creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

미술학석사 학위논문

현실의 확장을 통한 이상적 이미지 표현연구

2013년 2월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
강 호 연

현실의 확장을 통한 이상적 이미지 표현연구

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2012년 12월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
강 호 연

강호연의 석사학위논문을 인준함
2013년 1월

위 원 장 _____ 문 주 _____ (인)

부위원장 _____ 이 용 덕 _____ (인)

위 원 _____ 오 귀 원 _____ (인)

국문초록

본인은 동경 대상인 이상적 자연풍광의 감흥을 일상의 사물과 의외의 상황을 통하여 구현하는 작업을 연구해 왔다. 이러한 동경의 대상은 본인이 생각하는 이상과 가장 흡사한 모습으로 이미지화 되었으며, 이는 다시 일상에서 발견한 유사한 인상들을 우연한 상황과 비정형의 방식을 통해 구현되었다. 작업은 관람자의 인지오류과정을 통해 동경의 대상과 유사한 것으로 간주되었지만, 이 둘은 결코 동일시 될 수 없는 성격을 지니고 있다.

본 연구는 위와 같은 작업이 확장되는 과정을 통해 이미지의 속성과 재현에 대한 본질적인 질문을 이끌어 내었다. 이러한 과정은 작업에서 발견된 문제점을 순차적으로 해결하는 것을 통해 가능하였고, 최근에는 현상을 인식하는 과정에서 오는 오류를 본인 작업이 갖고 있는 재현적 속성에 적용, 현실과 재현 대상의 경계를 모호하게 함으로써 새로운 경험을 구축하게 하는 작업을 진행하게 되었다. 그리고 이것은 다시 실재와 재현에 대한 근본적인 질문을 던지는 것으로 귀결되었다.

실재는 이미지화된 단편적 모습과 다른 총체적 현상으로 존재한다. 이와 달리 '이상'은 주관을 통해 현실의 단면을 인지한 결과이기에 실재와는 달리 관념적이다. 즉, '대상이 실재로 무엇인'지 보다 사람이 대상을 '무엇으로 느끼는지'에 집중하게 되었다. 본인은 이러한 결론을 통해, '이미지를 재현'하기보다 경험을 통하여 '실재와 유사한 현상'을 구현함으로써 대상과 유사한 '감흥'을 이끌어 내는데 주목하였다. 따라서 애초에 관념이었던 '이미지의 그림자적 재현'에 집중하기보다, 체험과 현실의 현상으로 구성된 '실재속의 이상'을 본 작업을 통하여 구현하고자 하였다.

주요어 : 이상, 현실, 이미지, 재현, 인식
학 번 : 2011-21344

목 차

들어가며 ····· 1

작업의 전개 ····· 2
(1) 작업의 발단 - 유사한 이미지 ····· 2
(2) 구조적 특성 ····· 4
(3) 작업의 확장과정 ····· 6
매체의 확장 ····· 6
실재 공간으로 해방된 이미지 ····· 8
체험에 기반을 둔 현상 인지구조 ····· 9
실재와 재현, 그리고 현실 ····· 12

나가며 ····· 14

Abstract ····· 16

들어가며

알프스 산맥을 떠올려보자. 마치 물감을 풀어놓은 듯 파란 하늘에 솜뭉치 구름이 떠다니고, 높게 솟아오른 산봉우리에는 희끗희끗하게 눈이 덮여있다. 시선을 아래로 향하면 상쾌한 초원이 펼쳐져 있고 소들은 평화롭게 풀을 뜯고 있다. 그리고 요들 송. 우리는 이것을 실재 알프스의 모습이라고 생각하지만, 사실 이는 머릿속에 존재하는 '이미지'이다. 이렇듯 생활 속에서 단어를 하나 떠올려도 자동적으로 떠올리는 것은 실재가 아닌 '이미지' 임을 알 수 있다. 우리는 이런 이미지들이 넘쳐나는 시대에 살고 있다. TV, 인터넷 등, 무수히 많은 대중매체를 통하여 파생, 재생산을 거친 무수히 많은 이미지들. 하지만 이미지 원본의 실체는 이러한 이미지와는 전혀 다른 양상으로 존재한다. 이것은 원본의 파생된 인상인 단편적 '이미지'가 아닌 실재의 총체적 현상이다. 앞의 알프스 이미지를 다시 한 번 살펴보자. 알프스의 하늘은 항상 파랗지 않다. 비나 눈, 날씨가 흐린 날에 그 색은 다르다. 또한 눈으로 뒤덮인 산봉우리는 계절에 따라 그 양을 달리 할 것이며, 푸른 초원의 소들은 날씨가 좋은 여름에 볼 수 있는 풍경이다. 게다가 요들송은 민속촌 식당에서만 들을 수 있는 관광 상품이다. 이와 같이 알프스의 실재는 단편적 이미지와는 다르다. 이는 이미지의 시각적 묘사를 넘어 현실의 복합적인 현상으로 존재한다. 이미지는 이러한 실재의 단편적 재현이며, 이는 여러 가지 현상을 폭넓게 갖고 있는 원본 자체와 명백히 다르다.

