



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

김 성 복 교수지도
석사학위 청구논문

기억 속 사물의 재현적 표현에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 인 옥

기억 속 사물의 재현적 표현에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 성 복 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2012년 12월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

이 인 옥

인 준 서

이인옥의 석사학위 논문을 인준함

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

사람들은 빠르게 급변하는 소비사회의 시간 속에서 살아가고 있다. 그 시간 속에 묻혀 앞만 보고 달려가는 반복되는 생활에 길들여져 가고 있다. 예술은 지금 우리가 살고 있는 현 시대의 참모습과 그 속에 살고 있는 인간의 정체성을 일깨워 주는 기능을 해왔다. 반복되는 시간 속에 묻혀 살아가는 사람들 사이에서 무심코 지나 칠 수 있는 것들에 대해 비판적이거나 혹은 창의적인 시각으로 이야기를 해 왔다. 본인 또한 그 시간 속에 살아가는 한 사람으로서, 우리가 살아가고 있는 급변하는 소비사회의 내면(內面)에 잠재된 기억들을 작업의 실마리로 삼고자 한다.

본 연구는 동시대를 살아가고 있는 그들의 잠재된 기억에 대한 사물들의 이미지를 재현하는 것에 중점을 두었다. 그리고 작품 안에 담긴 본인의 이야기로 사람들과 작품의 공감대를 형성하고자 한다.

이러한 본인 작품의 조형화 과정에 관한 연구인 본 논문은 모두 3장으로 구성되어있다.

제 1장 서론에서는 본인 작품의 주제인 ‘기억 속 사물의 재현’에 관한 연구목적과 연구 방법을 제시하였다.

제 2장 본론에서는 작품의 형성 배경과 표현 방법 및 내용에 관한 분석을 서술하였다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용을 정리하고, 앞으로 더욱 연구해야할 과제를 서술하였다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 작품의 형성배경	2
2. 작품의 표현방법	6
(1) 기억 속 사물들의 이미지 표현	6
(2) 사물 이미지의 상징적 표현	10
3. 작품 분석	14
III. 결론	35

참고 문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] Reminiscence(레미니슨스)no1, 2011	15
[작품 2] Reminiscence(레미니슨스)no2, 2011	18
[작품 3] Reminiscence(레미니슨스)no3, 2011	21
[작품 4] Reminiscence(레미니슨스)no4, 2011	24
[작품 5] Reminiscence(레미니슨스)no5, 2011	27
[작품 6] Reminiscence(레미니슨스)no6, 2011	29
[작품 7] Reminiscence(레미니슨스)no7, 2011	31
[작품 8] Reminiscence(레미니슨스)no8, 2011	33

I. 서 론

빠르게 흘러가는 시간 속에서 사람들은 지나간 시간을 되돌아보는데 익숙하지 않다. 다람쥐 쳇바퀴처럼 돌아가는 시간들의 반복선상에 있는 많은 사람들은 대중에 휩쓸려 살아간다. 이러한 구조 속에서 많은 사람들은 개성을 잃어가고 급변하는 시간에 순응하며 대중문화의 홍수 속에 정체성 없이 살아가게 된다.

본인은 위에서 언급한 현 사회의 성격을 바탕으로, 사람들이 잊고 살았던 사물이나 어린 시절 추억의 사물들을 통하여 반복되는 일상에 잊고 지냈던 사람들의 잠재된 기억을 이야기를 재현시켜주고자 하는 것이 본인 작품의 목적이다. 위의 의미를 토대로 주제를 ‘기억 속 사물의 재현’ 이라고 정하였다.

본 연구에서는 여러 사물들의 재현을 통해 사람들의 기억에 잠재되어 있던 기억들을 재현시켜 주고자 한다. 여러 사물들의 재현을 통해 고찰 하는 것으로 하여 그 의의를 두고자 한다.

작품을 창조하고 감상하는데 있어 과거의 경험이나 기억 그리고 인간의 미묘한 심리과정은 큰 비중을 차지한다¹⁾고 독일의 미술비평가·예술심리학자 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904~2007)말했다. 이와 같이 본인은 이러한 현 사회 사람들의 유년시절에 이야기와 본인의 시각을 함께 공유하고자 한다. 이에 연구방법은 기억 속에 존재하는 사물들에 대해 탐구하고 본인과 관람자들의 연관성 있는 소재들을 바탕으로 제작한 본인 작품의 제작의도와 표현 방법 등을 분석하는 것이다.

1) H.Read, 「도상과 사상」, 김병일(역), 열화당, 1982, p140.

II. 본 론

1. 작품의 형성 배경

우리가 살고 있는 현 사회는 빠른 산업화와 디지털 화를 통해 많은 발전을 해왔지만 사람들은 자신이 알지도 못하는 사이에 소통하는 법을 잊고 살게 됐다. 빠르게 흘러가는 시간 속에서 내일을 위한 오늘을 사는 삶이 정당인양 사람들은 타인보다 더 앞서 나가기 위해 많은 시간을 소비한다. 그 시간 속에는 사소한 기억들과 많은 추억들도 함께 묻혀 있다. 가끔은 빠르게 흘러가는 시간의 찰나에 일상²⁾ 안에서 사람들은 어떤 사물이나 말 등을 통해 삶의 잠재된 기억들을 떠올릴 때가 있다. 하지만 이런 상황에서도 사람들은 항상 빠른 것을 추구하고 남들보다 한걸음 더 앞서 나가길 원한다. 그로 인해 현 사회는 많은 발전을 해왔지만 뒤돌아보면 아쉬움이 남는다.

본인은 이런 사회 속에서 성장해온 많은 사람들이 지나치게 되는 유년시절 사물들의 재현을 통해 많은 사람들에게 기억을 다시 고찰 해보고자 한다. 그 안에 잠재되어 있는 순수했던 기억에 존재하는 많은 사람에 대한 이야기들을 꺼내어 보고자 한다.

본인의 유년시절에는 아버지의 부재와 어머니의 경제활동으로 인한 빈자

2) ‘일상’이란 무엇을 의미하는가? 한스 페터 투른(H. P. Thurn)에 의하면 어원학적으로 볼 때 ‘일상’(Alltag)이란 개념은 그리스어 ‘카테메란’(Catemeran)과 라틴어 ‘코티디아누스’(Cotidianus)로 부터 유래하였는데, 그 뜻은 매일 ‘반복적인 것’을 의미한다. 이것은 한문의 ‘日常’(일상), 늘 되풀이되고 반복되는 하루하루란 뜻과 일맥상통 한다.

최종욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000, p171

리가 있었다. 그 빈자리를 채워준 기억 안에는 할머니와 맑고 순수했던 친구들과 바로 나 자신이 있었다. 사람들은 살면서 누구나 정신적 빈곤함을 경험 한 적이 있을 것이다. 현 사회에서는 사람들의 그 빈곤함에 대한 관심보다 소외와 따돌림, 우울증, 자살과 같은 사회문제가 팽배하고 있다. 이런 현 사회의 문제점을 바탕으로 사람들에게 순수했던 유년시절 기억의 사물들을 재현함으로써 사람들 안에 자리 잡고 있는 순수했던 추억과 그 안에 존재하는 사람들과 소통하며 살아왔던 그때의 기억을 다시 재현하고자 한다.

