



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](#)

미술학석사 학위논문

‘혐오오류’에 관한
작품 제작 연구

2020년 8월

서울대학교 대학원

조소학과 조소전공

이 윤 정

‘혐오오류’에 관한 작품 제작 연구

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2020년 7월

서울대학교 대학원
조소학과 조소전공
이 윤 정

이윤정의 석사 학위논문을 인준함
2020년 7월

위 원 장 권 대 훈 (인)

부위원장 심 상 용 (인)

위 원 이 종 건 (인)

국문 초록

어떤 대상을 극렬히 싫어하는 마음을 일컫는 혐오감은 개인의 경험으로 특정 대상을 싫어하는 것부터 여성 혐오, 아동 혐오, 난민 혐오와 같이 공동체 안에서 일어나는 혐오까지 개인의 마음속과 사회 안에서 끊임 없는 스트레스를 발생시킨다. 본인은 오늘날 쉽게 목격할 수 있는 많은 혐오 행위를 보며 본인 또한 그로부터 자유롭지 않음을 깨닫고 사람들은 왜 이런 마음을 가질 수밖에 없는지 알고자 하였다. 본인은 혐오대상과 감정 주체 사이의 관계를 좇아보고 개인의 경험과 외부 정보의 학습으로 형성된 ‘편견’이 어떻게 혐오감을 표출하는지 살펴보았다. 혐오의 주요한 관념인 편견은 상대의 몇 가지 요소로 그 가치를 미리 결정짓는 것을 말한다. 그 속에 감춰진 증오의 마음은 우리로 하여금 이성적 사고를 어렵게 만든다. 본인은 이처럼 편견이나 선입관에 기인한 잘못된 증오, 혐오를 ‘혐오오류’라 상징하고 연구를 진행하였으며, 이는 ‘인지오류’와 필연적 관계 속에서 이해될 수 있다 하겠다.

본인은 혐오 대상이 가진 혐오 특징적 요소 중 ‘혐오오류’에 관련된 것을 작업의 모티브로 가져와 평면, 입체 설치 등의 시각예술로 표현하였다. 그리고 작품에서 감상자가 느낄 수 있는 혐오감 및 부정적인 정서와 작품이 표면적으로 지시하는 대상과의 불일치에서 오는 이질감을 끌어내고자 하였다. 이러한 작업의 과정은 인간의 고유한 감정이 현대사회에 어떻게 표출되고 있는지 시각 예술을 통해 관찰해보고 논의를 끌어내고자 하는 시도라 할 수 있다.

혐오는 누구나 느끼지만 누구에게나 표출되는 것은 아니다. 혐오감은 항상 약자에게 더 쉽게 표출된다. 본인은 작업을 진행하는데 있어 쥐나

물고기, 비둘기, 곤충 등 사람보다 약한 도심 속의 소동물들을 작업의 요소로 가져왔다. 일상에서 쉽게 접하며 작지만 혐오감을 주곤 하는 생물로부터 모티브를 얻어 그들을 통해 우리를 비취 보기를 기대하였다.

어떤 부분을 남기고 어떤 부분을 생략할지 고민하는 과정은 본인의 작업 방법에 큰 비중을 차지한다. 혐오 대상을 직접 제시하지 않고 재료의 표현으로 감정을 불러일으키려는 시도는 연상 작용을 이용해 평면작업에서 눈으로 만져지는 듯한 촉각적 혐오를 표현하였다. 여기서 연상 작용은 작업 요소를 감각 수용체로 받아들이며 기존 자신의 관념과 연결 짓는 것을 이야기한다. 또한 설치와 입체 작업에도 연상 작용을 이용하여 일부 감각 정보를 제한하고 상상력을 자극하여 감상자가 느끼는 혐오오류를 끌어내려 하였다.

본인이 공포나 혐오, 불안 등의 불쾌한 감정을 표현하는 수단들은 직설적이지 않다. 본인의 이런 표현방법이 작품을 직접 만나는 경험을 하는 동시에 감상자 내면의 혐오감을 되돌아보고 훗날 공감과 공존의 가치를 논의하는데 도움이 되기를 희망한다.

주요어 : 혐오오류, 인지오류, 혐오감, 편견, 소동물

학번 : 2017-27030

목 차

I. 들어가며.....	1
II. 본 론	
1. 오염에 대한 두려움: 혐오.....	3
2. 혐오감을 일으키는 인지도류: 혐오오류.....	8
3. 혐오 오류를 통한 작품 표현.....	12
(1) 주체의 혐오오류.....	15
(2) 동물을 통해 본 혐오오류.....	18
4. 작품 설명	
(1) 추상적인 형태에 기인한 혐오 대상의 연상.....	20
(2) 상황과 체험으로써의 불안.....	27
(3) 사회에서의 자아와 타자에 대한 혐오.....	34
III. 마 치 며.....	39
작품 목록.....	41
참고 문헌.....	42

I. 들어가며

본인의 작업은 주변 사람들이 드러내는 혐오 반응을 유심히 관찰하는 것에서 시작된다. 본인이 흥미롭게 관찰하는 반응은 주로 갑작스러운 위협의 출현으로 인한 두려움과 놀람, 징그럽거나 더러움을 피하려는 얼굴의 찡그림과 야단스러운 행동 또는 분노로 인한 공격이다. 본인은 상대방이 보여주는 혐오 반응에 공감할 때도 있지만 공감이 가지 않을 때는 그 반응이 의아스럽고 우스꽝스럽게 느껴지기도 하였다. 그 이유는 대부분 혐오를 느낀 대상이 사소하고 실제로 큰 위협이 되지 않는 곤충, 쥐, 새와 같은 소동물이거나 촌촌한 점과 같은 추상적인 형태였기 때문이다. “대체 저 사람이 왜 저러는가?” 에서 출발한 질문은 “왜 어떤 사람은 아무렇지 않은가?” 그리고 본인이 가진 혐오를 또 “어떤 이는 왜 알지 못하는가?” 로 연결되었다. 이에 본인은 혐오대상을 분석하여 혐오감을 느끼는 감정 주체를 이해하려는 시도를 하게 되었고 동시에 혐오 대상의 조사 범위 역시 사회적 이슈로 확장되었다.

본인이 혐오 감정을 이해하려는 시도는 인간의 원초적인 본성, 그중에서도 생존 본능을 탐구하는 데서 시작한다. 먼저 혐오감의 개념을 법철학자 마사 누스baum(Martha Nussbaum)의 주장을 토대로 설명하며 혐오감에 대한 이해를 돕고 본인의 작업 안에 적용된 혐오감의 범위와 ‘혐오오류’에 대한 개념을 서술할 것이다.

그리고 석사과정 이전의 작업을 참고로 하여 인간이 가진 부정적인 정서가 동시대에서 어떻게 발현되고 있는지 살펴보고자 한다. 혐오감과 동반하여 나타나는 분노, 공포 등의 부정적인 정서가 사회 위치의 고하(高下)에 따라 어떻게 표출되는지, 그리고 인간이 삶의 궤적에서 쌓아온 다양한 인식이 어떻게 자기방어를 위한 편견과 선입관으로 자리 잡아 부정

적 정서를 대상에 표출하는지 사회적 이슈를 예로 들어 살펴볼 것이다.

본인은 사회 현상과 인간의 감정을 탐구하며 사람들이 상대적 약자를 평가하고 그것에 대한 감상을 스스로없이 드러내는 태도와 인간이 하위 생물로 구분 지은 동물에게 내비치는 솔직한 감정 표현이 일정 부분 유사하게 나타난다는 것을 발견하였다. 본론의 작품 표현과 작품 설명에서는 본인의 작업에서 이용된 일상의 혐오 동물에 대한 설명과 생물을 직접 제시하지 않고 설치와 회화 등 작업 기법으로의 치환을 통해 감상자 내부에 자리한 혐오감을 관찰해보는 과정을 담고 있다.

본인이 사람들을 관찰하며 느낀 것은, 사람들 대부분이 타인의 혐오감 표출은 야만적이라 생각하면서 자신의 혐오감은 합리적이고 이성적 판단의 결과라 생각하는 것이다. 즉 혐오 감정의 원인을 대상에게 돌림으로써 자신의 부정적 정서가 가지는 비이성적 결함에 타당성을 부여한다. 이 합리화의 현상에서 본인 스스로도 자유롭지 않을 것이다. 본 논문은 타인을 관찰하는 과정을 통해 본인이 모르는 혐오감을 이해해보려는 시도, 그리고 본인의 작업으로 하여금 감상자가 내면의 혐오감을 사유하게 하는 방법론을 연구하는 과정을 담고 있다.

II. 본 론

1. 오염에 대한 두려움: 혐오

혐오감은 다른 여러 감정과 마찬가지로 인간의 타고난 감정 중 하나이다. 우리는 구토물이나 배설물같이 악취가 나고 더럽게 느껴지는 물체에 혐오감을 느끼기도 하고 도덕적인 잘못, 가령 불륜을 저지른 이에게 혐오감을 느끼기도 한다. 극심한 혐오감은 때론 혐오 범죄(증오범죄)로 나타나 사회적 문제를 일으키기도 하는데 언뜻 언급된 세 가지 혐오 사례의 연결고리를 떠올리기란 쉽지 않다.

법 철학자 마사 누스바움(Martha C. Nussbaum)¹⁾은 저서 『혐오와 수치심』에서 감정도 신념의 집합체로써 공적 판단을 내리는 근거가 될 수 있다고 보고 타자를 배척하는 혐오감의 본질을 탐구하고자 하였다. 그에 따르면 “혐오에 대한 핵심적 사고는 자신이 오염될 것이라는 생각이며, 혐오의 감정은 자신을 오염시킬 수 있는 것에 대한 거부를 표현한다.”²⁾ 이는 그 대상을 섭취하거나 혹은 접촉으로 인한 오염이 체내화 되는 불안함을 이야기한다. 이때 대상은 단순히 섭취하기에 적절하지 않은 것이 아니라 오염물로 여겨져야 한다. 우리는 간혹 샌드위치의 포장지까지 뜯어 먹을 때도 있지만 즉시 뱉어낼 뿐 혐오감을 느끼진 않는다. 또 복어는 잘못 먹으면 생명을 앗아갈 정도로 위험한 독을 가지고 있지만, 독을 제거하면 먹는데 거부감이 들지 않는다. 그러나 오염물로 느끼는

1) 마사 누스바움은 저서 『혐오와 수치심』 2015에서 법의 제정과 집행과정에서 혐오가 어떤 역할을 하고 있는지, 또 어떤 역할을 해야 하는지에 대한 고민을 담고 있다. 본인은 그가 인용한 심리학자 Paul Rozin, Angyal와 인류학자 Mary Douglas의 주장을 부분 참고하며 누스바움의 논증을 인용하였다.

