



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](#)

임 상 빈 교수지도
석사학위 청구논문

로또를 통해 본 자본주의 사회의
시각적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2015

성신여자대학교 대학원
서양화과
박 상 원

로또를 통해 본 자본주의 사회의
시각적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

임 상 빈 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

박 상 원

인 준 서

박상원의 석사학위 논문으로 인준함

2014년 11월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

오늘날, 자본주의 사회에서 지속적인 안녕과 편리한 삶을 영위하려면 돈이 필요하다. 시간이 흐를수록 살아가는데 필요한 돈의 액수는 점점 많아진다. 사람들에게 돈은 욕망의 대상이자 인생의 목표가 되고 있다. 물론 누군가는 개인의 행복이나 자아성취를 삶의 목표로 삼고 있다. 하지만, 그것의 성공 여부에 있어서 돈이 중요한 변수로 작용하는 아이러니한 상황이 현대 자본주의 사회에서 발생하고 있다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 논문에서는 학부에서 전공한 통계와 회사에서 경험한 사회생활을 기반으로 로또가 야기하는 사회 현상을 이야기한다. 사회 전반에 깔려있는 한탕주의와 일확천금의 유혹으로 돈을 좇을 수밖에 없는 사람들의 심리와, 자본주의 사회의 역설을 말하려 한다. 나는 이것을 다양한 매체로 표현함으로써 다각도에서 의미를 분석하고 구체적으로 체계화시키는 것을 이 논문의 기본적인 목적으로 한다. 또한, 사회적 이슈와 예술적 가치에 대해 토론하고 공유하는 장을 만드는데 목적이 있다.

본 논문에서 소개하는 작품들은 자본주의 사회가 만들어낸 환영과 로또의 폐해에 초점을 두고 있다. 작품 모두 비판적 현실인식이 내포된 다양한 이미지로써 사람들에게 미학적 즐거움을 제공한다. 이들은 4개의 시리즈로 분류되어 동일한 주제 하에 개별적인 내용으로 전개된다. 첫 번째 시리즈 《이 시대의 자화상》에서는 로또의 환영을 좇는 사람들의 심리를 색면 추상회화로 보여준다. 어떤 한 가지에 집중하면 그것과 유사한 것에서 자신이 생각한 것처럼 보이는 게슈탈트 개념을 바탕으로 작품을 설명한다. 두 번째 《Dream Society》시리즈는 다양한 설치와 멀티미디어로 구성된 작품이다. 로또의 폐단이라고 할 수 있는 한탕주의가 현대 사회에 끼치는 모습을 유리

라는 소재와, 로또가 제시하는 허상에 대해 사운드와 영상을 이용하여 입체적으로 보여주고 있다. 세 번째 《이중적 자아》시리즈에서는, 관객들이 로또에 의해 일그러진 내면의 모습을 왜곡된 거울을 통해 직접 눈으로 확인하게 된다. 또한 객관적인 시선에서 나를 되돌아보고자 인쇄한 사진을 이용하였다. 마지막으로 네 번째 《그리고 0》시리즈에서는 자본주의를 상징하는 돈의 단위로서의 0(숫자 영, zero)의 형태를 해체하기 위해 시각적으로 구분하기 어려운 모호한 형상으로 처리하였다. 이 시리즈는 디지털 숫자 0을 아날로그 감성으로 접근하여 전통적인 유화기법으로 제작한 작품으로 구성되어 있다.

이 논문을 통해 나는 자본주의 사회의 이면에 숨겨진 달콤하고도 씹쓸한 역설적인 구조를 다시금 되돌아봄으로써, 어떻게 사는 것이 가치 있는 삶인지에 대해 근원적인 질문을 던지려 한다. 또한 비판적 현실인식을 통한 사회문제와 통계라는 이질적인 요소가 충분히 예술로 다뤄질 수 있다는 가능성을 보여주고자 한다.

주요어: 로또(Lotto), 자본주의, 돈의 욕망, 통계, 허상, 빔 프로젝터, 빛의 환영, 게슈탈트, 프로그래밍에 의한 무작위성, 집적, 불안함, 왜곡된 내면, 사진의 매체적 활용에 따른 시간성의 차이, 15음기법의 악보, 무조음악, 숫자 0의 해체

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 주제의 선정 및 이유	1
2. 연구의 목적 및 방법	2
II. 작품의 내용적 배경	4
1. 자본주의 사회에서 돈의 필요성	4
2. 환영을 쫓는 로또 현상	7
III. 작품의 조형적 특성	10
1. 이 시대의 자화상	12
1) 착시와 게슈탈트(gestalt)	12
2) 컴퓨터 프로그래밍에 의한 무작위성(randomness)	15
2. Dream Society	18
1) 미니멀 악보와 음표의 나열	18
2) 로또에 투사된 빛의 환영	22
3) 슬라이드 글라스의 집적	25
3. 이중적 자아	28
1) 거울지에 비친 왜곡된 내면	28
2) 사진의 활용 기법에 따른 시간성의 차이	32
4. 그리고 \emptyset (숫자 영, zero)	35
1) 디지털 숫자 0의 해체	35

IV. 작품 분석 및 의미	38
1. 이 시대의 자화상	38
2. Lotto Fantasia	47
3. 불안한 사회	55
4. 두 개의 자아	57
5. 모순된 자아	58
6. 그리고 \emptyset	59
V. 결론	63

도판목록

참고문헌

ABSTRACT

I. 서 론

1. 주제의 선정 및 이유

나는 자본주의 사회에서 돈 때문에 발생하는 여러 가지 현상에 관심이 있다. 특히 내가 주목하는 것은 로또가 수반하는 사회현상이다. 나는 로또의 형상화를 통해 모순적인 자본주의 사회의 이면을 제시하여 사람들과 소통하고 정서적 교감을 하고자 한다.

로또는 저소득층이나 소외계층을 위한 복지 사업 그리고 임대주택 건설 등 다양한 사업의 재원으로 사용되고 있다.¹⁾ 하지만, 팽배해지는 한탕주의와 사행성 조장과 같은 사회적인 부작용이 로또에 의해 발생하고 있다. 그로 인해 사람들은 올바르게 돈을 버는 본연의 의미를 잃어가고 일확천금의 유혹에 빠지게 된다. 로또는 일정부분 사회발전에 공헌하고 있지만, 이 사회가 원활하게 작동하지 못하는 원인이기도 하다. 로또는 매주 당첨자를 배출하면서도 그게 ‘나’일 확률은 희박한 심심풀이 게임에 불과할 뿐이다. 누군가는 로또를 통해 희망을 찾으려 하겠지만, 내게는 씩씩한 이 사회의 모습을 담고 있는 아이러니로 다가왔다.

나는 학부에서 통계를 전공하였고, 이후 8년 동안 회사생활을 하였다. 나의 삶과 밀접하게 관련 있는 로또가 사회문화적 이슈를 다루기에 적합한 소재라고 여겨졌기에 ‘로또’와 ‘자본주의’를 주요 키워드로 선정하였다.

1) 로또는 고객이 원하는 번호를 구매 시점에 직접 선택하는 게임으로, 45개의 숫자 중 고객이 6개의 숫자를 직접 선택하거나 단말기를 통해 랜덤으로 부여받아 일정 수 이상의 번호를 맞추면 당첨금을 지급받는 복권이다. 로또의 발행으로 조성되는 복권기금은 법정배분금 사업(35%)과 공익사업(65%)의 활용으로 국민의 복지증진사업에 사용되고 있다. 나눔로또 복권통합포털, <http://www.nlotto.co.kr/lotto645Fund.do?method=fundInfo> (2014.12.23.)

‘거대 서사의 종말’과 함께 포스트모더니즘을 거치면서 미술은 ‘타자’에서 ‘개인’이라는 주체, 나아가 작가의 내면 깊은 목소리에 귀를 기울이게 되었다고 한다.²⁾ 나 또한 작품의 주제와 방향성 역시 구체적인 나의 삶에서 출발한다.

2. 연구의 목적 및 방법

본 논문의 목적은 예술과 사회의 문제를 다루어 사회적 문제와 예술분야의 이슈에 대해 이 시대를 살아가는 사람들과 함께 공유하는 것이다. 나는 예술이 미적기능 뿐 아니라, 예술의 사회적 기능을 다하는 것을 중요하게 생각한다. 제도 비판이라 일컫는 한스 하케의 개념미술은 미적 체험에 대한 접근과 사회적으로 새로운 비판적인 관계를 맺게 하였다.³⁾ 나의 작품은, 작업을 통해 사회체계를 다루는 방식에 있어 한스 하케(Hans Haacke, 1936~)의 제도비판적 성향과 유사하다고 볼 수 있다.

문제와 이슈를 제시하는 방법으로 해학이나 풍자를 비롯한 다양한 방법이 있다. 문학이나 예술에서는 은유적인 기법을 자주 사용한다. 어린이 소설로 잘 알려진 「오즈의 마법사(The Wizard of Oz)」는 19세기 후반 미국에서 발생한 금본위제도를 둘러싸고 일어난 정치 상황을 풍자하기 위해 은유적으로 비유한 인물들이 등장한다. 마법사의 이름 오즈(Oz)는 금과 은의 단위를 상징하는 ‘Ounce’의 영어식 줄임말이다.⁴⁾

2) 김복기, 「한국미술의 동시대성과 비평담론」, 미술사학보 제41집, 미술사학연구회, 2013, p.216

3) 벤자민 H.D.부클로, 「예술사회의 모델과 개념」, 『Art Since 1900 - 1900년 이후의 미술사』, 배수희, 신정훈 외 6명 옮김, 세미콜론, 2012, p.29

4) 1964년 헨리 리틀필드(Henry Littlefield)라는 교사가 오즈의 마법사(The Wizard of Oz)에 숨겨진 경제적 암시를 처음 발견하였다. 19세기 후반 미국에서 발생한 금본위제와 은본위제를 둘러싼 정치투쟁을 등장인물에 은유적으로 비유하였다. 은구두(은본위제), 오즈(대통령), 노란 벽돌(금본위제), 허수아비(농민), 양철나무꾼(공장노동자), 사자(윌리엄 제닝스 브라이언) 등, 위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/오즈의_마법사 (2014.12.23.)

나는 로또나 사회를 맹비난하기 보다는 은유적인 방법으로 비판의 목소리를 내려고 한다. 나도 한때는 자본주의 사회 속에서 월급쟁이로 살면서 돈의 절실함을 느꼈기 때문이다.

본론의 앞부분은 크게 4개의 장으로 구성하여 작품 제작의도와 조형적 특징에 대해 설명한다. 간략히 내용을 설명하면 다음과 같다. 첫 번째 《이 시대의 자화상》시리즈는 게슈탈트(gestalt)와 무작위성(randomness)의 개념을 이용하여 돈을 좇을 수밖에 없는 사람들의 심리적 표현에 대해 설명한다. 두 번째 《Dream Society》시리즈는 쉽게 깨지는 유리를 쌓는 방법으로 로또의 폐해로 야기되는 불안한 사회의 모습을 보여준다. 또한 빛의 영상을 활용하여 로또의 허상을 다차원적인 요소로 보여주고 있다. 세 번째 《이중적 자아》시리즈에서는 거울지를 이용하여 관객들에게 자신의 내면의 모습을 직접적으로 보여주고 있다. 네 번째 《그리고 0》시리즈는 숫자 0을 기호체계의 하나의 상징으로 접근하여 모호한 이미지로 보이도록 전통적인 유화기법으로 재구성한다.

본론의 뒷부분에서는 각각의 작품에 대해 분석하고 그 의미를 설명한다. 마지막으로 결론에서는 전체적인 총평과 작품을 진행하면서 느꼈던 아쉬움과 앞으로의 방향성에 대해 논할 것이다.

II. 작품의 내용적 배경

미술은 사회 현실을 파악하는 일종의 초기 편집 작업이다.⁵⁾

-니콜라 부리요-

1. 자본주의 사회에서 돈의 필요성

성공에 대한 가치관은 사람들마다 다르겠지만, 많은 돈을 벌면 흔히들 “성공했네”라고 말한다. 「2013 대한민국 소비자 라이프스타일 보고서」에 따르면 “돈이 인생에서 중요하다.”라는 물음에 84%가 동의하였고, “지위가 낮아도 돈을 많이 벌면 성공한 것”이라고 68%가 답변하였다.⁶⁾ 응답자 대부분은 능력이 없으면 살아가기 힘든 세상이기 때문에 돈이 인생에서 중요하다고 말한다. 혹자는 그 능력을 키우면 쉽지 않겠냐고 말을 할지도 모른다. 이제는 능력을 키우기 위한 여건 마련도 돈 없이는 쉽지 않은 세상이라고 덧붙여 말하고 싶다.

지금의 이 사회를 소비사회, 정보사회, 투명사회, 감시사회 등 학자들에 의해 다양한 이름으로 정의되고 있다. 그 중에서 우리가 몸담고 있는 사회 체제와 밀접한 용어는 자본주의(Capitalism)⁷⁾ 이다. 자본주의 사회에서 돈의 의미를 알기 위해서는 ‘생산관계’를 알아야 한다.

5) 니콜라 부리요, 『래디컨트』, 박정애 옮김, 미진사, 2013, p.137

6) 김용석, 「지위 낮아도 돈 많으면 성공」, 동아일보, 2014.1.14.,
<http://news.donga.com/3/03/20140114/60147075/1> (2014.12.3.)

7) 자본주의는 사적 소유권을 기반으로 하는 경제 체제로써, 생산 수단을 가진 자본가 및 기업가 계급이 그 이익 추구를 위해 생산 활동을 하도록 보장하는 사회경제체제이다.
위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/자본주의> (2014.12.17.)

사람은 생존을 위해 음식과 옷이 필요하다. 이제는 TV, 스마트폰, 자동차 등이 추가적으로 필요한 시대가 되었다. 그런데 이런 물건은 자연에서 저절로 생산되는 것이 아니므로, 사람이 만들어야 한다. 요즘에는 일정부분 기계나 컴퓨터가 대신 일을 하고는 있지만, 그럼에도 사람은 필요한 상품을 생산하고 구입하는 과정에서 노동을 필요로 한다. 노동을 통해 무언가를 만들어내는 이른바 생산 활동에서 사람과 사람 사이에 맺는 관계가 ‘생산관계’이다.⁸⁾ 생산관계는 역사적으로 존재했던 원시공산주의 사회, 노예제 사회, 봉건제 사회, 사회주의 사회 등의 형태와 자본주의를 구분 짓는 중요한 요소이다. 노예제 사회에서 노예라는 노동자가 주인과 관계를 맺고 있다면, 자본주의 사회에서는 노동자가 자본가와 생산 관계를 맺고 있다.⁹⁾ 이런 노동자와 자본가의 관계에서 발생하는 문제점은 자본가로 사느냐 노동자로 사느냐에 따라 삶의 질이 다르다는 것이다. 그 이유를 칼 마르크스(Karl Marx, 1818~1883)의 잉여가치론에서 확인해 볼 수가 있다. 마르크스에 따르면, 자본주의 구조에서 자본가는 노동자의 노동력 조절이 가능하며, 노동력을 올려 노동착취단계에 이르게 되었을 때 노동자는 그에 따른 보상이나 이득이 생길 것이라는 법칙이 성립한다. 그러나 이득을 얻는 쪽은 생산수단과 노동력 조절권을 가지고 있는 자본가이며 그 이윤은 후에 상품을 쥐고 있는 자본가에게 돌아간다고 하였다.¹⁰⁾ 물론 오늘날과 같은 21세기에는 노동력의 형태도 많이 바뀌었고, 삶에 대한 의식구조도 변했기 때문에 누구의 삶이 더 좋고 나쁘다고 말하기는 어렵다. 하지만 시간이 지나면서 격차의 간극이 심해지고 있음을 느낀다.

8) 앤서니 기든스, 『자본주의와 현대사회이론』, 박노영·임영일 옮김, 한길사, 2009, p.104

9) 임승수, 『마르크스 자본론의 핵심을 찌르는 원숭이도 이해하는 자본론』, 시대의 창, 2012, p.21

10) 위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/잉여가치> (2015.1.1.)

최근 갤럽여론조사에 따르면 한국인 10명 중 9명이 우리나라의 빈부격차가 심각하다고 생각하는 것으로 조사됐다. 빈곤의 원인에 대해서도 “노력해도 환경 때문에 어쩔 수 없다.”는 대답이 응답자 중 65%나 해당한다.¹¹⁾ 옛말에 “개천에서 용 났다.”라는 속담이 있다. 이 말은 집안 형편이 어려운 가난한 사람이 명문대학에 입학하거나 사법고시나 행정고시 같은 어려운 시험을 통과했을 때 썼던 표현이다. 하지만 시대가 바뀌고 사회가 변하면서 이 말의 의미는 점점 상실 되어가는 느낌을 받는다. 2017년 사법고시 폐지를 앞둔 시점에서 ‘법학전문대학원(Law School)’의 등록금은 사립대의 경우 2000만원대에 달하고 교재비와 생활비 등을 감안하면 3년 동안 1억 원의 비용이 든다고 한다.¹²⁾ 이제는 단순한 노력만으로는 많은 돈을 벌거나 명예를 얻기에는 어려운 시대가 되어버렸다고 생각한다.

이런 시대적 흐름 속에서 사람들은 ‘성공은 곧 돈이다.’라는 의식에 지배당하고 있다. 그래서 성공을 통해 자신이 원하는 삶을 얻고자 각자의 방식으로 부를 축적한다. 비록 그 성공이 개개인의 행복이나 자아 성취를 목표로 두고 있음에도 돈과 연결된다는 것이 나에게 씩씩한 현실로 다가온다.

11) 뉴시스, 「한국인 10명 중 9명 한국 빈부격차 심각하다」, 공감언론 뉴시스, 2014.10.16., http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20141006_0013213784&cID=10201&pID=10200 (2015.1.1.)

12) 문일호, 「학비 1억, 로스쿨 40%만 법조계로」, 매일경제, 2014.9.28., <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=1250474&year=2014> (2014.12.26.)

2. 환영을 쫓는 로또 현상

자본주의 사회를 살아가고 있는 사람으로서 다양한 사회 현상에 관심을 갖고 있다. 나는 그중 로또 현상이라는 것에 주목하고자 한다. 한 설문조사에 의하면, “얼마만큼의 돈이 있어야 돈 걱정 없이 행복하게 살 수 있습니까?”라는 질문에 많은 사람들이 10억에서 20억 정도라고 응답하였다. “그렇다면 그 돈을 갖기 위해 무엇을 준비하고 있습니까?”라는 질문에는 대부분의 사람들이 로또 구매를 꼽았다고 한다.¹³⁾ 돈에 대한 절박함이나 행복한 삶을 추구하기 위해 사람들이 제일 먼저 생각하는 단어가 ‘로또’라는 것을 알 수 있다. 이미 복권은 과거에서부터 여러 형태로 존재해 왔으며, 인생역전의 꿈을 이룰 수 있는 방법도 지금까지 다양하게 열려 있다. 하지만 사람들은 오직 로또만이 대박으로 이어지는 지름길로 여긴다는 것이다.

