



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 교수 지도
석사학위 청구논문

사물의 재발견을 통한 환원주의적
조형연구

- 세 가지 프로젝트를 중심으로 -

2016

성신여자대학교 대학원

서양화과

최 정 윤

사물의 재발견을 통한 환원주의적
조형연구

- 세 가지 프로젝트를 중심으로 -

임 상 빈 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 5월

성신여자대학교 대학원


서양화과


최 정 윤


인 준 서

최정윤의 석사학위 논문으로 인준함

2016년 5월

심사위원장 _____ 김 용 식 _____ 

심 사 위 원 _____ 조 병 왕 _____ 

심 사 위 원 _____ 김 정 연 _____ 

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2014년부터 2016년까지 진행한 본인의 작업 중 ‘사물의 재발견-세 가지 프로젝트를 중심으로’라는 주제로 이루어진 석사 청구 전에 전시된 작품 내용을 중심으로 표현 형식을 연구하고 그 의미에 대해 서술한 글이다.

디지털 사회 속에서 살고 있는 본인은 디지털 사회의 인식 형성 과정과 획일화된 인식에 주목하여 작품을 전개하였다. 디지털 기술은 인간의 삶을 윤택하게 만들었지만, 기술의 발달로 인해 생기는 문제점도 무시할 수 없다. 사이버 세상의 쏟아지는 정보, 시각적 이미지, 지식의 공급은 세상을 스크린 화면을 통해 경험하게 했고, 결과적으로 우리가 직접 세상을 바라보고 인식할 수 있는 경험을 지배하고 현대인의 사고과정을 획일화시키고 있다.¹⁾

본인은 이러한 현대사회의 문제점에 주목하고, 유리병·나무·물감을 환원주의 개념을 바탕으로 해체·반복·과정 공유의 방법을 통해 작품을 형성하였다. 이에 미술사적으로 해체·반복·과정 공유의 방법을 사용한 작가들을 연구해 보았다. 조셉 코수스의 텍스트 해체, 솔 르윗의 기하학적 형태의 반복, 리처드 세라의 작품 형성 과정의 연구를 통해서 본인의 개념적 사고를 조형적으로 시각화하는 표현 방법을 탐구하였다.

즉, 디지털 사회의 인식형성의 관념적 내용을 환원주의의 개념을 기반으로 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 통해 형태를 전환하고 재구성하였다. 본인은 사물을 예술적 가치를 지닌 도구로서 의미 확장을 시도하고 동시에 본인의 관념을 담은 사물로 바꾼다. 이는 디지털 사회 속에서 살고 있는 현대인들에게 획일화된 사고와 인식 형성의 문제점을 적극적으로 대면할 수

1) 『정보화 시대와 인간』, 깊은샘, 한국미래문화 연구소, 2001, p. 222

있는 기회를 제공하고 새로운 인지 경험의 가능성을 본인의 작품을 통해 제시하고자 하였다.

나아가 본 연구를 통하여 작품이 담고 있는 내용과 형식의 조화, 그리고 조형적 표현 방법에 대한 객관적인 방향을 모색하고자 하였다. 또한, 동시대를 살아가고 있는 현대인들이 사이버 세계에서 쏟아져 나오는 많은 정보와 시각적 이미지들을 구별하여 개인의 경험의 세계를 방해받지 않고 획일화된 사고방식을 넘어 올바른 인지의 결과를 얻기를 바란다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 형성 배경	3
1) 포스트디지털세대의 등장과 인식의 확장	3
① 포스트디지털세대의 등장	3
② 인식의 한계와 확장 가능성	6
2) 해체·반복·과정에 관한 미술사적 작품연구	9
① 조셉 코수스: 텍스트 해체	9
② 솔 르윗: 기하학적 형태의 반복	11
③ 리처드 세라: 작품 형성 과정	12
④ 최정윤: 해체·반복·과정	13
2. 작품의 내용적 연구	16
1) 사물을 이용한 인식의 확장	16
① 유리병의 해체를 통한 사물의 재인식	17
② 반복적 나무 쌓기를 통한 감각적 인식	18
③ 물감의 물성적 표현을 통한 이미지 형성	19
2) 환원주의적 태도의 중요성	21
① 환원주의의 출발점: 해체	22
② 환원주의의 실천: 반복	23
③ 환원주의의 전개: 과정	24

3. 작품의 조형적 특성	26
1) 사물의 물성강조	26
2) 형태의 전환과 재구성	27
3) 매체의 변주와 과정 공유	29
4. 작품 분석	31
III. 결 론	60

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- [작품 1] 소주 4½ + 맥주 2 (Soju 4½ + Beer 2), 53×45.5cm each 2 panels, soju, beer & gel medium on panel, 2014
- [작품 2] 소주 2½ (Soju 2½), 33.4×24.2cm, soju bottles & gel medium on panel, 2014
- [작품 3] 흰병 시리즈 (White Bottle series), 50×90×40cm, transparent bottles, 2014
- [작품 4] 초록병 시리즈 (Green Bottle series), 50×90×40cm, green bottles, 2014
- [작품 5] 갈색병 시리즈 (Brown Bottle series), 50×90×40cm, brown bottles, 2014
- [작품 6] 0, 1, 1.5, 2 (0, 1, 1.5, 2), 50×90×40cm, 9 soju bottles, 2014
- [작품 7] 소주 한 병 (A bottle of soju), 50×90×40cm, 2 soju bottles, 2014
- [작품 8] Bottle series video I (Beer bottle Video), 12' 52", single channel video, 2014
- [작품 9] 사각형 입체 탑 (Square Pagoda), 58×58×125cm, 200 pieces of wood, 2014
- [작품 10] 직사각형 (Rectangle), 52.5×58cm, 22 pieces of wood, 2014
- [작품 11] 원 (Circle), 120×120×2.5cm, 87 pieces of wood, 2014
- [작품 12] 나무시리즈 드로잉 1 (Wood series Drawing 1), 23×15cm, pen on square paper, 2016

- [작품 13] 나무시리즈 드로잉 2 (Wood series Drawing 2), 23×15cm,
pen on square paper, 2016
- [작품 14] 나무시리즈 드로잉 3 (Wood series Drawing 3), 23×15cm,
pen on square paper, 2016
- [작품 15] 나무시리즈 드로잉 4 (Wood series Drawing 4), 23×15cm,
pen on square paper, 2016
- [작품 16] 나무시리즈 드로잉 5 (Wood series Drawing 5), 23×15cm,
pen on square paper, 2016
- [작품 17] 나무시리즈 드로잉 6 (Wood series Drawing 6), 23×15cm,
pen on square paper, 2016
- [작품 18] 물감시리즈 (Painting series), 91×72.7cm, oil on panel, 2015

도판 목차

- [도판 1] 조셉 코수스(Joseph Kosuth), Intentio (Project), 180×453.5cm, 합성 목재 위에 사진, 페인트, 1984~1985, 반 아베 박물관(Van Abbe museum) 소장, 네덜란드
- [도판 2] 솔 르윗(Sol Lewitt), 연속프로젝트 I : ABC, 50.8×398.9×398.9 cm, 철강 판위에 구운 에나멜, 알루미늄, 1966, 뉴욕 현대 미술관 (Museum of Modern Art) 소장
- [도판 3] 리처드 세라(Richard Serra), 기울어진 호, 365.8×3657.6×6.4cm, 코텐 강판, 1981, 페더럴 플라자, 뉴욕(더 이상 존재하지 않음)
- [도판 4] Bottle series 전시 전경, 성신여자대학교 조형 1관, 서울
- [도판 5] 해체 · 반복 · 과정 · 본인 작업의 관계도
- [도판 6] 사각형 입체 탑 (Square Pagoda), 125×58×58cm, 200 pieces of wood, 2014
- [도판 7] 물감시리즈(Painting series), 91×91cm, oil on canvas, 2015
- [도판 8] 조르쥬 브라크 (Georges Braque), violin and candlestick, 61×50cm, oil on canvas, 1910, 샌프란시스코 현대 미술관(San Francisco Museum of Modern Art) 소장
- [도판 9] 나무시리즈 드로잉 7, 8, 9, 10 11, 12, 13, 14, 15, 16 (Wood series Drawing 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16), 23×15cm, pen on square paper, 2016
- [도판 10] Bottle series video II (Soju bottle Video), 13' 38", single channel video, 2014
- [도판 11] 물감시리즈(Painting series), 53×45.5cm, oil on paper, 2015

I. 서론

인식은 사물을 확실히 알고 그 의의를 옳게 이해하는 것. 철학적인 의미로는 의식하여 아는 작용의 총칭이다.²⁾ 인식은 사전적 의미처럼 대상을 아는 것이다. 우리는 지식과 정보들을 책을 통해서 얻기 시작했을 때부터 간단한 손가락 터치 몇 번으로 얻을 수 있는 디지털 사회까지 많은 발전과 발명 속에서 살아가고 있다. 인간은 발전과 발명 속에서 많은 것들을 알게 되었고, 이에 맞추어 인식 형성은 빠르게 완성된다. 기술의 발전으로 너무나 쉽게 해결되는 삶에 대한 욕구는 온전히 옳은 일인가에 대한 물음이 본인 작업의 출발점이다.

인간과 사물의 관계에 있어서 인식 형성에 대한 이야기는 많은 예술가들의 소재가 되어 왔다. 작가 자신의 관념과 의도를 작품을 통해 전달하기도 하며 관객의 인식이 형성과 사유 과정에 영향을 미치기 위한 목적으로 작업을 진행하기도 한다. 이는 관객들에게 미적 경험뿐만 아니라 새로운 인식 형성의 경험을 제공하는 데 있어서 미술의 기능을 확대한다. 결국 새로운 이미지를 창조해내는 것이 아니라, 원래 있는 것에 새로운 의미를 부여하는 미술의 역할을 말한다.³⁾ 관객에게 관념이나 인식의 표현이 담긴 작품은 단순히 새로운 미적 체험을 주는 역할을 넘어서 인지적 환기라는 역할로 낯설게 다가갈 수 있다. 하지만, 많은 예술가로부터 재창조된 대상은 작품을 통해 더 넓은 의미와 기능을 지니게 되고 관객에게는 단순히 시각적 경험이 아닌 인식에 대한 환기 경험을 준다.

본인은 관념과 사유를 작품의 재료로 삼고, 현대사회의 문제점을 작품을 통해 이야기한다. 과거 미술사에서 관념과 작품의도를 중심으로 작품을 형성

2) 『국어대사전』, 양동주, 양문, 1986, p. 629

3) 『안녕하세요? 미술아가씨!』, 이규현, 넥서스BOOKS, 2010, p. 246

한 작가들과는 현대사회의 문제점을 이야기한다는 차이점이 있다. 본 논문은 본인이 살아가고 있는 디지털 사회의 인식 형성 문제와 그에 따른 획일화된 사고과정에 주목하여 사물을 변화시키고 재구성하는 과정을 관객들과 공유하고 진술된 현상을 고찰하는 기회를 제공하는 것을 목적으로 한다. 또한 작품이 지닌 관념적 이야기를 세 가지 프로젝트를 통해 조형적으로 풀어내면서 다양한 표현 방법을 시도하고 연구하였다.

본론의 1장에서는 포스트디지털세대의 등장 배경을 연구하여 디지털 사회의 문제점을 탐구하고 본인의 관념을 해체·반복·과정 공유하기 방법을 통하여 어떻게 시각적 조형물로서 나타낼 것인지에 대하여 연구하고 서술하였다.

2장에서는 작품의 내용적 요소로 해체·반복·과정 공유하기의 방법과 사물의 연관성을 세분화하여 알아보고 작품의 형성의 주요 개념인 환원주의에 대해 알아보았다.

3장에서는 작품 제작의 과정에 있어 구체적인 작품 형성 방법과 조형적인 특징을 알아보고 작품 제작에 사용한 다양한 매체의 이유와 효과에 대해 서술하였다.

4장에서는 세 가지 프로젝트의 작품 분석을 통해 각각의 작품 의도와 방법론에 대해 기술하고 구체적인 작품의 의미에 대해 알아보았다.

결론에서는 본 연구를 통해 디지털 사회의 인식 형성 문제와 확장 가능성의 관념을 조형적 작품으로써 어떻게 형상화하였는지 다시 한 번 살펴보고 작품의 의미를 한층 심화시키고자 하였다.

II. 본 론

1. 작품의 형성 배경

1) 포스트디지털세대⁴⁾의 등장과 인식의 확장의 가능성

① 포스트디지털세대의 등장

현대사회의 사람들은 기술의 발달로 인해 많은 정보들을 쉽고 빠르게 받아들이며 살아가고 있다. 기술의 발달은 인간에게 편리성과 효율성을 가져다주었지만 많은 문제점들을 만들어 냈다. TV, 핸드폰, 인터넷처럼 인간에게 정보를 전해주는 매체들은 제한된 범위 안에서만 정보를 보급한다. 기술의 발달로 접근성과 자율성이 증가했다고 하지만 그 접근성과 자율성에는 보이지 않는 정보의 격차⁵⁾가 존재한다는 점도 생각해 봐야할 문제점이다.⁶⁾ 이처럼 기술의 발달이 많은 문제점들을 만들어내고 있지만, 우리는 점점 디지털 기기를 통한 정보와 지식의 소통에 의지하고 있다. 본인은 디지털기기에 대한 의존성이 높아짐에 따라 생기는 인식 형성의 문제점에 관심을 가지게 되었고, 이는 작품제작의 출발점이 되었다.

4) 디지털 환경과 문화 속에서 자랐으면서도 인간적이고 아날로그적인 감성을 지닌 주체적이고 낙천적인 성격의 새로운 세대를 말한다. 두디피아, 인터넷 두산백과사전

5) 정보격차란 인터넷 통신기술이 급속히 발달하면서 정보 접근도가 높은 계층과 그렇지 못한 계층 간에 발생하는 차이를 말한다. 이 차이는 주로 소득 차이에서 비롯되지만, 지식정보화 사회에서의 정보격차는 다시 교육기회 및 소득 분배의 불균형으로 이어진다. 따라서 정보격차의 문제로 인한 빈인빈 부익부 현상은 정보화시대의 심각한 사회경제적 문제로 대두되고 있다. 『사이버 세상의 길을 묻다』, 송관호, 새로운 사람들, 2009, p. 51

6) 『테마현대미술 노트: 1980년 이후 동시대 미술 읽기-무엇을, 왜, 어떻게』, 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 두성북스, 2013, p. 47

이번 연구를 위해서 본인은 아날로그 시대를 시작으로 포스트디지털시대까지의 기술 발달과정과 장·단점의 연구를 통하여 작품에 표현하고자 하는 문제의식을 인지하고 탐구하였다. 기술의 발달이 심층적으로 진행되면서 여러 연구자들은 우리 사회의 특징과 세대를 디지털 발달에 따라 분석하였고, 본인도 이를 토대로 디지털 사회의 인식 형성과정의 문제점을 중점적으로 알아보았다.

우리 사회는 기술의 발달로 인간 중심으로 수직적 사회구조와 공동체 문화가 중심인 아날로그 사회, 기술의 발달이 시작되는 디지털 사회, 지금의 포스트디지털 사회로 변화해 왔다. 1970년 전후, 실용적 기능보다 정보 기능이 중시되는 정보화 및 디지털 시대가 도래했고, 디지털 사회는 과학기술, 컴퓨터, 산업용 로봇, 뉴 미디어 등의 기기와 시스템이 단계적으로 실용화되었다. 이처럼 기술의 발달은 인간의 삶을 윤택하게 만들었으나 정보의 질(質), 정보 격차, 언론의 자유나 사상의 자유를 억압하고 개인주의의 문제점을 수반하면서 인간을 위한 기술이 아닌 이전의 것을 뛰어넘는 새로운 기술의 개발이 중심이 되어 빠르게 성장하였다.

