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

주체의 지향에 관한 작업 연구

2015년 2월

서울대학교 대학원

조소과 조소전공

김 유 나

주체의 지향에 관한 작업 연구

지도교수 문 주

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2014년 12월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
김유나

김유나의 석사학위논문을 인준함
2015년 2월

위 원 장 이 용 덕 (인)

부위원장 오 귀 원 (인)

위 원 권 대 훈 (인)

국문초록

본 논문의 연구 작업은 특정한 상황에서 발생하는 본인 내면의 심리적 갈등의 원인을 찾고, 이에 대한 해결방안을 모색해 온 과정이라고 할 수 있다. 이때 심리적 갈등이란 구체적으로 주관적인 의사를 표현하려는 욕구와 그것을 규제하려는 생각 사이의 긴장상태를 말한다.

평소 본인은 누군가가 어떠한 기준에 부합 하지 않음으로 인해 일방적으로 비하되거나 기피대상으로 규정되는 상황에 대해 의문을 가져왔다. 제일 먼저 드는 의문은, 위와 같은 상황에서 나오는 말이나 글이 발화자가 대상을 인식하고 수용하는 과정에서 나온 주관적인 표현임에도 불구하고, 발화의 상황이 종료된 이후에는 단편적인 이야기만 남게 되면서 객관적인 사실처럼 왜곡되어 버리게 된다는 점이다. 또 다른 의문은, 이때의 왜곡된 표현이 이를 직접 듣는 사람은 물론, 그러한 발화를 간접적으로 접하는 사람과 그 발화를 하는 사람에게까지 대상을 규정하는 어떤 기준에 대한 잘못된 인식을 초래하거나 강화시킬 수 있다는 점이다. 본인은 이 같은 발화와 인식의 연쇄작용이 주체에게 일종의 행동규범으로 작동하게 되면서, 누군가를 정신적으로 뿐 아니라 사회적으로도 고립시킬 수 있다는 것을 목격하였다. 그러한 상황을 목격한 사람으로서, 왜곡된 인식으로 소외된 사람에게, 그렇게 보이는 것이 사실은 그렇지 않은 것일 수도 있다는 이야기를 하고 싶었다. 이것은 다시 말해서 보는 것과 보이는 것, 그리고 그 사이의 간극에 대한 이야기이다.

이러한 간극 사이에서 무엇이 의미를 왜곡시키고 전달을 저해하는 요소로서 작용되는지, 어떻게 하면 이를 멈추고 보다 나은 방법으로 전달할 수 있을 것인지를 알고 싶었다. 이는 주관적인 관점을 드러내는 것에 어려움을 느껴왔던 본인의 문제를 해결함으로써, 작가로서 뿐 아니라 삶 속에서 보다 원활하게 상대에게 의사전달을 하고 싶었기 때문이다. 같은 이유로, 작품에서 다루려 한 '그렇게 보이는 것이 사실은 그렇지 않은 것일 수 있는 상황' 이면에서 그것을 그렇게 보고 있는 스스로의 시선을

의식하였다. 본인의 작업 또한 의도와는 달리 누군가를 대상으로 한 왜곡된 서술이 될 수 있지 않을까 고민하였다. 이를 주의하고자 작업 내에 이것이 발화자의 주관적인 관점이라는 사실을 드러내려 했다. 그러기 위해서 퍼포머의 시점, 카메라의 렌즈, 모형 쥐의 눈, 프로젝터의 빛, 전광판의 LED 램프, 나아가 작품의 캡션과 같이 지향성을 띠는 매체를 활용했다. 이들의 속성을 빌려 보는 것과 보이는 것에 대한 이야기를 다루고자 했다.

매체를 설정한 이후, 보다 폭력적이지 않은 방식으로 대상에게 다가가기 위해 스스로의 역할 역시 세분화시키고자 했다. 예를 들어 지향하는 역할, 발화주체를 표기하는 역할, 그리고 그것을 검토하는 역할, 나아가 작품을 처음 마주하는 사람에게 전 과정을 전달하는 역할 등으로 나누어 작업을 진행하였다. 한편 작업의 대상에게 직접적으로 발화하는 경우, 위와 같은 자기지시적인 역할지침이 자기인식의 형태로 발화에 선행되어야 수신자와 발신자 모두가 목표지점으로의 지향을 보다 수월하게 할 수 있다는 것을 발견하게 되었다. 예컨대, 작가로서 참여자에게 작업 의도를 설명한 뒤 일대일로 몸을 맞대어 진행하는 작업 등이 그러했다.

작업에서 사용된 이미지들은 개인적인 삶 속에서 빌려온 경우가 많았다. 작업 내에 시선의 주체를 기입하여 가시적으로 드러내려 했음에도 불구하고, 이에 대한 사전 정보를 모르는 사람들에게는 본인의 작품이 여전히 난해하게 인식될 수 있었던 점은 아쉬움으로 남는다. 후속 작업에서는 지금까지 반복적으로 사용해온 이미지들을 발전시켜 나감으로써, 관객들과의 연결지점을 보다 넓힐 수 있는 방법을 모색하고자 한다.

주요어 : 주체, 지향, 대상, 인식, 발화, 조율

학 번 : 2012-21204

목 차

주체의 전이에 대하여.....1

작품 1. Jerry.....4
작품 2. meeting gesture.....6
작품 3. Readiness to meet.....10
작품 4. I'm seeing what I see.....13
작품 5. 척추이미지.....16
작품 6. Noname yet.....18
작품 7. Her sleeping habits.....20

마치며.....24

Abstract.....26

주체의 전이에 대하여

평소 본인은 누군가가 어떠한 기준에 부합 하지 않음으로 인해 일방적으로 비하되거나 기피대상으로 규정되는 상황에 대해 의문을 가져왔다. 객체가 되었던 대상은 진위여부와는 상관없이 그를 규정짓는 말이나 글 속에서 혐의를 받고 있는 데 비해, 이를 거론했던 발화주체는 메시지 안에서 보이지 않았기 때문이다. 이러한 메시지는 발화자가 대상을 인식하고 수용하는 과정에서 나온 주관적인 표현임에도 불구하고, 발화자로부터 분리된 이후에는 단편적인 이야기만 남게 되면서 객관적인 사실처럼 왜곡될 수 있다. 또한, 이때의 왜곡된 표현은 이를 직접 듣는 사람은 물론, 그러한 발화를 간접적으로 접하는 사람과 그 발화를 하는 사람에게까지 잘못된 인식을 초래하거나 강화시킬 수 있다. 발신자가 삭제된 서술은 발화의 상황이 종료된 이후에 메시지만으로 남아 일종의 행동규범이 되어 그러한 인식을 갖게 되는 이들을 정신적으로뿐 아니라 사회적으로도 고립시킬 수 있었다.

