



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

정 정 주 교수 지도
석사학위 청구논문

오브제를 이용한 왜곡된 미디어
표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2021

성신여자대학교 대학원

조 소 과

김 다 빈

오브제를 이용한 왜곡된 미디어
표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

정 정 주 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2021년 5월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

김 다 빈

인 준 서

김다빈의 석사학위 논문으로 인준함.

2021년 5월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 본인이 2016년부터 작업한 작품에 대한 전반적인 연구 결과 보고이다. 본인은 현대사회의 미디어가 주는 폐해를 인식하고 본인의 작품 속에서 시뮬라크르 개념을 바탕으로 왜곡된 미디어의 실재에 대해 연구하고 설명한다.

현대 사회의 미디어는 사실을 있는 그대로 전달하기보다는 사회적 의도를 가진 변질된 정보를 전달하는 경우가 많다. 이는 사회의 정보가 과도하게 많아졌지만 정확한 정보 전달과 소통으로서의 의미는 퇴색했다는 것을 의미한다. 왜곡된 미디어에 대해 장 보드리야르는 시뮬라크르의 개념을 정의하며, 이를 미디어로 가득 찬 현대 사회가 가상 속 실재들이 점차 실재를 대체하는 시뮬라크르의 사회로 변질되어 간다고 주장한다. 또한 실재 자체를 인식하는 것은 결코 쉬운 일이 아니라고 덧붙인다.

보드리야르는 현대 사회가 사실과는 무관하게 시뮬레이션의 논리를 따른다고 전한다. 다시 말해 이미지 자체가 실재를 반영하는 것이 아니라 실재에서 벗어나 환상의 무대를 창조한다는 것이다. 이에 본인은 오브제를 활용해 왜곡된 미디어를 표현하고, 빛, 그림자, 사운드, 그리고 흩어져 버리는 모래와 같이 고정적이지 않은 재료를 통해 보드리야르가 말한 환상의 무대, 시뮬라크르를 보여주고자 한다. 이와 함께 키네틱적인 무대장치를 사용하여 보드리야르가 전하는 시뮬레이션의 논리 속 세상 안에서 실재에 접근할 수 있는 가능성을 본인의 작품을 통해 제공한다.

미디어 매체를 표현하기 위해 본인은 마이크, 확성기 그리고 텍스트를 사용하였다. 무의미하게 돌아가는 키네틱의 움직임과 그로 인한 관객 참여는

제 역할을 못하고 있는 미디어의 폐해를 보여주며, 관객들에게 실재 자체를 인식하게 하는 과정을 제시한다. 이와 같은 작품 방식은 시물라크르의 개념 속 실재에 다가가기 위한 반응으로서 ‘사유 전환’과 유사하며 관객에게 허구적인 이미지를 보여주고 이를 통해 실재 자체에 다가가도록 연출한 작품 방식이다.

제1장 서론에서는 본인의 작품 연구 방향과 연구 목적에 대해 서술하였다.

제2장 본론에서는 첫째, 사회가 만들어낸 왜곡된 미디어를 장 보드리야르의 시물라크르 개념을 통해 가상 실재를 실재와 같이 만들어버린 사회에 대한 비판적인 시각을 작품으로 표현하게 된 형성 배경을 연구하였다. 둘째, 왜곡된 미디어를 은유하는 오브제들을 사용하여 키네틱 아트와 관객 참여적 작품을 표현하는 방식에 대한 작품 표현 방법을 서술하였다.

제3장 결론에서는 본 논문의 내용과 작품을 정리하고 앞으로의 작업 방향을 모색하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품 형성 배경	3
1) 현대 사회 속 미디어의 폐해	3
2) 실재를 인식하기 위한 이중의 사유전환	6
2. 작품 표현 방법	8
1) 빛과 그림자를 통한 허상의 이미지	8
2) 사유전환 속 환영에 대한 표현	10
3) 관객의 개입을 통한 작품 속 실재 인식	12
3. 작품분석	15
III. 결론	38

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 그들만의 잔치, 초점식 조명, 모터, 스노우지, 150×95×100cm, 2017	15
【작품 2】 공회전, 쳇바퀴, 모터, ohp필름지, 290×10×30cm, 2018	18
【작품 3】 Off, 마이크, 마이크 사진, 후레쉬, 낚싯줄, 300×130×110cm, 2017	21
【작품 4】 공백, 확성기, 사다리 모형, 후레쉬, 280×60×90cm, 2018	24
【작품 5】 고요함 속 두려움, 커튼, 커튼봉, 센서, 사운드(관객들의 응성거리 는 사운드), 조명 340×260×310cm, 2017	26
【작품 6】 오를 수 없는 사다리, 조명, 포그기, 합판, 260×110×60cm, 2017	29
【작품 7】 썰물, 모래, 아크릴박스, 센서, 모터, 파이프, 25×120×75cm, 2018	31
【작품 8】 썰물Ⅱ, 모래, 라디오, 모터, 400×70×70cm, 2018	34
【작품 9】 부표, 기름, 물, 산소발생기, 아크릴액자, 55×10×55cm, 2020	36

I. 서론

우리는 현대 사회 속에서 보이는 것들을 믿고 들으며 살아간다. 그러나 우리가 보는 모습은 사회가 보여주고 있는 단면에 불과하다. 시각적으로 드러난 모든 모습들은 보이지 않는 이면을 가리고 있기 마련이고 가려진 이면은 우리가 미처 보지 못한 채 수면 아래로 계속 가라앉게 된다. 이와 같이 진실과 함께 수면 아래로 가라앉아 버린 끔찍한 참사가 2014년 4월 16일에 발생하였다. 우리가 반드시 알아야 할 진실은 그 참사와 함께 '아래'로 침몰하여, 사람들은 진실을 전하지 않는 미디어 속 무의미한 허상이 반복되는 것을 바라볼 뿐이었다.

현대 사회 속에서 미디어의 정보는 실재를 왜곡시켜 버린 가상의 정보들로 조작되고 편집된다. 이는 가상의 실재만이 존재하는 세상 속에서 실재는 더 이상 무의미해져 버렸다고 전하는 장 보드리야르의 시뮬라크르 개념과 맞닿아 있다. 나아가 그는 인간은 마치 미디어에서 등장하는 배우가 되어버렸다고 전하기도 한다. 보드리야르는 시뮬라크르 개념 속에서 실재를 인식하기 위해서는 전환의 과정이 필요하고, 이 전환에 대해서는 이중의 사유 전환과 그 사유 전환으로서의 진입이 필요하다고 말한다.

본인은 본 논문에서 왜곡된 미디어를 은유하는 오브제와 무대장치를 사용하여 작품 속 환영을 표현하고 이를 시뮬라크르 개념의 사유 전환과 진입의 과정을 통해서 설명하고자 한다. 본인은 작품 안에서 미디어를 은유하는 서로 다른 물성인 오브제들을 키네틱적인 움직임과 함께 설치하여 시뮬라크르라는 '허상'을 연출한다. 이는 작품 속에서 환영으로 표현되며 관객은 이를 통해 미디어가 만들어내는 허상을 인식하게 된다. 본인의 작품 안에서 환영이라는 것은 시뮬라크르가 만들어내는 가상의 이미지 역할이기도 하며 허상

을 인식하기 위해 사용되는 수단이기도 하다. 이에 본인은 보드리야르가 전한 이중의 사유 전환을 왜곡된 미디어를 은유하는 오브제들로 표현하고 관객이 직접 참여하는 방식으로 진입의 전환을 연출하여 이를 통해 시뮬라크르 개념을 설명하고자 한다.

본 논문은 본인의 작품을 중심으로 작품의 형성 배경, 표현 방법, 작품 분석으로 연구를 하고자 한다.

첫째, 보드리야르가 말하는 ‘시뮬라크르’와 플라톤이 말하는 ‘시뮬라크르’를 바탕으로, 본인이 논문에서 다루는 현실을 대체하는 가상현실 속 왜곡된 미디어의 진실을 어떤 모습으로 작품으로 표현할지 고찰한다.

둘째, 왜곡된 미디어의 가상 실재를 은유하는 오브제들을 사용하여 환영을 연출하고 관객 참여적 설치작품으로 표현하여 이를 통해 시뮬라크르의 개념 속 사유 전환에 대해 연구하고자 한다.

셋째, 작품의 의미와 제작 과정에 대해 서술한다.

II. 본 론

1. 작품 형성 배경

1) 현대 사회 속 미디어의 폐해

미디어¹⁾는 어떠한 의미적 목적성도 내포하지 않은 기술적인 증개자 역할을 하는 매개체이다.²⁾ 미디어 자체가 가치판단에 연루되어 조작된 정보만을 전달하는 것은 미디어의 기능이라 볼 수 없다. 현대 사회에서 일어난 모든 사건을 미디어는 어떠한 목적성과 판단 없이 실제 그대로를 전달해야만 하는 매체이다. 미디어가 제공하는 정보를 통해 사회에 대한 가치판단을 하는 주체는 현대인들이기 때문이다. 하지만 현대 사회 속 미디어는 조작되고 편집된 가상의 실재만을 전달하는 무의미한 기능의 연속인 상태이다.

이에 장 보드리야르³⁾는 미디어가 이 세계를 자체적으로 조작하고 편집하

1) 미디어(Media), [명사] 미디어란 인간 사회에서 자신의 의사나 감정 또는 객관적 정보를 서로 주고받을 수 있도록 마련된 수단을 가리키는 말이다. 그러나 뉴 미디어의 등장과 매스미디어의 보급으로 인해 현대사회에서의 미디어는 단순한 수단이 아니라 인간이 사는 사회 전체를 통괄하고 제어하는 기능까지도 떠맡게 되었다.

