



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](#)

김 성 복 교수 지도
석사학위 청구논문

정보 과잉의 시대에서 금붕어를 통한
망각에 관한 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2019

성신여자대학교 대학원

조 소 과

서 은 아

정보 과잉의 시대에서 금붕어를 통한
망각에 관한 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 성 복 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

서 은 아

인 준 서

서은아의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 11월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

인간에게 경험을 통해 존재하는 기억은 사라진 것 같지만 어느 순간 갑작스레 떠오르기도 하며 망각과 기억의 행위 사이를 수 없이 오고간다. 생물학적으로 인간의 기억은 감각기관이 받아들인 경험의 자료들이 신경체계를 통해 전달되고 뇌에서 가공함으로써 성립한다. 인간이 받아들이는 감각적인 경험의 자료들은 기억과 망각이라는 일상적인 행위 속에 존재한다.

기억과 망각은 항상 우리의 삶과 동반한다. 지극히도 당연한 삶의 현상이며, 두 개의 현상은 마치 실과 바늘처럼 떼어 내려 해도 뗄 수 없는 현상이다. 우리는 기억하며 동시에 망각한다. 기억할 수 없다면 망각은 의미가 없고, 망각할 수 없다면 기억은 의미가 없다. 모든 것이 기억된다면 그는 매우 비자연적인 현상으로 여겨진다. 하지만 현대사회는 인간이 만들어낸 수많은 기억의 수단을 이용하여 삶의 모든 것을 기록하고 기억하려 한다. 현대사회는 이러한 정보 과잉의 시대에 살고 있으며 망각의 행위는 당연하지만 부정적으로 여겨진다. 기억이 흘러넘치는 정보 과잉 시대에서 기억은 좋은 능력으로 망각은 나쁜 습관으로 인식된다.

연구자의 작품은 정보 과잉의 시대 속에서 일어났던 경험 속에서 느낀 감정을 계기로 그 내용을 전개해 나간다. 모든 기억이 남아있으면 소중한 기억마저 중요해지지 않으며 새로운 좋은 기억 또한 남길 수 없다. 망각 덕분에 불필요한 것을 비우고 남게 된 소중한 기억들을 작품으로 기록한다. 그 감정을 기반으로 자리 잡은 망각의 흔적들을 금붕어의 형태와 결합하여 새로운 형태로 표현하였다.

본 논문은 2018년도 석사학위 청구전에서 발표된 본인의 작품을 바탕으로 다음과 같이 진행하였다.

제 1장 서론에서는 작품의 배경, 연구목적, 연구 방법을 서술하였다.

제 2장 본론에서는 기억과 망각에 관한 일반론과 현대사회의 정보 과잉에 관한 작품 형성 배경을 서술하였고, 기억과 망각의 행위를 행하는 주체로서 사용한 금붕어의 화려한 표현과 달, 돌의 상징성 그리고 판타지적인 작품의 표현 방법을 서술하여 이를 토대로 본인의 작품에 대해 분석 해 보았다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 연구내용을 정리하고 본인의 작품에 관한 앞으로의 작업 진행방향에 대해 서술한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품형성배경	3
1) 기억과 망각	3
2) 현대사회에서의 정보과잉	5
3) 무의식	7
2. 작품의 표현방법	9
1) 금봉어의 이미지	9
2) 돌과 달의 상징성	10
3) 판타지적 표현	11
3. 작품 분석	13
III. 결론	26

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 - 【작품 10】 <흔적> 자연석, 포맥스, 에폭시, 아크릴 물감, 우레탄
페인트_가변크기_2018

【작품 11】 - 【작품 12】 <흔적> 인공석, 포맥스, 에폭시, 아크릴 물감,
우레탄 페인트_가변크기_2018

【작품 13】 <Moon Fish Phases> F.R.P, 아크릴물감_650x460x200(mm),
8피스, 가변설치_2018

【작품 14】 <Moon Fish Phases_피비우스의 띠> F.R.P, 아크릴물감_가변설치
_2018

【작품 15】 - 【작품 21】 <Super Moon Fish Drawing> 종이에 펜 드로잉
_297x210(mm)_2018

I. 서론

우리는 유년시절부터 때로는 지금까지 많은 시험을 치루며 살아왔다. 초등학교 저학년 시절 받아쓰기부터 매 학기마다 존재하는 중간고사와 기말고사 그리고 대학을 위해 치루는 수학능력시험까지. 지식을 배우면서 그것을 암기하여 시험을 치루는 것은 우리에게 익숙하다. 그리고 그것을 잊어버렸을 때 받아야 했던 대가는 혹독했다. 예로부터 망각으로 인한 결과는 부정적이었고 자연스럽게 망각의 행위는 나쁜 것으로 자리 잡히고 말았다.

넘쳐나는 정보 속에서 우리에게 컴퓨터라는 최고의 발명품이 생겼고, 모든 정보를 과도하게 받아들이기 보다는 필요한 것만 받아들이는 것이 현명한 때가 되었다. 이러한 의미로 현명해 지기 위해서 우리는 기억할 것만 기억하고, 망각해야 할 것은 망각해야 한다.

망각 덕분에 정리되고 깨끗해진 사고로 새로운 정보를 받아들였을 때 그제야 기억은 원만하게 발휘된다. 머릿속이 어지럽고 질서가 없는 것으로 들어왔을 때 기억은 실력을 완전히 실행하지 못한다.¹⁾ 익히 망각이라 함은 모든 것을 잊어버리는 것으로 생각해버리지만 오히려 그러한 것은 병에 가까우며 망각을 통한 기억의 정리는 새로운 기억을 받아들이는 데에 큰 도움을 준다. 특히나 사람에 따라 다르게 작용하는 망각은 개인의 역사와 문화를 만들어주는 하나의 개성으로서 여겨진다. 모두가 같은 경험을 동시에 할지라도 망각은 그 경험을 특별하게 만들어주는 긍정적인 역할을 하고 있다.

