



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](#)

한 만 영 교수지도
석사학위 청구논문

‘기억의 인터페이스’에 대한
형상화 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

2011

성신여자대학교 대학원
서양화과
박상은

‘기억의 인터페이스’에 대한
형상화 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

박상은

인 준 서

박상은의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원_____인

심사위원_____인

심사위원_____인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

이 논문은 ‘생각의 울타리로 이루어진 미로’展 (2011年 4月)에 전시된바 있는 연구자의 설치 작품을 중심으로, 내용과 형식적 전개과정을 분석한 연구 결과를 수록한 것이다.

‘생각의 울타리로 이루어진 미로’展에서 연출된 공간은 복잡하게 이루어진 미로로서 누군가의 ‘머릿속’ 내지 ‘기억의 방’이다. 이것은 인간의 머릿속에 혼재되어 있는 기억을 형상화한 것으로 미로를 이루는 울타리들 각각은 ‘Pieces of Thought’라고 명명되어 있다. 연구자는 이 주제를 2008년부터 지속적으로 발전시켜 왔다. 초기단계인 2008-2009년, 연구자는 작품에 대해 설명할 때 ‘memory’라는 단어를 사용했다. 작품을 전개하면서 연구자는 정보나 증거물과 같은 ‘이미 축적된’ 상태를 연상시키는 ‘memory’보다 유동적이고 ‘진행 중’인 기억의 상태를 설명할 수 있는 단어인 ‘thinking’이나 ‘thought’를 사용하게 되었다.

표현의 목적은 자동 연상 기억에 따른 기억의 사슬인 ‘생각’들의 묶음을 형상화하는 것이다. 그런데 ‘순간적인 현재의 생각’은 곧바로 과거로 밀려나는 동시에 미래를 포섭한다. 이를테면 우리는 아직 구체화되지 않은 뭉뚱그려진 생각을 지각하려고 할 때 곧바로 언어체계라는 필터링을 통해서 그 생각들을 체계적으로 정리하고 있음을 경험하게 된다. 그리고 언어체계를 통해 구체화된 생각들은 기억으로서 저장되고 우리의 사고 작용을 주관하게 된다. 연구자는 이러한 사고의 구축과정을 유물론적인 견지에서 공간적으로 대치하고 무의식과 의식의 경계인 ‘기억의 인터페이스’라는 지점을 설정한다. 추상적인 순간의 생각들이 영겨있는 카오스의 공간에서 이제 막 그것들이 언어로서 설명이 가능해지려고 하는 지점이 바로 그 곳이다. 불가분하고 연속적인 특징을 가진 사고체계를 공간적으로 나누어 설명하는 것은 모순논리일지 모르지만, 연구자

는 이 체계를 형상화하기 위해 이 흐름 속에 경계지점을 설정한다. 이렇게 구분된 ‘순간들’은 여러 가지 기호들을 통해 표현된다. 인간의 기억체계는 비가시성을 띠고 있어 비유적으로 또는 매체에 의존해 표현될 수밖에 없다는 사실을 고려한다면 연구자가 사용한 기호들은 시각예술을 매체로 한 비유로서 이해될 수 있을 것이다.

시각언어로서 표현된 ‘기억의 인터페이스’를 분석하기에 앞서 연구자는 시간을 되돌려 2007년으로 돌아가 ‘연속적인 시간’을 ‘과편화된 실재들의 혼재’로 묘사한 작품들을 검토한다. 그리고 철저히 시간을 다루는 매체인 영화에서 기억과 시간을 어떻게 시각화하고 있는지 살펴본다. 이와 같은 여정을 통해 연구자는 비물질적 현상인 기억에 근접할 수 있는 기틀을 마련할 수 있었고 기억현상을 어떻게 시각예술로서 형상화하고 있는지 분석할 수 있었다.

연구자는 작품 전개 과정에서 시각적 조형요소로서 형상화하는 것의 한계를 당면하게 된다. 전통적인 조형요소만으로 표현하는 것은 비물질적이면서 살아 움직이고 계속 증식되는 기억을 고정적으로 움아맨다. 이와 같은 한계를 보완하기 위해 연구자는 각각의 작품을 정형화된 방법으로 전시하는 것이 아니라 설치를 통한 공간 연출법을 활용하여 전시한다. 정적인 작품들은 연출된 공간 안에서 유기적으로 얽혀 유동적인 흐름을 연상케 할 것이고, 연구자는 이러한 공간연출을 통해 무형의 ‘현상’을 경험할 수 있는 가능성을 내다보고 있다.

이 논문에서 연구자는 새로운 시간개념을 도입하여 인간의 머릿속에 혼재된 기억들에 대해 성찰할 수 있었고, 형상화 연구를 통해 ‘추상적인 영킴’에 가까이 다가갈 수 있었다. 앞으로 연구자는 비가시적이고 비물질적인 현상을 더욱 근접하게 표현해내려고 노력할 것이다. 이제 그것은 시각적 조형요소뿐만 아니라 오감, 또는 이를 넘어서는 육감을 자극하는 조형요소를 통해 실현될 것이고 체험될 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	5
1. 작품의 내용적 전개	5
1) 기억의 혼재	5
(1) 불연속의 연속, 몽타주	5
(2) 혼재된 기억의 모티프 - 영화<이터널 선샤인>	10
(3) 기억에서의 시간	14
- 생각과 기억	15
- 과거인가, 현재인가	17
2) 기억의 인터페이스	19
(1) ‘기억의 인터페이스’의 개념	20
(2) ‘기억의 인터페이스’의 형상화	20
2. 작품의 형식적 전개 과정	24
1) 머릿속을 형상화하기 위한 양식으로서의 오토마티즘	24
2) 추상적 영감을 위한 텍스트 풀라주	27
(1) 텍스트 : 문자—기호	29
(2) 확장된 풀라주 : 중첩	30

3) 기억의 단층을 드러내기 위한 인공 화석	33
4) '진행 중'인 기억의 상태를 드러내기 위한 공간연출	38

Ⅲ. 결론	60
-------------	----

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] 일상의 몽타주, 2007	8
[작품 2] fluid, 2008	8
[작품 3] fluid, 2008	9
[작품 4] fluid, 2008	9
[작품 5] eternal memory; 자동적으로 글을 쓰기 위한 노력, 2009	21
[작품 6] eternal memory, 2008	25
[작품 7] eternal memory, 2009	26
[작품 8] 텍스트 폴라주_design, 2009	31
[작품 9] eternal thinking; pieces of thought, 2009	32
[작품 10] eternal thinking; pieces of thought, 2009	32
[작품 11] eternal thinking; pieces of thought, detail, 2009	33
[작품 12] pieces of thought, 2010	34
[작품 13] pieces of thought, 2010	34
[작품 14] pieces of thought_작가의 방, 2010	35
[작품 15] pieces of thought_작가의 방, 2010	36
[작품 16] pieces of thought_작가의 방, 2010	36
[작품 17] pieces of thought_작가의 방, 2010	37
[작품 18] eternal memory, 2009	38
[작품 19] eternal memory, 2009	39
[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로, 2011	45
[작품 21] 생각의 울타리로 이루어진 미로, 2011	58

참 고 도 판 목 차

[참고 도판 1] <이터널 선샤인> 포스터	10
[참고 도판 2] <이터널 선샤인> 스틸	11
[참고 도판 3] <이터널 선샤인> 스틸	11
[참고 도판 4] <이터널 선샤인> 스틸	12
[참고 도판 5] Kylie Minogue <Come into My World> 스틸	13
[참고 도판 6] Cibo Matto <Sugar Water> 스틸	13
[참고 도판 7] Chemical Brothers <Let Forever Be> 스틸	14
[참고 도판 8] 뇌의 절단면 이미지	39
[참고 도판 9] <인셉션> 스틸	40
[참고 도판 10] 현미경으로 관찰한 쥐의 대장 세포	41
[참고 도판 11] 쥐의 정소 세포를 관찰하기 위한 프레파라트(표본)를 만 드는 과정 / 쥐의 정소 세포 표본	41
[참고 도판 12] 프로세스 표 - ‘생각의 울타리로 이루어진 미로’의 형성 과정	42

I. 서론

“새로운 시간의 개념”

인류가 시간이란 개념을 깨닫기 전부터 시간은 오랫동안 흘러왔다. 처음부터 시간은 흐르는 것이었다. 시간을 아주 작은 단위로 쪼개어 보면, 시간은 최소단위인 ‘순간’의 연속이라 말할 수 있다. 이런 관점에서 현재는 조금 전과 후의 순간 사이에 존재하는 지금, 이 순간을 의미한다. 이와 같이 고전적인 시간의 개념 아래에서 현재는 항상 찰나로서만 존재하는 것이지, 따로 지칭하여 불러낼 수 없는 고도의 철학적인 개념이다. ‘한 순간’은 다시 되돌릴 수도 멈출 수도 없는 것이다.

그러나 기술의 변화는 많은 것을 바꾸어 놓았다. 이제 시간은 늘 흐르는 것만은 아니다. 가령 이제 컴퓨터 가상공간 안에는 ‘2011생일파티.avi’파일과 ‘2009생일파티.avi’파일이 나란히 존재한다. 한 순간은 언제나 즉각적으로 돌아갈 수 있는 순간이 된 것이다. 흐르기만 하던 시간은 독립적인 시간으로 그 개념이 바뀌었다. 애초에 영화의 촬영과 편집이 그러했던 것처럼, 시간은 분리될 수 있는 것이고, 조합되는 것이다. 오늘날 비선형적 편집프로그램들이 개발되고 촬영장비 또한 디지털화 되면서 시간은 더욱 쉽고 간편하게 편집이 가능해졌다. 다시 말해서 디지털 공간에서 시간은 더 이상 한 방향으로 흐르지 않으며 하나의 ‘독립된 공간’으로 존재하게 된다. 이렇듯 이제 현실공간에는 돌이킬 수도 멈출 수도 없는 순간들로 이어진 시간만이 존재하는 것이 아니라, 우리의 생각과 기억에 연결된 지나간 순간이나 현재의 순간이 동시에 재현되는 시간이 공존하고 있다.

연구자는 이와 같이 변화된 시간의 개념 아래에서 인간의 기억이나 사유방식을 드러내고자한다. 인간의 머릿속에 혼재되어 있는 기억은 결국 비선형적

시간들의 나열로 대치할 수 있을 것이고 ‘동시다발적인 생각들’은 시간선상에서 보면 ‘순간적인 현재’들의 나열이라고 볼 수 있을 것이다.

“예술가의 시선으로서 접근한 과학적 시각”

오늘날 우리는 아주 편협하게 정의된 진리를 신봉하고 있다. 이를테면 과학적인 방법에 따라 측량되거나 계산되지 못한 것은 진리가 아니라는 식이다. 이러한 과학적 접근이 워낙 많은 것을 설명해왔으므로, 우리는 과학적 접근이 모든 것을 설명할 수 있을 것처럼 믿고 있다. 그러나 세상에는 과학적 접근으로 도저히 설명할 수 없는 부분들이 너무 많다. 가령 인간의 마음이나 생각 속에서 일고 있는 모든 내용을 과학적으로 어떻게 설명할 수 있을 것인가? 우리는 이런 단순한 질문에 대한 의문이 바로 과학의 한계임을 이내 깨닫게 된다.

산업 혁명이 시작될 무렵부터, 사람들은 인간의 뇌를 기계로 보기 시작했다. 이를테면 “정보가 어떤 식으로든 뇌로 들어오게 되면, 뇌라는 기계는 곧바로 몸이 어떻게 반응해야 할지를 결정하게 된다.”는 식으로 해석했다. 머릿속에 톱니바퀴와 나사가 없다는 것은 알고 있지만, 그들이 생각하기엔 그것이 최선의 비유였다. 이제 컴퓨터의 시대가 되자 뇌는 특수한 종류의 기계, 즉 프로그램이 가능한 컴퓨터로 여기지게 되었다.¹⁾

과학자들은 우리의 뇌를 생물학적으로 자세하게 묘사한다. 그들은 인간의 뇌가 전기적 신호에 감응하는 세포들과 시냅스 공간들의 고리일 뿐이라고 말한다. 하지만 과학은 우리 인간이 뇌의 세계를 그런 식으로 경험하지 않는다는 사실을 간과하고 있다. “우리는 뇌의 세계를 기계가 아니라 영혼처럼 느낀다!”²⁾

1) Jeff Hawkins with Sandra Blakeslee, 『생각하는 뇌, 생각하는 기계』, 이한음 옮김·류중희 감수, 멘토르, 2010, 113-114.

우리가 실제로 경험하는 현실은 과학이 환원적으로 설명할 수 없는 유일한 것이다. 이처럼 과학은 제아무리 물질을 규명한다 해도 우리 의식의 비(非)물질성을 설명할 수 없다. 과학저술가이자 요리사인 조나 레러는 그의 책 『프루스트는 신경과학자였다』의 서문에서 “그 때문에 우리는 예술을 필요로 하는 것이다.(…)우리는 우리를 이루는 질료 이상이다. 과학은 채 석명할 수 없는 신비 때문에 예술을 필요로 하지만, 예술은 모든 것이 신비가 아니기 때문에 과학을 필요로 한다. 어느 쪽의 진실도 그 하나만으로는 우리의 해결책이 될 수 없다. 우리의 현실은 다중적이기 때문이다.”라고 서술하고 있다.

연구자는 물리적이고 과학적인 견지로 살아가는 것이 너무나 익숙해져버린 오늘날, 미처 생각지도 못하고 지나가버리는 비물질적인 것에 대해 탐구할 것이다. 그것은 생각과 기억, 그리고 그에 따른 시간과 공간에 대한 개념이다. 이 논문은 인간의 생각과 기억 그리고 시간과 공간에 대해 예술가의 시선으로, 그리고 과학의 측면에 서서 고찰함으로써 이들을 형상화하는데 그 목적이 있다.

“기억과 질서”

한편으로 이 논문은 기억과 질서에 대한 연구이다. 기억에 대해 과학적으로 접근을 하면 기억과 생각의 유기적 관계에 대해 논의하게 되는데 이에 따라 우리는 생물학적 ‘자동 연상 기억 장치’에 대해 접근하게 될 것이다. 그것은 인간의 기억과 생각이 어떻게 연결되어 현상으로서 나타나게 되는지를 설명해줄 것이고, 기억과 생각의 시간관계에 대한 담론을 마련해줄 것이다. 이러한 담론을 통해 연구자는 기억에 대해 근접할 수 있었고 비물질적인 기억현상을 어떻게 시각예술로서 형상화할 것인지 연구할 수 있었다. 예술가의 시선으

2) Jonah Lehrer, 『프루스트는 신경과학자였다』, 최애리·안시열 옮김, 지호출판사, 2007, 14.

로서 연구자는 나름의 설정을 통해 기억을 시·공간으로 대치해 묘사해내고 있다. 기억이라는 비물질적 묶음 다발들의 형상화연구를 분석적으로 살펴보기 위해 연구자는 마치 시간여행을 하듯이 내용과 형식의 전개과정을 살펴볼 것이다. 연구자는 시간을 되돌려 과거로 돌아가 최초의 생각부터 작품을 드러내는 방식을 연구함에 따라 그 결과물로서 나오게 된 설치작품들과 ‘생각의 율타리로 이루어진 미로’ 작품까지를 펼쳐놓을 것이다. 이 논문에서 우리는 작품의 전개과정 속에서 발전되어 온 개념들과 표현방법들을 분석적으로 볼 수 있을 것이다.

