



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 정 희 교수지도
석사학위 청구 작품연구논문

기억에 대한 감각적 표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

2014

성신여자대학교 대학원

조소과

신 예 진

기억에 대한 감각적 표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

김 정 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 01월

성신여자대학교 대학원

조소과

신 예 진

인 준 서

신예진의 석사학위논문으로 인준함

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논 문 개 요

본 논문은 본인의 2009년부터 2013년까지 석사학위 과정 중 작업한 작품에 대한 총체적인 연구 결과이다. 본인의 작업은 어린 시절 경험했던 기억의 일부분을 시각적으로 재구성하는 것이다. 기억은 외부의 사물과 세계에 대한 호기심 혹은 두려움의 감정으로 본인에게 상기된다. 본인의 모든 감각기관이 기억하고 있는 그 순간과 상황을 시각적으로 재현하고 있는 것이다. 작품으로 만들어지는 대상의 형태는 보편적이지 않은 상상의 형태와 색의 조합으로 표현된다. 이와 같은 형상은 현실과는 거리가 먼 낯선 사물과 세계의 모습으로 나타나게 되고 그 것은 본인의 상상력을 통한 변모와 왜곡으로 이루어진다. 여기에서 본 논문은 본인의 작업에서 이루어지고 있는 기억을 재구성하는 표현에 대한 실증적 연구를 바탕으로 한다. 연구는 본인의 기억을 작품의 대상으로 적용하게 되는 근거제시와 사전적 설명을 시작으로 시각예술에서 사용되는 감각의 역할을 밝히고, 작가고유의 개별성을 부여하는 상상력에 대한 이론적 고찰을 통해 작품형성배경을 밝히고자 한다. 또한 본인의 기억에서 나타나는 ‘호기심’, ‘두려움’, ‘낯설음’의 감각적 기억이 작품으로 표현되어지는 조형적 특성을 알아보고 이와 함께 기억된 대상의 시각적 표현과 상상력의 발현을 통해 재구성한 대상의 본질을 파악하고 그 대상의 실제 유무를 입증하는 것을 본 논문의 목표로 한다. 이를 토대로 다음과 같은 순서에 의해 서술하였다.

제 I 장 서론에서 연구방향과 목적을 제시하는 것으로 논문을 시작한다.

제 II 장 본론은 3절로 나뉘어 진행하게 되는데 1절 작품형성배경에서 작품

의 소재로서의 기억에 대한 서술을 시작으로 감각과 바슐라르의 ‘물질적 상상력’ 이론을 작품형성배경으로 밝히고 2절 조형적 특성에서 본인 기억이 작품으로 시각화되는 과정과 배경을 기억의 재해석과 프로이트의 ‘언캐니’ 개념을 토대로 서술하고 이와 같은 방향성을 가지고 표현되는 작품의 기법을 연구한다. 마지막 3절 작품 분석에서 본인의 작품을 제작과정, 재료, 작품설명 등으로 분류하여 정리할 것이다.

제Ⅲ장 결론에서 앞선 연구에서 보여 지는 기억을 토대로 재구성한 사물, 감정과 감각의 시각적 표현, 물질적 상상력의 예술적 활용에 대한 본인의 작가론을 완성하고 향후 본인 작품의 새로운 방향성을 제시하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 작품형성배경	2
1)자연과의 시간	2
2)감각과 상상력	3
2. 조형적 특성	6
1)기억의 재해석	6
2)우연성과 색 그리고 움직임과 직조	11
3. 작품분석	16
III. 결론	43

참고문헌

도판목록

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】	감각의 기억, mixed media, 가변설치, 2013	16
【작품 2】	생명의 운동들, mixed media, 400x400x1500mm, 2013	18
【작품 3】	생명의 확장, mixed media, 750x1000x50mm, 2013	20
【작품 4】	Another006, mixed media, 720x720x1300mm, 2013	23
【작품 5】	Another-Drawing series, digital print, 2013	25
【작품 6】	감각의 숲-Motion Drawing, animation, 1280x720pixels, 2013	27
【작품 7】	솟아오르는 숲, 싱글채널비디오, 1280x720pixels, 2013	29
【작품 8】	감촉의 기억들, mixed media, 720x720x720mm, 2012	31
【작품 9】	낮선 감촉, mixed media, 400x400x1500mm, 2012	33
【작품 10】	전율, mixed media, 330x330x120mm, 2012	35
【작품 11】	생명의 확장-Motion Drawing, 싱글채널비디오,1280x720pixels, 2013	37
【작품 12】	Black Dots-Frog, mixed media, 400x500x50mm, 2010	39
【작품 13】	Hole, pigment print frameless, 1450x1450mm, 2009	41

I. 서론

기억은 재료를 그대로 기명하는 기계적 기억과 재료의 의미나 절차를 계기로 하는 논리적 기억으로 나누어지는데, 전자(前者)는 초등학교 고학년(高學年) 무렵을 경계로 하여 후자로 바뀐다.¹⁾ 여기서 본인은 전자의 기계적인 기억을 특별하게 받아드린다. 예를 들어 모든 살아있는 것들을 손으로 만져봐야 살아있는 것 이라 지각하고(촉각), 경계가 없는 숲의 깊이를 보거나 그 속에서 흘러나오는 소리만으로 모든 공간을 가늠하던(청각) 시기라고 할 수 있다. 본인의 모든 작품은 기억에서 시작된다. 어린 시절 겪었던 수많은 에피소드들로부터 시작된 작품은 고정적이지 않고 활동적인, 끈적거림과 유들유들한 피부와 같은 외부적인 형상을 가진다. 본인은 작품의 대상을 과거의 기억 속 사물과 세계로 지정하는데, 여기서 대상은 본인 개인적인 기억에 기인하는 것으로 현실에 존재하지 않는 형태와 색으로 작품화 된다. 이러한 과정에서 감각적으로 지각한 기억은 가스통 바슐라르의 ‘물질적 상상력’ 개념을 통해 변모하고 왜곡된 형상으로 현실의 한계를 무너뜨리는 새로운 대상을 나타내고 있는 것이다. 이와 같은 형상으로 나타나는 작품들을 호기심과 두려움의 두 가지 방향성으로 분류하고 이를 프로이트의 ‘언캐니(Uncanny)’ 개념을 통해 파악하여 새로운 대상의 실재에 대한 의문을 제시하고자 한다.

본 논문에서는 작품으로 표현된 대상의 본질적인 탐구를 통해 그 대상의 존재에 대한 파악과 현실의 세계관을 벗어나 새로운 세계관으로 발전을 도모하고 상상의 한계를 해소하는 것을 목표로 한다.

1) 이재훈, 『정신분석용어사전』, 서울대상관계정신분석연구소[한국심리치료연구소], 2002(네이버지식백과사전)

II. 본 론

1. 작품형성배경

1) 자연과의 시간 - 본인의 기억

본인은 지그문트 프로이트(Sigmud Freud)의 심리성적발달단계²⁾에서 잠복기에 해당하는 5세에서 사춘기에 이르기까지의 시기에 대한 기억을 비교적 상세하게 회상할 수 있다. 이 시기는 프로이트에 의하면 리비도의 성적 욕망이 내부로 숨겨지고 외부세계, 외부사물, 다른 사람에 대한 호기심과 관심이 극대화 되는 시기라고 한다. 이 시기를 거치면서 초자아³⁾가 형성되고, 불안과 죄책감이 유발되며 사회적 적응을 통해 인간의 정신은 발달하게 된다.

본인이 가진 이 ‘잠복기’의 기억은 인간이 아닌 살아있는 생물과 그 운동성에 대한 집착이다. 도시보다 자연에 가까이 살았고 도시 아이들보다 자연과 생물들을 가까이 하며 보냈다. 그리고 그 외부적인 대상에게 왕성한 호기심을 보이고 사물(생물) 혹은 세상을 보는 남다른 시선을 가지고 있었다. 이와 같은 배경에서 나타나는 수풀 속을 헤집어 날아오르는 메뚜기나 풀무치들을 잡으려 했던 기억, 땅속에 거대한 건축물을 만들어 놓고 사는 개미들의 집을

2)인간의 발달을 설명하기 위한 프로이트(1905)의 개념. 프로이트는 신경증적 증상의 기원, 역동 그리고 리비도 욕동 단계에 따른 성격 특성에 관한 자신의 연구 결과에 근거해서 이러한 개념을 가정했다.(이재훈, 앞의 자료)

3) 초자아[超自我, superego]도덕적 원리에 따른 양심과 자아로서 규범과 관습, 금기 등을 인식하는 정신기능. 프로이트의 정신분석이론에서 주장하는 성격구조의 한 요소. 자아(自我)가 현실의 원리에 의해서 지배됨에 반하여 초자아는 도덕의 원리에 의해서 지배된다. 인간의 공격적 욕구, 또는 파괴적 본능은 초자아에서 발생된 죄책감에 의해서 통제되며 죄책감은 나쁜 행동을 함으로 인해서 생기게 될 애정의 상실이나 벌에 대한 두려움에서 기인되는 것으로 간주한다. 이러한 죄책감만이 아니라 양심·수치감·후회, 가족이나 그 밖의 집단이 추구하는 공동의 이상 등은 모두 초자아의 한 기능적 측면으로 보고 있다.(서울대학교 교육연구소, 『교육학용어사전』, 하우동설, 1995, (네이버지식백과사전))

끊임없이 파헤쳐 무너뜨리려 했던 기억, 말랑 말랑한 개구리나 애벌레들을 말라 비틀어져 죽을 때 까지 주물렀던 기억, 죽은 고양이의 배 속에 생긴 애벌레를 보며 모든 동물들의 배 속에는 어떤 다른 생물들이 살고 있음을 확신했던 기억들이 본인의 작품으로 표현된다.

