



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

일상의 경험을 통한 가변적 인식
에 관한 작업 연구

2013년 2월

서울대학교 대학원

조소과 조소전공

김정모

일상의 경험을 통한 가변적 인식 에 관한 작업 연구

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학 석사 학위 논문으로 제출함
2013년 2월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
김정모

김정모의 석사 학위 논문을 인준함
2013년 2월

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

국문초록

본인의 연구는 대상과 인식된 대상에서의 차이를 발견하고 이에 주목하는 것으로부터 시작되었다. 인식은 감각기관이 아닌 뇌에서 일어나는 현상이다. 대상에 대한 인식은 개인이 처한 특정한 상황, 이념, 문화적 배경에 따라 제각각의 모습을 할 수 밖에 없고, 어떤 방식이 옳다고 할 수도 없다. 또 대상은 한 개인에게 있어서도 모든 경우에 동일하게 인식되는 것이 아니다.

본인은 매일매일 똑같던 일상이 갑자기 낯설어 보일 때 그것이 인식되는 과정을 작업을 통해 탐구하게 되었다. 따라서 작업을 통해 두드러지는 것은 대상의 본질적 형상이 아닌 대상의 지각되지 못한 여백을 채우는 사유의 부산물이 된다.

일상의 생경함을 시각화하려는 노력은 다음의 방법들을 통해 전개되었으며, 방법들은 서로 혼용되어 사용되었다. 첫 번째로, 인식된 대상의 관념적인 형태를 물질적으로 구성하는 것이었다. 두 번째, 일상적 대상의 객관적 성질을 착시, 혹은 착각을 통해 드러내는 것이었다. 세 번째는 착각을 통해 인식의 변화를 유도하는 방법이었다.

본 논문에서 다루는 작업의 대상은 관념적 영역에서 일상적인 공간으로 그 범위가 확장된다. 내면적이고 개인적인 대상에서 외적인 대상으로 작품 연구 범위를 넓히는 것은, 본인의 관심사에 대해서 타인과 소통하기를 원하기 때문이며 그러기 위해서는 시각적 변형에도 함몰되지 않는 낯익은 일상적 대상이 요구된다고 생각하기 때문이었다.

본인은 이번 논문을 통해 가변적 인식의 시각화라는 방법으로 일상적 대상과 본인이 관계를 맺는 방식에 대해서 연구하였다. 그리고 생경한 이

미지로 변모한 대상을 마주하며 인식의 특이성이 갖는 의미에 대해 고찰하고자 했다.

주요어: 일상, 생경함, 지각, 가변적 인식, 인식의 시각화
학번: 2010-21284

목 차

일상의 경험을 통해 인식된 대상에 관한 작업 연구.....	1
지각과 인식의 과정	1
생경한 일상에 대한 태도.....	2
작업 연구의 흐름	4
시각화 방법	6
작업에서 드러나는 가변적 정서와 매체 인식.....	8
마치며.....	10
작품설명 및 도판.....	11
Abstract.....	26

일상의 경험을 통해 인식된 대상에 관한 작업 연구

지각과 인식의 과정

우리가 대상을 보는 신체 기관은 '눈'이지만 보는 것을 인식하는 것은 '뇌'라는 기관의 사유 행위를 거쳐 이루어진다.¹⁾ 하지만 감각 기관을 통해 지각된 대상은 이러한 과정을 거치며 실제 대상과의 차이가 생긴다. 감각 기관은 주어진 시간 동안에 한정된 정보만을 받아들일 수 있고 그렇게 지각된 이미지의 비어버린 곳을 각자의 논리적 추론으로 채워 우리는 비로소 통합된 형상을 인식하는 것이다. 그렇기 때문에 대상을 완벽하게 파악하는 것은 불가능한 것이다. 이것은 디지털 카메라로 사진을 찍는 프로세스에서도 일어나는 현상이다. 대상의 이미지가 렌즈를 통해 이미지 센서에 접촉하면 디지털 정보로 변환되는데, 그 과정에서 대상의 색, 형태의 정보에 유실이 생긴다. 이러한 유실은 기록된 이미지가 인화 되는 과정에서도 발생하는데, 이로 인해 완벽하게 외계의 영상을 복사한다고 여겨지는 사진도 실재하는 대상을 완벽하게 담아내지 못한다. 결국 우리의 지각은 실재가 가진 정보의 손실, 혹은 한정된 정보만을 받아들이는 것을 전제로 할 수밖에 없다. 정보의 손실은 눈이라는 매체를 통한 지각 과정에서 발생하며, 사유라는 의식 활동을 거치며 가중된다. 우리는 그러한 손실분을 자신만의 논리로 메꾸어 대상을 이해한다. 현상을 인식한다는 것은 지각된 대상을 각자의 의식을 통해 왜곡한다는 말과 다르지 않다. 이것은 게슈탈트 이론 중 폐합의 법칙²⁾을 통해 설득력을 가질 수 있

1) 지각은 눈에서 일어나는 것이 아니다. 뇌에서 생긴다. 지구상의 어떤 다른 생명체도 인간이 사물을 보는 방식으로 보는 것은 없다. <명령하는 뇌, 착각하는 뇌> 65p V.S.라마찬드란 알키

2) 인간이 형태를 지각하는 방법을 설명하는 이론인 게슈탈트 법칙은 다양한 법칙을 예로 드는데 그 중 폐합의 법칙은 완성되지 않은 형태도 완성시켜 인지한다는 것을 예시로 보여주는 법칙이다. 이것은 시지각과 관련

으며, 시·지각뿐만이 아닌 인식의 영역에도 확장시킬 수 있는 가능성을 갖는다.