본인은 이러한 이미지의 속성을 본 연구과정을 통해 이해하였고, 더 나아가 이미지를 해체하여 현상의 실재에 대하여 연구하였다. 이는 일상 사물에 간단한 방법을 적용하여 동경하는 대상의 이미지를 재현하였던 초기 작업을 되돌아보는 일로 시작되었으며, 작업의 한계점을 보완하고 확장하는 과정을 통해 이미지의 속성을 이해할 수 있었다. 그리고 최근 본인이 동경하던 대상을 직접 경험하고 온 계기를 통해, 이제껏 이상적이라고 생각했던 대상 역시 다층적 실재가 아닌 단편적 이미지였음

을 깨닫게 되었다. 따라서 작업은 이상적으로 보이는 '단편적 이미지'를 재현하여 재생산 하는 것이 아닌, 감각의 체험을 기반으로 한 대상 실체의 현상을 구현하는 것으로 확장되었다. 이렇듯 본 논문에서는 작업 전반에 나타난 이미지의 속성을 먼저 살펴보고자 한다. 또한 '이미지적 재현'에서 '실재의 현상구현'으로 이행한 작업의 확장 과정을 통해 이상과 재현, 실재의 현상에 대한 근본적인 질문을 던지고자 한다.

작업의 전개

본인은 일상사물에 간단한 원리를 적용하여 평소 동경하던 대상의 이미지를 구현하는 설치작업을 진행해 왔다. 대중매체를 통해 본 이미지를 동경, 재현하는 것으로부터 출발한 작업은, 기본적인 작업 구조를 지속적으로 지닌 채 개념적, 방법적으로 확장해 왔다. 본인은 이 과정을 통해 '이미지 재현'에 대한 한계를 자각하였고, 이를 계기로 실재에 보다 가까운 '현상 구현'에 대해 생각하게 되었다. 그리고 이는 다시 원본과 재현에 대한 근본적인 질문을 가능하게 하였다. 따라서 본론에서는 이에 대한 논의를 다음과 같은 순서로 서술하려 한다. 첫째, 작업의 발단을 이야기 한다. 둘째, 작업의 전반적인 특징인 구조적 특성을 설명한다. 셋째, 작업의 확장 과정을 단계별로 논의한다.

(1) 작업의 발단 - 유사한 이미지

현대인의 삶은 너무 바쁘게 돌아간다. 할 일은 항상 동시다발적으로 찾아오며, 시간에 쫓겨 마음의 여유를 찾을 수 없다. 이러한 이유로 인해, 달력에 흔히 등장하는 평화로운 자연절경 사진을 보고 있으면 그

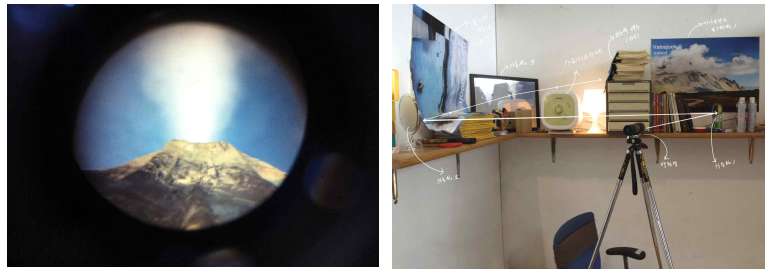
곳은 어느덧 가보고 싶은 유토피아가 되곤 한다. 하지만 사진 속 그곳에 빠져있다 불현듯 현실로 돌아오면 그 괴리감만 커질 뿐이다. 그곳은 마치 현실과는 무관한 관념적 이미지로 존재한다.