II. 본 론

1. 작품의 내용적 전개

연구자의 작품들은 ‘기억 형성의 인터페이스³⁾’를 형상화하려는 시도이다. 그 시도의 결과물로서 나온 작품들을 ‘Pieces of Thought’라고 명명하고 있는데, 말 그대로 ‘생각하기’의 조각들이다. 이것은 사유, 생각, 다시 말해 기억 형성의 과정이 ‘진행 중’인 상태라는 것을 설명하기 위함이며, ‘기억memory’이라는 단어를 사용하지 않은 이유는 그것이 ‘이미 축적된’—정보, 증거물과 같은—상태를 연상시키기 때문이다.

생각이라는 것은 추상적이고 몽똥그려져 있으며 감각적인 이미지 같은 것들인데, 대개는 이 생각이 정확히 무엇인지 알아차리려고 인식하는 순간 언어 체계라는 필터링을 거치게 된다. 연구자가 표현하고자 하는 ‘기억형성의 인터페이스’란 무의식과 의식의 경계지점으로서, 인식하기 전 단계의 모호하고 추상적인 것에서부터 ‘기억-적’으로 남아있는 것들까지 이 모든 것들이 혼재되어 있는 상태를 가리킨다.

1) 기억의 혼재

(1) 불연속의 연속, 몽타주

혼재되어있는 것들에 대한 관심의 시작을 쫓아가보면 2007년의 작업 <일상의 몽타주>[작품 1]로까지 거슬러 올라갈 수 있을 것이다. 이 작업은 학부시

3) 이에 대한 자세한 논의는 ‘2) 기억의 인터페이스’에서 이루어진다.

질 과제로서 진행한 작업인데 교수님께서 내어주신 주제가 연구자의 작품 제목 그대로 ‘일상의 몽타주’였다. 처음 이 주제를 들었을 때 연구자는 무엇보다 ‘몽타주⁴⁾’라는 용어가 먼저 눈에 들어왔다. 영화에 대한 관심으로 영화 이론들을 찾아서 공부하고 있던 상황과 맞물려 ‘일상의 몽타주’라는 주제는 연구자에게 좀 더 크게 다가왔다. 일반적으로 우리가 보는 영화는 순서대로 촬영된 것이 아니라 **다른 시간, 다른 장소에서 찍혀진 장면을 이어 붙여 편집한 것**이 대부분이다.⁵⁾ 철저히 시간을 다루고 있는 시각예술매체인 **영화**는 이러한 편집을 기초로 하고 있으며, 편집을 통해 완성된다. 이와 같은 영화의 구조는 **연구자의 사유 방식**에까지 영향을 미친다. 연구자는 연속적으로 흐르고 있는 일상을 파편적으로 나누어 인식하고, 개별적인 그것들을 머릿속에서 재편집을 통해 생산을 하며 사유하는 식으로 **실재**들을 연상하게 됨을 발견한다. 이로서

4) 영화의 기법 중 하나인 몽타주 montage는 원래 불어의 ‘monter’, 즉 ‘조립하다’라는 뜻으로 사용되어온 건축 용어였으나, 이것을 영화예술에 적용시켜 편집의 의미로 사용한 것은 러시아의 영화감독 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eizenshtein)이다. 몽타주는 영상언어의 기본으로서 쇼트와 쇼트를 결합시켜 의미meaning를 전달하는 것을 말한다. 쇼트란 연속되어 있는 하나의 필름 다발을 가리키는 용어로서 필름의 세포에 해당된다. **마치 세포가 결합하여 물체를 형성하듯이 쇼트라고 불리는 무수한 필름조각들이 조립되어 한 편의 영화를 만드는 것이다.** 일반적으로 몽타주는 ‘편집(editing, cutting)’과 동의어로 쓰이고 있으며, 장면 분할의 의미로 사용되고 있는 데купа주découpage도 몽타주와 유사한 개념이다. 영화는 편집을 통해서 사건의 연속적인 흐름을 유지할 뿐 아니라 불필요한 시간과 공간을 제거한다. ‘영화 편집’이라는 개념의 몽타주는 에이젠슈타인에 의해 ‘몽타주 이론’으로 정립되는데, 그에 의하면 몽타주는 ‘단순한 쇼트의 결합이 아니라 쇼트와 쇼트가 충돌하여 제3의 의미를 만들어 내는 것’이라고 정의 하고 있다. 즉, ‘날 일(日)’과 ‘달 월(月)’을 합하면 ‘밝다(明)’라는 새로운 의미가 되는 것과 같은 이치이다. — 최상식, 『영상으로 말하기-서레이드-몽타주-미장센의 해부』, 시각과 언어, 2001, 143-144.

5) 영화는 순서대로 찍는다면 너무 많은 시간과 제작비가 사용되고 낭비가 심해질 수밖에 없기 때문에 함께 찍을 수 있는 부분들을 정리하여 촬영에 들어간다. 영화 제작과정에서의 프리 프로덕션(pre-production)단계-즉 전반 작업 또는 기획 단계-에서 연출부는 콘티를 바탕으로 시간과 장소(실내인가 실외인가, 세트인가 로케이션인가), 등장인물, 특수효과(예를 들어, 살수차를 동원할 경우 또는 특수한 장비를 사용할 경우) 등을 고려하여 유사한 쇼트(shot)와 신(scene)을 모아서 촬영 스케줄을 구성한다. — 김시무, 황혜진 외, 『영화입문』, 리토피아, 2005, 32.

연구자는 일상 속에서 파편적으로 나열되는 상황들이야말로 ‘실제적인 일상의 몽타주’라는 생각에 이르게 된다. 이러한 **영화적 사유 방식**은 이즈음 온몸으로 느낀 충격적인 청각경험을 통해 더욱 극대화 된다. 그 경험은 아래와 같다.

며칠 동안 잠을 제대로 자지 못한 나는 도서관 로비의 소파에 기대어 잠시 눈을 붙였는데 순간 모든 소리가 증폭되어 스테레오로 들리기 시작했다. 책장을 넘기는 소리, 컴퓨터 자판을 두드리는 소리, 인쇄기가 작동하는 소리, 의자 소리, 온갖 부스러대는 소리, … 무의미한 소리의 파편들은 다중의 소리가 되어 나의 귀에 꽂혔다.

이 경험을 토대로 일상의 단편들을 소리에 집중하여 수집해 편집하는 작업을 하고 싶었지만 그 소리를 잡아내기란 기술적으로도 쉽지 않았고 그렇다고 평면-회화로만 표현하기에는 한계가 있었다. 그래서 영화적으로 접근해 비디오 작업을 내놓았다. 연관적이거나 무관하고 갑작스러운 일련의 상황들, 불연속의 연속인 상황들을 있는 그대로 보여주기 위해 연구자는 점프 컷⁶⁾을 활용하여 그것들을 타임라인⁷⁾위에 나열한다. 이로써 ‘흐르고 있는 일상’, 그러나 ‘아무 관계없이 벌어지고 있는 일상’의 파편적인 이미지를 드러내어 **실재를 연상**

6) 영화의 편집 방식 중 하나로, 변형 쇼트 또는 비약 전환이라고 설명할 수 있다. 쇼트와 쇼트의 이음새가 보이지 않게 매끄럽게 연결하는 할리우드식 편집 스타일을 거부한 흐름 중 하나인 프랑스의 누벨바그의 감독들이 주로 사용한 편집 스타일이다. 누벨바그 감독들은 쇼트들을 거칠게 연결시켜 오히려 편집점을 노출시킴으로써 영화적 현실에 몰입하여 편안히 극적 재미를 즐기고자 하는 관객에게 정서적 충격을 가한다. 점프 컷 jump cut이라는 용어는 장-뤽 고다르Jean-Luc Godard가 <네 멋대로 해라À bout de souffle>(1960)란 영화를 발표함으로써 비로소 공식화된다. — 최상식, 『영상으로 말하기-서레이드-몽타주-미장센의 해부』, 시각과 언어, 2001, 173.

7) 비디오 클립이나 오디오 클립을 순서대로 배치하는 편집 프로그램 작업 공간. 타임라인은 레이어와 프레임으로 구성되어 있는데, 레이어의 결합을 통해 화면의 이미지나 오디오를 배치함으로써 움직이는 애니메이션이나 음악을 만드는 기능이다. 기본적으로 객체의 위치, 크기, 영상 속성 등을 조절하여 프레임을 연속적으로 보여 줄 수 있도록 하는 기능으로, 관련 구성 요소들끼리 서로 다른 레이어상에 등록하고 작업하면 구성 요소의 편집, 관리를 효과적으로 할 수 있다.

할 수 있도록 했다.



[작품 1] 일상의 몽타주 / 비디오 / 4분5초 / 2007

2008년의 작업 <fluid>[작품 2, 3, 4]연작들도 같은 맥락에서 이해될 수 있을 것이다. <일상의 몽타주>가 혼재되어있는 ‘파편적 실제’를 시간선상에 나열해 보여줌으로서 영화적으로 풀어냈다면, <fluid>연작은 물감이라는 질료를 이용하여 회화로서 표현한 작업이다. 단 한 장면으로 보이는 평면회화이지만 ‘fluid’라는 형태와 ‘순간 포착’이라는 개념덕분에 이 역시 ‘시간성’을 지니게 된다. 아무런 연관성이 없다고도 할 수 있는 상황들이 연속선상에서 계속 나타나는, 파편적이고 실제적인 시간의 개념이 이 그림 속에도 녹아 있는 것이다.



[작품 2] fluid / 캔버스에 아크릴 / 90.9×72.2cm / 2008



[작품 3] fluid / 캔버스에 아크릴 / 90.9×72.2cm / 2008

[작품 4] fluid / 캔버스에 아크릴 / 90.9×72.2cm / 2008

“내 그림은 융화되어 함께 흘러가고 있는 이 순간을 포착해 그린 것이다. 거시적으로 보면, 우리는 경험하며 느끼며 깨달으며 유유히 흘러가고 있는 것뿐이다. 시간의 흐름을 어떤 유동성 있는 물질의 흐름으로 가시화시켰다고 가정한다면, 흐르고 있는 그것에 나도 합류하여 함께 흘러가고 있을 뿐이라는 것이다.”

연구자는 비물질적인 ‘이 순간’-시간, 공기, 상황, 관계, 감정...-을 말로 설명하기 어렵고, 가시적인 형상으로 구체화하기도 어렵기 때문에 유동성이 있는 끈적한 액체로 변환해 그것을 형상화하고 있다. 심지어 연구자뿐만 아니라 사람들까지도 마치 ‘젤리인간’처럼 유체(fluid)적 존재가 되어 함께 흘러가고 있다고 가정하고 있다.

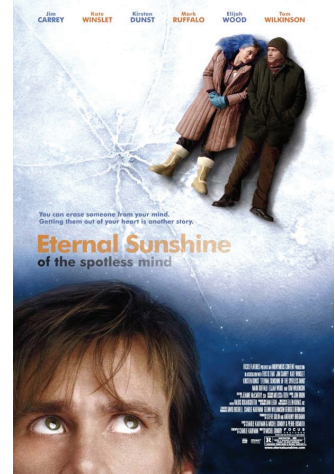
<일상의 몽타주>와 비교하면 <fluid>연작은 좀 더 거시적인 관점을 통한 관조적 세계관이라고 할 수 있겠지만, <일상의 몽타주>와 <fluid>연작 두 작업에서 공통적으로 존재하는 것은 ‘순간’이라는 동시적-시간성이다. 모든 것이 융합되어있는 ‘일시정지(pause)’된 시간 안에서 파편적으로 나열할 수 있는 것들의 혼재는 연구자에게 ‘푼크툼(punctum)⁸⁾’으로서, 이제 이러한 시간의 개

8) 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915~1980)는 사진의 의미에 두 개의 층위가 있음을

넘은 연구자의 작업에서 ‘실재’가 된다.

(2) 혼재된 기억의 모티프 - 영화<이터널 선샤인>

혼재되어 있는 것에 대한 관심은 ‘기억’ 또는 ‘생각’의 혼재로 그 범위설정을 머릿속으로 좁혀 옮겨갔다. 사실 기억이라는 한정적이고 고정적인 단어보다는 동시다발적인 생각들, ‘기억의 네트워크’이라는 표현이 적절하겠다. 얼키설키 복잡하게 엉켜있는 생각들, 자유로이 춤추고 있을 혼돈의 세계에 대한 표현은 영화 <이터널 선샤인 Eternal Sunshine Of The Spotless Mind>(미셸 공드리 Michel Gondry, 2004)에서 모티프를 얻었다.



[참고 도판 1] <이터널 선샤인> 포스터

미셸 공드리(원안, 연출)와 <존 말코비치 되기>9), <어댑테이션>10)의 천재 각본가 찰리 카우프만Charlie Kaufman(원안, 각본)의 합작인 <이터널 선샤인>은 공드리와 카우프만 두 사람의 ‘인간의 뇌를 둘러싸고 벌어지는 일들에 대한 관심’과 ‘기억과 꿈과 그런 종류의 세상에 대한 흥미’, 그리고 ‘관계에 대한

지적한다. 하나는 ‘스튜디오(Stadium)’으로, 사회적으로 널리 공유되는 ‘일반적’해석의 틀에 따라 읽어 내는 의미다. 우리는 특정한 사진을 보고 그 사진이 뭘 의미하는지 금방 이해하곤 한다. 다른 하나는 사회적으로 널리 공유되는 해석과 관계없이, 때로는 그것을 전복하면서 보는 이의 가슴과 머리를 찌르는 효과이다. 오직 보는 이 혼자만이 느끼는 이 절대적으로 ‘개별적’인 효과를 바르트는 ‘푼크툼(Punctum)’이라 부른다. - 진중권, 『교수대 위의 까치-진중권의 독창적인 그림 읽기』, 휴머니스트출판그룹, 2009, 19.

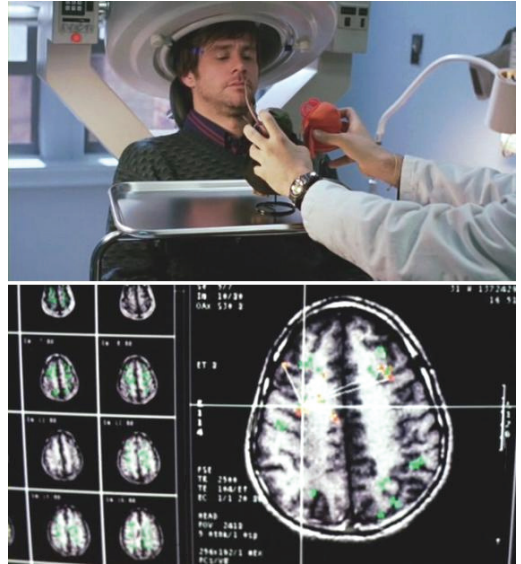
이미지에 의해 건드려진(touched) 주체의 지각과 의식 사이에 일어나는 파열을 자크 라캉은 투세tuché라고 하고, 롤랑 바르트는 푼크툼punctum이라고 한다. “그것은 장면(scene)에서부터 생겨나, 마치 화살처럼 발사되어 나를 관통하는 요소이다.” “그것은 날카롭지만 아직은 덧씌워져 있으며, 침묵 속에서 아우성친다. 이상한 모순, 떠도는 섬광.” - Hal Foster, 『실재의 귀환』, 이영옥 외 옮김, 경성대학교출판부, 2003, 204.

