



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정 정 주 교수 지도
박사학위 청구 논문

보기와 보이기를 통한
조각 작품에서의 응시에 관한 연구
-본인의 작품을 중심으로-

2024

성신여자대학교 대학원
미술학과 조소전공
장 화(張 華)

보기와 보이기를 통한
조각 작품에서의 응시에 관한 연구
-본인의 작품을 중심으로-

정 정 주 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함





2024년 4월

성신여자대학교 대학원
미술학과 조소전공
장 화(張 華)

인 준 서

장화의 박사학위 논문으로 인준함

2024년 6월

심사위원장	장 옥 회	
심사위원	김 성 복	
심사위원	조 혜 정	
심사위원	정 정 주	
심사위원	한 효	

성신여자대학교 대학원

논문개요

본인의 작품에서 카메라, 거울, 멀티미디어 등의 요소를 활용하여 응시 개념에 대한 이해와 성찰을 표현하고자 한다. 이 논문은 자크 라캉, 미셸 푸코, 장 폴 사르트르 등의 이론가들의 관점을 토대로 하며, 마르셀 뒤샹, 백남준, 아니쉬 카푸어 등의 예술가들의 작품에서 영감을 받아 눈의 응시, 타자의 응시, 신의 응시, 기계의 응시 등 다양한 형태의 응시를 탐구한다. 또한, 응시에서 주체와 객체의 관계를 분석하여 본인의 작품 속 응시에 대한 다양한 관점을 설명하고자 한다.

본 논문은 총 다섯 개의 장으로 구성되어 있다. 먼저 서론에서는 연구 동기와 목적, 그리고 그 의의를 명확히 밝힌다. 미디어가 주도하고 이미지와 상징이 가득한 세계에서, 응시는 단순한 개인의 시각 행위를 넘어 사회 구조와 문화적 역동성의 중요한 일부로 자리매김한다.

두 번째 장에서는 응시와 욕망 간의 관계를 분석하고, 이들이 문화, 심리학, 예술 분야에 미치는 다차원적 영향을 탐구한다. 자크 라캉, 모리스 메를로 폰티, 장 폴 사르트르의 이론을 바탕으로 응시 과정에서 눈의 중요한 역할을 분석하며, 응시가 단순한 시각 행위를 넘어 의사소통, 인식, 평가를 포함하는 복합적 과정임을 강조한다. 또한, 이 장에서는 구멍을 통한 엿보기 욕망과 같은 사례를 통해 인류의 미지에 대한 호기심과 통제 욕구를 밝히고, 예술 작품이 응시와 욕망을 표현하고 자극하는 방식을 탐색한다. 더 나아가 인간과 자연의 관계로 확장하여, 인간이 자연을 응시함으로써 자연에 대한 욕망과 통제를 어떻게 표현하는지를 탐구하고, 현대 산업 사회에서 인간과 자연의 관계에 대한 반성과 비판을 제기한다.

세 번째 장에서는 카메라와 디지털 기술의 발전에 따라 현대 사회에서 응시 형태가 어떻게 변화했는지를 탐구한다. 이 장에서는 응시가 인간 눈의 직접적인 관찰에서 기계화 및 디지털화된 감시로 변화했음을 지적하며, 이러한 변화가 권력, 욕망, 정체성 등 여러 요소와 어떻게 관련이 있는지를 설명한다. 선행 예술가들과 본인의 작품을 분석함으로써 디지털 기술이 응시의 경계를 어떻게 확장시켰는지를 보여주고, 감시의 보편성과 그것이 개인에게 미치는 깊은 영향을 밝힌다.

네 번째 장은 시각 문화에서 응시의 복잡한 역동성에 초점을 맞추어 사회적 및 심리적 측면에서의 영향을 심도 있게 탐구한다. 이 장에서는 관찰자(주체)와 관찰 대상(객체) 사이 경계의 유동성과 모호성을 분석하며, 특히 소셜 미디어와 현대 문화의 배경 속에서 이러한 경계가 더욱 불분명해지는 현상을 다룬다. 사람들은 소셜 미디어에서 점점 더 자발적으로 개인 생활을 공개하는데, 이는 외부의 인정을 추구하는 행위일 뿐만 아니라 자기 인식과 표현의 방식이기도 하다. 이러한 ‘자기 공개’는 개인이 소셜 네트워크에서 주체와 객체의 이중 역할을 수행하게 한다. 또한, 본 장에서는 개인이 자기 응시와 거울 속 변형된 응시를 통해 어떻게 자신의 정체성을 구축하고 이해하는지를 중점적으로 분석한다. 거울 속 자기 반영은 단순한 물리적 반사가 아니라 개인 내면 세계의 투영이며, 이러한 자기 성찰은 더 깊은 자기 이해와 전면적인 자기 인식을 촉진한다. 이러한 분석을 통해, 본 장은 응시의 이중성과 복잡성, 그리고 현대 사회 배경 속에서 개인 차원에서의 중요성을 강조한다.

마지막 부분에서는 전문을 요약하며, 다양한 예술 형태를 통해 응시의 여러 차원을 탐구하고 표현했음을 강조한다. 본 논문은 응시가 개인, 사회, 문화, 기술 등 여러 분야에서 중요한 역할을 하는 복합적이고 다층적인 현상

임을 결론지었다. 이러한 응시의 여러 측면을 깊이 이해함으로써, 우리는 인간 행동과 사회적 상호작용의 복잡성을 더욱 포괄적으로 파악할 수 있다. 문화와 사회 현상으로서의 응시는 인류 사회와 행동을 연구하는 중요한 관점을 제공한다. 사회와 기술이 지속적으로 발전함에 따라, 우리는 응시의 역할과 의미를 지속적으로 재평가하고 이해할 필요가 있다. 이는 우리에게 깊은 통찰력을 제공할 뿐만 아니라, 끊임없이 변화하는 현대 사회에 더욱 잘 적응하고 대응하는 데 도움을 줄 것이다.

키워드: 응시, 욕망, 감시, 기계적 응시, 반사, 주체, 객체, 미디어

목 차

논문개요

제1장 서론	1
제2장 욕망 표현으로서의 응시	7
2.1 응시와 욕망에 관한 이론적 고찰	8
2.1.1 눈과 응시	8
2.1.2 타자의 욕망	17
2.2 구멍과 관음증적 욕망	21
2.2.1 구멍을 통한 엿보기	22
2.2.2 구멍을 통한 관음증적 욕망의 발현	23
2.3 욕망으로 본 인간과 자연	36
2.3.1 인간과 자연에 대한 이원론적 시각	37
2.3.2 자연에 대한 인간의 응시	44
제3장 감시로서의 응시	47
3.1 카메라의 응시	47
3.1.1 디지털 기술로 인한 응시의 확장	48
3.1.2 편재된 응시에 인한 기록	55

3.2 신의 응시에서 기계적 응시로	66
3.2.1 신의 응시와 기계적 응시	67
3.2.2 타자의 응시와 기계적 응시	82
3.3 기계적 응시로 인한 불안	86
3.3.1 디지털 기술의 개입에 의한 기계적 응시의 확장	87
3.3.2 미디어를 통한 응시	94
제4장 응시 주체와 객체의 관계	106
4.1 거울반사 응시	106
4.1.1 거울 반사를 통한 주체와 객체의 상호작용	107
4.1.2 거울 왜곡된 반사와 응시	111
4.2 응시 주체와 객체의 유동성	131
4.2.1 응시자와 피응시자의 역할 전환	131
4.2.2 주체와 객체 간의 유동성과 상호작용	137
4.3 자발적 응시 대상 되기	141
4.3.1 자기 표현과 자기 형성	142
4.3.2 ‘실제 자아’와 ‘디지털 자아’	147
제5장 결론	154

참고문헌

ABSTRACT

참고도판 목차

참고도판1) 마르셀 뒤샹, <에탕 도네>, 1946-1966.	25
참고도판2) 로댕, <청동시대>, 높이 178cm, 청동, 1877.	40
참고도판3) 백남준, <TV Buddha>, 1974.	50
참고도판4) 쉬빙, <잠자리의 눈>, 2019.	57
참고도판5) 20세기 80년대 중국 농촌에서의 텔레비전 시청 장면.	88
참고도판6) 가상현실(VR) 장비.	92
참고도판7) 정정주, <Inner brain>, 130x100x60cm, 세 개의 모터, 알루미늄 늄, 무선카메라, 비디오 프로젝터, 2003.	95
참고도판8) 정정주, 200x150x120cm, 나무로 만들어진 거실 모형, 소형 비디 오카메라, 모터, 모니터, 1999,	101
참고도판9) 아니쉬 카푸어, <구름 문>, 2004.	108
참고도판10) 서울 경찰청 광고.	112
참고도판11) 아니쉬 카푸어, <하늘 거울>, 2006.	119

작품도판 목차

작품도판1) 장화, <‘구멍’은 내면을 알아보는 것>, 감광성 수지 LED조명, 26×26×55cm, 2022.	28
작품도판2) 장화, <내부 세계>, 아크릴, 거울, LED 조명, 사진, 카메라, 200×46×15cm, 2023.	32
작품도판3) 장화, <플라스틱 시대>, 감광성 수지 플라스틱 제품 LED조명, 55×55×80cm, 2022.	42
작품도판4) 장화, <뒷모습>, 실시간 동영상, 2023.	53
작품도판5) 장화, <응시 대결>, 동영상, 2023.	61
작품도판6) 장화, <응시 대결-2>, 동영상, 2023.	63
작품도판7) 장화, <천안>, 아크릴 CCTV, 150×65×16cm, 2023.	69
작품도판8) 장화, <포위>, 카메라, 230×200×160cm, 2023.	72
작품도판9) 장화, <바둑>, 카메라, 500×300×20cm, 2023.	75
작품도판10) 장화, <탈출 불가>, CCTV, 350×350×350cm, 2023.	78
작품도판11) 장화, <눈>, 카메라, 120×60×10cm, 2023.	83
작품도판12) 장화, <응시 확대>, LED 조명 모니터 카메라, 100×80×40cm,	

2023.	97
작품도판13) 장화, <다비드의 응시>, 석고 카메라 모니터, 120×40×20cm, 2023.	103
작품도판14) 장화, <점·선·면·체>, 거울, 160×40×40cm, 2023.	110
작품도판15) 장화, <안팎>, 스테인리스 거울, 20×100×8cm, 2023.	114
작품도판16) 장화, <안경>, 감광성 수지 거울, 90×40×25cm, 2022.	117
작품도판17) 장화, <복안>, 스테인리스, 60×80×23cm, 2023.	121
작품도판18) 장화, <자신을 보다>, 스테인리스 볼록거울, 150×180×60cm, 2023.	123
작품도판19) 장화, <보기-1>, 나무 스테인리스, 나사, 50×50×15cm ,2023.	126
작품도판20) 장화, <보기-2>, 나무 스테인리스, 나사, 60×40×15cm, 2023.	129
작품도판21) 장화, <안에 당신이 보고 싶은 것이 있다>, 감광성 수지 몰래 카메라 모니터, 93×26×55cm, 2022.	133
작품도판22) 장화, <보이다>, 카메라 모니터 거울 실시간 동영상, 2023.	138
작품도판23) 장화, <당신이 나를 볼 때 나도 당신을 본다>, 몰래카메라 모 니터, 220×200×150cm, 2023.	144
작품도판24) 장화, <디지털 미래>, 뷰티 카메라 모니터, 175×85×85cm, 2024.	150

제1장 서론

한국어 사전에서 ‘응시’는 ‘눈길을 모아 한 곳을 똑바로 바라봄’¹⁾으로 정의되어 있다. 이 정의는 응시 행위의 직접성과 집중성을 강조하며, 관찰자가 관찰 대상에 집중하는 것을 암시한다. 일상생활에서 응시는 기본적인 인간 행위로서, 호기심과 탐구의 표현일 수도 있고, 의사소통과 이해의 도구일 수도 있다. 그러나 시간이 흐르면서 응시의 내포는 점차 확장되고 심화되었으며, 특히 사회과학과 인문학 분야의 논의에서 응시는 권력의 상징으로 여겨지기 시작했다.

인간은 시각에 의존하여 세상을 인지한다. 갓 태어난 아이는 자신과 세계를 구분하지 못할 정도로 인식 능력이 미숙하다. 그러나 아이가 엄마 품에서 거울 앞에 처음 섰을 때, 거울 속 자신의 모습을 보고 자신과 세계를 인지하기 시작한다. 이렇게 세상을 보는 방식은 계속 이어져 내려오며, ‘보는 것’이 곧 ‘해석’의 과정이라고 인식된다. 사람들은 세상을 응시하고 자연을 관찰하면서 만물에 이름을 부여한다. 이 과정에서 언어, 질서, 신분, 의미가 생성되고, 결과적으로 문학도 풍부해졌다. 그러나 동시에 권력의 구분, 욕망의 투사, 신분의 대립, 의미의 독재도 발생하였다. ‘나’는 응시하는 과정 속에서 부풀어 올라 세상의 중심이 되었다.

지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 ‘관음증(scopophilia)’²⁾ 개념을 통해 응시가 욕망과 성 심리에서 중요한 역할을 한다고 밝혔다. 그는 응시가 단순한 시각적 행동이 아니라, 인간 무의식에 깊이 뿌리박힌 본능으로, 개인의

1) ‘응시’: Naver : <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/3c1ddf3ce4d54fc18fda40c279e96bdb> (검색일: 2024.03.02)

2) Sigmund Freud, “On Sexuality”, *Penguin Books*, 1991, pp. 109 - 110.

내면 욕망과 갈등을 반영한다고 보았다. 프로이트의 이론은 응시가 개인의 심리와 행동을 형성하는 데 깊은 영향을 미친다고 강조하며, 사람들이 응시를 통해 내면의 욕망을 충족시키고, 동시에 개인의 내면 갈등을 드러낸다고 주장했다.

자크 라캉(Jacques Lacan)은 프로이트의 이론을 발전시켜, ‘거울 단계(mirror stage)’³⁾ 개념을 제시하며 자아 인식과 응시의 관계를 설명했다. 라캉은 아기가 거울 속 자신의 모습을 통해 자아를 인식하는 과정에서 응시가 주체 형성의 중요한 부분이라고 주장했다. 응시를 통해 개인은 자신과 타인을 구분하기 시작하고, 타자의 응시 속에서 자신의 위치를 찾게 된다. 이러한 자아 인식 과정은 개인의 자아에 대한 인식뿐만 아니라, 사회와 타자 속에서 자신의 위치와 정체성을 인식하는 것을 반영한다.

시간이 지나면서 응시의 개념은 사회학과 철학에서 더 확장되었다. 미셸 푸코(Michel Foucault)는 그의 저서에서 ‘판옵티콘(Panopticon)’⁴⁾ 개념을 도입하여 응시를 권력과 통제의 도구로 논의했다. 푸코는 응시가 단순한 개인적 행동이 아니라, 지속적인 감시와 자기 검열을 통해 권력을 작동시키는 사회적 메커니즘이라고 지적했다. 그는 이러한 무형의 응시가 개인의 행동에 영향을 미치고, 사람들이 자각하든 하지 않든 사회적 규범을 따르게 만든다고 보았다. 푸코의 이론은 현대 사회에서 권력이 응시를 통해 어떻게 개인 행동을 규제하고 통제하는지를 보여준다.

동시에 로라 멀비(Laura Mulvey)는 그녀의 영화 이론에서 ‘남성의 응시(male gaze)’⁵⁾를 탐구하여, 영화와 미디어에서 여성이 어떻게 관찰과 욕망의

3) Tallis, Raymond, “Not Saussure: A Critique of Post-Saussurean Literary Theory”, *Macmillan*, 1988, p. 153.

4) Darley, Gillian, “Factory”, *Reaktion Books*, 2003, p. 53.

5) James, Sharon L.; Dillon, Sheila, eds., “A Companion to Women in the Ancient World”,

대상으로 나타나는지를 밝혔다. 이 이론은 응시가 성별 권력 관계에서 어떻게 작용하는지, 그리고 사회에서 잠재적인 성 불평등을 드러낸다. 멀비는 남성의 응시가 영화와 미디어를 통해 남성의 지배적 위치와 여성의 수동적 위치를 재현한다고 지적하며, 이로 인해 시각 문화에서 여성이 남성 욕망의 대상으로 나타나 성별 불평등과 권력 불균형이 강화된다고 주장했다.