과거에는 예술 작품이 ‘모방’의 범주에 머물러 있었다. 이데아(Idea)의 그림자인 자연과 사물의 모방, 그래서 예술 작품은 그 모방의 결과물이었다. 대상에 대한 충실한 모방과 대상의 가장 완벽한 재현 등이 예술 작품을 평가하는 중요한 기준이었다. 그러나 ‘모방’이란 예술의 보편성이 의문시되면서 ‘표현’이나 ‘상상’, ‘상징’ 등의 개념들이 예술 정의의 새로운 근거로 제시되었다. 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930~2004)에 따르면 주어진 한 작품의 의미는 저자가 그 작품 안에 부여했다고 믿는 의미와 서로 일치하지 않는다고 한다. 그것은 작품과 해석자의 관계에 달려 있으며 감상행위는 한 작품에 내재되어 있는 의미체계를 읽는 것 이상의 능동적인 생산행위를 요구하기 때문이다. 따라서 작품은 완성되는 순간부터 예술가의 개인적인 층위에서 의사소통의 사회적인 층위로 이행된다고 볼 수 있다. 이렇게 미술이 능동적인 읽기(해석)의 위치에 놓여 있다는 것은 미술이 인간 문화 내에서 어떤 구체적인 의미체로 놓여있으며, 그 의미는 문화적 테두리에서 포착되어야 한다는 얘기이다. 미술의 이러한 소통방식은 의사소통의 규칙에 따른다고 볼 수 있다.³⁾

이처럼 본인은 유년시절 기억의 사물에 재현을 통해 사람들이 가지고 있

3) 유혜경, 「기호로서 오브제의 소통에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위 논문 2010, p69

던 기억을 능동적으로 이끌어 낼 수 있는 기회를 마련해보고자 유년시절과 관련된 사물들을 기호로서 사용하였다. 기호는 정보를 전송하고, 한사람이 알고 있는 무언가를 다른 이들이 알 수 있도록 말하거나 가르쳐 주기 위해 사용된다.⁴⁾ 본인의 작품에 재현된 사물들 안에 사람들이 가지고 있던 유년 시절의 기억을 상기함으로서 잊고 있었던 사람들과의 소통이나 관계 안에서 오는 온기를 다시금 느껴 보고자 한다.

본인은 이를 바탕으로 여러 사물들의 재현을 통해 그들이 가지고 있던 기억을 연상 해낼 수 있는 기호를 표현하고자 하였다. 사람들은 예술과 사물의 어떤 시각 속에서 자라 왔고, 두 눈에 상당히 자연스러워진 선과 색의 장식에서 어떤 다른 세계, 다른 사회를 발견할 것이다.⁵⁾ 사람들은 익숙하게 경험해왔던 것들에 대해서 새로운 자신을 볼 수 있을 것이다. 무의식이라는 것은 단순한 과거지사(過去之事)의 창고일 뿐 아니라 미래의 심적 상황을 어렵해서 헤아리고 보다 폭넓은 사고의 가능성을 열어줄 수 있는 것이라는 것을 알게 되었다.⁶⁾이를 바탕으로 본인이 생각하는 사람들의 유년시절에 사물들을 재현하여 사람들의 기억 안에 존재하는 기억의 이야기를 상기시킬 수 있는 기호로서 표현하고자 하였다. 또한 작품을 통해 잊고 있던 유년시절의 이야기를 함께 공유 할 수 있도록 하는 것이 본인작품의 목적이다.

2. 작품의 표현 방법

라이프니츠(Leibniz, 1646 ~ 1716)의 모나드는 우주의 전 역사를 자신 속에 관념으로서 자발적으로 비추는 능력을 갖는다고 하여, 이 능력을 표현이

4) Umberto Eco, 「기호:개념과 역사」, 김광현 역, 열린책들, 2000, p33
5) Roger Bordier, 「현대미술과 오브제」, 김현수 역, 미진사, 1999, p100
6) Carl Gustav Jung 외 「인간과 상징」, 이윤기 역, 열린책들, 1996, p38

라 불렀다.⁷⁾ 무엇인가를 표현한다는 것이 원칙적으로 공동체적 삶에 근거를 두고 소통을 전제로 이루어지는 일종의 지향행위임을 감안 한다면 그것은 필연적으로 그 문화의 범위 내에서의 문법 내지 기호를 포함하게 된다.

이를 토대로 본인의 작업 영역에 사물들은 그것이 우리에게 어떤 형태로든 기호의 도구로 쓰인다는 것을 전제하고 있다. 그것은 우리의 지각 앞에 놓이는 순간부터 어떠한 형태로든 의미를 생산하기 때문이며, 그것은 사람들의 경험에 의한 다의적(多義的) 속성이 어떤 문맥을 형성하기까지 열린 상태로 머물러 있게 할 것이기 때문이다.

사람들의 경험은 축적되면서 일정한 지식 관점에서 재인식 될 수 있는 그런 세계만이 의미 있는 세계가 된다. 사람들은 낯선 것에 대해 이미 갖고 있는 일련의 지식으로 구체화 하거나 무시해 버리는 경향이 있다. 하지만 인간은 개연성(probability)의 세계에 살고 있다.⁸⁾ 본인은 이를 바탕으로 사람들의 기억을 이끌어 내기 위해 개연성이 있는 동시대의 기억 속에 존재하는 사물들을 재현하거나 제시하여 서로의 이야기를 상기시켜줄 수 있는 작품을 만들고자 시도 하였다.

본 연구의 주제는 현시대를 살아가는 본인과 관람자들의 유년시절에 잠재되어 있는 순수했던 기억들의 사물들을 고찰하는 것에서 시작되었다.

(1) 기억 속 사물들의 이미지 표현

빠르게 변화하는 현사회 안에서 본인은 사람들의 순수한 기억의 이미지에 관련한 표현의 소재로서 유년시절의 기억이 많이 남아 있는 사물들을 차용 하였다. 여기서 유년시절은 사람들의 기억에 많은 부분을 차지하고 있지만

7) 임석진 외 편저, 「철학사전」, 2009, 중원문화

8) D.M.Rasmussen, 「상징과 해석」, 장석만 역, 서광사, 1991, p20

사람들이 살아오는 과정 속에서 다른 기억들에 쌓여 잠재되어 있는 부분이 많기 때문에 잠재된 기억을 이끌어 낼 수 있다는 점에서 가장 탁월할 것이라고 생각하였다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)는 과거의 한 장면이 형상으로 나타나며 이러한 형상들은 자유롭게 선택할 수 없고, 그것들은 그대로 우리에게 주어진다고 했다. 이것은 주어진 형상들이 의도적이 아닌 감각과 마주침으로서 찾아진다는 의미로 감각이 소생시키는 진정한 과거의 이미지들인 것이다.⁹⁾ 과거 기억이란 내적 무의식 속에 잠재되어 있다가 감각에 의한 우연한 기회로 인해 다시 재생되는 것이다. 잠재되어 있던 과거의 경험이 현재의 감각과 과거의 감각에 유사성에 의해 자극받고 다시 떠오르는 것이다. 본인의 작품 속에서 드러나는 사물들의 이미지는 유년시절 순수했던 기억에 존재하는 사물들의 외피를 재현해 놓은 것 들이다. 유년시절의 경험 안에 축적된 기억들의 사물들이 기호화 되어 삶 속에 자리 잡은 사물의 의미에서 탈피해 그들이 가지고 있던 내면의 기억들을 상기시키는 다양한 의미를 갖는 역할로서 사물들이 재현되었다.