이후, 디지털 사회가 갖는 문제점을 보완하기 위해서 인간성 회복을 위한 기술이 발달된 포스트 디지털 사회가 형성되었다. 포스트 디지털 사회는 아날로그 시대의 인간 중심의 감성을 중요시하는 기술의 발달을 추구하며 공동체 속에서 자신의 개성과 의견을 표출하는 특징을 지닌다. SNS, Facebook, Instagram, Twitter처럼 다른 사람과의 소통과 관계를 중시·강화하는 콘텐츠들과 개인의 개성과 의견을 공유하고 표출을 중심으로 형성되었다.⁷⁾ 또한 이전 보다 인간중심적이고, 상호 교환성이 큰 디지털 문화가 발달하였지만 문제가 해결됐다고 볼 수는 없다.⁸⁾

7) 「cheil communications 제일기획사보」, 『포스트디지털세대 따뜻한 세상을 이끈다』, 이주현, 제일기획, 5월호 2005년, p. 50-53 참조

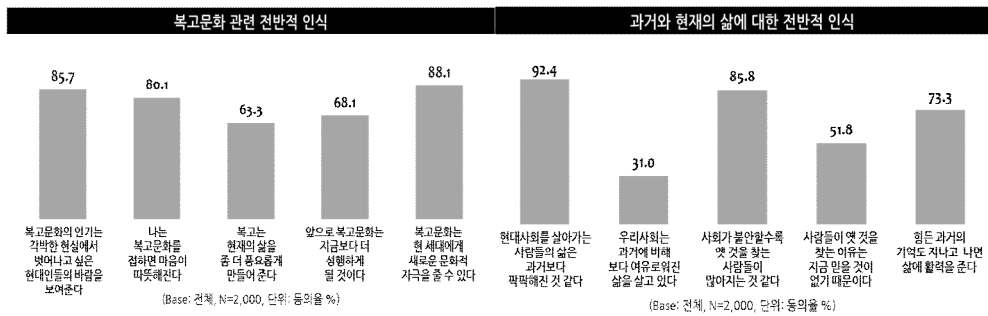
8) 예를 들어 몇 년 전부터 복고열풍이 불기 시작했고, 지금 현재도 진행 중이다. 1980년대, 1990년대를 배경으로 한 드라마, 통똥은 청마지, 과거 상품의 상표를 재현하기도 한다. 사람

아래의 표는 위의 연구조사를 본인이 정리한 것으로, 아날로그 사회, 디지털 사회, 포스트 디지털 사회의 특징과 문제점을 서술하였다.

	아날로그 사회	디지털 사회	포스트 디지털 사회
특징	인간 중심 공동체문화 발달 수직적 사회구조	기술 중심 네트워크 수평구조 출현 정보적 기능이 중시	인간·기술 중심 공동체문화 중시 개인의 개성과 의견 표출
문제점	부정확한 정보전달의 가능성 정보격차	개인주의 정보의 질 디지털기기 사용자와 미사용자 간의 정보격차 기술을 위한 기술의 발달	정보의 획일화, 일시성 개인의 인식 형성 방해 디지털기기 사용자와 미사용자 간의 정보격차

[표 1] 각 사회별 특징 정리

들이 복고문화를 그리워하는 원인 중에 하나는 스크린 화면을 통한 소통이 중심인 현대사회 문화가 아닌 아날로그 시대의 인간 중심 사회문화가 갖는 향수 때문 일 것이다.



[표 2] '각박하고, 불안한 현실' 에서 벗어나고픈 현대인들, 2015 복고 문화 관련 인식 조사 - 마크로밀엠브레인의 콘텐츠사업부 2015.07.21.~2015.07.24. 연구

위 표에서는 복고문화가 왜 유행을 하게 됐는지, 과거와 현재의 삶에 대한 인식에 대한 통계를 그래프로 보여주고 있다. 우리는 경제발달과 디지털기술의 발달로 과거보다 윤택한 삶을 살아가고 있지만, 표에 따르면 현대인들의 90% 이상이 삶이 과거보다 팍팍해짐을 느끼고 있고, 복고문화의 접촉을 통해 새로운 문화적 자극과 각박한 현실에서 벗어나고 싶은 감정을 지니고 있다는 것을 알 수 있다.

위의 연구조사와 표를 통해 알 수 있듯이 과거부터 현재까지 기술의 발달이 가속화, 고도화되고 있다. 우리는 현재 디지털 화면과 기계를 통해 세상을 경험하고 공유하는 횡수가 늘어나게 되었고 이와 반대로 직접적인 경험을 통해서 대상을 느끼고 판단하는 횡수는 현저히 줄어들게 되었다. 직접 눈으로 보지 않아도 지구 건너편의 사건사고들을 전해 들을 수 있고, 직접 방문하지 않아도 물건을 사거나, 아름다운 풍경을 볼 수도 있다. 발달된 기술을 통해 삶의 편리성, 효율성은 높아졌지만 개인적 경험의 기회는 디지털기기로부터 지배되어가고 있는 것이다. 결국, 사이버 세상의 정보와 지식은 현대인들에게 획일화된 사고 과정과 인식을 가져다 줄 수 있다.

본인은 개인의 경험을 지배하고, 스크린 화면을 통한 소통이 중심이 되는 차가운 기계적 사회 문화에서 벗어나고 싶은 감정을 느꼈다. 또한, 본인이 살고있는 세대뿐만 아니라 본인보다 디지털 사용과 기계문화에 익숙한 다음 세대가 더욱더 심각한 문제점을 지니고 있음을 깨달았다. 본인이 미술학원에서 가르치던 중·고등학교 학생들은 서로 얼굴을 마주 보고 도스마트 폰을 통해 대화하거나 핸드폰 게임을 하는 것에 더 익숙하고 일상화되어 있음을 보게 되었다. 이에 현 사회를 함께 살아가고 있는 사람들에게 본인의 작업을 통해 새로운 시각과, 인지적 환기의 경험을 주고 싶은 욕구로 이어졌고, 이를 본인 작업의 출발점으로 삼았다.

② 인식의 한계와 확장 가능성

인간이 사물을 보는 시각은 무엇을 알고 있는가 또는 무엇을 믿고 있는가에 깊은 영향을 받고 있다. 우리들은 시선이 미치는 범주 내에서만 보게 된다. 그리고 보는 것은 선택이다. 이 선택 행위에 따라서 우리가 보는 것은 우리가 이해 할 수 있는 범위 안에 포함된다.⁹⁾

인식¹⁰⁾은 한 번에 형성되는 것이 아니라, 개인적 실천을 기반으로 여러 번의 정정 과정을 걸쳐 사회성, 집단성을 지니고 완성된다. 예를 들어 본인이 시각장애인과 일반인 배우들이 함께 연극을 하는 단체에서 봉사활동을 했을 때, 시각장애인들은 대상을 인식하는 과정에서 시각적 정보를 얻는 것을 대신해서 사물을 만지거나 주변 사람들의 설명을 듣고 대상을 파악했다. 시각장애인들의 개인적 실천은 시각 정보가 아닌 촉각 정보를 통해 이루어지고 사회성, 집단성으로 규격화된 사람들의 설명을 들은 후에 사유의 과정을 거쳐 대상을 판단하게 된다. 이때, 1차적으로 촉각 정보가 개인적 실천이 되고, 2차적으로 청각을 통한 대상의 정보 습득이 사회성 집단성을 가진 정보가 된다. 이처럼 인식 형성에서 개인적 실천뿐만 아니라 사회성, 집단성의 특성을 띄는 정보는 대상을 받아들이고 인식하는 과정에 많은 영향을 미친다.

오늘날의 디지털 사회에서 인식 형성은 과거보다 빠르고 쉽게 완성되고, 사유의 과정에서 직접적인 개인 실천보다 간접적인 정보습득의 역할이 커

9) 『이미지 - Ways of Seeing 시각과 미디어』, 존 버거, 동문선, 1990, p. 26

10) 인식(認識, Cognition)은 대상을 아는 일로, 철학적 개념에서는 일반적으로 사람이 사물에 대하여 가지는 그것이 진(眞)이라고 하는 것을 요구할 수 있는 개념 혹은 그것을 얻는 과정이라 한다. 인식은 개인의 실천 시작되며, 개인의 실천을 통해 감지된 대상은 사유의 과정을 거쳐 완성된다. 개인의 실천으로 포착된 표피적 이미지를 기반으로 다른 대상과의 비교·구별과 개념·판단·추리를 통하여 대상의 본질적인 이성적 인식을 얻는다. 즉, 인식(진리)은 개인적 실천뿐만 아니라 인간 사회의 역사적 축적, 다수의 사람의 인식(집단성)으로 만들어지는 것이다.

졌다. 대략 15년 전, 본인이 초등학교시절에는 신문과 TV뉴스를 통해서 사회의 소식을 들을 수 있었지만 현재는 스마트폰의 발달로 시간과 장소의 구애를 받지 않고 터치 몇 번으로 접할 수 있다. 우리는 습관처럼 모르는 것이 있을 때 컴퓨터와 스마트폰 등의 각종 디지털 기기에서 답을 찾으려 한다. 만약 우리가 인식이라는 단어를 인터넷을 통해 검색 한다면, 우리는 너무 많은 정보를 얻을 수 있다. 이에 본인이 인식이라는 단어를 한 유명 검색사이트에서 검색해 본 결과 단어의 의미 찾기 부분에서만 보면 백과사전, 철학사전, 칸트사전, 문학비평용어사전처럼 약 40페이지의 용어 해설을 볼 수 있었고 이외에도 인식에 대한 관련 뉴스, 논문, 책처럼 인식에 관련된 지식과 이야기들을 얻을 수 있었다. 이처럼 우리는 키보드를 누르는 몇 번의 행위만으로 우리는 끊임없이 공급되는 지식을 얻을 수 있다.

끊임없이 공급되는 정보, 지식, 이미지들은 현대인들의 시각적, 인지적 욕구를 빠르고 쉽게 해결해주지만, 다양한 문제점이 발견된다. 첫 번째로 개인적 실천을 통한 사유 과정을 저해하는 측면이 있다. 우리는 미술관에 가지 않아도 스크린 화면을 통해 미술을 감상할 수 있다. 그러나 스크린 화면을 통해 보여지는 작품은 미술관에서 가서 직접 작품을 경험하는 것과는 너무나도 다른 느낌을 준다.

두 번째로, 디지털 기기를 통해 전해지는 정보를 쉽게 받아들인다. 사이버 공간을 거쳐 보이는 이미지, 글을 쓰는 사람의 개인적인 사유가 들어간 정보와 시간에 흐름에 따라 변화하는 정보는 우리에게 정확한 정보를 제공하지 못할 가능성이 있고, 그로 인해 우리의 인식 형성 과정에서 더 많은 시행착오를 겪거나, 잘못된 판단을 하는 경우가 생기게 된다. 마지막으로 끊임없이 공급되는 이미지, 정보 속에서 우리는 점점 더 자극적이고 새로운 것을 추구하게 되고, 표피적으로 보이는 시각적 이미지를 받아들이는 것에 익숙해 지는 점이다. 결국 이러한 문제점들은 현대인들에게 획일화된

사고 방식을 가지게 하거나 혹은 잘못된 인식 과정을 거치게 할 수 있다.

본인은 이러한 인식 형성의 문제점이 개인적 경험을 통한 정보 습득으로 해소될 수 있다고 생각한다. 개인적 실천을 기반으로 대상을 바라본다면 우리가 디지털 기기를 통해 바라보았던 것보다 더 넓고 다양한 사유의 세상을 경험하고 발견할 것이다. 현대인들에게는 직접적인 경험을 통해 대상을 인식하는 것이 시간을 빼앗고 비효율적인 과정으로 보일 수 있지만 직접적으로 대상을 경험하는 것은 우리가 스크린 화면을 통해 보지 못 했던 점을 보여줄 수도 있다. 나아가 디지털 세상으로부터 쏟아져 나오는 많은 정보와 시각적 이미지들을 구별하고 신중한 사유의 과정을 통하여 개인의 경험 세계를 방해받지 않고 올바른 인지의 결과를 얻을 수 있게 되었으면 하는 바람이다.

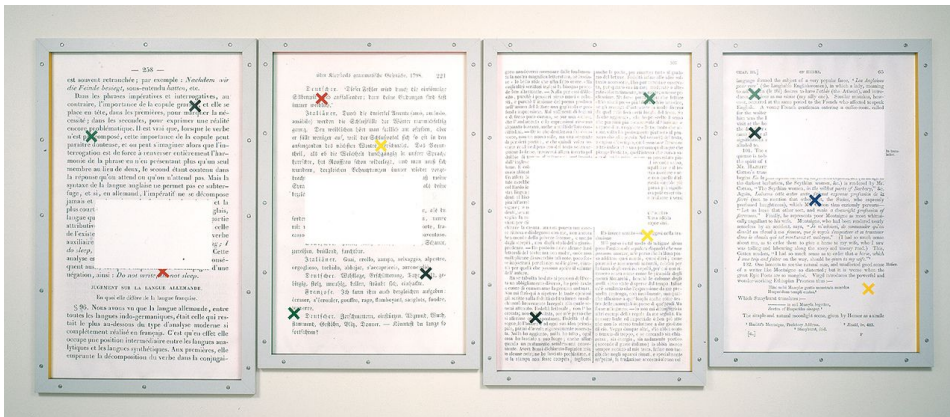
위의 전술한 연구를 통해 본인은 디지털 사회의 인식 형성 과정과 한계를 알아보았다. 또한, 인식의 한계를 벗어나 개인적 실천을 통한 인식 확장 가능성을 거론하였다. 이는 본인의 작업에서 중요한 작품에 담아내는 중요한 시사점이 된다. 다음 장(章)에서는 이를 조형적 작품으로 구현해 내는데 사용하는 방법과 이에 관련된 미술사적 작품들을 살펴 볼 것이다.

2) 해체, 반복, 과정에 관한 미술사적 작품연구

본인은 디지털 사회의 인식 형성의 과정에서 도출한 3가지 한계점을 해체, 반복, 과정의 방법으로 작품 속에서 풀어냈다. 이번 장(章)에서는 미술사적으로 해체, 반복, 과정을 이용해 작품을 형성하는 작가들의 작품을 연구하였다. 이것을 참고로 하여 본인의 작품 형성 과정의 개념을 확립하고 어떻게 시각적 조형물로 나타낼 것인지에 대하여 탐구하고자 한다. 또한, 인식의 확장과 새로운 개인의 사유 경험 필요성에 대한 내용적 측면과 작

품 표현방식의 연결성에 대하여 생각해 볼 수 있는 계기를 마련하였다.

① 조셉코수스: 텍스트 해체



[도판 1] 조셉 코수스, Intentio (Project), 180×453.5cm, 합성 목재 위에 사진, 페인트, 1984~1985, 반 아베 박물관 소장, 네덜란드

[도판1]은 조셉코수스(Joseph Kosuth, 1945.1.31~)¹¹⁾의 후기작품 Intentio (Project)이다. 텍스트를 네모난 흰 박스와 엑스로 가린 작품이다. 조셉코수스의 후기 작품들에서는 텍스트를 삭제하거나 가독성을 떨어트리기 위해 방해하는 행위를 통해 텍스트의 기의를 파괴하고, 조형적 특징만 보여주면서 관객의 참여를 유도하는 작업을 진행했다. 관객은 남은 조형적 형상만을 통해 작품을 인지하고, 해석해야 한다.¹²⁾ 조셉 코수스는 텍스트를 기존의 역사성 사회성을 지닌 글자로 사용되는 것이 아니라, 해체의 방법을 통해 기표와 기의의 관계를 파괴하고 예술의 조형적 도구로서 사용한다. 작품을 통해 텍스트를 문화적 차원으로 확대한다.

조셉 코수스의 해체와 본인의 해체의 방법은 기존의 대상의 기의와 기표

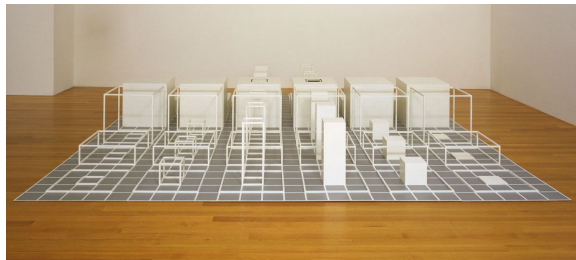
11) 조셉 코수스는 미국의 대표 개념미술(概念美術, Conceptual Art)가로 미니멀리즘 이후의 미술을 정의하고자 시도하고, 철학적으로 접근 했던 미술 비평가의 역할을 충실하게 수행했던 작가 겸 기획자이자 비평가. 『아방가르드란 무엇인가』, 진취현, 민음사, 2002, p. 207

12) 「조셉코수스 후기 언어 작업의 해체적 특성 연구」, 정진우, 홍익대학원 석사학위 논문, 2007, p. 47

를 파괴하고 새로운 가능성을 지닌 다른 것으로 개념을 확장한다는 측면에서 비슷하다. 본인의 작업에서 해체의 방법은 기존의 사물의 기표와 기의를 파괴하기 위해 사용된다. 본인은 조셉 코수스의 작품에서 삭제하거나 가독성을 떨어트리기 위해 방해하는 간접적인 행위에서 아쉬움을 느꼈고, 대상의 해체과정에서 작가의 적극적인 참여가 필요하다고 생각하였다. 이 점을 본인의 작품에 반영하여, 직접적인 참여와 반복적인 행위를 통해 해체의 과정을 강조한다. 본인의 적극적인 해체 행위는 사물의 기존 형태를 추측할 수 없도록 조형적으로 바꾸어 버린다. 이는 더 격한 해체의 행위를 통해 본인의 관념을 강조하려는 의도가 담겨있다.