[네이버 지식백과] 미디어 [Media] (문학비평용어사전, 2006. 1. 30., 한국문학평론가협회)

2) 하태환, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2002, p.144

3) 장 보드리야르, 프랑스의 철학자·사회학자. 대중과 대중문화, 미디어와 소비사회 이론으로 유명하다. 현대인은 물건의 기능보다는 기호를 소비한다고 주장하였고, 모사된 이미지가 현실을 대체한다는 시뮬라시옹(Simulation) 이론, 더 이상 모사할 실재가 없어지면서 실재보다 더 실제 같은 하이퍼리얼리티(극실재)가 생산된다는 이론을 제창했다. 그에 따르면, 실재가 실재하는 것이 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시뮬라시옹이고, 모든 실재의 인위적 대체물이 '시뮬라크르(Simulacra)'이며, 현대인은 가상실재인 시뮬라크르의 미혹 속에서 살고 있다. 이처럼 가상실재가 실재를 지배하고 대체하여 재현과 실재의 관계가 역전됨으로써 더 이상 모사할 실재가 없어진 시뮬라크르들은 실재보다 더 실제 같은 하이퍼리얼리티(극실재)를 생산해낸다는 이론을 이어나갔다.

[네이버 지식백과] 장 보드리야르 [Jean Baudrillard] (두산백과)

여 정보를 전달한다고 주장한다.⁴⁾ 그는 이와 같은 현대사회의 미디어를 시물라크르⁵⁾의 개념으로 확립시켜 정의한다. 그의 시물라크르에 대한 정의는 마셜 맥루언⁶⁾이 저술한 『미디어의 이해』속 “미디어는 메시지다”라는 이론을 만나 더욱 명료해졌다.⁷⁾ 미디어를 인간의 확장이라고 본 맥루언의 관점은 달리 보드리야르는 이 관계를 뒤집어 인간을 ‘미디어의 확장’으로 간주하기 시작한다. 오늘날 미디어가 만들어내는 이미지는 실재보다 더 실재적인 것이 되어버렸고 인간이 미디어가 만들어내는 시나리오 속 배우가 되어 버렸다고 그는 전한다.⁸⁾

보드리야르의 시물라크르 개념은 고대 그리스 플라톤⁹⁾으로 거슬러 올라간다. 플라톤은 유토피아적인 꿈의 무대에서 멀리 떨어져 실제로 사회를 살아가는 사람들은 입구와 출구가 존재하지 않는 동굴에 갇혀 오로지 그들에게 주어지는 이미지만을 바라보며 살아가게 된다고 논하며 시물라크르 개념의 시초를 마련하였다. 실재의 상인 이미지들 속에 갇혀 살아가는 이들은 현재

4) 배영달, 『보드리야르의 소비의 사회 읽기』, 세창미디어, 2018, p.101

5) 시물라크르(Simulacrum), [명사] 플라톤 철학이 제시한 최초의 의미로서의 시물라크르는 가짜 복사물을 일컫는 말로서 그들이 추구하는 본질로서의 이데아와 대조되어 부정적인 의미를 내포하고 있다. 그러나 이 개념은 후에 근대의 철학자들에 의해 새로운 의미를 형성하게 되는데 그 첫 번째가 바로 들뢰즈이다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 시물라크르 속에 내면화된 발산하는 두 계열들 중, 그 어느 것도 원본이 될 수 없으며 그 어느 것도 복사본이 될 수 없다는 이론을 전개한다.

[네이버 지식백과] 시물라크르 [Simulacrum] (문학비평용어사전, 2006. 1. 30., 한국문학평론가협회)

6) 마셜 맥루언(Herbert Marshall McLuhan), 캐나다의 미디어 이론가이자 문화비평1911년 캐나다에서 출생하여 1980년 그의 생애를 마감할 때까지 영문학자, 사회사상가, 문예비평가, 커뮤니케이션 이론가로서 정치, 경제, 사회, 문화 등 각 부분에서 맥루언 열풍을 일으키며 활약하였다. 1936년에 영국 캠브리지 대학을 졸업하고, 캐나다로 돌아와 토론토 대학의 교수를 역임했으며 저술활동도 활발히 했다. 매체와 매체의 의미에 관하여 기존과는 다른 해석을 하며 미디어 비평계의 초석을 다룬 사람이다.

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%EC%85%9C_%EB%A7%A4%ED%81%B4%EB%A3%A8%EC%96%B8

7) 마셜 맥루언, 『미디어의 이해(인간의 확장)』, 민음사, 2002

8) 진중권, 『진중권의 현대미학 가의 「아트북스」』, 2003, p.260

9) 플라톤(Plato), 고대 그리스의 대표 철학자이다. 소크라테스의 제자이자 아리스토텔레스의 스승으로도 알려져 있다. 30여 편에 달하는 대화록을 남겼는데 그 안에 담긴 이데아론(형이상학), 국가론 등은 고대 서양 철학의 정점으로 평가받는다.

[네이버 지식백과] 플라톤 [Plato] (두산백과)

놓여 있는 세상의 모습이 인공적으로 제작되는 이미지들의 그림자만을 보여주는 세계라는 것을 알지 못한 채 살아가게 된다.¹⁰⁾ 플라톤이 정의한 동굴의 비유는 시플라크르의 개념을 빗대어 표현한 비유적인 모습이며, 이와 같은 모습은 현대 사회 속에서 가상의 실재가 실재를 대체하는 왜곡된 미디어의 모습으로 나타난다. 이는 미디어가 전하는 실재의 상뿐인 세상 속에서 살아가는 현대인들이 이들만으로 사회를 인식하고 판단하게 되어 버린 상황 속에 놓여 있게 되었다는 것을 의미하기도 한다.

정보의 시대를 살아가는 현대인들은 정보를 수용하는 것에 있어 가치판단을 내리고, 정보를 취사선택할 수 있어야 한다. 하지만 현대 사회의 정보는 그 규모가 방대하기 때문에 이를 판단하는 주체는 그것의 실재 여부에 대해 혼란스러워한다. 결국 점차 가상의 정보가 현실을 압도하고, 지배해버리게 되는 ‘시플라크르’의 시대가 되어버리는 것이다. 또한 가상 실재만을 전달하는 미디어에 한 발 나아가 실재 자체를 인식하는 일은 결코 쉬운 일이 아니다.

현대 사회 속에서 미디어의 폐해로 본인에게 가장 각인되었던 사건은 세월호 사건이다. 모든 언론 방송과 보도 자료에서는 2014년 4월 16일 세월호 승객 전원이 구조되지 않았음에도 불구하고 승객 전원 모두가 구조되었다는 오보를 전하였다. 이때 당시에는 오보인지 전혀 몰랐던 본인은 이 사건을 통해 미디어가 만들어낸 가상의 실재가 얼마나 실재보다 더 실재 같은지에 대해 알게 되는 계기가 되었다. 하지만 왜곡된 미디어가 실재에 대해 얼마나 가리고 전하고 있는지에 대해서는 전혀 알 수 없었다.

미디어의 폐해로 인해 현실 속에서 실재를 인식하는 것은 결코 쉽지 않은 과정이기에 본인의 작품에서는 가상과 실재를 구분하여 관람객들로 하여금 실재에 다가갈 수 있도록 오브제를 활용하여 설치하고자 한다. 이는 관객에

10) 박치완, 『이데아로부터 시플라크르까지』, HUINE, 2016, p.23

게 설치된 대상을 통하여 시각적인 경험을 확장시키고 실재를 인식할 수 있는 가능성을 제공한다.

2) 실재를 인식하기 위한 이중의 사유전환

실재는 사라져 버리고 이미지만이 넘쳐나는 세계가 바로 시뮬라크르라 주장한 보드리야르는 이미지가 사실이고 진짜가 되어버린 시뮬라크르의 세상 속에서 실재 자체를 인식하기 위해서는 이중의 ‘사유 전환’¹¹⁾이 요구된다고 전한다. 즉, 실재 자체를 인식하기 위해서는 두 번에 걸친 도약이 요구된다는 의미이다. 이는 실재 상의 그림자를 보는 단계에서 상 자체의 이미지를 인식하고, 실재 자체를 파악하는 단계까지 진입하는 과정을 뜻한다.¹²⁾ 가상의 실재가 실재 자체라고 착각하며 살아가는 현대 사회에서 어떠한 계기나 상황도 없이 이 자체가 가상의 허구적인 이미지라고 깨닫는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 현실에서 실재를 인식한다는 것은 거의 불가능한 일이기 때문에 본인은 작품을 통해 보드리야르가 전하는 사유 전환의 과정을 환상의 무대로 표현하여 허상을 인식할 수 있는 가능성을 관객에게 제공하고자 한다.