-작업 노트 중-

2010년 4월 초, 뉴스에서 유럽 항공대란 이라는 주제로 특보가 올라왔었다. 바로 아이슬란드의 에이야프얄라요쿨 화산 폭발[1]에 의한 화산재가 전 유럽을 강타한 것이다. 뉴스의 화제는 비행기 이착륙 지연으로 인한 항공 물류 대란이었지만, 정작 본인의 주목을 끈 것은 아이슬란드의 엄청난 자연경관과 화산폭발의 스펙터클이었다. 비록 TV 통해 보는 장면이었지만 자연의 거대한 힘에 압도되었고, 녹록한 현실과는 달리 눈 덮인 설원과 순수한 자연이 존재하는 그곳을 매우 이상적인 곳이라고 생각하게 되었다. 그리고 언젠가 꼭 한번은 그곳에 가보고 싶다는 다짐을 하였다. 이때의 인상은 본인의 잠재의식 깊숙이 남았고, 작업의 결정적 계기가 되었다. 그로부터 약 1년 뒤, 본인은 무심코 거실 한 곳에 틀어놓은 가습기를 보게 되었다. 그리고 갑자기 가습기에서 나오는 연무가 마치 아이슬란드의 화산재와 연기처럼 보이기 시작했다. 본인은 이러한 인상을 화산의 이미지로 구현하고자 마음먹었고, 순차적으로 다른 일상의 사물에서 화산풍경의 이미지를 발견하였다. 파란색 행주에서는 하늘을 보게 되었고, 구겨진 종이는 화산처럼 보일 수 있음을 알게 되었다. 그리고 사물에서 발견한 각각의 인상을 한 장면의 풍경 이미지로 조합하기 위해, 렌즈의 망원효과와 거울의 반사효과를 이용하게 되었다. 이를 통해 본 각각의 사물들은 한 화면에서 연기를 뿜어내는 아이슬란드의 화산 이미지(그림1)가 되었다. 이렇게 구성된 화산 이미지는 뉴스에서 본 장

1) 2010년 3월 27일과 4월 15일, 아이슬란드 공화국(Republic of Iceland)의 에이야프얄라요쿨 화산 (Eyjafjallajökull)이 두 차례 폭발했다. 폭발의 화산재는 전 유럽지역에 퍼졌으며, 이는 항공 업무를 장기간 마비시켰다. 화산재가 항공기 제트엔진에 들어갈 경우 연료의 완전연소에 지장을 주거나 각종 정밀 기계부품의 작동을 방해해 추락 등의 치명적 사고원인으로 작용할 수 있기 때문이다.

면처럼 사실적이지는 않았지만, 평범한 사물에서 오는 일상의 정서와 이상적인 풍경 이미지가 결합하여 보다 멀지 않고 친숙한 이상이 될 수 있었다. 이렇듯 작업의 발단은 주위의 사물과 어렵지 않은 방법을 통해 동경하는 대상의 유사한 이미지를 구현하는 것으로 시작되었다.



(그림1) 망원경과 거울을 통해 아이슬란드 화산보기

(좌-결과 이미지, 우-전체 설치)

(2) 구조적 특성

본인 작업에 있어 이미지의 환영 효과는 일상현실의 사물과 긴밀한 관계를 가지며, 이는 항상 관람자의 참여를 통하여 이루어졌다. 그렇기에 관람자의 반응을 예상하여 작업의 구조를 설계하는 것은 보는 사람의 인식의 맹점을 깨닫게 하는 장치로 작용하여 작업을 더욱 극대화시켰다. 이는 작업 전반에 드러나는 구조적 특성으로, 자세한 설명은 작업 '책상에 앉아 Beachy head[2]가는 방법(그림2)' 을 통해 서술하고자 한다. 본 작업은 디지털 카메라와 모니터, 거울과 각종 일상사물로 구성된 작업이다. 설치된 작업은 책상 위에 컴퓨터 모니터 및 여러 사물들이 놓

2) 잉글랜드 East Sussex 주 남부 휴양도시인 Briton에 위치한 돌출된 곶으로, 그 끝은 백악질의 절벽이다. 하얀 절벽 위 아름다운 초원이 펼쳐진 휴양 관광지로 유명하다.

여 있는 아주 평범한 생활의 모습을 보여준다. 관람자는 이러한 설치를 자연스럽게 느끼지만, 사실 작업의 모든 사물은 각자 기능을 하기 위해 정교하게 배치된 결과이다. 작업은 관람자가 의자에 앉아 책상 위의 모니터를 보도록 되어있으며, 책상 위에는 거울과 카메라, 각종 옷가지들이 지저분하게 널려 있다. 또한 모니터 화면 속에는 절벽 위에 초원과 안개 낀 바다가 몽환적으로 펼쳐져 있다. 관람자는 모니터에 있는 화면을 더