우리가 살고 있는 현 사회는 사람들의 소외와 관심에 결여, 나만 잘살면 된다는 이기주의가 팽배해 있다. 유년시절을 떠올려 보면 돌맹이 하나만으로 행복해 했고, 막대기 하나만 휘두르며 놀아도 웃을 수 있었던 기억들이 남아있다. 하지만 사회가 발전하고 과학이 발전해 갈수록 사람들은 혼자 노는데 익숙해지고 나 자신만 아는데 집중했다. 그럴수록 사람들의 관계는 각박해지고 사람들과 소통하는 법을 잊고 살아왔고 그로인한 사회 문제가 많이 발생되고 있다.

본인은 이런 사회 현상들을 바라보며 유년시절의 기억들이 떠올랐다. 누

9) Gilles Deleuze, 「프르스트와 기호들」, 서동욱·김충민 역, 민음사, 1997, p144

구에 기억 속이나 존재하는 유년시절 사물들의 재현을 통해 사람들의 내면에 있는 순수성을 상기시키는데 중점을 두었다. 그들의 기억에 있을 법한 사물을 제시하여 그것을 보고 회상을 할 수 있는 기회를 마련하고, 유년시절 자신의 특정 기억을 야기 시키는 대상들에 외피를 통해 기억을 되 집을 수 있는 기호로서 표현해보고자 했다.

본인의 작품에 제시된 사물들의 이미지는 유년시절의 기억이라는 매개물로 엮어진 기억에 실타래다. 사람들의 유년시절은 다양한 이미지를 가지고 있지만 그들의 기억 안에 가지고 있을법한 사물들을 선택하여 재현하였다. 먼저 「작품1」은 어머니의 빈자리를 채워 주셨던 본인의 외할머니가 입고 다니셨던 몸배바지를 화려하고 생생한 색감으로 재현해 보았다. 본인의 경험이 축적된 그 기억은 대상화 된 사물의 이미지가 되는 과정의 연결고리로 우리의 삶 속에 자리 잡은 사물을 하나의 의미에서 탈피시켜 다양한 의미를 갖게 만들 것이다. 「작품2」에서는 유년시절 겨울을 따뜻하게 만들어준 까만 연탄의 이미지를 컬러링을 달리 하여 재현해 보았다. 연탄이 가진 본연의 색은 검정색이지만 그 색이 가진 어두운 느낌에 상징적인 이미지를 감해 흰색의 순수한 이미지를 부각시키고자 하였다. 그리고 흰색은 순수를 뜻하기도 하지만 아무것도 없다는 의미에서 무언가를 받아드림으로써 가득 찰 수 있다는 가능성을 품고 있다¹⁰⁾는 의미이기도 하기 때문에 관람자 나름의 기억에 색을 입힐 수 있는 열린 기억의 이미지를 표현해 보았다. 「작품3」에서는 종이딱지를 재현해 보았다. 동네 아이들과 학년이 바뀐 다 쓴 노트나 방학 때 검사 받았던 일기장을 접어 놓던 그때의 기억을 살려 표현해 보았다. 「작품4」에서는 여자 아이들의 전유물 이었던 공기 돌을 놀이 순서에 맞게 표현해 보았다. 「작품5」에서는 전시장 바닥에 테이핑을 한 작업이 있

10) Hara Kenya, 「白」 이정환 옮김, 안그래픽스, 2009, p78

다. 유년시절 학교 운동장이나 시멘트 바닥에 몽당분필로 그려서 놀았던 ‘사방치기’ 라는 놀이의 이미지를 테이핑 하여 재현해 보았다. 「작품3,4,5」에서는 유년시절 놀이의 이미지를 볼 수 있는데, 그 놀이를 통해 그때의 기억 안에 있던 사람들을 떠올리며 유년시절에 존재하는 사람들과의 소통에 기억을 재현해 보고자 하였다. 「작품6」에서는 실제 유년시절에 사물들의 나열을 볼 수 있는데, 오브제 본연의 이야기들이 하나하나가 될 수 있도록 캔버스에 부착하여 주었다. 캔버스 안에는 각지각색에 색감을 넣어 여러 이야기가 모인 집합처럼 표현해 보았는데, 「작품6」의 오브제들은 유년시절의 기억에 존재하는 많은 사물들 중 대중적인 소재들을 선택적으로 나열해 보았다. 「작품7,8」은 본연의 이미지를 충실히 표현하면서 유년시절 손 안에 들어왔던 작은 사물들을 원래 사물이 가진 작은 사이즈에서 확대시켜 관람자에게 존재감을 드러내면서, 그때 그 시절 기억 안에 존재하는 사물의 존재감을 재현하는 것에 중점을 두었다. 클래스 올덴버그(Claes Thure Oldenburg, 1929~)는 우리의 일상 속에서 생활과 밀접한 오브제를 확대라는 형태의 변화를 통해 평범함 속에서 의미를 부여함과 동시에 사람들에게 신선한 경악과 해학을 불러일으키게 했다. 그는 자신의 작품의 소재로 일상 생활 속의 오브제를 사용하였는데, 이로 인해 우리가 일상에서 잊고 있었던 하찮고 보잘 것 없는 사물에 대한 소중함을 일깨워 주었다. 또한 그것이 삶 속에서 예술의 일부가 된다는 것을 보여주었다. 본인의 작품에서도 유년시절의 작은 사물들의 확대를 통해 그 시절 작은 사물이 가지고 있는 소중함을 일깨워 주고자 하였다.

본인은 위와 같이 유년시절의 사물들의 이미지를 표현하는데 있어 충실하였고, 표현된 이미지 안에 담긴 상징적인 기억들을 상기 시켜주는데 필요한 기호로서 여러 사물들을 제시했다. 대부분의 사람들은 유년시절의 사물들을

지나치게 되면 시선을 고정하게 되는데, 본인은 작품 안에 존재하는 유년시절의 사물들을 통해 누구나 하나쯤 담고 있을 기억을 표현해 보고자 하였다. 그 기억의 재현을 위해 그들 대부분이 공감하는 사물들을 선택해 표현했다. 서로 다른 이름을 가진 유년시절의 사물들이 감각적인 기호들을 만들어 내고, 그 기억 속에 있는 사람들과 소통했던 순수한 기억들이 우연한 만남을 통해 잊고 있었던 이야기를 꺼내어 볼 수 있도록 표현하려 하였다. 이를 위하여 사람들이 해석 가능한 사물들을 재현함으로써 그들과 공감대를 형성하고자 표현하였다. 재현된 사물 안의 기억을 통해 의미 없이 존재하던 사물들은 의미가 있는 대상이 되고 그 이미지를 통해 사람들은 작품에 담긴 자신들의 이야기를 꺼내어 볼 수 있게 될 것이다. 그리고 사물의 재현을 통해 그들의 삶에서 의미 있는 존재와의 소통을 상징하는 사유의 대상으로 의미가 확장 될 것이다.