지그문트 프로이트의 정신분석학에서 현대 심리학에 이르기까지, 응시는 인간의 심리와 감정의 깊은 층을 탐구하는 중요한 방법이 되어 왔다. 시간이 흐르면서 응시는 현대 사회에서 복잡하고 다차원적인 현상으로 진화했다. 이는 개인 심리에서부터 사회 구조에 이르는 다양한 층위를 포괄하며, 인간 행동, 사회적 동력, 문화적 의미를 연구하는 핵심 요소로 자리 잡았다.

기술의 발전과 디지털 미디어의 보급으로 인해 응시 현상은 더욱 복잡하고 다양해졌다. 현대 사회에서 화면은 응시의 주요 매개체가 되었으며, 사람들은 스마트폰, 컴퓨터, TV 등의 기기를 통해 세상과 상호작용하고 있다. 이러한 화면 응시는 사람들 간의 소통 방식을 변화시킬 뿐만 아니라 개인의 인지와 사회적 행동에도 깊은 영향을 미친다.

가상 세계에서든 응시의 권력 구조는 여전히 존재한다. 소셜 미디어 플랫폼은 알고리즘을 통해 사용자의 시선을 통제하고, 특정 콘텐츠를 시청하도록 유도하여 상업적 이익을 극대화한다. 사용자가 화면 앞에서 하는 매번의 응시는 단순한 콘텐츠 소비일 뿐만 아니라 데이터 생산이기도 하며, 이는 플랫폼이 사용자 행동을 감시하고 분석하는 능력을 더욱 강화한다. 이러한 현상은 새로운 판옵티콘으로 볼 수 있으며, 디지털화된 응시를 통해 개인을 통제하고 관리하는 사회적 메커니즘이 된다.

심리학 분야에서 응시는 적극적인 관찰 행위로 인식되며, 호기심, 감상,

Wiley, 2012, p. 75.

비판, 탐색과 같은 다양한 의미를 내포한다. 사회학적 관점에서는 응시가 권력, 성별, 인종, 문화 등의 이슈와 연결되어 있으며, 관찰자와 피관찰자 간의 불평등한 관계를 암시한다. 예술 영역에서는 응시가 관객과 예술 작품 간의 상호작용을 탐구하는 데 자주 활용된다. 예술가들은 자신의 작품을 통해 관객의 응시를 끌어내어, 그들의 생각과 감정 반응을 유발하고자 노력한다. 이 과정에서 관객은 자신의 정체성, 가치관, 그리고 주변 환경과의 관계에 대해 새로운 시각을 얻을 수 있다. 응시는 관객이 예술 작품 속의 주제와 상징을 더 깊이 이해하도록 이끌기도 한다. 현대 사회에서 응시는 복잡하고 다차원적인 현상으로 진화하였으며, 이는 개인 심리에서부터 사회 구조에 이르기까지 다양한 측면을 포함한다. 응시는 단순히 호기심, 감상, 비판 및 탐구의 표현을 넘어서 권력, 성별, 인종 및 문화 등의 문제와 깊은 관련이 있다.

본 논문은 응시의 여러 차원을 심층적으로 연구하고자 하며, 이론 연구, 선행 작가 연구들의 탐구 및 본인의 창작 실천을 결합하여 분석할 것이다. 연구는 눈의 응시, 타자의 응시, 신의 응시, 기계의 응시 등 다양한 관점에서 출발하여 응시의 변화와 그 깊은 의미를 분석할 것이다. 특히 응시와 권력, 욕망 간의 관계에 주목하며, 카메라와 디지털 기술이 응시의 개념과 실천을 어떻게 변화시켰는지를 중점적으로 탐구할 것이다.

우선, 본 논문은 욕망을 표현하는 방식으로서의 응시에 대해 탐구하고, 응시가 어떻게 인간의 욕망을 표현하고 자극하는지를 분석할 것이다. 또한 심리 분석 이론과 현상학적 방법을 통해 시각적 충동과 개인의 심층적 심리 동기 간의 상호작용을 연구할 것이다. 응시는 단순한 시각적 인식을 넘어 인간이 미지의 세계를 탐구하고 환경을 통제하려는 욕망을 반영하는 복잡한 심리 및 사회적 행위이다. 프로이트의 정신 분석 이론은 응시가 개인의 잠재적 욕망과 내적 갈등을 드러내는 핵심적인 경로라고 지적하며, 라캉의 거

을 단계 이론은 타자의 응시를 통해 자아 인식을 실현하는 과정을 설명한다.

둘째, 본 논문은 감시 도구로서의 응시를 분석하고, 기술 발전이 현대 사회에서 응시의 동태를 어떻게 강화하고 복잡하게 만드는지를 탐구할 것이다. 카메라와 감시 기술의 광범위한 활용으로 인해 응시는 전통적인 면 대면 상호작용에서 무소부재의 감시로 전환되었으며, 이는 개인의 관찰과 피관찰 경험을 깊이 변화시켰다. 디지털 기술의 발전으로 사회의 거의 모든 구석이 감시되고 있으며, 거리의 폐쇄 회로 텔레비전에서 스마트폰의 전면 카메라에 이르기까지 현대 기술은 응시의 능력을 강화할 뿐만 아니라 더욱 복잡하고 은밀하게 만든다. 푸코의 전경 감옥 이론은 이러한 무형의 감시가 어떻게 개인의 자아 검열로 내재화되어 사회 규범의 준수를 강화하는지를 보여준다.

본 논문은 또한 응시의 상호작용성을 심도 있게 탐구할 것이며, 특히 주체와 객체 역할의 유동성과 모호성에 초점을 맞출 것이다. 심리학적 및 사회학적 시각에서 응시 과정에서 관찰자와 피관찰자 간의 경계는 지속적으로 변화하고 유동적이며, 특히 소셜 미디어와 현대 문화의 배경에서 이러한 경계가 더욱 모호해지고 있다. 자기 응시도 특별히 주목할 것이며, 개인이 거울 속 자기반성을 통해 자신의 정체성을 어떻게 구축하고 이해하는지, 거울이 어떻게 왜곡된 현실 시각을 제공하여 개인이 자신과 외부 세계를 이해하는 방식을 어떻게 변화시키는지 분석할 것이다. 라캉의 거울 단계 이론과 멀비의 남성 응시 이론은 타자의 응시 속에서 자아를 위치시키는 방식을 설명하는 데 중요한 이론적 지원을 제공한다.

응시의 다차원성을 보다 포괄적으로 탐구하기 위해 본 논문은 본인의 창작 실천을 결합하여 예술 작품을 통해 이러한 이론적 관점을 어떻게 구현하

고 도전할 수 있는지 보여줄 것이다. 구체적인 예술 작품을 통해 시각 예술이 어떻게 응시를 표현하고 유도하는지, 작품에서 권력, 욕망 및 정체성 인식의 복잡한 관계를 어떻게 나타내는지 탐구할 것이다. 이러한 예술적 실천은 이론의 검증과 확장일 뿐만 아니라 응시를 예술적 표현 수단으로서 혁신적으로 탐구하는 것이다.

마지막으로 본 논문은 결론 부분에서 연구의 주요 발견과 논점을 종합적으로 요약하고, 현대 사회에서 응시의 다차원적 특성과 그 역할 및 영향을 심층적으로 재검토할 것이다. 응시가 심리학적, 사회적, 기술적 층위에서 보여주는 동태성과 복잡성, 그리고 이것이 개인의 정체성 인식과 자기표현을 어떻게 형성하는지에 대해 중점적으로 개관할 것이다. 특히 응시와 권력 구조 간의 상호작용, 그리고 디지털 시대의 감시 기술과 소셜 미디어가 응시에 대한 이해와 응용을 어떻게 변화시키는지 강조할 것이다. 다차원적인 응시 연구를 통해 본 논문은 현대 사회에서 이 현상의 복잡성과 광범위한 영향을 드러내고, 문화, 심리학 및 기술 분야에서 응시를 이해하는 데 있어 포괄적인 틀을 제공할 것이다.

응시 현상을 이해하는 것은 끊임없이 변화하는 기술과 미디어 환경에서 인간 상호작용과 인식을 이해하고 대응하는 데 있어 중요한 의미를 갖는다. 응시는 개인과 사회 행동의 핵심 요소일 뿐만 아니라 권력, 통제 및 정체성 인식의 동태를 드러내는 중요한 열쇠이다. 응시의 다차원성을 체계적으로 분석함으로써 본 논문은 현대 사회에서 인간 행동과 사회 구조를 탐구하는 데 있어 새로운 시각과 통찰을 제공할 것이다. 이론 연구와 예술 실천을 결합하여 본 논문은 응시에 대한 이해를 심화시킬 뿐만 아니라 이러한 복잡한 이론적 문제를 예술 작품을 통해 구체화하고 시각화하는 방법을 보여줄 것이다. 이를 통해 응시 연구의 적용 범위와 영향을 더욱 확장할 것이다.

제2장 욕망 표현으로서의 응시

응시와 욕망 사이의 관계는 심리학, 철학 및 예술 연구에서 핵심 주제로 자리 잡고 있다. 응시는 단순한 시각적 행위를 넘어 권력과 통제, 그리고 주체와 객체 사이의 복잡하고 미묘한 상호작용을 의미한다. 한편, 욕망은 인간 내면 깊은 곳에서 비롯된 강렬한 추구로, 물질적, 사회적, 심리적 및 성적 측면을 포괄한다. 이 두 요소는 현대 사회와 문화의 여러 측면에서 중요한 역할을 한다. 알렉산드르 코제브(Alexandre Kojève)는 모든 인간의 인간성에 대한 욕망, 즉 자아 의식과 개성의 현실을 만들어내는 욕망이 결국 인정받고자 하는 욕망의 기능이라고 말했다.⁶⁾ 이는 인간의 욕망이 단순한 물질적 추구를 넘어, 깊은 심리적 및 사회적 의미를 지닌다는 점을 강조한다. 인간은 자아 의식과 개성을 통해 자신을 정의하고, 이러한 자아 특성이 타인에게 인정을 받기를 원한다. 이러한 욕망은 인간 존재의 근본적인 동력이 되어, 예술, 사회적 상호작용, 문화적 표현 등 다양한 영역에서 나타난다.

“인간의 욕망은 인정받고자 하는 욕망이며, 다른 이의 욕망의 대상이 되고자 하는 욕망이다.”⁷⁾ 이 문장은 인간 욕망의 이중적 성격을 드러낸다. 한편으로, 인간은 타인의 인정을 받고자 하며, 이는 자아 실현과 사회적 정체성 확립에 도움이 된다. 다른 한편으로, 인간은 타인의 욕망 대상이 되고자 하며, 이는 자아 가치감을 높여준다. 이는 욕망이 단순한 개인적 추구에 그치지 않고, 타인과의 상호작용을 통해 자아 확인과 가치를 얻는 중요한 방식임을 의미한다.

6) 亚历山大·科耶夫, 『黑格尔导读』, 姜志辉. 译, 译林出版社, 2005, p. 7.

7) 陈蓉蓉, 「拉康的欲望理论及其当代价值」, 『重庆理工大学学报(社会科学)』, 2020, pp. 149-155.

본 장에서는 응시와 욕망의 복잡한 관계를 체계적으로 탐구한다. 먼저, 레오나르도 다빈치, 메를로 폰티, 라캉 등의 사상가들의 견해를 통해 눈과 응시의 본질을 설명하며, 응시가 단순한 시각적 행위를 넘어 감정과 의미를 전달하는 역할을 한다는 점을 고찰한다. 다음으로, ‘구멍’이라는 시각적 은유를 통해 관음증적 욕망의 표현과 충족 메커니즘을 분석한다. ‘구멍’을 통해 제한된 시야로 욕망의 대상을 탐구하는 과정을 설명한다. 마지막으로, 인간과 자연의 관계를 논의하며, 산업화 과정에서 나타나는 자연 정복 욕망과 그로 인한 환경 문제를 분석한다. 이를 통해 응시와 욕망이 개인의 정체성, 사회적 관계 및 문화적 표현을 형성하는 데 중요한 역할을 한다는 점을 밝히고, 현대 사회에서 이러한 관계를 성찰한다.

2.1 응시와 욕망에 관한 이론적 고찰

본 절은 응시와 욕망의 이론적 기초를 탐구하는 데 그 목적이 있다. 눈과 응시는 단순한 시각적 도구를 넘어 인간 심리와 사회적 상호작용의 중요한 매개체로 작용한다. 눈과 응시에 대한 분석을 통해 인간 존재와 사회 관계의 복잡성을 깊이 있게 드러낼 수 있다. 눈은 세계의 아름다움과 복잡성을 포착할 뿐만 아니라, 응시를 통해 주체와 타자 간의 복잡한 상호작용을 드러내어 권력과 욕망의 역동성을 반영한다.

2.1.1 눈과 응시

눈과 응시는 철학과 심리학에서 단순한 시각적 도구를 넘어, 주체와 세계의 상호작용을 이끄는 핵심 매개체이다. 눈은 외부 세계의 형상과 색깔을 포착할 뿐만 아니라, 내면 깊은 곳의 감정과 사상을 드러내는 창이다. 반면, 응시는 단순한 보는 행동을 넘어 복잡한 인지, 감정, 사회적 상호작용을 포

함한다. 이러한 응시의 과정에서, 우리는 세계를 인식하고 해석하며, 자신과 타자 사이의 관계를 재구성하게 된다. 이를 통해 눈과 응시는 인간 존재의 심리적, 사회적 측면을 깊이 이해하는 데 중요한 역할을 한다.

레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)는 눈에 대해 ‘눈은 고급 감각 기관이며, 다른 감각의 군주’⁸⁾라고 말했다. 그는 눈이 세상의 색과 형태를 포착할 뿐만 아니라, 깊은 감정과 숨겨진 의미를 드러낸다고 보았다. 다빈치는 눈을 마음과 세상 사이의 다리로 여기며, 이를 통해 우리는 아름다움을 감지하고 복잡성을 이해하며 심지어 다른 사람의 마음을 엿볼 수 있다고 설명했다. 예술과 과학 탐구에서 눈은 단순한 관찰 도구를 넘어 창의력과 발견을 이끄는 원천이라고 강조했다.

게오르크 빌헬름 프리드리히 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)은 “예술의 감성은 시각과 청각이라는 인식적 감각에만 관련되며, 후각, 미각, 촉각은 예술 감상과는 전혀 관련이 없다”⁹⁾고 말했다. 눈은 단순히 인간의 시각적 창이 아니라 감정, 마음, 사고의 표현자이다. 감각 기관 중 중요한 부분으로서, 눈은 내외부 세계를 연결하는 다리 역할을 하며, 우리가 감지하고 해석하며 외부와 상호 작용하는 데 중요한 도구이다. 각 눈빛과 응시에는 깊은 감정과 정보가 담겨 있어 인간의 다채로운 시각 심리를 구성한다. 이 과정에서 응시는 단순한 보는 행위를 넘어 소통, 인지, 평가의 행위로, 외부 세계에 대한 우리의 태도, 기대, 반성을 반영한다. 눈은 세계를 관찰하는 도구일 뿐만 아니라, 인간성, 감정, 심층 심리를 드러내는 매개체이다.

메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty)는 주체의 ‘나’와 세계의 관계에서

8) [英] 约翰·奥尼恩斯, 『神经元艺术史 - 莱奥纳多论绘画 乌尔比诺抄本 15v-16r』, 江苏凤凰美术出版社, 1989, pp. 20-21, pp. 56-57.

9) [英] 约翰·伯格, 『看』, 刘惠媛译, 广西师范大学出版社, 2015, p. 91.

