



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 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.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)



ARENA

NOH Jae-yub | 노재엽

HANSUNG UNIVERSITY

2010. 12. 8 (Wed) - 12. 14 (Tue)
GALLERY LUX



ARENA

카메라라는 것은 원래 어떤 크기로 잘라 내어진 공간을 전제로 만들어진 것이었다. 우리 앞에 펼쳐진 세계 속에 산재해 있는 사물들, 혹은 사물들로 이루어진 풍경들 사이에서 카메라 파인더의 사각형 프레임을 통해 한정 짓는다(프레이밍)는 것은 무엇일까?

또한 셔터를 누른다는 행위, 즉 어떤 순간 특정한 장소에서 단 한 번의 만남을 이룬다는 것은 무엇을 뜻하는 것일까? 본다는 것은 단순한 시각적인 일이 아니라 새로운 구축 행위이다. 보는 것 또는 본다는 것은 그 자체가 자기 투영이기도 하다. 인간의 몸이 공간 속에 노출되었을 때 시각체계는 주체의 바깥의 세계를 끊임없이 구조화하며, 인간의 경험을 구조화 한다. 결국 인간의 지각은 단절된 파편으로 서사의 연속을 재구성함으로써 시, 공간을 파악하게 되는 것이다. 카메라의 프레임은 현실의 공간을 어떤 크기로 잘라 내어 들여다 볼 수밖에 없는 구조이기에 사각형의 프레임은 그대로 인식의 틀이고 사유의 형식을 가리킨다고도 할 수 있다. 그리고 그 사각의 틀을 넘어 펼쳐진 세계를 일정하게 자르는 행위, 그 시선(viewing)은 언제나 현실로부터 이미지로의 재구성을 뜻하는 것이 될 수밖에 없다.

나의 사진의 공간은 수많은 프레임의 연속으로 이루어진다. 특정한 경기장을 작게 잘라 찍는 일들이 쌓여 하나의 경기장이라는 이미지로 재구성되는 방식이다. 의미 없이 조각난 경기장 바닥의 이미지들을 재조합하는 행위를 통해서 하나의 경기장이라는 이미지로 구축해 가는 과정은 차라리 “놀이”에 가깝다. 수많은 조각사진 중에 한 장을 컴퓨터 모니터에 띄어 보면, 그 곳이 어디쯤의 일부인지 어느 경기장인지조차 알 수 없다. 첫 번째 사진과 두 번째 사진을 이어 본다. 그리고 이어서 수 십장의 사진을 연결하다 보면 드디어 어떤 경기장이라고 부를만한 형태가 서서히 드러나기 시작한다. 나는 이런 놀이를 통해 이미지의 재조합과 그 기호화 된 경기장의 이미지를 재구성해 가는 것이다. 프레임을 통해서만 사진을 찍을 수 있듯 사진의 시선(view)은 프레임을 타고 넘는 것이 되며, 그래서 사진(작품)을 보는 사람은 무의식적으로 사진을 찍은 자(작가)의 프레임의 안쪽과 바깥을 의식하게 만든다는 것, 그것이야말로 내가 생각하고 있는 사진의 공간인 것이다.

하나의 경기장속에서 걷고, 찍고를 반복하는 동안 수집한 수많은 씬(scene)들은 그것을 처음 찍기 시작한 지점부터 마지막 셔터를 누르는 데까지 소요된 시간을 상징하지만, 최종의 이미지(완성된 작품)속에서는 얼핏 그 시간들이 증발한 것으로 보이기도 할 것이다. 다시 말해서 시간의 흔적은 사라지고 한 개의 시간처럼 보이는 사진이 남게 되는 것이다. ‘시간의 공간되기’, 또는 ‘공간의 시간되기’가 서로 교차하며 시각적인 기억과 그 기억된 현실의 재구축을 시도한다는 것은 실재와 현실에서의 ‘사진의 기억’을 내 사진의 중심축에 놓겠다는 의도이기도 하다.

평론가 진동선은 어느 글에서 “사진은 소멸에 대한 재인식이다”라고 하면서 “사진을 본다는 것은 시간을 보는 것이다. 어떤 경험의 시간과 공간의 시간을 보는 것이다.”라고 했다. 사진이 아무리 사실에 근거한 것이라고는 하지만 그것은 언제나 ‘이미지’에 불과하다. 현실의 풍경(경기장)속에서 시야(view)를 조절하고, 시점을 이동해 가며 앞에 펼쳐진 풍경을 골라가는(잘라가는)일, 그것은 카메라에 프레임이 있는 까닭이라고나 할까?

ARENA

Camera is made on the restriction of the range of cut out in a certain size. What is the framing on the things dispersed in the spread world in front of us or between the scenes made of things through the square frame of camera view finder? Also, what is the meaning of the action of pressing the shutter, namely making just a meeting in a certain moment and in a specific place? Also to see is an action for new building not simply a visual for something. To see or to watch is a self reflection as it is. The visual system structures the outside world endlessly when human body is exposed to a space and it structures the human experience. Eventually, the perception of human is to identify the time and space by re-constructing the disconnected fragments into a series of the panorama. The square frame is the frame for recognition as it is and it can be regarded as a format of thought because it is structured to watch through by cutting out into a certain size. And the action to cut the world spread beyond the square frame uniformly, such viewing is forced to mean the re-constitution of the image from the reality always.

