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

현실 속 환상의 기이한 감각을 가시화한 서사에 관한 작품 연구

2023년 2월

서울대학교 대학원

조소학과 조소전공

천지은

현실 속 환상의 기이한 감각을 가시화한 서사에 관한 작품 연구

지도교수 이종건

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함
2023년 1월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
천지은

천지은의 석사 학위논문을 인준함
2023년 1월

위 원 장 _____ 문 주 _____ (인)

부위원장 _____ 박 제 성 _____ (인)

위 원 _____ 김 민 애 _____ (인)

국문초록

본 연구의 작품들은 무의식과 망상 속 환상에 대한 의문으로부터 시작되었다. 연구자는 어떤 특정한 사물이나 장소, 상황을 마주한 순간, 이 의문과 감정에 대한 해답을 얻는 것 같은 데자뷔(Deja-vu)와 카타르시스(catharsis)적 감각을 경험해 왔다. 이 경험은 작업의 주요 동기가 되었고, 이 감정을 유발하게 해 준 사물들을 작업의 소재로 수집했다. 연구자는 이 경험과 감각을 형용 모순적 표현을 빌려 그 윤곽을 더 선명하게 했다.

기억이 거의 남아있지 않은 환상의 빈자리를 채우기 위해, 연구자는 카타르시스를 유발하는 소재들을 이용해 이 환상과 비슷한 가상의 판타지 서사를 구성하는 작업을 해 왔다. 그러나 언어로는 순식간에 동시다발적으로 일어나는 사건을 표현할 수 없기에 작업 이야기를 표현하는 수단으로는 적합하지 않았다. 따라서 본 연구에서는 이 서사를 언어 대신 시각적 이미지로 어떻게 서술하는지에 대한 방법론을 구체화한다.

연구자는 작업 소재들의 작위적 조합을 통해 도상을 제작하고, 병렬적으로 이 도상들을 배치해 문장을 만든다. 그리고 이 문장들이 모일 수 있게 하는 직선적 설치 구조물을 통해 서사 속 하나의 에피소드가 탄생할 수 있게 한다. 그러나 연구자는 서사의 마침표 역할을 하는 도상을 만들지 않았고, 이 때문에 이야기는 완결이 나지 않은 상태로 있다. 이렇게 연구자는 영원히 끝나지 않는(unfinished work) 기이한 세계(uncanny world)를 작품으로 만든다.

이러한 작업 과정은 연구자로 하여금 무의식과 망상 속 환상을 부정적인 존재로 여기지 않게 해 준다. 그리고 작업을 통해 데자뷔 경험과 카타르시스 감각에 집중하게 된다. 이러한 행위는 환상 속 괴로운 것들을 익살스러운 존재로 바꾸며, 연구자의 의식 상태를 침해당하지 않는 선에서 무의식과 망상 속 환상과의 유희를 즐기게 해 준다. 그리고 연구자는 이 유희의 결과물로 나온 시각적 도상들을 가지고 관객의 이목을

끌어, 시간같이 세상에서 필수 불가결한 것들의 본질에 대해 질문을 하게끔 만든다. 이 질문을 통해 관객들은 연구자의 유희를 같이 즐길 수 있게 된다.

주요어 : 기이(奇異)함, 도상, 작위성, 미완결, 병렬적 배치, 직선적 구조
학 번 : 2020-265328

목 차

국문초록
서론 ····· 4
본론 ····· 8
1. Uncanny World : 도상 제작에 대한 방법론 ····· 8
1.1 형용 모순적 데자뷔/카타르시스 경험의 가시화 ····· 8
1.1.1 '무언(無言)의 소란스러움'을 목격하는 것 ····· 11
1.2 소재의 작위적 조합 방식 ····· 12
1.2.1 우연성과 환유법에 입각한 작위적 방식 ····· 16
1.2.2 난센스, 언어 상대성 원리에 입각한 작위적 방식 ··· 25
2. Unfinished Work : 서사 구조에 대한 방법론 ····· 40
2.1 기승전결 구조의 부재 ····· 40
2.1.1 도상의 병렬적 배치 ····· 41
2.2 미완결 서사 구조 ····· 42
2.2.1 이야기 구성을 위한 직선적 구조 ····· 46
결론 ····· 52

참고문헌 ····· 54
도판목록 ····· 56
1. 참고자료 ····· 56
2. 작품목록 ····· 57
Abstract ····· 59

서론

오랜 시간 동안 연구자는 무의식과 몽상 혹은 망상 속 환상의 희미한 기억들과 그로 인한 불쾌함 속에서 일상을 보내왔다. 그런데 간혹 현실에서 특정한 사물들을 마주하고 데자뷔[1], 카타르시스를 경험하곤 했다. 불쾌감의 해소와 동시에 기록으로 남길 수 있는 현실 속 실체가 있는 것들은 기억이 희미해진 망상의 자리를 대신 채워주었다. 이후 연구자는 이 순간을 경험하게 해 준 소재들을 수집하기 시작했다.

이 소재들이 명쾌하게 해 준 것은 기억이 거의 나지 않는 환상이 아니라, 그 환상으로 인해 경험했던 감각 혹은 감정이었다. 연구자의 작업의 소재 중 주요하게 쓰이는 원석의 무늬를 예로 들어보겠다. 이 원석 무늬가 환상을 구성하는 기억의 파편인지 아닌지 생각했을 때, 환상 자체의 기억이 희미해졌기 때문에 이미 판단 불가능한 상태였다. 이 가능성을 배제하고 원석 무늬에 주목하게 된 이유를 되짚어 보면, 짧은 순간에 흘러들어온 소름과 비슷한 느낌 때문이었다. 그렇기에 연구자가 경험한 것은 환상 속 흐릿해진 기억의 발굴이 아닌 희미해진 감정의 재회라고 보는 것이 더 정확하다.[2]

연구자는 이 카타르시스 경험을 계기로, 무의식과 망상의 환상에 잠식되지 않기 위한 유희 과정[3]을 작업 안에서 가상의 판타지 세계로 치

---

1) 데자뷔(Deja-vu): 처음 경험하는 일임에도 불구하고, 이미 본 적이 있거나 경험한 적이 있는 것 같은 이상한 느낌이나 환상을 가리키는 용어이다. https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000784357, (접속일: 2022.12.15.).

2) 프로이트의『꿈의 해석』에서, 처음엔 기억나진 않지만 별로 중요하다고 생각하지 않은 경험들과, 은연중에 품고 있는 개인의 욕망이나 강박, 두려움이 무의식 속에서 파편적으로 떠오르는 것이라고 주장하는 이론들이 있다. 그 이론들 중에서 연구자는 파편적인 기억에 관한 이론에 초점을 맞추어 비교 분석을 했다. 지그문트 프로이트, 『꿈의 해석』, 김인순 역, 열린 책들, 1997, 21-70p.

3) 카타르시스(katharsis): 정화(淨化)·배설(排泄)을 뜻하는 그리스어. 아리스토텔

환하여 시각적 매체들로 풀어내고 있다. 기억의 공백에 자리 잡은 일상의 사물, 장소, 키워드 등을 조합해 시각적 이미지를 만들어 화면이나 특정 장소 안에 연출하는 작업을 하는 것이다. 이러한 유희 과정을 통해 만들어진 가상의 이야기에는 외눈박이 토끼나 손과 비슷한 형상을 지닌 까마귀 등, 어떤 면에선 기괴하게 보이기도 하고 귀엽다고 느껴지기도 하는 외형의 등장인물들이 나온다. 이 등장인물들은 꿈이나 망상에 괴물이나 귀신 등 두려운 존재, 혹은 상황을 연구자가 작위적으로 변형시켜 다소 귀엽고 익살스럽게 만든 것이다. 우리나라 전통 도깨비나 귀신이 공포스럽지 않고 익살스런 외형으로 묘사된 것과 비슷한 원리이다. 이렇게 만들어진 이야기 작업은 연구자와 환상과의 힘겨루기 싸움, 혹은 줄다리기 놀이를 하는 과정의 결과물이다. 이런 면에서 연구자의 작업은 환상에 대한 공격과 방어 수단, 두 가지 의미를 동시에 가지고 있다.

작업 안의 서사는 어떠한 중심축이 되는 사건, 인물 없이 굴곡 없는 일직선 방향으로 사건이 전개되는 동시에, 사건 간의 개연성이 떨어진 채 익숙하지 않은 맥락이 발생하도록 한다. 이 가상 세계의 이름을 'uncanny world'와 'unfinished work' 이 두 단어를 합성하여 만든 'uncanished workld'라고 명명하고, '의도적으로 지어낸 의식의 흐름'[4]을 연출한다. 그리고 이러한 '의도적으로 지어낸 의식의 흐름'은 무의식의 재현이 아니라, 데자뷔와 카타르시스 경험을 통해 상기된 감정을 가시화하여 화면 안에 붙잡아 두는 것이라고 볼 수 있다.

레스의 《시학(詩學)》 제6장 비극의 정의(定義)에 등장하는 용어이며, '정화'라는 종교적 의미와 몸 안의 불순물을 배설한다는 의학적 의미가 있다. 한편 정신분석의 경우, 무의식 속에 잠겨 있는 마음의 상처나 콤플렉스를 말·행위·감정으로 발산시켜 노이로제를 치료하려는 정신요법의 일종으로 불리며, 정화법(淨化法)·제반응(除反應)이라고도 한다. 본 논문에서 쓰인 카타르시스의 의미는 후자 쪽에 더 가깝다. https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000715514, (접속일: 2022.10.20.).

4) '의도적으로 지어낸 의식의 흐름': 꿈이나 망상 속 의식의 흐름이 전개되는 것과 비슷한 전개를 가진 작업 속 서사를 가리킨다.

본 논문은 'uncanished workld' 세계관 분석을 목적으로 한다. 1장에서 '기이한 세계(uncanny world)'를 왜 작업 세계관을 드러내는 용어로 선택한 건지에 대한 이유를 밝힌다. 그리고 작업 안에서 이 기이함을 표현하기 위한 이미지들을 만들 때 쓰는 작위적 조합 방식을 환유법 같은 문학적 수사법을 예시로 비교 분석하여 서술한다. 다음 2장에서는 완결이 날 수 없는 머릿속 환상의 특징과, 이 특징을 반영한 작업 속 서사의 상태(unfinished work)를 구체적으로 기술한다. 기승전결 구조가 없는 환유적 서사를 위해 쓴 시각적 도상들의 병렬적 배치 방식, 그리고 직선적 설치 구조물을 통해 어떻게 작업 서사를 표현하는지 서술한다.

특히 'uncanished workld'를 구성하는 시각 이미지의 조합 원리와 작업 구조를 가장 두드러지게 보여주고 있다고 판단된 작업을 본 논문의 예시로 들어 설명을 전개하였다. 세계관 속 시공간 법칙을 표현한 작업 시리즈 <2.( ).3 차원: 유령의 방>에 포함된 작업들이 바로 그 예시이다. 본론 1에서 먼저 환유법적 조합 방식에 대한 설명을 <옹알이들: pearl oysters>의 제작 과정을 통해 설명하였다. 그리고 난센스와 언어 상대성을 이용한 작위적 조합 방식을 <The ghost's hat>, <The tools: 文房四友>, <The tools: 받침대와 진주핀>, <What time is it now?>, <옹알이 괴석도(怪石圖) 1-10: It's ( ) clock.>을 통해 설명하였다. 본론 2에선 <***t***-axis: the entrance/clock of the ghost's room>, <***x***-axis: How to find a pearl>, <***y***-axis: the ghost's closet>, <Demagnified ***z***-axis: the ghost's glasses>의 설치구조를 통해 도상들을 문장과 에피소드로 묶는 방법론을 서술하였다.

이렇게 연구자의 작업은 두 가지 큰 갈래에 따라 작위적 방식으로 탄생하고, 언어로 표현하기 힘든 데자뷔와 카타르시스 경험을 비언어적 도상으로 만들어 전시를 통해 타인에게 보여준다. 이 도상들은 '의도적으로 지어낸 의식의 흐름'을 설명해주는 문자와 같은 역할을 갖는다. 그러나 마침표가 될 수 있는 도상을 만들지 않음으로써 이 흐름이 계속해서 쌓이고 리뉴얼 될 수 있도록 만든다. 이렇게 연구자는 영원히 끝맺음이 없는(unfinished work) 시각 기호들과 끊임없는 상호작용 속에서 기이한

세계(uncanny world)를 만들어간다.

본론

1. Uncanny world : 도상 제작에 대한 방법론

몇 세기 동안 꿈의 정체에 대한 지도를 그리고자 하는 시도는 수도 없이 많았다. 그러나 이러한 시도에도 불구하고, 개개인의 상대적인 요인 때문에 무의식을 일반화하기에는 다소 오류가 있다. 분명 인간이 생생히 경험하는 것들인데, 무의식은 왜곡될 가능성이 큰 기억이나 감각으로만 그것이 존재한다는 것을 알 수 있을 뿐이다.

그럼에도 불구하고 무의식의 영역에 대한 탐구가 계속 이어져 오는 이유는, 온전히 실체를 알 수 없는 것의 정체에 대한 호기심 때문일 것이다. 이뿐만 아니라 이 정체 불명한 것 안에서 헤매는 경험과 그로 인해 느낀 감각 또한 무의식에 매료되는 요인 중 하나일 것이다. 서론에도 언급했듯이, 연구자는 바로 후자 요인에 더 주목한다. 연구자는 무의식을 통해 경험한 특정한 감각을 작업의 중요한 축으로 삼았고, 이는 곧 작업 속 비언어적 도상들을 만들어내는 주요 동력이 되었다.

