



### 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](#)



미술학석사 학위 논문

비선형 네트워크의  
입체 제작 연구

2021년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

김 승 현

# 비선형 네트워크의 입체 제작 연구

지도교수 권 대 훈

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2021년 1월

서울대학교 대학원

미술대학 조소과

김 승 현

김승현의 석사 학위논문을 인준함

2021년 1월

위 원 장      이 용 덕      (인)

부위원장      심 상 용      (인)

위      원      박 제 성      (인)



## 국문초록

본 논문은 미디어 환경의 영향으로 변화한 이미지의 위상을 탐구하고 이미지의 차원에서 입체의 문제를 재구성한다. 본 논문에서 ‘이미지’는 지시할 수 있는 실제 사물 혹은 장면이자, 그것에 따라오는 사유와 감각을 포함하는 단어로 사용한다. 동시대의 시각 예술에서 이미지가 작동하는 방식을 탐구하고 이를 토대로 본인의 입체 작업을 서술한다.

철학자 테드 넬슨(Theodor Nelson)은 사용자의 선택에 따라 진행 방향이 결정되는 비순차적 글쓰기로서 ‘하이퍼텍스트(hypertext)–하이퍼미디어(hypermedia)’ 개념을 제안했다. 하이퍼텍스트의 아이디어는 백과사전식 혹은 도서관식 분류법에서는 불가능했던 비순차적 데이터 연결과 정보의 네트워크식 확장을 가능하게 했다. 이러한 개념적 조건 위에서, 개인은 정보를 선택적으로 수집하여 각자의 데이터베이스를 구축하고 권위에 기대지 않고도 가치와 의미를 구성할 수 있게 되었다. 보편적 진실을 공유하는 대중은 다중으로 과편화되어 각자의 커뮤니티 안에서 유희를 지속한다.

이전의 이미지가 맥락에 따라 형성되는 의미로 해석되었다면, 디지털 미디어 인터페이스에서 이미지는 즉각적으로 감각된다. 이미지와 텍스트의 관계가 변화하면서 이미지 중심의 시각 정보 체계로 나아간다. 본론에서는 이러한 이미지의 위상 변화를 탐구하고 시각 예술에서 이미지가 작동하는 방식을 기술 공학적 아이디어를 경유하여 이해해본다. 입체 작업을 이미지들이 ‘비선형적인’ 방식으로 교차/중첩하는 ‘네트워

크'의 구조로 재구성한다. 이를 토대로 이미지의 차원에서 본인의 입체 작업을 서술한다.

현재의 환경적·시대적 조건 속에서 시각 예술을 보는 관점을 재구성할 필요가 있었다. 내가 거주하는 환경 안에서 이미지가 어떤 방식으로 작동하고 있는지 점검하며 입체 작업의 가능성은 탐구하고자 했다. 논문을 통해 예술에 관한 본인의 관점을 구체화하고 앞으로의 예술 탐구를 지속하고자 한다.

주요어: 입체, 이미지, 비선형, 네트워크, 하이퍼텍스트

학번: 2017-21917

## 목 차

1. 서론 .....	1
2. 본론.....	6
2-1. 이미지의 위상 변화 .....	6
2-2. 이미지 차원의 입체 제작 연구 .....	8
2-3. 비선형 네트워크 .....	18
3. 결론 .....	32
작품목차 .....	37
참고문헌 .....	38
Abstract .....	39

# 1. 서 론

발터 벤야민은 <기술복제시대의 예술작품>에서 20세기 초 인지 지각 체계가 당면한 과제로 ‘정신 분산(distraction)’에 관해 서술한다. ‘정신 분산’은 ‘정신 집중’과 상반된 개념으로, 벤야민은 이를 예술 애호가의 예술 작품 경험과 대중의 예술 작품 경험으로 나누어 설명한다. ‘대중은 예술 작품에서 정신 분산[오락]을 찾는다’고 서술하면서 정신 분산의 과제를 수행하는 매체로 영화를 분석한다.<sup>1)</sup> 그는 ‘보는 사람의 눈에 단속적으로 밀려 들어오는 영화 장면들이나 시점들의 교체’에서 영화의 시각성을 발견한다.

영화의 단속적인 시각성은 디지털 미디어 환경에서 더 빠르고 즉각적인 방향으로 나아갔다. 과거의 영화가 단일한 제작자와 하나의 스크린을 전제로 했다면, 디지털 미디어 환경의 영상 콘텐츠는 다중 사용자와 개별 스크린을 갖는다. 영화를 포함한 영상 콘텐츠는 다중 사용자에 의해 제작, 편집, 공유된다. 사용자는 예술 작품을 이리저리 굴리며 유희의 결과물로 조각낸다. 예를 들어, 영화나 드라마를 gif 파일로 편집하

---

1) “사람들이 영화에서 개탄하는 것은, 예술 애호가가 예술작품에 정신 집중의 태도로 접근하는 데 반해 대중은 예술 작품에서 정신분산[오락]을 찾는다는 점이다. 대중에게는 예술작품이 오락의 한 계기이고, 예술 애호가에게는 경배의 대상이라는 것이다. … 정신분산(Zerstreuung, distraction)과 정신 집중(Sammlung, concentration)은 서로 상반된 개념이다. 우리는 이를 다음과 같이 표현할 수도 있을 것이다. 예술 작품 앞에서 마음을 가다듬고 집중하는 사람은 그 작품 속으로 빠져 들어간다. … 이에 반해 정신이 산만한 대중은 예술 작품이 자신들 속으로 빠져 들어오게 한다. 대중은 예술 작품을 그들의 과도로 둘러싸며, 그들의 밀물로 감싸 안는다.”

