



### 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](#)

민 성 래 교수지도  
석사학위 청구작품 연구논문

「Panorama」를 통한 자아 정체성 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2 0 0 8

성신여자대학교 대학원

조소과

김 인 태

# 「Panorama」를 통한 자아 정체성 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

민성래 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2008년 6월

성신여자대학교 대학원

조소과

김인태

# 인 준 서

김 인 태의 석사학위논문을 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 2007년 제작된 본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈를 대상으로 작품의 전개 과정에서 표현하고자 했던 주요 내용과 그 제작방법에 관해 연구 분석한 것이다.

20세기 이후 한국사회는 산업화의 가속화로 인해 물질의 번영을 이루었으나 반면 물질만능주의, 인간존재의 파편화 등으로 인해 점차 인간의 정신적 측면보다는 물질에 더 큰 가치를 부여하게 되었고 그 결과 사회의 여러 가지 한계 상황으로부터 때론 인간은 욕망의 갈등과 모순 속에서 자아의 정체성을 상실해 가기도 한다.

본인은 이러한 시대적 배경 속에서 인간이 어떻게 예술작품을 통해 상실된 자아 정체성을 되찾을 수 있는가를 모색하게 되었으며 인간의 형상을 파노라마와 같은 형식으로 펼쳐 한 눈에 모든 면을 관찰할 수 있도록 함으로써 인간의 본질을 이해 하고자 하였다.

제 1장 서론에서는 본고의 연구 목적과 연구 방법, 그리고 연구의 범주에 대해 서술 하였다.

제 2장 본론에서는

1. 자아 정체성의 사회적, 철학적 접근을 통한 정체성의 모색과 인간의 본질을 작품 **【Panorama】** 시리즈에 대한 연구 배경으로 서술하였다.
2. 3차원적 객체를 이차원적 부조로 제작한 이론적 설명과 본인의 시각에 대한 철학을 정리하였다.
3. 본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈의 제작기법과 재료, 제작 의도를 연

구, 분석 하였다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 개괄적인 정리 및 정체성의 모색뿐만 아니라 본인의 작품의 진행 방향에 대한 연구 의지를 밝혔다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	2
1. 이론적 배경 .....	2
2. 형태적 근거 .....	5
1) 시·공간의 함축 .....	5
2) 내면의 상징 .....	10
3. 작품 분석 .....	12
III. 결론 .....	30

## 참고 문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

【작품1】 Self viewer, 가변 설치, 영상 장치 , 2007년 .....	12
【작품2】 Panorama, 73×66×10cm, F.R.P, 2007년 .....	14
【작품3】 Panorama, 74×65×10cm, F.R.P, 2007년 .....	16
【작품4】 Panorama, 120×120×20cm, F.R.P, 2007년 .....	18
【작품5】 Panorama, 120×130×20cm, F.R.P, 2007년 .....	20
【작품6】 Panorama, 155×215×30cm, F.R.P, 2007년 .....	22
【작품7】 Panorama, 76×70×10cm, F.R.P, 2007년 .....	24
【작품8】 Panorama, 80×40×10cm, F.R.P, 2007년 .....	26
【작품9】 Panorama, 120×120×40cm, F.R.P, 2007년 .....	28

# I. 서론

현대의 과학 기술의 놀라운 발전이 인간의 가능성을 경이적으로 제고시킨 것은 사실이나, 그와 함께 생태학적 위기, 산업 사회에 고유한 인간소외 등의 새로운 고통을 가져온 것도 부인할 수 없다. 인간소외라는 말로 표현되는 불안, 죄의식, 무력감, 비인간화, 인간의 인간에 의한 착취, 물상화 등의 부정적 현상들로 인해 후기산업사회에 들어 자아 정체성 확립의 중요성이 대두되고 있다. 즉, 물질로 대체되었던 인간 삶의 가치들로 인한 문제들이 반대로 인간의 정신적 영역의 중요성을 부각시키게 된 것이다.

이러한 사회 현상은 인간이 자기 자신에 대해서 무지하다고 할 수도 있으며 사회의 외적인 현상만을 무수히 많은 부분으로 세분화시켜 본래의 본질이 희미해졌다고 볼 수 있다.

외적인 사회의 현상도 중요하지만 그 사회를 구성하는 인간의 육체적, 정신적 영역을 다각적인 방법을 통한 연구가 선행되어야 그 사회의 잠재적인 문제점을 파악, 개선 할 수 있다고 생각한다.

그러므로 본고는 인간의 자아 정체성을 찾기 위한 방법으로 인간의 본질을 연구하였으며, 본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈와 자아 정체성의 개연성과 작가 관을 설명하는 데에 있다.

연구 방법으로는 본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈의 개념구축과 풀이, 영상에서 나타나는 이미지의 역할을 해석하여 제시 하였으며, 이를 토대로 제작한 본인의 작품의 제작의도, 기법, 재료 등의 연구 과정을 밝혀 본인의 작품을 정립하고자 하였다.

## II. 본 론

### 1. 이론적 배경

오늘날에 있어서 생활은 비약적으로 발달된 과학기술에 의해 향상되었으나 인간의 기능은 상대적으로 저하되었다고 말할 수 있다. 지능지수는 높아졌지만 자율적인 행동이 약화되었으며, 인간 자체가 기계화되어 기계의 부품으로 전락됨으로써, 개인의 존엄성을 포기할 수밖에 없는 막다른 지점에 몰려섰다.

