



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](#)

정 정 주 교수지도
석사학위 청구논문

공간의 틈을 통한 내면심리 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2017

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 명 섭

공간의 틈을 통한 내면심리 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

정 정 주 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 명 섭

인 준 서

이명섭의 석사학위논문으로 인준함.

2016년 11월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

현대 사회에서 타인과의 관계는 개인의 존재가치에 매우 큰 영향을 미치는 만큼 인간은 타인으로부터 자유로울 수 없다. 혼자 살아 갈 수 없는 인간은 타인과의 관계를 맺으며 자신의 존재와 가치를 확인해 나아가며, 사회의 정해진 규칙과 규범에 어긋나지 않기 위해 서로 상호의존관계를 형성해 나감으로써 자신의 욕구 혹은 본능을 억제 시킨다. 이렇게 개인이 사회생활을 하면서 사회가 원하는 모습으로 자신의 감정을 통제 하며 살아가고 있다.

본인은 이러한 내면 심리를 작품에서 틈이라는 공간은 통해 은유적으로 표현했다. 그리고 작품속의 틈과 같이 억제된 본능은 본인과 사회와의 관계에 놓인 최소한의 경계로 인식하였다. 정해진 규범에서 벗어나지 않으려는 감정의 통제는 타인과의 관계를 표면적인 가벼운 관계로 변질시킨다. 본인의 작품속의 공간의 틈은 이러한 변질된 관계에 대한 비판을 담고 있다.

본 연구는 현대사회에서 관계를 통해 발생하는 내면 심리들이 생겨난 이유를 구체적으로 밝히고 이를 바탕으로 본인 작품 속에 나타나는 틈과 그 틈에서 보여 지는 빛과 소리의 의미를 분석했다.

본인작업의 과정에 관한 연구인 본 논문은 모두 3장으로 구성되어 있다.

제 I 장 서론에서는 본인의 작품에 대한 연구의 목적 및 방법에 대해 서술 하였다.

제 II 장 본론의 작품형성배경에서는 사회적 활동으로 인한 내면심리의 변화와 본인의 작품들에서 표현되는 틈을 통해 인간의 감추어져 있

는 의식과 무의식에 대한 심리적 틈의 개념과 의미형성에 대해 서술하였다. 둘째, 작품 표현 연구에서는 본인의 작품을 바탕으로 틈을 통해 의식과 무의식, 닫히고 가벼워진 관계에 대해 서술하였고, 틈 속의 소리, 빛과 어두움 그리고 움직임에서 나타나는 내면 심리 요소의 내용 및 표현방법을 서술하였다. 셋째, 작품분석에서는 작업과정과 기법, 재료, 제작의도를 개별적으로 연구 분석 하였다.

제 III장 결론에서는 본 논문을 정리하고 앞으로 작품이 나아가야 할 방법을 모색하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품형성배경	3
1) 사회적 활동으로 인한 내면심리의 변화	3
2) 내면심리 공간으로서 ‘틈’의 의미	5
2. 작품의 표현방법	8
1) 닫힌 구조물과 ‘틈’을 통한 내면심리 표현	8
2) 소리, 빛과 어두움, 움직임을 활용한 ‘틈’의 표현	9
3. 작품 분석	13
III. 결론	43

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 crack-2, 몰타르, 우레탄 페인트, 가변설치, 2013	10
【작품 2】 crack-3, MDF합판, 단채널 오디오, 수성페인트, 가변설치, 2013	12
【작품 3】 crack, MDF합판, 단채널 오디오, 가변설치, 2013	14
【작품 4】 crack-6, MDF합판, 단채널 오디오, 수성페인트, 검은색 테이프, 가변설치, 2013	16
【작품 5】 crack-6, MDF합판, 수성페인트, 검은색 테이프, 가변설치, 2013	18
【작품 6】 crack-11, 단채널 비디오, 가변크기, 영상재생시간:1분, 2013	20
【작품 7】 틀어진 상자, MDF합판, D.C.모터, 베어링, 타임벨트, 전산볼트, 단채널 오디오, 수성 페인트, 가변설치, 2016	22
【작품 8】 흔들리는 빛, MDF판넬, DC모터, 베어링, 전산볼트, SMPS, 트윈 타이머, 수성페인트, LED조명, 가변설치, 2016	24
【작품 9】 ‘틈을 걷는, 바라보다.’, MDF판넬, 각목, 수성페인트, 강화유리, 리어스크린 필름, 단채널 비디오, 단채널 오디오, 5000x6600x2440 (mm), 영상 재생 시간: 21분 20초, 2016	24
【작품 10】 확실하지 않은 이야기, MDF합판, D.C.모터, 베어링, 전산볼트), 단채널 오디오, 단채널 비디오, 수성페인트, 500x2000x500 (mm), 영상 재생 시간:5분 40초	24
【작품 11】 16개의 상자, 단채널 비디오 (5개), 디박스 플레이어 (5개), MDF 합판, 투명 아크릴, 수성페인트, 검정테이프, 가변설치, 영상 각 재생 시간: 1분 30초, 2016	24
【작품 12】 7개의 틈, 캔버스 인화 (7개), 300x450 (mm), 2016	24

I. 서론

인간은 타인과 관계를 맺고 살아가는 사회적 존재이다. 때문에 관계를 맺고 살고 있다는 것은 다양한 생각과 이해관계 속에서 개인의 욕구만을 충족시키면서 살 수 없다는 의미이다. 따라서 개인이 사회의 요구에 부합하도록 살기 위해서는 의식을 앞세워 자신의 욕구 또는 감정을 감추어야 할 필요가 생긴다. 이렇게 개인이 사회생활을 하면서 사회가 원하는 모습으로 자신을 통제 하는 것에 대해 스위스의 정신의학자이자 심리학자인 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875~1961)은 페르소나(persona)¹⁾라 정의하고 있다.

현대사회에서 페르소나는 관계맺음의 방법이 빠르게 변화하고 다양화됨에 따라 개인의 감정 속에서 계속적으로 증가하고 있으며, 그로 인해 관계의 부재와 불안정한 감정 변화가 나타나고 있다.

본인의 작품은 사람들과 관계를 맺으면서 생겨난 모호한 심리들의 불확실성에 대한 관찰에서 시작하였다. 유년 시절 잦은 이사로 인해 새로운 관계가 형성되었을 당시에 느꼈던 관계의 부재와 처음 겪는 환경에서 감정의 표현들을 감추고, 본인의 행동을 타인에게 맞추어야만 했던 경험은 현재에도 연속되고 있으며 그러한 상황들이 작지만 자주 반복된다. 이러한 새로운 환경과 상황들의 반복은 본인의 자아를 인식하게 함과 동시에 내면적 심리의 무기력을 만든다고 생각한다.

본인은 이와 같은 경험을 바탕으로 타인과의 관계에서 생기는 감정의 불

1) 그리스 어원의 '가면'을 나타내는 말로 '외적 인격' 또는 '가면을 쓴 인격'을 뜻한다. 융은 분석심리학에서 사람의 마음은 의식과 무의식으로 이루어지며 여기서 그림자와 같은 페르소나는 무의식의 열등한 인격이며 자아의 어두운 면이라고 말했다. 페르소나 (persona), 네이버 지식백과, 영화사전, 2004. 9. 30., <http://terms.naver.com>

안정한 변화를 틈이라는 공간으로 표현하였다. 그리고 본 논문에서 본인이 일상에서 들었던 소리와 빛의 떨림, 본인과 관계되지 않은 사람들의 모습을 틈이라는 공간 안에 수집함으로써 본인이 느낀 타인의 심리가 작품 속에서 어떻게 드러나는지 분석하고자 한다.

이를 위해 첫 번째, 사회적 활동을 통해 경험한 타인의 내면심리의 특성과 그에 따라 변화하는 본인의 내면심리를 바탕으로 내면심리와 틈의 연관성에 대해 서술하였다. 두 번째는 공간의 틈을 이용한 본인의 작품 분석으로서 내면심리를 닫힌 구조물과 소리, 빛과 어두움, 움직임의 표현을 통해 작품의 의미와 표현, 제작방법에 대해 서술하였다.

II. 본 론

1. 작품형성배경

1) 사회적 활동으로 인한 내면심리의 변화

인간은 사회적 활동과 다양한 경험을 통해 규칙과 규범으로부터 인정받는 개인의 존재가치를 만들어왔다. 이러한 규칙과 규범으로부터 인정받기 위해 욕구나 본능을 억제해왔다. 따라서 자신의 감정을 숨기고 사회가 원하는 모습으로 스스로를 포장하고자 할 때 사람들은 자신의 얼굴 위에 드리워진 ‘사회적 가면’이라는 새로운 인격과 마주하게 된다. 사회적 가면을 쓴 채 사람들을 대하는 것은 더불어 살아가는 사회에서 필수불가결한 것으로 인간관계를 원활하게 하고 사회를 질서 있게 하는 기능으로서 필요하기도 하지만 지나치게 되면 자신을 오직 표면적인 사회적 역할이나 외관으로 밖에 보지 못하게 되어 심리적으로 부정적인 영향을 끼칠 위험성을 가지고 있다.²⁾

융은 분석심리학을 통해 사람들이 원활한 관계를 유지하기 위한 행동을 바탕으로 하여 인간의 심리를 심층적으로 탐구하고자 하였다. 융은 경험론자로서 환경적 배경보다는 자신의 경험을 기초로 하여 인간의 내면세계에 제기되는 물음에 대한 답을 찾고자 하였으며, 인간 정신과 관련된 모든 것을 연구 대상으로 삼았다.³⁾ 사회에서 하나의 집단을 형성하기 위해서 개인이 인식하고 있는 것을 지각하고 있는 의식과 자아에 의해 인식되지 못하는 무의식이

2) 정인석, 『의식과 무의식의 대화 : 융의 분석심리학을 중심으로』, 대왕사, p.255

3) 조희경, 「갈 융의 페르소나를 중심으로 한 무용창작작품 ‘타인의 굴레’에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2014, p.5

드러나게 된다. 여기서 용은 무의식적인 내용을 최대한으로 의식화시켜 나가는 과정이야말로 인간 삶에 있어서 정신의 온전한 회복으로 보았다. 이러한 의식화 과정에서 가장 중요한 기능을 하는 것이 자아(自我)⁴⁾ 이다.