1.1 형용 모순적 데자뷔/카타르시스 경험의 가시화

작업 속 이야기의 이름을 지을 때, 앞서 언급한 데자뷔와 카타르시스 감각으로 인한 '이상함'을 드러낼 수 있는 보다 구체적인 뜻이 내포된 단어가 필요했다. 이야기의 배경을 『이상한 나라의 앨리스』와 같은 꿈 속 이상한 세계로 설정했기 때문에, 연구자의 '이상한 나라'가 구체적으로 어떤 이상함인지 분석하면서 '이상함'을 드러낼 단어를 찾았다. 이 과정에서 찾은 앨리스의 'wonder'[5]을 포함해서 여러 '이상한'이란 의미를

5) <이상한 나라의 앨리스>의 '이상함'이 어떤 뉘앙스의 이상함인지 살펴보면,

가진 단어들 중, ‘uncanny’, ‘기이함’이 적절한 단어이기에 최종적으로 선택하게 되었다. ‘uncanny’의 사전적 정의를 보면 데자뷔, 도플갱어와 같이 기이하게 느껴지는 심리적 현상, 또는 인지적 불확실성의 산물이라고 정의되어 있다. 이런 ‘uncanny’한 현상은 확실한 사건이나 환경 속에서는 경험할 확률이 낮다고 한다.[6]

‘uncanny’는 여러 철학자를 거쳐 프로이트의 정신분석으로까지 이어져 오는데, 프로이트의 ‘uncanny’는 예술에서도 다방면으로 해석된다. 프로이트의 ‘uncanny’는 ‘다가올 불안을 피하거나 대비하기 위해 과거 외상에 대한 왜곡된 기억을 반복하여 떠올리는 것이다.’라는 의미로 쓰인다. 프로이트의 ‘불안’과 함께 핼 포스터(Hal Foster)는 발터 벤야민의 ‘아우라’ 개념도 ‘uncanny’와 연관이 있다고 보고, 이 두 가지 관점을 결합해 초현실주의를 해석하였다. ‘uncanny’는 ‘외부 요인으로 인해 낯설어져 버린 것이 다시 낯익은 것으로 돌아오는 것’이라는 의미도 있는데, 이러한 ‘uncanny’의 뜻과 ‘아우라’의 독특한 거리감 속 시간성이 서로 연관이 있다고 보았다. 그리고 이 시간성을 지닌 거리감이 이 두 관점의 교차하는 부분이고, 초현실주의자들이 이 교차점을 발전시켰다고 보았다.[7]

주인공인 어린 소녀 앨리스가 순수하게 의문을 품고 자신의 경험과 지식에 상반되는 상황들에 대한 이상함 또는 불가사의함을 느끼는 것, 그리고 앨리스의 모험을 접한 독자들의 난센스 문장 의미에 대한 궁금증으로 해석할 수 있다. 휴 호턴, “의미와 난센스 사이를 모험하는 소녀, 앨리스”(『이상한 나라의 앨리스』 서문), 이소연 역, 펭귄 클래식 코리아, 2010, 7-16p.

6) 두산백과 ‘언캐니(uncanny)’ 검색, https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=170731001553387, (접속일: 2022.10.20.). Cambridge Dictionary ‘uncanny’(adjective) 검색: strange or mysterious, often in a way slightly fritening.; difficult or impossible to explain, https://dictionary.cambridge.org/ko/%EC%82%AC%EC%A0%84/%EC%98%81%EC%96%B4/uncanny, (접속일: 2022.10.20.).

7) 벤야민은 ‘아우라’의 시간성을 내포한 거리감을 인간이 기억을 잃어버린 세 가지 것들로 설명하였다. 첫 번째는 자연적인 영역, 두 번째는 문화 및 역사의 영역, 그리고 마지막은 심리적으로 강렬하게 느끼는 주관적 영역(어머니의 신체

이러한 'uncanny'의 의미와 해석들이 연구자가 우연히 데자뷔와 카타르시스를 경험하는 현상과, 이를 통해 작업으로 풀어내는 과정이 어느 정도 일치한다고 보았다. 그래서 최종적으로 'uncanny'를 연구자의 '이상한' 작업 세계관을 표현하는 용어로 쓰게 되었다.

〔참고자료 1〕 데미안 허스트, <Matthew, Mark, Luke and John>, 45.7x91.4x45.7cm, 1994-2003.

위의 'uncanny'한 경험이 왜 미술 작업으로 구현되는지에 대한 이유를 2012년 <프랑수아 피노 컬렉션: Agony and Ecstasy>전(展)[8]을 통한 경험에서 살펴볼 수 있다. 미술을 본격적으로 전공으로 삼고, 현대미술을

와 맺었던 관계 등)이다. 핼 포스터는 초현실주의자들이 이 세 영역과 관련이 있다고 분석한다. 핼 포스터,『강박적 아름다움』, 조주연 역, 아트북스, 2018, 272-284p.

8) <프랑수아 피노 컬렉션: Agony and Ecstasy>전(展)은 2012년 송은 아트스페이스에서 프랑스의 프랑수아 피노 회장의 소장품을 공개한 전시로, 무라카미 다카시, 신디 셔먼, 제프 쿤스, 데미안 허스트의 작품이 있었다.

처음 접하던 10대 시절, 연구자는 <프랑수아 피노 컬렉션: Agony and Ecstasy>전(展)에서 데미안 허스트의 <Matthew, Mark, Luke and John>를 처음 마주했을 때 인생 최초의 섬광과도 같은 카타르시스 경험을 하게 된다. 생명이 없는 사물들이 파편적으로 한데 모여 '무언(無言)의 소란스러움'을 일으키는 것을 목격한 것이다.[9] 비로소 이 시각적 매체와의 만남을 통해 무의식과 망상으로부터 맞설 수 있는 돌파구를 찾게 된 것이다(물론 이러한 작품의 감상은 작가의 작업 의도와는 관련이 없다.).

<Matthew, Mark, Luke and John> 이후로도 이와 같은 비슷한 경험을 하게 해 준 사물이나 이미지를 접할 수 있었다. 연구자는 이 사물과 이미지를 작업의 소재로 삼아 가상의 이야기를 지어내고, 이를 통해 '의도적으로 지어낸 의식의 흐름'을 언어 대신 시각적 이미지로 기술한다. 그런데 짧은 시간 안에 여러 사건이 한 번에 일어나는 'uncanny' 경험을 서술할 때, 오로지 한 방향 안에서 단어들이 서로를 수식하며 내용을 전개하는 방식인 언어를 쓰는 것은 이 경험의 다층적 사건을 표현하지 못하고 병목현상을 일으키는 한계가 있다. 따라서 초현실주의자들의 'uncanny한 기호들의 세계'처럼[10], 연구자는 언어를 대체할 도상을 만들어 스토리텔링을 이어나간다.

1.1.1 '무언(無言)의 소란스러움'을 목격하는 것

'무언(無言)의 소란스러움'은 연구자의 'uncanny'함을 가장 구체적으로 드러내는 표현이자 개념이다. 연구자의 'uncanny' 경험을 적확한 표현과 문법으로 설명할 수 없어, 이 경험을 할 때 머릿속에 스친 감상과

9) '무언(無言)의 소란스러움'이라는 형용 모순적 표현은 무의식과 망상의 어지러움을 현실의 시각 매체를 통해 다시 마주치게 된 순간을 표현하기 위해 연구자가 설정한 용어이다.

10) 핼 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 역, 아트북스, 2018, 283-284p.

생각을 그대로 쓰게 되었다. 그리하여 연구자의 'uncanny'함이 어떤 'uncanny'인지 이야기할 때 소리가 없고, 눈으로만 목격할 수 있는 소란스러움이라는 형용 모순적 표현으로 서술하였다.

작업 속 가상의 이야기를 전개하면서 연구자는 이 '무언(無言)의 소란스러움'을 상기하며 손을 움직일 수 있는 방식을 선택한다. 먼저 도상을 제작하기 전, 불교와 카톨릭의 극도로 정교한 수많은 조각과 회화, 공예품에서 보이는 장인들의 종교에 대한 신앙심과 맹목적인 믿음에 따른 광기의 중간에서 'uncanny'가 느껴지는 지점을 도상 제작자의 태도로 삼는다. 이 태도를 바탕으로 연구자는 섬세하면서도 신경질적인 펜화를 뒤집어쓴 서사 속 등장인물들을 만들고, 그 인물들이 내는 '무언(無言)의 소란스러움'을 공명(共鳴)시켜줄 수 있는 여백을 구성해 관객의 눈을 간지럽히게끔 유도한다.

1.2 소재의 작위적 조합 방식

기억의 파편들이 조합되어 머릿속에서 원본을 알 수 없는 장면들로 표출되는 것처럼, 연구자는 'uncanny'한 감각을 상기시켜준 일상 속 소재들과 이야기의 설정을 위해 추가한 소재들을 가지고 '의도적으로 지어낸 의식의 흐름'을 가상 이야기로 구현한다. 본 논문에서 분석할 <2.( ).3 차원: 유령의 방> 작업 시리즈에서 그 모습을 볼 수 있다.

<2.( ).3 차원: 유령의 방> 시리즈는 'uncanished workld' 속 세계관의 시간을 표현하기 위한 작업이다. 이 작업은 환상에서 존재하는 시간이 현실의 시간과 다르다는 생각을 가지고 구상하게 되었다. 이 시간을 표현하기 위해 연구자가 만들어낸 '2.( ).3 차원 좌표계'가 있다. 이는 머릿속의 환상 장면이 2차원이고, 현실 존재들이 3차원이기 때문에, 작업 서사의 세계관이 2차원과 3차원 사이에 존재한다고 상상하여 만든 좌표계이다. 이 변형된 좌표계 축들의 위치에 따라 연구자의 설치 작업들을 배치하여 '유령의 방'을 구성했다.

그리고 이 이야기를 이끌어가는 두 종류의 등장인물이 있다. 유령은 이 가상의 시공간을 관리하는 인물로, 연구자의 페르소나 같은 캐릭터이다. 따라서 이야기 속 유령이 하는 행동은 연구자가 작업을 하는 행위이다. 서사 속 유령은 여행을 다니는데, 그 기록은 작품<***x***-axis: How to find a pearl>와 <***y***-axis: the ghost's closet>에서 볼 수 있다. 그리고 연구자는 유령의 구체적인 외형이 없는 것으로 설정했다. 그 대신 ***x***, ***y***, ***z***축 위치에 따라 설치된 작품들에 있는 유령의 옷, 모자, 안경 등으로 그 존재를 엿볼 수 있게 했다.

그 다음 유령이 이 가상 시간을 나타내는 시계를 만들 때 중요한 역할을 하는 '옹알이'가 있다. 옹알이는 가상의 진주 조개의 명칭이며, 이 옹알이에서 나온 진주는 유령이 만드는 시계의 숫자를 만들 때 쓰이는 중요한 재료이다. 유령과 달리 옹알이는 형체가 있으며, 작품 <옹알이들: pearl oysters>이 옹알이의 모습이다.

연구자는 위의 이야기의 설정과 등장인물, 내용을 만들기 위해 쓴 특정 소재들을 우연히 발견하거나 의도적으로 찾게 되었다. 그리고 이 소재들을 작위적으로 조합하는 방식을 통해 세계관을 설정하고 도상을 제작했다.

① 설정-배경: '2.( ).3 차원' 시공간 설정

서사 속 시간에 대한 설정은 "'현실의 법칙을 따르지 않는 기이한 시간 체계'를 어떤 식으로 상상해 낼 수 있을까?" 라는 질문에서 시작했다. 연구자가 무의식과 망상에서 시간이 흐른다고 인지할 수 있었던 것은 공간 이동에 따른 장면의 전환 덕분이었다. 그렇기 때문에 공간의 이동을 결합한 가상의 시간 개념을 작업에서 풀어내고 싶었다. 이러한 의도가 아인슈타인의 상대성 이론을 기반으로 한 현대 물리학의 시공간 개념과 비슷한 측면이 있다고 판단하여 이 이론을 작업에 응용하게 되었다.

상대성 이론에 따르면, 시간은 사물을 둘러싸고 있는 공간(시공간)에서 일어나는 사건들의 집합이며, 각 사물의 위치 조건에 따라 시공간의

상태는 상대적이다. 물리적 현실을 구성하는 다층적인 장(field, 場), 즉 나를 둘러싸고 있는 공간과 환경이 시시각각 변하면서 일어나는 사건들이 바로 시간인 것이다.[11] 이 이론을 기반으로 환상 속 시간의 정체를 다시 생각해보았고, 그 결과 시간을 체험한 상태가 의식이 깨어있었는지, 아니면 무의식 상태였는지의 차이였을 뿐 시간의 본질은 그대로라는 결론을 내리게 되었다. 처음에 연구자가 현실의 시간이라고 생각했던 것은, 언제나 일정하게 흐르고 절대적이고 독립적인 것이며, 수 세기 동안 인간이 집단생활을 위해 단위를 일정하게 쪼개놓은 인간사회의 견고한 약속이었던 것이다.

위와 같은 사고의 흐름에 따라 상대성 이론을 기반으로 둔 시공간 모델의 요소들을 소재로 골랐고, 이 요소들을 작위적으로 조합하고 변형시켜 'uncanished workld'의 시공간 설정 모델을 구상하였다.

인간 우주는 위 아래, 동과 서, 남과 북 방향으로 공간을 이루는 공간 차원과 시간 차원이 더해진 4차원 시공(時空)이다.[12] 차원 이론에 따르면, n차원의 존재는 그 이상의 차원을 인지할 수 없다. 3차원 존재인 인간의 경우, 한 번에 위, 아래, 앞, 옆, 왼, 오른쪽을 보지 못하고, 눈을 기준으로 한 정면만 볼 수 있다.[13] 이러한 차원에 따른 인식 체계 때문에, 3차원의 존재인 연구자는 머릿속으로 어떤 사물이나 장면을 떠올릴

---

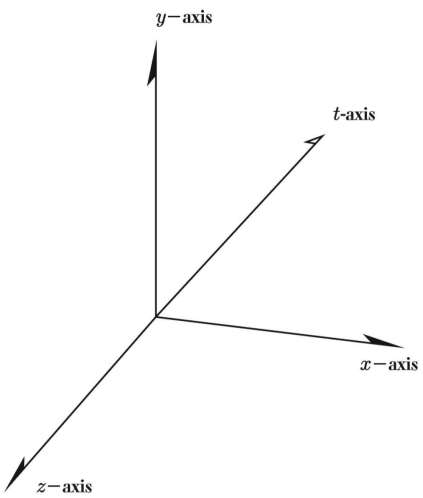
11) 카를로 로벨리, 『시간은 흐르지 않는다』, 이중원 역, 쌤앤파커스, 2019, 66~87p, 103-105p.

12) 킵 손, 『인터스텔라의 과학』, 전대호 역, 까치, 2015, 185p.

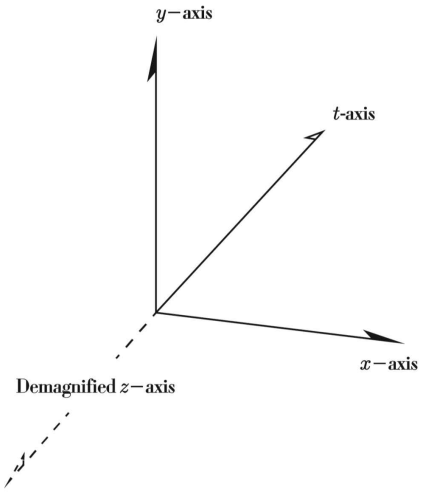
13) 자신의 차원보다 고차원을 실제로 체감할 수 없다는 차원의 속성을 에드윈 A.의 소설 『플랫랜드』에서 엿볼 수 있다. 2차원의 세계 속에 사는 '정사각형' 주인공이 3차원의 존재인 '구'를 만나 3차원의 세상이 존재한다는 사실을 자신의 왕국에 퍼뜨린다. 이 사실을 플랫랜드의 최상위 계층은 알고 있지만, '정사각형'과 같은 최상위층 이외의 시민들은 이 사실을 모른다. 최상위층은 이를 나라를 혼란스럽게 하는 유언비어라며 '정사각형'을 감옥에 가둬버리고, '정사각형'은 영원히 그곳에서 나오지 못한다. 이는 차원의 속성을 보여주는 대표적인 소설이다.

