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

미술학 석사 학위논문

# 메타포 바닥을 통하여 바라본 가변적 시공간에 관한 작업 연구

2016년 2월

서울대학교 대학원

미술대학 조소과

여 지 수

# 국 문 초 록

사람들은 발 밟고 서 있는 땅이 없어질까 걱정하지 않는다. 지면을 당연한 시공간으로 인식하고 있기 때문이다. 그러나 본인은 지면마저 본래 가변적이고 일시적인, '사라지는 대상'으로 인지하였다. 이는 공간을 시간의 개념에 근거하여 심리적으로 바라보기 때문이며, 이러한 시각을 통하여 심리적으로 공허한 공간을 물리적으로도 '없는 공간'으로 시각화시키는 작업을 하게 되었다.

사람에게 가장 당연한 기반인 '바닥'을 없애기 위해, 실제 바닥재를 통하여, 그 바닥면을 없앴다. 카펫을 사용하는 것에서 시작하여 점차 무대 바닥이나 경기장 바닥을 사용하게 되었다. 무대와 경기장 바닥을 제한된 시간의 일-경기나 연극-을 위한 일시적 공간의 메타포로써 사용하고자 하였다.

바닥을 없애는 과정에서 '하단 지지 구조'를 드러내게 되었다. 튼튼한 하단구조 위에 불안하게 설치된 바닥은 지면의 기능을 상실하여 올라설 수 없는 바닥의 형태가 되었다. 올라설 수 없는 구조물을 통하여 '바닥'과의 물리적 거리감뿐 아니라 심리적 거리감도 넓혀보고자 하였다. 그러나 현실적으로 사람은 바닥 위에 존재해야 하므로, 존재와 그가 선 바닥의 관계를 다른 방식으로 만나도록 해야 했다. 본인은 '메타포-바닥'을 통하여 존재와 세계 간의 관계를 비유적으로 해석하였다. '바닥이 없다면 사람들은 어디에 서야 할지', 즉 공허한 세계 속에 자신의 존재를 지속시킬 방법에 대하여 바닥 설치물들을 통하여 대안을 제시해 보고자 하였다.

주요어 : 메타포-바닥, 세계, 가변적, 존재, 지속
학 번 : 2013-21207

# 목 차

영원하지 않은 세계 ..... 1

바닥 없는 ..... 3

메타포 바닥들 ..... 3

기능이 박탈된 메타포-바닥들 .....14

비워지는 바닥에서 드러나는 존재의 지속적 가치 .....18

마치며 .....24

Abstract .....25

# 영원하지 않은 세계

우리는 자신이 세계 속에 지속성을 유지하지 못한다는 것을 알고 있다. 그런데도 왜 일생을 세계와 힘겨루기는 일에 몰두하는가? 가령 땅따먹기 게임을 할 때, 자기 영역에 금을 그어 두고 언제나 안심하지 못한 채 게임 하는 아이들 모습은 평생의 우리 모습일 것이다. 그어둔 금이 언제든 지워질 수도 있음을 아는데도 자신의 영역을 표시해두고 지키려고 하는 이유는, 그 영역이 자신에게 속하는 순간, 영원할 수 있다고 착각하기 때문일 것이다.

본인은 그 착각에서 벗어나고자 하였다. 사람들이 당연한 것으로 전제하고 있는 시공의 영역을, 본디 가변적이고 일시적인 대상으로 인식하고자 하였다. 주위에 당연히 보이는 공간이나 물질들도 언제든 사라지게 될 것이기에 그것을 심리적으로 공허하게 바라보는 것이다. 따라서 본인은 이 공허한 공간을 '빈 공간'으로 바라보고, 이를 실질적으로도 '없는 공간'으로 시각화 시키게 되었다.

본인은 '빈 영역'을 '바닥'을 이용하여 시각화하였다. 사람에게 가장 당연한 기반인 바닥을 없애서 더는 그것을 당연하지 않게 만들어 보고자 하였다. 여기서 바닥(base level)이란, '땅'이나 '발판'의 의미보다 더 넓은 의미에서, '존재를 가능케 하는 근원적 기반'을 뜻하는 용어로 사용하였다. 이러한 바닥에 대한 개념은 작업에서 더 구체적으로 개입되게 되는데, 수평면의 넓은 바닥들, 높낮이가 없지만, 특정 이동패턴을 만드는 경기장 바닥이나 무대 바닥이 그런 메타포로 가져온 바닥이다. 비유로 가져온 바닥 이미지들을 실재로 구현하는 과정에서는, 실제의 바닥재를 사용하였다. 바닥재들을 뜯어내거나, 자르고, 부분을 없애거나, 겹쳐 쌓

는 등 물리적으로 왜곡하여 '바닥이지만 바닥이 아닌' 형태를 만들었다. 한 줄 덩어리로 쌓이거나 말리는 등 변형된 형태의 바닥 덩어리들은 '있는 바닥'임에도 올라설 수 없는 불용의 바닥이 되는 것이다. 바닥과의 심리적 거리감을 넓히면서도 현실적으로는 바닥과의 관계를 유지하기 위해서, 즉 공허한 세계 속에 자신의 존재를 지속하기 위해서 '올라설 수 없는 바닥'을 통하여 바닥을 객관화, 대상화시킨 과정이라고 할 수 있다.

그럼에도 자아는 가변적이고 일시적인 세계와 물리적으로 밀착되어 있어서 서로 끊임없이 영향을 주고받는다. 결국, 자아는 항상 외부세계와의 영역 조율을 해나가야만 한다. 작업에서 말하고자 하는 바는 시공의 변화 속에서 존재의 지속 가치를 새롭게 이해하려는 데에 있다. 얇은, 형체 없는 카펫 천이 하단구조 위에 임시로 설치되면서 바닥면으로서는 기능할 수 없지만 새로운 바닥의 형태를 비유적으로 제시하고 있다고 할 수 있다. 본인이 딛고 선 바닥과 그 위에서 보내는 시간은 모두 사라지며 존재는 언제나 공허함으로 향하고 있지만, 그를 통하여 다시 새로운 가치를 얻을 수 있다고 상상한다. 작업에서 보이는 바닥 단위의 결합과 반복, 그리고 그로 인해 늘어가는 바닥 덩어리의 무게는 '없는 바닥'에서 찾아야 하는 지속 가치에 대한 은유의 한 부분이라 할 수 있다.