본인의 모든 작품은 경험에 의한 기억에서 시작된다. 작은 범위로는 순간의 기억부터 큰 범위에서 상황의 기억까지 어린 시절 기억은 성인이 되어 현재에 살고 있는 현대인의 모습과는 전혀 다른 어린 소녀를 회상하게 하였다. 순수의 시선으로 바라보고 인식한 자연은 생명력을 가득 움켜진 거대한 세상이었고, 그 것을 감각적으로 느꼈다. 시각으로 보이지 않는 자연의 이면에 대한 호기심으로 매일매일 그 것들의 정체를 밝히기 위해 혼자만의 모험을 떠났다. 낮에는 상대하기 쉬웠던 자연 속 생명들이 밤의 어둠 속에서는 두려움을 야기하는 생명들로 변하였고, 그리하여 그 생명을 존재하지 않는 다른 생물로 인식했다. 이런 그들을 적대시하는 마음과 그들을 두려워하는 마음, 또 구멍이나 수풀 속 어둠에 다른 세상이 존재할지도 모른다는 공포감 등의 감성적인 기억들이 지금 작업을 하게 되는 소재로 꾸준히 사용되고 있다. 이런 본인의 기억들은 가늠할 수 없는 새로운 영역과 낯선 형태로 작품에 표현된다. 단순히 사실에 입각한 재현이 아닌 감각적인 재구성으로 만들어지는 작품들은 그 때 가졌던 감성의 느낌을 기억하는 것으로 시작하고, 그 감각이 확장된 영역에서 발견할 수 있는 낯선 사물과 세계를 창조해낸다. 따라서 본인의 기억은 본인 작품을 해석하는데 근본적인 소재로 자리 잡고 있음을 미리 밝힌다.

2) 감각과 상상력 - 물질적 상상력

감각은 모든 예술 활동의 시작이 될 뿐 아니라 예술의 추상성, 주관적 감성을 객관화 시켜주는 증거와 같은 역할을 한다.⁴⁾ 모든 예술가는 감각으로

지각한 대상을 재현하거나 재구성하는 것으로 작품을 만들어 나간다고 볼 수 있는 것이다. 여기서 작가 고유의 개별성을 가지고 작품을 만들기 위해 반영되는 것이 개인의 상상력이다. 상상력은 감각을 극대화 시키거나 극소화 시키고 변형과 왜곡, 변조 등의 형태로 재해석한다. 감각과 상상력은 서로 다른 기능을 가지고 있지만 공통의 교집합을 가지고 함께 작품으로 어우러지는 것이다.⁵⁾ 본인의 작업은 어린 시절 기억을 민감하게 받아드리고 그 기억을 재현 하는 것으로 시작된다. 어스름한 숲과 들, 산 어귀 등 공간의 기억과 그 속에 살아 움직이는 것들을 직접 손으로 만지고 죽었던 생명의 기억이 단편적인 기록으로 존재하는 것이 아닌 감성적이고 감각적인 기억으로 본인의 정서에 깊게 새겨져 있는 것이다.

기억을 그대로 재현하는 것은 1차적인 재생이라 말 할 수 있다. 모든 기억의 1차적인 의미는 기록이다. 사물이나 공간을 지각했던 신체기관의 기록들이 기억을 만드는 각각의 요소가 되는 것이다. 이 기록들을 언어나 문자 혹은 소리 등의 수단으로 재현 하는 것은 상상력이 필요 없는 지각된 기록을 있는 그대로 표현하는 기술만이 필요하다. 하지만 이 기술에 의존하여 재현된 사물과 공간은 본인이 민감하게 받아드린 감각적 기억의 모습과는 다른 정형화된 형태의 표현일 뿐이다. 감각적 기억 속 사물과 공간은 그 때의 감정, 즉 호기심과 두려움, 변질과 변종에 의한 사물의 변화, 가늠할 수 없는 낯선 공간 등 본인에게 기억된 일반적이지 않은 부분들이 나타나는 상상력으로 재구성한 비정형의 형태로 표현되어야 하는 것이다.

가스통 바슐라르는 그의 저서 [물과꿈-물질적상상력에 관한 시론]에서 상상력을 형식적 상상력과 물질적 상상력으로 구분하고, 종래의 미학이 형식적

4)질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 [감각의 논리]에서 “형상이란 감각과 연관된 감각적 형태”이다. 라고 하였다. 작가가 작품으로 표현하는 형상은 작가의 경험과 자극으로 느꼈던 감각의 재현이라는 것이다. 들뢰즈는 감각의 회화가 신경계상의 사실의 기록이라고 재 정식화 하고 있다. 이처럼 감각은 회화나 조각에서 보여 지는 변형과 왜곡된 형상을 만들어주는 객관적인 요인으로 해석할 수 있다. (질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역, 믿음사, 2008, p39,40)

5) 가스통 바슐라르, 『물과꿈』, 이가림 역, 문예출판사, 2012.

요인만을 너무 강조하고 물질적 요인을 과소평가했다고 지적하며, 물질적 요인을 중시할 것을 주장한다.⁶⁾ 물질적 상상력은 물질을 지각할 때 외부적 감각으로 지각된 형태의 상상이 아닌 물질의 내면성에 의해 정서적인 감각으로 유발되는 상상력이다.⁷⁾ 상상력은 비실재물을 마치 실재하는 것처럼 가까이 끌어당기는 능력이고 여기에서 중요하게 작용하는 것이 물질적 상상력이다.⁸⁾ 대상을 지각할 때, 형태로 대상을 파악하는 경우에는 형태의 고정된 틀로 인해 자유롭게 변모시키기가 힘이 들지만, 물질로 대상을 파악할 경우에는 반대로 형태라는 틀이 없기 때문에 자유롭게 상상하는 계기를 만들어 준다는 것이다.⁹⁾ 본인은 물질적 상상력의 앞선 주장을 토대로 본인의 기억이라는 대상을 형태적 이미지가 아닌 대상의 물성에서 오는 물질적 이미지로써의 구현을 꾀한다. 결국 상상력은 작품으로 구현되는 대상을 그 객관적 형태에서 탈피시키고 변형과 왜곡의 형태를 만드는 개별성을 부여 하는 것이다.

이와 같은 본인 작품의 형태는 구상적인 외관을 가지지만 그 색과 표면은 추상적인 모습으로 나타난다. 예를 들어 개구리라는 대상을 재구성 할 때, 일반적인 표현이 아닌 이종의 형태나 이질적인 색을 사용한다. 물질적 상상력이 가미된 작품은 외부적인 형태를 근거로 한 변화의 모습이 아닌 개인적인 감성과 감각적으로 느꼈던 내부적인 변화의 모습으로 표현된다. 이는 개구리의 형태가 변하고 있는 순간을 포착하거나, 그 피부가 벗겨져 닳아 없어지는 것 같은 순간을 재현하는 것으로 귀결된다.

6) 오봉옥, 『정지용시연구-바슐라르의 물질적 상상력을 중심으로』, 현대문학연구 제17집, 2001, p259

7) 홍명희, 『상상력과 가스통바슐라르』, 살림지식, 2005.

8) 광광수, 『바슐라르』, 민음사, 1995,

9) 오봉옥, 앞의 학술지 p265

2. 조형적 특성

1) 기억의 재해석

본인의 모든 작품은 기억에서 시작된다. 어린 시절 겪었던 수많은 에피소드들로부터 시작된 작품은 이전 시간에 대한 재생이고 재현이다.