보드리야르는 사유 전환을 위해서는 미디어가 보여주는 이미지가 허상이라는 것을 인식할 필요가 있다고 전하며 이와 같은 허상의 인식을 환상의 무대라는 관점을 통해 서술한다. 실재를 사라지게 하는 시뮬라크르라는 ‘허상’들이 부유하는 현대 사회는 분명 허무주의적이며, 그곳에서 시뮬라크르는 파괴적인 공간을 생산하여 부정적인 영향력을 끼친다.¹³⁾ 현대 사회의 미디어는 실재로부터 멀리 떨어진 가상의 실재만을 보여주고, 실재의 상뿐인 이미지만을 제공한다. 왜곡된 미디어가 전하는 가상 실재 속 환영을 실재라고

11) 박치완, 『이데아로부터 시뮬라크르까지』, HUINE, 2016, p.28

12) 박치완, 『이데아로부터 시뮬라크르까지』, HUINE, 2016, p.27

13) 배영달, 『보드리야르의 「소비의 사회」 읽기』, 세창명저산책, 2018, p.148

착각하며 살아가게 되어버린 현대 사회에 대해 보드리야르는 현대 사회가 사실의 논리와는 무관하게 시뮬레이션¹⁴⁾의 논리에 따르게 된다고 주장한다. 또한 “이미지 자체는 특유한 기능 속에서 반영이나 거울의 이미지가 아니라 실재의 세계에서 차원을 제거하거나 세계의 실재에서 벗어나게 하면서 환상의 무대를 창조하는 이미지이다.”¹⁵⁾라고 전한다. 이는 환상의 무대를 창조하기 위해 실재를 재현한다는 것을 뜻하지만, 실재를 완벽하게 재현하는 환영은 존재할 수 없다는 것도 의미한다. 실재를 재현한다는 것은 실제적인 이미지, 즉 실재의 상뿐인 것에 불과하며 실재는 재현될 수가 없다는 것을 말한다. 이와 같은 논리를 바탕으로 가상의 실재 속 환상의 무대는 본인의 작품 속에서 실재를 인식하기 위해 만들어지는 이미지이며, 이를 통해 관객에게 허구적인 이미지라는 것을 깨닫게 하기 위해 사용되는 수단이다.

본인은 미디어가 왜곡시킨 실재의 세계에 도달하기 위해 예술이라는 분야 안에서 환상의 무대를 표현한다. 사회가 보여주는 가상 실재 속에서 보지 못하는 실재를 무대와 같은 환영으로 연출하여 왜곡되지 않은 사회에 대한 가능성을 제공한다. 이는 가상의 실재 안에서 실재를 인식하기 위한 과정으로 본인만의 작품 속에서 무대라는 장치로 연출된다. 시뮬라크르 속 실재 같은 가상의 이미지가 아닌 실재에 다가가기 위한 일종의 ‘사유 전환’의 과정은 영원히 존재하지 않고 쉽게 사라져 버리는 시뮬라크르의 개념에 영향을 받는다. 이는 작품 속에서 빛과 그림자 등을 사용하여 환영을 표현하기도 하고 키네틱적인 움직임을 통해 관객이 가상 실재 혹은 허상이라는 것을 인지하는 계기를 제시하기도 한다. 본인은 이와 같은 환영의 세계에 관객을 끌어들이며 시각적인 경험을 넘어선 감각적인 경험을 그들의 신체를 통해 직접 경험하도록 연출한다.

14) 시뮬레이션(Simulation), [명사] 복잡한 문제나 사회 현상 따위를 해석하고 해결하기 위하여 실제와 비슷한 모형을 만들어 모의적으로 실험하여 그 특성을 파악하는 일.

[네이버] <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1920226&cid=50333&categoryId=50333>

15) 장 보드리야르, 『예술의 음모』, 백의, 2000, p.179

2. 작품표현방법

1) 빛과 그림자를 통한 허상의 이미지

본인은 수면 아래에 가라앉은 실재를 전달하지 않고 무의미한 허구만을 전달하는 신문 매체나 미디어를 지양한다. 본인이 현대 사회 안에서 인식하는 미디어는 시뮬라크르의 가상 실재가 실재를 지배해버린 모습일 뿐, 안에 감춰져 있는 실재를 보여주지 않는 껍데기와도 같다. 시각적인 모든 대상에는 보이지 않는 내적 본질들이 가려져 있기 마련이고 그러한 본질들을 보지 못하고 지나치게 되는 것이 우리 다수의 일상이다. 이에 본인은 미처 보지 못한 미디어 속 실재를 상상하기 시작하였고 이를 작품으로 표현한다.

본인은 감상자에게 미디어가 가리고 있는 실재의 모습을 작품으로 표현하기 위해 다양한 재료와 설치 방식으로 표현하였다. [작품1] 【그들만의 잔치】 작품에서 실재라고 우리가 알고 있는 모습의 이미지와 본인이 상상한 미디어가 전하지 않는 부재의 이미지를 사진이라는 오브제를 사용하여 표현하였다. 이는 작품 속 주체적 의도가 빛이라는 매개체를 통해 스크린을 뚫고 관객에게 전달되는 구조이다. 본인에게 실재라고 알고 있는 이미지는 사회가 만들어 버린 이미지, 즉 신문이나 방송매체를 통해 전달되는 사회의 모습이다. 이에 반해 부재 속 이미지는 본인이 미디어가 가리고 있을 것 같은 부분을 상상했을 때의 모습을 나타낸다. 대비되는 두 이미지는 한 장의 사진의 앞, 뒷면에 표현되고 빛이라는 매개체에 비칠 때 부재의 이미지가 표면이라 알고 있는 이미지를 뚫고 비치도록 표현한 작품이다. 이처럼 실재 이미지와 가상의 실재 이미지를 하나의 스크린에 표현하여 빛이라는 매체를 통해 실재 이미지에 접근할 수 있게 표현한 [작품1] 【그들만의 잔치】 작품은 [작품2] 【공회전】 작품의 텍스트 그림자 작업과 연결된다. [작품2] 【공회

전] 작품은 미디어 속 가상의 실재를 그림자를 통해 허상이라는 것을 인식할 수 있도록 연출한 작품이다.

[작품2] 【공회전】 작품은 실재를 왜곡하고 있는 미디어 중 하나인 국민청원게시판의 부정적인 측면을 표현하였다. 국민청원게시판이란 청와대와 국민의 직접 소통을 위한 '국민이 물으면 정부가 답한다'라는 철학을 지향한다는 취지¹⁶⁾로 만들어진 미디어이다. 하지만 사회에 대한 의견을 많은 이들이 게시판에 올려 묻지만, 그에 대한 대답해 주는 이들은 없고 독백만이 존재하는 공간처럼 본인은 느껴졌다. 이에 국민청원게시판에 쌓여만 가고 들어주는 이들이 없는 글들을 모아 ohp 필름지에 텍스트로 표현하여 길게 늘어뜨린 후, 모터를 사용하여 계속 쌓여만 가고 들어주는 이가 없는 공백과도 같은 공회전의 헛도는 일의 반복을 쳇바퀴라는 오브제와 함께 작품으로 표현하였다. [작품 2] 【공회전】 작품은 제목에 있는 공회전의 의미인 무의미한 움직임만을 표현한 작품이 아니고 빛이 만들어내는 잔상과 그림자를 통해 실재의 모습을 환영과 같이 연출한 작품이다. 또한 이러한 빛은 잔상에서 그치는 것이 아닌 작품 속에서 마이크라는 오브제와 함께 공간 안에서 가상의 실재를 환영과 같이 연출되는 그림자로 표현되기도 한다.

본인이 생각하는 실재를 왜곡하는 미디어의 모습은 독백과도 같다. 사회에 대한 의문을 가지지만 그 의문에 대한 실마리를 해결해 주는 매체를 찾는 건 결코 쉽지 않은 일이다. 이에 [작품 3] 【 Off 】 작품을 통해 독백과 같은 사회의 상황을 마이크와 빛, 그리고 그림자로 연출하였다. 마이크라고는 오브제는 많은 이들에게 정보를 전달하기 위해 사용되는 오브제이다. 하지만 본인의 작품 안에서는 이러한 마이크가 천장에 거꾸로 매달려 제 역할

16) 청와대 홈페이지에 청원을 등록하고 30일 동안 20만개 이상의 추천을 받으면 정부나 청와대 관계자들이 청원에 대한 답변을 제공하는 문재인 정부의 소통 정책이다. 2019년 들어서 각종 무의미한 장난성 청원을 막기 위해 게시판에 올라가기 전 100명의 사전동의를 받은 후 관리자의 검수를 거쳐 게시판에 공개되는 절차가 추가되었다.

<https://namu.wiki/w/%EC%B2%AD%EC%99%80%EB%8C%80%20%EA%B5%AD%EB%AF%BC%EC%B2%AD%EC%9B%90>

을 하지 못하고 있는 미디어에 대한 모순을 표현하였다. 또한 마이크를 모형으로 제작하고 이 모형에 빛을 비추어 그림자를 통해 실제 마이크의 모습을 표현하여 대조적인 구조로 연출하였다.

미디어가 전하는 가상현실을 그대로 받아들이며 정작 중요한 본질을 놓치고 살아가고 있는 현실에 문제의식을 느낀 본인은 실재를 왜곡하는 미디어를 은유하는 다양한 오브제들을 통해 설치작품을 표현한다. 이는 【그들만의 잔치】, 【공회전】, 【Off】 작품뿐만 아니라 【공백】 작품 이외의 다수의 작품들 안에서 오브제들과 함께 수직적인 구조의 설치작품으로 연출한다.