(그림2) 책상에 앉아 Beachy head 가는 방법
좌-결과 이미지, 우-전체 설치

자세하게 확인하기 위해 몸을 앞쪽으로 굽힘과 동시에 화면에서 나타나는 자신의 뒤통수를 확인한다. 그리고 절벽 위에 펼쳐진 초원 위, 바다를 관망하는 자신을 보게 된다. 순간, 관람자는 모니터 화면 속에 비쳐진 풍경을 재인식하는 과정을 겪는다. 화면 속에 등장한 자신을 통해, 풍경의 진위를 의심하는 것이다. 그리고 관람자는 뒤를 돌아보게 된다. 관람자는 벽에 거울이 걸려있고 그 거울이 본인의 뒤통수와 책상 위의 사물들을 비추고 있음을 깨닫게 된다. 책상 위에 주름진 파란색 티셔츠는 파도치는 바다, 구겨진 노트의 일부분은 하얀 절벽, 널브러져 있던 녹색 스웨터는 하얀 절벽 위 펼쳐진 초원이었음을 인식한다. 결국 관람자는 책상 위에 놓여있던 디지털 카메라를 보게 되고, 화면을 통해 본 풍경이 거울에 반사되어 카메라에 비춰진 일상 사물임을 알게 된다. 마지막으로 자연스럽게 설치된 이 모든 상황이 작가의 계산에 의해 연출된 상황임을 인식한다. 이렇듯 본인은 설치해 놓은 일상사물을 관람자로 하여금 다른 대

상으로 인식하도록 계획한다. 이렇듯 현상에 대한 인식 오류를 이용한 작업의 구조적 특성은 진행되었던 모든 작업에 공통적으로 나타났으며, 이는 각 과정의 지향점에 맞춰 변형 확장되어왔다.

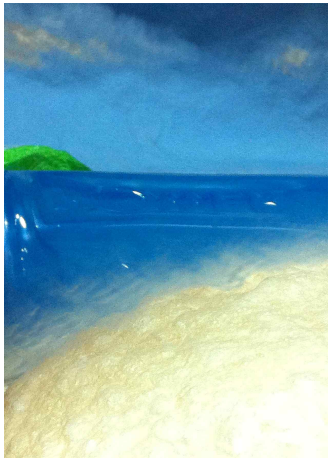
(3) 작업의 확장과정

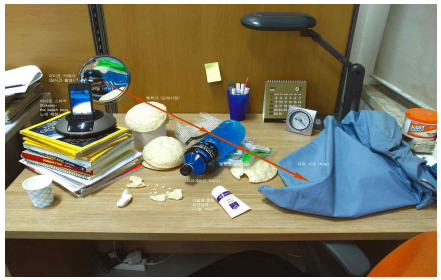
매체의 확장

일상용품의 조합을 통하여 결과 이미지를 제시하던 작업방식은, 다양한 사물과 풍경이미지로 시도되었다. 본인은 작업 초기에 아날로그적 방법을 고수하였다. 돋보기와 망원경을 통한 망원효과, 거울의 반사효과가 그러하다. 본인은 매체를 통해 현실을 바라봄에 있어 그 가상적 속성이 비교적 적다는 이유로 이러한 방법을 이용하였는데, 이는 작업을 보는 방식에 있어 접근성이 상당히 제한되는 단점이 있었다. 그러한 예로, 돋보기나 망원경을 통해 보는 대상은 빛의 초점거리에 따라 상이 선명해지거나 흐려지는 현상이 있었으며, 이 초점거리는 사람의 시력에 따라 다르게 작용하였다. 즉, 모든 사람이 선명한 이미지를 볼 수 는 없었던 것이다. 이는 작업의 결과이미지를 보는데 있어 상당한 제약으로 작용하였다. 이렇듯 아날로그적 광학매체의 단점을 보완하기 위해서 시도된 것이 '바캉스 매니아' 작업(그림3)에 사용된 아이폰 카메라와 같은 디지털 매체였다. 작업은 아이폰과 아이폰 스피커, 거울과 각종 일상사물로 구성되어 있다. 질서 없이 놓인 듯한 사물들 가운데, 하와이, 몰디브 등을 연상하는 남국의 평화로운 해변 풍경이 아이폰 화면을 통해 제시된다. 또한 아이폰과 연결된 스피커에서는 the beach boys의 노래 'kokomo'[3]가 흘러나온다. 계속 화면 속 이미지를 응시하다 보면, 이미지의 초점이 노래 소리의 진동에 맞춰 흔들리는 것을 알 수 있다. 이로 인해 관람자는 화면 속 해변 이미지가 기기의 바탕화면이 아닌, 아이폰 카

3) 1988년, 미국 4인조 밴드인 the beach boys가 발표한 노래이다. 이 노래는 연인들의 여행지로 유명한 캐리비안 해 섬 지역을 유토피아로 묘사하였고, 또한 Tom Cruise 주연 영화 'Cocktail'의 배경음악으로 삽입되어 대중들에게 많은 사랑을 받았다.