【작품 9】에서 보여 지는 피로 얼룩져 있는 개구리의 형상은 말랑말랑한 감촉이 좋아서 주머니에 잡아서 넣고 죽을 때까지 주물렀던 기억, 그 감각으로 재현된 것이다. 그 감각은 촉감으로 지각한 생명력을 잃어가는 개구리의 느낌을 시각화 시키는 것을 말한다. 감촉으로 지각된 대상은 살아있음과 죽음을 가늠 할 수 없는 낯선 대상으로써 새로운 의미를 가지게 되는 것이다. 이와 같은 본인의 기억은 두 가지의 방향성을 가지고 기억되고 작품화 된다.

첫 번째는 호기심의 기억이다. 본인은 개인적으로 개구리를 좋아한다. 개구리를 만질 때 감촉의 기억, 그 기억은 처음에 딱딱할 것 같던 외형과는 달리 말랑말랑한 감촉의 기억이고 다음으로 그 속에 어떤 수많은 다른 생물들로 이루어져 있을 것이라 생각한 상상의 기억이다. 개구리를 만졌던 손의 촉각은 개구리를 지각하게 하는 감각기관의 신호 시스템으로 본인에게 자극적인 상상을 하게 하는 매개가 되어 개구리를 개구리로만 보는 것이 아닌 그 것의 내부적인 형태가 우리가 알고 있는 것과는 다를 것이고 혹여 다른 존재로 변화할 수도 있다는 상상을 하게 하였다. 그래서 외부적인 형태보다는 그 내부의 형태에 더 집중해 구상한 【작품 12】가 있다. 정체를 알 수 없는 수많은 알들로 가득 차 있고 선명한 색의 대비, 유광으로 코팅되어 번들거리는 형태로 구현된 작품이다. 일반적인 개구리들도 겉은 멀쩡하지만 그 내부는 이와 같이 수많은 알갱이들로 구성되어 있을 것이라는 생각을 간접적으로 표현한 것으로 본인의 기억을 재구성하는 작품들의 시작점이라 볼 수 있다. 작품에서 보이는 부조의 형태는 개구리의 실루엣을 그대로 표방하지만 그 속을 뒤

덮고 있는 정체불명의 알갱이들은 개구리의 알 또는 그 속의 세포들을 연상하게 한다. 여기서 수많은 알갱이들은 또 다른 기억이 만들어낸 상상의 이미지이다.

“어렸을 적, 학원을 가는 길에 고양이의 죽은 시체를 본적이 있다. 차에 치어 죽었는지 차도에서 인도 쪽으로 밀려 놓아져 있었는데, 학원을 가는 길에 그 것을 항상 쳐다보다 가고는 했다. 고양이는 하루하루 갈수록 말라가더니 어느 날은 배에 회색 알갱이가 가득했다. 그 알갱이들은 살아 꿈틀거렸고 고양이는 그대로인데 회색알갱이들 자리가 커져갔다. 구더기들의 자리는 매일매일 조금씩 더 커져가고 있고 나는 그 길에 항상 서서 그 장면을 훑어져라 바라보고 있었다. 어린 마음에 모든 동물들의 배 속은 항상 그런 것들로 가득 들어차 있다고 믿게 했다.”(작가노트 중)

위에서 나타나는 기억은 훗날 작품으로 재구성하여 ‘black dots’¹⁰⁾ 라 명명하게 되는 패턴의 근거가 되는 기억이다. 고정된 외곽의 형태는 죽음을 의미한다. 하지만 본인의 기억에서 살아 움직이는 회색 구더기들이 고양이가 살아있음을 증명하듯이, 원형의 패턴이 살아있음의 증거로 구현 되는 것이다. 평면적인 개구리는 고정된 형태이다. 죽어있는, 굳어있는 형태이지만 그 안에 생명력이 가득 넘치는, 살아 움직이는 형태를 표현하고자 하였다. 본인은 그때의 고양이가 분명히 살아있을 것이며 평소와는 조금 다른 모습일 뿐이라 생각했다. 이 기억은 본인이 어린 시절 경험했던 동물이나 생명들이 일반적인 동물이나 생명의 모습이 아닌 전혀 다른 존재로 실재하고 있다는 의구심을 들게 하였다. 작품에서 기억으로 재구성하게 되는 모든 존재는 그 시절 기억의 회상이지만 성인이 된 지금에는 다시 만날 수 없는 전혀 다른 생명의 모습이기도 하다. 이 호기심의 기억은 감각기관의 기능으로 가늠 할 수 있는

10) ‘Black dots’로 명명 되어진 패턴은 두 개 혹은 세 개의 비정형의 원이 서로 겹쳐있는 형태로 중심의 원과 테두리를 감싸고 있는 원이 서로 대비되는 색을 가지고 있다. 그 형태는 생물의 눈이나 혈액세포, 개구리의 알, 등을 연상하게 한다. 하지만 그 형태에서 보여 지는 이미지로 그것의 본질을 명확히 할 수 없다. 본인이 자유 드로잉을 그럴 때 매번 사용하게 되는 패턴으로 모든 사물의 외곽을 형성하고 그 속을 채우는 용도로 사용된다.

대상에 대한 기억이다. 눈으로 보거나 당장이라도 손으로 잡아 생동하는 감촉의 느낌을 전달해 주는 대상들에 대한 기억인 것이다. 그 대상들은 본인이 작품으로 재구성 할 때 그때의 감촉의 느낌, 시각을 사로잡았던 색과 형태, 움직임과 꿈틀거림으로 표현되는 것이다. 그럼으로 작품은 강렬한 색과 자연스러운 무늬와 끈적거리는 표피의 느낌 등으로 표현되어 진다. 이후에도 기계적인 감각, 특히 시각으로 느낀 사물을 재구성하는 대다수의 작품은 그 대상의 실체를 바라보는 호기심의 기억으로 파악한 상상의 표현인 것이다.

두 번째는 두려움의 기억이다. 두려움은 그 대상의 실체를 파악하지 못할 때 찾아오는 감정의 형태이다. 해 질 무렵 어스름한 때, 한여름의 석양은 지고 밤은 아직 오지 않은 푸르스름한 하늘과 숲이 어둠을 먹기 시작한 그 시간을 똑똑하게 기억한다. 이 시간이 되면 만지기 쉽고 약하게만 보이던 크기가 작은 생명들을 만지거나 마주하기 힘들어 지는 낯선 감정을 느꼈다. 호기심 가득한 가학적인 터치로 쉽게 접하던 기억은 사라지고 오로지 인식할 수 없는 것에 대한 두려움만이 남았다. 어둑어둑한 청록의 수풀 사이 개구리의 눈이, 그 피부색이, 낮에 보던 색과는 다른 색이었고, 숲 속 나무 사이의 어둠은 더욱 짙어 보였다. 그 속으로 들어가면 무언가 다른 세상으로 이어질 것 같았던 이 시기의 기억들은 프로이드의 [The Uncanny] 논문에서 밝히고 있는 개념으로 설명 할 수 있다. 언캐니(Uncanny)는 ‘두려운 낯설음’으로 번역되는 공포감의 일종으로 ‘이상한, 묘한, 미묘하게 불쾌한’이란 뜻을 지니고 내면적 부조화, 혼돈, 불안, 공포, 등을 수용하는 단어이다.¹¹⁾

11) 지그문트 프로이드, "Das Unheimlich", 「두려운 낯설음」, 『예술,문학,정신분석』, 정장진 역, 열린책들, 2004, p 406

“어둠이 사물을 덮고 사물이 어둠을 흡수하는 그때는 시야에 잡히는 것이 아무것도 없다. 내가 작아지는 시간이고 아무것도 할 수 없는 때이다. 이렇게 나약해지면 귀가 열리고 피부가 모든 것을 받아들인다. 눈으로 인식 할 수 있는 것은 색을 잃어버린 사물들 뿐 이고 여기저기서 생명력 가득한 자연의 소리들이 서서히 어둠을 걷는다. 그들은 밝을 때 보다 훨씬 자유분방하고 서로를 잡아먹을 듯이 울어댄다.”(작가노트 중)

본 작가노트는 【작품 11】의 상황을 정확하게 설명하고 있다. 【작품 11】은 공간에 프로젝션(Projection)된 'black dots'패턴이 관객을 따라다니는 인터랙티브(Interactive)작품이다. 여기에서 보여 지는 'black dots'는 벌레들의 무리 같기도 하고, 다른 생물들의 눈의 형태로 보이기도 한다. 깊은 어둠 속에서 스멀스멀 밀려오는 패턴들이 보는 이의 공간을 넘어 미지의 세계에 까지 뻗어있는 듯, 무한한 공간감을 제공하는 작품이다. 작품은 어둠이 밀려 들 때 사물이 다르게 인식되는 두려움의 기억에서 시작된다. 어둠을 먹어서 사물은 더욱 축축하고 서늘하며 자연의 색(사물의 색)이 더 강렬하게 자신의 생명력을 발휘하는 것처럼 느껴졌던 감각을 재현한 것이다.