이러한 언어 구사가 갖는 구조적인 특징 중의 하나는, 주어가 명확한 것에 비하여 그를 서술하는 주체는 명확하지 않다는 것이다. 그렇다면, 발화자 역시 논리를 전개시키기에 앞서 그 논리를 전개하게 된 경위를 밝혀야 할 것이다. 하지만 어디까지 밝혀야 하는가? 본인의 경우에는 이와 같은 상황에서 어느 정도를 밝히는 것이 적절한 것인지를 알기 어려웠다. 대상에 대한 생각의 경위를 상세히 서술하다보면, 본론을 시작하기도 전에 주어진 시간이 모두 지나가 버렸다. 자신의 정체를 명확히 하는 것과 대상으로의 지향, 이 둘을 적절하게 조화시킬 방법은 처음부터 없는 것 같아 보였다.

이에, 본 연구 작업에서 시도한 '대상도 주체가 될 수 있는 발화 방법'에 대해서 생각하게 되었다. 그것은 논리는 전개시키되, 서술부 '주어'의 자리에 본의 아니게 주어역할을 하고 있는 '대상'이 아닌 '자신'을 의

도적으로 넣어서 주체로서의 대상을 해치지 않으려는 방법이다. 본인은 이러한 언어구사방식에 고백과 유사한 부분이 있다고 생각한다. '고백' 형식의 중요성은 진정성이라는 윤리적 함의에 있는 것이 아니라, 상대에게로 주체의 권한이 이동된다는 점에 있다. 그것은 임에게 마음을 전하거나, 미안한 이에게 사과할 때의 고백과 유사하다. 한편 이러한 형식이 염두에 두는 또 다른 한 가지는, 수신자에게 있어 발신자에 대한 정보가 충분하지 않다 하더라도, 메시지를 비판적으로 본다는 것은 왜 주체가 대상에 대해 그러한 서술을 할 수밖에 없었는가를 함께 보는 것이라는 목격자로서의 책임을 묻는 것에 있다.

작업이 언어와 같은 메시지의 역할을 하게 되는 경우를 생각해보자. 대상이 소외되지 않고 주체의 권한을 지닐 수 있는 방법을 제작방식에 적용해 본다면 어떨까? 만약 작품 안에서 이를 마주한 관객에게 어떤 방식으로든 주체로서 움직일 수 있는 자리가 있다면, 그것은 누군가를 소외시키지 않는 이야기일 것이다. 더 나아가, 관계를 맺고 행위를 하며 느끼는 것이 작품의 내용과 일말의 관련성까지 갖는다면, 그것은 작가의 작업이 성공적이라고 보아도 좋지 않을까? 본인이 바라는 작업 역시 말하고자 하는 것이 관객에게 잘 전해지는 것이다. 그렇게 된다면 비로소 주객이 해소되며 작가는 자유로워지게 된다. '작품'에서의 경험은 더 이상 작가만의 것이 아니기 때문이다.

그렇다면 작품은 작가나 관객이 몰입하여 경험할 수 있을 만큼 실재의 무언가여야 할 것이다. 그러나 때에 따라 잘못된 리얼리티는 기획된 것이 아닌 정말로 그런 것으로 끝나기도 한다. 목격자로서의 관람객이 목격을 하지 못하게 되는 경우가 그것이다. 가령, 의도대로 주체가 죽어가는데, 그것의 목격자가 한 사람 - 주체 자신뿐이라면? 그것은 '타자'의 죽음은 '주체'의 죽음이 되지 못함과 같을 것이다. 다시 말하면 타자에게 메시지를 통한 주체의 전이가 일어나지 못하고 소통은 좌절된 것이다. 관객이 일방적으로 대상이 되었던 작업은 관객을 소외시키는 결과를 낳았다. 그것은 작업의 실패를 의미했다.

본 논문에서 연구된 작업들은 위와 같은 시행착오를 거치며 진행되었

다. ‘발화하는 주체’ 자신을 발화 속에 위치지음으로써 관객에게 판단의 권한을 열어놓는 작업은, 감상의 흐름이 보다 안정적이고 자연스럽게 발화가 지향하는 길을 따라 가게 됨을 느낄 수 있었다. 각각의 작업들은 수신자와 발신자중 어느 쪽도 소외시키지 않으며 양쪽 모두 주체가 될 수 있는 방식으로 진행하고자 했다. 가령, 상대방의 선택이 본인의 다음 선택에 영향을 주는 인터랙티브 퍼포먼스나, 관객들의 체중과 그의 움직임이 작품의 흐름을 유지시키면서 시각적으로 더 풍성하게 만드는 형식, 관객이 작업의 대상이 되는 것을 선택할 수 있는 드로잉 퍼포먼스, 관객이 제거할 수도 있는 작은 쥐 설치물 등의 방식이 그 예이다. 이어지는 본문을 통해 이들을 어떻게 작업으로 구현하고자 했는지 살펴보고자 한다. 작품은 조금씩 이동했던 관심대상의 변화 흐름을 따라서 기술하였다.

작품 1. Jerry

<Jerry>는 박제 쥐를 전시장의 외진 공간에 설치함으로써 관객의 시선과 우연히 마주치게 하고자 했던 작업이다. '제리'라는 이름은 '톰과 제리' 애니메이션에 나오는 쥐 캐릭터에서 따온 이름이다. 이 제리가 박제로서 맡은 역할을 충실히 표현하게 하고 싶었기 때문에 전선이 지나가는 곳에 쥐가 한 발을 걸치고 있거나, 선반이 꺾이는 곳에서 꼬리가 꺾이게 설치하여 마치 공간에 함께 있는 생명체 같아 보이게 하고자 했다. 이 작업을 설치하기에 앞서 한 가지 바랐던 시나리오가 있다.

> 가짜 쥐가 나를 보고 놀라고 있다. 나 역시 예상하지 못한 곳에서 쥐를 보고 놀란다. 우리는 서로 놀라고 있는 것 같다. 그런데 이 가짜 쥐는 아직도 놀란 표정으로 나를 보고 있다. 가만히 보니 쥐가 조금 웃기다.

시나리오의 역할을 했던 오브제는 실험실에서 실험 후 냉동하여 보관 중이던 쥐 사체를 구해 제작한 박제이다. 쥐를 박제하는 과정에서 본인은 쥐가 손을 모으거나 귀를 내리고, 어깨를 움츠린 채 시선은 관객을 향하게 하는 등의 모습을 통해서 쥐가 갖고 있는 무섭고 불길한 이미지를 중화시키고자 했다. 생물학적 비례에 어긋나 만화같이 겁에 질려 놀란 모습이 되더라도, 최대한 관객이 쥐의 눈빛을 통해 그가 가진 무력함을 알아채 줬으면 했다. 본인은 쥐가 친숙하지 않았음에도 불구하고 박제 쥐를 설치할 것을 선택했는데, 그것은 언뜻 보고 오해를 받는 모습이 본인과 비슷하다고 느꼈기 때문이다.