로또 1등에 당첨될 확률은 1/8,145,060이다. 성공 가능성이 희박한 사건(event)임에도 불구하고 사람들은 일확천금을 얻기 위해 0.0000001%의 기댓값에 희망을 걸고 있다. 그렇다면 사람들은 인생에 있어서 번개 맞을 확률보다 낮다고 하는 로또를 구매하는 이유가 무엇일까? 나는 몇년 동안 사회에서 경험한 사회 구조적 관점에서 문제점을 되짚어 보려 한다.

사회에서 5, 6년 동안 금융업에 종사한 나는 기업과 자본가의 돈을 관리하는 일을 하였다. 거대 자본을 소유하고 있거나, 하루에도 몇 억씩 매출을 올리는 그들을 지켜보면서 상대적 박탈감은 더욱 커져만 갔다. 나는 대학 졸업 후 30만 원으로 시작하여 5평 남짓한 전세 원룸에 이르기까지 8년이라는 시간이 걸렸으나, 그들은 쉽게 부를 축적하고 있는 것처럼 보였다. 하물며, 삶의 질은 물론이거니와 개인의 성취와 만족을 위한 삶에 있어서도 자본가들이 더 많은 것을 누리고 있는 것처럼 보였다.

13) 「그것이 알고 싶다. 돈의 맛 - 그대 아직 돈벼락을 꿈꾸는가?」, 정철원 프로듀서, SBS, 서울, 2014.1.4., TV방송

그럴수록 성실하게 일은 하지만 돈을 모으는 것에 대한 한계점을 느끼면서 나는 언제쯤 그들처럼 많은 돈을 벌고 모을 수가 있을지에 대해 고민을 하였다. 나는 한때 자본주의 사회에서 직장인이라는 노동자계급으로 불확실한 삶을 영위하였다. 이제는 쉽게 되돌아 갈 수 없는 상황에서, 지옥과도 같은 현실을 살아가야 한다. 그렇기에 돈에 대한 절박함은 더욱 커져만 간다. 나는 지금 졸업을 앞둔 시점에서 선택의 기로에 서 있다. 당장의 눈앞에 펼쳐진 생존을 해결하기 위해서는 하루 빨리 돈을 벌어야 한다. 하지만 미래를 위해 능력향상에 투자를 하고 싶은 생각도 떨쳐 버릴 수가 없기에 쉽게 결정하지 못하는 상황에 처해 있다. 전자를 택할지라도 불확실한 직장인의 삶에서 오는 불안감은 수반되기 마련일 것이다. 근래에 들어 나 역시 “정답은 로또밖에 없는 것인가…”라는 푸념을 늘어놓기도 한다.

앞 장에서 언급하였듯이, 이제는 단순한 개인의 노력만으로는 부를 축적하기가 어려운 시대가 되었음을 느낀다. 또한 부와 명예를 목적으로 두고 있지 않는 삶에 있어서도 적은 돈으로는 이 사회를 살아가는데 쉽지가 않기에 사람들은 로또를 통해서 인생역전을 꿈꾼다고 생각한다.

한 트렌드 연구소에서는, 우연의 심리코드가 들어 있는 럭키백(lucky bag)과 같은 현상에 대하여 개인의 노력보다는 운명에 나를 맡기고자 하는 사회적 분위기가 강해졌기 때문이라고 설명한다.¹⁴⁾ 칠순이 넘은 한 남자는 첫회부터 현재까지 매주 10만 원에서 20만 원씩 로또를 구매해 왔다고 한다. 로또를 구매하기 위해 최대 1억 원 가까이 쓰면서도 인생을 통째로 바꿔줄 행운이 오기만 한다면 결코 아깝지 않다고 생각하는 것이다.

한 설문조사에 따르면 응답자 중 73.3%가 로또를 구매하였고, 구매 이유에 있어서 혹시나 하는 생각으로 구매한 사람들이 76.2%, “인생역전을 원하기 때문에 구매 한다.”고 응답한 비율은 43.3%이다.¹⁵⁾

14) 럭키백이란 가방에 상품을 무작위로 담아 일정한 금액에 판매하는 이벤트이다. 김난도의 5명, 『트렌드 코리아 2014』, 미래의 창, 2014, p.350, p.356

여기서 주목할 점은 많은 사람들이 인생역전을 꿈꾸며 한탕주의에 빠지게 되는 것이다. 사람들은 정상적으로 일을 해서 돈을 모으려 하지 않고, 로또를 통해 빠른 지름길로 가려 한다. 갈수록 치솟는 물가와 불안정한 사회구조 속에서 로또를 찾는 사람들의 비율이 지속적으로 상승하는 것은 문제가 아닐 수 없다. 나도 1등을 할 수 있다는 착각은 정상적인 경제활동에 방해가 되기 쉽다. 나는 로또로 인해 발생하는 사회적 병폐는 극심하지만 이 사회가 취하는 조치는 미약하다고 느낀다. 때문에 나는 사회적인 문제와 함께 자본주의 사회라고 하는 이 시대를 비판적 시각으로 바라보고자 한다.

15) 엠브레인트렌드모니터, 「나눔로또 VS. 연금복권 U&A 및 인식 평가 - 표본크기: 1000명 (전국 만19세 이상 성인 남녀), 조사방법: 온라인, 조사기간: 2014.4.17.~2014.4.22.」, 리서치보고서 제4집, Embrain Trend Monitor, 2012, p.57, p.63

Ⅲ. 작품의 조형적 특성

현대 미술에서 다양성은 상당히 중요하다.¹⁶⁾
- 제시카 모건, 테이트 모던 수석 큐레이터 -

지금까지 자본주의 사회와 로또 현상에 대하여 살펴보았다. 나는 역설적인 로또의 모습과, 자본주의 사회의 이면을 시각화 하려 한다. 복잡한 현대 사회를 살고 있는 사람들을 만족시키기 위해 다양한 매체와 여러 개의 채널로 작품을 구성하였다. 서울리즘(Seoulism)이라는 신조어가 등장할 만큼 세계 예술을 스펀지처럼 빨아들이고 있는 서울(한국)을 외국인 예술가들은 문화적으로 기회의 땅이라고 입을 모으고 있다. 서울은 지금 젊은 외국 예술인들의 문화 터전으로 급부상하고 있는 상황이다.¹⁷⁾ 이런 상황에서 한 가지의 매체로만 작품을 국한 시키는 것은 그들에게 지루한 흑백영화를 보여주는 것과 별반 다르지 않다고 생각한다.

구글 어스(Google Earth)에서 제공하는 ‘스트리트 뷰(street view)’의 발전으로 지금은 마음만 먹으면 전 세계 구석구석을 살펴 볼 수 있는 세상이다. 인터넷과 교통수단의 발달로 전 세계는 빠르게 글로벌화(globalization) 되어간다. 비평가 겸 큐레이터 니콜라 부리요(Nicolas Bourriaud, 1965~)는 글로벌한 오늘날의 상황에서, 아티스트는 역사와 공간을 자유자재로 이동하고 정보를 다른 양식(format)으로 번역하거나 부호화(coding)하는 여행자가 된다고 강조하였다.¹⁸⁾

16) 유이나, 「현대 미술이란 무엇인가? 테마 인터뷰」, 중앙일보, 2014.8.7.,
http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=2729174 (2014.12.3.)

17) 서울리즘(Seoulism)이란 서울(Seoul)과 사상을 뜻하는 영어단어 이즘(ism)의 합성어로써 외국인의 시각에서 바라본 서울의 문화적 특수성을 뜻한다. 김미리 외 2명, 「서울은 기회의 땅, 세계 예술인들이 몰려온다」, 조선일보 제29148호 A18면, 2014.9.23.

18) 김복기, 「한국미술의 동시대성과 비평담론」, 미술사학보 제41집, 미술사학연구회, 2013, p.200

세계화된 현대 미술 속에서 작가는 다양한 매체에 대해 관심을 가져야 한다고 생각한다. 이제는 개념과 주제에 부합한 소재와 재료가 많아졌기 때문이다. 현대미술은 수학문제가 아니므로 무엇을 정답이라고 말할 수는 없지만, 해법을 찾는 과정은 중요하다. 그러므로 다양한 매체를 다뤄보고 싶은 개인적 욕구를 바탕으로, 여러 기법 실험을 통해 최적의 방법론을 찾는 것이 나의 기본적인 목표이다.

작품을 제작하기에 앞서 숙명여자대학교에 재직 중인 통계학과 교수님으로부터 로또와 통계에 관한 이론적 지식을 자문 받기도 하였다. 동시에 교수님은 내가 만들었던 엑셀의 기초자료와 초기 이미지에서 힌트를 얻어 로또에 관한 새로운 통계논문을 발표하기도 하였다.¹⁹⁾ 이처럼 미술과는 거리가 먼 통계와 같은 다른 학문분야에도 기여했으면 하는 바람으로 로또와 자본주의 사회의 다양한 시각적 표현방법에 대해 연구하였다.

앞장에서 살펴본 내용적 배경을 근거로 이번 장에서는 작품을 4개의 시리즈로 구성하여 제작 의도와 조형적 특성에 대해 설명한다.

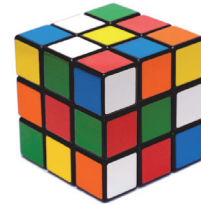
19) 여인권, 「이진확률수열의 무작위성 검증」, 응용통계연구 제1집, 한국통계학회, 2014

1. 이 시대의 자화상

로또가 인생을 바꿔줄 거라 믿는 사람들은 주변에서 볼 수 있는 숫자와 색상에서 당첨번호(로또공의 형태: 1부터 45까지의 숫자와 노란색, 파란색, 빨간색, 회색, 녹색의 5가지 색상)를 연관 지으려 한다. 나는 그들의 심리적인 모습에서 동질감을 느낀다. 한때 큐브(Rubik's Cube)퍼즐에 몰두하여 건물이나 정사면체의 모양에서 큐브의 환영을 보았던 나의 경험은 그들이 로또의 색에 빠져 있는 것과 다르지 않기 때문이다. 살아가기 힘든 이 사회에서 로또에 인생을 걸어보는 그들의 모습은 이 시대의 자화상이다. 한편 자본주의 사회의 역설을 말하려 하지만 나도 그들처럼 매주 로또를 통해 대박을 꿈꾼다.



[도판1]
로또당첨볼



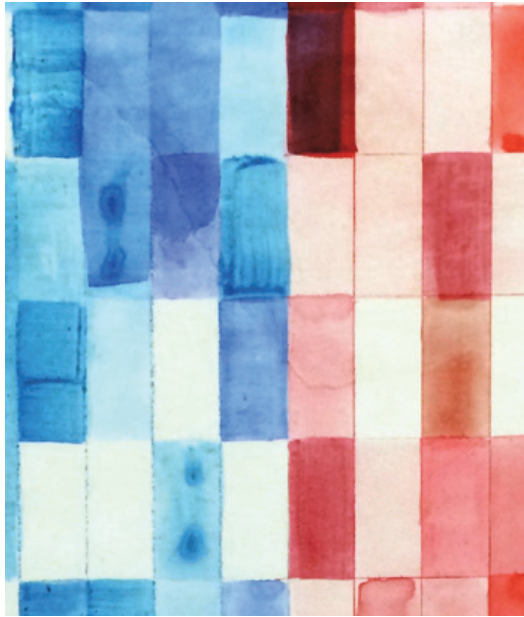
[도판2] 큐브

1) 착시와 게슈탈트(gestalt)²⁰⁾

한 가지에 집중하면 모든 것이 생각한 것처럼 보이기 마련이다. 사람의 뇌는 어떤 사물의 윤곽이 불완전하더라도 완전한 사물인 것처럼 인식하는 ‘시각보정능력’을 가지고 있고 이러한 뇌 현상이 착시(optical illusion)라고 설명한다.²¹⁾ 나는 로또에 빠져 있는 사람들은 그렇지 않은 사람에 비해 착시능력이 발달하였을지도 모른다는 것에 착안점을 두었다.

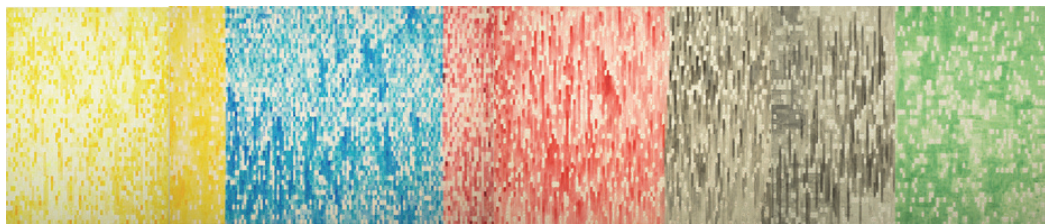
20) 게슈탈트 심리학(Gestaltpsychologie)은 인간의 정신을 부분이나 요소의 집합이 아닌 전체성이나 구조에 중점을 두고 파악하는데, 이 전체성을 가진 정리된 구조를 독일어로 게슈탈트라고 부른다. 위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/게슈탈트_심리학 (2015.1.6.)

21) 정성영, 「뇌 속에 귀신회로가 작동한다」, 한겨레21, 2005.7.22., <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=114&oid=036&aid=0000008899> (2014.12.21.)



[작품1] 〈이 시대의 자화상〉 (세부)

형태 심리학에 따르면, 사람은 어떤 대상을 지각할 때 요소적인 정보의 집합으로 보는 것이 아닌, 큰 하나로서의 전체에 주목해 보는 경향이 있다고 한다. 전체는 부분의 총합 이상의 것을 뜻하며, 이 전체의 상이 게슈탈트이다. 전체의 상으로서 게슈탈트는 요소들이 서로 얼마나 근접해 있고, 유사하며, 연속되어 있느냐 또 폐쇄되어 있느냐에 따라 형성된다고 한다.²²⁾



[작품2] 〈이 시대의 자화상〉, 캔버스와 합판에 아크릴릭, 130.3×615.3cm, 2014

〈이 시대의 자화상〉 [작품2]에서 보여지는 정사각형은 [작품1]에서 표현한 것처럼 여러 개의 작은 직사각형의 집합체이다. 서로 다른 크기의 직사각형 캔버스(canvas)를 횡(橫)으로 연결함으로써 나타나는 정사각형 모양은 게슈탈트 개념을 뒷받침한다. 이것은 게슈탈트의 법칙 중 근접성, 유사성, 연속성의 요소에 입각한다.²³⁾ 캔버스의 연결된 공식은 다음과 같다.

22) 김정규, 『게슈탈트 심리치료』, 한지사, 1995, pp.40~41

로또슬립용지 [도판3]의 마킹영역 크기는 대략 세로 0.29cm 가로 0.13cm 이다. 로또번호의 마킹영역을 1부터 45까지 세로방향으로 나열하였을 때, 전체 길이는 0.29cm × 45 = 13.05cm이다. 규격화된 캔버스 크기 중 13.05cm와 비율이 비슷한 크기는 13.05cm × 10 = 130.5(≒ 130.3cm)가 된다. 따라서 60F(130.3 × 97cm), 100F(130.3 × 162.2cm), 120F(130.3 × 193.9cm)의 캔버스를 선정하였다. 이렇게 계산된 공식에 의해 각각의 캔버스를 [도판4]처럼 연결하였다. 한편, 캔버스는 표시에 따라 F(figure:인물), P(paysage:풍경), M(marine:해경)으로 분류되는데, 그 중 로또를 구매하는 사람들의 심리적 표현에 적합한 F를 선정하였다.



[도판3]
로또슬립용지
(세부)

	97cm	139.9cm	162.2cm	162.2cm
130.3cm	60F	120F	100F	100F

[도판4] 캔버스 크기와 연결방식 도식화

여전히 많은 직장인들이 로또를 구매한다. 그들은 로또가 당첨되기를 기대하며 하루하루를 버틴다. 1등이 되어 억대의 당첨금을 받기만 한다면 당장 회사를 그만두겠다는 심정으로 하루를 버티며 살아간다.

23) 근접성은 여러 형태들이 한 공간에 있을 때 서로 근접해 있는 요소들이 하나로 모여져 보이는 것을 말한다. 유사성은 비슷한 성질의 모양, 크기, 색상, 방향 등과 같은 유사한 시각 요소들끼리 그룹을 지어 하나의 패턴으로 보려는 경향을 말한다. 연속성은 점들이 단일한 방향을 따르고, 어느 부분이 가려져 있거나 연결되어 있지 않더라도 직선이나 곡선처럼 연속되어 보이는 경향을 말한다. 이원철, 「움직이는 조형물을 활용한 프로젝트 맵핑의 조형 요소의 인지적 특성에 관한 연구」, 석사 학위 논문, 중앙대학교, 2014

나 또한 그들처럼 언제나 돈에 대한 걱정으로 로또 1등에 당첨되기를 바라고 있다. 통계학이라는 전공 때문인지 로또번호를 분석해서 1등 숫자를 예측해보라는 제안이나 권유를 받기도 하였다. 그래서 나는 통계학에서 배운 다양한 이론을 바탕으로 분석모형을 만들어 1등 숫자를 추정해 보기도 하였지만, 성공하지는 못하였다. 로또는 분석할 수 없는 게임이라는 것을 알고 있지만, 그 한계와 욕망 사이에 존재하는 나 자신의 모습을 바라보고자 《이 시대의 자화상》시리즈를 제작하였다.

2) 컴퓨터 프로그래밍에 의한 무작위성(randomness)

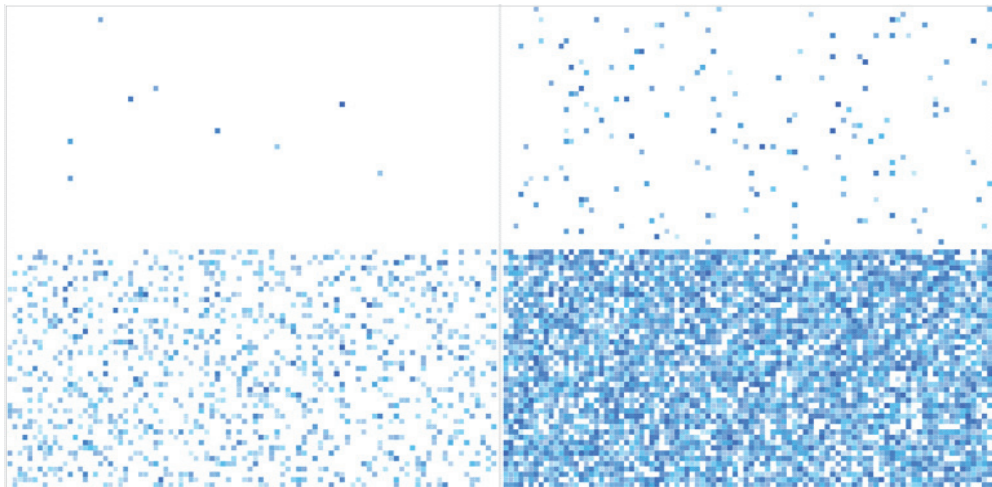
무작위성은 사람의 의지가 전혀 개입되지 않는 것을 뜻한다. 추상표현주의를 대표하는 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)의 액션페인팅에서도 무작위성은 나타난다. 미니멀리즘 조각가 리차드 세라(Richard Serra, 1939~) 역시 흘뿌리기(splashing)를 시도하면서 우연의 효과에 관심이 있었다.²⁴⁾ 일찍이 초현실주의 작가들도 이성의 간섭과, 어떤 미적 목적이나 도덕적 목적으로부터 자유로운 사고의 과정을 표현할 수 있는 프로타주(frottage), 데칼코마니(dé-calcomanie), 오토마티즘(automatisme)기법을 창안하여 우연의 효과를 이끌어 내고자 하였다.²⁵⁾

나는 게슈탈트의 개념과 로또의 특성을 부각시키기 위해 무작위성에 기반을 두고 있다. 나의 의식적 행동이 게슈탈트와 로또가 갖고 있는 특성에 방해요소로 작용할 수도 있기 때문이다. 물론 100% 완벽하게 통제할 수는 없었다. 그래서 나는 초현실주의 작가들처럼 새로운 방법을 모색하였다.