(2) 사물 이미지의 상징적 표현

예술적인 상징은 대상과 상징이 내면적인 관계를 이룰 때 어떤 해설이나 설명 없이 직접적인 감정에 영향을 미치는 상상될 수 있는 조형세계를 추구할 수 있게 한다. 상징은 단순히 대상을 지시하고 사실을 전달하는 것이 아니라 그것들에 대한 관념을 표현하는 것이며 우리의 기억, 경험, 인상을 바탕으로 이루어진다. 그리고 과거의 경험이 붙어 일으키는 의미와 형식을 상징의 과정을 거쳐 구축하거나 표현할 때 상징은 외부세계와 주체를 연결하는 인식의 형식이 되고, 그 결과로서 상징은 의미를 지시함과 동시에 사유와 존재 사이의 거리를 좁혀주는 도구가 된다.

파울 클레(Paul Klee, 1879~1940)는 “사물의 외양에 나타난 그 이상의 무

엇이 있다는 것을 우리가 깨닫기만 하면 외양의 한계를 넘어선 세계가 우리 앞에 펼쳐질 것이다.” 11)라고 하였다. 본인의 작품에는 여러 사물들이 등장 하는데 그 사물 안에는 유년시절과 관련된 기호적인 상징들이 담겨 있다.

본인의 작업에서 유년시절에 관한 사물들을 재현하거나 나열시켜 사물이 가지고 있는 상징적인 것들에 대해 말해보고자 한다. 예술에서의 상징은 대상을 통해 주체에 내재된 정신세계를 표출하는 역할을 하는데, 그것을 위한 시각적 창조의 방향이 대상의 외부가 아닌 내부에서 찾아 대상이 우리 안에서 일어나게 하는 반응에 중점을 맞추었다.

본인은 유년시절 기억에 존재하는 사물들의 재현을 통해 사람들이 그 사물의 외피를 보고 그 안에 있는 자신의 유년시절에 기억들을 떠올려 자신들이 가지고 있던 유년시절의 순수했던 시간을 되돌아볼 수 있을 것이라 생각한다. 본인의 작업에 재현된 사물들은 유년시절이라는 의미를 기호로서 상징적으로 내포하고 있고 각 각의 사물들에는 유년시절의 순수했던 기억들과 그 순수함을 함께 소통했던 사람들이 함께 존재한다.

본인의 작업 중 유년시절의 놀이에 관련된 사물들이 많이 등장하는데, 단편적인 유년시절의 기억 중 가장 많은 기억을 차지하는 부분이 순수했던 그 시절의 놀이를 함께 즐겼던 사람들이었다. 지금은 과학의 발달과 산업화로 인해 많은 아이들이 서로 소통을 하는 시간이 줄어들고, 어린 아이들은 학원가기에 바빠 홀로 컴퓨터 게임에 빠져 소통하는 법이 퇴화되고 있는 것이 현실이다. 이런 현실 속에서 본인은 유년시절 사람들과 소통하며 지내온 기억이 행복하게 다가 왔다.

프로이드는 ‘지각과 감정은 지금 그 사람에게 일어나고 있는 일에 대한 직접적 경험이다. 한편 기억과 관념은 과거의 경험에 대한 심상이다’ 12)라

11) A.Yape, 「미술과 상징」, 이희숙 역, 열화당, 1979, p58

12) Calvin S. Hall, 「프로이드 입문」, 황문수 역, 한림 미디어, 1999, p88

고 했다. 본인이 말하는 유년시절 기억들은 대부분 본인이 과거에 경험하였던 사물들의 재현을 통해 상징적으로 표현되고 있다. 사람들의 기억은 일직선상에 순서대로 나열된 기억이 아니라 기억의 창고 속에 뒤죽박죽 된 사물과 같은 무시간적인 기억이다. 본인은 유년시절 기억 안에 존재하는 많은 사물들의 나열을 통해 그 시절에 느껴온 기억들을 재현하고자 한다. 기억을 되살리는 기호로서 유년시절과 관련된 사물들을 상징적으로 선택하여 재현하고자 한다.

「작품1」에서는 본인의 유년시절을 함께 해준 외할머니의 몸배바지를 재현하여 할머니에 대한 향수를 상징적으로 표현해 보았다. 실물 사이즈와 형태를 변형하지 않고 본연의 이미지를 표현하는데 충실하였다. 몸배바지에 담긴 본인의 기억들은 유년시절 외할머니와 함께 했던 시간들과 상징적으로 연결된다. 그리고 몸배바지가 가지고 있는 옛 기억과 추억, 그리고 역사적인 의미를 포함하고, 여러 세대를 연결 해주는 유년시절 기억의 매개체로서 충분한 소재라 생각했다. 「작품2」에서는 까만 연탄 재현해 보았다. 연탄이 가진 예전의 이미지는 가난이라는 부정적 이미지였지만 과학과 경제의 발달로 지금은 향수를 불러일으키는 사물의 상징적인 이미지로 변화 하였다. 유년시절의 향수를 불러일으키는 연탄의 이미지에 하얀 컬러링을 선택해 유년시절의 순수한 이미지를 부각시키고자 하였고, 본인의 유년시절에 따랐었던 과거의 경험을 상징적인 기호로서 표현해 보았다. 「작품3,4,5」 유년시절의 놀이를 재현해 보았는데, 현 시대의 게임기를 대신했던 여러 놀이들을 표현해 보았다. 딱지는 상징적으로 남자 아이들의 전유물이었고, 공기는 여자들의 놀이 이미지가 강하였다. 이를 통해 관람자들의 공감을 줄 수 있는 상징적인 놀이로 표현해 보았고, 운동장에 줄을 그어 할 수 있었던 대표적인 놀이인 사방치기를 통해 아무 놀이 감도 없이 재미있을 수 있었던 그때의 기

억들을 상징적으로 나타내 보고자 하였다. 「작품6」에서는 실제 유년시절에 사물들의 나열을 볼 수 있다. 유년시절 배우던 악기를 비롯하여 이불을 쓰고 무섭게 보았던 비디오와 잘사는 친구들이 가지고 있었던 기차모양 연필을 깎는 기계 샤프, 운동회 전부터 단체 연습을 통해 선보였던 소고 등등 유년시절과 관련된 그때 그 시절의 상징적인 사물들을 직접적으로 나열시켜 기억의 재현을 상징적으로 돕고자 하였다. 「작품7,8」은 실제 사물이 가진 사이즈를 확대 시켜 존재감을 드러내고자 하였는데, 어린 손에 작지 않게만 느껴졌던 종이 거북이와 공기 들의 사이즈를 예전에 알던 사물의 기억에 크기에 다가가게 만들고자 확대 시켜 보았다. 그리고 우리의 기억 속에 유년시절과 밀접한 사물들을 확대라는 형태의 변화를 통해 평범함 속에서 의미를 부여함과 동시에 사람들에게 존재감을 부각시키고 작은 기억의 소중한 의미를 부여 하고자 했다.