사회에서 사람들은 늘 타인을 의식한다. 이를 타인지향형(他人指向型)⁵⁾ 이라고 한다. 우리가 살아가고 있는 생활공간에 매 순간마다 타인의 시각에 노출되어 있어 ‘내가 남들의 눈에 어떻게 보일까’ 라며 타인을 의식하는 것은 당연하다. 이와 같이 사람들은 자신의 신념보다는 타인의 기대와 선호, 관심사에 민감하게 반응한다. 인간은 타인을 지배할 정도로 내가 유능하다는 것을 남들이 인정하고 선망의 눈빛으로 나를 우러러볼 때 더할 나위 없는 만족을 느끼게 된다. 인간은 이렇게 타인의 시선 속에서, 즉 소비를 통해서 소유함으로써 자신의 위치를 확인받는 과정 속에서 존재하게 되는 것이다. 그리하여 자아는 끊임없이 타인의 인정을 갈구하게 된다. ‘타자가 나를 본다. 그러므로 나는 존재한다.’ 고 말한 프랑수아 조르주(Francois Georges)는 현대 소비의 논리 전체가 외면성에 의존하고 있다는 것을 보여준다.⁶⁾

현대사회는 새로운 정보 매체⁷⁾들의 두드러진 발달로 인해 이러한 관계 맺기가 더욱 다양해지고 여러 환경의 경험을 제공한다. 실제로 현대사회에서 일어나는 가변적이고 즉흥적인 상황들이 적절히 이러한 현대사회의 매체의 특징을 대변해주고 있다.

4) 자아(自我): 1923년 이후, 심리적 구조론으로 불리는 새로운 이론을 말하게 되고 나서, 자아라는 개념은 「의식과 전의식, 거기에 무의식적 방위를 포함한 마음의 구조」 를 가리키는 말로서 명확화 되었다. 위키백과사전, <https://ko.wikipedia.org/wiki>

5) ‘외부지향형’이라고도 한다. 자신의 무력과 망막(茫漠)한 불한 때문에 타인의 의향에 끊임없이 마음을 쓰면서 동조하고, 대량으로 소비하며, 신(神)과 양심이라는 내면적 권위의 부재(不在) 아래에서도 사회의 여러 관계를 유지해 나가는 사회적 성격이다. <출처 : D.리스먼(Daved Riesman) 저, 「고독한 군중」, 권오석 역, 홍신문화사, 2009, p.206

6) 양희, 「인체기호를 통한 성(性) 표현과 소통에 관한 연구」, 홍익대 회화과 석사논문, 2008, p.29

7) 유선과 무선, 통신과 방송 등 서로 다른 분야의 개체가 어울려 패키지 매체, 무선 매체, 유선 매체로 구성되어 각종 전자 서비스를 제공한다. 네이버 지식백과, <http://terms.naver.com>

본인은 이러한 상황들로 인해 관계 맺음이 다양해지고 가벼워져 인간 자아의 내면을 더욱 움츠려들게 할 수 있다고 생각한다. 사람들에게 관계 맺음은 살아가는 이유이자 자아 확립의 기준이 된다. 즉, 사회라는 집단 안에 살아가면서 타인과 관계를 맺고 상황에 맞는 의식을 하며 본능적 자아를 억제함으로써 사회에 속한 개인의 존재성을 확인하는 것이라는 의미이다. 하지만 억제된 자아의 가벼운 관계는 오히려 감정의 소통을 차단하고 심리적으로 부정적인 영향을 끼칠 수 있다.

2) 내면심리 공간으로서 ‘틈’의 의미

공간은 기본적으로 하나의 물체와 그것을 지각하는 인간과의 사이에서 발생하는 상호관계에 의하여 형성되며, 공간에 대한 인간의 태도는 그들의 시각세계를 심리적으로 반영한 것이라 할 수 있다.⁸⁾ 즉, 공간에 대한 지각은 그 공간 안에 인지의 대상이 될 수 있는 것이 주어지면 개인의 심리 작용을 통해 명확하게 떠오르게 되는 것이다. 달리 말하면 공간이라는 주관적 세계는 개인의 정서와 심리 상태에 의하여 언제나 달라질 수 있으며, 공간에 대한 의미가 개인의 심리적인 태도와 감성이 반영되어 이루어진다는 것이라 할 수 있겠다.

틈은 공간적, 시간적, 추상적 개념 외에도 개개인에 따라 의미 정도가 다양하게 나타나고 상황에 따라 쓰임새와 달라진다. 그 의미는 심리적, 정신적인 영향으로 사람에 따라서 관념과 인식의 차이가 발생한다. 이러한 영향으로 틈은 자신의 내면과 외면, 타인과의 관계를 통한 심리적 상호작용으로 나타나는 내재적 심상공간으로서 틈 인식의 틀이 새롭게 형성된다.⁹⁾

8) 정연주, 「투시적 공간을 통한 기하학적 추상연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 미간행, 1991, p.8

이러한 내면적 심리공간으로서 틈의 다양함은 일상생활에서 선명하게 드러난다. 기존에 생각하고 있던 생각을 ‘가’ 라는 사람에게 전달하고 같은 내용을 ‘나’ 라는 사람에게 전달하였다면 그들의 반응은 완벽하게 같을 수는 없을 것이다. 그들 개개인이 살아온 환경과 인식하고 있는 관념의 차이가 분명히 나타나기 때문이다. 이들은 서로의 틈 공간에서 전달 받은 내용을 다르게 해석하고 있는 것이다. 이렇게 틈이란 심리적이고 주관적인 정서를 담은 작은 공간임과 동시에 새로운 가능성을 함축하고 있는 무한한 공간인 것이다. 만약 다른 누군가에게서 새로운 공간이 시작됨을 암시하게 된다면 그 틈의 공간에 대한 막연함이 불안과 호기심 등으로 다가올 것이다.

이렇게 틈으로 대변되는 내면적 심리의 공간은 작은 공간으로서 경계에 존재하며, 모든 경계들을 지나는 통로이다. 또한 외부와 내부의 단절이 아닌 중재의 공간이다. 이와 같이 틈은 꿈과 현실, 의식과 무의식, 안과 밖... 공간이 새로이 바뀌는 곳이나 만나는 경계에는 어디나 존재할 수 있다. 틈은 안과 밖의 경계가 되는 통로로서, 양면적인 공간성을 내포하고 있다. 그로 인해 틈은 내부 세계와 외부세계를 연결하는 이동 가능한 자유 공간이라 할 수 있다.

하지만 틈의 내면적 심리공간이 정보사회의 발달로 인해 그 경계가 점점 희미해져가고 있으며 그로인해 닫힌 감정과 가벼워진 관계들이 생겨나고 결국 자신의 존재 가치까지 점점 변하게 되었다. 이처럼 급격한 발달로 편리해진 사회적인 과급력만큼 많은 문제들이 제기되면서 논란의 중심에 서 있다. 진실하지 않은 관계들과 가벼우면서 복잡한 상황 그리고 변화된 감정들로 나타난다. 이로 인해 사람들은 긴장, 불안감, 공포, 찻찻함, 혼선 등을 겪게 된다. 그렇게 확장과 왜곡이 반복되어 발생한 감정

9) 윤다교, 「틈의 이미지를 이용한 조형적 표현」, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2015, p.6

들이 끊임없이 또 다른 상황과 닫힌 공간(통로), 단면적 공간성으로 변화한다.

송명준은 인터넷 중독자의 커뮤니케이션 형태를 면대면(face of face)과 온라인(on line)으로 나누어 그들이 경험하는 대인관계상의 차이를 밝혔는데 그 결과, 인터넷 중독자들은 온라인에서는 비중독자들과 마찬가지로 매우 높은 대화의 만족도를 보였으나 면대면 상황에서는 자기 자신들과 동질적인 중독자와 만났음에도 불구하고 상대적으로 낮은 커뮤니케이션 만족을 보여 인터넷 중독자들이 타인과 상호작용하는 과정에 문제가 있음을 제시하고 있다.¹⁰⁾

이처럼 대부분의 현대의 사람들은 정보화 사회의 발전으로 인해 인간관계가 가까워지고 신뢰할 만한 정보가 공급되고 있다고 생각한다. 하지만 이러한 발전은 긍정적인 면과 인간의 존엄성을 해치거나 심리적인 불안을 동반하는 등 사회 문제의 부정적인 면을 동시에 수반한다.