본인은 기억이라는 요소만이 긍정적으로 여겨진 사회에서 본인의 정체성과 개성을 충실하게 찾아준 망각을 부정적인 요소로 학습해왔다. 이러한 현실 속

1) 도야마 시게히코, 『왜 나는 사소한 것까지 기억하려 하는가』, 웅진씽크, 2015, p.24

에서 불필요한 기억까지도 집착하게 되었고 그 집착은 결국 모든 것을 기억하지 못하는 병에 걸린 것 마냥 본인을 자책하는 길로 이어졌다. 기억과 망각의 불균형으로 일어난 문제를 다루고 망각의 긍정적인 요소를 통하여 남은 소중한 기억들을 어떻게 조형적으로 표현하였는지 서술하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품 형성의 배경

1) 기억과 망각

기억은 과거의 경험을 의식 속에 새겨두거나 다시 판단 해 내는 것, 사물과 사고에 대한 정보를 받아들여 저장하고 빼내어 배출하는 정신기능이라는 사전적 정의를 가진다.²⁾ 경험으로 인지된 수많은 정보, 능력, 감정 등의 자료들은 인식체계 속에서 영원할 수 없다. 새로운 경험들이 무수히 입력되면서 자연스레 인지된 자료들을 상기하거나 재생하는 능력은 일시적 또는 영속적으로 감퇴 및 상실되는데 이렇게 어떤 사실을 잊어버리는 일을 망각이라고 한다.³⁾ 인간의 기억은 영원하지 않기 때문에 망각과 함께 동반될 수 밖에 없다.

고대 그리스 신화에서 기억을 관장하는 므네모시네는 제우스와의 사이에서 예술과 학문을 관장하는 아홉 명의 뮤즈들을 낳는다. 이들은 저마다 희극과 비극, 시, 음악, 역사, 기하학, 천문학 등을 다룬다. 그들이 다루는 것은 예술과 과학으로 기억이 뒷받침되지 않으면 이루어지기 어려운 것들 이었다.⁴⁾ 기억과 망각이 예술뿐만 아니라 모든 장르에 있어서 기초적일 수밖에 없었던 이유들을 고대에서부터 신화를 통해 엿볼 수 있다.

인간은 경험을 학습하고 그 지식을 기억해야 생존할 수 있었다. 불을 이용하여 생존할 수 있었던 것도 도구를 이용해야 사냥을 해서 음식을 먹을 수 있던

2) 기억, 국립국어원 표준국어대사전

3) 망각, 심리학용어사전

4) 박지영, 『유쾌한 기억의 심리학』, 너머북스, 2009, p.20

것도 지식을 경험하고 그것을 습득한 흔적의 결과물이다. 지식습득이라는 인간의 기본적인 욕구는 새로운 정보를 장기기억에 저장하는 것으로⁵⁾ 인간은 지식 습득의 욕구를 위해 많은 것들을 기록해왔고 그 기록들은 후대에 다시 학습되어 새로운 기억으로 남겨지고 있다.

하지만 모든 기억들이 흔적으로 남는 것은 아니다. 인간에게 기억은 몇 가지 단계를 거쳐 생성된다. 미국의 심리학자 리처드 애트킨슨 (Richard Atkinson) 과 리처드 쉬프린(Richard Shiffrin)은 1968년 시간적 속성에 따른 인간의 기억에 대해 간단하게 표현한 기억단계모형을 제안했다. 우리가 보거나 듣는 외부의 수많은 자극들은 모두 감각기억에 들어오게 되는데, 이곳에서 우리의 주의를 끌지 못하면 없어져 버리고, 관심을 받은 것만이 단기기억으로 들어온다. 단기기억에서 처리된 자극은 장기기억으로 변환되어 저장되거나 언행으로 외부로 출력되기도 한다. 장기기억으로 저장이 되지 않으면 반복하여 장기기억으로 저장한다. 단기기억은 용량이 제한되어있기 때문에 정보가 처리되어 장기기억에 저장될 기회를 잡지 못하면 이 역시 망각된다. 그리고 단기기억은 장기기억에 저장된 것을 불러와서 (인출) 작업하기도 한다.⁶⁾ 감각기억, 단기기억, 장기기억이라는 세 개의 큰 시간적 속성의 기억작업 속에서 인간은 본인이 생각하는 필수요소적인 것만을 습득하고 나머지는 망각이라는 작업을 통해 잊는다. 망각이라 함은 모든 것을 잊는 활동이 아니다. 심리학자 헤르만 에빙하우스 (H. Ebbinghaus, 1850~1909)의 연구로 발표된 ‘망각 곡선 이론’에 따르면 학습한 뒤 초반에는 망각이 빠르고 급하게 일어나지만 일정한 시간이 지나면 서서히 이루어진다는 이론을 발표한다.⁷⁾ 인간의 저장고 속에서 망각은 보다 유용한 기억을 저장시켜주기 위해 무의식적이면서도 필수적으로 능력을 발휘한다. 부정적인 기억을 사라지게 만들어 일상을 보다 편하게 만드는 것도 망각의 일이며

5) 박호완, 『실험심리학 용어사전』, 시그마프레스(주), 2008

6) 박지영, 『유쾌한 기억의 심리학』, 너머북스, 2009, P.27

7) 도야마 시게히코, 『왜 나는 사소한 것까지 기억하려 하는가』, 웅진씽크, 2015, p.27

새로운 지식을 정확하게 인지하고 기억할 수 있게 만들어 주는 일도 망각의 역할이다.