본인의 작품은 단순히 재현과 나열을 이루고 있는데, 유년시절의 기억 안에 존재하는 사물들과의 우연한 만남을 통하여 사회와 동떨어진 순수했던 자신을 볼 수 있을 것이다. 다들 바쁜 일상에 내일만을 바라보며 살아가는 생활, 한번쯤은 본인들 안에 있는 기억 속에 사람들을 만나볼 여유가 필요한 것 같다.

루이스 부르주아(Louise Bourgeois, 1911~2010)는 ‘미술은 미술에 대한 것이 아니라 삶에 대한 것’ 이라 말했다. 작가에게 작업은 자신이 가지고 있는 내용을 가장 적절히 담을 수 있는 그릇으로서의 형식을 찾아내는 것이라고 한다. 13)본인은 유년시절 일상의 경험에 축적된 사물들의 재현을 통해 과거에 기억을 현재로 이끌어 그것을 현재의 관점에서 다시 재현하여 고찰해보고자 하였다.

13) 안규철, 「우리에게로 오는 기억」, 월간 미술, 1995, p87

3. 작품 분석

유년시절의 기억은 사람들에게 있어 삶의 한 단편이다. 본인에게도 유년시절의 기억은 지극히 개인적인 일상을 통해 얻어진 경험의 축적이다. 본인은 이와 같은 기억을 통하여 자신을 되돌아 볼 수 있는 통로로 삼고 과거의 경험이나 기억을 끌어낼 수 있는 사물들을 재현하여 표현해 보았다.

마르셀 프루스트가 ‘모든 것은 기호 이고, 또한 모든 기호는 전언(傳言)이다’라고 한 말처럼 기호란 어떤 요소의 내용물이 되어 그것을 표상(represent)하는 기능을 갖는다. 사람들은 물리적인 기호를 통해 소통하고 사람들의 감정과 관념을 연결시키는 매개물로서 기호를 사용해 의미를 전달한다.

본인의 작업은 대부분 유년시절과 관련된 사물의 재현을 통해 표현되고 있다. 그 사물들은 기억의 한 부분에 머물러 있다가 재현된 기호들의 우연한 마주침을 통해 잠재되어있던 많은 기억까지 되살려주는 역할을 한다. 기억의 재현을 위한 기호로서 관람자의 공감대를 이끌어 내는 상징적인 사물들을 선택하여 사람들의 기억을 이끌어 낼 수 있도록 표현 하는데 중점을 두었다. 유년시절의 기억과 관련된 사물을 재현하여 그 안에 상징적으로 담겨있는 사람들의 기억을 되살려 보고자 하였다. 모든 작품의 제목은 “Reminiscence(레미니슨스)”¹⁴⁾라는 시리즈로 구성하였고, 열린 의미로서 그들의 기억에 관한 이야기를 담을 수 있도록 하였다.

14) Reminiscence(레미니슨스): 1913년 P.B.발라드가 발견한 망각의 역현상(逆現象)으로, 학습한 직후보다 일정한 시간이 흐르고 나서 더 많이 기억할 수 있는 현상을 말하는 것으로 사전적 의미로는 추억담, 회상담 이라고 한다.



[작품 1] Reminiscence(레미니스스)no1, 80 x 130, 합성수지 아크릴물감, 2011

[작품 1] Reminiscence(레미니슨스)no1

작품크기: 80 x 130

작품재료: 합성수지(FRP), 아크릴 물감

제작년도: 2011년

제작방법: 점토로 기본적인 몸배바지의 틀을 잡고 바지가 가진 특징과 함께 섬유의 유연함을 살릴 수 있는 주름을 표현한다. 석고로 틀을 만들어 그 틀에 합성수지를 부어 성형한다. 섬유의 부드러운 면을 표현하기 위해 표면을 사포로 다듬어 준다. 다듬어진 합성수지 표면에 꽃무늬를 스케치를 한 후 바지 고유의 꽃무늬 느낌을 살려 선명한(vivid) 색감을 선정하여 입체감을 고려하며 컬러링을 한다.

이 작품은 어렸을 적 외할머니에게서 모티프를 가져왔다. 본인의 작품은 유년시절의 기억을 떠올릴 수 있는 사물들을 재현하는데 있다. 여러 사람들의 과거에 시간을 더듬어 보고, 잊었던 유년시절의 기억들을 찾아냈다. 그 안에는 다양한 사물들이 존재하지만 할머니와 나를 연결할 수 있는 몸배바지는 여러 세대를 이어주는 매개체로서 충분한 소재라 생각했다. 본인에게는 할머니의 향수를 느끼게 해주는 매개물 이지만 세대가 다른 사람들에게는 사회의 변화와 함께 유년시절을 보낸 그들의 기억 안에 존재하는 사물이 될 수 있을 것이라 생각한다.

본인은 유년시절의 기억을 되돌아보며 현재를 인식하는 기회를 제공하고자 한다. 본인의 작품은 관람자 스치듯 지나가는 것에 잠재된 기억을 상기시켜 줄 수 있는 기호로서 작용할 수 있게 실물 재현 외에는 다른 표현을

하지 않았다. 그리고 형태적인 면에서 몸배바지 자체가 갖은 촌스러운 화려함과 풍성함을 표현하기 위해 실물을 재현하는데 많은 노력을 했다.



[작품 2] Reminiscence(레미니슨스)no2, 가변설치, 합성수지 락카페인트, 2011

[작품 2] Reminiscence(레미니슨스)no2

작품크기: 가변설치

작품재료: 합성수지, 락카 페인트

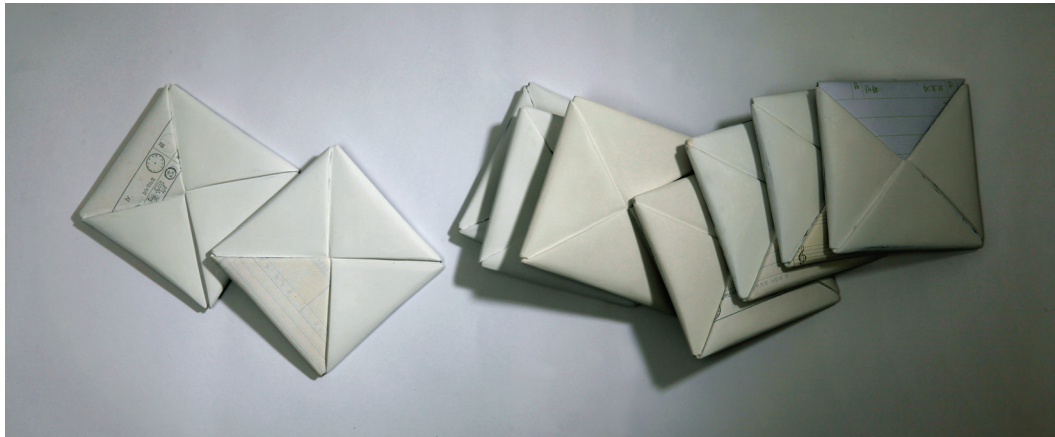
제작년도: 2011년

제작방법: 연탄에 실리콘을 사용하여 실물 그대로 캐스팅한 후 합성수지로 기본 샘플을 성형한다. 성형 된 기본 샘플에 많은 수정작업을 거쳐 형태를 잡아준다. 표면의 보드라운 느낌을 살리기 위해 사포를 사용하여 면을 고르게 다듬어 준다. 표면 정리 후 흰색 페인트를 사용하여 컬러링을 하고 연탄의 구공탄 이미지를 돋보이게 하기 위해 포인트 부분에 사포를 이용하여 스크래치를 만들어 준다.