발터 벤야민, 기술복제시대의 예술작품(제2판), 1936, 『기술복제시대의 예술작품 사진의 작은 역사 외』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2008, p.90

거나 2차 가공된 상태로 사용하고 일부를 잘라내어 다른 이미지와 연결한다. 전시는 오픈과 동시에 사진이나 영상으로 일부가 공유되며 전시를 보지 않아도 본 셈 칠 수 있을 정도의 콘텐츠들이 산재한다. 이때의 예술 경험은 예술 작품 속 침잠이 아니라 예술 작품이 ‘자신들 속으로 빠져들어’와 과편화된 상태로 진행된다.

미국의 기술 공학자 배너바 부시(Vannevar Bush)는 1945년의 에세이에서 인간의 정신 과정 중 ‘연상 작용’의 원리를 토대로 퍼스널 컴퓨터의 초기 형태를 제안했다.<sup>2)</sup> 연상은 A 지점에서 A' 혹은 B 지점으로 생각을 이행시키는 정신 과정이다. 유사한 생각으로 이어지는 때도 있지만 알 수 없는 혹은 사소한 이유로 관련 없는 생각으로 이어지는 경우도 있다. 이 별개의 지점을 연결(link)하는 정신의 연상 작용을 작동 원리 삼아, 인간의 기억을 확장해줄 수 있는 책상 형태의 기억 저장소 메멕스(Memex, Memory extender)를 고안한다.

후세대 이론가 테드 넬슨(Theodor Nelson)은 부시의 아이디어에 영향을 받아 ‘하이퍼텍스트(hypertext)–하이퍼미디어(hypermedia)’ 개념을 만들고, 이를 전통적인 서술/독해의 구조를 대체할 새로운 구조로 제시

---

2) “인간의 정신은 이러한 방식으로 작동하지 않고, 연상에 의해 작용한다. 완전히 이해된 항목은 두뇌세포에 의해 복잡하게 얹힌 경로를 따라 연상작용에 의해 제시된 다음 것으로 옮겨진다. 물론 여기에는 다른 성질들이 있다. 자주 따르지 않는 경로는 사라지고, 항목들은 완전히 영원한 것이 아니며, 기억은 일시적인 것이다. 그러나 행동의 속도, 복잡한 경로, 자세한 기억의 그림은 그 밖의 모든 것들을 넘어 경외심을 일으킨다.”

배너바 부시, 우리가 생각하는 대로, 1945, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 캔 조던 엣음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001 p.269

한다. 그는 1974년 하이퍼텍스트에 관해 하이퍼텍스트적으로 서술한 <컴퓨터 해방/꿈의 기계 Computer Lib/Dream Machines>라는 잡지 형식의 책을 제작한다. 이 책에서 그는 일반적인 글쓰기, 책의 구조와 비순차적인 글쓰기, 생각의 구조를 비교하면서 새로운 글쓰기/독해의 아이디어를 제안한다.<sup>3)</sup>

이 아이디어는 인터넷상의 미디어들을 연결하는 ‘하이퍼링크 (hyperlink)’로 현재 익숙하게 사용되고 있다. 웹사이트의 개별 요소들은 하이퍼링크로 연결되고 사용자는 클릭 동작으로 각 페이지를 이동 한다. 이는 스크린 터치 기술로 마우스나 트랙패드 등의 매개체를 거치지 않고서도 할 수 있는 직접적인 행위가 되었다. 이 행위가 연결하는 두 페이지는 사실상 독립된, 별개의 페이지이다. 위치를 갖지 않는 데 이터들의 시각적 충돌이 발생한다. 기존의 문서가 갖고 있던 순차적인

---

3) 이상적으로는 뎅어리, 연속 그리고 병렬 하이퍼텍스트가 모두 결합 가능하다. (그리고 다시 병렬적으로 연결시킨다.)

...따라서 거대 하이퍼 텍스트(grand hypertext)는 어느 한 주제에 대한 “모든 사실들” 내지는 어렵잖게 그것과 관련된 것으로서 (빌어먹을 “프로그래머”에 의해서 가 아니라) 편집자에 의해 쓰여진 것들로 구성된 하이퍼텍스트를 의미하게 되는데, 거기서 당신은 자신이 원하는 모든 방향으로 맞춰 글을 읽어나갈 수 있다. 당신과 다르게 생각하는 사람들에게는 다른 방식의 길을 열어줄 것이다. 한 번에 한 가지 사실을 이해시켜야 하는 사람들은—비록 나는 그것이 병리학적인 상황이라고 주장하였지만, 많은 사람들은 그것이 정상적이라고 주장하였다—그렇게 될 것이다. 인간답게 학습하는 다른 이들은 아이디어들이 명확해질 때까지 영감을 끌어모을 것이다.

여러분이 읽는 모든 것, 스크린에서 읽는 모든 것 (그리고 언제나 되돌아갈 수도 있다), 여러분이 쓰는 모든 것, 여러분은 스크린에 모든 것을 쓸 수 있다(그리고 여러분이 읽은 어떤 것이든 교차 결합시킬 수 있다).

ted nelson, 컴퓨터 해방/꿈의 기계, 1974, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 캠 조던 엮음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001  
p.279

서술/독해 구조는 위치 없는 데이터의 시공간을 갖지 않는 네트워크 구조로 변형된다. 네트워크를 통한 정보 접근성과 공유 가능성이 증가하면서, 지식은 정보의 형태로, 보편적 진리는 개별적 사실의 형태로 평균화하고 데이터화된다.