무의식적으로 이루어지는 기억과 망각의 행위는 인간이라면 겪는 매우 보편적인 행동이지만 그 행동 속에서 남는 기억들은 매우 개인적이다. 사람에 따라 경험했던 지식들은 모두 다르며 경험으로부터 느낀 감정들 또한 다르기 때문이다. 경험의 일부분이 매우 강렬하게 느껴질 때도 있고 중요하게 여겨지지 않은 부분도 있기 때문에 인간에게 기억은 완벽하고 온전하기 보다는 부분적이며 재구성된 일부분이다.

본인은 이렇게 구성된 기억과 망각의 특징들을 주목하였다. 기억과 망각의 기능을 통해 생긴 왜곡된 기억, 사라진 기억, 남겨진 기억들은 기계가 아닌 인간으로서 누릴 수 있는 요소라는 것을 보여줌으로서 기억과 망각의 관계를 작품을 통해 알리고자 한다.

2) 현대사회에서의 정보과잉

미국의 문명 평론가인 엘빈 토플러는 자신의 저서인 《제 3의 물결》을 통해 정보 통신 기술이 발달한 현대의 정보화 사회를 이야기했다. 농경기술을 발견했던 ‘제 1의 물결’을 지나고 산업혁명으로 기술을 중요시했던 ‘제 2의 물결’을 지나 제 3의 물결에 속하는 오늘날에는 컴퓨터의 사용과 인터넷의 사용으로 전 세계는 수많은 정보와 지식을 공유하게 되었으며 지식과 정보를 소유하는 척도에 따라 부가 나뉘기도 하는 사회가 되었다. 지식과 정보를 습득하기 위해서는 기억은 필수였고 교육과정에서 망각은 부정적인 관습으로 여겨질 수밖에 없었다. 그러나 폭발적인 정보 속에서 잘못된 정보나 과도한 정보를 받음으로써 발생하는 정보의 스트레스에 대한 대안은 교육받지 못하였다. 정보의 과다함으로 문제 및 의사결정을 이해하기 어려워지는 상황이 발생했고 그렇게 진행

되는 나쁜 영향은 오히려 더 이상의 지식을 받아들이지 못하거나 자신을 무기력하게 여기게 된다. 방대한 정보의 양으로 인해 연구자 본인 또한 학창시절에 수많은 지식과 정보를 교육받았고 시험이라는 매개체로 반드시 기억되어야 함을 강요받았다. 기억하지 못했던 것들은 체벌이라는 부정적인 대가로 돌아왔고 결국 본인도 모르는 사이에 망각된 기억들은 부정적인 것으로 학습되어버렸다. 학습된 망각에 대한 부정적 인식은 일상생활에서 본인도 모르게 스며들었고 당연할 수밖에 없던 망각을 받아들이지 못했다. 망각에 대한 고정관념은 어느새 스트레스로 다가왔다. 그 스트레스는 자연스레 잊어도 될 부정적인 감정들과 두려움의 기억들까지도 망각하려 하지 않게 되면서 더 큰 스트레스가 되었다. 본인도 모르게 소비되지 않는 지식까지도 기억하게 되는 이 행동은 새로운 기억을 받아들이는 데에 장애가 되었다. 결국 기억과 망각의 불균형이 이루어지면서 기억의 영역까지도 무너질 수밖에 없던 것이었다. 과거에는 지식이 아닌 농사를 지을 수 있는 토지와 에너지원으로 사용되는 석유, 석탄, 가스 등이 중요했기 때문에 과도한 지식으로 인한 불균형은 문제가 되지 않았으나 현대에 이르러서는 필요한 것만을 기억하고 필요하지 않은 것은 과감하게 망각할 수 있는 능력이야말로 정보화 시대에서 현명하게 살아남을 수 있는 방법으로 보여진다.

망각은 이것이 필수적인 정보인지 일부를 줄이거나 빼도 괜찮은 정보인지 직관적으로 판단하는 불가사의한 힘을 가지고 있다. 적어도 많은 것을 기억하고 사고하기 위해서는 기억을 능숙하게 잊을 수 있는 능력이 꼭 필요하다. 망각이 뛰어난 머리아말로 훌륭한 두뇌인 것이다.⁸⁾ 망각의 선택으로 남은 결과의 기억들은 사라진 어떤 기억보다 개인에게 중요하게 작용한다. 망각의 행위는 무의식적으로 이루어지지만 행위의 주체가 가지고 있는 경험과 감정, 문화 등을 기반으로 이루어진다. 많은 컴퓨터에 똑같은 정보를 저장하는 과정을 통해 남아

8) 도야마 시게히코, 「왜 나는 사소한 것까지 기억하려 하는가」 웅진윙스, 2015, p.197

있는 정보에 대한 결과는 모두 같을 수 있지만 많은 사람들에게 똑같은 정보를 교육해도 모두가 동일한 기억으로 남아 있을 수 없듯이 망각을 통한 기억은 매우 개성적이다. 인간의 개성과 창의성이 중시되는 현대사회에서 망각은 빼놓을 수 없는 필수적인 요소이다.

이렇게 나타난 현대사회에서 나타난 망각의 필요성은 불필요한 기억조차도 집착하며 스스로를 스트레스를 받고 병에 걸린 듯 인식한 연구자의 망각에 대한 부정적인 인식을 전환시켰다. 우리에게 기억을 기록할 수 있는 매체들이 많다. 하지만 망각할 수 있는 매체는 술을 과도하게 마시거나 병에 걸리지 않는 이상 극단적인 경우밖에 없다. 망각에 대한 고정관념만 벗어난다면 망각은 우리에게 축복의 행위로 사용된다. 연구자는 경험한 순간부터 완벽하게 보존해야 한다고 생각했던 강박감 속에서 자연스레 망각의 과정을 거친 왜곡된 기억들을 받아들이는 계기가 되었다. 또한 무의식적인 망각의 행위에서 선택된 기억들을 더욱 소중히 여기게 되었다. 이는 왜곡되고 변화되는 기억과 사라졌던 기억의 흔적을 되돌아보는 작품, 기록물을 이용하여 다시 상기시키는 기억과 망각의 흔적들로 표현되는 작품들에서 망각에 대한 태도를 접근하는데 유용한 계기가 되었다.