2) 사유전환 속 환영에 대한 표현

미디어 속 가상의 실재를 있는 그대로 바라보고 지나치며 살아가고 있는 일상 속에서 어떤 이들은 “지금의 삶이 편하고 깊게 생각하지 않아 좋아. 현실에 치여 내 삶도 바쁜데 더 이상 생각할 일을 만들고 싶지 않아.”라고 생각하는 이들이 적잖이 있을 거라 예상된다. 그러나 이는 옳은 판단은 결코 아니다. 그런 식의 일상이 반복되고 머무르며, 이러한 편안함에 안주하게 된다면 이는 미디어의 본질을 가리는 자와 그걸 같이 방치한 똑같은 가해자가 된다. 이들은 눈앞에서 온갖 부정이 일어나도 본인의 일상이 위협받지 않는 한 아무것도 하지 않을 것이다.¹⁷⁾

많은 이들이 바쁜 일상에 치여 가려져 있는 미디어의 실재에 대해서는 무신경할 수밖에 없다는 건 잘 알고 있는 현실이다. 이에 회피할 수 없는 현실인 걸 아는 본인은 예술이라는 분야 안에서 환영과 같은 무대 장치적인 요소를 통해 관객들에게 미디어의 가상 실재를 인식할 수 있는 가능성을 제 공하고자 한다. 관객은 작품을 통해 시뮬라크르의 개념 속 실재에 다가가는

17) 나카지마 요시미치, 『니체의 인간학』, 다산, 2016, p.52

일종의 ‘사유 전환’의 과정을 직접 경험하게 되며 왜곡된 미디어가 전하는 가상 실재가 허상이라는 것을 인지하게 된다. 이에 본인은 가상 실재의 허구적인 이미지를 빛과 그림자와 같은 매체를 사용하여 감각적인 신선한 경험으로 표현하기도 하며, 이를 통해 작품 속 아우라를 내재한 환영 또한 관객에게 전하고자 한다.

본인은 실재에 다가가기 위한 ‘사유 전환’의 과정을 동선과 무대적인 장치로 작품을 표현하여 관객을 집중시키게 한다. 이는 작품 안에서 실재에 다가가기 위한 연출된 환영의 세계에 관객을 이끌어 경험시키고자 하는 본인의 의도이다. 관객이 직접 만지며 경험하는 관객 참여적 작품이 본인의 의도가 잘 전달된다고 판단하여 [작품5] 【고요함 속 두려움】 작품과 같은 형태로 연출하였다. 본인은 무대라는 공간이 많은 이들이 집중하여 들을 수 있는 미디어의 역할을 대신하는 공간이라 생각하였다. 이와 동시에 많은 이들이 집중하여 오는 고요함 속 두려움을 주는 대비되는 공간이기도 하였다. 이에 본인은 커튼이라는 오브제와 조명, 그리고 사운드를 통해 무대의 뒤편을 연출하였다. 커튼 사이로 비치는 조명을 향해 관객의 동선이 움직여 무대 앞으로 관객이 가게 되면 본인들의 이야기를 하던 많은 이들이 조용해지는 사운드를 센서와 함께 설치하여 상황을 직접 관객이 작품을 통해 경험할 수 있도록 표현하였다. 관객은 빛과 사운드로 연출된 허구적인 공간 안으로 동선이 옮겨지게 되고, 이 과정을 통해 일종의 사유 전환 속 가상의 실재를 직접 인식하게 된다. 작품 속에서 빛이라는 매체를 통해 관객이 직접 무대 뒤편에 있는 듯한 느낌을 받게 되는데, 이는 가상 실재를 인식하는 것과 동시에 빛과 무대적인 장치를 통해 관객이 마치 무대라는 공간 안에 놓여있는 듯한 감각적인 환영을 경험하도록 연출한 공간이다.

[작품 6] 【오를 수 없는 사다리】를 보면 관객이 감상하는 작품의 모습은 빛으로 만든 사다리 형태의 모습이다. 하지만 본인은 이를 감상하는 관

객이 눈에 비치는 시각적인 형태 속 빛의 사다리에서 그치지 않고, 그 너머의 내재되어 있는 의미에 시선이 갈 수 있도록 또 다른 역할의 빛의 성질을 표현한 작품이다. 빛이라는 재료가 눈으로만 볼 수 있고 실제로는 만질 수 없는 재료이기에 사용하였다. 그러한 성질의 빛을 사용하여 눈으로는 사다리가 보이지만 실제로는 빛의 또 다른 물성인 만질 수 없는 특성을 활용하여 시각적인 사다리의 이미지만 존재하고 올라탈 수 없는 사다리의 작품을 표현하였다. 이는 환영과 같은 빛과 함께 연출한 작품으로 환영이 주는 감각적인 세계를 관객에게 전하며 허상을 인식하는 것에서 그치지 않고, 작품 속에서 빛이 주는 아우라와 그 아우라 너머로 느껴지는 공허함을 전하고자 하는 본인의 의도를 은유한 작품이다. 본인은 빛이 비치는 공간에 집중하지 않고 빛이 비치지 않고 있는 어두움에 집중하여 작품의 아우라에 감춰져 있는 공허함을 대조적으로 표현한 작품이다.

3) 관객의 개입을 통한 작품 속 실제 인식

현대 사회는 진실과는 거리를 둔 채, 미디어가 전하는 이미지에 의존하게 되었다. 미디어가 만든 세상 속에서 살아가는 이 모습이 본인에게는 보드리야르의 세계 속 실제에서 벗어나 가상의 실제만 가득한 허구적인 세상에서 살고 있는 것처럼 느껴졌다.¹⁸⁾ 가상세계가 실재를 대신하고 지배함으로써 더 이상 지배할 실재가 없어진다면 이보다 더 실제 같은 가상 이미지들이 지속적으로 만들어질 것이라고 보드리야르는 전한다.¹⁹⁾ 이에 본인은 시물라크르 속 실제 같은 가상의 이미지가 아닌 허구적인 이미지라는 것을 경험하는 사유 전환 과정에서 가려져 보이지 않는 실제 자체를 인식하기 위한 진입의 전환 속 과정까지 작품으로 표현한다.

18) 장 보드리야르, 『예술의 음모』, 백의, 2000, p179

19) 최진기, 『백치를 철학자로 만드는 Royal Road』, 씨네스트, 2008, p16

실재 자체를 인식하기 위해서는 두 번에 걸친 도약이 요구되는데 본인은 실재 상의 그림자를 보는 단계를 환영과 같은 환상의 무대로 표현하였다면, 상 자체의 이미지를 인식하고 실재 자체를 파악하는 단계까지의 진입하는 과정은 관객이 직접 작품을 작동시켜 키네틱적인 움직임을 통해 인식하도록 표현한다. 이와 같은 과정은 본인의 작품 속에서 관객의 손짓과 움직임을 통해 표현된다. 실재에 다가가기 위한 과정 속에서 시뮬라크르 속 실재는 동일하지만 예술이라는 장르 안에서 작품을 통해 인식하게 되는 실재의 이미지는 관객마다 다를 수 있으며 본인은 이와 같은 경험을 본인의 작품 속 움직임, 즉 키네틱적인 요소를 통해 경험하도록 표현한다.

키네틱 아트는 여섯 가지의 방향으로 탐구되어 왔는데 본인은 ‘시지각적 현상 Optical phenomena’과 ‘변형 현상 Transformations’을 사용하여 작품으로 표현한다.²⁰⁾ ‘시지각적 현상’은 작품 속에서 오브제의 시각상의 움직임과 실제의 움직임, 그리고 관찰자의 움직임을 통해 긴장감이나 시각적인 효과를 만들어낸다. 이는 본인의 작품 중 [작품7] 【썰물】과 [작품8] 【썰물Ⅱ】에서 뚜렷하게 나타난다. 바닷가 모래와 관련하여 발자취나 흔적을 남겼던 본인의 경험을 토대로 [작품7] 【썰물】 작품을 표현하였다. 이와 같은 경험은 바닷가 모래라는 쉽게 사라지고 변하는 유동적인 장소이기에 이러한 경험이 가능하였다. 만약 시멘트와 같이 영구적으로 흔적이 남는 장소라면 절대 빈번하게 경험할 수 없는 일이다. 본인은 이러한 경험을 토대로 흔적을 남겼다가 쉽게 사라져버리는 이중적인 허구의 구조를 본인의 [작품7] 【썰물】 작품을 통해 표현한다. 관객이 모래 위에 손가락으로 글을 쓰고 그 자리를 떠나면 모터에 의해 좌우로 흔들리며 글이 지워지는 작업이다. 이 작업은 본인이 사회적 미디어의 역할에 대한 부정적인 의견을 내세웠을 때, 그 의견이 전달되지 않고 지워져버리고 사라졌었던 경험을 다룬 작품이다. 기록되

20) 조지 릭키/윤난지 옮김, 『키네틱 아트』, 열화당, 1988, p.13

지만 동시에 사라져버리는 모래 위의 흔적은 빛에 의해서만 나타나는 허상의 신기루와 같은 일시적인 발현의 변형을 나타나기도 한다. [작품8] 【썰물 II】은 본인이 현대 사회의 미디어에 가지고 있던 갈등을 작품을 통해 해소한 작품이다. 작품 속 오브제로 라디오를 사용하였는데 본인이 생각하는 사회에서 일어나고 있는 사건들 혹은 알아야만 하는 실재 모습들을 라디오 속 사운드 작업으로 표현하였다. 이러한 라디오를 바닥에 설치하고 천장에 모터를 사용하여 모래를 지속적으로 떨어뜨리면서 계속 라디오 위로 모래가 쌓이게 되는 작업을 하였다. 시간이 지날수록 라디오 위로는 모래가 계속 쌓이게 되지만 라디오에서 들리는 사운드는 모래가 쌓인다고 가려지거나 사라지지 않는다. 이러한 대조적인 구조를 서로 다른 물성을 가진 오브제들로 작품을 표현하여 본인이 왜곡된 미디어에 대해 가지고 있던 의구심과 갈등을 해소하였다.