항상 누군가 나를 바라보는 보이지 않는 응시, 즉 플라톤식의 ‘전지자(seer)’가 있음을 주장했다. 그는 이러한 이유로 나의 관찰이 전통적 현상학적 의미에서의 주체의 인식 구축이 아니라, 주체와 타자의 ‘공동 세계’가 자신을 드러내기 위해 나를 활용하는 것이라고 설명했다.¹⁰⁾

퐁티는 “어쨌든 타자의 경험은 나에게 허구가 아니며, 나는 타자를 믿는다. 그 경험은 나에게 투사된 타자의 시선으로 존재한다. 이 친숙한 얼굴, 이 미소, 이 목소리의 높낮이는 여기에 있으며, 나는 그들의 스타일을 나 자신처럼 잘 안다. 적어도 나의 개인적인 세계는 더 이상 나만의 세계가 아니며, 그때 나의 세계는 타자가 사용하는 도구이며, 내 삶에 도입된 일반적인 삶의 한 차원이다” 라고 말했다.¹¹⁾

그는 ‘보기’를 단순한 수동적 수용 과정이 아니라 능동적이고 참여적인 행위로 보았으며, 이는 시각적 경험이 단지 표면적인 것이 아니라 관찰 대상의 내부까지 깊숙이 침투하는 상호작용임을 의미한다. ‘눈’을 통해 우리는 ‘세계’의 존재를 확인하고 어느 정도 그 ‘세계’를 형성하고 정의한다. 우리의 시각적 경험, 기대, 욕망은 모두 ‘보는’ 과정을 통해 드러나고 실현된다. 우리는 외부 세계의 영향을 수동적으로 받아들이기보다는 우리의 ‘눈’과 시각적 경험을 통해 세계를 적극적으로 구축하고 해석한다.¹²⁾ 이러한 관점은 시각이 단순한 생리적 감각이 아니라 심층적인 인지와 해석 과정임을 강조한다. 눈을 통해 우리는 외부 세계의 현상을 관찰할 뿐만 아니라 그 본질과 의미를 파악할 수 있다. 따라서 시각적 경험은 우리 자신과 세계의 관계를 구축하는 중요한 경로가 되며, 우리의 인지, 감정, 행동 방식에 깊은 영향을 미친다. 이 과정에서 우리의 기대와 욕망은 시각 활동을 통해 지속적으로

10) 吴琼, 「他者的凝视——拉康的‘凝视’理论」, 『文艺研究』, 2010, pp. 33-42.

11) [法] 莫里斯·梅洛-庞蒂, 『可见的与不可见的』, 罗国祥. 译, 商务印书馆, 2008, pp. 20-21.

12) 앞의 책, p.23.

반영되고 형성된다.

“신들이 가장 먼저 만든 기관은 눈이었고, 그것은 우리에게 빛을 가져다 줍니다.”¹³⁾ 이 문장은 인간 생활에서 눈의 중요성을 표현하며, 그것을 신성한 선물로 여기고 빛을 가져다주는 상징으로 본다. 눈은 세상을 인지하는 기관일 뿐만 아니라, 지식을 얻고 이해하며 통찰력을 키우는 중요한 수단이다. 많은 문화와 철학 체계에서 눈은 깊은 상징적 의미를 지니며, 그것은 영혼의 창이자 내면의 아름다움과 진리를 반영하는 것이다. 영국 예술 이론가 허버트 리드는 말했다. “전체 예술 역사를 살펴보는 것은 시각적 인식의 방식 변화에 대한 역사이며, 사람들이 세계를 보는 다양한 방법에 대한 역사다.”¹⁴⁾ ‘보기’는 응시의 핵심 요소이며 ‘눈’이라는 기본 감각 도구를 통해 실현된다. 우리의 ‘눈’은 세계에서 자유롭게 자신의 자세를 나타내고 특정한 입장을 취하며, 자아 인식과 세계 이해의 새로운 방향을 개척할 수 있다. 이러한 ‘보기’와 ‘눈’에 대한 통찰은 시각적 경험의 복잡성과 풍부함을 드러내며, 시각과 의미 창조 간의 내재적 연결을 강조한다. 우리는 ‘눈’을 통해 세계를 관찰하고 인식할 뿐만 아니라 시각적 경험을 통해 자아를 형성하고 표현하며 외부 세계와의 독특한 관계를 구축한다.

라캉은 “모든 주체의 관찰 행위 뒤에는 ‘실재계’에서 온, 사전에 잃어버린 불가능한 것인 ‘대상 a’가 있으며, 이것이 주체의 관찰 행위를 은밀히 규정하고 지배하며 주도한다. 이 불가능한 것, ‘대상 a’는 주체의 ‘보기’를 일시적으로 가능하게 하는 봉합점이자, 주체의 ‘보기’를 근본적으로 불가능하게 만드는 붕괴점이다.”라고 말했다.¹⁵⁾

13) [古希腊] 柏拉图, 『蒂迈欧篇』, 谢文郁译, 上海人民出版社, 2003, p. 30.

14) 尹小斌, 「重构视觉方式——高等美术教育基础素质建构的一种有效策略」, 『浙江师范大学学报(社会科学版)』, 2012, p. 88.

15) 吴琼, 「他者的凝视——拉康的‘凝视’理论」, 『文艺研究』, 2010(4), pp. 33-42.

하지만, 가능한 ‘보기’에서건 불가능한 ‘보기’에서건 ‘눈과 응시의 분열’이 내포되어 있다.¹⁶⁾ 여기서 ‘눈’은 생물학적인 시각 기관으로, 시각 정보를 받아들이는 물리적 실체를 의미한다. 반면에 ‘응시’는 심리학적이고 상징적인 개념으로, 주체가 타자와 상징 질서(대타자)의 시선에 의해 어떻게 바라보이는지를 다룬다. 라캉에 따르면, 눈은 만족하거나 완전한 이미지를 찾으려 하지만, 응시는 항상 결여나 공백을 가리킨다. 이는 시각적으로 닿을 수 없는 것을 드러내며, 주체가 세상을 볼 때 항상 자아 인식과 외부 세계 사이의 분열을 경험하게 된다고 설명한다. 주체는 응시를 통해 완전성을 달성하려고 노력하지만, 늘 진정한 결핍과 불완전함을 상기하게 된다. 이러한 맥락에서, 우리는 ‘눈’이 응시 과정에서의 중요성을 더 깊이 이해할 수 있다. “눈과 응시—이것이 우리에게 분열이며, 여기에서 드라이브는 시각적 영역(Scopic field)의 차원에서 나타난다.”¹⁷⁾ 눈은 우리가 외부 세계와 연결되는 다리일 뿐만 아니라, 우리의 주관적 경험과 인식의 기초다. 눈을 통해 우리는 세계를 탐험하고, 그 속의 아름다움과 모순을 발견하며, 이 과정에서 현실에 대한 우리의 이해를 형성한다. 눈은 우리가 외부의 지침에 의존하지 않고 스스로 세계에서 의미와 가치를 찾을 수 있게 해준다.

응시는 곧 권력이다. 인류는 계몽 시기부터 자신을 ‘주체’, 세계를 ‘객체’라 구분 지으며 ‘정복과 피정복’, ‘보기와 보이기’, ‘계몽과 피 계몽’이라는 이분법적 관계가 확립됐다. 응시는 또한 결코 소멸하지 않는 욕망을 의미한다. 인간의 정신세계 속에 오랫동안 존재해온 억압은, 오로지 응시하는 눈빛을

16) Jacques Lacan, “The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis”, *Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis*, 1977, p.73.

17) 앞의 책, p.73.

통해서만 전이되고 표출되며 만족을 얻는다. 기술의 진보에 따라 현대인들은 숨을 곳 없이 늘 카메라의 감시 속에서 살게 되었다. 즉, 줄곧 응시의 주체였던 인간은 기계에 의한 ‘응시의 대상’으로 전락하였다. 타인의 보이는 혹은 보이지 않는 응시는 사람들로 하여금 자신을 되돌아보게 만든다. 그렇다면 응시란 도대체 무엇이며 어떻게 생성되는가? 그것은 하나의 행위이고 서술이며 삼엄한 구조와 관계로 이뤄진 홀러넘치는 욕념(欲念)이 자 환각이다. 동시에 인간이 반성하고 사고하게끔 하는 계기이기도 하다.

‘응시’는 주체가 대상이나 타자를 보는 것뿐만 아니라, 욕망의 대상으로서의 타자가 주체를 주시하는 것이며, 이는 주체의 시선과 타자의 주시가 서로 작용하는 상호작용이다. 이는 ‘타자성’을 지닌 타자의 응시 속에서 주체가 위치를 찾는 과정이다. 그렇기 때문에 응시는 주체가 자신을 인식하고 확증하는 것이라기보다는 주체가 타자의 욕망의 그물에 빠지는 것에 더 가깝다. 응시는 지배력과 통제력이며, 보는 것과 보여지는 것의 변증법적인 교차이며, 타자의 시선이 주체의 욕망을 포획하는 것이다. 전통적인 시각 중심주의가 구축한 중심화된 주체성은 이런 시선의 짜임새 속에서 무너진다.¹⁸⁾

따라서 라캉의 관점에서 ‘응시’는 주체의 단순한 주동적 행위만이 아니라, 양자 간에 존재하는 힘의 장으로 더 깊게 이해되어야 한다. 이 힘의 장에서 주체의 자아 의식과 정체성은 타자의 응시 하에 구축되고 해체된다. 이 상호 작용 과정에서, 주체는 끊임없이 타자의 욕망 속에서 자신의 위치와 가치를 찾으려 하지만, 이 과정 자체는 끝이 없다. 왜냐하면 욕망의 본성은 결코 완전히 충족될 수 없기 때문이다. 라캉에 따르면, 자아 의식의 형성은 자아가 폐쇄된 과정이 아니라 타자의 응시 속에서 끊임없이 전개되는 드라마

18) 크리스티안·麥茨 吉尔·德勒兹等, 『凝视的快感-电影文本的精神分析』, 吴琼. 编, 中国人民大学出版社, 2005, p. 8.

다. 모든 이는 이 드라마에서 안정된 역할을 찾으려 하지만, 이 과정 자체가 불확실성과 변화로 가득 차 있기에 어렵다. 왜냐하면 그것은 타자의 변화와 욕망의 흐름에 의존하기 때문이다. 매번의 응시와 응시됨은 주체가 타자의 욕망의 그물 속에서 자신의 위치를 찾으려는 시도이며, 동시에 타자도 이 그물 속에서 자신의 위치를 찾으려 한다.

장 폴 사르트르(Jean-Paul Sartre)는 그의 저작 『존재와 무』에서 ‘응시’에 대해 특별한 부분을 할애한다. 사르트르가 언급하는 ‘응시’는 우리가 논의하는 바로 그 개념이다. 이는 단지 눈으로 보는 행위를 넘어서는 것이다. 사르트르에 의하면, 응시는 보이는 것들을 초월하며, 이는 무언가를 바라보는 것이 아닌, 우리가 바라봄을 받는다는 사실을 의식하는 것이다. 그의 말에 따르면, “어떤 응시를 포착하는 것은 세계 속에서 응시의 대상을 인지하는 것이 아니라(해당 응시가 우리를 향하지 않는 이상), 자신이 응시당하고 있음을 자각하는 것이다.”¹⁹⁾ 이는 눈의 본질이 무엇이든 간에, 응시는 결국 우리 자신에게 돌아온다는 것을 나타낸다. 뒤에서 나뭇가지가 부러지는 소리를 들었을 때, 우리가 깨닫는 것은 뒤에 누군가가 있다는 것이 아니라 ‘항상 내가 보여지고 있다는 것’이다. 이것은 사르트르가 중요시하는 것이 눈의 기능 자체가 아니라, 주체로서 ‘나’가 타인의 응시의 대상이 된다는 점을 의미한다. 그는 응시가 자신의 존재를 입증하고 확증하는 것뿐만 아니라, 타인의 존재 또한 인정하고 받아들인다고 본다.

현대미술과 철학에서 많은 학자와 예술가들은 ‘응시’의 개념을 계속 탐구하고 있다. 그들은 기술 진보가 응시와 자아 인식에 미치는 영향, 그리고 현대 사회에서 ‘보이는 것’의 의미에 주목한다. 이러한 연구를 통해 우리는 현대 문화에서 ‘응시’의 역할과 영향을 더 잘 이해할 수 있다. 미술 평론가 지

19) [法] 让-保罗·萨特, 『存在与虚无』, 陈宣良 等. 译, 生活·读书·新知三联书店, 2007.

pp. 325-326.

샤오펑(冀少峰)은 《시간의 중력 - 2023 청두 비엔날레》의 ‘응시의 사유’ 부분 전시 서문에서 이렇게 말했다:

‘응시’ 행위는 ‘보는 자’와 ‘보여지는 자’의 주체와 객체를 형성하며, ‘자아’와 ‘타자’의 상호텍스트적 관계를 만들어낸다. 동시에, ‘응시’는 시간과 공간 속에서 발생하므로, ‘주체’, ‘객체’, ‘자아’, ‘타자’ 간의 중력장을 형성하여 ‘보는’ 행위 과정에서 다중적인 연관성을 만들어낸다. 서양 철학에서 ‘타자’는 응시를 통해 주체를 자기화하고 응시 대상을 객체화하는 해석을 제공한다. 후기 현대 이미지 시대의 문화 풍경 속에서 관람 방식의 변화와 이미지 자체의 변화에 따라 ‘관람 대상’에 대한 응시는 현대 생활의 문맥으로 자리 잡았다. 시각화라는 전제하에, 응시는 관람자의 정체성 인식과 결합되어 시각성은 중요한 전략이자 새로운 사회문화적 논리가 되었다. 응시에 대한 이론적 연구는 ‘어떻게 응시할 것인가’라는 질문에 답함과 동시에, 응시에서의 시간 의식과 공간의 장을 탐구해야 한다. 우리는 어떻게 응시하는가? 응시 당하는 대상은 어떻게 우리에게 영향을 미치는가? 그 답은 항상 열려 있으며, 과거, 현재, 미래에 부여된 시간의 맥락 속에서 찾아야 한다. ……예술가는 인문적이고 실험적이며 개인의 경험적 관점으로 시대를 관찰하는 자가 되며, 시대는 그러한 관찰에 대해 동적이고 발전적인 방식으로 응답한다. 예술가의 관찰이 작품 형태로 대중 앞에 제시될 때, 예술가와 시대는 동시에 ‘관찰 당하는’ 대상이 되고, 모든 관객은 진정한 ‘관찰자’가 된다. 따라서 예술 작품은 사회적 ‘매개체’로서 역할을 하여 역사, 현재, 미래 사이에 효과적인 중력장을 형성하고, 시간과 공간은 전시의 장에서 에너지적 상호 전환을 이룬다.²⁰⁾

작품을 응시하는 관객에게, 그 안의 형상, 상징, 그리고 시각적 요소들이 사유와 감정적 반응을 불러일으킨다. 관객의 응시는 주도적 응시와 수동적 응시로 나눌 수 있다. 주도적 응시에서 관객은 작품을 주도적으로 검토하며, 그 안의 형상과 상징에 대한 주관적 해석을 펼친다. 이런 상황에서, 관객의

20) <https://biennale2023.cdamuseum.com:5443/exhibition/section/5> (검색일: 2024.5.20)

이해와 평가가 그들과 작품 사이의 관계를 지배한다. 반면에, 수동적 응시에
서 관객은 수동적 위치에 놓이며, 작품 안의 형상과 상징이 관객에게 일정
한 영향과 조종을 가한다. 이 경우, 관객은 작품 속 형상과 상징에 이끌릴
수 있으며, 심지어 어느 정도 조종을 받을 수도 있다. 현대 미술에서 관객과
작품 간의 상호작용이 점점 더 중요하게 여겨지고 있다. 많은 예술가들이
전통적인 응시 관계를 깨트리고, 상호작용성, 포용성, 다양성을 띠는 작품을
창조하려 노력하며, 관객을 창작과 전시 과정에 참여시킨다. 이러한 관객 참
여형 예술 작품은 관객과 작품 간의 대화와 상호작용을 강조하여, 작품의
전달력과 표현력을 높이는 데 도움을 준다.

눈과 응시에 대한 논의는 시각적 경험과 인간 심리에 대한 깊은 이해를
제공한다. 다빈치, 헤겔, 폰티, 라캉, 사르트르 등의 철학자들은 눈과 응시를
단순한 감각적 행위가 아닌, 인간 존재와 사회적 관계를 탐구하는 중요한
도구로 보았다. 다빈치는 눈을 통해 세상의 아름다움과 복잡성을 포착할 수
있다고 강조했고, 헤겔은 예술 감상에서 시각의 중요성을 언급했다. 폰티와
라캉은 응시를 통해 주체와 타자의 상호작용을 설명하며, 이는 단순한 시각
적 행위를 넘어 권력과 욕망의 복잡한 관계를 드러낸다고 보았다. 응시는
주체가 세상을 인식하고 해석하는 과정에서 중요한 역할을 하며, 이는 타자
의 시선을 통해 자신을 정의하고 이해하는 과정이다. 이러한 응시는 주체와
타자 간의 복잡한 상호작용을 반영하며, 주체의 자아 형성과 사회적 정체성
에 깊은 영향을 미친다. 현대 예술과 철학에서도 응시는 여전히 중요한 주
제로, 기술의 발전과 사회적 변화에 따라 새로운 의미와 해석이 계속해서
더해지고 있다. 결국, 눈과 응시의 개념은 인간의 시각적 경험과 인식을 이
해하는 데 중요한 통찰을 제공하며, 이는 예술, 철학, 심리학 등 다양한 분
야에서 중요한 연구 주제로 남아 있다. 눈을 통해 우리는 세계를 탐구하고,
응시를 통해 우리의 존재와 관계를 재구성하며, 이를 통해 인간의 깊은 심

리적 욕망과 사회적 관계를 이해할 수 있다.