24) 진취연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002, p.194

25) 프로타주란 나무판자나 눌러 놓은 꽃과 같이 요철이 있는 여러 가지 물질에 종이를 얹고 문지르는 기법을 가리킨다. 데칼코마니란 어떤 표면에 물감을 묻혀 그것을 그림에 눌러 찍는 방법을 의미한다. 오토마티즘은 초현실주의의 핵심 개념으로 모든 관습적 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 무념무상의 상태로 손이 움직이는 대로 표현하는 것을 말한다. H.W. 젠슨 & A.F. 젠슨, 『서양미술사』, 최기득 옮김, 미진사, 2008, p.492

그것은 컴퓨터가 계산한 자료에 기초를 두는 방법이다. 기본적으로 로또의 당첨번호는 무작위성이라는 불규칙한 특성을 따른다.²⁶⁾ 나는 로또의 무작위적인 성질과 사람들마다 선호하는 다양한 로또번호의 분포를 관찰하고자 SAS통계패키지²⁷⁾에서 제공하는 랜덤함수(random function)를 이용하여 시뮬레이션(simulation)하였다.



[작품3] <이 시대의 자화상 1>, 단채널영상, 6분 45초, 2014 (영상 스틸)

<이 시대의 자화상 1> [작품3]은 영상으로 제작한 시뮬레이션의 결과화면이다. 각각의 화면에서 가로(width)는 로또가 발행하는 회차에 해당되며, 세로(height)는 로또번호를 구성하고 있는 45개의 숫자를 나타낸다. 이 작품은 회차별 로또를 이용하는 사람들의 인원수와, 임의로 선정된 숫자 6개를 로또슬립용지에 마킹하듯 한 칸씩 색을 칠해가는 방법적 알고리즘(algorithm)으로 제작하였다. 이 시뮬레이션 영상은 《이 시대의 자화상》시리즈 제작에 기초적인 데이터로 활용된다.

26) 여인권, 「이진확률수열의 무작위성 검증」, 응용통계연구 제1집, 한국통계학회, 2014

27) SAS는 1996년 미국의 North Carolina 주립대학에서 개발한 통계분석 패키지 프로그램이다. 김종섭, 『SAS v.8.2를 이용한 통계분석의 이해』, 한울출판사, 2004, p.12

컴퓨터 프로그래밍과 무작위성은 내가 살아온 시간의 절반을 이야기한다. 나는 한때 사회에서 프로그래머(programmer)라는 직업군에 있었다. 어떤 사람들은 프로그래머를 ‘개발자,’ ‘코더(Coder),’ ‘전산쟁이,’ ‘노가다꾼’ 이라고 부른다. 나는 SAS라는 특별한 툴을 이용하였기 때문에 일반적인 프로그래머와는 다소 차이는 있지만, 언제나 ‘을(乙)’의 위치에서 느끼는 감정은 그들과 다르지 않다. 자본주의 체제로 빗대어 설명하자면, 나와 같은 사람들은 언제나 노동자였다. 또한 ‘갑(甲)’의 위치에 있는 사람들의 의견에만 따라야 했기에 언제나 주도적인 입장이 되지 못한다. 심각한 것은 일부 사람들이 프로그래밍을 단순한 것으로 인식하고, 너무나 쉽게 처리할 수 있는 것으로 생각한다는 것이다. 이렇듯 프로그램을 단순한 코딩작업으로만 생각하는 사람들에게, 하나의 예술작품으로도 승화시킬 수 있다는 것을 보여주고 싶었기에 컴퓨터 언어로 시뮬레이션 영상을 제작하였다.

2. Dream Society

이번 《Dream Society》시리즈의 주안점은 로또의 허상과 자본주의 사회의 불안함을 사람들이 몸소 느끼도록 하는 것이다. 나는 프로젝션(projection)과 유리를 이용하여 입체적으로 표현함으로써 이 사회의 시대상황을 대변하고자 한다. 로또번호에서 파생된 악보를 토대로 연주한 3중주 음악을 담고 있는 프로젝션은 로또의 허상을 시각화 하고자 했으며, 깨지기 쉬운 유리를 쌓아 올리는 방식으로 이 사회의 불안함을 나타내고자 한다.

1) 미니멀 악보와 음표의 나열

미니멀리즘(minimalism)은 축소된 제작 형식만큼이나 축소된 내용과 함께 작가의 주관성이 미니멀한 예술을 의미한다.²⁸⁾ 단순하고, 간결하며, 반복이 특징인 미니멀리즘은 음악에서도 단순한 구도에 의한 표현 방법으로 사용한다. 미니멀리즘 음악의 선구자인 필립 글라스(Philip Morris Glass, 1937~)는 반복적인 리듬과 단순화된 멜로디구조를 가지고 간결하게 전개되는 음악으로 은밀한 의미를 표현한다.²⁹⁾

“미니멀 아트(minimal art)라고 일컬어지는 작품은, 지극히 단순하고, 간결한 형태들을 하나만 또는 반복적으로 배열한 것인데, 놀라울 정도의 착시효과나 아직까지 알려지지 않았던 시각적 현상을 연출한다.”³⁰⁾

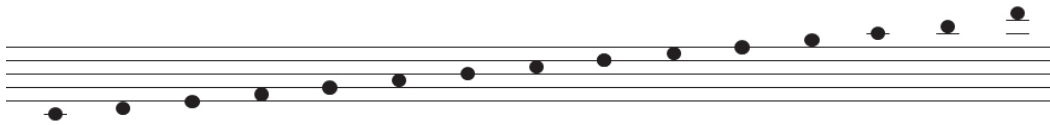
28) 진취연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2010, pp.158~159

29) 양한수, 『뉴에이지 영혼의 음악』, 아침이슬, 2002, p.91

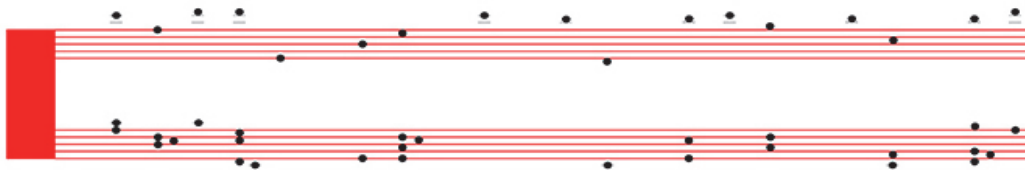
30) 노버트 린튼, 『The Story of Modern Art 20세기의 미술』, 윤난지 옮김, 예경, 2011, p.306

① 15음기법으로 작곡한 미니멀 악보

음악에서 사용하는 일반적인 작곡방식은 온음계 시스템이다(diatonic tonal system). 으뜸음을 바탕으로 하는 7개의 음들의 조합으로 형성된 장음계와 단음계를 기본으로 한다. 온음계시스템은 어떤 음들이 동시에 화음으로 연주되어야 하는지, 어떤 음들이 어떻게 따라와야 하는지에 관한 규칙이 정해져 있다. 특정한 음계 내에서 서로 어울리는 음들이 선택되어 결합되면 독립적으로 존재할 수 있는 편안한 협화음을 만들어 낸다.³¹⁾



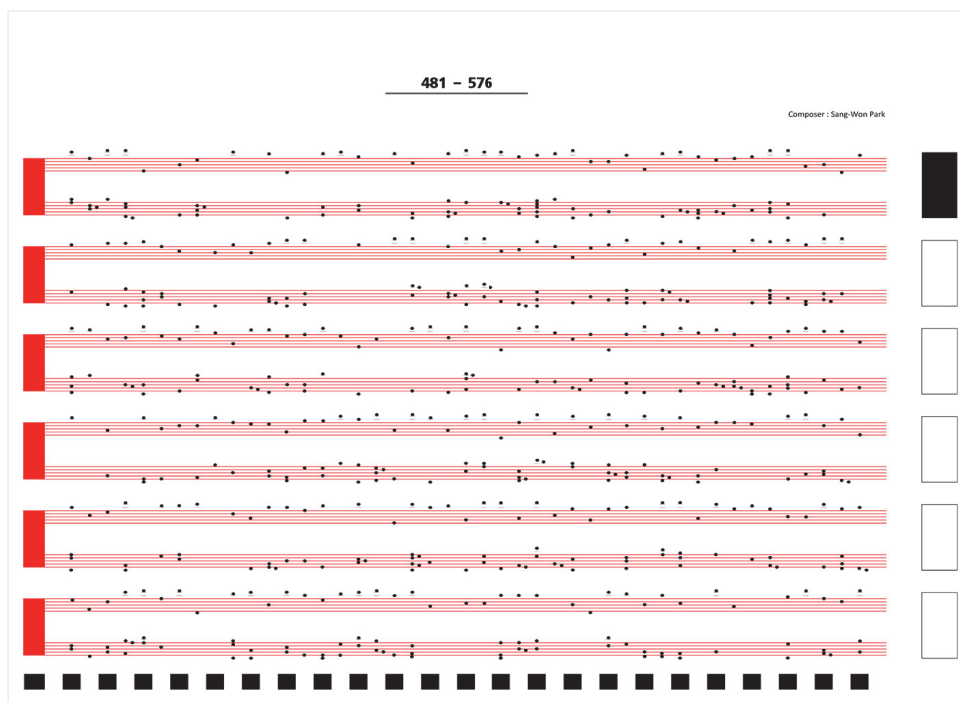
[도판5] 악보제작에 사용한 15개의 음



[작품4] <481 - 576> 하나의 큰 보표에 위치한 음 (악보 세부)

나는 온음계 시스템과는 다른 방식으로 악보를 구성하였다. 악보를 이루는 기본 요소는 모두 제거하고, 오로지 15개의 음과 6개의 큰 보표(grand staff)로만 최소화시킨 미니멀형태의 악보이다. 나는 규칙도 없는 로또번호에서 해법을 찾으려는 사람들의 심리를 악보와 연주자를 통해 아이러니한 음악으로 표현하고자 한다.

31) 윤희경, 「 쇤베르크의 무조음악과 칸딘스키의 추상 », 서양미술사학회논문집 제32집, 서양미술사학회논문집, 2010



[작품5] <481 - 576>, 종이에 컬러레이저 인쇄, 33×48cm, 2014

일반적인 작곡방법을 따르지 않은 나의 악보에는 규칙이 없다. 악보는 로또 전체를 상징하고, 큰 보표에 위치한 음은 로또번호를 대변한다. <481-576> [작품5]에서 알 수 있듯이 나의 악보는 ‘음’과 ‘큰 보표’로만 구성되어 있다.³²⁾ 불필요한 요소들을 모두 제거한 이유는 로또의 형태적 특성과, 로또번호의 불규칙한 성질만을 강조하기 위해서다. 만일 다른 요소들이 가미된다면 연주자는 악보에서 의미를 찾고 멜로디를 만들려고 할 것이다. 이런 의미에서 연주자는 로또에서 패턴을 찾는 사람을 대변해준다.

32) 악보에서 음의 높고 낮음은 5선에 음을 적어서 나타낸다. 5선 만으로는 음의 높이를 알 수 없다. 따라서, 음의 자리를 정해주는 음자리표를 5선의 맨 앞에 그려 넣는데, 이렇게 음자리표까지 그려져 음의 자리가 정해져야 비로소 보표가 된다. 보표는 규모에 따라 ‘작은 보표’, ‘큰 보표’, ‘모음 보표’로 나뉜다. 피아노나 하프 등의 음역이 넓고, 화음 반주를 할 수 있는 악기를 위한 곡을 적을 때에는 한 줄로 된 보표에 모든 음을 다 적기 어려우므로 높은음자리 보표와 낮은음자리 보표를 한 데 묶은 큰 보표를 사용한다. 위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/악보> (2014.12.31.)



[도판6] 아놀드 쇤베르크가 12음 기법으로 작곡한 악보 일부

작곡법에 있어서 작곡가 아놀드 쇤베르크(Arnold Schönberg, 1874~1951)가 확립한 ‘12음 기법(dodecaphony)’에서 착안하였다. 쇤베르크는 조성의 법칙을 부정하고, 조성 밖에서 다른 원리를 찾으려 하였다. 이런 음악을 무조음악(atonal music)이라고 부르며, 장조나 단조 등의조를 배제하여 작곡한 음악을 뜻한다.³³⁾ 쇤베르크와 같은 맥락에서 출발하였지만 나의 악보는 ‘15음 기법’으로서, 악보를 구성하는 기초요소(음자리표, 음표, 박자표 등)가 제거되어 있다는 것에서 ‘12음기법’과 다르다.

② 음표의 나열

로또의 당첨번호는 애초에 정보가 없는 수열에 불과할 뿐이다.³⁴⁾ 다시 말해 정해진 규칙은 없지만 1등에 당첨되어야만 하는 목적만 존재한다. 어떤 무언가를 나열한다는 것은 그 속에서 의미를 찾고자 하는 심리에서 비롯된다. 나는 음표를 나열함으로써 최소한의 연결고리를 찾고자 하였는데, 로또의 당첨번호에서 패턴을 파악하고 숫자들에서 연관성을 찾으려는 사람들의 심리를 느껴보기 위함이다. 나는 의미 없는 숫자에서 하나의 점으로 치환하여 악보에 나열됨으로써 하나의 미학적 즐거움을 제공하고자 한다.

33) 12음 기법은 조성, 하모니, 멜로디, 리듬 등과 같은 전통적인 음악 관습이 해체되고 불변의 규칙들이 폐기된 자리에서, 음악을 구성하는 새로운 방법으로 추구된 것이다. 12음 기법은 7음계를 각 반음으로 나눈 12음계의 열두 개의 음을 가지고 음악을 만들어 낸다.

김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여자대학교출판부, 2006, p.141, p.143

34) 진중권·정재승, 『은밀한 욕망을 엿보는 크로스2』, 웅진씽크빅, 2012, p.25

작곡가와 연주자 혹은 지휘자간의 음악적 소통은 악보를 통해 이루어진다. 작곡가는 전달하고 싶은 내용을 악보에 담아내고, 연주자는 그 악보를 해석하여 음악으로 표현한다. 서로간의 원활한 소통을 하기 위해서는 기본적으로 악보가 정확하게 구성되어야 할 것이다. 음악 안에서 악보는 일종의 규칙이자 규율이다. 만일 그것이 어긋나면 불협화음이 만들어진다. 나는 의도적으로 규칙을 위반한 악보와 연주자의 관계를 통해 아이러니한 상황을 연출하고자 하였다.

2) 로또에 투사된 빛의 환영

빛이란 손으로 만질 수 없는 비물질적인 개념으로 단지 눈으로만 볼 수 있다. 포스트모더니즘시대가 되면서 많은 작가들이 빛을 이용하여 작품을 제작한다. <날씨 프로젝트(The Weather Project)>로 명성을 얻은 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson, 1967~)은 전시장에 빛의 효과를 이용하여 인공태양을 만들어 신비한 자연현상을 경험하게 하였다.



[도판7] Ion Grigorescu, <Boxing>, 2분 27초, 1977



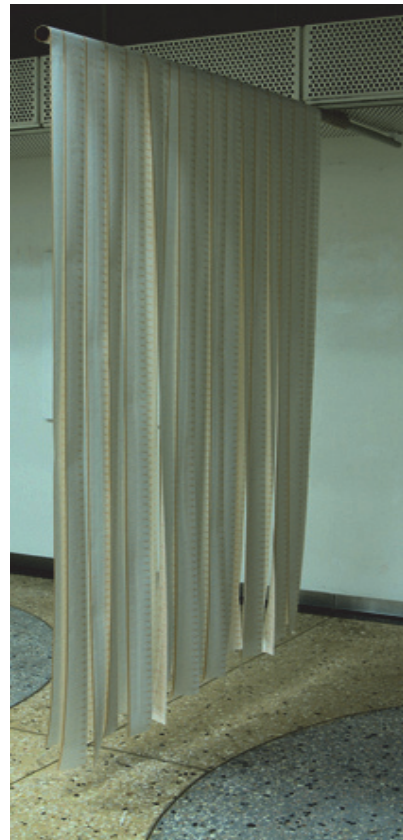
[도판8] The Graffiti Research Lab 야외 전시 장면

루마니아에서 활동하는 화가 이온 그리고레스쿠(Ion Grigorescu, 1945~) [도판7]는 빔 프로젝터를 이용하여 허구의 자신과 진짜의 자신이 대결하는 장면을 연출한다. 근래에 들어서는 [도판8]에서 보이는 것처럼, 레이저 빛을 이용하여 이미지나 글씨가 건물 벽에서 움직임이게 함으로써 사람들로 하여금 환영을 느끼게 한다.