9) <존 말코비치 되기 Being John Malkovich>(스파이크 존즈 Spike Jonze, 1999)

10) <어댑테이션 Adaptation>(스파이크 존즈 Spike Jonze, 2002)

인간적인 이야기'라는 공통분모를 시작으로 만들어진 영화다.

사랑의 기억을 마음대로 지울 수 있다는 조금은 장난스러운 가정 하에서 출발한 <이터널 선샤인>은 시종일관 톡톡 튀는 아이디어와 인간의 뇌에 관한 과학적 통찰을 재미있게 변형시킨다. 남자친구를 기억 속에서 삭제시키는 시술을 받는 클레멘타인(케이트 윈슬렛), 그 사실을 알고 훗김에 같은 시술을 받는 조엘(짐 캐리)의 결심까지는 약간은 황당할 수 있겠지만, 실제 이런 병원이 존재하기라도 하듯 영화 속에서는 'Lacuna Inc.'라는 이름의 병원이 멋지게 재현되고, 그 원리나 기기들 또한 꽤나 과학적이다.



[참고 도판 2] <이터널 선샤인> 스틸



[참고 도판 3] <이터널 선샤인> 스틸

조엘은 기억의 말소 과정에서 아름다운 추억의 정점에 이르게 되자 나쁜 기억 뿐 아니라 아름다운 기억까지 지워지는 것을 자각하고 그것을 거부하기 시작한다. 기억 속 공간에서 조엘은 클레멘타인과 함께 마치 실제 상황처럼 도망을 다닌다.[참고 도판 4] 영화는 조엘의 '주관적 1인칭'으로 보이고 있는 것인데, 이에 대해 카우프만은 "...당신이 진짜 보고 있는 것은 조엘의 해석이다. 우리는 클레멘타인에 대한 조엘의

기억과 그의 기억에 대한 그의 해석을 보고 있는 것이다.”라고 설명하고 있다.



[참고 도판 4] <이터널 선샤인> 스틸

이처럼 영화는 ‘뇌 혹은 무의식’에서의 탐험이 뇌 바깥에서 벌어지는 현실의 내용들과 교차하면서 그 구성이 교묘해진다. 그리고 조엘의 기억 속에서 조엘은 무의식과 의식의 자아로 나뉘는데 이러한 설정들은 공드리 감독이 이 영화에서 뿐만 아니라 뮤직비디오나 광고 작업에서도 자주 사용하는 것들이다.(분신의 출현)[참고 도판 5] 그의 영상 속 인물들은 거꾸로 뒤집혀 살아가며, 시간은 정지와 재생을 무수히 반복한다. 옷을 입고 있는 중인지 벗고 있는 중인지, 아까 걸어갔던 사람이 지금 걸어가는 사람인지 아닌지[참고 도판 6] 분간할 수 없는 ‘혼돈의 세상’이다. 그 속에서 인물들은 잠들거나 잠에서 깨어나는데, 꿈에 맞먹는 초현실적인 화면들[참고 도판 7]은 그것이 꿈인지 현실인지 분간할 수 없게 만든다.



[참고 도판 5] Kylie Minogue <Come into My World> M/V(4:13) stills



[참고 도판 6] Cibo Matto <Sugar Water> M/V(4:30) stills



[참고 도판 7] Chemical Brothers <Let Forever Be> M/V(3:41) stills

애초에 **시간과 빛의 미학**으로 이룩된 영상의 발명으로 우리는 ‘순간들의 포착’에 집중할 수 있게 되었고, 초당 24개의 프레임으로 이루어진 영상의 **착시**는 우리에게 시각예술로서 표현 할 수 있는 범주를 더욱 넓게 했다. 이와 같이 공드리는 시간과 공간의 교묘한 구성을 통해 시간과 빛의 세계를 확장시키고 있는데, 그 세계는 시공간의 존재론적 의문에 따른 **상상력과 기술의 완벽한 조화**로서 그만의 독특한 영상들로 표현되고 있다. 그리고 공드리의 ‘예측 불허의 상상력’으로 이루어진 화려하고 독특한 영상들은 연구자를 매료시켰다. 특정 기억을 지울 수 있다는 **기억에 대한 유물론적 설정과 기억을 시·공간으로 대치**하여 그 안에서 주인공이 도망치고 재구성을 하는 것이 가능하도록 한 개연성은 연구자의 작업에 있어서 전환점을 마련해 주었다.

(3) 기억에서의 시간

추억이 그득한 서랍조차도
 낡은 계산서, 연애편지, 사진, 영수증,
 법정 조서, 땅은 머릿단이 들어찬 서랍조차도
 내 머리는 무덤 같아라. 토기장이의 발을 채우는 시체,
 죽은 자들이 무수히 누워 있는 피라미드,
 나는 달도 싫어하는 묘지이어라.
 -샤를 보들레르, 제76가¹¹⁾

“이 글을 읽을 때, 혼잡한 거리를 걸어갈 때, 교향악을 들을 때, 우는 아이를 달랠 때, 나의 뇌는 모든 감각에서 들어오는 공간적 및 시간적 패턴들로 흘러넘치고 있다. 세계는 나의 뇌로 들어와, 철썩이며 부서지는, 끊임없이 변화하는 패턴들의 바다이다. 그렇다면 이런 무차별 공격 속에서 우리는 어떤 의미를 골라내는 것일까? 패턴들은 뇌의 다양한 오래된 부위들을 거쳐서 결국 신피질¹²⁾에 도착한다. 하지만 피질에 들어온 뒤 패턴들에게 무슨 일이 벌어질까?”¹³⁾

- 생각과 기억

주위가 아주 시끄럽다면 대화를 할 때 단어들을 전부 다 듣지 못하는 상황이 종종 생긴다. 그러나 아무 문제없다. 들려올 것이라고 예상한 단어를 놓쳤을 때, 우리 뇌가 그 빠진 부분을 채우기 때문이다. 우리가 지각하는 단어 전부를 실제로 듣는 것이 아니라는 사실은 이미 잘 알려져 있다. 어떤 사람들은 남이 하다 만 말의 뒷부분을 넘겨받아 말을 끝맺기도 한다. 그리고 문장의 끝부분만이 아니라, 중간과 시작 부분도 채울 수 있다. 이렇듯 머릿속에서는 이런 일을 끊임없이 하고 있다.

마르셀 프루스트 Marcel Proust의 유명한 연작 소설 <잃어버린 시간을 찾아서>는 마들렌 쿠키의 냄새가 어떠했나 하는 기억으로 시작하여 떠오르는 기억들을 나열하면서 무려 천 쪽이 넘게 이야기를 이어간다. 이는 오래전 일어

11) Charles Baudelaire, *Baudelaire in English*, New York, Penguin, 1998, 91.으로 연구자는 Jonah Lehrer, 『프루스트는 신경과학자였다』, 최애리·안시열 옮김, 지호출판사, 2007, 141쪽을 참고한 것이다.

12) 대뇌를 보면 대뇌반구의 표면에는 회백색을 띤 얇은 층이 있는데 이를 대뇌피질이라고 한다. 대뇌피질은 신경세포체가 많이 분포하고 있어서 회백색을 띠며 고도의 지적 기능을 담당한다. 이 중 신피질은 가장 최근에 진화된 부위로 인간의 기억 기능에서 이성을 담당하며, 감정을 담당하는 부위는 고피질이라 부른다. - 네이버 지식사전/ 서유현, 「기억이란?」, 네이버 캐스트, 2010 참고.

13) Jeff Hawkins with Sandra Blakeslee, 『생각하는 뇌, 생각하는 기계』, 이한음 옮김·류중희 감수, 멘토르, 2010, 113인용.

났던 일에 관한 사소한 사항 하나만 떠올려도, 그 기억 전체가 머릿속으로 다시 밀려들어오는 것과 같은 경험이다.¹⁴⁾ **대개는 자신이 끊임없이 패턴을 완성하고 있다는 것을 인식하지 못하지만, 이것은 뇌에 기억이 저장되는 방식이 지닌 보편적이고 근본적인 특징이다. 언제나 간에 기억의 한 조각이 전체를 활성화시킬 수 있다. 이것이 자동 연상 기억¹⁵⁾의 핵심이다.**

우리의 뇌는 복잡한 생물학적 자동 연상 기억 장치이다. 깨어 있는 매순간, 각 기능 영역은 익숙한 패턴이나 패턴 일부가 입력될 때를 기다리며 대기하고 있다. 이를 테면, 친구들과 식사를 하며 나누는 대화와 같은 것이다. 대화는 연상의 회로를 따라간다. “대화는 앞에 나온 음식으로 시작할지 모르지만, 샐러드는 당신의 혼례식 때 어머니가 만든 샐러드라는 연관된 기억을 불러내고, 이어서 누군가의 혼례식에 관한 기억을 불러내며, 그것은 다시 그들이 신혼여행을 간 곳에 관한 기억을 떠올리게 하고, 이어서 그곳의 정치 상황이 떠오르는 식으로 계속이어 진다.”¹⁶⁾

이렇듯 생각과 기억은 연상을 통해 이어지며, 무작위적 생각 같은 것은 결코 일어나지 않는다. 뇌로 입력된 것들은 현재 빠진 부분을 채우며 자동 연상 식으로 서로 연결되며, 대개 그 다음에 이어지는 것과 자동 연상 식으로 연결된다. 이런 ‘**기억들의 사슬**’을 우리는 ‘**생각**’이라고 부른다. 그것의 경로는

14) Jeff Hawkins with Sandra Blakeslee, 『생각하는 뇌, 생각하는 기계』, 이한음 옮김·류중희 감수, 멘토르, 2010, 126.

15) auto-associative memory. 뇌는 신경 세포(neuron)들로 이루어져 있다(network). 따라서 뇌는 신경망의 일종이다. 그리고 전산학 및 전자공학에서도 지적 기계를 구현하기 위해 인공 신경망(artificial neural network)을 내놓았다. 생물학에서 그리고 인공 지능에서, 이 **신경망neural network**에 대한 연구가 활발히 진행되는 가운데, 한 소규모 신경망 이론가 집단이 자동 연상 기억auto-associative memory이라고 하는 신경망을 만들어냈다. 이 **연결 방식은 자기 자신에게 전화를 거는 것과 비슷한데, 각 뉴런들은 출력을 다시 입력으로 삼는다.** 이런 방식의 인공 뉴런들에 어떤 활동 패턴을 입력하면 그것들은 그 패턴을 기억한다. 자동 연상망은 패턴을 스스로 떠올릴 수 있으며, 그래서 이를 ‘자동 연상 기억’이라고 한다. — 앞의 책, 52-61.

16) 앞의 책, 128.

결정론적이지는 않지만, 우리는 그것을 완전히 통제하지 못한다. 17)

- 과거인가, 현재인가

그렇다면 이러한 유동적인 성격을 지닌 생각은 파편화된 생각들로 구분 될 수 있을까? 그에 대한 답은 바로 아니다. 베르그손 Henri Bergson은 의식이 라고 볼 수 있는 이 기억들에 대해 “선율의 음들처럼 상호침투 (interpénétration)하고 유기적으로 조직화(rganisation)되어 서로 속에 있는 것”(DI 70/78)¹⁸⁾이라고, 그것의 **불가분하고 연속적인 특징**을 설명한다.

여기에서 또 하나의 질문이 나올 수 있다. 연속적인 생각들은 기억인가, 생각인가? 다시 말해, 그것은 **과거인가, 현재인가?** 이것은 시간의 개념이 그러하듯 칼로 자르듯 나눠 설명하기 어려운 지점인 것이 분명하다. 그렇기 때문에 우리는 종종 ‘생각’이라는 단어와 ‘기억’이라는 단어를 섞어서 사용한다.

일찍이 베르그손은 역학이나 물리학에서 사용하는 시간 개념에 대해 성찰 하였는데¹⁹⁾, 그의 결론은 실재를 측정한다고 믿어왔던 수학이나 역학에서의 시간 개념이 실은 실제 자체에 전혀 부합하지 않는다는 사실이었다. 그는 끝

17) 앞의 책, 128.

18) Henri Bergson, 『Essai sur les données immédiates de la conscience』, 1889. 『의식에 직접 주어진 것들에 관한 시론』으로 연구자는 김랜시, 「베르그손의 형이상학에서 의식과 생명의 문제」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2006, 10쪽을 참고한 것이다. (DI는 약기. 베르그손의 전집 쪽수/저작 단행본 쪽수).

19) 끌레르몽-페랑 재직(1883~1888년)시절 베르그손은 과학 철학에 대한 관심으로 과학의 근본적인 몇몇 개념들에 대한 검토를 진행하다가 놀라운 발견을 하게 된다. “**과학에서 말하는 시간은 전혀 지속하지 않는다는 것**”과 그렇기 때문에 “실증 과학이란 본질적으로 이렇게 지속을 제거하는데서 성립한다는 것을 깨닫게 된 것”이다.(*Mélanges*, 765~766 중). 이 발견은 베르그손의 철학에 있어서 반성적 고찰의 출발점이 되었고, 1888년 박사학위 논문이자 첫 번째 저서(89년 공식 출판) 『의식에 직접 주어진 것들에 관한 시론』에서 그는 과학적 시간에 대한 고찰을 요약한다(『시론』 87-90, 146-149 등). - 김재희, 『물질과 기억 :반복과 차이의 운동』, 살림출판사, 2008, 27-28.

