



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](#)

정 정 주 교수 지도
석사학위 청구논문

타자로부터 오는 불안에 대한 시각적
표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2017

성신여자대학교 대학원

조 소 과

김 민 지

타자로부터 오는 불안에 대한 시각적 표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

정 정 주 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

김 민 지

인 준 서

김민지의 석사학위논문으로 인준함

2016년 11월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 본인이 2014년부터 작업한 작품에 대한 전반적인 연구 결과 보고이다. 본인은 ‘타자(他者)와 나의 관계 그리고 그로부터 느끼는 감정’에 주목하고 작품을 통해 타자로부터 경험하는 불안의 감정을 표현했다.

우리는 많은 사람들과 꾸준히 소통을 하면서 살아간다. 또한 그 사람들과 관계를 맺고, 끊음을 반복한다. 관계를 맺는 사람들은 가족 혹은 친구, 연인처럼 가까운 사람들이 있지만 거리에서 처음 보는 사람들과 같이 밀접하지 않은 사람들과의 관계들 또한 형성한다. 본인은 이와 같은 인간관계에서 쉽게 불안감을 느끼고 그로 인해 고통을 받기도 한다.

본인은 다양한 사람들과의 소통을 통해 본인이 경험한 이별과 만남 혹은 소외 그리고 그로부터 오는 슬픔, 기쁨 등의 감정에 주목하였다. 이러한 감정을 바탕으로 반복적 퍼포먼스, 본인의 감정이 은유된 오브제를 통해 작업을 진행하였다. 이를 바탕으로 본인은 본 논문에서 개인적인 경험으로부터 출발하여 그 불안의 감정을 작품을 통해 어떻게 드러내고 치유하는지 연구하였다. 그리고 본 논문을 통해 동시대를 살아가는 현대인들에게 타자(他者)가 어떤 존재인지, 그리고 그 속에 존재하는 다양한 감정이 존재함을 확인하였다.

제 1장 서론에서는 본인 작품에 대한 연구 목적과 연구 방법을 서술하였다.

제 2장 본론에서는 첫째, 타자로 부터 본인이 받는 불안을 사르트르의 타자 개념을 통해 서술하고, 본인의 불안을 사물로 은유하는 오브제에 대해 서술하여 작품형성배경을 나타내었다. 둘째, 본인을 은유적으로 대입한 오브제와 반복적 퍼포먼스를 통해 불안에 대한 시각적 표현에 대해 알아보았고, 관객 참여적 설치방법을 통해 작품표현방법을 나타내었다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용과 작품을 정리하고 앞으로 나아갈 작업의 방향을 모색 하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품형성배경	3
1) 타자로부터 오는 불안	3
2) 불안이 은유된 오브제	5
3) 반복적 퍼포먼스를 통한 자기치유	7
2. 작품표현방법	9
1) 오브제에 대입한 자아와 심리적 불안감	9
2) 은유적 오브제	10
3) 관객 참여적 설치	12
3. 작품분석	15
III. 결론	38

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 고통의 공_농구공, 농구공, 30x30x30cm 2014	15
【작품 2】 고통의 공, 농구공, 농구골대, 가변설치, 2014	17
【작품 3】 고통의 공_영상, 싱글채널비디오 1분 07초, 가변설치 2014	19
【작품 4】 참을 수 없는 가벼움 I, 비누, 세면대, 가변설치, 2016	21
【작품 5】 참을 수 없는 가벼움 II, 싱글채널비디오 1분 22초, 가변설치, 2016	23
【작품 6】 떨어뜨리다, 싱글채널비디오 0분 50초, 가변설치, 2016	26
【작품 7】 참을 수 없는 가벼움_기록, 사진인화지 위 프린트, 가변설치, 2016	28
【작품 8】 고요함과 편안함으로 가는 방법 I, 싱글채널비디오 3분 14초, 가변설치, 2015	30
【작품 9】 고요함과 편안함으로 가는 방법 II, 쓰레기통, 센서, 스피커, 가변설치, 2015	33
【작품 10】 절대 같을 수 없는 관계, 싱글채널비디오 3분 4초, 가변설치, 2015	35

I. 서 론

현대 사회를 살아가면서 우리들은 많은 사람들과 관계를 맺으며 살아간다. 이 사회 속에서 아무 관계를 맺지 않고 홀로 살아간다는 것은 거의 불가능한 일이며, 그 관계는 긍정적일수도 있지만 부정적인 관계들 또한 존재할 것이다.

장 폴 사르트르(Jean Paul Sartre)에 의하면 “무엇이건 나에게 대한 진실을 얻으려면 나는 타자를 통과해야만 한다. 타자는 나의 존재에 필수 불가결하다. 그뿐만이 아니라 내가 나에게 대해 가지는 인식에서도 마찬가지이다.”¹⁾ 라고 주장하였다. 그는 타자의 시선을 통해 내가 살아있음을 인지 할 수 있다고 주장하였다. 타자를 지옥이라고까지 표현한 그였지만 그는 신의 존재를 부정하고 인간의 존재만을 주장했기에 우리는 우리 스스로 타자를 통하여 우리 존재를 찾아간다고 하였다.

본인 또한 일상생활을 하며 많은 사람들과 여러 관계를 맺고 살아가고, 그로 인해 다양한 감정들을 느낀다. 하지만 사람들과 관계를 시작 할 때, 소통 할 때, 혹은 그 관계를 끝맺을 때 타자로부터 불안과 두려움의 감정을 느끼게 된다. 그리고 그 불안과 두려움의 감정은 본인이 결단을 내리거나 특정 의사표현을 할 때 부정적인 영향을 끼친다. 하지만 타자와 계속해서 소통하며 살아가고 있을 때 항상 불안의 감정을 느껴야한다는 것을 감지하고 나서 본인이 타자로부터 상처와 부정적인 영향을 덜 받고 긍정적인 방향으로 살아가기 위해 작품 활동을 시작하였다. 또한 관객들이 직접 체험해볼 수 있도록 관객 참여적 설치를 통해 관객들의 공감을 이끌어내려 했다.

본 논문에서 본인은 본인과 타자가 맞부딪치는 과정에서 생기는 두려움과 불

1) 장 폴 사르트르, 박정태 옮김, 『실존주의는 휴머니즘이다.』, 이학사, 2008, p.66

안의 감정을 기록하고 은유적으로 표현한 작품에서 오는 치유를 연구하고자 한다. 이를 위해 본인의 감정을 은유적으로 대입한 오브제와 퍼포먼스, 영상매체로 구성된 본인의 작품을 분석하여 연구하였다.

본 논문은 본인의 작품을 중심으로 작품의 형성 배경, 표현방법, 작품분석으로 연구를 하였다.

첫째, 장 폴 사르트르가 말하는 ‘타자’를 바탕으로 하여, 본인이 논문에서 다룬 타자 그리고 타자로부터 느끼는 불안에 대해 어떤 영향을 미쳤는지 연구하였다.

둘째, 본인 작품에서 많이 다루는 일상생활 속 오브제와 퍼포먼스에 대해 고찰하였다.

셋째, 작품의 의미와 제작과정에 대해 서술하였다.