10) 신동엽, 「M.Buber의 만남의 사상이 정보화사회 인간관계에 주는 교육적 의미」, 목포대학교 대학원 : 교육학과 교육철학전공 박사학위 논문, 2005, p.18

2. 작품 표현연구

1) 닫힌 구조물과 ‘틈’ 을 통한 내면 심리 표현

본인에게 틈이라는 개념은 유년시절 느꼈던 주변관계와의 단절에 대한 연결이었다. 집단사회 생활에 대한 막막함 속에서 타인과의 이상적 관계를 맺는 삶을 꿈꾸며 본인은 어떻게 행동해야하고 감정을 억제해야하는지 몸에서 익히며 살아왔다. 보이지 않는 타인의 감정을 대하는 것은 매우 어려웠다. 주변의 눈치를 보며 그들이 사는 모습을 닮아가려했다. 집단이라는 조직 안에 개인은 그 조직 자체를 유지하기 위한 공동체 의식을 가지며 욕망을 억제하며 살아야하는 존재라 생각했다.

이와 같이 본인은 집단에 속해야만 했던 삶에서 관계를 유지하기 위해 노력했지만 이는 결코 쉽지 않은 것이었다. 관계를 유지하기 위해서는 감정을 나누고 소통을 해야 하는데, 감정이라는 것은 비가시적이고 불확실한 것이기 때문이다. 그리하여 오히려 더 위축되고 자존감이 낮아지며, 심리적인 거리감을 느끼게 되었다.

이러한 거리감은 【작품 10】 <확실하지 않은 이야기...>에서 나타난다. 이는 본인이 이야기하는 것이 타인에게 정확하게 들리지 않는 것을 표현한 작품이다. 대부분의 현대인들은 너무도 많은 정보를 공유하기 때문에 자신의 관심이 있지 않은 정보나 이야기들을 쉽게 잊어버리거나 들으려하지 않는다는 느낌을 받았고 이 느낌을 본인이 말하는 영상과 일정한 간격으로 영상을 가리는 기계적 장치를 설치하여 표현했다.

【작품 2】 <crack-3> 과 【작품 3】 <crack>에서 닫힌 구조물의 작은 틈으로 일상생활에서 들리는 소리들이 녹음되어 들린다. 이는 닫혀진 구조물 안을 볼 수 없지만 구조물 표면의 어두운 틈에서 들리는 사람들의 목

소리를 들으며 함께하고자 하는 욕구를 담아내고 있다.

또한 【작품 11】 <16개의 상자>는 닫힌 구조물들의 외부에 드러난 틈의 안쪽에 알 수 없는 또 다른 틈을 만들어 보여주고 있다. 그리고 그 틈의 내부에 불확실한 도형들이 끊임없이 알 수 없는 움직임을 지속한다. 이는 내면심리가 은유된 알 수 없는 존재인 틈을 통해 보이는 움직이는 도형들의 변화가 작품을 경험하는 관객들의 알고자 하는 욕망과 충족될 수 없는 감정의 충동을 불러일으킨다.

이를 통해 사람의 내면을 온전히 바라보지 못하는 타인의 불안감은 【작품 12】 <7개의 틈>에서 표현된 일상 속 다양한 틈의 이미지를 찍은 사진 작업들에서 알 수 없는 것들이 삶의 주변을 부유하고 있지만 그것들의 존재를 쉽게 지나쳐 버리는 장소를 통해 표현된다.

또한, 틈의 확장과 관계에 대해 표현하고 있는 【작품 4】 <crack-6> 과 【작품 5】 <crack-7>은 【작품 6】 <crack-11>과 연결되는 작품으로 세 개의 작품이 한 공간에 설치되어 연결된 틈의 연속된 움직임을 통해 내면심리의 확장과 관계를 보여준다.

이와 같이 본인의 작품들은 구조물의 외면에 보여 지는 틈들이 관객의 호기심을 자극함과 동시에 불안감을 불러일으킨다. 이러한 모호한 공간은 그 틈을 바라보는 관객의 시점을 통해 비가시적인 감정의 공간으로 변화한다. 이와 같이 구조물과 떨어져 있는 틈은 시각과 감정의 모호한 관계를 연결해주는 틈으로 작용하며 그 간격의 정도와 그 간격 사이에 있는 무엇과의 관계를 통해 구체화된다.

2) 소리, 빛과 어두움, 움직임을 활용한 ‘틈’의 표현

① 소리의 표현

얼굴, 표정, 몸짓, 목소리를 통해 직접 다른 이와 만나고 관계를 맺으며 정보를 공유하고 소통하던 것이 인터넷이라는 가상공간에서는 너무나 가볍게 이루어진다. 현재 우리는 모니터나 스마트폰을 보며 얼굴은 커녕 실명도 사라진 가상공간에서 자신들의 실체를 가린 상대와 대화하며 정보를 공유하고 있다. 특히 문제는 그것이 산발적이고 즉흥적이라는 것이다. 금방 친구가 되고, 쉽게 관계를 끊어버릴 수 있기에 진실은 더욱 가볍게 변해버린다. 이것은 인간관계를 넓히는 것이 아닌 오히려 벽을 만들고 그 소통이 더욱 이루어 지지 않게 만든다.

이와 같은 현대사회에서 일상의 소리와 소음을 본인은 사람과 사람 사이에서 들려오는 대화로 느끼며 공유하고자하는 마음의 소리로 생각하였다.

【작품 7】 <틀어진 상자>와 <crack-3>, 【작품 3】 <crack>, 【작품 6】 <crack-11>이 그러한 맥락에서 제작된 작품이다. 위 작품들은 본인이 경험하고 들은 일상의 소리들을 녹음, 수집하고 재배열하는 작업의 과정을 통해 소리를 기억의 기념품으로서 의미를 부여하기 시작했던 초기 단계의 작업이다. 이 작업은 일상생활에서의 순간의 사건과 그 속에 내가 함께 하고 있었다는 것에서 세 개의 층위로 확장된다. 첫 번째는 본인이 직접 들은 소리로 본인이 현장에서 느꼈던 감정이 소통으로서 역할을 하지 않지만 현장에 있는 것만으로 본인의 존재를 인식하는 것이고, 두 번째는 소리를 들었지만 여러 소리들이 뒤섞여 있어 정확한 내용을 기억하지 못하는 것에 대한 불안감과 가벼운 감정을 표현했다. 그리고 세 번째는 다른 공간에서 들리는 소리를 전시장에서 들려줌으로서 소리에 이입된 감정의 이동성을 보여준다. 이러한 이동된 소리를 표현한 작품은 【도판

1】 <그 반대편의 일들...> 전시에서 관객들에게 공간과 이질적인 소리로 경험되며 관객들에게 호기심을 불러일으켰다.

② 빛과 어두움의 표현

예전부터 사람들에게 빛은 인간의 무의식 속에서 강한 에너지와 희망으로 인식되었고, 반대로 어둠은 빛과는 대조적으로 인간의 피폐함과 좌절 감동의 부정적인 요소로서 인식되었다. 어둠에서의 빛은 세상을 환하게 비추게 되고 어둠속에서 생성되는 빛은 희망적인 상징의 힘을 극대화시킬 수 있다. 하지만 빛과 어두움은 각각 상대의 소멸에 의해 존재하므로 인간의 원시적인 상상력을 자극하여 본능적 상징체계의 출발점이 되었다.¹¹⁾

【작품 8】 <흔들리는 빛>에서 보여 지는 빛은 감정의 상상력에 의한 호기심을 표현한다. 그리고 【작품 1】 <crack-2>의 극단적 어두움에 대한 표현의 반대로 틈 안에서 새어나오는 빛은 감정의 표출에 대한 욕망을 표현한다. 그 빛은 좌우운동을 하며 어느 한곳에 머무르지 못하는 인간의 흔들리는 감정이 표현되었으며 바닥공간에 드리워진 빛의 크기와 위치 변화로 관람자로 하여금 다양하고 극적인 감정을 불러일으킨다.

③ 움직임의 표현

모션그래픽은 모션(motion)과 그래픽(graphic)의 합성어로, 그래픽을 움직이는 형태로 디자인하는 것이다. 모션그래픽은 시각적인 자극이나, 미를 추구하기 위한 단순히 그래픽표현으로 존재하는 것이 아니라, 사용자에게 의미를 전달하며, 상호작용을 이루어내는 소통의 한 형태로 진화해가고 있다.¹²⁾

11) 유영희, 『실내디자인을 위한 빛 디자인』, 기문당, 2010, p.212.

12) 홍승대, 「디지털공간에 있어서 빛의 특성」, 디자인학연구 통권 제 50호 Vol.15 No.4, 2002,

【작품 9】 <틈을 걷는, 바라보다.>에서 본인이 바라보며 걸어가는 1인칭 시점의 영상이 거대한 구조물의 사이 틈에서 보여 진다. 거리에서 사람들과 마주치면 골목, 복도, 지하로 몸을 숨기는 것은 소통의 부재를 표현한다. 낮설지 않은 거리(공간)에서의 낯선 이와와 만남이 거부반응을 일으킨다. 이는 본인의 타인 기피증의 감정을 표출하며, 불안과 호기심을 동시에 내포하고 있다. 영상이 투사되는 유리는 한방향성을 띄고 있어 한쪽에서는 영상이 보이고 반대쪽에서는 영상이 보이지 않아 반대편의 관람자가 영상을 바라보는 모습을 보게 된다. 이는 감정의 이중성을 은유적으로 표현한 것으로 사람이 낯선 환경에 기피현상을 보이지만 동시에 알 수 없는 것에 대한 호기심 또한 강하게 나타내며 소통의 욕망을 가지게 된다는 것에 주목하였다.

