보여 졌지만, 반복되는 긍정이 세뇌되는 듯해 불편하고 괴로운 감정을 느꼈다. 본인은 웃으며 말하고 있는 사람에게 이러한 반감을 느끼고 있다고 생각하니, 자신의 감정이 도덕적으로 옳지 않은 것으로까지 판단되면서 스스로에게 커다란 의문이 들었다. 본인은 이처럼 행복이라는 관념적 의미와 모순되는 감정을 느끼게 되면서, 내면적 갈등을 겪게 되었다. 그리고 이와 같은 경험을 통해서, 행복이라는 관념적 의미에 대해 의문하게 되었다.

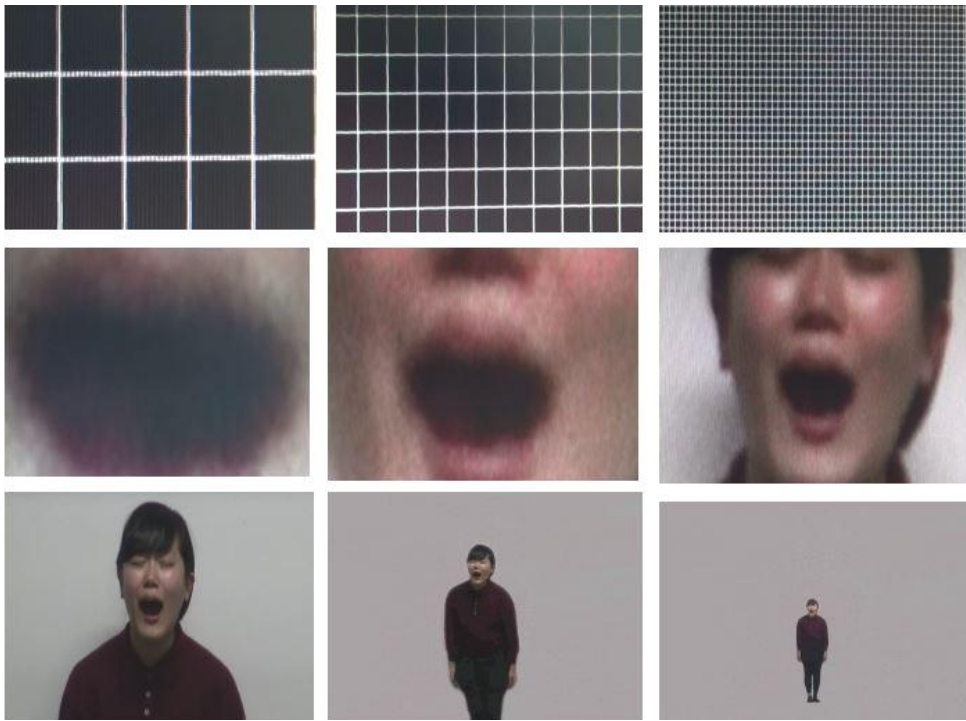
본인은 소비사회에서 행복이라는 관념이<sup>5)</sup> 어떤 맥락에서 어떻게 사용되고 있는지 조사하기 위해, 광고에서 ‘행복’이라는 단어가 들어간 문구들을 수집하였다. 그리고 이러한 수집과정에서, 행복이라는 단어가 주로 가정, 여성, 아이, 교육, 사회등과 관련되어 사용되고 있음을 알 수 있었다. 이러한 사실은 <참고사진1>을 보면 짐작해 볼 수 있다. 기업들은 행복이라는 관념을 이용해 소비자의 이목을 끌 수 있는 그럴듯한 문구나 타이틀 들을 만드는 것처럼 보인다. 행복이라는 단어가 들어간 책 제목들을 살펴보면, 행복과는 무관할 것 같은 것들 까지 행복이라는 단어와 조합되어 있다. 뿐만 아니라 종교와 관련된 서적들에도 상업적인 목적으로 행복이라는 단어가 많이 사용되고 있음을 알 수 있다. 우리는 이를 통해 행복이라는 단어가 얼마나 무분별하게 사용되고 소비되고 있는지 그리고 우리가 얼마나 행복이란 감정에 목말라 있는지도 알 수 있다. 하지만 본인은 오히려 그 행복이라는 말이 반복 될수록, 그 의미가 진부해져 버리고, 한편으로는 너무 열망해서 소비되고 고갈되어 결국에는 그 의미가 전복되어 버리는 것처럼 느꼈다.