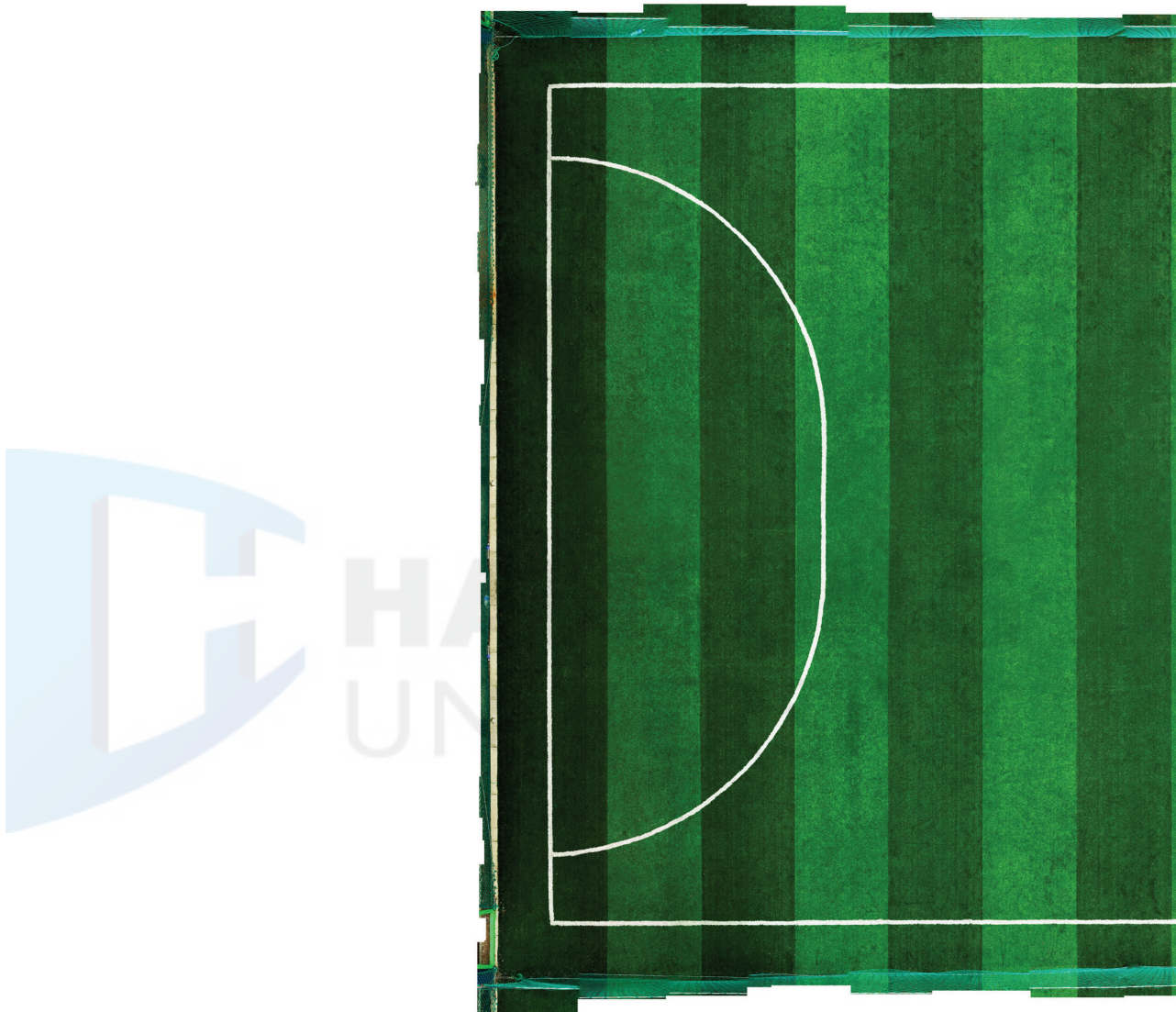
The space in my photo is made of a series of many frames. It is a method of restructuring an image of a stadium by cumulating the actions of cutting out a certain stadium into smaller cutting. The process of structuring into an image of stadium through the recombination of the floor images which are fragmented meaninglessly is even close to "play". When a piece of photo out of the many pieces of photos is shown on the computer monitor, it is not recognized what is the part of where in which stadium it is. The 1st and 2nd photos are connected. And the shape which can be called as a certain stadium is emerged when tens of photos are connected. I restructure the recombination of images and the decoded image of stadium through such play. The view of the photo can be something crossing over the frame as if photo can be taken through frame. Therefore, to make the viewer of the photo (artwork) recognize the inner side of frame for the photo taker (artist) unconsciously, that it the space of photo which I really think about.

Many scenes collected during the repetition of walking and taking inside a certain stadium symbolize the consumed time to press shutter from the first taking till the final shuttering on it, but such times will be looked as sputtered at a glimpse in the final image(Completed artwork). In other words, the trace of the time is disappeared and a photo which is looked as a piece of time is left. The trial to reconstructing the visual memory and the reality of such memory with crossing of 'To be a space by time' and 'To be a time by space' is an intention to place the 'Memory of photo' in real existence and in reality at the center axis of my photo.

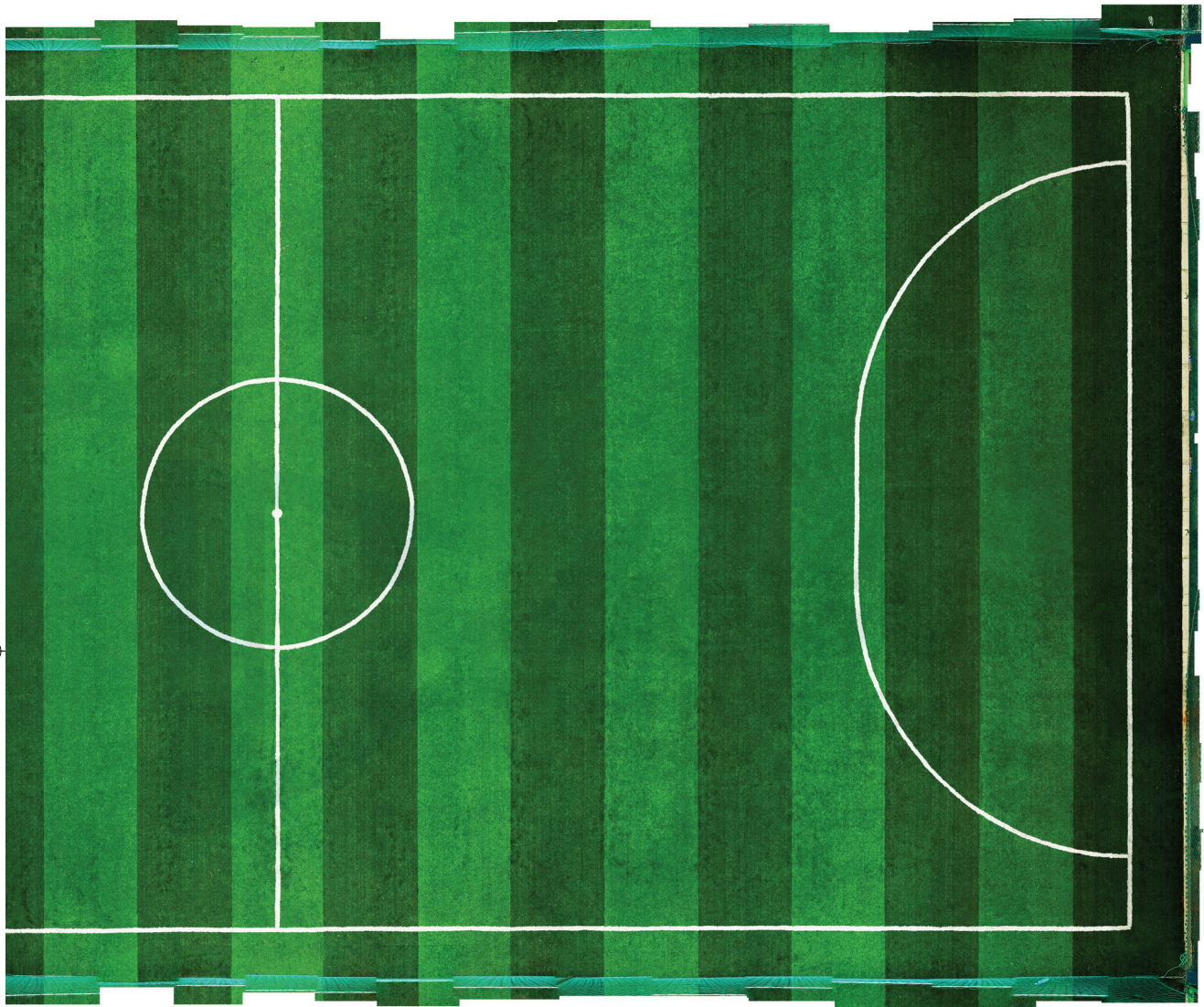
The critic, Dong Sun Jin said in an article, "Photo is a re-perception on the diminishing" and "To watch the photo is to see the time. It is looking the time of a certain experience and time of a space." It is only 'an image' even though it is told that the photo is based on the fact. To adjust the view in the scene of reality (stadium) and collecting action (cutting out) for the spread scenes in front by moving the time, can it be the reason that the camera is equipped with frame?