레르몽-페랑 고등학교(Lycée Clermont-Ferrand) 재직시절, 어느 수업 시간에 제논의 역설에 대해 강의 하다가 실제 시간인 ‘지속’을 발견한다. 그가 우연히 깨닫고 정리한 시간의 개념을 정리하면 다음과 같다. “우리가 통상 시계로 재는 시간, 누구에게나 똑같이 주어지고 동질적으로 나뉘지며 수로 세어질 수 있는 **텅 빈 형식으로서의 시간**, 이런 시간이 바로 공간화된 시간이요, 과학의 시간이다. 실재하는 시간은 **실재의 운동과 질적 변화**의 불가분한 과정 그 자체를 나타내는 시간으로서, 예측 불가능한 미래로 열려있는 창조적이고 발명적인 것이다. 실재하는 시간은 바로 지속이다.”²⁰⁾

바로 이 개념 아래에서 우리는 **생각과 기억의 시간관계**를 어느 정도 설명할 수 있을 것이다. 베르그손이 『사유와 운동(*La pensée et le mouvant*, 1934)』에서 설명하고 있듯 우리의 의식은 매순간 **진화**하고 있다. 그리고 이것은 마치 교향악의 선율들이 그런 것처럼 **과거와 현재가 불가분의 관계로 얽혀** 있다. 왜냐하면 기억 없는 의식이란 있지 않기 때문이다. 다시 말하면 경과해버린 **순간의 기억을 현재의 느낌에 첨가하지 않고서는 그것을 설명할 수 없기 때문에** 과거와 현재는 동전의 양면과도 같이 엉겨붙어있다는 것이다. 만일 이렇게 현재 속에 과거가 존속하지 않는다면, 지속은 존재하지 않고 오직 순간성만이 있을 것이다.(PM 1411/200-201 참고)²¹⁾

우리가 순간적인 현재로서 구분하는 것은 사실 과거와 미래를 **동시에** 잠식한다. 순간이란 오직 사유될 수 있을 뿐 지각되지 않는다. 그것은 지각하려고 하자마자 이미 빠져나가 과거로 합쳐지는 동시에 미래를 포섭한다. 그리고 이러한 시간의 연속적 흐름은 무단히 생성되고 변화하는 가운데 그 자체로 보존

20) 김재희, 『물질과 기억 :반복과 차이의 운동』, 살림출판사, 2008, 31.

21) Henri Bergson, 『*La pensée et le mouvant*』, 1934. 『사유와 운동』으로 연구자는 김랜시, 「베르그손의 형이상학에서 의식과 생명의 문제」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2006, 18쪽을 참고한 것이다. (PM는 약기. 베르그손의 전집 쪽수/저작 단행본 쪽수).

된다.²²⁾

위에서 설명한 것과 같이 연구자가 표현하려는 **동시다발적인 생각들의 영
김은 순간적인 현재이며 동시에 과거이다.** 그리고 이것들은 의식 상태의 끝없는 흐름 속에서, 흘러가버려 사라진 것처럼 알 수 없는 무엇이 되어버리지만, 사실 이것들은 완전히 사라진 것이 아니라 단지 현재의 의식에 나타나지 않은 것뿐이다. 연구자는 이것들을 붙들어 매어 형상화하려는 것이다.

2) 기억의 인터페이스

영화<이터널 선샤인>에서 주인공 조엘이 기억 속에서 도망을 다니며 기억을 역행하고 재구성하듯이 복잡하고 우왕좌왕한 혼돈상태의 머릿속을 표현하고 싶었다. 복잡하게, 그리고 섬광처럼 번쩍번쩍, 얼키설키 엉켜있는 기억의 혼재, 머릿속의 뉴런의 전달 체계들을 형상화하고 싶었다.

“머릿속은 마치 광선들이 왔다갔다 거리듯, 또는 어떤 화학적 반응이 일어나듯 번쩍번쩍 신경세포들이 복잡하다. 기억의 기억들이 여기저기 혼재하고, 혼돈되어있다. 그것들이 서로에게 영향을 주기도 하고 선택되기도 하고 덮어씌워지기도 한다. 계속해서 어지럽게 진행 중이다...”

표현의 목적은 머릿속을 가득 채우고 있는 복잡한 ‘생각의 갈래들’, 복잡한 기억의 체계에 따른 ‘기억형성의 과정’을 형상화하는 것이다. 연구자는 이것에 대해 이렇게 설명하고 있다. “우리는 동시다발적으로, 아니, 어쩌면 0.0000000001초의(혹은 그 보다도 짧은) 차이를 두고 여러 가지 생각을 한다. 지금 이 순간 나는 무엇을 쓰고 있으면서도 불쾌의 상태에 대해, 옆에 보이는 글에 대해 생각한다. 그리고 동시에 나의 작업과정들을 떠올리기도 하며, 또

22) 김랜시, 「베르그손의 형이상학에서 의식과 생명의 문제」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2006, 18.

그 생각들에 연결고리를 짓고 계속해서 생각을 이어간다. 연상 작용을 통해 기억의 과정을 반복하는 복잡한 뇌의 모습을 보여주고 싶었다.” 생각, 기억의 네트워킹—모든 것이 혼재되어있는 **잡탕**. 이 인터페이스를 형상화시키는 것이 연구자 작업의 주된 내용이다.

(1) ‘기억의 인터페이스’의 개념

인터페이스는 컴퓨터 용어로서 하나의 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어를 가리킨다. 또는 2개의 시스템이 상호 작용할 수 있도록 **접속되는 경계(boundary)**나 이 경계에서 상호 접속하기 위한 하드웨어, 소프트웨어, 조건, 규약 등을 포괄적으로 가리키는 용어이다. 좀 더 쉽게 설명하자면 2개 이상의 장치나 소프트웨어 사이에서 정보나 신호를 주고받을 수 있도록 하는 **연결 부분**, 또는 그런 **접속 장치**, 소프트웨어를 가리키는 말이다. 이를테면 사용자인 인간과 컴퓨터를 연결해 주는 장치인 키보드나 디스플레이 따위를 들 수 있는데, 연구자는 이 용어를 기억 체계에 적용해 ‘기억의 인터페이스’라는 새로운 전용어를 만들어 그 지점에 대해 설명하려 한다.

‘기억형성의 인터페이스’ 혹은 ‘기억의 인터페이스’는 무의식과 의식의 경계 지점이라고 할 수 있다. 좀 더 정확히 말하자면 ‘순간’적인 **현재**와 이를 지각하려 하자마자 이미 빠져나가 과거로 합쳐지는 동시에 미래를 포섭하는 ‘**연속**’의 **접점**이다. 끈끈하게 엉겨 붙어 있는 이 ‘지속’을 구분하기란 애초에 모순 논리이지만, 연구자는 이것들이 혼재되어 있는 상태를 설명하기 위해 **경계 지점을 설정**한다.

(2) ‘기억의 인터페이스’의 형상화

연구자는 ‘기억의 인터페이스’를 형상화 하기위해 먼저 뇌가 정보를 저장하는 과정을 유물론적인 견지에서 공간적으로 나누어서 설명하려고 한다. 이에

따르면 기억의 인터페이스는 ‘생각(현재)’이 ‘(과거로 넘어가며)기억-적’으로 저장되어 사고가 구축되려고 하는 그 중간 어디쯤이라고 설정할 수 있겠다. 이곳은 언어적으로 설명할 수 없는 것들이 엉켜있는 카오스의 공간이며, 추상적이고 뭉뚱그려져 있는 공간이다. 아직은 기억이라고 말 할 수 없는 상태의 것들이 존재하는 ‘그 곳’, 그리고 그것들이 이제 막 언어로서 설명이 가능해지려고 하는 지점을 가리킨다.

모든 것들이 맞아맞아있는 공간의 카오스적 상태는 ‘웹(World Wide Web)’을 떠올리게 할 수 있을 것이다. 가령 어느 한 단어를 설명하기 위해 무수히 많은 기표로 지연되는 것과 같이 우리는 웹사이트에서 무엇인가를 찾고자 할 때 수많은 링크를 통해 그것에 도달한다. 혹은 도달하지 못하고 무수한 링크 창들만 떠다니게 된다. 정보가 넘쳐나는 시대에 살고 있는 우리는 미끄러지는 방식, 그리고 정보의 이식과정에 익숙하다. 너무나 익숙한 이 과정은 우리의 사고방식과 비교될 수 있다. 우리는 기억 이전의 단계인 무의식과 의식의 경계지점에 있는 것들이 무엇인지 알아내기 위해 의식을 이용해 그것에 접근하려고 하지만 계속해서 미끄러져나간다. 결코 그것에 정확히 다가갈 수 없음을 인지하지 못한 채.

연구자는 작업에 있어서 기억형성의 과정을 형상화하기 위해 구체적인 기호들을 이용한다. 모순적이게도 대부분 문자로 이루어져 있는 이 기호들은 표시되기 위해 일련의 과정을 거치며 변질된 것들이다. 이것은 아래의 작업으로 이해될 수 있을 것이다.

「생각하는 건

순간이고

찰나인데

이렇게 글로 남기려니 너무 오래 걸리고 글로 남기면서 변질된다.

머리

순간 뇌에서

반짝

한 것이

어떤 통로를 지나

내 손으로 쓰라고 지시를 받은

그 내용,

잔해

잔상

들을

나는그잔해

움기고 있다.

그런 것뿐이다.

생각을정리하며쓰지말고그대로튀어나오게하자해도그건잘안되고어렵다나도모르게정리하고설명하고

멀티태스킹

나는 기억을 잃어버리는 것에 대해 노심초사하지만,
기억이 기억을 먹어버려

결국 남는 기억은 변질되거나, 없어져버린,
'기억해야되'라는 지시만 기억될 뿐.

얼마나 아쉬운 상황인가. 지금 이렇게 써내려가며, 난 또 즐리다.

지금 나는 멍해져서 모든 기억을 잃어버려버릴

위기에

처해있다.

이런 나의 기억들을 빠르고 효과적으로

기록시킬 수 있는

마치 '저장 버튼을 누르는 것과 같은' 장치는?

펜, 컴퓨터워드?

난 기억을,

잡고싶다

내 생각을

순간의 생각을

적으려고

기록해두려고

쓰기 시작한 이 글은 역시나
뻗어지는 순간 설명하

고 있으며 자유롭지 못하다.

아, 사
실,

내가이것에대해더장황하거나,혹은구체적으로생각을
떠올렸던것같은데

그건너무나순간의기억이었기때문에잊어버렸어.

지금그개념을정리해보려고노력하지만역시나설명적이고한계가있는말들로꾸며내고있어
이것봐.

이처럼 너무나 순간적인

잔상같은
기억창고
의

바랜기억.

역시나
글
로
뻗
아
낸
것

[작품 5] <eternal memory; 자동적으로 글을 쓰기 위한 노력>, 2009
 - 2010, 손 글씨를 hwp 파일로 기록하면서 글자 배열.

실제로 변질되기 전 단계의 기억이란 실재하지 않는다. 단지 그것이 원래의 그것과 유사할 것이라고 추측할 뿐이다. 즉, “순간의 기억을 현재의 느낌에 첨가하지 않고서는 설명할 수 없듯이” 순간적으로 과거로 밀려나버리는 ‘순간’을 설명하기 위해서 우리는 항상 현재의 ‘순간’을 이용해 그것에 접근해야 된다. 실제의 진짜 생각에는 결코 다가갈 수 없는 것이다. 가령 무의식중에 어떤 생각을 떠올렸을 때, 우리는 ‘가만 있어보자. 내가 지금 무슨 생각을 하고 있었지?’라고 하면서 순간들을 체계적으로 정리하고 있는 자신을 발견하게 될 것이다. 어쩌면 이것은 너무나 당연한 과정이어서 우리는 이 과정을 채 인식하지 못한다. 우리는 이 과정을 통해서 얻게 된 생각 자체가 생각의 본질이라고 믿는다. 이러한 관점에서 보았을 때 연구자가 구체적인 기호들을 이용해 표현하고 있는 ‘무수한 생각들의 혼재’는 추상적인 ‘기억의 인터페이스’를 드러내기 위한 표상이었을 뿐이지 기억자체라고 볼 수 없다.

2. 작품의 형식적 전개과정

1) 머릿속을 형상화하기 위한 양식으로서의 오토마티즘

혼재된 기억들, 기억형성의 과정을 드러내기 위해 연구자가 처음에 시도한 형식은 오토마티즘(automatism) 기법이다. 뇌 속의 형상-추상적인 기억의 영감을 표현하기 위한 양식은 ‘끌림’(automatism)에 맡겨두었다. 우연의 효과,



[작품 6] eternal memory/캔버스에 아크릴/116×91cm/2008

혹은 연관된 색들과 계획된 터치들은 화려하고 복잡한 머릿속을 재현해 주었다. 이것들은 마치 광선들이 왔다갔다 거리듯, 신경 세포들이 화학적 반응을 일으켜 섬광들이 번쩍거릴 것만 같은 머릿속을 형상화하기 위한 양식이다. ‘지금, 이 순간, 복잡한 내 머릿속 상태 그대로’를 표현하기 위해 연구자는 오히려 생각을 없애고 ‘손 가는대로’표현했다. 그러나 오토마티즘기법처럼 형상화된 자유로운 붓 터치와 자유로운 색은 초현실주의자들이 했던 자동기술법과는 다르다.

1차 세계대전의 충격은 예술가들에게 기존의 ‘이성’에 대한 의문과 환멸을 가져다주었고, 과거 세대에 대한 비판과 새로운 시대의 열망은 의식적인 것—인간의 이성으로 통제해오던 것—을 벗어나 무의식에 대한 집착으로 나타난다. 초현실주의 작가들은 기본적으로 ‘의미’의 회의로 인한 ‘무의미’, ‘의식’의 환멸

로서의 ‘무의식’ 과 같은 **반동적 입장에서** 모든 습관적 기법이나 고정관념, 이성의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 손이 움직이는 대로 그리는 무의식적 자동작용, 자동묘법을 사용한다. 무의식의 세계를 투영하기 위해 이들은 잠든 것도 아니고 깨어 있는 것도 아닌 중간 상태에서 자연스럽게 표출되는 선이나 형태 또는 말을 이용했다. 초현실주의의 초기에는 특히 ‘수면 시절(saison des sommeils)’라고 불릴 만큼 자동기술법, 꿈의 기술, 영매술 실험 등이 많이 행해졌다. 이들은 꿈과 우연, 원시적인 이야기 등에서 힌트를 얻어 불가사의하기 짝이 없는 이미지를 자유로이 전개했고, 새로운 미의 세계를 펼쳐 예술계를 풍미했다. 에른스트Max Ernst에 의해서 시작된 프로타주, 데칼코마니 등도 자동기술법의 일종이며 오브제(레디메이드)도 그와 같은 것이다.²³⁾

이렇듯 초현실주의자들이 정신의 이성적인 장치를 **차단**하기 위해 자동기술법을 사용했다면 연구자는 그와는 다르게 그들의 ‘**방법론**’만을 가져왔다고 볼 수 있을 것이다. 의식에 대한 반동이 아니라 머릿속에서 펼쳐지고 있을 무의식의 세계를, 그리고 **의식으로서 접근하여 상상할 수밖에 없는** 혼돈의 세계를 ‘**표현하기 위해**’ 그 형식을 빌려온 것이다. [작품 6, 7]



[작품 7] eternal memory/캔버스에 아크릴/2009

23) Fiona Bradley, 『초현실주의(현대미술운동총서)』, 김금미 역, 열화당, 2003, 6-24, 41-45.

그러나 오토마티즘기법으로 접근했던 첫 시도는 연구자에게 과제를 안겨 주었다. 가장 큰 문제는 소통의 문제였는데, 너무나 추상적인 그림은 그 내용보다는 형식에 집중하도록 만들었다. 제스처가 느껴지는 터치와 전면으로 채워진 화면은 폴록Jackson Pollock의 그림처럼 형식적인 측면이 강조된 것처럼 보였다.