생경한 일상에 대한 태도

우리가 일상에서 마주치는 대상을 지각할 때, ‘우리가 지각이라고 부르는 것은 단순히 막 입력된 정보와 가장 많이 일치되는 하나의 환각을 선택한다는 의미이다.’³⁾ 대상을 마주하는 순간, 대상의 정보들은 감각 기관을 통해 뇌의 각 영역으로 전달되어 우리가 이미 가지고 있는 관념적인 이미지와의 비교를 통해 비로소 하나의 대상으로 인식된다. 하지만 그러한 비교 과정에서 실재하는 대상과 기억된 대상의 이미지가 항상 일치하지는 않는다는 것을 발견할 수 있다. 본 연구자는 태어나서 12살이 될 때까지 북한산자락 바로 아래에 위치한 작은 동네에서 자랐다. 당시의 동네 모습은 아직도 생생하게 기억이 나는데, 문제는 이러한 추억이 실제 대상과 비교당하는 순간에 있다. 본인이 12살이 되던 해에 원래 살던 곳에서 멀리 떨어진 서울의 도심으로 이사를 가게 되었다. 원래 친척이 살고 있는 동네이기 때문에 그렇게 낯설지는 않았지만, 처음 겪는 아파트 생활은 여러 가지 면에서 생소했다. 그 후로 몇 년이 지나서 아파트 생활에 익숙해졌을 무렵, 우연히 예전에 살던 동네를 지나가게 되었다. 하지만 다시 방문한 그리운 옛 동네는 웬지 모르게 작게만 느껴졌다. 아주 높

된 것이지만 이후 연구에서 기억, 학습, 사고 등에도 적용 가능성이 판명되었다.



3) V.S.라만잔드란, 박방주 옮김, <명령하는 뇌, 착각하는 뇌>87p, 알기, 2012

있던 동네의 웅벽도 아파트의 높이에 익숙해진 본인의 눈에는 학교 담장 정도의 높이로 밖에 안보였고, 넓었던 골목길도 차 두 대가 겨우 지나갈 만큼 밖에 되지 않았다. 그렇게 작아져버린 동네는 웬지 모르게 낯선 인상을 주었다. 본인이 더 크고 높은 것들에 익숙해지는 동안 본인이 생각하는 크기의 상대적 기준이 조금씩 바뀌어 갔고, 그에 따라 어릴 적 동네의 모습도 조금씩 부풀려졌을 것이다. 본인이 관심을 가지는 영역은 이렇게 일상에서 마주치는 대상들이 생경하게 다가오는 순간들이며 그러한 낯설음이 유발되는 과정을 탐구했다.

우리는 일상에서 끊임없이 대상을 판단하고 선택하고 결정하는 경험을 한다. 하지만 그러한 과정에서 인간이 가지는 지각 구조의 한계에 의해 올바른 판단이라는 것은 결국 존재하지 않는다. 우리는 타자와의 비교를 통해 보편성을 획득하려 하지만 결국 판단을 내리는 것도, 행위의 결과에 대한 책임을 지는 것도 개인의 몫이며 이러한 행위들의 집합체가 유일무이한 한 사람의 인생이 된다. 개인의 특이성은 각자의 외모의 생김새가 다른 것뿐만이 아닌, 인식의 생김새가 다른 것에서도 기인하며 이러한 고유인식 과정은 일상에서 이루어지는 행위들의 연속으로 현실 속에 흔적을 남긴다. 본인은 예술이라는 특수한 행위도 이러한 범주 안에 있는 것이라고 생각한다. 예술이 사회에서 어떤 기능을 맡고 있는지는 분명하지 않지만 제도의 일부로서 존재해왔던 만큼, 작업이라는 행위는 본인에게 있어 세상과 소통하는 방법이자 스스로의 흔적을 남기는 행위 그 자체이다.

본인의 작업 연구는 대상의 지각에서 발생하는 불일치에 대한 태도에서 특이성을 갖는다. 본인은 이러한 인식의 불완전성은 극복해야 할 것이라기보다는 이해하고 받아들여야 할 인간의 보편적 특성이라고 생각한다. 본인의 작업은 대상에 대한 또 다른 인식이 실제 속에 존재할 자리를 만

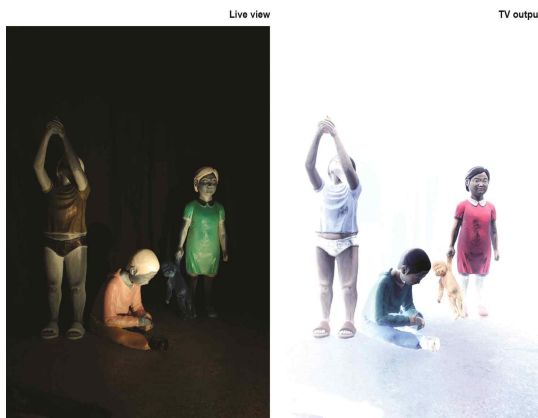
드는 과정이다. 이러한 작업은 대상에 주어진 보편의 존재를 부정하기 위해서가 아니라 보편이라는 틀로 규정되어 가려져 있는 것들을 드러냄으로써 보편의 한계를 경험하고 조금 더 균형 잡힌 시각을 획득하기 위함이다.