[작품9] 【부표】는 본인이 밤바다를 보았을 때 느꼈던 감정을 표현한 작품이다. 본인이 밤에 바다를 보았을 때, 하늘과 바다의 경계가 보이지 않고 하나의 공간처럼 보인 적이 있다. 하지만 이는 시각적으로만 그렇게 보일 뿐, 바다와 하늘은 절대적으로 두 개의 별개의 공간이며 본인이 원하는 경계가 없는 하나의 공간은 이상향일 뿐, 결코 존재할 수 없는 공간이다. 이에 본인이 느꼈던 이상향에 대한 갈등을 작품으로 표현하는데, 서로 다른 물성을 가지고 있는 기름과 먹물을 사용하여 작품을 표현하였다. 기름과 물은 절대 섞일 수 없는 물성을 가졌으며 이와 같은 두 가지 물성이 서로 섞여 하나의 공간이 되려고 하는 모습을 산소발생기라는 움직임 발생시키는 매개체를 사용하여 표현하였다. 아크릴 박스 아래에서 산소가 발생하여 기름이 있는 위쪽으로 물이 섞이려고 하지만 결코 섞일 수 없는 두 가지 물성이기에 본인이 느꼈던 존재하지 않는 이상향에 대한 갈등을 표현한 작품이다.

3. 작품 분석



【작품 1】 그들만의 잔치

【작품 1】 그들만의 잔치

연도 : 2017

크기 : 150×95×100(cm)

재료 : 초점식 조명, 모터, 스노우지(양면의 프린트)

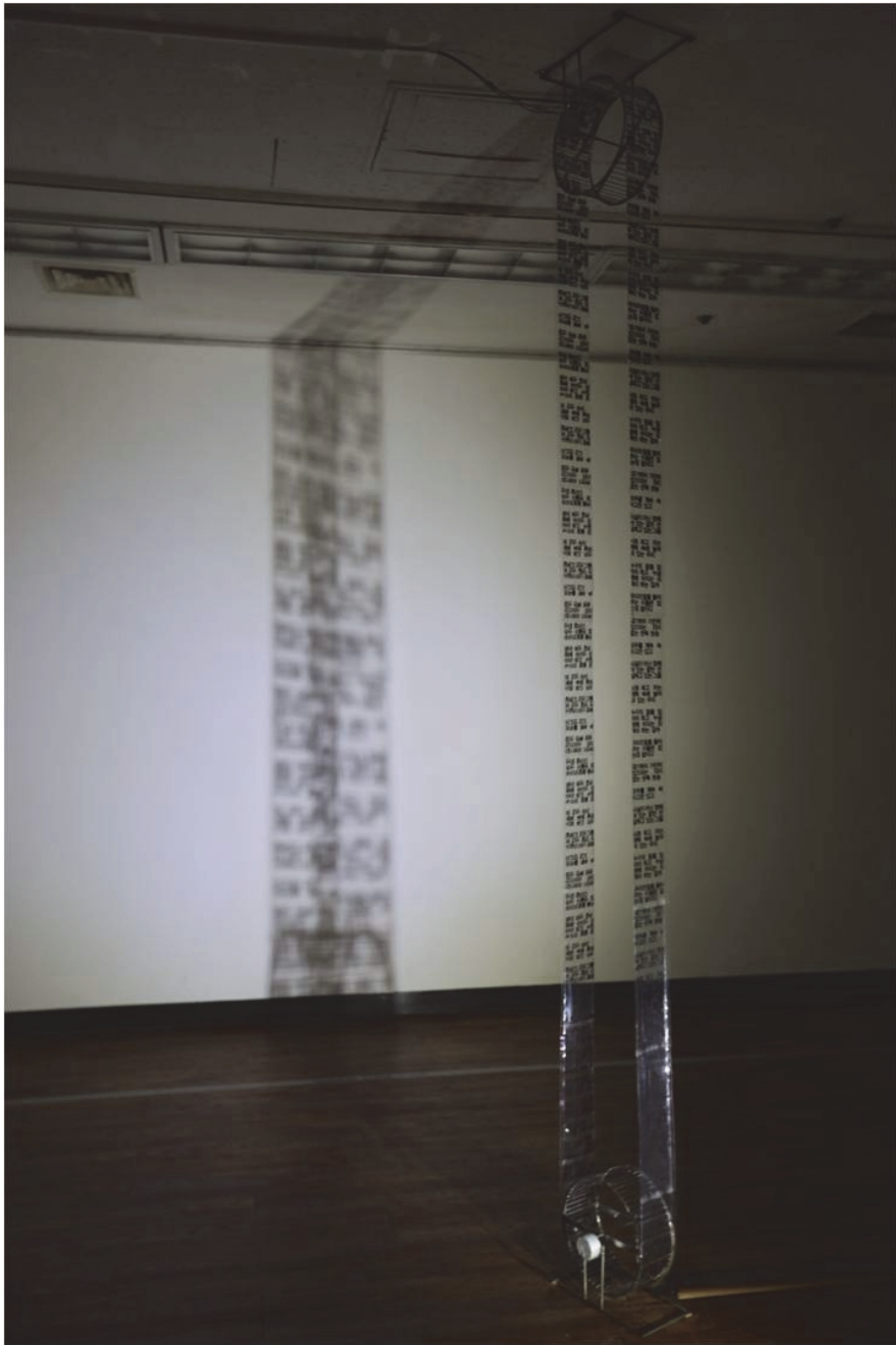
제작방법

1. 양면의 스노우지 앞면에는 미디어가 전하고 있는 이미지를 표현하고, 뒷면에는 본인이 상상하는 미디어가 가리고 있을 것 같은 문제의식이 깃든 실재의 이미지를 표현한다.
2. 양면의 스노우지를 철사 원형 틀에 부착한 뒤, 모터와 철사를 용접시켜 원기둥 형태의 스노우지를 시계방향으로 돌아가도록 연출한다.
3. 모터와 철사 원형에 스노우지를 부착하고, 원기둥 형태의 스노우지 안쪽 공간에 조명을 설치한다.
4. 조명은 한곳을 향해 비춰지게끔 설치하고 빛이 비춰지는 부분만 스노우지의 뒷면, 즉 실재의 이미지가 비치도록 연출한다.

작품 설명

미디어가 가리고 있는 실재에 대해 평소에 관심이 많은 본인은 작품에서만 큼은 실재를 인식할 수 있는 상황을 연출하고 싶었다. 이에 작업 속에서 가려져 있는 실재가 드러나도록 빛을 사용하여 표현하였다. 빛이라는 매체를 이미지가 표현된 원기둥 형태의 스노우지 내부에 설치하여 가려져 있는 이미지가 빛에 의해 비치도록 연출하였다. 양면의 스노우지 앞면에는 미디어

가 전달하는 방송 매체 속 드러나는 이미지를 표현하고 뒷면에는 본인이 미디어가 전달하지 않는다고 생각하는 실재를 표현하였다. 가상의 실재와 실재를 각각의 앞, 뒷면의 이미지로 은유하여 연출한 셈이다. 이를 통해 빛이 없는 부분에서는 신문이나 언론이 전하는 가상의 실재만이 관객에게 전달되지만 빛이 비치고 있는 부분에서는 본인이 생각하는 문제의식이 드러나는 실재의 이미지가 전달되도록 연출하였다. 본인은 미디어가 전하는 가상의 실재 속에 감춰져 있는 실재가 드러날 수 있도록 작품 속에서 대조적인 이미지와 빛을 사용하여 작품으로 표현하였다.



【작품 2】 공회전

【작품 2】 공회전

연도 : 2018

크기 : 290×10×30(cm)