디지털 미디어를 통해 원하는 정보에 접근하고 이를 선택적으로 수집한다. 산발적인 경로로 이미지를 저장하고 자신의 아카이브 속에 위치시킨다. 개별 사용자가 정보를 검색, 수집, 공유할 수 있게 되면서, 모두가 승인할 수 있는 보편적 진리를 구성하기 어려워졌다. 디지털 미디어의 높은 접근성과 하이퍼텍스트적인 작동 방식은 권위에 기대지 않고도 개인의 가치와 진실을 구성할 수 있게 만들었다. 테드 넬슨은 ‘지식은 서로 엉켜있는 관념과 증거물의 덩어리일 뿐, 결코 진리의 피라미드가 아니’며, ‘상위의 교육은 아이디어들을 엮는 것, 특히 엮은 아이디어들의 대안적인 구조들, 즉 사물이 지니는 어마어마한 불확실성을 보여주는 것과 관련되어 있다’<sup>4)</sup>고 서술한다. 개인의 ‘대안적 구조’들이 증가할수록 진리의 보편성은 축소된다. 디지털 미디어 환경에서는 기존에 인정받을 수 있었던 위계나 가치가 사소한 문제가 되기도 하며 다른 가치로 대체되기도 한다. 보편적 진리는 하나의 가능한 요소로 내려앉는다. 일시적으로 사이에 위치할 수 있을 뿐, 중심이 되지 않는다. 그것은 네트워크 속 한 지점으로 작동한다.

---

4) 테드 넬슨, 컴퓨터 해방/꿈의 기계, 1974, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 캠 조던 역음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001 p.279

벤야민이 포착했던 20세기 인지 지각 체계의 과제는 현재 우리의 시각성이 가진 일반적인 특성이 되었다. 현재의 디지털 미디어 인터페이스는 이미지를 인지하는 우리의 눈을 변화시키고 있다. 이미지를 감각하는 체계가 바뀌면서 시각 예술 전반을 관통하는 시각성의 변화가 일어나고 있다.

나는 일상적으로 사용하는 ‘이미지’라는 단어에 물질적인 동시에 비물질적인 질감이 포함되어 있다고 생각한다. 나에게 ‘이미지’는 내가 볼 수 있는 실제 장면인 동시에 그것에 따라오는 감각과 개념, 연상 이미지를 포함하는 단어이다. ‘이미지’라는 단어가 가진 이러한 이중성은 물질과 비물질이 중첩된 현재의 환경적 조건 속에서 시각 예술을 읽어내는 출발점이 되었다.

본론 2-1에서 미디어 환경의 영향으로 변화한 이미지의 위상을 탐구한다. 이전의 이미지가 맥락에 따라 의미를 가진 것으로 해석되었다면, 현재의 디지털 미디어 환경에서 이미지는 즉각적으로 감각된다. 이때 의미는 부차적인 것으로, 이미지는 의미를 가질 수도 있고 그렇지 않아도 무방하다. 본론 2-2에서는 예술 작품을 이미지의 차원에서 탐구하고 이를 토대로 나의 입체 작업에 관해 서술한다. 본론 2-3에서는 시각 예술에서 이미지가 작동하는 방식을 ‘비선형 네트워크’로 재구성해 본다. 예술 작품은 이미지가 비선형적인 방식으로 교차하거나 중첩하는 네트워크로 상상해볼 수 있다.

## 2. 본 론

### 2-1. 이미지의 위상 변화

디지털 미디어 인터페이스와 인터넷 인프라는 정보를 경험하는 속도와 방식을 바꾸어 놓았다. 클릭/스크롤로 이미지를 선택하거나 훌려보낸다. 이 매끈한 인터페이스에서 이미지는 즉각적으로 감각된다. 스크린 위를 빠르게 지나가는 이미지에 감각적으로 접근한다. 언어적인 의미 발생 과정보다 감각의 과정이 먼저 이루어진다. 여기서 의미는 선택적으로 덧붙여진다.

이전의 미디어에서 이미지는 선후 관계에 따라 선형적인 구조 안에서 의미를 가진 것으로 해석되었다. 가령, 신문이 주요 뉴스를 텍스트와 이미지로 전달하는 보편적인 매체였을 때, 이미지는 텍스트를 증거하는 자료로 기능했다. 텍스트와 이미지의 관계가 보다 긴밀했고 이미지는 글의 맥락 속에서 삽입되었다. 이에 반해, 디지털 미디어 인터페이스 안에서의 이미지는 텍스트에 앞서 감각적으로 인지된다. 이제 텍스트는 사진이나 영상을 설명하기 위한 보충 텍스트로 기능한다. 스크린 위를 훑고 지나가는 와중에 시간 들여 의미의 차원에서 접근할 이미지를 선택한다. 이미지의 의미는 뒤늦게 언어적으로 해석되는 것으로, 감각 이후에 오거나 오지 않는다.

이러한 미디어 환경과 이미지의 위상 변화는 예술 작품의 이해 방식에도 변화를 가져왔다. 기존의 예술 작품 이해는 작가와 관람객의 선형적

관계를 전제로 한다. 작품을 통해 작가가 의도를 표현하는 과정이 선행하고, 관람자는 이후에 그 의미를 이해한다. 이때 예술 작품은 작가의 의도가 표현된 물리적인 실체로 이해된다. 여기에서 예술 작품에 가치가 발생하기 위해서는 작가의 의도에 중심을 놓고 작품을 해석해야 한다. 작가의 의도가 중요해지기 위해서는 작가의 권위에 의존해야 하는데, 보편적인 가치나 권위의 승인이 어려워진 환경에서 작가의 의도는 한 개인의 의견이나 경험으로 축소되어 작품의 가치가 발생하기 어려워진다. 이는 예술 작품을 현실의 차원에서 작동시키기보다 개인적인 아이디어를 재현한 결과물로 축소할 위험이 있다.