“나는 두리번거린다. 그들은 나를 주시하고 있다. 그들은 겹겹이 나를 에워싸고 나를 공격할 듯이 울어댄다. 강자, 약자가 바뀐 상황에서 나는 속수무책으로 이리지도 저리지도 못하고 있다. 눈을 감고 몸을 움츠리기도 하고 숨죽이고 있다가 갑자기 화가 나서 나무도 흔들어보고 숲 풀 여기저기 밟길질하기도 한다. 그들이 무섭다. 물것 같고 갑자기 덮칠 것 같고 푸드덕거리는 이상한 소리를 내기도 한다. 낮에는 숨기 바쁘던 새끼들이 나를 위협하듯이 이상한 소리를 내며 혼란스럽게 한다.”(작가노트 중)

친숙하던 대상이 가늠 할 수 없는 새로운 대상으로 지각되는 앞의 상황은 그 대상에 대한 두려움을 극대화 한다. 프로이드는 친숙한 것이 그 일상성을 탈피할 때 가장 기이하고 두려운 것이 된다.¹²⁾ 라고 말한다.

12) 박경아, 『언캐니 개념으로 바라 본 현대건축의 미적사유와 표현경향 연구』, 한국실내디자인학회논문

이와 같은 ‘두려운 낯설음(Uncanny)’의 기억 속 이미지는 실제의 크기보다 크고, 단단하며, 빠르고, 위협적인 모습으로 나타난다. 그리고 지각 할 수 있는 객관적인 범위를 벗어난 실체를 파악할 수 없는 대상은 두려움과 공포심으로 본인을 에워싸고 주시하는 듯, 소름 돋는 낯선 상황을 만들었다.

직관적인 감각기능으로 모든 세상을 가늠하던 시기, 특히 시각에 많이 의존하던 본인은 시각을 잃어버리고 외부 세계와 접촉하게 될 때 낯선 두려움으로 지각하게 되는 새로운 생명과 세상을 조우한다. 【작품 4】, 【작품 5】 시리즈에서 보이는 변종의 형태들은 실재하지 않는 생물과 세계의 표현이다. 작품은 파충류의 눈으로 가득 차 있는 머리가 큰 생물, 개구리의 다리로 보이는 수없이 많은 다리가 달린 연밥 등의 현실의 것이 아닌 다른 세상에 존재하는 것으로 표현된다. 본인이 가늠 할 수 없었던 영역에서 지각된 대상의 형태로 표현되어지는 것이다.

바슐라르는 “무한은 우리들의 내부에 있는 것”¹³⁾ 이라는 말로 내면의 무한을 얘기한다. 두려움의 기억에서 시작된 내부적인 감각은 본인이 가늠할 수 없는 범주에 있고, 이 시점에서 지각한 대상은 정체를 구분할 수 없는 실재하지 않는 것이다. 하지만 이 무한의 상상력으로 표현되는 대상은 본인의 내부에서 실재하고 살아남아 있는 것이다. 이 대상은 기억과 상상의 총체적인 융합으로 제시되는 새로운 존재의 표상인 것이다.

이로써 본인은 작품에서 표현되는 대상의 실재유무를 파악할 수 있게 되었다. 본인의 기억에서 보여 지는 자연과 숲, 작은 생명들, 개구리, 애벌레 등은 친숙하지 않고, 일반적이지 않은 낯선 형태의 작품으로 나타난다. 이는 친숙하던 자연과 생물들이 밤이 되자 무언가 성질이 바뀌어 두려움의 감정을 느끼게 하는, 존재가 불분명한 대상에 대한 기억들이 작품으로 재구성되는 것이다.

문집 통권 96호, 2013,p164

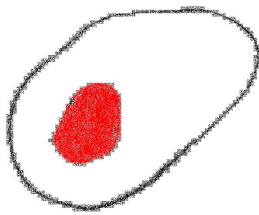
13) 가스통 바슐라르, 『공간의 시학』, 광광수 역, 믿음사, 1990. p378

2) 우연성과 색 그리고 움직임과 직조 - 생명력의 표현

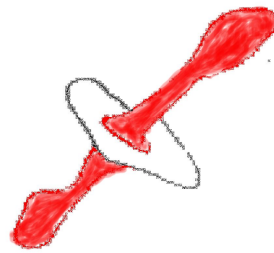
본인은 어린 시절 접하던 자연의 기억에 집중한다. 본인의 작품은 자연을 볼 때 확장된 감각으로 느꼈던 ‘생명의 번짐’ 즉 생명력을 표현하는 작품이라 볼 수 있다. ‘생명의 번짐’이라고 표현하는 현상은 본인이 기억하는 자연과 그 속 생명의 겉으로 보이는 면이 아닌 눈으로 확인할 수 없는 미지의 존재와 그 존재의 생동하는 움직임을 말한다. 본인이 작품으로 표현하는 대상은 기억 속에 실재하는 생명의 모습이다. 그 모습은 살아있는 순간을 포착하거나, 자신 만의 생명력을 발휘하여 스스로 변하는 순간의 형태로 표현된다. 이와 같이 작품에서 나타나는 ‘생명의 번짐’ 현상을 효과적으로 나타내기 위해 색의 번짐을 이용한 표현기법으로 우연성에 의한 자연스러운 색을 표현하고 그 생동하는 움직임을 ‘홀림’과 ‘숫아오름’의 형태를 만들어 표현한다. 생명력의 표현은 본인고유의 기법을 통해 작품으로 형상화되어 앞서 서술한 감각적으로 기억된 상상의 생물과 미지의 세계를 나타낸다.

본인의 작품은 대체로 플라스틱으로 캐스팅하는 기법을 사용하여 만들어진다. 하지만 캐스팅된 개구리나 애벌레 등의 사물들은 완성을 위한 재료의 역할만을 할 뿐이다. 본인은 수 없이 캐스팅된 사물을 가지고 완성된 형태를 만들기 위해 그 위에 액체안료를 섞은 에폭시를 반복해서 붓는다. 이 때 캐스팅된 사물 표면에 에나멜성 도료를 미리 문혀 놓는데, 이 과정을 반복하게 되면 에나멜도료와 에폭시 사이에 화학작용을 일으켜 에나멜도료가 에폭시 수지 표면으로 퍼져 나오게 되는 것이다. 이렇게 반복하게 되면 캐스팅된 사물위에 의도되지 않은 모양으로 칠이 되고 마지막으로 광택 투명 에폭시로 두껍게 코팅하여 작품을 완성한다. 【작품 3】, 【작품 9】, 【작품 10】에서 보여지는 의도되지 않은 모양으로 표현한 자연스러운 색의 무늬는 본인의 정서적 느낌을 나타내는 색상의 구분으로 나타난다. 차가움, 뜨거움, 시원함, 서

늘함, 소름돋음, 활기참 등의 성격적인 구분과 작품이 개별적으로 가지고 있는 에피소드들을 토대로 색을 지정 한다. 우연성을 통해 표현된 표면의 질에서 느낄 수 있는 감성적인 부분을 분명하게 하는 것이다. 이와 같이 정형화된 방법으로 작품의 색을 입히는 것이 아니라 흘림과 번짐의 도색 방법은 우연성에 의해서 시작되고 자연스러움으로 완성되어지는 작가 고유의 도색 기법이라 할 수 있다.



<도판 1>



<도판 2>

본인 고유의 패턴인 'black dots'는 생명의 움직임 특히 생명력, 생동하는 감각을 표현하는 원형(元型)으로 확인 할 수 있다. 이 패턴은 <도판 1>에서 보이는 두 개의 원형이 서로 겹쳐있는 형태로 중심의 원과 테두리의 원이 서로 대비되는 색을 가지고 있다. 그 형태는 생물의 눈이나 혈액세포, 개구리의 알, 등을 연상하게 한다. 하지만 그 형태에서 보여 지는 이미지로 그것의 본질을 명확히 할 수 없다. 이 패턴은 본인이 자유 드로잉을 그릴 때 매번 사용하게 되는 것으로 작품에서 표현되는 모든 사물의 형태를 구현하고 그 속을 채우는 용도로 사용된다. 그리고 이 패턴을 통해 작품으로 표현되는 대상

의 실재를 증명하는 근거가 되는 드로잉이기도 한 것이다. 드로잉은 예술가의 ‘개인적 인격’을 서술한다.¹⁴⁾ 즉흥적인 표현과 우연성으로 그려지는 드로잉은 그 속에 내적작업의 본질적인 면을 드러내기도 한다는 것이다. 본인이 우연히 그리게 되는 드로잉에서 보여 지는 형태는 앞선 ‘호기심의 기억’ 개념에서 밝혔듯이 고양이 배속을 갉아먹는 구더기를 보며, 그 생명의 살아있음을 믿었던 기억의 재구성인 것이다. 우글거림과 군집의 표현으로 대상의 배나 신체 속에 가득 채워진 비정형의 원은 꿈틀거리는 생명의 움직임을 표상한다. <도판 2>에서 보이는 형태는 ‘black dots’패턴을 입체화 시킨 것으로 본인의 작품에서 나타나는 전반적인 형상의 기본이 되는 도식이다. 두 개의 원형 중, 중심에 위치한 붉은색 원형이 솟아오르거나 흘러내려 다른 형상으로 변모하는 모습이다. 이 ‘솟아오름’과 ‘흘러내림’으로 만들어지는 돌기의 형태는 생명의 탄생과 죽음, 즉 확장된 영역에서 지각된 새로운 대상의 생성과 소멸 과정을 보여준다. 본인 작품에서 대상의 실재를 증명하는 표현으로 조형화 되는 것이다.