2) 추상적 영감을 위한 텍스트 플라주

어떤 측면에서 보면 ‘기억’은 아주 구체적이고, 형이상적인 것이 아닌 설명 가능한 것이라고 할 수 있다. 기억이란 것은 어떤 사진이 될 수도 있는 것이고 낙서나 일기, 혹은 어떤 구체적인 사물이 될 수도 있는 것이다. 홍차에 적신 마들렌처럼! 또한 인간의 기억체계는 언어라는 매체를 통해서 구체적으로 정리되어 그것이 정립되거나 기억된다. 이에 따라 연구자가 자동기술법을 빌려와 표현한 ‘기억의 인터페이스’에 대해 혹자는 “왜 기억에 대한 표현을 추상적 기호만을 사용해 표현했느냐?”라는 질문을 던질 수 있을 것이다.

그러나 ‘구체적인 그것들’은 기억의 ‘매체’이거나 기억에 대한 ‘비유’일 뿐이다. 이는 기억을 위장에 비유한 아우구스티누스Aurelius Augustinus의 글을 통해서 좀 더 명확하게 알 수 있을 것이다. 그가 4세기에 쓴 『고백록』에는 다음과 같은 글이 있다.

기억은 흡사 영혼의 위장과 같다. 기쁨이나 슬픔은 마치 달고 쓴 음식물처럼 일단 기억에 넘겨지면 흡사 위장 속으로 들어간 것과 같아서 그 속에 있기는 하지만 맛을 볼 수는 없다.(...) 그러니까 어찌면 되새김질할 때 음식물이 위장 속에서 올라오듯, 우리가 무언가를 상기하게 되면 기억 속에서 이것들이 올라오리라. 그렇다면 말을 할 때, 다시 말해 무언가를 상기할 때 우리는 왜 의식의 입천장에서 기쁨의 단맛과 우수의 쓴맛을 느낄 수 없는 것일까? 아니면 바로 이 점이 다르기 때문에 이 비유는 완전한

비유가 못되는 것인가?²⁴⁾

위장에 비유된 기억은 머무는 곳이 아니라 통과하는 곳이고, 저장하는 곳이 아니라 처리하고 옮기는 곳이다. 이것은 사람의 위장이라기보다는 되새김질을 할 수 있는 소의 위장에 더 가까운데 기억 행위에 내재해 있는 시간적 차원을 강조하고 있는 비유이다.²⁵⁾ 그런데 마지막 구절에서 나타나있는 것처럼 **비유는 그 대상을 완전하게 드러내 주지는 못한다.**

영국의 여류 소설가 조지 엘리엇George Eliot은 자신의 초기 장편소설 『플로스 강변의 물방앗간』에서 인간의 기억이 어떻게 작동하는지 비유들을 열거해 설명한다. 그리고 그 비유의 의미와 가변성 및 불가피성에 대해서도 성찰하고 있는데, 그 글은 다음과 같다.

어떤 사물에 대한 비유가 달라지면 그 사물이 얼마나 달라지는지 놀랄 지경이다. 우리가 두뇌를 정신의 위장이라고 부르게 되면 두뇌를 쟁기와 갈퀴로 갈아야 하는 정신의 자양토라고 생각할 때 생기는 연상은 들어맞지 않는다. 우리는 또 정신을 대가들의 견해대로 흰 종이나 거울에 비유할 수도 있을 것이다. 이럴 경우 두뇌를 소화기관에 비유했을 때 생기는 연상은 전혀 관련이 없어지고 만다. (...) 오성이 비유에 의존하지 않고 언어로 표현될 수 있는 경우란 드물다. 우리가 어떤 사물에 대해 말하려 할 때 늘 다른 어떤 것을 사용하지 않으면 안 되다니 탄식할 일 아닌가?²⁶⁾

아우구스티누스가 한탄했던 것처럼 엘리엇도 **비유를 통해서 표현할 수밖에 없는 기억에 대해 그리고 그 비유의 한계에 대해 한숨 섞인 말로 성찰을 맺고**

24) Augustinus, *Bekenntnisse*, Frankfurt a. M., Hamburg 1955, 183.으로 연구자는 Aleida Assmann, 『기억의 공간』, 변학수·백설자·채연숙 옮김, 경북대학교출판부, 2003, 210쪽을 참고한 것이다.

25) Aleida Assmann, 『기억의 공간』, 변학수·백설자·채연숙 옮김, 경북대학교출판부, 2003, 210-211.

26) George Eliot, *The Mill of the Floss* (1860), Harmondsworth 1994, 140.으로 연구자는 앞의 책, 187-188쪽을 참고한 것이다.

있다. 그의 말에 따르면 누구든 기억에 대해 이야기하려면 비유 없이는 하지 못한다고 볼 수 있다. 이처럼 기억이라는 현상은 직접적 기술을 허용하지 않는다. 철학자나 그 외 다른 학자들이나 예술가들은 기억 과정과 망각 과정을 나타내기 위해 당시의 지배적인 물질적 기록체계와 저장기술에서 비유들을 찾아냈다. 기억은 밀랍판, 광(창고), 재록양피지, 책, 소화기관, 건축, 요술 공책, 사진...으로 비유되어왔다.²⁷⁾ **기억은 그 자체로서 설명될 수 없으며 비유를 필요로 한다는 것은 명백한 사실이다.** 연구자가 앞서 설명했듯 추상적이고 잡을 수 없는, 분위기 같은 ‘기억’은 “**의식으로서 접근하여 상상할 수밖에 없는**” 것이다. 그렇다면 <eternal memory>[작품 6, 7]에서의 자동기술법으로 형상화된 추상적 기호 또한 기억을 설명하기 위해 **시각예술을 매체로 한 비유**로서 이해될 수 있을 것이다.

(1) 텍스트 : 문자-기호

보다 **근접하게** 비유하기 위해 연구자는 ‘구체적 기억조각(text)’들을 끌어 모아 풀라주 작업을 시작한다.[작품 8] 연구자의 일기나 낙서, 작업노트, 혹은 읽었던, 공부했던 텍스트들, 그리고 노트 필기 등... 대부분 **문자**로 이루어진 이것들은 뇌 속으로 들어온 것이거나 혹은 그 속에서 새로이 생성, 조합된 것이다. 이것은 다시 **표시**되기 위해 코드화단계를 거쳐 문자 기호로서 출력된다.

문자는 인간의 자연적 기억을 보완하기 위해 개발된 인공적 기억 장치 가운데 가장 오래 된 것인 만큼, ‘*Charakter*²⁸⁾-문자’는 기억에 대한 비유로 자주 쓰여 왔다. 플라톤은 기억을 고대의 학생들이 글쓰기를 배웠던 밀랍판에 비유하고 있으며, 소크라테스는 대화록 『테아에테트』(191c 이하)에서 기억의

27) Aleida Assmann, 『기억의 공간』, 변학수·백설자·채연숙 옮김, 경북대학교출판부, 2003, 187-214를 참조할 것.

28) 그리스어 “Charakter”는 새겨 넣은 글자라는 의미이다. 고대 문명에서는 밀랍판이나 점토나 돌판에 글씨를 썼는데 이때의 쓴다는 것은 새긴다는 것과 같은 뜻이었다.

역신 므네모시네(Mnemosyne)의 선물인 밀랍판 비유를 사용하여 기억(원상)과 지각(모상)의 관계를 기술하고 있는데, 이 관계가 인식을 뜻하는 믿을 만한 기억의 전제가 된다. 기억이 마치 밀랍을 덧씌운 판인 듯 우리의 경험은 깊이 “새겨져”있거나 “각인되어”있으며, 우리는 기억을 밀랍판에 새기듯이 “기억에 새긴다.”라는 표현을 사용한다. 따라서 문자는 기억의 매체이면서 동시에 기억에 대한 비유이다.

그러나 기억에 대한 문자 비유는 기억의 **견고성**을 암시해 주지만 기억이라는 현상에 내포되어 있는 **불연속성**을 포착해 주지는 못한다. 문자로서 기록된 것은 사라지지 않고 남아 있게 되는데, 이는 회상적 기억의 구조에 현저히 모순된다. 다시 말해, 기억이란 늘 불연속성을 띠고 있어 언제나 존재하는 것이 아니라 간혹 사라지고 없는 경우도 있을 수밖에 없다. 실제로 현재 존재하는 것, 그것이야말로 기억할 수 없다. 기억할 수 있으려면 일시적으로 없어야 할 뿐만 아니라 어떤 장소에 보관되어 있어서 다시 가져 올 수 있어야 한다. 그러니까 기억이 있으려면 지속적으로 존재해서도 안 되고 그렇다고 지속적으로 없어서도 안 된다. 이 둘의 상관관계 속에서 기억이라는 현상이 가능한 것인데, **문자-기호 비유는 고정성을 띠고 있어 그 내용을 마음대로 가질 수도 있고 또 언제라도 읽을 수 있다는 사실을 함축하고 있다.** 바로 이러한 점 때문에 문자 비유는 기억 구조 속에 들어 있는 존립과 부재의 상관관계를 놓치고 만다.²⁹⁾

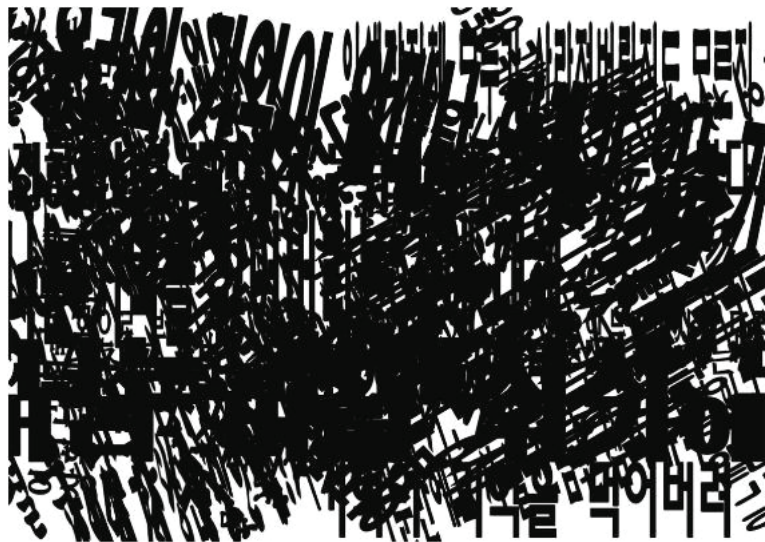
(2) 확장된 플라주 : 중첩

무수한 현재들의 영김, 인지 가능한 것과 인지 불가능한 것들이 혼재되어 있는 기억의 인터페이스를 나타내기 위해 연구자는 텍스트들을 **중첩**시킨다.

29) Aleida Assmann, 『기억의 공간』, 변학수·백설자·채연숙 옮김, 경북대학교출판부, 2003, 193-194.

앞에서 설명한 것처럼 문자-기호로 이루어진 텍스트들은 기억을 비유하기에 한계가 있지만 연구자는 이것들을 끌어와 새로운 조형적 형태를 구축한다.

이것이 가능한 이유는 수많은 텍스트들이 겹치고 겹쳐져서 결국은 추상적인 형상을 낳기 때문이다. 이것은 한 번 적기만 하면 금방 읽을 수 있는 문자 비유가 아니라 특별한 조건이 주어져야만 다시 읽을 수 있는 문자 비유인 것이



[작품 8] 텍스트 플라주_design / 2009

다. **특별한 조건**—이것을 다시 읽으려면—은 겹쳐진 텍스트의 레이어 한 겹 한 겹을 걷어내야지만 볼 수 있는 것이다. 하지만 딱 달라붙은 텍스트들—추상적인 형상이 되어버린 이 기호들—을 해체해서 해독하기란 쉽지 않다. 구체적인 텍스트들이 엉켜 구축된 추상적 이미지는 마치 뇌의 절단면과 같은 복잡한 구조의 형상이 된다. [작품 9, 10]

연구자는 이렇게 디자인 된 형상[작품 7]을 가지고 설치를 목적으로 한 조형물을 만드는데 그 재료는 한지와 밀랍, 그리고 실이다. 그것은 “계속해서 진행 중”인 **불안정하고 연약한 상태**의 기억 체계에서 연유한 것인데, 종지와 밀랍은 기억의 알레고리이기도 하다. 실은 연약한 재료를 보완하기 위해 사용한 재료이지만 그 형태가 기억과 기억을 엮어주는 역할을 하고 있어 ‘신경망’을 떠올리게 한다. [작품 11]



◀ [작품 9] eternal thinkig;pieces of thought/한지 위에 파라핀, 밀랍, 실/85×91cm/2009

▶ [작품 10] eternal thinking;pieces of thought/한지 위에 파라핀, 밀랍, 실/133×64cm/2009

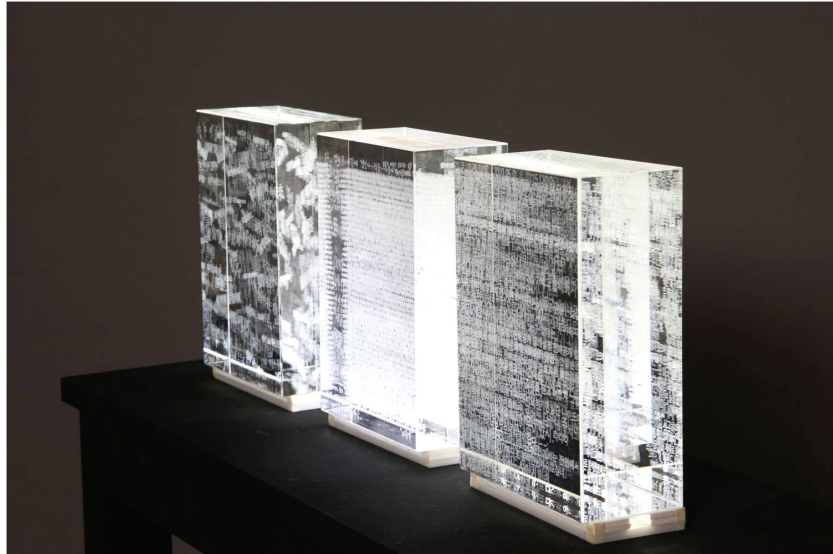


[작품 11] eternal thinking;pieces of thought / detail / 2009

3) 기억의 단층(斷層)을 드러내기 위한 인공 화석

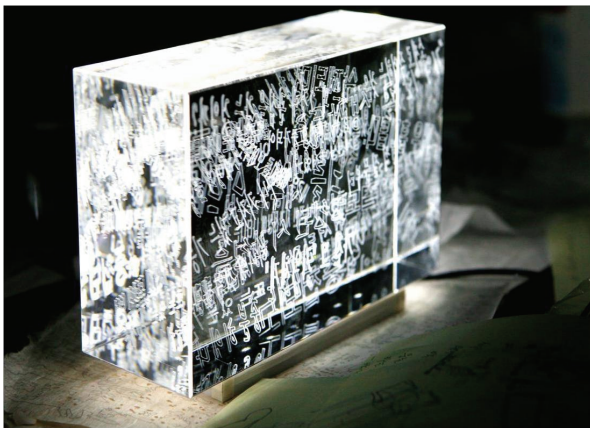
크리스탈 안의 구체적인 문자들은 뚜렷이 보이기도 하고 또는 너무 겹쳐져서 흐릿하게 보이기도 한다. 이것은 ‘기억의 단면’, ‘기억의 중층’이다.[작품 12, 13] 이것은 텍스트 플라주 작업과 비교하면 그 겹들이 딱 달라붙은 것이 아니기 때문에 어느 정도 해독이 가능하다. 그리고 추상적 영감이 **문자들의 영김**이라는 것이 확연히 드러나면서, 어떤 텍스트의 부분이라는 것을 예상할 수 있게 한다. 문자를 보면 자동적으로 읽으려고 하는 욕구로 인해 관자들은 간취 가능한 범위의 문자들을 읽게 되고, 이것들이 결국 ‘기억의 부분’이라는 것을 알게 된다. 크리스탈 안에 갇혀 있는 텍스트들은 앞에서도 설명했듯이 연구자의 일기나 낙서, 작업노트 혹은 읽었던, 공부했던 텍스트들, 그리고 노트 필기 등이다. 즉, 크리스탈 안에 문자-기호로서 표시되어있는 이것들은 뇌 속으로 들어온 것(읽혀져 저장된 것)이고, 또는 자동 연상 기억을 통해 새로이

생성, 조합된 것들이다. 이 문자-기호들은 확연히 드러나 있지만, 사실 기억의 부분이라는 것을 드러내기 위한 하나의 기호일 뿐 기억 자체는 아니다. 기억



[작품 12] pieces of thought/크리스탈유리, 3d 레이저, led/
19×13.5×6cm(각각)/2010

의 내용이 무엇인지는 전혀 중요하지 않다. 문자의 형상을 한 이것은 기억의 표본으로서 읽을 수는 있지만 꺾데기와 같은 것이다. 추상화된 기호들은 마치 화석처럼 흔적으로 남아있다.