<Jerry> 오브제 가변설치, 2014

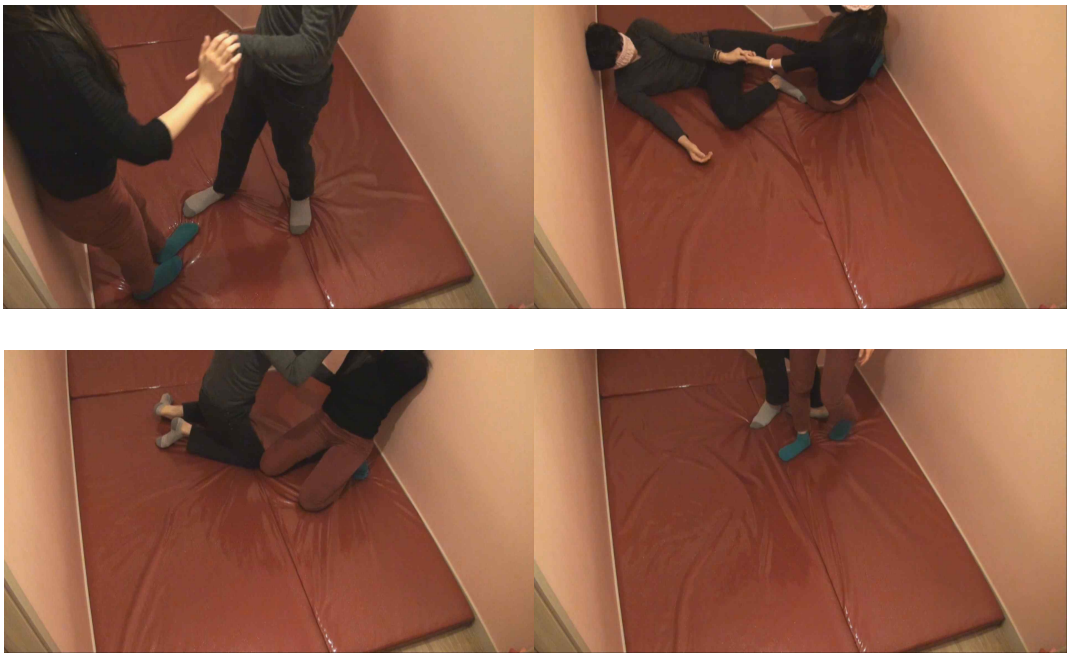
작품 2. meeting gesture

작품 <meeting gesture>는 본인과 일정기간 적정한 거리에서 관계를 유지했던 지인들을 대상으로, 그들과 함께 눈을 가리고 동작을 주고받은 프로젝트작업이다. 동작에 대한 제한도, 시작도, 끝도 정하지 않고, 단지 공을 떨어뜨리지 않는 느낌으로 동작 주고받기를 한다는 룰 아래 작업을 진행하게 되었다. 작업을 구상하던 당시에 본인은 두 가지의 문제를 안고 있었다. 하나는 누군가와 갈등을 조율할 때 최대한 사실대로 이야기해도 상대에게 의도와 다르게 전달이 되어버린다는 것과, 다른 하나는 심사숙고하여 작업에 의미를 부여해도 보는 이에게 그렇게 읽히지 않는다는 것이었다. 제작을 경험하기에 앞서 생각만으로 구조를 짜는 제작방식의 한계를 느끼게 되면서, 몸을 매체로 하는 무용에 흥미를 느껴 현대무용을 접하게 되었다. 그러던 중 마주한 파트너와 몸이 떨어지지 않은 상태에서 서로가 한 동작씩, 상의하지 않고 안무하는 경험을 하게 되었다. 당시 파트너는 본인과 나이가 비슷해 보이는 어떤 여자였는데, 몸을 맞대고 안무를 진행하면서 상당히 성숙하고 유연하게 흐름을 리드해 나가는 덩어리 같다는 느낌을 받았고, 본인은 상대적으로 초보적이고 뻣뻣하다는 느낌을 받게 되었다. 후에 전공과 나이 등의 개인적인 정보를 주고받았는데, 알고 보니 위로 여섯 살 가량 나이 차가 났다. 본인은 서로에 대해서 추측해가는 소통방식보다도 직접적이고 정확하게 대상을 느끼게 해주었던 몸을 맞대는 방식에 매력을 느꼈다. 그것은 살과 살이 부딪히며 자신과 마주한 생명체가 느끼는 긴장과 대담성, 그리고 자신을 대하는 속도를 직감적으로 입력시켜주는 인터랙션이었다. 이러한 경험을 작업으로 가지고 와서, 관객이라 상정될 다른 사람들과 직접 만나보는 것은 어떨까 하는 생각이 들었다.

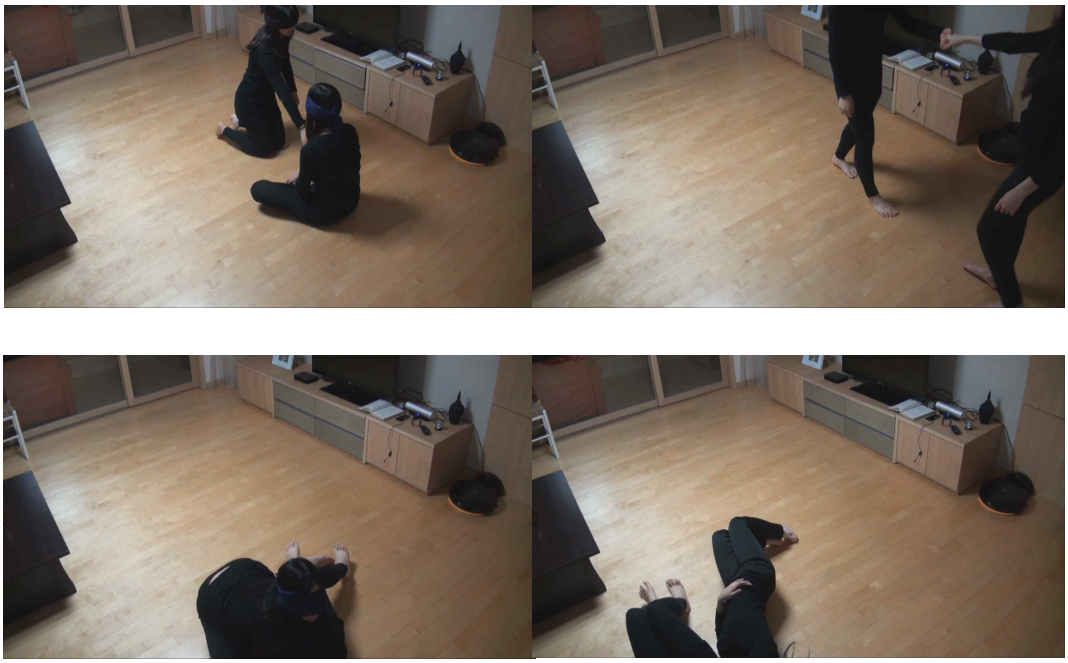
아이디어만을 갖고 있던 당시 주변사람들에게 이야기를 해보며 실행에 옮겨보았다. 어디에서 무엇을 하든 걱정하지 않고 몸을 맡겨 반응해 보고자 했다. 따라서 상대방 쪽에서 편안하게 진행할 수 있는 장소를 물어서 본인이 찾아가는 방식으로 진행하게 되었다. 프로젝트 첫 날, 예상