【작품 6】 <crack-11>는 움직이는 공간을 표현하고자 하였다. 정확히 말하자면 본인이 이동하고 경험한 소리를 수집하고 공간에 배치한 작품이다. 소리와 함께 나오는 영상에서 보이는 검은색 선들은 나왔다가 사라지기를 반복하는데 이때 선들의 움직임을 어린 시절 순수한 관계가 주는 이상적인 관계의 경험과 현재의 관계가 주는 불안 사이의 괴리감이 표현되어있다.

【작품 6】 <crack-11>과 선에 의해 하나의 작품처럼 연결된 【작품 4】 <crack-6> 과 【작품 5】 <crack-7>은 【작품 6】 <crack-11>에서 보이는 영상의 움직임과는 대조적으로 고정된 시각적 움직임으로 표현되었다. 위의 작품들은 연극무대와 같이 각각의 작품들이 각자의 위치서 순서를 기다리는 배우들과 같이 선으로 연결되어 있으며 공간의 배치를 통해 연극적인 구성으로 설치되었다.

또 다른 작품 【작품 7】 <틀어진 상자>는 다른 작품들과는 달리 틈 자체의 움직임을 표현한 작업이다. 외부로 확장된 감정이라는 틈이 온전히 서

있지 않고 회전을 통해 틀어진 상태에서 다시금 정상적인 상태로 돌아가기를 반복한다. 이는 내면에 감춰진 욕망에 기인하는 감정 기복의 유동성과 그로 인한 다양한 변용이 시각적으로 강렬하게 표출되었다.

본인 작품에서 틈은 과거의 이상적인 관계를 통한 감정과 현재의 불안 사이에 존재하는 감정의 은유이다. 이러한 감정의 틈이 고정되지 않고 비틀리고 회전함으로써 틈으로서의 감정이 중첩되며 불안과 호기심을 불러일으킨다.

3. 작품분석



【작품 1】 crack-2

【작품 1】 crack-2

크 기 : 가변설치

재 료 : 몰타르, 우레탄 코팅

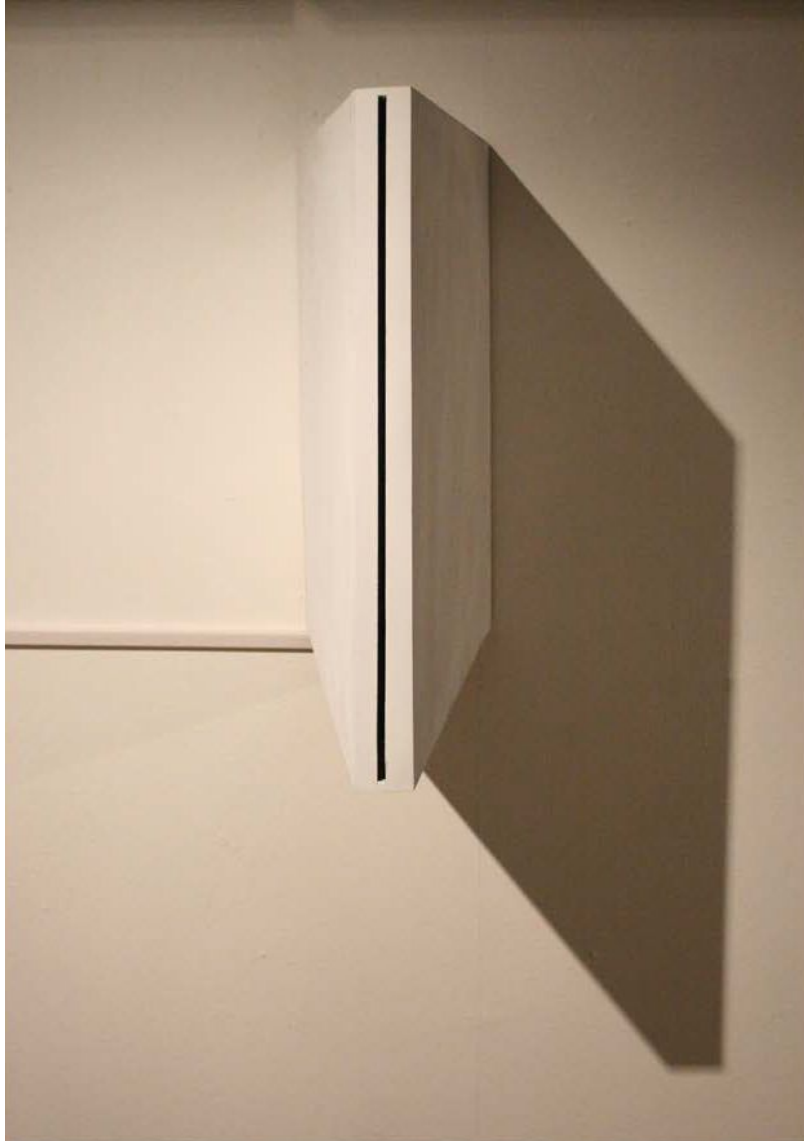
제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 나무 합판을 이용하여 네모난 형태의 상자 틀을 만든다.
- 2) 상자 틀 안쪽에 이형제를 바르고 이형제를 바른 곳에 몰타르를 바른다.
몰타르가 양생될 때까지 하루정도 자연건조 시킨다.
- 3) 양생이 된 몰타르에서 상자 틀을 걷어낸다.
- 4) 틀을 걷어낸 몰타르 앞쪽에 석조 그라인더 날로 홈을 내준다.
- 5) 형상이 완성된 걸 표면에 에어 스프레이 건을 이용해 투명 우레탄을 코팅해준다.

본인이 느꼈던 타인들의 감정은 외형만으로 알 수 없다는 데서 경험이 바탕이 된다. 이는 사회라는 집단에서 느끼는 모호한 관계가 지속되며 그 속에서 알 수 없는 타인의 마음에 대해 불안감이 자리 잡게 되었다. 개인과 집단 사이에서 느끼는 소외감과 그것에 대한 판단의 오류를 범했을 때에 타인의 감정이 어떻게 보여 지는지를 자신이 판단하고 왜곡해 버리는 것을 표현하였다.

본 작품은 같은 크기의 형태의 상자에 각기 다른 틈을 내어 형상이 같지만 내면이 다르다는 것을 잘 보여준다.



【작품 2】 crack-3

【작품 2】 crack-3

크 기 : 가변설치

재 료 : MDF합판, 단채널 오디오(스피커), 수성 페인트 코팅, 전선, 콘센트

제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 30x30 (mm)각목을 톱을 이용해 절단하고 작품의 틀이 되는 골격을 에어 타카와 목공본드를 이용해 조립한다.
- 2) 각목 틀 위에 두께 5mm MDF합판을 톱으로 재단하여 에어 타카와 목공본드를 이용해 마감을 한다.
- 3) 마감된 작품의 뒤쪽에 경첩을 이용해 문을 낸다.
- 4) 작품의 앞쪽에 직소 그라인더를 이용해 일자의 홈을 만들고, 흰색 수성 페인트를 에어 스프레이 건으로 뿌려 마감한다.
- 5) 작품의 문을 낸 뒤쪽에 스피커를 넣고 일상에서 녹음된 소리를 듣는다.

본 작품은 구조의 변형된 형태로 감정을 표현한다. 벽에서 돌출되어 보이는 작품은 감정의 확장을 의미한다. 감정이 밖으로 드러나면서 비가시적인 것이 눈에 보임으로써 타인들에게 보여주고 싶어 하는 감정을 표현한다. 작품의 안에서 들리는 일상에서 녹음된 소리들은 녹음된 환경(집단) 속에 함께 어우러져 있기를 소망하는 감정이다.