2) Martha C. Nussbaum, 『혐오와 수치심』, 조계원 역, (서울: 민음사, 2015), 185

대상은 그 요소가 제거된다고 하더라도 쉽게 혐오감이 사라지지 않는다. 가령 번기에 칫솔을 빠트렸다고 생각해보자. 아무리 번기가 깨끗했다 하더라도, 그리고 칫솔을 완벽히 살균한다고 하더라도 다시 입에 넣고 싶은 마음은 들지 않을 것이다.

오염으로부터 분리되고자 하는 자기방어적인 마음은 원래 자신의 몸 안에 있던 침이나 배설물도 해당한다. “그래서 혐오는 기본적으로 우리가 지닌 동물성을 숨기고, 우리 자신의 동물성을 꺼릴 때 현저히 드러나는 유한성에서 벗어나고자 하는 감정이다.”³⁾ 이는 죽음에 대한 막연한 두려움과도 연결되어 있으나 동물의 강한 힘과 민첩함, 그리고 때론 남성성의 옹호로 성욕과 같은 본성이 등장하는 것을 보면 그가 꼬집는 동물성은 퇴화하거나 폐기물이 되어가는 취약성에 한정된다고 봐야 할 것이다. 인간이 거부하는 동물성은 열등함과 관련되어 있다.

인간은 즉결적인 죽음보다 오염되어 깎여나가는 자존감을 견디지 못한다. 신화나 문학 작품에서 인간에게 죽음이란 때론 비참하게 살아가는 것보다 오히려 명예롭고 낭만적인 소재로 다뤄지기도 한다. 이런 심리는 인간이 공동체 안에서 독립적인 개체로 자리 잡기 위해 자신의 위치를 확인해 나가며 구축되는 삶의 가치체계에서 열등하다고 판단되는 사람 혹은 집단까지도 오염물로 확장하게 된다.⁴⁾ 오염물의 확장은 자신에게 위협이 되는 대상의 몇 가지 특징적 요소를 관념화해 기억해 두었다가 유사한 대상에게 급격히 발현된다. 실제로 사회 곳곳에서 목격 할 수 있는 차별과 폭력 행위에서 드러나는 혐오는 인간이 가진 가장 동물적 속성과 다를 바 없으며 동시에 벗어날 수 없는 한계로 보이기도 한다.

오염물을 섭취하거나 접촉함으로써 야기 될 수 있는 신체의 고통, 질병이나 죽음에 이를 수 있다는 원초적인 공포는 살아가면서 생겨날 수밖에 없는 감정이다. 또 혐오와 위협이 항상 일치하는 것은 아니지만 실제

3) Martha C. Nussbaum, 『혐오와 수치심』, 조계원 역, (서울: 민음사, 2015), 170

4) 인간은 우월한 인간의 지위를 획득하기 위해 자신과 분리시키고자 하는 대상(집단)에 끊임없이 동물성을 투영시켜왔다. 아돌프 히틀러는 저서 『나의 투쟁』에서 유대인을 시체 속 구더기로 표현하였으며 오늘날 종종 열리는 반동성에 집회에서는 선전구호에 반드시 항문섹스를 언급한다.

로 위협을 피하는데 유용하기도 하다. 그래서 혐오 대상에 대한 회피 반응은 그 대상을 인지하는 순간 급격하게 발휘된다.

본인은 혐오 대상에 대한 회피로 보여 지는 신체적 반응, 가령 작은 동물을 보고 화들짝 놀라며 몸을 피하거나 움츠러드는 행동과 상대방에 대한 화를 참지 못하고 큰소리를 내는 모습이 오히려 오염에 대한 공포와 동물성이 더 부각된다고 보았다.

나는 인간이란 생물체가 참 신기하다고 생각한다. 인간 삶의 형태는 왜 다른 종들과 이렇게나 다른지, 생김새는 물론 주거의 형태, 문명을 이룩한 빛나는 기술과 그것을 위해 사그라져간 자연, 그럼에도 그것들을 누리며 살아갈 수밖에 없는 나 자신을 보며 사실 인간은 외계에서 내려온 우주 바퀴벌레가 아닐까 상상하곤 한다. 그러나 나는 여전히 이 안온한 도시 속에서도 우리가 동물로서 갖고 있는 본능이 문득문득 튀어나온다고 생각한다. 바로 공포심이다. 그것은 대단한 생명의 위협이 아닐지라도 우리를 반응하게 한다.

-2017. 05. 작업노트 중-



[참고작품1] <추락>2017(위) [참고작품2] <옹크린 사람> 테라코타 2017

<추락>과 <옹크린 사람>은 그런 현대사회의 복잡한 관계 속에 겹겹이 쌓아 올린 방어기제를 걷어내고 두려움과 불안이란 원초적 감정에 대해 생각해보며 제작하게 되었다. 테라코타로 구운 구의 형태는 마치 구석기 시대의 토기를 떠올리게 하며 부조로 표현한 사람의 몸은 안쪽의 토기 형태로 인해 자연스럽게 옹크린 모습이 된다. 작업에 표현된 사람의 몸은 한 번에 모두 파악 할 수 없게 되어 있어 돌림판 위에 올려놓고 천천히 회전시키며 관찰해야 한다. 불완전한 인간상의 표현을 위해 신체를 의도적으로 왜곡하였기 때문에 어떤 부분은 사람의 신체 같지 않은 부분도 있어 감상자는 지나간 형태와 현재 보고 있는 형태를 머릿속에서 조

함하여 마침내 작품 속 인물의 온전한 모습을 그려낼 수 있다. 이때 둥글게 말린 신체와 발가벗은 인물의 모습은 문명의 혜택을 잃은 나약한 인간 본연 모습을 떠올리게 하며 벗어날 수 없는 인간의 동물성을 표현하고자 하였다. 본인은 이 두 작업을 통해 인간의 알맹이가 얼마나 연약하고 대단치 않은 존재인가 고민하는 계기가 되었다. 두려움은 문명의 발전에 따라 해소되는 것이 아닌 새로운 시대와 맞물려 재생산되는 것이다.

2. 혐오감을 일으키는 인지오류: 혐오오류

우리가 어떤 부당한 일을 당하거나 수치스럽고 모멸감이 드는 대우를 받을 때 상대에 대한 적개심과 복수심이 드는 것은 자신의 존엄성을 지키기 위한 당연한 감정 반응일 것이다. 인종차별이나 계층 차별 현상에 있어 일면식도 없는 사람을 공격하는 폭력적 행위의 경우, 그 공격 행위에는 현실을 왜곡하는 오류가 있음을 추측할 수 있다. 자신도 의식하지 못하는 뿌리 깊은 관념이 그가 관찰한 것에서부터 결론을 내는 인지 과정에 간섭되어 부정확한 판단을 내리는 것이다.

앞에서 오염에 대한 두려움과 확장으로 인한 혐오에 주목한 바 있다. 본인은 혐오감이 일어나는데 인간의 인지 과정이 중요한 영향을 끼친다고 보고 이를 분석해 혐오감을 일으키는 ‘인지오류’를 살펴보고자 하였다. 교육심리학 용어사전에 따르면 인지 과정은 지각하고 기억하는 정신 과정과 정보를 획득하여 계획을 세우고 문제를 푸는 정보처리 과정, 혹은 인간의 고등정신 기능인 지각, 기억, 사고, 추리 및 판단, 문제해결 등의 현상을 일컫는다. (한국교육심리학회, 2000) 우리는 이러한 인지 과정을 활용해 개인의 경험과 타인의 모방, 국가의 공교육을 통해 사회화되면서 자신과 타인을 이해할 줄 알게 되며 다사다난하고 복잡한 삶을 헤쳐나가게 된다. 그러나 인지 과정에서 상황을 해석하는 지점이 일반 상식에서 어긋날 때 우리는 현실을 왜곡하게 된다. 정신과 의사 아론 벡(Aaron T. Beck)⁵⁾은 인지오류(왜곡)의 특징을 흑백논리(이분법적 사고), 지나친 일반화, 정신적 여과, 평가절하, 속단하기(독심술, 점쟁이 예언), 감정적 추론, 강박적 부담, 명명하기, 나와 관련짓기로 분류하였다. 우리가 흔히 일으키는 인지오류에는 예를 들어 ‘다이어트중인데 못 참

5) 인지 치료의 창시자 아론 벡은 인간의 행동을 ‘정상적인 것’과 ‘병적인 것’으로 구분하지 않고 연속적인 것으로 보았으며, 모든 행동을 적응이라는 맥락 속에서 이해하고자 했다.

고 야식을 먹어버렸어, 완전히 망했어.(흑백논리)’, ‘저 사람 나랑 아는 사인데, 인사도 않고 나를 무시 하는군.(독심술)’, ‘무슬림 극단주의 자들에 의한 테러가 발생할 수도 있으니 난민을 받아선 안돼.(일반화)’ 같은 경우가 있다. 이처럼 우리의 삶을 들여다보면 법에 저촉되거나 병리적 진단 상태까지 가지 않더라도 일상에서 흔히 인지오류를 일으키고 있다는 것을 알 수 있다. 인과관계가 논리적이지 않고 설득력이 없어 보이는 인지오류는 상황과 감정반응 사이 짧게 스쳐 지나가는 ‘자동적 사고(automatic thought)’⁶⁾에 기존의 관념이 끼어들면서 설명 가능해진다.

본인은 언젠가 엄지손가락만 한 바퀴벌레를 보고 소리를 지르며 아주 빠르게 뒤로 물러난 적이 있다. 당시 가슴은 쿵쾅거리고 식은땀이 났으며 동시에 머릿속엔 얼른 바퀴벌레를 죽여야 한다는 생각만이 가득 찼다. 후에 시간이 지나 진정하고 생각해보니 결국 바퀴벌레를 죽일 수 있을 정도의 힘을 가진 것은 본인인데 호들갑을 떠는 이유가 무엇인지 이상하게 느껴졌다. 비록 바퀴벌레가 본인의 생활공간 안에 나타나긴 했지만 단지 걸어가고 있을 뿐이었는데, 언제부터 벌레에 대한 무조건적인 혐오적 신념을 갖게 된 것일까? 본인은 어렸을 적 시골에서 자라 곤충을 관찰하고 만지고 놀 기회가 많아 곤충에 대한 큰 거부감을 느끼지 않았다. 그러나 점차 벌레는 사람에게 온갖 병균을 옮길 수 있고 해가 된다는 보편적 인식을 학습하였고, 곤충의 이질적인 외향과 벌레를 퇴치할 수 있는 다양한 제품들은 벌레를 당연히 죽여도 되는 해로운 것이라는 관념을 심어주었다. 심지어 때론 눈앞의 벌레를 바로 죽여서 사라지게 만들고 싶은 충동이 생기곤 했다. 벌레들은 언제나 자신의 생존 본능대로 살아가고 있을 뿐인데 벌레를 대하는 마음이 달라진 것이다.