과 달리 진행에 조금 어려움을 느꼈다. 약간 어색했던 분위기를 없애는 방법으로 서로의 눈을 가리기로 결정하였다. 객관적이라 생각되는 정보를 소거하고 오로지 주관적 느낌만을 작품의 위치로 이끌어내고자 했다. 본인뿐만 아니라 상대방의 느낌도 함께 하나의 흐름으로 만들고자 하였다. 상대가 원하는 장소에 약속을 하고 가서 눈을 가린 채 동작 주고받기를 하는 프로젝트의 형식은 그렇게 만들어졌다. 장소는 서울에 위치한 룸까페, 상대방의 집, 상대방 남자친구의 집, 전시장에 설치한 부스 등에서 진행되었다.

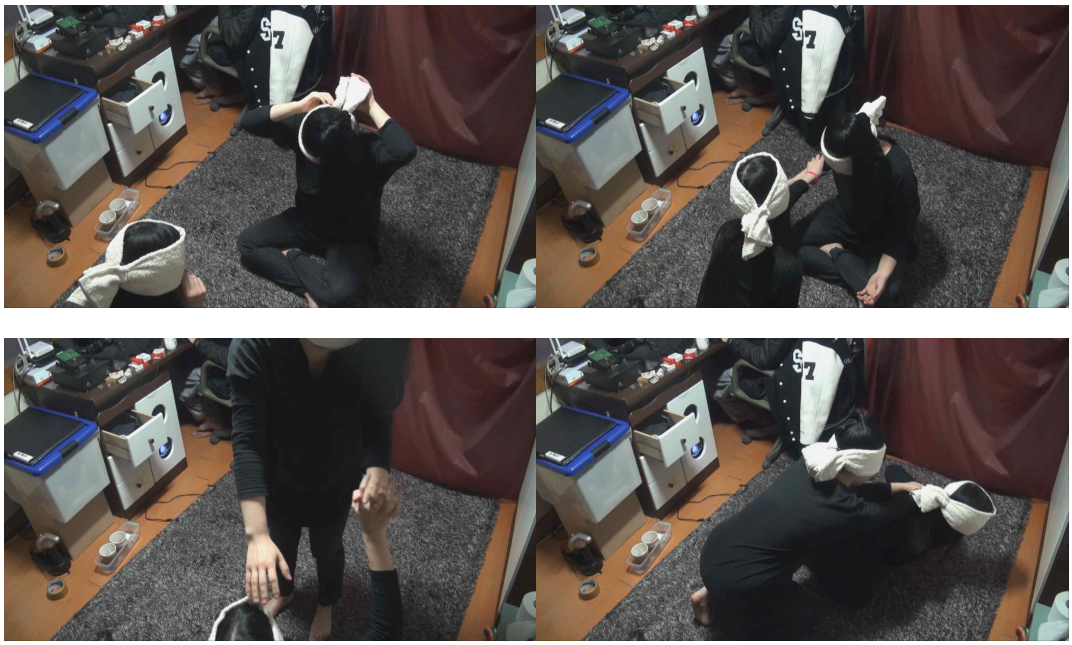
어떤 원소와 어떤 원소가 어디에서 언제 만나는가에 따라 화학반응이 달라지는 것처럼, 각 프로젝트는 다른 시간 속에서 다른 동작과 다른 느낌을 받으며 진행되었다. 본 작업은 눈을 가리고 실행하는 것으로 끝나는 작업이었기에 이를 영상으로 기록해 두고자 했다. 최대한 많은 부분을 촬영하기 위해 공간의 가장 구석진 상단에 카메라를 설치하였다. 전시에서는 이들을 기록영상으로서 드러내고자 했다. 당시 작업이 진행되었을 때의 상대방의 이름과 장소, 진행시간, 년도를 영상마다 각기 표시하고자 했다. 이를 위해 작업을 함께 진행했던 각 상대방에게 다시 연락하여, 영상을 전시에 공개해도 되는지의 여부와 캡션에 표기되길 원하는 이름을 물어보았다. 그 후 전달받은 이름을 표제에 기입하였다. 작업은 제삼자의 관점이 작업의 내용에 최대한 개입되지 않도록 하기 위해 가급적 현장의 상황 그대로를 편집 없이 제시하기로 결정하였다.