2.1.2 타자의 욕망

타자의 욕망은 정신분석학과 철학에서 중요한 주제 중 하나로, 인간의 욕망이 단순히 개인 내부에서 발생하는 것이 아니라 타자와의 관계 속에서 형성되고 표현된다는 점을 강조한다. 라캉은 인간의 욕망이 근본적으로 타자의 욕망을 욕망하는 것이라고 주장하였다. 이는 주체가 자신의 욕망을 구성할 때, 타자의 욕망을 반영하고 내면화함으로써 자신을 정의하고 이해하려는 경향이 있다는 것을 의미한다. 라캉의 이론에 따르면, 주체는 타자의 욕망을 거울로 삼아 자신의 위치를 설정하고, 이러한 과정에서 주체와 타자 사이의 상호작용이 중요한 역할을 한다. 주체는 타자의 욕망을 인식하고 이를 통해 자신의 욕망을 정립하며, 이러한 욕망의 역동성은 주체의 정체성과 자아 형성에 깊은 영향을 미친다. 이를 통해 우리는 인간의 욕망이 단순히 개인적 차원에서만 이해될 수 없으며, 사회적이고 관계적인 맥락 속에서 파악되어야 함을 알 수 있다. 타자의 욕망을 이해하는 것은 주체와 타자 간의 복잡한 상호작용을 분석하는 데 있어 필수적이며, 이는 인간의 심리와 사회적 관계를 더욱 깊이 있게 탐구하는 중요한 접근법이다.

‘상상계’²¹⁾는 개인의 자아 인식과 자각의 형성이 시작되는 초기 단계로 간

21) ‘상상계’는 자크 라캉의 이론에서 중심 개념 중 하나로, ‘진실계’와 ‘상징계’와 함께 그의 심리 구조 모델을 구성한다. 라캉의 모델에서 ‘상상계’는 주로 자아 이미지와 자기 인식의 형성과 관련되어 있으며, 개인이 거울 단계를 통해 구축하는 자아 이미지와 환상의 영역이다. ‘상상계’에서 개인은 거울 속 자신의 반영을 통해 자아 개념을 확립한다. 이 과정은 필요하다. 왜냐하면 그것은 개인이 통합된 자아 감각을 형성하는 데 도움을 주기 때문이다. 하지만 이 자아 감각은 환상에 기반한 것이며, 개인의 분열성과 불완전성을 무시한다. ‘상상계’의 이러한 자기 인식은 환상적이다. 왜냐하면 그것은 자신에 대한 오해 위에 구축되기 때문이다.
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/464402841> (검색일: 2023.11.16)

주된다. 이 시기에 아기는 자신과 외부 세계 사이의 구별을 인지하며, 거울 속에 비친 자기 모습을 통해 자신의 완전한 자아상을 만들어간다. ‘응시’라는 행위는 단순한 시각적 행동을 넘어서, 개인이 특히 어린이가 다른 사람을 ‘거울’처럼 사용하여 자기 자신을 심리적으로 위치시키는 깊은 정신적 활동으로 발전한다. 이러한 응시는 특정한 대상에 대한 욕망보다는 완전하고 독립적인 인격이 되고자 하는 갈망을 표출한다. 즉, 개인은 다른 사람이 자신을 어떻게 보는지 상상하면서 자기 정체성과 자아 인식을 형성하려고 한다. 이 과정은 자신의 자아 발달에 있어 근본이 되며, 자기 자신이 타인의 눈에 어떻게 비치는지 이해하는데 도움을 주고, 타인으로부터 인정과 확인을 구하는 내적 동기를 불러일으킨다.

라캉은 주체가 이미 존재하며 주체의 말과 행동에 무형으로 영향을 미치는 어떤 힘에 의해 구성되어 있지만, 주체가 눈치채지 못하도록 어딘가에 숨어 있는 힘이 바로 무의식이라고 생각했다. 무의식이라는 용어가 사용되는 이유는 의식이 발견할 수 없거나 의식으로부터 도피하려는 것들을 의미하기 때문이다.²²⁾

‘욕망’은 라캉의 이론에서 단순한 구체적 대상을 추구하는 것을 넘어, 개인이 주변 세계와 상호 작용하는 근본적인 동기로 간주된다. 이는 정지된 실체가 아니라, 계속해서 발전하고 변화하는 동적인 특성을 가진다. 상상계 단계에서 개인은 다른 사람을 ‘응시’하며 자신의 자아를 찾고 구축하는데, 이 과정에서 욕망은 매우 중요한 역할을 한다. 개인의 욕망은 완전함을 추구하는 것으로 시작되며, 이는 자아 발달 초기에 자신과 타인을 구분하기 시작하면서 생겨난다. 그러나 거울 단계에서 형성된 자아는 타인의 반영을 통해 구축되기 때문에, 이러한 완전함은 언제나 환상에 불과하며 도달할 수

22) 王佳音, 「欲望的悲劇——拉康精神分析下的《哈姆雷特》」, 『戏剧之家』, 2023 (23), pp. 6-8.

없는 목표로 남아 있다. 라캉은 “인간의 욕망은 타인의 욕망 속에서 그 의미를 찾는다. 이것은 타인이 그가 원하는 것을 통제하기 때문이 아니라, 그의 주된 목적이 타인에게 인정받는 것이기 때문이다”²³⁾라고 설명한다. 이러한 이유로 욕망은 라캉에 의해 ‘결핍’의 상징으로 묘사되며, 개인이 내면적 결핍감을 일시적으로 채울 수 있는 대상이나 체험을 끊임없이 추구하도록 만든다. 성장하면서 이러한 충족욕구는 점차 인식과 확인의 필요성으로 발전하며, 개인은 타인의 눈에서 자신의 위치를 찾고자 하고, 타인의 인정과 사랑을 받고 싶어 한다. 그러나 욕망의 대상은 항상 변화하며, 라캉의 ‘욕망의 대상은 욕망에 의해 생겨나는 대상’은 욕망 자체가 그 대상을 구성하는 과정이라는 것을 의미한다. 그래서 사람들은 항상 변화하는 목표를 추구하고, 그 목표는 계속해서 새로운 욕망으로 대체된다. 라캉은 욕망을 인간 경험의 기본 구성 요소로 보고, 우리가 행동하고 탐구하며 창조하는 힘으로 여긴다. 그러나 욕망은 결코 완전히 만족될 수 없기 때문에 끊임없는 결핍과 충족에 대한 동력의 원천이 되기도 한다. 우리는 욕망이 우리 행동을 어떻게 이끄는지 이해할 필요가 있으며, 그것이 우리 삶에서 어떤 복잡한 역할을 수행하는지도 인식해야 한다. 욕망은 삶의 원동력이자 결핍과 불만의 원인이 되어 우리를 앞으로 나아가게 하지만, 때로는 제자리걸음을 하게도 한다.

인간의 자아 형성의 첫 걸음은 이러한 환상에 기초를 두고 있다. 그 후의 발전에서도 자아는 더 견고하고 진실된 기초를 갖지 않는다. 거울 단계부터 사람은 언제나 특정한 성질이나 이미지를 추구하며 그것들을 자신의 자아로 여긴다. 이러한 탐색의 동력은 인간의 욕망이며, 욕망에서 출발해 마음속의 이미지를 ‘자아’로 삼으려 하고, 이는 필연적으로 환상을 낳고, 소외를 초래한다. 이 모든 것은 인정의 메커니즘으로 인해 생겨난다. 사람은 어떤 이미지에 대한 인정을 통해 자아를 형성하는

23) [法] 雅克·拉康, 『拉康选集』, 褚孝泉译, 上海三联出版社, 2001, p. 278.

기능을 갖는다. 인생은 끊임없이 어떤 특성에 대한 인정의 과정이며, 이 지속적인 인정 과정을 통해 ‘자아’는 형성되고 끊임없이 변화한다.²⁴⁾

라캉의 이론에 따르면, 자아는 주체가 자신의 변화하는 정체성을 이해하기 위한 지속적인 구축 과정이다. 이 과정은 완전한 실현이 불가능한 상태에서 전개되는데, 이는 욕망의 중심에 결코 완전히 채워질 수 없는 공허함이 자리 잡고 있기 때문이다. 바로 이 공허함이 개인을 새로운 인식과 새로운 자아상을 구축하도록 끊임없이 자극한다. 이 이미지들은 결국 새로운 욕망과 인식에 의해 대체되겠지만, 그 과정 자체가 자아를 형성하는 데 결정적인 역할을 한다.

종합적으로, 타자의 욕망은 단순히 개인의 욕망을 반영하는 것이 아니라, 사회적 관계의 중요한 연결고리로 작용한다. 주체는 타자와의 상호작용을 통해 타자의 욕망을 내면화하고 반영하며, 이를 통해 자신의 욕망을 형성하고 확인한다. 이 과정은 주체와 타자 사이의 복잡한 관계를 드러내며, 욕망이 개인 정체성 형성에 중요한 역할을 한다는 점을 강조한다. 라캉의 이론은 욕망이 단지 개인의 내면적 추구에 그치지 않고, 타자와의 관계와 상호작용을 통해 형성된다는 사실을 이해하도록 돕는다. 주체는 타자의 시각을 통해 자신을 이해하고 정의하며, 타자의 욕망에 대한 의존을 통해 자신의 욕망이 사회적이고 관계적이라는 것을 인식하게 된다. 결국, 타자의 욕망은 개인의 욕망 구조를 형성할 뿐만 아니라, 사회적 상호작용과 문화적 표현에도 깊은 영향을 미친다. 욕망을 탐구하는 과정에서 타자의 욕망을 이해하는 것은 인간 심리와 사회적 관계를 깊이 있게 분석하는 중요한 접근법이다. 이는 욕망의 본질을 드러내고, 인간 행동과 사회 동태를 보다 포괄적인 시각에서 고찰할 수 있도록 해준다.

24) 앞의 책, p.7.

2.2 구멍과 관음증적 욕망

구멍은 시각적 은유로서 인류 역사를 통틀어 우리의 호기심과 관찰 욕구를 불러일으켰다. 메를로 폰티의 지각 이론에 따르면, 인간은 본질적으로 자신과 세계 사이의 관계를 탐구하려는 욕구를 가지고 있다. 그는 『지각의 현상학』에서 지각이 단순히 외부 세계를 수동적으로 수용하는 것이 아니라, 주체와 세계 사이의 상호작용 과정이라고 주장한다. 구멍은 이러한 상호작용의 구체적인 표현이다. 푸코의 지식 고고학 이론 역시 중요한 통찰을 제공한다. 그는 『말과 사물』에서 지식의 형성이 시각 장치와 밀접하게 연결되어 있다고 언급한다. 구멍, 렌즈, 그리고 관찰 장치는 우리의 시각 방식을 변화시킬 뿐만 아니라 우리의 인지 방식도 재구성한다. 핀홀 카메라, 현미경, 열쇠 구멍, 망원경 등 다양한 구멍을 통해 우리는 물리적으로 시야를 확장할 뿐만 아니라, 개념적으로도 세계를 이해하는 경계를 넓힐 수 있다. 라캉의 거울 단계 이론은 이를 한층 더 심화시킨다. 라캉은 개인이 거울 단계를 통해 자아 인식을 형성한다고 보았으며, 이 과정에서 주체는 타자의 반사를 통해 자신을 인식한다. 구멍은 시각 장치로서 라캉이 설명한 거울과 유사하며, 외부 세계를 볼 수 있게 할 뿐만 아니라 그 과정을 통해 자아와 세계의 관계를 구축하게 한다. 일상생활 속에서 우리는 자주 작은 구멍, 틈새, 그리고 구멍을 통해 보이지 않는 세계를 엿보려 한다. 이러한 행동은 인간의 탐구 본능과 미지의 세계에 대한 갈망을 반영한다. 여기서 구멍은 단순히 물리적인 개구부가 아니라, 우리가 세계를 탐구하고 이해하는 상징이 된다. 이는 지식, 이해, 통제에 대한 인간의 욕망을 담고 있으며, 알려진 것과 알려지지 않은 것, 현실과 환상을 연결하는 다리 역할을 한다.

2.2.1 구멍을 통한 엿보기

구멍이 유발하는 관찰 욕구는 인간의 호기심과 지식에 대한 욕망과 밀접하게 연결되어 있다. 그것은 신비감과 미지의 느낌을 가지고 있어 사람들에게 탐험의 충동과 욕망을 준다. 구멍은 제한과 가능성의 상징으로, 우리의 시야를 제한하지만 동시에 새로운 세계로의 문을 열어준다. 우리는 구멍 너머를 직접 볼 수 없지만, 구멍을 통해 그 미지의 세계를 상상하고 추측할 수 있다. 이러한 미지의 성질과 호기심을 자극하며 구멍의 확장 가능성을 구성한다. 구멍은 또한 인류의 관음증과 통제욕을 일으킨다. 구멍을 통해 우리는 남몰래 타인을 관찰할 수 있으며, 발각되지 않는다. 이런 관음 행위는 우리에게 일종의 통제감과 주도권을 부여하는데, 우리는 타인을 볼 수 있지만 타인은 우리를 볼 수 없기 때문이다. 이는 한편으로는 우리의 호기심을 충족시키고, 다른 한편으로는 우리의 권력욕을 만족시킨다.

미국 철학자 존 듀이(John Dewey)²⁵⁾가 제공한 경험에 따르면, 시각적 즐거움은 독자가 예술 작품에 접근하는 동기이며, 호기심은 먼저 어떤 외부의 매력에서 비롯된다. 하지만 그 이후의 추진력은 기계적이거나 목적성이 강한 욕망에서 비롯된 것이 아니라, ‘읽히는 과정 자체의 즐거운 활기에 의해 추진된다.’²⁶⁾라고 할 수 있다.

인간의 욕망은 내재된 동력이며, 우리를 자아 가치와 만족감을 끊임없이 추구하도록 이끈다. 타인이 가진 것을 볼 때나, 자신이 갈망하는 것을 타인이 갖게 되었다는 소식을 들을 때 욕망이 생겨나 그와 같은 것을 얻고자 하며, 이를 통해 탐색하고 시도하며 자신의 욕망을 실현하려 한다. 예술 작품

25) 邹贤敏, 『西方现代主义艺术词典』, 四川文艺出版社, 1989, p. 57.

26) [美] 杜威, 『艺术即体验』, 程颖. 译, 金城出版社, 2011, p. 3.

에서도 욕망은 중요한 주제로 다루어지며, 많은 예술가들이 자신의 욕망을 작품에 표현함으로써 관객들에게 비슷한 욕망을 불러일으킨다.

라캉의 욕망 이론에 따르면, 욕망은 개인이 물질이나 경험을 추구하는 단순한 동기를 넘어서는 더 깊은 심리 상태이며, 인간의 무의식 속에서 결코 완전히 달성될 수 없는 만족을 끊임없이 찾는 것이다. 라캉은 욕망이 부재와 밀접하게 연결되어 있다고 보며, 그것은 우리가 수많은 대체물로 채우려 하지만 결코 완전히 채워질 수 없는 근본적인 공백에서 비롯된다. 이 부재는 욕망이 지속되는 이유이자, 그것이 결코 완전히 충족될 수 없는 이유이다. 예술 창작 과정에서 욕망은 표현의 수단이자 탐구의 주제로 사용된다. 예술가들은 자신이 닿을 수 없는 이상, 접근할 수 없는 대상, 혹은 영원히 충족될 수 없는 갈망을 예술적 표현으로 변환한다. 관객이 이러한 작품들을 접할 때 그들의 내면적 욕망이 호응을 받고 자극받는다. 예술 작품은 우리 자신의 내면 깊숙한 욕망과 추구를 반영하는 거울이 되며, 예술 작품을 통해 사람들은 예술가의 욕망뿐만 아니라 자신의 욕망의 반영과 가능성의 탐색을 볼 수 있는 장소가 된다.