6) 아론 벡은 환자들에게 마음속에 떠오르는 모든 것을 여과 없이 말하도록 요청하였다. 환자들은 자신의 감정과 감정사이 인식하지 못한 채 지나가는 찰나의 생각을 붙잡아 아론 벡에게 털어놓았고 아론벡은 이를 연구해 ‘자동적 사고’라 명명하게 되었다. 자동적 사고는 과거 경험으로부터 생성한 신념이 반영되어있다.

경험과 학습은 혐오의 신념 체계 형성에 큰 지분을 차지한다. 경험은 일정 시간 동안 온몸의 감각이 주변 상황을 수용하며 반응하는 과정이다. 인간의 눈, 코, 귀, 혀, 살갓 등의 다양한 감각 수용체는 외부 자극을 뇌로 보내는데 뇌는 이 과정에서 기억이라는 중요한 역할을 한다.⁷⁾ 기억은 특별한 외적 사건 없이 어떤 감정을 경험하게 할 수 있다. 또 우리는 간접적인 경험, 가족이나 친구 혹은 미디어를 통한 인식을 수용하게 되었을 때 더 편향적 인식을 하기 쉽다. 그러나 우리의 기억은 완벽하지 않기 때문에 위협이 될 만한 대상의 몇 가지 요소를 특정해 저장해둔다. 혐오의 신념인 ‘편견’⁸⁾은 이렇게 형성되는 것이다.

자기방어적 심리는 일반적으로 쉽게 드러나지 않고 마음속 깊이 잠재되어 있다가 특정한 상황에서 도화선이 되어 대상과 충돌하고 혐오감이 분출된다. 본인은 타인의 혐오 행위를 관찰하며 이것이 ‘인지오류’의 몇 가지 특성과 긴밀하게 결합함을 발견하였다. 특히 ‘이분법적 사고’, ‘과일반화 혹은 축소’, ‘독심술’은 대상에 대한 혐오감에 그럴듯한 서사를 부여하며 왜곡된 인지를 더욱 견고히 쌓아간다, 이때의 혐오는 더는 내면에서 조용히 나타났다가 사라지는 것이 아니라 더욱더 깊은 증오로 발전한다. 본인은 인간이 일으키는 인지 오류에서 특별히 혐오감에서 기인한 비이성적인 공격 혹은 회피 반응에 주목하였다. 본인은

7) [분자·세포생물학백과],s.v. “서술기억” accessed by July 15,2020 기억은 그 종류에 따라 서술기억(declarative memory)과 절차기억(procedural memory)으로 분류할 수 있는데, 이 중 서술기억은 학습을 통하여 얻은 지식을 저장한 후 이를 의식적으로 회상(recall)하는 기억을 말한다. 서술기억은 기억의 획득과 회상을 위해 의식적으로 노력해야 한다는 점에서 반복에 의해 무의식적으로 저장되고 필요시 반사적으로 바로 사용할 수 있는 절차기억과 다르다.
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5751264&cid=61233&categoryId=61233>

8) [심리학용어사전2014.4]s.v. "편견"accessed by July 15,2020 편견의 특징은 우리집단(내집단)과 상대집단(외집단)으로 구분하는 타자화가 있다. 이는 공동체 생활을 하는 인간의 특성파도 연관이 있다. 인간은 우리 집단을 규정함으로써 자존감을 높이고 정체성을 공고히 하여 소속감을 높인다. 나와 우리라는 내집단을 약하게 만드는 사회적 약자를 포함 시키고 싶지 않은 심리도 여기 해당할 것이다. 동물을 대하는 태도에 있어서도 지구를 이루는 구성원이라고 생각하는 것과 인간을 위한 도구라고 여기는 것도 마찬가지로이다.

이러한 오류를 소재로 혐오의 감정을 표현하는 작품을 제작하고, 그 개념을 ‘혐오오류’ 라고 상정하여 연구를 진행하였다.

혐오오류로 인한 공격 행위의 발현은 미워하는 마음이 극단적으로 발달한 증오심으로부터 나온다. “증오는 공격적인 미움의 극단적 형태로 공포증(phobia)이라는 공포의 극단적 형태를 반영한다.⁹⁾ 이때의 부정적 감정은 서로 간의 갈등을 해소하고 앞으로 나아가는 생산적 갈등이 아니라 파괴적이고 퇴행적이라는 점에서 반사회적이다. 여기서 감정 주체자는 도덕적 부채감을 해결하기 위해 자신의 가치가 옳다는 논리에 기반을 둔 타당성을 부여한다. 따라서 자신의 혐오오류를 내집단을 보호하기 위한 정의감으로 치부해버리곤 한다. 혐오오류로 인한 극단적 행위의 예로는 히틀러의 유대인 인종 청소, 테러나 총기 난사 사건같이 끔찍한 사태로 실제화 되었던 것을 들 수 있다.

이 사건들은 증오의 가장 극단적 형태일 것이다. 비록 그 끔찍함은 이루 말할 수 없음에도 본인은 혐오와 증오 감정을 표출하는 사람들이 우리 사회와 분리된 특별한 악인이라고 생각되지 않는다는 사실은 우리 사회에서 여전히 인종차별이나 성차별, 장애인 차별 등 일상에 촘촘히 스며들어있는 약자에 대한 혐오오류를 목격할 수 있다. 그 안에서 무비판적으로 수용하고 있는 우리 개개인도 예외는 아닐 것이다.

9) Rush W. Dozier, Jr. 『나는 왜 너를 미워하는가?』, 김지연 역, (서울: (주)사이언스북스, 2005), 34

3. 혐오오류를 통한 작품 표현

포스트모던 이후 미술은 모더니즘 형식주의에 간혀있던 미술관에서 빠져 나와 일상으로 편입되기 시작한다. 동시대 미술은 부패하는 식자재나 동물의 사체, 배설물 같은 동물성이 현저한 재료를 직접 이용하기도 하고 징그럽고 혐오스러운 이미지를 대중 앞에 꺼내놓아 사회에서 회피하고자 했던 이야기를 솔직하게 쏟아내며 과장을 불러일으켰다. 미술 평론가 이문정은 그러한 미술의 역할에 대해 다음과 같이 이야기하였다.

…그럼에도 작가들이 비난을 감수하면서 불편한 작업들을 지속적으로 창조하고 전시하는 이유는 다음과 같다. 현실을 직시하지 않은 채 세상을 미화하고 회피하는 인간의 이중성에 대한 저항, 편견과 고정관념의 폭로, 규정된 이상적인 아름다움에 대한 반발, 예술의 독립성과 자율성을 추구하고 예술을 위한 예술을 지향했던 모더니즘 미술에 대한 비판, 삶으로부터 분리된 예술에서 벗어나기 위한 노력과 예술의 사회적 역할을 실현하기 위한 시도 등이 그것이다. 미술은 더 이상 아름다운 꽃밭에 머무르길 원하지 않는다.¹⁰⁾

과거의 미술은 종교적 절대자를 향한 찬양의 도구이자 상류층의 미적 즐거움을 충족시키기 위한 수단이었으며 빛과 자연의 아름다움을 화면에 담아 현실의 고된 삶을 위로받을 수 있었던 통로였다. 오늘날에도 이러한 미술의 역할은 여전히 유효하다. 그러나 예술가들은 더 이상 미술을 이용해 이상(理想)을 표현하는 것에만 머무르지 않고 우리 삶의 추악한 부분을 들추어내어 불완전한 인간상, 배척되는 타자성을 담론의 탁자 위로 올려놓는다.

10) 이문정, 『혐오와 매혹 사이』 (경기: 동녘, 2018), 7

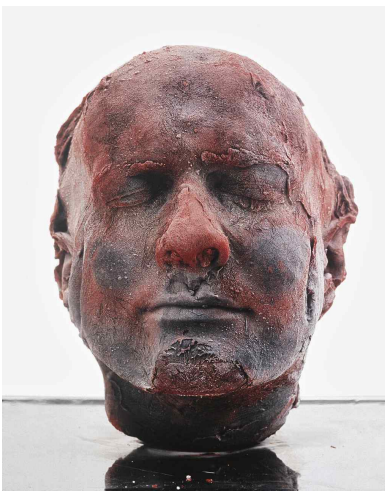


[참고작품3] 안드레 세라노(Andres Serrano) <정액과 피Ⅱ>시바크롬,1990

실히 보여준다. 인간이 몸에서 내보내는 각종 분비물 중 눈물만 혐오스럽게 느끼지 않는 것은 그것이 동물과 구별되는 인간적인 모습이라 여기기 때문이다.

안드레 세라노의 작품에서 드러나는 피와 정액의 이미지는 당시 사람들을 충격과 공포에 빠트리기 충분했다. 단지 분비물이라는 물질성을 넘어 성관계 중의 출혈, 에이즈라는 바이러스의 전파 같은 사회 문제와 연결되면서 논란이 일게된 것이다. 세라노는 물질로서의 피를 시각화하는데 집중하여 저속한 물질과 정신 사이의 관계성에 질문을 던진다.