【작품 3】 crack

【작품 3】 crack

크 기 : 가변설치

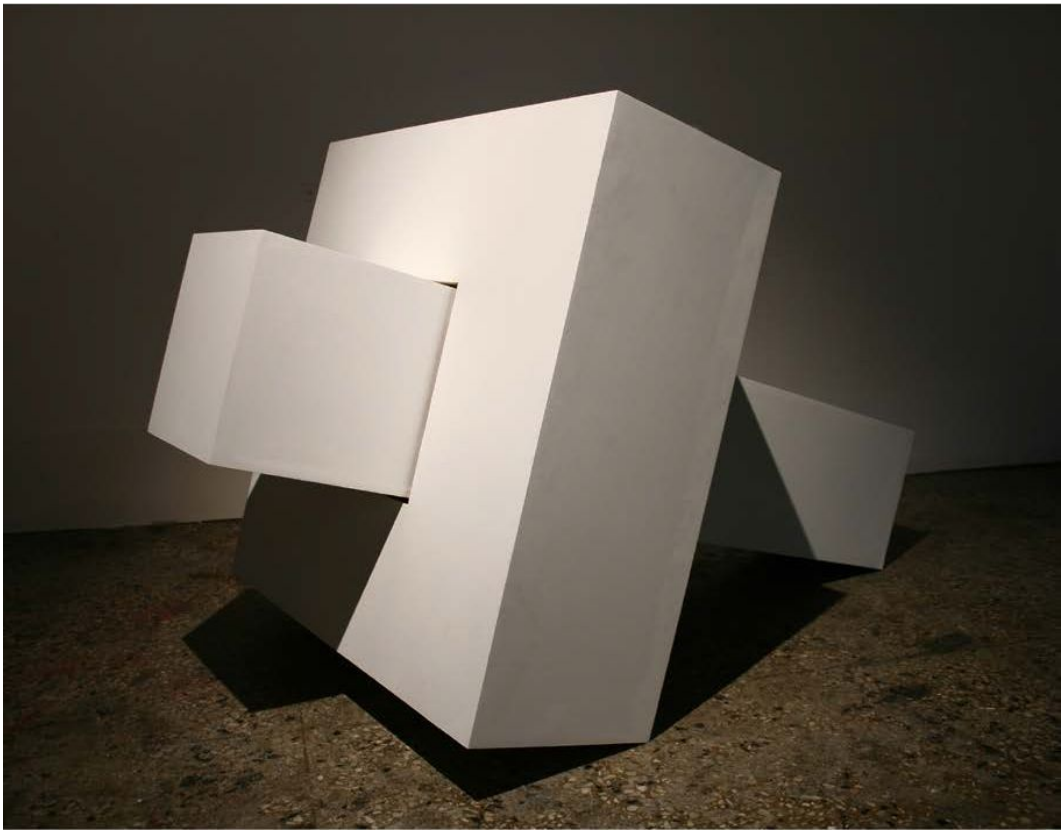
재 료 : MDF합판, 단채널 오디오(스피커)

제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 30x30 (mm)각목을 톱을 이용해 절단하고 작품의 틀이 되는 골격을 에어 타카와 목공본드를 이용해 조립한다.
- 2) 각목 틀 위에 두께 12mm MDF합판을 톱으로 재단하여 에어 타카와 목공본드를 이용해 마감을 한다.
- 3) 작품의 문을 낸 뒤쪽에 스피커를 넣고 일상에서 녹음된 소리를 듣는다.

본 작품은 거대화된 감정을 표현한다. 【작품 2】 crack-3에 확장된 개념으로 제작되었다. 두 감정이 상자로 표현되어 겹쳐져 합집합을 이루고 그 사이에서 작은 일상의 소리가 새어져 나온다. 이는 사람들과 관계를 하면서 작아지는 자아에 대한 감정을 나타낸다. 자아를 표현하는 감정의 크기는 커지고 일상에서 어울려야 하는 소리는 작아진다. 감정의 크기는 커지지만 갇혀있는 감정은 작은 틈으로 작은 소리를 지르고 있다. 그 속에 어울려 살아가고자 하면서 어두운 틈으로 자신을 감추고 있는 감정을 표현한다.



【작품 4】 crack-6

【작품 4】 crack-6

크 기 : 가변설치

재 료 : MDF합판, 단채널 오디오(스피커), 수성 페인트, 검정색 테이프

제작연도 : 2013

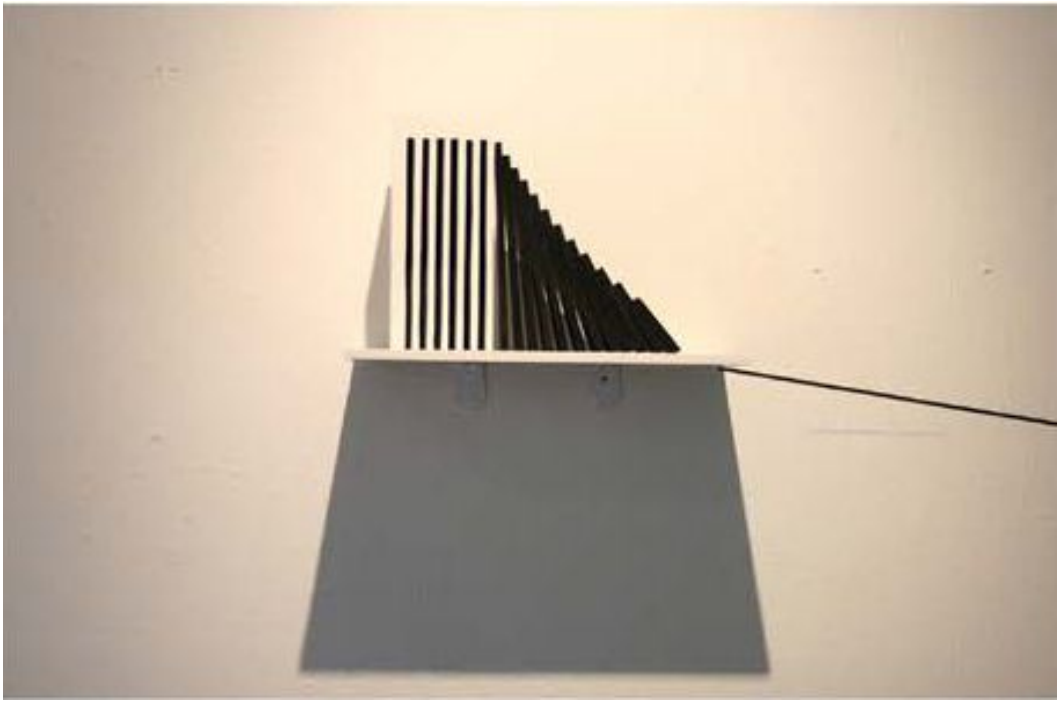
제작과정 :

- 1) 30x30 (mm)각목을 톱을 이용해 절단하고 작품의 틀이 되는 골격을 에어 타카와 목공본드를 이용해 1000x1000x300(mm), 400x400x1500(mm)의 틀 2개를 조립한다.
- 2) 제작된 틀에 두께12mm MDF합판을 톱으로 재단하여 에어 타카와 목공본드를 이용해 마감을 한다.
- 3) 1000x1000x300(mm)의 완성된 상자의 중앙을 380x380(mm)로 직소그라인더를 이용해 절단한다.
- 4) 절단된 안쪽으로 400x400x1500(mm)의 상자를 끼워 놓고 안쪽에 각목으로 에어 타카와 목공용 본드를 이용해 보강을 한다.
- 5) 제작된 겹쳐진 상자의 뒤쪽에 경첩을 이용해 문을 내고 안쪽에 스피커를 설치한다.
- 6) 작품의 겉 표면에 에어스프레이 건을 이용하여 흰색 수성페인트를 칠한다.
- 7) 스피커에 수집한 관계의 소리를 오디오 편집기를 이용해 편집하여 넣는다.
- 8) 작품 뒤 쪽의 끝에 두께 5mm 검정색 테이프를 이용해 【작품 6】 crack-11과 연결을 시켜준다.

본 작품은 순수해지고 투명해지는 감정에 대해 표현한다. 어느 정도 형상이 표현된 것이라고도 볼 수 있다. 나무 상자가 겹쳐있는 것은 관계에 대한 설명이다. 생식에 대한 본능을 표현한다. 사람의 감정이 가장 투명해지는 순간은 욕구에서 온다고도 볼 수 있다. 그중에 식욕이나 성욕은 인간의 몸과 가장 연

관되어있다. 그중에 성욕은 어떠한 물질이 필요한 것도 아닌 자신과 타인의 순수한 감정만으로 연결되어 있다.

두 개의 구조물 사이에서 혼합된 소리들은 알 수 없는 소음으로 들려오는데 본 작품에서는 여러 목소리들이 뒤섞여 짐승의 소리처럼 들리는 상황을 연출하려 하였다.