메라에 실시간으로 비쳐진 사물들임을 깨닫는다. 해변의 모래사장은 뻥





(그림3) 바캉스 매니아

좌-결과 이미지, 우-전체 설치

튀기, 파란 바다는 비스듬히 놓인 파워에이드, 맑은 하늘은 널브러진 하늘색 셔츠인 것이다. 이렇듯 디지털 매체를 사용한 작업은 카메라의 자동초점기능을 통해 시력에 상관없이 선명한 이미지를 제공하였고, 작업에 대한 관람자의 접근성도 높일 수 있었다. 더불어 본인의 생각과는 달리 디지털 용품도 생활에서 쓰이는 친숙한 사물이라는 점에서, 그 가상적 속성이 현실과의 괴리감으로 크게 작용하지는 않았다. 이러한 매체의 방법적 확장은 시각이미지를 제시하는 방법 자체에 대한 또 다른 문제점을 드러냈다. 디지털 장비를 사용함으로써 '화면의 존재'가 노골적으로 드러난 것이었다. 이렇듯 화면의 존재가 부각되면서 생겨난 문제는 회화가 갖는 현실 단절적 속성과도 유사하였으며, 이에 대한 문제는 일상사물에서 비롯된 정서적 친근함으로도 무마할 수 없었다. 따라서 본인은 이러한 화면의 제약을 벗어나 이미지를 제시하는 방법으로 작업을 진행하기 시작하였다.

실재 공간으로 해방된 이미지

회화적 속성에 대한 자각은 이미지를 화면 밖으로 이끌어 실재 공간에 존재하게 했고, 이러한 작업 확장과정은 '손전등으로 비춘 starry starry night' 작업(그림4)에서 살펴볼 수 있다. 제목에서 알 수 있듯, 본

(그림4) 손전등으로 비춘 starry starry night

작업도 일상사물을 이용하여 결과 이미지를 제시하는 구조를 갖는다. 하지만 이전 작업에서 보이던 거울의 반사구조나 제한된 시점의 화면은 본 작업에서 보이지 않았다. 작업은 오래되어 구멍 난 방수포와 대걸레 자루로 구성되어 A형 텐트와 같은 형태를 띠며, 그 아래에는 손전등이 놓

여 있다. 그 모습은 허름하여 걸인들의 임시거처를 연상시키지만, 공간전체의 조명이 꺼지면서 전혀 다른 반전을 이룬다. 방수포의 구멍을 통과한 손전등 빛은 암실이 된 벽과 천장에 맺혀 별이 많은 밤하늘의 야영지를 연상케 한다. 이를 통해 관람자는, 빛과 어둠의 강렬한 대비를 통해 남루한 사물들이 이상적인 이미지로 전환되는 과정을 보게 된다. 본 작업은 이전과 같이 이미지를 제시하는 특별한 구조적 장치를 필요로 하지 않았기에, 이미지가 화면의 제약에서 벗어나는 것을 가능하게 했다. 이제 화면 속의 이미지는 그 화면의 틀을 벗어나 관람자가 있는 실재의 공간에서 존재하게 된 것이다. 이러한 작업 과정은 이전 작업이 갖고 있던 이미지의 단편적 속성을 자각하게 만들었고, 이것은 다시 동경 대상의 유사한 시각이미지 구현이 아닌, 보다 '실재에 가까운 유사함이 무엇인가' 와 같은 재현에 대한 본질적 질문을 가능하게 했다. 본인은 이를 통해 시각 이미지 구현의 제약을 벗어나 청각, 후각, 촉각 등의 실재 감각인 공감각으로 그 영역을 확장시킬 수 있게 되었다. 따라서 이후 진행한 작업에서는 이미지의 재현에 대한 본인의 인식 변화와 공감각적 요소들이 적극적으로 나타나기 시작하였다.

체험에 기반을 둔 현상 인지구조

이미지 속성에 대한 자각은 시각 이미지 구현을 넘어, 작업을 보다 '실재와 유사한 단계'에 이르도록 이끌었다. 본인이 생각하는 원본에 가까운 유사함은, 단편적 이미지가 아닌 복합적인 현상을 통해 이루어질 수 있다고 생각하였는데, 이러한 복합적 현상은 소리, 냄새, 온도 등의 공감각적 자극을 통해 조성될 수 있었다. 몸의 감각기관이 기억하고 있는 경험을 여러 자극의 조합을 통해 이끌어 내는 것이다. 이는 사람의 체험을 기반으로 이루어지며, 전혀 다른 사물을 조합한 자극을 통해 원본에 근접한 유사한 감흥을 느끼는 것을 가능하게 했다. 아래의 두 작업은 공감각적 자극을 연구한 개별과정에 해당된다. 먼저 'CD플레이어로 재생한 무지개' 작업(작업5)은 청각적 요소가 도입된 작업이다. 암실 안에