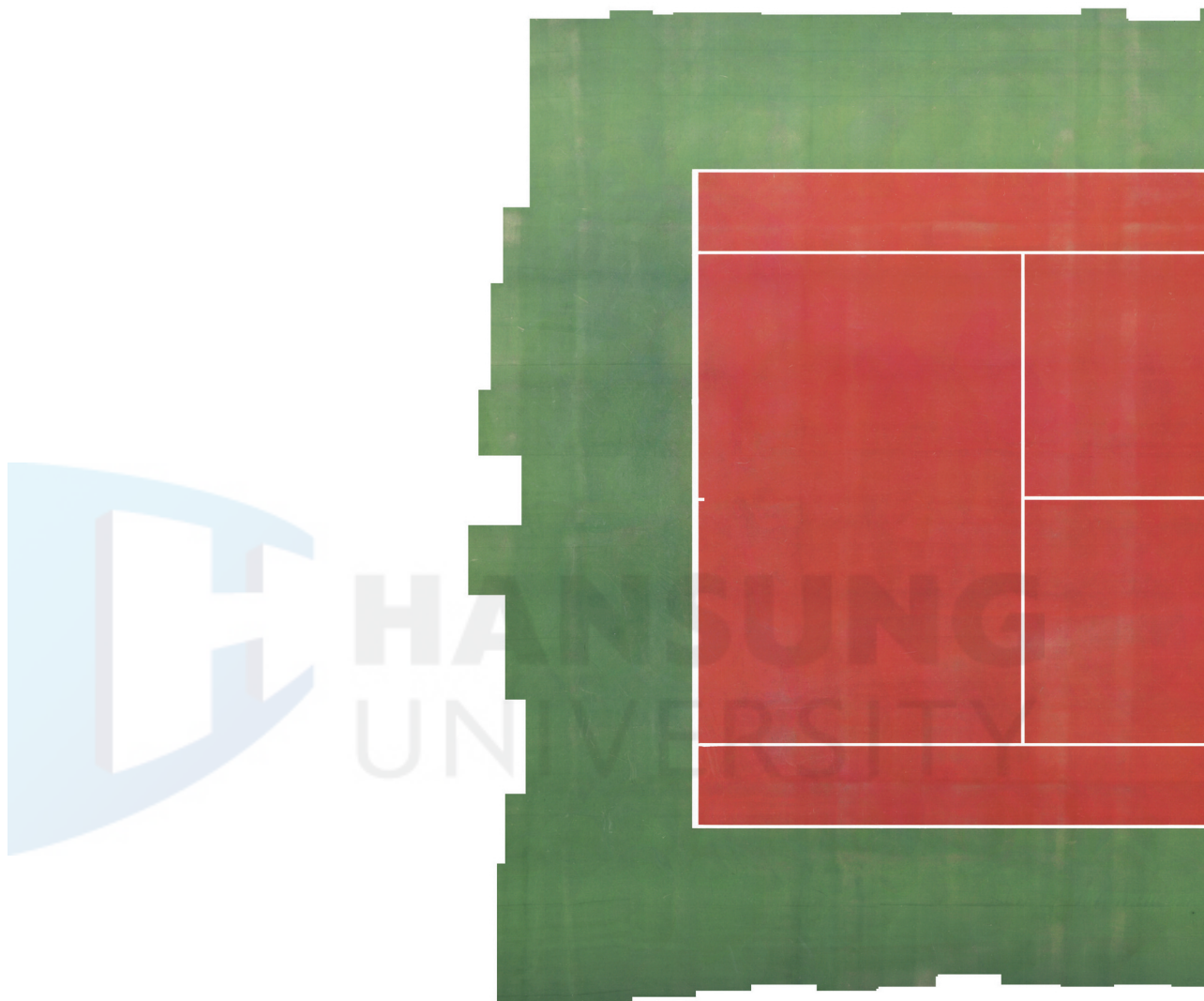




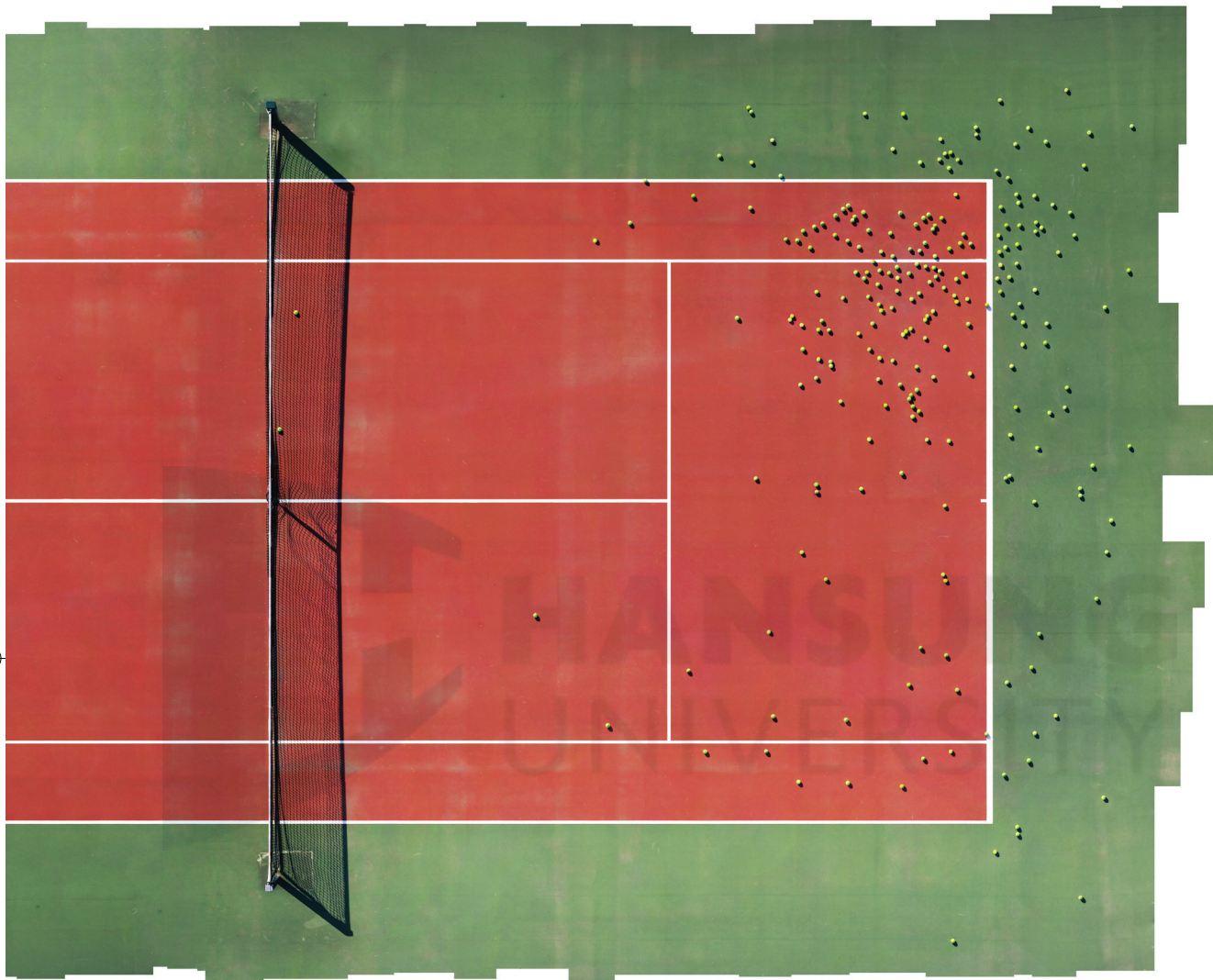


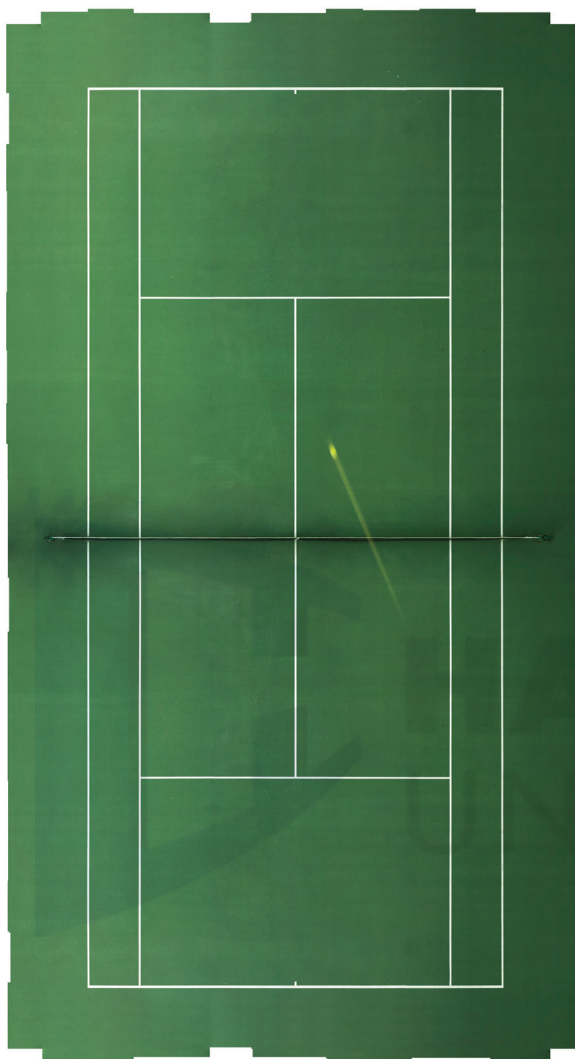
ARENA, Digital Pigment Print with Diasac, 56x100cm, 2009