【작품 5】 crack-7

【작품 5】 crack-7

크 기 : 가변설치

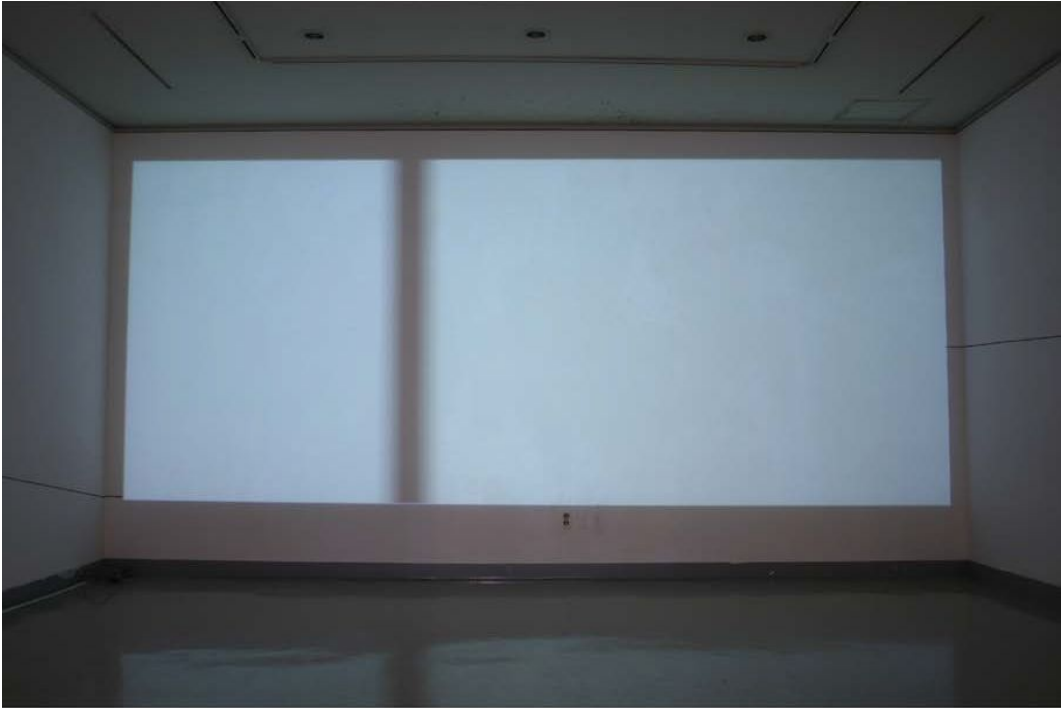
재 료 : MDF합판, 수성 페인트, 검정 테이프

제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 두께12mm MDF합판을 이용하여 150x150x300(mm)의 나무 상자를 만든다.
- 2) 나무 상자를 정면을 직소 그라인더를 이용하여 넓이 12mm 만큼 일정한 간격으로 홈을 내어준다.
- 3) 두께 12mm MDF합판을 미리 만들어 놓은 상자에 홈의 간격을 고려하여 점점 작아지게 직소 그라인더로 12개를 재단한다.
- 4) 재단한 MDF합판을 에어 스프레이건으로 검정색 수성페인트를 칠한다.
- 5) 나무 상자는 에어 스프레이건을 이용해 흰색 수성페인트를 칠한 후, 페인트가 마를 때 까지 기다린 후 완전히 마르면 안쪽을 붓을 이용해 검정색 페인트를 칠한다.
- 6) 작품 설치하는 상자의 홈에서 나무 판들이 흘러나오는 것처럼 설치한다.
- 7) 작품 좌대의 끝에 두께 5mm 검정색 테이프를 이용해 **【작품 6】** crack-11과 연결을 시켜준다.

본 작품은 상자의 구조물에서 틈으로 대변되는 공간의 텅어리들이 외부로 확장되어 표현하였다. 개인의 감정의 외부로 드러남에 따라 작아지고 다시 들어가자 하는 감정을 표현하였다. 감정의 표출의 욕망은 외부로 드러나지만 그 표현의 익숙하지 않음을 인지하는 순간 다시 본연의 공간으로 들어가기를 바란다. 외부로 표출되었지만 점점 작아지고 다신 내면으로 숨어버리려 하는 심리를 표현하였다.



【작품 6】 crack-11

【작품 6】 crack-11

크 기 : 가변크기, 영상 재생 시간: 1분

재 료 : 단채널 비디오 (빔 프로젝터)

제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 프레쉬 2D 컴퓨터 프로그램을 이용하여 검정색 선들의 움직임을 영상으로 만들어 준다.
- 2) 영상의 선 움직임들에 오디오 편집기를 이용해 일상에서 녹음한 소리를 넣어 편집한다.
- 3) 전시장의 크기에 맞추어 벽면에 빔 프로젝터를 이용하여 투사한다.
- 4) 작품 양끝에 두께 5mm 검정색 테이프를 이용해 **【작품 6】** crack-7과 **【작품 4】** crack-6에 연결을 시켜준다.

본 작품은 공간과 감정의 이동이라는 주제로 표현하였다. 영상은 다양한 크기의 검정색의 가상의 틈의 움직임을 보여준다. 상하좌우로 제각각의 크기의 틈들이 저마다의 일상의 생활의 한 부분의 소리들을 담고 움직인다. 빠르게 지나쳐가는 현대사회에서 가벼운 관계는 너무나도 쉽게 접할 수 있는 모습이다. 우리는 그렇게 만들어진 관계와 정보 앞에서 너무나도 나약할 수밖에 없다. 가깝지만 가깝지 않은 관계들과 진실하지 않은 것의 혼합들이 가벼우면서 복잡한 상황과 감정들로 나타난다. 모호한 관계, 변화된 감정, 왜곡된 정보, 알지만 알지 못하는 것에서 오는 긴장, 불안감, 공포, 찝찝함, 혼선 등. 그렇게 그 끝을 알 수 없는 우주 공간처럼 다시 확장과 변화가 반복되어 발생한 감정들이 끊임 없이 또 다른 상황과 닫힌 감정, 관계를 만들어 낸다.



【작품 7】 들어진 상자

【작품 7】 틀어진 상자

크 기 : 가변크기, 소리 재생 시간: 2분 30초

재 료 : MDF합판, D.C.모터, 베어링, 타임벨트, 전산볼트, 단채널 오디오(스피커), 수성 페인트

제작연도 : 2016

제작과정 :

- 1) 두께 9mm의 MDF합판을 직소 그라인더를 사용하여 재단하고, 에어타카와 목공본드를 사용하여 500x500x1600(mm)의 나무상자를 만든다.
- 2) 제작된 나무 상자의 모서리와 정방향의 반대편 모서리의 단면을 17도의 각도로 30cm 간격으로 두 번 톱을 이용하여 자른다. (이때 틀어지는 것에 유의한다.)
- 3) 이렇게 잘려진 3개의 상자 형태에 전산볼트와 베어링을 사용하여 위 아래 상자의 움직임은 고정시키고 가운데 상자의 회전을 가능하게 와서와 볼트로 베어링의 위 아래, 중앙을 고정한다.
- 4) 중앙의 회전하는 상자의 전산볼트와 상자의 아래 고정 부분에 타임벨트를 이용하여 D.C.모터와의 연결을 한다.
- 5) 연결된 D.C.모터를 아래 상자의 윗판 부분에 스크류 나사를 사용하여 고정시킨다. 고정된 D.C.모터에 SMPS를 연결하고 전압을 낮춰 속도를 조절한다.
- 6) 완성된 회전하는 나무상자에 거친 부분과 모서리를 샌드페이터를 사용하여 곱게 정리하고, 에어 스프레이건을 이용하여 검정색 수성 페인트를 칠한다.
- 7) 완성된 나무 상자의 밑 부분에 일상에서 수집, 녹음한 소리를 스피커를 넣어 들리게 한다.

본 작품은 비틀어져 회전하는 상자와 일상의 소리로 표현하였다. 3개의 비틀어진 상자가 회전하며 소리를 들려준다. 상자는 어느 순간 하나의 상자로 되듯 정렬되었다 틀어졌다를 반복하며 소리도 그에 맞춰 반복적인 조율은 한다.

움직임과 소리는 줄다리를 하듯 율동을 한다. 감정이라는 것은 정확한 형태로 보이지 않는다. 틀어진 상자가 다시 틀어지지 않은 형태로 반복하여 움직이는 것은 감정의 변화를 표현하며, 회전할 때 들리는 소리의 생성과 소멸은 어떠한 감정이 생겼다 없어짐을 표현한 것이다.



【작품 8】 흔들리는 빛

【작품 8】 흔들리는 빛

크 기 : 가변설치

재 료 : MDF판넬, DC모터, 베어링, 전산볼트, SMPS, 트위타이머, 수성페인트, LED조명

제작연도 : 2016

제작과정 :

- 1) DC모터에 SMPS를 연결하여 전압을 조정한다.
- 2) DC모터가 연결된 SMPS에 트윈타이머를 연결하여 좌우회전을 하고 일정 간격의 시간을 두고 회전축의 변화를 주도록 한다.
- 3) 연결된 DC모터에 베어링을 연결하고 그 베어링에 알루미늄 막대를 이용해 LED조명을 글루건을 이용해 부착하고 내구성을 위해 케이블 타이로 고정한다.
- 4) 전원을 연결하여 모터의 좌우 회전을 확인하고 LED 조명에도 전원을 연결한다.
- 5) 전시장 벽면에 규격 30x30 (mm)의 각목을 이용하여 둥그런 벽면의 틀을 잡는다.
- 6) 벽면에 제작된 틀에 두께 3mm의 MDF합판을 이용해 마감한다. 마감한 벽면을 직소 그라인더를 이용해 다양한 두께의 홈을 내어 절단한다.
- 7) 마감된 벽면 안쪽에 DC모터가 장착된 LED조명을 각목을 이용하여 틀을 잡고 고정한다.

본 작품은 작은 틈들 사이에서 좌우로 움직이는 빛들을 표현하여 어느 한순간도 마무를 수 없는 감정을 나타낸다. 세 개의 각기 다른 크기의 틈에서 새어져 나오는 빛은 일정한 간격을 주고 좌우로 움직이며 바닥에 빛의 변화를 보여준다. 빛은 어느 순간 겹쳐졌다. 흩어지는 빛들의 움직임들은 어느 한곳에 머무르지 못하는 불안함 감정들을 표현한다. 우리의 감정은 어느 한 곳에 머무를 수 없음을 표현하였다.



【작품 9】 틈을 걷는, 바라보다.

【작품 9】 틈을 걷는, 바라보다.