II. 본 론

1. 작품 형성배경

1) 타자로부터 오는 불안

현대 사회를 살아가는 사람들은 매일 다양한 사람들과 소통하며 관계를 맺으며 살고 있다. 본인은 이러한 타인과의 관계와 소통을 중요하게 생각한다. 그리고 그 관계 속에서 느낀 사적인 감정들로부터 시작한 작업을 통해 인간과 그에 따른 타인과의 관계성에 대해 고찰했다.

사르트르는 타자에 대해 두 가지 관점으로 이야기한다. 첫째, 타자의 시선에서 나의 존재, 본래성을 회복시켜주고 나의 정체성을 확립시켜주는 긍정으로서의 역할과 두 번째로 그와 동시에 타자에 의해서 나의 존재는 또 주체로서의 존재가 박탈당하는 부정적인 시선이다.²⁾ 이와 같이 사르트르는 타자는 지옥이라는 극단적인 주장까지 내세우며 동시에 타자의 존재가 나의 존재의 근거를 확립시켜주는 중요한 요소로 보았다.

그는 이 세계를 바로 의식이 있는 ‘인간’과 그렇지 않은 ‘사물’로 나누었다. 그 중 ‘인간’의 범주에서 다시 ‘나’와 ‘타자’로 나뉘게 된다.³⁾ 이때 사르트르는 나와 타자와의 관계에서 타자로 인해 멋대로 판단되고 주체적이지 못한 존재로 전락할 때 ‘수치심’⁴⁾이라는 감정을 언급한다. 이와 같이 인간에게는 수치심과 같이 타자의 존재로 부터 이해될 수 있는 감정이 있다는 것이다. 그래서

2) 변광배, 『장 폴 사르트르 시선과 타자』, 살림, 2004, pp.43-45

3) 철학아카데미, 『처음 읽는 프랑스 현대철학』, 동녘, 2013, p.20

4) 수치심(羞恥心), [명사] 수치를 느끼는 마음, 사르트르는 수치심을 타자의 시선으로 인해 어떠한 사람으로 평가받는 것, 즉 사물화 되는 것에 대하여 느끼는 감정이라 표현했다.

사르트르는 인간관계를 ‘수치’와 다를 바 없다고 언급하였다. 우리는 다른 사람의 시선에 따라 정의 되는 경우가 있다. 예를 들어 “그는 착한 사람이야.” 혹은 “그는 나쁜 사람이야.”, “그는 훌륭한 사람이야.” 등과 같이 우리는 타자의 시선으로부터 종종 사물화가 될 수 있다. 우리는 타자와 함께 존재하기 때문에 이러한 사물화 된 시선으로 부터 소외, 즉 즉자 존재⁵⁾가 될 수밖에 없다. 따라서 사르트르는 자신만의 주체성을 확립하기 위해서는 타자가 존재하지 않을 때 비로소 가능하다고 말한다. ‘타자’와 ‘나’는 결코 동등할 수 없으며, 주체-대상의 관계가 성립되어버리고 만다. 그러나 타자는 필연적으로 존재하고 있는 존재자이며 나의 주체성은 성립될 수 없다고 주장한다.

또한 사르트르는 이러한 인간관계 중 더욱 더 구체적인 관계들을 언급한다. 바로 ‘마조히즘’, ‘사디즘’, ‘유희’의 태도이다. 이 중 ‘유희’의 태도는 타자의 시선으로 자기 자신을 맞추어 연극을 하는 태도이다. 대표적으로 ‘부모’의 존재를 예를 들 수 있다. 부모가 자식을 착하고 말을 잘 듣는 착한 아이 라는 시선으로 바라본다면 그 자식은 본래의 자신의 이미지를 버리고 부모의 시선 대로 연극을 하는 경우가 많다. 타자로부터 좋은 시선을 받기 위해 자신이 아닌 행동으로 연기를 하는 이 ‘유희’의 태도는 관계 속에 힘의 불균형이 한 쪽으로 많이 치우친 경향으로 볼 수 있다.⁶⁾

본인은 사르트르가 언급한 타자와 타자의 시선이 본인 작품과 많이 맞닿아 있다고 생각한다. 【참을 수 없는 가벼움】이라는 작품은 본인의 주체성을 잃고

5) 각각 <그것 자체에서>, <자기에 대해서>를 뜻한다. 독일 관념론에서 사용되고 있던 개념이지만, 현상학 특히 사르트르의 그것에서, 그것 자체에서 존재하는 사물의 존재가 즉자라고 불리며, 이 즉자를 자기가 아닌 것으로서, 말하자면 무화하면서 대상으로서 정립하는 의식, 요컨대 자기 관계적인 존재가 대자라고 불린다. 의식은 무언가를 지향하면서 존재한다. 지향의 대상은 세계에 속하는 사물이며, 이것은 의식에 있어 현상의 존재이다. 요컨대 의식이란 자기와는 다른 존재를 감싸 덧붙이는 한에서 그 존재에서 그의 존재가 문제로 되는 그러한 존재인 것이다.

[네이버 지식백과] 즉자/대자 [卽自/對自, en soi/pour soi, an sich/für sich] (현상학사전, 2011. 12. 24., 도서출판 b)

6) 변광배, 『장 폴 사르트르 시선과 타자』, 살림, 2004, pp.71-76

타자로부터 받는 불안을 느껴 시작된 작업이다. 이 작품에서 본인의 주체성을 잃어버린 모습을 비누라는 연약한 오브제에 대입을 해서 시각적으로 보여준다. 이는 사르트르가 언급한 ‘유희’처럼 본인 스스로가 타인 앞에 섰을 때 각각 다른 사람의 모습으로 타인에게 맞추려 노력하고 타자로부터 듣는 조언 혹은 일상적인 대화에도 상처를 받는 본인의 모습을 은유적으로 보여주고 있다.

2) 불안이 은유된 오브제

본인의 대부분의 작업은 타자로부터 받은 불안으로부터 출발하며 일상생활에서 쉽게 볼 수 있는 오브제 혹은 타자와 얽혀 있는 오브제들을 주제로 사용한다.

오브제의 일반적 의미는 물건, 물체, 객체 이다. 하지만 미술에서는 주제에 대응하여 일상적 용도를 파괴하는 물체 본연의 존재 방식을 가리킨다. 나무, 풀 등 자연적인 물체를 사용하는 경우도 있고, 컴퓨터, 핸드폰 같은 공산품을 사용하는 경우도 있다. 일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 물체의 쓰임의 용도와 기능을 갖고 있다. 하지만 이러한 물체가 오브제로 쓰이게 된다면 그 본래의 용도와 기능이 아닌 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상 작용 혹은 기묘한 효과를 얻을 수 있게 된다.⁷⁾

20세기 이전 오브제는 특정 용도로 쓰이는 물건이었다. 하지만 현대 미술에서 작가들이 물건을 선택하고 발견하고 나서 그 의미는 크게 달라졌다. 단순히 특정 용도가 아닌 작가와의 특별한 관계가 맺어지는 객체로서 사용되었다.