② 솔르윗: 기하학적 형태의 반복

[도판2]는 솔 르윗(Sol Lewitt, 1928.9.9~2007.4.8)¹³⁾의 작품 연속프로젝트 I : ABCD이다. 이 작품에서 솔 르윗은 개방되거나 폐쇄된 입방체와 정사각형을 연속적으로 배치했는데 무한히 변형되는 사각형의 입방체의 교환, 변화의 개념과 무한한 형태로의 확산을 보여준다. 이후 그의 작업에서도 반복적인 형태와 배치에 초점을 두고 기하학적 구조가 가지고 있는 물질성이 아닌 존재론적 변화의 관념을 주제로 작품을 만들어 냈다.¹⁴⁾



【도판2】 솔 르윗, 연속프로젝트 I : ABC, 50.8×398.9×398.9 cm, 철강 판위에 구운 에나멜, 알루미늄, 1966, 뉴욕 현대 미술관소장

13) 솔 르윗(Sol Lewitt)은 내용 표현을 제거하고 기하학적 형태를 반복하여 나타내면서 예술의 순수성에 도달하려는 미니멀리즘의 대표적 작가이다.

14) 『미술철학사』, 이광래, 미메시스, 2016, p. 394

본인과 솔 르윗은 기하학적 입방체의 형태로 작품을 구현하는 점에서 비슷하다. 본인과 솔르윗의 작품의 조형적 형태의 구성방법은 비슷하나 반복을 통해 얻고자 하는 관념과 재료의 차이가 존재한다. 솔 르윗은 수학적 사고와 관념을 기반으로 재료를 선택하고 작업을 진행했지만, 본인은 이러한 점이 관객에게 어렵게 다가갈 수 있다는 생각을 하였다. 따라서 병, 나무, 물감처럼 주변에서 쉽게 볼 수 있는 대상을 재료로 사용하고 디지털 사회의 인식 형성 문제를 작품에 담아냈다. 이는 다소 어렵게 느껴질 수 있는 개념적 작품을 일상생활의 문제와 사물을 통해 풀어내면서 관객에게 친숙하게 다가가고자 하는 의도가 담겨있다.

③ 리처드 세라: 작품 형성 과정



[도판3] 리처드 세라, 기울어진 호, 365.8×3657.6×6.4cm, 코텐 강철관, 1981, 페더럴 플라자, (존재하지 않음)

[도판3]은 리처드 세라 (Richard Serra, 1939.12.2~)15)의 기울어진 호이다. 이것은 뉴욕 맨해튼의 Jacob K. Javits Federal Building 앞 광장에 길이 36m, 높이 3.6m에 무려 무게 73t의 거대한 강철관이 1981년에 설치된 작품이다. 이 강철관은 지나가는 사람들의 이동경로와 시야를 방해하고 관객에게 작품, 공간, 관람자의 관계에 대해서 생각해볼 수 있는 기회를 주었다. 리처드 세라의 작품과정은 작품 자체로만 완성되지 않는다. 작품이 전시되

15) 리처드 세라는 물질과 과정을 기반으로 관객들을 직접적으로 작품 감상에 끌어들이며, 설치 공간과 조각품, 그 작품을 감상하는 관객과의 관계 속에서 조각의 의미를 찾고 그 영역을 확장한다. 『501 위대한 화가』, 스티븐 퍼딩, 박미훈, 2009, p. 536

는 공간, 작품과 관객들의 관계가 작품을 완성시키는 것이다.

본인 또한 시각적으로 보이는 결과물로만 작품을 완성하지 않는다. 본인이 완성한 조형물과 관람자와 관계, 관람자의 사유가 작품과 결합되어 작품을 완성한다는 점에서 리처드 세라와 유사점을 지니고 있다. 하지만, 본인은 리처드 세라의 작품을 연구하는 과정에서 작품을 설명하는 글이나, 사진을 보지 않으면 작품의 의도를 이해하기 어렵다는 점을 느끼게 되었다. 이를 계기로 본인은 본인의 작품을 바라보는 관객의 입장을 고려해 보게 되었고, 작품에 드러나지 않는 의도와 의미를 설명해 주기 위한 장치가 필요하다고 생각하게 되었다. 그 장치로 작품이 만들어지는 과정을 영상으로 남기거나 작품의 이해를 도와줄 수 있는 드로잉을 추가하였다. 이를 통해 작품에 담긴 의미를 관람자에게 좀 더 쉽게 전달하고자 했다.

④ 최정윤 : 해체, 반복, 과정

조셉 코수스, 솔 르윗, 리처드 세라와 본인은 아이디어와 관념을 작품의 출발점이 삼고 작품제작 과정에 의미를 두는 공통점이 있다. 세 명의 작가와 본인과의 유사점을 구체적으로 정리해보면, 조셉 코수스와는 해체를 통해 기존 대상이 지닌 기표와 기의를 흐리는 것, 솔 르윗과는 반복을 통해 작품을 조형적으로 구현해낸다는 것, 리처드 세라와는 작품과 관람자와 관계, 관람자의 사유가 작품과 결합되어 작품을 완성한다는 것이다. 본인과 세 명의 작가들은 여러 유사점이 있기도 하지만, 작품형성의 출발점, 작품의 관념, 조형적 모습에서 차이점이 있다.

본인은 동시대의 인식 형성 문제점을 작품의 출발점으로 삼는다. 또한, 일상 생활의 사물을 환원¹⁶⁾주의적 관점을 기반으로 일상사물의 해체, 반복,

16) 환원이란 본디의 상태로 다시 돌아감. 또는 그렇게 되게 함. '되돌림'으로 순화하는 뜻을 말한다.



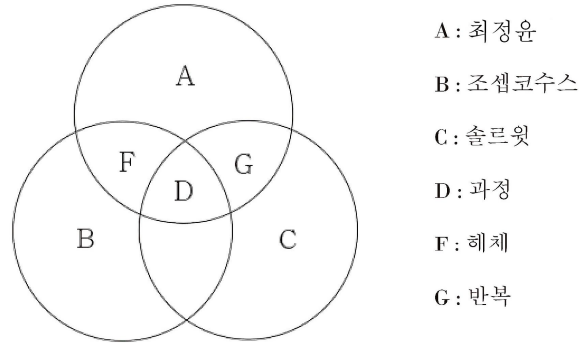
[도판4] Bottle series 전시 전경,
성신여자대학교 조형 1관,
갤러리 s101, 서울

과정 드러내기 방법을 통하여 작품을 조형적으로 구현해 낸다.

[도판4]는 본인 작품 Bottle series Video I의 전시 모습이다. 이 영상은 유리병을 해체하는 과정을 통해 사물에 대한 인식 확장과 관객의 제한되어 있는 사유의 세계를 넘어 새로운 시각적, 물질적 체험을 전달해 준다. 유리병 프로젝트의 경우 작품이 형성되는 과정을 찍은 비디오도 포함이 된

다. 본인은 다양한 매체를 통해 작품의 과정을 보여줌으로써 작품의 조형적 미뿐만 아니라 작품이 내포하고 있는 의의와 과정의 중요성을 강조한다. 이를 통해 본인의 의도와 관념을 관람자에게 잘 전달하고 관객의 새로운 인식 형성에 출발점이 되었으면 한다.

[도판5]의 경우 본인과 이번 장(章)에 서술된 작가들의 관계를 연구한 도표이다.



해체	반복	과정
최정윤, 조셉 코수스	최정윤, 솔 르윗	최정윤, 리처드 세라, 조셉 코수스, 솔 르윗

[도판5] 본인 작품과 해체 · 반복 · 과정의 관계도

위 도표에서 볼 수 있듯이 해체의 방법은 본인과 조셉 코수스가 공통적으로 지니는 방법이며, 반복은 본인과 솔 르윗, 과정은 본인과 리처드 세라, 조셉 코수스, 솔 르윗이 지니는 공통점이다. 이 연구를 통해서 각 작가들의 작품과 본인의 작품을 비교 분석하고, 디지털 사회의 인식 형성의 문제점을 조형적으로 시각화하는 표현 방법을 탐구하였다.

2. 작품의 내용적 연구

1) 사물을 이용한 인식의 확장

사물은 물질세계에 존재하는 구체적이고 개별적인 대상을 통틀어 이르는 말. 일반적으로 그것이 지니는 성질과의 관계 혹은 그것을 형성하는 물질과의 관계에 입각하여 단일한 <이것>으로서 지시¹⁷⁾ 되는 것을 의미한다.

사물은 인간이 살아가면서 떼어 수 없는 대상이다. 인간은 사물을 창조하고, 이용하며, 필요에 따라 발전시키기도 한다. 사물은 시간의 흐름에 따라 사회성과 역사성을 띄기도 하고 그 속성이 바뀌거나 사라지기도 한다. 미술사적으로 작가들은 의도에 따라 사물을 이용하고 표현한다. 작품 속에서 사물은 기존에 가지고 있던 역사성, 사회성, 물질성에 따라 표현되기도 하고 바뀌기도 한다. 예를 들어 고전주의 정물화에서 사물은 재현의 대상으로 표현되기도 하며, 쇠라(Georges Pierre Seurat, 1859.12.2~1891.3.29)의 작품에서 사물은 작가의 감정과 느낌이 투영되어 표현되었다. 이와 반대로 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887.7.28.~1968.10.2)의 작품 ‘샘’에서 변기는 우리의 일상생활 속 변기가 가지는 의미와 용도가 아닌 전혀 다른 가치를 담고 있는 예술적 대상으로 해석된다. 이처럼, 미술사에서는 사물의 역사성과 사회성이 배제되기도 하고 이용되기도 하면서 능동적으로 활용된다.

뒤샹의 샘에서처럼 사물은 본인의 작품에서도 기능성, 사회성, 역사성이 배제되고 본인의 제작 의도와 아이디어를 조형적으로 구현해 내는 도구로 사용된다. 이번 ‘사물의 재발견을 통한 관념의 조형적 표현 연구-세 가지 프로젝트를 중심으로’에서는 유리병, 나무, 물감이 사용되었다. 각각의 사물에 디지털사회의 문제점 3가지의 이야기를 담았고 해체·반복·과정공유하기

17) 『해꺾사진』, 가토 히사타케 등, 이신철, 도서출판 b, 2009

의 방법을 통하여 개념적인 부분을 확장하였다. 또한, 작품이 형성되는 전반적인 과정에는 환원주의의 개념이 기반이 된다. 이번 장(章)에서는 유리병과 해체, 나무와 반복, 물감과 과정 공유하기의 연계성을 알아보고 환원주의 개념을 탐구하고자 한다.

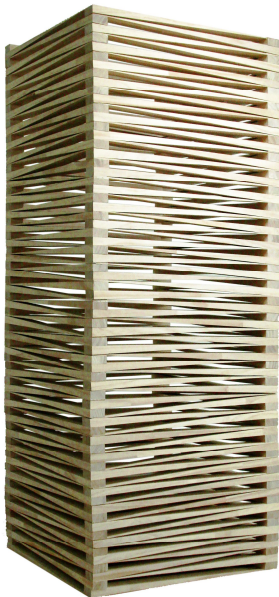
① 유리병의 해체를 통한 사물의 재인식

유리병시리즈는 해체의 방법을 기반으로 형성된다. 해체란, 단체 따위가 흩어짐. 또는 그것을 흩어지게 함. 혹은 철학적인 측면에서는 단순한 부정이나 파괴가 아니라 토대를 흔들어 새로운 가능성을 탐색하고 숨겨져 있는 의미와 성질을 발견하는 것이다. 본인은 철학적 의미에서 해체에 주목한다. 해체를 통해서 대상의 의미나 형상을 없애는 것이 아니라 대상을 흩어지게 함으로 새로운 가능성을 탐색하고 알지 못 했던 의미와 성질을 발견하는 것이다. 해체의 과정은 대상을 새롭게 바라보기 위한 과정으로 해석될 수 있다. 예를 들어 파블로 피카소(Pablo Picasso, 1881.10.25~1973.4.8)의 작품에서도 해체를 통해 대상을 다시 바라본다. 입체적 대상을 다양한 각도에서 바라보고 해체 한 후 한 화면에 표현해서 대상을 더 다양하고 깊게 느낄 수 있게 해준다.¹⁸⁾ 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936.5.12~)의 작업에서는 물성을 이용한 평면회화에서 출발하여 3차원의 입체로 구현하면서 평면과 공간의 해체와 새로운 시각적 경험을 제시한다. 이처럼 해체의 방법을 이용해서 대상의 새로운 발견을 꾀하는 많은 작가들이 있었다.

본인은 작업의 첫 번째 단계로 사물을 해체하고 면밀히 분석한다. 해체의 과정은 외부로부터 유입된 정보로 대상을 판단하는 것이 아니라 감각적으로 새롭게 사물을 인식하려는 목적하에 진행된다. 위의 [도판4] 에서 보

18) 『미술관에 간 경제학자』, 최병서, 눈과마음, 2008 p. 62

있듯이, 유리병을 해체하는 과정은 본래 유리병이 지니고 있었던 조형적 형태, 사물의 쓰임새, 사회적 역사적 의의를 흩어지게 하는 과정이다. 즉, 본인은 유리병을 부수고 파괴하는 과정을 통해서 이전에 사물이 지니고 있었던 쓰임새와 의의를 없애고 조형적 도구로서의 가능성을 보고 다른 재료로 사용함으로써 의미 확장을 시도한다. 좀 더 구체적으로, 유리병은 우리 시대의 대표적인 대량생산의 기성품 중 하나이며 오랜 역사화 발달의 과정을 거쳐 현재의 모습을 지니게 되었다. 사전적 의미로 유리병은 유리로 만든 병이며, 주로 액체나 가루를 담는 데에 쓰는 목과 아가리가 좁은 그릇으로 정의된다. 본인의 해체 행위를 통해서 유리병에 인간이 부여한 가능성을 없애고 용도를 해체해 버림으로써 그 과정에서 느껴지는 유리병의 물질성을 통해 본인만의 언어로 새롭게 해석한다.



[도판6] 사각형입체탑, 125×58×58cm,
200 pieces of wood,
2014

② 반복적 나무 쌓기를 통한 감각적 인식

반복이란 같은 일을 되풀이하는 것이다. 반복은 단순히 이전의 것의 재현이 될 수도 있고, 재현이 아닌 더 나은 결과를 위한 차이를 만들어내는 반복이 될 수도 있다. 본인은 더 나은 결과를 위한 차이의 반복에 집중한다. 본인은 이번 이번 나무 시리즈에서 차이의 반복을 기반으로 작품을 형성한다.

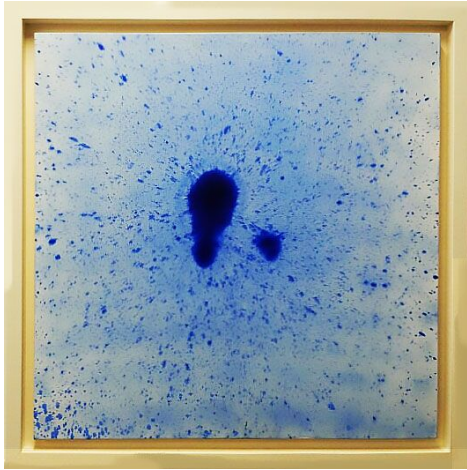
[도판6]에서 보면 200개의 삼각형 나뭇조각은 50층의 사각형 탑으로 만들어진다. 이 과정에서 반복적으로 쌓아 올리는 행위를 한다. 나무를 쌓는 과정에서 접착제가 사용되지 않기

때문에 하나의 나무가 잘못 올라가게 되면 쓰러지게 되는데 이는 보는이에게 좀 더 사물에 집중하게 만들어 주는 역할을 한다. 나무를 쌓는 과정에서 집중력은 본인을 무의식의 상태 (기존의 나무의 성질이나 정보가 흐려진 상태)로 이끈다. 무의식의 상태에서 본인은 감각적으로 느껴지는 정보만으로 사물을 인식하게 된다. 본래 나무는 자연식물 혹은 종이, 가구처럼 인간의 편리를 위한 사물로 만들어지는 도구로서의 기능성, 사회성, 역사성을 담고 있는 사물이다. 본인의 반복적인 행위를 통해 나무는 위에 서술된 본래의 의미들을 잃어버리고 예술적 도구로서의 의미가 확장된 사각형 조형물로 인식된다.