5) 행복이라는 단어를 들었을 때, 연상되는 학습된 의미나 이미지

이러한 소비사회 시스템 안에서 만들어진 정형화되고 보편화된 양식은 또 우리의 감정에 어떠한 영향을 미치고 있을까? 광고뿐 아니라 tv나 영화와 같은 매스미디어 에서는 정형화된 장르의 양식을 사용하는 것처럼 보인다. 그리고 우리는 정해진 양식이나 형식에 따라 대상에 대해 다르게 느끼고 생각하게 된다. 여러 형식들 중 하나인, 광고에서의 소리는 소비자가 광고에 감정적으로 이입할 수 있게 하는 장치로서 작용하는데, 특히 음악은 특정한 감정을 전달하고, 그러한 감정에 동화되도록 하는 강력한 수단으로 사용된다. 또한, 본인은 대중문화가 여러 장르로 구분됨에 따라, 인간의 감정도 분류되고, 그 각각의 정형화된 장르와 연결되는 정해진 감정이 있는 것처럼 느꼈다. 멜로드라마는 서정적인 감성을, 공포영화는 긴장감과 두려움을 느끼게 하는 것처럼 말이다.

본인은 매스미디어 광고에서 행복이란 관념이 화려한 색깔이나 이미지, 행복을 연기하는 어조나 말투, 즐거운 느낌의 음악 등으로 표현되며 이러한 형식이 양식화되어 사회에서 통용되고 있다고 보았다. 하지만, 현실에서의 행복은 이러한 규정된 양식의 틀 안에 맞춰 지는 것이 아니라, 그것이 지니는 형식에 따라 본래의 의미가 바뀌기도 하고, 상황에 따라 전혀 다른 의미로 역전되기도 하는 것이다. 본인은 이러한 생각들을 기반으로, 행복이라는 단어가 들어간 서적들의 이름들과 문구들을 수집해 하나의 대본을 만들었다. 그 다음, 성우에게 점차적으로 진지- 강요- 과장- 광적인 느낌의 감정을 연기하며 대본을 읽어 주기를 부탁 하였고, 이러한 과정은 녹음되었다. 본인은 관람자가 이와 같은 사운드 작업을 통해서, 목소리의 톤, 어조, 말투와 같은 형식에 따라, 행복이라는 관념을 다르게 인지하게 되고, 감정적으로 다르게 느끼게 되기를 바랐다. 나아가, 본인은 관람자가 행복이라는 관념과 상응하지 않는 형식을 통해 아 이러니한 감정을 느끼게 되면서, 그러한 관념이 불러일으키는 학습된 감정으로부터 벗어나 그에 대해 스스로 의문하고 사유할 수 있기를 기대 하였다.