작업 연구의 흐름

본인의 작업 연구는 대상과 인식된 대상에서의 차이를 발견하고 이에 주목하는 것으로부터 시작되었다. 그러한 인지부조화가 일어나게 되는 유형으로, 이미 지각된 대상이 시간이 지나 왜곡되는 경우, 대상 자체가 변화하기 때문에 지각이 어긋나는 경우, 같은 대상이 상황에 따라 다르게 지각되는 경우가 있다.

초기의 작업 연구는 본인의 기억에 초점을 맞췄는데, 기억이라는 것은 대상에 대한 인식의 주관적 기록으로써 시간이 지남에 따라 유실되기도 하고 왜곡되어 가는 것이다. 본인이 어렸을 적에 겪었던 몇 가지 사건들은 단편적인 이미지만이 남아있을 뿐이어서 본인의 기억과 가족들의 기억

을 비교하면 생소한 느낌마저 든다. 이것은 마치 오래된 사진 앨범을 뒤적이다 발견한 현상된 필름을 봤을 때와도 같은데, 현상된 필름은 색상이 반전되어 있기 때문에 인화된 사진이 없을 경우에는 필름 속의 이미지가 무엇인지 짐작할 수 없을 때가 있다. 필름을 스



참고 작품 1 Memories 추억들 2008

캔 받아 포토샵을 통해 반전시켰을 때, 비로소 사진 속 이미지를 파악할 수 있지만 유실 된 기억 속의 사건에서 현실감을 느끼기 힘들다. 이러한 기억이 존재할 수 있는 자리를 만든다는 의미에서 유년시절의 이미지는 물질화되어 현실에 존재하게 되었지만, 그 색채는 반전되어 주변에 매끄럽게 녹아들지 못한다. 마찬가지로 디지털 캠코더의 invert 필터를 통해 보는 영상에서는 유년시절의 이미지가 자연스러운 색을 갖지만 주변부의 색채는 반전되어 전체적인 이미지를 생경하게 만든다. 이어서 진행된 작업연구는 본인의 과거에 대한 기억에서 현재의 기억, 즉 자기 이미지로 그 영역이 이동하지만 시간성에 기인한 기억의 유실, 왜곡의 개념은 이어진다.

본인에게 있어 누군가에게 자기를 소개한다는 것은 고역이다. 나는 과연 어떤 사람인지 지나간 나날들을 돌이켜서 소개를 마치고 나면, 그 누군가에게 인식되는 건 현재의 본인의 모습이 아닌, 과거를 통해 해석되는 본인인 듯한 느낌을 받기 때문이다.



참고 작품 2 Introduced myself-The excavation01
소개된 나-발굴01 2010

누군가에게 자신을 소개할 때, 우리는 자신의 과거에 대한 기억을 더듬어 이야기한다. 본인은 그러한 과정이 발굴 과정과도 같다고 생각했다. 또 타인에게 인식되는 본인의 현재 모습은 그러한 과거의 이미지에 영향을 받지 않을 수 없다. 그래서 본인은 자소상을 방금 출토된 유물과도 같은 이미지로 제작했다. 때로는 타인들에게 소개된 본인의 이미지가 스스로 생각하는 것과는 다른 방향으로 전달되어져 어느새 그들에게 본인은 알 수 없는 사람, 이중적인 사람이 되어있기도 한다. 작업



참고 작품 3 Introduced myself-The excavation02
소개된 나-발굴02 2010

이 진행되는 과정에서 본인의 이미지라는 것은 원래 주어져 있는 것, 고정되어 있는 것이 아닌 타인들과의 관계에 의해 계속해서 만들어진다는 것을 깨닫게 된 후 본인의 작업 대상은 개인적인 영역에서 보다 많은 사람들이 공감할 수 있는 일상

적 대상으로 확대 하였다. 일상적 대상, 즉 객관적인 성질이 함의 되어있는 대상에 접근한 결과 대상이라는 것이 고정된 형태로 지각 되는 것이 아닌, 주어진 상황에 따라 다르게 지각 될 수도 있다는 가능성에 대해 고찰하였다.

시각화 방법

대상에 대한 인식은 개인이 처한 특정한 상황, 이념, 문화적 배경에 따라 제각각의 모습을 할 수 밖에 없고, 어떤 방식이 옳다고 할 수도 없다. 또, 대상은 한 개인에게 있어서도 모든 경우에 동일하게 인식되는 것이 아니다. 일상이라는 것은 얼핏 안정적이고 지속적인 대상들로 이루어진 집합체라는 인상을 주지만, 한 대상이 일상의 익숙함에서 벗어나는 순간 그것은 일상이 아니게 된다. 매일매일 똑같던 일상이 갑자기 낯설어 보일 때 본인은 그것이 지각되는 과정을 작업을 통해 탐구하게 된다. 따라서 본인의 작업을 통해 두드러지는 것은 대상의 보편적 형상이 아닌, 대상이 지각되는 과정에서 발견한 왜곡된 대상의 형상이 된다. 따라서 본인의 작업은 대상의 시각화가 아닌, 대상을 인식하기 위해 필요한 사유

과정의 시각화이다. 다시 말해 그것은 대상에 대한 본인만의 특수한 인식이라고 할 수 있는 것이다. 본인이 가진 인식의 특이성이 세상 속에 존재할 수 있는 자리를 만든다는 것은 곧 타자와의 공유를 말한다. 그러기 위해 본인이 선택한 방법은 물질적 시각화였다. 우리가 비로소 세상에 스스로의 모습을 드러내는 순간은 사유가 아닌 행위 하는 순간에 있기 때문이다.