3) 무의식

인간에게 있어 다양한 행위는 의식과 무의식 속에서 이루어진다. 실재에서 경험하는 전체의 정신작용과 모든 형식을 포함하는 완전한 체험 또는 상태를 일컫는 것이 의식이며 의식적으로 자각되지 않는 정신의 내용 혹은 상태를 무의식으로 일컫는다. 무의식 속에서는 개인의 발달과정에서 의식적으로 경험한 것이 망각되어있는 상태인 개인무의식과 인간의 발자취를 통해 공동으로 소유된 정신적 바탕의 집합인 집단무의식으로 구성되며, 이는 스위스의 정신의학자

이자 심리학자인 칼 구스타프 융이 창시한 분석심리학의 중심개념이다. 무의식과 의식 안에 숨어있는 인류의 상징들을 형상화 하는 예술 속에서 작가는 본인의 완벽하고 완전한 예술 작품을 전하기 위해 그 표징들을 형상화 하고 정리함으로써 창작에 있어 의식과 무의식은 밀접한 관계가 있다.⁹⁾ 특히 예술가에게 있어서 무의식은 창조를 하는데 있어 가장 기초적인 부분으로 무의식적인 생각은 창조적인 예술 활동의 원동력으로 다가온다. 이 원동력은 꿈이나 환상, 최면 등 무의식에서 경험해 볼 수 있다. 다양한 경험들은 무의식의 여러 경로를 다시 이용하는 기술적 방식으로 재편성됨으로서 창작에 다다른다.¹⁰⁾

본인은 무의식 속에서 이루어지는 망각을 통해 상상으로 재구성 시키는 방식을 사용하여 작품을 구상한다. 무의식 속에 이루어지는 상상력을 형상화시키기 위해서 판타지적인 구성요소를 사용하며 다양한 상징물들과 함께 표현한다.

【작품 1】 부터 【작품 12】 에서 보여 지는 돌과 결합된 금붕어의 지느러미의 형태와 【작품 13】 부터 【작품 21】 에서 보이는 달과 결합된 금붕어의 형태는 현실에서 지각할 수 없는 요소로서 무의식의 상상력 속에서 발현된 형상의 작품들이다. 본인에게 있어 무의식은 새롭게 창조된 판타지적인 생명체에 인간이 겪고 있는 기억이라는 일반적인 행위와 개인적인 목적과 동기로 무의식 속에서 일어나는 망각의 행위에 대입하여 본인이 표현하고자 하는 기억과 망각을 상징하는 계기가 되었다.

9) 올란디 야고비, 『칼 융 심리학 해설』, 권오석 역, 홍신문화사, 2000, P.141

10) 박선민, 「무의식을 통한 환상적 이미지표현 연구」, 이화여자대학교 대학원, 1995, 17p

2. 작품의 표현방법

1) 금붕어의 이미지

연구자 본인의 작품에서 공통적으로 등장하는 이미지는 바로 금붕어이다. 흔히 우리는 좋지 않은 기억력을 가진 사람들에게 ‘금붕어’라는 별명을 짓곤 한다. ‘금붕어는 3초 기억력이다.’라는 말이 있을 정도이다. 이 말에서 영감을 얻어 금붕어를 본인으로 비유 하여 작품에 표현한다. 본인은 타인보다 기억력에 약한 특징을 가지고 있다. 해야 할 일을 잊어버려 기한이 넘거나 시간에 쫓겨 일을 마무리하는 경우도 있었고, 간단하게는 약속시간을 잊는다거나 타인에게 빌려준 적은 액수의 돈을 까먹어 받지 못하고 그냥 넘어가는 경우도 있었다. 특히 경험했던 어떤 일이 머릿속에서 왜곡되어 기억되어 완전히 다른 기억으로 자리를 잡는 경우도 있었고 숫자에 관련된 기억 또한 잊어버리거나 왜곡되는 경우가 많아 깜빡거리는 본인을 작품을 통해 금붕어로서 표현하게 되었다. 작품에서 금붕어는 기억과 망각을 오가는 주체를 상징한다. 지느러미를 이용하여 자유롭게 유평하는 유기체인 금붕어의 형태 중 일부분 또는 전체적인 모습을 작품으로 차용하여 다른 매체와 합성 시킨다.

금붕어라는 의미는 본인에게 기억과 망각의 행위의 존재일 뿐만 아니라 이미지로도 도움을 준다. 때로는 화려하고 때로는 차분한 형형색색의 작품 속 금붕어의 이미지를 통해 잊힘에 대한 다양한 시각을 채우고자 한다.

2) 돌과 달의 상징성

본인의 작품에서는 금붕어와 이미지와 함께 결합되는 두 가지의 형태가 있다. 첫 번째는 【작품 1】 부터 【작품 12】 까지에서 나타나는 돌의 형태이다. 일상에서 쉽게 볼 수 있는 자연석에 금붕어의 화려한 지느러미들이 붙어 있는데 조약돌부터 시작하여 붉은 벽돌, 아스팔트, 현무암, 강돌 등 다양한 돌의 종류로 구성되어 있다. 이 돌들은 본인이 활동하는 또는 방문했던 공간에서 직접 수집한 돌들이다. 마치 사람들이 종종 여행을 가서 그 추억을 간직하기 위해 작은 돌들을 주워 오듯이 본인이 수집한 돌들이 위치했던 위도와 경도는 각 돌들이 자리했던 장소에서 겪은 기억들을 상징한다. 본래 그 돌은 산의 일부분이었을 수도 있고, 큰 암석이었을 수도 있다. 상상하기 어려울 정도의 오랜 시간이 소요되고 현재에는 본인이 수집한 모양의 돌로 자리 잡았다. 이처럼 돌은 상상할 수 없을 정도로 긴 시간과 에너지를 함축하고 있다. 수집한 돌들이 가지고 있는 에너지와 생명력이 금붕어의 지느러미와 결합하여 더욱 생동감 넘치는 모습으로 제작된다. 비록 길거리를 지나다니다 우연히 발견된 사소한 일상의 돌일 뿐이지만 본인에게 작품으로서 재탄생되어 새로운 기억으로 자리 잡도록 변화시켰다.