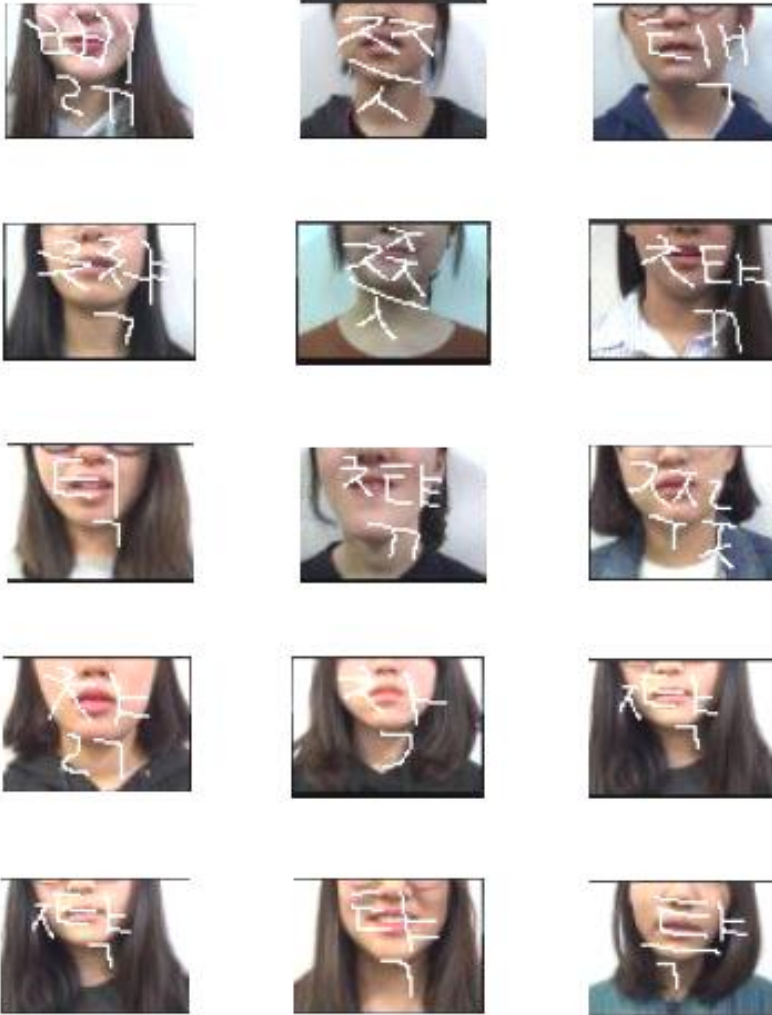
본인은 작업에서 행복이라는 말이 무한히 반복되고 축적될 수 록, 그것의 긍정적인 의미가 강화되는 것이 아니라 그것의 관념적 의미가 지니는 무게감이 더해지고, 그것이 지니는 감정의 밀도가 점차적으로 짊어져 마지막에는 증폭 되고 폭발되면서 무거웠던 감정이 가벼운 웃음으로 전환 되면서 해소되기를 바랐다. 그리고 결국은 그것의 관념적 의미가 전복되기를 기대하였다. 또한, 우리는 행복이라는 관념을 당연히 긍정적인 것이라고 믿고, 그와 반대되는 개념들은 부정적인 것으로 취급하는 이분법적인 사고를 갖게 될 때가 있다. 하지만, 행복이라는 관념도 우리에게 강요되고 강압적이면, 폭력적일 수 있다. 폭력적인 것은 물리적인 것만 있는 것이 아니라, 손에 잡히지 않는 관념, 고정관념에서도 올 수 있는 것이다.



<작품4> “측정할 수 없는” 영상, 35초, 캡처 이미지

## <측정할 수 없는>

디지털 시스템은 하나의 단일한 단위를 기준으로 모든 대상들을 수치화 시키고 수학적으로 계산하려 한다. 본인은 기계장치가 어떻게 사람의 심리적인 상태까지도 측정할 수 있는 지 의심하게 되었다. 본인은 사람의 감정이나 심리상태는 표면적으로는 가늠할 수 없고, 단순화될 수 없으며, 디지털 코드화 된 언어로 해석 될 수 없다고 보았다. <측정할 수 없는>에서는 사람의 감정이 기계적인 방식으로 측정되지 않는 과정을 보여주고 있다. 영상에서는 고통스럽게 소리를 지르고 있는 사람이 점차적으로 클로즈업 된다. 그리고 그 확대된 이미지는 다시 픽셀의 단위들로까지 나뉘면서 모듈화 되어간다. 디지털 시스템은 대상을 기계적인 방식으로 분명하게 파악하고 분석하기 위해 하나의 단위, 픽셀을 기준으로 수치화 시키려 하지만, 대상은 오히려 분열, 해체되어 더 이상 알아 볼 수 없게 된다. 또한, 소리 지르는 사람의 이미지는 최대한으로 단순화된 단위인 점으로 수치화되는 과정을 겪는데, 이러한 과정에서 이미지는 점차 줌-아웃되다가 결국은 사라져 버려 아무것도 없는 상태가 되어 버린다. 이와 동시에, 사람의 심리상태를 말해주는 고탐도 사운드에서의 단순화된 단위들로 변환될수록, 실제의 소리로부터 멀어져, 인간이 인식할 수 없는 소리가 되어버린다. 본인은 이러한 작업을 통해서, 심리적 공간의 헤아릴 수 없는 깊이를 기계적인 방식으로 정확히 분석하려고 할수록, 오히려 그 대상이 해체 되거나, 사라져 버리게 되는 과정을 표현하고자 하였다.