때 한꺼번에 모든 면을 동시에 떠올릴 수 없다. 그렇기에 연구자는 머릿속 환상이 2차원 이미지들의 기억 파편들로만 이루어진 세상이라고 가정했다.

위의 차원 이론에 따라 4차원 시공 차원 안에서 살고 있는 3차원의 존재인 인간은 자신보다 높은 차원인 4차원을 구현해 낼 수 없다. 다만 자신의 차원보다 낮은 2차원 이미지로 4차원을 설명해 줄 수 있는 가상 모델만 그려낼 수 있다. 대표적인 것이 ***x***, ***y***, ***z*** 세 가지 공간 축에 이를 관통하는 시간 ***t***축이 그려진 좌표계이다.(참고자료 2 왼쪽)



3차원 좌표계: 시간 t축/ 공간 x,y,z축



2차원과 3차원 사이 좌표계: 시간 t축/ 공간 x,y,축소된 z축

〔참고자료 2〕 4차원 시공차원 좌표계와 z축이 축소된 좌표계.

연구자는 흐릿해진 환상의 감각이 현실에서 뚜렷해지는, ‘uncanny’를 경험하는 순간을 2차원에서 3차원으로 넘어가는 임계점에서 일어난 것이라고 가정했다. 이러한 가설에 따라 3차원을 설명하는 ***x***, ***y***, ***z*** 세 개의 공간 축들 중, ***z*** 차원 축을 점도, 선도 아닌 영역이 ‘축소된’ 상태라고 설정하여[14] 2차원에서 3차원으로 넘어가는 임계점 직전의 상태를 표현하

14) ‘축소된 ***z***축(Demagnified ***z***-axis)’: 차원의 영역이 줄어들었단 의미의 ‘축소’

였다. 그리고 인간이 인식하고 있는 일직선 방향의 시간 흐름은 무의식과 현실 둘 다 동일하게 적용된다고 생각해 ***x***, ***y***, ***z***축들을 관통하며 끝없이 계속 나아가는 시간 ***t***축은 그대로 두었다.(참고자료 2 오른쪽) 이렇게 설정한 2차원과 3차원 사이 '축소된 ***z***축' 차원 시공간 모델을 드러내기 위해, 작업 시리즈의 제목을 '2.( ).3 차원'으로 표기했다.

요약하자면, 'uncanished workld'의 시간(시공간)은 일직선 방향으로 흐르는 시간 ***t***축과, 공간을 구성하는 ***x***, ***y*** 그리고 '축소된 ***z***'축 이렇게 세 가지 축이 있는 2차원과 3차원 사이 미지의 차원이라는 설정이다. 이 네 가지 축이 얼기설기 얽혀있는 다층적인 장(field, 場) 속에서, 축이 겹쳐지는 교차점에서 일어나는 사건이 이 세계관의 시간이 되는 것이다. 이렇게 연구자는 '2.( ).3 차원 좌표계'를 만들었다.

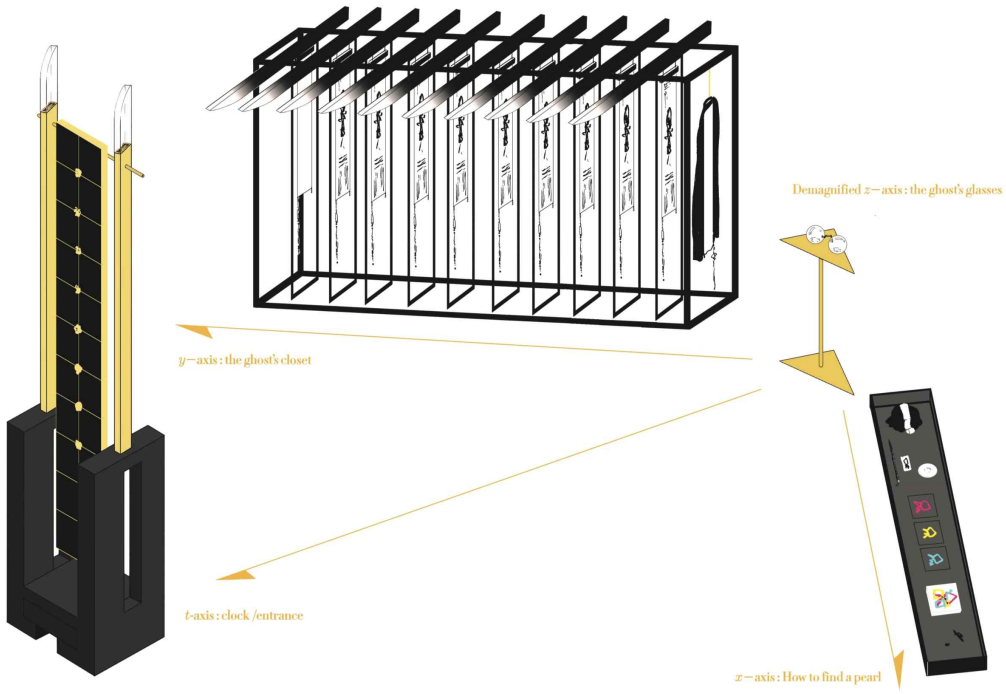
② 설정-등장인물 1: 유령/유령의 방

이 '2.( ).3 차원' 에피소드의 첫 번째 등장인물은 '유령'이다. 유령은 'uncanished workld'의 시공간을 배회하며, 고대 종탑의 관리인 같이 ***t***축의 시계를 수리하며 시간을 관리한다. 유령은 연구자의 페르소나이며, 유령의 '진주 찾기'는 작가가 작업을 진행하면서 한 행위 일부를 이야기로 각색한 것이다.

유령은 '진주 찾기' 임무를 수행하면서 그 과정을 기록하는데, 이 기록들과 기록을 위한 도구들은 앞에서 설명한 '2.( ).3 차원 좌표계'에 따라 배열되어 전시된다. 시간 ***t***축에는 '2.( ).3 차원'의 시계를, ***x***축에는 유령이 여행을 다니며 쓴 모자와 '진주 찾기' 임무를 위한 도구들을, ***y***축에는 유령이 입는 옷을, 그리고 축소된 ***z***축에는 유령이 쓰는 안경이 있다. 연구자는 시계와 유령의 물건들을 보관하는 구조물을 만들어 최종적으로 '2.( ).3 차원' 속 유령의 방을 꾸며낸다. ***t***축 시계는 유령의 방 입구(혹은

이며, 작업 제목은 영단어 'magnify(확대하다)'의 부정형인 'demagnify'를 붙여 표기하였다. 좌표계에서는 어쩔 수 없이 점선으로 표현했으나, 사실은 점도, 길이가 짧아진 직선도 아닌 상태인 것이다.

현판)이고 ***x***축은 모자와 유령의 물건을 놓는 진열장(선반)이며, ***y***축은 유령의 옷장이고, ***z***축은 침대 옆에 안경을 올려놓는 스툴같은 받침대이다. 관객은 이 유령의 방 안에서 각 축의 방향을 따라가며 '2.( ).3 차원' 속 시간이 어떻게 흘러가는지를 살펴볼 수 있다.(참고자료 3)



〔참고자료 3〕 작품 배치 구상도: 오른쪽 아래부터 시계 반대 방향으로 x축, 축소된 z축, y축, t축이다.

1.2.1 우연성과 환유법에 입각한 작위적 방식

'원숭이 엉덩이는 빨개, 빨가면 사과, 사과는 맛있어, 맛있으면 바나나….'

시각적 도상들 또한 작업에 사용한 소재들의 작위적인 조합을 통해 만들어졌다. 위의 문장은 대표적인 환유의 예시이다. 예시에서 보면, 원숭이 엉덩이의 색> 그 색과 똑같은 사물> 사물의 특징> 그 사물의 특징과 유사한 점을 가진 다른 사물의 흐름으로 어딘가가 인접해 있는 단

어들이 규칙에 맞게 배열되었다.[15] 이와 유사한 방식으로 등장인물 외관 디자인 작업을 진행했다. 이 디자인 작업을 위해 작업 소재들의 'uncanny'함과 소재들 간의 미약한 유사성을 연결고리 삼아 소재들을 환유적으로 연결했다.

③ 설정-등장인물 2: 옹알이(진주조개)

옹알이는 이 이야기의 두 번째 등장인물로, 유령이 찾아야 하는 진주를 품은 조개이다. 이 역시 '2.( ).3 차원 좌표계' 설정처럼 상대성 이론과 블랙홀을 모티브로 삼은 것이다. 물리학에선 시공간(중력장)이 중력값에 의해 왜곡이 일어나는 사건을 시간이라고 설명하는데, 이 극단적인 시공간의 왜곡 예시가 블랙홀이다. 블랙홀의 미스터리와 구조 때문에 블랙홀은 진주와 진주를 품은 조개로 비유되기도 한다.[16]

연구자는 여기에 영감을 받아 옹알이를 가상의 '2.( ).3 차원'의 중력장에서 사건을 일으켜 시간을 발생시키는 진주조개라고 설정했다. 이 이야기에서 시간을 발생시키는 사건은 옹알이가 입을 열어 진주를 드러내는 순간이다. 옹알이는 평소에는 절대 입을 열지 않지만, '무언(無言)의 소란스러움'이 보이는 장소에서만 입을 열어 진주를 드러낸다. 때문에 유

15) 서영채, 『인문학 개념정원』, 문학동네, 2013, 18-20p.

16) 상대성 이론에서는 현실을 둘러싼 중력장(시공간) 구조를 다층적으로 겹쳐 놓은 격자무늬 가상 모델을 가지고 설명한다. 시공간의 여러 지점에 위치한 별들의 중력값에 따라 이 다층적 격자 구조의 왜곡 정도는 다르다. 가장 극단적인 중력값의 결과물이 바로 블랙홀이다. 매우 큰 질량을 가진 별이 폭발하면서 엄청나게 무거운 중력이 발생하고, 이 때문에 그 폭발 지점의 중력장이 극단적으로 휜다. 이렇게 모든 것을 집어삼키는 미지의 영역이 생기는 것이다. 블랙홀의 가장 안쪽에 있으며, 중력장에서 시공간이 무한하게 왜곡되어 점을 이루는 지점을 '특이점'이라고 부른다. 이 특이점에 도달하면 블랙홀의 비밀을 볼 수 있을지도 모르는데, 크리스토퍼 놀란의 영화 <인터스텔라>에서는 이러한 블랙홀의 모습을 진주와 진주 속의 조개에 비유하기도 한다. 이 진주조개가 될 가능성이 있는 별들은 각자의 질량값에 따라 서로 다른 사건을 일으키며 시간을 발생시키는 것이다. 킵 손, 『인터스텔라의 과학』, 전대호 역, 까치, 2015, 45-47p.

령은 이 진주를 가지고 이 소란스러움이 일어나는 장소를 찾아다녀 진주를 캐는 것이다. 유령이 옹알이(진주조개)에서 진주를 얻으면, 비로소 유령은 ***t*** 시간축의 시계를 만들 수 있다.

옹알이의 형태는 연구자가 오랜 기간 수집한 소재인 원석들과, 절에 다니며 발견한 작은 불상들에 영감을 받아 제작하였다. 이 두 가지 소재를 조합하는 과정에서 인간이 통제할 수 없는 시간의 속성을 함께 포함하고자 했다. 따라서 옹알이를 만들면서 취했던 전략은 연구자가 완전히 통제할 수 없는 제작 방식과 재료를 쓴 것이었다. 특히 이 전략에서 삼은 목표는 원석들이 가진 섬세한 무늬와 결정들, 작은 불상의 섬세한 옷주름, 장신구 표현에서 연구자가 느낀 '무언(無言)의 소란스러움'을 살리는 조형 방식을 찾아보는 것이었다. 그래서 옹알이 제작의 주요 재료로 도자기를 선택하게 되었다. 만드는 과정 중, 조형물들은 깨지거나 일부가 부서지기도 하고, 금이 가기도 했다. 도자기 페인팅의 경우 재벌 과정 중에 농도를 옅게 칠한 부분은 날아가 없어지기도 했다. 이러한 것들은 연구자가 통제하거나 예측할 수 없는 영역이었다. 이러한 과정을 겪을 때마다 그 변화에 맞추어 옹알이 작업을 만들었다.

그리고 도자기 조형물에 불상과 수석의 좌대가 연상되는 특이한 형태의 유목을 오브제의 밑부분에 결합했다. 이것은 세상을 유기적으로 연결하는 중력장의 모습과, 시공간을 인지하고 환상을 만들어내는 데 일조하는 뇌 뉴런의 형태를 연결고리 삼아 환유적으로 조합한 결과였다. 이렇게 하여 '2.( ).3 차원' 중력장 구조의 교차점에 엉켜있는 진주조개인 옹알이가 탄생하였다.(작품 1)

〔작품 1〕, <옹알이들: pearl oysters>, 도자기, 유목, 30cm 이하 가변크기, 2021~2022.

〔작품 1〕, <옹알이들: pearl oysters>, 도자기, 유목, 30cm 이하 가변크기, 2021~2022.