에리히 프롬(Erich Fromm)은 「소유냐 존재냐」에서 인간이 삶에 있어서 정신적인 측면에 대한 망각과 무감각을 비판하고 있다. 즉 “오늘날 산업 사회에서의 위기는 인간이 존재로서의 삶의 측면을 망각한 채 물질을 소유하고 소비하는 것에만 급급한 삶의 방식에 있다”라고 진단하고, 이러한 삶의 방식에도 불구하고 현대인은 과거 어느 때보다도 더 불안해하며 개인생활이나 사회 속에서 무력함을 느끼고 물질의 소유를 통해 자신의 존재를 확인하려 한다는 것이다.<sup>1)</sup> 그러므로 인간의 삶의 영속적인 교차로이고 끊임없는 혼란과 갈등일 수밖에 없다.

이러한 사회적 혼란 속에서 인간은 소외를 경험하게 되는데 이는 자신에 대한 다각적인 사고를 하지 못하고 자신의 존재를 정확하게 인식하지 못하기 때문이다.

그러므로 본인은 작품을 통하여 자아 본연의 근본적 사고를 유출할 수 있도록 유도하였다. 이를 위한 방법으로 인간의 형상을 파노라마<sup>2)</sup>와 같은

---

1) 정해창 역, 「인간성 상실과 위기 극복, (서울: 정신문화 연구원, 1985), p73

2) 그리스어의 'panorama(모두가 보인다는 뜻)'에서 비롯된 말로 회전화(回轉畵) 또는 전경화(全景畵)라고도 한다. 배경을 둥글게 하고 원근법을 이용하여 원경(遠景)을 그리고, 전경(前景)에는 인물이나 기타 다른 입체적 모형을 놓고 조명하여 도시, 전투, 역사적 장면 등의 전모를 제시, 현실감을 자아내게 한 그림을 말한다. 바로크의 무대 장치에서 출발하여 18세기말 파리, 런던에서 실현되었고, 19세기 후반, 전장의 정경을 그리는 데 효과가 있었기 때문에 유럽 전역에 크게 유

형식으로 펼쳐 한 눈에 모든 면을 관찰할 수 있도록 함으로써 다면적인 인간의 본질을 이해하고 본인의 정체성에 대한 사고를 상징화 하였다.

사회의 변화는 우리에게 어떠한 것으로 체험되는 것일까. 사회변화를 이야기 할 때에 쉽게 이야기 할 수 있는 것은 큰 규모의 외부적인 변화이고, 이야기하기 어려운 것은 이러한 변화가 사람의 생각과 뜻하는 것에 미치는 영향일 것이다. 내면적인 영향을 이야기할 때에도 쉽게 가늠될 수 있는 의견이나 가치관 보다는 생각이나 느낌의 근본적인 주체를 찾는 연구가 선행되어야 한다. 생각이나 느낌의 근본적인 주체는 바로 인간의 자아 정체성일 것이며 산업 사회에서 인간의 정체성 확립의 중요성이 대두되고 있다. 이러한 것은 자신의 성격, 취향, 가치관, 인간관, 세계관 등에 대해 어떻게 이해하고 있느냐에 따라 삶의 목표, 방향, 행동 방식이 달라지기 때문이다.

그러면 자아 정체성은 무엇인가. 하는 질문을 던질 수 있을 것이다.

자아는 다소 무형적인 현상이기 때문에 , 자아정체성은 단순히 철학자들이 대상이나 사물의 ‘정체성’에 대하여 말 하는 것처럼 그것이 초시간적으로 지속된다는 식으로 말할 수는 없다. 자아의 ‘정체성’은 한 일반적인 현상으로서의 자아와는 반대로 성찰적 인식을 전제한다. 그것은 개인이 ‘자기의식’이라는 것 속에 의식하고 있는 ‘그’ 무엇이다. 바꾸어 말해 자아정체성은 단순히 개인의 행위체계의 연속성의 결과로 주어지는 어떤 것이 아니라, 개인의 성찰적 활동 속에서 관행적으로 창조 되 지속되어야 할 어떤 것이다.<sup>3)</sup>

위에서 언급한 것과 같이 자아 정체성은 인간의 지속된 성찰적 활동 속에서 이루어진다. 인간의 성찰적 활동이란 우리의 일상 경험의 문제이며 그

---

행되었으나 속입수적 그림에 대한 사람들의 흥미가 떨어지자 금세기에 들어와서는 쇠퇴하게 되었다.

3) Anthony Giddens, 권기돈 옮 「현대성과 자아정체성: 후기 현대의 자아와 사회」,(새물결,1997),p.109

경험은 개인의 욕구 및 필요에 의해 구성되고 사회의 문제 즉 나와 당신 관한 문제로 환원 된다. 나란 도대체 누구 인가? 나를 나와 같은 인간으로 만든 것은 무엇이고, 나를 당신과 다른 인간으로 만든 것은 무엇인가? 라는 질문을 끊임없이 던지는 것이다.

“나에 관한 한 내가 나 자신이라고 부르는 것과 직접적으로 관계 맺는 순간, 나는 언제나 뜨거움이나 차가움, 사랑이나 증오, 고통이나 쾌락과 같은 이러저러한 지각을 발견한다. 어떤 지각도 없이 내가 나 자신을 이해하는 때란 결코 없다.”<sup>4)</sup>고 흠은 적고 있다.

나를 지각한다는 것은 자신의 정체성에 대한 모색이며 이러한 모색은 인간 내면의 본질적 연구가 선행됨으로써 타당성을 확보 할 수 있다고 생각한다.

그러므로 본고에서는 인간 본질적 특성 중 인간의 이중성으로 인하여 대립과 갈등을 수반하는 인간 본질적 특성을 정체성에 대한 모색의 방향으로 제시하고자 한다.