유년시절 연탄은 우리의 연료 수단으로서 중요한 역할을 해왔지만 많은 과학적 발전을 이룬 현 시대에서는 유년시절의 향수를 불러일으키는 상징적인 이미지가 강할 것이다. 본인의 기억에 있는 까만 연탄은 벽 한가득 쌓여 있으면 나도 모르게 풍족함을 주는 사물이었다. 까만 연탄을 집게로 들어 연탄을 갈아 줄 때면 귀찮음과 추위가 함께 몰려왔었지만 지금은 그때의 기억이 이상하게도 재미있던 경험과 같은 기억으로 남아있다. 검은 연탄이 하얗게 변해 흰 눈 밭 위에 ‘치~’ 소리를 내며 식는 소리도, 연탄 위에 구워 먹던 밤툰이 튀는 소리도 귀 안에서 따뜻한 음정으로 남아 있다.

사람들이 흔히 볼 수 있는 연탄은 이제 우리의 생활에서 많이 동떨어져 있다. 본인은 연탄의 형태를 재현하여 사람들이 가지고 있는 따뜻했던 그때의 감성을 표현해 보고자 하였다. 사물이 가진 본연의 색이 아닌 흰색을 칠

러링 해 연탄의 이미지를 검정색이 줄 수 있는 어두운 느낌의 상징적인 이미지를 감해 순수한 이미지를 부각시키고자 하였다. 그리고 흰색은 순수를 뜻하기도 하지만 아무것도 없다는 의미에서 무언가를 받아드림으로써 가득 찰 수 있다는 가능성을 품고 있다는 의미이기도 하기 때문에 관람자 나름의 기억의 색을 입힐 수 있는 열린 기억의 이미지로써 표현해 보았다.



[작품 3] Reminiscence(레미니슨스)no3, 가변설치, 합성수지 락카페인트, 2011

[작품 3] Reminiscence(레미니슨스)no3

작품크기: 가변설치

작품재료: 합성수지, 락카 페인트, 종이

제작년도: 2011년

제작방법: 종이딱지를 실물 그대로 실리콘을 이용해 캐스팅한 후 합성수지로 기본 샘플을 성형한다. 성형 된 기본 샘플에 많은 수정작업을 거쳐 형태를 잡아 준다. 사포를 사용하여 면을 고르게 다듬어 준다. 성형 된 합성수지 위에 컬러링을 하고 딱지의 4면 중 한 면에 유년시절 사용하던 노트를 부착하여 준다.

이 작품은 우리 주위에 흔히 볼 수 있는 종이를 접어 만든 딱지를 재현해 놓은 작품이다. 유년시절의 놀이를 떠올려 보면 구슬치기 딱지치기 같은 놀이는 남자아이들의 전유물 같은 놀이 중 하나이다. 그렇다고 남자들만이 하는 놀이는 아니었던 것 같다. 본인의 기억에서 딱지를 접어 뒤집던 기억이 남아있기 때문이다.

유년시절의 기억에는 유독 놀이를 했던 기억들이 많이 남아 있다. 전봇대 하나만 있어도 아이들과 놀이를 할 수 있었고 바닥에 줄 하나만 그어도 아이들이 모여 재미있는 시간을 보냈었다. 해가 지는 줄도 모르고 한바탕 뛰고 나면 발바닥이 까맣게 되곤 했었다.

현대 사회는 많은 발전을 통해 편리함과 많은 안락함을 제공해 주지만 인간적인 소통은 점점 퇴화 되고 있는 것 같다. 우리 주변에서 흔히 닌텐도라는 게임기를 볼 수 있다. 예전에는 아이들이 놀이를 통해 소통하며 자랐지만 요즘은 입시지옥과 컴퓨터 게임에 빠져 그런 소통의 길은 찾기가 힘든

것 같다. 그로인한 사회문제들도 빈번하게 발생하는 현 시대는 시간이 지날수록 비인간적인 성향이 또렷해지는 것 같다. 본인은 현 사회의 문제점이 되고 있는 소통에 관한 기억으로 딱지가 가지고 있는 유년시절의 느낌을 작품에 담고 싶었다.



[작품 4] Reminiscence(레미니스스)no4, 가변설치, 합성수지 펜 캔버스, 2011

[작품 4] Reminiscence(레미니슨스)no4

작품크기: 가변설치

작품재료: 합성수지, 펜, 캔버스

제작년도: 2011년

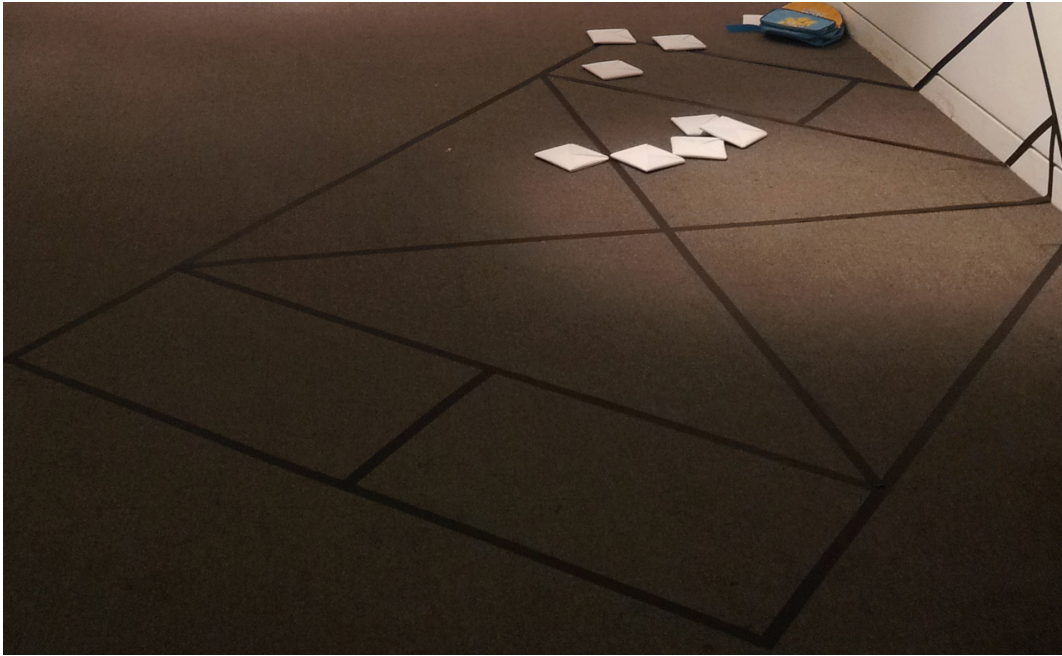
제작방법: 공기를 실물 그대로 실리콘을 이용해 캐스팅한 후 합성수지로 기본 샘플을 성형한다. 성형된 기본 샘플에 많은 수정작업을 거쳐 형태를 잡아 준다. 사포를 사용하여 면을 고르게 다듬어 준 후 그 다음 흰색으로 전체적인 밑 색을 컬러링한 후 공기가 가진 사용감과 고유의 색을 표현하기 위해 볼펜과 수성펜을 사용하여 스크래치를 만들며 컬러링을 한다. 캔버스에 공기돌이 도드라져 보일 수 있게 바탕색을 칠해준다. 컬러링이 건조된 후 공기와 캔버스 면에 구멍을 뚫어 지지대를 고정시킨 후 에폭시로 단단하게 밀착시켜 준다.