<작품5> “1초” 사운드 설치, 영상, 25초, 캡처 이미지,

## <1초>

본인에게 시간은 분절된 단위들의 연속이 아니라, 하나의 유동적인 흐름이다. 하지만, 시간은 사회에서 통용되는 단위를 기준으로 분절되고 수치화되어 계산된다. 1초는 일반적으로 사용되는 시간의 최소 단위이자, 인간이 만들어낸 관념적 시간이다. <1초> 작업은 사람들이 각자 1초간의 시간과 그 소리를 어떻게 다르게 인지하고 있는 지에 관한 작업이다. 본인은 시계의 바늘이 한번 움직이면서 1초간 내는 소리를 여러 사람에게 들려주고, 그 소리를 최대한 똑같은 소리로 재현해 달라고 부탁했다. 그리고 사람들이 재현한 음의 소리들을 수집해 하나의 지속적인 흐름이 되도록 연결하였다. 같은 1초라도 사람들은 각자 다 다르게 인지하기 때문에, 개인들 간의 인지차이에 의해 음의 길이와 높낮이가 형성되고 그것들이 이어져 들쭉날쭉한 변화가 있는 사운드가 만들어 졌다. 또한 이와 유사한 방식으로, 본인은 사람들에게 1초 동안 시계바늘이 내는 소리를 언어로 번역 했을 때 어떤 글자로 들리는 지를 글로 적어 읽어 주기를 부탁했다. 그리고 이러한 실험을 통해, 사람들이 같은 소리를 다르게 인지하고 해석하고 있음을 확인 할 수 있었다. 또한, 실제 소리는 한정된 언어로 해석하는 데에는 한계가 있기 때문에, 실제 소리를 언어로 번역하고, 번역한 글을 소리 내어 읽었을 때, 실제의 소리와 전혀 다른 소리로 표현된다는 것을 알 수 있었다.





<작품6> “Moving” 좌대 ,가변설치.

## <Moving>

사회에서는 물리적인 공간뿐 아니라, 비-물리적인 공간도 규정되고, 규격화 되어 사람들의 행동을 통제하고 제한하며, 행동의 방식을 정형화 시킨다. 이러한 행동은 생활에서 반복되고 익숙해져 우리가 당연하게 받아들여지게 되고, 우리는 그것에 대해 의문하지 않게 된다. 그중 계단은 하나의 단위가 규칙적으로 반복되고 배열되어 있는 구조를 가지고 있는데, 이러한 구조는 개인이 걷는 방식을 결정하는 것처럼 보여 진다. 본인은 사람들이 이러한 계단의 정해진 기능과 구조에 의해 획일화된 행동을 지니게 된다고 생각하게 되었다. 본인은 이와 같은 생각들을 가지고 주변에 있는 좌대들을 활용해 다양한 방식으로 조합하며 장소에 따라 그 의미와 기능이 달라지는 가변적인 구조물을 만들고자 하였다. 우선 본인은 각 개체들을 이용하여 계단의 일정한 폭과 높이와는 다르게, 각각의 폭과 높낮이가 다른 구조물이자 하나의 무대장치를 만들었다. 그리고 그러한 구조물에 의해 사람들이 다양한 행동방식을 가지게 되기를 기대 하였다. 본인은 사람들이 익숙하지 않은 구조를 만났을 때, 각자의 관점에서 그 기능을 해석하고, 반응하며, 몸으로 체험할 수 있기를 바랐다. 작업에서의 좌대들은 그것들의 본래의 기능<sup>6)</sup>을 잃고, 관객들에 의해 재활성화 된다. 관객들은 그 위에 고정된 작품들을 조용히 관조하는 것이 아니라 그 위를 밟고 다니는 활동적인 행위자들이 되는 것이다.