2.2.2 구멍을 통한 관음증적 욕망의 발현

구멍과 관음 욕망은 인간 심리와 문화 속 복잡한 현상이다. 타인의 사생활을 엿보고자 하는 충동인 관음 욕망은 종종 구멍이라는 매개체를 통해 표현된다. 구멍은 물리적 틈새일 뿐만 아니라 심리적, 사회적 경계를 상징한다. 프로이트의 정신분석학에서 구멍의 신비로움은 개인의 억압된 욕망을 자극한다. 라캉은 구멍을 통한 관음이 ‘타자’에 대한 갈망으로, 주체가 이를 통해 자아 인정을 찾고 만족을 얻는 행위라고 보았다. 푸코는 권력 관계의 관점에서 이를 설명하며, 관음 행위가 심리적 충동을 넘어 권력 작용의 일

환이라고 주장했다. 구멍은 이 과정에서 권력과 욕망이 교차하는 지점이 되어, 사회 구조 속 권력 역학을 드러낸다.

<에탕 도네 (Étant donnés) >는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 후기에 제작된 중요 작품이다. 이 작품은 뒤샹이 세상을 떠난 후에 처음으로 공개되었으며, 현재 필라델피아 미술관에 소장되어 있다. 이 설치 예술 작품은 상호작용성과 신비함으로 잘 알려져 있으며, 관람자는 낡은 목문에 뚫린 두 개의 작은 구멍을 통해 내부를 들여다보아야 한다. 이 구멍을 통해 내부를 들여다보면, 나뭇잎과 마른 가지 위에 누워 있는 누드 여성의 몸을 볼 수 있는데, 그녀는 등을 돌린 채 한 손에는 밝은 램프를 들고 있고, 다른 한 손은 멀리 흐릿한 폭포의 풍경을 가리키고 있다. 이 작품은 회화, 조각, 사진 등 다양한 예술 형태를 융합하고 있으며, 암시와 은유로 가득 차 있다. 이러한 설정은 관람 행위를 적극적이고 주도적으로 만들며, 관람 과정에서 관람자의 역할을 강조한다. 동시에, 관람자가 작품을 관찰하며 느끼는 훑쳐보는 듯한 느낌은 그들 스스로도 관찰되고 있다는 인식을 하게 한다. 장면 속의 누드 여성은 이해하기 어려운 환경에 놓여 있으며, 주변은 나무와 바위로 둘러싸여 있고, 옆에는 인공적인 폭포가 있다. 이러한 비현실적인 조합은 관람자로 하여금 이 장면의 의미를 해석하는 데 어려움을 겪게 한다.



참고도판1) 마르셀 뒤샹, <에탕 도네>, 1946-1966.

출처:https://www.sohu.com/a/205027761_210135

(검색일: 2023.11.06)

라캉의 이론에서 응시는 단순한 시각적 주시를 넘어 주체성의 확인과 욕망의 각성을 포함한다. 구멍은 관람의 매개체로서 관람 욕구를 창출한다. 관람객은 제한된 시각으로 작품을 관찰하도록 요구받는데, 이러한 제한 자체가 관람객의 호기심과 욕망을 자극한다. 라캉은 시선과 시선을 받는 대상 사이에는 힘의 관계가 있으며, 관람객은 이 관계 속에서 주체성을 확인하려 한다.

뒤샹의 작품에서 관람객은 내부 장면을 완전히 볼 수 없으며, 이러한 불완전성과 모호성은 바로 라캉이 말하는 욕망의 대상이다. 그것은 결코 완전히 얻을 수 없는 것으로, 항상 관람객의 욕망을 자극한다. 뒤샹의 작품 속

벌거벗은 여성과 흐릿한 폭포 장면은 라캉이 말하는 ‘대타자(Le Grand Autre)’²⁷⁾의 상징으로 볼 수 있는데, 그것들은 관람객이 완전히 이해하거나 파악할 수 없는 것들을 대표한다. 이러한 불가지성과 파악 불가능성이 바로 관람객의 욕망의 원천이며, 라캉이 말하는 욕망의 진정한 동력이다.

호기심은 인간이 타고난 특성으로, 마음 깊은 곳의 불꽃처럼 우리를 용감하게 미지의 세계를 탐험하고 새로움을 추구하게 만든다. 많은 옛날 이야기와 전설 속에서 ‘그 신비한 상자를 열어서는 안 된다’는 설정이 자주 등장하는데, 이는 사람들의 강렬한 호기심을 자극한다. 알 수 없는 재앙을 가져올지도 모른다는 것을 알면서도, 내면의 갈망과 호기심은 종종 사람들로 하여금 위험을 감수하게 만든다. 미지의 것에 직면했을 때, 호기심을 억제하기란 참으로 어렵다. 흥미롭게도 우리는 누군가가 어떤 방향을 집중해서 바라볼 때 그 호기심에 끌려 자신도 모르게 그들이 무엇을 보고 있는지 알고 싶어진다. 이러한 호기심의 전염성은 마치 힘이 있는 것처럼 우리를 빠르게 자

27) [日] 福原泰平, 『拉康-镜像阶段』, 王小峰 李灌凡. 译, 河北教育出版社, 2002, pp. 31-33.

라캉의 정신분석 이론에서 ‘대타자’는 핵심 개념으로 사회 규범, 문화 상징, 그리고 언어 질서의 집합체를 대표한다. 대타자는 주체의 외부 권위나 법칙으로, 주체의 욕망과 사회적 정체성을 구성하는 기반이 된다. 이는 주체가 자신의 욕망을 표현하려 할 때 의존하는 상징적 구조이며, 동시에 주체가 자신을 식별하고 위치를 찾는 참조점이다. 라캉에 따르면, 대타자는 언어와 상징 질서의 대표로, 우리가 자신의 위치를 찾는 그 구조이다. 그것은 문화와 언어가 개인에게 전달하는 부분으로, 법률, 도덕, 사회 규범 등을 포함한다. 대타자는 구체적인 사람이 아니라 상징적 위치로, 주체가 사회에서 자신의 위치를 찾기 위해 직면하고 응답해야 하는 상징적 힘이다. 예술 작품 분석에서 대타자는 작품이 내포하는 문화적 상징의 의미 체계와 관객이 그 안에서 의미와 위치를 찾는 과정으로 이해될 수 있다. 예를 들어, 뒤샹의 <에탕도네>에서 관객이 구멍을 통해 내부를 엿보는 행위는 단순히 비밀스러운 장면을 보는 것 이상으로, 작품이 대표하는 문화적 상징 질서와 상호작용하며 그것이 전달하는 의미를 해석하고 이해하려는 시도이다. 이 과정에서 대타자는 보이지 않지만 깊은 영향을 미치는 존재로서 관객의 경험과 해석을 형성한다.

극하여 무엇이든 탐험하고 발견하게 만든다.

‘구멍’이라는 단순한 요소는 종종 사람들의 내면 깊숙이 신비한 파동을 일으킨다. 시선이 그것과 만날 때마다 마음 깊은 곳의 호기심이 마치 건드려지는 것 같아, 그 뒤에 숨겨진 모든 것을 밝히고자 하는 갈망이 생긴다. 본인 작품 <‘구멍’은 내면을 알아보는 것>은 바로 이런 인간의 본능적 반응을 포착한 것으로, 작품 중앙에 설정된 두 개의 작은 구멍은 마치 매력의 원천과 같아, 관객을 미지의 세계 탐험으로 이끈다. 이 작품의 영감은 어린 시절 개미와 놀던 기억에서 비롯되었다.

어렸을 때 우리는 자주 개미와 놀면서, 자신보다 훨씬 작은 생물을 조종하는 데서 오는 만족감을 느꼈다. 이런 만족감은 욕망과 밀접한 관계가 있으며, 인간은 개미와 같은 생물을 대할 때 종종 통제욕과 우월감에 이끌린다. 개미는 우리 앞에서 작고 무력해 보이며, 그들의 모든 움직임, 예를 들어 더듬이의 흔들림이나 우리 손가락의 냄새에 대한 공포 반응은 우리의 욕망을 만족시킨다. 우리는 여러 상황을 만들어 그들을 함정에 빠뜨리는데, 좁은 나뭇가지나 타는 종이와 같은 것들을 이용해 그들의 운명을 조종하면서 우리 욕망을 실현하는 것이다.

시간이 흐르면서 인류의 놀이 방식도 발전하여, 직접적으로 해를 입히는 것에서 간접적으로 관찰하는 것으로 변화했다. 우리는 ‘개미 농장’²⁸⁾ 같은

28) ‘개미 농장’은 개미의 행동과 습관을 관찰할 수 있는 투명하거나 반투명한 작은 용기다. 이것은 폐쇄된 생태계로, 주로 투명한 플라스틱이나 유리 사이의 얇은 흠층으로 이루어져 있어, 개미가 터널을 파고, 집을 짓고, 음식을 나르고, 다른 개미와 상호 작용하는 모습을 뚜렷하게 볼 수 있다. 개미 농장은 어린이와 성인에게 실질적인 학습 도구를 제공하며, 이 놀라운 곤충의 사회 구조, 협력 방식, 일상적인 생활 습관에 대해 배울 수 있는 기회를 준다. 많은 학교와 가정에서 교육적 목적으로 활용되는 이 도구는, 개미 농장에서 살아가는 개미를 유지하기 위해 설탕물이나 작은 곤충 같은 음식을 제공하고, 적절한 습도를 유지해야 한다. 이를 통해

장난감을 사용하기 시작해, 개미를 작은 공간에 가두고 그들의 생활을 엿보는 욕구를 만족시켰다. 이러한 변화는 사실 더 깊은 수준의 욕망 변화를 반영하며, 이는 직접적인 신체적 만족에서 정신적 만족으로의 전환을 의미한다. 우리는 이제 그들을 단순히 통제하고 싶어하는 것이 아니라, 그들의 삶을 깊이 이해하고 그들의 감정과 생활을 느끼고 싶어한다. 그러나 어떤 방식이든 그 뒤에 있는 핵심 동기는 같다. 그것은 바로 욕망이다 - 통제 욕구, 앞의 욕구, 심지어 창조 욕구까지.



작품도판1) 장화, <‘구멍’은 내면을 알아보는 것>, 감광성 수지 LED조명, 26×26×55cm, 2022.

이 작품에서 관람객은 야구공 모양의 물체 위에 있는 개미굴과 그 안으로

개미는 자연스러운 행동을 보여주며 살아갈 수 있다.

기어 들어가는 한 마리 개미를 볼 수 있다. 이러한 개미굴은 일상생활에서 흔히 볼 수 있으며, 보통 사람들에게는 특별한 관심을 끌지 않는다. 작품은 야구공 형태의 물체 중앙에 두 개의 원형 작은 구멍을 디자인했는데, 이 작은 구멍들은 카메라 렌즈의 형태를 모방했다. 렌즈 모양의 구멍은 마치 비밀의 문처럼 사람들을 탐험하고 발견하도록 격려한다. 마치 ‘슈뢰딩거의 고양이’처럼, 관찰되지 않은 상태에서는 구멍 안에 무수히 많은 가능성이 내포되어 있지만, 실제로 탐구하면 구멍 안의 장면은 단일하고 확정적이다. 작품 내부에는 빛 감지 장치도 설치되어 있어, 관람객의 눈이 작품의 구멍에 가까워지면 내부의 불빛이 서서히 밝아지고, 관람객이 작품에서 떠나면 불빛이 서서히 꺼진다. 이러한 설정은 다른 관람객의 호기심과 관람 욕구를 끌어들이기 위한 것이다.

장 폴 사르트르는 『존재와 무』에서 독특한 시각적 은유를 사용하여 자물쇠 구멍을 통해 자아와 타자 사이의 시선 관계에 대해 다음과 같이 말한다.

내가 자물쇠 구멍을 통해 다른 사람을 엿볼 때, 그들은 내가 보는 ‘타자’이다. 그러나 내가 주체로서 다른 사람에게 주목받고 있다는 것을 깨달을 때, 복도의 발걸음 소리가 나에게 내가 주목받고 있다는 것을 깨닫게 한다. 이것은 대체 무엇을 의미하는 걸까? 이것은 내가 존재 속에서 갑자기 접촉되었음을 의미하며, 내 내면의 구조에 어떤 본질적인 변화가 일어났음을 의미한다. 이 변화들은 내가 자기 성찰을 통해 파악하고 확정할 수 있는 것들이다.²⁹⁾

사르트르의 이 구절은 두 가지 중요한 관점을 드러낸다. 첫째, 타인의 응시를 통해 나는 나의 존재를 재확인하는데, 이것은 자기 자신으로서의 존재

29) [法] 让-保罗·萨特, 『存在与虚无』, 陈宣良 等. 译, 生活·读书·新知三联书店, 2007, p. 327.

이다. 내가 주목받고 있다는 것을 인식할 때, 나는 자신에 대한 새로운 성찰과 확인을 하게 된다. 이 과정에서 타인은 나에게 주체성을 형성해 준다. 둘째, 자기 자신으로서의 존재 외에 나는 타자로서의 존재를 경험한다. 타인은 나를 객체화하여 나를 주체에서 타자로 변화시킨다. 타인의 응시 속에서 타인은 그들 자신의 주체성을 드러낸다. 따라서 사르트르의 이론에서, 응시의 존재는 나와 타자 모두에게 주체성을 부여한다.

이 작품은 중앙에 있는 작은 구멍을 통해 관람객의 호기심을 자극한다. 관람객들은 이 작은 구멍 속의 비밀을 알고 싶어 하는 강한 엿보기 욕망을 느낀다. 이러한 응시는 작품 내부 구조를 탐험하는 행동일 뿐만 아니라 관람객 자신의 호기심과 욕망을 반영한다. 미지에 대한 갈망이 그들을 이 신비한 작은 구멍 앞으로 끌어들이고 있다. 이러한 욕망은 관람객이 작품 내부의 비밀을 탐구하게 만들며, 이 과정은 미지와 도전으로 가득 차 있다. 따라서 미지에 대한 갈망은 욕망의 한 형태로 표현된다.

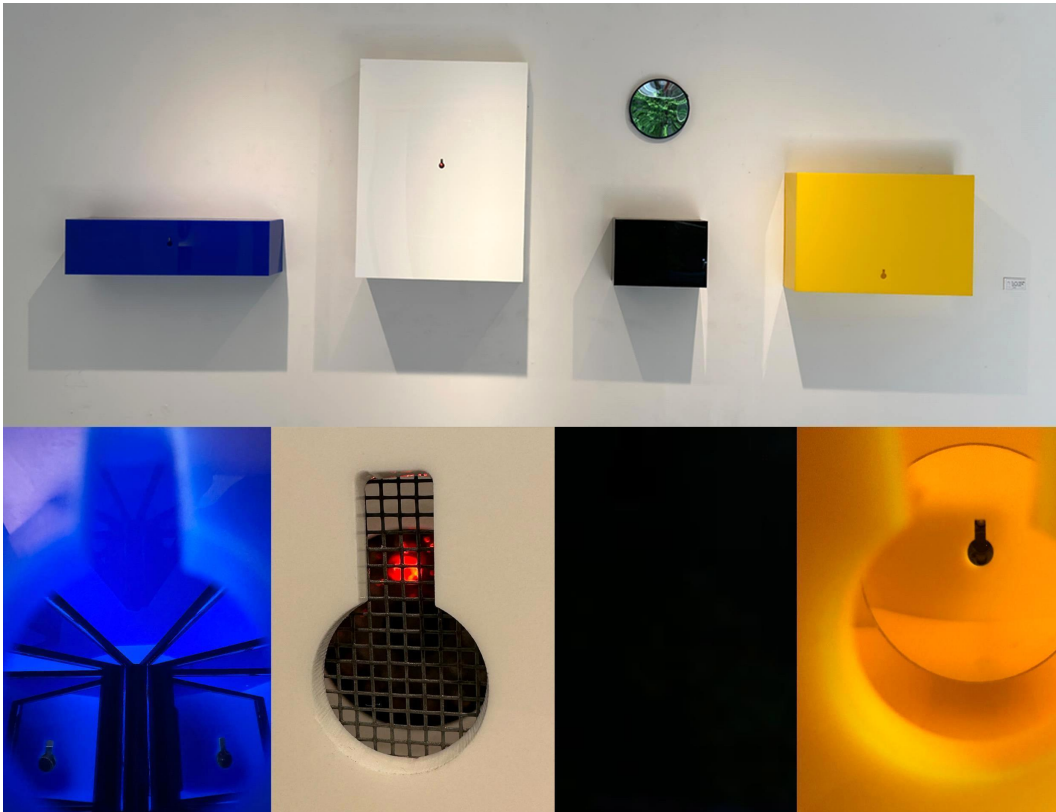
작품은 관람객의 시선과 욕망의 상호작용을 통해 연결한다. 관람객이 구멍을 통해 작품을 엿볼 때, 내부의 전자 장치와 조명 시스템이 활성화되어 그들이 내부 구조를 엿볼 수 있게 한다. 이러한 상호작용은 관람객의 시선을 더욱 강화하고 그들의 호기심과 욕망을 더욱 자극한다.