이러한 배경으로 만들어지는 작품은 본인 고유의 직조 기법을 통해 조형적 형태로 완성되어진다. 직조기법은 말 그대로 캐스팅된 사물에 FRP, 혹은 에폭시 등의 합성수지를 부어서 ‘홀림’의 형태를 만들거나 발포우레탄을 사용하여 돌기와 같은 ‘솟아오름’을 표현하는 기법이다. 여기서 발포 우레탄 재료는 주체와 경화제가 혼합되면 스스로 부풀어 올라 공간의 빈틈 같은 곳을 충전하는 역할을 하는 건축 재료이다. 여기서 ‘스스로 부풀어 오르는’ 성질을 이용하여 본인의 감각적 변모의 형태를 가장 자연스럽게 표현 할 수 있는 재료이기도 하다. 본인은 캐스팅된 사물을 ‘홀림’과 ‘솟아오름’의 조형적 기법을 토대로 합성하고 왜곡하며 그 대상이 움직이고 살아가는 변모의 시간을 포착하려 노력한다.

작품의 기법적인 특성 중 대표적인 것은 앞서 서술한 도색기법과 직조기법

14) 안해숙, 『현대미술에 있어서 드로잉의 가치에 관한 연구』, 한국교원대학교 대학원-미술교육전공 석사학위논문, 2007

이다. 이를 통해서 만들어진 작품은 【작품 8】에서 보여지는 원형의 개구리를 감싸며 흘러내리는 점액의 모습으로 형상화 되거나, 【작품 2】의 개구리 등에서 솟아오르는 돌기의 형태로 표현된다.

본인의 작품은 낯설고 두려운 감정을 일으키는 형상으로 표현된다. 극명한 대비를 나타내는 색과 유기적인 형태는 표현된 대상의 본질을 모호하게 만들고 그 대상의 실제유무를 파악할 수 없게 하는 요소로 작용하여 보는 사람으로 하여금 낯선 감정을 가지게 하는 것이다. 이는 본인의 기억에서 존재하는 실체가 없는 대상의 표현이기 때문이며 혹여 실체가 있는 사물을 재구성한 것이어도 그 대상을 시각적으로 파악한 것이 아닌 그 대상의 물성, 즉 촉감으로 감지했던 생명력에 대한 상상의 표현이기 때문에 이질적이고 낯선 감각을 제공하게 되는 것이다. 이와 같은 작품은 현실에 존재하지 않는 새로운 사물과 세계의 투영으로 우리가 파악하는 일반적인 것의 실재에 대한 의문을 제기한다. 일반적으로 파악되는 대상은 두려움을 가지고 오지 않는다. 인류가 객관적 이론과 과학적 탐구로 모든 세상을 파악한 것처럼, 비현실의 존재를 정신분석학의 한 심리학적 오류의 사례로만 파악하는 것은 모든 사람들의 잠재의식 속에 존재하는 두려움의 대상을 전면 부정하는 것이다.

하지만 프로이드는

“숨어있는 헤로운 힘들, 죽은자들의 돌아옴, 비현실의 존재, 이러한 것들을 우리는(혹은 우리 인류의 조상들은) 이미 아주 옛날에 실제 하는 것으로 여겼고, [...] 오늘날 우리는 이런 것을 더 이상 믿지 않는다. 그러나 우리가 새로운 믿음을 확신하고 있는 것은 아니다. 입증될 날만을 노린 채 옛날의 것들이 그대로 우리들 가슴속에 살아있다.”¹⁵⁾

라고 하며 이 두려움의 대상들이 사실로 입증되는 어떤 일이 일어나면 우리는 언캐니의 감정을 갖게 되고 곧 그 감정의 해소를 위해 그 사건을 쉽게

15) 지그문트 프로이드, 앞의 책, p408

현실로 받아드릴 것이라고 말한다. 여기서 본인이 작품으로 제작하는 일반적이지 않은 대상의 제시는 비현실적 존재를 입증하려는 모종의 시도로 파악할 수 있다. 성인이 된 우리는 어린 시절의 어떤 애매한 기억들을 환상 속에서만 존재하는 착각일 뿐이라고 치부한다. 그것은 귀신, 유령의 형태, 혹은 괴물, 초인적인 힘, 부활, 또는 본인처럼 변종과 이종의 생물들의 이미지로 기억되어 각자의 기억 속에 조용히 숨어 있는 것이다. 이제 이 기억들을 하나씩 꺼내어 생명력을 부여 해본다. 보는 이의 잠재의식 속에 숨어있는 미지의 세계를 본인의 작품을 매개로 드러내는 것이다. 이런 작품 활동을 통하여 현대인이 가진 지식의 왜곡을 증명하고 새로운 생물과 세계의 가능성을 열게 되는 계기가 될 것이다.

마지막으로 작품분석을 통해 본인의 작업이 가지는 개념에 대한 분석과 표현된 작품에 대한 설명으로 본 연구의 모든 과정을 마치려 한다.

3. 작품분석



【작품 1】 감각의 기억들, mixed media, 가변설치, 2013

【작품 1】 감각의 기억들

연도 : 2013년

크기 : 가변설치

재료 : mixed media

- 발포 우레탄, 아이소 핑크, 에나멜 도료, 에폭시 도장, 철근, 철판, 자갈

제작방법

- 1) 철근과 철판을 용접하여 기본 뼈대를 만든다.
- 2) 아이소핑크를 조각하여 기본적인 형태를 잡는다.
- 3) 발포우레탄과 캐스팅된 Object를 사용하여 형태를 완성한다.
- 4) 에나멜도료로 도장한다.
- 5) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

작품은 본인이 어느 밤 숲의 언저리에서 숲을 바라본 기억에서 시작되는 작업이다. 작은 바람에 흔들거리던 나무들을 보며, 검어진 나무 사이의 하늘의 깊이를 가늠할 수 없어서 나무의 크기와 색이 더 크고 짙어진 다른 세상의 숲을 연상하였다. 바람에 움직이는 나무들은 각각의 개체로 이루어진 숲이 아닌 하나의 거대한 생명의 움직임으로 느껴졌다. 그리고 그 생명은 계속해서 자라나고 있었다. 본인의 작품 기법 중 ‘숫아오름’¹⁶⁾의 형태가 가장 잘 표현된 작품으로 그 색과 형태는 밤에 두려움의 기억에서 인지한 숲의 모습을 재현하기 위해 우글우글 피어나는 개구리들의 뭉치, 또는 뭉게뭉게 숫아오르는 나무의 형상으로 표현 하였다.

16) 본 논문, p 15



【작품 2】 생명의 운동들, mixed media, 400x400x1500mm, 2013

【작품 2】 생명의 운동들

연도 : 2013년

크기 : 400x400x1500mm

재료 : mixed media

- 발포 우레탄, FRP, 에나멜 도료, 투명에폭시 도장, MDF, 아크릴

제작방법

- 1) 개구리 형태를 유도로 모델링하여 FRP로 캐스팅한다.
- 2) 캐스팅된 개구리위에 백색 수지를 반복해서 부어 형태를 완성한다.
- 3) 발포우레탄을 부풀리고 잡아당기고 늘리는 기법을 사용하여 돌기형태를 완성한다.
- 4) 에나멜도료로 도장한다.
- 5) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그 중 후자의 '두려움의 기억'에서 시작되는 작업이다.