두 번째는 달의 형태이다. 달은 우리가 살고 있는 지구의 위성으로 밤이 되면 하늘에서 매일 지구를 밝힌다. 달은 자신의 힘으로 빛을 내지 못하고 태양으로부터 받은 빛을 통해 반사하므로 달이 뜨는 위치와 모양은 달, 지구, 태양의 상대적 위치와 관련하여 매번 바뀌며 매 달마다 이지러지고 차오르는 주기로 온전한 원형으로, 원의 일부로 다양한 모습을 보여준다. 본인은 시간과 환경 속에서 다양한 모습을 보여주는 달을 기억과 유사하다고 생각했다. 하나의 구 형태를 가지고 있지만 위상변화로 인하여 다르게 보여 지는 달은 온전한 경험 속에서 기억과 망각의 과정을 거친 재구성되는 기억의 흔적으로 느껴졌다. 이

는 【작품 13】에서 총 8가지의 달의 위상으로 표현된다. 달의 여덟 가지 위상은 신월, 초승달, 상현달(오른쪽 반달), 부푼 상현달, 보름달, 부푼 하현달, 하현달(왼쪽 반달), 그믐달이다.¹¹⁾ 달이 빛을 받아 색을 띠는 부분은 기억을 의미하고 빛을 받지 못해 어두운 부분은 망각을 의미한다.

【작품 15】, 【작품 16】, 【작품 17】, 【작품 18】, 【작품 19】, 【작품 20】, 【작품 21】에서는 달의 형상을 슈퍼문(Super Moon)의 형상으로 그 크기를 확대한다. 슈퍼문은 지구와 달의 간격과 거리가 가까워져 달이 평소보다 크게 보이는 현상이다. 커진 크기의 달의 신비로움은 배로 압도되어 슈퍼문이 뜨는 날은 전 세계에서 사진으로 기록되며 찍혀진 장소에 따라 그 지역의 특징까지도 잘 어우르는 풍경 사진을 볼 수 있다. 본인은 이러한 슈퍼문의 풍경 사진에서 영감을 받아 작품으로 표현하였다. 과거 잊고 싶지 않은 장소에서의 소중한 흔적을 사진이라는 기계적인 매개체로 남겨놓았다. 기록을 통해 남겨진 경험의 흔적들을 드로잉이라는 매개체를 통해 재구성 된다. 일상에서 벗어나 새로운 것을 경험하는 여행은 어느 누구에게나 설레고 잊지 못할 추억으로 남는다. 그 당시의 경험이 망각의 과정을 통해 일부분만 남아있지만 그 결과물을 더욱 생동감 있게 상기시키는 매개체로서 표현하였다.

3) 판타지적 표현

판타지는 그리스어 판타시아에서 유래한 단어로서, 일반적으로 환상, 상상을 의미한다. 다양한 장르의 예술에서 사용되고 있으며 특히 문학에서 공상 또는 상상을 기반으로 하여 가상의 세계 또는 비현실적이거나 초현실적존재 또는 사건 등을 다루는 장르로 의미된다. 현대의 판타지 작품은 첫째, 환상문학일반 중에서 괴상하고 기이한 공포가 주제가 아니며 둘째, 과학적인 이치에 방해가 되

11) 에드거 윌리엄스, 『달: 낭만의 달, 광기의 달』, 반니, 2015, P.83

지 않는 자유로운 아이디어로 창조되며 셋째, 이야기의 배경을 실재가 아닌 상상속의 신화의 특성을 지닌 세계에서 구하고, 그중에서 옛날의 영웅 모험담을 소재로 한 이야기로부터 전개시킨다.¹²⁾ 연구자의 작품에서 나타나는 판타지적 특징은 두 번째인 과학적인 사실에 방해 받지 않는 자유로운 상상과 생각속에서 시작되었다.

본인이 현실에서 경험한 기억이 재창조 되었을 때 그 이미지는 판타지라는 양식을 사용하기에 적합하였다. 작품에서 보이는 금붕어의 모습들은 일반적인 금붕어의 모습을 띄고 있지 않다. 달이라는 형상의 몸을 가진 금붕어, 그리고 그 형상은 확대된 크기로도 나타난다. 뿐만 아니라 돌이라는 오브제와 금붕어 지느러미의 일부분이 합성되어 현실에서는 실현하기 어려운 이미지를 상상력을 구현하여 만들어 낸다. 전설의 동물처럼 본인에게는 기억과 망각의 과정을 거쳐 새로운 형상으로 탄생시켰다. 머릿속 어딘가를 떠돌 기억들이 물고기라는 형상과 달, 돌이라는 매체와 결합되어 구성된 결과물은 새로운 기억으로 다가왔다. 몽환적이고 동화 같은 이미지들은 한정된 기억에서 벗어나 폭 넓은 상상력으로 다가왔으며 이는 기억과 망각에 관한 압박감을 보다 정화시켜주는 과정이 되었다.