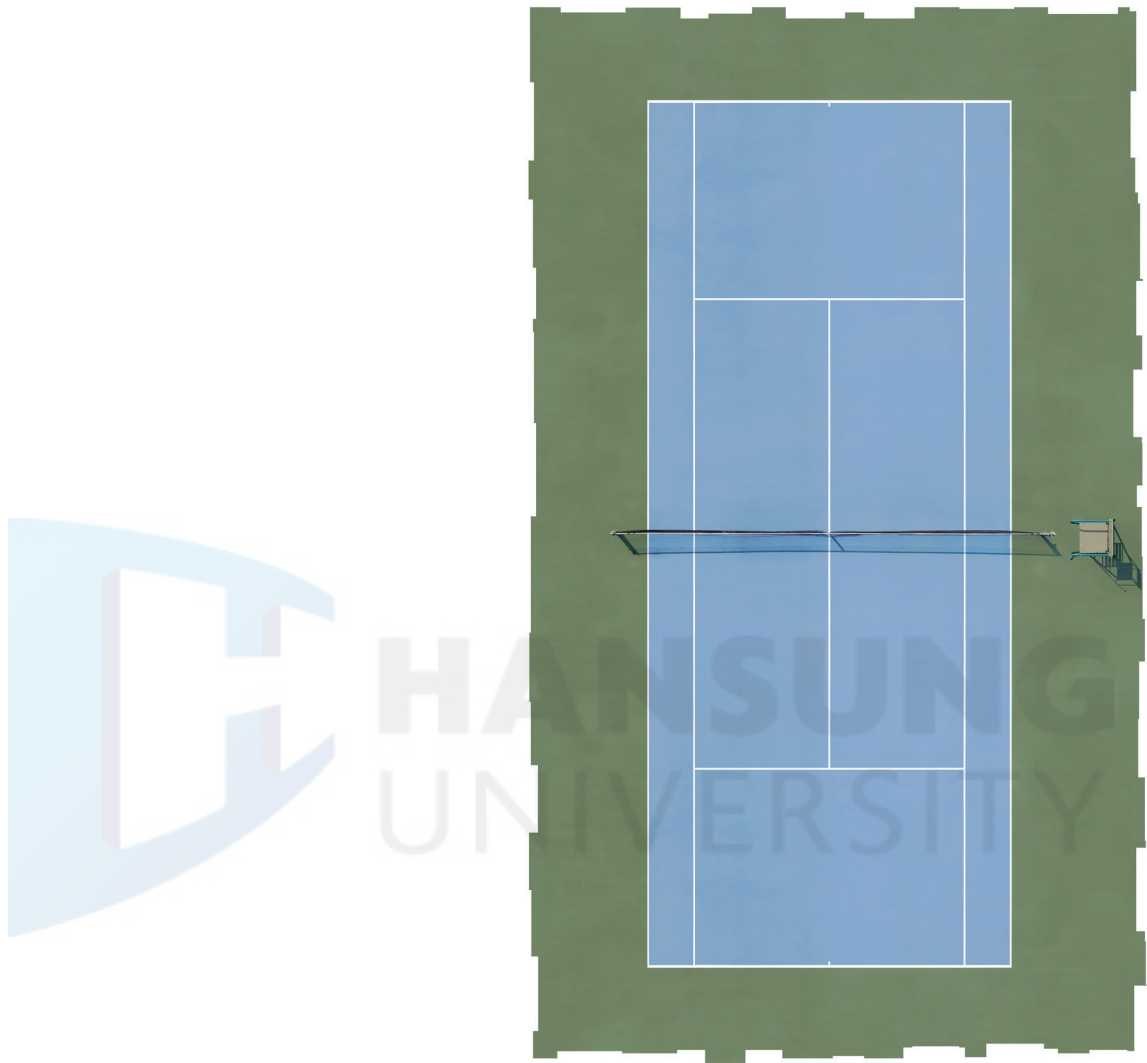


ARENA, Digital Pigment Print with Diasac, 38x70cm, 2009

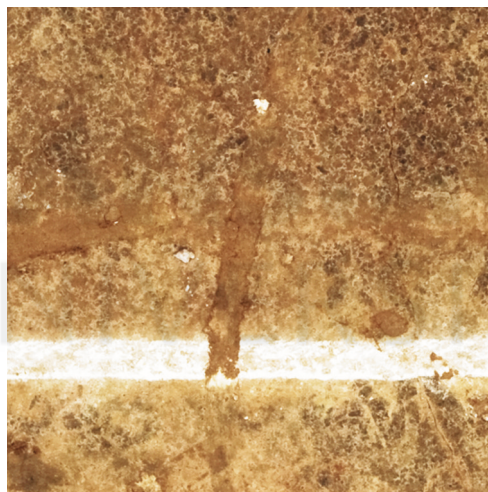
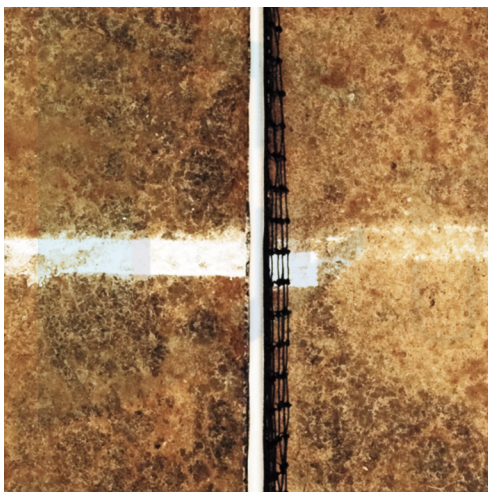
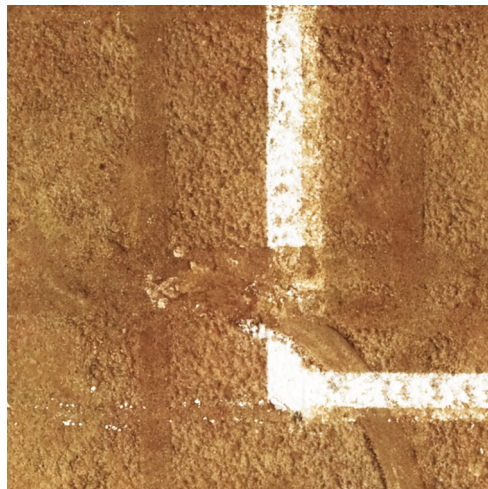