본인의 작업은 대상이 본인에게 인식되어진 관념적 형태가 시각적 형태로 치환되는 방법을 통해 물리적인 형태를 가진 작품으로 만들어졌다. 따라서 대상의 물리적 형태가 존재하지 않는 경우, 즉 비물질적인 대상인 경우에는 작품이 최종 결과물로 제시되었을 때 그것이 어떤 대상을 인식한 결과인지 이해되기 힘들었다. 일상적 대상으로 영역을 확대한 후에도 종전의 작업 방식과 마찬가지로 대상의 형태는 본인에게 인식된 관념적 형태로 왜곡 되어 나타나지만, 달라진 것은 인식된 일상적 대상이 작품 내에서 착시와 착각이라는 방법을 통해 객관적 대상으로 보일 수 있다는 점이었다.

일상의 생경함을 시각화하기 위해 본인이 선택한 방법은 대상을 낮설어 보이게 하는 것이었다. 그 방법으로 다음의 세 가지의 방법론을 사용했다. 첫 번째로, 왜곡된 대상의 관념적인 형태를 물질적으로 구성하는 것이었다. 이 방법은 초기의 작업들을 진행하는데 있어서 주로 사용되었다. 본인의 관념을 시각화 하는데 있어서는 가장 솔직한 방법이지만 또한 자의성 짙은 형식이기도 하였다. 작업을 진행하며 이 방법만으로는 소통이 불충분하다고 느꼈기 때문에 작업을 시작할 때 기본이 되는 형식으로 삼고 다른 방법들을 모색할 필요성을 느끼게 되었다. 그래서 고안된 두 번째 방법은, 일상적 대상의 객관적 성질을 착시를 통해 드러내는 것이었다. 이것은 왜곡된 대상의 성질을 객관적 대상과 비교하여 어떤 대상이

어떤 식으로 변형 되었는지 이해하기 쉽도록 하기 위한 장치였다. 착시를 일으키는 장치로는 거울을 통한 공간의 확장, 빠른 운동으로 생기는 잔상 효과 등을 사용했다. 세 번째는 착각을 통해 대상의 변화를 강조하는 방법이었다. 착각은 단지 시·지각이 아닌 인식의 문제이기 때문에, 일상적 대상과 같이 이미 경험적으로 알고 있는 대상의 구조를 변형시켜 관람자의 인식의 변환을 유도하기 위해 사용했다. 이러한 방법을 통해 작업에 나타난 형상은 본인이 인식한 대상의 모습이며 그것이 타인에게는 생경한 모습일지라도 본인에게 있어서는 직접 인식하고 경험한 현실로 작용했다.

작업에서 드러나는 가변적 정서와 매체 인식

본인의 작업에서 일관되어 나타나는 정서는 가변적 속성에 의한 공허함이다. 예를 들어, ‘Introduced myself’ (작품 2참조)에서는 타인이 인식할 수 있는 본인이라는 사람은 어떤 특정한 시점에서 나타나는 모습 일 뿐이라는 시선을 내포하고 있고, ‘Let me in’ (작품 5 참조)에서는 작품에 설치된 문을 여는 순간 시끄럽던 음악과 화려한 조명이 사라지며 상대적으로 적막함이 강조되어 관람자의 기대를 배신한다. 작업에 이러한 정서를 내포하게 된 배경으로는 본인의 개인적인 경험이 크게 작용했다. 본인은 2001년, 22살이 되던 해부터 염증 질환의 치료를 위해 1년간량 독한 약을 복용했던 경험이 있다. 당시 복용했던 약의 부작용으로 인해 본인의 외모가 갑자기 손상되었는데, 복용을 멈추고 다시 1년이 지나서야 원래의 모습을 찾을 수 있었다. 외모가 변했던 시기에, 외모뿐만 아니라 성격과 인간관계마저 달라지는 것을 경험하게 되었고, 그에 따라 세상을 바라보는 시각도 변화했다. 외모의 급격한 변화는 대인 관계에 대한 자신감을 앗아갔다. 그에 따라 혼자 보내는 시간이 늘어났고, 사람들과 있을

때는 혼자일 때보다 더 소외감을 느꼈다. 본인은 영원할 것 같았던 일상이 한순간에 변해버리는 것을 경험했고, 일종의 무력감과 허무함을 느꼈다. 질환이 안정되자 본인의 외모는 원래의 모습으로 회복되었다. 지나간 날들의 반동 때문이었는지, 주말마다 클럽과 파티를 전전하며 시간을 보냈지만, 그 곳에서 느끼는 즐거움은 더 이상 예전과 같지 않았다. 유흥문화를 바라보는 본인의 시선이 어느 새 욕망하는 시선에서 한 발자국 물러서서 관조하는 시선으로 변해버린 것이다. 정확하게 말하자면 본인은 시각적인 자극만이 모든 것을 지배하는 동시대 유흥문화의 소비심리에 더 이상 공감할 수 없었다. 그러한 시각으로 바라보는 도시의 모습은 차갑고 낯설었다. 빠르게 변해가는 도시의 모습은 역동적이지만 동시에 사라지는 것에 대한 상실감을 부추겼다. 유흥가를 지나칠 때면 본인은 그 곳에 있으리라고 기대되는 즐거움 보다는 그 순간 뒤에 다가올 공허함을 먼저 보게 되었다.