<J, 룸까페, 34분 49초, 서울, 2012> 프로젝트 기록영상 스틸사진



<최민영, 최민영의 집, 16분 23초, 서울, 2012> 프로젝트 기록영상 스틸사진



<Z, Z의 남자친구 방, 5분 14초, 서울, 2012> 프로젝트 기록영상 스틸사진

<김진휴, 문화관, 4분 26초, 서울, 2012> 프로젝트 기록영상 스틸사진

<meeting gesture> 프로젝트 기록영상, 무음, 2012

작품 3. Readiness to meet

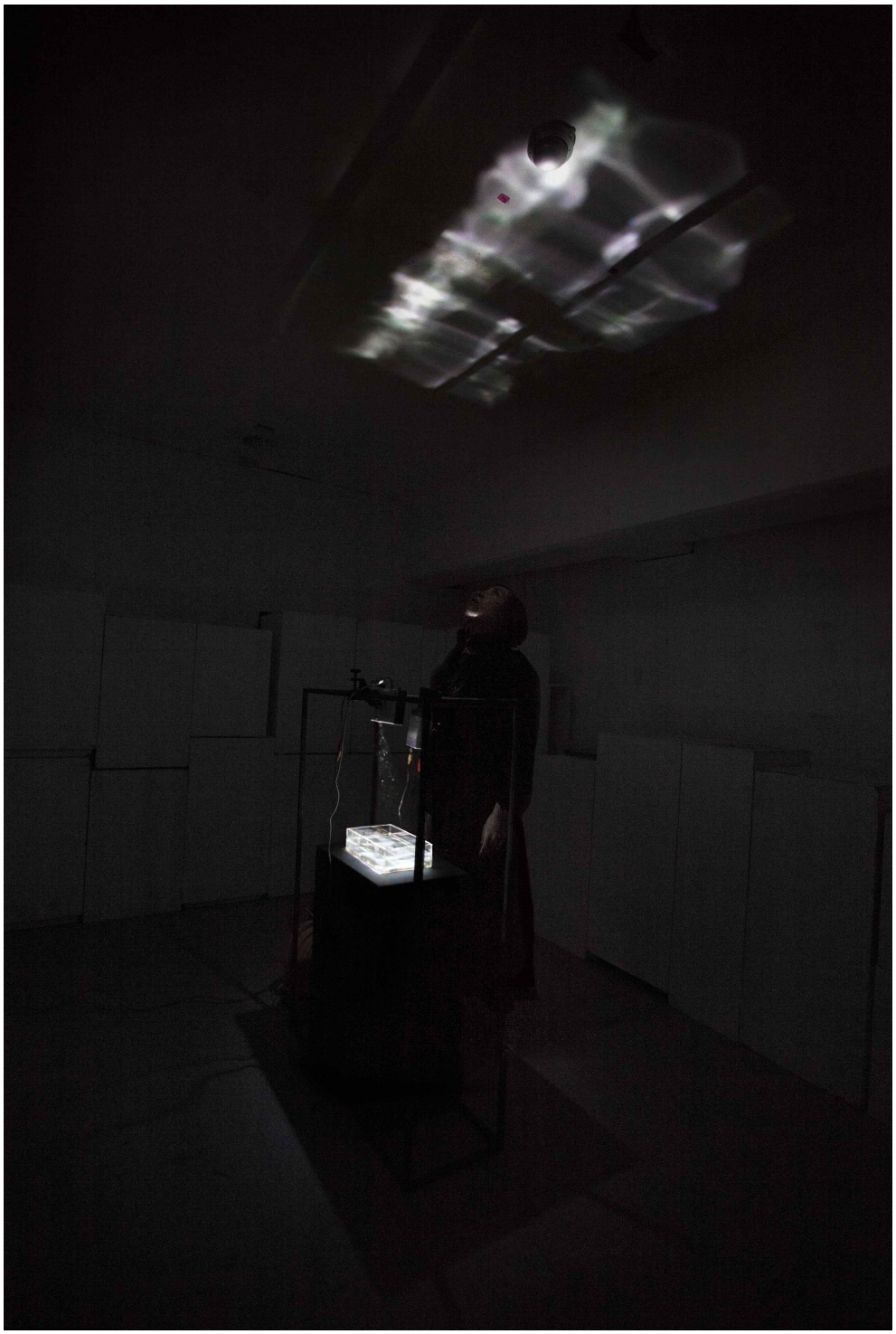
본 작품은 관객이 자신의 발걸음에 의해 변화하는 이미지를 올려다 볼 수 있도록, 공간의 바닥부터 천장까지를 작업의 설치범위로 활용한 작업이다. 어두운 공간 속에 물이 담긴 수조와 프로젝터, CCTV카메라를 설치하여 관객의 체중에 즉각적으로 영향을 받는 이미지가 천장에 맺히도록 했다. 현재의 상에 이전의 잔상이 겹치면서 시각적인 효과를 내게 되는 이미지는, 지나간 경험을 작업의 대상으로 다루는 것을 어려워했던 개인적인 경험에서 비롯되었다. 기억을 떠올리는 것이 되었든, 떠올린 것을 드러내는 것이 되었든, 그것은 이후의 관점이 지속적으로 반영되는 작업이기 때문이었다. 이는 삶 속에서 기억을 대하는 태도에서도 마찬가지였다. 그러나 시간이 흐르면서, 지나간 것을 돌이켜 보지 않는 것은 어쩌면 서사가 없는 파편적인 삶과 다르지 않을 수도 있다는 생각이 들었다. 그렇게 지나간 것을 다시 살펴보는 작업을 시도해보게 되었다.

처음에는 위의 태도와 상관없이 물속으로 비치는 달 이미지가 떠올랐다. 그것은 망막에 닿은 과거로부터의 빛과 같았다. 어떠한 상황을 보면서 과거로부터 가져온 맥락으로 받아들이는 본인과도 유사했다. 뚜렷한 계획이 파악되지 않는 상태였지만 어떤 느낌을 조심스럽게 의식해가면서 CCTV카메라, 프로젝터, 물과 함께 실험을 진행했다. 몇 번의 시행착오를 거친 뒤에 프로젝터가 수면 위를 비추면, 그것이 다시 반사되어 천장에 상이 맺히게 되고, 이를 CCTV카메라가 촬영하여 프로젝터로 다시 보내면 수면 위로 천장의 상이 비춰지면서, 다시 반사를 통해 천장에는 현재와 조금 전에 반사된 천장이미지들이 중첩되는 작업이 완성되었다.

프로젝터와 CCTV카메라는 선으로 연결되어있어서 전원을 끄지 않는 한 계속해서 서로가 신호를 주고받는데, 이로 인해 과거에 촬영된 것들이 중첩되며 만들어진 이미지는 수조와 천장을 오고 가며 조용한 호흡을 만든다. 마지막으로 본인은 이 호흡이 이곳을 찾은 다른 누군가에 의해 영향을 받을 수 있음을 더 잘 보이도록 또 하나의 장치를 넣었는데, 살

짝 띄운 나무 바닥을 이들 밑에 설치하여 지나가는 발걸음에 의해 천장과 수면에 맺힌 이미지에 파동이 일어나도록 했다.

본인은 자신이 혼자라고 느끼는 존재가, 자신뿐 아니라 많은 것들이 과거의 모습으로 현재와 만나면서 스스로의 최전선을 만들어간다는 것을 이해하고, 과거의 시선으로 현재를 살아가는 자신에 대해서 너무 실망하지 않기를 바랐다. 이렇게 과거와 현재가 혼재하는 순간에 자신이 존재한다는 것은, 지나가는 사람의 움직임으로 인해 영향을 받아 일그러지는 영상처럼 서로 주고받는 것이니, 영향을 받고 있는 사실을 자신의 나약함 때문이라고 자책하지 않길 바랐다. 과거적인 자신의 기억과 관점, 그리고 현재가 스스로에게 편안하게 인정받기를 원했다.



<Readiness to meet> 프로젝터, CCTV카메라, 물 가변설치, 2014

작품 4. I′m seeing what I see

<I′m seeing what I see>는 본인의 시야에 들어온 세상의 모습에 자신의 관점이라는 이름을 붙여서 그대로 표현해내려는 퍼포먼스 작업이다. 직접 보고 그린다는 행위와 그 결과물로서의 드로잉을 통해서 주체의 관점을 드러내고자 했다. 사람들의 이동에 지장은 주지 않지만 눈에 뜨일 만한 자리에 이젤을 설치하여 놓고, 30분간 종이 위에 그 순간과 공간을 마구잡이로 따라 그렸다. 퍼포머에 대한 객관적인 정보의 개입을 최소화시키기 위해 단색의 어두운 의상을 입었으며, 머리는 단정하다고 생각되는 일자로 내려묶었다. 재료로는 일반적인 드로잉 재료인 검은색 연필콘테를 사용하였다. 이를 이용하여 보인다고 느껴지는 것들을 판넬 위에 최대한 모두 그리려 노력했다. 그 과정에서 지나가는 사람들과 시선이 마주칠 수 있었고, 이때의 시선에 대한 누군가의 반응에 다시 본인도 반응하고자 했다.