인간의 내면은 자아와 이드, 본능적 욕구와 의식적 억제, 또는 자신과 외적 환경과의 대립으로 인간의 삶은 현실과 꿈, 물질과 정신의 이중구조 속에서 갈등과 대립을 할 수 밖에 없는 자기모순을 (自己矛盾)을 지니고 있다.

에리히 프롬(Erich Fromm)은 “인간심리의 기초는 이성을 통한 진보에 대한 의욕과 이분성(二分性)을 지니고 있다”라고 언급하고 인간이 사회 조건과 상황에 적응하기 위해서는 타인과의 통일성을 추구하면서 동시에 자기의 독자성과 특수성을 보존해야만 한다.<sup>5)</sup> 라고 지적하고 있다.

독자성과 특수성이란 하나의 개체로서 자신이 다른 개체와 구별되어지는 근본적인 특성이며 그것은 다시 정체성으로 환원된다.

4) 로저 트리그, 최용철 옮김 「인간 본성에 관한 10가지 철학적 성찰」 (자작나무).1996, p.45

5) 박희주 「현대사회와 가치의식」, (서울: 진선미, 1987) p.161

그러므로 정체성의 확립은 사회 구성의 최소 단위인 인간의 내면적 특성을 이해하여야 할 것이며, 인간 자신의 외·내적인 깊은 관심에서부터 시작된다고 할 수 있다.

그러나 인간은 자신의 모든 모습을 동시에 볼 수 없다. 두 개의 거울을 통하여 자신의 정면이나 측면을 볼 수 있다고 하지만 그것 또한 제한적이며 평생을 자신의 뒷모습이 어떤 모습인지도 모르고 사는 사람이 적지 않다. 외적인 것이지만 자신이 자신에게 얼마나 무지한가를 보여주는 단편적인 예일 것이다.

아이러니하게도 타인은 자신의 여러 면을 관찰할 수 있으며 자신이 지각하지 못하는 내면적인 것이 외적으로 드러나는 것도 관찰 되어 질수 있다.

이러한 것은 자신뿐만이 아니라 어떤 사물이나 현상 또한 마찬가지이다. 즉 일부분을 보고, 단편적인 경험과 지식으로 그것의 전부를 지각하고 있다고 생각하지만 그것은 분명히 자신이 보지 못하는 부분이 있다. 자신이 지각하는 부분과 자신이 지각하지 못하는 부분이 항상 공존하고 있기 때문에 그것이 존재하고 있다는 사실을 간과하기도 한다.

그러므로 본고에서는 나를 보려는 시각, 나 아닌 다른 것을 보려는 시각적 노력이 즉 나의 정체성, 다른 것의 정체성을 끊임없이 성찰하는 것이 피폐해진 사회를 변화시키는 초석이 될 것이라고 전제하고 있다.

### 3. 형태적 근거

#### 1) 시·공간의 함축

조각가 헨리 무어는 다음과 같은 말을 한 적이 있다. “조각가는 형태를 어디까지나 철저하게 공간을 점유하는 것으로서, 끊임없이 생각하고 포착하도록 노력해야 한다. 말하자면, 그는 이른바 자신의 손 안에 그 견고한

형체를 움켜쥔다. - 크기에 상관없이 손 안에 물체를 쥐고 있을 때처럼 그것을 생각한다. 그는 머릿속에서 모든 주변 그 자체로부터 하나의 복합적인 형태를 시각화한다. 조각가는 물체의 한 면을 보고 있는 동안에 그 이면의 생김새까지 알아야 한다. 또한 조각가는 물체의 중력의 중심, 매스, 그리고 중량과 자신을 동일화 한다. 뿐만 아니라 조각가는 그 볼륨을, 형태를 위해 공중에 대신 들어선 공간으로서 인식한다.<sup>6)</sup>

조각은 공간을 배경으로 하여 삼차원의 대상을 만들어낸다. 그러나 삼차원의 대상물은 주위를 돌아보는 시간과, 각 위치에서 관찰한 것을 상상력 속에서 종합해 인지해야만 그 입체물의 입체감을 얻게 된다. 그 삼차원의 대상물의 주위를 돌아본다 할지라도 면과 면에 떨어지는 광선과 시각의 위치가 계속하여 변화하고 있기 때문에 고정된 물체의 입체감은 계속 변할 것이다.

그러므로 본인의 작업 **【Panorama】** 시리즈는 이러한 생각과 이론적 설명에서도 언급한 것처럼 입체물을 보고 그것을 인지하는 과정을 하나의 시점으로 바라볼 수 있는 부조라는 방법을 통하여 연구 하고자 하였다.

조각의 부조는 기술적인 면에서 사실적 재현을 하기 위한 방법으로 모든 장치를 이용한다. 아무런 굴곡이 없는 2차원적 평면을 배경으로 이용하거나 다양한 높이를 구사하여 빛이 반사, 그림자 효과를 이용하고 회화적 투시도법을 응용하여 거리감을 연출한다.

아르카익기<sup>7)</sup>의 조각이나 중세의 부조에서 보이는 연작 형식이나 ‘트리야누스 기념주’에서처럼 연속적인 띠를 따라 병렬식으로 형상을 배치하여 전쟁의 승리를 수많은 이야기로 풀어나가는 방식, 고전기나 르네상스, 신고전주의 이후의 부조에서처럼 일점 투시에 의의한 부조화면 구성의 예에서

---

6) 허버트리드 「조각이란 무엇인가」, (열화당 서울), 1984, p.7~P.8

7) 그리스 미술 - 아르카익 시기 (기원전 620-480) 이집트 조각의 영향을 받아 인체 조각이 딱딱하고 경직되어있으며 입가에 미소를(아르카익 미소) 띤 것이 특징

알 수 있듯이 서사적 재현은 주로 부조에 이루어졌다.