# 바닥 없는

## 메타포 바닥들

### 작업의 시작

잠에서 깨자, 정지했던 주변이 다시 흐르고 있음에 두려움을 느꼈다. 잠을 자는 동안의 시공간이 지워진 것이다. 주변의 시공간에 고정되지 않으며, 자기 영역에서 시간이 비워져 나갈 때마다 자신의 정체에 대한 불안을 느끼기 시작했다.

참고 작품1. 〈잠의 완성〉, 싱글채널 비디오, 스틸사진, 2분20초, 2012

"나의 정체가 지우는 자(eraser)는 아닐까." 지우개는 지우기 위해 존재하지만, 지우는 일을 하면서 동시에 자신도 소멸해 버린다. 지우개의 소멸에 빗대어 볼 때, 인간 역시 시공을 지우면서 동시에 지워지는 것일까? 매 순간 공간을 비워내는 것이, 지우개가 소멸하는 것과 같은 맥락이라면, 존재의 목적은 '공간을 비워내는 일'이 아니겠는가.

작품1. 〈지우개〉, 지우개의 길이 30cm, 2013

시공의 상실을 특별히 느낄 때는 빈 공간을 마주할 때였다. 자고 일어나 누웠던 자국만 남은 빈 침대를 보며 자신이 사라졌던 것을 생각했듯이 비워진 공간들은 그간의 시간이 빠져나간 것을 알려준다.

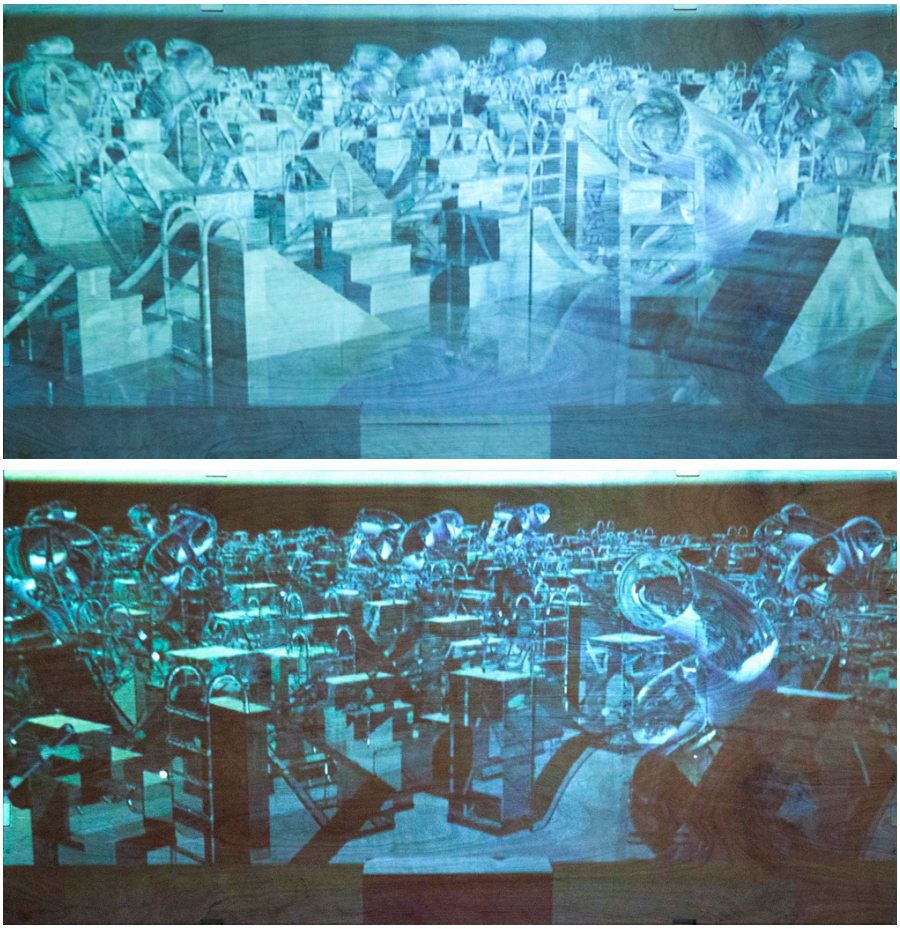
본인은 비워지는 공간에서 시간이 사라진 것을 의식하였다. '비워지는 공간들'을 찾는 것은 시간의 구조를 이해하는 방법이자 자신의 영역과 시공의 상실감 사이의 연결고리를 찾으려는 노력이었다. 도처에 공간들은 비워지고 있어서 시간이 지나간 자리를 찾는 일은 어렵지 않았지만, 작업을 위한 공간들은 비유가 짙은 장소여야 했다. 공연이나 경기 같은 제한된 시간의 일들이 일어나는, 시간이 잠시 머무르다가 사라져 언제나 비워지는 비유적인 장소들, 그런 장소들은 무대나 경기장 트랙 같은 곳이다. 이 공허함이 짙은 장소들은 '판'의 형태를 보이는데, 이 판은 시공간이 만나고 있는 경계면이자, 상실감을 불러일으키는 대상이며, 동시에 시간을 추적할 수 있는 단서가 되기도 했다. 이후의 작업에서 '판'의 형태는 '바닥'으로 진행됐다.

## 무대, 카펫, 경기장의 비유

무대는 끊임없이 비워진다. 올려진 공연이 반드시 내려지고 그 바닥에 남는 것은 공허함 뿐이다. 무대 바닥을 뜯어내면, 무대는 더는 시간을 담지 못할 것이다. 그렇게 바닥이 소거된 무대 공간은 사라지는 공간에 대한 불안감을 극복하기 위한 구조였다.