본 작품은 학부 때의 <참고작품-1 지금, 여기, 당신>에서 모티브를 얻었다. 위 작업 역시 감지되는 대로 세상을 따라 표현하는 퍼포먼스였지만, 작업 속에서 퍼포머와 관객의 위치나 역할은 한정되어있었다. 당시 작품의 제목에서 느껴지는 특이점이 하나 있다. 그것은 '나'라는 존재가 표기되지 않았다는 점이다. 당시 본인은 객관적인 표현을 하고 싶었다. 객관적인 표현이란, 대상에 대한 주체의 의도나 조작이 가미되지 않았기에 단편적이거나 일방적이지 않은 표현을 의미했다. 그러나 작업의 실패[1] 이후, 본인은 이듬해의 두 번째 연작 <참고작품-2 지금, 여기, 당신 2>에서 '대상을 사실대로 표현해내려는 것'은 남기고, 주체의 주관 안에서 대상에 대한 관조자의 시점과 직접목격자의 시점을 분리해보이고자 했다. 세 번째 연작인 본 작업에서는 '대상을 사실대로 표현해내려는 중인 주체'를 다시 한 번 남겨서 제목을 통해 'I'라는 이름을 붙였다. 이번의 행위에서 본인이 드러내고자 한 것은 모순이 없는 그림도, 순수한 주

1) '객관적이고 사실적인 표현'을 목표로 한 행위의 결과물은 주관적이고 엉성했다. 주관의 개입을 어느 쪽으로든 막는 것은 실패한 것이었다.

체도 아니었다. 그것은 제목의 주어가 말하고자 하는, 이것이 행위자 자신의 발화라는 데에 있다. 스스로의 존재를 다른 것을 통해서가 아닌 스스로의 시점을 통해 그 자체로 드러내고자 했다.

3개의 연작을 진행하며 점차적으로 주관적인 의견과 감상, 해석, 그리고 세계에 대한 수용이 작품에 자연스럽게 연결되어 갔다. 본 작업은 본인의 신체, 본인의 눈을 통해 본인이 느낀 것을 드러낼 권리는 본인 자신에게 있다는 것을 스스로에게 각인시키는 의미를 갖는다.

<I'm seeing what I see> 퍼포먼스 기록영상 스틸사진, 2014

<참고작품-1> <지금, 여기, 당신> 퍼포먼스 기록영상 스틸사진, 2009

<참고작품-2> <지금, 여기, 당신-2> 퍼포먼스 기록사진, 2010

작품 5. 척추이미지

<척추이미지>는 본인의 감각을 조형적으로 풀어내보고자 한 작업이다. 스스로가 좋아하는 느낌을 작업대에 끌어내어 독립적인 작업으로 발전시켜보고자 했다. 이유를 설명하기는 어려웠지만, 시선을 끄는 인체 이미지였던 척추와 뇌, 성기, 신경을 만들어보기로 했다. 본인은 이것들을 보면 흥분되었고, 따라 그리고 싶었으며, 정교하게 변화하는 규칙들을 분석해내서 구현해내고 싶었다.

먼저 재료로는 오래 전, 쓰레기장에서 주웠던 나무젓가락들을 사용하였다. 이들을 목공용 본드로 붙여 보다 큰 나무블럭으로 만들었다. 그 후 사진을 보며 조각칼과 드레멜을 이용하여 조각하였다. 신경은 마스킹 테이프를 얇게 말아서 표현하였고, 조각 중의 하나는 나무도색용 도료를 발라 울긋불긋한 갈색의 느낌을 통해 생물체처럼 표현하고자 했다. 눈과 성기가 있는 척수신경은 흰색, 투명색 실란트를 조금씩 짜서 굳혀가며 제작했다. 마치 신경이 성장할 때를 상상하며 뻗어나가게 하고자 했다. 실제로 척추 안의 척수가 펼쳐질 수 있게 생긴 것을 참고하여, 가운데에 나무젓가락을 중심봉으로 사용하며, 뜯으면 좌우가 펼쳐질 수 있게 제작했다. 이후 외과수술용 실을 이용하여 봉합 후 만들어진 터널에 두꺼운 철사로 S자 모양을 만들어 심었다. 외과용 테이프를 철사에 말아서 고정한 뒤 실로 연결한 눈알을 매달아 자세를 고정했다.

뇌와 신경, 그리고 성기는 본인이 생명체에 있어 핵심으로 생각하는 부분들이기도 했다. 한편 <척추이미지>는 어떠한 메시지를 안고 있거나 정확하게 대상을 재현하고자 한 작업은 아니었다. 목표로 하는 대상이 구체적이지 않은 경우, 자기를 먼저 의식하는 것은 대상으로의 지향을 어렵게 할 수 있다는 것을 느꼈다. 어떠한 느낌을 더듬어가듯이 표현한 이들은 손으로 쉽게 잡을 수 있는 사이즈로 실기실 내 본인의 책상위에서 정령과 같은 역할을 해주었다.

<척추이미지> 나무젓가락, 실란트, 마스킹 테이프, 외과용 실,

외과용 테이프, 가변설치, 2012

작품 6. Noname yet

<Noname yet>은 320cm x 192cm x 100cm 크기의 LED전광판에 이미지를 영사시켜 설치한 작업이다. 넓은 전시장을 연상시키는 공간 안에 감독으로 보이는 인물과 퍼포머로 보이는 나체의 두 인물, 그리고 관객으로 보이는 인물들이 주변에 서 있는 이미지이다. 이는 본인 혼자 미술대학 내 전시장 <우석홀>에서 조명 두 개, 삼각대 두 개, 영상장비 두 개와 여벌의 옷을 들고 촬영한 사진을 합성한 작업이다. 각각의 역할을 위해 의상을 갈아입어가며 촬영했다. 자신의 보이는 모습을 스스로가 다시 검열하고, 또 이를 살펴보는 상황을 작업으로 구현해보고자 했다. '보이는 모습'을 표현하기 위하여 작품 <meeting gesture>에서 '제삼자의 개입 없이 움직임을 주고받는 중인 사람'의 이미지를 활용했다. 또한 이들에 대한 디렉터로서 감독처럼 보이는 인물의 뒷모습을 이미지의 가장 앞에 배치했고, 공간의 주변부로는 현장을 살피고 있거나 특별한 관계가 없어 보이는 여러 모습의 사람들을, 그리고 공간의 왼편에는 작업을 기획하고 진행하던 본인으로 식별될 수 있는 인물을 배치했다. 디렉터의 카메라 뷰파인더로 보이는 공간은 비어있는 채로 두고, 인물들 주위로 원본의 배경이 약간 남아있는 것을 그대로 두는 등, 합성의 흔적을 조금 남겨두고자 했다. '보이는 모습을 명명하길 지연하는 상황'을 드러내는 방식으로서 'Noname yet'을 제목으로 지었다.