부조의 회화적 소통 체계에 대하여 로잘린드 크라우스는 다음과 같이 설명한다. “부조의 정면성은 관객들로 하여금 작품을 보기 위해서는 바로 앞에 서도록 만들며, 때문에 구성의 효과가 희석되지 않게 해준다. 더욱이 부조라는 매체는 조각된 형상과 배경간의 관계에 의존한다. 이러한 배경이 회화의 환영적 여백처럼 작용하는 한, 그것은 형상이 움직일 수 있을 것 같은 가상공간을 펼치게 한다. 이러한 움직임 속으로 - 배경에서부터 전경으로 가시적 출현 - 조각가는 서사의 시간적 가치를 투사할 수 있다. 가장 중요한 점은 부조 매체는 조각의 가시성을 그 의미의 인식과 연결시킨다는 점이다. 왜냐하면 부조는 작품 앞의 하나의 시점으로부터 제스처의 모든 함축성에, 형식의 모든 의미가 자연스럽게 전개되어야 하기 때문이다.”<sup>8)</sup>

위에서 크라우스의 언급과 같이 본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈는 3차원적 객체를 2차원적 객체로 즉 부조로 제작하여 본래의 3차원적 객체가 가지고 있는 특성을 함축함과 동시에 서사적으로 표현하고자 하였다.

또한 인간의 펼쳐진 형상을 통하여 다면을 동시에 관찰할 수 없는 인간의 시각적 한계를 인식하고 일반적인 부조의 특성 (회화적 투시도법)에서 벗어나 외·내적인 인간의 다면적 특성을 상징화 하였다.

회화에 있어서 원근법은 3차원의 대상물을 평면 위에 표현할 때, 화면 위에 대상물의 앞뒤의 차이를 나타내어, 사물 및 공간을 눈으로 보는 것과 같은 실재감의 효과를 표현하는 방법이다. 원근법은 회화에 있어 실재를 더 실재처럼 보이게 하는 것이다. 그렇다 할지라도 예술가는 한 화면에 3차원 객체를 모두 보여줄 수는 없다. 우리는 그림의 모퉁이를 돌아간다 할지라도 볼 수 없다. 우리는 고정된 눈으로 보는 한 우리는 한쪽만을

---

8) 안인기 「현대미술의 기초 개념」, (재원,2001), p.177

보게 되기 때문에 어쩔 수 없는 경험적 사실에 그 바탕을 두고 상상이나 추측에 의해 인지할 수밖에 없다.

그러나 비록 역사적 사실을 기록하기 위한 방법으로 원근법을 무시하였지만 바로크 시대의 역사화와 한국의 수원능행도<sup>9)</sup>등에서는 여러 면을 볼 수 있게 제작 하였다. 또한 입체과 화가들은 원근법을 사용하지 않고 3차원 객체의 여러 면, 즉 다른 시·공간을 해체하여 하나의 종합된 시점을 제기하기를 원하였다.

피카소와 브라크의 입체주의 정체성의 기본을 이루는 '조각적인' 회화 놀이는 결국 르네상스 원근법과 진부하지만 새로운 방식으로 대조를 이루었다. 중요한 점은 입체주의가 원근법의 환영을 뒤엎은 게 아니라 관람자의 확신을 무너뜨린 것이다. 만약 르네상스 원근법이 세상을 보는 정확한 위치가 있다는 확신을 뜻한다면, 입체주의 회화는 관람자가 서야할 곳이 어딘지 전혀 밝히지 않는다. 입체주의 회화의 부조 효과는 위치의 끊임없는 변화를 제시하며, 결말이 지어지지 않는 굴절과 1910년까지의 영묘함은 세계가 이미지로부터 벗어나는 것뿐만 아니라 관람자 또한 세계로부터 떠남을 의미한다.<sup>10)</sup>

입체주의 회화가 등장하고 곧바로 입체주의 조각도 함께 전개 되었다. 입체주의 조각은 피카소의 조형 실험들을 그 출발점으로 삼고 있으며 1912년 파카소는 조형적 문제들은 해결하기 위한 방법으로 앓상블루주라는 기법으로 작업을 시작하였다.

파블로 피카소가 1915년 제작한 '구성: 바이올린'<sup>11)</sup>은 함석판으로 구성된 개별부분들을 철사로 연결해서 색칠했다. 이 <구성> 을 보는 관람객은 원래 모티브가 무엇이었는지 그 흔적을 추측하기 불가능하다. 낱낱이 잘라

9) 수원능행도는 정조대왕이 1795년 정조19년 사도세자의 능인 현릉원(顯隆園)이 있는 화성에서 혜경궁 홍씨의 회갑연을 배풀었던 행사를 그린 기록화이다.

10) 닐록스, 옮 : 천수원 「입체주의」, (한길아트), p.129

11) 1915, 함석판과 철사로 자르고 휘고 색칠한 구성, 100x63.7x18cm, 피카소 미술관, 파리

진 면들이 서로 겹쳐지고 연결되어 하나의 복잡한 구성을 만들어내고 있다. 원래 바이올린을 구성하는 정해진 형태들을 길게 잡아 늘여 중첩시켰기 때문에, 바이올린의 실제 형태가 거의 알아 볼 수 없는 상태가 되었다. 함석판들이 상이한 여러 평면으로 조합되어 서로 겹쳐져서 극히 세련된 종합적 조형물을 만들어 내고 있다.<sup>12)</sup>

이러한 입체주의는 과거에 통용되어 온 전통들과의 단절인 동시에 실재를 인식하는 예전의 감각에 대한 의문이기도 하다.