본인은 유리와 LED 등의 매체가 본인이 도시에서 느끼는 공허한 정서를 표현하기에 가장 적합하다고 생각했다. 도시를 이루고 있는 현대적인 빌딩들의 표면은 금속과 유리로 마감되어 있어 도시의 풍경을 세련되지만 차갑게 느껴지게 한다. 유리는 조도의 차이에 따라 빛을 투과하기도 하고 반사하기도 하는데, 반사율이 높아지면 거울처럼 공간을 확장시키는 효과를 준다. 본인의 작업에서 유리는 작품의 표면에 드러나며 공간을 확장시키거나 차폐시켜 공간의 성격을 변화시키는 역할을 했다. 밤거리를 장식하는 원색의 조명은 사람들의 눈을 자극하고 시선을 빼앗지만 그 화려한 빛은 주변을 밝히기 보다는 어두움을 강조하기 때문에 공허함을 가중시킨다. LED는 유리가 환영적인 공간을 만들 수 있도록 조명의 역할을 하는 동시에 특유의 가벼운 색감과 다양하게 변화하는 색감으로 가변적인 정서를 강조하는 역할을 했다.

마치며

본인이 경험한 세계는 객관적인 실재 세계와 일치하지 않는다. 지각과 인식을 통해 일상에서 접하는 대상들은 관념화 되며 그것은 그대로 경험적 현실이 되었다. 따라서 일상이라는 것은 안정적이고 지속적인, 안전한 대상이 아닌 언제 어떻게 돌변할지 모르는 가변적이고 위협적인 것이었다. 그러한 일상에서 본인이 존재하기 위해서 선택한 방법은 스스로의 의견과 판단을 절대화시키기 보다는 그것이 틀릴 수도 있다는 것을 인정하는 유연한 자세를 갖는 것이었다. 본인의 작업 연구는 인식하는 대상이 객관적인 대상의 모습과는 다른, 왜곡된 형태를 가진다는 것을 전제로 했다. 관람자는 작품에 내재한 단서를 통해 왜곡된 대상의 이상적 형태를 유추할 수 있으며 작품은 본인이 인식하는 현실로써 기능했다.

본인은 작업 연구를 통해 기억, 자기 이미지, 전시장, 밤거리의 간판, 클럽, 자연현상 등 다양한 대상에 대한 인식에 대해 다루었다. 하지만 작업을 통해 그러한 대상 자체에 집중하는 것이 아닌 본인과 대상이 관계 맺는 방식에 대해 이야기하려고 했다. 대상과의 관계 맺는 형식을 가시적 형태로 드러내어 물리적인 실체를 갖게 하는 것은 다름 아닌 본인이 이 세상에 유일한 형식으로 존재한다는 것을 확인시켜주는 행위였다.

마지막으로, 본인은 작업 연구를 통해 한 개인이 가질 수 있는 인식의 특이성을 보여주어, 관람자들로 하여금 인간이 구조적으로 가지게 되는 지각과 인식의 불완전성을 돌아보고, 스스로의 인식이 갖는 특이성에 대해 질문해 볼 수 있기를 기대했다.

작품설명

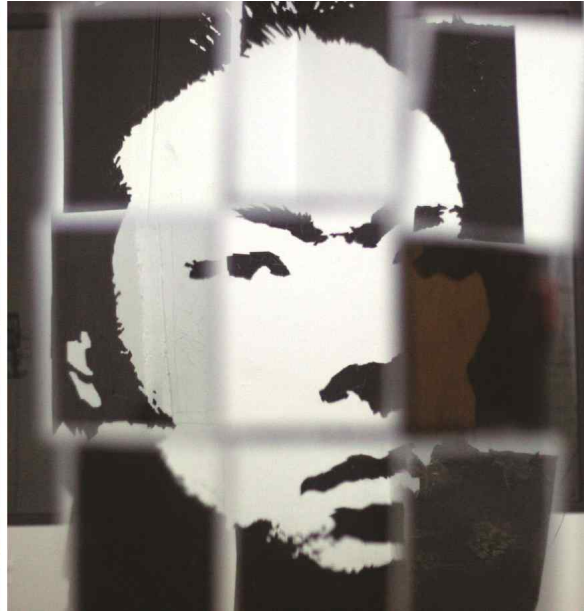


작품1. Introduced myself - The plural 소개된 나 - 복수형
Styrofoam, FRP, wood 180x52x54 2010

소개된 나는 본인이 갖고 있는 스스로에 대한 관념이 실재하는 본인을 담지 못하는 현상에 대한 고찰에서 시작되었다. 새로운 환경에서 낯선 사람들과의 만남이 이어졌던 시기였기 때문에 자기소개를 할 기회가 많았는데, 문득 자기 자신이 어떤 사람인지 모른다는 생각이 들었다. 처음으로 나라는 낯선 존재를 인식하게 되었고 자아와 실재와의 만남에서 유발된 당혹감을 자소상을 통해 풀어나가게 되었다.

본인은 다른 사람에게 스스로의 취향이라든지, 성향에 대해서 얘기를 하고나서 그것을 곧잘 잊어버리는 편이다. 가끔 예민한 사람들은 본인이 스스로 밝힌 성향에 맞지 않는 행동을 하면 그것을 지적하며 상기시키곤 한다. 그런 일은 일상에서 대수롭지 않게 일어나는 일이지만, 본인에게는 본인이 다른 사람들에게 부정적인 이미지로 비춰진다고 생각되어 스트레스로 다가오곤 한다. 하지만 본인이 어떤 사람인지는 본인 스스로도 잘 파악이 되지 않는 것이 사실이다.