안드레 세라노는 인간의 분비물을 직접 작업에 끌어들이는 작가 중 하나이다. 그는 <정액과 피Ⅱ>에서 붉은 피와 희끄무레한 정액이 뒤섞인 이미지를 미술 작품으로 표현하였다. 체액은 우리 몸속에 있을 땀 아무렇지 않지만 일단 밖으로 배출되면 보기만 해도 역겨운 혐오감이 든다. 체액의 물질성은 인간의 동물성을 여



[참고작품4]마크 퀸(Marc Quinn) <자아> 혈액,1991

마크 퀸은 <자아>시리즈에서 자신의 피를 채혈해 자신의 초상을 조각으로 만들었다. 액체인 혈액의 형태 유지를 위해 특수 냉동고에 보관될 수밖에 없는 이 작품은 약간의 환경변화에서도 무너질 수 있는 불완전성을 갖고 있어 생명의 나약함과 죽음에 대한 마크 퀸의 관심을 살펴볼 수 있다. 마크 퀸의 혈액은 배설물이 아니라는 점에서 안드레 세라노의 <정액과 피Ⅱ>보다 비교적 거부감이 약하게 느껴진다. 혈액은 심장의 펌프질

로 우리 몸속을 힘차게 돌아다니는 생명의 증거이며 또한, 여러 인간문화에서 신성한 물질로 여겨지기도 한다. 그럼에도 혈액으로 만든 두상은 조금은 섬뜩하다. 이는 마땅히 혈관에 흐르고 있어야 할 혈액이 제자리에 있지 않고 그 위치를 이탈했기 때문이다. 우리는 제자리에 있지 않은 것에 불편함을 느낀다. 피부밑에 흐르고 있어야 할 혈액도 눈앞에 전시됨으로써 죽음의 의미로 전환된다.

상기 예의 안드레 세라노와 마크 퀴는 물질성을 드러냄으로써 우리가 외면하고 싶어 하는 죽음의 공포를 마주하게 한다. 실존하는 누군가의 몸에서 배출되었을 것이 분명한 타인의 체액이 작품의 재료로 이용되면서 다른 어떤 재료보다 혐오감을 강렬히 느끼게 한다. 여기서 마크 퀴의 혈액은 감상자와 직접 대면할 수 있음에도 진짜 혈액임을 알아차리기 전까지 거부감이 느껴지지 않을 정도로 점잖은 표현 방법을 이용하고 있는 반면, 안드레 세라노의 <정액과 피II>는 끈적해 보이는 시각적 자극만으로 보는 이로 하여금 불쾌함을 불러일으킨다. 안드레 세라노 뿐만 아니라 데미안 허스트의 <생검 회화Biopsy Painting>의 암과 질병에 물든 세포 사진도 그것의 정체를 미처 알아채기 전에 직관적인 혐오감을 전달해 준다.

이들의 공통점은 보편적 혐오 물질을 물질 그대로 제시함으로써 대상이 함의한 사회적 논의를 끌어낸다는 것이다. 이는 혐오라는 인간의 감정을 건드린다는 점에서 본인의 연구와 맞는 부분이 있지만, 혐오 대상을 직접 제시했다는 점에서 본인이 찾고자 한 ‘오류’의 표현 방법과 구별되는 지점이 있다.

(1) 주체의 혐오오류



[참고작품5] 21세기 피그말리온 2013

피그말리온 (pygmalion)은 ‘성적으로 문란한 키프로스의 여인들에게 혐오감을 느껴’ 여인들을 멀리한 채 조각을 하는 데만 몰두하다가, 이상적인 여인 그 자체인 조각상을 만들었고 자신이 만든 그 조각상을 사랑하게 되었다. 사랑의 여신 아프로디테에 의해 그 조각상은 실제의 여인이 되고, 피그말리온은 이 여인과 결혼하여 행복한 삶을 누리게 되었다. 11)

본인이 <21세기 피그말리온>을 제작할 당시, 그 신화의 시대와 방식

11) [그리스로마신화 인물백과]s.v. “피그말리온” accessed by July 15,2020

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3398362&cid=58143&categoryId=58143>

피그말리온 효과는 간절히 소망하면 불가능한 일도 실현된다는 심리학 용어이다. 이런 긍정적인 뜻을 품고 있는 단어의 뜻으로 유명한 조각가 피그말리온이 가진 여러 가지 설 중 하나는 이상형의 여인상을 만들게 된 계기가 자신이 살고 있던 키프로스 섬의 여인들이 거리낌 없이 매춘을 하고 문란해서 혐오감을 느꼈다는 것이다. 이에 본인은 피그말리온이 여성이란 집단을 부정적인 사고로 편협하게 묶어 미워하는 여성혐오증을 가진 자로 생각하였다.

은 달라져도 가상의 인물에게 감정을 투사할 수 있는 인간의 욕망에 대한 이야기를 담아 장 에론 게옴의 <피그말리온과 갈라테이아> (1890) 회화 작품의 포즈를 그대로 차용하여 현대사회의 오타쿠¹²⁾를 표현하였다. 얼핏 낭만적으로 들리는 피그말리온의 이야기를 축약해 보자면 그는 실제 여성과 정상적인 관계를 맺지 못해 가상의 인물을 만들어 애정을 이입했다고 볼 수 있다. 이는 ‘지나친 일반화’에 해당하는 인지 오류로, 부도덕한 여성에 대한 혐오를 강하게 보여주는 예라고 이해할 수 있을 것이다.

자신과 다른 타인을 이해하고 알기란 쉽지 않은 일임에 틀림없다. 그러나 한번 자리 잡은 특정 대상이나 집단에 대한 관념은 그것이 자연스럽게 당연하다고 여기기 때문에 다른 정보가 입력되어도 쉽게 바뀌지 않는 경향이 있다. 앞장에서 본인은 ‘혐오오류’의 개념을 제시한 바 있다. 혐오오류란 ‘특정한’ 상황에서 자동으로 개입되는 편향적 사고가 혐오감을 일으키는 인지오류로 인해 유발되는 혐오감으로써, 본인은 이러한 혐오오류의 주요 요인으로 상황을 주목 하였다. 우리의 몸은 언제나 공간과 상황 속에 놓여있다고 할 수 있을 것이다.

대상을 판단하는 감정 주체자의 사고 과정은 자신의 신체 바깥의 모든 대상에게 적용된다. 자신의 시야에 들어오는 타자를 목격 했을 때 자신에게 호감의 대상인지 비호감의 대상인지 결정하는 요소에는 시각 정보가 중요하게 작용하며, 비록 그 정보가 정확하지 않더라도 대상을 어느 쪽으로든지 결정하여 지각하는 오류를 일으키게 되는 것이다.

본인 작업의 주요한 표현 방법은 감각의 요소와 지각의 요소가 상호 결합하는 작용을 활용하는 것이다. 감각은 외부의 자극을 신체의 감각 기관이 받아들이면서 일어나는 직접적인 생리적 반응이다. 그러나 대상이 무엇인지 파악하는 데는 지각이라는 맥락이 필요하다. 지각은 “감각

12) [국어사전]s.v. “오타쿠” accessed by July 10,2020 만화나 애니메이션과 같은 한 분야에 마니아 이상으로 심취한 사람을 이르는 말. 일본에서 처음 사용되었는데 한국으로 넘어오면서 만화나 애니메이션, 게임 등의 일본 문화에 전문적으로 깊이 빠지고 사회에 폐쇄적인 사람들을 가리키는 말로 쓰이게 되었다.

기관에 주어진 자극 혹은 정보를 이용하여 물체의 정체나 사건, 환경의 구조와 변화 등을 알아차리는 것”이다.¹³⁾ 지각은 감각이 건네준 정보로 맥락을 형성하고 대상에 대한 이해를 도와 우리를 바깥 세계와 원활히 소통하게 한다. 또 감각 정보가 완전하지 않아도 그것을 조합해 자신이 알고 있는 무언가로 만들어 낸다. 가령 내부가 보이지 않는 통 손에 손을 넣어 물체를 맞추는 게임을 한다고 했을 때, 부드럽고 풍성한 털이 만져진다면 게임 참여자는 분명 자신이 만져본 적이 있거나 유사하게 알고 있는 몇몇 동물만을 떠올릴 것이다.

본인은 작업의 모티브가 되는 혐오대상을 표현하는 데 있어 감상자가 내면의 혐오감에 대해 의문을 품길 기대하였다. 따라서 본인이 조형적 표현을 함에 있어 대상의 외형이 현대 사회에서 공유되고 해석될 수 있는 방향에 대해 고민하였다. 본인은 지각의 저변에 깔린 혐오 대상의 정보를 유사한 재료로 대체하거나 감각 정보를 일부 제한하여 대상을 직접 드러내지 않으면서 모호한 상황과 혐오 대상을 연상하게 하는 재료와 표현 기법을 연구하였다.

13) [실험심리학용어사전]s.v "지각" accessed by July 15,2020<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=274331&cid=41990&categoryId=41990>

(2) 동물을 통해 본 혐오오류

우리는 저마다 사회 안에서 다양한 인간관계를 맺고 있다. 가족, 친구, 직장 동료처럼 나와 가깝고 친밀한 관계부터 잠깐 마주치는 가게 점원이나 스쳐 가는 낯선 행인들까지. 서로 간 원활한 의사소통과 자신의 사회적 품위 유지를 위해 화가 나거나 웃음이 터지는 상황에서도 예의와 배려, 눈치 등 갖가지 이성적 제어를 동원해 원만한 인간관계를 꾸려간다. 그래서 우리는 다른 사람이 정말 나에게 대해서 어떤 감정을 품고 있는지 알 수 없다. 만약 어떤 부당한 피해를 입은 상황이라면 당연히 분노가 치밀 것이다. 그러나 옳고 그름에 상관없이 상대방이 나보다 물리적으로 강하거나 혹은 사회적 위치 때문에 정당하게 화를 낼 수 없는 경우도 있다. 분노는 내가 표출 할 수 있는 우월한 위치에 있을 때 표현 가능한 것이다.