이 작품은 본인이 잘 가지고 놀았던 공기를 그대로 재현해 보았다. 공기 놀이는 여자들이 많이 하는 놀이였지만 6살 터울이 나는 오빠와 함께 공기 놀이를 했던 기억이 있다. 어렸을 적부터 아버지의 자리를 대신 하는 오빠는 무서운 존재였지만 공기놀이를 같이 하는 그 순간에는 친구 같은 느낌이 있었다. 오빠의 큰 손으로 공기 돌을 다 받아 낼 때는 나도 손이 컸으면 하는 승부욕도 생겼었다. 그때는 내 손이 작은 것인지 공기돌이 큰 것인지 생각을 해 볼 때도 있었다.

모든 놀이에는 룰이 있는데 공기놀이에도 룰이 있었다. 본인의 작품에 공기놀이의 단계별 순서에 맞는 놀이의 4단계의 공기를 캔버스에 담아 보았다

데, 캔버스 마다 공기놀이가 가지고 있는 순서에 따라 집합 형태를 달리 해 보았다.

이 작품은 「작품3,4,5」 놀이 작품들과 같은 맥락에서 표현 해보았다. 현 사회의 문제점이 되고 있는 소통에 관한 기억으로 놀이가 가지고 있는 유년 시절의 느낌을 작품에 담고 싶었다.



[작품 5] Reminiscence(레미니스스)no5, 가변설치, 종이테이프, 2011

[작품 5] Reminiscence(레미니스스)no5

작품크기: 가변설치

작품재료: 종이테이프

제작년도: 2011년

제작방법: 종이테이프를 사방치기의 놀이판 모양에 맞게 테이핑 한다. 관람자가 놀이가 가능한 사이즈로 제작하여 참여 가능하게 표현한다.

유년시절의 아이들은 해가 뜨고 해가지면 한 곳에 모였다가 집으로 흩어지곤 했다. 지금처럼 각박한 사회에서는 범죄가 넘쳐나 부모님들이 항상 동행을 하지만 유년시절에 아이들은 자유롭게 뛰놀 수 있었다. 본인 또한 해가 뜨고 해가 지는 시간에 맞춰 시간을 보냈던 것 같다.

이 작품은 바닥에 놀이판을 그려 넣어 놀았던 사방치기의 놀이를 재현해보았다. 아무것도 없는 운동장 바닥에 돌멩이 하나만으로 놀이판을 그려 재미있게 웃고 놀 수 있었던 그때의 감성을 살려보고자 했다. 전시장 초입에 설치해 관람자들이 전시장을 들어서면서 직접 참여를 유도 할 수 있도록 표현해 보았다.

이 작품 또한 「작품3,4,5」 놀이 작품들과 같은 맥락에서 표현 해보았다



[작품 6] Reminiscence(레미니스스)no6, 가변설치, 오브제 캔버스 , 2011

[작품 6] Reminiscence(레미니슨스)no6

작품크기: 가변설치

작품재료: 오브제, 캔버스

제작년도: 2011년

제작방법: 유년시절과 관련 있는 여러 오브제들을 모아 캔버스에 담아 보았다. 캔버스마다 여러 가지 색감을 넣어 밝은 분위기를 연출해 보았고 각각의 캔버스에 오브제들을 밀착시켜 에폭시로 고정한다.

사람들마다 유년시절 안에는 많은 기억들이 존재한다. 이 작품은 많은 관람자들과의 공감을 위해 동시대 사람들이라면 유년시절에 꼭 배우고 가지고 놀고 경험했을 법한 사물들을 모아 즉흥적으로 표현한 작품이다. 여러 이야기를 가진 사물들의 나열을 통해 잠재되어 있던 유년시절의 기억을 떠올릴 수 있는 기호로서 여러 사물들을 나열해 보았다. 관람자들은 나열된 사물들을 통해 그 사물이 가진 그들의 감성으로 해석하게 될 것이다.

작품 안의 사물들 안에는 어렸을 적 가지고 놀았던 장난감을 비롯하여 지금 보면 유치하지만 그때 무섭게 보았던 비디오 등 여러 이야기들을 담아 보았다. 이 사물들이 가진 기호성을 통해 잊고 지내왔던 개개인의 유년시절의 기억을 떠올려 보고자 하였다. 누구나 한번은 가지고 놀았을 법한 사물들의 외피를 통해 유년시절의 순수했던 기억을 상기 시키고 공감해 보고자 표현하였다.



[작품 7] Reminiscence(레미니스스)no7, 가변설치, 합성수지 에나멜 페인트, 2011

[작품 7] Reminiscence(레미니슨스)no7

작품크기: 가변설치

작품재료: 합성수지, 에나멜페인트

제작년도: 2010년

제작방법: 점토로 확대시킨 공기 돌의 기본 형태를 잡아준 후 표면을 정리하고 석고로 틀을 만든다. 틀에 합성수지를 이용하여 공기 돌을 만든다. 표면을 사포로 정리한 후 공기 돌의 컬러링을 한다.

유년시절의 많은 기억들 중 많은 부분을 차지하는 것 중 하나가 놀이가 아닐까 생각해 보았다. 본인이 가지고 놀았던 공기 돌을 그때의 느낌으로 표현해 보았다. 어린 손에 쥐어졌던 작은 듯 작지 않고 받아질 듯 다 받아지지 않았던 공기 돌의 사이즈를 강조해 보았다. 지금 손에는 작게만 느껴지는 공기돌이 지금은 성장과 더불어 더 작게 느껴질 것이다. 작게 느껴질 공기 돌을 확대 시켜 관람자들에게 존재감을 부각시켜 보고자 하였다. 자칫 작은 사이즈 때문에 그냥 지나 칠 수 있는 공기 돌의 사이즈를 확대 시켜 관람자들로부터 시선을 이끌어 내고자 하였다. 그리고 우리가 일상에서 잊고 있었던 사물에 대한 소중함을 일깨워 주고자 의도 하였다.