① 빔 프로젝터(Beam projector)와 로또종이

영사기라고 불리는 빔 프로젝터의 명사형 프로젝션(projection)은 ‘앞으로 던지기, 확장, 투사’ 등을 의미하는 라틴어 ‘프로젝티오네ם(projectionem)’에서 유래한다.³⁵⁾

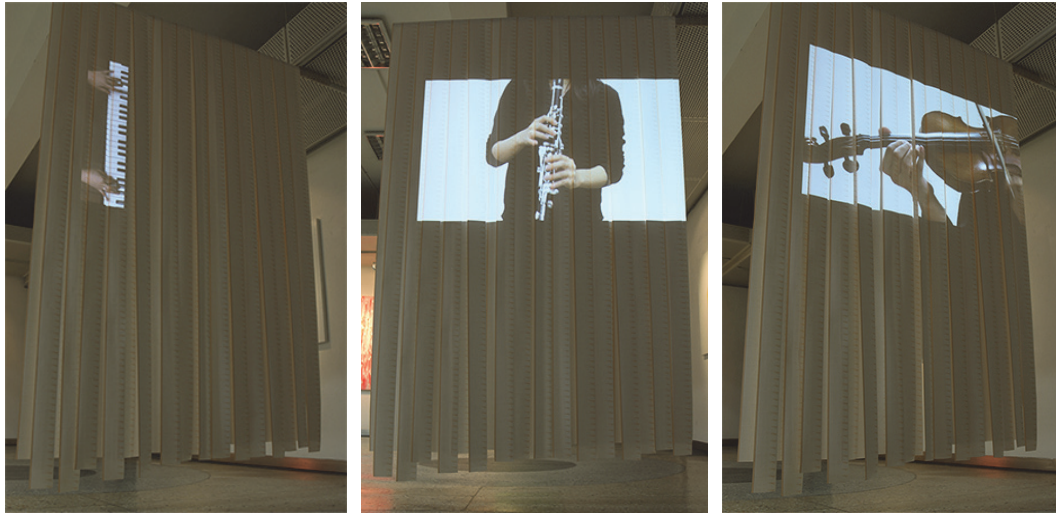
주로 극장에서 사용하지만, 기술의 발달로 오늘날에는 가정에까지도 보급되고 있는 실정이다. 빔 프로젝터에 의해 생성된 화면의 구성 물질은 광선, 빛을 뜻하는 빔(beam)이라 할 수 있다. 빔 프로젝터의 주요 특징은 하나의 작은 소실점에서 시작하여 무한대의 거리와 거대한 크기의 화면을 만든다는 것이다. 영화 역사가 찰스 머서(Charles Musser, 1951~)의 말을 빌리면 실물 같은 이미지를 실물과 혼동하게 만드는 마법적 기술이라 할 수 있다.³⁶⁾



[작품6] 로또종이 설치장면

35) 리즈 코츠, 「비디오 프로젝션 스크린 사이의 공간」, 조야 코커·사이먼 룡, 『1985년 이후의 현대미술이론』, 서지원 역, 두산동안, 2010, p.111

36) 위의 책, pp.111~112



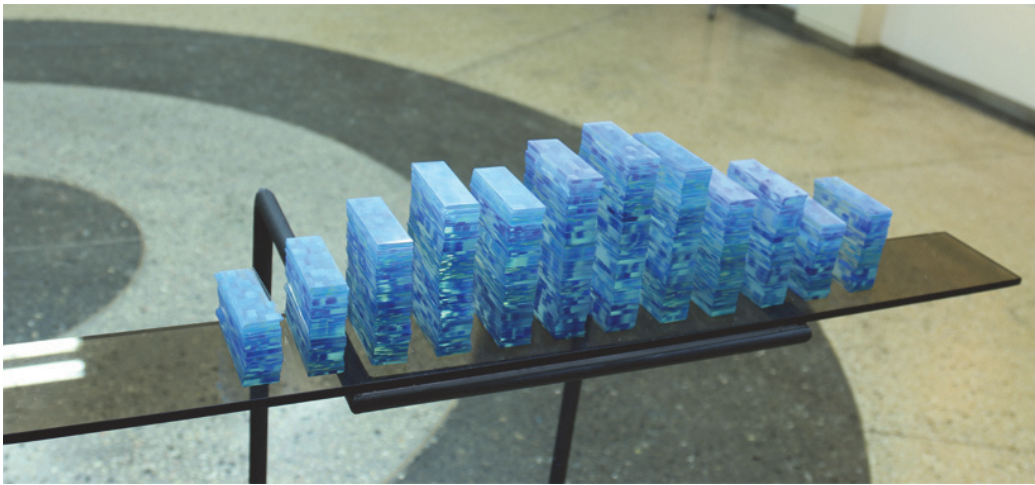
[작품7] 로또용지에 투사된 악기 연주 영상 (전시 전경 일부)

나는 빔 프로젝터와 로또종이를 사용하여 자본주의 사회가 우리에게 제시하는 로또의 허상을 표현하고자 한다. 빔 프로젝터에서 생성되는 빛을 투사하기 위해서는 벽이나 스크린이 필요하다. 하지만 나는 허상이라는 것을 증명하고 강조하기 위해 로또종이에 빛의 영상을 투사시켰다. [작품7]에서 보이는 것처럼, 빛의 영상은 앞에서 보았던 <481-576> [작품5]의 악보로 연주된 음악과 연주모습을 담은 영상이다. 결국 로또에서 치환된 악보의 결과물은 로또종이에 투사되어 허구성과 로또 본연의 환영을 강조하고 있다.

자본주의 사회는 사람들의 심리를 자극시키기 위해 조명 불빛이나 화려한 네온사인(neon sign)으로 환영을 만들고 있다고 생각한다. 한번은 실제로 밤하늘에 떠 있는 커다랗고 움직이는 빛을 본 적이 있는데, 마치 SF 영화를 연상시킬 정도로 강한 빛이었다. 그 빛의 실체는 쇼핑몰에서 하늘로 쏘아대는 조명이었다. 이와 같은 경험을 토대로 나는 자본주의 사회의 본 모습을 빔 프로젝터에 담아보고자 하였다.

3) 슬라이드 글라스의 집적

로또의 시행횟수가 늘어나면서 현대 사회 역시 점진적으로 불안해지는 것을 느낀다. 나는 계속 유리를 쌓음으로써 이 사회가 흔들릴 수밖에 없는 상황과 그 속에서 느껴지는 불안함을 표현하고자 한다. 2002년 12월 7일에 처음 출시된 로또는 2014년 10월 최근 기획재정부 복권위원회에서 로또복권을 인터넷으로도 판매할 수 있도록 허용하였다.³⁷⁾ 동시에 최근에는 610개에 해당하는 로또복권 판매점을 모집하기도 하였다. 로또 판매점의 증가는 사람들에게 돈의 욕망을 자극하고 한탕주의를 부추기는 것과 다르지 않다고 생각한다. 로또판매점의 증가와 함께 로또가 인생역전의 빠른 지름길이라고 여기는 사람이 많아질수록 우리 사회는 위태로워질 수밖에 없다.

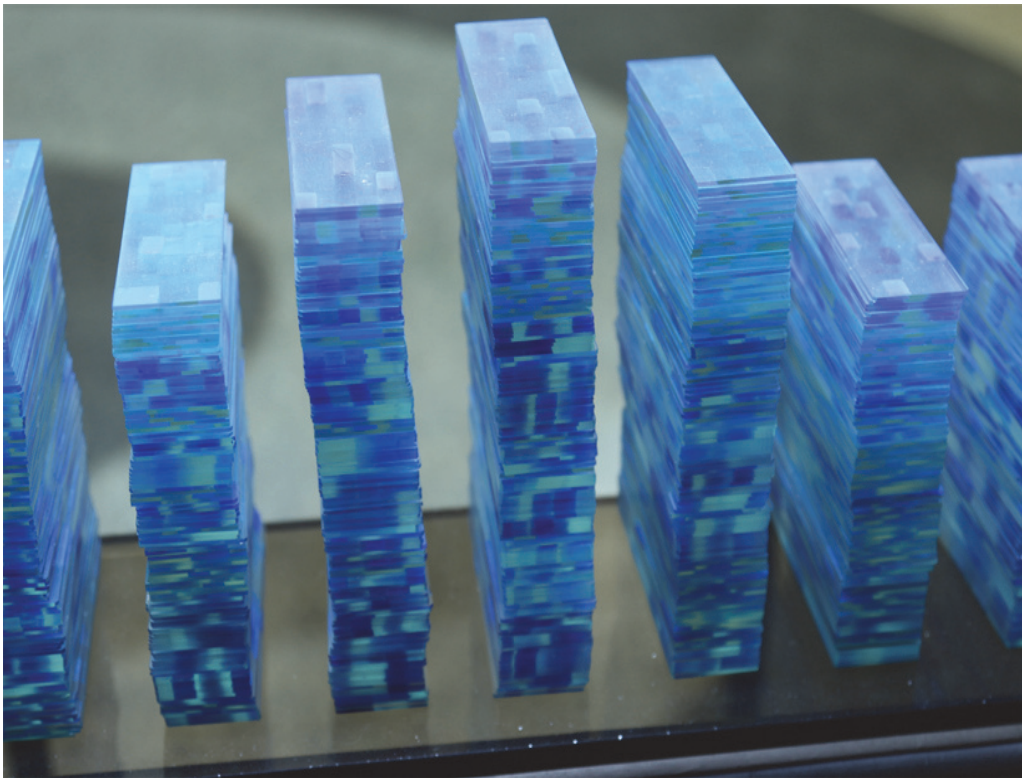


[작품8] <불안한 사회> (설치 전경)

37) 윤광원, 「로또복권 인터넷으로 판매한다」, 아시아투데이, 2014.10.28.,
<http://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20141028010017175> (2014.12.22.)

① 슬라이드 글라스와 일반유리의 투명성

〈불안한 사회〉 [작품8] [작품9]에는 두 종류의 유리가 등장한다. 하나는 건축에서 사용되는 반투명한 검정색 일반유리이고, 다른 하나는 투명한 슬라이드 글라스이다.



[작품9] 〈불안한 사회〉 (설치 전경 세부)

슬라이드 글라스는 과학실에서 눈으로 볼 수 없는 미세한 세포를 현미경으로 관찰할 때 사용하는 도구이다. 자본주의 사회의 보이지 않는 곳부터 로또의 희박한 확률까지, 290마이크로미터(μm)까지도 관찰할 수 있는 현미경으로 자세히 들여다보고 싶은 마음에서 슬라이드 글라스를 이용하였다.

검정색 일반유리는 농도에 따라 다르겠지만 희미하게 보이거나 전혀 보이지 않는다는 특징이 있고, 슬라이드 글라스는 아무런 여과장치 없이 잘 보이지만, 크기와 두께로 인하여 쉽게 잘 부서지는 특징이 있다. 나는 재질은 같지만 서로 다른 두 종류의 유리가 현대 사회의 모습을 반영하고 있다고 생각한다. 그것은 건축물에서 가장 잘 나타난다. 과거와는 다르게 현대에서는 유리라는 것을 이용하여 건물을 많이 짓고 있다. 최근에는 고독사(孤獨死)³⁸⁾를 방지하기 위해 현관문을 통유리로 제작하는 아파트도 생겨나고 있다. 이것으로 현대 사회가 가까운 이웃끼리도 소통을 하지 않다는 것을 입증할 수 있다. 한편, 외벽이 유리로 된 빌딩에서 반사되는 강한 태양빛에 의해 아파트 주민들에게 피해를 주어 외벽을 다시 보수해 달라고 하는 소송도 있었다.³⁹⁾

유리의 투명성은 정치인들과 닮아 있다. 정치인들은 투명성을 강조해야 한다고 외치고 있지만 정작 본인들은 검은 유리 속에 숨어서 아무도 볼 수 없도록 하고 있다. 영국의 철학자 제러미 벤담(Jeremy Bentham, 1748~1832)이 제안한 파놉티콘(panopticon)⁴⁰⁾처럼, 나는 이 사회가 모든 것을 검열하고 감시하고자 투명한 사회를 만들고 있다고 생각한다. 이처럼 두 종류의 유리의 특징이 현대 사회의 숨어 있는 단면들을 대변하고 있다고 생각하여 작품의 매체로 활용하였다.

38) 고독사는 주로 혼자 사는 사람이 돌발적인 질병 등으로 사망하는 것을 말한다. 위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/고독사> (2014.12.3.)

39) 박정현, 「네이버 사옥 햇빛 반사로 고통받는 분당 주민」, 조선비즈, 2013.4.15., http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2013/04/14/2013041401424.html (2014.12.3.)

40) 파놉티콘은 일종의 감옥 건축양식을 말한다. 벤담은 자신의 제안서에서 이 감옥의 본질적인 장점을 한 단어로 표현하기 위해, '진행되는 모든 것을 한눈에 파악할 수 있는 능력'을 의미하는 '파놉티콘'이라고 부를 것을 명시하였다. 위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/파놉티콘> (2014.12.28.)

3. 이중적 자아

한스 하케는 1970년 뉴욕현대미술관에서 열린 정보(Information)전을 통해 제도비판의 성격을 띤 〈MoMA-Poll〉 [도판9]설치 작품을 선보였다. 미술 비평가 벤자민 부클로(Benjamin H. D. Buchloh, 1941~)는 “관람자에게 정치적 열망과, 그들이 의사 결정 할 때 느끼는 한계를 깨닫게 하는 작품”⁴¹⁾이라 설명한다. 나는 한스 하케와 다른 방식의 관객 참여형 작품을 통해 관객들에게 잘나에 느끼는 내면의 모습을 보여주하고자 한다. 돈을 향한 욕망과, 자본주의 사회에서 돈 때문에 겪는 이중적인 모습을 보여주기 위해 거울지를 이용하였다. 치유의 목적으로써가 아닌 각자의 모습을 일깨워 주고자 하는데 목적이 있다.



[도판9] 한스 하케,
〈MoMA-Poll〉, 1970

1) 거울지에 비친 왜곡된 내면

거울이라는 소재는 현대 미술 뿐 아니라 문학을 비롯한 다양한 장르에서 자주 등장하는 매체이다. 형상이 거울에 비친다는 것 때문인지 자신의 내면, 심리상태, 정체성에 대한 표현 수단으로 시각매체를 다루는 예술에서 자주 사용한다. 프랑스 철학자 자크 라캉(Jacques Marie Émile Lacan, 1901~1981)의 거울단계 이론에 의하면, 사람은 ‘거울보기’를 통해 자신을 독립적 이미지로 바라보게 함으로써 자신을 하나의 주체로 인식한다고 한다.⁴²⁾

41) 벤자민 H.D.부클로, 『예술사회의 모델과 개념』, 『Art Since 1900 - 1900년 이후의 미술사』, 배수희, 신정훈 외 6명 옮김, 세미콜론, 2012, p.29

현대 미술에서 많은 작가들이 라캉의 거울에 대한 담론과 함께 거울을 매개체로 내면이나 주체와 관련된 작업을 하고 있다.

거울은 행동에 따라 ‘보다(look)’의 능동개념과, ‘보이다(see)’의 수동개념을 동시에 지니고 있는 매개체라 할 수 있다. 뜻이 거울인 영어 ‘Mirror’는 ‘보다’라는 뜻의 라틴어 ‘Mirare’에서 유래되었다. ‘보다’라는 의미를 가진 영어의 동사에는 ‘Look’과 ‘See’가 있다. Look은 무엇을 주시하거나 응시하는 행위로 분명한 목적을 나타내는 반면, See는 내가 의도하지 않아도 눈앞에 펼쳐짐으로써 보이는 것을 말한다.⁴³⁾



[도판10] Claude Cahun, <Auto-Portrait>, 1928



[도판11] Duane Michals, <Who am I?>, 1995

프랑스 사진작가였던 끌로드 까운(Claude Cahun, 1894~1954) [도판10]은 자신의 목을 ‘거울에 비춤’으로써 자신의 모호한 성정체성을 암시적으로 보여주고 있다.

42) 진휘연, 「재현에서 상호소통으로: 매체의 변화와 거울의 역할」, 미술사와 시각문화 제5집, 미술사와 시각문화학회, 2006, p.70

43) 민설희, 「유의어 see, look at, watch의 의미 비교」, 석사 학위 논문, 전남대학교, 2013

미국에서 활동하고 있는 사진작가 듀안 마이클(Duane Michals, 1932~) [도판11]의 작품에 등장하는 남자는 직접 ‘거울을 봄’으로써 내면의 상태를 확인하고 있는 것처럼 보인다. 앞에서 언급한 거울을 바라보는 행동의 관점에서 접근해 볼 때 [도판10]은 See의 개념을 [도판11]은 Look의 의미를 지닌다고 할 수 있다.



[작품10] <두 개의 자아>,
합판에 거울지와 로또종이,
22.7×15.8cm, 2014



[작품11] <두 개의 자아>,
합판에 거울지,
22.7×15.8cm, 2014

나의 작품에서는 일반 거울과 똑같은 기능을 하는 거울지가 등장한다. 거울지는 종이처럼 쉽게 구길 수 있어서 하나의 사물을 다양한 모습으로 왜곡되어 비치도록 연출할 수 있다. 보는 기능을 하는 거울을 이렇게 구김으로써 See의 개념이 Look의 개념으로 전복된다. 만일 거울지를 구기지 않는다면, 평범한 거울과 다르지 않기 때문에 몇몇 사람들은 단순히 See의 개념으로 접근하여 그냥 지나치고 만다. 그래서 나는 거울지를 Look의 개념으로 만들고자 하였다.

[작품11]에서 보이는 구겨진 거울지는 See에서 Look으로 개념이 바뀌었음에도 다시 See의 개념으로 되돌아왔다. [작품10]에서 확인할 수 있듯이, 거울지를 보기 이전에 거울지에 붙어 있는 종이를 먼저 보기(look) 때문이다. See의 개념에서 Look의 개념으로 바뀐 거울지를 또 다시 See의 개념으로 뒤바꾸기 위한 수단으로 로또용지를 사용하였다.

작품의 형태적인 측면에서 로또용지와 거울지는 빨간색 테두리 안에 있다. 빨간색 테두리는 로또를 상징하며 자본주의 사회의 틀을 대변한다. 로또용지에 관심이 없는 사람은 로또용지에 숨겨진 거울을 확인할 수 없다. 하지만, 혹시 당첨이 될지도 모르는 기대감에 로또용지를 가져간 사람은 왜곡된 자신의 모습을 확인할 수 있다. 즉, 이것은 로또와 자본주의를 상징하는 빨간색 테두리에 갇혀 있는 자신의 왜곡된 모습을 보여준다. 또한 로또에 의해 변해버린 사람들의 모습이다.

나는 자본주의 사회 속에서 돈 때문에 다양한 일들을 경험하였다. 특히, 주변 지인들과의 금전거래는 의도와는 상관없이 나의 마음을 변하게 한다. 때로는 그 상황 속에서 숨겨진 나의 추한 모습을 발견하곤 하는데, 문제는 심각한 후유증이 남는다는 것이다. 아마 대부분(≠모든)의 사람들도 한 번쯤은 겪어봤을 것이다. 자본주의 체제 속에서 돈 때문에 나타나는 자신의 내면을 확인하고 다시금 되돌아보고자 이 작품을 제작하였다.

2) 사진의 활용 기법에 따른 시간성의 차이

후기모더니즘미술에서 대표적인 매체라고 할 수 있는 사진은 오늘날 현대 미술에 자주 등장하는 매체이다. 사진은 미술사에서 차용이나 저자의 죽음, 아우라(aura)의 상실과 같은 담론과 이슈를 만들어왔다. 카메라의 발명으로 작가들은 사진을 이용한 다양한 작품을 제작하기도 한다. 유화처럼 전통적인 기법과는 다르게 결과물을 빠르고 손쉽게 해결 할 수 있는 점 때문이다. 물론 요즘에는 사진과 똑같이 그리는 극사실주의 작가들도 많이 등장하고 있지만, 사진의 편의성과 재현성의 우위는 여전히 사진을 매력적인 재료로 보이게 한다. 특히 요즘처럼 디지털 혹은 포스트디지털 시대에 시각매체의 중요성이 부각되면서 다양한 분야에서 사진을 사용한다. 사진을 찢어서 붙이는 파피에 콜레(papier collé)에서부터 사진을 조각의 재료로 활용하는 등 사진 자체를 작품으로 활용하고 있다. 한편, 사진과 회화의 경계를 넘나드는 작가들도 나타나고 있다. 이를테면 독일 출신의 현존하는 작가 중 가장 영향력이 있는 게르하르트 리히터(Gerhard Richter, 1932~)는 사진 위에 유화를 올리는 포토페인팅(photopainting)⁴⁴⁾ 기법을 사용하여 사진과 그림의 경계를 모호하게 느끼도록 중의적으로 만들기도 한다.⁴⁵⁾

나의 작품에서도 사진이 등장한다. 사진 속 인물은 바로 나 자신이다. 한 장은 과거의 나를 뜻하고, 다른 한 장은 현재의 나를 뜻한다. 객관적인 시선에서 나를 바라보고 반성하기 위해 사진이라는 매체를 사용하였다. 내적 갈등의 심리적인 요소를 표현하기 위해 사진의 위치와 방향성을 다르게 하였다.