본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈는 이러한 시도의 연계선상에 있고 3차원 객체의 재현 방법 모색이다. 특히 입체과 화가가 원근법을 사용하지 않고 다면체 기법<sup>13)</sup>을 사용하여 시·공간을 해체하여 본래의 이미지가 왜곡되었다면 본인의 작품은 여러 시·공간을 한 화면에 조합하여 구성하였다. 여러 시·공간을 한 화면에 조합하면 본래의 이미지가 왜곡 될 수밖에 없지만 본인은 본래의 이미지가 왜곡되는 것을 다시 왜곡함으로써 인간의 시각의 단편성을 극대화 시켰다.

여기서 왜곡이라는 단어를 본인은 과잉과 결핍으로 사용하고자 한다. 작품 **【Panorama】** 시리즈는 우리가 옆으로 돌아가야만 볼 수 있는 시·공간을 보여주는 것은 과잉일 것이며, 인간의 형상을 파노라마와 같은 형식으로 펼쳐 보여줌으로서 본래의 이미지가 모호해지는 것은 결핍일 것이다.

본인의 작품 **【Panorama】** 시리즈는 과잉과 결핍이라는 상이한 구조를 제작 방법으로 사용함으로써 우리의 시각에 환영을 주고자 하였다. 이러한 환영은 영상 설치 작품 **【Self viewer】** (작품1)에서 실시간으로 보여주고 있다.

‘Self Viewer’는 관람자의 참여를 통해 관람자 자신이 피사체가 되어 자신의 다면적 특성을 동시에 볼 수 있도록 해주고 있다. 이는 작품

---

12) 하요 뒤히팅, 김재웅 옮김 「입체주의」, (미술문화), 2008, p.69

13) 화면에 나오는 형태들을 서로 연결되는 작은 부분들로 쪼개는 기법

【Panorama】 시리즈에 난해함을 표현하는 관람자에게 참여를 통하여 작가의 설명이 없어도 작품 【Panorama】 시리즈의 제작 방향을 인지하게 할 수 있는 작가와 관람자의 쌍방향적 의사소통이 이루어질 수 있는 구조를 띄고 있다. 각기 다른 공간에 설치된 5개의 폐쇄회로 카메라는 관람자의 움직임에 따라 그 움직이는 피사체의 모습을 여러 관점에서 보여주어 마치 하나가 아닌 여러 개의 개체가 움직이는 것과 같은 환영을 보여준다.

관람자는 시·공간의 한계로 인해 자신이 지금까지 경험할 수 없었던 다시점적 관찰을 통해 자신을 구성하는 모든 면을 동시에 경험하게 된다.

영상설치 작업 【Self viewer】 (작품1)은 작품 【Panorama】 시리즈의 모든 개념을 함축함과 동시에 가상 영상 이미지는 다시 실재의 부조 기법으로 제작된다.

## 2) 내면의 상징

색채에 대한 심리적인 연상이나 느낌은 개인적인 경험, 기억, 사상, 의견, 개인이 소속된 사회의 문화적 배경, 또는 자연환경의 색채 등 색 으로부터의 직접적인 영향을 받아서 형성된다. 거의 모든 문화권에서 색채가 갖는 이러한 심리적 연상에는 일반적으로 공통적인 연상과 상징하는 바가 있다. 14)

(작품5),(작품7),(작품8) 에서는 인간의 형상을 펼친 후 색이라는 조형요소를 사용함으로써 인간의 내면적 특성을 상징화 하였다.

이러한 색채의 상징적 의미는 많은 예술가들이 이미지 언어로 사용하였으며 본인 또한 인간의 내면을 상징화하는 이미지 언어로 사용하였다.

특히 (작품5),(작품8)은 인간의 이중적 성향을 색의 보색대비를 통하여 인간의 내면에 존재하고 있는 이중적인 것을 표현하였다. 특히 (작품5)는

---

14) 조현주·이광훈·정혜민 공저, 「쉽게 이해하는 색채학」, (시그만프레스), 2006, p.87, p.90

붉은색의 상징적 의미와 (불, 빛, 열, 정신적 광명, 남성, 활력, 풍요, 피, 전제, 범죄, 복수 분노, 수난, 영감, 부활, 반발, 사랑, 정열, 헌신, 용기, 탐험, 청렴) 푸른색의 (하늘, 하느님, 영원성, 정신성, 진실, 솔직, 용기, 영광, 공평, 평온, 보수, 내향성, 믿음, 성실, 차가움, 잔혹, 절망, 달, 수동적) 상징적 의미를 사용하여 인간의 내면에 이중적 성향을 표현 하였다.

심리학자 융 (C, G JUNG : 1875 ~1961)은 인간의 본성을 외향적 성향과 내향적 성향으로 구별하고 이 두 가지 상반된 양상이 모여 하나의 인간정신을 만든다고 하였다. 즉 외향적인 성향은 보다 의식적이고 지적인 성향을 말하며, 내향적 성향은 전자와 대조되는 감성적이며 무의식적이고 직관적인 것을 뜻한다. 이러한 인간의 양면적 성향의 대조가 함께 어우러져 서로의 정신적인 양상을 오고 가며 의식의 기틀을 형성한다고 보았다.<sup>15)</sup>

인간의 이중성이란 내면에 있는 흑백논리 즉, 동전의 양면성처럼 진실 혹은 거짓, 옳은 답 속에 내재되어 있는 또 다른 반대의 상황을 꿈꾸거나 상황의 가정 하에 다시 생각하며 두 가지 결론에 대한 상상을 말한다.

(작품7)에서는 인간에게 여러 감정이 존재하고 있다는 것을 상징적으로 표현하기 위해 여러 색들을 사용함으로써 인간의 외부적인 것만이 다면적인 것이 아니라 내부적인 것 또한 다면적이라는 것을 보여주고자 하였다.