관람객의 눈이 작품에 가까워지면 조명이 밝아져 자연스럽게 다른 관람객의 시선을 끈다. 이때 작품을 엿보고 있는 관람객은 작품과 하나가 되어 다른 관람객이 주목하는 대상이 된다. 이 과정에서 관람객은 단순한 관찰자가 아니라 관찰의 대상이 되어, 그들의 행동이 다른 사람들의 시선을 끄는 초점이 된다. 이러한 역할 전환은 응시의 상호성을 드러내며, 모든 사람이 관찰자와 관찰 대상이 될 수 있음을 보여준다. 이러한 상호작용 디자인은 예술 경험에서 관람객의 주도성과 참여 역할을 강조하며, 관찰과 관찰의 사회

문화적 의미를 의문시한다. 관람객은 작품을 탐구하면서 자신의 주체성을 끊임없이 탐구하고 의문을 제기한다.

작품은 관람객의 상호작용을 통해 끊임없이 그 의미를 재정의하고 구성한다. 매번의 응시는 작품에 새로운 차원과 해석을 추가하여 작품을 생동감 있고 끊임없이 변화하는 실체로 만든다. 이러한 역동적인 예술 경험은 전통적인 예술 개념에 도전하며, 예술 작품을 정적인 관람 객체에서 동적이고 참여적인 경험으로 전환시킨다. 또한 작품을 통한 응시의 상호작용은 관람객의 호기심과 욕망을 자극할 뿐만 아니라, 자아 반성을 유도하고, 권력 이동과 균형에 대해 사회문화적 측면에서 탐구할 수 있는 계기를 마련한다. 이 과정에서 관람객은 주체이자 객체로서, 그들의 응시는 예술 작품의 의미와 가치를 끊임없이 재정의한다.

본인 작품인 <내부 세계>는 이전 작품에서 영감을 받아 탄생했다. 이 작품은 네 개의 아크릴 직육면체와 열 배 확대된 거울로 이루어져 있다. 각각의 직육면체에는 자물쇠 구멍을 형상화한 작은 홈쳐보기 창이 있어, 관람객들이 작품의 내부를 들여다볼 수 있는 독특한 창을 제공한다. 이 작은 창은 관람객들을 본인이 만들어낸 내면의 세계로 깊숙이 탐험하도록 초대한다.



작품도판2) 장화, <내부 세계>, 아크릴, 거울, LED 조명, 사진, 카메라, 200×46×15cm, 2023.

왼쪽에서 오른쪽으로, 각기 다른 시각적 요소를 담은 네 개의 직육면체가 있다. 첫 번째 직육면체 안에는 무한히 반사되는 거울이 미로와 같은 시각적 효과를 창조해내며, 관람자의 눈동자가 각 모서리에서 수없이 반복되고 반영되어 마치 끝없는 미로 속에서 출구를 찾는 탐험가와 같다. 두 번째 직육면체의 어두운 구석에는 호기심 어린 눈길을 끄는 비밀의 카메라가 숨어 있어, 이 카메라는 모든 관람자의 시선을 조용히 포착하여 작품과의 독특한 상호작용을 만들어낸다. 세 번째 직육면체는 겉보기에는 캄캄하고 텅 빈 것 같지만, 사실은 미지에 대한 도전을 의미하며, 이 세계에는 직접적인 시각적 경험을 넘어서 마음으로 느끼고 탐색해야 할 것들이 있다는 것을 암시한다. 마지막 직육면체에는 볼록 거울이 숨어 있어, 관람자가 작품의 내부를 엿보

려 할 때, 그들의 눈을 교묘하게 반사시켜, 이 세상에서 관찰자 자신도 관찰의 대상이 됨을 상기시킨다.

각기 다른 시각적 경험을 선사하는 작품 속 직육면체들은 관람자를 다차원적인 관찰자와 피관찰자의 역할로 인도한다. 관람자는 각 직육면체를 탐구함으로써, 단순한 관찰자를 넘어 작품의 일부로서 불가피하게 통합되며, 카메라에 의해 기록되고 블록 거울에 반영되는 존재가 된다. 이러한 경험은 라캉이 서술한 이야기 속에서의 불안감과 맥락이 같다.

라캉의 시선은 구체적인 물체인 정어리 캔에 머물렀다. 이 캔은 때때로 빛을 받아 라캉의 눈에 극도의 불편함을 주었다. 라캉이 캔을 바라볼 때 겪는 신체적 불편함은 그에게 심리적 불안감을 가져다주었다. 반면, 이러한 불안감은 외부의 시선에 의해 체험되는 것으로 전환되었는데, 즉 보이지 않는 타자가 다른 곳에서 익명으로 응시하고 있으며, 라캉은 그 앞에서 불안과 수치심에 휩싸인 존재가 되었다.³⁰⁾

라캉은 정어리 캔의 은유를 통해 익명의 타자에게 응시당하는 불편함과 불안을 경험했다. 본인 작품 <내부 세계>에서 관람객의 응시는 카메라에 의해 포착되고, 그들의 형상은 거울에 반영되는데, 이는 단지 물리적 상호작용을 넘어선 심리적 대결이다. 미지를 탐구하는 동안의 호기심과 자신도 동시에 관찰당하고 있다는 자각을 발견할 때의 자아 인식은 라캉이 서술한 관찰당하는 경험과 맞닿아 있다. 이러한 예술적 체험은 관람객의 주체성에 도전하며, 그들을 관찰과 피관찰의 경계에서 흔들리게 한다. 라캉이 말했듯, 우리가 타자의 응시 아래 있다는 것을 인식할 때 우리의 내적 구조는 변화한다. 이 작품은 그러한 상호작용을 통해 관람객에게 이 변화를 경험하게

30) Henry Krips, "The Politics of the Gaze: Foucault, Lacan and Žižek", *Culture Unbound*, 2010, pp.92-93.

하며, 시각적으로뿐만 아니라 심리적으로도 그렇다. 관람객은 자신의 위치를 다시 생각하게 되며, 단순한 관찰자가 아니라 작품의 일부가 되어, 작품 속 다른 관람객과 장치에 의해 역관찰된다.

라캉은 욕망이 단지 생물학적 필요가 아니라 복잡한 심리적 과정의 결과이며, 완전히 충족될 수 없는 지식에 대한 갈망이라고 생각했다. 이는 사람들이 완전하고 완벽한 자아 이미지를 추구하는 데서 비롯된다. 본인 작품에서는 욕망, 시각 인식, 자기 인식을 탐구하는 시각적 미로를 구축했다. 이것은 단순히 관찰과 피관찰의 게임이 아니라, 인간의 시각적 경험과 내면의 욕망을 깊이 해체하는 시도이다. 동시에 이것은 눈으로 보는 것이 ‘게임’, 즉 ‘속임수의 게임’³¹⁾이라는 것을 나타내며, 눈과 응시의 대결에서 결국 ‘응시가 눈을 이기고’, 눈을 투명하게 볼 수 없는 공간에 포획한다.

고대 그리스의 두 화가, 제우크시스와 파라시오스가 벌인 유명한 그림 대결처럼, 제우크시스는 현실적으로 그린 포도송이로 새들을 유혹해 먹이를 쪼개 함으로써 그의 그림이 새들의 눈을 속였음을 증명했다. 그러나 파라시오스는 천으로 만들어진 커튼의 그림을 벽에 그려 제우크시스를 능가했다. 그 천은 너무나 현실적이어서 제우크시스가 돌아서서 그 뒤에 무엇이 그려져 있는지 보려고 커튼을 들추려 했다. 여기서 라캉은 문제의 본질이 현실성 자체에 있는 것이 아니라, 응시가 시각적 영역에 대한 추동을 구성하는 데 있다고 말한다. 눈이 속는 것은 현실성 때문이 아니라, 주체가 의도한 속임수를 통해 ‘착시된 눈’이 되는 동시에 응시의 욕구로 시지각의 착각을 불러일으키게 된다. “새들이 너무나 현실적으로 묘사된 포도를 그토록 보려는 이유는 무엇일까? 그것은 분명 새들에게 있어 포도 자체가 재현된 이미지가 아닌, 포도를 통해 연상되는 상징으로 인한 욕구 때문이라고 볼 수 있다. 이러

31) Jacques Lacan, “The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis”, ed. Jacques-Alain Miller, trans. Alan Sheridan, *Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis*, 1977, p.103.

한 효과는 파라시오스의 사례를 통해 분명하게 보여준다. 만약 누군가를 속이고 싶다면, 그에게 천으로 된 커튼이 그려진 그림을 보여주면 된다. 즉 그를 유혹하여 그 천의 뒤에 무엇이 있는지 묻게 만들면 된다.”³²⁾

첫 번째 무한 반사 거울이 있는 직육면체에서, 나는 관찰자의 눈길을 반영하고 반복함으로써 끝없는 시각적 미로를 조성했다. 이 디자인은 관람자의 탐험 욕구를 불러일으키며, 우리의 시야와 이해가 끊임없이 재구성되고 확장됨을 암시한다. 마치 미로의 각기 다른 모서리가 새로운 시각을 열어줄 수 있는 것처럼 말이다. 숨겨진 카메라가 있는 직육면체에서는 관람자가 비밀리에 관찰되고 기록된다. 이는 우리가 관찰 대상으로서의 역할을 반영할 뿐만 아니라, 현대 사회에서 만연한 감시 현상을 상기시킨다. 관람자들은 그들의 관람 행위와 시각적 욕망이 예술 창작과 해석에 통합되었음을 인식하게 된다. 세 번째로, 겉보기에 텅 빈 것 같은 직육면체는 사실상 미지에 대한 도전을 상징하며, 직접적으로 느끼거나 이해할 수 없는 것들에 대한 탐구 욕구를 자극한다. 이러한 작품은 관람자들이 표면을 넘어서 세계의 더 깊은 층위를 느끼고 이해하도록 한다. 마지막으로, 직육면체 안의 볼록 거울은 관찰자의 시선을 되돌려 그들이 관찰자이자 동시에 관찰 대상이라는 이중적 역할을 강화한다. 이것은 우리에게 관찰이 단방향일 아님을 상기시킬 뿐만 아니라, 자아와 타자에 대한 우리의 인식을 전환한다.

라캉은 타자의 욕망이 개인의 자기 인식과 욕망 형성에 큰 영향을 미친다고 본다. 첫 번째 직육면체의 무한 거울은 관람자의 시선을 반사하고 반복함으로써, 개인이 타자의 인정을 끊임없이 추구하는 허구의 자아를 암시하며, 이는 결코 충족될 수 없는 욕망의 산물이다. 두 번째 직육면체에 숨겨진 카메라는 ‘대타자’의 응시를 상징하며, 이 응시는 사회적 규범과 기대를 나

32) 앞의 책, pp.111-112.

타낼 뿐만 아니라 타자의 눈에 비친 개인의 존재와 가치를 반영한다. 카메라의 존재는 관람객에게 그들의 모든 행동이 감시되고 평가받고 있음을 상기시키며, 이는 현대 사회에서 만연한 감시 현상과 우리의 행동과 욕망이 어떻게 타자의 규범에 의해 영향을 받는지를 보여준다.

세 번째 직육면체의 검은 공간은 라캉의 ‘실재계’³³⁾를 은유하며, 이는 언어와 상징체계를 통해 완전히 표현될 수 없는 영역을 대표하고, 타자의 욕망에 대한 개인의 반응과 접근할 수 없는 영원한 욕망을 상징한다. 마지막으로, 네 번째 직육면체 안의 불룩 거울은 관람객의 시선을 반사하여 그들이 관찰자이자 동시에 관찰 대상임을 강화한다. 이 디자인은 욕망이 결핍에서 비롯된다는 점을 상기시키며, 개인이 끊임없이 얻을 수 없는 무언가를 추구하는 이유가 종종 타자의 욕망에 의해 좌우됨을 나타낸다.

이러한 다층적인 상호작용을 통해 관람객이 사회적 관계 속에서 자신의 위치를 반성하고, 타자의 욕망이 어떻게 그들의 행동과 자기 인식을 형성하는지 깨달으며, 자아 정체성과 욕망의 본질에 대한 깊은 성찰을 불러일으키기를 바란다.

2.3 욕망으로 본 인간과 자연

라캉의 이론에 따르면, 욕망은 인간 심리 구조의 중심이며, 결코 완전히 충족될 수 없는 추진력이다. 이는 단순한 물질적 추구를 넘어선, 완전히 인

33) ‘진실계’는 프랑스 정신분석학자 자크 라캉의 이론에서 나온 개념으로, 그는 실재계, 상상계, 그리고 상징계 세 가지 구조로 인간의 경험을 분류했다. ‘진실계’ 혹은 ‘실재계’는 언어나 상징으로 완전히 표현되거나 경험될 수 없는 현실의 영역을 가리킨다. 이는 우리가 인식하거나 상상할 수 있는 것들을 넘어서는 것으로, 무의식의 근원이며, 욕망과 충동의 영역이다. 라캉은 이를 통해 인간의 경험이 완전히 표현되거나 해석될 수 없는 부분이 있음을 설명한다.

식할 수 없는 ‘대타자’에 대한 끊임없는 탐구이자, 잃어버린 대상에 대한 영원한 그리움이다. 고대인들의 자연에 대한 경외는 ‘대타자’에 대한 존경으로 해석될 수 있으며, 의식을 통해 자연과의 교류를 시도하고 깊은 욕망을 충족시키려 했다. 그러나 산업화의 발달로, 인간의 욕망은 인간중심주의의 지배적 사고로 자연을 대하게끔 이끌었다. 라캉이 언급한 ‘거울 단계’³⁴⁾의 연장선상에서, 인간은 자연 속에서 자신의 완전한 반영을 찾으려 하지만, 욕망이 추구하는 것은 결코 달성될 수 없는 ‘결핍’이므로, 자연에 대한 지배는 일시적인 만족감을 줄 뿐, 욕망의 완전한 실현에는 이르지 못한다.

2.3.1 인간과 자연에 대한 이원론적 시각

인류 문명의 발전 과정에서 인간과 자연의 관계는 항상 중요한 논제였다. 이원론적 시각은 이러한 논의에서 중요한 위치를 차지하며, 인간과 자연을 두 개의 독립적이고 대립적인 실체로 간주한다. 이러한 관점에 따르면, 인간은 과학기술의 발전과 사회적 진보를 통해 자연에서 자원을 얻고, 자연환경을 통제하여 자신의 이익을 최대화한다. 그러나 이러한 대립적 관계는 일련의 생태 위기와 환경 문제를 초래하여, 우리가 인간과 자연의 관계를 다시금 재고하게 만들고 있다.

34) 许红妹, 「魔镜的启示:拉康‘镜像阶段’理论的哲学思考」, 『内蒙古农业大学学报:社会科学版』, 2009, p. 3. 라캉의 이론에서 ‘거울 단계’는 중요한 개념으로, 프랑스 사상가이자 정신분석학자인 자크 라캉이 제안한 것이다. 6개월에서 18개월 사이의 아이는 거울 앞에서 처음에는 거울 속의 아이를 다른 아이로 인식한다. 이때 아이는 자신의 거울 속 모습을 인식할 수 없다. 나중에 아이가 성장하면서 거울 속의 형상을 인식하게 된다. ‘저것이 나야!’ 이 순간, 아이는 마음 속에서 큰 기쁨을 느낀다. 라캉에 따르면, 거울 앞의 아이는 이 과정에서 이중의 오류 인식을 포함하고 있다. 그가 거울 속의 자신을 다른 아이로 인식할 때는 ‘자아’를 ‘타인’으로 지칭하는 것이며, 거울 속 형상을 자신으로 인식할 때는 빛과 그림자의 환상을 현실로 받아들이는 것이다. 이로 인해 아이는 진실과 허구를 혼동하고, 자신의 거울 속 이미지에 대한 평생의 집착을 시작하게 된다.