44) 포토페인팅이란 파운드 사진(found photography)을 투영한 것을 바탕으로 제작된 유형의 회화에 대해 게르하르트 리히터가 사용하는 용어이다. 벤자민 H. D. 부클로, 「게르하르트 리히터의 1977년 10월 18일에 대한 소고」, 조야 코커·사이먼 룡, 『1985년 이후의 현대미술이론』, 서지원 역, 두산동안, 2010, p.284

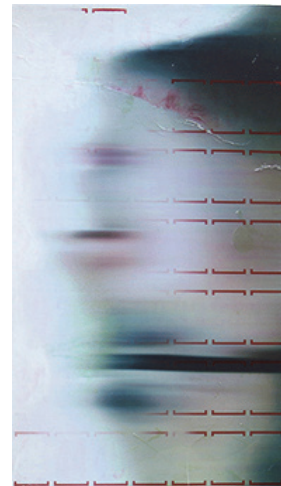
45) 진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 상상, 2014, p.224

현재의 나를 나타내기 위한 기법으로 파피에 콜레 방식과, 과거의 나를 나타내기 위한 기법으로 전사기법을 이용하였다. 이렇게 사진이라는 매체를 활용한 이유는, 같은 사진이지만 기법에 의해 서로 다른 시간성이 부여된다고 판단했기 때문이다.

① 파피에 콜레와 전사기법

파피에 콜레는 ‘붙여진 종이’를 뜻하는 것으로 포장지, 신문, 인쇄물을 직접 작품에 붙이는 형식을 말한다.⁴⁶⁾ 나는 작품이 완료되는 시점에 따라 현재성과 과거성으로 나뉜다고 보았다. 이런 의미에서 파피에 콜레는 인쇄된 사진을 캔버스에 부착시키는 그 순간 작품이 완료되므로 현재성을 나타낸다. <모순된 자아> [작품12]는 현재의 나를 표현하기 위해 최근에 찍은 사진을 컬러 프린터기로 인쇄하여 캔버스에 부착시킨 모습이다.

반면, <모순된 자아> [작품13]은 과거의 나를 나타내기 위해 현재 시점에 찍은 사진을 전사기법을 이용하여 캔버스에 부착시킨 모습이다. 전사기법이란 인화지에 묻어있는 잉크나 토너가루를 겔 미디엄(gel medium)과 같은 특수용액을 이용하여 다른 물체에 부착시키는 방식을 말한다.



[작품12] <모순된 자아> 작품 중 파피에 콜레 기법을 이용하여 부착한 사진



[작품13] <모순된 자아> 작품 중 전사기법에 의해 부착한 사진

46) 김령, 「막스 에른스트 작품의 콜라주 기법에 대한 연구」, 예술과 미디어 제11집, 예술과 미디어 학회논문, 2012, p.97



[작품14] 〈모순된 자아〉 작품 중 전사기법에 의해 부착한 사진 (세부)

파피에 콜레는 사진이 캔버스에 부착됨과 동시에 작품이 완료되는 반면, 전사기법은 부착 시점에 완료 되지 않는다. 인쇄지에 인쇄되어 있는 이미지를 캔버스에 부착시키기 위해서는 시간이 소요되기 때문이다. 〈모순된 자아〉 [작품13] [작품14]의 경우 48시간이 걸렸다. 방법을 간단히 설명 하자면, 젤 미디엄이나 바니시(vernish)같은 특수용액을 인쇄된 사진의 앞면에 바르고 사진을 캔버스에 부착시킨다. 그리고 젤 미디엄이 충분히 마른 후 사진의 뒷면에 해당하는 인쇄지를 벗겨내는 과정이 필요하다. 여기에서 많은 인내와 시간이 소요된다.

파피에 콜레는 그 순간에 작품이 완료가 된다는 의미에서 현재성이지만, 전사기법은 인쇄지를 떼어냄으로써 오래전 부착된 사진을 완성시킨다는 의미에서 과거의 시간성을 나타낸다고 할 수 있다.

4. 그리고 0 (숫자 영, zero)

숫자 0은 인류 문명에 큰 영향을 끼친 숫자이며 기호라 할 수 있다. 수학에서 0은 아무리 0을 더해도 0일뿐이지만 기호로 접근하면 상황은 달라진다. 돈의 단위를 결정하는 0은 많으면 많을수록 돈의 액수가 커지기 때문이다. 0은 단순히 숫자나 기호를 발견했다는 것만을 의미하지 않는다. 0에는 무(無)와 무한(無限)이라는 개념이 담겨있으며, 인도에서 발전한 0은 인도의 공(空)사상과도 연결된다.⁴⁷⁾ 통계학에서는 남성과 여성을 M과 F가 아닌 숫자 1과 0으로 표기한다. 이런 의미에서 본다면 0은 여성을 상징하는 기호이기도 하다. 컴퓨터에서도 0은 중요하다. 컴퓨터에서 처리하는 데이터는 모두 0과 1만을 사용한 2진법 체계로 이루어지기 때문이다. 또한 저장된 데이터를 전부 삭제하고 다시 새로 시작한다는 포맷(format)개념에서도 0을 사용한다. 이처럼 숫자이며 기호인 0은 다양한 해석이 가능하고 그 속에 많은 의미가 담겨져 있다. 이번 《그리고 0》시리즈에서는 0을 기호체계로 접근하여, 0이 담고 있는 의미를 미학적으로 표현해보고자 한다.

1) 디지털 숫자 0의 해체

스위스의 언어학자 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)에 의하면 기호체계에서 기표(signifié)는 의미를 운반하고, 기의(signified)는 기표가 지시하는 것을 의미한다. 의미화는 기호를 만들기 위해 기표와 기의를 함께 묶는 과정이다.⁴⁸⁾ 기호는 기호화 체계를 벗어나면 의미가 없어지는 관계로 이해할 수 있다.

47) 허양순, 김원경, 「0의 탄생과 발전」, 수학교육논문집 제15집, 한국수학교육학회, 2003

48) 리차드 아피냐네시, 『무엇이 세계를 움직이는가-포스트모더니즘』, 이소영 역, 이두아이콘, 1996, p.59

나는 해체적 시각에서 기호에 해당하는 디지털 숫자 0을 기표와 기의로 분리시켰다. ‘0’은 기의가 되고, ‘숫자 영’은 기표가 된다. 또 다시 기표와 기의가 갖고 있는 의미를 모호하게 만들고자 그라데이션(gradation) 기법을 사용하였다.



[작품15] 〈그리고 0〉 세부

그라데이션은 인접한 두 가지 이상의 색을 부드럽게 연결하는 표현기법이다. 그라데이션에 의해 혼합된 색은 전혀 다른 색이 되어 이전의 서로 다른 색의 경계를 무너뜨린다.

나는 기호 체계인 디지털 숫자 0을 유화페인팅으로 표현함으로써 아날로그 0으로 탈바꿈시켰다. 그럼으로써 시각적 이미지 0은 선의 경계가 흐트러졌기에 0의 ‘기표’는 숫자 0에 쉽게 도달할 수 없게 되었다. 숫자 0으로 곧바로 구분되지 않으며, 숫자 ‘8’도 아니면서 알파벳 ‘B’도 아닌 모호한 형태로 보이기 때문이다. 동시에 새롭게 표현된 0은 이미 디지털체계가 아니기에 ‘기의’로써 기능이 상실되었음을 알 수 있다.

디지털 숫자 0이 이렇게 기표와 기의가 상실되고 해체되는 것은 해체주의 철학자인 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930~2004)가 설명하는 언어철학과 일치한다고 할 수 있다. 데리다는 “텍스트를 벗어나면 그 어느 것도 없다”라고 한다. 의미의 구조 없이는 그 어느 것도 우리에게 존재하지 않는다는 것이다.⁴⁹⁾

0을 형태적인 관점에서 바라볼 때 의미가 아주 모호하다. 왜냐하면 어떻게 쓰느냐에 따라 뜻이 바뀌기 때문이다. 숫자(0), 알파벳 대문자(O), 알파벳 소문자(o), 한글 자음에서의 이응(o), 동그라미(O)까지 쓰임이 다르다. 또한 키보드에서 알파벳 ‘O’와 숫자 ‘0’의 서로 인접해 있는 자판으로 인하여 컴퓨터 프로그래밍이나 문서작성을 할 때 가끔씩 실수를 저지르기도 한다. 숫자 0에는 무(無)의 의미를 담고 있다고 하였다. 그렇지만 0은 기호 또는 숫자의 형태로 존재한다. 매주 토요일 저녁이 되면 이번 주에는 몇 명이 얼마의 당첨금을 받게 된다는 로또 1등에 관한 소식이 뉴스에 보도된다. 하지만 내 주위에는 로또 1등 당첨자가 단 한명도 없다. 이렇듯이 존재하고 있지만, 존재하지 않음을 뜻하는 0은 로또와도 닮아있다고 생각하여 <그리고 0>시리즈를 제작하였다.

49) 리차드 아피나네시, 이소영 역, 『무엇이 세계를 움직이는가-포스트모더니즘』, 이두아이콘, 1996, p.79

IV. 작품 분석 및 의미

1. 이 시대의 자화상



[작품16] 〈이 시대의 자화상〉 (설치 전경)

〈이 시대의 자화상〉 [작품16]은 로또의 환영성에 초점을 맞춘 작품이다. 로또에 빠진 사람들이 바라보는 숫자와, 당첨볼 색상은 남들과 같지 않을 것이다. 특히 숫자보다도 색에 집중하였다. 그들은 색을 통해서 로또를 연상할지도 모르나, 나에게는 단지 하나의 색체로써 미학적 풍경일 뿐이다. 당첨볼의 색상은 노란색(1~10번), 파란색(11~20번), 빨간색(21~30번), 회색(31~40번), 녹색(41~45번)으로 구성되어 있기에 5가지의 색상을 순차적으로 사용하였다. 캔버스의 세로축은 로또번호(1~45)에 해당되며 가로축이 로또 발행회차에 해당된다.

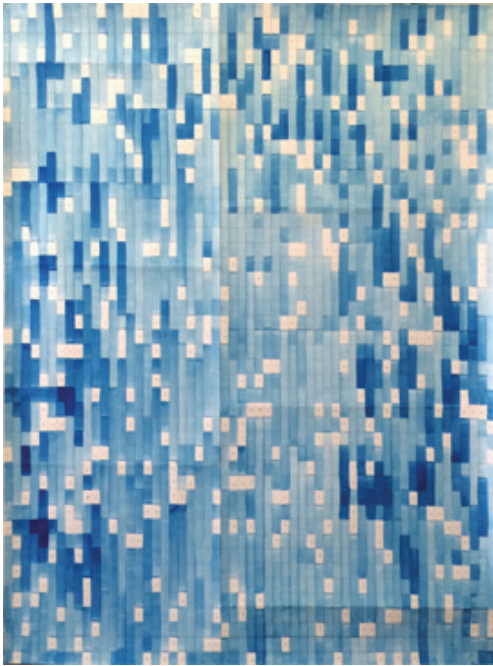
로또의 환영성은 불규칙한 직사각형의 캔버스에 보여지는 정사각형의 형태가 이를 뒷받침한다. 로또 1등 번호는 어떠한 정보도 없는 불규칙한 숫자에 불과하지만, 사람들은 자신만의 규칙을 정해놓고 로또를 구매하는 경향이 있다. 예를 들어, 주민번호, 생일, 전화번호와 같은 숫자에서 6개의 숫자를 추출하거나 슬립용지의 패턴을 적용하는 등 자신만의 규칙으로 로또를 구매하는 경우이다. 불규칙한 숫자에서 규칙을 찾으려는 사람들의 심리를 서로 다른 크기의 캔버스를 이용해 규칙적인 정사각형으로 표현하였다.

위의 내용을 토대로 앞 장에서 설명한 ‘게슈탈트’ 요소를 부각시키기 위해 다양한 매체와 보조제의 실험이 이루어졌다. 주로 사용한 물감은 아크릴릭이다. 아크릴릭은 수채화, 유화가 갖고 있는 기본적인 안료(pigment)는 같지만 그것을 섞는 접착제(glue)에 따라 분류된다. 수채화는 천연 수지(gum arabic), 아크릴릭(acrylic)은 합성 수지(plastic polymer), 유화는 천연 식물성 기름(linseed oil)이라는 접착제에 따라 각각의 다른 성질을 나타낸다. 여러 가지 보조제의 개발로 다양한 스펙트럼의 색을 표현할 수 있다는 것은 아크릴릭의 장점이라고 할 수 있다.

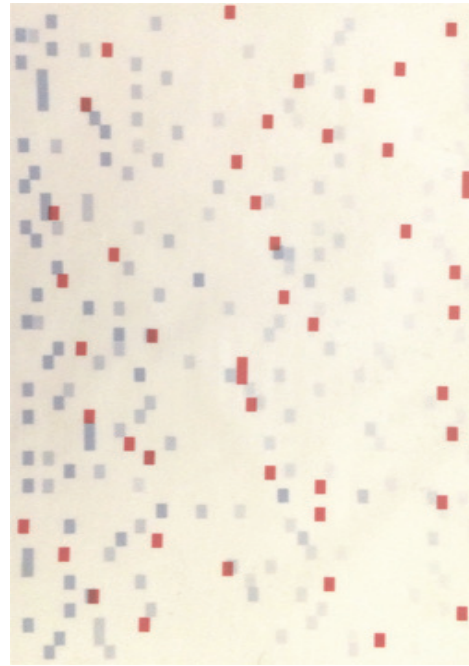
① 수채화물감(watercolor) 및 칼라인쇄(color printing)

로또의 물성은 종이이다. 종이위에 레이어(Layer)를 만들기 위해서 수채화물감을 사용하였다. 프로그래밍으로는 표현할 수 없었던 색의 레이어를 만들기 위해 종이 위에 수채화물감을 겹겹히 칠해가는 방식으로 제작하였다. 하지만 컴퓨터가 아니기에 무작위성을 완전히 배제시키지는 못하였다.

그 결과 <이 시대의 자화상 2> [작품17]에서 보여지는 형상은, 마치 도시의 빌딩들을 연상시킨다. [작품17]은 <이 시대의 자화상 1> [작품3]에서 제작한 영상 시뮬레이션의 단점을 보완하고자 아날로그방식으로 레이어를 만든 실험 작품이다.



[작품17] <이 시대의 자화상 2>, 종이에 수채화, 130.3×97.0cm, 2014

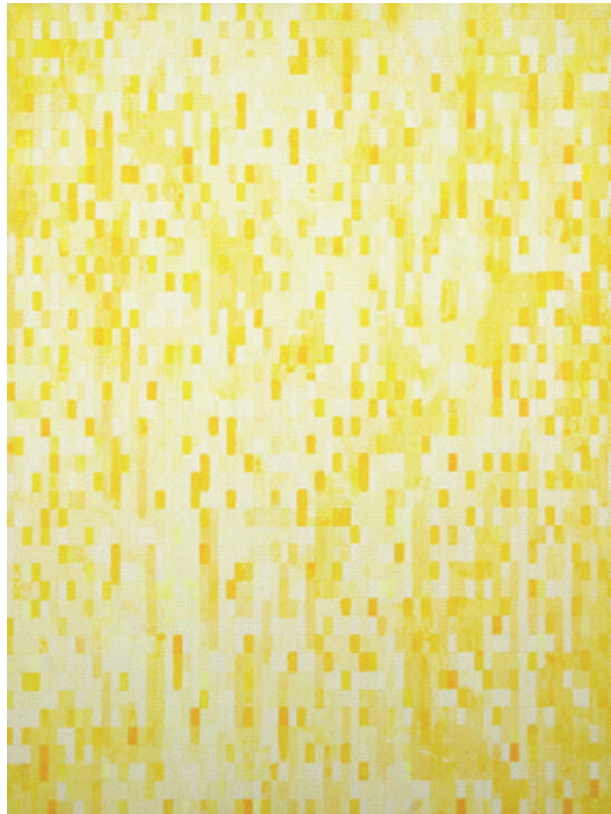


[작품18] <이 시대의 자화상 3>, 트레이싱지에 칼라 프린트, 30×15cm, 2014

<이 시대의 자화상 3> [작품18]은 단말기를 통해 로또복권이 인쇄되는 방식에서 착안하여 제작된 두 번째 실험 작품이다. 불투명한 종이를 컬러레이저 프린터기로 인쇄하여 종이를 중첩시키는 방식으로 레이어를 만들었다. 하지만 종이의 물성과 수채화의 안료는 물에 닿으면 레이어가 사라지는 단점으로부터 자유로워지기 위해 아크릴릭을 선택하였다.

② 아크릴릭(acrylic polymer emulsion artists colors)

아크릴릭은 안료를 합성 수지에 혼합한 물감으로 물에 잘 풀어지는 성질과 마른 후에는 물과는 상관없이 오랜 시간 보존된다는 장점이 있다.

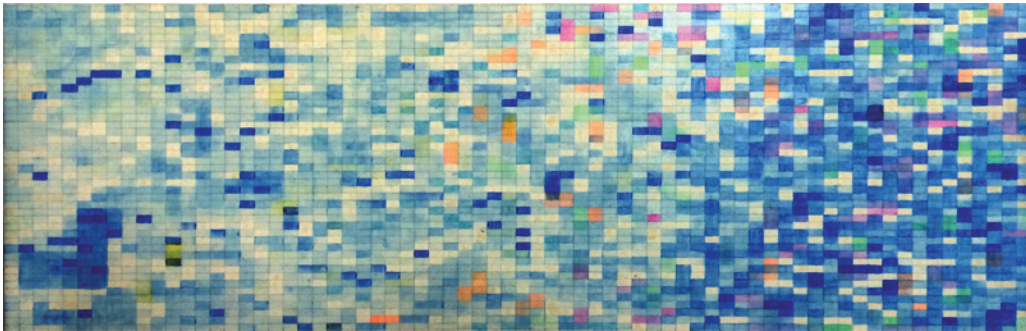


[작품19] 〈이 시대의 자화상 5-1〉, 합판에 아크릴릭, 130.3×97cm, 2014

〈이 시대의 자화상 5-1〉 [작품19]는 여러 회사에서 생산된 아크릴릭으로 제작된 《이 시대의 자화상》시리즈 작품이다. 오직 아크릴릭으로만 노란색의 다양한 농도를 표현하고자 하였다. 하지만, 색의 중첩효과를 표현하기에는 한계점이 있었기에 다양한 보조제를 활용하였다.

③ 글레이징 미디엄(glazing medium)

글레이징 미디엄은 아크릴릭을 투명하게 만들어주는 보조제로써, 혼합 비율에 따라 다양한 색의 농도와 투명도를 만들어 낼 수가 있다.