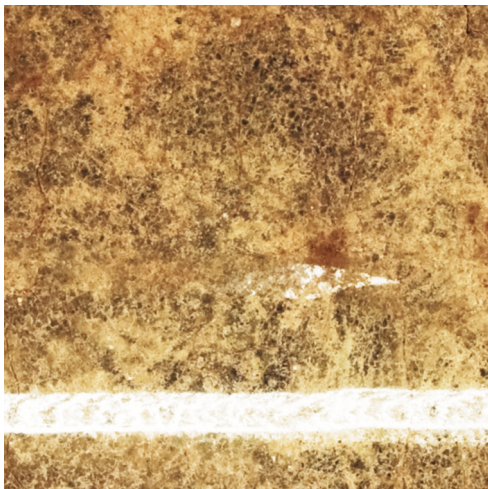




ARENA, Digital Pigment Print with Diasac, 70x38cm, 2009

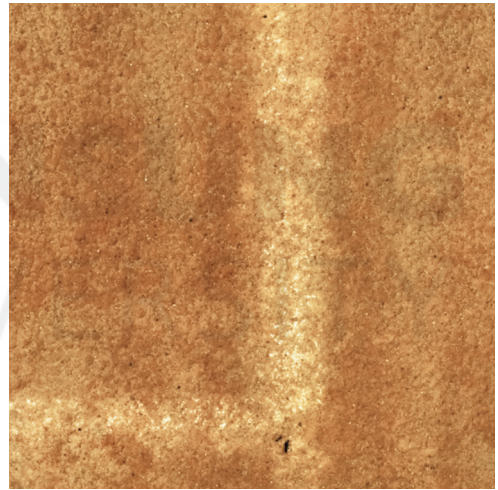
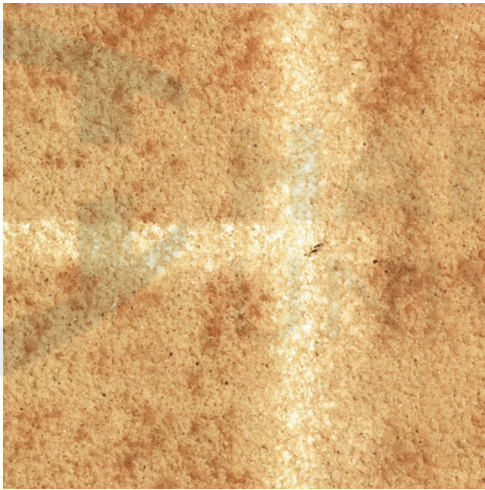
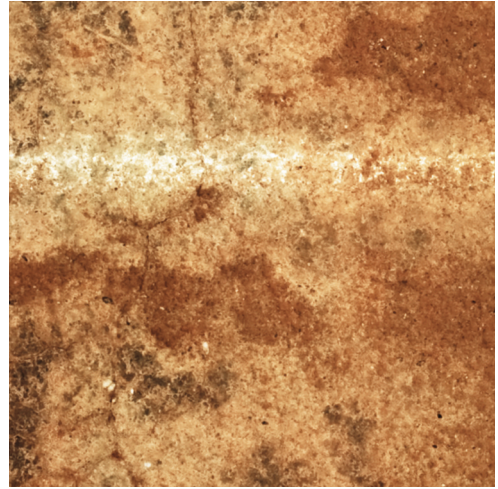
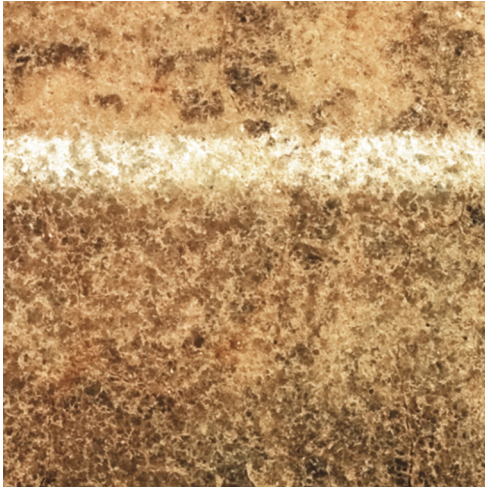