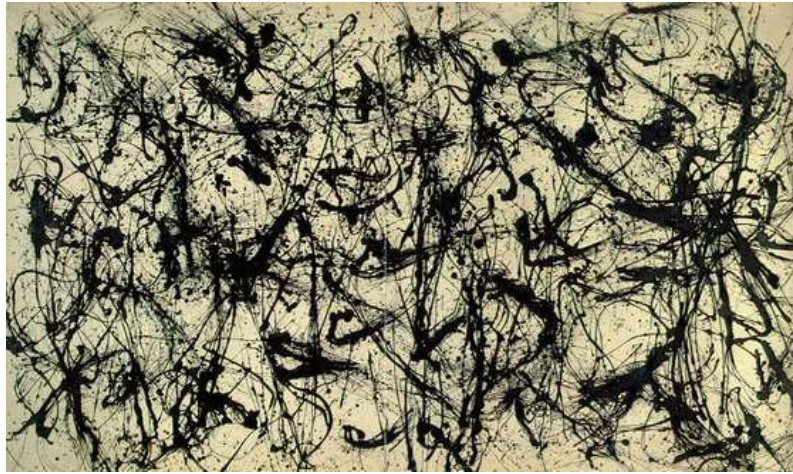
반면 동물에게는 언어를 포함해 표정과 행위까지 자신이 느끼는 감정을 비교적 솔직하게 표현한다. 가령 대상이 동물이라는 것에만 초점을 맞춰 외모가 혐악하거나 덩치가 큰, 혹은 나이가 많은 반려동물에게 ‘와, 너무 못생겼다.’ 또는 ‘곧 하늘나라 가겠구나.’ 라며 사람에게는 할 수 없는 말을 여과 없이 표출하기도 한다. 이는 동물과 사회 안에서 이루고 있는 이해(利害)관계가 없거나와 많은 동물이 인간을 위해 도구화되어 있기 때문이다. 야생동물이라 하더라도 마찬가지다. 야생동물은 인간의 주거생활 반경 안에서 출몰하는 순간 없애야 할 해로운 존재로 여긴다. 그 과정에서 동물들이 생태계에서 수행하는 나름의 역할은 고려되지 않는다. 인간에게 동물은 이렇게 수직적 상하 관계로 인식되고 있다. 사람들은 동물이 본능적 욕구에만 충실한 열등한 존재라고 생각하는 경향이 있다. 동물의 행동과 사고는 인간이 완전히 이해하기 어려우며 인간이 추구하고 형성해 나가고자 하는 가치체계와 어긋나기 때문에

동물성으로부터 오염을 피하고자 과도하게 공격적인 행동을 하거나 공포 반응을 보이는 경우도 있다. 그러나 본인은 인간이 내비치는 이런 본능적 반응과 더불어 인간의 성숙한 문명의 가치체계인 예의와 절차의 틀이 해체된 무분별한 감정표현에서 오히려 인간이 동물과 흡사한 부분이 있음을 발견하였다. 이는 인간이 동물뿐 아니라 자신의 신념체계에서 열등하게 여기는 타인에게도 유사하게 적용됨을 발견할 수 있었다. 본인은 동물에게 더 솔직하게 표출되는 사람들의 감정에 주목하고 이를 통해 인간이 상대적 약자에게 느끼는 감정을 엿보고자 하였다.

4. 작품 설명

(1) 추상적인 형태에 기인한 혐오 대상의 연상

우리가 하늘 위 구름의 모양, 벽지의 얼룩이나 책상에 말라붙은 커피 자국을 볼 때 자신이 알고 있는 형상을 비추어 떠올려 보곤 한다. 파레이돌리아(Pareidolia)라고 하는 이 현상은 모호하고 연관성 없는 이미지나 소리 등 감각 자극에서 특정한 패턴을 찾아 의미를 부여하는 뇌의 인식 오류 중 하나이다. 불확실한 이미지에서 패턴을 찾으려는 이유는 정체를 알 수 없는 대상을 파악하기 위한 인간의 원초적 생존본능일 것이다. 우리는 파레이돌리아라는 뇌의 착각을 이용해서 별자리를 이어 환상의 이야기를 만들어내기도 하고 어두운 공원의 나뭇가지 사이에서 귀신을 본 것 같은 공포에 휩싸이기도 한다. 이러한 감각은 추상미술 작품을 감상할 때도 마찬가지로 발휘된다. 평론가 클레멘트 그린버그는 전후 모더니즘 회화를 회화로써 완전히 독립시키기 위해 평면성을 강조하였다. 이 평면성을 위해 회화 안에서 재현되던 이야기들과 조각적 공간감을 제거하려 몬드리안, 칸딘스키, 말레비치 같은 작가들의 시도가 이어졌고 끝내 아무것도 재현하지 않은 기하학적 도형만 남은 순수추상에 도달했다. 그럼에도 불구하고 감상자들은 눈으로 작품 속을 중횡하며 평생 경험한 것들과 연관 지어 본다. 그린버그가 극찬한 추상표현주의 미술의 선구적 대표자 잭슨폴록의 그림 <32번>에서 본인은 광란의 춤을 추는 사람들 혹은 전쟁의 피 튀기는 치열한 현장이 보이는 듯하다.



[참고작품6] 잭슨폴록(Jackson Pollock) <32번>1950

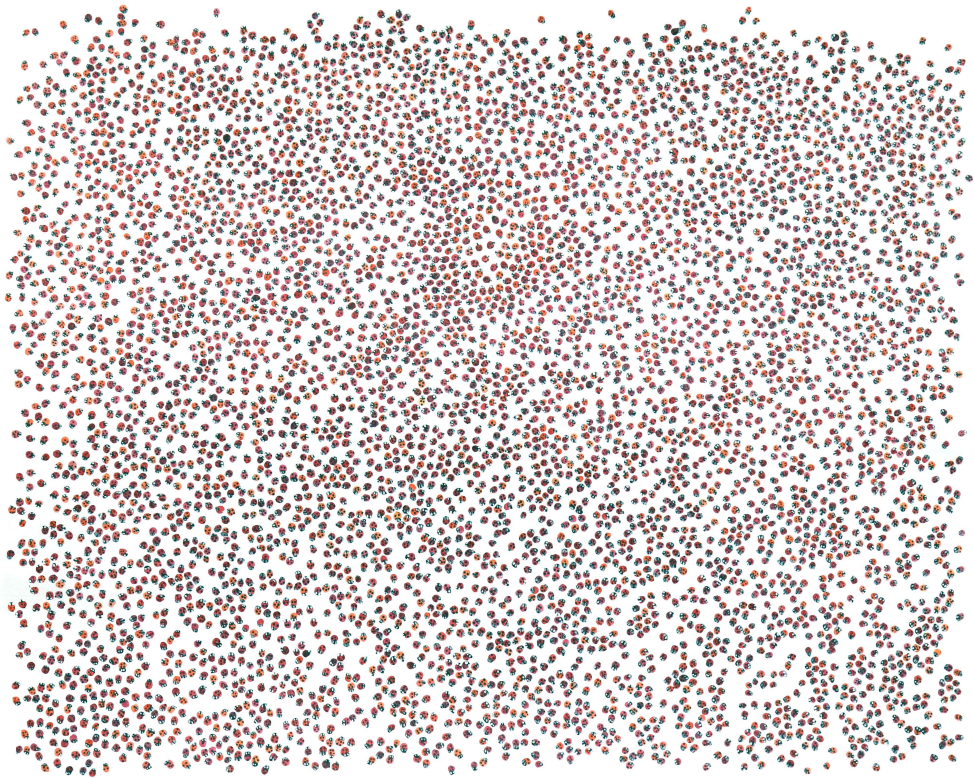
본인은 특별히 인지하려는 노력 없이도 발휘되는 연상(聯想)의 능력에서 감정도 함께 불러일으켜 진다고 보았다.

환공포증(Trypophobia)은 정신건강의학 부분에서 이야기하는 특정 공포증 중 하나로, 고소공포증, 동물 공포증, 폐쇄 공포증 등 특정 대상에 대한 공포가 과해 일상생활에 영향을 줄 때 병리적으로 공포증이라는 진단을 내리게 된다. 작고 많은 구멍이 촘촘히 붙어 있을 때 느끼는 공포나 혐오감을 일컫는 환 공포증은 외부 자극으로 인한 상처나 피부 질환과 같은 질병에 대한 혐오나 회피 감정 때문에 나타나는 것이라고 추측된다.¹⁴⁾ 병적인 정도는 아니어도 이런 오밀조밀하게 모인 점들을 꺼리는 사람들이 본인의 주변에도 많이 있다. 환 공포증은 어떤 형태로 연결 짓는 연상보다는 피부질환을 일으킬 것 같은 위기감 형성이라고 할 수 있을 것이다. 본인은 본래 환 공포증이 없었으나 주변 인물이 징그럽고 소름 끼친다며 호들갑을 떨어 댈 때마다 조금씩 동조되어 어느 순간 본인도 오밀조밀한 점들을 볼 때 꺼려지는 마음이 생긴다는 사실을 경험하였다. 대상에 대한 관념이 주변 사람의 영향을 받아 달라지면서 감정

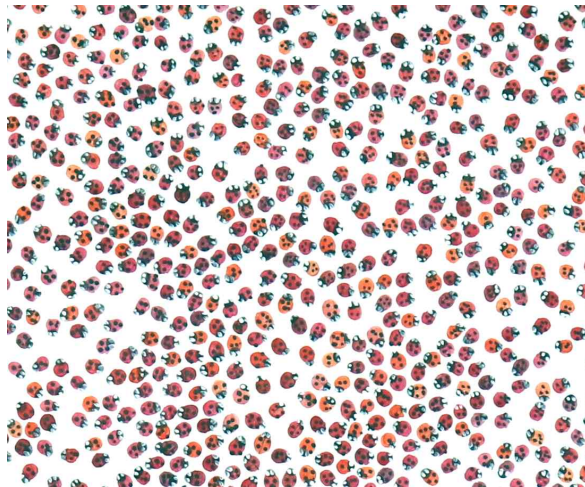
14) Tom R. Kupfer.2018. "Disgusting clusters: tryphobia as an overgeneralised disease avoidance response",Cognition and Emotion32.4.: 729-741

의 변화까지 일어난 것이다.

본인이 흥미롭게 느낀 점은 징그럽다는 불쾌한 기분뿐 아니라 촉각적 느낌까지 일으키면서 그것이 사실로 구체화 될 것 같은 관념에 신뢰를 더해준다는 것이었다. 본인은 이렇게 추상적인 형태에서 구체적으로 느끼는 혐오감을 <점의 습작>과 <자글자글>에서 평면작업으로 시도하였다. 두 작업의 공통적 모티브는 무당벌레와 개미라는 곤충이다. 본인은 벌레나 곤충에게서 느끼는 혐오감이 유독 다른 혐오 동물보다 피부에 닿을 것 같은, 혹은 자신에게 날아와 붙을 것 같은 촉각적 혐오감과 연결된다고 생각하였다. 또한 무당벌레와 개미의 작은 크기와 동그란 형태는 점이라는 조형의 기본 요소로 환원되며 개체로 있을 때보다 군집으로 형성되어 있을 때 혐오감이 크게 발현되지만, 실제 곤충이 제시되지 않는다는 점에서 혐오의 허상성으로 볼 수 있다.