작품2. 〈빈 무대 구조물〉, 목제 구조물, 덧마루에 프로젝션, 2013

무대의 바닥면이었던 마루판이 벽면에 기대어 세워져 있고, 관객은 덧마루에 영사되는 투명 도시 이미지를 조망하게 된다. (작품2. 스틸 사진) 유리로 랜더링 된 무수한 오르막내리막은 물리적으로 아무런 소용이 없는 시간의 구조를 가시화한다. 오르막 하나에는 반드시 내리막 구조 한 개가 한 쌍으로 연결되어 온갖 종류의 내리막오르막들이 반복되고 있는 모습이다. 이 구조물들이 밀집하여 넓은 수평의 바닥면 위에서 도시의 이미지를 만드는데, 이것은 세계가 유한한 존재로 가득 찬 모습에 대한 비유이기도 하다.



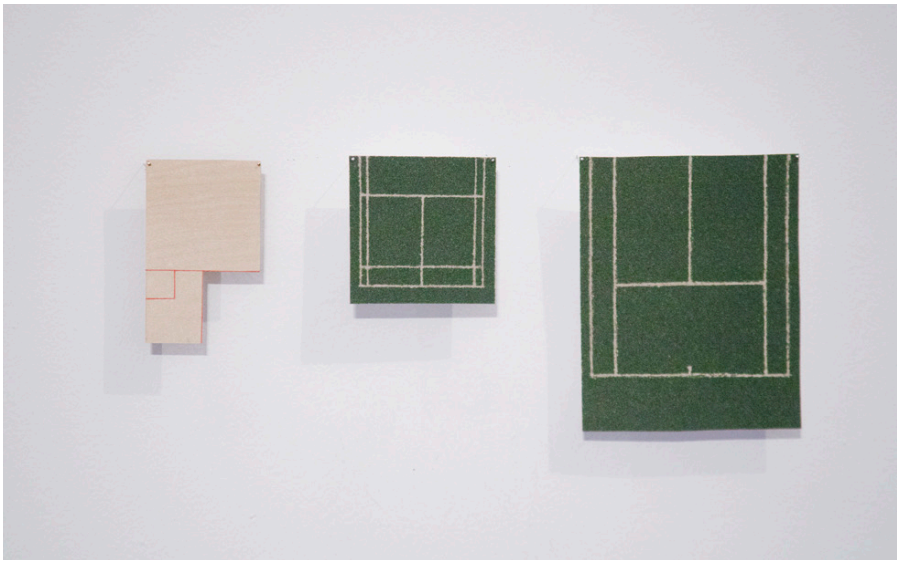
작품2. 〈빈 무대 구조〉 영상 스틸 사진

이 영상에 흐르는 가시적 시간 역시 그저 해가 뜨고 지듯이 밝아지고 어두워지기를 반복하고, 복잡한 형상의 유리도시는 지루하고, 고요하다. 영상 속의 판 위에서는 오르막을 올라도, 바로 이어지는 내리막을 통해 또다시 수평선 상에 머물게 될 뿐이다. 의미 없는 시간과 의미 없는 구조의 공간이 기묘하게 만나는 공허한 바닥에 대한 비유는 트랙 이미지의 사용으로 이어졌다.

무대와 경기장은 공연이나 경기가 아니면 비어있는 바닥이다. 경기장의 바닥면은 무대 공간보다 어쩌면 더욱 상징적으로 '없는 영역'에

가깝다고 할 수 있다. 경기장 바닥은 경기제한 시간과 같은 일시성이 주어지고 곧 비워진다는 점에서 '시간의 바닥으로서 함축하고 있는 바가 강했고 그래서 경기장 바닥을 은유화하기 시작했다.

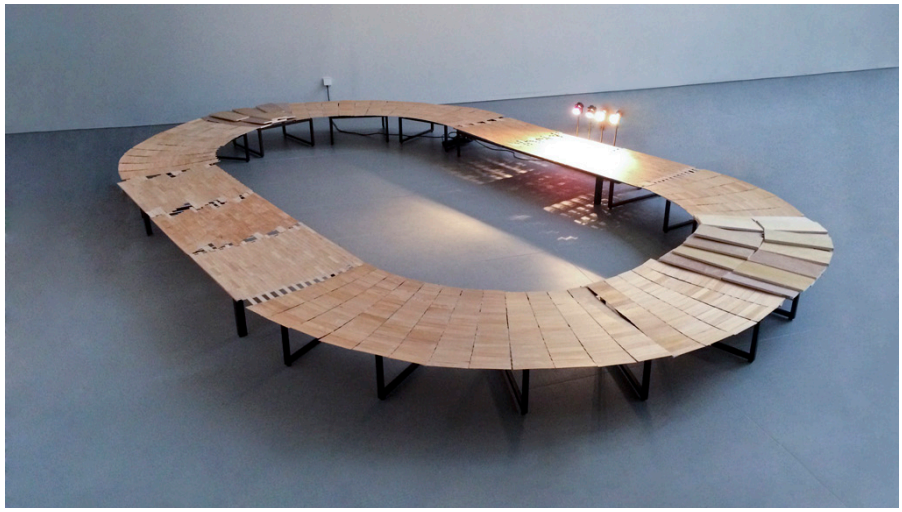
수많은 종류의 경기장 중에서 본인 작업으로 쓰일 수 있는 경기장 바닥은 많지 않았다. 개인의 영역이 지정된 형태의 바닥이어야 하기 때문이다. 육상 트랙처럼 개인의 영역과 타자의 영역이 라인으로 구분된 형태가 그렇다. 테니스 코트의 경우에도 네트를 사이에 두고 상대편과 개인의 영역이 구분되어 있어서 경기제한 시간 동안 점유하는 개인의 영역이 있다. 이런 경기장 바닥이 잠시 점유하는 개인의 영역을 가시화할 수 있다고 생각했다. 〈개인의 코트 1, 2, 3〉에서는 테니스 코트, 배드민턴 코트, 스쿼시 코트에서만 찾을 수 있는 '개인이 점유하는 영역'의 모양들을 가시화했다.