그러한 생각을 하던 중에 본인과 또 다른 인물이 겹친 듯한, 정확히 말해서 서로 어떻게 분리할 수 없을 만큼 엉켜버린 삼쌍둥이의 이미지가 떠올랐다. 본인은 정체가 모호한 형상으로 본인의 모습을 구성하고 싶었다. 그래서 형상의 왜곡을 자연스럽게 하기 위해 여러 가지 재료를 실험하던 중 스티로폼이 폴리코트에 의해 용해된다는 사실을 알게 되었다. 재료 연구 후에는 스티로폼을 깎아 신체를 공유하는 두 사람의 형상을 만들고, 그 표면에 폴리코트를 도장해 용해시켰다. 그 과정에서 엉켜 붙은 팔은 녹아서 사라졌고, 흐물흐물한 신체는 가느다란 발목으로는 지탱되지 않아 자꾸만 쓰러졌다. 작업이 진행되며 형상은 자꾸만 사라져갔고, 최초의 예상과는 완전히 다른 작품이 되어 버렸지만, 본인은 오히려 작품을 보며 스스로도 모르는 본인의 모습을 만들고자 했던 최초의 의도와 더 부합한다고 생각하였다.



작품2. Introduced myself - Collecting fragments 소개된 나 - 조각
모음 9mirrors, stands, paper tape 2010

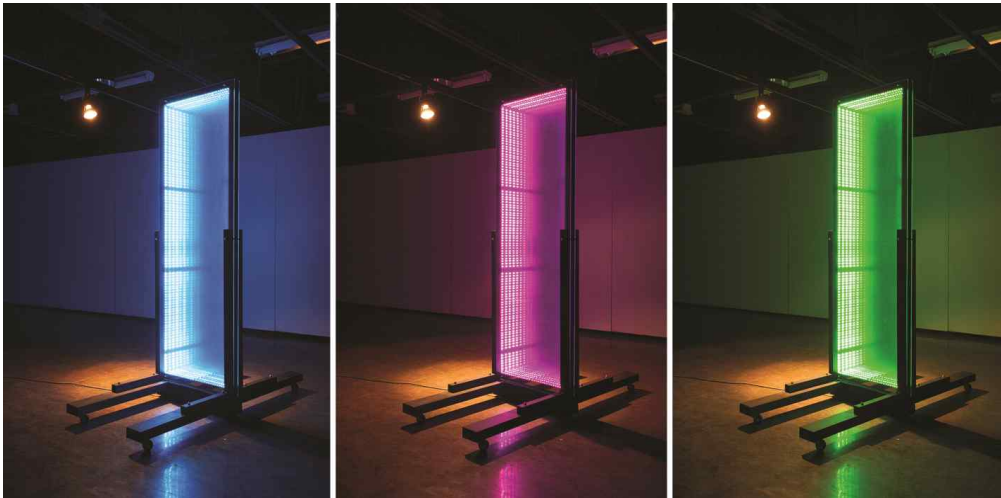
최초의 시도는 거울을 통해서만 볼 수 있는 것을 찾는 것이었다. 하지만 이 작업은 애초에 거울로만 볼 수 있는 것이 스스로의 얼굴이라는 답을 상정해두고 시작했던 것 같다. 그래서 이 작업은 소개된 나 시리즈로 귀결되었다. '소개된 나'라는 일련의 작업을 진행하는 동안 본인은 스스로의 이미지라는 것이 이미 정해져있거나 혼자 만들어가는 것이 아닌 타인들과의 관계를 통해 만들어지는 것이라는 생각이 들었다. 본인이 본인의 이미지라는 것을 인식하는 순간은 다른 사람으로부터 전달된 단편적인 이미지들을 비로소 통찰하게 되는 순간이다. 소개된 나는 각각 다른 모습으로 외부에 존재하고 그것이 통합되었을 때 비로소 본인의 이미지가 만들어지는 것이다. 우리는 자신을 모습을 보기 위해서 거울을 본다. 본인은 9장의 거울 뒷면에 자유롭게 움직이는 관절을 붙여 각각 다른 방향을 비출 수 있게 했다. 9장의 거울은 공간 속에 흩어진 이미지 조각들을 통합해서 본인의 모습을 볼 수 있게 해준다.



작품3. Watchtower 감시탑 wood, cctv, controller,
monitor 410x120x120 2010

감시탑은 인식의 불일치에 대한 관심을 자아탐구의 영역에서 실존하는 공간으로 확장하는 시기에 시도했던 작업이다. 첫 시도는 미술계에 존재하는 수상 제도에 대한 의문을 시각화 한 것이었지만, 점차 전시장이라는 공간에 놓인 감시탑이라는 개념에 더 흥미를 느끼게 되었다. 우리는 미술관, 혹은 전시장이라는 공간에 작품을 보기 위해 방문한다. 하지만 미술 전시라는 것이 관람자들에게 항상 친절하지는 않다. 블록버스터 규모의 전시에 가게 되면 작품의 천문학적인 가격, 물질적 과시와 난해함이 관람자들에게 위압감을 주는 것을 볼 수 있다. 하지만 관람자가 없는 전시는 성립할 수 없는 만큼, 본인은 전시장에서 만큼은 관람자는 작품만큼 중요한 존재라는 생각을 했다. 전시장에 작품으로써 놓인 감시탑은 관람자라는 대상이 존재할 때 대상을 감시한다는 특유의 논리가 작동한다. 관람자가 전시장에 들어와 시계탑으로 어설픈 위장된 감시탑을 보며 일종의 위압을 느낄 수도 있지만, 감시탑에 가까이 가 그것을 작동하는 순간 관람자는 작품의 시선을 공유할 수 있고, 감시탑은 관람자의 도움을 받아 그 존재의의를 부여 받는다.