디지털 미디어 환경에서 관객은 감각의 차원에서 이미지에 접근하고 예술 작품을 경험한다. 소셜 네트워크를 통해 전시의 이미지를 확인하고 그중 흥미로운 이미지를 선택하여 어떤 전시를 실제로 볼 것인지를 결정하는 순간에서부터 이미지 차원의 예술 경험을 시작한다. 기준의 제작/관람의 구조에서 작품의 의미와 의미를 만드는 작가가 중요하게 다루어졌다면, 이러한 환경에서는 이미지를 감각하는 작가와 관람자 모두가 같은 지평에 놓이게 된다.

## 2-2. 이미지 차원의 입체 제작 연구

입체 작업이 임의의 공간에 부피를 갖는 입체물을 만드는 과정이라면, 이는 작가의 의도가 실제 물리적인 재료로 표현된 결과물로 이해할 수 있다. 그러나 입체물은 작가의 의도로 구성된 물리적인 사실들로 모두 설명될 수 없다. 입체물을 감각하는 과정에서 작가와 관람자의 의식적/무의식적 이미지가 개입하기 때문이다. 또한 작업에 사용되는 사물들은 재료나 일상용품으로 인지된다. 사물에 따라 관련된 의미나 상징, 시대적 쟁점을 갖기도 한다. 우리는 사물을 보자마다 그것의 경제적, 사회적 가치를 환기한다. 또는 유사하거나 관련된 이미지를 연상하여 이야기를 만들기도 한다. 사물을 사물로 필터 없이 바로 볼 수 없으며, 물리적인 결과물 위에 이미지가 겹쳐진 상태로 그것을 본다.

작가는 개인적인 경험으로 형성된 사물의 이미지를 이용하면서 작업을 진행한다. 마찬가지로 관람자는 본인에게서 비롯되는 이미지들을 교차시키면서 예술 작품을 감각한다. 개인은 연상 작용에 따른 산발적인 경로로 만들어진 이미지를 통해 예술 작품을 경험한다. 따라서 모두가 공유할 수 없는 개인적인 이미지가 만들어진다. 여기서 ‘이미지’는 지시할 수 있는 구체적인 장면과 직접적으로 말할 수 없는 감각이 일으키는 형상 모두를 포함한다. 예를 들어,

하나의 신체에 일련의 움직임을 편집한다. 콩쿠르라는 경쟁 안에서 안무 연습의 움직임은 우승하지 못할 경우 가게 될지 모르는 군대의 움직임으로, 다시 댄스의 움직임으로 전이된다. 무용의 영역에서 통제된, 아름다운 으로 수식되는 움직임을 비틀어둔다. 군대에서의 신체 움직임은 간결하고 통제되어 있다고 말할 수 있으나, 무용수의 신체 위에 그것이 잠시 덧씌워

질 때는 어떤 우스꽝스러운, 무용의 영역에서도 군대의 영역에서도 볼 수 없는 움직임으로 변형된다. 그 뒤로 (살을 빼기 위해 종종 하곤 한다는) 구토하는 다른 무용수의 신체가 겹쳐지는 때가 있는데, 이는 다시 무대 위 그들의 신체를 무대 아래 현실의 불편한 장기들로 쭉 끌어당긴다.

공연 관람 후의 개인적인 후기에서 발췌: 안무가 권령은 [글로리(Glory)], 국립현대무용단 픽업스테이지2 [권령은과 정세영], 대학로예술극장 대극장 2017년 8월 25일~8월 27일 공연

글로리에 등장하는 움직임은 구체적으로 ‘안무 연습의 움직임’이나 ‘군대의 움직임’ 등으로 지시할 수 있다. 언어를 통해 어느 정도 공유 가능한 이 움직임은 관람자의 감각 경험을 통과하며 개인적인 이미지로 변형된다.

입체물은 기계 장치에 연결되어 액체를 뽑고 흘리며 끊어질 듯 끊어지지 않고 돌아간다. 이는 영화 에일리언 속 탄생의 이미지에서 끈적한, 점액질의 분비물을 상기시킨다. 불쾌하고 더러운 촉각적인 감각에서 생명/탄생의 이미지를 견뎌 올린다. 그것은 어떤 서사도 결려있지 않은 배설의 행위나 성적 행위로, 다시 산소 호흡기로 간신히 생명을 연장해 놓은, 혹은 불가능한 생명체를 복제 시켜 불안정한 현재를 지속하도록 만드는 듯한 이미지로 멀어진다.

전시 관람 후의 개인적인 후기에서 발췌: 작가 이미래 [캐리어즈 (Carriers)](2020), 아트선재센터, [이미래: 캐리어즈], 2020년 7월 23일~9월 13일 전시

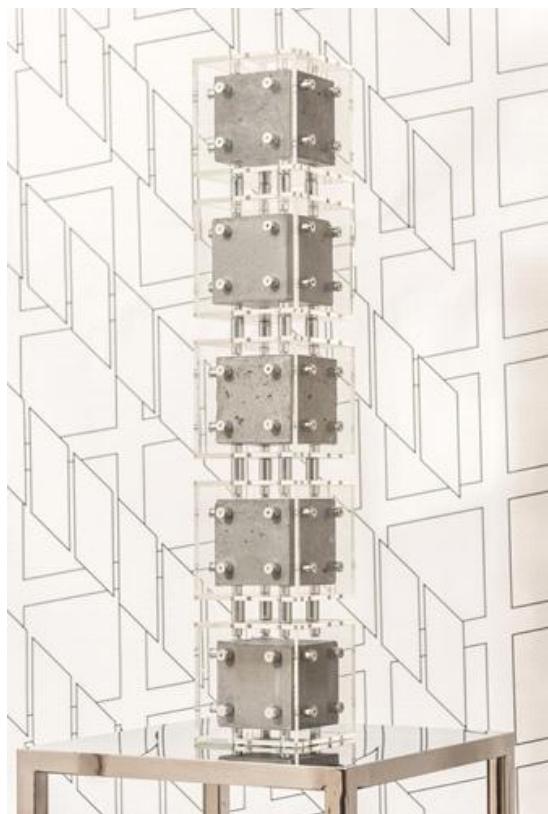
캐리어즈의 움직임은 기계 장치의 작동 방식으로 설명할 수 있다. 이때 움직이는 입체물에서 다중의 이미지를 발췌할 수 있는데, 이는 감각적 차원의 경험으로 다른 이미지들을 경유하여 간접적으로 언급할 수 있을 것이다. 위의 두 경우처럼, 예술 작품은 구체적인 이미지에서 개별