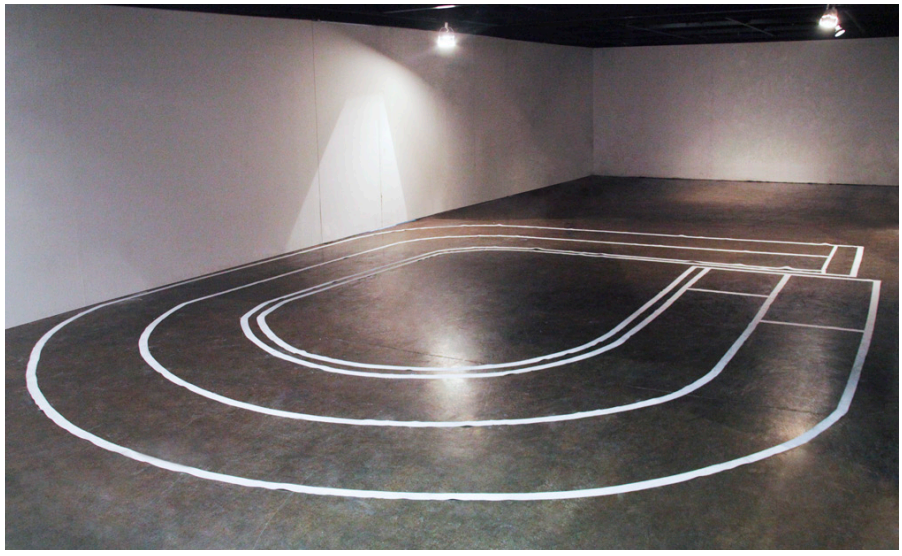
참고 작품2. 〈개인의 코트1, 2, 3〉, 잔디 시트와 우드 시트, 2015

〈트랙〉 작업의 경우, 전시장 바닥에 트랙 라인을 만드는 일이다. (참고 작품4) 주목했던 것은 라인의 형태인데, 넓은 수평의 면적

에서 어떤 패턴을 보이게 하는 장치가 경기장의 라인이기 때문이다. 본인은 트랙을 가져오면서 영역의 패턴을 라인으로 가시화하고자 했다. 레인(lane)의 수는 두 개이며, 시작 지점과 종료 지점이 모호한 모양이다. 레인의 개수가 두 개인 것은 자신의 레인과



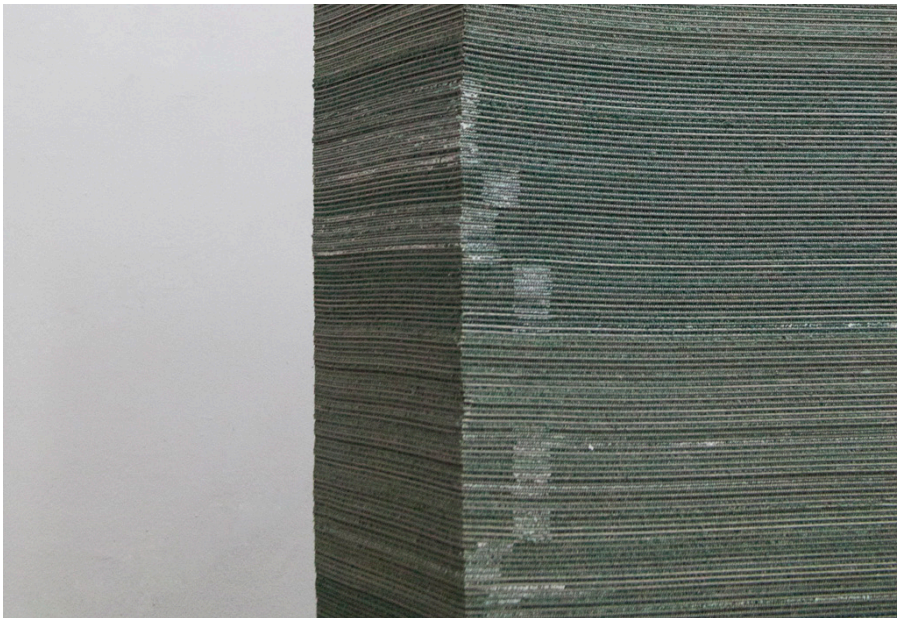
참고 작품3. 〈무대-루프(loop)〉, 목재, 철 프레임, 2014



참고 작품4. 〈트랙〉, 띠, 2013

타인의 레인을 구분하기 위함이었으나 실상 트랙 위에서 관람자들은 두 레인을 넘나들며 전체의 라인을 따라 돌아보는 모습이었다. 바닥 위에 그려진 라인들은 바닥 위에서 일어나는 일에 대한 일종의 패턴을 결정한다. 경기장 라인들은 가변적이고 임시적이지만, 영역의 성격을 결정하는 아주 간단하면서도 결정적인 장치이기도 하다고 생각했다. 가령, 테니스 경기에서, 공이 어디로 떨어질지 모르는 경기 시간 동안 그 경기장의 바닥면은 경기의 판도를 결정하는 결정적이고 의미 있는 라인들로 영역이 구분되어 있지만. 경기가 종료되면 라인은 의미 없는 흰 줄일 뿐이다.