---

6) 좌대의 본래 기능은 작품을 올려놓는 받침대, 단으로 사용되는 것이다.



<작품7> “메모리마켓” 관객 참여 형 퍼포먼스. 가변 설치 (상) 도큐먼트 (하)

# 메모리 마켓

HOME

ABOUT

OFFLINE MARKET

ONLINE MARKET

MEMORY STORAGE

HOW TO SEND

WHITE PAPER  
교환하실 수 있는 기억입니다

BLACK PAPER  
이미 교환된 물건이 기억입니다

2015. 여름, 한국, 서울, 신림동, 한 고깃집, 그의 여동생과의 만남

그의 양계 종묘에 갔다. 우리는 서로를 위해 와이셔츠 몇개를 골랐다. 이제 이 와이셔츠들을 입을 때마다 그날의 추억보다도 그와 헤어지게 된 그 공백했던 날의 기억이 먼저 떠오른다. 그의 부모님은 나의 부모님이 별가의 상태라는 사실을 알게 되자 나와 만나는것에 대해 탐탁지 않아 하셨다. 그리고 무엇보다도 그렇게 생각하고 계시는 그의 부모님에 대해 이야기하며

<참고자료2> “메모리마켓-online” 웹사이트. 캡처 이미지



상자에 적힌 글은 물건에 대한 개인의 기억입니다  
기억들 중 하나를 고르고,  
떠오르는 기억을 글로 적어주시면,  
물건의 기억 고향이 성사 됩니다.  
그리고 당신이 그건 기억의 물건을 당신에게 전달됩니다.

당신의 물건과 그 물건에 대한 기억도  
이곳, 메모리마켓에 올리실 수 있습니다.  
고향이 성사되면,  
고향된 상대방의 기억을 당신에게 보내 드립니다

<참고자료3> 오프라인 메모리마켓 현장 이미지 (왼) 설명서 (오)

## <메모리마켓>

본인은 중고 물건들이 어떤 이유나 사연으로 누군가의 손을 떠나 상점으로 오게 되었는지에 대해 궁금증을 가지고 있었다. 본인은 우리의 삶 안에서 늘 함께하는 물건들을 단순히 기능적 대상들로만 바라기보다, 개인이 각자의 삶에서 어떻게 물건을 만나고 그것들과 어떤 관계를 맺는지에 대해 생각하게 되었다. 또한, 이러한 물건은 개인이 사용하면서 경험했던 일과 그 기억을 떠올리게 하는 매개물이 되기도 한다. 본인은 <메모리마켓>에서 사람들이 각자의 물건과 그 물건에 대한 기억을 글로 적으며 물건에 대한 감정들에 대해 돌이켜 생각해볼 수 있는 계기를 마련하고자 하였다.

<메모리마켓-online>은 참여자가 자신이 소유한 물건을 포장하고, 포장된 물건 위에 그 물건에 대한 기억을 글로 적어, 누군가의 기억(글)과 교환 할 수 있는 온라인 웹사이트이다. 또한 참여자는 웹사이트에 이미 올려져있는 누군가의 물건과 그 물건에 대한 기억을 자신의 기억(글)과 교환할 수 있다. <메모리마켓>은 정해진 장소와 시간에서 오프라인 장소로 진행되기도 한다. <참고자료3> 왼쪽이미지를 보면, 현장에서 참여자는 박스로 포장된 물건 위에 적힌 기억의 글을 읽고 있다. 이처럼 <메모리마켓>에서 참여자는 물건들의 실제 모습은 알 수 없고, 상자 속에 들어 있는 물건에 대한 개인의 기억만을 보고, 그 기억들 중 하나를 고를 수 있다. 그리고 자신이 고른 기억을 자신의 기억을 적은 글과 교환할 수 있다. 물건의 기억 교환이 성사되면 그 포장된 물건은 참여자에게 전달되고, 참여자가 적은 기억(글)은 그 물건의 주인에게 보내지게 된다.