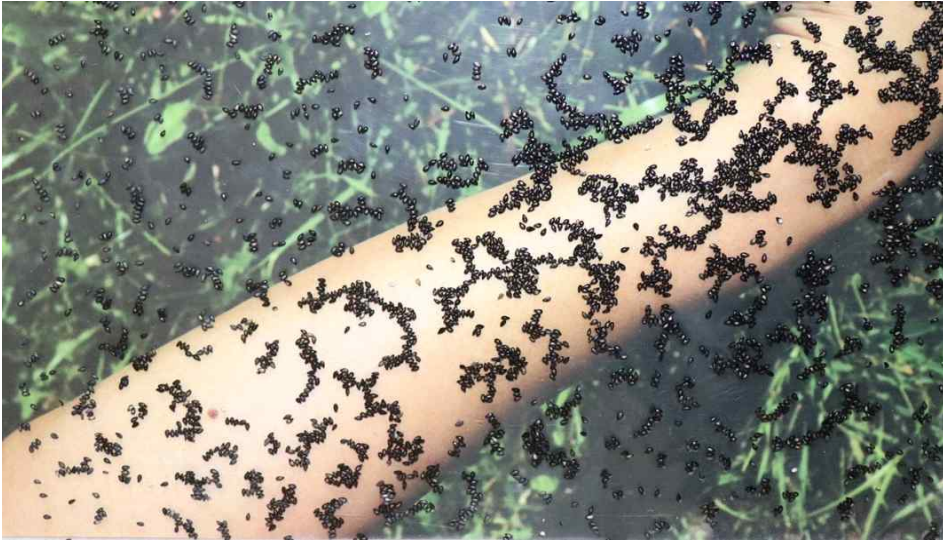
[작품 1] <점의 습작> 캔트지에 아크릴 채색 2018



<점의 습작> 확대 이미지

본인이 초등학교 4학년 즈음 살던 집 근처에는 산과 풀밭이 많아 나뭇가지나 돌맹이를 갖고 노는 것이 일상이었다. 그곳에서 자연스럽게 접하게 되는 많은 곤충 중에서 엉겅퀴에 붙은 진딧물을 잡아먹기 위해 찾아온 무당벌레를 관찰했던 기억이 있다. 어릴 때의 기억 때문인지 본인에게 무당벌레는 여전히 귀여운 곤충이다. 게다가 우리가 사용하는 여러 제품의 디자인에 이미지로 차용되기도 하는 것을 보면 무당벌레는 객관적으로도 꽤 인기 있는 곤충이다. 화려한 색을 가진 곤충의 껍질이나 날개를 직접 이용한 장신구가 오래전부터 있었던 것을 떠올리면 모든 곤충이 혐오의 대상은 아닌 듯하다.

<점의 습작>은 캔트지에 하양, 검정, 빨강, 노란색의 아크릴 물감으로 그린 회화 작업이다. 어느 정도 거리를 두고 떨어져서 보면 수없이 많은 빨간 점들은 가까이 다가가면 사실적인 묘사가 아님에도 색과 형태의 유사성으로 사람들이 자연스럽게 무당벌레를 떠올리게 된다. 이 작품은 무당벌레의 외적 속성이 오로지 점으로 이루어져 있다는 것에서 출발하였다. 무당벌레는 동그란 몸통, 보편적으로 혐오감을 일으키는 곤충의 여러 개의 다리가 잘 보이지 않는 신체구조, 찍어 놓은 점 같아 보이는 눈과 몸통의 무늬까지 단순한 ‘점’이라는 조형의 요소를 이용하여 연상, 상상의 범위 안에서 시도할 수 있는 작업을 구상한 것이다. 가까이서 보면 무당벌레는 비슷하지만 조금씩 다르게 생겼는데 멀리 떨어져서 보면 개체로서의 특징은 지워져서 보이지 않는다. 군집으로 형성되어 있을 때 혐오감이 크게 발현된다는 점에서 하나의 존재로서 특성과 가치가 지워지고 집단으로 묶여 평가되는 사회를 비추어 볼 수 있다.



[작품 2] <자글자글>개, c프린트 2019

<자글자글>은 보편적으로 사람들이 징그럽다고 느끼는 오밀조밀한 점(깨)들을 본인의 맨살이 드러난 팔을 찍은 사진 위에 덧대어 만든 작업으로 마치 피부 위에 개미가 기어 다니는 듯한 촉각적 상상을 일으키는 작품이다. 감상자는 팔의 사진이 실체가 아님을 알고 있으며 자글자글한 깨 역시 진짜 벌레가 아닌 평소에 먹는 식품임을 인지하고 있음에도 징그럽다는 생각을 떨치기 어렵다. 또한 감상자는 작은 액자 두 개에서 발견할 수 있는 작은 개미 그림 두 마리로 인해 사진 위의 깨가 개미 같다고 인식하게 된다. 주변의 연관되는 유사한 정보로 인해 대상을 인지

하는 방식과 감정이 달라진 것이다. 이 작업을 구상하게 된 것도 본인의 착각에 의해 시작되었다. 어느 날 야외에서 문득 본인의 왼팔의 점을 보고 순간 개미가 붙은 것인 줄 알고 화들짝 놀라 팔을 때렸던 적이 있다. 그러나 개미라고 생각했던 것은 본인이 태어날 때부터 갖고 있던 점이였다. 본인은 이런 순간적인 착각과 놀람도록 빨랐던 본인의 반응이 재미 있었다. 순식간에 일어난 일이지만 나름대로 합리적인 사고의 과정이 행동의 밑바탕에 깔려있었던 것이다. 본인은 평소 야외의 벤치나 바위에 앉아있으면서 심심치 않게 부지런히 이동하는 개미들을 봐왔다. 본인도 모르는 사이 무의식적으로 이곳은 개미가 많은 공간이라고 머리에 입력 되어 있던 것이 팔의 점을 보고 개미라고 판단한 것이다. 위의 작품 사진을 자세히 보면 팔 위의 점을 찾을 수 있다. <자글자글>이라는 제목은 모여 있는 깨를 언어로 묘사한 것이기도 하지만 본인이 특별히 싫어하는 단어이기도 하다. 본인은 유독 텍스트로 ‘자글자글’이라는 단어를 보는 것이 괴롭다. 이 현상은 언제 어떻게 시작되었는지 몰라도 어느 순간부터 누군가 묘사를 할 때 이 단어를 쓰면 무방비한 상태로 공격당한 것 같은 기분이 들면서 소름이 끼치고 인상을 찌푸리게 된다. 음성으로 들을 때보다 텍스트로 볼 때 그 느낌은 더 자세하여 어쩐지 팔뚝과 머릿속이 간지러운 것 같으면서 소름이 끼치고 뭔가 긁고 싶은 기분이 드는데 주변 사람들은 단어 자체에 큰 거부감을 느끼지 않는 듯했다. 그래서 감상자들이 깨와 팔 프린팅 이미지를 볼 때 느끼는 혐오감을 본인이 느끼는 텍스트와 함께 놓기로 결정함과 동시에 액자 밖으로 기어 나온 개미를 한 마리 그려 넣음으로써 액자 안에 갇혀 있던 혐오 요소의 이탈을 보여주었다.

2) 상황과 체험으로써의 불안

세상은 다양한 유기체들로 이루어져 있어 우리는 항상 다른 존재들과 상호 교류하며 삶을 채어나간다. 타인을 이해하고 알아 가는 데 있어 인간에게 언어는 중요한 수단이지만 가끔 메일이나 휴대폰 메시지만으로 상대의 기분이 어떠한지 파악하는 데 한계가 있음을 느낀다. 우리는 상대방의 목소리 톤, 몸짓, 표정 등을 총체적으로 읽어내며 나의 반응을 어떻게 할 것인지 분위기를 파악해가면서 결정하게 된다. 우리는 어두운 상황을 분위기가 무겁다, 싸하다, 답답하다 등의 상황을 아우르는 표현을 쓰곤 한다. 사람이란 대개 주변의 형성된 분위기에 휩쓸리기 마련이며 독자적으로 그것에서 벗어나기란 쉽지 않은 일이다.

본인은 크지 않은 체구의 비교적 젊은 여성으로서 주변의 분위기가 무거울 때면 대체로 눌리는 쪽에 가까웠다. 그 때문에 혐오 행위에 관한 사회 이슈가 있을 때나 주변에서 직접 목격했을 때는 대부분 약자의 편에서 더 공감하고 감정이입을 하게 되었다. 동시에 위압감을 행사한 사람의 행동 원인을 꼼꼼이 추리해보기도 하면서 본인의 작품을 마주하는 임의의 감상자를 약자의 위치에 놓으려는 시도를 하게 되었다. 이때 작업에 이용되는 모티프는 또 다른 약자로 보이는 작은 동물들이다.

본인은 물고기, 쥐, 바퀴벌레같이 인간보다 절대적으로 약하면서 혐오감을 주는 대상을 선정하여 감상자가 통제할 수 없는 긴장감의 상황을 조성하였다. 우리는 싫은 대상을 마주했을 때 회피하거나 분노를 표출하거나 때려잡음으로써 승리를 쟁취하고 홀가분해지지만, 만약 혐오 대상을 원하는 대로 퇴치할 수 없을 때 불안과 공포는 커진다.





[작품 3] <안녕?> 나무에 유채 2019

생선이 들어갈 법한 크기의 열 개 남짓의 나무 상자에 난 조그만 구멍으로 생선의 눈이 보인다. 생선은 고등어, 갈치, 멸치, 대구, 농어…….등등 우리가 흔히 먹는 생선들이다. 본인은 시선이 주는 공포를 생선을 통해 구현하면서 생물을 직접 제시하는 것이 아닌 회화로 표현하여 감상자가 가짜 시선에도 불편함을 느낄 수 있는가 하는 실험을 시도하였다. 생선의 다른 부위는 모두 나무 상자에 가려진 채 눈만 빠끔히 보이는 작품은 마치 생선이 관속에 들어 있는 것 같기도 하고 창문으로 감상자를 쳐다보는 것 같기도 하다. 생선이 살아있는지 죽었는지 모르는 채 감상자와 시선을 마주치게 되면서 기묘한 기분이 느껴지게 된다. 속을 알 수 없는 대상에게 관찰당하는 것에 거부감을 느끼기 때문이다. 나무 상자 안의 생선은 자신이 이해할 수 없는 낯선 타자를 나타낸다. 이질적인 생물인 생선이 주는 섬뜩한 시선에 담긴 뜻을 읽어 낼 수 없어 감상자는 이 시선에 이런저런 상황을 상상한다. 가짜 생선은 눈빛으로 감상자와 감정을 교류할 수 없다. 가짜 생선에게서 느끼는 감정은 오롯이 감상자 내부에서 일어나는 작용의 결과이며, 본인은 감상자가 결국 이것을 알아차리길 기대하였다.