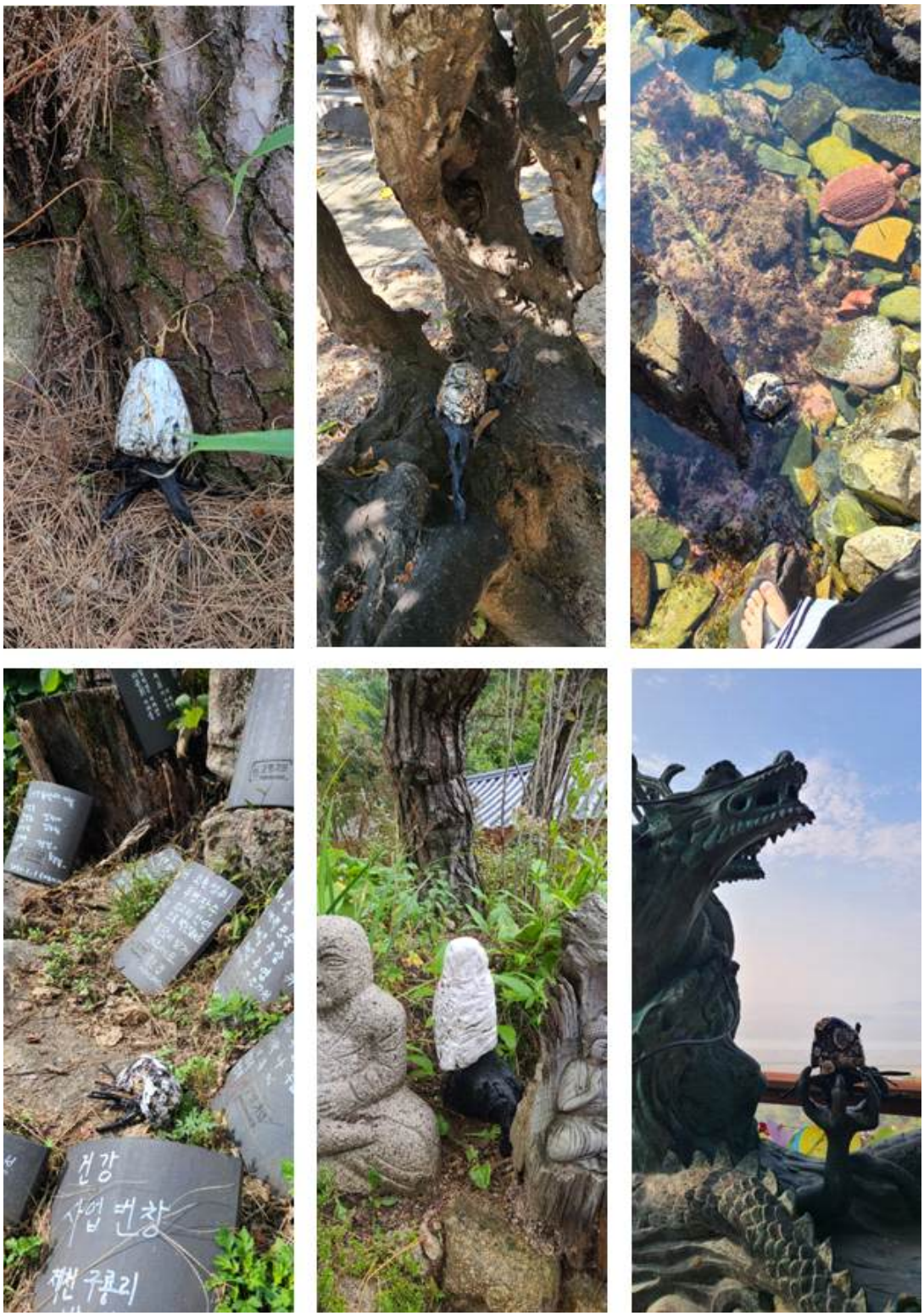
④ 설정-이야기 내용 1: 유령의 '좌표 찍기'

유령의 '진주 찾기' 과정은 다음과 같다. 연구자는 '2.( ).3 차원' 속 축들의 다층적 그물망에서 'uncanny'한 장소에 옹알이를 놓는 행위가 좌표계에 좌표를 찍는 것과 유사하다고 생각해 이를 '좌표 찍기'라고 명명하였다. 좌표를 찍는 과정을 포함한 유령의 '진주 찾기' 과정을 순서를 매겨 정리하면 아래와 같다.

1. 유령은 흰 바탕에 검정색 무늬가 있고, 금색 크랙이 있는 진주조개(옹알이)를 가지고 있다.
2. 유령은 이 진주조개에서 진주를 빼내야 시계판에 숫자를 추가할 수 있는데, 이 진주는 '무언(無言)의 소란스러움'이 보이는 장소에서만 추출할 수 있다.
3. 유령은 이 장소들을 찾아 '2.( ).3 차원' 시공간을 유랑한다.
4. 진주를 빼낼 수 있는 특정 장소에 도달해서 시공간 안에 좌표를 찍으면, 비로소 진주조개에서 진주를 꺼낼 수 있다.
5. 일련의 과정[17]을 통해 진주는 시계를 만드는 데 쓰일 수 있도록 가공된다.

여기서 연구자는 옹알이의 좌표를 찍을 장소를 작업의 소재를 발견한 사찰로 정하였다. 여기서 옹알이의 좌표를 찍을 'uncanny'한 사찰은 사람들이 갖다 놓은 작은 불상들이 있는 곳이거나, 또는 너무 정갈한 고찰들보다는 세속과 융화된 분위기가 있는 곳이었다. 이렇게 찾은 사찰들에 유령이 옹알이를 놓아 진주를 얻는 과정을 기록하였다.

17) 이 일련의 과정은 본론 1.2.2의 <x-axis: How to find a pearl> 작품설명에 이어서 서술되어 있다.



〔참고자료 4〕 좌표를 찍은 옹알이들.

[참고자료 4] 좌표를 찍은 옹알이들.

1.2.2 난센스, 언어상대성 원리에 입각한 작위적 방식

환유적인 사고의 흐름을 글로 기술을 하면, '원숭이 엉덩이는 빨개..'와 같은 문장처럼 논리 구조가 결여된 난센스 말장난이 되기도 한다. 정말 사소한 연결고리, 간혹 그 연결고리가 너무 희미해 없는 것처럼 보이기까지 하는 난센스는 무의식과 망상 속 장면들의 모습과 같다. 마치 모자 장수의 '까마귀는 왜 책상처럼 생겼지?'라는 답이 없는 난센스 수수께끼 같은 것이다.[18] 따라서 작업 서사 안에는 단어 형태의 유사성, 다의어, 언어의 상대성에 따른 문자와 문장 형태 구조, 언어적 상대성으로 인한 번역의 오류를 이용한 말장난 등 환유 법칙을 바탕으로 한 난센스 도상들이 펼쳐진다.

난센스를 만드는 방법 중 하나는 단어들의 유사한 형태를 이용하는 것이다. 앞의 철자가 똑같은 단어들을 이용해 서로 이어 직관적으로 이해하기 힘든 농담을 지어내는 것이다. 이러한 단어 조합을 통해 만든 난센스는 연구자의 작업 세계관의 이름에서부터 등장한다. 서문에서 소개했듯이, uncanished workld는 연구자의 단어 형태의 유사성에 따라 'uncanny world'와 'unfinished work'을 결합한 합성어이다. 부정형 접두사 'un', 그리고 'world'와 'work'의 앞 철자 3개가 똑같다는 점을 가지고 작업 세계관의 이름을 지은 것이다.

---

18) 'Why is a raven like a writing-desk?': "루이스 캐럴은 1896년판 서문에서 다음과 같이 말한다. '사람들이 내게 모자 장수의 수수께끼에 답이 있냐는 질문을 계속 보내오곤 해서, 적절한 답이라 생각되는 것을 여기에 밝혀 두는 게 나을 것 같다. '까마귀가 책상처럼 생긴 이유는, 까마귀 역시 단순한 것이라 해도 '노래(note에는 '적다'라는 뜻 외에 '음색, 노래'라는 뜻이 있음-옮긴이)'를 할 줄 알고, 결코 맨 앞에 끝이 놓이는 경우가 없기 때문이다.' **하지만 사실 이건 나중에 생각한 것일 뿐이고, 처음 수수께끼를 만들 때는 답 같은 건 전혀 없었다.'"** 루이스 캐럴,『이상한 나라의 앨리스』, 이소연 역, 펭귄 클래식 코리아, 2010, 188, 294p.

⑤ 설정-이야기 내용 2: x축: 진주 찾기
<x-axis: How to find a pearl>

형태가 유사한 단어들의 조합에 이어 환유법에 따라 제작된 도상은 언어 상대성 이론을 응용해 만들어지기도 했다. 사피어-워프의 가설(Whorfian Hypthesis)이라고도 불리는 언어 상대성 이론은 언어는 그 생물이 사는 환경과 시각 등 모든 것을 반영하고, 때문에 타인의 언어를 배우고 익히면 원래의 시각과 다른 시각을 가지고 사고할 수 있다는 이론이다.[19] 이것은 비단 언어에만 해당하는 이야기라기보다는 기호 체계 전체까지 확장해서 적용할 수 있다. 기호의 한 종류인 숫자 또한 그렇다. 고대부터 지금까지 수많은 문명에서 썼던 다양한 숫자들은 그것들이 만들어진 문화적 배경과 원리가 각자 다르다. 이렇듯 현실과 다른 차원의 시간에 쓰이는 숫자의 개념과 형태도 다를 것이다.[20] 이런 발상에서 '2.( ).3 차원'에서 작동하는 시계의 숫자를 만들기 위해 쓰는 도구를 제작하였다.

1.2에서 언급한 유령의 '좌표 찍기' 다음 단계인 '진주 꺼내기'의 과정을 x축에 있는 작업에서 볼 수 있다. x축을 상징하는 기다란 박스는 <x-axis: How to find a pearl>이란 작품이다. 이 작업은 가로가 250cm인 박스에 유리를 덮은 진열장 작업이며, 박물관의 유물 진열대를 참고하여 만든 것이다.[21] 이 박스 안에 유령이 쓰는 모자와 시간 기호를 만

19) 헬무트 기퍼, 『언어 상대성 원리는 있는가?: 사피어-워프 가설 연구』,곽병휴 역, 아카넷, 2016, 43-52p.

20) 테드 창의 소설 「당신의 인생 이야기」와 이를 원작으로 한 영화 <컨택트>(원제 Arraival, 2016년 개봉)은 언어 상대성에 대한 것을 잘 보여주는 픽션이다. 소설에서 등장하는 외계 생명체 '햅타포드'는 과거, 현재, 미래를 동시에 인식할 수 있어 그들의 문장은 원 형태를 띤다. 그러나 인간은 과거> 현재> 미래 순의 한 방향으로 시간을 인식하기 때문에 인간의 문장은 직선적으로 구성되어 있다.

21) 연구자가 소재로 삼은 작은 불상은 사찰에서 발견한 불상뿐만 아니라 국립중앙박물관의 불상 유물도 포함되어 있다. 때문에 불상을 전시하는 진열장을 참

들 때 쓰는 도구들이 진열대 안에 놓여 있다. 박물관에서 유리에 글자 시트지가 붙어 있는 것처럼, 유리 위에 써진 설명과 간단한 도상을 통해 유령이 도구를 이용하여 조개에서 진주를 꺼내는 과정을 보여주었다.

⑤-1 <The ghost's hat>: 가격표 뭉치 자르기

***x* axis : set a price on the time.**

If you want to know what time it is,

you should find some places

where pearl oysters with gold cracks can settle down.[22)]

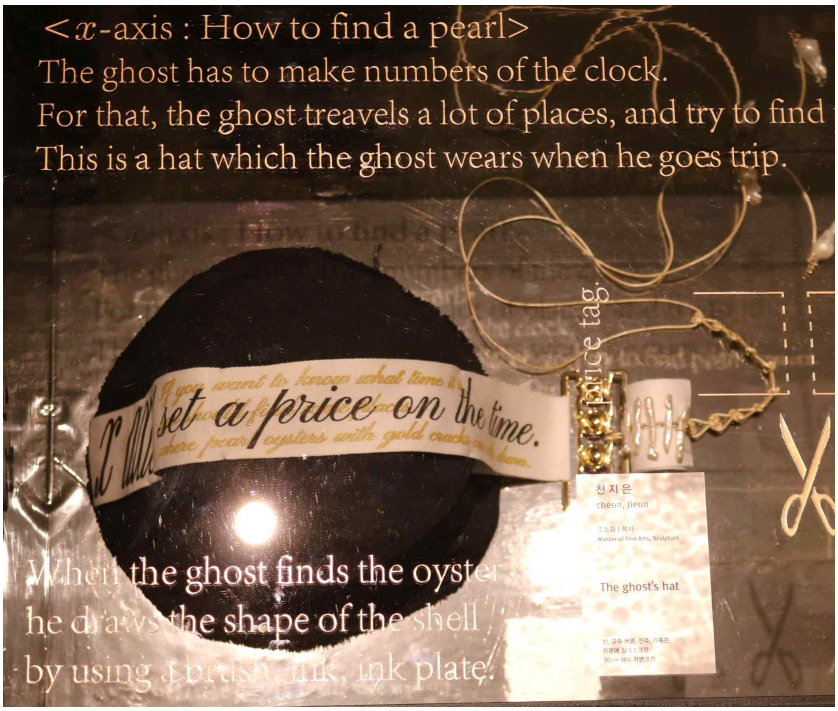
〔참고자료 5〕 모자에서 가격표 종이(리본)을 자르는 모습.

유령이 진주를 찾으며 다닐 때 쓰는 모자에는 가격표 뭉치가 달려있다.[23)] 유령은 여행을 다니며 이 가격표 뭉치를 일정한 크기로 자른다.

고해 작업을 만들게 되었다.

22) <The ghost's hat>에 적힌 글귀.

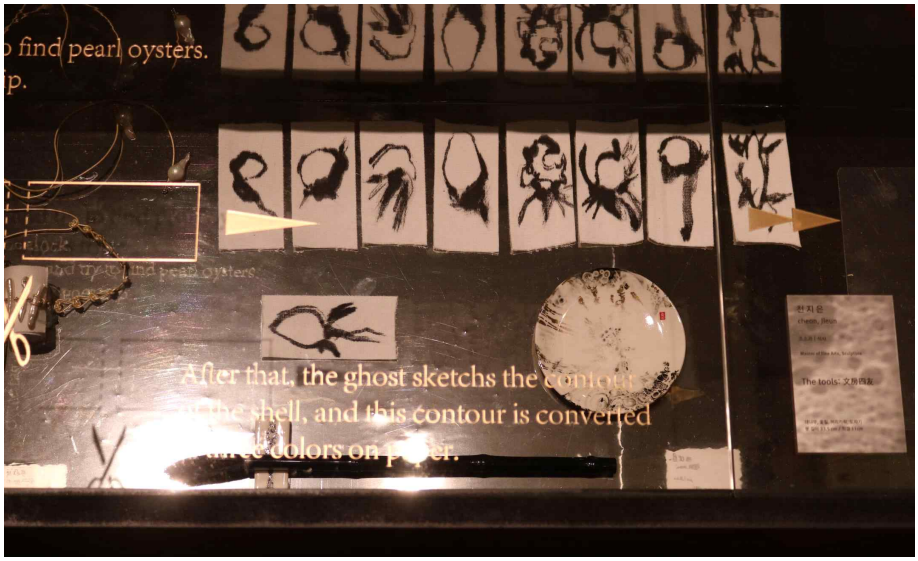
23) 이러한 모자의 형태는 <이상한 나라의 앨리스> 모자 장수의 모자에 달린 가격표 10/6과 모자의 리본 띠에서 모티브를 가져왔다. 이 모티브를 가져온 이



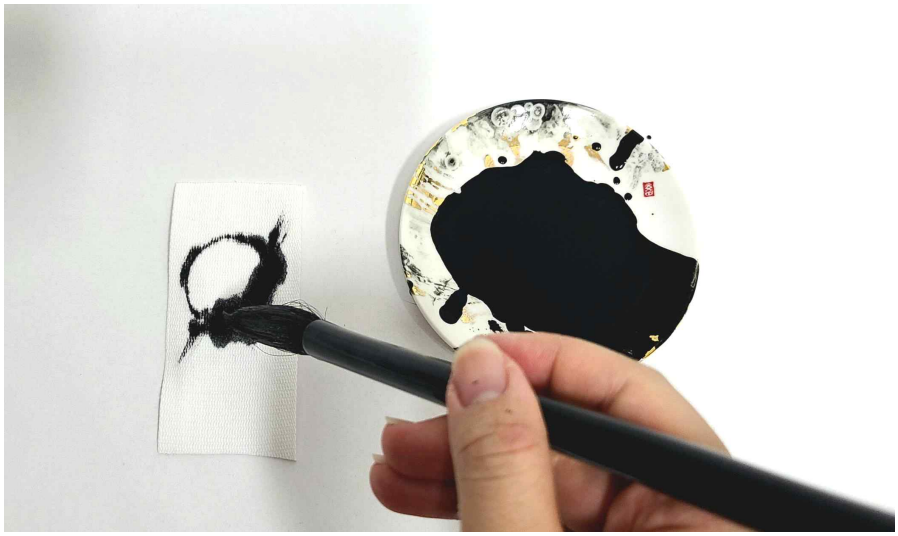
［작품 2］, <The ghost's hat>, 천, 금속 버클,진주, 가죽끈, 리본, 30cm 내외 가변크기, 2022.