본인은 일반적으로 마켓에서 사람들이 물건을 구매 할 때, 물건의 생김새나 실질적인 기능을 보고, 그 가치를 판단하는 경우가 많다고 생각했다. 또한 그 가치는 소비사회 시스템 안에서 화폐를 단위로 측정되고 계산되어지는데, 본인은 그로 인해 우리가 물건의 가치를 그것의 가격으

로 판단하게 된다고 보았다. 이에 반해, <메모리마켓>에서의 물건들은 포장되고, 포장된 물건위에 그 물건에 대한 기억이 글로 적혀있는 형식을 지니고 있기 때문에, 참여자는 물건의 효용가치, 사용가치, 값어치가 아닌, 누군가의 물건의 기억을 보고 그것의 가치에 대해 판단할 수 있게 된다. 본인은 이러한 새로운 양식을 통해서 사람들이 각자의 삶에서 사물들이 지니는 의미와 가치에 대해 생각해 볼 수 있기를 바랐다.

또한, 마켓에서 물건을 구매할 때, 물건을 계산대에 가져가면 직원은 가격을 말하고, 우리는 돈을 지불한다. 이처럼, 마켓에서 우리는 두 사람 사이에 하나의 물건을 두고, 습관적으로 무감각하고 감정이 배제된 체로 순간적인 만남을 이루게 되는 때가 많다. 하지만, 본인은 <메모리마켓>에서의 물건이 나와 상대방 사이 만남의 연결고리가 되기를 바랐다. 그리고 사람들이 물건에 대한 기억을 글로 적어 서로 교환함으로써, 그들 각자의 물건에 대한 이야기를 서로에게 들려주는 방식으로 소통할 수 있기를 기대하였다.

## Abstract

# Deviating from Social Norms by Changing Perceptions

Bae, Yeon Mi

Department of Sculpture

The Graduate School

Seoul National University

In this thesis, I researched how common idea and standardized, generalized pattern in our social system affect people's perception and emotion. In order to deviate from social norms, people's conventional perception and emotion were altered in my works.

When we only perceive the surface of an object and absorb into the emotion aroused on the surface of the object, we sometimes are not able to recognize the substance of the object. Also, the ideal standard of the society makes us accept the object as a fixed meaning or regulated value.

In the process of learning social idea through language, people perceive an object as a fixed meaning and think within the linguistic logic structure. Also, we judge the value of an object based on the standard applied to the social system. However, this system interrupts people's understanding of the actual object as a complex meaning and the values of the object in our lives. Through this thesis, I also described the limitations or problems occurring in this social system

Moreover, things in reality sometimes cannot be expressed clearly in words or understood logically. Whenever I faced this situation or incident, I

started to question how this could be logically possible. Especially, I became focused on the irony that occurred when the contradictory side of an object was revealed and also on the conflict between the emotion felt from a real object and the emotion learned ideologically.

Based on the thinking above, in my works, I tried to change the way we perceive and convert the learned notion and emotion, revealing the real substance covered with the surface of ideal object or changing the stereotypical form or pattern. Also, through this conversion, I hope viewers can question the social norms.

In addition, in the current study, I aimed to understand an object as a complex, overall meaning rather than as a single meaning. Also, I realized that as each individual interprets a fixed meaning of an object in a diverse manner, a regulated ideal standard could be destructed. Furthermore, in this study, I made the opportunity to think about an object's meaning and value based on the individual's thought and emotion and to be able to communicate about them.

I used to think that everything eventually would disappear and only the memory and experience will be remained. Through more developed and intensified works in the future, I hope the participants will experience to think deeply and to deviate from the social system.

**Keywords : Social System, Idea, Actuality, Perception, Emotion, Contradiction**

**Student Number : 2012-21206**