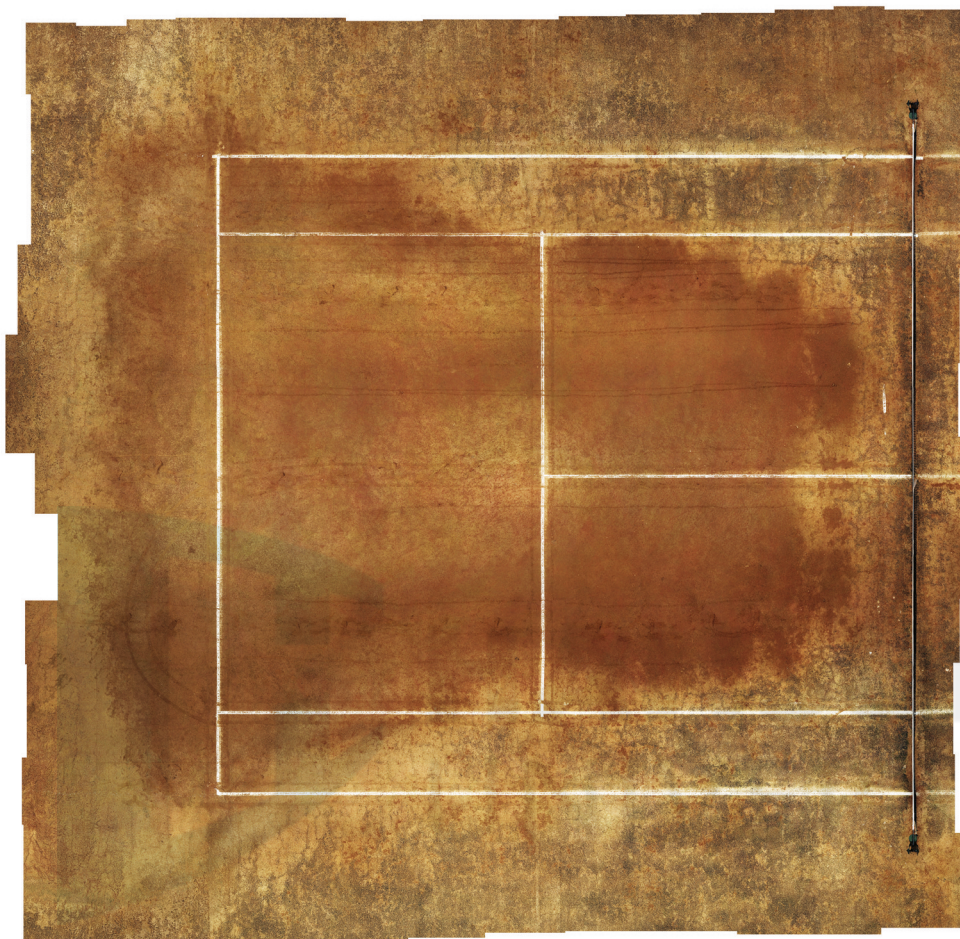
ARENA, Digital Pigment Print with Diassec, 70x38cm, 2009