③ 물감의 물성적 표현을 통한 이미지 형성

물성이란 물질이 가지고 있는 성질이며, 물감은 물을 들이는 물질이나 안료 따위를 통틀어 이르는 말이다. 물감의 물성은 사용하는 이가 어떻게 하느냐에 따라 많이 변한다. 미술사적으로도 물감의 물성을 이용하여 작품을 형성한 작가들을 찾아 볼 수 있다. 예를 들어 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh, 1853.3.30~1890.7.29)는 유화물감을 두껍고 빠르게 올려 그림을 그리고, 우리나라의 단색화 작가 윤형근(Yun, hyong keun, 1928.4.12~2007.12.28)은 유화를 묽게 하여 얇게 여러 번 쌓아 올려 물감이 번지는 느낌을 보여준다.

본인의 작품에서 물성은 물감 프로젝트의 중요한 요소이다. 본인은 물감을 정해진 이미지나 형태에 색을 입히는 용도로 사용하지 않고 물감 자체가 예술적 도구의 가능성을 지닌 사물로써 사용한다. [도판7]에서처럼 기름의 양이 많아 물성이 높아진 물감을 캔버스와 판넬에 뿌리거나 퍼지게 하는 과정을 통해 작품을 형성한다. 이때 특정한 형태나 이미지를 재현하



【도판7】 물감시리즈, 91×91cm,
oil on canvas, 2015

지 않는다. 시각적으로 보이는 작품은 어떠한 내용도 특정한 이미지도 구현해 내지 않기 때문에 관객이 작품을 보면서 떠올린 느낌과 생각이 작품을 완성시키는 것이다. 동시에, 본인은 기존 물감의 기능성을 흐리고, 감각적으로 느껴지는 물성으로만 물감을 인식하면서 본인이 표현하고자 하는 관념과 의도를 담는다.

①,②,③의 서술된 이야기를 종합하면, 본인은 대량생산·기성품의 대표적인 사물인 유리병을 해체의 방법으로 새로운 가능성을 지닌 것으로 전환하며, 자연물 중 인간에 의해 가장 쉽고 다양하게 변화되어 온 나무는 반복적 쌓기의 과정을 통해 예술적 도구로써의 가능성을 지닌 사물로 의미를 확장한다. 마지막으로 물감이 통상적으로 지니는 의미와 기능을 상실하게 하고 과정 제시하기, 관객의 참여 유도하기 방법을 통해 사물에 대한 인식 확장의 경험을 제공한다. 해체·반복·과정 공유하기의 방법은 모두 환원주의의 개념을 기반으로 하고 있다. 다음 장(章)에서는 해체·반복·과정 공유하기의 방법이 환원주의적 개념을 기반으로 하는 점과 디지털 사회의 인식 형성의 연관성을 서술하고자 한다.

2) 환원주의적 태도의 중요성

환원이란 본디의 상태로 다시 돌아감. 또는 그렇게 되게 함. ‘되돌림’으로 순화. 철학적인 측면에서는 잡다한 사물이나 현상을 어떤 근본적인 것으로 바꾸는 것으로 정의된다. 환원주의 개념은 본인이 해체·반복·과정 공유하기 방법을 통해 조형물로 구현하는 데 있어서 중요한 역할을 한다.

미술사적으로도 환원주의적 이론을 기반으로 형성된 시기가 있었다. 인간의 문명이 발달하면서 미술사회도 큰 변화를 겪게 되었다. 유화물감의 발명, 원근법, 빛의 표현법 형성처럼 재료와 표현 방법에 있어서 많은 형식과 이론들이 생겨났다. 이런 형식과 이론들은 미술을 복잡하고 어렵게 만들었다. 형식화되고 고립되어 있던 미술을 대신해서 개인의 자율성과 미술의 순수성, 심오한 형식을 말하는 것을 추구하게 되었고, 이는 추상표현주의, 미니멀리즘, 모더니스트 미술 탄생의 원인이 되었다. 즉, 복잡한 형식이나 이론들을 배제하고 미술을 가장 근본적인 것으로부터 표현하고자 하는 이 운동들은 환원주의적 이론을 기반으로 했다.¹⁹⁾ 이처럼, 환원주의는 미술사적 운동을 만들어 내는 출발점이 되기도 하였고 본인의 작품에서는 사물을 바라보고 연구하는데 중요 개념으로도 이용된다.

본인은 작품을 형성하는 과정에서 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 사용하는데 이는 모두 환원주의의 개념을 기반으로 삼는다. 본인은 사물의 본질을 파악하기 위해서는 사물의 근본적인 측면을 파악해야 한다고 생각했다. ‘사물의 재발견을 통한 관념의 조형적 표현 연구-세 가지 프로젝트를 중심으로’에서는 유리병의 해체 과정을 통해 가장 기본적인 물질성을 띄는 것으로 바꾸고 조각난 삼각형의 나무를 반복적으로 쌓아서 원통, 원추, 구체가 자연을 구성하는 가장 기본적인 단위라는 이론을 기반으로 해서 사각

19) 『세계 미술 용어사전』, 월간미술, 1999, p. 533

형, 원, 삼각형으로 재구성한다²⁰). 마지막으로 물감의 물성을 이용하여 기존 사물이 지닌 의미와 기능을 배제하고 감각적으로 느껴지는 물질성에만 집중하고, 표현하면서 환원주의의 개념을 실천하고자 한다.

이번 장(章)에서는 각각의 프로젝트가 디지털사회의 어떠한 문제를 담고 있는지 서술할 것이다. 이를 통해 작업에 담긴 통해 내용과 개념의 연계성을 연구하고자 한다.

① 환원주의의 출발점: 해체

본인은 유리병 프로젝트(Glass Bottle project)를 통해 디지털 사회에서의 인식 형성의 첫 번째 문제이었던 개인적 실천을 통한 사유 과정을 저해하는 측면에 대해 풀어내고자 하였다. 유리병 프로젝트는 해체의 방법을 기반으로 형성된다.

우선, 전술한 문제를 풀어내기 위하여 본인은 유리병을 망치질로 해체한다. 환원주의의 출발점은 대상을 근본적인 것으로 바꾸는 것이다. 이때, 망치질의 행위는 직접적으로 본인이 사물을 느낄 수 있게 해주며 대상을 근본적인 것으로 전환하기 위한 해체의 방법과 가장 적합하다고 생각하였다. 환원주의의 시작점처럼 유리병시리즈에서 유리병의 형태는 망치질로 병이 변할 수 있는 가장 작은 입자인 가루가 되고, 이는 예술적 도구로서의 가능성을 지닌 사물로 의미가 확장된다. 결론적으로 유리병은 해체의 과정을 통해 형태와 물질성이 파괴되고, 형태와 물질성의 해체로 인해 사물의 기능성과 의의는 사라진다. 해체의 과정은 환원주의 개념을 실천하기 위한

20) 입체주의는 르네상스 이후 1900~1914년 파리에서 일어났던 미술 혁신 운동으로 사실주의적 서양회화의 전통적인 원근법과 명암법, 그리고 다채로운 색채를 쓴 순간적인 현실 묘사를 지양하고, 자연의 여러 가지 형태를 기본적인 기하학적 형상으로 환원, 사물의 존재성을 이차원의 타블로(회화작품) 구축적으로 재구성하고자 했다. 『세계 미술 용어사전』, 월간미술, 1999, p. 386

출발점이자 본인의 관념과 의도를 담기 위한 작품 형성의 첫 번째 단계이다.

해체의 과정으로 본래의 기능성과 사회성을 잃은 유리병이 새로운 의미를 지니게 된 것처럼, 사물을 해체하는 적극적인 행위를 관람하는 관객들에게 제한된 사유의 세계를 넘어 새로운 시각적, 물질적 체험을 전달하는 것을 목적으로 삼는다. 나아가 스크린 화면을 통해 대상을 경험하고 판단하는 것에 익숙한 현대인들에게 직접적인 경험을 통한 대상 인식의 필요성을 느끼고, 획일화된 인식과정에서 벗어나 새로운 시각적 경험과 개인적 인식 확장의 발판이 되었으면 한다.

② 환원주의의 실천: 반복

본인은 나무 프로젝트(Wood project)를 통해 디지털 사회에서의 인식 형성의 두 번째 문제이었던 디지털기기를 통해 전해지는 정보를 쉽게 받아들이는 측면에 대해 풀어내고자 하였다. 나무 프로젝트는 반복의 방법을 기반으로 형성된다.

인식 형성의 두 번째 문제를 조금 더 살펴보면, 디지털 기기를 통해 많은 정보를 얻으며, 빠르게 대상을 판단하는데 익숙해지고 있다. 기술이 발달되기 전 혹은 대중적으로 사용되지 않던 시대는 너무나 먼 이야기가 되었다. 우리의 삶에 디지털 기기의 사용은 깊숙하게 자리 잡았고, 사이버 세계의 정보를 쉽게 받아들이고 의지하게 되었다. 그러나 사이버 세계의 잘못된되거나 미흡한 정보는 우리에게 혼란을 가져다 주기도 한다. 확인되지 않은 정보로 잘못된 인식을 가지게 되는 경우가 종종 생기게 되는데 이는 옛 속담 중에 ‘아니 뎨 굴뚝에 연기 날까’라는 말을 요즘 바꾸어 ‘아니 뎨 굴뚝에 연기난다’ 말로 종종 사용하는 것에서 알 수 있다. 본인은 이러한

문제의 해결하기 위하여 정보를 받아들이거나 대상을 판단할 때 반복적인 사유를 통해 신중하게 대상을 인식하고 판단해야 한다고 생각하게 되었다.

나무 프로젝트에서 사물을 재구성하는 과정으로 위의 문제를 풀어 나간다. 삼각형의 나뭇조각을 원통, 원추, 구체의 형태로 반복적으로 쌓아올리는데 그 이유는 나뭇조각이 원통, 원추, 구체로 재구성되는 이유는 원통, 원추, 구체가 자연을 구성하는 가장 기본적인 단위라는 이론을 바탕으로 하기 때문이다. 즉, 사물이 시각적으로 보이는 형태를 가장 기본적인 단위인 기하학으로 바꾸어 환원주의를 실천하고자 한다.

나아가 반복적 행위는 본인에게 기존 사물이 지닌 의의를 사유할 수 없는 상태인 무의식에 도달하게 만들어 주고, 사물을 감각적으로 느끼고 인식할 수 있는 기회를 준다. 이 경험은 본인이 대상을 새롭게 느끼고 재료를 이용하는데 있어서 더욱더 신중함을 기여하게 만든다.

본인이 반복적인 행위를 통해 사물을 사유하고, 새롭게 사물을 인식 한 것처럼 사이버 세계를 통해 얻는 정보를 신중하게 받아들이고 판단하는 과정이 필요하다. 반복적으로 천천히 사유하는 과정은 가속화, 고도화로 발달된 기술을 이용하며 나아가고 있는 현대인들에게 낯설겠지만, 오히려 인식 형성 과정에서 잘못된 결과를 얻거나 시행착오를 덜 겪게 될 수도 있을 것이다.

③ 환원주의적 태도 공유: 과정

물감 프로젝트(Painting project)에서는 물감의 물성적 표현을 통해 인식 형성의 마지막 문제점인 표피적으로 보이는 시각적 이미지를 중시하고, 새롭고 자극적인 정보와 이미지를 추구하는 것을 풀어내고자 한다. 물감 프로젝트는 과정 공유하기의 방법을 기반으로 형성된다.

인식 형성의 세 번째 문제를 보면, 이미지와 정보의 흐름은 기술의 발달로 가속화되었으며 이에 따라 많은 시각적 정보들이 쏟아지고 유입되었다. 정보를 제공하는 공급자는 많은 정보들 속에서 자신의 게시물이 눈에 띄게 하기 위해서 조금 더 자극적이거나 이슈가 될 수 있도록 만든다. 이런 정보들을 받아들이는 수요자는 자극적인 시각적 정보에 익숙해지고 쉽게 대상을 판단하고 인식하게 되었다. 이러한 현상들로 인해 현대인들을 표피적인 시각적 정보를 중시하게 하고 시각적 정보의 의미나, 형성과정에 대한 사유를 저해하게 만들었다. 본인은 사이버 세계에서 시각적 정보를 받아들이는 수요자에게 정보를 적극적으로 해석하고 인식하는 것이 필요하다고 생각한다.

본인은 물감시리즈 작업에서 물감의 물성을 이용하여 작품을 만들고 작품 형성 과정에 관람자를 참여시킴으로써 위의 문제를 풀어내고자 한다. 특히 물감의 물성을 극대화하고, 물감을 물성 자체로만 인식하도록 한다. 이는 사물의 가장 기본단위로 바꾸려는 의도가 담겨있다. 본인은 감각적으로 느껴지는 물성에 의지하여 특정한 이미지를 표현하거나, 내용을 포함하지 않고 작품을 만들고 이를 관객에게 제시함으로써 개인적인 사유의 과정을 경험하게 한다.

물감의 가장 기본적인 특성인 물성을 이용하여 작품을 형성하고 이를 관객과 공유하는 과정은 환원주의적 개념을 기반으로 한다. 물감의 역사성, 기능성을 배제하고 물감이지닌 물성만을 강조하는 것은 환원주의의 출발점인 대상을 근본적인 것으로 바꾸는 것에 기반을 둔 것이다. 또한, 이 과정을 관객과 공유하면서 본인이 물감의 물성을 이용하여 적극적으로 물감을 해석하고 인식한 것처럼 현대인들도 디지털사회의 쏟아지는 정보를 단순히 받아들이는 것이 아니라, 구분하여 받아들이고 대상을 판단하기를 바란다.

3. 작품의 조형적 특성

1) 사물의 물성강조

본인의 작업은 사물의 물성을 강조하여 조형적으로 구현된다. 사물의 물성이란 물질이 가지고 있는 성질을 뜻하며, 물성은 사물을 형성하는 가장 기본적인 단위이다. 특히 사물의 해체를 통해 사물이 지닌 의미, 기능, 형태를 파괴하고 물성을 강조한다. 사물을 구성하는 물질이 바뀌면 기존 사물이 지닌 많은 것들이 바뀐다. 예를 들어 형태나, 색감, 질감의 외적인 것들이 바뀌면서 내적인 사물이 지니고 있던 기능성과 사회성 역사성을 잃는다. 물질을 이용한 미술작품은 평면회화 위주로 흘러가던 과거보다 컴바인 페인팅²¹⁾과 네오다다 운동이 시작되면서 활발하게 사용되어 왔고, 본인의 작품에서도 물성은 중요한 조형적 특징이 된다.²²⁾

본인의 작업 유리병 프로젝트에서는 망치질을 통한 물질성의 변화를 주었는데 이는 병의 형태, 질감, 색감에 많은 변화를 준다. 색감의 변화를 보면 갈색병은 아주 흐린 갈색으로 변하였고, 투명한 병은 하얀색으로, 초록색 병의 경우 에메랄드빛으로 변하였다. 가장 큰 변화는 형태와 질감이다. 입체였던 사물이 가루나 아주 작은 유리알의 입자로 변하였고, 매끈했던 질감은 가루 혹은 까칠한 유리알로 바뀌게 되었다. 이러한 망치질이라는 적극적이고 지속적인 행위는 유리병의 외적인 변화뿐만 아니라 또 다른 의미를 지닌 물질로서 의미 확장을 목적으로 한다.

21) 컴바인페인팅은 콜라주의 확대된 개념으로서, 이차원 혹은 삼차원의 물질을 회화에 도입하려는 미술상의 시도이다. 『세계미술 용어 사전』, 월간미술, 1999, p. 459

22) 물질 회화는 모래, 자갈, 직물, 스펀지, 나무 등의 발견된 오브제를 사용하여 구성되며 과거의 타블로 회화의 틀을 뛰어넘는 회화를 일컫는 용어. 따라서 네오 다다의 양상과 관련을 가지며 특히 컴바인 페인팅과 깊은 관계를 갖는다. 『세계미술 용어 사전』, 월간미술, 1999, p. 151

나무 프로젝트에서는 삼각형 모양의 나무 조각을 반복적으로 쌓아 다른 형태의 조형물로 만들어 냈다. 총 400개의 삼각형의 나무 조각은 원, 삼각형, 사각형의 입체 조형물로 바뀐다. 본인의 반복적 행위를 통해 나무가 본래 지니던 의의와 성질을 흐리고 본인의 감각적으로 느껴지는 물성으로만 나무를 재해석 한다. 즉, 나무를 조형적 재료로써 인식하는 것이다. 마지막에 보여지는 결과물도 삼각형 나무가 아닌 기하도형의 모양을 한 조각품으로서 관객에게 다가간다.