(그림5) CD 플레이어로 재생한 무지개

낮은 탁상이 있고, 그 위에 스탠드와 CD플레이어가 설치되어있다. 재생중인 CD에 스탠드 빛이 반사되어 벽에 아른거리는 무지개를 투사하는데, 관객은 이 이미지를 재생중인 노래 'Over the rainbow'[4]와 함께 듣는다. 이미지와 노래는 무지개의 상징적 의미를 통해 조합되어 남루한 사물의 물리적 외관과 대비를 이룬다. 이는 관객에게 정서적으로 다른 심상을 불러일으키며, 자연현상의 무지개와 이상과 희망으로 대변되는 상징적 무지개를 동시에 구현한다. 이전 작업이 이상적 이미지를 시각적으로 재현한 시각 이미지 구현의 측면이 강했다면, 본 작업은 시청각 요소가 조합되어 관객의 기억을 환기시키는 과정을 통해 무지개의 복합적 감흥을 조성하였다. 이는 감각에 의한 선험이 그와 유사한 자극을 통해

4) 1939년 영화 'The Wizard of Oz'의 삽입곡으로, 주연배우 Judy Garland이 불러 큰 인기를 얻었다. 이를 수 없는 이상 세계를 무지개 너머의 나라로 비유하여 희망적이면서 애틋한 정서를 표현했다.

다른 대상으로 재구성될 수 있는 가능성을 제시하였다. 다시 말해 대상에 대한 '감각적 유사 감흥'을 가능하게 만든 것이었다. 이렇듯 재현에 있어 체험의 요소는 작업 '꽃놀이'(그림6)에서 더욱 선명하게 나타난다. 작업은 작은 꽃무늬 패턴이 촘촘하게 그려진 유행 지난 옷들을 빨래 줄에

(그림6) 꽃놀이

널어놓은 것으로 제시된다. 관객은 바람에 날리는 꽃무늬 옷 사이를 통과하며 산뜻한 빨래 냄새를 맡게 된다. 또한 이 냄새는 섬유유연제의 냄새로, 주로 꽃 냄새를 표방하고 있다. 이러한 냄새는 관람자로 하여금 하나의 특정 상황을 연상하게 하는 중요한 역할을 한다. 냄새의 자극이 꽃무늬 패턴과 결합되어 기억을 자극하고, 이에 반응하여 흐드러지게 피어있는 벚꽃 길을 거닐던 아련한 지난날의 추억을 떠올리게 되는 것이다. 이 기억은 다시 작업을 구성하는 사물과 재조합 되어, 바람에 날리는 빨래를 만발한 벚꽃으로, 섬유유연제의 냄새를 향긋한 꽃향기로 인식하게 만든다. 이렇듯 관람자의 선험은 그와 비슷한 유형의 자극이 주어졌을 때 실재의 현상을 과거의 기억과 중첩시킨다. 다시 말해, 이러한 현상 인지과정 구조를 이해한다면 사물이 주어진 현상을 다른 대상으로 인식하

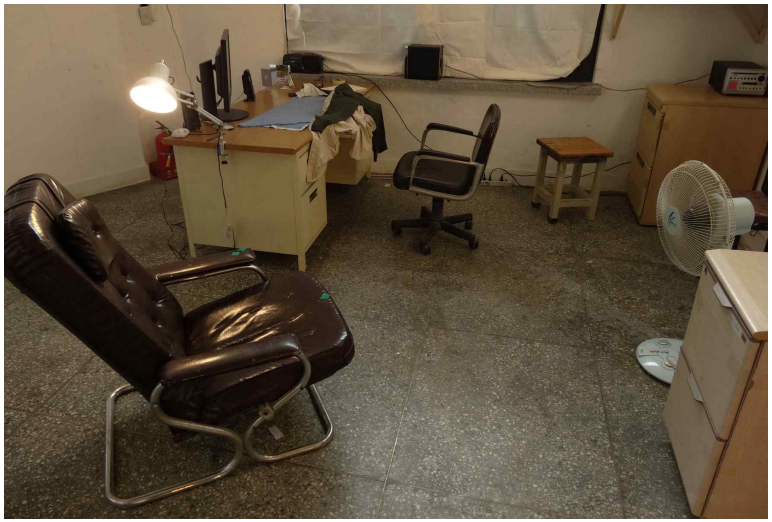
게 만드는 것이 가능해진 것이다. 이는 사물이 원래 갖고 있던 의미와 정서를 함께 작업에 끌고 들어가기에, 대상에 대한 보다 복합적인 감흥 재현을 가능하게 했다.