적인 이미지의 감각적 형상으로 변역된다. 나에게 ‘이미지’는 물리적인 사물이나 장면이면서 동시에 비물질적인 감각과 사유의 과정을 모두 포함하는 것이다. 여기에는 실제 장면과 그것이 끌어오는 감각이나 개념, 연상된 다른 이미지들이 얹혀있다. 나는 입체 작업에서 이러한 구체적이면서 비물질적인 이미지를 사이의 관계를 탐구한다.

[도시창조계획]은 일상적으로 경험하는 도시 공간을 이미지의 차원에서 접근한 작업이다. 도시는 개별적인 사건과 이야기, 그에 따른 가치와 감정으로 가득 차 있는 곳이나, 그보다는 감각적으로 경험하는 표면에 집중하고자 했다. 도시 건축물을 정육면체의 시멘트로, 고층 빌딩의 유리 외벽을 비대칭 사각형으로 변형하여 납작한 표면으로 제시했다. 스테인리스로 제작한 좌대 위에 시멘트 육면체를 반복 배열하거나 사각형 패턴의 디지털 드로잉을 현수막에 프린트하여 걸었다. 도시 건축과 상품 진열(디스플레이)의 상태 사이에 걸친 이미지를 만들고자 했다.



작품 1. <도시창조계획> 시멘트, 아크릴, 스테인리스, 현수막, 가변크기, 2018



작품 1. <도시창조계획> 2018, 세부 사진



작품 1-1. <도시 창조계획> 현수막, 스테인리스 파이프, 2m x 2m, 2018

[영원히 끝나지 않을]은 구체적인 경험에서 출발하여 연상에 연상을 거쳐 재구성한 이미지를 제시한다. 작업은 통제 불가능한 것이 제거된 때 끄러운 도시의 이미지에서 출발한다. 여기에 자연의 이미지를 갖는 두 가지 식물로 시들지 않는 인조 식물과 흙 없이도 공중에서 양분을 얻는 틸란드시아를 사용한다. 이를 블라인드와 함께 설치하거나 흙 테이블 위 공중에 떠 있는 상태로 설치했다. 균질화된 세계의 이미지에서 출발하여 떠 있는, 땅 없이 부유하는, 매끈한 등의 상태적 이미지를 구성하고자 했다.



작품 2. <영원히 끝나지 않을 #1> 인조식물, 블라인드, 가변크기, 2018



작품 3. <영원히 끝나지 않을 #2>  
틸란드시아, 유리, 흙, 스테인리스, 가변크기, 2018



작품 2. <영원히 끝나지 않을 #1> 2018, 세부 사진



작품 3. <영원히 끝나지 않을 #2> 2018, 세부 사진

입체 작업은 실제 사물과 사물의 조합 상태에서 이미지와 이미지의 교차 상태로 나아간다. 나의 작업 과정은 이미지 편집의 과정에 가깝다. 물리적인 결합 과정은 이미지의 중첩 혹은 충돌을 조직하는 과정이 된다. 이때 입체는 무언가를 의미하거나 상징하는 물리적인 형상이 아닌 즉각적인 감각을 촉발하는 이미지이다. 마치 이미지 편집 프로그램에서 대시보드 위의 이미지 레이어들의 위치를 조정하듯이, 공간 안에서 사물들의 조형 상태와 그것의 이미지를 감각하며 조정한다.

나는 다층의 이미지가 산발적으로 교차해있는 형상으로 시각 예술을 이해한다. 전시 혹은 작품이라는 한정된 시각 장(field) 안에서 이미지들이 충돌하거나 중첩하고 이는 시각적 사건으로 감각된다. 나에게 예술 경험의 과정은 장 위에 던져지는 이미지들 혹은 잔상을 남기고 사라지는 노드(node)들을 짚어내고 그것들을 연결하는 과정이다. 이를 기술 공학적 아이디어를 경유하여, ‘비선형’의 ‘네트워크’ 구조로 해석하고자 한다. 이미지는 비선형적인 방식으로 중첩/교차하며 네트워크의 형상으로 구조화된다. 작업 안에서 이미지는 경계 없는 가능성의 상태로 개방된 영토를 갖는다. 우연한/우연하지 않은 이미지들이 하나의 시야 안에 교차한다. 작업은 일시적으로 수집된 이미지의 네트워크로 (재)구성된다.

## 2-3. 비선형 네트워크

이러한 관점에서 입체 작업의 과정은 네트워크를 조직하는 과정으로 이해할 수 있다. 이미지의 차원에서 사물들 사이의 가능한 관계를 연결 한다. 재료/사물에 의도치 않게/의도 하에 떨려오는 이미지에 연루된다. 이것을 인지하면서 이미지들의 관계를 조정한다. 두 개 이상의 다른 이미지가 하나의 층위에서 함께 놓인다. 예상치 못한 이미지의 충돌은 작업 안의 시각적 사건을 만든다. 이미지 사이에는 거리가 있다. 그 것은 시공간의 거리이고 작가의 개입이 발생하는 공간이다. 작업은 이 충돌의 감각을 첨예화하는 과정이다. 작업은 시공간적 한계 안에 던져진 결절/교점들의 시각적 네트워크이다.