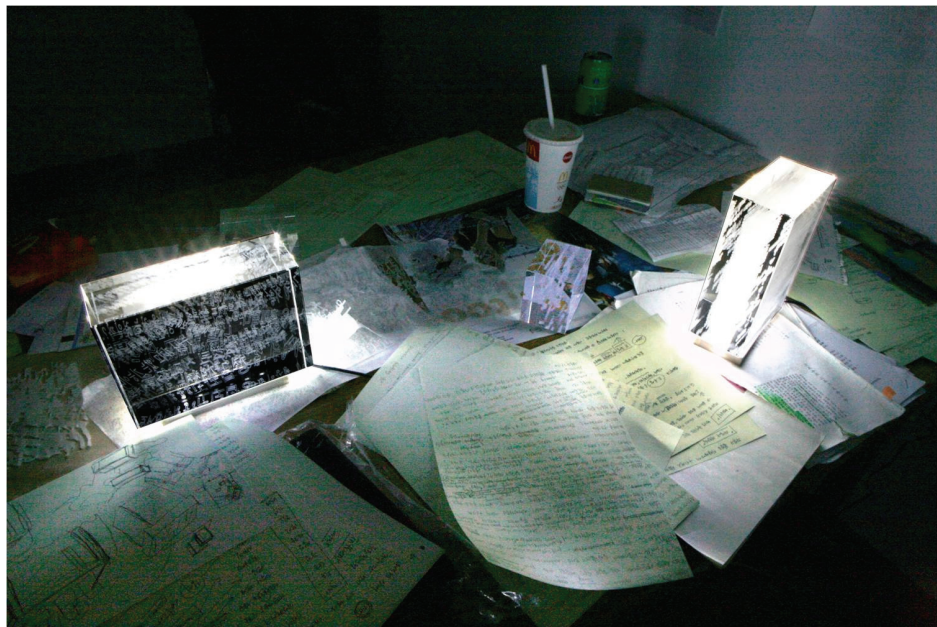


[작품 13] pieces of thought/크리스탈유리,
3d 레이저, led/19×13.5×6cm/2010

크리스탈의 각 층에서 독립적으로 산재(散在)하는 텍스트들은 정면에서 보면 복잡하게 뒤엉켜 있는 형상으로 보이는데 이는 기억의 흔재를 가시화하는 양식이다. 측면에서 보이는 층을 통해 퇴적된 시간을 알 수 있으며, 그 층은 순차적 일수도 있고 아닐 수도 있다.

그런데 **인공 화석**과 같이 고정적인 상태로 굳어진 크리스탈-기억-인터페이스는 끊임없이 진화하는, 잠재적이고 변질가능성을 가진 기억의 특성을 전달하기에 한계가 있는 것이 사실이다. 어쩌면 형상화하는 과정이 유동적 흐름인 기억의 인터페이스를 붙들어 매어 **잡아두기** 때문에 진행 중인 그 상태를 표현하기 어려운 것일지도 모른다. 고정적 상태로 떠 난 크리스탈-기억-인터페이스의 한계를 보완하기위해 연구자는 이것들을 그 자체로 전시하는 것이 아니라, 먼저 특별한 공간을 연출하고 그 안에 놓아둠으로서 변화 가능한 ‘틈’을 마련한다. 연출된 공간은 “사고의 방”으로서 연구자의 작업공간을 그대로 전시장에 옮겨온 것이다. 장소 특정성(site-specific)을 띠고 있는 이 공간은 뒤샹Marcel Duchamp의 <샘 Fountain>(1917)이 그랬던 것처럼 전시장이라는 공간의 관계 안에서 작품이 된다. [작품 14, 15, 16]

끊임없이 진화하는 ‘지속으로서의 기억’을 보여주기 위한 또 다른 방법으로 연구자는 <pieces of thought_작가의 방>이 설치된 전시 공간에 [작품 14, 15,



[작품 14] pieces of thought_작가의 방/혼합재료, 설치/가변설치/2010

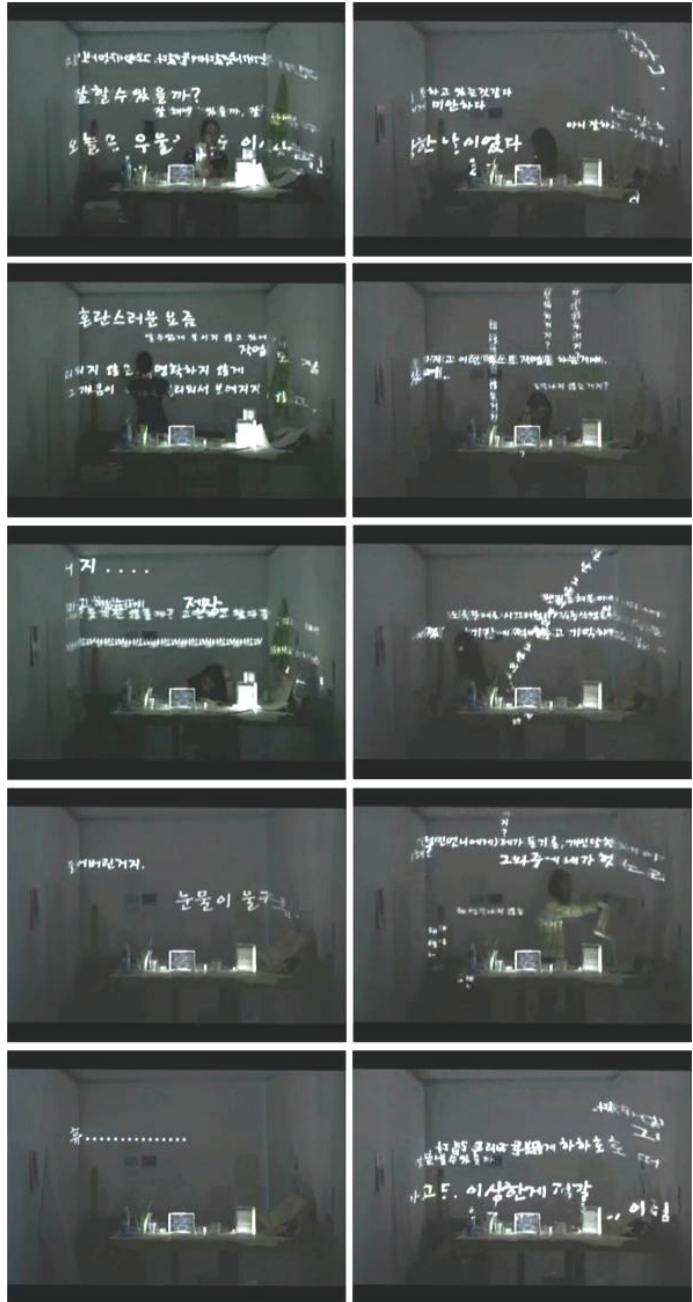


[작품 15] pieces of thought_작가의 방/
혼합재료, 설치/가변설치,(크리스탈:19×13.5×6cm)/2010



[작품 16] pieces of thought_작가의 방/혼합재료, 설치/가변설치/2010

16]에 빔 프로젝터를 이용해 ‘무빙 텍스트’가 넘쳐나는 ‘살아있는 공간’을 연출한다. 그리고 연출된 그곳에서 일상적 공간에서처럼 지내는 퍼포먼스를 펼치기도 했다.[작품 17]



[작품 17]
pieces of thought_작가의 방/
설치, 퍼포먼스/혼합재료/가변
설치/2010

3) ‘진행 중’인 기억의 상태를 드러내기 위한 공간 연출

연구자가 작품을 드러내는 방식에 있어서 항상 염두에 두는 것은 작품들이 고정된 상태로 읽혀지지 않도록, 계속해서 진화하는 방향으로 읽혀지도록 하는 것이다. 이러한 생각을 통해서 <eternal memory>연작[작품 6, 7]이나 <eternal thinking; pieces of thought>[작품 9, 10], <pieces of thought>[작품 12, 13]연작들은 그 자체로 전시되는 것이 아니라 항상 연출된 공간 안에서 생명력을 부여받는다. 작품 각각은 복합 매체로서 설치를 목적으로 제작된다. “사람들이 나의 전시 공간에 들어섰을 때, 여기저기 기억조각의 흔적들이 복잡하게 떠다니고, 얼키설키 혼재되어 있는 생각들 속에서 마치 누군가의 머릿속으로 들어와 있는 것처럼, 누군가의 ‘기억의 방’안으로 들어와 있는 것처럼 느끼길 기대하며” 연구자는 ‘웅성거림’들을 걸어놓는다. <eternal memory>는



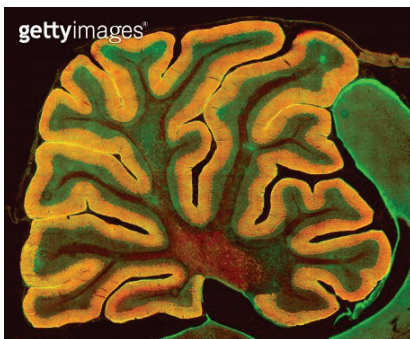
[작품 18] eternal memory/혼합재료, 비디오, 설치/가변설치/2009

이러한 생각으로 처음 시도한 설치 작업들이다.[작품 18, 19] 이것을 시작으로 <pieces of thought_작가의 방>[작품 14, 15, 16, 17] 설치 작업까지 혼재되어있으며 살아 움직이는 기억을 형상화하기 위한 노력은 계속되어왔다.



[작품 19] eternal memory/혼합재료,
비디오, 설치/가변설치/2009

그리고 ‘생각의 울타리로 이루어진 미로’는 텍스트 플라주로부터 나온 한 지·밀랍 조형물인 <eternal thinking; pieces of thought>[작품 9, 10]에 대한 조형적 연구를 토대로 탄생하게 된다. 구체적인 텍스트들이 영커 구축된 추상적 이미지는 마치 뇌의 절단면과 같은 복잡한 구조의 형상이 되었고, 이 형상



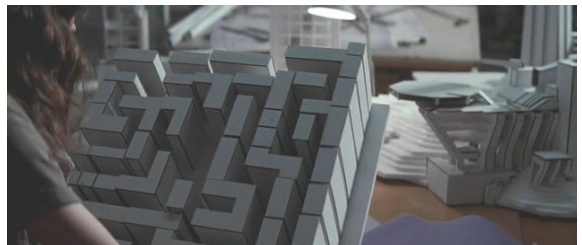
[참고 도판 8] 뇌의 절단면 이미지

은 또한 그 자체로 매우 복잡한 미로를 연상시키기도 한다.[참고 도판 8] 이렇게 시작된 사유의 고리는 ‘이 조형물로 이루어진 거대한 미로를 만드는 것’으로 이어진다.

결코 근접할 수 없는 정신세계, 의식으로서 접근하여 비유적으로 설명할 수밖에 없는 기

역은 ‘거대한 미궁’으로 종종 묘사되어왔다. 영화<인셉션 Inception>(크리스토퍼 놀란 Christopher Nolan, 2010)에서도 의식세계를 미로에 비유하고 있다.

좀 더 정확히 말하자면, 표적이 된 대상의 꿈속에 추출자들이 접속하여 생각을 훔치기(주입하기) 위해서는 그 대상이 이를 눈치 채지 못하고 더 깊은 무의식으로 들어갈 수 있도록 꿈을 복잡하게 설계하는 과정이 필요한데, 여기에서 꿈의 세계를 설계하는 여러 방법들이 소개된다. 그 중에는 미로와 거울을 이용해 구조를 만드는 방법이 등장한다.[참고 도판 9]



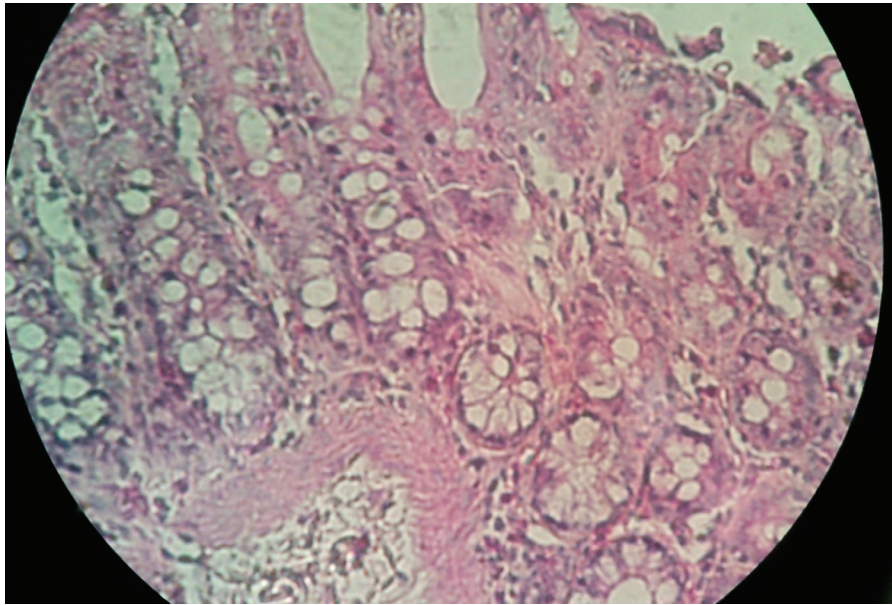
[참고 도판 9] <인셉션> 스틸

이것에서 착안하여 연구자는 복잡한 미로구조를 설계하기 시작한 다. 미로는 **유동적인 천**으로 이루어져 있어 (밀랍의 무게 덕분에 하늘하늘 가볍지만은 않지만) 마음만 먹으면 걷

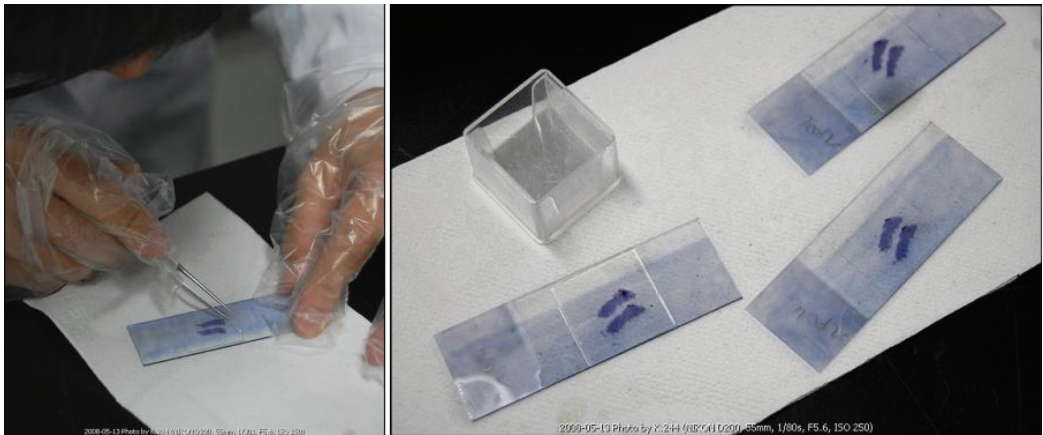
히고 나올 수 있으며, 거울과 같은 **반사 필름**을 이용한 바닥과 몇 개의 벽들은 공간을 확장시키고 왜곡시켜 공간의 착시를 발생시킨다.