실재와 재현, 그리고 현실

현상은 그 자체이며 있는 그대로의 사실이다. 하지만 그 현상을 인지하고 정보를 조합하는 것은 항상 인간 각자의 몫이다. 더욱이 인간 고유의 기억이나 경험은, 감각정보를 조합하고 현상을 인식하는 과정에 막대한 영향을 미친다. 즉, 현상은 순수한 사실이며 주관이 없는 정보이지만, 그것은 인지하는 주체의 선험에 의해 매우 다르게 보일 수 있는 것이다. 본인은 이렇듯 인간이 현상을 인식하는 과정에서 오는 오류를 본인 작업이 갖고 있는 재현적 속성에 적용하여 현실의 사물을 통해 대상 실재와 유사한 감흥을 이루고자 했다. '눈감으면 바다' 작업(그림7)은 이러한 작업의 가장 최근 작업에 속하며, 본인이 작업과정을 거치며 얻었던 경험을 총체적으로 조합해낸 결과물이다.

본 작업은 관람자의 시각을 현실을 확인하기 위한 장치로만 제한하고 청각, 후각, 촉각, 온도, 습도 등의 감각을 통해 자극을 인식하게 만들었다. 눈으로 확인한 작업은 어지럽혀진 일상의 공간으로 제시된다. 공간 가운데 놓인 의자에는 스탠드 조명이 강하게 비추고 있다. 바닥에는 채 마르지 않은 빨래들이 널려있고, 이를 말리기 위한 것으로 핸드드라이어가 작동한다. 그 너머 멀리 청소기도 시끄럽게 작동한다. 의자 뒤편에는 신호가 잡히지 않는 TV소음이 들려온다. 의자 옆 테이블에는 어항이 놓여있다. 의자 앞에 위치한 스테레오 전축은 주파수가 맞지 않아 잡음이 들린다. 선풍기는 제멋대로 돌아간다. 관객에게 제시된 작업은 마치 무기력한 생활의 한 장면처럼 놓여 있다. 작업은 정리마저 하기 싫은 나른하고 무기력한 날 방안 풍경처럼 제시된다. 관람자는 이러한 공간 가운데 있는 의자에 앉을 수 있다. 의자에 앉아 눈을 감는 순간, 눈앞에 놓였던 현실은 전혀 다른 모습으로 인식된다. 널브러져 있던 모든 사물들이 만드는 자극은 관람자의 선험과 결합하여 앞에 펼쳐진 현상을 새

롭게 인식하게 만든다. 눈을 감은 관람자의 얼굴로 향한 스탠드 불빛은 맑은 날 눈감고 본 태양의 느낌과 유사하다. 또한 전원이 꺼지지 않은 가전제품이 만드는 백색소음[5]은 바닷가에서 듣는 파도소리를 연상시킨다. 젖은 빨래에서는 바닷가의 눅눅한 습도를, 선풍기 바람은 바다의 바람. 어항의 물비린내마저 바다의 냄새처럼 느끼게 된다. 말초신경을 통해



(그림7) 눈감으면 바다

전해지는 이 모든 자극은 관람자의 경험과 기억에 의해 재조합 되는 것이다. 결국 눈 감는 행위로 현실의 공간을 해변으로 전환시킨다. 하지만 눈을 뜨면 다시 현실로 돌아오게 된다.

5) 넓은 주파수 범위에서 거의 일정한 주파수 스펙트럼을 가지는 신호로 특정한 청각패턴을 갖지 않고 단지 전체적인 소음레벨로서 받아들이는 소음이다. 백색소음은 귀에 쉽게 익숙해지기 때문에 작업에 방해되는 일이 거의 없으며, 오히려 거슬리는 주변 소음을 덮어주는 작용을 한다. 진공청소기나 사무실의 공기정화장치 그리고 파도소리, 빗소리, 폭포소리 등이 포함이 되어 있다.

실재에 가까운 바다는 감각적이며 총체적인 현상으로 존재한다. 이는 분명 TV등의 매체를 통한 단편적인 이미지와는 다르다. 본인은 소리, 바람, 습도, 온도를 현실의 사물들을 통해 바다와 유사한 감흥을 느끼도록 조성하였고, 이것은 단순한 이미지의 재현이 아닌 경험하는 현실이 되었다. 본인은 이렇게 실재와 유사해진 감각을 통해 원본과 재현물의 경계구분이 무의미해짐을 느꼈다. 그리고 생각하게 되었다. 본 작업은 동경하던 대상 자체도, 재현물도 아닌, 실재의 현상인 것을. '사람'이이 현상을 대상과 유사하다고 느끼는 것이 뿐이다. 대상을 인식하는 주체가 사람이기에, 대상 원본의 정의는 사람의 경험에 기반을 두어 만들어진다. 체험을 통한 감각의 재구성. 이것은 현실의 정서를 동반한 또 다른 실재이며, 이는 대상 원본과 등가의 위치를 가질 수 있다고 생각한다.