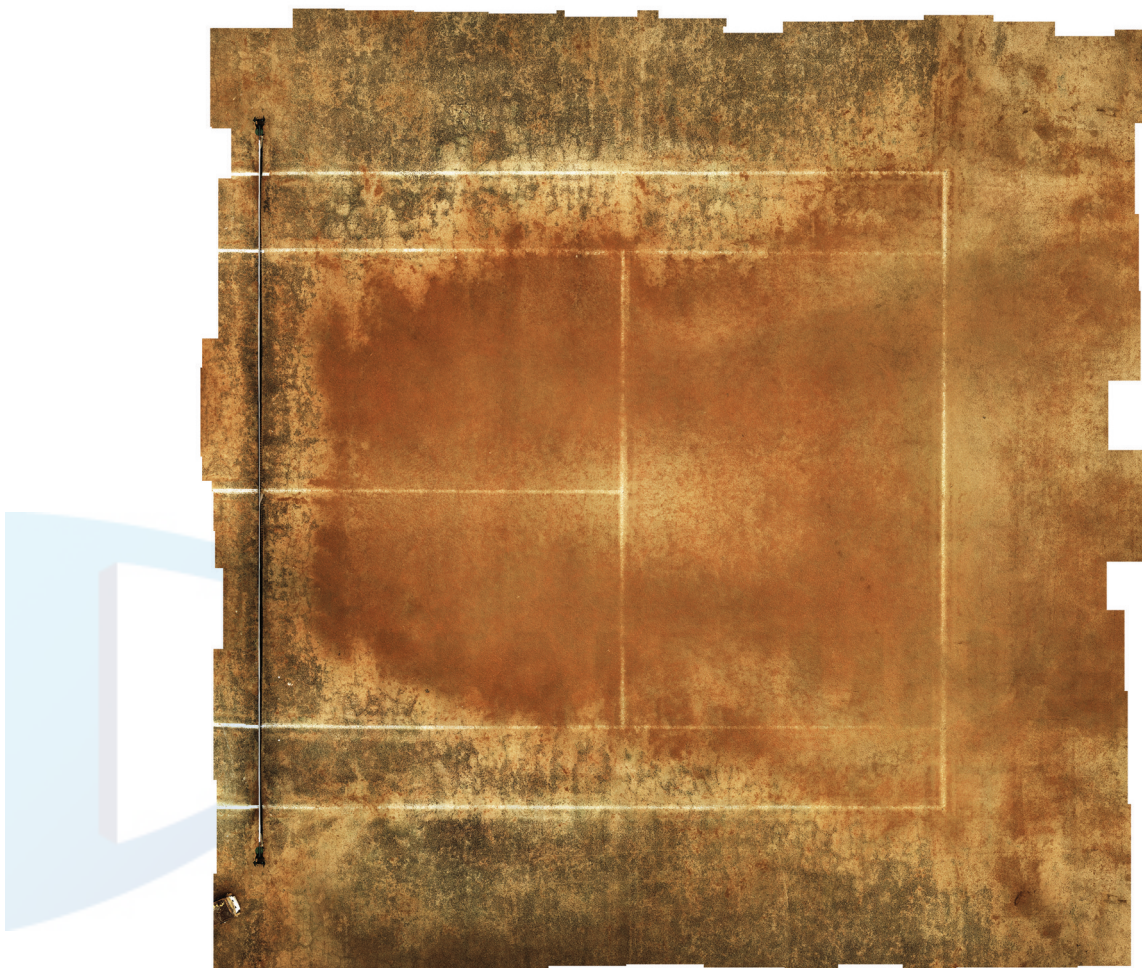
IG
TY







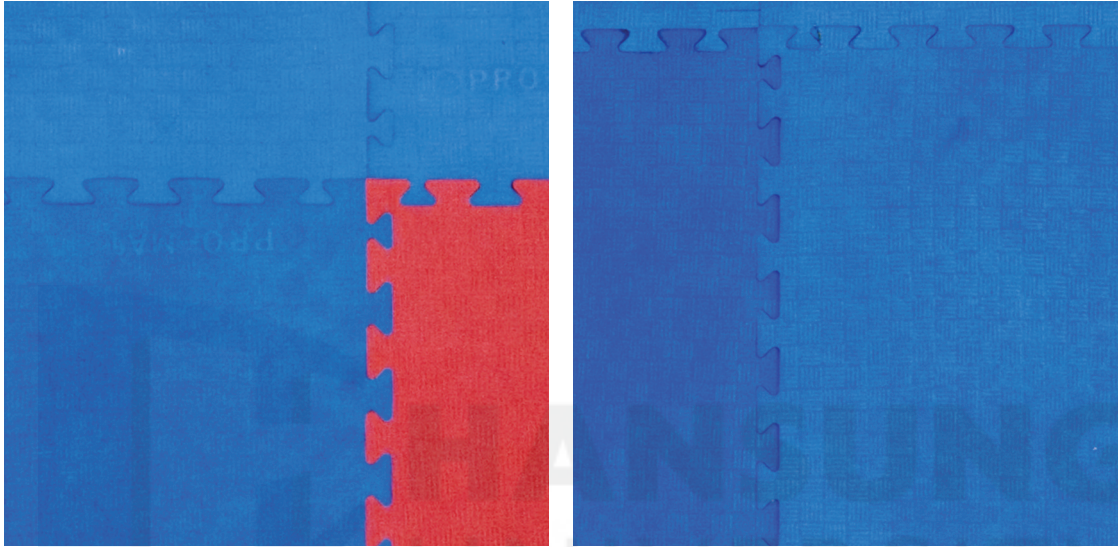
ARENA, Digital Pigment Print with Diasec, 100×100cm, 2009