우리가 살아가는 일상생활과 미술이 결합하므로 설치 미술의 공간화는 기존의 이미지 즉 그대로 작품을 좌대 위에 올려다 놓는 설치 방법과는 달리 새로운 이미지의 창출을 유도하고 있다.⁸⁾ 이선민의 「현대 설치미술의 공간 구현

7) 네이버 지식백과사전 ‘오브제’ (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=70559&cid=43667&categoryId=43667>)

특성에 관한 연구」 논문에서는 일상생활의 오브제에 대해 아래와 같이 서술하였다. “예술과 일상의 일치를 통해 인간과 오브제, 공간이 사건적으로 발생하는 상황과 행위적인 요소를 구성하여, 예술과 복합적으로 결합시켜 놓은 일종의 환경화된 예술 형식이 나타난다. 또한 일상적인 산업물이 공간으로의 확장을 통해 물리적 공간과의 경계를 허물으로써 사람들에게 시간과 행위가 부여된 새로운 공간을 경험하게 한다.”⁹⁾ 이렇듯 현대 미술에서 오브제는 더 이상 특정한 용도를 갖고 있는 물체가 아닌 작가에 의해 새로운 의식이 부여된 객체이다.

본인은 일상생활에서 쓰임을 당하는 오브제를 보고 항상 은유적으로 본인을 대입시켜서 보는 경향이 있다. 평소에도 물건을 잘 버리지 못하는 습관을 갖고 있으며, 쓰지 않는 물건들도 집에 대부분 쌓아 놓는 경우가 많다. 오브제를 그저 특정 용도의 도구로 생각하기 보다는 그 물건에 얽힌 타인과의 추억과 기억을 먼저 떠올리기에 더욱더 버리지 못한다. 이렇듯 물건들은 본인에 의해 의미가 부여되므로 단순한 물건이 아닌 의미를 지닌 오브제로 재탄생된다.

본인의 작업들은 일상생활에서 느낄 수 있는 사적인 경험으로부터 출발한다. 예를 들면 타인과의 만남에서 이별을 하고 그의 부재로부터 오는 복잡한 감정들, 본인의 정체성에 대한 고민들과 같이 살면서 모든 사람들이 한 번 짚은 고민해보았을 법한 경험들이다. 그리고 대부분의 오브제는 일상생활에서 쉽게 볼 수 있는 것들이다. 이와 같이 본인이 오브제를 선택할 때에도 사람들이 한 번 짚 모두 사용해 보았을 법한 것들 혹은 보았을 것들을 자연스럽게 선택한다. 그래서인지 본인의 작품 속에 본인이 경험했던 상황에 맞는 오브제나 그 상황의 흔적이 되는 오브제들이 많이 등장한다. 이러한 오브제들을 그대로 전

8) 이선민, 「현대 설치미술의 공간 구현 특성에 관한 연구」, 경원대학교 대학원 석사학위 논문, 2011, p.24

9) 이선민, 「현대 설치미술의 공간 구현 특성에 관한 연구」, 경원대학교 대학원 석사학위 논문, 2011, p.25

시장에 설치함으로써 본래의 용도가 아닌 새로운 의미를 부여되고 본인의 상황이 반영된 새로운 공간이 창출된다.

오브제를 많이 다뤘던 대표적인 작가로 요셉 보이스를 주목할 수 있다. 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921~1986)는 ‘모든 인간은 예술가이다.’ 라고 정의하며, 예술과 비예술의 경계를 제거하려하였다. 또한 모든 삶을 예술의 일부로 간주하였고, 인간 내면의 예술적 잠재력을 중요시하였다.¹⁰⁾ 요셉 보이스는 2차 세계대전 중 독일 공군에 입대하였다. 소련의 폭격을 맞고 러시아 크리마아 반도에 추락하게 되었다. 그 당시 그곳에 거주하고 있던 원주민인 타타르인들은 죽어가는 그의 온 몸에 버터를 바르고 펠트지 담요로 몸을 감싸 그를 살려냈다. 그 뒤 그의 작품에는 펠트지, 버터, 왁스 등의 오브제가 반복적으로 등장하게 된다.

요셉 보이스는 ‘특정한 사건’을 겪은 후, 위에 언급된 특정한 오브제들을 반복적으로 등장시킨다. 이와 같이 본인의 작업에서도 또한 마찬가지이다. 잊기 힘든 사건들을 기록해 놓은 후, 그때 느낀 상황에 맞는 오브제나 그 상황의 증거가 되는 오브제를 가져온다. 대표적인 작품으로 【고요함과 편안함으로 가는 방법】이 있다. 이 작품을 보면 쓰레기통과 종지 얇은 사건을 적어 놓 구겨진 종이가 반복적으로 등장하게 된다. 잊기 힘든 사건을 기록해 놓은 후 종이를 찢거나 구겨서 버리는 특정 행위의 반복을 통해 느낀 치유의 감정을 바탕으로 만든 작품이다. 이와 같이 본인의 작품 속 오브제는 영상을 이용한 설치와 결합하여 종합된 형식으로 보여 지게 된다.

3) 반복적 퍼포먼스를 통한 자기치유

20세기 이후 미술은 작가의 내면에 있는 상처나 트라우마와 같은 개인적인

10) 황정국, 「움의 분석심리학에 기반한 미술의 치유적 기능에 관한 연구: 빅토르 브라우니 작품을 중심으로」, 미술치료연구학회, 제 17권 제 4호2010, p1000

감정에서 공적인 사회 문제들까지 모두 창작 활동의 계기와 주제로 삼고 있다.

자기 자신을 솔직하게 표현하는 자기 고백적 표현이라는 말은 전통적으로는 종교에서 자신의 죄를 고백하여 회개하려는 행위를 담고 있다. 또한 예술에서는 자서전의 성격을 갖은 표현 방식으로 사용되어왔고, 미술에서는 자화상 (self-portrait)이라는 장르로 나타났다.¹¹⁾

이런 자화상은 본인의 작업 중 【절대 같을 수 없는 관계】와 【고통의 공】에서 뚜렷하게 드러난다, 전자의 작품에서 본인이 경험한 사건 중 타자와의 이별을 통해 타자와 나의 관계를 정확한 수치로 따지면 어떤 수치가 나올지 관심을 갖고, 둘 중 더 상처를 받은 쪽 혹은 더 많이 마음을 주었던 것을 눈으로 직접 볼 수 있는 수치로 나타내려했다. 이를 위해 작품 속에서 양팔저울이라는 특정 오브제와 두 사람이 등장한다. 두 인물은 차례대로 그 양팔 저울 위에 계량 수저를 이용해 흙을 반복해서 올려놓는 행위를 한다. 후자의 작품인 【고통의 공】에서는 고통의 글귀를 새긴 공을 계속해서 벽에 던지는 행위를 통해 본인의 불안의 해소를 적극적으로 표현하고자 하였다. 위의 작품에서 저울과 공에 가해지는 반복적인 행위는 타자와의 이별을 통해 느낀 충격의 은유적 표현이며 치유의 과정이라 할 수 있다.