본인은 테니스 경기장의 반쪽 코트를 만들었다. (작품3) 〈테니스 코트〉에서, "영역"의 측면에서 의미가 있는 면적은 전체 코트의 반쪽 부분, 즉 한 개인의 영역이었다. 그에 해당하는 면적만큼 카펫타일을 깔고, 코트 바닥의 라인을 그대로 옮겨 그린 후, 다시 400여 장의 타일로 분리했다. 코트 라인은 〈트랙〉에서와 마찬가

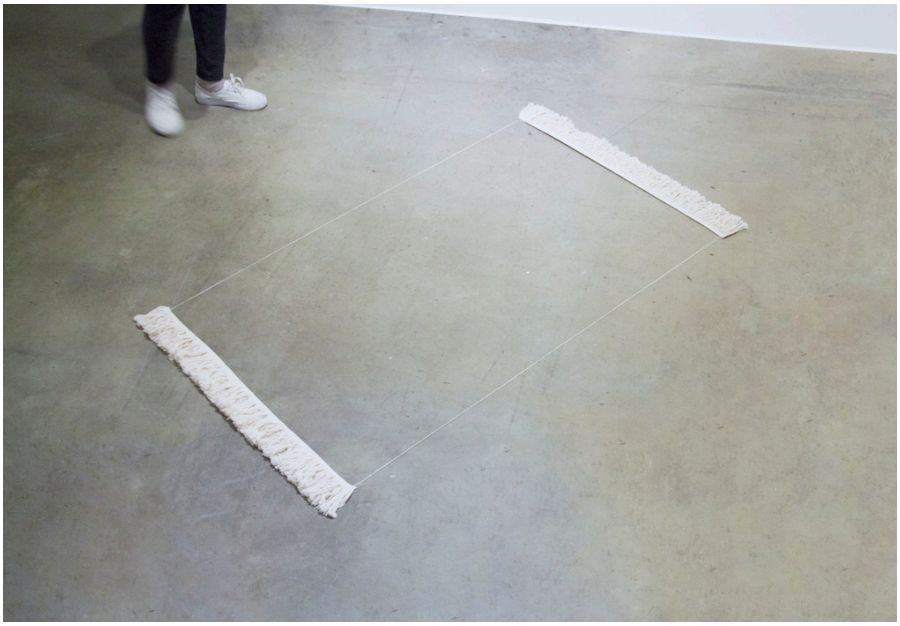


작품3. 〈테니스 코트〉 세부 사진

작품3. 〈테니스 코트〉, 카펫 타일에 페인트, 50×50×250cm, 2015

지로 기능을 잃었다. 한 줄로 겹쳐 쌓인 〈코트〉에서 측면으로 압축된 라인은 아주 짧고 끊어진 형태로 보인다. 더는 경기 바닥으로도 기능하지 않으며, 영역 표시를 위한 라인의 기능도 상실한 바닥재 덩어리 위에 끼워진 테니스공은 코트 바닥에 제 자리에 놓여있는데도, 면적과 라인을 잃어 어디에도 속하지 않은, 떠 있는 채로, 부유한다.

경기코트 작업을 진행하면서, '바닥'의 이동성에 대한 관심이 더 강해졌다. 강해진 이동성과 관련하여 경기장이나 마루, 무대보다 더 물리적으로 유동적인 바닥을 찾고 싶었다. 코트 작업 이전부터 카펫을 사용한 작업을 하기는 했지만, 카펫이라는 '이동성을 가진 바닥'이 좀 더 적극적으로 필요하게 된 것이었다.



작품4. 〈빈 카펫〉, 실, 레이스, 80×160cm, 2015

〈빈 카펫〉의 경우는 애초에 바닥으로 기능하지 않는다. 술 달린 두 줄의 가느다란 실이 카펫이 놓였던 만큼의 면적을 표시하고는

있지만 어떠한 바닥도 없다. 이용할 수 없는 바닥이면서 오로지 존재와의 분리만을 위한 바닥인 셈이다.

## 러너 카펫과 트랙

이후 카펫 오브제를 직접 변형하는 작업을 하였다. 작업으로 가져오는 카펫은 주로 러너 카펫이다. 러너(runner) 카펫이란 복도에 까는 길고 좁은 카펫의 한 형태인데, 다른 형태의 카펫보다 임시 공간의 성격이 더욱 짙다. 주로 복도나 통로에 깔려서 사람들의 이동을 위해 존재하기 때문이다. 게다가 그것은 언어적으로 러너들(runners), '경기의 주자' 혹은 '경기하는 사람'이라는 뜻으로 해석해 볼 수도 있는데, 경기자들을 위한 트랙처럼 긴 모양을 갖고 있다는 형태적 측면에서 '영역'에 대한 상징성을 극대화 시킬 수 있는 대상이었다. 〈카펫 롤〉 작업에서 본인은 러너 카펫을 연결하고 또 연결하여 무척 긴 카펫을 만들었다.

작품5. 〈카펫 롤〉, 카펫의 폭 50cm, 2015

소거되는 바닥의 시간들이 그렇게 두루마리로 말리듯이, 쳇바퀴 돌 듯이, 혹은 트랙 경기장처럼, 반복해서 계속되고 있다는 상상에서 '러너'로 카펫 롤을 만들게 된 것이다.

# 기능이 박탈된 메타포-바닥들

본 장에서는 비유수단으로서의 바닥이 어떻게 가공되고 있는지, 그리하여 기능을 상실한 바닥들이 어떻게 완전한 메타포-바닥[1]으로 완성되는지, 그 가공의 과정을 설명하고자 한다. 바닥을 개념화하면서 그것을 '물리적으로 없애는' 과정이 필요했다. 물리적 시공간을 '궁극에는 변화하며 사라지는 것'으로 간주하여 역설적으로 '영역'이라는 개념을 바닥재를 통해 가시화시키고, 그것을 다시, '없는 것'으로 만드는 과정을 거쳐야 했다. 즉, 본인은 바닥을 없애기 위해 바닥을 짓는 셈이었다.

바닥의 형태를 변형할 때는 바닥면을 아예 없애거나, 혹은 정반대로 바닥의 양을 늘리는 방법을 선택하였다. 없애기 위해서는 떼어내기, 즉 면적을 소거시키거나, 뚫기, 조각조각 분리하여 해체하는 등의 방식을 택했다. 바닥의 기능 박탈에 집중하게 된 것은 카펫에 깬 유리를 펴놓아 그 위로 올라설 수 없는 유리카펫을 만들면서부터였다. (참고 작품5) 완전히 점유할 수 없는 임시의 공간들을 유목민처럼 이동하는 우리에게, 아직도 버리지 못한 영역 소유에 대한 욕망을 깨끗이 단념하게 만드는 일은, 깬 유리파편들을 펼쳐 카펫을 의도적으로 불용의 상태로 만드는 일이었다. 이때 유리조각들은 다소 폭력적이기까지 하지만, 딛고 설 수 없기에 유리카펫에서 더는 바닥에 대한 소유의 꿈을 꾸지 못한다. 이후의 작업에서 러너 카펫을 가공할 때는 연결하거나 떼어내기를 번갈아 사용하는 방식을 택하였다. 유리 같은 다른 재료를 쓰기보다 카펫 자체의 기능을 상실시킬 방법이 필요했기 때문이다.