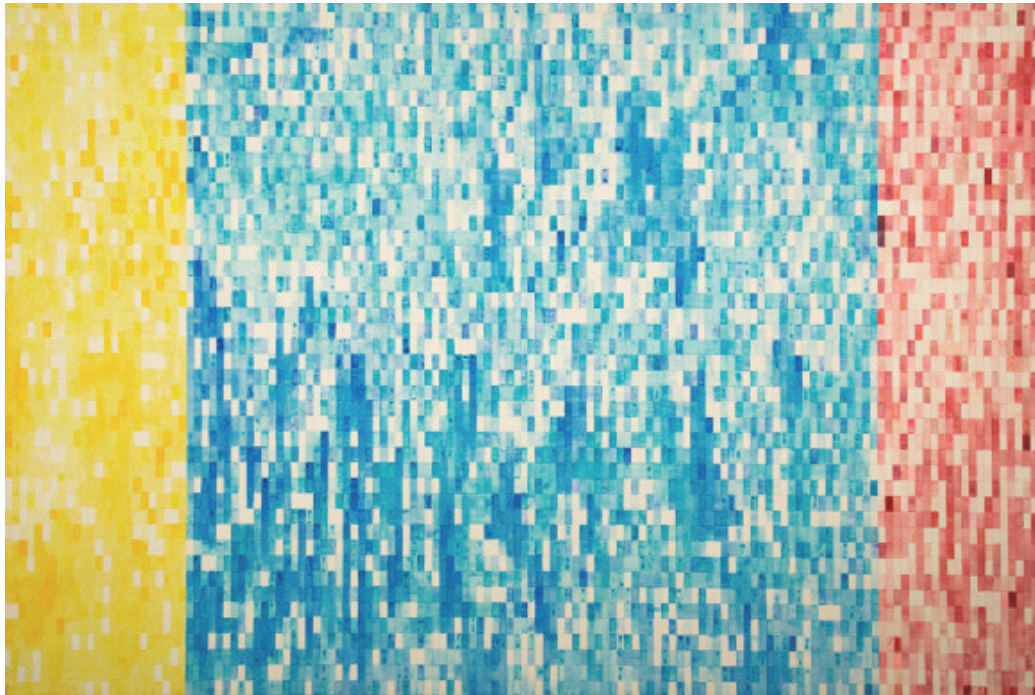
[작품20] <이 시대의 자화상 3>, 캔버스에 아크릴릭, 28×70cm, 2014

<이 시대의 자화상 3> [작품20]은 리퀴텍스(Liquitex)에서 출시된 글레이징 미디엄에 아크릴릭을 혼합하여 반복적으로 쌓아올린 작품이다. 미디엄의 투명성이라는 특징으로 폭넓은 농도의 레이어 만들 수가 있지만, 그만큼 많은 시간을 필요로 하는 작업이었다. 한편으로 질감에 있어서 글레이징 미디엄의 특성 때문인지 레이어는 마치 얇은 고무느낌으로 표현되었다. 그래서 로또의 재질인 종기와 상충되어 종이질감을 표현할 수 있도록 그라운드를 활용하였다.

④ 앱소번트 그라운드(absorbent ground)

미디엄은 아크릴릭과 혼합하여 사용한다면, 그라운드(ground)는 캔버스의 표면을 만들어주는 보조제이다.

골든사(Golden)에서 제작한 앱소번트 그라운드에는 젯소(gesso)기능을 겸비한 보조제로써, 캔버스 표면을 종이재질의 질감으로 만들어주고 아크릴릭을 수채화같은 효과를 낼 수 있도록 도와준다.

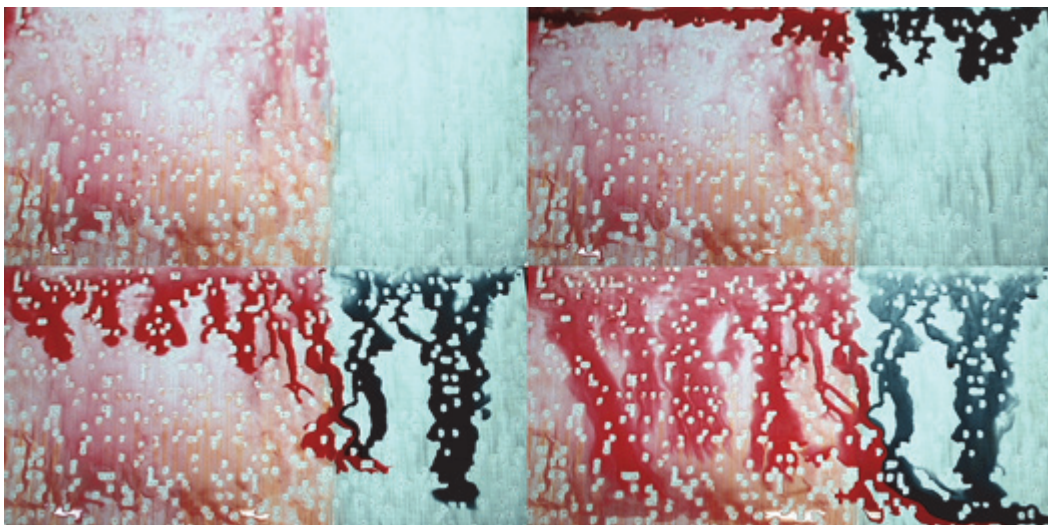


[작품21] 〈이 시대의 자화상 5-2〉, 합판위의 아크릴릭, 130.3×193.9cm, 2014

〈이 시대의 자화상 5-2〉 [작품21]은 합판위에 앱소번트 그라운드로 후처리 해줌으로써 종이의 질감과 다양한 종류의 아크릴릭을 혼합하여 더욱 풍부한 레이어층을 만들 수가 있었다. 이미지에서 보여지는 흰색부분은 로또 1등 숫자에 해당되는 영역이다. 다시 말해, 흰색으로 비워두는 것이 아닌 색을 칠해도 결코 채워지지 않는 부분이다. 하지만, [작품21]에서 칠하지 않은 흰색 부분은 나의 의지에 의해 채워지지 않는 영역이었다.

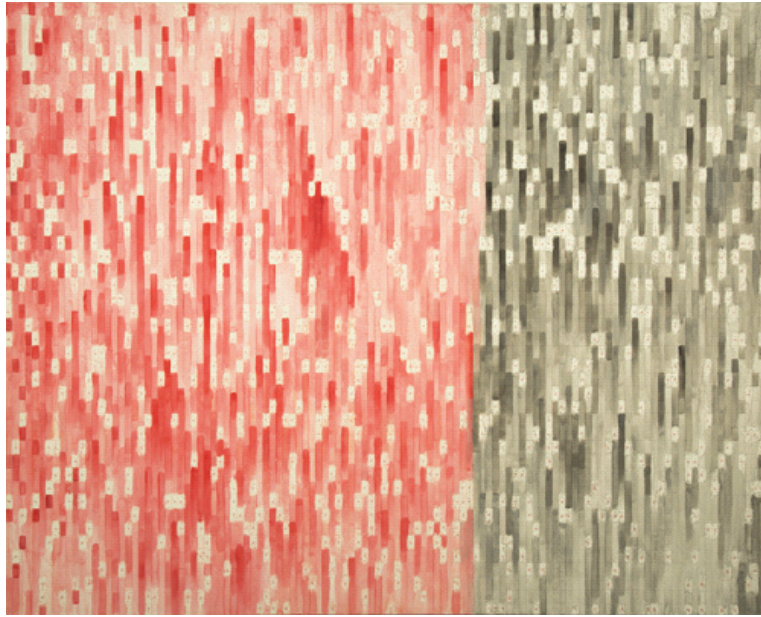
⑤ 투명오일바(transparent oil bar)

나는 결코 로또 1등에 당첨되지 못하는 개념에 다가가기 위한 방법으로 투명오일바를 사용하였다. 오일바는 튜브형 유화물감이 늦게 건조된다는 점을 보완한 새로운 형태의 유화 물감이다. 파스텔이나 크레파스처럼 막대형태로 되어 있어서 붓을 이용하지 않고 캔버스에 직접 사용가능 하다.

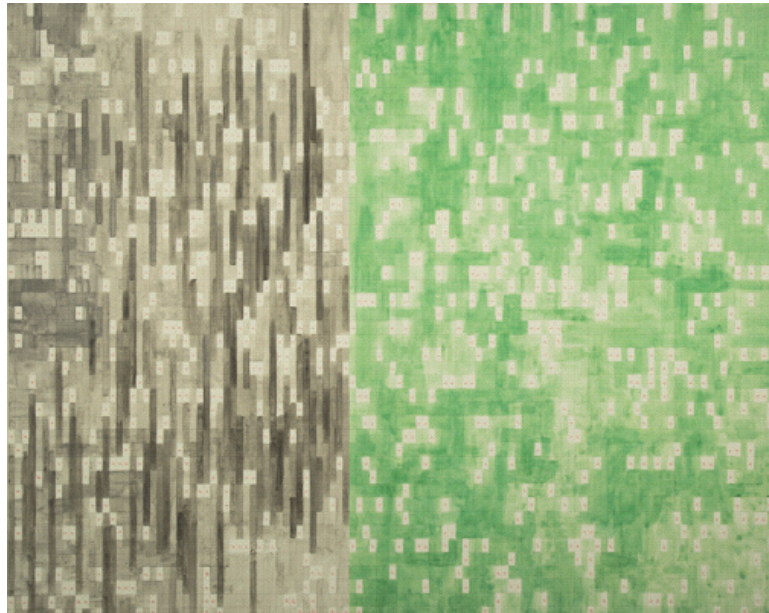


[작품22] <이 시대의 자화상 5-3> 제작 과정 (영상 스틸)

색을 칠하지 않고 비워둬야 하는 영역에 투명오일바를 바른 후 캔버스 전체적으로 물감을 바르는 방식으로 진행한 과정을 <이 시대의 자화상 5-3> [작품22]처럼 영상에 담아보았다. 물과 기름은 섞이지 않듯이 투명오일바에 의해 비워둔 영역은 결코 채워지지 않는다. 이것은 로또1등에 당첨되지 않는 그들의 모습을 반영한다. <이 시대의 자화상 5-3> [작품23]과 <이 시대의 자화상 5-4> [작품24]는 투명오일바를 이용하여 완성된 최종 이미지다.



[작품23] <이 시대의 자화상 5-3>, 캔버스에 아크릴릭,
130.3×162.2cm, 2014



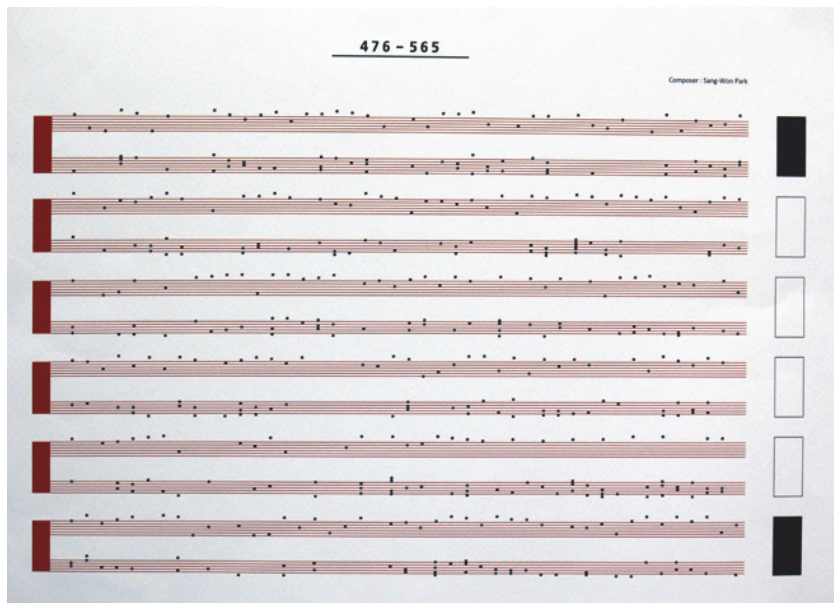
[작품24] <이 시대의 자화상 5-4>, 캔버스에 아크릴릭,
130.3×162.2cm, 2014

추상이라는 단어는 자유로움이나 틀에 얽매어 있지 않는 느낌을 준다. 하지만 《이 시대의 자화상》시리즈는 모든 것이 철저한 계산에 의해 만들어진 작품으로 추상이라고 하기엔 다소 억지스러운 ‘계산된 추상’에 가깝다. 다채롭게 표현된 색상은 로또의 부정적인 측면을 아름답게 포장하는 것처럼 보일 수 있다는 의견도 있었다. 그렇지만 화려하게 표현함으로써 이 사회의 숨겨진 이면을 아이러니하게 보여주고 있다. 동시에 로또의 속성이 충분히 미학적으로 가치 있는 소재임을 보여주기도 한다. 현재까지 로또가 631회까지 당첨번호가 발표되었는데 작품에서는 로또회차의 일부분만 진행되었다. 이 시리즈에서 스펙타클한 환영을 연출하지 못한 부분은 아쉬움으로 남아 있다. 향후에는 효과적인 측면에서 캔버스나 합판이 아닌 대형인쇄나 다양한 종이를 이용한 실험을 하고자 한다.

2. Lotto Fantasia



[작품25] 〈1-576〉 악보 전시 전경

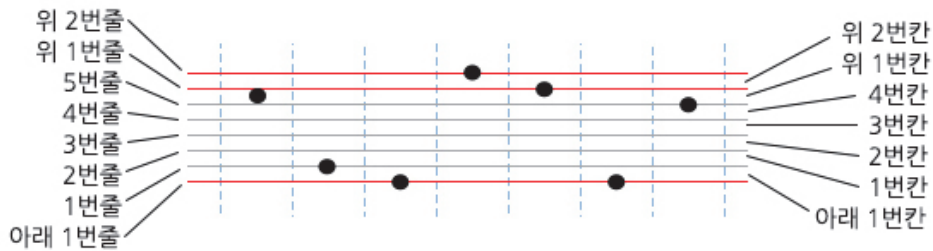


[작품26] 〈476-565〉, 종이에 컬러레이저 인쇄, 33×48cm, 2014

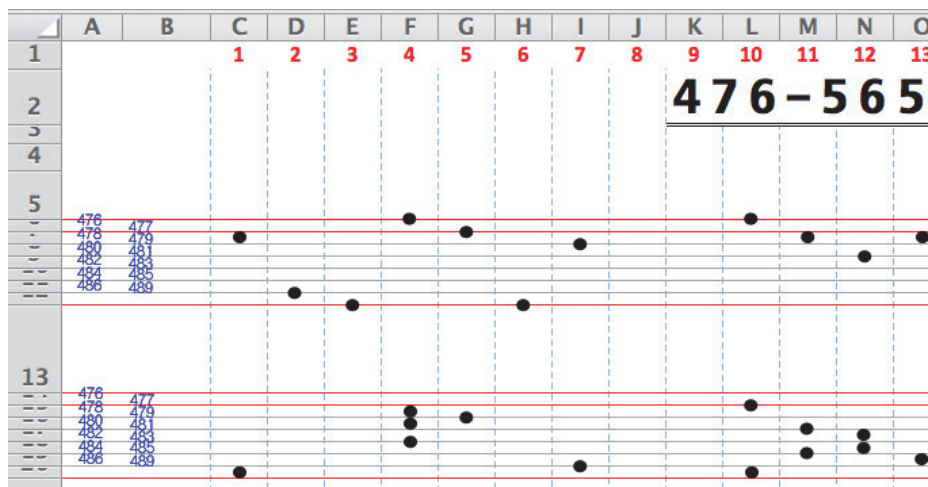
① 악보

〈476-565〉 [작품26]에서 알 수 있듯이, 악보를 구성하는 박자나 마디와 같은 기본적인 요소들은 모두 제거되어 있다. 연주자는 멜로디를 만들 수가 없다. 하지만 연주자는 자신이 오랫동안 연주한 습관으로 악보의 구성요소가 빠져있음에도 악보로 인식하였다. 아무런 정보도 없는 로또번호에서 정보를 찾으려 하는 사람들처럼, 연주자 또한 연주할 수 없는 악보에서 자신이 무의식적으로 보아왔던 악보의 형태를 떠올리며 음악적 멜로디를 구현하였다. 다시 말해, 연주자는 로또를 구매하는 사람을 대변한다. 일반적인 악보에서 볼 수 있는 음자리표(clef), 마디(bar), 음표와 쉼표, 박자 등 모든 것이 생략되어 있다. 단지 5선보(staff)위에 점(dot)만 찍혀 있다.

로또에 빠져 있는 사람들은 대부분 1등 숫자를 예측하기 위해 당첨번호에서 규칙을 찾으려고 한다. 그 중 로또슬립용지를 활용한 패턴분석을 이용하기도 한다. 나는 그들이 사용하는 패턴을 악보에 대입시켜 미학적으로 접근하고자 하였다. 나는 엑셀(Excel)을 이용하여 악보를 제작하였는데, 그들처럼 새로운 형태의 패턴을 확인해보기 위해 다음과 같은 규칙으로 악보를 제작하였다.



[도판12] 보표 상세 설명



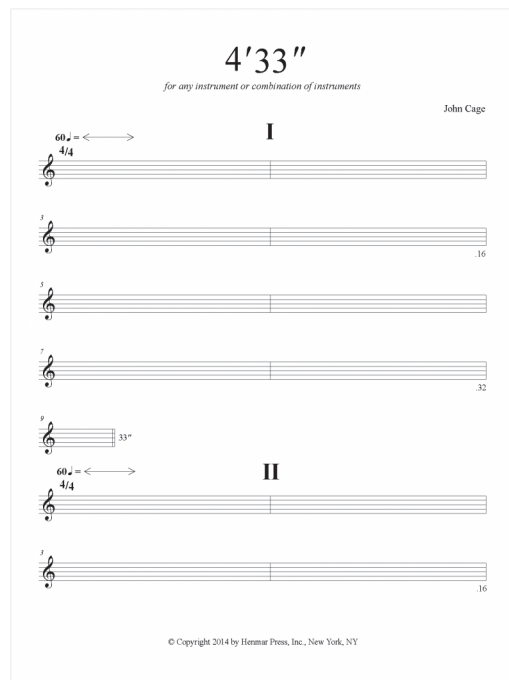
[도판13] <476-565> 악보 제작 화면 (엑셀 화면 세부)

1. 열(columns)은 로또번호이다. 총 45개로 나눈다.
2. 행(rows)은 로또 회차에 해당하며, 열(columns)과 함께 행렬(matrix)의 형태로 구성한다.
3. 큰 보표(grand staff)는 전체 6개로 정한다. 각각의 큰 보표는 높은음자리표와 낮은음자리표에 로또회차를 동일하게 적용한다. 높은음자리표에는 하나의 음만 위치시킨다. 중복이 될 경우에만 낮은음자리표의 해당 위치에 음으로 표시한다. 낮은음자리표는 곧바로 화음으로 진행된다.
4. 이제 각각의 회차와 당첨번호에 해당되는 지점에 음을 표시한다.
 위 2번줄(로또 1회), 위 2번칸(로또 2회), 위 1번줄(로또 3회), 위 1번칸(로또 4회), 5번줄(로또 5회), 4번칸(로또 6회) 마지막에는 아래 1번줄까지 순차적으로 표기한다. 현재까지 작성된 악보는 7악장으로 로또 1회부터 576회까지만 진행되어있다. 각각의 악장에는 96회 분량에 해당되는 로또당첨번호가 음으로 치환되어 있다.

나의 악보에 표시된 점은 피아노의 건반 위치를 파악하여 ‘음(音)’의 위치만 알려주는 표식일 뿐이다. 때문에 기본적인 악보의 형태라고 할 수 없다. 4분음표(♩)나 8분음표(♪)와 같은 음표가 존재하지 않기에, 리듬이나 박자를 알지 못하기 때문이다.