그 미로를 이루고 있는 벽-울타리들은 수많은 생각들로 가득 차 웅성거리고 있다. 그러나 이 생각의 벽들은 **중첩되어 문자성이 사라진-추상화된 기억**들이다. 기억의 표본과 같은 기호(문자)들이 겹쳐져 나온 추상적 영킴들은 현미경을 통해 본 ‘**세포 조직**’과 같은 형상이다.[참고 도판 10] 마치 뇌의 한 조직을 떼어 슬라이드글라스에 압착 시킨 후 관찰하거나 과학전시관에 전시하는 것처럼[참고 도판 11] 밀랍이 발라진 얇은 한지들은 유리판대신 유동적이고 **반투**

명한 실크 천 사이에 엉겨 붙어 다시 한 번 거대한 표본이 된다. 이 표본 벽들은 동선을 유도하고, 연구자는 이렇게 연출된 미로-공간을 관자들이 통과할 때 ‘뇌 구조 안’을 통과하고 있는 느낌을 받길 기대한다.[작품 20]

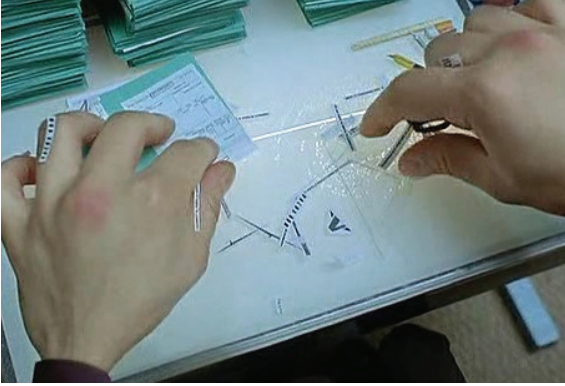
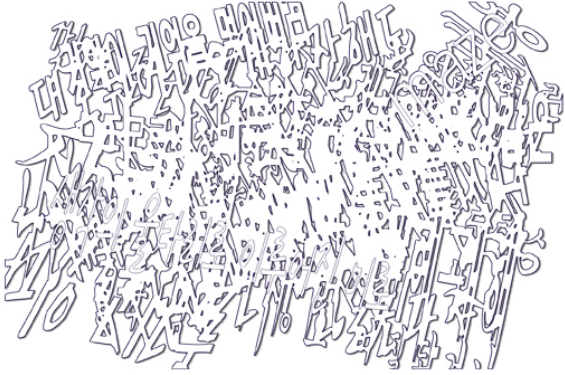



[참고 도판 10] 현미경으로 관찰한 쥐의 대장 세포



[참고 도판 11] ◀ 쥐의 정소 세포를 관찰하기 위한 프레파라트(표본)를 만드는 과정
▶ 쥐의 정소 세포 표본

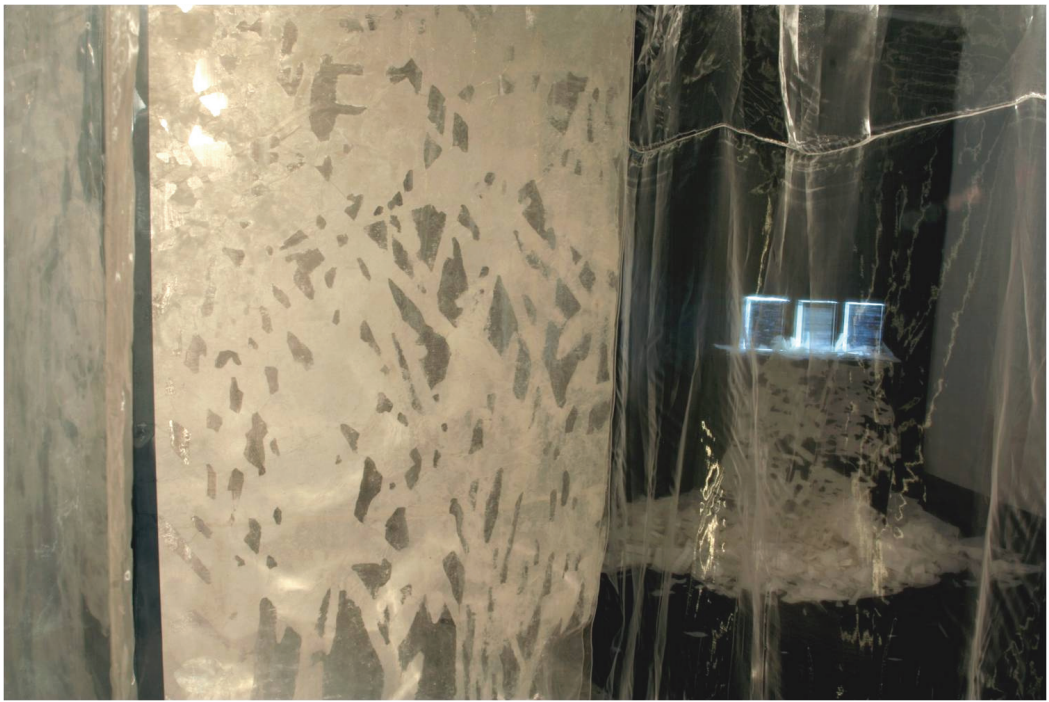
일련의 과정들은 다음의 표로 쉽게 이해될 수 있을 것이다.

	<p>텍스트의 문장들을 해체, 나누어진 문장들을 연구자의 주관적인 중요도나 의미에 따라 크기와 배열을 다르게 중첩시킨다. 위의 이미지는 영화<수면의 과학 The Science Of Sleep>(미셸 공드리, 2005)의 한 장면으로 플라주과정을 설명하기 위해 인용한 것이다. 연구자의 실제 작업은 컴퓨터그래픽스로 이루어진다.</p>
	<p>컴퓨터의 그래픽프로그램을 이용해 중첩시켜 flatten image가 된 텍스트 플라주. 연구자는 이 이미지를 '기억의 인터페이스'를 형상화하기 위한 디자인으로 사용한다.</p>
	<p>디자인 된 형상에 따라 한지에 스케치하고 올려낸다. 이 위에 밀랍과 파라핀을 배합하여 덧바른다. 발림의 정도에 따라 밀랍의 기름성분으로 인해 종이는 투명도를 갖게 된다.</p>

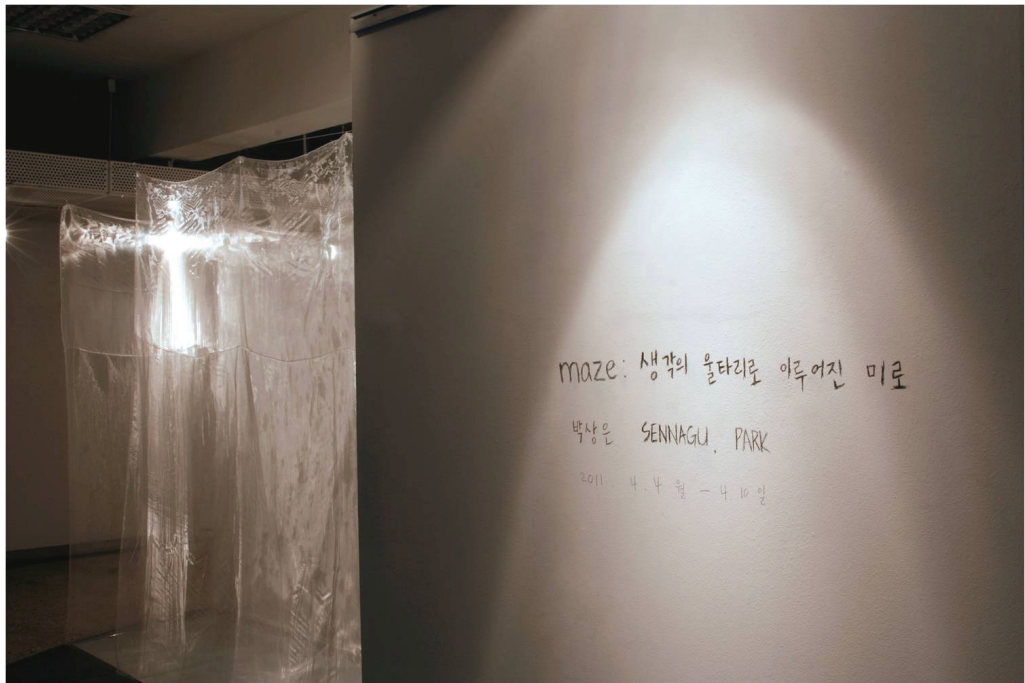
	<p>뇌의 절단면과 같은 복잡한 형상의 <eternal thinking ; pieces of thought>(2009). 기억의 인터페이스를 형상화한 이 작품은 그 자체로 신경망 neural network를 연상케 한다.</p>
	<p>현미경으로 관찰한 세포의 이미지와 같은 기억의 표본은 유리판대신 유동적이고 반투명한 실크 천 사이에 영겨 붙어 다시 한 번 거대한 표본이 된다.</p>
	<p>수많은 생각들로 가득 차 웅성거리고 있는 거대한 표본 벽들은 연구자의 설계에 따른 미로를 이룬다. 이 미로 공간은 누군가의 '머릿속' 내지 '기억의 방'이다.</p>

[참고 도판 12] 프로세스 표 - '생각의 울타리로 이루어진 미로'의 형성 과정

그리고 이 미로를 지나 이르게 되는 또 다른 공간은 기억 저 너머의 공간이다. 의식의 끝없는 흐름 속에서 사라져 버린 ‘순간’들의 공간, 다시 말해 현재의 의식에 나타나있지는 않지만 기억의 저편에서 변화를 기다리고 있을 ‘잠재적 생각’의 공간이다. 연구자는 잠재적 공간을 형상화하기 위해 잔존하는 흔적들을 최소화 한 추상적인 기억의 단상들을 어지럽게 흩뿌려놓으려고 계획했었다. 그러나 이 공간은 계획했던 것과는 다르게 연출되고 만다. 마치 떠받들려져 있듯 책상 높이의 단 위에 놓인 크리스탈-기억-인터페이스는 제의적으로 읽혀질 소지가 있었다. 단상 밑에 기억의 흔적으로서의 종이 조각들을 흩뿌려놓긴 했지만 한계가 있었다. 배경으로 사용된 검정천은 잠재적이고 언제든 진화, 변화될 가능성을 지닌 기억의 특성을 드러내기에 너무나 무겁고 어두운 시각효과를 주었다.[작품 21] 이 공간을 오히려 텅 빈, 그리고 실크 천들이 살랑살랑 흔들리는 공간으로 연출했다면 어땠을까? 또는 후각을 자극하거나 촉각적인 것을 건드릴 수 있는 공간이었다면, 잠재적인 그 공간에 더 가깝지 않았을까? 연구자는 이 공간 연출을 통해 얻은 시행착오를 기회삼아 비물질적인 의식세계를 표현하는데 더욱 고심할 것이다.



[작품 20, 21] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



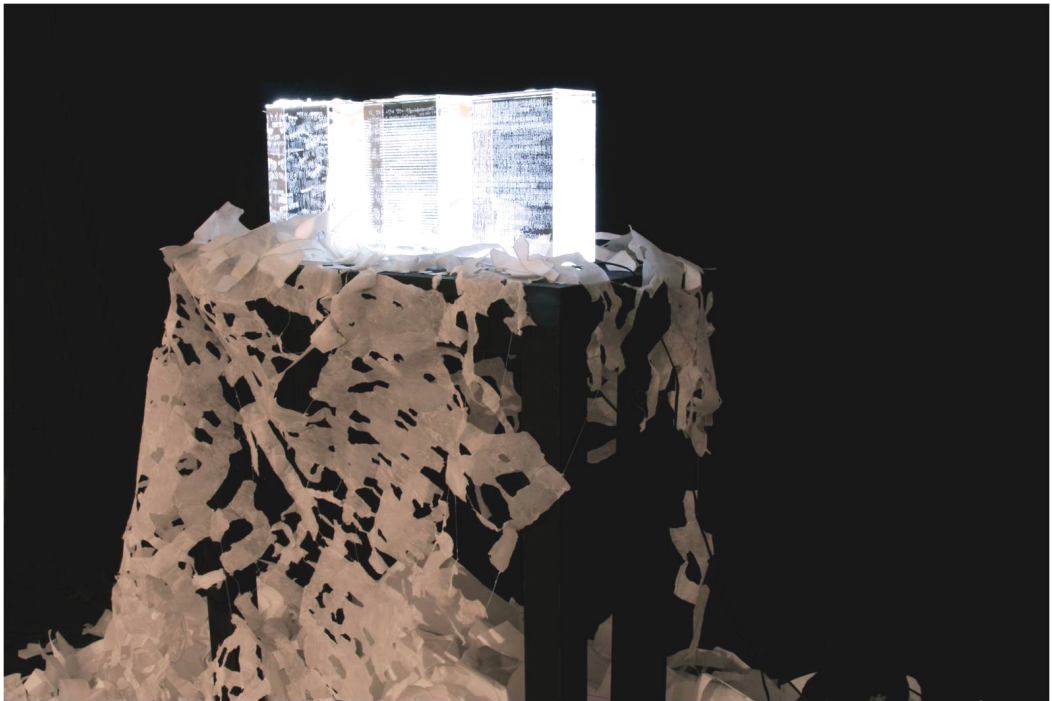
[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 20] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 21] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011



[작품 21] 생각의 울타리로 이루어진 미로/혼합재료, 설치/가변설치/2011

II. 결 론

비선형적 시간들의 나열인 ‘혼재된 기억들’은 ‘무수한 현재들’로 대치될 수 있을 것이다. 지각할 수 없으며 오직 사유될 수밖에 없는 ‘현재-순간’들은 무의식과 의식의 경계지점인 ‘기억의 인터페이스’에서 언어체계로 정립되어 ‘기억’으로서 남는다. 연구자는 의식으로 접근하여 상상할 수밖에 없는 카오스의 공간에 현존하는 ‘순간들’을 형상화하기 위해 문자 기호 비유를 통해 새로운 조형적 형태를 구축했다.