현대 산업 문명은 인간 중심적 가치를 강조하며, 인류의 이성과 기술 발전을 중요시한다. 이러한 문명에서 인간은 자연을 지배하고 활용하는 것을 당연시하며, 그 시선 속에는 자연을 정복하려는 강렬한 욕망이 담겨 있다. 인간은 자연을 변형시키고 정복해야 할 대상으로 여기며, 이러한 시선 뒤에는 권력 관계가 숨어 있다. 인간은 주체의 위치에 서고 자연은 대상의 위치에 놓이게 된다. 이 주체와 대상의 관계에서 인간의 이성은 강조되어 자연을 능가하는 거대한 힘으로 여겨지며, 자연은 지배되고 통제되어야 할 존재로 간주된다. 이러한 시선은 사회적으로 묵인되며 정당화되고, 인간은 자연을 통제하고 자신의 운명을 스스로 결정할 수 있다는 믿음을 가지게 된다.

<청동시대>는 서구 근대 조각의 시조로 불리는 로댕(Auguste Rodin)의 대표작 중 하나로, 실존 인물을 기반으로 만든 누드 조각이다. 제목 <청동시대>는 ‘석기 시대’, ‘흑철 시대’와 같은 시대 구분을 연상시키며, 인류 역사의 계몽을 상징한다.

<청동시대>는 균형 잡히고 완벽한 젊은 남성의 인체를 조각한 작품으로, 자세가 자연스럽고 몸의 무게 중심이 왼쪽 다리에 실려 있다. 오른쪽 다리는 약간 구부러져 발가락이 살짝 땅에 닿아 있는 모습으로, 마치 아직 걸음을 내딛기 두려워하면서 살짝 발끝을 들고 있는 듯한 자세를 취하고 있다. 왼손은 마치 지팡이를 잡고 있는 듯하고, 오른팔은 들어 올려 손을 머리에 대어 몸통과 사지의 근육이 이에 따라 기복을 이루고 있다. 머리는 약간 뒤로 젖혀져 있고, 두 눈은 감겨 있다.³⁵⁾

로댕이 말한 ‘깊은 꿈나라에서 천천히 깨어난다’는 것처럼, 이 조각은 인류가 몽매하고 야만적인 상태에서 점차 깨어나 문명 시대로 접어드는 과정을 상징적으로 표현하고 있다.

35) 王小岩, 『世界美术简史』, 中国文史出版社, 2014, p. 337.

청동 시대는 석기 시대에 이어 인간의 초기 단계로, 이 이름은 조각에 ‘인류의 최초 각성’과 ‘무지로부터의 탈출’을 상징하는 깊은 의미를 부여한다. 이 <청동 시대> 조각 작품이 표현하는 젊은이는, 마치 아직 완전히 잠에서 깨어나지 않은 듯 떨리는 모습으로 서 있다. 그는 온몸을 펼치며 모든 속박에서 벗어나 내면의 힘을 발산하기 시작한다. 그는 망설이고 방황하고 있지만, 활기찬 몸은 이미 충분한 결단력과 열정을 보여주고 있다. 미래의 여정이 그를 기다리고 있다. <청동 시대>는 삶에 대한 갈망으로 가득 차 있으며, 감정과 활력이 넘친다. 이는 또한 젊은 로댕 자신의 진정한 심리적 모습을 반영한 것이다.³⁶⁾

36) 董书兵, 『凝住的时空: 雕塑艺术欣赏』, 中国纺织出版社, 2000, p. 24.

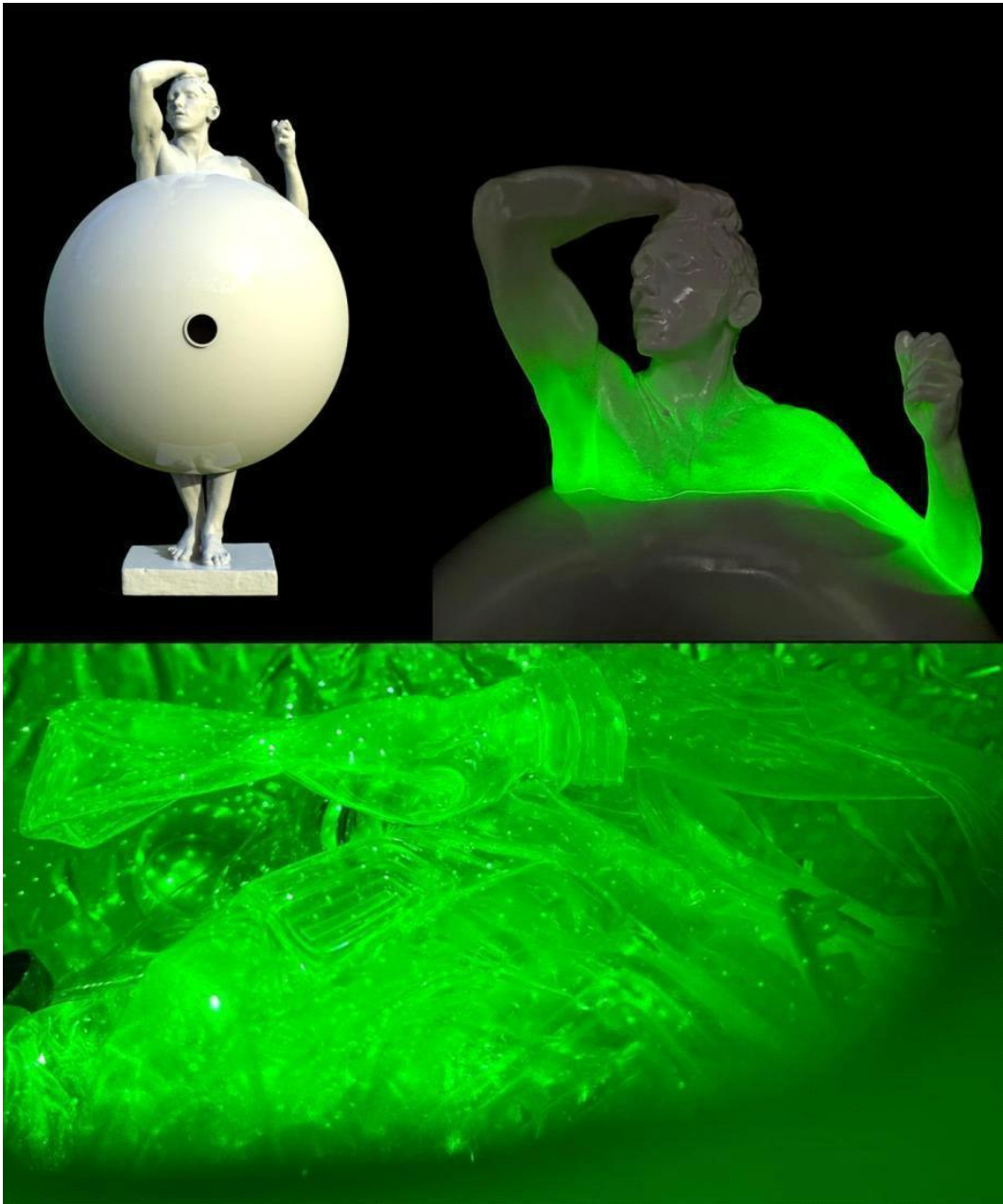


참고도판2) 로댕, <청동시대>, 높이 178cm, 청동, 1877.

출처:<https://baike.baidu.com/item/%E9%9D%92%E9%93%9C%E6%97%B6%E4%BB%A3/9023072?fromtitle=%E7%88%B1%E7%9A%84%E6%88%98%E5%A3%AB&fromid=24097910>

(검색일: 2024.05.20)

본인 작품 <플라스틱 시대>는 로댕의 <청동 시대>를 차용한 작품으로, 구체를 추가하여 새로운 의미를 부여했다. 이 구체는 <청동 시대>의 대부분을 가리며, 중앙에는 원형의 구멍이 뚫려 있다. 관람객은 이 구멍을 통해 내부를 들여다볼 수 있는데, 그곳에는 플라스틱 쓰레기로 이루어진 산맥이 자리잡고 있다. 내부에 설치된 다채로운 조명은 플라스틱 쓰레기를 화려하게 비추어, 쓰레기의 본질을 넘어서는 아름다움을 연출한다.



작품도판3) 장화, <플라스틱 시대>, 감광성 수지 플라스틱 제품 LED조명, 55×55×80cm,
2022.

플라스틱은 이중적인 산업 제품으로서 현대 재료가 인류 사회에 가져온

거대한 진보와 제조 기술의 비약적 발전을 상징한다. 플라스틱은 특정 시기에 많은 사람들, 특히 도시민들의 생활수준을 향상시켰다. 그러나 동시에 플라스틱은 후기 산업 사회의 문화 논리 속에서 자연에 대한 오만함을 반영하며, 소비문화의 상징으로 자리 잡았다. 현재 플라스틱 오염은 전 세계적으로 주목받는 환경 문제가 되었다. 공공장소 어디에서나 버려진 플라스틱 제품을 쉽게 볼 수 있는데, 이들은 자연에서 추출되어 인간에 의해 만들어졌지만, 자연으로 돌아갈 때는 자연에 의해 분해되기 어렵다. 재활용 비용이 높아 플라스틱 오염물 처리는 전 세계적인 난제로 남아 있다.

<플라스틱 시대>는 이러한 질문을 던진다, 청동 시대의 도래가 인류 문명의 진보로 인정받는다면, 플라스틱 시대의 도래는 과연 인류의 진보일까, 아니면 퇴보일까?

현대 산업 문명의 부상과 발전은 인류가 자연을 개조하고 지배할 수 있는 능력을 보여주었으며, 인간의 주체적 지위를 높였다. ‘인간은 목적’이라는 도덕적 신념은 ‘인간 중심주의’라는 가치관을 낳았다.³⁷⁾

그러나 이러한 주체와 객체의 관계는 실제로는 비합리적이며, 허구적인 서술이다. 자연은 인류가 완전히 통제할 수 있는 대상이 아니며, 인류와 자연의 관계는 상호 영향을 주고받으며 서로 의존하는 관계여야 한다. 따라서 자연은 인류의 객체가 아니라 주체적인 존재이다. 자연의 생태계는 복잡한 전체로서, 그 안의 각 요소는 다른 요소와 상호 작용하고 영향을 미친다. 인류의 활동도 필연적으로 자연에 영향을 미치며, 이러한 영향은 인류 자신에게 반사될 수 있다. 엥겔스(Friedrich Engels)가 『자연변증법』에서 경고한

37) 糜海波, 「重建人与自然的关系: 当代生态伦理的哲学反思—兼论‘人类中心主义’与‘自然中心主义’」, 『社会科学家』, 2023, pp. 31-35.

것처럼 “우리는 인류가 자연에 대한 승리에 너무 도취되어서는 안 된다. 이러한 승리마다 자연은 우리에게 복수한다.”³⁸⁾ 이로써 우리는 항상 자연에 대한 경외심과 존중을 유지하고, 인간과 자연 사이의 관계를 신중하게 다루며, 단견으로 인한 행동이 미래에 예측할 수 없는 재앙을 초래하지 않도록 해야 한다는 것을 알 수 있다.

2.3.2 자연에 대한 인간의 응시

합리주의의 계몽의 영향으로 아래에서 인류는 자신을 주체로, 자연을 객체로 여겨 인식과 피인식, 변형과 피변형, 정복과 피정복의 관계를 확립했다. 그러므로 시선과 엿보기 뒤에 숨겨진 구조화된 주객체 관계가 있다면, 인류의 자연에 대한 시선은 실제로 욕망의 전횡적 표현이며, 이러한 표현은 현대 산업, 도구적 이성, 화폐 철학을 찬미하고 미화한다. 하지만 근본적으로 주체성은 단지 서사에 의해 만들어진 환상일 뿐이므로, ‘합리적인’ 주객체 관계는 존재하지 않는다. 왜냐하면 그 관계 자체가 비합리적이기 때문이다.

인류의 욕망은 인류 행동을 추동하는 중요한 동력이다. 옛날부터 물질에 대한 추구나 지식과 권력에 대한 갈망까지, 욕망은 항상 인류 문명의 진보에 핵심적인 요소였다. 그러나 동시에, 욕망은 인간과 자연의 관계가 긴장되는 주된 원인이기도 하다. 고대에 인류의 생존과 발전이 많은 자연 조건에 제한을 받을 때, 욕망은 종종 생존 의지와 일치했다. 예를 들어 음식과 안전에 대한 추구 같은 것이다. 그러나 사회가 발전함에 따라, 특히 산업 혁명 이후, 인류의 생산 능력은 전례 없는 향상을 이루었고, 욕망의 범위와 수준도 함께 확대되고 상승했다. 단순한 생존 필요에서부터 사치품에 대한 추

38) 马克思 恩格斯, 『马克思恩格斯选编(第4册)』, 人民出版社, 1995, p. 383.

구, 그리고 자연 자원에 대한 무한한 약탈에 이르기까지, 욕망의 범위는 확장되었다. 이 무한한 욕망은 인간과 자연의 주객체 관계를 더욱 불균형하게 만들었다. 인류는 끝없는 욕망을 충족시키기 위해 자연 자원을 과도하게 개발하고 생태 환경을 파괴하여 자연에 엄청난 압박을 가했다. 이러한 욕망에 기반한 자연에 대한 무분별한 개발은 인간과 자연의 조화로운 관계를 심각하게 위협하고 있다.

현대 산업 문명에서 인류의 자연에 대한 시선은 종종 자연의 주체성을 간과하며, 자연을 수동적인 위치에 놓게 한다. 이러한 관계 속에서 인류는 자신과 자연의 상호 의존성을 쉽게 간과하고, 생태계가 인류 생존에 미치는 중요한 영향을 무시하곤 한다. 또한, 이러한 시선은 인류 자신의 한계를 간과하고, 인류를 자연계의 지배자로 여기는 경향이 있다.

응시는 역사적이고 문화적인 배경을 지닌 사회적 실천으로, 사회와 문화적 환경에 의해 형성된다. 인류가 자연을 응시하는 행위는 현대 산업화와 기술 발전의 영향을 받으며, 상호 존중과 협력, 의존의 원칙 위에 조화롭게 발전해야 한다. 우리는 주체와 객체의 관계를 새롭게 정립하고, 자연, 인류, 사회 문화를 하나의 분리할 수 없는 전체로 인식하여 더 평등하고 조화로운 상호작용을 이루어야 한다. 응시 뒤에 숨겨진 욕망은 주체와 객체 사이의 권력 관계를 이끌며, 현대 산업, 도구적 이성, 화폐 철학의 발전과 긴밀히 연결되어 있다. 인류의 자연에 대한 응시는 자연을 향한 욕구와 지배하려는 의지를 드러내며, 동시에 자연 경관의 아름다움과 신비로움에 대한 감상과도 연관되어 있다.

<플라스틱 시대>는 인간과 자연이 상호작용하는 존재들임을 전제로, 우리가 주체성이 아닌 전체성을 받아들여 우리 자신과 우리가 살아가는 세계를 하나의 공동체로 바라보아야 하는지를 탐구한다. 작품 속에 버려진 플라스

턱으로 이루어진 산맥은 ‘응시’하는 관람객의 개별적 행위를 인류가 자연을 ‘응시’하는 거시적 차원으로 격상시켜, 이러한 분열이 존재해서는 안 됨을 드러낸다. 인류와 그들의 세계는 의미 있는 하나의 전체로서 존재해야 한다. 우리는 자연의 힘을 신의 활동으로 해석하는 서사를 경험했고, 자연을 지배하려는 또 다른 서사도 경험했다. 우리가 진정으로 해야 할 일은 신화를 넘어서 ‘응시’를 진정한 ‘바라보기’로 전환하는 것일지도 모른다.

현대 사회에서 인간의 자연에 대한 태도는 신화적 해석에서 과학적 통제로의 거대한 변화를 겪어왔다. 그러나 이 두 가지 서사는 인간과 자연 사이의 갈등을 진정으로 해결하지 못했다. 신화적 서사는 자연의 힘을 신의 활동으로 해석하여 인간이 자연에 대해 경외와 순종을 느끼게 만들었다. 반면, 과학적 통제 서사는 자연을 정복하고 이용할 수 있는 대상으로 간주하여 인간이 자연에 대해 주도적이고 지배적인 태도를 취하게 했다. 이 두 가지 극단적인 태도는 인간과 자연 간의 상호 의존 관계를 간과했다. 아마도 우리는 새로운 서사 방식을 찾아야 할 것이다. ‘응시’를 ‘보기’로 전환할 수 있는 방식이 그것이다. 응시는 거리와 심사의 의미를 내포하지만, 보기는 이해와 공감을 의미한다. 우리가 진정으로 자연을 ‘볼’ 때, 자연의 존재와 가치를 이해할 때 우리는 비로소 자연과의 조화로운 공존을 실현할 수 있다. 자연을 보는 것은 단순히 외형을 보는 것이 아니라, 그 내재된 생명력과 인간과의 공생 관계를 인식하는 것이다.