본인은 해체의 방법을 통해 사물이 지닌 본래의 특성을 흐리고 사물의 물성으로만 사물을 인식하고 재해석한다. 이를 통해 사물의 예술적 가치를 지닌 도구로서의 의미 확장을 시도하고, 동시에 본인의 관념을 담은 사물로 바꾼다.

2) 형태의 전환과 재구성

환원주의적 사고는 본인의 작품을 형성하는 방법과, 조형적 표현을 실행하는데 있어서 기반이 된다. 유리병을 해체하는 방법, 나무를 기하학의 모양으로 재구성하는 방법, 물감의 물성을 중심으로 과정을 보여주는 방법 모두 사물을 이루고 있는 기본 단위를 바꾸거나 물질성을 강조하여 대상을 탐구하고 해석하는 것이다. 이는 사물을 가장 기본적인 것으로 바꾸고 탐구하는 환원주의의 성격을 띠고 있으며, 나무 프로젝트는 환원주의적 태도가 가장 두드러지게 나타나는 작업이다.

나무프로젝트는 삼각형 나무 조각을 원, 사각형, 삼각형의 형태로 구현된다. 기하도형처럼 단순한 형태의 구현을 통해 시각적 이미지 보다 작품의 담긴 관념과 의도를 강조한다. 이러한 표현 방법은 입체주의 미술을 지향했던 조르주 브라크(Georges Braque, 1882.5.13~1963.8.31)의 바이올린과

쫓대에서도 잘 나타난다. [도판8]에서 보면 형태의 과도한 해체로 인해 작품의 주제인 바이올린과 쫓대는 잘 보이지 않지만, 이러한 도상을 지표로 대체하는 기호학적 표현이 이전의 사실주의의 작품들보다 더 나은 개념적 사실주의를 보여준다.²³⁾ 대상의 모습을 재현하여 의미를 전달하는 것이 아



【도판8】 조르주 브라크, violin and candlestick,
61×50cm, oil on canvas,
1910, 샌프란시스코 현대 미술관 소장

니라 해체된 형태를 통해 관객에게 환유²⁴⁾의 과정을 경험하게 해주는 것이다. 즉, 해체되어 해석하기 어려워진 형태는 미적으로 또 다른 환유의 세계를 만들어 낸다. 조르주 브라크와 본인은 대상을 해체하고, 기호학적 형태로 구현하여 개념적 환유의 세계를 관객에게 제공하고자 하는 점은 유사하나, 조르주 브라크는 2차원의 평면 안에서 본인은 3차원의 설치 작품으로 표현한다는 점은 다르다.

환원주의 개념을 기반으로 작품을 설치하고, 재구성하는 것은 본인의 관념과 생각을 작품을 통해 관객에게 전달하는데 적합한 방법이라고 생각했다. 또한, 본인이 작업을 통해 관객에게 전달해주고 싶었던 대상을 외부로부터 정보와 기존의 편견을 배제하고 사물을 개인적 경험, 사유를 통해 판단하고 인식하는 관념을 드러내고자 하는 목적도 환원주의적 사유를 기반으로 형성되었음을 알 수 있다.

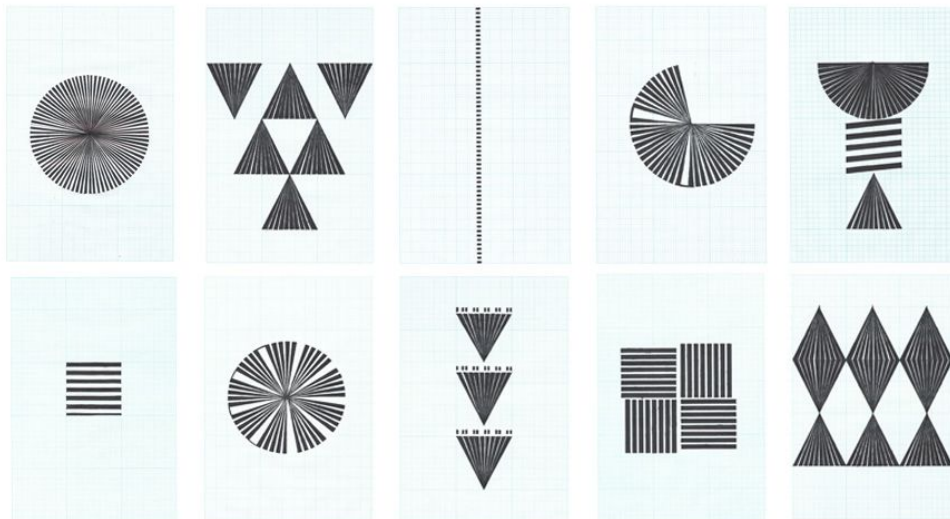
23) 진중권의 서양미술사 모더니즘 편, 진중권, 휴머니스트, 2011, p. 67

24) 환유란 은유를 생각해내고 그 은유를 토대로 모델을 구축하는 것을 말한다. 『생각이 차이를 만든다』, 로저 마틴, 지식 노마드, 2008, p. 320

3) 매체의 변주와 과정 공유

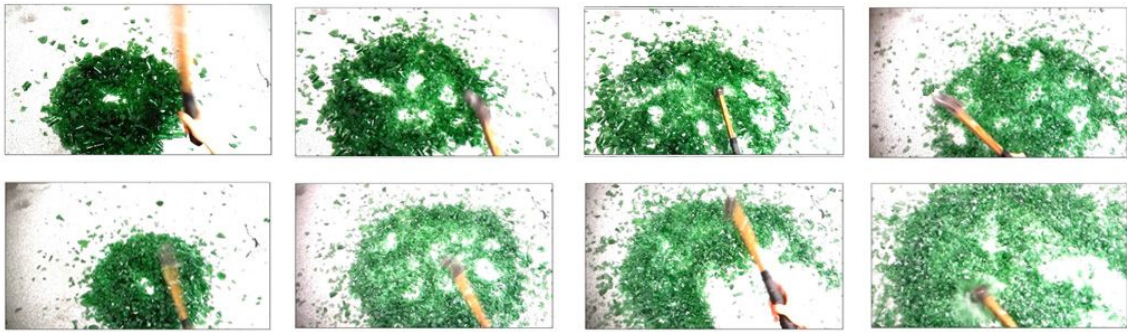
본인은 본인의 작업에 대한 의도를 관객에게 조형적으로 전달하기 위한 방법으로써 해체, 반복, 과정 공유하기를 통하여 드러냈다. 하지만 관객이 작품의 결과물로만 본인의 의도를 파악하기에는 부족하다고 생각했다. 또한, 의도보다 조형적 형태로만 해석될 수 있다고 생각한다.

이에 관객의 작품에 대한 의도 파악을 위해서 영상, 드로잉을 작품과 함께 작업하고 설치하였다. 만들어지는 과정의 영상과 설치 계획 드로잉은 조형적 결과물을 보다 개념적으로 다가갈 수 있게 도와주고 본인의 의도를 파악하기에 효과적이라고 생각했다. 의미 전달에 있어서 부족할 수도 있는 점을 다른 방식으로 표현하고 작품과 함께 설치하는 것으로 보완하였다. 즉, 본인의 작업은 조형적으로 완성된 작품과 아이디어, 작품형성과정이 모두 어우러져 보여야 완성되는 것이다. 드로잉의 경우, 작품 형성이 시작 되기 전 완성된다. 영상과 보충 드로잉은 과정과 결과물에 따라 만들어지기도 한다.



[도판9] 나무시리즈 드로잉, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23×15cm, pen on square paper, 2016

[도판9] 는 나무 프로젝트의 설치 드로잉이다. 전시 공간에 맞춰 설치를 해야 하는 한계를 다양한 드로잉을 보여줌으로써 설치되어 있는 작품뿐만 아니라 더 다양한 작품으로 변화될 수 있음을 보여준다. 즉, 50장의 나무시리즈의 드로잉은 나무를 많은 조형물로 변화할 수 있는 가능성을 보여주는 동시에, 관람자가 나무 프로젝트의 과정을 설치 과정을 이해하는데 도움을 준다.



[도판10] Bottle series Video II , 13' 38", single channel video, 2014

[도판10] 은 유리병 프로젝트의 해체과정을 보여주는 영상이다. 유리병 프로젝트의 완성 작품에서 관객이 시각적으로 찾을 수 있는 작품에 대한 정보는 가루와 유리병뿐이다. 가루와 유리병의 관계를 설명하는 이 영상은 작업이 개념을 기반으로 만들어지는 점을 관객에게 과정을 보여줌으로써 작업의 이해를 돕는 중요한 단서를 준다.

4. 작품 분석



[작품1] 소주 4½ + 맥주 2 (Soju 4½ + Beer 2), 53×45.5cm each 2 panels,
soju, beer & gel medium on panel, 2014



[작품 2] 소주 2½ (Soju 2½), 33.4×24.2cm, soju bottle,
gel medium on panel, 2014

[작품 1], [작품 2]는 유리병 프로젝트의 변형 작업으로 소주 병과 맥주병을 망치질로 해체하고 유리가루가 된 물질을 겔 미디엄(Gel medium)²⁵⁾과 섞어서 나무판넬에 올린 작업이다. 술병은 주변에서 쉽게 볼 수 있는 일상적인 사물이다. 다소 어렵게 느껴질 수 있는 개념이 담긴 작업을 술병을 통해 조금 더 관객에게 친숙하게 보여주고자 하는 의도가 담겨 있다. 또한, 공장에서 기계로 일률적으로 만들어지는 사물을 보면서 마치 디지털 사회 속에서 설 틈 없이 빠르게 나아가고 있는 본인을 포함한 현대인들의 모습을 보고 있는 듯한 느낌을 받았다. 이에 본인은 공장에서 대량생산의 방법으로 만들어지는 유리병을 파괴하면서 딱딱한 일상생활에서 벗어나는 해방감을 느꼈다. 작업에서 유리병은 망치질의 행위를 통해 기존의 형태, 기능, 사회성이 흩어지고 판넬 위에 붙여짐으로 조형적 도구로서의 가능성을 가진 사물로의 의미 확장을 목적으로 제작되었다. 3차원의 입체 유리병은 2차원의 평면작업으로 변화는 형태의 큰 변화를 보여주고, 형태의 변화는 사물의 의미 확장으로 이어진다.

본인은 가루가 된 유리가루를 보고 햇빛으로 인해 반짝이는 돌맹이처럼 느꼈고, 이를 자연의 의미를 담을 수 있는 재료로 삼았다. 소주를 담는 기능을 했던 유리병은 초록의 자연으로, 맥주를 담는 기능을 했던 맥주병은 갈색의 자연을 떠올리게 하는 재료로 바뀌었다. [작품 1]의 제목은 작업에 쓰인 유리병의 수를 반영하여 정하였다. [작품 1]은 소주 네 병 반과 맥주 두 병을 파괴하여 제작되었다. 소주병의 초록색 유리가루와 맥주병의 갈색 유리 가루를 분할하여 배치함해서 땅과 푸른 자연의 공존을 표현하였다.

[작품 2]는 제목에서 알 수 있듯이 소주 두 병 반의 양으로 제작되었고 화면 전체에 초록색 유리가루를 올려 숲, 이끼, 풀처럼 푸른 자연을 떠

25) 겔 성질의 수지를 주성분으로 하여 만든 미디엄이다. 투명성이 높고 광택이 좋으며, 질감이 유연한 도막을 형성하여 겹칠을 용이하게 한다. 이미 그려진 색 위에 겔 미디엄을 칠하여 광택을 살릴 수도 있다.

올리개 의도하였다. 대표적인 대량생산의 기성품이었던 유리병의 물질성을 변화시켜 가장 대비될 수 있는 자연으로 표현하여 사물의 극적인 의미 확장을 표현했다.



[작품 3] 흰병 시리즈 (White Bottle series), 50×90×40cm,
12 transparent bottles, 2014



[작품 4] 초록병 시리즈 (Green Bottle series), 50×90×40cm,
18 green bottles, 2014



[작품 5] 갈색병 시리즈 (Brown Bottle series), 50×90×40cm,
13 brown bottles, 2014

[작품 3], [작품 4], [작품 5]는 유리병 프로젝트의 일환으로 환원주의의 개념이 조형적으로 두드러지게 나타난 작품이다. 각각의 병들은 다른 종류의 술병들이며, 병 속에는 같은 제품이 망치질로 해체되어 물성이 바뀐 가루가 들어가게 된다. 예를 들어 초록색 참이슬의 병안에는 같은 상품인 참이슬만 해체하여 가루로 만든 뒤 다시 참이슬 병에 담는다. 이는 환원주의적 개념을 반영한 사물의 재구성 방법이다. 병과 안에 들어 있는 가루는 본질적으로 같은 상품이지만, 본인의 해체 행위를 통해 형태와 의미는 바뀌고 새로운 의미로써 확장됐다. 즉, 기존의 술병이 가지고 있었던 상품으로의 가치는 사라지고 조형적으로 구현 가능한 재료로 바뀌게 되는 것이다. 이를 통해 사물의 인식의 한계를 깨고, 새로운 인지적 경험을 제공하고자 하는 의도를 표현했다.

[작품 3], [작품 4], [작품 5]는 같은 색을 띄는 물질로 구성되어 있다는 공통분모를 지니고 있다. [작품 3]의 경우 코로나, 머드웨이크 초코맛 맥주, KGB 보트카 레몬 맛 맥주, 고량주병의 집합이다. 한 병을 깨는 데에는 약 3시간 정도의 시간이 걸리며, 처음에는 던지거나 발로 밟아서 깬 후 망치로 부순다. 오랜 망치질 후 믹서로 갈고 프레스기에 넣어 완전한 가루로 만든다. 이러한 과정을 거친 가루들은 각각의 병 속에 넣어진다. 투명한 병은 가루로 바뀌었을 때 하얀색 가루로 변한다는 특징이 있다.

[작품 4]은 푸른색의 참이슬 소주병, 하이네켄, 버니니 맥주병의 집합이다. 소주병의 경우 두 병 반, 각 맥주의 경우 두 병의 양이 가루가 되어 들어가 있다. [작품5]은 경우 하이트, 호가든, 아사이 브랜드의 갈색 맥주병의 집합이다. 하이트는 세 병 반, 호가든, 아사이는 두 병 반의 가루 양이 담겨있다.

[작품 3], [작품 4], [작품 5]의 유리병 색 시리즈에는 피부색에 따른 인종 구분에 대한 본인의 관념을 담았다. 각기 다른 인간이 같은 피부색으

로 한 인종으로 구분되고 나누어지는 것처럼 각기 다른 상품의 병이지만 같은 색을 지닌다는 이유로 같은 범위에 포함된다. 본인은 유리병이 다른 색으로 구분되었지만 하나의 같은 집합인 것처럼 인간도 피부색으로 인종과 지역이 나뉘기도 하지만 하나의 같은 집합임을 다시 생각해보게 되었다.

이러한 색을 통한 집합은 병을 상품이 아닌 색을 중심으로 구성된 조형물로서 의미를 확장하는 동시에 피부색과 인종에 대한 본인의 관념을 담는 두 가지 역할하게 한다.