12) 판타지, 네이버 지식백과

3. 작품 분석



【작품 1】



【작품 2】



【작품 3】



【작품 4】



【작품 5】



【작품 6】



【작품 7】



【작품 8】



【작품 9】



【작품 10】

**【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 【작품 5】 , 【작품 6】 ,
【작품 7】 , 【작품 8】 , 【작품 9】 , 【작품 10】 흔적**

제작년도 : 2018년

작품크기 : 가변크기

작품재료 : 자연석, 포맥스, 에폭시, 아크릴 물감, 우레탄 페인트

제작방법

1. 포맥스에 물고기 지느러미를 드로잉 한 후 재단한다.
2. 재단된 포맥스에 열을 가해 모양을 잡아주고 연마한다.
3. 자연석에 포맥스가 들어갈 구멍을 만들고 둘을 결합한다.
4. 결합된 작품의 포맥스 부분에 에폭시로 지느러미 모양을 묘사한다.
5. 아크릴 물감으로 채색한다.
6. 우레탄 페인트로 코팅한다.

작품설명

【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 【작품 5】 , 【작품 6】 , 【작품 7】 , 【작품 8】 , 【작품 9】 , 【작품 10】에서는 우리가 흔히 볼 수 있는 자연석에 화려한 물고기의 지느러미가 달려있다. 오브제로 사용된 자연석들은 본인이 경험했고 활동한 장소에서 직접 수집한 돌들이다. 그 장소들은 서울의 돈암동, 부암동, 인천의 송현동, 김포의 운양동, 강원도 철원, 전라도 강진 등 본인이 주로 활동하거나 활동했던 장소들로서 기억이 생겨난 장소들이다. 돌들을 수집하기 전에 본래 위치한 곳에서 자연석의 사진을 찍은 후 위도와 경도를 파악하여 작품의 제목 뒤에 붙여 기억이 생겨난 장소를 기록한다. 각 장소에 대한 기억

속의 자연석들은 기억 속에서 사라져 가는 길가의 일부분일 뿐이다. 결국 그 장소의 기억 속에서는 모든 것이 남아있는 것이 아닌 기억의 한 단면으로서 일부만 남아있다. 자연석은 쉽게 잊어진 기억을 의미하며 외부에서 받은 자극 중 시각적으로 쉽게 볼 수 있어 쉽게 망각된 단기기억을 의미한다. 반면 화려한 물고기의 꼬리 부분은 시각적으로 더욱 집중된다. 이는 보다 자극적인 경험을 뜻하며 화려하고 아름다웠던 기억을 의미한다. 쉽게 망각된 기억과 망각의 과정을 통해 남은 기억을 자연석과 금붕어의 지느러미로 담아냈다.



【작품 11】



【작품 12】

【작품 11】 , 【작품 12】 흔적

제작년도 : 2018년

작품크기 : 가변크기

작품재료 : 인공석, 포맥스, 에폭시, 아크릴 물감, 우레탄 페인트

제작방법

1. 포맥스에 물고기 지느러미를 드로잉 한 후 재단한다.
2. 재단된 포맥스에 열을 가해 모양을 잡아주고 연마한다.
3. 인공석에 포맥스가 들어갈 구멍을 만들고 둘을 결합한다.
4. 결합된 작품의 포맥스 부분에 에폭시로 지느러미 모양을 묘사한다.
5. 아크릴 물감으로 채색한다.
6. 우레탄 페인트로 코팅한다.

작품설명

【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 【작품 5】 , 【작품 6】 , 【작품 7】 , 【작품 8】 , 【작품 9】 , 【작품 10】 과 같은 맥락의 작품이다. 【작품 11】 , 【작품 12】 에서는 자연석이 아닌 인공석에 화려한 물고기의 지느러미가 달려 있다. 작품에 사용된 【작품 11】 의 재료는 붉은 벽돌, 【작품 12】 의 재료는 아스팔트로서 도로나 건물 등의 재료이었으나 떨어져 나와 장소의 새로운 일부분이 되었다. 본인이 상상하기 어려울 정도로 긴 시간동안 외롭게 개체에서 떨어져 나왔을 수도 있고 인공석들을 수집하기 불과 몇 시간 전에 하나의 개체로서 분리되었을 수도 있다. 재료로 쓰인 붉은 벽돌과 아스팔트는 장소의 에너지를 함축하고 있지만 본인의 경험 속에서 차지하는 비중은 매우 적을 수도 있

다. 일상속의 사소한 기억이 되어 수집된 재료들이 가지고 있는 상상 그 이상의 에너지가 금붕어의 지느러미의 형태와 결합되어 생명력을 불어 넣은 예술품이 되면서 관객들에게 새로운 기억의 흔적으로 보여준다.



【작품 13】

【작품 13】 Moon Fish Phases

제작년도 : 2018년

작품크기 : 650x460x200(mm), 8피스, 가변설치

작품재료 : FRP (합성수지), 아크릴 물감

제작방법

1. 드로잉을 기반으로 한 전체적인 형태를 토대로 점토 작업을 진행한다.
2. 점토로 제작된 작품을 석고로 겹틀을 제작한 후 틀의 내부에 합성수지인 FRP를 발라 건조시킨 후 겹틀인 석고를 깨뜨려 분리한다.
3. 건조된 원형에 사포로 연마하며 구상한 계획과 맞는 형태로 수정한다.
4. F. R. P로 제작된 원형을 실리콘을 이용하여 겹틀을 제작하고, 내형 틀에 합성수지를 발라 굳힌 후 실리콘으로 된 겹틀에서 분리한다. 이 작업을 7번 반복한다.
5. 겹틀에서 분리된 7개의 모형작품에 사포로 모양을 잡아주면서 연마한다.
6. 달의 위상변화로 표현된 8개의 달의 모양을 각 조각에 다르게 채색작업 한다.
7. 무광 바니시로 코팅한 후 설치가 용이하도록 아래의 판 부분에 각각 3개의 구멍을 내준다.