자기고백의 대표적인 작가로 영국의 트레이시 에민을 들 수 있다. 트레이시 에민은 영국 YBA(Young British Artists)의 일원이며 그녀는 첫 번째 개인전인 ‘나의 회고전 (My Major Retrospective)’에서 자신이 유년시절에 썼던 일기, 메모 혹은 자살을 기도하며 없애버린 과거의 회화작업의 사진 등을 전시장에 가져다 놓았다. 이 작품 뿐 아니라 그녀의 모든 작품은 솔직한 고백으로 완성되었다. 또한 그녀는 "나의 삶이 곧 예술이고 나의 예술이 곧 나의 삶이다."

11) 정지희, 「트레이시 에민(Tracey Emin)의 작품에 나타난 자기 고백적 표현」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2015, p.7

라고 자기 자신과 예술에 대해 언급하였다.

자신의 개인적인 상처나 경험, 감정을 솔직한 예술 작품으로 드러냄으로써 자기 치유의 효과를 기대할 수 있다. 자신의 생각과 감정을 미술 작품으로 표현하려는 것은 감정 정화에 도움이 되며 안정감을 가져다 줄 수 있다. 감정 정화란 긴장, 불안, 고통 등의 부정적인 감정을 감소시키거나 제거시키는 것을 말한다. 또한 미술 작품을 만드는 과정에서 흥미를 느껴 부정적인 감정들을 제거하는데 많은 도움이 된다.¹²⁾ 본인 또한 자신의 개인적인 상처나 감정으로 퍼포먼스의 반복으로 치유를 기대하며 창작 활동을 지속해나가고 있다.

2. 작품표현방법

1) 오브제에 대입한 자아와 심리적 불안감

본인에게 오브제란 단순히 특정한 쓰임을 갖고 있는 사물이 아닌 타자와 본인 사이의 매개체로 볼 수 있다. 때문에 오브제를 망가뜨린다든지, 그대로 보존을 위해 비닐 팩에 담는다든지 특정 행위를 통해 타자와의 관계를 나타내려한다.

타인으로부터 오는 불안을 대부분 오브제로 표현하고 있다. 대표적인 작품으로 【참을 수 없는 가벼움】 시리즈를 볼 수 있다. 이 시리즈의 작업에서 두드러지게 보이는 오브제는 ‘비누’이다. 그 당시 본인이 가장 크게 겪는 일 중, 정체성에 관한 고민을 하고 있었다. 본인의 심지가 없이 많은 사람들에게 이리저리 치이고 흔들리는 상황이 많았다. 따라서 어느 날, 화장실에서 손을 씻

12) 송승희, 「자기술회를 통한 미술치유에 관한 연구: 이중섭, 프리다 칼로를 중심으로」, 고려대학교 대학원 석사학위 논문, 2010, p.26

을 때 타인들로 인해 쓰임을 당하고 점점 형태가 사라져가는 비누를 보며 비누가 쓰임을 당하는 상황과 현재 본인의 모습이 매우 흡사하다고 느꼈다. 그래서 마지막에는 아예 본인이 비누처럼 형체 자체가 없어져 버릴 수 있다고 생각하였다. 따라서 이에 큰 두려움과 불안을 느껴, 본인을 은유적으로 대입한 비누를 주요 오브제로 사용하게 되었다. 전시장에 세면대와 비누를 설치함으로써 관객들이 직접 비누를 사용하여 손을 씻을 수 있다. 비누를 사용하므로써 손이 깨끗해지고 잠깐의 향기를 느낄 수 있다. 따라서 비누와 관객 상호작용이 생겨난다. 더 나아가 그리고 이 작업은 비누가 모두 닳아 없어 질 때 까지 계속되며, 관객들로 인해 하루하루 쓰여 형태가 달라지는 비누를 기록해 놓은 사진 작업을 볼 수 있다.

다음으로는 【고통의 공】 시리즈를 볼 수 있다. 이 작업에서 보여지는 오브제는 공이며 공 안에 날카로운 칼로 파져있는 텍스트들은 본인이 느낀 일상생활의 고통으로부터 시작된다. 작업을 할 때의 막막함 중 무엇을 해야 하는지, 내가 과연 무엇 때문에 작업을 하는지 혹은 자신에 대해 정체성을 잃고 본인이 무엇인지를 생각하는 과정에 내가 아무것도 아닌 무력한 존재라는 것을 깨달았을 때의 고통스러움은 내가 살아가고 있는 것인지 그냥 살아져서 사는 것인지를 계속해서 생각하게 되었다. 이런 복잡한 감정들을 느끼고 있는 찰나 김연수 소설가의 소설인 『산책을 하는 이들의 다섯 가지 즐거움』을 읽게 되었다. 그의 소설에서는 “행복은 자주 우리 바깥에 존재한다. 사랑과 마찬가지로. 하지만 고통은 우리 안에만 존재한다. 우리가 그걸 공처럼 가지고 노는 일은 그러므로 절대 불가능하다.”¹³⁾ 라는 구절을 볼 수 있다.

농구공과 야구공 위에 본인의 고통이 되는 특정 텍스트들을 날카로운 칼로 파고, 농구공을 계속 해서 던져서 갖고 노는 퍼포먼스를 담은 영상이 있다. 반복해서 주고받는 농구공은 계속 놀이의 도구로 쓰이지만 막상 그 농구공을 가

13) 김연수, 『사월의 미, 칠월의 숲』, 문학동네, 2013, p. 302

까이서 보았을 때는 낙인이 찍힌 듯 글자를 발견할 수 있다. 또한 야구공은 누군가가 던진 듯 포물선을 그리며 날아가는 것 같은 운동감 있는 설치를 볼 수 있다.

2) 은유적 오브제

20세기 이후 미술은 자신의 내면에 있는 상처 혹은 트라우마 등등 개인적인 감정부터 공적인 사회 문제들까지 모두 창작 활동의 계기, 주제로 삼고 있다.

본인은 지금까지 살아오면서 많은 사람들을 만나고 그들과 관계를 맺고 살아왔다. 현재도 끊임없이 관계를 맺고 있으며, 그 중 몇몇의 사람들은 중간에 관계가 끊어지는 모습을 심심치 않게 볼 수 있다. 본인에게 일어나는 일상적 사건들 중, 특히 타인과 만나고 헤어짐에 대한 감정 중 타인과 이별을 통해 일어나는 감정을 극복하려 계속 애쓰지만 항상 그 누군가가 되었던 극복하기 힘들다는 것을 깨닫는 자신의 모습을 보고 안타까움과 답답함을 느껴 해소의 방법을 찾게 된다. 그 해소의 방법으로는 【고요함과 편안함으로 가는 방법】에서 일기를 찢어서 버리는 행위. 【절대 같을 수 없는 관계】에서는 양팔저울이라는 특정한 오브제에 흙을 올려 양쪽의 균형을 맞추는 행위. 【자르기, 잘린 것들을 매듭짓기】에서는 자르고 묶는 간단한 행위를 볼 수 있다. 본인은 이 반복적인 퍼포먼스를 하며 안정감과 치유의 감정을 느끼게 되어 작업을 시작하였다.