유는 1800년대 영국 모자 상인들이 종이에 모자의 가격 숫자를 쓰는 것과, 유령이 시간의 숫자를 만들어 시계에 숫자를 추가하는 행위가 연결될 수 있다고 생각했기 때문이었다. 현대에서 가격을 표시하는 매체 중 하나인 영수증 종이가 롤 형태로 되어있다는 점에 착안하여 모자의 가격표를 롤 형태로 만들었다.

⑤-2 <The tools: 文房四友>: 옹알이 가격 매기기



［작품 3］, <The tools: 文房四友>, 대나무, 옻칠, 머리카락, 도자기, 붓 길이 33.5 cm / 직경 11cm, 2022.



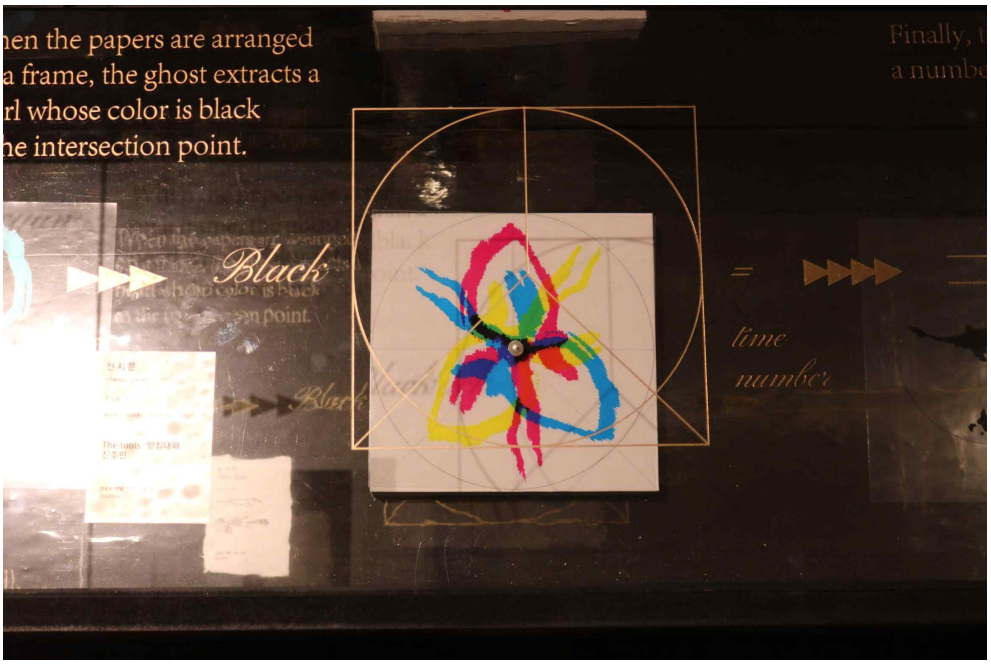
［참고자료 6］가격표 종이에 옹알이의 가격을 매기는 모습.

유령은 도구(붓과 먹접시 등)들로 가격표에 옹알이의 외곽 형태를 그리는데, 이것은 가격 매기기이자 진주를 가공하는 행위이다.[24]

24) 일필휘지(一筆揮之)의 의미와 끊김 없이 영원히 흘러가는 시간의 특성을 반영해 이러한 방식을 쓴 것이다.

⑤-3 <The tools: 받침대와 진주핀> : 검정 진주 꺼내기

이 다음 유령은 가격표의 그림을 마젠타, 옐로우, 시안 3원색을 입혀 각각의 색깔을 투명 종이 위에 옮긴다. 그리고 <The tools: 받침대와 진주핀>[25] 틀에 맞추어 투명 종이들을 겹치면, 이 3색의 교차점은 까만색을 띤다. 바로 이 까만색 부분이 옹알이의 진주이다.(참고자료 8)

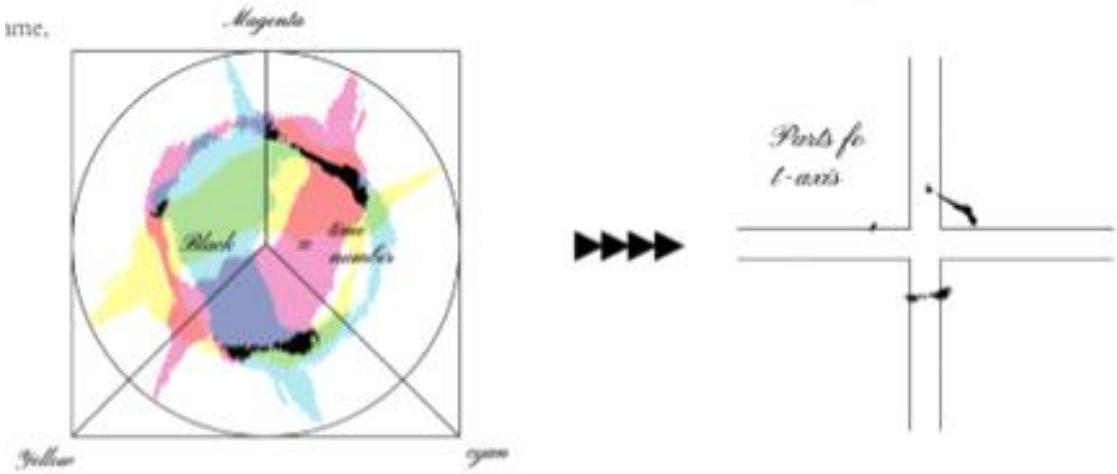


〔작품 4〕, <The tools: 받침대와 진주핀>, 캔트지 판넬, 진주, 신주, 20x20cm, 2022.

---

25) (각주 16 같이 참조 바람) 이 <The tools: 받침대와 진주핀>은 연구자가 블랙홀의 구조를 모티브로 삼아 만든 도구이다. 블랙홀은 별이 폭발하면서 생긴 엄청난 중력에 의해 극단적으로 왜곡된 우주의 공간인데, 쉽게 생각하면 엄청 무거운 물체가 트램펄린에 떨어져 그 물체를 중심으로 트램펄린이 늘어난 형태라고 생각하면 된다. 블랙홀은 크게 입구, 블랙홀 안에서 영원히 탈출할 수 없는 경계 지점인 사건의 지평선, 무한한 시공간의 왜곡이 일어나는 곳인 특이점, 이렇게 세 가지 구조로 나눌 수 있다. 깔때기의 구조와도 비슷한 블랙홀은 입구 정면에서 보면 원형 형태를 띤다. 입구보다 안쪽에 있는 사건의 지평선 또한 원형이다. 받침대에 그려진 원과 선들은 폰트 디자인을 할 때 쓰는 프레임처럼 격자 틀을 만든 것인데, 이 형태가 바로 사건의 지평선을 모티브로 삼은 것이다. 킵 손, 『인터스텔라의 과학』, 전대호 역, 까치, 2015, 45-481p.

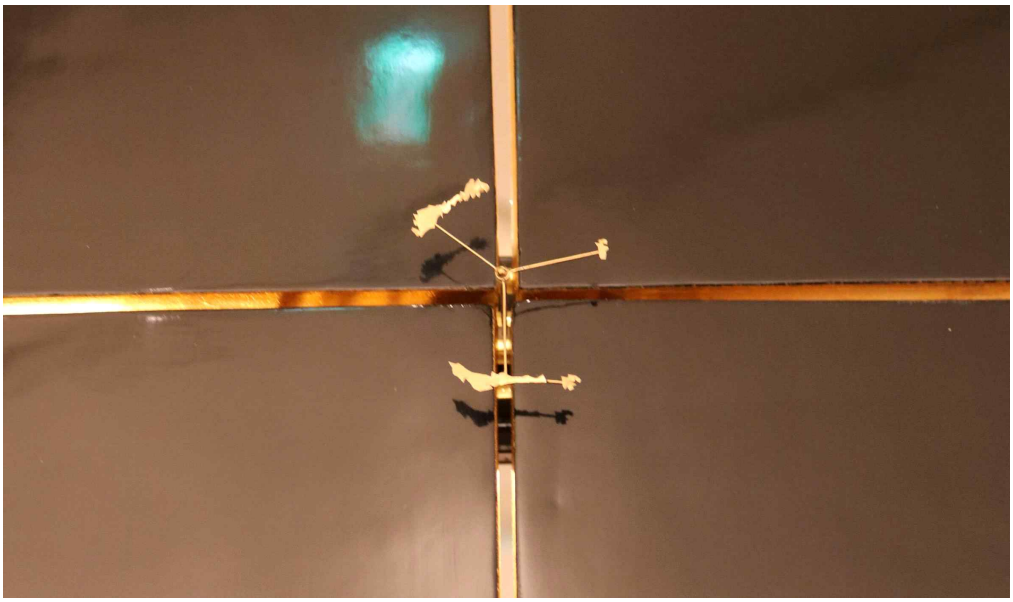
〔참고자료 7〕 마젠타, 엘로우, 시안 색을 입힌 옹알이 그림.



〔참고자료 8〕 진주 꺼내기 과정 도식.

⑤-4 진주 가공

유령은 타이포그래피 작업을 하여 이 진주를 가공한다. 그리고 이 가공된 진주들은 최종적으로 시계의 숫자와 같은 역할을 하는 기호가 된다. 자신의 방으로 돌아온 유령이 가공된 진주(숫자)를 ***t***축의 시계판에 올리면, 비로소 유령의 '진주 찾기' 임무는 끝이 난다. 옹알이 하나당 이 과정이 진행되기 때문에, '진주 찾기'는 계속 반복된다.



［참고자료 9］ ***t***축 시계에 달린 가공된 진주(시계의 숫자) 9개 중 1개.

⑥ 설정-이야기 내용 3: ***y***축: 옹알이 기록들
<***y***-axis: the ghost's closet>

우연히 발견한 소재의 작위적 난센스와 언어 상대성 두 요소가 결합된 작업도 있다. ***y***축에 있는 옹알이의 좌표를 찍은 것을 기록한 실크스크린 작품들에서 이 두 가지 요소의 결합을 볼 수 있다. ***y***축 옷장에는 유령이 여행을 다니며 입은 옷과 여행에 대한 기록들이 걸려있는데, 이 옷 등판에는 지퍼가 달려있어 이 부분을 탈부착할 수 있다. 유령은 여행 장소가 바뀔 때마다 이 지퍼가 달린 천 피스를 갈아 끼운다.

⑥-1 <What time is it now?>, <옹알이 괴석도(怪石圖) 1-10: It's ( ) clock.>

이 지퍼가 달린 천 피스는 총 10개다. 10개 중 9개의 피스에는 옹알이에 대한 기록이 있고, 나머지 하나에는 물리학 방정식과 'What time is it now?'라는 문구가 같이 적혀 있다. 이 방정식은 물질의 에너지 분포가 시공간(중력장)의 휘어짐을 결정한다는 것을 증명하는 아인슈타인 장방정식이다. 이 방정식을 이용해 어떤 한 중력장 지점의 에너지(질량) 값을 구하면, 그 지점의 시간을 알 수 있다.[26](참고자료 10)

$$R_{\mu\nu} - \frac{1}{2}Rg_{\mu\nu} = \frac{8\pi G}{c^4}T_{\mu\nu} \qquad G_{\alpha\beta} = \frac{8\pi G}{c^4}T_{\alpha\beta}$$

［참고자료 10］ 아인슈타인의 장방정식. 왼쪽은 물질의(에너지) 분포가 시공간의 휘어짐을 결정한다는 시공간의 기하학적 정보를, 오른쪽은 물질(에너지의 분포)을 나타내는 수식이다.

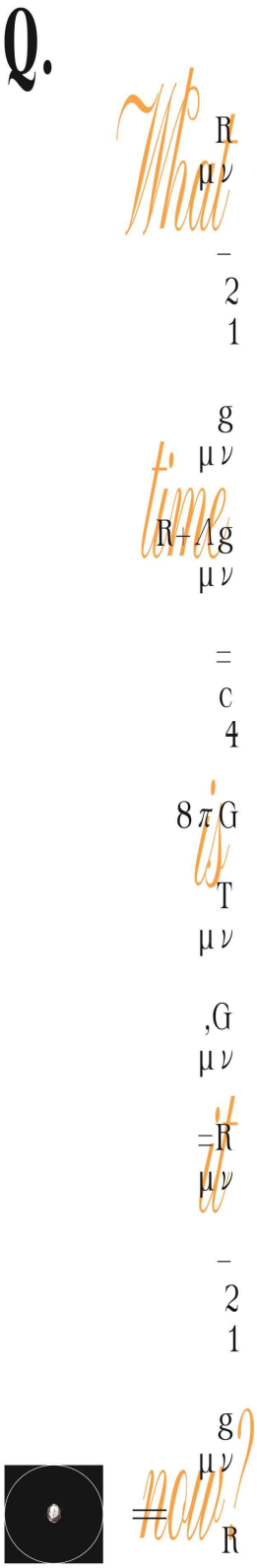
26) 인저리타임 '아인슈타인 장방정식' 검색, https://www.injurytime.kr/news/articleView.html?idxno=4036, (접속일: 2022.12.17.).

연구자는 작업 도중 우연히 이 방정식을 인터넷 사이트에서 드래그해 복사하여 어도비 일러스트레이션에 붙여넣기를 했었다. 그런데 일러스트레이션에서 일부 수학 기호들을 인식하지 못해 가로로 나열되어 있던 방정식이 세로로 입력되었다. 이 점을 가지고 연구자는 하나의 수식이 인터넷 사이트와 일러스트레이션 두 플랫폼에서 다르게 입력이 되는 현상을 언어 상대성과 연결시켰다.