작품설명

【작품 13】에서는 달과 합성된 새로운 형태의 금붕어가 표현된다. 달은 지구의 주위를 돌고 있는 위성으로 지구에서 가장 가까운 천체인 만큼 밤이 되면 하늘에 매일 보여 진다. 그러나 달은 저절로 빛을 내지 못하고 태양이 생성하는 빛으로 반사하여 발하기 때문에 겉으로 보이는 달의 밝기와 빛을 반사한 형상은 태양과 달 그리고 지구의 위치에 비교하여 변한다. 온전히 하나의 구 형태를 가지고 있지만 위상변화로 인하여 시간의 흐름이나 주변 환경 등에 의해 다양한 모습을 보여주는 달의 모습은 온전한 경험 속에서 시간, 환경 등에 따라 매번 재구성 되는 기억의 특징과 일치하였다. 기억과 망각의 과정들을 달이라는 형상을 통해 위상변화로서 표현하게 되었고 【작품 13】에서 보여 지는 각각의 조각들은 달의 위상변화에 따라 채색이 달라진다. 8개의 조각들은 달의 여덟 가지 위상인 신월, 초승달, 상현달(오른쪽 반달), 부푼 상현달, 보름달, 부푼 하현달, 하현달(왼쪽 반달), 그믐달로 표현된다. 빛을 받아 노란 색을 띠는 부분은 기억을 의미하고 빛을 받지 못해 어두운 색을 띠는 부분은 망각을 의미한다. 어두운 부분에는 별들이 점으로 표현되어 있는데 이는 망각이 모든 것을 잊은 것이 아닌 망각 속에서도 우리의 잊힌 기억은 언제든지 빛날 수 있음을 의미한다.



【작품 14】

【작품 14】 Moon Fish Phases_피비우스의 띠

제작년도 : 2018년

작품크기 : 가변설치

작품재료 : F.R.P, 아크릴 물감

제작방법

1. 드로잉을 기반으로 한 전체적인 형태를 토대로 점토 작업을 진행한다.
2. 점토로 제작된 작품을 석고로 겹틀을 제작한 후 틀의 내부에 합성수지인 FRP를 발라 건조시킨 후 겹틀인 석고를 깨뜨려 분리한다.
3. 건조된 원형에 사포로 연마하며 구상한 계획과 맞는 형태로 수정한다.
4. F.R.P로 제작된 원형을 실리콘을 이용하여 겹틀을 제작하고, 내형 틀에 합성수지를 발라 굳힌 후 실리콘으로 된 겹틀에서 분리한다. 이 작업을 15번 반복한다.
5. 겹틀에서 분리된 15개의 모형작품에 사포로 모양을 잡아주면서 연마한다.
6. 아크릴 물감으로 채색 한다.
7. 무광 바니쉬로 코팅한 후 설치가 용이하도록 아래의 판 부분에 각각 2개의 구멍을 내준다.

작품설명

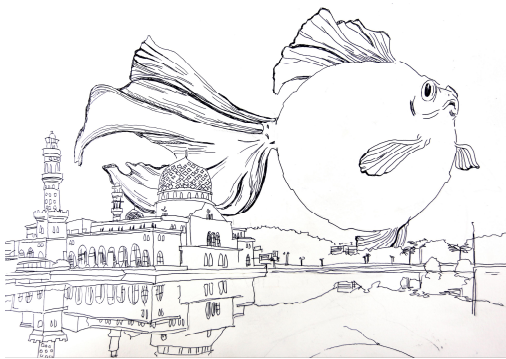
【작품 13】 과 같은 맥락의 작품이다. 무한한 위상변화의 연속성과 유기체로서 기억과 망각을 무한하게 경험하는 과정을 【작품 14】 에서는 순환을 상징하는 피비우스의 띠 모양을 띤 설치방식으로 보여준다.



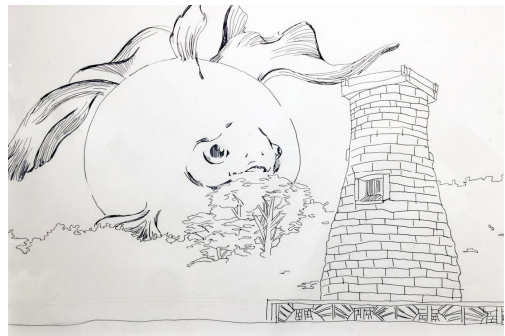
【작품 15】



【작품 16】



【작품 17】



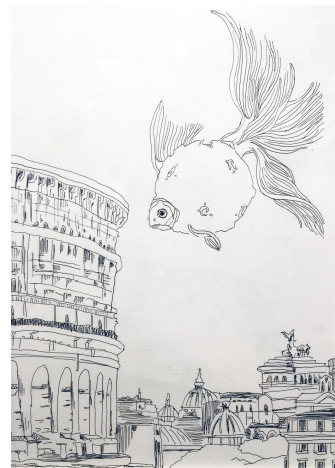
【작품 18】



【작품 19】



【작품 20】



【작품 21】

**【작품 15】 , 【작품 16】 , 【작품 17】 , 【작품 18】 , 【작품 19】 ,
【작품 20】 , 【작품 21】 Super Moon Fish Drawing**

제작년도 : 2018년

작품크기 : 297x210(mm)

작품재료 : 종이에 펜드로잉

제작방법

1. 작품의 풍경이 될 사진을 선택한다.
2. 사진을 기반으로 구상하여 드로잉한다.