크 기 : 5000x6600x2440 (mm), 영상 재생 시간: 21분 20초

재 료 : MDF판넬, 각목, 수성페인트, 강화유리, 리어스크린 필름, 단채널 비디오(빔 프로젝트), 단채널 오디오(스피커)

제작연도 : 2016

제작과정 :

- 1) 디지털 카메라를 이용해 일상의 거리를 촬영한다. 1인치 시점으로 촬영을 하며 거리를 걸어가며 사람들이 나타나면 골목이나 어두운 위치로 숨어 촬영을 한다. 이를 반복하며 촬영한다.
- 2) 전시공간의 크기에 맞추어 구조물을 제작한다. 규격 30x30(mm)의 각목으로 타원의 구조물의 틀을 에어타카와 목공용 본드를 이용하여 제작한다.
- 3) 제작된 틀에 두께 9mm, 3mm의 MDF합판을 이용해 에어타카와 스크류나사를 이용하여 벽면을 만들어 고정한다. (이때 구조물의 안쪽 중앙은 비워 둔다.)
- 4) 고정된 벽면의 합판과 합판 사이에 헨디코트를 사용하여 층을 없애는 작업을 한다.
- 5) 헨디코트 작업을 한 후에 거칠어진 면을 곱게 갈아주는 샌드페이퍼 작업을 한다.
- 6) 구조물이 완성되면 벽을 고정할 때 비워둔 공간에 각목을 사용하여 두께 5mm, 규격 600x2000(mm)의 강화유리를 구조물 사이의 정면을 향하게 하여 고정 시켜준다.
- 7) 강화유리에 투명 리어스크린을 사용하여 물을 뿌린 뒤 기포가 생기지 않게 밀면서 붙여준다.
- 8) 고정된 구조물과 벽면에 롤러 브러시를 사용하여 검은색 수성페인트를 바른다.
- 9) 모든 작업이 끝나면 구조물 안으로 들어가 빔 프로젝트를 사용하여 촬영, 편집한 영상을 리어스크린에 투사하여 구조물 사이의 정면, 배면에서 영상이 잘 보이도록 맞춘다.

본 작품은 6m의 거대한 구조물사이의 틈에는 어디론가 걷고 있는 이가 있다. 1인칭 시점의 화면에서 보여 지는 영상은 익숙한 공간에서 느끼는 안정감과 낯선 공간에서 길을 잃은 불안감이 반복되며 시간의 흐름으로 인해 가볍게 잊혀진 감정을 표현하려 한다. 그 거대 구조물 사이에 다가가지 못하고 언제나 바라보는 관람자로서 입장이 되는 공간이다. 구조물의 영상이 보이는 곳은 한군데 이다. 영상이 보이는 곳에 서면 반대편이 보이지 않지만 영상이 보이지 않는 곳에서는 반대편이 보이게 된다. 그래서 두 사람이 구조물을 사이에 두고 서로 반대편에 서게 된다면 한쪽에서는 영상을, 한쪽에서는 영상을 바라보는 사람을 보게 될 것이다. 이는 서로 바라보고 있지만 결코 서로에 대해 다가갈 수 없음을 표현하였다.



【작품 10】 확실하지 않은 이야기

【작품 10】 확실하지 않은 이야기

크 기 : 500x2000x500 (mm), 영상 재생 시간: 5분 40초

재 료 : MDF합판, D.C.모터, 베어링, 전산볼트), 단채널 오디오 (스피커),
단채널 비디오(LCD패널), 수성페인트

제작연도 : 2013

제작과정 :

- 1) 디지털 카메라를 사용하여 본인의 말하는 입을 촬영한다.
- 2) 두께 9mm의 MDF합판을 직소 그라인더를 사용하고500x2000x500 (mm)의 규격에 맞추어 재단하고, 에어카타와 목공본드를 사용하여 나무 상자를 제작한다.
- 3) 나무상자의 밑 부분을 150mm간격으로 200x300(mm)의 구멍을 직소 그라인더를 사용하여 뚫어 놓는다.
- 4) 나무 상자 밑 부분의 구멍을 통해 두께 9m, 길이 1800mm의 전산볼트를 나무상자에 넣어 수평으로 눕도록 하여 150mm높이로 베어링을 중간 중간 너트를 사용하여 고정하고 회전할 수 있도록 제작한다. 회전하는 전산볼트에 타원의 합판을 각도가 각기 다르게 3개 고정하고, 전산볼트의 뒤 끝부분에 D.C.모터를 고정하여 회전을 시킨다.
- 6) 나무상자의 앞부분의 판의 목공 드릴날을 사용하여 중앙을 10mm의 구멍을 뚫는다. 그 구멍의 반대편 안쪽에 LCD 패널을 스크류 나사를 사용하여 고정시킨다.
- 7) 고정된 LCD 패널의 플레이어에 촬영한 영상을 넣는다.
- 8) 완성된 나무 상자의 외부를 샌드페이퍼로 정리하고 에어 스프레이건을 사용하여 검정색 수성페인트를 칠한다.
- 9) 나무 상자의 앞면의 구멍 안쪽에 단만경을 고정시켜 반대편 영상이 구멍을 통해 크게 보일 수 있도록 한다.

본 작품은 2m의 상자의 공간속에 말하는 입술 앞을 가리며 아래위로 교차되어 움직이는 3개의 원들이 내가 말하는 이야기를 방해 한다. 1cm의 구멍으로 보게 되는 이야기는 온전하지 않은 전달력을 가지며 채워지지 않은 호기심만을 남기게 된다. 우리가 누군가와의 대화에서 모든 것을 기억하지 못하고 쉽게 잊혀지는 이야기들에 대한 찝찝함을 느낀다.



【작품 11】 16개의 상자

【작품 11】 16개의 상자

크 기 : 가변설치, 영상 각 재생 시간: 1분 30초

재 료 : 단채널 비디오 (5개), 디박스 플레이어 (5개), MDF 합판, 투명 아크릴, 수성페인트, 검정테이프

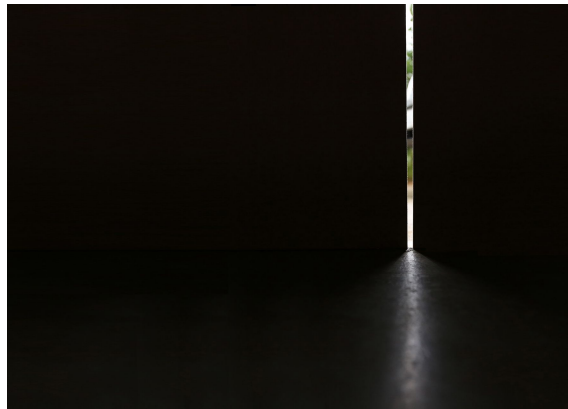
제작연도 : 2016

제작과정 :

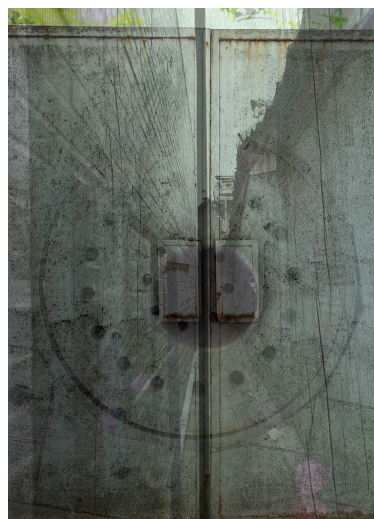
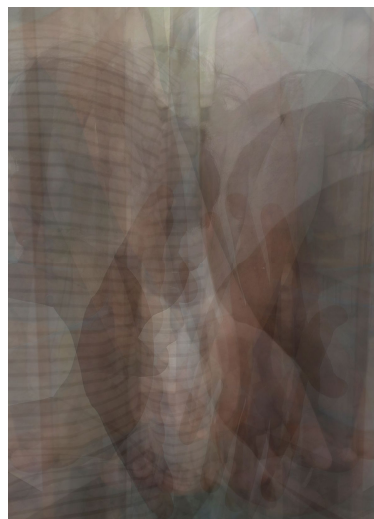
- 1) 3D 영상 제작 컴퓨터 프로그램을 사용하여 기하학적 형태를 제작하여 형태들이 회전, 떨어짐, 부딪힘, 떨림 등의 움직임을 통해 일상의 소리들이 커졌다 작아졌다는 반복하게 제작한다.
- 2) 두께 9mm의 MDF 합판을 직소 그라인더를 사용하여 16개의 상자를 제작한다.
- 3) 총 5개의 상자안쪽에 45도의 각도로 3mm 홈을 톱으로 끊어 낸다. 이때 상자 윗부분의 공간을 50mm 남겨 놓는다. 그리고 앞쪽 판에 10mm두께의 홈들을 뚫어 놓는다.
- 4) 상자안의 홈에 투명 아크릴 판을 끼워 넣는다.
- 5) 아크릴 판위 50mm 넓이의 공간을 합판을 사용하여 막는다. (이때 막는데 사용하는 합판의 중앙 부분에 LED 패널의 크기만큼 직소 그라인더를 사용하여 재단해 놓는다.
- 6) 재단된 안쪽 판 위로 LED 패널을 스크류 나사를 사용하여 고정시키고, 디박스 플레이어와 스피커를 연결한다. 연결된 플레이어에 제작된 영상을 넣어 영상이 LED패널을 통해 플레이되면 45도의 각도로 끼워진 투명 아크릴 판에 투사되게 되면 나무 상자의 앞쪽의 구멍을 통해 감상할 수 있게 한다.