1)'메타포-바닥'이란, '없는 바닥'이라는 개념을 설명하기 위해 이미지화된 바닥들을 뜻하는 조어(造語)다. 본인의 작업에서 등장하는 빈 카펫, 러너 카펫, 카펫 롤, 경기장 바닥, 무대 등을 포함한다.

참고 작품 5. 〈유리카펫〉, 카펫 천 위에 깬 유리, 2013

〈카펫 롤〉에서 쓰인 러너카펫은 〈카펫 롤2〉에서 제거한 러너 카펫의 가운데 면적을 잘라와 둘둘 말기 시작한 것이다. 그렇게 말기 시작한 카펫 롤은 무게가 상당해졌다. 떼어낸 것, 비워낸 바닥이 말리는 과정은 바닥재가 무게감을 더 해가는 과정이었다. 바닥 덩어리가 육중해지는 것은 〈테니스 코트〉에서도 마찬가지이다. (코트 조각 한 장의 무게는 1 키로그람으로, 그것이 한 줄로 쌓일 때 그 덩어리 전체의 무게는 약 400 킬로그램이다.) 〈카펫 롤〉과는 반대로 테두리만 남은 카펫을 말아 놓은 〈카펫 롤2〉는 테두리만 남아 양껏 말기가 어려웠다. 이 작업에서 더 주목하고 싶었던 형태는 양 끝에 달린 술 부분을 묶어서 연결하는 것이었다. 말기 전의 형태는 트랙 라인과 비슷한 느낌이기도 했으며, 말았을 때는 있어야 할 덩어리의 부분이 비어 있어서, 없어진 카펫의 면적을 생각하게 했다. 카펫의 가운데 면적을 없애는 일은, 달리 말하면 면적의 테두리를 남기는 일이다. 본인은 카펫의 테두리 선만 남기는 일이 경기장 트랙의 라인을 만드는 일과도 같다는 생각을 하게

되었다. 트랙 라인은 제한된 시간이 주어지는 공간으로 임시성이 짙은 영역이다. 기존의 카펫이라는 바닥재 자체가 이동성을 갖고 있다는 점에서 임시적인 공간이기는 하나, 면적 자체를 오려내서 아예 빈 공간으로 만들고, 동시에 카펫의 효용마저 박탈한다. 카펫에 그 중요한 기능을 박탈시키고 나면 남는 것은 없다. 이제 테두리만 남은 카펫에는 '빈 공간'이라는 메타포만 남아있다. 그리고 그 테두리에 달린 술을 매듭으로 연결하여 길게 트랙 형상으로 만드는 일은 시간성을 다시 주는 일, 즉 시간의 가치 속성을 가변성에서 지속성으로 변화시키는 과정이었다.

작품6. 〈카펫 롤2〉, 러너 카펫, 폭 60cm, 2015

카펫 롤 작업을 하기 전에 본인은 중고 카펫과 새 카펫의 술 부분을 서로 매듭지어 헌 바닥과 새 바닥을 연결한 적이 있다. 헐값에 구한 헌 카펫은, 풍기는 악취나 찌든 얼룩 때로 보아 이제는 바닥 구실을 하지 못할 것으로 보였다. 이 수명이 다한 카펫의 술 달린 부분의 길이와 같은 폭의 새것을 찾아 너무 헐어서 달린 술의 길

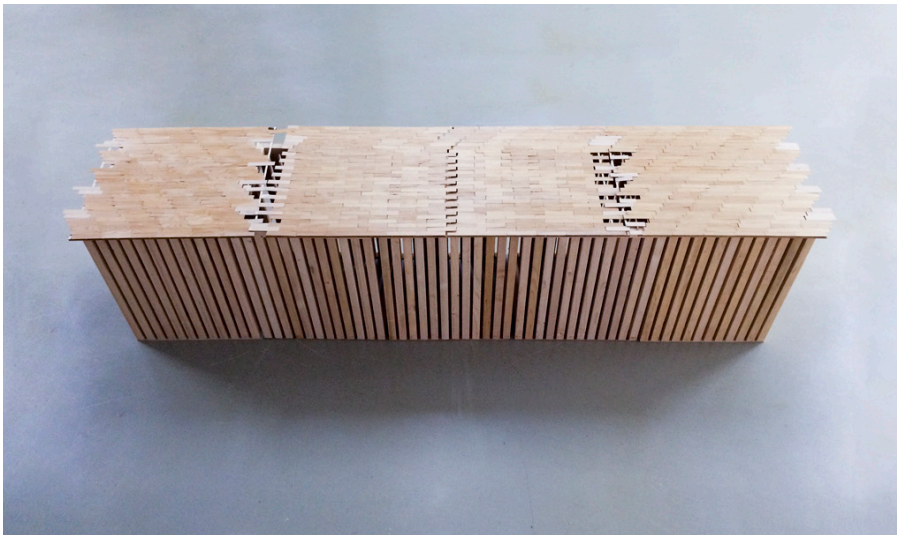
이마저 짧아진 카펫과 새것을 매듭으로 연결하였다. 그것은 임의의 두 바닥, 서로 다른 시간을 연결하는 일이기도 했다.