나가며

작업은 어딘가를 동경하는 것으로부터 시작되었다. 최근 그러한 동경의 장소인 북유럽을 다녀오게 되었고, 직접 오로라를 보는 기회를 갖게 되었다. 살을 에는 듯 한 북극권 영하의 날씨. 4시간 이상을 빛이 없는 바닷가에서 오로라를 기다려 멀리 수평선 위로 나타나는 녹색 빛을 볼 수 있었다. 직접 체험한 오로라는 사진 속 이미지처럼 굉장히 아름다웠다. 하지만 실제의 오로라는 아름답기만 한 사진 속 이미지와는 달랐다. 발끝이 얼어붙는 추위, 어둠 속의 적막함, 날카로운 바람 등. 이에 비해 '이미지 오로라'에는 북극권의 다양한 감각이 제거된 단편적 아름다움만이 각색되어 있었다. 즉, 이상적으로 보였던 사진 속 자연풍경은 인간이 경험하는 총체적 현상에서 순간적 한 단면을 이미지로 뽑아낸 것이었다. 그렇기에 사진 속 풍경은 관념적이고, 현실과의 거리감을 갖는 것이

었다. 본인은 이러한 경험을 통해, 이상적이라고 생각했던 것이 '북유럽의 오로라'가 아닌, 그것의 '이미지였던 것을 알게 되었다.

여행에서 돌아온 후, 그토록 직접 확인하고 싶었던 이상적인 대상에 대해 다시 한 번 생각하게 되었다. 여행에서 보았던 오로라에 대한 기억(경험)이 이상이었던 것인지, 현실에서 보는 달력사진이 이상적인 것인지, 아니면 오로라 바로 아래 있었던 순간이었는지. 더 이상 현실과 이상을 구분하는 것이 무의미해졌다. 어차피 무엇인가를 이상적이라고 느끼는 것 자체가 다분히 관념적이기에, 대상이 '실재로 무엇인지' 보다 사람이 그 대상을 '무엇으로 느끼는 지'를 더 중요하다고 생각하게 된 것이다. 본인은 이상과 재현에 대한 이와 같은 결론을 작업의 확장 과정을 통해 도출하게 되었다. 그 과정은 이상에 대한 유사한 시각 이미지 구현으로부터 시작되어 매체와 화면의 확장을 통해 감각의 확장이 될 수 있었고, 이는 대상에 대한 유사한 감흥을 가능하게 하였다. 그리고 이 과정은 작업이 원본에 대한 종속적 속성을 벗어나 그 나름대로 동격의 가치를 지닐 수 있음을 보여주었다. 따라서 본인은 본 논문 작업연구를 통하여 애초에 존재하지 않는 '이미지의 그림자적 재현'을 꿈꾸기 보다는, 감각의 기억인 체험과 현실의 현상으로 구성된 '실재속의 이상'을 구현하고자 하였다.

Abstract

A Study on Ideal Image Expression through the Expansion of Reality

Hoyeon Kang
Department of sculpcture
The Graduate School
Seoul National University

The researcher has studied realizing the inspiration of the ideal natural scenery which is the object of admiration, through daily objects and unexpected conditions. Such an object of admiration has been realized into the most similar look to the ideal. Again, similar impressions found in daily life were materialized through accidental conditions and atypical methods. Though the work was considered to be similar to the object of admiration through audience's process of recognition error, they both have characteristics that cannot be identified with each other.

Through the process of work expansion above, this study brought in essential questions about attributes and realization of image. Such process was possible by solving problems found in the work in order. Recently, the researcher was able to establish new experience by making the border between reality and the object of realization

ambiguous after applying the error coming from the process of recognizing phenomenon to the attributes of realization, which resulted in asking fundamental questions about reality and realization again.

The reality exists in general phenomenon different from imagery and fragmentary looks. On the contrary, 'ideal' is ideological different from reality as it is the result of recognizing one side of reality through subjectivity. In other words, 'what the object is felt by people' was more concentrated on, rather than 'what the object really is'. Based on such conclusion, the researcher paid attention to inducing 'inspiration' similar to the object by realizing 'phenomenon similar to reality' through experience, instead of realizing the image. Rather than focusing on 'shadow realization of image' which was the initial concept, therefore, the researcher aimed to realize 'the ideal within reality' comprised of experience and reality through this work.

keywords : ideal, reality, image, realization, recognition
Student Number : 2011-21344