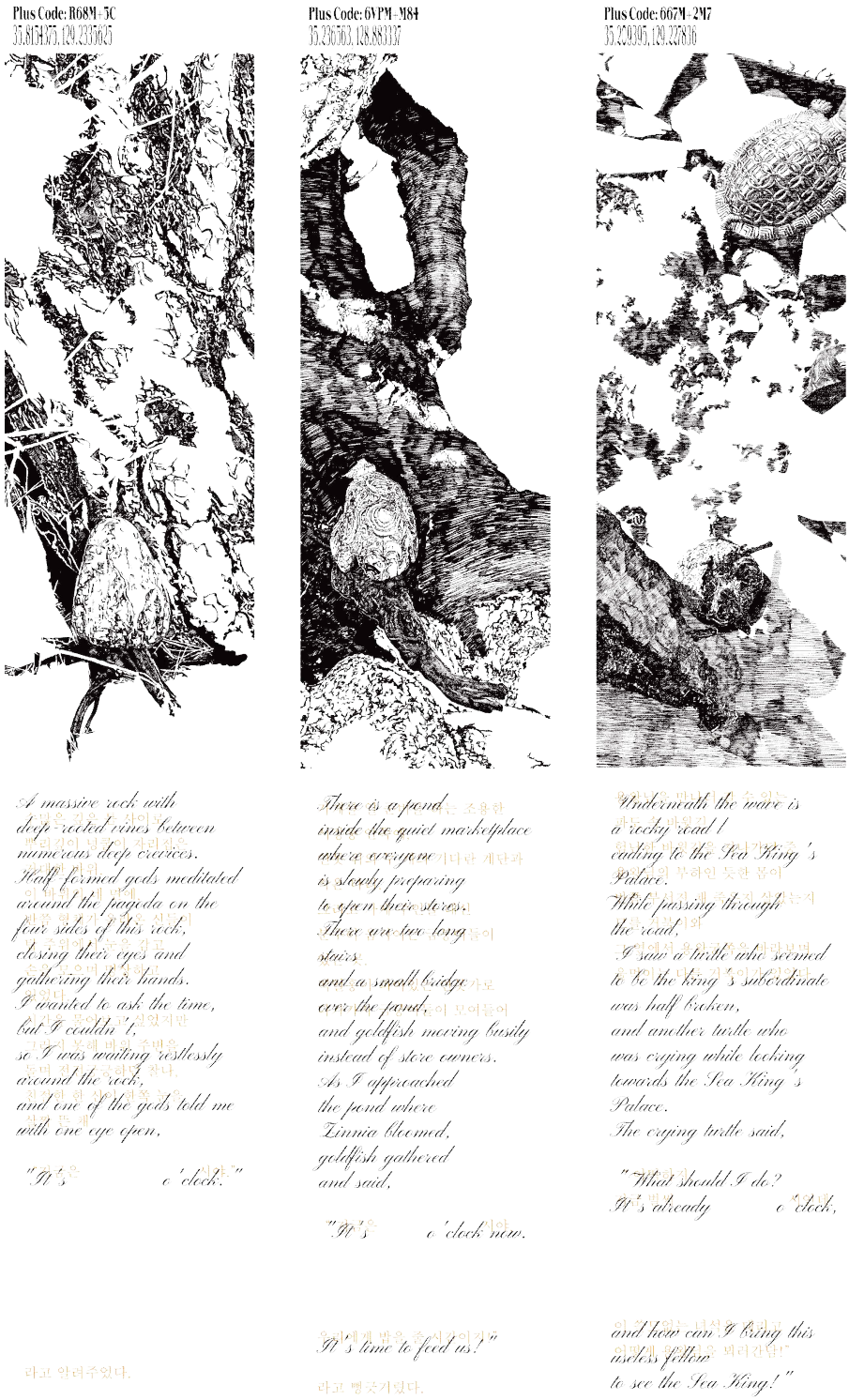
'좌표 찍기' 설정의 연장선상으로, 연구자는 왜곡을 일으키는 중력장의 지점과 옹알이의 좌표가 찍힌 지점이 같다고 생각했다. 그리고 옹알이 진주(시간 숫자)와 방정식에서 도출된 질량값이 같다고 보았다. 이를 우연성과 작위적 설정에 의한 시각적 난센스로 치환하여 '2.( ).3 차원'에서 '지금 시간이 몇 시인가요?(What time is it now?)'라는 질문을 표현한 것이다. 이야기 안에서 유령은 이 옷을 입으며 옹알이의 좌표를 찍는 장소에서 '지금 시간이 몇 시인가요?'라는 질문을 하고 다닌다.(작품 5)

그리고 '시간이 몇 시인가요?'라는 답변 역할을 하는 작업 <옹알이 괴석도(塊石圖) 1-9: It's ( ) clock.>가 있다. 이 작업에는 좌표를 찍은 옹알이의 모습을 기록한 그림과 그 장소의 특징, 혹은 장소를 방문했을 때의 상황 등을 소재로 쓴 이야기가 있다. 이 이야기 내용은 이야기에 등장하는 인물들이 지금이 몇 시인지 알려주는 힌트를 유령에게 주는 내용이다.(작품 6)

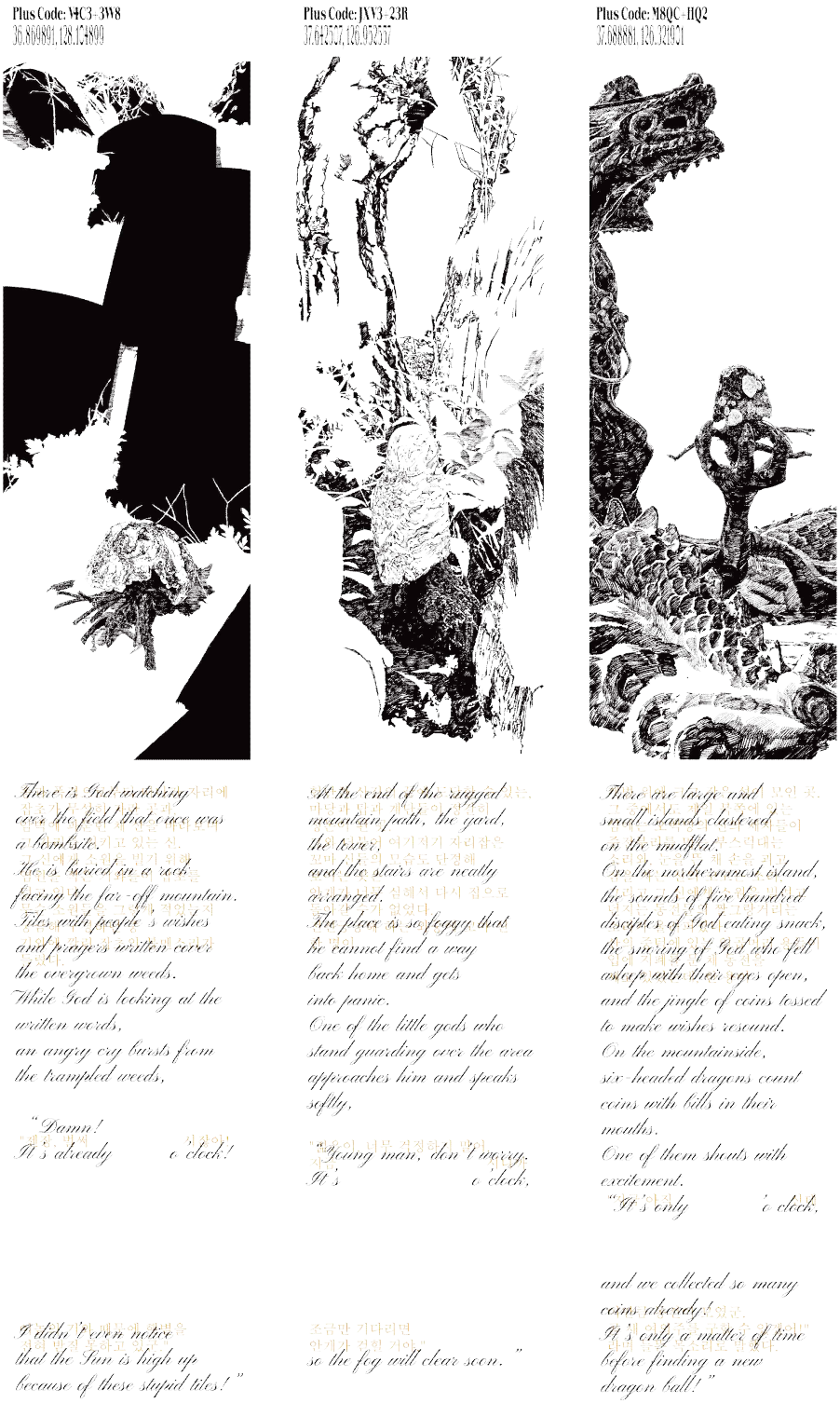
이렇게 언어적 수사법(환유, 난센스 등)과 유사한 구조로 'uncanny'한 소재들이 조합되어 만들어진 'uncanny'한 시각적 도상들은 본론 2의 'unfinished work' 원리에 따라 한데 모여 정렬되고, 'uncanished workld'의 서사를 전개하는 문장들이 된다.



〔작품 5〕,
<What time is it now?>의
실크스크린 도판
이미지, 천에
실크스크린, 지퍼,
17.5cm x 100cm,
2022.



［작품 6］, <옹알이 괴석도(怪石圖) 1-3: It's ( ) clock.>의 실크스크린 도판 이미지, 천에 실크스크린, 지퍼 및 혼합매체, 17.5x100cm, 2022.



［작품 6］, <옹알이 괴석도(怪石圖) 4-6: It's ( ) clock.>의 실크스크린 도판 이미지, 천에 실크스크린, 지퍼 및 혼합매체, 17.5x100cm, 2022.

［작품 6］, <옹알이 괴석도(怪石圖) 7-9: It's ( ) clock.>의 실크스크린 도판 이미지, 천에 실크스크린, 지퍼 및 혼합매체, 17.5x100cm, 2022.

［참고자료 11］ <What time is it now?>, <옹알이 괴석도(怪石圖) 4-6: It's ( ) clock.> 설치전경.

2. Unfinished work: 서사 구조에 대한 방법론

무의식을 무의식이라고 자각할 수 있는 시점은 무의식에서 현실로 복귀하는 순간이다. 이 순간 무의식의 환상은 갑자기 끊겨버린다. 만약 꿈 속에서 전력 질주를 하고 있다가 잠에서 깨버렸다면, 달리기 후에 어디에 도착하고, 무엇을 할 것인지는 영원히 알 수 없을 것이다. 연구자는 현실로 돌아온 후, 무의식 속 사건들을 기억해 보려는 시도를 수도 없이 해 왔다. 그러나 먼저 사건이 어떻게 시작됐는지 기억해 내는 것부터 난관에 봉착한다.

연구자는 이런 무의식과 망상 속 사건 전개의 특징을 작업 속 이야기의 전체구조에 반영했다. 연구자는 이 점이 도상들의 화면 배치 방식이나 도상들을 놓을 설치 구조물의 형태에 드러날 수 있도록 제작했다.

2.1 기승전결 구조의 부재

무의식과 망상 속 환상은 기억 조각들의 무작위적인 집합체이다. 환상 속 사건들은 시작과 끝이 불분명하고 인과관계가 없다. 만약 꿈이 너무 생생히 기억나 꿈의 내용을 적어 책으로 낸다면, 그 책의 이야기는 기승전결 구조 따위는 찾아볼 수 없을 것이다. 원숭이의 엉덩이를 시작으로 백두산이나 별 등 전혀 연결 관계가 없는 것으로 이야기가 마무리되는 것과 같은 것이다.[27] 이런 이야기의 흐름 속 각각의 사건들의 경중(輕重)은 가릴 수 없으며, 서로 동등한 지위를 가진 채 나열된다.

이러한 사건 전개 흐름에 따라, ‘uncanished workld’의 시각적 도상들은 병렬적으로 배치되어 문장이 되고, 서로 모여 하나의 에피소드를 이룬다.

---

27) 1.2.1의 환유법 예시 참조.

2.1.1 도상의 병렬적 배치

28)

〔참고자료 12〕 정학교, <괴석도 병풍>, 비단에 먹, 병풍 각 272.5x45cm, 화면 각 196x40cm, 1832~1914, 국립고궁박물관 소장.

시각적 도상들이 '무언(無言)의 소란스러움'을 발산할 수 있도록, 연구자는 대상을 표현하기 위한 여백(餘白)같은 전통 동양화 요소들을 참고하게 되었다. 여백은 한자 의미 그대로 풀면 아무것도 그려지지 않은 흰 공간이다. 이러한 의미의 여백은 민화와 같은 장식화에서 단순한 공백으로 존재하지만, 관념 산수화와 같은 사의화(寫意畵)에서의 여백은 공백이 아닌, 그리는 이가 손을 직접적으로 대지 않고 생긴 그림의 획이다. 사의화의 여백은 감각으로 그 실체를 확인할 수 없으며, 그렇기에 말로 설명할 수 없는, 만상(萬象)의 근원이 되는 '그 무엇'을 함축한 상징이

28) '2.( ).3' 시공간 작업 시리즈에서 괴석도를 모티브로 삼았기 때문에, 여백을 설명할 여러 동양화 예시들 중 괴석도를 예시로 선택했다. 이 괴석도를 모티브로 삼은 작업은 〔작품 6〕 <옹알이 괴석도(怪石圖) 4-6: It's ( ) clock.>이다. 옹알이의 모티브인 원석과, 괴석도의 괴석을 연결시켜 '유령이 옹알이를 기록한 그림'을 만들게 된 것이다.

다.[29]

사의화의 여백과 비슷하게, 연구자의 작업에서 이 여백은 ‘소리 없는 소란스러움’을 공명(共鳴)시켜주는 무형(無刑)의 공간이다. 하얀 바탕에 일정한(혹은 그에 가깝게) 규칙성이 있어 보이는 이러한 병렬적 배치는 시각적 도상들의 위치 간격에 따른 긴장감 유발과 함께 ‘uncanny’한 시각 도상들이 모여 내는 ‘무언(無言)의 소란스러움’을 증폭시키는 역할을 한다.

2.2 미완결 서사 구조

‘uncanny’한 감각으로만 기승전결이 없는 서사를 만들어가는 작업은 연구자로 하여금 과연 지금 이 작업 방식이 최선이었는지에 대한 의문을 가지게 했다. 본인조차 정체를 거의 알지 못하는 것을 작위적 방식을 통해 가시화하면서도, 여전히 알 수 없는 정체에 대한 상상과 추측이 넘쳐나기 때문이다.