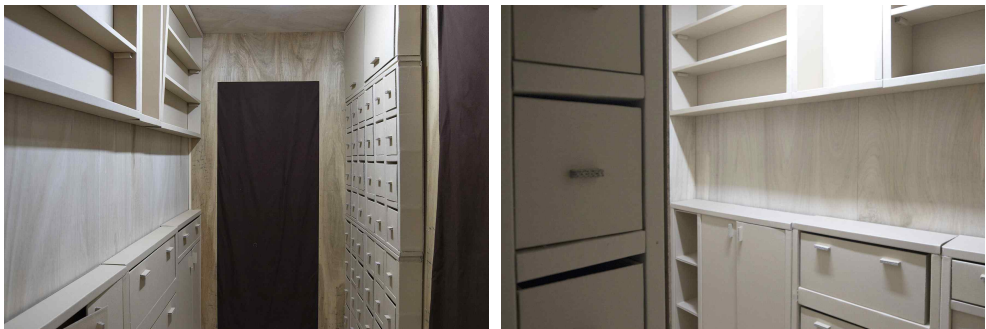


[작품 4] <쥐> 가변설치 2018

쥐는 대표적인 혐오 동물이다. 쥐는 도시 깊숙한 곳까지 구석구석을 돌아다니며 더러운 쓰레기를 뒤지고 어둠 속을 활보하며 먼지를 온몸으로 쓸어 담는다. 일상에서 우연히 마주치는 이들에게서 느끼는 소름 끼치는 감각은 TV속 사자보다 더 생생한 공포감을 안겨준다. 본인은 상상

이 만들어내는 감정과 행동을 관찰하고자 <쥐>를 제작하였다. 중요한 것은 쥐가 있을 수도 있다는 상상을 심어주는 것이다. 본인은 쥐라고 생각될 수 있는 어떤 것을 넣기로 하였다. 본인은 아두이노 프로그램을 이용하여 상자 안에 모터를 설치해 함께 들어 있는 비닐과 마찰하며 간헐적으로 부스럭 소리를 내게 하고, 사람이 다가가면 좌대의 센서가 사람의 움직임을 포착하여 마치 쥐가 사람을 의식하고 숨을 죽이는 것처럼 멈추도록 프로그래밍하였다. 이러한 박스 9개를 만들어 약 90cm 간격 바둑판 모양으로 배열한 후 바닥에 톱밥을 깔아 두었다. 톱밥을 밟을 때 느껴지는 이물감과 소리는 상자의 소리를 잘 듣고 관찰하는데 일정 부분 방해가 되기 때문에 더욱 발걸음을 조심히 그리고 천천히 내딛도록 자연스럽게 통제하는 역할을 한다.

이런 모든 작품의 설치 구조는 감상자를 관찰하기 위해 설계되었다. 감상자들은 자신의 움직임에 반응하는 작업에 진짜 쥐가 있는지 의심하거나 가까이 가기 꺼리기도 하였다. 또는 적극적으로 호기심을 보이며 만져보고 싶어 하거나 박스에 쥐가 있을 거라 확신하고 본인을 비윤리적인 작가라고 비난하는 등 다양한 반응을 보였다. 본인은 사람들의 상상력을 자극하고 다양한 반응이 나온 것이 흥미로웠을 뿐만 아니라 감정 없이 프로그래밍으로 움직이는 기계에 감정을 갖고 행동하는 사람이 더 대조되어 마치 거대한 동물 실험을 하는 듯했다. 제목 <쥐>에서 지시하는 것은 다름 아닌 사람들일 수도 있다고 생각할 것이다.



[작품 5] <황금바퀴벌레를 찾아서> 혼합재료 2020

<황금 바퀴벌레를 찾아서>는 본인의 집 화장실에서, 부엌 찬장에서, 끝내는 본인의 방 안에서 마주쳤던 바퀴벌레와의 아찔한 조우의 순간에서 출발한 작업이다. 다행히 본인은 기지를 발휘하여 모든 경우에 손대지 않고 그들을 처리했다. 그러나 한동안 방문을 열 때마다 두려움에 휩싸였다. 본인의 안락하던 방이 바퀴벌레를 만난 경험으로 인해 완전히 다른 공간으로 뒤바뀌어 버린 것이다.

<황금 바퀴벌레를 찾아서>는 경험하고 습득하는 정보에 의해 공간이 주는 의미가 달라지는 것에 초점을 맞추어 구상하였다. 황금이라는 자본주의 시대 최고 가치, 그리고 혐오 곤충인 바퀴벌레를 합친 황금 바퀴벌레라는 주제는 감상자들로 하여금 황금 바퀴벌레가 황금으로 만든 바퀴벌레인지, 황금색의 바퀴벌레인지 궁금케 하면서 구조물 안으로 유인한다. 한 평 남짓한 합판 구조물 안은 생활공간처럼 익숙하게 느낄 수 있도록 부엌과 비슷한 느낌의 서랍들이 채워져 있다. 감상자들은 서랍을 열어보며 황금 바퀴벌레에 대한 상상과 기대를 품고 크기가 다른 3칸의 방을 탐색하게 된다. 카드보드지로 만든 서랍과 나무의 벽은 단조로운 색으로 일치감을 주면서 현실 세계와 단절된 공간임을 나타낸다. 방은 두세 명이 들어갈 만큼 넓었다가 한 명이 겨우 지나갈 만큼 좁아지기도 한다. 서랍의 내용물과 방의 공간은 본인이 작품을 설치할 때마다 조금씩 달라지며 감상자가 방을 넘어갈 때마다 불안과 의심을 키워나가게끔 한다. 처음부터 황금 바퀴벌레는 없었으므로 결국 감상자는 처음 들어갈 때와 마찬가지로 빈손으로 공간을 빠져나오게 된다. 외벽을 채우고 있는 화려한 정글 그림은 구조물을 체험하기 전 탐험이라는 즐거운 기분을 느끼게 해주지만 구조물을 빠져나온 후에는 속을 알 수 없는 불안한 이미지로 감상자와 대면하게 된다.

3) 사회에서의 자아와 타자에 대한 혐오

앞서 혐오는 자신의 가치를 잃게 하고 취약하게 만드는 대상을 오염물이라고 규정하고 구분 지으려는 심리라고 설명한 바 있다. 본인이 생각하기에 혐오는 마치 다이어마이트와도 같다. 사람들을 위해서 개발되었던 다이어마이트가 전쟁과 살상이라는 잘못된 용도로 쓰이듯, 자신을 보호하기 위한 기피 본능인 혐오에서 발현된 파괴적이고 반사회적인 행위는 점점 더 많은 갈등과 미움을 생성해내고 있다. 실제로 우리 사회에서 일면식 없는 여성과 노인을 살해한 사건, 묻지마 범죄 같은 테러성 혐오(증오) 범죄가 빈번히 일어나고 있다. 특히 사회 안에서 일어나는 혐오 오류에 대해, 그것이 자신이 추구하는 가치와 맞지 않고 내집단에 대한 위협으로 느껴진다고 해서 혐오 감정의 표출이 곧 자신의 가치수호와 상향으로 이어지는 것인가에 대해 본인은 상당한 의심을 품고 있다. 혐오감을 형성하는 관념 중 하나는 편견으로, 증오와 편견의 주요 요인에 대해 『나는 왜 너를 미워하는가?』의 저자 Rush W. Dozier, Jr은 아래와 같이 말한 바 있다.

인간행동에 대한 연구들에 따르면, 편견과 증오에는 다음과 같은 적어도 여덟 가지의 주요한 요인들이 있다. 집단 결속, 정체성, 부족한 자원을 둘러싼 경쟁, 통제와 지배, 무력함, 두려움과 공포, 사회적 지위 그리고 사회적 역할들이 그것들이다. 15)

우리는 사회 안에서 한 개인으로서 존중받고 가치를 스스로 증명해내며 살아가기를 원한다. 여기서 개인의 가치가 형성되는 것에는 자신이 속한 공동체가 추구하는 가치, 즉 가정, 학교, 직장, 종교단체, 국가 등에서 이루고자 하는 목표이다. 여기에 어긋나고 열등하다고 여겨지는 대상에 부여되는 미움은 타자뿐만 아니라 자신 스스로를 향할 수 있다. 타자에 대한 미움은 회피하거나 눈앞에서 사라지면 잠재워질 수 있지만, 자

15) Rush W. Dozier, Jr. 『나는 왜 너를 미워하는가?』, 김지연 역, (서울: (주)사이언스북스, 2005), 198

기협오는 끊임없이 자신을 검열하며 괴롭게 한다는 점에서 더 위험하다. 경쟁해야 하는 현대 사회에서 남들보다 뒤떨어질 것 같은 불안과 기대에 미치지 못한 경험의 자괴감은 누구에게나 다가올 수 있다. 앞장에서 본인이 혐오를 느끼는 시각 요소와 체험으로 느끼는 불안감을 이용하여 대상을 직접 제시하지 않으면서 감상자 내면의 혐오가 주체의 오류임을 이끌어 내보고자 했다면, 이번 장에서는 자기혐오를 주제로 한 <등지>와 표면적 혐오의 요소를 일부러 제거한 <멜팅구구>를 통해 현대사회 안에서 혐오를 고찰해보고자 하였다.



[작품 6] <등지> 철사, 폴라로이드 촬영 2017

‘쉬운 게 하나도 없어.’ ‘저 위로 올라갈래...’ ‘어딜가나 외국인’
 ‘92년 부산 출생-05년 중국 출국-15년 귀국-현재 서울 거주 중.’
 ‘어디든 들어가고 싶어.’ ‘이 한 몸 부지하기 힘들다.’ ‘이제 안정을
 찾고 싶다.’