작품에서 보이는 개구리의 형상은 본인이 상상했던 밤의 개구리의 모습이다. 밤의 개구리는 자신의 본 모습으로 돌아가기 위해 변화하고 있다. 그 시절 밤이 되면 더 큰소리로 울어대는 개구리 소리를 듣고 낮에 보고 가지고 놀던 개구리와는 다른 더 크고, 더 무서운 개구리가 존재하고 있다고 믿었다. 이와 같은 기억을 재구성하여 끊임없이 변화하는 형태의 개구리를 등에서 솟아나는 돌기의 형태로 표현하였다.



【작품 3】 생명의 확장, mixed media, 750x1000x50mm, 2013

【작품 3】 생명의 확장

연도 : 2013년

크기 : 750x1000x50mm

재료 : mixed media

- MDF, FRP, 에나멜 도료, 투명 에폭시 도장

제작방법

- 1) 개구리 형태를 유도로 모델링하여 FRP로 캐스팅한다.
- 2) MDF로 베이스 판을 만들고 그 위에 캐스팅한 개구리를 뭉쳐서 형태를 만든다.
- 3) 백색 수지를 반복적으로 부어 형태를 완성한다.
- 4) 에나멜도료로 도장한다.
- 5) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

작품은 부조의 형태로 개구리들이 탐처럼 쌓여 있고, ‘색의 번짐 효과’¹⁷⁾를 이용하여 오로라 같은 기운을 뿜어내는 효과를 나타내고 있다. 밤이 되면 개구리들이 서로 뭉쳐 하나의 거대한 다른 생명으로 합체할 것이라는 기억을 재구성한 작품으로 다음 작가노트에서 그 시절의 기억을 상기 시켜 준다.

어느 여름밤, 개구리들의 울음소리가 동네를 시끄럽게 울려 퍼져 마을 주민 모두가 잠을 못 이루고 마을 어귀로 나와 그 소리를 듣고 있었다. 나는 엄마 손에 이끌려 그 소리를 같이 듣고 있었는데 날이 밝으면 저 무수히 많은 개구리를 다 잡아 오겠다는 다짐을 했었다. 다음날 아침이 오고 산과 숲과 들을 뒤지며 그렇게 큰소리를 내던 개구리들의 무리를 찾아 나섰지만 평소에 보던 개구리와 다를 것 없는 작고 왜소한 혼자서 외로이 다니는 개구리들만 찾을 수 있었다. 깊은 실망감으로 밤이 되면 그들을 만날 수 있을 것이라고 기대했지만 어린아이인 나는 밤에는 어김없이 집에 들어가야 했고 또 다시 찾아온

17) 본 논문, p13

그들의 소리만을 들으며 그 형상과 세상을 상상하는 것으로 만족할 수밖에 없었다.(작가 노트 중)

위의 기억에서 느껴지는 감각을 토대로 그 때 상상했던 개구리들의 형상을 재현하였다. 밤이 되어 색을 잃어버린 하얀 개구리들이 서로 뭉쳐서 하나의 큰 형상을 만들고 그 잃어버린 색을 사방으로 분출하는 형태이다.



【작품 4】 Another006, mixed media, 720x720x1300mm, 2013

【작품 4】 Another006

연도 : 2013년

크기 : 720x720x1300mm

재료 : mixed media

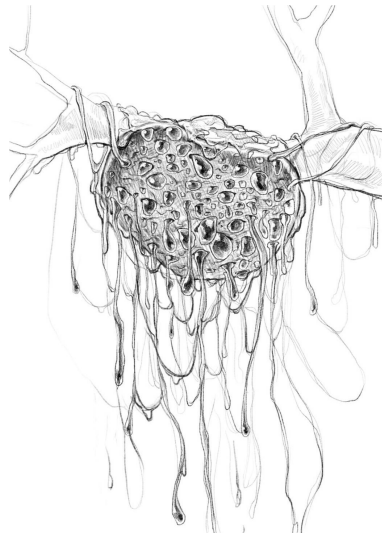
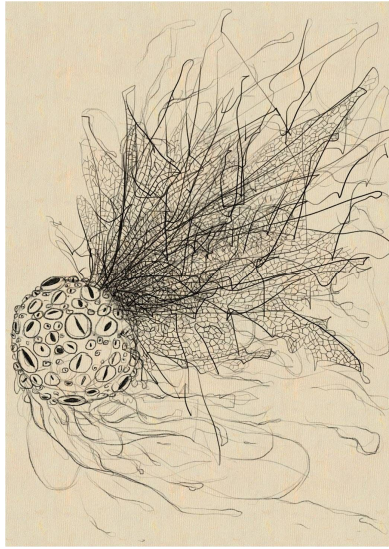
- 아크릴, FRP, 에폭시, 발포우레탄, 에나멜 도료, 투명에폭시
도장, 와이어

제작방법

- 1) 아크릴반구와 에폭시, FRP를 이용하여 크기와 형태가 다른 눈의 형태를 만든다.
- 2) 아크릴구로 베이스를 만들고 그 위에 만들어진 눈을 붙이고 발포우레탄으로 형태를 완성한다.
- 3) 에나멜도료로 도장한다.
- 4) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

【작품 1】, 【작품 7】, 【작품 11】은 숲에 대한 본인의 기억에서 시작된 것이다. 본인이 본 밤의 숲은 우리가 일반적으로 보는 고요한 숲이 아닌 그 속의 생명들이 끊임없이 움직이며 생산 활동을 하는 분주한 숲이었다. 이 때의 숲은 부산한 소리로 본인을 자극하고, 무슨 일이 벌어질 것만 같은 호기심을 일게 하였다. [Another]로 명명 되어지는 시리즈의 작업들은 그 숲에서 살고 있는 상상의 생명에 대한 작품이다. 작품은 본인이 해가지기 전 가혹하게 대했던 생명들이 그 가학적 행위에 대한 복수를 꿈꾸고 있을 것이라는 근거 없는 불안감에서 시작된다. 그들은 실재하지 않지만 본인 감각으로 기억하고 있는 괴이하고 소름 돋는, 위협적이고 낯선 형태로 표현된다. 시간에 따라 다르게 인식되어지는 생명과 그들의 공간에 대한 의구심을 바탕으로 그들의 존재와 세계를 재구성하여 시간성이 가지는 인식의 차이를 설명한다.



【작품 5】 Another - Drawing series, digital print, 2013

【작품 5】 Another - Drawing series

가. Another001 - Drawing

나. Another007 - Drawing

다. Another008 - Drawing

연도 : 2013년

크기 : 246x165mm

재료 : digital print

제작방법

드로잉한 종이를 스캔하여 그래픽 작업으로 완성하고 다시 프린트한다.

작품설명

【작품 5】의 작품 설명과 같은 맥락의 시리즈 작품이다. 각각의 스토리들로 이루어지는 드로잉은 본인이 상상하는 생명들에게 역할과 상황을 부여하고 하나의 개체로써 자리매김 하게 된다. [another001]은 개구리의 눈으로 이루어진 머리와 잠자리 날개를 무수하게 달고 있고 빠르거나 분주하지 않고 천천히 부유하며 우리를 감시하는 역할을 하는 생명이다. [another007]은 개구리의 다리가 무수히 달려있는 바쁘고 혼잡스러운 생명으로 우리에게 위협을 가하고 혼돈에 빠트리는 역할을 한다. [another008]은 감각의 숲 안에서 응집된 생명이 태어나는 알과 같은 역할을 하고 그 형태는 연밥, 혹은 벌집을 떠올리게 한다.