이러한 내적인 이중적 성향과 다면적인 특성은 내 자신과 현실과의 갈등을 불러오고 이러한 성향은 사회의 여러 문제점을 야기 시키며 본인 또한 생각과 논란이 충분히 자아 정체성을 찾는데 있어서 중요한 과제가 된다고 생각한다.

---

15) C, G JUNG , 이득구 역, 「인간의 무의식의 상징」, (서울: 집문당), 1983, P.35

### 3. 작품 분석



【작품1】 Self viewer

【작품1】 Self viewer

크 기 : 가변 설치

재 료 : 영상 장치

제작 년도 : 2007년

제작 방법 :

- 1) 모니터5대를 정면에 설치한다.
- 2) 폐쇄회로 카메라를 정면1대, 우측면1대, 좌측면1대, 배면 쪽에 2대를 설치하고 모니터 1대당 폐쇄 회로 카메라를 한 대씩 연결하여 여러 각도의 모습이 정면에서 전부 보일 수 있도록 설치한다.

【작품1】은 시간과 공간의 제약으로 동시에 모든 다면을 관찰할 수 없는 한계를 영상매체를 통해 극복하려 한 것으로 피사체와 공존하는 그것의 본질을 동시에 관찰하고자하는 욕망에서부터 비롯된 작품이다.

‘Self Viewer’는 관람자의 참여를 통해 관람자 자신이 피사체가 되어 자신의 다면적 특성을 동시에 볼 수 있도록 해주고 있으며 이는 관람자와 작가간의 쌍방향적 의사소통이 이루어질 수 있는 구조를 띄고 있다. 각기 다른 공간에 설치된 5개의 폐쇄회로 카메라는 관람자의 움직임에 따라 그 움직이는 피사체의 모습을 여러 관점에서 보여주어 마치 하나가 아닌 여러 개의 개체가 움직이는 것과 같은 착각을 불러일으킨다. 관람자는 시간과 공간의 한계로 인해 자신이 지금까지 경험할 수 없었던 다시점적 관찰을 통해 자신을 구성하는 모든 면을 동시에 경험하게 된다. 시간과 공간의 극복으로 ‘Self Viewer’를 통해 보여 지는 2차원적 가상 이미지는 다시 부조로 재현되는데 이것은 각기 다른 시간과 공간을 하나의 공간에 함축하고자 함이다.



【작품2】 Panorama

## 【작품2】 Panorama

크 기 : 73×66x10cm

재 료 : F.R.P.

제작년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원 객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흠으로 제작한다.
- 2) 흠으로 제작된 원형을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 작품의 표면을 깔끔하게 정리하기위하여 사포로 연마하고 아크릴로 채색한다.

인간은 거울 없이 자신의 뒷모습과 옆모습을 볼 수 없으며 거울을 통하여 자신의 모습을 볼 수 있다 할지라도 그 거울조차 맺혀진 상을 왜곡하고 있기 때문에 실제의 모습과는 다르게 보인다. 이렇게 볼 수 없는 자신의 모습은 타인의 눈을 통해 그 자신이 경험할 수 없는 시간과 공간에서 관찰되어질 수 있으나 이러한 타인의 눈 또한 동시에 모든 시간과 공간에서 모든 면을 관찰 할 수 있는 것은 아니다. 피사체의 모든 면이 동시에 관찰되어질 수 없다 해도 그 각각의 면들은 피사체와 항상 공존하여 그것의 본질을 형성하고 있다.

이 작품은 【Panorama】 시리즈 중 처음으로 제작된 것으로 본인의 얼굴을 모델로 하여 정체성에 대한 고민을 주제화 시킨 작업이다. 또한 인간의 시각적 한계와 자신이 한 번에 볼 수 없는 피사체의 모든 면을 보여줌으로써 인간의 다면적 특징을 상징화 하였다.



【작품3】 Panorama

### 【작품3】 Panorama

크 기 : 74×65x10cm

재 료 : F.R.P

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위해여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흙으로 제작한다.
- 2) 흙으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 사포로 연마하고 아크릴로 채색한다.

인간이 눈을 감고 있는 모습을 재현함으로써 한사람이 세 사람처럼 보이게 하여 여러 자아가 공존하는 것과 같등을 상징화 하였다.

특히 한손으로 정면의 모습을 가리면 양옆의 측면 모습은 두 명이 서로 보고 있는 듯한 착각을 불러일으키고 두 손으로 양옆의 측면 모습을 가리면 정면이 한사람으로 보인다.

이것은 작품 【작품1】 Self viewer에서의 일루전과 같은 것이며 여러 자아의 상징인 것이다.



【작품4】 Panorama

【작품4】 Panorama

크 기 : 120×120x20cm

재 료 : F.R.P

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흠으로 제작한다.
- 2) 흠으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 사포로 연마하고 아크릴로 채색한다.

원은 한 점에서 똑같은 거리로 떨어져있는 도형이며. 그래서 완벽성, 평행성, 균등성을 상징한다. 원이 완벽성을 상징하기 때문에 옳다는 의미로도 사용 되고 있다

또한 원은 처음과 끝이 없고 항상 같은 것이 반복하고 그래서 윤희 등 끊임없이 반복하는 것들을 상징하는데 쓰인다. 불교에서는 인생이 반복되고 반복된다는 의미에서 원을 쓰고 다른 원시종교들에서도 신의 무한성, 세계의 계속됨(비록 이 세계는 끝날지라도 새로운 세계가 계속 창조됨) 등을 상징할 때 원이 사용된다.

본 작품의 위에서 언급한 원의 상징적 의미 특히 끊임없이 반복되는 것을 작품에 도입한 것으로서 인간의 시각이 좌·우 여성의 얼굴이 펼쳐져 있어 끊임없이 반복되는 것을 의미한다.