-작품 코멘트 내용 중-

우리는 과거에 비해 편리해진 교통과 자본주의의 복잡한 관계 속에서 철새처럼 이곳에 머물렀다가 저곳으로 떠나버리곤 하는 것에 익숙해져 있다. 본인 역시 여러 차례 주거지의 이동을 경험하였다. 새로운 장소로 생활의 터전을 이동시킨다는 것은 꽤 피로한 일로, 특히 새로운 장소에 어울리는 사람이 되게끔 노력하였으나 배척당하고 어울리지 못해 피로운 경험도 하였다. 어디에 속하고 정체성을 세우기에 오늘날 우리의 위치는 물리적, 사회적으로 고정되지 못한 채 빠르게 이동된다. 사회 여러 공동체 안에서 각기 맡은 여러 역할을 기대치만큼 수행하기에 벽차게 느껴질 때도 있다. 이럴 때면 찾아오는 것이 무력감이다. 미래가 불확실하고 흘러가는 시간이 자신을 억누를 때면 우리는 무너지고 만다. 여기서 끊임 없이 자신이 패배했다는 생각이 마음을 괴롭히고 자신을 혐오하게 만든다. 본인은 오늘날의 보금자리에 대해 생각해보았다. 보금자리는 가정이 될 수도 있고 자신과 유사한 사람들과 모인 공동체를 나타내기도 한다. 본래 안락하고 따뜻해야 할 보금자리가 오늘날 모두에게 그렇게 느껴지는 않을 것이다. 본인은 보금자리라는 어감이 주는 따뜻한 느낌 이면의 불안정한 현실의 한 부분을 <둥지>라는 작품을 통해 실체화해서 보여주고자 하였다.

<둥지>는 전혀 안락하거나 편하지도, 가서 눕고 싶게 생기지도 않은, 철사를 엮어 만든 커다란 덩어리들이다. 비나 바람 같은 위협에서 전혀 보호받을 수 없을 것 같은 보금자리는 들어간 감상자로 하여금 웬지 초라한 기분을 느끼게 한다. 감상자들은 작업 안으로 들어가 보고 몸에 밀착되는 철사의 감촉과 눈앞에서 종횡하며 시야를 어지럽히는 불편한 공간을 체험하며 자신의 보금자리에 대해 생각해본다. 본인은 둥지에서 나온 감상자들에게 자신의 보금자리와 상황을 코멘트로 남기게끔 하였다. 우리는 자신의 약점을 밝히는 것을 꺼린다. 자신이 제 역할을 잘 해내지 못하고 공동체에서 뒤처지는 취약함을 드러내고 싶지 않기 때문이다. 본인은 어설픈 보금자리를 제시함으로써 이런 내면의 괴로움을 잠시나마 꺼내놓고 다른 이들과 공감할 수 있기를 바랐다.



[작품 7] <멜팅 구구> 폴리 캐스팅, 아크릴 채색 2019

도시에서 사는 사람이라면 누구나 인도를 서성거리는 비둘기들을 흔히 볼 것이다. 비둘기들은 꼭 한 마리가 아닌 몇 마리씩 함께 다니는 듯, 애매하게 사람들의 통행을 방해하거나 가까운 데서 갑자기 퍼드덕 날아가 얼굴을 찌푸리게 한다. 또 온갖 도시의 병균을 품고 있을 것 같은 날개를 펴 바람을 일으킬 때면 동물을 좋아하는 본인도 정말 그 순간만큼은 피하고 싶다. 하지만 비둘기도 나름 이곳에 적응해서 살아가고 있을 뿐이다. 본인은 비둘기가 가진 새의 외형을 무너뜨리고 햇빛의 고유한 색깔만 남겨 <멜팅 구구>를 만들게 되었다. 녹은 형태에선 제목 없이 비둘기임을 알 수 없을 정도이다. 표면엔 비둘기가 가진 색이 이리저리 영켜 거대한 새의 배설물 같아 보이기도 한다. 매끈한 표면과 사라진 새의 형태로 비둘기에 대한 혐오감은 제거된 채 작업을 들여다볼 수 있다. 본인은 평소에 피해 다니기 바빴던 비둘기가 갑자기 왜 녹아서 바닥에 흘러내렸는지 감상자의 궁금증을 유발하고 그것들에 대한 또 다른 혐오감을 고려해보는 기회가 되기를 기대하였다.

Ⅲ.마 치 며

오늘날 우리는 표현의 자유와 정보의 공유라는 확장된 사회의 틀 안에서 너무나 많은 혐오를 표출하고 있으며 어떠한 제약 없이 그 행위를 보장받고 싶어 한다. 우리 모두 누구나 미워하고 싫어하는 대상이 있다. 본인은 현대 사회에서 인간이 가진 혐오감이라는 본성이 어떻게 표출되는지 관찰하고자 하였다. 혐오감은 개인의 마음속과 사회 안에서 끊임없이 스트레스를 발생시키지만, 우리가 피할 수 없는 감정임을 인정하고 인간은 왜 이런 마음을 가질 수밖에 없는지, 그것이 왜 우리에게 필요한지를 알고자 하였다.

본론에서 본인은 시각예술이라는 방법을 통하여 혐오감을 감상자에게 제시함으로써 평소 당연하게 여긴 혐오의 대상을 의외의 장소와 방법으로 만나게 하였다. 그 방법으로 주제가 내포하는 혐오 대상을 직접 제시하지 않고 감상자가 설치작품을 체험하면서 감정의 변화를 일으키도록 시도하거나 연상될 수 있는 재료를 이용하였다. 그러나 각자의 삶의 과정과 혐오의 대상이 다르다는 전제에서 본인의 작업 표현 방법이 언제나 효과적이었다고 할 수는 없을 것이다. 또한 표현의 정도를 고려하는 데 있어 감상이 이루어지지 못할 정도로 혐오 표현이 강하거나 혹은 지나치게 순화되어 작업의 의미가 용이하게 전달되기 어려운 부분을 가려내는 것과 작업이 감상자에게 트라우마를 불러일으키진 않을까 하는 고민은 스스로 끊임없이 질문하는 과정이었다고 할 수 있다.

그럼에도 감상자들이 작업을 통해 자신이 보고 있는 것과 느껴지는 감정 사이의 괴리에서 혐오감의 정체를 파헤쳐보려고 시도할 때 본인은 작가로서 보람을 느끼기도 하였다. 또한 본인이 가진 고정 관념을 되돌아보는 자기반성의 과정을 겪으며 타인과 사회를 이해하려는 시도를 통

해 더욱 내적으로 발전했다고 생각한다.

본인은 앞으로도 ‘혐오오류’, ‘인지오류’, ‘편견’, ‘선입관’, ‘고정관념’ 등 편향적인 인간의 관념을 관찰하고 질문하는 작업의 전개를 통하여 본인이 직면하고 겪는 부정적 감정들을 외면하지 않고 바라보며 다른 사람들과 공유하고자 한다.

작품 목록

[작품 1] <점의 습작> 켄트지에 아크릴 채색 2018.....	23
[작품 2] <자글자글>깨, c프린트 2019.....	25
[작품 3] <안녕?> 나무에 유채 2019.....	28
[작품 4] <귀> 가변설치 2018.....	30
[작품 5] <황금바퀴벌레를 찾아서> 혼합재료 2020.....	32
[작품 6] <멜팅 구구> 폴리 캐스팅, 아크릴 채색 2019.....	36
[작품 7] <둥지> 철사, 폴라로이드 촬영 2017.....	38

참고 작품 목록

[참고 작품1]	6
[참고 작품2]	6
[참고 작품3]	13
[참고 작품4]	13
[참고 작품5]	15
[참고 작품6]	21

참고 문헌

단행본

이문정, 『혐오와 매혹 사이』.초판1쇄.

경기: 동녘. 2018

Aaron T. Beck, 『인지치료와 정서장애』.민병배 역.1판1쇄.

서울: 학지사. 2017

Martha C. Nussbaum, 『혐오와 수치심』.조계원 역.1판9쇄.

서울: 민음사,2020

Marjorie E. Weishaar, 『아론 벡-인지치료의 창시자』.권석만

역.1판1쇄.

서울: 학지사. 2007

Rush W. Dozier, Jr. 『나는 왜 너를 미워하는가?』.김지연 역.1판1쇄.

서울: (주)사이언스북스. 2005

학위 및 학술논문

Tom R. Kupfer, "Disgusting clusters: tryphobia as an overgeneralised disease avoidance response",*Cognition and Emotion*32.4,(2018)729-741

사이트

[교육심리학용어사전]accessed by July 28,2020

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1944457&cid=41989&categoryI>

d=41989

[분자·세포생물학백과] accessed by July 15,2020

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5751264&cid=61233&categoryId=61233>

[그리스로마신화 인물백과] accessed by July 15,2020

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3398362&cid=58143&categoryId=58143>

[실험심리학용어사전] accessed by July 15,2020

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=274331&cid=41990&categoryId=41990>

Abstract

A Study on the Process of Making Works about the 'Hate Error'

Lee, Yoonjeong

Master of Fine Arts in Sculpture

The Graduate School

Seoul National University

Hatred, which refers to the intense dislike of a certain subject, can range from dislike of a certain person based on personal experiences to hatred of specific groups within a community such as women, children, and refugees. Such negative emotions cause stress within individuals and across society. Many acts of hatred can be easily witnessed today, and this study explores why people hate based on a realization that the author too harbors such feelings. The author examines the relationship between the subject of hatred and the agent of emotions, and observes how “prejudic

e” formed from individual experiences and learning of outside information is expressed as hatred. Prejudice, a key idea related to hate, refers to having preconceived opinions based on a limited number of factors. The feelings of hate hidden in prejudice prevent rational thinking. The author defined “hate error” as wrongful hate stemming from prejudice or stereotype, and analyzed it in the context of its inevitable relationship with “cognitive error.”

Among characteristic features found in subjects of hate, those related to “hate error” were employed as motifs, and expressed through visual art, including two- and three-dimensional installations. The work is intended to highlight how the negative emotions experienced by viewers are in discordance with the superficially identified subjects. This is an attempt to observe the expression of human emotions in modern society through visual art, and to stimulate related discussions.

Anyone can feel hate, but hate is not expressed to anyone. It is more easily expressed to weaker entities. Small animals weaker than humans such as rats, fish, pigeons, and insects were introduced in as elements in the works. Small creatures seen in daily life and often regarded as subjects of hate were employed as motifs to provide an opportunity for self-reflection.

The process of deciding what to leave behind and what to leave out takes up a significant portion of the works. Instead of directly presenting subjects of hate, materials were used to achieve association, and textural hate was expressed in the two-dimensional piece. Here, the association effect refers to the acceptance of artistic elements as sensory receptors to associate the work with one’s existing notions. The same effects was achieved in installation and three-dimensional pieces, inducing hate error in v

iewers by limiting certain sensory information and stimulating the imagination.

The author' s means of expressing unpleasant emotions such as fear, hate, and anxiety are not straightforward. The author hopes for the works to allow viewers to reflect on their inner feelings of hatred, and to open discussions on the values of empathy and co-existence.

Keywords: Hate error, cognitive error, hatred, prejudice, small animals

Student No.: 2017-27030