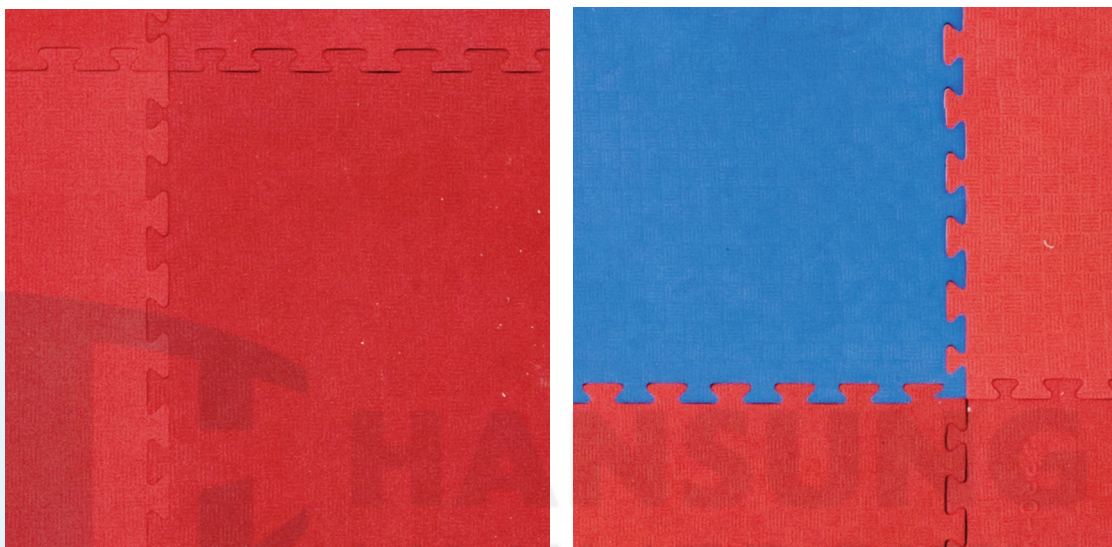


ARENA, Digital Pigment Print with Diasac, 100x100cm, 2009

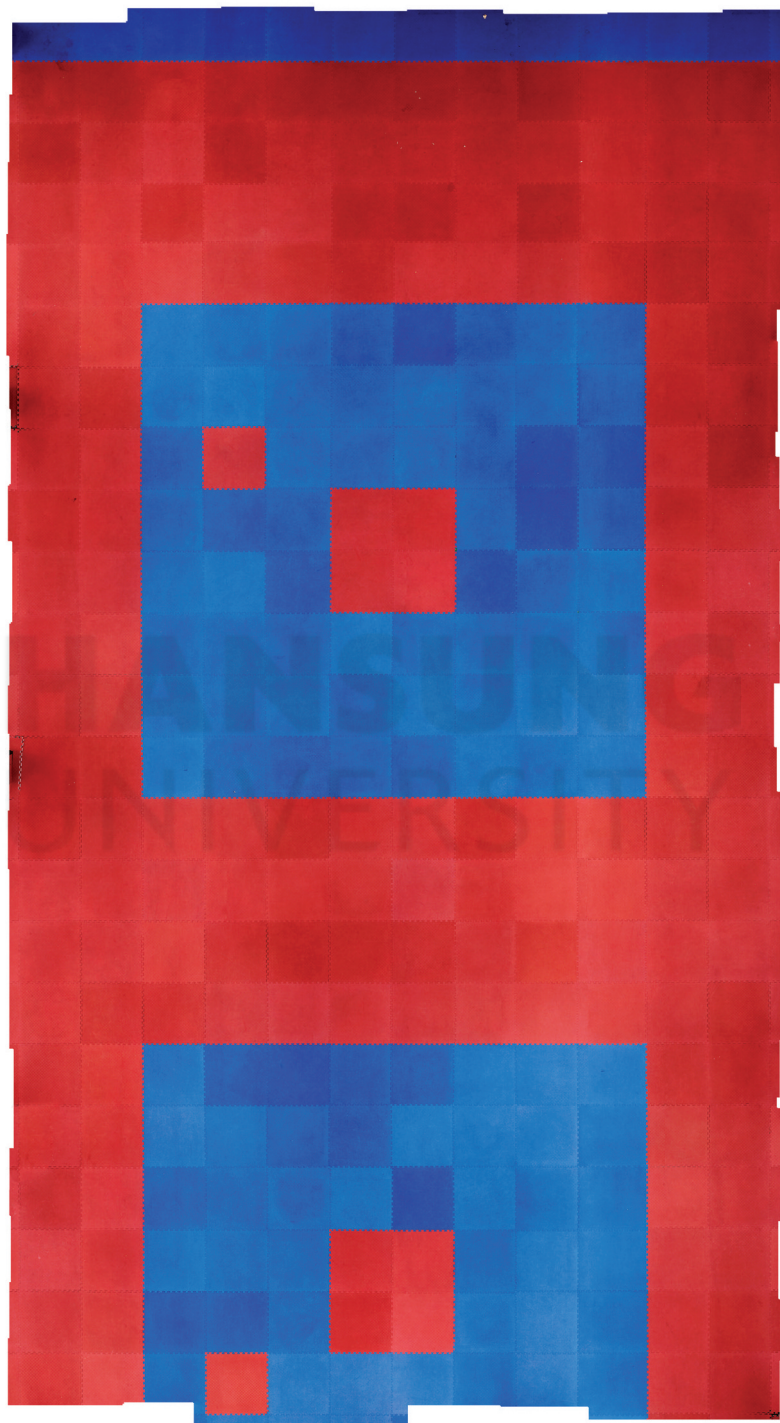


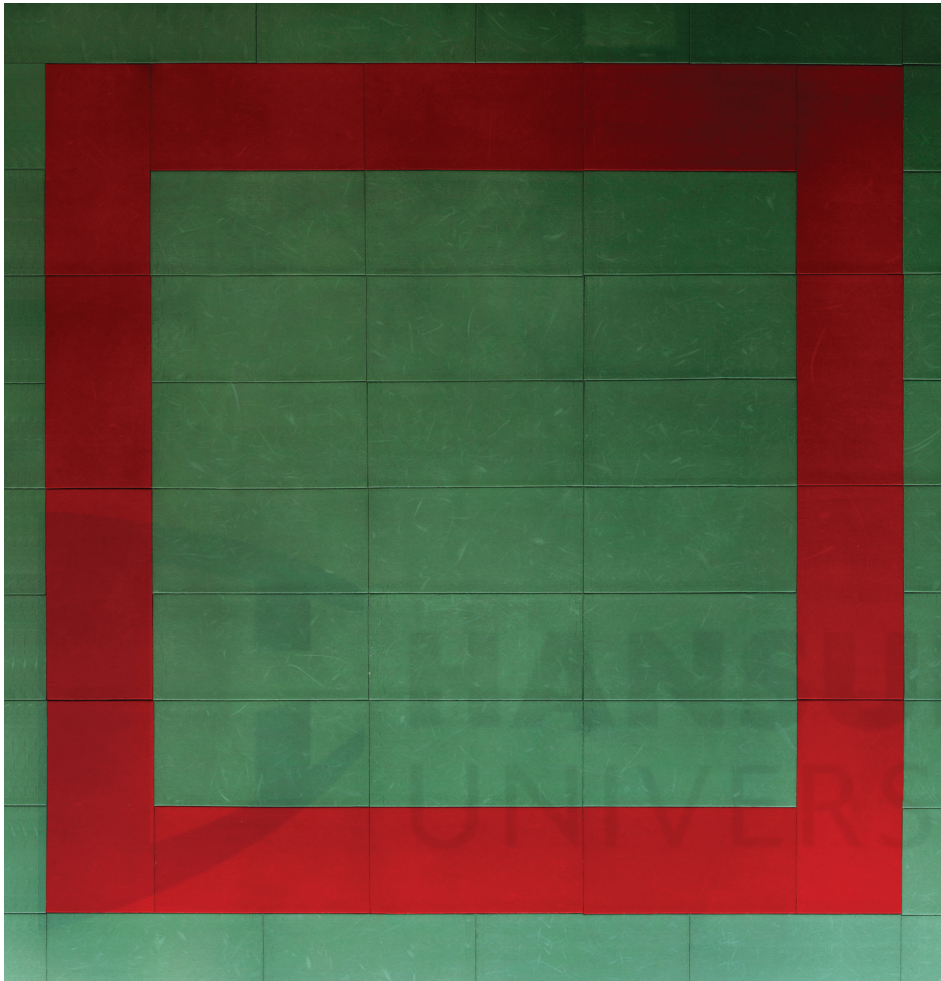












ARENA, Digital Pigment Print with Diasec, 100×100cm, 2008



ARENA, Digital Pigment Print with Diasac, 100x100cm, 2008



노 재 엽

010 7597 9267
cion1120@hotmail.com

학 력

2006 서울예술대학 사진과 졸업
2010 한성대학교 일반대학원 회화와 사진전공 재학중

개 인 전

2010 ARENA / 갤러리 룩스

단 체 전

2009 한-독 CLASS CLASS 교류전 / A&D 갤러리
2010 WEB+RO / 쿤스트독 프로젝트 스페이스

NOH Jae-yub

CONTACT

82 10 7597 9267
cion1120@hotmail.com

EDUCATION

2006 Seoul Institute of Arts graduate
2010 Major in Photograph Dept. of Painting Graduate School, Hansung University

SOLO EXHIBITION

2010 ARENA / GALLERY LUX

Group Exhibition

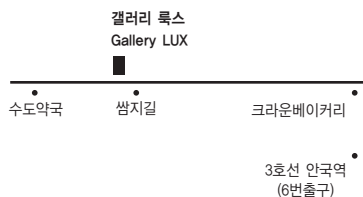
2009 HANSUNG-MUNSTER CLASS CLASS EXCHANGE / A&D GALLERY
2010 WEB+RO / KunstDoc Project Space

010 7597 9267
cion1120@hotmail.com

Location & Information

GALLERY LUX

서울시 종로구 관훈동 185 인덕빌딩 3층
185 Kwanhoon Dong, Chongroku, Seoul, Korea 110-300
TEL : 02.720.8488 FAX : 02.6442.8487



본 전시는 한성대학교 일반대학원 회화와 사진전공의 석사학위 청구작품전입니다.(지도교수 김장섭)