[작품 6] 0, 1, 1.5, 2 (0, 1, 1.5, 2), 50×90×40cm, 9 soju bottles, 2014

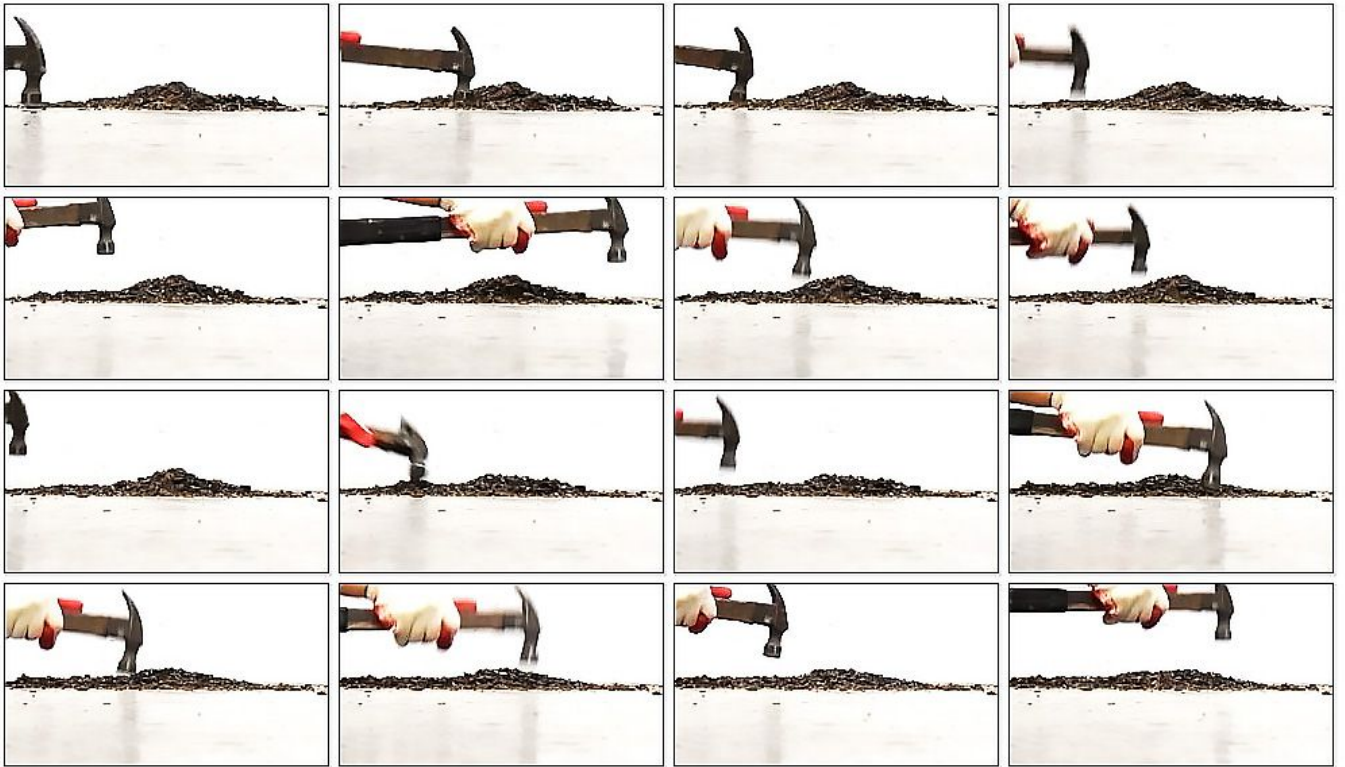


[작품 7] 소주 한 병 (A bottle of soju), 2 soju bottles,
40×90×50cm, 2014

[작품 6], [작품 7]은 유리병 시리즈의 변형 작업으로, 참이슬 소주병의 양을 통해 사물의 인식 확장을 표현하고자 했다. [작품 6]의 경우, 왼쪽에서부터 차례로 빈 병, 한 병, 두 병, 두 병 반의 양이 가루로 해체되어 들어가 있다. 이때, 병들은 모두 같은 종류의 상품의 병으로 구성되어 있다. 입자의 크기가 다르게 부서진 유리가루 들은 유리병 속에서 크기에 따라 색의 진하고 흐림이 다르게 보이면서 층(層)을 만든다. 즉, 같은 종류의 유리병이지만 양의 차이를 통해서 색감과 시각적 형상을 다르게 나타낸다.

[작품 7]의 경우 같은 상품, 같은 양이지만 본인의 해체의 행위를 통해서 다른 형태와 기능을 지니게 되었다. 빈 병의 경우 기존 소주병과 같지만, 가루가 된 소주 한 병은 또 다른 형태 혹은 조형물의 도구로써 이용 가능한 가능성을 지닌 사물로 변화되었다. 결과적으로 빈 병과 가루는 같은 상품과 양이지만 다르게 보인다.

[작품 6], [작품 7]의 경우 유리병 프로젝트의 가장 첫 번째 작품이었다. 가장 첫 번째 작품인 만큼 유리병을 유리가루로 만드는 과정에서 많은 시행착오가 있었다. 망치질로 인한 소음 때문에 항의를 받기도 하고, 가루로 만들기 위해 사용했던 도구가 망가 지기도 했다. 곱게 혹은 잘게 빻아진 가루는 버려진 유리병 쓰레기가 아니라 본인에게는 반짝이는 유리알로 느껴지면서 고급스러운 사물로 바뀐 것처럼 느껴지기도 했다. 또한, 많은 어려움을 거쳐서 만들어진 유리가루를 본인만의 재료로 만들고 설치 한 후에 관객들이 유리가루를 보고 이전의 유리병의 가루처럼 생각하지 않고 다른 재료로 추측했을 때, 본인은 엄청난 쾌감을 느꼈다. 본인의 의도였던 본래의 유리병이 아닌 예술적 도구로서의 역할로 유리병의 가루가 관객들에게 인식되었기 때문이다.

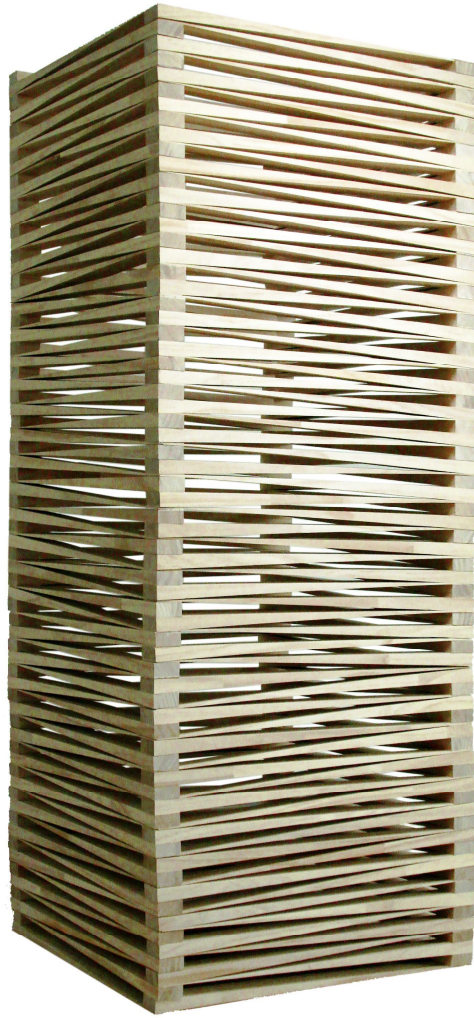


[작품 8] Bottle series Video I (Beer Bottle Video), 12' 52",
single channel video, 2014

[작품 8]은 유리병 프로젝트를 진행하는 첫 번째 단계인 해체 과정을 영상으로 찍은 모습이다. 맥주병이 망치질로 인해 부서지는 과정을 보여주는 이 영상은 유리병 프로젝트의 과정을 찍은 모습이기도 하지만, 동시에 하나의 작품으로서 역할을 한다.

영상의 캡처 사진을 차례대로 보게 되면 첫 번째 사진의 경우 어느 정도 부서진 유리알들은 산의 형상을 하고 있지만 끝으로 갈수록 평평해진다. 본인은 갈색의 병을 가루로 만들면서 나무가 없는 건조한 흙 산을 파괴하는 느낌을 받았다. 이는 갈색병의 색감과 해체로 가루가 된 유리가루들이 흙의 색감과 질감이 비슷했기 때문이다. 영상 속 본인의 망치질은 인간의 무분별한 개발, 유리가루의 산은 자연환경을 나타내고 있다. 유리가루 산의 형상은 해체의 행위가 진행될수록 점점 무너지고 사라지게 된다. 형태적으로만 사라지는 것이 아니라 가루 자체가 공기 중에 날아가기도 하고 사라진다. 이점에서 본인은 인간의 무분별한 개발로 인한 자연 파괴의 의미를 표현하고자 했다. 인간이 자연을 인위적으로 바꾸고 인간의 이익을 위해서 파괴한다면 본 영상의 모습처럼 자연은 사라지고 말 것이다. 하지만, 자연이 세상에 존재하지 않는다면 인간도 살아갈 수 없다는 사실은 증명하지 않아도 누구나 알고있는 사실이다.

이처럼 본인은 해체의 과정을 통해 유리병의 본래 기능을 흐리고 산으로 구현하면서 자연 파괴에 대한 본인의 관념을 담은 재료로 바꾸었다. 유리병은 이 과정을 통해 예술적 매체로 의미가 확장됐다.



[작품 9] 사각형 입체 탑 (Square Pagoda), 58×58×125cm,
200 pieces of wood, 2014



[작품 10] 직사각형 (Rectangle), 52.5×58cm, 22 pieces of wood, 2014

[작품9], [작품10]은 나무 프로젝트의 일환으로 삼각형의 나무 조각이 사각형으로 설치된 작품이다. 본인이 나무를 재료로 삼은 이유는 나무는 자연을 상징하는 가장 대표적인 사물이고 이를 본인만의 사물로 바꾸게 된다면 관객에게 더욱 새롭게 느껴질 수 있다고 생각했기 때문이다. 또한, 다소 어렵게 다가갈 수 있는 개념적인 작품을 일상생활 속에서 많이 접할 수 있는 재료로 표현하여 친숙하게 느껴지게 하기 위한 의도가 담겨있다.

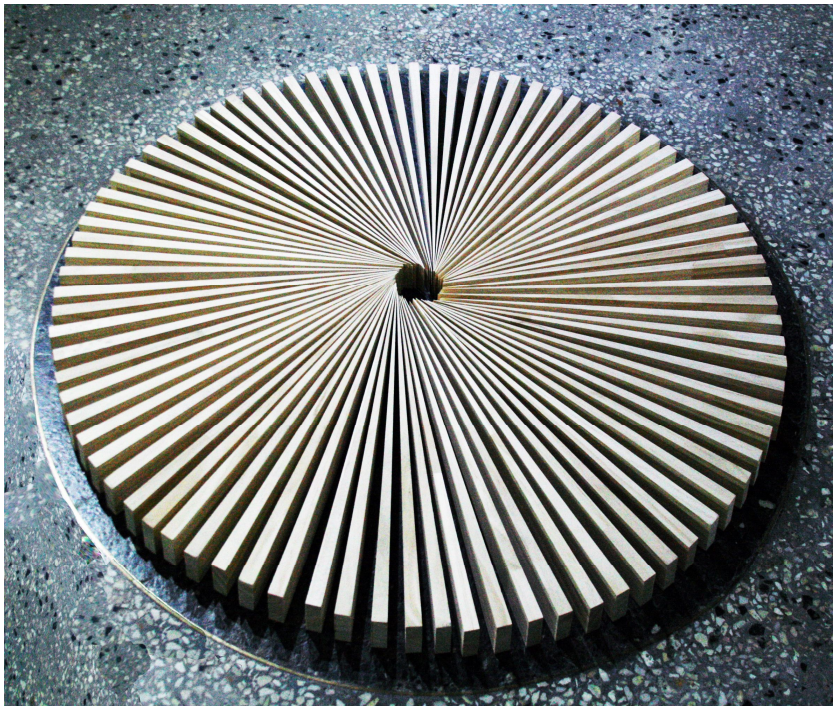
[작품9]의 경우 삼각형의 나무 조각이 200개가 서로 맞물려 쌓인 50층 탑이다. 나무 조각의 경우 합판이나 인위적으로 만들어진 나무가 아닌 원목의 나무가 잘라지고 다듬어져 제작되었다. 또한, 200조각의 나무 조각에 접착을 위한 재료는 사용되지 않고 오직 나무만을 쌓아 올린다. 환원주의적 관점에서 작품을 재구성하기 때문에 작품을 설치할 때 최대한 주재료 이외의 접착제나 고정 못의 사용은 절제하였다. 접착제를 사용하지 않고 나무를 반복해서 쌓아올리는 과정은 고도의 집중력을 필요로 한다. 200개의 조각중 하나의 조각이 조금이라도 벗어나게 되면 결국 무너지게 되는 것이다. 고도의 집중력은 본인을 무의식의 상태로 이끌며, 이 무의식의 상태는 사물을 감각적으로 느끼고 판단하게 만들어주는 장치가 된다. 작품

[작품9], [작품10] 모두 사각형의 모양으로 설치되었는데 이는 기하도형의 단순한 형태를 통해 시각적 의미와 내용의 중요성을 줄이고 작품이 만들어진 의도와 개념을 강조하기 위함이다.

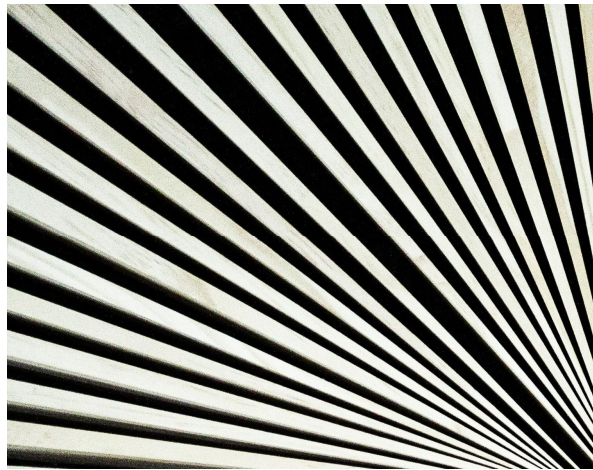
나무 프로젝트에서 가장 작은 단위의 조각은 삼각형이다. 삼각형 어떠한 의미나 내용을 지니지 않고, 기존에 사물이 지녔던 기능이나 역할을 하지 못한다. 단순한 형태인 기하학 도형으로 구현해 낸 이유는 사물(나무)로 이루어진 탑이 다른 이미지나 물체로 연상되지 않고, 예술적 가치와 본인이 표현하고 싶은 관념이 담긴 조형물로서 관객에게 다가가기를 의도했다.

[작품9], [작품10]과 나무 프로젝트의 작품들을 설치할 때 접착제 사

용 없이 쌓거나 세워서 만들기 때문에 본인은 많은 어려움을 느꼈다. 한번의 실수가 나무 조각을 도미노처럼 쓰러트리기도 하고, 조금의 엇나감이 모여 작품이 무너지기도 했다. 작품 설치를 실패하고 다시 시도하는 과정에서 현실과 이상의 차이와 인간의 한계를 느끼게 되었다. 본인의 생각으로는 완벽한 기하학의 형태를 구현할 수 있을 것 같았지만, 수많은 시도에도 절대적으로 완벽한 기하학의 형태는 구현할 수 없었다. 마치, 이 과정은 인간이 인간의 편의를 위해서 인간을 대신할 기기, 로봇, 장치들을 끊임없이 만들어 내지만 완벽히 인간의 역할을 대체할 수 있는 기기를 찾지 못하고 끊임없이 연구하고 개발하는 모습처럼 느껴졌다. 즉, 본인이 완벽한 기하학의 형태는 구현하려 하는 행위는 실현될 수 없는 현대인의 욕망처럼 느껴졌다.



[작품 11] 원 (circle), 120×120×2.5cm, 87pieces of wood, 2014

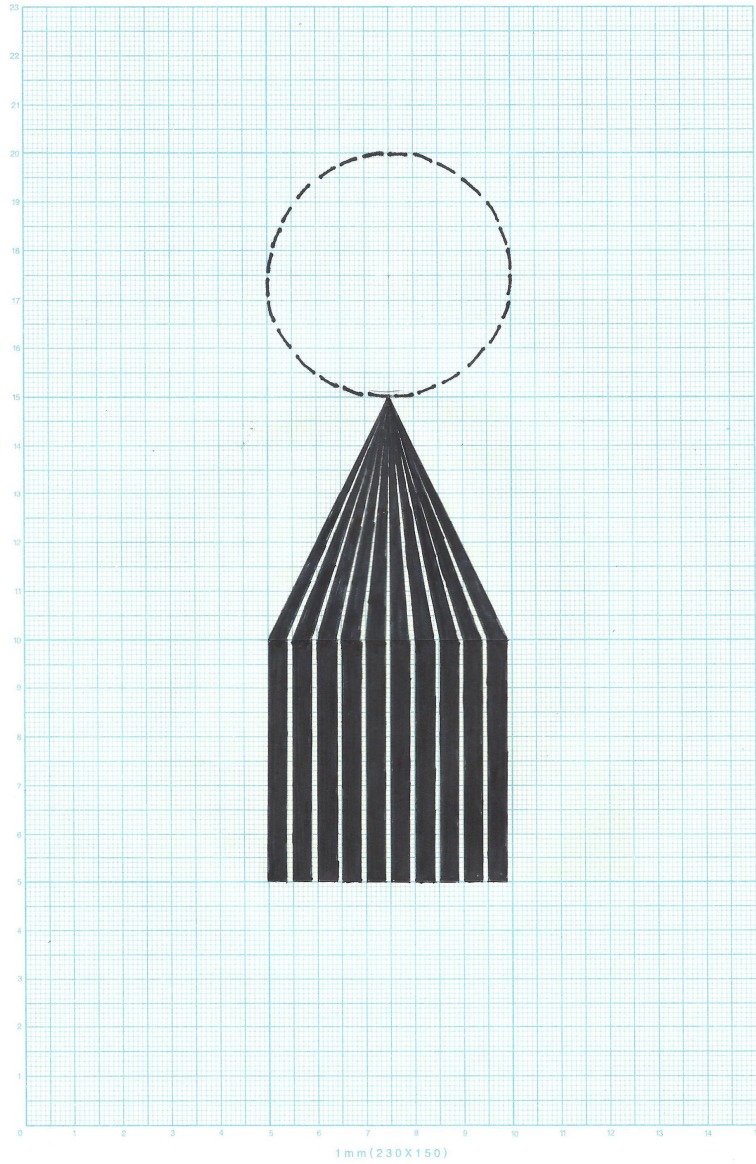


[작품11] 은 삼각형의 나무조각이 원의 형태로 설치된 작품이다.