아무에게도 말하기 싫을 만큼 힘든 상황을 직면했었다. 누구에게도 말할 수 없어서 혼자 그 답답한 감정을 해소하기 위해 계속해서 글을 썼다. 글을 쓰면서 혼자 해소가 된다고 생각하였기 때문이다. 하지만 그 해소 방법은 착각일 뿐 똑같이 계속해서 힘들었다. 어느 날 집에 돌아가는 길이었다. 밤이 되어 앞은 캄캄했으며 주위에 지나가는 사람 한 명 없었다. 집으로 가는 도중 저 멀

리서 쓰레기통 하나가 눈에 띄었다. 그 쓰레기통을 본 순간 뭐라도 흘린 듯
마구마구 글을 적어놓았던 다이어리를 꺼냈다. 그리고 무자비했던 5월의 일기
를 찢었다. 그 당시 나의 5월은 흔적도 없이 사라진 말끔한 느낌을 받았다.
그때의 감정들이 적힌 종이 몇 장이 찢어져 나갔을 뿐인데 마음이 가벼웠다.
다시 집으로 가는 길에 힘들었던 감정이 더 이상 생각이 나지도 않았고, 글을
버린 후회를 하지도 않았다. 물건을 버리고 후련하고 가벼운 느낌을 받은 적
은 가히 처음인 것 같았다.

본인이 느낀 해소의 방법을 작품으로 표현하기 시작했다. 머릿속을 괴롭히는
무언가를 버릴 수 있는 작은 공간이 필요했다. 그 작은 공간은 더 이상 사적
인 공간이 아닌, 누가 버렸는지 절대 알 수 없을 공적인 공간이었만 했다. 그
리고 다시 그 종이를 되찾을 수도 없는 공간이 필요했다. 그 공간과 버리는
행위를 결합시키고 버리는 행위를 할 때 마다 사운드가 나오게 설치했다. 그
때가 지나가고 나에게 남은 건 그때의 감정이 떠오르게 하는 몇몇의 노래들이
였다. 그때의 흔적은 거의 다 버리고 없애버렸기 때문에 흔적을 찾는 방법은
무리였다. 쓰레기통 그리고 버리는 행위 마지막으로 음악. 이 세 가지를 합쳐
【편안함과 고요함을 위해】라는 작업을 완성시켰다.

3) 관객 참여적 설치

니콜라 부리요의 『관계의 미학』에서 관객 참여적 설치의 대표적인 작가들
과 관객들이 미술작품을 경험 하는 것에 대해 서술하고 있다. 그는 예술적 경
험은 관객이 작품 앞에 서고 그 작품을 감상함으로써 시작된다고 정의하고 있
다.¹⁴⁾ 그는 “곤잘레스-토레스나 오늘날 안젤라 블로흐, 카르슈텐 뢰러, 가브
리엘 오로즈코 또는 피에르 위그와 같은 예술가들의 작품을 관객들이 마주하

14) 니콜라 부리요, 『관계의 미학』, 미진사, 2011, p.102

게 될 때 “관객은 수동적인 소비자의 위상과 증인, 협력자, 고객, 초대 받은 사람, 공동 생산자, 주인공의 위상 사이에서 울림을 갖는다.”¹⁵⁾ 라고 이야기 한다. 예술 작품, 그것은 본래 작품만이 지니는 아우라¹⁶⁾를 갖고 있기 마련이지만 그 예술 작품의 아우라는 관람자가 예술 작품을 보고 느끼고 경험함으로써 작품과 관객 사이엔 순간적인 공동체로 형성된다.¹⁷⁾

대표적인 작가로는 쿠바태생의 작가인 ‘곤잘레스-토레스’가 있다. 그의 【무제 Untitled (Portrait of Ross)】 라는 작품을 살펴보자. 이 작품은 먼저 떠난 연인을 그리워하여 만든 작품이다. 전시장에는 연인의 몸무게만큼 달콤한 사탕이 수북이 쌓여 있으며 관객들은 그 사탕을 마음껏 가져갈 수 있다. 이 작업은 관객들의 능동적인 참여로 설치 형태가 변하며 그 변하는 형태 모두 예술이라고 작가는 언급하였다.

관객 참여형 작업은 작가의 생각을 직접 관객들이 경험할 수 있으며 본인의 대다수의 작품들에는 관객 참여적 요소가 들어가 있다. 초기작인 【고통의 공】 시리즈는 김연수 작가의 단편소설을 읽고 제작한 작품으로 고통과 관련된 글자가 새겨진 공들을 관객들이 골대에 직접 넣을 수 있거나 관객들 끼리 갖고 놀 수 있도록 설치했다. 【참을 수 없는 가벼움】에는 관객들이 직접 손을 씻을 수 있게 세면대와 비누를 전시장에 설치해 놓았다. 시간이 흐르고 관객들이 손을 씻음으로써 은유적으로 본인을 대입한 이 비누는 계속해서 닳게 된다. 그리고 하루하루 닳아져가는 비누를 사진으로 기록하여 작업을 계속 진행하였다. 그밖에도 【절대 같을 수 없는 관계】 , 【편안함과 고요함으로 가는

15) 니콜라 부리요, 『관계의 미학』, 미진사, 2011, p.103

16) 아우라(Aura), [명사] 예술 작품에서, 흉내 낼 수 없는 고고한 분위기. 독일의 철학자 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 예술 이론에서 나온 말.

[네이버 어학사전] http://dic.naver.com/search.nhn?dicQuery=아우라&query=아우라&target=dic&ie=utf8&query_utf=&isOnlyViewEE=

17) 니콜라 부리요, 『관계의 미학』, 미진사, 2011, pp.104-105

방법】 등등의 대다수의 작품들이 관객 참여적 요소를 띤다. 이와 같이 관객들에게 흥미를 유발시키고 공감을 이끌어 내려 의도하였다.

3. 작품분석



【작품 1】 고통의 공_농구공

【작품 1】 고통의 공_농구공

연도 : 2014

크기 : 30 x 30 x 30(cm)

재료 : 농구공

제작방법

1. 농구공 위에 프린트 된 텍스트를 붙인다.
2. 농구공 표면 가죽에 붙어 있는 텍스트를 날카로운 칼로 판다.
3. 다 봤다면 프린트 된 텍스트를 떼어 낸 후 텍스트의 주변 가죽들을 깔끔하게 정리 한다.

작품설명

‘고통이란 무엇인가?’를 생각하고 있던 때, 김연수 소설가의 단편 소설 중 『산책을 하는 이들의 다섯 가지 즐거움』이라는 소설을 읽게 되었다. 그 책은 주인공이 외상 후 스트레스 때문에 고통을 앓고 있었다. 주인공의 심리적 고통은 육체적 고통으로 이어졌다. 그리고 그 고통을 이기려 책을 본다는 내용이 있다. 책에서는 고통을 공으로 생각하고 그 공으로 놀이를 해보라고 권유한다. 작가의 이야기에 많은 공감을 얻었다. 그래서 고통이라는 것을 직접 놀이로 바꾸어 보면 재미있겠다는 생각을 하여 작업이 시작되었다.