하지만 형상화 하는 과정이 유동적 흐름인 기억의 인터페이스를 붙들어 매어 잡아두기 때문에 ‘진행 중’인 그 상태를 표현하기에 한계가 있는 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 연구자는 ‘생각들의 엉킴’을 건져 올려 형상화하려고 노력했고 이것들을 ‘pieces of thought’라고 명명하고 있다. 연구자는 작품 전개과정의 초기단계인 2008-2009년에 작품을 설명할 때 ‘memory’라는 표현을 사용했는데, 그것은 점점 ‘thinking’이나 ‘thought’로 변화되어 왔다. 그 이유는 ‘memory’라는 단어는 정보나 증거물과 같은 ‘이미 축적된 상태’를 연상시키기 때문이다. 유동적이고 ‘진행 중’인 기억의 상태를 강조하기 위해 연구자는 제목을 정하는데 있어서도 고심을 했으며 그것을 드러내는 방식 또한 연구했다.

영화와는 다르게 연구자의 작품들은 ‘정지된 순간-성’이 더욱 강할 수밖에 없다. 그 자체로서 흐름이고 시간인 영화매체는 순간들을 프레임단위로 나누어 볼 수 있지만, 연구자의 작품들은 제아무리 ‘언제든 다시 흐를 수 있는 일시 정지(pause)된 시간’이라고 해도 시각적으로 일단은 정지해 있는 것이 분명하다. 인공 화석과 같은 크리스탈-기억-인터페이스의 측면에서 볼 수 있는 층을 통해 시간을 형상화했다고 할 수도 있겠지만, 그것은 조형적으로 너무나

‘얼러버리거나 굳혀버린’ 형태이다. 말 그대로 ‘퇴적(堆積)층’이지 어떤 ‘흐름’은 아닌 것이다. ‘flatten image’로 합쳐진 <eternal thinking; pieces of thought>도 추상적 영킴으로 문자성은 사라졌지만 ‘진행 중임’을 설명하기에는 한계가 있다. 이러한 한계는 사실 모든 매체와 비유가 가진 한계와도 같은 것이다. 이를테면 우리는 사진을 보고 즉각적으로 그리운 대상을 눈앞에 불러들일 수 있고, 그 대상과 관련된 상황이나 모든 오감들 까지도 펼쳐놓을 수 있지만, 사진이 그 대상 자체를 대신할 수 없는 것과 같다.

연구자는 각각의 작품을 제작하면서 이러한 난관을 예견하고 있었다. 연구자는 손에 잡히고 고정불변의 실체를 표현하는 것이 아니다. 비가시적이고 비물질적이면서도 살아 움직이며 계속 증식되는 무형의 이미지를 표현하려는 것이다. 이러한 비가시적이고 비물질적인 ‘현상’을 고정화된 시각적 조형요소로 드러낸다는 것은 애당초 그것이 비가시적 대상이기 때문에 연상에 의한 표현으로서만 가능하다. 다시 말해 전통적인 시각언어만으로 표현하는 것은 한계가 있으며, 그 ‘현상’을 연상할 수 있도록 단서를 제시해야만 했다. 전적으로 시간을 다루는 예술이 될 수 없다면, 어차피 비유를 빌려 실현시킬 수밖에 없다면, 비물질적인 인간의 사고체계를 형상화하기 위해 연구자는 작품을 드러낼 때 공간연출과 설치를 통해 그것들이 연상되도록 해야만 했다. 따라서 연구자는 각각의 작품을 화이트 큐브 안에 고정적이고 정형화된 상태로 전시하는 것이 아니라, 각 작품들이 살아 숨 쉴 수 있도록 부유(浮游)하는 공간을 연출한다. 공간을 연출하는 것은 연구자의 영화적 사유방식으로 보면, 정적인 작품들이 변화 가능하도록 틈을 마련하는 하나의 장치로서 영화의 미장센과 같은 것이다. 멈춰버렸던 기억들은 미장센이 된 공간 안에서 다시 재생되길 기다리고 있다. 이처럼 연구자는 작품을 드러내는 방식에 있어서 공간연출과 설치를 제시하고 이를 통해 무형의 ‘현상들’을 경험할 수 있는 가능성을 내다보고 있다.

이 논문에서 연구자는 새로운 시간개념을 도입하여 인간의 머릿속에 혼재된 기억들에 대해 성찰할 수 있었고, 형상화연구를 통해 ‘추상적인 영킴’에 가까이 다가갈 수 있었다. 다양한 매체로 표현하는 것과 설치예술에 관심이 많은 연구자이지만 공간적인 이해는 아직 경험이 부족한 것이 사실이다. 단 한 장면으로 보이는 2차원 화면에 익숙한 연구자에게 3차원 공간과 이를 넘어서는 시간의 개념은 앞으로 더욱 연구해야할 분야이다. 이에 따라 시간과 빛의 미학인 영상매체에 대한 고찰이 필요할 것이고 3차원 실제 공간에서 이루어지는 연극과의 비교분석 또한 필요할 것이다. 제한된 시간과 공간에서 연극적 요소인 공간 연출을 통해 연구자는 비물질적인 현상을 더욱 근접하게 표현해 내려고 노력할 것이다. 이제 그것은 시각적 조형요소뿐만 아니라 오감, 또는 이를 넘어서는 육감을 자극하는 조형요소를 통해 실현될 것이다.

언젠가 이런 질문을 받은 적이 있었다. “나에게 있어 예술이란 무엇인가?” 당시에 이 질문은 매우 곤혹스러운 질문이었는데, 이에 대한 답변은 연구자 작업의 지향점이면서 앞으로도 항상 잊지 말아야 될 것이 되었다. 이 답변을 끝으로 이 논문을 끝맺으려 한다. 그때 연구자는 이렇게 답했다.

“나에게 있어 예술이란...지금 막 떠오르는 것들은 내 것이 아닌 다른 이들이 떠들어 댄 것들, 어디서 주어 듣고는 내 것인 양 떠들어 댄 그것들만 떠오른다. (...) ‘비물질적인 것, 보이지 않는 어떤 것을 볼 수 있도록, 느낄 수 있도록 실현시켜 주는 것이 바로 예술가’라면, 이제 나는 예술가로서 안개와 같은 것들을 실제로 잡는 느낌이 들도록 실현시킬 것이다. 물리적으로는 결코 잡을 수 없겠지만, 온갖 비유와 창조적인 열개들을 통해서 나는 그것에 가깝게 다가가는 노력을 할 것이다. 나에게 있어 예술은 바로 이런 것이다.”

참 고 문 헌

- 교수신문. (2006). 우리 시대의 美를 논한다. 서울: 성균관대학교출판부
- 김랜시. (2006). 베르그손의 형이상학에서 의식과 생명의 문제. 석사학위논문. 이화여자대학교. 서울
- 김시무·황혜진 외. (2005). 영화입문. 인천: 리토피아
- 김재희. (2008). 물질과 기억 : 반복과 차이의 운동. 광주: 살림출판사
- 김혜리. (2006년 10월 26일). 꿈과 현실을 이어붙인 피비우스의 띠, <수면의 과학>. 한겨레
- 박지영. (2009). 유쾌한 기억의 심리학. 서울: 너머북스
- 백설자. (2003년 9월). 기억에 대한 비유의 유형. 독일어문학. 제11권 제3호 통권 제22집. 광주: 한국독일어문학회. pp.45-69
- 서유현. (2010년 3월 8일). 기억이란?. 네이버캐스트
- 송영진 편역. (2001). 베르그송의 생명과 정신의 형이상학. 서울: 서광사
- 이화정. (2005년 4월 13일). 꿈속을 비행하는 이미지의 혁명가: 세계영화 세대교체 중 ③미셸 공드리. FILM2.0
- 정한석. (2005년 11월 14일). 기괴한 두 남자-찰리 카우프만&미셸 공드리-의 사랑찬가 <이터널 선샤인>. 한겨레
- 진중권. (2009). 교수대 위의 까치-진중권의 독창적인 그림 읽기. 서울: 휴머니스트출판그룹
- 최상식. (2001). 영상으로 말하기-셔레이드·몽타주·미장센의 해부. 서울: 시각과 언어
- 황수영. (2006). 물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학. 서울: 그린비

- Aleida Assmann. (2003). 기억의 공간 (변학수 외 옮김). 대구: 경북대학교출판부
- Henri Bergson. (2005). 물질과 기억 (박종원 옮김). 서울: 아카넷
- Fiona Bradley. (2003). 초현실주의 (김금미 옮김). 파주: 열화당
- Jacques Derrida. (1996). 해체 (김보현 편역). 서울: 문예출판사
- Hal Foster. (2003). 실재의 귀환 (이영욱 외 옮김). 부산: 경성대학교출판부
- Forster, Krauss, Bois, Buchloh. (2007). 1900년 이후의 미술사 : 모더니즘 반모더니즘 포스트모더니즘 (배수희, 신정훈 외 옮김). 서울: 세미콜론
- Marcel Froust. (1998). 잃어버린 시간을 찾아서 (김창석 옮김). 서울: 국일미디어
- Louis Giannetti. (1987). 영화의 이해 : 이론과 실제 (김진해 옮김). 서울: 현암사
- Susan Greenfield. (2004). 브레인 스토리 (정병선 옮김·김종성 감수). 서울: 지호출판사
- Jeff Hawkins with Sandra Blakeslee. (2010). 생각하는 뇌, 생각하는 기계 (이한음 옮김). 서울: 멘토르
- Jonah Lehrer. (2007). 프루스트는 신경과학자였다 (최애리·안시열 옮김). 고양: 지호출판사
- Ferdinand de Saussure. (2008). 일반언어학 강의 (김현권 옮김). 서울: 지만지

참 고 도 판 출 처

[참고 도판 1] 2011년 5월 10일 네이버 영화 검색 <<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=38444&imageNid=5080787>>

[참고 도판 2~4] DVD <이터널 선샤인 Eternal Sunshine Of The Spotless Mind>(Michel Gondry), 짬지아이비전

[참고 도판 5~7] DVD <Director's Series, Vol. 3 - The Work of Director Michel Gondry>(Michel Gondry, Olivier Gondry, Lance Bangs), Palm Pictures

[참고 도판 8] 2011년 5월 10일 gettyimagesKorea 검색 <http://www.gettyimageskorea.com/_Search/f_pop_preview.php?image_id=vis438595&lqs=%B3%FA+%C0%FD%B4%DC%B8%E9++&parts=image|illust|famous|archive&img_rm=1&img_rf=1&count_this=39&img_sort=SIM&kci=1&img_core=R&cmd=>>

[참고 도판 9] DVD <인셉션 Inception>(Christopher Nolan), 위너브라더스

[참고 도판 10] 2011년 6월 9일 검색. comichunter님 자료 제공.
<<http://blog.naver.com/comichunter/110107101322>>

[참고 도판 11] 2011년 6월 9일 검색. kaoru244님 자료 제공.
<<http://blog.naver.com/kaoru244/70030946841>>

[참고 도판 12] 첫 번째 사진: DVD <수면의 과학 The Science Of Sleep>(Michel Gondry), 와이드미디어

ABSTRACT

A Study on the Imagery Formation of the 'Interface of Memory'
– Centered on the Researcher's Artwork –

PARK, SangEun
Dept. of western Painting
Graduate school of
Sungshin Women's University

This research paper includes the results of the research that entailed analyzing contents and formative processes centered on the researcher's installation artwork that was exhibited at the exhibition, 'Labyrinth Comprised of the Fences of the Thoughts' (April 2011).

The space created from the exhibition, 'Labyrinth Comprised of the Fences of the Thoughts' is the labyrinth characterized by complexity, and it represents 'inside someone's head' or 'room of memory'. This is the imagery of the memory that is mixed and mingled together in the minds of human beings, and each of the fences that form the labyrinth is denominated as 'Pieces of Thought'. The researcher continued to develop on this theme since 2008, and used the term, 'memory' when explaining artwork in between 2008 and 2009, which comprise the beginning stage. While unfolding the artwork, the researcher used 'thinking' or 'thought' that can explain the status of the memory that is 'on-going' and that is more dynamic than the 'memory' that conjures up the image of 'already accumulated state' such as information or evidence.

Purpose of expression is the imagery of the collection of 'thoughts' which are the chains of memory following auto-associative memory. However, 'momentary thoughts' capture the future at the same time that they are pushed to the past. For example, we experience that we try to organize the thoughts in a structured manner by leveraging the filtering method called the language system when we try to perceive the vague, not yet materialized thoughts. The thoughts that are materialized through language system are stored as memory and it oversees our thinking reaction. The researcher substitutes this type of process for building the thoughts that are non-materialistic flow in a spatial manner from the materialistic historical view point, and sets up the point called the 'interface of memory' which is the boundary between the consciousness and the unconsciousness. Perhaps explaining the thinking system which is inseparable and sequential by dividing spatially may be paradox, but the researcher sets up the limits within this flow to form imagery of this system. 'Moments' classified as such are expressed using various symbols. When the fact that the human beings' memory system can be expressed only by relying on metaphor or media is factored in, the symbols used by the researcher can be understood as a metaphor of the visual art as a media.

Before analyzing the 'interface of memory' expressed as visual language, the researcher turns back the time to return to 2007 to review the artworks that depict 'sequential time' as the 'mix of the real that are fragmented.' Moreover, the researcher examines how film, which is the media that handles time strictly visualize memory and time. Through this type of journey, the researcher is able to develop the framework that helped to approach the memory, which is non-materialistic phenomenon, and is able to analyze how imagery is formed out of the memory phenomenon as visual art.

The researcher faces the limitation of imagery as the visual formative element during the artwork deployment process. Expressing by leveraging merely traditional formative element fixates the memory that is non-materialistic, continues to move since it is alive and that continue to procreate. To complement this type of limitation, the researcher did not display each of the artworks in a standardized manner, but used the space Dramaturgie method through installation. Fixated artworks will conjure up the image of dynamic flow by getting entangled in the space subjected to Dramaturgie in an organic manner, and the researcher perceives the possibility of experiencing intangible 'phenomenon' through this space Dramaturgie.

In this research paper, the researcher adopted new concept of time to contemplate about the memories that are mixed in together in human beings' head, and managed to approach 'abstract entanglement' closer through imagery research. Going forth, the researcher will make the effort to express closer to the non-conspicuous and non-materialistic phenomenon. Now, this will be realized and experienced through the formative elements that stimulate the five senses or six senses going steps beyond in addition to the visual formative elements.