재료 : 칠판, 모터, ohp 필름지

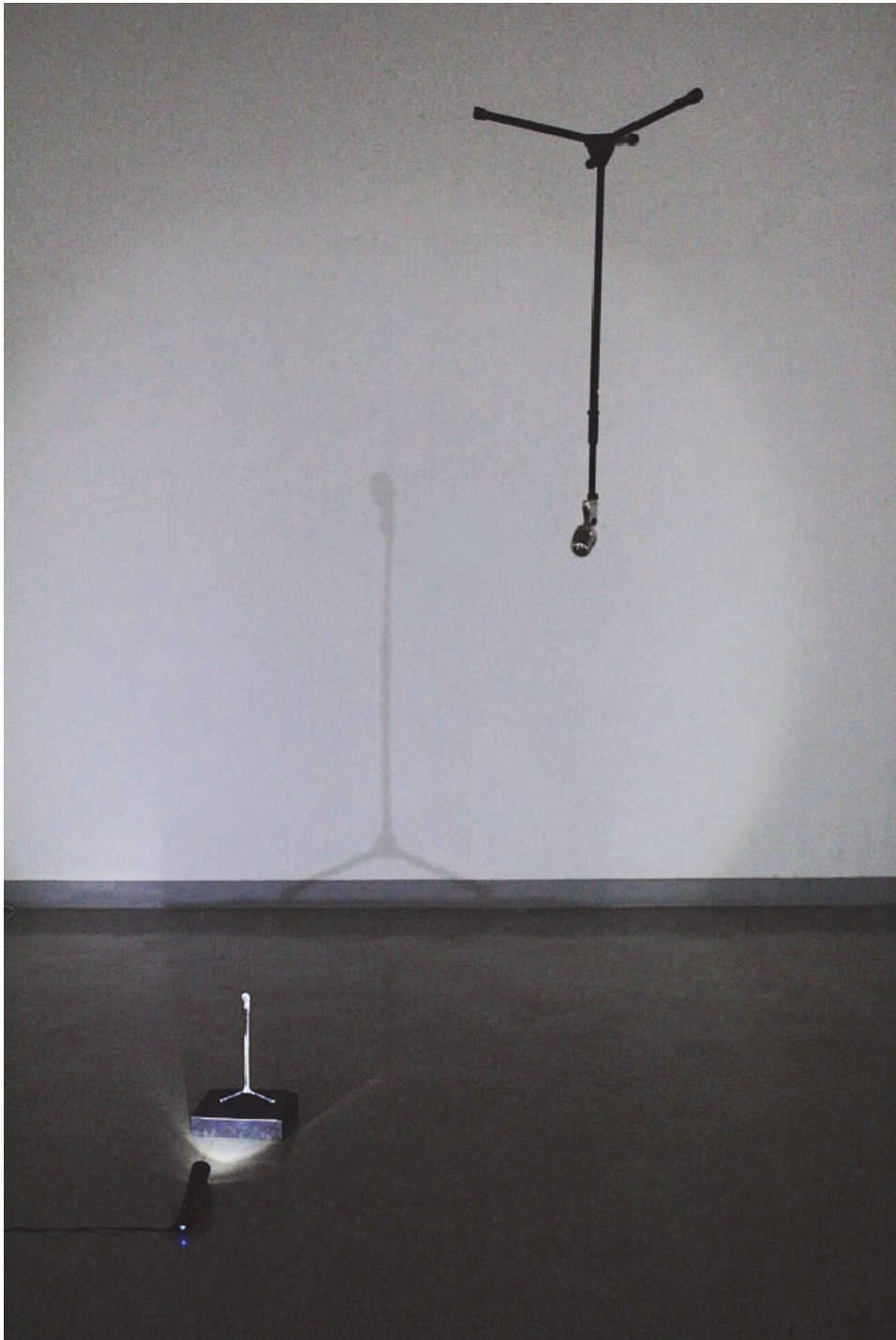
제작방법

1. 국민청원게시판의 청원하는 글들을 모아 ohp 필름지에 텍스트로 표현한 뒤, 텍스트들을 길게 이어 붙인다.
2. 두 대의 모터가 작동되는 칠판들을 수직 상의 천장과 바닥에 설치하여 두 대의 칠판 사이에 ohp 필름지를 걸쳐 이어지도록 설치한다.
3. 모터가 설치된 칠판을 작동시켜서 길게 이어 붙여진 ohp 필름지를 무의미하게 들고만 있는 '공회전'을 연출하면서 움직임을 발생시킨다.

작품 설명

본인은 현대 사회가 문제의식이 드러나는 실재를 전달하기보다는 사회가 조작한 가상의 실재를 전달한다고 판단하였다. 현대 사회가 실재를 조작하여 전달하고 있다고 느꼈던 적은 국민청원게시판에 올라와 있는 글들을 보았을 때이다. 국민청원게시판은 들어주는 이들이 없이 청원하는 글들로 쌓여만 가고 있는 상황이었다. 이에 현대 사회에 문제의식을 가지게 된 본인은 작품을 통해 청원하는 글들이 쌓여만 가는 모습을 칠판과 모터를 사용하여 표현해보고자 하였다. 읽어주는 이들 없이 쌓여만 가는 글들을 ohp 필름지에 텍스트로 작성하고 길게 늘어뜨려 설치하였다. 모터가 작동되는 두

대의 칠판을 수직 상의 천장과 바닥에 설치하여 ohp 필름지를 걸쳐 연결하였다. 칠판에 달려있는 모터를 작동시키면 ohp 필름지에 적어놓은 청원 글들이 움직이게 되면서 쌓여만 가는 국민청원게시판 속 글들의 모습이 연출된다. 이를 통해 현대 사회가 쌓여만 가고 있는 청원 글들을 방관한 채 조작된 정보만을 전달하는 모습을 본인의 작품 속에서 공회전과 같은 움직임과 함께 텍스트를 통해 표현하였다.



【작품 3】 Off

【작품 3】 Off

연도 : 2017

크기 : 300×130×110(cm)

재료 : 마이크, 마이크 사진, 후레쉬, 낚시줄

제작방법

1. 실제 마이크는 뒤집어 천장에 매달아 설치한다.
2. 마이크 모형을 제작한 뒤, 바닥에 세워지게끔 설치하고 조명을 비춰 그림자로 연출하였다.
3. 실제 마이크는 천장에 매달아 설치하고, 마이크 모형은 빛을 사용하여 그림자를 통해 허구적인 실재의 상으로 표현한다.

작품 설명

실재를 왜곡하는 미디어의 모습은 독백과도 같다. 사회에 대한 의문을 가지지만 그 의문에 대한 실마리를 해결해 주는 매체는 현대 사회 속에서 결코 찾기 쉽지 않다. 이에 독백과 같은 사회의 상황을 마이크와 빛으로 연출하였다. 마이크라는 오브제는 많은 이들에게 정보를 전달하기 위해 사용되는 오브제이다. 하지만 본인의 작품 안에서는 실제 마이크가 천장에 거꾸로 매달려 제 역할을 하지 못하고 있는 미디어에 대한 모순을 설치 작품으로 표현하였다. 본인은 이러한 문제의식만 표현하기보다는 본인이 갈망하던 제 역할 속 미디어의 가능성을 함께 표현하여 대조적인 구조로 표현해 보고자 하였다. 이에 마이크를 소형의 모형으로 제작하여 모형에 빛을 비춰 그림자

를 통해 표현되는 허구적인 마이크와 거꾸로 매달려 제 기능을 하지 못하는 마이크를 함께 설치하여 대조적인 구조로 연출하였다.



【작품 4】 공백

【작품 4】 공백

연도 : 2017

크기 : 280×60×90(cm)

재료 : 확성기, 사다리 모형, 후레쉬(조명)

제작방법

1. 확성기를 허공을 향하게끔 천장에 설치한다.
2. 확성기 지지대를 모형으로 제작한다.
3. 조명을 사용하여 지지대의 모형을 크게 그림자로 비춰 허구적인 지지대 이미지를 그림자로 표현한다.

작품 설명

현대 사회의 미디어가 전달하는 정보 속에 사실인 부분의 존재 여부에 대해 본인은 늘 의문을 가지고 있었다. 본인은 이와 같은 미디어에 대한 의문의 갈등을 작품을 통해 해소하기 시작하였다. 확성기란 많은 이들에게 정보를 전달하기 위해 사용되는 오브제이기에 이러한 현실을 이중적인 허구의 구조로 설치하였다. 확성기를 허공을 향하게끔 천장에 설치하여 제 역할을 못하고 있는 미디어의 모습을 확성기라는 오브제를 통해 은유하여 표현하였다. 이와 동시에 확성기의 지지대를 허상의 이미지인 그림자로 표현하여 본인이 현대 사회의 미디어에 가지고 있었던 문제의식을 허구적인 역할의 빛과 대조적인 구조의 설치 방식으로 연출한 작품이다.



【작품 5】 고요함 속 두려움

【작품 5】 고요함 속 두려움

연도 : 2017

크기 : 340×260×310(cm)

재료 : 커튼, 커튼봉, 센서, 사운드(관객들의 응성거리는 사운드), 조명

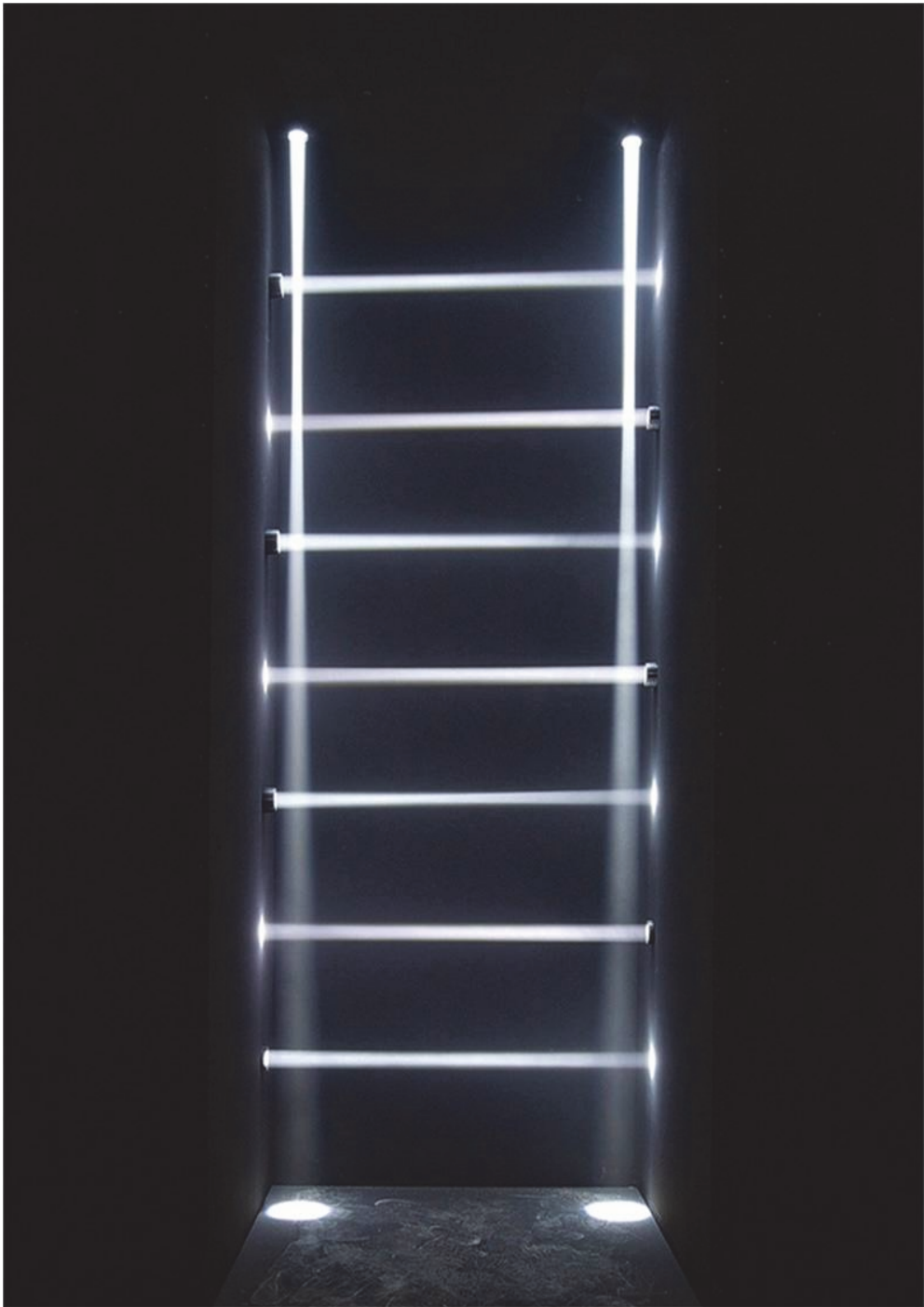
제작방법

1. 커튼 봉에 커튼을 걸어 무대 속 커튼 모습으로 연출한다.
2. 커튼 뒤편에 조명을 설치하여 커튼 틈으로 조명이 비치게끔 위치를 잡고 센서와 사운드를 함께 설치한다.
3. 커튼 사이로 비치는 조명 쪽으로 관객의 동선이 향하게 되면 센서에 감지되어 응성거리는 관객들의 소리가 멈추게 된다.