나에게 작업은 이미지 사이의 연결 통로를 짓고 관계망을 조정하는 과정이다. 하나의 발화점이 관련 없는 두 개 이상의 이미지를 연결하는 통로가 된다. 이미지 사이의 관계는 인과 관계나 선후 관계로 이해될 수 없다. 작업은 시각 장(field) 위에 흩뿌려진 노드들의 네트워크로, 그것들의 상호 개입과 연동으로 이해할 수 있다. 이때 작업은 이미지/노드들을 어떻게 개입/연동시킬 것인가의 문제가 된다. 아직 그렇게 연계되지 않은 방식으로 구조를 다시 짜는 과정이다. 이는 일종의 시스템 혹은 가상의 설계 도면을 그리는 과정으로 상상할 수 있다.

[패키지 워크]에서는 공산품과 패키지 관광 기념 조각의 이미지를 이용하면서 조형 상태를 통해 그 이미지를 뒤틀고자 했다. [패키지 워크 (파트1)]은 바람 빠진 형광 핑크색 짐볼 위에 테니스공으로 발 부분이 마감된 긴 스테인리스 파이프가 중심을 잡고 서 있다. 천장 조명 레일

에 와이어로 매달려 있는 상태이다. [패키지 워크 (파트2)]는 시멘트로  
겉면 마감된 플라스틱 박스 경사면 위에 스테인리스 파이프로 연장된  
밀동이 잘린 인조 식물이 머리 부분을 박고 세워져 있다. 안전하게 와  
이어로 고정되어 있으나 기울어져 경사면에 처박힌 형상이다. [패키지  
워크 (파트3)]에는 형광 여행 기념품이 인조 식물의 잎사귀 사이사이에  
거꾸로 꽂혀있다. 그 외에도 지구 공을 뒤집어 설치하거나 코끼리 형상  
의 목각 인형을 랩으로 감싸 형체를 알아볼 수 없는 덩어리를 만들었  
다. 작업에 사용된 사물이 가진 의미나 이야기가 재빨리 형형색색의 매  
끈한 표면으로, 우스운 이미지로 변형되어 감각되길 원했다.



작품 4. <패키지 위크 (파트1)>

짐볼, 테니스공, 스테인리스 파이프, 금줄, 인조식물, 가변 크기, 2019



작품 5. <패키지 워크 (파트2)>

PET, 시멘트, 인조식물, 스테인리스 파이프, 가변크기, 2019



작품 5. <패키지 워크 (파트2)> 2019 세부 사진



작품 6. <패키지 워크 (파트3)> 인조 식물, 동남아 여행 기념품, 랩, 솜, 비닐,  
스테인리스 파이프, 가변 크기, 2019



작품 6. <패키지 워크 (파트3)> 2019, 세부 사진

[형광비닐물질]은 당시의 작업 공간이 가진 건축적 특징을 활용한 작업이다. 천장이 높은 수직 공간을 이용하기 위해 한정된 작업 영역 안에 임시 단층을 만들었다. 포장용 플라스틱 박스를 쌓아 높고 평평한 면을 만들고 그 위에 얇게 시멘트를 발라 구조물을 만들었다. 구조물 사이에 형광등을 끼워 넣거나 투명한 비정형의 덩어리를 설치했다. 공사 중의 상태도, 폐허의 상태도 아닌 것으로서 건축 공간에 돌출된 가구조물을 만들고자 했다. 작업하면서 발견했던 물성과 질감을 바탕으로 표면 질감과 디스플레이 이미지에 관한 작업 [서페이스 디스플레이]를 진행하고 있다.



작품 7. <형광비닐물질>

PET, 시멘트, 비닐, 형광등, 테니스공, 선풍기, 랩, 가변크기, 2019



작품 7. <형광비닐물질> 2019, 세부 사진-1



작품 7. <형광비닐물질> 2019, 세부 사진-2



작품 8. <서페이스 디스플레이>  
투명 비닐, 플라스틱 파이프, 금줄, 스테인리스 좌대, 2020



작품 9. <서페이스 디스플레이>  
투명 비닐, 테니스공, 시멘트, 철제 선반, 2020



작품 10. <서페이스 디스플레이> 투명 비닐, 테니스공, 시멘트, 2020



작품 11. <서페이스 디스플레이>

투명 비닐, 테니스공, 플라스틱 파이프, 금줄, 고정 받침대, 2020

### 3. 결 론

이제는 면 과거로 보이는 공학자들의 상상이 대부분 현실화한 현재의 시점에서 개별 아이디어들이 실현되었는가 아닌가를 가리는 것은 사소한 문제일 것이다. 그들은 당시의 기술과 개념의 한계에서 아직 엎어지지 않은 방식으로 가능한 미래를 구성한다. 먼저 배너바 부시가 ‘메멕스’를 서술한 부분을 살펴본다.

개인이 사용하기 위한 미래 장치를 생각해 보자. 이것은 일종의 기계화된 개인 파일과 도서관 같은 것이다. 그 이름은 생각나는 대로 메멕스(memex)라고 지었다. 메멕스는 개인의 모든 책, 기록, 커뮤니케이션을 저장하는 장치이고, 신속하고 융통성있게 기록을 찾아볼 수 있도록 구조화되어 있다. 그것은 인간의 기억을 확장하게 하는 근본적인 보완책이다.

메멕스는 책상 형태로 구성되어 있고, 아마 원거리에서 작동시킬 수도 있겠지만, 주로 사람이 작업하는 일종의 가구 같은 것이다. 맨 위에는 반투명의 스크린이 비스듬히 기울어져 있어서 읽기 편하게 데이터가 투사될 수 있다. 키보드와, 버튼, 레버가 있는데, 이것이 없다면 마치 일반 책상처럼 보인다.