본인은 이 이미지를 LED전광판으로 영사했는데, 이는 화소상태의 이미지라는 것을 노출시키고자 한 의도 때문이다. 또한 LED 빛이 보는 사람의 시선을 화면 안으로 매몰시키지 않고, 마주하는 사람의 눈빛처럼 작용하길 바랐다. 마찬가지로, 보는 사람과 유사한 크기의 인물이 가장 앞에 놓이고 공간감이 들도록 화면 사이즈를 150인치의 화면으로 선택하게 되었다. 하지만 본 이미지가 리얼하게 연출된, 전시장 벽면에 동화된 이미지가 아닌 전광판이라는 사실을 드러내기 위해 벽면에서 1m가량 띄워 뒷면을 노출시켜 설치하였다.

<Noname yet> LED 전광판에 스틸합성사진 영사하여 설치, 2014

작품 7. Her sleeping habits

본 작품은 슬라이드필름 한 롤을 잘라서 라이트박스 위에 얹고 투명 아크릴판을 덮어놓은 작업이다. 본인을 기준으로, 자리에 서서 고개에 힘을 빼고 내려다보았을 때 편안하게 필름이 시야에 들어오는 높이로 제작했다. 무서워 보이지만 다시 보면 그렇지 않은 것, 반대로 무서워 보이지 않는데 한편으로는 무서운 것을 연상시키는 이미지들을 선별했다. 그것은 검은 화면, 하얀 화면, 눈을 뜬 인물의 두상, 풍경사진 등이었다. 해당 장면들을 모아 하나의 내러티브로 연결되어 보이도록 순서를 배열하여 스토리보드를 만들었다. 특정한 이야기는 없지만, 하나의 필름 안에서 어떤 긴장상태를 은유적으로 연상할 수 있도록 연출하고자 했다. 몇몇 소품과 수동 카메라, 삼각대, 타이머를 이용해서 스토리보드의 순서대로 촬영했다. 설치하고자 했던 것은 한 큐에 촬영된 아날로그 필름상태였지만, 그와 동시에 본인이 원했던 느낌으로 구현된 포지티브 흑백 이미지여야 했다. 그렇기 때문에 마음에 드는 필름이 현상될 때까지 여러 번의 시행착오를 거쳐서 제작했다.

슬라이드 필름 속 장면들 중, 첫 0번 슬라이드의 화면은 검은색으로 어두워서 아무것도 보이지 않지만, 카메라 뚜껑이 열리지 않은 채로 찍혀서 캄캄한 화면이다. 27번의 눈을 뜬 인물의 두상은 생생한 사람 얼굴 같으면서도 그것이 만들어진 가짜라는 점에서 무섭지 않지만, 눈을 뜬 채 마주보고 있기 때문에 목격자를 연상시켜서 무서웠다. 7번 산이 찍혀 있는 화면은 가장 평범하고 달력에 나올 법한, 객관의 전형적인 풍경사진이지만, 2번부터 5번에 보이는 카메라를 들고 돌아다니던 인물이 창문 너머로 줌인을 하여서 들여다보고 있는 시점이라서 무서웠다. 또한 29번부터 34번의 하얀 화면은 흰 천으로 카메라를 덮고 찍은 것이기에, 가려져서 하얀 장면이었다. 이들 필름 외에 해당 장면들을 연결시켜주기도 하고 흐름을 깨기도 하는 장면들을 중간 중간 삽입해서 몽유병 환자의 꿈과 같은 이미지를 만들고자 했다. 예를 들면 2번~5번은 일인칭 시점을 연출함으로써 이 장면이 카메라를 든 한 사람이 돌아다니면서 보고 있다

는 것을 드러내기 위해 선택한 것이다. 5번 슬라이드의 창문 왼편으로는 카메라를 들고 있던 인물이 반사되어 찍히도록 했다. 11번~17번은 신체의 일부만 확대된 화면, 얼굴이 화면 밖으로 잘려나간 화면, 얼굴이 가려진 전신, 뒷모습의 전신, 얼굴이 노출된 전신 등, 사람의 정보가 다른 방식으로 노출됨에 따라 다른 인상으로 보이는 장면들을 만들고자 했다. 다음으로, 19번 화면에서 앞의 인물이 박스 안에서 어떤 두상을 꺼낸 뒤에 20번 슬라이드에서 손에 칼을 쥐는데, 21번 슬라이드에서 그 칼로 4B 연필을 깎고, 22번 슬라이드에서는 그 4B연필로 드로잉북에 두상을 보이는 대로 그리는 장면을 연출했다. 이 부분에서는 긴장의 흐름을 조금 길게 늘이고자 했다. 마지막으로 28번 슬라이드는 27번의 두상 다음 장면으로 배치함으로써, 흰 천에 두상 사이즈의 무언가가 덮여있는 장면이지만, 27번 두상이 손이 없기 때문에 스스로 덮은 게 아니라 덮여진 것을 연상시키고자 했다. 이후로 이어지는 하얀 장면은 두상의 관점에서 덮여진 시야임을 암시하고자 했다.

작품을 제작한 방법은 처음에 컬러슬라이드필름을 끼운 자동카메라를 들고 돌아다니며 촬영한 뒤, 필름을 스캔하여 컴퓨터로 옮긴 후에 포토샵을 이용하여 흑백이미지로 만들고, 구비해 놓은 컬러슬라이드필름이 초록색에 민감하게 발색하는 것을 감안하여 CMYK[2]와 RGB[3]를 조정한 뒤, 해당 필름을 다시 자동카메라에 장착하여 삼각대에 놓고 컴퓨터 모니터 화면을 촬영하는 방식이었다. 때문에 최종적으로 현상된 필름에는 원본필름의 촬영 날짜가 흑백으로 나와 있고, 그 위로 모니터를 통해 촬영한 일의 날짜가 주황색으로 오버랩되어있다. 모니터화면이 간간히 노

---

2) (cyan, magenta, yellow, black) 인쇄를 할 때 사용하는 네 가지 색(바바라 런던, 짐 스톤, 존 업튼, 『사진학 강의 제 9판』, 조윤철 역, 포토스페이스, 2008, p.401.)

3) (red, green, blue) 컴퓨터 모니터가 사용하는 광선의 컬러. 세 가지의 조합에 따라 다양한 컬러의 이미지를 만든다. 대부분의 디지털 작품의 컬러를 말하기도 한다. (위의 책, 같은 면.)

출되기도 했다. 마지막으로 이 몽유병을 연상시키는 이미지를 실험실의 슬라이드 글라스 사이에 미생물을 넣고 관찰하듯, 라이트 박스 위의 필름에 담아 투명아크릴 판으로 밀착했다.