작품 설명

무대라는 장소는 한 사람이 대중에게 전달하고자 하는 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 사용되는 공간이면서 많은 사람들이 집중할 수 있도록 구성되어 있는 장소이기도 하다. 이러한 장소가 본인에게 관객이 집중하면서 생기는 고요함과 동시에 집중에서 오는 두려움을 깨닫게 해주었던 대조적인 장소이다. 본인이 느꼈던 이러한 경험을 관객과 함께 경험하고자 빛과 사운드, 그리고 관객의 동선을 인식하는 센서와 함께 연출한 작품이다. 커튼을 설치하고 커튼 뒤편에 조명을 설치한다. 이를 커튼 사이의 틈을 연출하여 그 틈 사이로 빛이 새어 나오게끔 설치한다. 또한 틈 사이에는 관객들의 응성거리는 사운드가 나오는 센서를 설치하여 관객이 그 틈 사이로 오게 되

면 센서에 인식된 관객의 동선에 의해 사운드는 멈추게 된다. 이에 관객은 본인이 느꼈던 고요함이 주는 두려움을 경험하도록 빛과 사운드를 통해 연출한 작품이다.



【작품 6】 오를 수 없는 사다리

【작품 6】 오를 수 없는 사다리

연도 : 2017

크기 : 260×110×60(cm)

재료 : 조명, 포그기, 합판

제작방법

1. 합판에 조명을 끼울 수 있는 구멍과 포그기를 틀 수 있는 공간을 만든다.
2. 합판에 있는 구멍에 조명을 끼워 사다리 형태가 갖추어지도록 조명 10개를 설치한다.
3. 조명을 켜고 포그기를 작동시켜 사다리 형태를 빛으로 연출한다.

작품 설명

본인은 현실을 도피하고 싶은 마음에 가끔 이상향을 향해 올라가는 상상을 한다. 이러한 본인의 상상을 통해 올라가고 싶지만 실제로는 올라갈 수 없는 현실을 작품으로 표현하면 어떨까라는 생각에 표현하게 되었다. 사다리의 본질은 어디로 올라갈 때나 바닥으로 내려올 때 사용되는 오브제이다. 하지만 본인은 작품 속에서 사다리를 눈으로만 볼 수 있고 실제로는 만질 수도 없으며 올라갈 수도 없는 빛의 형태로 연출하였다. 본인이 가지고 있는 이상향에 대한 갈망을 빛이라는 물성을 사용하여 작품을 표현하였다. 빛줄기는 포그로 인해 일자 형태로 연출되는데 이를 사용하여 사다리 형태를 연출하였다. 본인은 작품을 통해 사다리 형태의 빛줄기를 촉각적으로 경험하여 허상이라는 것을 관객 스스로가 인식할 수 있도록 표현하였다.



【작품 7】 썰물

【작품 7】 썰물

연도 : 2018

크기 : 25×120×75(cm)

재료 : 모래, 아크릴박스, 센서, 모터, 파이프

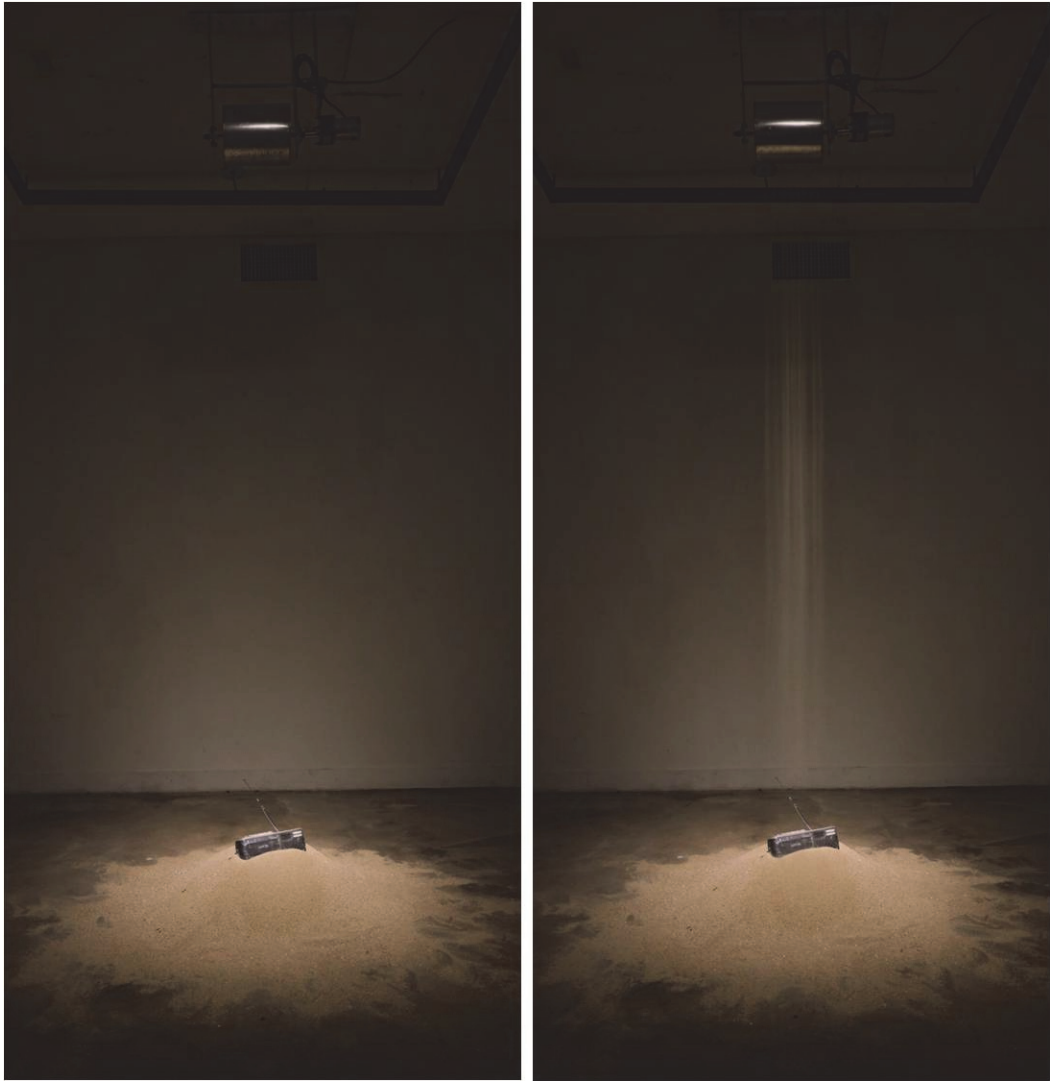
제작방법

1. 모래가 담긴 아크릴 박스가 좌우로 움직일 수 있도록 사각 파이프를 사용하여 지지대를 제작한 후, 좌우로 움직이는 키네틱을 모터를 사용하여 작동시킨다.
2. 파이프 위에 올라갈 아크릴 박스를 가로 120cm, 세로 75cm 크기의 사각박스 형태로 제작한 후 그 위에 모래를 붓는다.
3. 아크릴 박스가 좌우로 잘 움직일 수 있도록 소형 바퀴를 아크릴 박스 아랫면에 설치한다.
4. 관객이 아크릴 박스에 담겨 있는 모래 위에 흔적을 남긴 후, 관객이 그 자리를 떠났다는 것을 인지할 수 있는 센서를 설치한다.

작품 설명

본인은 바다 옆에 있는 모래에 본인의 흔적을 자주 새기곤 한다. 모래에 흔적을 남겼어도 바다의 썰물이나 바람에 의해 금방 사라지게 되는 모습을 통해 시간에 의해 지워지는 기억과 흔적을 다루는 작업을 표현해보고자 하였다. 관객은 본인이 남기고 싶었던 흔적을 작품 속 모래 위에 남기게 되고 관객이 작품을 떠나게 되면, 관객이 떠났다는 것을 인식한 센서는 모래를

좌우로 흔들어 관객이 남겼던 기록을 지우게 된다. 기록되지만 동시에 지워지는 모래 위의 흔적은 빛에 의해서만 나타나는 허상의 신기루와 같은 일시적인 발현의 변형을 나타내기도 한다.