우선 그 당시에 나에게 오는 고통들을 생각하였다. 타인들 그리고 학교, 집 등등 이었다. 따라서 그것들에 대한 텍스트를 정리하여 농구공에 하나 씩 새기기 시작했다. 우리는 절대 고통을 놀이로 생각 할 수 없다. 고통은 고통일 뿐이다. 재미있는 공놀이처럼 된다면 그것은 고통이 아닐 것이다.



【작품 2】 고통의 공

【작품 2】 고통의 공

연도 : 2014

크기 : 가변 설치

재료 : 농구공, 농구 골대

제작방법

1. 위에 만들어진 ‘고통의 공’들을 공간에 맞게 바닥에 놓는다.
2. 농구공을 던져서 넣을 수 있을 높이로 농구 골대를 설치한다.

작품설명

앞 서 기재한 【고통의 공_농구공】을 오브제로 하나 만든 후, 관객들이 직접 가지고 놀 수 있으면 좋을 것 같다는 생각을 했다. 따라서 실제로 농구공을 던져 볼 수 있게 골대를 설치하고 텍스트를 하나하나 새겨 여러 개의 공을 만들었다. 멀리서 보면 그냥 농구공을 가지고 놀 수 있는 놀이의 장으로 볼 수 있지만 직접 가서 농구공을 보면 그 공에 하나하나 날카로운 칼로 새겨져 있는 텍스트를 마주하게 된다.



【작품 3】 고통의 공_영상

【작품 3】 고통의 공_영상

연도 : 2014

크기 : 가변 설치

재료 : 싱글채널비디오 0분 45초

제작방법

1. 공놀이를 할 수 있는 건물 안 과 밖의 장소를 찾는다.
2. 두 사람이 공을 주고받고 노는 모습을 영상으로 찍는다.
3. 안과 밖에서 찍은 영상을 안에서 던진 공이 밖에서 받을 수 있게 편집한다.

작품설명

앞 서 언급한 고통의 공으로 두 사람이 놀이를 하는 장면을 연출하여 영상으로 찍었다. 첫 번째 두 개의 패널로 나누어 공놀이를 하는 놀이에 집중하려 하였고, 두 번째는 공의 움직임만을 볼 수 있는 중앙 패널에 집중하였다. 공놀이는 건물 안에서도 행하여지고 있고 잔디밭이 보이는 밖에서도 계속해서 행해지고 있다. 이 공놀이가 안과 밖을 구분 짓지 않고, 장소와 상관없이 이 고통들이 따라온다는 의도를 담았다. 또한 누군가와 고통을 나누는 행위(주고받는 놀이)를 하여도 결국 이 고통은 본인이 짊어지고 가야하는 부분이라는 것을 강조하고 싶어, 마지막 엔딩장면은 한 인물 혼자 공을 바라보다 그것을 떨어뜨리고야 만다.



【작품 4】 참을 수 없는 가벼움 I

【작품 4】 참을 수 없는 가벼움 I

연도 : 2016

크기 : 가변 설치

재료 : 비누, 세면대

제작방법

1. 전시장에 물이 나오는 세면대를 설치한다.
2. 직접 손을 씻을 수 있게 비누를 설치한다.

작품설명

본인이 느끼는 가장 큰 스트레스 중 하나인 타자로부터 나오는 감정들로 시작한 작업이다.

이리저리 많은 사람들에게 쓰여 지는 연약한 오브제인 비누를 가져 왔다. 다른 사람들에게 영향을 미치고 소멸의 길을 가는 비누가 희한하게 본인의 모습과 비슷하다는 생각이 계속 해서 들었다. 그래서 연약하고 부서지기 쉬운 오브제를 찾던 순간 비누를 가져오게 되었다. 본인을 대입한 오브제로 비누를 가져왔기 때문에 관객들이 실제로 직접 써볼 수 있게 전시장에 세면대를 설치하고 물이 나오도록 만들었다. 그리고 이 사람 저 사람에게 영향을 많이 받고 흔들린다면 이 비누처럼 흔적도 없이 사라질 수 있다는 위태로운 두려움을 표현하려 하였다.



【작품 5】 참을 수 없는 가벼움Ⅱ

【작품 5】 참을 수 없는 가벼움Ⅱ

연도 : 2016

크기 : 가변 설치

재료 : 싱글채널 비디오 0분 0초

제작방법

1. 영상을 찍을 장소를 탐색하고 세면대를 설치한다.
2. 한 인물이 등장해서 세면대 앞에서 비누 곱을 뜯어서 비누를 꺼내는 장면을 영상으로 담는다.
3. 많은 인물들이 손을 씻는 장면들을 손과 비누만 클로즈업해서 하나하나 영상으로 찍는다.
4. 손을 씻는 영상의 레이어를 3개 내지 4개로 겹치는 효과를 준다.
5. 손을 씻는 영상을 겹친 영상에 하이라이트 부분만 블러 효과를 준다.
6. 처음 인물이 비누를 꺼내는 영상을 중간에 자르게 효과를 주어서 비누를 꺼내는 영상과 꺼내서 내려놓기 직전의 영상. 이렇게 둘로 나눈다.
7. 둘로 나뉜 영상에 인물들이 손 씻는 장면을 찍은 영상을 사이에 붙여 넣어 편집한다.

작품설명

영상에서 등장하는 비누는 단순한 물질이 아니고 본인이 본인을 투사시킨 내적 정서의 대리물이다. 이 비누를 본인이 비누 곱에서 꺼내는 장면을 처음으로 영상이 시작이 된다. 꺼내서 내려놓기 바로 직전, 다음 장면으로 장면이 전환된다. 많은 레이어를 겹친 장면이 나온다. 많은 손들과 새 비누, 쓰던 비누,

곧 닳아서 없어질 비누 들이 등장하게 된다. 많은 손들은 비누를 집어 각자 손을 씻으며 여기서 손들의 주인공은 각각 다른 사람들이다. 이 부분에서 타자와의 관계 속에서 자기 자신의 위치에 대해 계속해서 질문하듯 점검 하는 모습을 볼 수 있다. 이 모습으로 인해 자신의 존재에 대해 두려움과 불안이 발생하며 비누처럼 사라질 수도 있다는 생각까지 받게 되었다. 또한 이들이 씻는 장면이 나올 때 블러 처리가 되어 점점 뿌옇게 영상은 흐려진다. 흐려질 대로 흐려진 후 다시 처음으로 되돌아오는데 이 두려움이 본인을 집어 삼킬 수도 있다는 생각에서 흐려지는 효과가 나오게 되었다. 마지막 엔딩장면으로 영상은 끝내 현실세계로 돌아오듯이 다시 그 인물이 비누를 세면대에 올려놓고 영상은 끝이 나게 된다.

나와 타자가 관계 속에서 내가 비로소 성립 될 수 있다는 것을 발견하게 되면서 본인은 그것을 작업을 매개로 하여 타자를 바라보는 방식, 타자의 소리를 들을 수 있는 방식을 관객에게 보여 주고자 하였다. 이는 결국 본인이 스스로 타자를 이해하고 책임을 갖는 행위이고 자기 치유의 작업이라 할 수 있다. 자기 자신 뿐 아니라 관객과 상호작용하고 이를 통해 관계를 맺고 대화하며 치유의 길을 모색하려 했다.