【작품 6】 감각의 숲 - Motion Drawing, animation, 1280x720pixels, 2013

【작품 6】 감각의 숲 - Motion Drawing

연도 : 2013년

크기 : 1280x720pixels

재료 : Animation

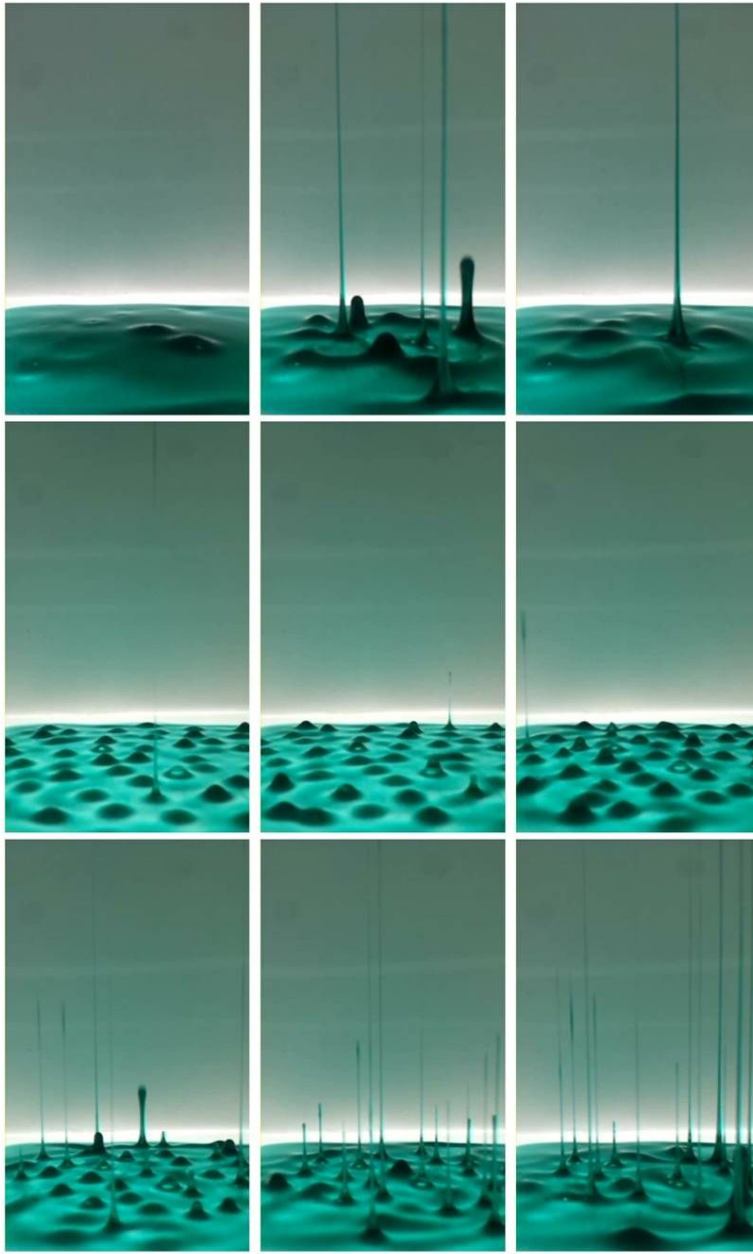
제작방법

‘Adobe After Effects’ 프로그램을 사용하여 제작한 애니메이션

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그 중 후자의 ‘두려움의 기억’에서 시작되는 작업이다.

해질 무렵 어스름한 때, 그 시간에 바라보는 숲의 모습은 깊이를 알 수 없는 어둠과 미세한 움직임으로 뭉게뭉게 피어나는 생명들에 대한 감각의 기억으로 회상된다. 어느 순간 문득 감지한 자연의 움직임은 나를 덮칠 것 같은 두려움으로 다가 왔다. 그 순간의 움직임을 색을 잃어버린 하얀 배경과 요동치는 생명의 붉은 색 나무들이 계속해서 피어나고 움직이는 애니메이션으로 제작 하였다.



【작품 7】 솟아오르는 숲, 싱글채널비디오, 1280x720pixels, 2013

【작품 7】 솟아오르는 숲

연도 : 2013년

크기 : 1280x720pixels

재료 : 싱글채널비디오

제작방법

6mm비디오카메라를 통해 촬영한 영상을 ‘Adobe Premiere pro’ 컴퓨터 프로그램을 사용하여 편집한 영상작업.

작품설명

【작품 6】 과 같이 본인의 ‘두려움의 기억’에서 시작되는 작품은 밤의 숲, 그 깊은 곳에서 꿈틀대는 생명력이 부풀어 오르고 솟아나는 형상을 표현한 영상 작업이다. 작품은 전시장 전체를 프로젝션 하는 방법으로 설치되어 공간을 가득 채운 청록의 숲을 체험하게 한다.



【작품 8】 감촉의 기억들, mixed media, 720x720x720mm, 2012

【작품 8】 감축의 기억들

연도 : 2012년

크기 : 720x720x720mm

재료 : mixed media

- 아크릴, FRP, 에폭시, 발포우레탄, 에나멜도료, 투명에폭시
도장, 와이어

제작방법

- 1) 개구리 형태를 유토로 모델링하여 FRP로 캐스팅한다
- 2) 아크릴 원으로 베이스를 만들고 그 위에 캐스팅된 개구리를 붙이고 발포우레탄으로 형태를 완성한다.
- 3) 에나멜도료로 도장한다.
- 4) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

작품은 원형을 한 개구리뿔치의 형태이다. 원형 전체에 개구리의 체액으로 보이는 청록과 푸른 액체가 흘러내린다. 개구리들이 원형 안에 다른 무언가를 보호하는 듯한, 혹은 그 안까지 개구리들로 가득 차 있는 느낌을 가지게 하는 작품이다.

개구리의 다양한 색, 생김새, 움직임 등 그 모든 것 들이 본인의 감각을 자극한다. 그리고 어디로 튈지 모르는 방향성, 움직임, 비린내, 독특한 생김새, 말랑말랑한 감촉 등이 본인이 가늠할 수 없는 세계를 상상하게 한다. 작품의 형태는 개구리들로 감춰진 원형 속의 세계에 대한 표현으로 그들에게 가려져 있는 상상의 세계를 유추하게 하는 것이다.

어둠이 밀려 올 때 사물들은 더욱 선명해지고 서늘한 인상을 준다. 그래서 서늘한 빛을 띠고 있는 푸른색을 밑 색으로 칠하고 붉은색의 공격적인 기운의 색을 가미 하여 그 대비색의 사용으로 더 선명하고 강렬한 힘을 표현하였다.



【작품 9】 낮선 감촉, mixed media, 400x400x1500mm, 2012

【작품 9】 낮선 감촉

연도 : 2012년

크기 : 400x400x1500mm

재료 : mixed media

- FRP, 에나멜 도료, 투명에폭시, MDF, 아크릴

제작방법

- 1) 개구리 형태를 유토로 모델링하여 FRP로 캐스팅한다
- 2) 백색 수지를 반복적으로 부어 형태를 완성한다.
- 3) 에나멜도료로 도장한다.
- 4) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그 중 전자의 '호기심의 기억'에서 시작되는 작업이다.

어린 시절 끊임없이 만질수록 부풀어 오르는 개구리를 호기심으로 끊임없이 만져 결국에는 개구리의 몸을 감싸고 있던 외피가 벗겨져 진물이 흘러내리게 만들었던 촉각의 기억을 시각적으로 재구성하여 표현한 작품이다. 본인 고유의 '색의 번짐 효과'로 도색된 작품은 생명력과 색을 잃어버린 개구리의 등에 번진 붉은 피의 무늬로 표현된다. 개구리를 죽였던 그 감촉에서 오는 쾌감 또는 불안감을 시각적 도색기법을 통해 나타낸 것이다.



【작품 10】 전율, mixed media, 330x330x120mm, 2012

【작품 10】 전율

연도 : 2012년

크기 : 330x330x120mm

재료 : mixed media

- FRP, 에나멜 도료, 투명에폭시

제작방법

- 1) 애벌레 형태를 유토로 모델링하여 FRP로 캐스팅한다
- 2) 백색 수지를 반복적으로 부어 형태를 완성한다.
- 3) 에나멜도료로 도장한다.
- 4) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

【작품 9】의 배경과 같이 ‘호기심의 기억’에서 시작하는 작품이다.

애벌레를 처음 만졌을 때의 감촉의 경험을 시각적으로 재구성하여 표현하였다. 애벌레의 꿈틀거림이 손바닥을 자극 하는 경험은 빠져 나가려는 강렬한 힘과 함께 살아 움직이는 생명의 뜨거운 촉감으로 기억되었다. 여기서 오는 정복의 쾌감, 또 거기에서 멈추지 않고 터트리기 직전까지 만졌을 때, 느꼈던 전율의 감정을 표현한 작품이다. 애벌레를 뚫고 나오는 돌기는 이런 감정을 시각화한 것이고, 애벌레 주위로 퍼져있는 연두색 액체는 애벌레를 손으로 주무를 때 배출하던 분비물들의 이미지를 나타낸다. 그 때의 자극적인 감촉이 돌기의 형상이 되어 아슬아슬하면서 곧 부러질 것 같은 형태로 표현된다.



【작품 11】 생명의 확장 - Motion Drawing, 싱글채널비디오,
1280x720pixels, 2012

【작품 11】 생명의 확장 - Motion Drawing

연도 : 2012년

크기 : 1280x720pixels

재료 : 싱글채널비디오

제작방법

‘Adobe After Effects’ 프로그램을 사용하여 제작한 애니메이션을 바탕으로
‘processing’ 프로그램과 동작 감지 센서를 활용한 인터랙티브 영상 작업

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그
중 후자의 ‘두려움의 기억’의 배경이 되는 작업이다.