본인이 작품에서 은유적으로 표현하려 했던 '어떤 긴장상태'는, 서로 다른 모습으로 보이는 인물(대상을 보는 사람, 대상으로 보이는 사람)이 다시 하나의 긴장상태를 주시하는 단일주체라는 점에서 오게 되는 긴장이다. 이때의 주체는 대상에 대하여 서술하는 발화주체가 될 수도 있고, 대상을 받아들이는 인식주체가 될 수도 있다. 이렇듯 양가적인 모습은 본인이 보기에 'sleeping habits'와 같이 병적이거나 성적인, 또는 무의식적인 모습이었다. 주의를 기울이지 않는다면 어느 순간에는 주변부로 노출되는 습관과 같았다. 대상을 보는 사람의 모습은 카메라를 들고 돌아다니던 사람의 전신을 노출시킴으로써 표현하였다. 반면 보이는 사람의 모습은 두상의 입을 닫고, 눈은 정면을 응시시킴으로써 표현했는데, 이 두상과 전신을 동일인물로 설정하여 단일주체임을 표현하려 했다. 해당 인물이 여자이고, 그리고 이를 제작한 본인 역시 여자이며, 이 순간에 어딘가에서 무언가를 지향하고 있는 '그' 혹은 '그녀'가 3인칭이라는 점에서 'Her sleeping habits'으로 제목을 짓게 되었다.

<Her sleeping habits> 라이트박스에 필름설치, 2014

마치며

작업을 통해 대상을 지향하는 과정에서, 작품을 마주할 누군가를 소외시키거나 대상에게 보다 폭력적이지 않은 방식으로 다가가기 위해 본인은 스스로를 여러 역할로 나누게 되었다. 예를 들어 지향하는 역할, 발화주체를 표기하는 역할, 그리고 그것을 검토하는 역할, 나아가 작품을 처음 마주하는 사람에게 전 과정을 전달하는 역할과 같은 것이었다. 한편, 이러한 역할지침이 다른 방식으로 작업에 적용되어야 하는 경우도 있었다. 누군가에게 직접적으로 이야기를 해야 하는 경우에는 위의 과정이 발화에 선행되어야 스스로가 목표지점을 지향하는 것이, 그리고 수신자도 이를 따라 함께 목표지점으로 지향하는 것이 보다 수월할 수 있었다. 예를 들면 작가가 작업의 참여자에게 작업의도를 설명한 뒤에 일대일로 몸을 맞대는 퍼포먼스를 하는 작업 등이 그러했다.

이처럼 주관적인 관점을 누군가에게 전달할 때, 서술의 마지막 부분에서 주체를 연결 짓는 방법과, 처음부터 주체의 주관으로 직접 대상에게 다가가는 방법은 서로 모순되어 보였지만, 두 경우 모두 수신자와 발신자를 소외시키지 않을 수 있는 지향 방법이라는 것을 알 수 있었다. 목격자로서 메시지를 보는 것은, 대상에 대한 정보가 불충분하더라도 그가 왜 그러한 발화를 할 수밖에 없었는가를 살펴보는 것을 넘어, 소거하고 남은 것이 '주체'와 어떤 관계인가를 전후적으로 인식하는 것이었다.

어떠한 기준에 의해서 누구든지 기피대상으로 규정지을 수 있는 익명의 서술은, 그 이면에 대상을 그러한 방식으로 서술할 수밖에 없었던 어느 주체(서사)가 있음을 느끼게 되었다. 그리고 이때의 서술이 제시하는 기준에 대한 조건이 곧 대상이 되는 사람의 그 조건으로 직접 연결되지 않음을 알게 되며 서술은 보다 편안하게 인식되었다. 본인이 마주했던 어떤 서술 자체가 잘못되었을 수도 있지만, 본인 역시 그에 대해 잘못된 방법으로 대처한 것일 수도 있었다.

작업 내에 발화하는 주체를 표기하여 가시적으로 드러내려 했음에도 불구하고, 작업에서 사용된 이미지가 본인의 삶 속에서 빌려온 것인 경우가 많았기 때문에, 그 흐름을 모르는 사람들이 보았을 때는 여전히 난해한 작품으로 인식되는 것 같았다. 이와 같은 아쉬움을 갖고서 후속 작업에서는 지금까지 반복적으로 사용해온 이미지들을 발전시켜 나감으로써, 관객들과의 연결지점을 보다 넓힐 수 있는 방법을 모색하고자 한다.

Abstract

A Study of Works on the Orientation of Subject

Kim, Youna

Department of sculpture

The Graduate School

Seoul National University

The trajectory of the artist's works in this thesis is to seek out the causes of my psychological discordance, and find out proper solutions to it. The psychological discordance, from this context, refers specifically to a state of tension between desire to render one's own intention and effort to contain it.

I have often questioned on situations in which something that does not comply with a set of standard are unilaterally accused or judged as non grata. First and foremost, such questioning points out that despite the speech under the circumstances is a subjective expression resulting from a process in which the subject of speech recognizes and accepts the object of speech, after the act of speech is done, there only remains a narrative of the speech that eventually distorts all the vicissitude as a factual event. Secondly, it also questions that such a distorted message can cause wrong recognitions about the standard of judging objects to not only

receivers of the speech, but also the object as well as the subject of the speech. I witnessed that such can not only mentally but also socially isolate someone else. As a witness to the circumstance, I wanted to tell others that such seeming things could in fact be different. Such an effort, as result, led me to deal with how to see and talk about things, especially the gaps within them.

I wanted to understand what are the obstacles of the transition of meanings between the gaps, and how to stop the break and deliver the meaning with more efficient ways. This is because I wanted to more smoothly communicate with others, not just as an artist but also a figure they encounter in everyday contexts by resolving the difficulties to express my own point of view. For the same reason, I began to be aware of my own way of seeing things as others see, instead of the situation in my works in which "things could be in fact different." I worried if it could be a distorted description towards someone else regardless of my original intention of works. Because of this, I managed to reveal in my works that the description is derived from the perspective of the subject of speech. To this, I utilized the perspective of performer, the lens of camera, the eyes of stuffed rat, the light of projector, and the caption of works all of which bear indicative characteristics.

During the process of manipulating mediums, I also managed to divide my roles into parts in order to approach objects in less violent means. For examples, I subdivided my roles in the works into an indicator, a marker of the subject of speech, an inquisitor, and a transmitter of the whole processes to audiences facing the works for the first time. On the other hand, when it comes to a direct speech to objects, I discovered that both the sender and receiver could more suitably orient their intention to the common goal only if the

self-referential role criteria are preceded as a form of self-recognition. For example, from my works where I as an artist first explain on the intention of the work and then execute the bodily process by attaching one's back to other's.

The images used in my works are often appropriated from my personal life. Although I managed to inscribe the subject of gaze in my works in order to make visible the subject, it is of regret that the works could still be rendered illegible to those who do not grasp the background information. In the following works, I intend, by developing the repetitively used images in my past works, to search for the ways to increase sharable grounds with audiences.

keywords : subject, orientation, object, episteme, speech act, mediate

Student Number : 2012-21204