본 작품 속 점점 확장되는 16개의 상자들은 일상의 소리의 변화로 인해 영상에서 보여지는 것과 같이 감정의 불안함을 표현하였다. 가장 큰 상자부터 5개의 상자 안에는 영상으로 된 톱의 움직임이 있다. 그 움직임들은 소리를 내어

나타나고 다시 사라짐이 반복된다. 상자들의 소리는 주변에서 들을 수 있는 일상의 소리와 소음이다. 어디서든 들을 수 있는 그러한 소리들은 언제나 들리면서 금방 잊혀지고 만다. 우리가 내는 소리일 수 있음에도 우리는 그 소리들을 귀찮은 존재로 느낄 때도 있다. 끝없는 반복의 파편들을 만들고 사라진다.



【작품 12】 7개의 틈 (상단부터 Ⅲ, V, I)



【작품 12】 7개의 틈 (좌측상단부터 IV, VII, II, VI)

【작품 12】 7개의 틈

크 기 : 300x450 (mm),
재 료 : 캔버스 인화 (7개)
제작연도 : 2016

제작과정 :

- 1) 디지털 카메라를 들고 거리에서 볼 수 있는 일상생활의 모습이나 틈을 촬영한다.
- 2) 디지털화 된 이미지를 2D 컴퓨터 편집 프로그램으로 이미지의 겹침, 일상의 가상 물체, 어둠 깊이, 틀어짐, 틈을 이용하여 편집한다.
- 3) 편집된 이미지를 캔버스 인화를 한다.
- 4) 캔버스 뒤쪽에 와이어 줄을 스크류 나사를 이용해 고정한다.

본 작품은 흔히 볼 수 있는 어느 사이의 틈을 편집과 수정을 통해 본인만이 느끼는 틈의 구조로 표현하였다. 틈은 어디에서든 보여지며 그 형태는 다양하다. 어느 순간 무심코 바라보는 틈에는 무엇이 있을지 알 수 없는 호기심, 불안, 긴장감 등을 느끼게 된다. 그 곳에는 무엇이 있을까? 7개의 사진은 각각 다른 이미지를 표현하지만 그 각자의 틈을 보여준다.

Ⅲ. 결 론

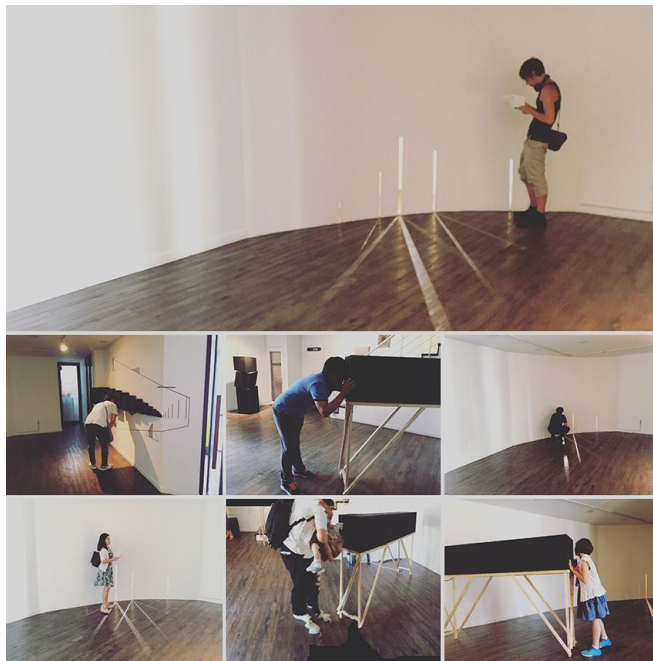
본 논문은 통신과 디지털 매체 등의 비약적인 발달과정에서 발견되는 긍정적인 면과 부정적인 면이 동시에 나타날 수 있음을 살펴보았다. 다른 사람과 직접 만나고 관계를 맺어왔던 생활이 발달된 매체에 의해 인터넷을 통한 간접적인 관계로 대체됨으로서 나타나는 소통의 부재를 살펴보았다. 본인의 감정 변화를 중점으로 내면심리를 표현하려 하였다. 이를 통해 인간의 내면심리의 변화는 내면의 억압된 심리 상태에서 비롯되었으며 외부로부터의 구속보다 오히려 내면세계에서 발생하는 심리적 갈등이 더 큰 요소로 작용하고 있음을 알 수 있었다.

이와 같이 현대사회는 매체의 발달로 인해 발생한 관계의 부재가 자아의 내면 심리에 부정적인 영향을 주며, 이러한 모습을 본인 작품속의 틈으로 표현 하였음을 서술하였다. 본 연구에서 ‘틈’의 생성은 열린 관계의 시작이며, 타인과 의 관계에서 오는 불안정한 심리를 완화시키는 역할을 할 수 있다는 것과 자아 심리 표현으로써의 의미를 지니고 있음을 밝혔다.

이러한 틈은 본인의 관계에 대한 경험과 수집 그리고 재배치의 과정을 거치며 느꼈던 내면의 심리를 작품속의 다양한 틈의 모습과 그 틈 속에 자리 잡은 빛과 소리를 통해 은유적으로 표현되었다.

마지막으로 관람자의 영역에서 고찰하고, 작품이 관람자와 함께할 때 더 나은 완성도를 보여 줄 수 있고 더 다양하게 해석 될 수 있다는 것을 알 수 있었다. 떨어져 있는 틈을 통해 감정을 관계의 부재와 모호한 관계를 연결해 주는 틈이라는 주제로 닫힌 감정과 가벼워진 관계에 대해 출발한 작업 행위는 본인의 작품을 통해 관람객들은 다양한 의미와 해석이 가능성과 능동적인 자세로 감상할 수 있기를 기대한다.

참 고 도 판



【도판 1】 ‘그 반대편의 일들...’ (석사학위청구전)

참 고 문 헌

1. 단행본

- 정인석 저, 『의식과 무의식의 대화 : 융의 분석심리학을 중심으로』, 대왕사, 2008
- 유영희 저, 『실내디자인을 위한 빛 디자인』, 기문당, 2010

2. 번역본

- D.리스먼(Daved Riesman) 저, 『고독한 군중』, 권오석 역, 홍신문화사, 2009

3. 학술논문

- 조희경, 「칼 융의 페르소나를 중심으로 한 무용창작작품 ‘타인의 굴레’에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2014
- 양희, 「인체기호를 통한 성(性) 표현과 소통에 관한 연구」, 홍익대 회화과 석사논문, 2008
- 정연주, 「투시적 공간을 통한 기하학적 추상연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 미간행, 1991
- 신동업, 「M.Buber의 만남의 사상이 정보화사회 인간관계에 주는 교육적 의미」, 목포대학교 대학원 : 교육학과 교육철학전공 박사학위 논문, 2005,
- 윤다교, 「틈의 이미지를 이용한 조형적 표현」, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2015

4. 학술지

- 홍승대, 『디지털공간에 있어서 빛의 특성』, 디자인학연구 통권 제 50호 Vol.15 No.4, 2002

5. 홈페이지 및 기타

- 네이버지식백과, <http://terms.naver.com>
- 두산백과사전, <http://www.doopedia.co.kr>
- 위키백과사전, <https://ko.wikipedia.org/wiki>
- 고려대민족문화연구원, 『고려대 한국어 대사전』, 2009

ABSTRACT

Study of inner psychological expression through space

- Focused on my work -

Lee, Myoung-Sup

Dept. of Plastic Art

Graduated School of Plastic Arts

Sungshin Women's University

In modern society, human beings can not be free from others because the relationships with others have a great influence on the individual value of existence. People can't live alone and they confirm their own existence and value by establishing relationships with others, and inhibit their own desire or instinct by forming interdependent relationships with one another so as not to be against set rules and norms of society. Accordingly, people have their social lives while controlling their emotions in a way that society desires.

I expressed this inner psychology through the space, gap, in

my work metaphorically. The suppressed instinct, like the gap in my work, was perceived as the minimum boundary in the relationship between myself and society. Control of emotions that do not want to be outside of norms change the relationship with others into a superficial, light relationship. The gap in the space in my work carries a criticism of this changed relationship.

The purpose of this study is to examine the reason why inner psychology from relationships emerged in modern society. Based on this, I analyzed the gaps of space in my work and the meaning of light and sound in the gap.

□□ This is a study on my work process consisting of three chapters.

□□ Chapter I describes the purpose and method of research on my work.

In Chapter II, the background of my work, the concept and meaning of the psychological gap regarding the human consciousness and unconsciousness that are hidden in changes of inner psychology due to social activities and the gaps expressed in my works. Secondly, I described the consciousness, the unconsciousness, the closed and lighter relationships through the gap based on my work, and the contents and the expression method of the inner psychological element appearing in the sound of the gaps, light and darkness and movement for the study of work expression. Third, the

work process, techniques, materials, and intentions were analyzed separately for the analysis of the work.

In Chapter III, conclusion, I summarized the study and sought for directions to improve my work in the future.