… 물론 일반적 책인 작업으로 기록한 것을 참고할 수도 있다. 만약 사용자가 어떤 책을 참고하고 싶다면, 키보드 위에 그 책의 코드를 치면, 바로 그 앞에서 책의 제목이 보여진다. 자주 사용하는 코드는 기억해두어 코드 책을 거의 필요로 하지 않는다. 그러나 참고할 때는 키를 한번 쳐서 그가 사용할 코드를 투사한다. 그는 보완 레버를 갖는데, 오른쪽으로 레버를 밀면 책을 바로 훑어볼 수 있고, 차례대로 각 페이지가 인지할 수 있는 속도로 보여지기도 한다. 만약 레버를

오른쪽으로 더 밀면, 한번에 100페이지까지도 볼 수 있다. 왼쪽으로 밀면, 그는 이런 과정을 거꾸로 되돌릴 수 있다.<sup>5)</sup>

이 글을 읽는 현재는 글에 대해 미래의 시점에 위치한다. 글 자체는 과거를 서술하지 않는다. 동시에 미래를 예견하지도 않는다. 현재의 눈앞의 이미지로서 뚝음 처리된 미래를 서술한다. 투박한 인터페이스를 현재의 유사한 이미지로 대체한다면, 부시의 글은 디지털 미디어의 핵심적인 작동 방식을 보여준다. ‘이때는 이보다 과거 혹은 미래다’라고 가리킬 수 있는 선형의 시간 개념에서, 텍스트는 그 두 시점을 모두 지니고 있는 현재로 재구성된다. 1945년의 에세이는 이미지의 차원에서 다시금 현재의 시점으로 번역된다. 이번엔 테드 넬슨이 미래의 서술/독해 구조로서 ‘하이퍼텍스트’에 관해 서술한 부분을 살펴본다.

…그림이나 텍스트, 그 밖의 여러 가지 것들을 보여주는 오늘날의 시스템은 당신이 무엇을 하는가에 따라 다른 것들을 가져다 줄 수 있다. 이러한 유형에 대한 선택을 가리켜 보통 가지치기라고 하는 것이다….

복수의 가지치기 매체가 존재하거나 혹은 존재할 수 있다.

가지치기하는 영화들 혹은 하이퍼필름들(다음 절을 보아라). 가지치기하는 텍스트들 내지는 하이퍼텍스트들(다음 절을 보아라). 가지치기하는 오디오, 음악, 기타 등등.

가지치기하는 슬라이드-쇼.

여기서 이런 것들에 대해 더 다루면 좋을 텐데.

기본 또는 덩어리 스타일 하이퍼텍스트(Chunk Style Hypertext)는 각주-표시(별표와 같은)이거나 혹은 하나의 덩어리가 끝날 때 등장하

---

5) 배너바 부시, 우리가 생각하는 대로, 1945, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 캠 조던 엣음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001 p.272

는 꼬리표와 같은 것을 선택하게 한다. 당신이 지적한 것이 스크린 상에 나타난다.

병렬 하이퍼텍스트(Collateral Hypertext)는 복합 주석(compound connotation) 혹은 병렬문(parallel text)을 의미한다.

스트레치텍스트(Stretchtext)는 계속적으로 변화한다. 이것은 매우 생소한 기술을 요구하나, “연속적인” 하이퍼텍스트가 어떻게 작동하는지에 대한 사례를 제시해 주기도 한다.

이상적으로는 냉어리, 연속 그리고 병렬 하이퍼텍스트가 모두 결합 가능하다. (그리고 다시 병렬적으로 연결시킨다.)

…따라서 거대 하이퍼 텍스트(grand hypertext)는 어느 한 주제에 대한 “모든 사실들” 내지는 어렵잖하게 그것과 관련된 것으로서 (빌어 먹을 “프로그래머”에 의해서가 아니라) 편집자에 의해 쓰여진 것들로 구성된 하이퍼텍스트를 의미하게 되는데, 거기서 당신은 자신이 원하는 모든 방향으로 맞춰 글을 읽어나갈 수 있다. 당신과 다르게 생각하는 사람들에게는 다른 방식의 길을 열어줄 것이다. 한 번에 한 가지 사실을 이해시켜야 하는 사람들은—비록 나는 그것이 병리학적인 상황이라고 주장하였지만, 많은 사람들은 그것이 정상적이라고 주장하였다—그렇게 될 것이다. 인간답게 학습하는 다른 이들은 아이디어들이 명확해질 때까지 영감을 끌어모을 것이다.

여러분이 읽는 모든 것, 스크린에서 읽는 모든 것 (그리고 언제나 되돌아갈 수도 있다), 여러분이 쓰는 모든 것, 여러분은 스크린에 모든 것을 쓸 수 있다(그리고 여러분이 읽은 어떤 것이든 교차 결합시킬 수 있다).<sup>6)</sup>

---

6) 테드 벨슨, 컴퓨터 해방/꿈의 기계, 1974, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 켄 조던 엮음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001 p.284~288

그의 글은 구체적인 사물을 언급하는 부시의 글에 비해서는 공중에 떠 있는 듯하다. 하이퍼텍스트, 하이퍼링크, 하이퍼미디어가 특정한 사물이 아닌 시스템이라는 점에서 그의 서술은 가능성만을 전제로 한다. 이리 저리 건너뛰는 이 서술 방식은 그가 다루고 있는 하이퍼텍스트의 체계 /작동 방식 자체를 보여주기도 한다. 하나의 지점을 향한 것이 아닌 이미지를 염두에 두고 다층적이고 비순차적인 그의 서술은 가능성에 대한 가능성으로서의 서술이다.