참고 작품6. 〈무제〉, 카펫의 폭 340cm, 2015

# 비워지는 바닥에서 드러나는 존재의 지속적 가치

## 하단구조

본인에게 바닥의 지속성을 찾는 일은 매우 중요했다. 매번 비워지지만, 그럼에도 담는 바닥이 있어야 그 위에 존재가 지속할 수 있기 때문이다. 〈빈 무대 구조물〉에서 무대의 바닥을 떼어냈을 때, 판을 지지하던 하부 구조가 드러나는데, 하단구조, 그 받침대는 바닥 판이 없어졌음에도 견고하게 버티고 서 있었다. (작품2) 그 하단구조를 발견했을 때 집중했던 것은, 취약하고 아무것도 담아두지 못하는 바닥 판과는 정반대의 하단구조의 강한 모습이었다. 하부구조는 '바닥'이 수평의 상태를 유지하도록, 그 상부를 받치고 유지해준다는 점에서 절대적 가치를 갖고 있다. 이것이 판과 받침대의 결합구조를 가진 공간을 찾는 일의 시작이었다. 의도적으로 무대 판이 제거되었는데도, 그래서 무대 밑 하단구조는 지지해야 할 것이 아무것도 없음에도 불구하고, 본인은 그것을 견고한 모습 그대로 남겼다. 바닥면의 수평, 그 평평한 기준면(level)을 위한 견고함을 찾기 위해서였다. 격자구조의 견고한 받침대는 사라지는 시간이 허상만은 아닌, 어떤 보이지 않는 무게를 갖고 있음을 암시하기도 한다. 본인은 그런 '판과 받침구조의 결합'이라는 형태적 특징이 시간과 공간이 결합한 방법이라고 생각하였다. 견고한 받침대를 짓는 일에서 '하부구조'는 시간, 즉 상실의 대상, 그러니까 상부의 수평면인 바닥의 존재를 가능하게 하는 유일한 의미가 되는 것이다. 그렇게 발견한 하단구조는 시간과 공간을 연결하는 상징적 장치가 된다. 비워진 시간과 바닥의 공허함이 허무하지 않도록 기능하며, 시간과 공간이 만나는 그 면적, 바닥면을 위해서는 그 하부구조물이 건재해야만 한다.



참고 작품7. 〈무대의 구조〉, 목재, 250×60×75cm, 2014

작품7. 〈빈 카펫 하단구조〉, 천, 목재, 260×180×20cm, 2014

바닥재 자체에 변형하는 본인의 다른 작업들과 비교하자면, 하단구조는 바닥 자체의 가공을 하지 않으면서, '바닥을 없게 하면서 동시에 그것을 존재하게 하기' 위한 핵심장치이다. 이 '바닥을 없게 하면서 동시에 바닥을 지지하는 구조물'이 바로 〈빈 카펫 하단구조〉이다. 〈빈 카펫 하단구조〉에서 카펫 천은 하단구조물 없이는 평평하게 수평면을 유지할 수 없다. 그러면서도 하단의 격자구조는 카펫 위에 어떤 것도 올라오지 못하도록 만든다. 하단구조 때문에 우리는 카펫 위로 올라설 수 없어서 그것은 '없는 바닥'이 된다. 그러면서도, 카펫이 평평하게 펼쳐질 수 있는 것은 격자구조의 견고함 덕분이다. 카펫이 '판'으로 펼쳐지도록 도우면서 그 위로는 어떤 것도 담길 수 없게 하는 구조인 셈이다. 하단구조는 바닥면에 물결을 만들기도 한다. 카펫 천이 수평면을 유지하게 하려고 서 있는 수직 지지대들은 천이 덮였을 때 어떤 수면의 리듬감 같은 것을 주는데 어쩌면 그것이 시간의 리듬, 혹은 오르막내리막 같은 바닥 위의 시간 구조는 아닐까 생각하기도 했다.

참고 작품8. 〈이동하는 바닥〉, 카펫과 운반용 목제 팔레트,
330×260×15cm, 2015

## 연결과 중첩

그 시간의 리듬은 시간의 연속을 말하고자 함이기도 하다. 참고 작품 8의 경우에는 이동식 목제 팔레트와 닿지 않는 카펫의 부분을 말아 놓았다. 카펫이 교차하며 한 꺼풀 말릴 때 지면의 너울 같은 것이 생겼다. 너울이 지나온 곳은 이동식 팔레트의 구조가 없는 만큼의 바닥이 없어지고, 아직 너울이 말리지 않은 곳은 팔레트와 닿지 않는 면적만큼 단의 지면 아래로 빠져나가 있다. 이 이동하는 바닥에서처럼, 카펫을 롤로 마는 행위는 시간이 훑고 지나간 곳을 비워내는 일이다. 카펫 롤에서 카펫의 가장자리와 가장자리를 이어, 끝과 시작, 시작과 끝이 연속되게 하는 일 역시 시간의 연속을 은유하는 과정이다. 소거된 카펫을 이어서 다시 카펫으로 만드는 것과도 같은 일이었다. 카펫들의 연속은 '매듭'을 통해 이루어졌다. 우리에게 짤막하게 일어나는 일들을 묶어서 연결해야만 시간의 의미와 가치를 지속할 수 있는 것과 같이, 여기서 매듭은 시간의 가치를 만들기 위한 장치이다. 〈빈 무대 구조〉에서 하단구조를 만들던 것과 같은 이유에서, 카펫을 가공할 때는 연결과 중첩의 과정이 필요했다. 바닥재를 가공하면서, '바닥이 비워지게 되는 것'이 시간을 보내는 것, 즉 시간을 잃게 되는 일로 여기며, 잃게 되는 시간들, 공허한 빈 바닥들을 다시 이으려는, 어쩌면 허무한 노력은 다시 어떤 가치를 만들어 낼 수 있는 행동들이 된다고 믿었다. 시간의 '사라짐'을 시간이 지속되는 과정으로 인식하는 과정이다. 테두리 카펫을 만들기 위해서 잘려나간 면적들이 쓸모없는 것이 되지 않고 다시 연결되어 무게 나가는 카펫 롤이 될 수 있었던 것도 '연결'이 더해가는 무게감이 시간의 지속성을 가치의 측면으로 가시화하고 있기 때문이라고 생각했다. 단, 〈카펫 롤〉을 만들 때는 〈카펫 롤2〉에서처럼 술 매듭을 사용할 수 없어서(도려낸 가운데 부분이기 때문이다) 접착제로 이어 붙이게 되

었다는 점이 다르다.