전시된 작품은 어두운 공간을 가득채운 프로젝션 영상으로 ‘black dots’의
원형 패턴이 공간의 한쪽 모서리에서 반복적으로 깜박거리는 화면을 보여준
다. 관객이 다가가면 갑작스럽고 부산한 움직임으로 관객에게 다가가는 데
이때 생각보다 많은 패턴들의 번짐으로 순식간에 공간 전체가 밝아지는 현상
을 목격 하게 된다. 관객은 움직임에 반응 하는 정체모를 존재에 대한 호기
심과 두려움의 감정을 가지고 영상에 가까이 접근하거나 더 멀리 떨어지게
된다.



【작품 12】 Black Dots - Frog, mixed media, 400x500x50mm, 2010

【작품 12】 Black Dots - Frog

연도 : 2010년

크기 : 400x500x50mm

재료 : mixed media

- FRP, 핫멜트, 에나멜 도료, 투명에폭시

제작방법

- 1) 개구리 형태를 MDF를 제단 하여 베이스를 만든다.
- 2) 안료를 섞은 FRP를 베이스에 부어 형태를 만든다.
- 3) 핫멜트를 사용하여 원형의 패턴을 그린다.
- 4) 투명에폭시를 사용하여 마감 코팅한다.

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그 중 전자의 '호기심의 기억'에 배경이 되는 작품이다.

작품은 실루엣이 뚜렷한 개구리의 형태를 하고 있고 두께가 얇고 평면적이다. 그 속에 원형의 세포와 같고 또는 알의 형태 같은 수많은 점들이 개구리 몸 전체에 뒤덮여 있다. 연두색 베이스와 보라의 점들은 극명하게 대비되는 선명한 색을 보여준다. 외곽의 고정적이고 평면적인 형태는 죽어있는 개구리의 이미지를 나타내고 그 속에 표현된 원형의 패턴들이 어찌면 살아있을 지도 모를 상상의 개구리로 완성된다.



【작품 13】 Hole, pigment print frameless, 1450x1450mm, 2009

【작품 13】 Hole

연도 : 2009년

크기 : 1450x1450mm

재료 : pigment print frameless

제작방법

근접 촬영한 이미지에 컴퓨터 그래픽을 사용하여 합성한 사진 작업

작품설명

II.2.1) 기억의 재해석에서 본인의 기억을 두 가지로 분류하고 있는 데 그 중 전자의 ‘호기심의 기억’에서 시작되는 작업이다. 세계에 존재하는 수많은 구멍들을 생각해 보았다. 어린 시절 구멍이 있으면 그냥 지나치지 못하고 항상 그 속을 들여다보고 싶은 욕구를 느꼈고 그 호기심의 욕구는 구멍을 헤집어 놓은 가학적 행위를 통해 해소 되었다. 파괴된 구멍 속에는 어김없이 무엇인가 들어 있었고 비어 있다면 그들이 살았던 흔적들이 있었다. 본인의 상상력은 그 구멍 속 세상으로 들어가면 무궁무진한 길들이 펼쳐지고 미지의 세계로 나를 인도할 것이라는 기대를 하게 하였다. 이와 같은 기억들은 사람의 몸에 있는 구멍에도 우리가 알지 못하는 생명들이 존재한다는 믿음으로 발전하게 된다. 작품은 근접 촬영된 코의 구멍 속에 살고 있는 애벌레를 그려 넣은 사진 작업으로 표현된다.

Ⅲ. 결 론

앞선 연구를 통해 본인 작품에서 나타나는 낯설고 두려운 감정을 일으키는 형상의 개인적 근거와 이론적인 배경을 서술하였다. 미술에서 사용된 감각의 객관성을 확인하고 상상력을 통해 개별성이 확립되는 과정을 탐구함으로써 작품형성배경을 밝혔다. 본인의 작품 소재인 기억이 시각적으로 재구성될 때, 파악할 수 있는 새로운 감각의 영역을 확인하고 확장된 영역에서 지각되는 새로운 대상과 그 대상이 실재하는 세계에 대한 연구의 필요성을 가지게 되었다. 또 작품으로 만들어지는 대상의 존재를 파악하는 것에 집중함으로써 대상의 실재를 본인 감각의 확장된 영역에 존재하는 새로운 사물과 세계로써 확인 할 수 있었다.

하지만 본인의 기억을 소재로 하여 재구성된 작품은 지극히 주관적이고 개인적인 입장에서 해석 할 수밖에 없는 한계도 발견하게 되었다. 주관적 배경으로 만들어진 작품이 가진 사소한 오해와 설득의 부재를 극복하는 방향성도 연구과정과 제작과정을 통해 생각해 볼 수 있었다. 본 연구를 통해 작품의 소재로써 기억이 가지는 공감대형성의 필요성을 모색하게 하였으며, 감각과 상상력의 새로운 영역을 반영하는 미술작품의 창의적 발전 가능성을 발견하게 되었다.

향후 지속하게 될 이론적 개념연구와 다양한 표현방법 연구를 통해 상상과 현실을 이어주는 매개로써의 작품으로 발전을 모색 하게 될 것이다. 마지막으로 확장된 감각으로 지각한 새로운 대상이 실재하는 세계관을 연구하여 그 ‘환상공간’을 재현하는 것을 목표로 작품 활동을 계속해 나갈 것이다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 홍명희, 『상상력과 가스통 바슐라르』, 살림지식총서, 2005.
- 곽광수, 『바슐라르』, 믿음사, 1995.
- 지그문트 프로이트, “Das Unheimlich”, 「두려운 낯설음」, 『예술, 문학, 정신 분석』, 정장진 역, 열린책들, 2004, p 406

2. 번역본

- 질 들뢰즈, 『감각의 논리』, 하태환 역, 믿음사, 2008.
- 가스통 바슐라르, 『물과꿈』, 이가림 역, 문예출판사, 2012.
- 가스통 바슐라르, 『공간의 시학』, 곽광수 역, 믿음사, 1990.

3. 논문 및 학술지

- 안혜숙, 『현대미술에 있어서 드로잉의 가치에 관한 연구』, 한국교원대학교대학교원-미술교육전공 석사학위논문, 2007.
- 오봉옥, 『정지용 시연구-바슐라르의 물질적 상상력을 중심으로』, 현대문학연구 제17집, 2001, p259
- 박경아, 『언캐니 개념으로 바라 본 현대건축의 미적사유와 표현경향 연구』, 한국실내디자인학회논문집 통권 96호, 2013, p164

4. 홈페이지 및 기타

- 이재훈, 『정신분석용어사전』, 서울대상관계정신분석연구소[한국심리치료연구소], 2002(네이버지식백과사전)
- 서울대학교 교육연구소, 『교육학용어사전』, 하우동설, 1995, (네이버 지식백과사전)

도판 목 차

<도판 1>	12
<도판 2>	12

ABSTRACT

Study on Sensual Expression about Memories - Centering around My Work -

Shin, Ye Jin

Department of Sculpture

Graduate School of Arts

Sungshin Women's University

This thesis is the holistic research results about my works created during my master course from 2009 to 2013. My work was to reconstruct some fragments of my memories which I had experienced in childhood. To me, the memories are remembered as my curiosity or fear feeling toward outside things and world. My works visually reproduced the moments and the situations that my all sensory organs remembered. The shape of object being created as a work was expressed in the combination of unusual imaginary shapes and colors. These shapes were expressed as the appearances of unfamiliar, strange things and world distant from the real things and real world, and such shapes were made of transformation and distortion through my imagination. Here, this thesis is based on the empirical research about the expressions reconstructing the memories which have been formed in my works.

Starting with suggesting the theoretical ground making my memories be applied to the object for works, and giving dictionary explanations, and identified the roles of senses used in visual art, this research aimed to identify the roles of senses used in visual art, and to find out the my works formation background through some theoretical consideration about the imagination endowing the artist's unique individuality. Besides, the goals of this thesis were to investigate the formative characteristics seen in the process that the sensual memories of 'curiosity', 'fear sense', 'unfamiliarity' were expressed into my works, and to grasp the essence of reconstructed object through the memoried object's visual expression and my imagination's expression, and to prove the object's real existence or not.

Based on that, this thesis were stated in following order.

With suggesting this research's direction and purposes in the Chapter 1. Introduction, this thesis is started.

Main Discussion is developed in 3 sections. In the section 1. My Works Formation Background, I will state my memories as the materials for works, and disclose Baschelard's Theory 'Material Imagination' as my works formation background. In the section 2. Formative Characteristics, I will state the process visualizing my memories into works and their backgrounds using Freud's 'Uncany' concept, and researched the techniques of works being expressed with such directional nature.

In the Section 3. Works Analysis, I will classify and arrange my works according to categories of production process, materials, and work explanation.

In the Chapter 3. Conclusion, I will complete my artist theory dealing with the things reconstructed on the basis of memories being seen, the visual expressions about feelings and senses, the artistic utilization of material imagination, and will suggest the new direction nature for my works in future.