이 실체가 불분명한 것을 어떻게 시각적 이미지로 풀어낼 수 있는지에 대한 방안을 생각하다 보면, 여러 가지 경우의 수가 생긴다. 그러나 무엇이 더 적절한지에 대한 명확한 기준 없이 몇 가지 경우의 수만을 선택해 병렬적인 서사의 흐름을 꾸며내게 된다. 연구자는 작업 중 무수한 선택을 하면서도, 선택하지 않았던 경우의 수나, 아직 발견하지 못한 경우의 수를 작업에 넣을 수 있는 여지를 남겨놓는다. 작업의 화면이나 설치물 구조 자체를 조립식으로 만들고, 이 구조의 끝부분을 어딘가로 이어지는 듯한 도상으로 마무리한다. 이에 따라 작업은 다른 형태로 변하

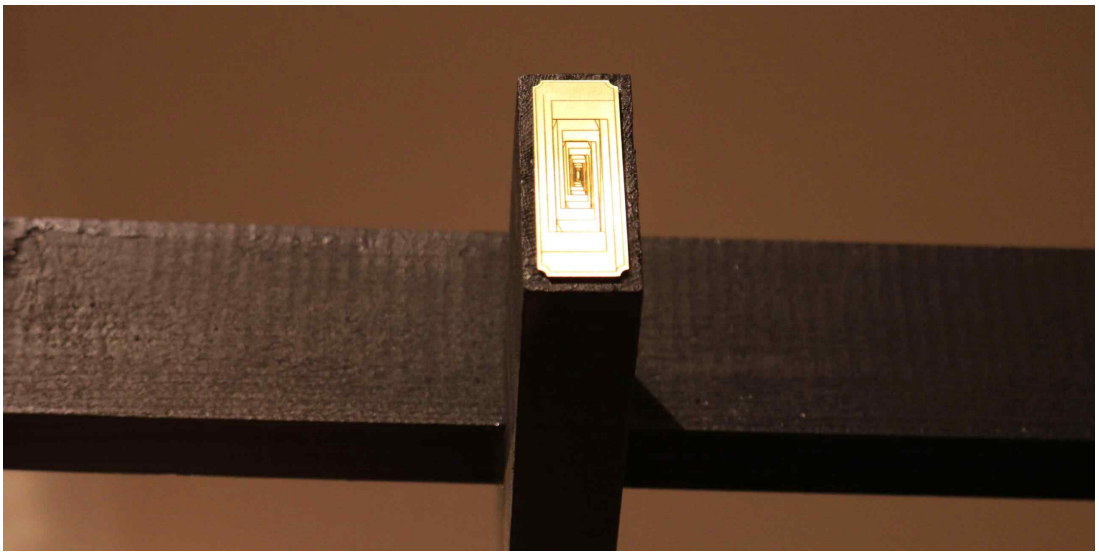
29) 아트민화 여백(餘白) 검색, http://artminhwa.com/%EC%97%AC%EB%B0%B1%E9%A4%98%E7%99%BD-%EB%B3%B4%EC%9D%B4%EC%A7%80-%EC%95%8A%EB%8A%94-%EC%9E%91%ED%92%88%EC%9D%98-%EA%B7%BC%EC%9B%90-%EC%A0%84%ED%86%B5%EB%AF%B8%EC%88%A0%EC%9D%98-%EA%B2%89%EA%B3%BC/, (접속일: 2022.11.02.).

거나 새로운 무언가가 추가될 가능성을 항상 가지고 있다.

이 미완결 도상은 <***y***-axis: the ghost's closet>의 윗면 각목 구조물의 양쪽에서 확인해 볼 수 있다. 어딘가로 뻗어나가는 듯한 처마(檐下)의 형태에서 모티브를 딴, 각목과 레진으로 만들어진 부분은 그라데이션 도색 처리를 해 끝없이 뻗어나가는 듯한 직선의 모습을 구현한 것이다. 그 반대쪽 부분은 처마 구조물에 있는 전통 문양처럼, 펜로즈 도형[30] 중 사각형을 즉흥적으로 조합한 문양을 새겨 넣었다. 이 중첩된 펜로즈 도형은 어딘가로 빨려 들어가는 듯한 무한한 내리막길처럼 보이게 만든 것이다. (작품 9 -1, 2)

〔작품 9-1〕<***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

30) 펜로즈 도형: 1958년 영국 물리학자이자 수학자인 로저 펜로즈(Roger Penrose) 고안한 것으로 2차원 평면에는 그릴 수 있지만 3차원의 세계에선 실질적으로 구현이 불가능한 3차원 입체 도형이다. M.C. 에셔(1898~1972)의 판화에서 이런 펜로즈의 도형을 이용한 계단과 미로 구조를 확인할 수 있다. https://brunch.co.kr/@exp-collector/33, (접속일: 2022.11.03.).



〔작품 9-2〕<***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

t축의 시계에서도 이 미완결 도상이 있다. 바로 옻칠 작업으로 만든 검정색 시계판들이다. 이 시계판은 중력장 격자 구조를 모티브로 만든 것이며, ***t***축 시계를 구상할 때 이 판을 추가해 무한대로 늘릴 수 있는 구조를 가지도록 설계했다. 재료를 옻칠로 선택한 이유도 이 무한대로 늘어나는 구조를 표현하기 위해서이다. '칠흑같은 밤'이라는 용어의 '칠흑'이 옻칠에서 비롯됐듯이, 옻칠의 색은 깊이를 알 수 없는 검정색을 가지고 있다. 연구자는 옻칠의 이 재료적 특성에 주목하여 무한한 시공간을 나타내주는 시계판을 만든 것이다. 그리고 또한 이 시계판들을 언제든 분해하여 다른 시계 형태로 만들 수 있는 조립식 구조가 되게끔 만들었다. 맨 위에는 빗장과 같은 형태로 시계판의 윗부분을 마무리 했는데, 빗장을 풀면 언제든지 시계판을 추가할 수 있는 구조로 되어 있다. 이 또한 무한히 늘어날 시간을 표현하기 위한 미완결 도상 중 하나이다.(작품 7)

〔작품 7〕<***t***-axis: the entrance/clock of the ghost's room>, 황동, 옻칠, 레진 등 혼합매체, 290x90x60cm, 2022.

2.2.1 이야기 구성을 위한 직선적 구조

책을 제작할 때 원고를 바인딩하는 것처럼, 설치 구조물은 'uncanny' 도상들을 한 곳에 정렬해 기승전결 흐름과 완결 없는 이야기 형태를 갖추게끔 해 준다. 해를 거듭하며 이야기 속 변하거나 추가된 도상들은 무한히 뻗어나가는 것을 형상화한 직선 구조의 틀 안에서 재배치된다. 이로 인해 작업 속 서사는 계속해서 이어진다.

이 직선적 구조는 연구자의 작업 시리즈들 중 <2.( ).3 차원: 유령의 방>에서 특히 두드러지게 나타난다. 연구자의 상상력에 의해 만들어진 '2.( ).' 차원의 설정은 언젠가 수정될 여지가 다분한 상태이다. 이번 작업은 우주의 시간처럼, 'uncanished workld'의 무한한 시공간 속 하나의 사건(시간)이기도 하다. 그렇기에 본 논문의 작업 말고도 다른 내용의 시간 작업이 또 다른 사건이 되어 시간이 될 수도 있는 것이다.[31] 연구자는 이 측면을 고려하여 4차원 이상의 초입방체(hypercube) 개념을 설치 구조물 모티브로 가져오게 되었다. 테서렉트(tesseract)는 3차원 입방체를 중첩시킨 것으로, 3차원 이상의 차원을 설명하기 위한 모델 중 하나이다.[32](참고자료 13)

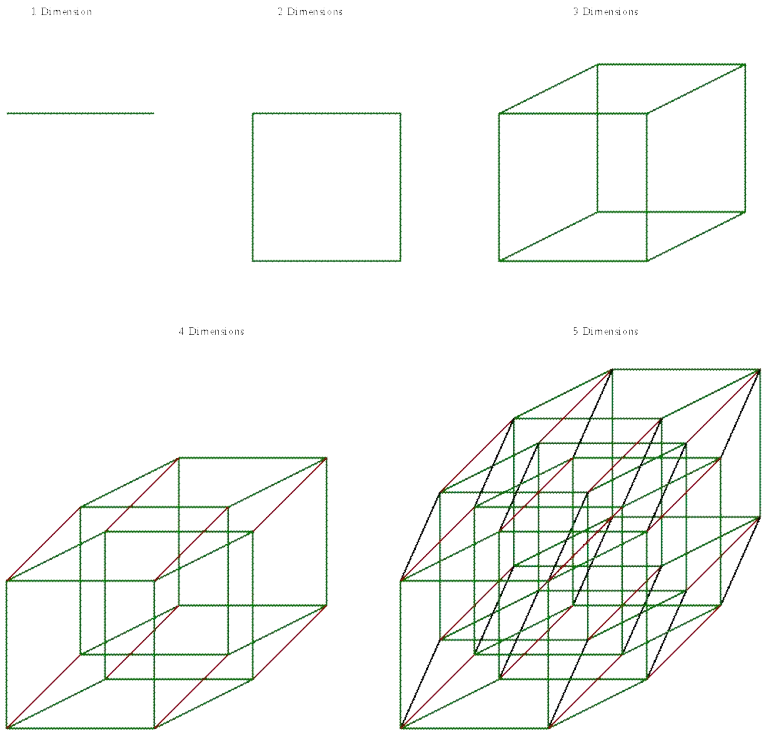
---

31) 각주 11 물리학 이론 참조

32) (각주 12 같이 참조 바람) 만약 한 존재가 1차원에서 이동을 하면 그 움직임은 선분으로 흔적이 남는다. 이때 이 선분은 점 2개로 된 경계를 가지게 된다. 따라서 이때 선분은 한 방향으로 펼쳐진 1차원이며 선분의 면은 선분보다 한 차원 낮은 0차원이다. 이 다음 수직 방향의 선분 차원을 이동하면 정사각형이 나온다. 이때 정사각형은 2차원이며 정사각형의 면은 한 차원 낮은 1차원이다. 다음 단계도 계속해서 자신의 차원보다 한 단계 낮은 n-1차원을 갖게 된다. 4차원 테서렉트는 자신의 차원보다 한 단계 낮은 6면의 3차원 정육면체가 테서렉트의 한 면이 된다. 이러한 테서렉트의 개념을 응용해 크리스토퍼 놀란의 <인터스텔라>에서 블랙홀 안의 미지의 n차원 공간은 테서렉트의 연속적인 중첩 형태로 표현돼있다. 킵 손, 『인터스텔라의 과학』, 전대호 역, 까치, 2015, 252-261p.

4차원 이상에서 연속적으로 테서렉트가 겹치는 구조처럼, 2차원과 3차원의 어딘가인 '2.( ).3' 작업 설치 구조물은 직선 구조가 연속적으로 겹쳐지는 형태가 되도록 계획했다. 그리고 연구자는 중력장의 다층적 격자 구조 모델같이, '2.( ).3'의 시공간이 무한히 가로세로 방향으로 뻗는 ***x***축과 ***y***축, 축소된 ***z***축의 집합이라고 설정했다.

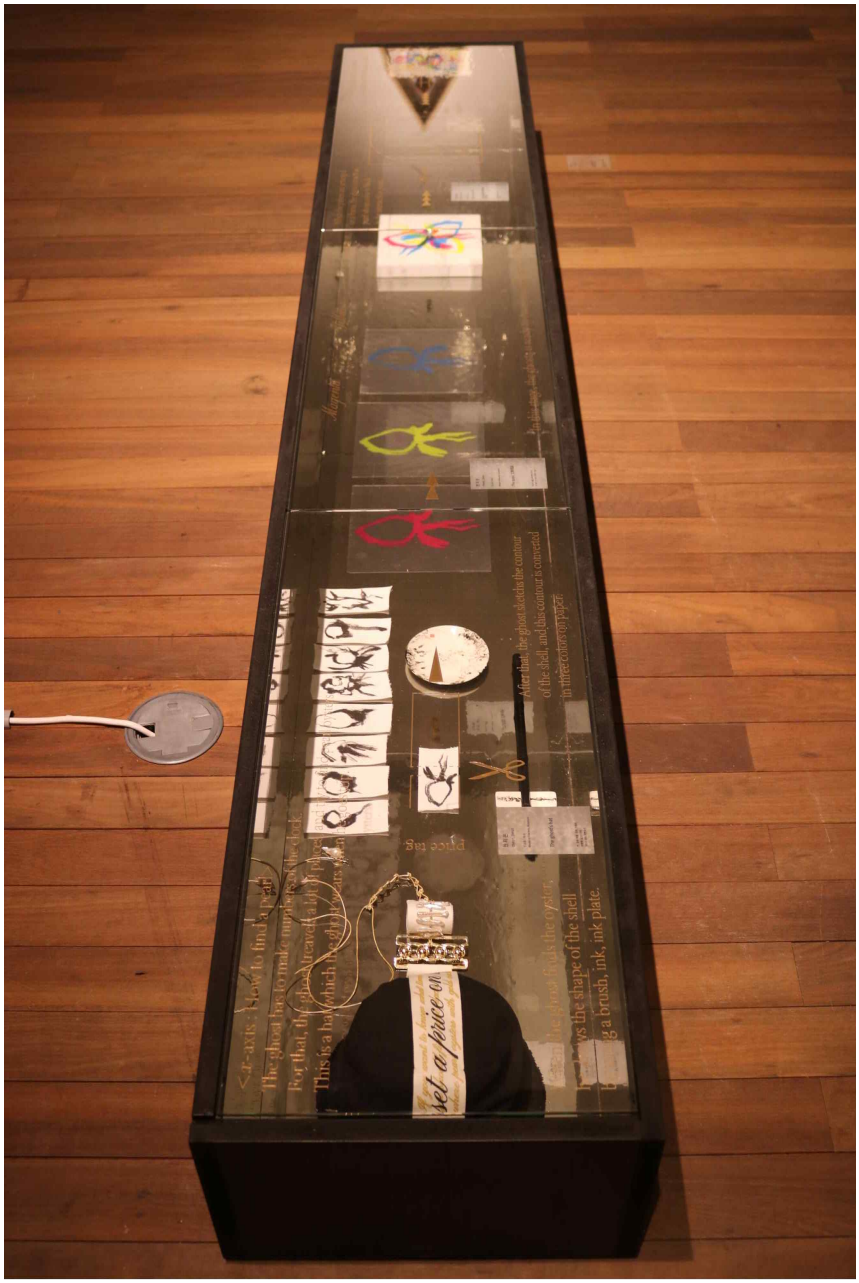
작업의 구조물들은 무한한 '2.( ).3'의 시간, 그리고 이야기의 흐름 속 시공간의 단면을 형상화한 것이다. 때문에 이를 어느 방향에서 구조물을 봐도 직선을 볼 수 있도록 만들었다. 이렇게 관객은 연속적인 다층적 구조를 잘라냈을 때 보이는 종횡 방향 직선들의 한 면을 보게 된다.