〈476-575〉 [작품26]을 존 케이지(John Cage, 1912~1992)가 작곡한 〈4'33"〉 [도판14]와 비교해 보면, 악보의 구성면에서 대부분의 필수요소가 빠져있다는 것은 유사하지만, 음악적 결과물에서 차이를 보여준다.

존 케이지가 보여준 ‘4분 33초’의 음악은 악기에서 흘러나오는 음악적 멜로디가 전혀 들리지 않고, 관객이 만들어내는 소음만 들린다.⁵⁰⁾ 존 케이지는 자신의 작품을 연주하는 뮤지션에게 중요한 두 가지 결정을 맡겼다고 한다. 어떤 악기로 침묵을 실행할 것인가와 얼마 동안 작품을 연주할 것인가를 각자의 판단에 맡긴다는 것이다.⁵¹⁾ [작품26]은 악기로 연주 되어 음악적 멜로디를 관객들에게 들려준다. 비록 공연장에서 관객들 앞에서 연주 한 것은 아니지만, 분명히 악기로 연주된 멜로디가 존재한다.



[도판14] John Cage, 〈4'33"〉
(악보일부)

50) 〈4'33"〉는 작곡가 존 케이지가 작곡한 피아노를 위한 작품으로, 4분 33초의 연주 시간 동안 아무 연주도 하지 않는 음악 작품이다.

위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/4분_33초 (2015.1.4.)

51) 크리스티안 안코비치, 『어떻게 반전을 이끌어낼 것인가』, 박정미 역, 리더스북, 2014, pp.219~220



[작품27] <Lotto Fantasia - main>, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)



[작품28] <Lotto Fantasia - mirror>, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)



[작품29] <Lotto Fantasia - sub>, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)

② 악기 연주 영상

《Lotto Fantasia》 [작품27] [작품28] [작품29]는 〈481-576〉 [작품5]를 통해 연주자가 음악으로 연주한 독주곡 영상 작품이다. 악기는 피아노, 클라리넷, 바이올린으로 구성 되어있다. 클라리넷과 바이올린 연주자는 음악을 전공한 사람이지만, 피아노연주자는 단지 악보를 해석할 줄 아는 비전문가이다. 처음 악보가 완성되었을 때 피아노 연주자에게 연주를 의뢰 하였다. 과연 음악적 멜로디가 나올지에 대해 걱정하였지만, 우려와는 다르게 듣기 편한 멜로디로 연주가 되었다. 단지 악보에 표시된 음의 위치를 고려해서 피아노 건반을 누른 것뿐인데도 멜로디가 탄생한 것은 악보의 아이러니를 보여준다. 나는 그 이유를 클라리넷과 바이올린 연주자를 통해 확인할 수 있었다.

클라리넷과 바이올린 연주자들에게 악보를 보여줬을 때 어떻게 연주를 하냐는 반응을 보였다. 박자와 빠르기를 알 수 없기에 연주가 되지 않는다는 것이 그들의 설명이었다. 그래서 나는 피아노 멜로디를 그들에게 들려주었고, 이내 그들은 피아노멜로디처럼 악보를 해석하였다.

악보 제작과정에서 보았듯이 내가 연주자들에게 보여준 악보는 일반적인 악보는 아니다. 하지만 연주자들은 악보를 보고 멜로디를 만들었다. 비전문가인 피아노 연주자는 평소에 알고 있던 악보를 떠올렸거나, 무의식속에 들어 있는 멜로디를 연상하여 음악으로 만들었을 것이라 생각한다. 그렇지만 클라리넷과 바이올린 연주자는 전문가임에도 불구하고 하나의 정보(피아노 멜로디)에 의해 악보를 기존의 악보처럼 인식한 것으로 해석된다.

로또를 통해 대박을 꿈꾸고자 하는 사람들에게 음악을 들려주는 것은 두 가지의 목적이 담겨 있다. 연주곡의 근간인 악보는 로또 1등 숫자에 의해 작곡되어진 것이다. 이 작품에는 로또에 당첨되지 못한 사람들에게 대한 위로와 함께 꼭 1등에 당첨되기를 바라는 마음이 담겨져 있다.



[작품30] Lotto Fantasia (전시 전경)



[작품31] 로또용지에 투영된 빛의 영상 (전시 전경 앞부분)



[작품32] 로또용지에 투영된 빛의 영상 (전시 전경 뒷부분)

③ 빔 프로젝터와 로또종이

[작품30] [작품31] [작품32]에서 보여지는 것처럼, 빔 프로젝터는 빛의 영상을 로또용지에 투사하고 있다. 빔 프로젝터에서 나오는 빛은 만져지는 것이 아니다. 즉, 로또에 의해 제작된 악보와, 그 악보에 의해 연주된 음악 그리고 빛의 영상은 로또의 허상을 대변한다. 그 허상은 주변에 의해 요동칠 수 있고, 탄탄한 뿌리가 없는 가상의 욕망임을 절실하게 보여주고 있다. 이것을 부각시키기 위해 로또용지를 허공에 설치하였다. 결국, 만져지지 않는 로또의 1등의 종착점은 주변의 조그만 변화에도 흔들려버리는 허상에 불과했다는 것이 반영된 것이라 할 수 있다.

[작품33]처럼 커다란 박스 테이블에 빔 프로젝터 장치가 숨겨짐으로써 더욱 허구성이 강조된다. 사람들은 그 빛의 영상이 허구인줄 알면서도 사실처럼 인식하거나, 때로는 사실인줄 알면서도 허상이라고 판단하려고 할 것이다.

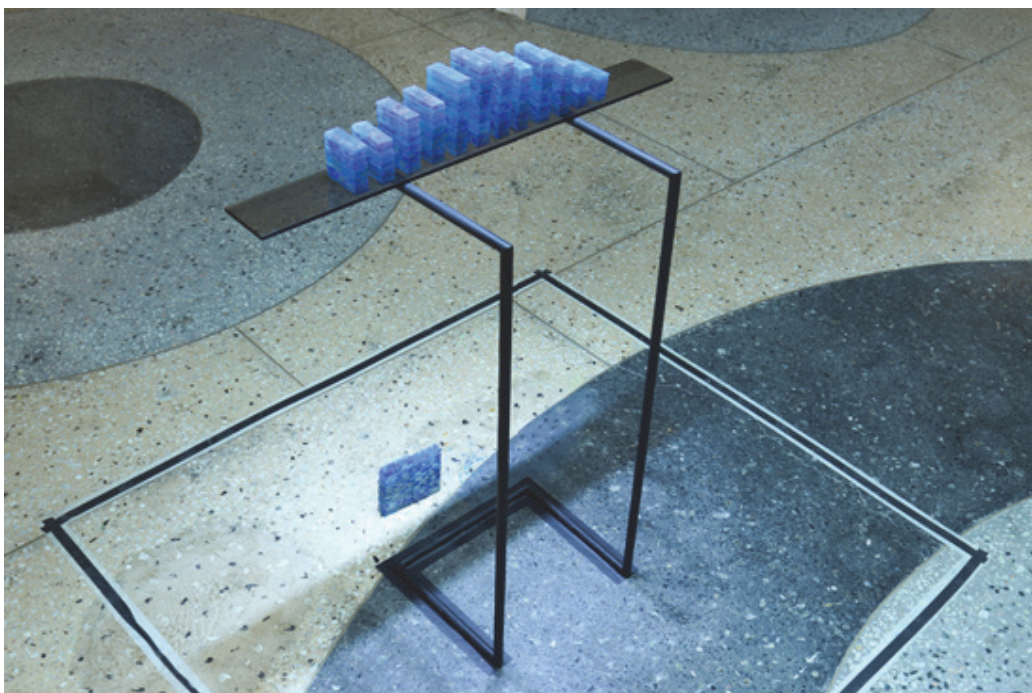


[작품33] 빔 프로젝터 설치
(세부)

3. 불안한 사회

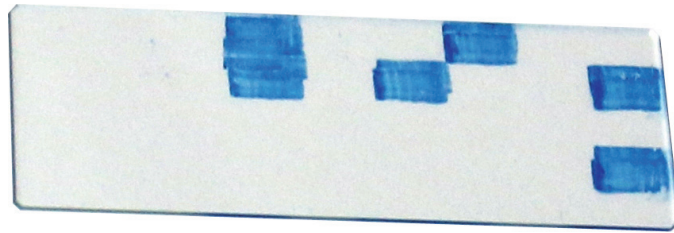


[작품34] <불안한 사회> (전시 전경)



[작품35] <불안한 사회> (전시 전경)

각각의 슬라이드 글라스 1pcs에는 실제 당첨된 로또 1등 숫자영역이 파란색으로 칠해져 있다. 약 600여 개의 슬라이드 글라스로 이루어져 있다. 파란색은 우울함이나 차가움을 내포하고 있기에, 주제와 적합한 색상이라고 생각하여 더욱 차갑게 느껴지는 코발트 블루(Cobalt Blue)색으로 칠하였다.



[작품36] 슬라이드 글라스 1pcs, 2.54×7.62cm

로또 1등을 상징하는 슬라이드 글라스는 매주 회차가 진행될수록 유리위에 하나씩 쌓여갈 것이다. 슬라이드 글라스가 쌓일수록 하나의 건물형상을 하게 된다. 이것은 자본주의 사회를 대표하는 높은 빌딩이면서, 서민들이 바라는 아파트와 같은 꿈의 지표를 상징하고 있다. 전시기간동안 관람객이나 지나다니는 사람들에게 의해 작품이 파손되어 모든 유리들이 깨지기를 마음속으로 바라기도 하였다. 사고 없이 진행된다면 작품에 담겨있는 의미와 개념들이 좀 더 명확해지고 완결되어질 것 같았기 때문이다. 그렇지만 무너지거나 파손되지 않은 것은 아쉬움으로 남아 있다.

4. 두 개의 자아



[작품37] <두 개의 자아>, 합판에 거울지와 로또종이, 각 22.7×15.8cm, 2014



[작품38] <두 개의 자아>, 합판에 거울지, 각 22.7×15.8cm, 2014

<두 개의 자아> [작품37] [작품38] 시리즈에 사용된 거울지에는 실제 발행한 로또용지가 붙어 있다. 관객이 직접 로또용지를 가져가도록 하였는데, 1등이 될지도 모른다는 생각과 설마 당첨이 되겠어라는 생각을 하게 함으로써 그 순간만큼은 자신도 여전히 돈에 구속되어 있음을 느끼게 하였다. 아쉬운 부분이 있다면, 많은 양의 로또용지를 마련하지 못한 점이다. 이전 작품까지는 환상을 좇는 사람들과, 그 이면에 숨겨진 자본주의 사회의 모습을 비판적인 시각으로 바라보았다. 이 작업에서는 자본주의 사회가 만들어내는 일그러진 개인의 내면을 왜곡된 거울지를 통해 나타내고자 하였다.

5. 모순된 자아



[작품39] <모순된 자아>, 합판에 사진과 아크릴릭, 100×240cm, 2014

자신을 되돌아보며 내가 나에게 질문하고 답변하는 모습을 담아보고자 서로 마주보는 형식을 취하였다. 왼쪽 사진은 회사원이라는 신분으로 살았던 과거의 나를 의미하고, 오른쪽 사진은 학생이라는 신분으로 살고 있는 지금의 나를 의미한다. 왼쪽의 나의 얼굴에서 보여지는 숫자와 작은 사각형 틀은 로또를 상징한다. 얼굴에 숫자를 중첩시킴으로써, 오래 전 돈을 쫓았던 나의 모습을 강조하고 있다. 한때는 나도 자본주의 사회 속에서 그들과 함께 일확천금의 꿈을 꿔왔다. 아직도 그 꿈을 꾸고 있는지도 모르겠으나, 그때의 나는 진정한 내가 아니었다. 실제로도 진정한 나의 모습을 찾기 위해 그 사회 속에서 빠져나왔는데, 대기업이 주는 달콤함은 잃어버렸지만 내가 추구하고 꿈꿨던 욕망이 허상이었음을 깨닫게 되었다. 내가 나에게 묻고 있는 것은, 돈에 대한 질문이기도 하지만, 미래의 불투명성에 대한 고민과 토로가 담긴 질문이기도 하다. 과거에 나는 직장을 그만두기 위해 고민하였다면, 이제는 다시 직장을 들어가기 위해 고민한다. 이런 아이러니한 상황에서 다가오는 심리적인 압박감을 표출하고자 작품을 제작하게 되었다.

6. 그리고 0



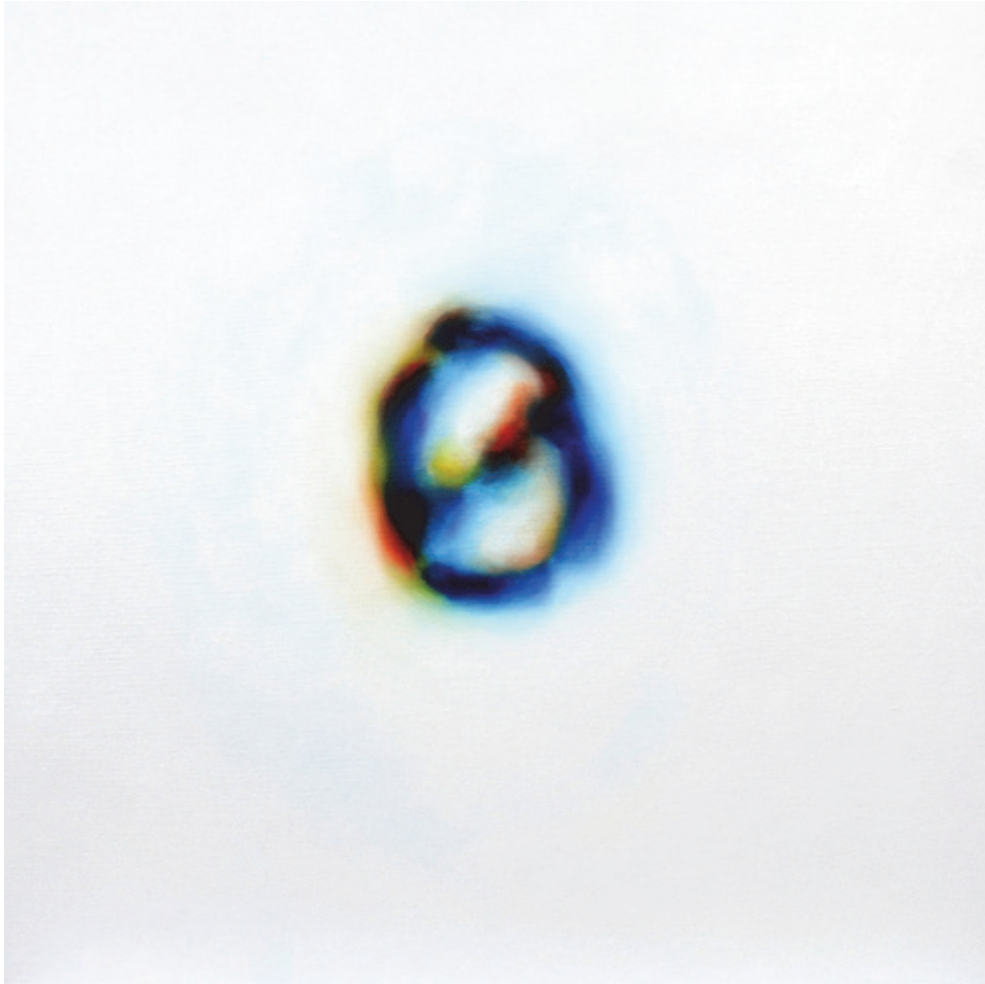
[작품40] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 90×90cm, 2014

해체의 개념으로 접근한 숫자 0은 직장생활에서 느꼈던 경험에서 출발한다. 회사원이던 시절 최대 조(兆)단위까지의 돈을 관리도 해보았지만, 돈의 실체를 눈으로 보거나 손으로 만져본 적은 단 한 번도 없었다. 그 돈은 전부 컴퓨터 모니터와 인쇄된 종이에만 존재하는 기호였기 때문이다.

기호로 접근한 0을 해체하고자 한 것은 0이 갖고 있는 자본주의 체제의 상징성이다. 그 상징성은 바로 돈의 단위와 금융시스템의 근원적 요소인 디지털 데이터다. 자본주의 체제가 가진 모순과 아이러니를 표현하고자 숫자 0을 그라데이션 기법으로 모호하게 처리하였다.



[작품41] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 90×90cm, 2014



[작품42] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 30×30cm, 2014

1960년대 개념미술 이후 미술이 다양해졌다가 1970년대 후반에 카셀 도큐멘타(Kassel Documenta)에 회화가 다시 등장하면서 회화의 복권운동이 펼쳐진 적이 있다. 나 또한 기본으로 되돌아갈 필요성을 느껴 오랜만에 전통적으로 사용하는 시각예술 도구인 붓을 잡고 유화(油畫)형식으로 작품을 제작해 보았다.

모더니즘(Postmodernism)시대를 넘어 이제는 포스트-포스트모더니즘(Post-postmodernism)시대이다. 니콜라 부리요는 2009년 런던에서 열린 테이트 트리엔날레(Tate Triennial)에서 포스트모더니즘에 의해 규정되었던 시대가 끝나면서 얼터모던(Altermodern)의 시대가 되었다고 주장한다. 본 논문의 III장(작품의 조형적 특성)에서 언급하였듯이, 글로벌한 시대에서 작가는 다양한 매체를 다뤄야 한다고 생각했었다. 그래서 나는 정확히 맞아 떨어지는 개념과 그 속에 담겨 있는 의미를 작품 안에 표현하고자 여러 가지 매체를 다양하게 실험 하였다. 그런데 그 과정에서 시각이미지를 생산하는 예술가로써 과연 무엇이 중요한 것인지 다시금 생각해볼 필요성을 느꼈다.

나에게 0이라는 것은 새로운 시작을 의미한다. 이번 <그리고 0>시리즈를 바탕으로 앞으로 해나갈 작업의 방향성을 확립하고, 작가로서의 나의 위치와 목표를 다시 한 번 재정립 해보고자 한다.

V. 결 론

비판적인 시각으로 현 사회를 바라보면서 로또의 폐해를 이야기하려 했지만, 직장생활을 해 본 경험자로서 로또를 구매할 수밖에 없는 그들의 심정에 다시금 동질감을 느낀다.

본 논문을 통해 작품에 내재된 의미와 내용에 대해 체계적으로 정리하게 되었다. 무엇보다 사회를 바라보는 새로운 안목을 갖게 된 계기가 되었다. 통계학을 전공한 사람으로서, 학문의 특성상 실제 데이터에만 의존하여 생각하는 사고체계를 갖고 있던 나에게 인문학과 사회학의 관점으로도 생각하고 고민하는 이른바 다차원적인 사고체계가 형성되었다는 것에 개인적 의미가 깊다.

사회문화적 효용성에 있어서 통계와 미술 분야에 또 다른 가능성과 새로운 시각을 제시해주고자 하였다. 나의 작품을 계기로 통계분야에서 새로운 논문이 발표된 것처럼 사회를 변화시킬 수 있는 가능성을 발견한 것은 더욱 의미가 남다르게 다가온다. 또한, 자본주의 사회에서 돈 없이는 살 수 없는 것인지에 대한 물음과, 미래의 자본주의 시대는 더 좋은 사회가 되기를 바라는 나의 목소리가 공명이 되어 메마른 현대 사회에 발설 되었다는 것에 의미가 있다고 할 수 있다.