이 작품 또한 위의 놀이 시리즈들과 맥락을 같이한다.



[작품 8] Reminiscence(레미니스스)no8, 50x50x25, 합성수지 락카페인트 , 2011

[작품 8] Reminiscence(레미니스스)no8

작품크기: 50x50x25

작품재료: 합성수지, 락카페인트

제작년도: 2009년

제작방법: 사이즈를 확대시킨 종이 거북이를 접은 후 실물의 틀을 실리콘을 이용해 만들어 낸다. 틀에 합성수지를 이용해 성형한 후 수정작업을 통해 종이의 느낌을 살려준다. 그리고 종이의 얇은 면은 파손에 주의하며 보강작업을 통해 느낌을 살려가며 표현해 준다. 수정완료 후 페인트로 컬러링을 한다.

이 작품은 「작품7」과 같이 작은 종이 거북이를 확대 시켜 관람자들에게 존재감을 부각시켜 보고자 하였다. 자칫하면 작아 그냥 지나 칠 수 있는 작은 종이 거북이를 확대 시켜 관람자들로부터 시선을 이끌어 내고자 하였다. 그리고 작은 사물에 대한 의미 있는 소중함을 일깨워 주고자 하였다.

사회가 발전할수록 사람들을 자기를 표현하는데 더욱 적극적이고 개성이 넘쳐난다. 유년시절로 되돌아가 보면 아주 순수하게 학을 접고 거북이를 접으며 사춘기 속 가슴앓이를 하던 소녀가 있다. 무작정 종이접기를 하며 무엇인가 이뤄지길 바라던 순수했던 그때의 감성을 살려 종이 거북이를 표현해 보았다. 현실감이 충만해진 지금은 시간 낭비라 생각 할 테지만 유년시절의 종이 거북이는 나에게 꿈을 안겨다줄 열쇠라 생각 했을지도 모른다. 관람자들과 함께 그때의 순수함을 이야기 해보고자 한다.

III. 결 론

급격한 산업화와 디지털화로 인해 사람들은 많은 기억과 생각들을 지나치게 된다. 그만큼 평범한 일상에는 다양한 기호들이 잠재되어 간다. 사람들은 자신도 모르는 사이에 많을 것을 보고 느낀다. 하지만 사회 안에서의 사람들에게 정체성 없는 반복되는 시간 소비는 계속된다. 본인은 빠르게 흘러가는 기억의 한계 너머에 있는 어떤 사물이나 기호들 안에 사람들의 기억을 불러일으킬 수 있는 무엇인가가 존재 한다는 것을 믿는다. 사람들은 지금도 흘러가며 잃어버릴 감각 안에 기억될 시간 속에 살아가고 있다.

본인은 이러한 동시대성을 바탕으로 사람들 안에 잠재되어 있는 순수했던 기억을 상기시켜줄 소재로 유년시절의 사물들이 기호적인 역할을 해주기에 적합할 것이라 생각했다. 사물들의 재현을 통해 사람들은 유년시절이라는 소재에 공감을 불러일으킬 것이다. 본인의 작업은 사람들의 유년시절 기억 너머에 있는 기호들의 재현을 통해 표현한 것이다. 빠르게 흘러가는 정체성 없는 현 사회의 무감각한 성향에 대한 본인의 생각을 반영하여 재현된 사물들을 통해 현대인의 내면에 있는 기억들을 고찰해 봄으로써 자신의 정체성을 찾을 수 있게 될 것이다. 또한 현대인들의 빠른 시간 흐름 속에서 자신의 정체성을 되돌아 볼 수 있는 유년시절의 기억을 상기시켜 줌으로써 현재의 자신을 성찰 할 수 있는 기회를 마련하고자 했다.

빠르게 변화하는 현 사회에 대한 본인의 작품을 통해 현대사회와 잠재된 기억의 기호들이 가진 순수성을 고찰하여 봄으로써 기억에 연장선상에 있는 작업에 새로운 모색의 기회를 갖게 되었다. 작품을 표현함에 있어 이론적인 접근보다 실물 제작에 시간 할애를 많이 한 점에 있어 작품의 내용이 탄탄

하지 못한 점이 아쉬웠지만, 본인은 이번 연구를 통해 깊이 있는 반성과 성찰로 새로운 작업들에 대한 작품을 제작해 나가고자 한다. 현 시대를 살아가는 한 사람으로서 목표와 정체성을 가지고 현 시대의 단면을 끊임없이 연구하고 고찰하며 탐구해 갈 것이다.

참고 문헌

< 단행본 >

- H.Read, 「도상과 사상」, 김병일 역, 열화당, 1982
- 최종욱, 「일상에서의 철학」, 지와 사랑, 2000
- 강홍구, 「현대미술의 기초개념」, 도서출판 재원, 2001
- Umberto Eco, 「기호:개념과 역사」, 김광현 역, 열린책들, 2000
- Roger Bordier, 「현대미술과 오브제」, 김현수 역, 미진사, 1999
- Carl Gustav Jung 외, 「인간과 상징」, 이윤기 역, 열린책들, 1996
- 임석진 외 편저, 「철학사전」, 중원문화, 2009
- D.M.Rasmussen, 「상징과 해석」, 장석만 역, 서광사, 1999
- Gilles Deleuze, 「프르스트와 기호들」, 서동욱·김충민 역, 민음사, 1997
- Hara Kenya, 「白」 이정환 역, 안그라픽스, 2009
- A.Yape, 「미술과 상징」, 이희숙 역 열화당, 1979
- Calvin S. Hall, 「프로이드 입문」, 황문수 역, 한림 미디어, 1999

< 정기간행물 >

- 안규철, 「우리에게로 오는 기억」, 월간 미술, 1995

< 학술논문 >

- 유혜경, 「기호로서 오브제의 소통에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위, 2010

ABSTRACT

STUDY OF REAPPEARANCE EXPRESSION OF MEMORY INSIDE THINGS

- ON THE BASIS OF MY WORK -

Lee, in ok
Major in Sculpture
Dept, of Plastic Art
Graduate school of Plastic Art
Sungshin Women's University

People are living in time of consumer society that change rapidly fast. They are tamed in repeated time that see and run front in the time. Art make aware of really current image that we are living now and art have done function that remind human's identity who live there into. Art have talked about critically or creatively things which can hit passing among lived people that is in repeated time.

As I am one person who live in the time, I wish to make memories which is latent on inside of consumer society that change rapidly that we are

living beginning of work. This research emphasized that reappear image of things for people's dormant memory who is living same age and I wish to form sympathy of people as my story that is filled inside my work.

This paper is consisted of total three chapters.

Chapter 1. As an introduction, I presented study purpose and method of 'Reappearance of memory inside things'

Chapter 2. I described background of my work and expression method and analysis of my contents

Chapter 3. In conclusion, I arrange contents of my research, and described subject to study more forward.