여성의 얼굴을 여러 각도에 보는 시점을 한 화면에 함축하고 있으며 여성의 머리카락을 보다 강조하여 인간의 여러 감성이 꿈틀거리고 있는 것처럼 표현하였다.



【작품5】 Panorama

## 【작품5】 Panorama

크 기 : 120×130x20cm

재 료 : F.R.P

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원 객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흙으로 제작한다.
- 2) 흙으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 두 개의 같은 형태를 복제하기 위하여 실리콘과 F.R.P로 캐스팅한다.
- 4) 사포로 연마하고 아크릴로 채색한다.

인간의 다면적 특징을 말하기 위하여 표피적인 시점만을 가지고 작업하는데 한계가 느껴져서 제작한 작품이다.

인간의 서로 상이한 감정을 얼굴에 보일 때 분명히 한 사람이지만 서로 다른 사람처럼 보일 것이다. 예를 들자면 화났을 때와 즐거웠을 때의 얼굴은 한사람이지만 두 사람처럼 느껴질 수 있을 것이다.

이러한 점은 작품에서 똑같은 형태지만 아주 다른 색상을 띄고 있어 보는 사람들은 본 작품이 동일한 형태인 것을 지각하지 못한다.



【작품6】 Panorama

## 【작품6】 Panorama

크 기 : 155×215x30cm

재 료 : F.R.P

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원 객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흠으로 제작한다.
- 2) 흠으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 사포로 연마하고 아크릴로 채색한다.

나 자신은 내 모든 걸 본적이 없다. 그러나 나를 보는 사람은 내 주위를 돌아보면 나를 모두 볼 수 있다. 역설적인 말이지만 본인의 작업의 출발점이 되었던 생각이다. 매일 저 사람을 달라 보여 그러나 저 사람은 그걸 모르고 있다. 흔히 사람들 사이에서 하는 말이지만 이 말의 의미는 외적이든 내적이든 사람은 수없이 변한다는 것이다. 인간은 본성에만 사로잡혀 있는 동물이 아니며 여러 면을 가지고 있다.

본 작품은 이러한 생각을 인간의 전신을 펼쳐 놓은 작품으로서 한 사람이 펼쳐져 있지만 얼핏 보면 세 사람처럼 보이기 위하여 과장하였다. 특히 한 사람을 가운데 두고 두 사람이 서로 손으로 밀고 있는 것처럼 보이기도 하고 한 사람이 기도를 하는 것처럼 보이기도 한다. 이렇게 여러 시점을 한 화면에 함축하여 인간의 다면적 특성을 보여주고자 하였다.



【작품7】 Panorama

## 【작품7】 Panorama

크 기 : 76×70x10cm

재 료 : 투명 F.R.P, 조색제

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원 객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흡으로 제작한다.
- 2) 흡으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 캐스팅된 작품을 사포로 연마하여 표면을 부드럽게 하고 실리콘으로 캐스팅 한다.
- 4) 실리콘 틀에 여러 색소와 투명 F.R.P를 섞어 캐스팅한다.

인간은 하나의 감성만이 존재하는 동물은 아니다. 인간은 여러 감성이 공존하고 있으며 인간 각 개인마다 그 감성의 정도는 다를 것이다. 본 작품에선 인간의 여러 감성이 존재하는 것을 표현하였다.

또한 여러 감정들은 서로 외적이든 내적이든 갈등을 일으키며 인간을 혼란스럽게 하고 있으며 이러한 갈등을 작품의 전반적인 색을 붉은색(상)과 푸른 색(하)으로 선택하여 서로 충돌하는 것을 암시 하고자 하였다.

여러 가지 색들은 기쁨, 고통, 슬픔 등을 비유한 것이며 이러한 색들이 서로 뒤엉켜 있는 것은 인간의 감성의 표현이다.



【작품8】 Panorama

## 【작품8】 Panorama

크 기 :92×64x10cm

재 료 투명 F.R.P, 조색제

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 3차원 객체의 특징을 부조화 시켜 펼쳐 놓기 위하여 여러 각도에서 관찰하고 한 화면에서 여러 시점을 함축하여 흙으로 제작한다.
- 2) 흙으로 제작된 작품을 석고와 F.R.P로 캐스팅한다.
- 3) 캐스팅된 작품을 사포로 연마하여 표면을 부드럽게 하고 실리콘으로 캐스팅 한다.
- 4) 실리콘 틀에 여러 색소와 투명 F.R.P를 섞어 캐스팅한다.

인간의 서로 상이한 감정들이 존재하는 것을 상징화 하였다. 특히 작품 좌측의 푸른색과 우측의 붉은색이 중앙지점에서 서로 교차 하며 섞여 다른 색을 만들어 낸다. 이러한 점은 【작품5】 Panorama와 유사하며 푸른색과 붉은 색의 교차지점은 서로 상이한 감정들의 갈등을 암시하고 있다.



【작품9】 Panorama

## 【작품9】 Panorama

크 기 : 120×120x40cm

재 료 : 동판

제작 년도 : 2007년

제작 방법:

- 1) 주위의 여러 친구들의 사진을 필름으로 복사하여 동판에 부식시킨다.
- 2) 여러 개의 박스 형태의 관과 부식된 판을 용접한다.
- 3) 착색시킨다.

하나의 구조 체 단위가 시각적으로 인지되는 과정을 보여주는 작업이다. 이러한 방법은 Self viewer(작품1)에서 한 면의 얼굴을 보여주는 브라운관이 모여서 한 사람의 얼굴을 전부 보여주는 것을 조각으로 재현한 것이다.