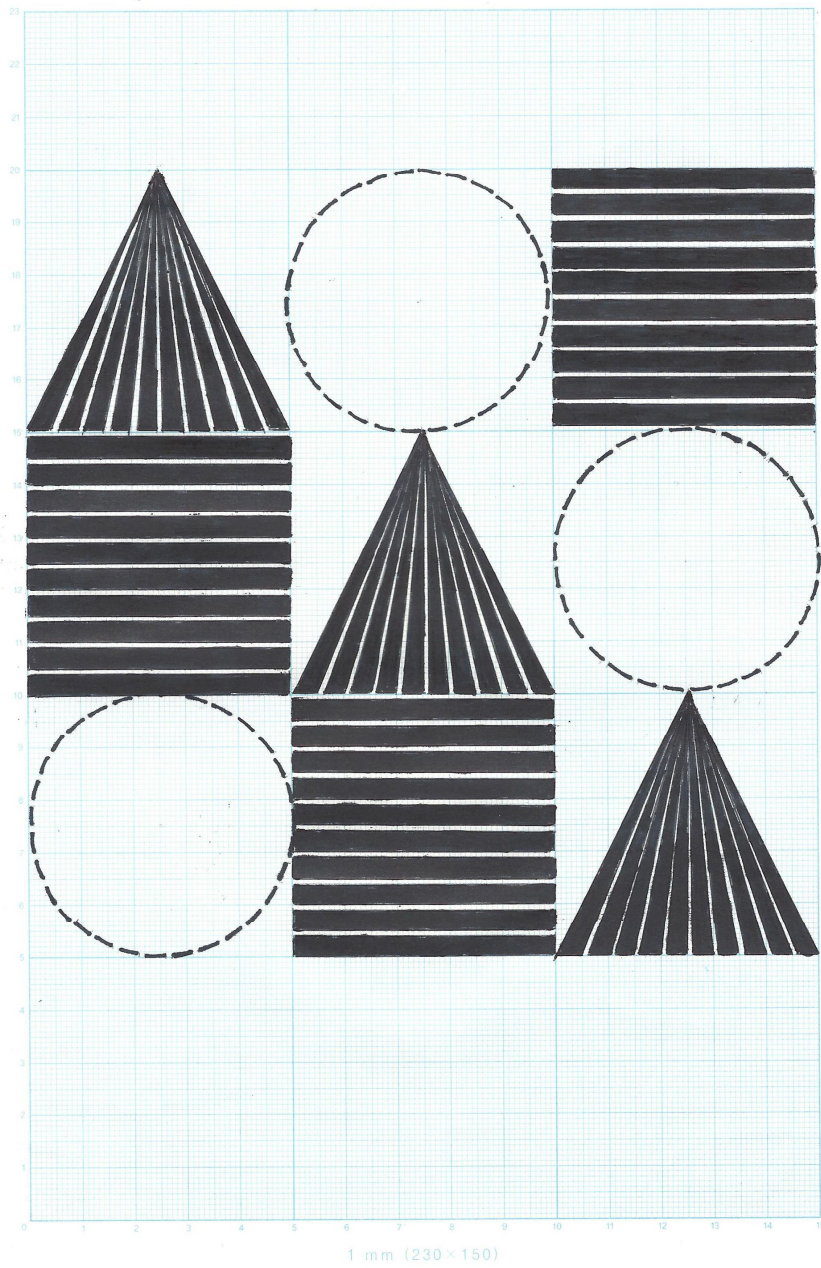
[작품11]은 87개의 나무 조각으로 이루어져 있고, 아래의 사진은 [작품 11]를 확대한 모습이다. 87개의 나무 조각 역시 설치과정에서 접착을 위한 재료는 사용되지 않는다. 하나의 조각이 쓰러지면 도미노처럼 모두 쓰러지게 되는 것이다. 이처럼 규칙적으로 배열된 나무들은 서로의 위치를 조금만 벗어나도 배열은 흐트러지고, 무너지게 된다. 특히 원으로 배열된

[작품11]의 경우는 그러한 특징이 더 두드러지고, 빈 공간과 나무로 채워진 공간의 조화만이 완벽한 원의 모습을 유지할 수 있는 것이다. 우리의 삶도 이처럼 제대로 유지되기 위해서는 채워진 것과 비어있는 것의 조화 즉, 보이는 것(나무)과 보이지 않는 것(나무 사이의 공간)의 공존이 되어야 한다.

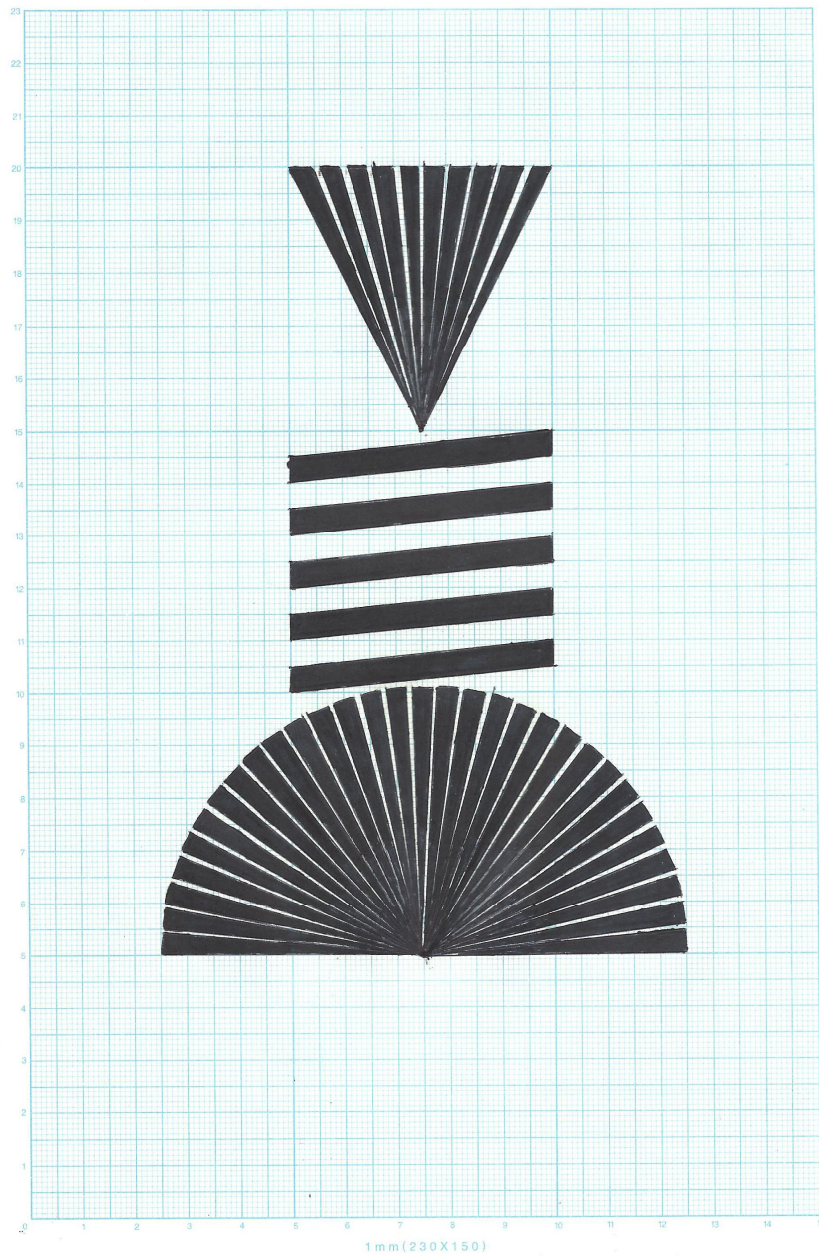
원의 나무 프로젝트는 두 가지의 의미를 지니고 있다. 전체적으로 나무 프로젝트의 공통점인 사물을 인식의 확장과 삶의 공존에 대해 이야기하고 있다. 이처럼, 본인 작업은 시각적으로 보이는 이미지나 내용 보다 본인의 관념과 생각이 주가 되어 형성됨을 알 수 있다. 이를 통해 관객들에게 시각적 경험뿐만 아니라 새로운 인식 형성의 경험을 제공하고자 한다.



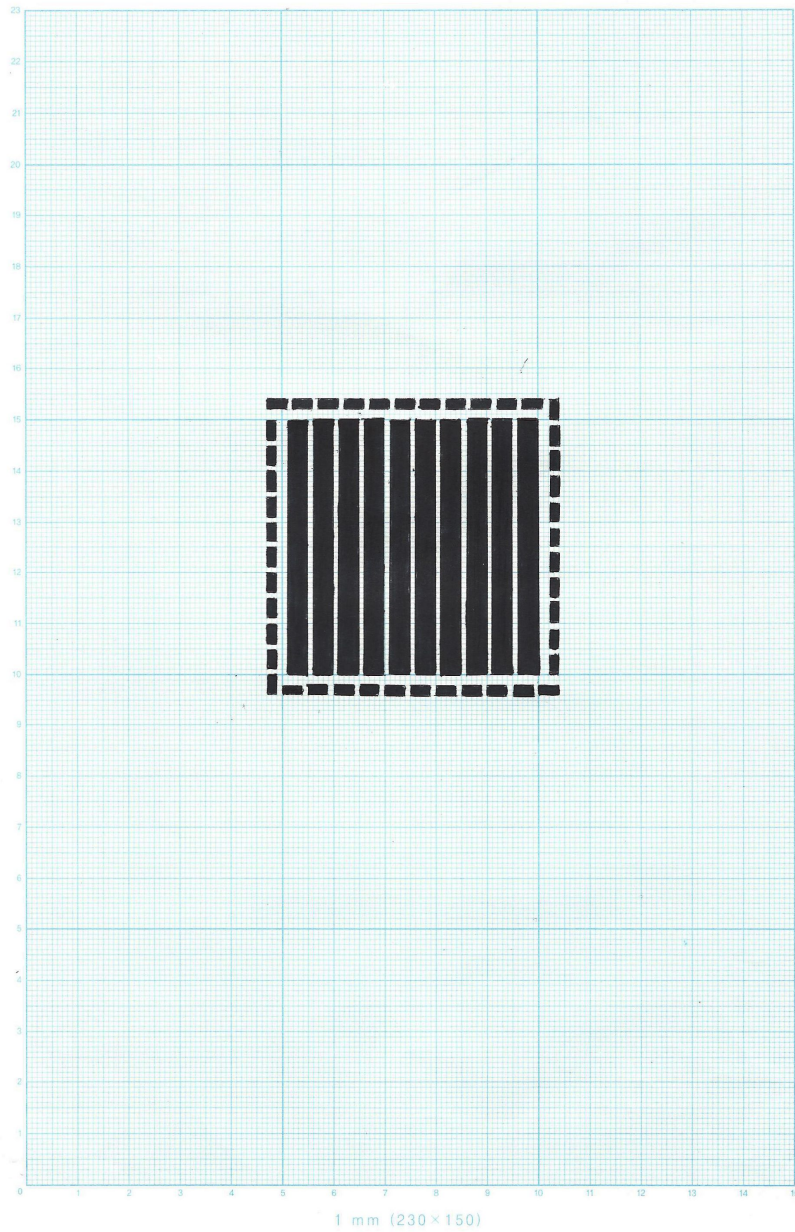
[작품 12] 나무시리즈 드로잉 1 (Wood series Drawing 1), 23×15cm,
pen on square paper, 2016



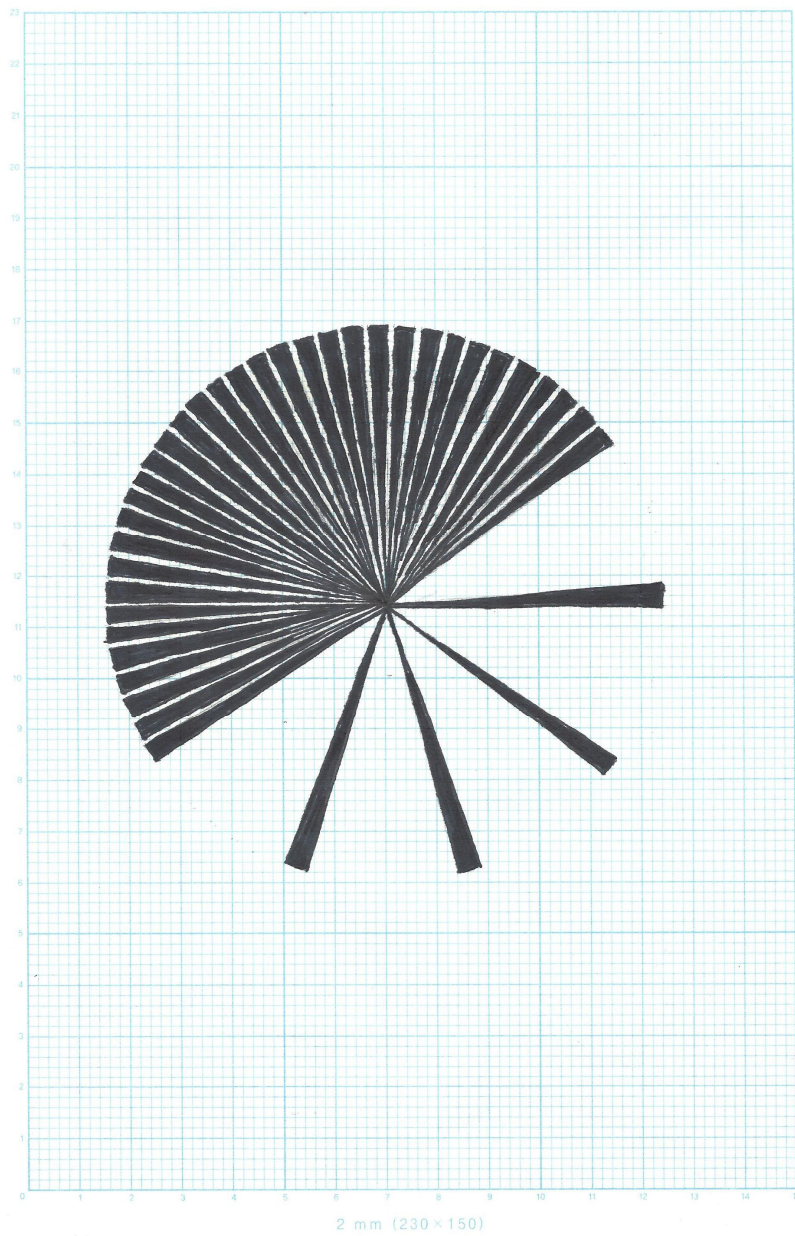
[작품 13] 나무시리즈 드로잉 2 (Wood serie Drawing 2), 23×15cm,
pen on square paper, 2016