[참고자료 13] 테서렉트 초입방체(hypercube) 설명 그림.

x축의 직선적 구조물은 <***x***-axis: How to find a pearl> 작업이다. 이 작업은 한 변이 다른 변들에 비해 매우 긴 육면체 구조물이다. 본문 26~36 페이지에 나온 유령의 '진주 찾기' 도구들과, 진주를 찾는 과정을

요약해 설명하는 짧은 글과 기호들이 이 직선적 구조 진열대에 있다. 가장 긴 변 쪽을 따라 길게 늘어진 도상들은 유령의 '진주 찾기' 과정을 담은 문장이 된다.(작품 8)



[작품 8] <***x***-axis: How to find a pearl>, MDF, 아크릴, 락카, 페인트, 혼합매체, 36x250x25cm, 2022.

한 종류의 직선 구조를 가지고 있는 ***x***축과 달리, ***y***축은 2개 이상의 직선 구조를 가지고 있다. ***y***축의 직선적 구조는 가로보다 세로 방향에 중점을 둔 것이다. 연구자는 어느 방향에 있어도 이 세로 구조들이 눈에 띄도록 설계했다. 특히 이러한 의도는 옹알이 괴석도를 걸어놓은 프레임에서 두드러지게 나타난다.(작품 9)

［작품 9］ <***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

'2.( ).3'의 시공간 속 연속적인 ***x***축과 ***y***축 직선의 교차 지점에 축소된 ***z***축이 있다. ***z***축에는 코걸이가 90도로 꺾여있고, 납작한 안경알 대신 안구의 핏줄을 연상시키는 크랙이 간 수정 구슬이 있는 안경이 있다. 이 안경은 유령이 쓰는 안경이며, 이 시공간을 인식하게 해 주는 창이다.

연구자는 '축소된 z축'을 어떻게 구현할 수 있을까 고민하던 중, x와 y가 교차하는 보이지 않는 어떤 지점이 '축소된 z축'이라고 생각했다. 그래서 안경의 수정 구슬들은 각각 x축과 y축을 마주하고 있는데, 이 두 안경알을 통해 나온 보이지 않는 교차점이 바로 '축소된 z축'인 것이다. 이 보이지 않는 교차점은 안구의 양안시차에서 영감을 받은 것이다. 왼쪽과 오른쪽 안구를 눈을 번갈아 뜨면 두 안구가 보는 시야가 다르다는 걸 알 수 있다. 이 왼쪽과 오른쪽 안구의 차이를 양안시차라고 한다. 이 양안시차 덕분에 공간과 사물의 깊이감과 입체감을 인지할 수 있다.[33] 연구자는 물리학에서 정의하는, 고정되어 있지 않고 항상 상대적인 시간에 대한 부분을 보이지 않는 두 시야의 교차점으로 표현했다.(작품 10)

〔작품 10〕<Demagnified z-axis: the ghost's glasses>, 수정 구슬에 안경 코걸이, 황동, 16x16x18.5cm, 2022.

33) 이남석, 『앨리스, 지식을 탐하다』, 옥당, 2010, 146-149p.

이렇게 ‘uncanny’한 감각을 따라 만든 비언어적 도상들과 이 도상들을 정렬시켜주는 무한한 직선 구조들을 통해, 비로소 미지의 ‘2.( ).3’ 시공간은 그 모습을 갖추게 된다.

결론

연구자에게 작업은 ‘uncanny’한 감각을 접하는 순간과, 그 감각을 구현하려는 시도의 연속이었고 지금도 그러하다. 오랜 시간 동안 겪은 연속적인 상황과 그로 인한 감정들은 형언하기 힘든 것들이었다. 그래서인지 이 형체 없는 것을 가시화시켜줄 수 있는, 거의 유일한 수단인 시각적 이미지와 입체물을 만드는 작업을 오랜 기간 고수하며, 언어를 쓰는 일을 기피해왔다. 그러나 이 방법은 시각적 매체 하나하나의 함축된 상징이 너무 많아 타인과 소통하기 힘들다는 한계에 항상 봉착하게 만들었다. 그러나 본 논문을 쓰는 작업을 통해 비로소 ‘무언(無言)의 소란스러움을 보는 것’이라는 형용 모순적 언어로 정체 불명한 것들을 정의할 수 있었다.

통제할 수 없는 무의식과 망상들로부터 의식의 주도권을 뺏기지 않기 위한 전략으로써 연구자는 독자적인 무의식과 망상 속 환상들을 꾸며낸다. 무의식과 망상과는 달리, 연구자가 모든 것을 통제할 수 있는 이 환상은 ‘의도적으로 지어낸 의식의 흐름’이라고 명명된다. 이 ‘의도적으로 지어낸 의식의 흐름’은 무의식 속 황당하고 비논리적인 상황과 비슷하게 구현한 것이며, 이는 판타지 같은 가상 서사로 표현된다. 따라서 본 논문에서는 문학적 수사법이나 서사 흐름의 구조 등을 예시로 비교 분석하여 연구자의 작업 전개 과정을 정리하였다.

무의식과 망상으로부터의 위협에 대한 방어기제로서 연구자는 데자뷔 경험과 카타르시스 감각에 집중해 왔다. 이러한 행위는 무의식과 망상 속 괴로운 것들을 익살스러운 존재로 바꾸며, 정상적인 의식 상태를 침해당하지 않는 선에서 무의식과 망상과의 유희를 즐기게 해 주었다.

뿐만 아니라, 작업은 개인의 사소한 경험을 증폭시켜 세상을 바라보는 관점의 통로로 역할이 확장되기도 하였다. <2.( ).3 차원: 유령의 방> 작업 시리즈는 처음엔 ‘현실과 다른 체계를 가진 가상의 시간’을 지어내기 위한 작업이었지만, 작업을 위한 일련의 탐구 활동을 하면서 오히려

현실 속 시간의 본질에 더 다가가는 계기가 되었다. 현대 물리학에서 말하는 '상대적인 시간'은 시간을 넘어서 결국 모든 것이 유기적으로 연결된 인간의 세상에 대해 이야기하고 있다. 종교, 과학, 예술, 철학 등 각자의 관점과 접근법이 달랐을 뿐 현대 학문은 결국 모든 존재들이 유기적으로 연결된 것이 세상이라고 설파한다. 연구자의 작업도 2차원과 3차원 사이의 시공간이라는 논리적으로 성립할 수 없는 시간에 대해 풀어냈지만, '유령'을 관객 앞에 내세워 연구자의 '무언(無言)의 소란스러움'을 가시화한 시각적 매체들을 통해 결국 시간의 본질에 대한 질문에 다다르게 한다.

이와 같이 연구자는 관객에게 이야기의 등장인물들을 페르소나로 내세워 연구자의 '무언(無言)의 소란스러움'을 가시화한 시각적 매체들을 통해, 연구자가 세상을 인식하는 관점을 소개한다. 작업 속 등장인물들에 드러나는 시각적 표현들(선, 색채, 형태)과 그로 인해 만들어진 미감은 추상표현주의 화가들이 썼던 시각적 표현들과 같이 작가의 세계를 들여다보게 해 주는 매개체가 된다. 마크 로스코(Mark Rothko)의 독자적인 색면 추상을 통해 사람들이 그의 심연을 바라보고 이입할 수 있었던 것처럼, 연구자도 관객들이 연구자와 환상의 고군분투 과정과 '무언(無言)의 소란스러움'을 발견하고, 공감대가 형성되길 바라며 작업을 지속하고자 한다. 그리고 이 논문이 'uncanished workld' 라는 이름의 유희를 많은 사람들이 함께 즐길 수 있게 할 실마리를 제공하는 계기가 되기를 희망한다.

참 고 문 헌

단행본

이남석, 『앨리스, 지식을 탐하다』, 옥당, 2010.

서영채, 『인문학 개념정원』, 문학동네, 2013.

지그문트 프로이트, 『꿈의 해석』, 김인순 역, 열린 책들, 1997.

루이스 캐럴,『이상한 나라의 앨리스』, 이소연 역, 펭귄 클래식 코리아, 2010.

카를로 로벨리, 『시간은 흐르지 않는다』, 이중원 역, 쌤앤파커스, 2019.

킵 손, 『인터스텔라의 과학』, 전대호 역, 까치, 2015.

헬 포스터,『강박적 아름다움』, 조주연 역, 아트북스, 2018.

헬무트 기퍼, 『언어 상대성 원리는 있는가?: 사피어-워프 가설 연구』, 곽병휴 역, 아카넷, 2016.

웹사이트

두디피아, ‘데자뷔(Deja-vu)’ 검색, https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000784357, 2022.12.15.

두디피아, ‘카타르시스(catharsis)’ 검색, https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000715514, 2022.10.20.

두디피아, ‘언캐니(uncanny)’ 검색, https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=170731001553387, 2022.10.20.

Cambridge Dictionary, ‘uncanny’(adjective) 검색, https://dictionary.cambridge.org/ko/%EC%82%AC%EC%A0%84/%EC%98%81%EC%96%B4/uncanny, 2022.10.20.

인저리타임, ‘아인슈타인 장방정식’ 검색, https://www.injurytime.kr/news/articleView.html?idxno=4036, 2022.12.17.

Google Arts & Culture, ‘괴석도’ 검색, https://artsandculture.google.com/asset/%EA%B4%B4%EC%84%9D%EB%8F%84%EB%B3%91%ED%92%8D-%EC%A0%95%ED%95%99%EA%B5%90-%E4%B8%81%E5%AD%B8%E6%95%8E-1832-1914/sAE-Cq6cM9c4sA?hl=ko, 2022.11.23.

아트민화, ‘여백(餘白)’ 검색, http://artminhwa.com/%EC%97%AC%EB%B0%B1%E9%A4%98%E7%99%BD-%EB%B3%B4%EC%9D%B4%EC%A7%80-%EC%95%8A%EB%8A%94-%EC%9E%91%ED%92%88%EC%9D%98-%EA%B7%BC%EC%9B%90-%EC%A0%84%ED%86%B5%EB%AF%B8%EC%88%A0%EC%9D%98-%EA%B2%89%EA%B3%BC/, 2022.11.02.

브런치, ‘펜로즈 도형’ 검색, https://brunch.co.kr/@exp-collector/33, 2022.11.03.

도 판 목 록

참고자료

〔참고자료 1〕 데미안 허스트, <Matthew, Mark, Luke and John>.

〔참고자료 2〕 4차원 시공차원 좌표계와 z축이 축소된 좌표계.

〔참고자료 3〕 작품 배치 구상도.

〔참고자료 4〕 좌표를 찍은 옹알이들.

〔참고자료 5〕 모자에서 가격표 종이(리본)을 자르는 모습.

〔참고자료 6〕 가격표 종이에 옹알이의 가격을 매기는 모습.

〔참고자료 7〕 마젠타, 엘로우, 시안 색을 입힌 옹알이 그림.

〔참고자료 8〕 진주 꺼내기 과정 도식.

〔참고자료 9〕 가공된 진주(시계의 숫자).

〔참고자료 10〕 아인슈타인의 장방정식.

〔참고자료 11〕 <What time is it now?>, <옹알이 괴석도(怪石圖) 4-6: It's ( ) clock.> 설치전경.

〔참고자료 12〕 정학교, <괴석도 병풍>.

〔참고자료 13〕 테서렉트 초입방체(hypercube) 설명 그림.

작품목록

〔작품 1〕<옹알이들: pearl oysters>, 도자기, 유목, 30cm 이하 가변크기, 2021~2022.

〔작품 2〕<The ghost's hat>, 천, 금속 버클,진주, 가죽끈, 리본, 30cm, 2022.

〔작품 3〕<The tools: 文房四友>, 대나무, 옻칠, 머리카락, 도자기, 붓 길이 33.5 cm / 직경 11cm, 2022.

〔작품 4〕<The tools: 받침대와 진주핀>, 캔트지 판넬, 진주, 신주, 20x20cm, 2022.

〔작품 5〕<What time is it now?>, 천에 실크스크린, 지퍼, 17.5cm x 100cm, 2022.

〔작품 6〕<옹알이 괴석도(塊石圖) 1-10: It's ( ) clock.>, 천에 실크스크린, 지퍼 및 혼합매체, 17.5cm x 100cm, 2022.

〔작품 7〕<***t***-axis: the entrance/clock of the ghost's room>, 황동, 옻칠, 레진 등 혼합매체, 290x90x60cm, 2022.

〔작품 8〕<***x***-axis: How to find a pearl>, MDF, 아크릴, 락카, 페인트, 혼합매체, 36x250x25cm, 2022.

〔작품 9〕<***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

〔작품 9-1〕<***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

〔작품 9-2〕<***y***-axis: the ghost's closet>, 레일, 각목, 옷, 광목천, 비즈 등 혼합매체, 90x360x220cm, 2022.

〔작품 10〕<Demagnified z-axis: the ghost's glasses>, 수정 구슬에 안경 코걸이, 황동, 16x16.18.5cm, 2022.

Abstract

A Study on the Artwork about the Narrative Visualizing the Uncanniness of Visions in Reality

Cheon, Ji Eun

Master of Fine Arts in Sculpture

The Graduate School

Seoul National University

My works started with a question derived from the visions in unconsciousness and delusion. I have experienced Deja-vu and catharsis to such an extent that I have already got the answer to such question and emotion when I faced certain objects, places or situations. Such experiences are major motives for my works. I collected as the materials for my works those objects causing such emotion. Then, I would borrow the contradictory expressions to make clear the contours thereof.

In order to fill the empty space of illusion with a few memories remaining, I used the materials causing the catharsis to compose a virtual fantasy narrative similar to such an illusion. However, since it was not possible to express the simultaneously and instantly occurring events with the words only, the language was deemed not appropriate as the means of expressing the story about the works. Hence, this study will specifically discuss how the narrative could be

described with the visual images rather than the language.

Through the contrived combinations of the work materials, I produce the icons and lay them in parallel to make sentences. Then, I install a linear structure converging such sentences and thereby, make an episode within the narrative born. However, I do not make the icon that would play a role of ending the narrative, and therefore, the work remains incomplete. As such, I would make unfinished works or an uncanny world.

Such a process of work urges me not to regard the illusion in unconsciousness and delusion as negative being. And through such work process, I would focus on the experience of Deja-vu and sense of catharsis. Such behaviors serve to convert the painful things in the illusion into humorous beings, while I can enjoy a play with the illusion in unconsciousness and delusion to the extent that my consciousness may not be infringed upon. Moreover, I use the results of such a play or the visual icons to attract audience's attention and urge them to raise questions about the essential things in the world. Through such questions, the audience would enjoy researcher's plays together.

keywords : uncanniness, icon, deliberateness, incompleteness, parallel layout, linear structure
Student Number **: 2020-26528**