【작품 6】 떨어뜨리다.

【작품 6】 떨어뜨리다.

연도 : 2016

크기 : 가변 설치

재료 : 싱글채널비디오 0분 0초

제작방법

1. 영상을 찍을 장소(화장실)를 탐색하고 영상을 찍는다.
2. 화장실에서 누군가 씻는 듯 물이 흘러가고 비눗물이 흐르는 장면과 소리를 연출한다.
3. 갑자기 무언가가 떨어지는 쿵 하는 소리를 영상에 담는다.
4. 영상을 확인 한 후 편집 프로그램으로 소리 혹은 흔들림을 보정한다.

작품설명

세상에 살면서 비누를 떨어뜨리는 일은 정말 흔한 일이다. 샤워를 하다 혹은 단지 손을 씻다가 쉽게 떨어뜨릴 수 있다. 그리고 그 또한 심각한 일이나 특별한 일이라고는 생각하지 않는다. 하지만 본인은 비누를 내적 정서 대리물로 생각하고 있었고 비누가 떨어지는 모습을 상상하자 마치 본인이 떨어지는 것처럼 굉장히 마음이 안 좋았다. 따라서 비누가 떨어지는 장면을 연출 하여 영상을 남기게 되었다. 하지만 여기서 비누는 전혀 등장하지 않고 비눗물과 물 흐르는 장면만이 등장할 뿐 이다. 이것이 비누일 것이라는 것은 단지 유추로 알 수 있을 뿐이다. 본인이 떨어진 것인지 아니면 다른 무언가가 떨어진 것인지 알 수 없다. 이것은 본인을 비누에 은유적으로 대입시켰지만 떨어지는 모습을 차마 볼 수 없어 외면하려는 의도를 담았다.



【작품 7】 참을 수 없는 가벼움_기록

【작품 7】 참을 수 없는 가벼움_기록

연도 : 2016

크기 : 가변 설치

재료 : 사진 인화지에 프린트

제작방법

1. 전시장에 세면대와 비누를 직접 씻을 수 있게 설치한다.
2. 설치 후, 하루하루 사람들이 비누를 사용하여 닳아진 비누를 관찰하고 사진으로 기록한다.
3. 사진으로 기록한 비누 사진을 날짜와 함께 벽면에 부착한다.

작품설명

관객들이 직접 참여 할 수 있게 설치해 놓았던 세면대와 비누를 관찰하고 기록하는 작업이다. 하루하루 전시장에 사람들이 방문하고 그 관람객들이 비누로 직접 손을 씻을 수 있게 설치하였다. 하루하루 모양과 질량이 변해 가는 비누가 타인으로부터 항상 변화하고 연기하는 나의 모습과 흡사하다고 여겼다. 따라서 날마다 형태가 달라지는 비누를 기록하는 작업을 하였다.



【작품 8】 고요함과 편안함으로 가는 방법 I

【작품 8】 고요함과 편안함으로 가는 방법 I

연도 : 2015

크기 : 가변설치

재료 : 싱글채널비디오

제작방법

1. 영상을 찍을 장소를 탐색한다.
2. 쓰레기통과 종이를 준비한다.
3. 종이를 찢고 뿌리는 장면을 연출한다.
4. 계속해서 종이를 찢고 쓰레기통으로 던진다. 혹은 종이를 그냥 구겨서 쓰레기통으로 던져 넣는다.
5. 위의 행위를 반복한다.
6. 영상을 확인 한 후 동영상 재생을 한다.

작품설명

누군가에게 말하기 힘든 상황을 경험했다. 창피하기도 하고 슬프기도 한 감정들이 뒤섞여서 누구에게도 털어놓기가 싫었다. 어느 날 밤에 집에 가다 공중 쓰레기통이 눈에 띄었다. 버리는 행위에 익숙하지 않았지만 그때는 무슨 일이었는지 그때의 감정이 적힌 다이어리를 꺼내서 몽땅 찢어서 그 쓰레기통에 버리고 말았다. 그 후, 후회를 하지도 않았고 물건을 버렸음에도 불구하고 굉장히 가벼운 느낌이 들었다. 그 홀가분한 감정과 상황을 떠올려 영상을 제작하게 되었다. 속 안이 보이지 않는 쓰레기통과 몇 장의 종이들. 그리고 그 종이는 구겨지거나 찢어져 쓰레기통으로 던져지는 행위가 반복된다. 종이에

적혀 있는 내용은 힘든 상황의 글이며, 마음의 치유를 위해 반복적인 행위를 하게 된다.



【작품 9】 고요함과 편안함으로 가는 방법Ⅱ

【작품 9】 고요함과 편안함으로 가는 방법Ⅱ

연도 : 2015

크기 : 가변설치

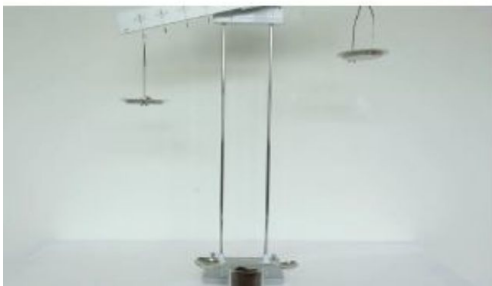
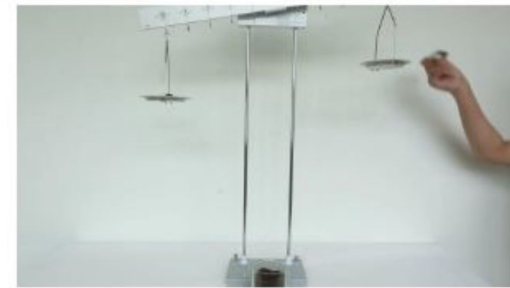
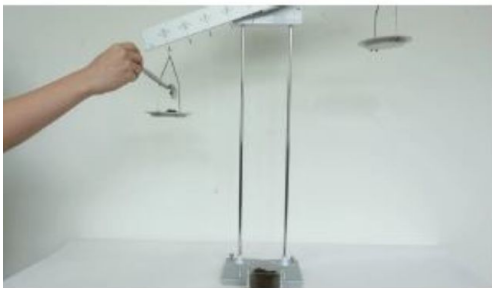
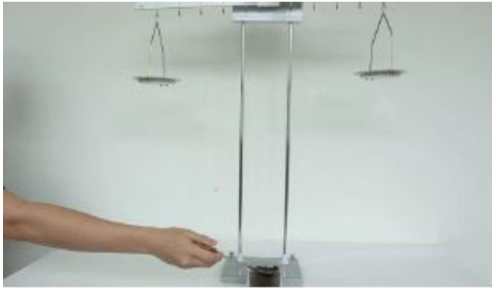
재료 : 쓰레기통, 센서, 스피커

제작방법

1. 쓰레기통을 준비한다.
2. 쓰레기통 안에 센서와 스피커를 부착한다.
3. 무언가를 버리면 쓰레기통 안에 센서로 인해 노래가 흘러나온다.