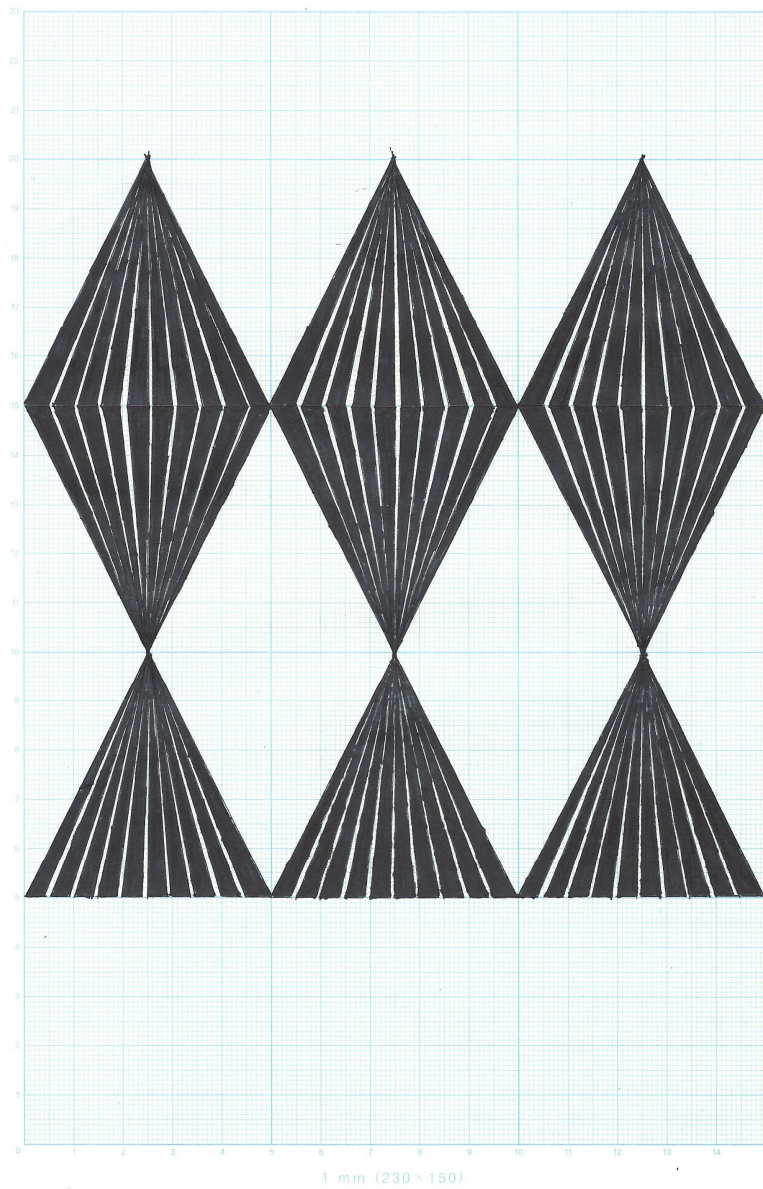
[작품 14] 나무시리즈 드로잉 3 (Wood serise Drawing 3), 23×15cm,
pen on square paper, 2016



[작품 15] 나무시리즈 드로잉 4 (Wood series Drawing 4), 23×15cm,
pen on square paper, 2016



[작품 16] 나무시리즈 드로잉 5 (Wood series Drawing 5), 23×15cm,
pen on square paper, 2016



[작품 17] 나무시리즈 드로잉 6 (Wood series Drawing 6), 23×15cm,
pen on square paper, 2016

[작품12], [작품13], [작품14], [작품15], [작품16], [작품17] 은 나무 프로젝트를 설치하기 위한 50개의 드로잉 중 일환이다. 드로잉은 원, 삼각형, 사각형의 모습이 각각 한 작품을 만들어 내기도 하고 세 개의 기하도형이 함께 구성되어 하나의 작품을 이루어 내기도 한다. 이와 같이 나무 조각은 다양한 조형물로서의 가능성을 지닌 예술적 도구로서 의미가 확장된다. 또한, 위에 서술한 원의 시리즈가 지닌 두 가지 의미를 가지는 것처럼 하나의 큰 의미 아래 다른 의미를 형성하면서 만들어지기도 한다.

예를 들어, [작품15]는 인간과 자연의 공존에 대한 이야기가 담겨 있다. 본인은 인간과 자연이 각 범위를 침범하지 않고 본인의 자리에서 각자의 역할을 충실히 수행해야지만 인간과 자연의 균형이 깨지지 않는다고 생각한다. 중심에 세로로 긴 직사각형이 모여 정사각형의 형태가 된 것은 자연을 의미하고 있고 중심에 있는 정사각형의 외각을 두르고 있는 작은 직사각형들은 자연을 기반으로 살아가고 있는 인간을 뜻한다. 나무 프로젝트는 조형물로 쌓아지거나 놓일 때 접착제가 사용되지 않기 때문에 본인의 범위를 조금만 벗어나도 큰 균형은 무너지게 된다. 이처럼 자연과 인간은 공생 관계이고 자연으로부터 많은 이익과 혜택을 받으며 살아가는 인간은 인간과 자연의 균형을 깰 만큼의 범위를 넘어가서는 안된다.

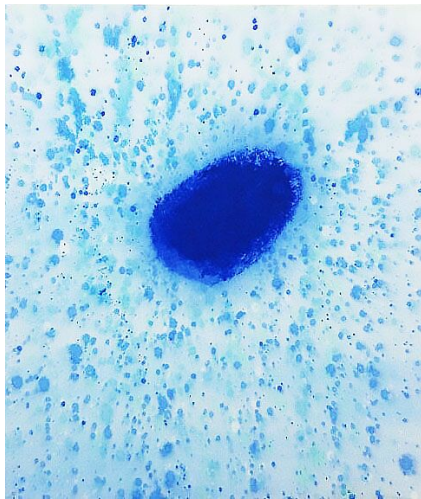
본인이 각 드로잉에 의미를 부여한 것처럼 관객들도 본인의 드로잉을 보면서 본인만의 의미를 부여할 수도 있고 형태적으로 연상되는 이미지로 드로잉을 판단할 수 있다. 이처럼 나무 프로젝트는 작은 범위에서 드로잉을 보는 각자의 관념과 사유를 담을 수 있고 전체적으로 보았을 때는 본인의 관념과 의도를 담고 있는 작업이다.



[작품 18] 물감시리즈 (Painting series), 91×72.7cm, oil on panel, 2015

[작품18]의 경우 물감 프로젝트 중 하나이다. 물감 프로젝트는 물감의 물성을 이용한 작업이다. [작품18]은 물감이 나무 판넬과 만났을 때의 물성을 강조하기 위하여 나무 판넬 위에 아크릴 바인더를 이용하여 마감 처리를 한 후 나무 위에 바로 작업을 진행했다. 나무 판넬 위에서 물감은 번지기보다는 스며드는 느낌을 준다. 나무에 스며든 물감은 종이에 번지는 느낌과는 조금 다르다.

[도판11]는 본인의 작업 중 한지 위에 번지는 물성을 이용한 작업으로 이와 비교해보면, 종이에 번지는 물감의 물성은 빠르게 번지면거나 부드러운



【도판11】 물감시리즈, 53×45.5cm,
oil on paper, 2015

운 느낌을 전달해주는 반면, 나무 위에 물감의 물성은 나무의 결 사이사이를 천천히 들어가면서 거친 느낌을 전달해 준다. 물감 색의 선택의 경우 본인이 작업을 진행하는 과정에서 즉흥적으로 표현해 내고 싶은 색을 선정한다. 선정된 물감은 기름과의 배합과정을 통해 각기 다른 물성을 지닌다. 물감과 기름을 배합하는 과정에서 기름을 많이 넣으면 붉은 물감이 되고 기름을 적게 넣으면 퇴직한 물성을 지니게 된다. 물성의 조절 또한 작품을 만들어 내는 과정에서 본인의 미적감각에 의지하여

즉흥적으로 농도를 조절한다. 이러한 다양한 농도는 나무에 스며들기도 하고 두껍게 올라가기도 한다.

물감의 물성을 이용하여 진행하면서 본인이 생각했던 물감의 물성은 다양한 성질을 가지고 있음을 느끼게 되었다. 몇 방울의 용해제로 다른 느낌을 표현할 수 있음에 놀라웠다. 작은 양은 용해제는 물감의 색, 농도를 다

르게 만들고 이는 작품에 큰 영향을 미친다. [작품18]의 이미지는 대상을 재현하거나 표현한 것이 아니라, 물성이 변진 흔적이다. 그렇기 때문에 이 흔적은 어떠한 이미지나 대상을 연상할 수 없지만 관객의 상상이 결합되었을 때 작품의 이미지는 완성이 된다. [작품18]를 바라보면서 우주를 연상했다면 이 작품의 이미지는 우주로 기억되는 것이다. 본인은 관객이 작품을 바라보고 해석할 때 사전 지식이나 정보를 배제 시키기 위해 작품을 만드는 과정에서 재료의 물성을 최대화 시키고 작품을 바라보고 연상할 수 있는 장치는 최소화시킨다. 즉, 본인은 관객이 작품을 개인적 경험(관찰)과 사유의 과정을 통해 감상하는 것을 유도하는 것이다.

Ⅲ. 결 론

본인은 2014년에서 2016년 사이의 작업 기간 동안 디지털 사회의 인식 형성에 주목하여 세 가지 프로젝트를 중심으로 작업을 진행하였다. 이에 디지털 사회의 인식 형성 과정의 문제점을 세 가지로 도출해 보았다. 첫 번째로 디지털 기기에 대한 의존성이 높아짐에 따라 개인적 실천을 통한 사유 과정이 지배받는 점, 두 번째로 무분별한 정보의 수요로 인한 잘못된 인식 형성 가능성이 있는 점, 마지막으로 끊임없이 공급되는 정보 속에서 자극적이고 새로운 것만을 추구하고, 표피적으로 보이는 시각적 이미지를 받아들이는 것에 익숙해지는 점이다.

본인은 도출된 세 가지 문제점을 각 프로젝트에 담았다. 첫 번째 문제는 유리병 프로젝트에서, 두 번째 문제는 나무 프로젝트에서, 세 번째 문제는 물감 프로젝트에서 이야기했다. 각각의 프로젝트는 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 통해서 표현했다. 이에 미술사적으로 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 사용하여 작품을 만든 작가들의 탐구해보았다. 또한 세명의 작가들을 통해 본인은 아이디어와 관념을 작품의 출발점으로 삼고 작품제작 과정에 의미를 두는 공통점과 작품형성의 출발점, 작품의 관념, 조형적 모습에서 차이점을 찾아 보았다. 이 연구는 작품에 담긴 관념, 제작 의도와 조형성의 연관성을 연구를 통해 본인의 작품 형성의 기반으로 삼을 수 있는 계기가 되었다.

본인은 유리병·나무·물감의 세 가지 사물을 환원주의 개념을 기반으로 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 통해 본인의 관념이 담긴 사물로 의미 확장을 시도하였다. 동시에 사물을 기존의 기능성, 사회성, 역사성을 벗어

나 예술적 도구로서의 의미로 확장한다. 이는 관람자의 제한되어 있는 사유의 세계를 넘어 새로운 시각적, 물질적 체험을 전달하고자 하는 의도가 담겨 있고, 이를 통해 세 가지 프로젝트가 지닌 의미와 내용을 확립하고자 하였다.

조형적인 측면에서는 사물의 물성 강조, 형태 전환과 재구성, 매체의 변주와 과정 공유하기의 연구를 하였다. 이는 사물의 물성과 기하학적 형태를 기반으로 본인의 작품의도와 관념을 조형적으로 형성하고 다양한 매체를 통해 작품 형성 과정을 표현하는 방향성을 설정하였다.

유리병 프로젝트에서는 유리병의 기존의 형태와 의의를 해체하고 감각적으로 느껴지는 물성을 통해 유리병을 본인만의 사물로 재해석한다. 이 과정은 관람자에게 제한되어 있는 사유의 세계를 넘어 새로운 시각적, 물질적 체험을 경험하게 하고 스크린 화면을 통한 인식 형성이 아닌 개인적인 경험을 통한 인식 형성의 중요성을 강조했다.

나무 프로젝트에서는 기하학의 형태로 나무를 쌓는 행위가 반복된다. 이 과정에서 본인은 나무의 기존 의미를 흐리고 감각적으로 사물을 인식한다. 즉, 나무는 예술적 도구로서의 가능성을 지닌 사물로 의미가 확장되었으며 이를 통해 사이버 세계를 통해 얻는 정보를 신중하게 받아들이고 판단하는 과정의 필요성을 작품에 표현했다.

물감 프로젝트에서는 물감의 가장 기본적인 특성인 물성을 이용하여 작품을 형성하고 이를 관객과 공유한다. 본인이 물감의 물성을 이용하여 적극적으로 물감을 해석하고 인식한 것처럼 현대인들도 디지털사회의 쏟아지는 정보를 단순히 받아들이는 것이 아니라, 구분하여 받아들이고 대상을 판단해야 함을 이야기했다.

즉, 세 가지 프로젝트에서는 디지털 사회의 인식 형성의 관념적 내용을 환원주의의 개념을 기반으로 해체·반복·과정 공유하기의 방법을 통해 형태

를 전환하고 재구성하였다. 본인은 사물의 예술적 가치를 지닌 도구로서의 의미 확장을 시도하고, 동시에 본인의 관념을 담은 사물로 바꾼 것이다.

본 논문을 서술하면서 본인의 작업이 지닌 의미와 관념이 조형적으로 구현되는 방법에 대해 고찰하였다. 사회적 문제, 미술사적 관련 작품, 개념적인 방향 설정, 조형적 연구처럼 다양한 측면에서 연구했고 많은 시행착오를 겪었다. 이를 통해 작품이 담고 있는 내용과 형식의 조화와 내용과 형식이 부합되는 조형적 표현 방법에 대한 객관적인 방향을 형성하는 시간을 갖게 되었고 작품의 의미를 한층 심화시키는 성과를 얻을 수 있었다. 나아가 본인의 작품을 경험하는 현대인들에게 디지털 사회의 인식 형성의 문제점을 적극적으로 대면할 수 있는 기회와 사이버 세계에서 쏟아져 나오는 많은 정보와 시각적 이미지들을 구별하여 획일화된 사고를 벗어나 개인의 경험의 세계를 방해받지 않고 올바른 인식 형성에 도움이 되길 바란다.

참 고 문 헌

- 정보화 시대와 인간 , 깊은샘, 한국미래문화 연구소, 2001
- 국어대사전, 양동주, 양문, 1986
- 안녕하세요?미술아가씨!, 이규현, 넥서스BOOKS, 2010
- 이미지 Ways of Seeing 시각과 미디어, 존 버거, 동문선, 1990
- 「cheil communications 제일기획사보」, 『포스트디지털세대 따뜻한 세상을 이끈다』, 이주현, 제일기획, 2005. 5
- 세계미술용어사전, 월간미술, 1998
- 사이버 세상의 길을 묻다, 송관호, 새로운 사람들, 2009
- 철학 텍스트들의 내용 분석에 의거한 디지털 지식 자원 구축을 위한 기초적 연구 비켄슈타인 『철학적 연구』, 신상규, 서울대학교 철학사상연구소, 2004
- 세계미술용어사전, 월간미술, 1998
- 생각이 차이를 만든다, 로저 마틴, 지식 노마드, 2008
- 아방가르드란 무엇인가, 진희연, 민음사, 2002
- 조셉코수스 후기 언어 작업의 해체적 특성 연구, 정진우, 홍익대학원 석사학위 논문, 2007
- 미술철학사, 이광래, 미메시스, 2016
- 501 위대한 화가, 스티븐 파딩, 박미훈, 2009
- 헤겔사전, 가토 히사타케 등, 이신철, 도서출판 b , 2009,
- 미술관에 간 경제학자, 최병서, 눈과마음, 2008
- 진중권의 서양미술사 모더니즘 편, 진중권, 휴머니스트, 2011

ABSTRACT

Reductionist research on formative arts through rediscovering objects.

— centered on three projects —

Choi, Jeong-yoon

Department of Western Painting

Graduate school of

Sungshin University

This thesis is a study of formative expressions, focusing on artworks that I created from 2014 to 2016, which were displayed in the MFA thesis exhibition: Rediscovery of objects — centered on three projects.

I, as a person living in the digital age, address the issue of uniform perception and the process of forming the perception. Although digital technologies enhance human life, issues caused by the technological developments cannot be ignored. Flooding information, visual images, and the provision of information in the cyber world has forced us to experience the world through a computer screen. As a

result, it has dominated our experience of seeing and perceiving the world, standardizing the modern man's process of thinking. ²⁶⁾

Heeding to this issue of modern society, I create artworks through the deconstruction, repetition, and process share method employing materials such as glass bottles, wood, and paint, based on the concept of reductionism. I researched artists who have used this deconstruction, repetition, process share method in artist history. By means of studying Joseph Kosuth's deconstruction of texts, Sol Lewitt's repetition of geometric forms, and Richard Serra's artmaking process, I have explored ways to formatively visualize my conceptual thinking.

In other words, I recompose and transform the conceptual content regarding the development of a perception in the digital age through sharing the deconstruction, repetition, and process method. I attempt to expand objects as tools that contain artistic values and, at the same time, transform objects into things that reflect my concept. It is to provide the modern man with opportunities to proactively confront the issue of constructing homogeneous thinking and perception, suggesting the possibility of a new perceptive experience through my work. Furthermore, I would like to explore an objective direction with regard to harmony in artwork's content and form, as well as the methodologies of formative expression through my work. In addition, I hope that the contemporary man can obtain the ability to discreetly process flooding information and visual images that are

26) The age of information and humanity, *kipeunsam*, The Korean Institute of Future, 2001, p. 222

outpouring from the cyber world so that the experiences of individuals become free of interruption, hence, can have an unbiased perception beyond a standardized way of thinking.