대학원에 들어와서 미술이라는 학문을 처음으로 공부하고 작품을 만드는 과정에서 많은 비평(critic)을 들었다. 그 중 지금까지도 중요하게 생각하고 있는 것은 “진정성”과 “머리로 시작해서 가슴으로 끝나야 한다.”라는 말이다. 처음 나는 작가의 삶이 작품 안에 묻어나는 것만이 진정성이라고 생각했었다. 하지만 주제가 무엇이든 수많은 관찰과 끝없는 고민을 통해서 누군가에게 공감할 수 있다면 그것이 진정성이라는 것을 알게 되었다.

게다가 작가의 삶과 사람들의 삶이 묻어난다면 누구나 충분한 진정성을 느낄 수 있을 것이다. 그럼에도 불구하고, 여전히 나에게서는 끝없는 숙제로 남아있는 항목이다. 두 번째로 매체의 실험에 따른 경험적 데이터를 얻은 성과이다. 나의 작품에서 두드러지게 나타나는 특징으로 다매체를 통한 여러 가지 기법과 실험 그리고 전시 디스플레이 방식의 다변화라고 할 수 있다. 각각의 작품마다 사용한 다양한 매체와 물성의 실험은 나에게 커다란 경험이라 할 수 있다. 무엇보다도 개인적으로 미술과 전혀 다른 차원이었던 SAS 통계패키지 프로그램을 영상화면 만드는 툴로 활용하였다는 것에 남다른 의미가 있다.

물론 몇몇 아쉬움은 남아 있다. 먼저, 논문작성에 있어서 미술사적 담론이나 현대 미술의 중요 키워드들에 대한 깊이 있는 연구가 부족하였고, 각각의 시리즈들이 완결성 있게 마무리 되지 못한 점이 아쉽다고 할 수 있다. 《이 시대의 자화상》이나 《Dream Society》시리즈 같은 경우에는 로또와 연결이 되어 있기 때문에, 국가에서 로또를 종료시키기 전까지는 지속적으로 이어지는 작품이다. 시간과 재료비의 문제로 인하여 도중에 멈출 수밖에 없었지만 앞으로도 계속 작품을 제작해야 하는 과제들이 남아 있다.

지금까지 작품을 제작하고 논문을 작성하면서 깨닫게 된 부분과, 몇 가지 의문사항에 대하여는 앞으로의 과제로 남겨두었다. 첫 번째는 지금의 작품과 연결되는 로또 현상에 관한 주제인데, 작품을 제작하면서 한 가지 의문점이 생겨났다. 그것은 바로 로또 1등 당첨자의 존재유무에 관한 의문이다.

매스컴이나 뉴스에서 보도되는 억대의 당첨금을 받은 사람이 실제로 존재하지 않을 수도 있겠다는 의구심이 생겼다. 실제로도 주위에서 만나거나 들어본 적이 없기 때문이다. 이런 의문점을 시작으로 ‘1등 당첨자 만나기’ 프로젝트를 진행하려 한다.

두 번째는 《그리고 0》시리즈인데, 세상을 포맷하겠다는 각오와 다짐으로 전시장을 숫자 0으로 뻑뻑하게 가득 채운다면 과연 어떻게 될까? 오히려 아날로그 감성이 담긴 0으로 인하여 사람들의 좋지 않은 마음들이 포맷되지 않을까하는 의문과 함께 지금의 작품과 이어서 ‘숫자 0’ 프로젝트를 진행하려 한다. 또한, 숫자 0이 담긴 여러 가지 의미에 따라 다양한 모습으로 표현하는 작품도 동시에 실현시킬 계획에 있다.

세 번째는 논문을 작성하면서 깨닫게 된, 보완해야 할 나의 모습에 관한 내용이다. 나는 12년 동안 통계와 관련짓고 살아왔다. 통계는 표본으로부터 얻어진 데이터를 이용하여 모집단을 추정하고 예측하는 분야이다. 이러한 마인드 때문인지, 어떤 작은 사실이나 모습만 보고 그렇게 되어버릴 것처럼 스스로 예측하고 확정해 버리는 경우가 많았다. 그로써 나도 모르게 모든 것을 단정 짓는 습관이 생겨버린 것 같다. 이런 나의 좋지 않은 모습을 바꿔야겠다는 생각이 들었다. 그런 의미에서 인격수양의 목적이 담긴 ‘생각 바꾸기 프로젝트’이다. 어떤 특정한 사실에 대하여 단정 짓는 나의 모습을 내가 틀렸다고 나 스스로 증명하고 해결하는 과정을 기록하는 사진이나 영상작업을 진행할 예정이다.

마지막으로 논문 관련 프로젝트이다. 그동안 작품을 제작하는 과정에서 한 가지 의문점이 생겼는데, 과연 미대 졸업생들은 어떤 주제와 어떤 키워드로 연구하고 작품을 제작하였는지에 대한 궁금증이였다. 나처럼 사회적인 분야에 관심을 갖고 있는 사람은 몇 명이나 되는지, 과연 그들은 어떤 주제로 작품을 만들고 논문을 작성하였는지에 대해 의문점이다. 그래서 나는 2000년부터 2014년까지 서양화, 조소, 동양화, 판화, 회화과를 중심으로 전국 대학교에서 배출된 석·박사 졸업논문 3409건을 토대로 키워드 분석을 하였으며 현재 분석까지 완료된 상태이다. 이제 남은 것은 시각적으로 표현하기 위한 연구과제만 남아 있다.

지금까지 나는 돈이 없으면 꿈도 꿀 수 없는 아이러니한 사회와 그 속에서 꿈을 잃지 않고 살아가는 사람들의 모습을 로또현상을 통해 고찰해 보았다. 나는 사회와 사람과의 관계 속에서 나타나는 현상이나 문제점들을 다시 한 번 관찰하고 예술작품으로 승화시킴으로써 개인의 관심을 넘어 예술의 사회적 기능을 다하고자 한다. 나는 사람들이 로또와 같은 신기루를 쫓지 않고, 자신의 위치에서 최선을 다할 때 이 사회가 안전하고 올바르게 돌아간다고 생각한다. 나는 그들과 더불어 살아가야 하는 사회 구성원이자 예술인으로서 그들의 고민거리에 관심의 끈을 놓지 않고, 사람들과 함께 공유할 수 있도록 공론의 장을 만드는 것이 내가 할 수 있는 최선이라 생각한다. 이를 위해 여러 가지 예술작품을 지속적으로 전시하고 그들과 함께 교감하는 것은 의미 있는 일이다. 앞으로도 나는 작품을 통해 사회현상 뿐 아니라 개개인을 비롯한 나 자신의 삶에서 의미 있는 변화를 이끌어 내고, 사람들과 함께 희망적인 미래에의 비전을 현실화 시키고자 한다.

도판 목록

- [작품1] 〈이 시대의 자화상〉 (세부)
- [작품2] 〈이 시대의 자화상〉, 캔버스와 합판에 아크릴릭, 130.3×615.3cm, 2014
- [작품3] 〈이 시대의 자화상 1〉, 단채널영상, 6분 45초, 2014 (영상 스틸)
- [작품4] 〈481-576〉 하나의 큰 보표에 위치한 음 (악보 세부)
- [작품5] 〈481-576〉, 종이에 컬러레이저 인쇄, 33×48cm, 2014
- [작품6] 로또종이 설치장면
- [작품7] 로또용지에 투사된 악기 연주 영상 (전시 전경 일부)
- [작품8] 〈불안한 사회〉 (설치 전경)
- [작품9] 〈불안한 사회〉 (설치 전경 세부)
- [작품10] 〈두 개의 자아〉, 합판에 거울지와 로또종이, 22.7×15.8cm, 2014
- [작품11] 〈두 개의 자아〉, 합판에 거울지, 22.7×15.8cm, 2014
- [작품12] 〈모순된 자아〉 작품 중 파괴에 콜레 기법을 이용하여 부착한 사진
- [작품13] 〈모순된 자아〉 작품 중 전사기법에 의해 부착한 사진
- [작품14] 〈모순된 자아〉 작품 중 전사기법에 의해 부착한 사진 (세부)
- [작품15] 〈그리고 ∅〉 세부
- [작품16] 〈이 시대의 자화상〉 (설치 전경)
- [작품17] 〈이 시대의 자화상 2〉, 종이에 수채화, 130.3×97.0cm, 2014
- [작품18] 〈이 시대의 자화상 3〉, 트레이싱지에 칼라 프린트, 30×15cm, 2014
- [작품19] 〈이 시대의 자화상 5-1〉, 합판에 아크릴릭, 130.3×97cm, 2014
- [작품20] 〈이 시대의 자화상 3〉, 캔버스에 아크릴릭, 28×70cm, 2014
- [작품21] 〈이 시대의 자화상 5-2〉, 합판에 아크릴릭, 130.3×193.9cm, 2014

- [작품22] 〈이 시대의 자화상 5-3〉 제작 과정 (영상 스틸)
- [작품23] 〈이 시대의 자화상 5-3〉, 캔버스에 아크릴릭, 130.3×162.2cm, 2014
- [작품24] 〈이 시대의 자화상 5-4〉, 캔버스에 아크릴릭, 130.3×162.2cm, 2014
- [작품25] 〈1-576〉 악보 전시 전경
- [작품26] 〈476-565〉, 종이에 컬러레이저 인쇄, 33×48cm, 2014
- [작품27] 〈Lotto Fantasia-main〉, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)
- [작품28] 〈Lotto Fantasia-mirror〉, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)
- [작품29] 〈Lotto Fantasia-sub〉, 단채널영상, 24분 33초, 2014 (영상 스틸)
- [작품30] Lotto Fantasia (전시 전경)
- [작품31] 로또용지에 투영된 빛의 영상(전시 전경 앞부분)
- [작품32] 로또용지에 투영된 빛의 영상(전시 전경 뒷부분)
- [작품33] 빔 프로젝터 설치 세부
- [작품34] 〈불안한 사회〉 (전시 전경)
- [작품35] 〈불안한 사회〉 (전시 전경)
- [작품36] 슬라이드 글라스 1pcs, 2.54×7.62cm
- [작품37] 〈두 개의 자아〉, 합판에 거울지와 로또종이, 각 22.7×15.8cm, 2014
- [작품38] 〈두 개의 자아〉, 합판에 거울지, 각 22.7×15.8cm, 2014
- [작품39] 〈모순된 자아〉, 합판에 사진과 아크릴릭, 100×240cm, 2014
- [작품40] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 90×90cm, 2014
- [작품41] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 90×90cm, 2014
- [작품42] 〈그리고 0〉, 캔버스에 유화, 30×30cm, 2014

- [도판1] 로또당첨불
- [도판2] 큐브
- [도판3] 로또슬립용지(세부)
- [도판4] 캔버스 크기와 연결방식 도식화
- [도판5] 악보제작에 사용한 15개의 음
- [도판6] 아놀드 쇤베르크가 12음 기법으로 작곡한 악보 일부
- [도판7] Ion Grigorescu, 〈Boxing〉, 2분 27초, 1977
- [도판8] The Graffit Research Lab 야외 전시 장면
- [도판9] 한스 하케, 〈MoMA-Poll〉, 1970
- [도판10] Claude Cahun, 〈Auto-Portrait〉, 1928
- [도판11] Duane Michals, 〈Who am I?〉, 1995
- [도판12] 보표 상세 설명
- [도판13] 〈476-565〉 악보 제작 화면 (엑셀 화면 세부)
- [도판14] John Cage, 〈4'33"〉 (악보일부)

참 고 문 헌

- 단행본 -

- 김난도의 5명, 『트렌드 코리아 2014』, 미래의 창, 2014
- 김종섭, 『SAS v8.2를 이용한 통계분석의 이해』, 한울출판사, 2004
- 김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여자대학교출판부, 2006
- 김정규, 『게슈탈트 심리치료』, 한지사, 1995
- 노버트 린튼, 『The Story of Modern Art 20세기의 미술』, 윤난지 옮김, 예경, 2011
- 니콜라 부리요, 『래디컨트』, 박정애 옮김, 미진사, 2013
- 리차드 아피냐네시, 『무엇이 세계를 움직이는가-포스트모더니즘』, 이소영 역, 이두아이콘, 1996
- 앤서니 기든스, 『자본주의와 현대사회이론』, 박노영·임영일 옮김, 한길사, 2009
- 양한수, 『뉴에이지 영혼의 음악』, 아침이슬, 2002
- 임승수, 『마르크스 자본론의 핵심을 찌르는 원숭이도 이해하는 자본론』, 시대의 창, 2012,
- 조야 코커·사이먼 룡, 『1985년 이후의 현대미술이론』, 서지원 역, 두산동안, 2010
- 진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 상상, 2014
- 진중권·정재승, 『은밀한 욕망을 엿보는 크로스2』, 웅진씽크빅, 2012

진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002

크리스티안 안코비치, 『어떻게 반전을 이끌어낼 것인가』, 박정미 역,
리더스북, 2014

할 포스터, 로잘린드 크라우스, 이브-알랭 부아, 벤자민 H.D.부클로,
데이비드 조슬릿, 『Art Since 1900-1900년 이후의 미술사』,
배수희, 신정훈 외 6명, 세미콜론, 2012

H.W.詹슨 & A.F.詹슨, 『서양미술사』, 최기득 옮김, 미진사, 2008

- 학술논문 -

김복기, 「한국미술의 동시대성과 비평담론」, 미술사학보 제41집,
미술사학연구회, 2013

김령, 「막스 에른스트 작품의 콜라주 기법에 대한 연구」, 예술과 미디어
제11집, 예술과 미디어 학회논문, 2012

민설희, 「유의어 see, look at, watch의 의미 비교」, 석사 학위 논문,
전남대학교, 2013

여인권, 「이진확률수열의 무작위성 검증」, 응용통계연구 제1집,
한국통계학회, 2014

윤희경, 「 쇤베르크의 무조음악과 칸딘스키의 추상」, 서양미술사학회논문집
제32집, 서양미술사학회, 2010

이원철, 「움직이는 조형물을 활용한 프로젝션 맵핑의 조형요소의 인지적
특성에 관한 연구」, 석사 학위 논문, 중앙대학교, 2014

진휘연, 「재현에서 상호소통으로: 매체의 변화와 거울의 역할」, 미술사와
시각문화 제5집, 미술사와 시각문화학회, 2006

허양순, 김원경, 「0의 탄생과 발전」, 수학교육논문집 제15집,
한국수학교육학회, 2003

엠브레인트렌드모니터, 「나눔로또 VS. 연금복권 U&A 및 인식 평가」,
리서치보고서 제4집, Embrain Trend Monitor, 2012

- 방송 -

「그것이 알고 싶다. 돈의 맛-그대 아직 돈벼락을 꿈꾸는가?」, 정철원 프로듀서,
SBS, 서울, 2014.1.4., TV방송

- 신문 -

김미리 외 2명, 「서울은 기회의 땅, 세계 예술인들이 몰려온다」, 조선일보 제
29148호 A18면, 2014.9.23.

- 인터넷정보 -

위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/4분_33초 (2015.1.4.)

위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/게슈탈트_심리학 (2015.1.6.)

위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/고독사> (2014.12.3.)

위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/악보> (2014.12.31.)

위키피디아, http://ko.wikipedia.org/wiki/오즈의_마법사 (2014.12.23.)

위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/잉여가치> (2015.1.1.)

위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/자본주의> (2014.12.17.)

위키피디아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/파놉티콘> (2014.12.28.)

나눔로또 복권통합포털,

<http://www.nlotto.co.kr/lotto645Fund.do?method=fundInfo> (2014.12.23.)

- 인터넷뉴스 -

김용석, 「지위 낮아도 돈 많으면 성공」, 동아일보, 2014.1.14.,

<http://news.donga.com/3/03/20140114/60147075/1> (2014.12.3.)

뉴시스, 「한국인 10명 중 9명 한국 빈부격차 심각하다」, 공감언론 뉴시스, 2014.10.16.,

http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20141006_0013213784&cID=10201&pID=10200 (2015.1.1.)

문일호, 「학비 1억, 로스쿨 40%만 법조계로」, 매일경제, 2014.9.28.,

<http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=1250474&year=2014> (2014.12.26.)

박정현, 「네이버 사옥 햇빛 반사로 고통받는 분당 주민」, 조선비즈, 2013.4.15.,

http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2013/04/14/2013041401424.html
(2014.12.3.)

유이나, 「현대 미술이란 무엇인가? 테마 인터뷰」, 중앙일보, 2014.8.7.,

http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=2729174 (2014.12.3.)

윤광원, 「로또복권 인터넷으로 판매한다」, 아시아투데이, 2014.10.28.,

<http://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20141028010017175>
(2014.12.22.)

정성영, 「뇌 속에 귀신회로가 작동한다」, 한겨레21, 2005.7.22.,

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=114&oid=036&aid=0000008899> (2014.12.21.)

ABSTRACT

A Study on the Visual Expression of the Capitalist Society through Lotto - Focusing on the Researcher's Art Works -

Park, Sang Won
Department of Fine Arts
Graduate School of
Sungshin University

Today is a capitalist society. People living in a capitalist society need money to live a convenient life. Due to ongoing social development and changes in the values of life, capitalist society is pushing people to earn more money. Money is going to be an object of desire and an ultimate goal life. Even though some people aim to a personal happiness and self-fulfillment as their goals, they inevitably have to face the ironic situations that their success depend on how much money they have.

Works created based on these critical mind are paradoxical reflections of the psychology of people who have no choice but to seek money and of illusory images created by capitalist society. My works have already offered these aesthetic experiences to the audience in the thesis exhibition. The purpose of this paper is to make a place for discussion

dealing with the art and social problems by concretely structuring the paradoxical images of lotto and capitalism and by inviting social issues into the discussion. Lotto and capitalism discussed in the paper and the exhibition are based on my social experiences and my undergraduate major, statistics. I tried to analyze the meaning of a social phenomenon created by the positive effect and adverse effect of lotto by expressing it in various media from every angle.

Works used in this paper are focused on the harmful effect of lotto detected by the critical recognition of reality and the observation of society. My works are classified into four series, and the contents of each series are developed separately in the same theme. The first series, *The Self-portrait of Our Times* shows the psychology of people chasing the illusion of lotto by using abstract color field painting. When you concentrate on one thing, everything starts to look like what you have in mind. I explain this meaning based on the concept of Gestalt. The second series, *Dream Society*, is made up of various installation works and multimedia. It shows how the get-rich-quick fever so called the negative effect of lotto affects our society by using glass material and also tridimensionally shows the illusion of lotto using sound and video. In the third series, *Double Self*, the audience can see their inside twisted by lotto through the distorted mirror for themselves. And it also used a printed photograph in order to make the audience look back upon themselves with an objective point of view. Lastly, in the fourth series, *And Ø* vague shapes which are visually difficult to distinguish with eyes are employed to deconstruct the form of 0 (zero) as the money unit symbolizing capitalism.

This series is made up of works produced by the traditional oil painting techniques which interpret digital number 0 with analog sensibility.

I intended to investigate the hidden bitter-sweetness of the capitalist society through lotto. And I tried to address fundamental questions about what makes our lives worthwhile by looking back on the paradox of capitalism.