작품설명

앞 서 언급한 쓰레기통을 재현해 놓았다. 아무도 모르는 공적인 쓰레기통이며 누군가가 무엇을 버렸는지 모른다. 다만 쓰레기통에 무언가를 버린다면 특정 노래가 흘러나온다. 그 노래는 본인이 그날 듣고 있던 노래이며, 그 상황이 떠오르는 노래를 재생시켜 놓았다. 그날이 생각나는 오브제들을 몽땅 버렸기에, 기록을 하고 특정 오브제를 갖다 작업을 하지 못해 떠오르는 사운드를 결합시켰다.



【작품 10】 절대 같을 수 없는 관계

【작품 10】 절대 같을 수 없는 관계

연도 : 2015

크기 : 가변설치

재료 : 싱글채널비디오

제작방법

1. 영상을 찍을 장소를 탐색한다.
2. 양팔저울, 흙, 계량스푼을 준비한다.
3. 양쪽의 인물들이 차례차례 계량스푼을 이용하여 저울 위에 흙을 올려놓는 장면을 연출한다.
4. 계속해서 이 행위를 반복한다.
5. 어느 순간 행위를 그만두고 저울은 흙의 무게 때문에 계속 움직이다 서서히 멈추게 된다.
6. 편집 프로그램을 사용하여 소리 및 간단한 편집을 한다.
7. 동영상 재생을 한다.

작품설명

타자와 이별을 경험한 후, 다른 사람들과의 관계를 수치로 따져보면 몇 대 몇이 될까 하는 생각으로 작품을 시작 하였다.

영상에 등장하는 두 인물들은 차례로 계량스푼을 이용하여 양팔저울 위에 흙을 올려놓는다. 몇 번이나 주고받으며 행위를 행한다. 또한 행위는 정확히 둘이 같은 횟수로 행하여진다. 어느 순간 행위는 끝나며 저울은 계속해서 흙의 무게 때문에 흔들리게 된다. 하지만 끝내 저울은 멈추지만 같은 횟수로 흙을

올렸지만 그 무게는 다르기 때문에 어느 한 쪽으로 저울이 기울게 된다. 서로의 관계도 마찬가지로 생각했다. 살아가면서 딱 5:5인 관계는 결코 존재할 수 없다. 분명 누구 한 쪽이 더 마치 권력처럼.

서로와의 관계를 수치로 만든 이 시리즈는 양팔저울뿐만 아니라 비누, 연필 깎기, 지우개 등의 오브제가 있으며 모두 같은 시간과 같은 횟수로 퍼포먼스를 행하고 기록해 놓은 작업이다.

Ⅲ. 결 론

본 논문은 본인이 타자로 부터 느끼는 불안에 대해 고찰하였고 더 나아가 현대 사회 속에 섞여 살아가고 있는 우리들의 소통과 관계에 대해 고찰하였다. 또한 타자와 소통을 하며 생기는 수많은 감정 중 불안 혹은 스트레스 같은 부정적 감정들을 느끼고 나서 그 감정들을 해소하기 위해 작품 활동을 시작했다.

본인의 작품에서는 타자와 소통을 하면서 느끼는 불안과 두려움으로 부터 자신을 은유하는 오브제, 타자를 상징하는 오브제, 자기 치유를 위한 퍼포먼스를 통해 시각적으로 드러나게 되었다. 더 나아가 관객들도 직접 느끼고 공감 할 수 있게 관객 참여형 설치로 나타내었다. 오브제로 대입된 대표적인 작품에서는 본인이 굳은 심지가 없고 타자와의 소통에서 자신이 흔들리며 많은 스트레스를 받는 것을 깨닫고, 본인을 연약한 오브제에 대입시켰다. 이러한 오브제에 관객들의 ‘씻는’ 특정행위를 통해 형체가 사라질 것 같은 두려운 감정을 표현하였다. 그밖에 【절대 같을 수 없는 관계】, 【고통의 공】 시리즈를 보면 관객들의 공감을 끌어내기 위해 관객들도 같이 참여할 수 있는 관객 참여적 설치로 표현 하였다.

본 논문을 마치며 자신의 작품을 제 3자의 입장에서 연구함으로써 본인의 작업 계기, 표현방법 등을 정리할 수 있게 되었다. 앞으로는 타자와 소통으로 부터 본인이 느끼는 스트레스, 고통 등의 불안의 감정들을 더불어 현대 사회에 사는 현대인들 또한 빈번히 느낄 수 있는 감정들을 더 연구하여 시각적 혹은 다른 감각기관을 통해 보이거나 들려지는, 느껴지는 작품을 다양하게 표현하고자 한다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 장 폴 사르트르, 『존재와 무』, 동서문화사, 2009
- 장 폴 사르트르, 『실존주의는 휴머니즘이다』, 이학사, 2008
- 니콜라 부리요, 『관계의 미학』, 미진사, 2011
- 김연수 『사월의 미, 칠월의 술』, 문학동네, 2013
- 변광배, 『장 폴 사르트르 시선과 타자』, 살림, 2004

《참고 논문》

- 이선민 「현대 설치미술의 공간 구현 특성에 관한 연구」, 경원대학교 대학원 석사학위 논문, 2011
- 황정국, 「용의 분석심리학에 기반한 미술의 치유적 기능에 관한 연구: 빅토르 브라우니 작품을 중심으로」, 미술치료연구학회, 제 17권 제 4호, 2010
- 정지희, 「트레이시 에민(Tracey Emin)의 작품에 나타난 자기 고백적 표현」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2015
- 송승희 「자기술회를 통한 미술치유에 관한 연구: 이중섭, 프리다 칼로를 중심으로」, 고려대학교 대학원 석사학위 논문, 2010

《홈페이지 및 기타》

- Naver 지식백과 <http://terms.naver.com>

ABSTRACT

Study of visual expression on anxiety from others.

- On the foundation of my work -

Kim, Minji

Department of Sculpture

Graduate School of Sculpture

Sungshin Women's University

This study is to report the results on an overall research on the works that I have done since 2014. I focused on my relationships with others and my feelings from it and expressed my feelings of anxiety experienced from others through my work.

We continuously communicate with many people. Also, we have relationships with others and separate from them constantly. Relationships form between people who are close, such as family, friends, or couples, but also between people who are not close, as strangers in the streets. I feel easily anxious in that kind of relationship, therefore, I sometimes suffer from it.

For my work, I focused the feelings of separation, encounters, or alienation, and because of this, the sorrow and joy that I have experienced through communication with various people. Based on

these feelings, I worked with repetitive performance and objet that metaphorically have my feelings.

I started from my personal experiences and studied how to express anxiety and treat it through my works. Through this paper, I hope that the modern people recognize the existence of others and their various emotions through this study.

In chapter 1, I introduce the research purpose and method.

In chapter 2, first, I describe the anxiety that I get from others through the Sartre's concept of others, and described the objet that metaphorically expressed my anxiety to show the background of my work. Secondly, I examined visual expressions of anxiety through metaphorically assigned objet and repetitive performances, and described expression methods through audience participatory methods.

In chapter 3, I summarized the study and work, and sought the direction of future work.