감시탑의 높이는 전시장을 한 눈에 볼 수 있도록 공간이 허락하는 선에서 가능한 한 높게 설정했다. 그리고 감시탑의 꼭대기에는 상하좌우로 회전이 가능한 CCTV카메라를 설치해서 공간을 자유롭게 볼 수 있게 했다. 하부에 설치된 모니터와 카메라 컨트롤러를 통해 관람자는 감시탑의 시선을 공유할 수 있으며 감시탑은 관람자의 손을 빌려 다른 관람자들을 볼 수 있다. 우리에게 시계는 가장 거부감 없이 응시하게 되는 대상 중 하나이다. 그래서 거부감이 들 수도 있는 카메라의 전면을 하프 미러로 만들어진 시계로 가려 카메라가 관찰당하는 관람자의 시선에 즉각적으로 들어오지 않게 했다.



작품4. Sign 간판 wood, steel pipe, half mirror, LED 195x60x150 2011

본인은 밤거리에서 조명이 켜진 입간판을 볼 때, 그것이 본인을 어딘가의 공간으로 안내하는 일종의 기호로서 작동하는 것을 본다. 간판은 그것이 지시하는 공간에 대해서 상징적인 정보만을 제공하기 때문에 실재하는 공간의 구체적인 모습은 간판에서 보이지 않는다. 간판이 지시하는 목적지로 향하는 동안, 본인의 머리 속에는 본인이 향하는 공간에 대한 상상이 시작된다. 하지만 결국 실재하는 공간과 맞닥뜨렸을 때, 그 공간은 상상 속 공간과 항상 어긋나기 마련이다.

본인은 지시하는 공간에 대한 어떠한 정보도 담고 있지 않는 형태의 입간판을 제작하려 했다. 본인이 인식하는 간판은 실재하는 공간과는 별개로, 미지의 공간으로 통하는 일종의 통로이기 때문이었다. 본인은 조명과 거울의 조합을 실험하던 중, 두장의 거울 사이에 조명을 위치시키면 거울 사이의 좁은 공간이 확장 되어 보인다는 것을 발견했다. 우리가 길에서 흔히 볼 수 있는 입간판은 앞, 뒷면 모두를 볼 수 있는 형태이기 때문에 본인은 일반적인 거울이 아닌 조도에 따라 반사도가 달라지는 하프미러를 작품에 적용했다. 두 장의 하프 미러 사이에는 변화하는 색의 LED 조명을 사용했는데, 본인은 이것을 한국의 거리에서 흔히 볼 수 있는 요소 중의 하나로, 행인의 시선을 유도할 뿐 공간에 대한 어떠한 정보도 담지 않은 중립적인 요소라고 생각했다.



작품5. Let me in wood, glass door, speaker, LED 200x124x45 2012

클럽은 착각으로 이루어진 소통이 통용되는 공간이다. 화려한 조명과 사이키는 현실감각을 마비시키며 우퍼에서 뿜어져 나오는 중저음은 심장 박동수를 높인다. 시끄러운 실내는 사람들의 언어적인 소통을 제한한다. 그것은 역설적으로 요란한 침묵과도 같았다. 클럽에는 즐거움을 찾으려는 사람들로 가득 차 있었다. 하지만 본인이 생각하는 가장 즐거운 순간은 입구에 줄을 서서 기다린 후, 클럽의 문을 열고 들어가기 직전의 순간이었다. 문틈으로 흘러나오는 우퍼음은 오늘 밤에 대한 기대감을 높이고 현란한 조명은 즐거운 상상을 부추겼다. 하지만 문을 열고 들어서는 순간, 수많은 경쟁자들을 목격하게 되고, 요란한 침묵 속에서 피곤한 경쟁에 시달리다보면 어느새 밤이 훌쩍 지나가 버리곤 했다.

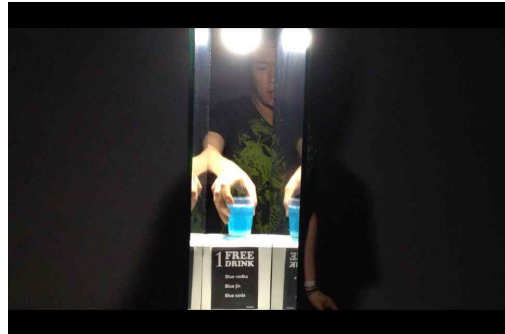
본인은 이러한 경험에서 모티브를 얻어 밖에서 볼 때와 문을 열고 안에서 볼 때의 모습이 다르게 인식되는 공간을 만들고자 했다. 본 작업에서는 외부에서 인식되는 공간이 클럽이라는 설정을 했지만, 이것은 차후 의외성을 가질 수 있는 다양한 공간으로의 변주도 가능하다고 생각된다. 본인은 내부의 공간이 클럽으로 오인되기 위한 장치로 문 밖에서도 감지할 수 있는 음악과 조명이라는 단서를 제공했다. 사실 실제 클럽의 입구에는 다양한 종류의 문이 설치되어 있지만, 조명의 효과를 극대화하기 위해 반투명한 재질의 유리문을 설치했다. 관람자가 문을 열고 들어서는 순간, 문틀에 설치된 스위치가 열려 전원이 차단되기 때문에 조명과 음악은 중단된다. 본인은 이러한 극적인 효과를 통해 문을 여는 순간 사라지는 즐거움이라는 것에 대해 이야기하려고 했다.