또한 인간의 얼굴을 중점적으로 다루어 시각의 한계를 상징적으로 보여주는 작업의 일환으로 수많은 사람들 중 자신과 동일한 사람이 없다는 것을 상징적으로 보여주고자 하였다.

### Ⅲ 결론

인류의 미술은 주술적인 바램으로 시작하여 인간의 사상과 감정, 그리고 특별한 형태를 표현하기 위하여 상징을 만들어 냈다. 이러한 상징은 각 시대의 조건에 따라 변하고 그 시대의 문화와 이데올로기, 사회적 쟁점과 밀접한 관련이 있으며 예술가는 그 시대를 살아가는 한 사람으로써 그 시대를 치열하게 사고해야 할 의무가 있다고 생각한다.

이 시대의 현대인들은 수많은 외부적 요인에 의해 많은 심리적 부담과 정신적 스트레스를 받고 그 속에서 끊임없이 삶을 진행시키기 위하여 갈등과 긴장 상태에 있다. 이러한 갈등과 긴장으로 말미암아 현대인은 자신의 정체성을 잃어버리기도 하고 자신이 원하지 않는 일을 하며 살아가기도 한다.

이러한 사회적 환경 속에서 예술은 좀 더 강한 자기 자신의 표현을 요구하고 있으며 의식적이든 무의식적이든 각자의 표현 방식에 의해 표출된다.

자신의 단편적인 모습을 보며 평생 살아가는 것처럼 보편적으로 인간은 자신이 보고 있는 것, 자신에게 제시되어지는 현상이 전부인 것이라고 생각하며 그것을 쉽게 벗어나지 못한다.

본인은 이러한 점을 자아 정체성의 부재로 인한 현상으로 인식하고 자아 정체성을 찾기 위하여 인간의 본질을 이해하여야 한다고 생각한다.

작품 **【Panorama】** 시리즈는 자아 정체성을 찾는데 구체적인 대안은 될 수 없지만 본인의 작품은 우리가 지금까지 경험하지 못하는 시각을 제시함으로써 관객으로 하여금 본인의 시각이 얼마나 단편적인 것인가를 직각하게 할 수 있도록 유도하였다.

예술가는 자신의 작품을 통해 자신이 살고 있는 사회, 사상을 반영하고 이러한 반영은 삶의 또 다른 질문이며 방법적 모색이라고 할 수 있다.

본인은 지속적으로 인간의 삶과 그것의 본질을 계속 탐구 할 것이며 정체성의 모색을 기반으로 하여 인간의 시각에 대한 연구를 더 심층적으로 할 것이다. 또한 작업 매체를 좀 더 다각적으로 연구할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 정해창 역, 「인간성 상실과 위기 극복」, (서울: 정신문화 연구원), 1985
- Anthony Giddens, 권기돈 옮 「현대성과 자아정체성: 후기 현대의 자아와 사회」, (새물결), 1997
- 로저 트리그, 최용철 옮 「인간 본성에 관한 10가지 철학적 성찰」, (자작나무), 1996
- 박희주 「현대사회와 가치의식」, (서울: 진선미), 1987
- 안인기 「현대미술의 기초 개념」, (재원), 2001
- 하요 뒤히팅, 김재웅 옮 「입체주의」, (미술문화), 2008
- 로버트 휴즈, 최기득 옮 「새로움의 충격 - 모더니즘의 도전과 환상」, (미진사), 1991
- 조현주·이광훈·정혜민 공저, 「쉽게 이해하는 색채학」, (시그만프레스), 2006
- 허버트리드 「조각이란 무엇인가」, (열화당 서울), 1984
- C, G JUNG, 이득구 역, 「인간의 무의식의 상징」, (서울: 집문당), 1983

# ABSTRACT

## A Study of Self-identity through 「Panorama」

- Focused on my works -

**Kim, In Tae**

**Sculpture Major, Master course**

**Graduate School of Fine Arts**

**Sungshin Women's University**

This study shows an analyses of the main idea that was intended from the development of the process and the method focused on the series of artistic work **【panorama】**<sup>16)</sup> which was made in 2007.

Korean society have achieved national prosperity through the onrush of industrialization but on the other hand the material values have

---

16) In its most general sense, a panorama is any wide view of a physical space. It has also come to refer to a wide-angle representation of such a view — whether in painting, drawing, photography, film/video, or a three-dimensional model. Further, the motion-picture term, pan or panning, is derived from "panorama". This word originated from the greek word 'panhoren(meaning 'viewing everything')' and was originally coined by the Irish painter Robert Barker to describe his panoramic paintings of Edinburgh. Shown on a cylindrical surface and viewed from the inside, they were exhibited in London in 1792 as "The Panorama". In the mid 19th century, panoramic paintings and models became a very popular way to represent landscapes and historical events. Audiences of Europe in this period were thrilled by the aspect of illusion,

become more valuable than spiritual values because of materialism and fragmented human existence. As a result, humans desire began to lose their sense of self-identity in complication and contradiction from a critical situation.

Based on background above, I began to search for a way to find the lost sense of self-identity through arts in these days and tried to understand the essence of human nature by spreading a human figure like a panorama and observing its every side at once.

In chapter 1, the introduction describes the purpose, methods and categories of the study.

Chapter 2, The main subject.

1 . Description of the background of the series of work **【panorama】** through sociological and philosophical approach of self-identity.

2 . Readjustment of the theoretical explanation and my philosophical thoughts of manufacturing a three-dimensional object into a two-dimensional embossed sculpture.

3 . Description of manufacturing methods, materials, study and analyses of the manufacturing purpose.

In chapter 3, the conclusion shows a summary of this study, my purpose of searching self-identity and my will for studying the direction of the work.