작품설명

【작품 15】 , 【작품 16】 , 【작품 17】 , 【작품 18】 , 【작품 19】 , 【작품 20】 , 【작품 21】에서는 합성된 형상을 슈퍼문(Super Moon)의 형상으로 그 크기를 확대한다. 합성된 형상이 그려지는 배경은 바로 본인이 여행을 통해 직접 찍은 사진 속 풍경이다. 과거 잊고 싶지 않은 장소에서의 소중한 흔적을 사진이라는 기계적인 매개체로 남겨놓았다. 기록을 통해 남겨진 경험의 흔적들을 드로잉이라는 매개체를 통해 재구성 된다. 일상에서 벗어나 새로운 것을 경험하는 여행은 어느 누구에게나 설레고 잊지 못할 추억으로 남는다. 슈퍼문이 떠오른다는 기상관측에 많은 사람들이 특별히 여기고 사진을 남기는 것처럼 특별했던 당시의 경험이 망각의 과정을 통해 일부분만 남아있지만 더욱 생동감 있게 상기시키는 매개체로서 표현하였다.

Ⅲ. 결 론

본인은 정보가 넘쳐나는 정보 과잉 시대에서 살아오면서 과거부터 받아온 교육의 방식으로 기억하는 행위의 중요성만 습득 했을 뿐 망각의 중요성은 깨닫지 못하고 오히려 해선 안 되는 행동으로 여겼다. 기억과 너무나도 자연스럽게 연관되는 망각에 대한 강박적인 관념을 해소하기 위해 기억과 망각이라는 주제로 작품을 구상하게 되었다. 본인의 경험 속에서 기억과 망각의 과정을 거친 재구성된 기억을 금붕어와 달, 돌이라는 형태와 결합하여 망각의 중요성을 깨닫게 되었고 망각하는 본인에 대한 강박감도 해소할 수 있게 되었다.

이번 연구는 기억과 망각에 대한 연구와 정보 과잉 시대 속에서 망각이 어떻게 다루어지는지를 통하여 작품형성의 배경을 밝혔다. 현대사회 속에서 필요로 하는 망각을 주제로 연구하며 본인을 금붕어라는 매개체로 설정하고 달과 돌이라는 매체를 통해 판타지적인 양식을 사용하여 표현하였다. 이를 통해 본인이 어느 경로로 망각에 대한 생각을 가지게 되었는지 방향성을 찾을 수 있는 기회가 되었고 본인이 가지고 있는 기억들을 하나하나 되돌아 볼 수 있는 시간을 가졌다.

이번 논문을 연구하며 망각이라는 행위에 대해 자세하게 탐구하며 망각의 정체성과 함께 본인의 작가로서 가치관과 철학을 정리할 수 있는 계기가 되었고, 앞으로 현대사회의 망각 속에서 나타나는 시대성에 대해 연구하여 보다 동시대적인 작품으로 소통 가능한 창조활동을 하고자 한다.

참 고 문 헌

《 단행본 》

- 박지영, 『유쾌한 기억의 심리학』, 너머북스, 2009
- 강신주, 『망각과 자유』, 갈라파고스, 2014
- 서길환, 『기억, 기억과 망각의 이중주』, 마이크로인문학, 2017
- 곽호완, 『실험심리학 용어사전』, 시그마프레스(주), 2008

《 번역본 》

- 도야마 시게히코, 『왜 나는 사소한 것까지 기억하려 하는가』, 안소현 옮김, 웅진윙스, 2015
- 올란디 야고비, 『칼 융 심리학 해설』, 권오석 역, 홍신문화사, 2000
- 에드거 윌리엄스 『달: 낭만의 달, 광기의 달』, 이재경 옮김, 반니, 2015

《 참고논문 》

- 박선민, 「무의식을 통한 환상적 이미지표현 연구」, 이화여자대학교 대학원, 1995

《 인터넷 사이트 》

- 국립국어원 표준국어대사전 <http://stdweb2.korean.go.kr/>
- 심리학용어사전 <https://www.koreanpsychology.or.kr/psychology/glossary.asp>
- 두산백과사전 <http://www.doopedia.co.kr/>
- 네이버 지식백과용어사전 <http://terms.naver.com/>

ABSTRACT

A Study on the Expression of Forgetfulness through Goldfish in the Age of Information Excess

—Focusing on the researcher's work—

Suh, Eun Ah
Dept. of Sculpture
Graduate school of
Sungshin University

The memory that exists through human experience seems to have disappeared, but it sometimes comes to mind at some point and runs between oblivion and memory behavior. Biologically, human memory is achieved by the transfer of data from experience received by sensory organs through nervous systems and processing in the brain. The data of human-accepted sensory experiences exist in the everyday actions of memory and oblivion.

Memory and oblivion always accompany our lives. It's a very natural phenomenon, and two phenomena can't be separated from each other like thread and needle. We remember and forget at the same time. Forgetting is meaningless if you can't remember, and if you can't forget, it's meaningless. If everything is remembered, it is regarded as a very involuntary phenomenon.

However, modern society tries to record and remember everything in life by using numerous human-generated means of memory. In Modern society, We live in this age of information overload, and forgetfulness is taken for granted, but is considered negative. In an age of over-memory, memory is a good ability, and forgetfulness is considered a bad habit.

The researcher's work develops the content based on the feelings that I felt from my experiences in the age of information overload. With all the memory left, even precious memories don't matter and you can't have new good memories. Because of forgetfulness, it records precious memories left behind by emptying them. The traces of oblivion based on that feeling are combined with the shape of a goldfish and expressed in a new form.

This thesis is conducted in the following ways, focusing on the background of the composition of works and how they express their works based on their work, which was announced at the request for a master's degree in 2018.

The introduction in Chapter 1 describes the background, purpose and method of study for my work.

In Chapter 2, the main body of the chapter described general theories on memory and forgetfulness, and the background of the composition of works on oblivion in the excess of information, and analyzed the flowery expressions of the goldfish and the fantasy works.

In Chapter 3 Conclusions summarise the research content of this paper and describe the future direction of work on one's work.