현재가 아닌 시공간을 끌어당겨 현재를 (재)구성한다는 가능성의 차원에서, 공학자와 예술가는 함께 있다. 시각 예술 작품은 시·공간적 한계 안에서 일시적으로 공개되고 해체된다. 대부분의 전시/작업은 이미지나 텍스트로 기록되며, 이는 디지털 미디어를 통해 아카이브 되고 공유된다. 따라서 작업에 관한 서술은 작가의 의도(그것이 생산된 과거의 시점)로 환원되지 않아야 한다. 그것은 작업을 과거로 침잠시킬 것이다. 또한 작업은 그것의 시각적인 구조에서 멀리 떨어진 개념으로 소급되지 않아야 한다. 이는 작업을 제작과 동시에 현재의 무덤으로 용해시킬 것이다. 이때 이미지의 차원에서 접근하는 것은 예술 작품을 과거에서 미래 어느 시점의 현재로 귀환시킬 수 있는 가능성을 열어두는 방법이 될 수 있을 것이다.

디지털 미디어 환경과 현재의 시대적 상황은 시각 예술 전반의 구조를 재편하고 있다. 웹 전시나 새로운 형태의 대안적 공개를 함께 고려했을 때, 본인의 관점을 재구성하는 일은 현재를 이해하고 앞으로의 방향을 설정하기 위해 필수적이었다.

본 논문을 통해 현재의 환경적 조건을 이해하고 이미지의 위상 변화를 탐구했다. 본인의 작품을 이미지의 차원에서 서술하며 시각 예술에서 이미지가 작동하는 방식을 발견하고자 했다. 그 과정에서 예술 작품을 이미지들이 비선형적인 방식으로 교차하고 중첩하는 네트워크로 재구성해보았다. 개인적으로 동시대 예술을 이미지의 차원에서 감각할 때, 분석적이지도, 상대주의적이지도 않은 태도로 접근할 수 있었다. 정확한 작가의 의도를 파악하기 위해 작품에 언어적으로 접근하는 과정도, 공감할 수 없는 생각을 확인만 할 뿐인 과정도 동시대 예술을 보는 어떤 기준점을 만들지 못했다. 상대주의적 태도를 취하다 보면 결국 예술 경험을 취향의 문제로 접근하게 되는데, 이 경우 소비자의 태도로 예술을 선택하게 되었다. 취향의 문제가 아닐 경우, 어떤 작품이 더 나은 예술 작품인가 혹은 어떤 방향으로 작업을 진행해야 하는가 하는 기준점의 문제가 등장한다. 이 부분에서는 앞으로의 탐구를 지속해야겠지만, 논문의 탐구 내용을 토대로 잠시의 기준점을 만들어본다면, 클리셰로 짜여진 이미지의 관계를 재조직하여 그렇지 않은 감각을 촉발하는 작업이 본인에게 감각적인 예술 경험이었다고 생각한다. 논문을 통해 예술에 관한 본인의 관점에 이론적 근거와 틀을 마련할 수 있었다. 그러나 이 틀에 얹매이지 않고 열린 태도로 작업을 지속하고자 한다.

## 작품 목차

작품 1 .....	11
작품 1-1 .....	13
작품 2 .....	14
작품 3 .....	15
작품 4 .....	20
작품 5 .....	21
작품 6 .....	23
작품 7 .....	25
작품 8 .....	28
작품 9 .....	29
작품 10 .....	30
작품 11 .....	31

## 참고 문헌

발터 벤야민, 기술복제시대의 예술작품(제2판), 1936,  
『기술복제시대의 예술작품 사진의 작은 역사 외』, 발터 벤야민 지음,  
최성만 옮김, 도서출판 길, 2007

배너바 부시, 우리가 생각하는 대로, 1945  
『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 켄 조던 역음,  
아트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001

테드 넬슨, 컴퓨터 해방/꿈의 기계, 1974 『』  
『멀티미디어 바그너에서 가상현실까지』, 랜德尔 패커, 켄 조던 역음, 아  
트센터 나비 학예연구실 옮김, nabi press, 2001

Abstract

# A Study on Production of Nonlinear Three-Dimensional Network Structure

Kim, Seung Hyun  
Department of Sculpture  
The Graduate School  
Seoul National University

The present study was conducted to investigate the topology of image that has been changed by the media environment, and reconstruct a viewpoint toward visual arts on the level of image. In this paper, the term ‘image’ refers to an actual object or scene that can be directed as well as the thought and senses involved in the same. The author explores how an image functions in the contemporary visual arts, upon which the author’s artworks are described in this paper.

Theodor Nelson, a philosopher, proposed the concept of ‘hypertext-hypermedia’ as a method of non-sequential writing in which the direction of progress is determined by the user’s choice. The idea of hypertext has allowed for non-linear data connection and networked extensions of information, which were impossible in

the encyclopedic or library-style classification. Under the conceptual condition, individuals are able to collect information selectively, establish their own databases, and construct values and meanings without relying on existing authorities. The mass that share universal truth are fragmented into multiples and continue their play within their respective communities.

An image used to be interpreted as a meaning that is formed in a context, but it is immediately sensed in the digital media interface. As the relationship between image and text is changed, it moves toward an image-centered visual information system. In the body of this paper, the author explores such a change of the status of image, and understand how images work in visual arts by means of technological ideas. Artworks are reconstructed as a ‘network’ structure in which images are intersected/superimposed in a ‘non-linear’ manner. Based on this, the author’s three-dimensional artworks are described in terms of image.

The viewpoint toward visual arts needs to be reconstructed under the conditions of the current environment and times. The author investigated how an image functions in the current environment where the author inhabits, and explored the possibilities of the three-dimensional artworks. The results of the present study will specify the author’s viewpoint toward arts and help to continue the author’s future research on arts.