【작품 8】 션물Ⅱ

【작품 8】 썰물Ⅱ

연도 : 2018

크기 : 400×70×70(cm)

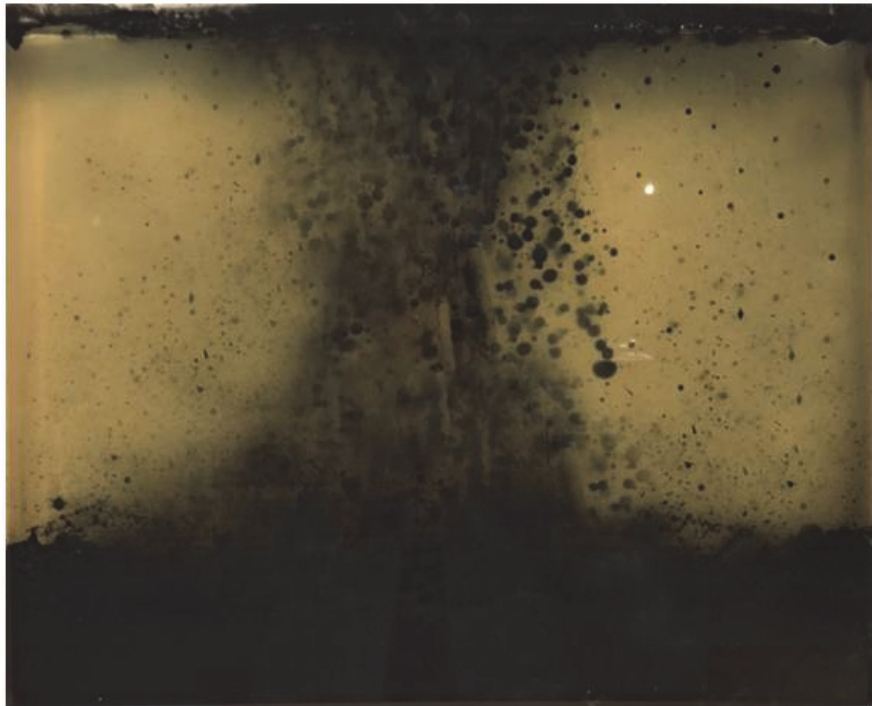
재료 : 모래, 라디오, 모터

제작방법

1. 모래가 들어있는 통에 모터를 설치하여 모래 통의 중앙지점을 축으로 삼아 돌아가게끔 작동시킨다.
2. 모터가 설치된 모래가 담긴 통을 천장에 설치한다.
3. 모래가 담긴 통을 기준으로 수직 상의 바닥에는 라디오를 설치한다.
4. 5분 간격으로 모터를 작동시켜 모래가 라디오 위로 떨어져 점점 라디오를 가리도록 연출한다.

작품 설명

현대 사회에서는 어떠한 사건이 일어나도 그다음에 일어나는 사건으로 인해 앞서 일어난 사건, 상황들은 덮이게 된다. 이러한 사회를 부정해 온 본인은 작품에서만큼은 덮이지 않고, 가려지지 않는 모습을 표현하고 싶었다. 이를 본인의 작품 속에서 모래를 지속적으로 떨어뜨리게 작동시켜 라디오는 모래에 의해 시각적인 형태는 덮이게 되지만, 라디오에서 나오는 사건들과 관련된 사운드, 즉 본인의 작품 속 실재는 덮이지 않도록 작품을 통해 표현하였다.



【작품 9】 부표

【작품 9】 부표

연도 : 2020

크기 : 55×10×55(cm)

재료 : 기름, 물, 산소발생기, 아크릴액자

제작방법

1. 아크릴 액자 수조에 기름과 검은 물을 붓는다.
2. 아크릴 액자 수조 바닥에 산소 발생기를 설치하여 기름과 검은 물이 지속적으로 뒤섞여지게끔 작동시킨다.

작품 설명

하늘과 땅의 경계선이 보이지 않는 밤바다는 본인에게 하나의 어둠으로 다가왔다. 어쩌면 이러한 하나의 어두움이 본인이 원하는 경계가 존재하지 않는 공간이기도 하여 작품으로 표현하고자 하였다. 이를 본인의 작품 속에서 산소 발생기를 작동시켜 기름과 물이 지속적으로 섞이려고 하지만 하늘과 땅이 하나가 될 수 없는 것처럼 작품 속 기름과 물 역시 절대 섞이지 않게 된다. 하지만 본인의 작품 안에서는 지속적으로 경계를 없애려고 하는 시도 혹은 노력을 키네틱적인 요소와 함께 물과 기름을 통해 작품으로 표현하였다.

Ⅲ. 결 론

본 연구는 현대 사회 속 미디어의 폐해를 인식하여 미디어가 왜곡하고 있는 실재를 은유하는 오브제들과 무대장치를 통해 허상을 연출하고 본인의 작품을 시뮬라크르의 개념으로 고찰하였다. 미디어가 전하지 않는 실재의 부재 속에서 살아가는 본인은 실재에 대한 갈증을 늘 가지고 있었으며 이를 작품 안에서 본인이 상상한 실재 모습을 표현하면서 해소하였다.

본인이 상상하는 미디어가 가리고 있는 실재를 표현하기 위해 미디어 매체들을 은유하는 오브제들인 마이크, 확성기 그리고 빛과 함께 대조적인 구조의 설치 방식으로 미디어의 폐해를 표현하였다. 이는 시뮬라크르 개념의 허구적인 가상 실재를 인식할 수 있도록 사용한 오브제들이다. 왜곡된 미디어 속 실재에 다가가기 위한 일종의 사유 전환의 과정은 무대적인 장치를 사용하여 표현하기도 하였다. 이를 통해 관객은 본인이 의도한 동선과 움직임에 따라가게 되고 작품에 직접 개입하여 실재를 인식하게 된다. 또한 키네틱을 이용하여 빛과 그림자, 사운드 그리고 신기루처럼 흩어져 버리는 모래와 같은 고정되지 않은 형태의 작품을 통해 환영을 연출하였다. 이와 같은 환영은 관객에게 작품 속에서 시각적인 경험을 넘어서 왜곡된 미디어 속 가상 실재의 허상을 인지할 수 있도록 유도하며 작품을 통해 보드리야르의 시뮬라크르 개념 속 사유 전환을 발생시킨다는 것을 증명하였다.

본 논문 연구를 통해 본인의 작품 형성 배경과 표현 방법 그리고 개념을 정리할 수 있는 계기가 되었다. 앞으로 부족한 부분들을 보완하며 본인이 속해있는 환경과 그 이상의 것을 보기 위해, 더불어 어떠한 노력을 해야 하는지에 대해 끊임없이 주의를 살피고 이를 구체적으로 작품을 통해 어떻게 시각화 시켜 본인의 작품 속에서 구현할 것인지에 대해 연구할 것이다.

참 고 문 헌

〈단행본〉

- 하태환, 『시물라시옹』, 민음사, 2002
- 마셜 맥루언, 『미디어의 이해(인간의 확장)』, 민음사, 2002
- 진중권, 『진중권의 현대미학 가의 「아트북스」』, 2003
- 박치완, 『이데아로부터 시물라크르까지』, HUINE, 2016
- 배영달, 『보드리야르의 「소비의 사회」 읽기』, 세창명저산책, 2018
- 장 보드리야르예, 『예술의 음모』, 백의, 2000
- 나카지마 요시미치, 『니체의 인간학』, 다산, 2016
- 최진기, 『백치를 철학자로 만드는 Royal Road』, 씨네스트, 2008
- 조지 릭키/윤난지 옮김, 『키네틱 아트』, 열화당, 1988

〈홈페이지 및 기타〉

- Naver 지식백과 <http://terms.naver.com>
- 나무위키 <http://namu.wiki>

ABSTRACT

Study of Distorted media expressions using objects – On the foundation of my work –

Kim, Dabin

Department of Sculpture

Graduate School of Sculpture

Sungshin Women's University

This paper is a report of the overall research results on the works I had worked on since 2016. I recognize the harmful effects of media in modern society and research and explain the reality of distorted media based on the Simulacr concept in my work.

Media in modern society often convey altered information with social intentions rather than conveying facts as they are. This means that society's information has become excessive, but its meaning as accurate information delivery and communication has faded. For distorted media, Jean-Baudriyar defines Simulacr's concept, arguing that modern society filled with media is gradually turning into Simulacr's society where virtual reality gradually replaces reality. It also adds that it is never easy to recognize the reality itself.

Bodriard, who says modern society follows the logic of simulation regardless of the facts, says that the image itself does not reflect reality, but means creating a stage of fantasy away from reality. I use objects to express distorted media, and to express works in unfixed forms, such as light, shadow, sound and scattered sand as a directed vision. In addition, it provides the audience with the possibility of access to reality using a kinetic stage setting.

The process of recognizing the reality itself is expressed in an audience-participatory installation method, along with objects and kinetic movements that replace the media in my work. I use microphones, loudspeakers, and text as objects that metaphor media outlets, show the harmful effects of media that are not working through meaningless kinetic movements and audience-participating works, and provide the audience with a process of recognizing the reality. This method of work is similar to the "transition of reasons" in response to Simulacr's concept of reality, and is designed to show the audience a fictional image and approach the reality itself through it.

The introduction to Chapter 1 describes the direction and purpose of my research.

In Chapter 2, The main body first studied the background of the formation of society's distorted media created by society through Jean Baudriard's Simulacr concept to express a critical view of society that made virtual reality like reality. Second, I describe how to express works of kinetic art and audience participatory works using objects that

metaphor distorted media.

In the conclusion of Chapter 3, the contents and works of this paper were summarized and the future direction of work was explored.

인 준 서

김다빈의 석사학위 논문으로 인준함.

2021년 5월

심사위원장 노 죽한 (인)

심사위원 장 정주 (인)

심사위원 장 은희 (인)

성신여자대학교 대학원