사실상, 카펫 술 부분이나 매듭 같은 연결점들이 드러나야 하는 이유는 연결되는 대상, 피연결체들이 비어있는 것들 이기 때문이다. 〈카펫 롤2〉에서 가운데 면적이 소거된 빈 카펫 간의 연결에서 결국 남는 것은 "연결"이라는 지점이다. '연결하는 일'은 본인에게 "지속" 시키는 일, 오래 보고 공허를 견디는 일이라는 점에서 가치로 전환되게 된 것이다.

참고 이미지1. 바닥면의 지속을 위한 방법 : 연결점과 하단구조

카펫 롤처럼 긴 형태의 바닥들, 바닥 아닌 바닥들이 계속 연결된 '연결 선상의 바닥들'의 형태를 통해서 시간이 지속하는 것에 대한 가치를 생각해 볼 수 있다고 여겼다. 카펫 롤 작업에서 비워진 바닥들을 서로 연결하여 무척이나 긴 러너 카펫의 형태를 얻어내고, 말아서 그것들의 무게를 얻게 된 것을 생각했다. 우리는 우리의 흘러가는 시간에 대해 언제나 공허함을 느끼며, 우리가 머물렀던 바닥을 소유할 수도, 영원히 점유할 수도 없다는 것을 안다. 그럼에도 그곳에 살아가야만 하는 우리가 어떤 생의 가치를 얻기 위해서는 그곳에서 끊임없이 무엇인가를 지속해내야 한다. 지우는 자(eraser)가 되어 언제나처럼 서 있던 곳을 지우든가, 러너(runner)가 되어 바닥들을 길게 연결해서, 긴 공허를 만들어 내는 일을 계속해야만 인간이라는 존재가 지속할 수 있다고 생각한다. 즉, 존재는 비우는 일을 계속할 때, 그 지속의 과정을 통해 존

재의 가치를 체득할 수 있다. 또, 우리가 서 있는 바닥들이 쌓이고 점점 몸집이 커져서 어떤 큰 몸집을 가지게 된 것은, 사라져간 시간과 공간들이 겹치고 쌓여 어떤 존재감을 드러내 가고 있다는 것이다. 그것이 본인이 생각하는 시간이 흐르는 모습이다. 시간이 우리에게서 빠져 나가버리는 것이 아니라 다른 형태로 쌓이고 있다고 이해하게 되면 존재가 지속 가치를 가질 수 있게 된다.

바닥조각들을 무한히 쌓이게 하고 축적함으로써 지워져 가기만 하는 시간 속에 사는 무의미한 존재는 사실상 허무하지 않은 과정에 있다는 것을 자각한다.

# 마치며

하단구조를 만드는 일에서 시작하여, 잘라낸 바닥재를 다시 쌓아가거나 왜곡된 형태의 바닥을 만들고, 그중 몇몇은 바닥 덩어리가 되어 그 무게가 상당해졌다. 온전히 소유할 수 없는 시공간에서 존재할 방식을 찾고자 시작된 작업의 방향은, 의도적 부유를 위해 바닥을 가공하는 과정에 와 있다. 매 순간 비워지는 바닥면에 공허를 보는 것이 아니라, 비워진 바닥들이 연결되고 쌓여, 그 무게를 더해가는 과정으로 존재와 시간의 관계를 이해할 수 있게 된 것이다.

작품에 쓰인 바닥-경기장, 카펫, 무대-은 이미지적으로 비워지는 공간들이었다. 선택된 공간들이 (트랙이나 테니스 코트 외의 경기장 바닥들, 혹은 다른 바닥재들) 가공되는 과정에서 형태적으로 드러나게 되는 '비워짐'이나 사라짐을 더 구체적으로 드러낼 방법을 찾고, 바닥재들의 연결과정에서 좀 더 필연적이고, 지속적인 방법을 강구할 필요가 있다고 생각했다.

존재는 공허 속에 스스로 지워질 불안을 안고 살아간다. 존재의 영역은 고정될 수 없으며, 늘 세계 속에 가변적 양태로 부유할 뿐이다. 그러나 연결과 중첩으로 늘어나는 무게감을 마주할 때나, 하단구조를 얻게 될 때, 존재는 지속적 가치를 생산할 수 있다. 이것이 본인이 작업을 통하여 도달하고자 하는 시공간의 구조이며 존재의 지속성에 대한 이해이고, 또 존재가 지속할 방법에 대한 다른 제안이 되기를 바랐다.

**Abstract**

# A Study of Transient Space-Time Through the Metaphor-Floor

Jisoo Yeo
Department of Sculpture
The Graduate School
Seoul National University

People are not concerned that the ground beneath them will disappear, because they take it for granted as everlasting. However, I recognized it as a transient, temporal "subject which could disappear." This is because my psychological perspective on space is based on the concept of time. From this perspective, my work visualizes this space, which is void, as a "null space."

I attempted to remove the "floor," which is the base that most humans assume exists. Beginning with a carpet to physically remove the floor surface, I gradually progressed to using stage or court floors. I aimed to use these floors as a metaphor for temporal spaces used for events (games or plays) with a specific duration of time.

Through the removal of the floor, the “supporting structure” could be observed. The floor, which was fragilely installed on the firm supporting-base, could not function as a ground upon which one could stand on. With this inaccessible area, I attempted to approach the floor from an objective distance. However, in reality, humankind has to exist on the floor. Therefore, with the “floorless-floor,” I attempted to acquire a different understanding of the relationship between the human presence and the floor upon which humans stand. I metaphorically interpreted the relationship between human presence and the world via the “metaphor-floor.” Using the floor installations, I wished to answer the question, “What can people stand on, if there is no floor?” which will serve as the way to sustain one’s existence in an empty world.

keywords : metaphor-floor, supporting structure, transient, impermanent entity, human presence
*Student Number : 2013-21207*