작품6. Bar 바 blue liqueur, wood, half mirror, LED 160x90x17 2012

한창 시간의 스탠드바는 항상 사람들로 북적이다. 바텐더는 불려도 대답이 없고 겨우 사람들 틈에 끼서 음료수 한잔을 손에 쥐고 나면, 그 넓은 바에서 본인에게 허용된 공간은 겨우 팔 하나 지나갈 만큼 밖에 안 된다는 생각이 들었다. 잔을 들고 주위를 둘러보면 다른 사람들의 상황도 다를 바가 없다고 느껴졌다.

본인에게 인식된 바의 넓이는 팔이 지나갈 만큼의 공간이면 충분했다. 그래서 본인은 바를 팔 하나가 겨우 지나갈 수 있는 17cm의 공간으로 압축시키기로 했다. 하지만 바를 톱으로 썰어



낸다는 느낌으로 제작한 바의 형태에서는 도저히 본래 모습을 찾아볼 수가 없었다. 그래서 바의 양쪽 끝에 하프 미러를 놓아 거울의 반사 효과를 이용해 바의 좁은 공간을 넓게 확장시켜 보이도록 했다. 그리고 뒷부분에 위치한 수납공간에 음료와 컵을 배치해 실제 바로서의 기능을 할 수 있게 했다. 작품이 전시 되는 기간에는 본인이 직접 바텐더의 역할을 하며 바를 운영했지만, 본인에게 인식된 스탠드바의 운영 방식을 그대로 수행해 바텐더로서 항상 자리를 지키지는 않았다.



작품7. A dawn 어떤 새벽 wood, LED 150x100x6 2012

닭의 목을 비틀어도 새벽은 온다는 말이 있다. 여기에서 새벽은 어두운 시절의 종말을 비유한 것으로 희망적인 의미를 담고 있으며 시대의 변화라는 거역할 수 없는 역사의 흐름을 자연의 섭리에 빗대어 이야기했다. 하지만 도심에서 밤새도록 인공조명과 소음에 시달린 후 보게 되는 새벽 해는 희망과는 거리가 멀었다. 본인은 클럽에서 밤을 새고 나올 때마다 모종의 죄책감을 느꼈다. 클럽이 문을 닫고 새벽녘이 밝아오면 출근하는 사람들의 틈에 끼어서 마치 본인도 그들 중 하나인양 가장하며 집으로 돌아가 피곤한 몸을 자리에 눕혔다. 하지만 점점 밝아오는 새벽은 눈을 부시게 만들고 불면증을 유발했다.

본인은 이렇게 특정한 감정 상태에서 맞이하는 새벽의 풍경을 작업으로 표현하고자 했다. 그런 상태에서 보는 새벽의 태양빛은 도시에서 볼 수 있는 인공조명의 연장선상에 있기 때문에, 새벽의 이미지는 밤거리에서 흔히 볼 수 있는 조명 중 하나인 LED를 통해 픽셀 단위로 그려졌다. LED의 빛은 확산보다는 직진성이 우선되기 때문에 백열전구나 네온 같은 종류의 빛보다 눈을 더 피곤하게 만드는 성질이 있다. 작품에 사용된 새벽 이미지는 본인의 방에서 북동쪽으로 나있는 창문에서 보이는 새벽의 풍경을 촬영해 사용했고, 작품의 사이즈는 창문의 사이즈와 동일하게 설정했다. 작품을 보여주는 방식에 있어서는 작품을 공간 속에 매달기도 하고, 빛에 의해 생기는 그림자를 강조하는 등의 다른 시도가 있었지만, 결국 관람자가 작품에서 나오는 빛을 직시하는 편이 낫다고 생각해 벽에 부착하는 것으로 마무리 지었다.

Abstract

Variable Recognition through Everyday Experience

Kim, Jung Mo

Department of Sculpture

The Graduate School

Seoul National University

I started my work with an attention to find a difference between an object and a recognized object. A recognition is the phenomenon that is happening in the brain not in the sense organs. Awareness of the target has different aspects from different frames of specific situations faced by individuals, depending on the ideological ,cultural background, thus one of these can not be right all the time. Even the object can not be recognized as same to an individual in everytime.

Through my works, I studied the change of the cognitive process when the usual daily life seems strange suddenly. The works do not

show the essential shape of the object but the byproducts, followed by a reason to complete the empty space that occurred in the process of perceiving the object.

The efforts to visualize the strangeness of everyday life was developed through these following way sand they were used interchangeably. First, I constructed the ideological forms of recognized objects to the physical forms. Second, I tried to reveal the objective nature of everyday objects by optical illusion or delusion. Third, I induced the change of recognition through the illusion.

The target of the works in this thesis expends its range from the ideological realm to the space of routine. The reason for broadening the scope of the study from the personal and inner objects to the outward objects is to communicate with others with a solid medium, which still can be familiar when it goes through visual transformation.

Through this thesis, I studied the relationship between the daily objects and self by the method of visualizing the variable recognition. Also I tried to search the specificity of the recognition and its meaning, when it confront the crude image of the transformed object.

Keyword : everyday life, strangeness, recognition, Variable recognition, visualizing recognition

Student Number : 2010-21284