제3장 감시로서의 응시

20세기에 이르러 카메라의 발명과 광범위한 응용으로 인해 사람들의 시야와 응시 방식에 큰 변화가 일어났다. 카메라의 등장으로 인해 응시의 범위가 인간의 눈에서 기계로 확장되었으며, 이는 응시 개념의 추가적인 확장을 가져왔다. 응시는 더 이상 인간 개인의 시각적 능력에만 국한되지 않고, 권력, 욕망, 정체성 등 다양한 요소의 주체와 객체 관계를 포함하게 되었다. “디지털화된 네트워크 세계는 응시 주체를 상징화하고 라벨링하며, 개인은 익명의, 집단적인 광범위한 감시 속에 존재한다.”³⁹⁾ 경찰, 보안, 감독 기관과 같은 권력을 가진 실체들은 카메라 감시 기술을 통해 대중에 대한 무형의 감시와 통제를 시행하고 있으며, 이로 인해 어디서나 ‘보이는’ 느낌이 생겨났다.

3.1 카메라의 응시

‘카메라의 응시’는 영화 이론에서 비롯된 개념으로 로라 멀비(Laura Mulvey)가 1975년 작성한 논문 「시각적 쾌락과 서사 영화(Visual Pleasure and Narrative Cinema)」에서 소개했다. 이 개념은 영화 내에서 남성과 여성 캐릭터가 어떻게 표현되는지, 그리고 관객이 이들 캐릭터를 어떻게 바라보게 되는지를 주로 다루고 있다.⁴⁰⁾

로라 멀비의 이론에 따르면, 카메라의 응시는 촬영자의 응시, 영화 속 캐릭터들 사이의 응시, 그리고 관객의 응시, 세 가지 형태로 나타난다. 촬영자

39) [法] 미歇尔·福柯, 『权力的眼睛: 福柯访谈录』, 严锋. 译, 上海人民出版社, 1997, p. 68.

40) Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, *Screen*, 1975, pp.6-18.

의 응시는 영화 속에서 보는 관점과 시선을 결정하고, 캐릭터들 사이의 응시는 영화 내 관계의 역학을 조절하며, 관객의 응시는 그들이 영화를 어떻게 이해하고 반응하는지를 반영한다. ‘카메라의 응시’는 카메라(또는 더 넓게 말해, 모든 형태의 시각 미디어)가 우리가 세상과 타인을 어떻게 바라보는지에 대한 인식을 형성하는 방법으로 이해될 수 있다. 이 개념은 시각 미디어가 우리의 개념과 가치관을 형성하는 데 있어 중요한 역할을 하며, 우리가 시각 미디어를 통해 현실을 어떻게 이해하고 해석하는지에 대한 강조를 둔다.

3.1.1 디지털 기술로 인한 응시의 확장

전통적인 응시의 개념은 대부분 직접적인 관찰과 경험에 국한되었지만, 디지털 시대에 접어들면서 응시는 더욱 복잡하고 다층적인 형태로 발전했다. 소셜 미디어, 인터넷 스트리밍, 가상현실과 같은 기술은 개인들이 서로를 응시하고, 또한 집단적으로 응시되는 새로운 차원을 창출했다. 이러한 확장된 응시는 개인의 사생활, 정체성, 자기 표현 방식에 깊이 영향을 미치며, 새로운 형태의 커뮤니케이션과 상호작용을 가능하게 한다. 디지털 응시는 또한 관찰자와 피관찰자 사이의 관계를 변화시켰다. 이제 우리는 스크린을 통해 수많은 눈길을 끄는 대상과 마주하고, 심지어 익명성 뒤에서 관찰자로서의 역할을 취할 수 있다. 온라인 공간에서의 응시는 때때로 비대면적이며, 물리적인 존재감을 초월하여 상호작용한다. 이는 우리가 타인을 응시하고 판단하는 방식뿐만 아니라, 우리 자신이 어떻게 타인의 응시를 경험하고 처리하는지에 대해 새로운 질문을 던진다.

20세기 중반, 컴퓨터의 발명으로 비롯된 디지털 기술의 가장 큰 특징은, 바로 이러한 단순한 형태가 구축하는 촘촘한 그물망이 다양한 정보와 사물, 사람과 세계를

되어 상호작용하도록 하는 유기적 연계성에서 찾아볼 수 있다. 이와 같은 개념을 바탕으로 오늘날 사회의 전반에 영향을 미치는 디지털로부터의 대전환이 도래하게 된 것이다. 이로써 우리는 과거로부터 쌓여온 정체성과 삶의 방식을 바꾸어나가는 디지털의 새로운 세계를 함께 경험하게 되었다.⁴¹⁾

이러한 시대적 배경과 발전 속에서, 응시의 개념도 함께 확장되고 변화하였다. 디지털 기술은 우리가 자신과 타인을 바라보는 방식을 바꿨을 뿐만 아니라, 관찰과 피관찰의 동적 관계를 재구성하였다. 디지털화가 가속화됨에 따라, 응시는 더 이상 단순한 물리적 행위가 아니라 우리 삶의 모든 측면에 스며들어 복잡한 사회적, 심리적 현상이 되었다. 디지털 기술의 발달은 ‘응시’의 경계를 크게 확장시켰다. 이제 ‘응시’는 사람들 사이의 직접적인 시선 교환에만 국한되지 않고, 스크린, 감시카메라 및 기타 미디어와의 상호작용까지 포함하게 되었다. 백남준의 작품 <TV Buddha>는 이러한 기술 배경 하에서 ‘응시’ 개념을 탐구하고 성찰하는 대표적인 예이다.

<TV Buddha> 서는 불상을 현대 기술의 맥락 속에 놓아, 관찰자이자 관찰 대상이 되는 주체를 창조했다. 이 작품에서는 폐쇄회로 카메라가 계속해서 불상의 모습을 촬영하고, 그 영상을 맞은편 모니터에 실시간으로 보여준다. 이로 인해 불상은 자신의 전자적 이미지를 목상하는 듯한 무한루프의 자기응시를 형성한다.

41) 전진표, 디지털 시선의 포스트추상표현 연구, 국내박사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2021. pp.35-36.



참고도판3) 백남준, <TV Buddha>, 1974.

출처:https://www.sohu.com/a/84929953_387113#google_vignette

(검색일: 2023.11.08)

이 작품은 예술과 관객 사이의 전통적인 일방적 응시 관계를 넘어, 디지털 기술이 현대 시각 문화에서 어떤 역할을 하는지 강조한다. 폐쇄회로 텔레비전 시스템을 통해 불상은 자신의 텔레비전 이미지와 상호작용하며, 현대 기술이 자기 응시를 어떻게 가능하게 하는지, 그리고 그것이 자기 감시 또는 자기 발견의 과정이 될 수 있음을 보여준다. 불상의 침묵과 불변함은 텔레비전 화면에서 끊임없이 변화하는 이미지와 대조를 이루어, 전통과 현대, 정적과 동적, 종교와 과학 간의 긴장을 드러낸다. 또한, 이 작품은 디지털 시대에 개인의 고독감을 지적한다. 기술은 개인이 끊임없이 '보여질 수'

있게 하지만, 이러한 ‘보여짐’은 종종 실질적인 상호작용이 결여된 환경에서 이루어진다. 이 작품은 우리가 기술로 끊임없이 관찰되고 기록되는 현대 사회에서, 우리의 내면적 자아도 어느 정도는 수동적인 관찰 대상이 되었는지를 생각하게 한다.

백남준의 비디오 아트는 TV를 오브제로 사용하는 매체적 특성을 지닌 예술로, 회화, 음악, 조각 등 전통적인 예술 장르에 국한되지 않는 새로운 예술 양식이다. TV 브라운관을 통해 움직이는 이미지를 기반으로 하여 모든 예술 분야와 기술의 혁신적 통합을 특징으로 한다. 이러한 매체적 특성은 기존의 전통 예술 장르의 경계를 허물고, 인간 의식의 진보적 변화를 추구하는 혁신적인 면모를 지니고 있다. 또한 기술 발전과 함께 표현 양식과 영역이 끊임없이 변화하고 확대되면서, 매체에 대한 새로운 인식 변화와 새로운 미학을 탄생시키는 열린 예술 형식이다.⁴²⁾

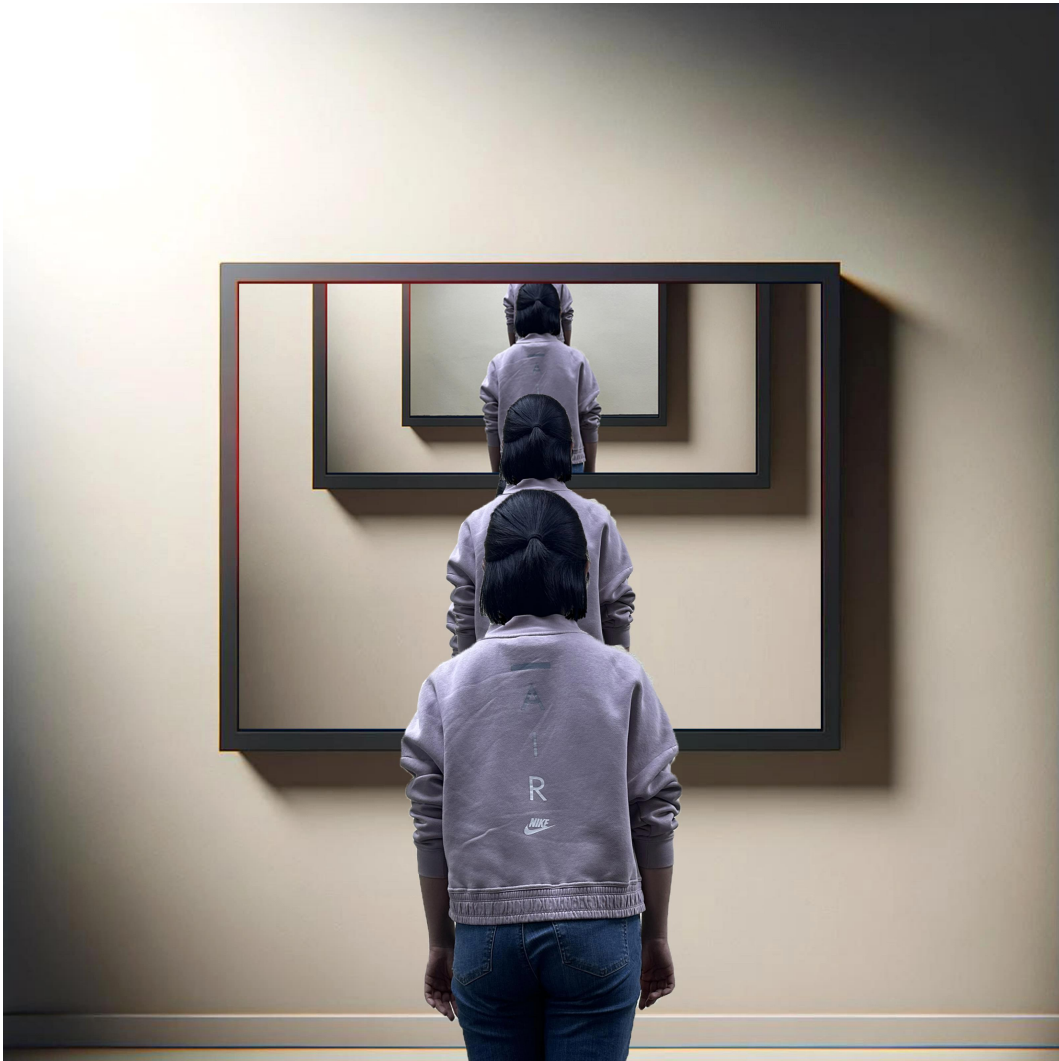
다른 한편 〈TV Buddha〉는 ‘정신문화와 물질문화가 대좌(對坐)’한 상황이라고 설명할 수도 있다. ⁴³⁾다시 말해서 불교 조각상을 동양적 정서에 입각한 작품으로 상정한다면, 폐쇄회로 구조는 현대의 과학기술 내지는 서양 문화를 대표하는 것이 되기 때문이다.⁴⁴⁾ 그는 이 작품을 통해 시각적으로 매력적인 예술품을 창조했을 뿐만 아니라, 자아, 기술 및 사회적 상호작용에 관한 깊은 질문도 제기한다. 이 작품은 디지털 기술이 우리의 자아 인식을 어떻게 형성하는지 보여주며, 디지털화와 감시가 만연한 세상에서 ‘응시’와 ‘응시당함’의 의미를 다시 생각하게 한다.

42) 홍창호, 「백남준 미디어 작품에 내재한 ‘상호작용성’에 대한 고찰: 플럭서스(Fluxus)의 ‘불확정성’과 ‘선(禪)’을 중심으로」, 『유럽문화예술학논집』, 2022, pp.27-40.

43) 홍창호, 앞의 논문, 재인용, p.37.

44) 이용우, 「비디오 예술론」, 『문예마당』, 2000, pp.115-116.

백남준 작품의 영향을 받아 본인은 작품 <뒷모습>을 창작하여 백남준의 예술적 이념을 더욱 확장하고자 했다. 이 작품에서 본인은 카메라와 모니터를 사용하여 독특한 시각적 체험을 구성했다. 카메라는 관람객의 뒷모습을 실시간으로 촬영하여 모니터에 즉시 보여준다. 이러한 설정으로 인해 관람객은 모니터를 통해 자신의 정면을 볼 수 없다. 디지털 기술을 활용하여 이 작품은 자아 인식과 타인의 관찰이라는 복잡한 주제를 탐구하고자 한다. 본인은 이러한 예술 형식을 통해 관람객이 자신과 외부 세계의 관계에 대해 깊이 생각하도록 유도하고, 디지털 시대에서 백남준이 인간 의식을 탐구한 내용을 더욱 확장하고 심화하고자 한다.



작품도판4) 장화, <뒷모습>, 실시간 동영상, 2023.

관람객이 카메라 앞에 서게 되면, 그들의 익숙한 자아 이미지는 흔히 주목받지 않는 시각으로 대체된다. 이러한 설정은 관람객의 또 다른 면모를 독특하게 드러내며, 그들이 직접 볼 기회가 거의 없는 자신의 모습을 보여준다. 일상에서 우리는 거울이나 촬영 장비를 통해 자신의 정면을 관찰하는 것에 익숙하다. 이 작품은 관람자의 뒷면을 포착하여 새롭고 낯선 시점으로

관람자를 이끈다. 이 낮은 시점은 관람자가 자신의 이미지와 자아 인식에 대해 다시 생각하게 만들 수 있다.

백남준의 <TV Buddha> 처럼, 본인 작품 역시 현대 기술을 통해 관찰과 관찰되는 것의 관계를 탐구한다. <뒷모습>은 실시간으로 관람자의 뒷모습을 포착하고 전시함으로써 관람자로 하여금 관찰자이자 동시에 관찰 대상이 되게 한다. 이러한 역할의 이중성은 사람들로 하여금 심오한 사유에 잠기게 한다. 작품 속에서 관람자가 마주하는 것은 더 이상 정적인 객체가 아니라 변화하는 자기 자신이며, 그 변화는 계속해서 모니터 위에 표현된다.

이러한 시각적 피드백의 순환을 통해, 작품은 우리가 자아를 어떻게 정의하는지, 디지털 기술이 우리의 자아 체험을 어떻게 개입하고 변화시키는지에 대한 질문을 던진다. 작품에 등장하는 카메라와 모니터는 단순한 기술적 도구를 넘어 자아와 타자, 내면적 관찰과 외부 관찰 사이의 복잡한 관계를 탐구하는 매개체가 된다. <TV Buddha> 에서 보여진 관찰의 끊임없는 순환과 마찬가지로, 여기에서의 순환은 끝없는 자기 탐구의 과정, 자신의 외적 이미지에 대한 새로운 해석을 계속하는 과정을 드러낸다.

디지털 기술의 발전은 응시의 개념과 범위를 확장시키는 데 중요한 역할을 했다. 전통적으로 응시는 물리적 공간에서 이루어졌지만, 디지털 기술의 도입으로 인해 시간과 공간의 제약을 넘어 다양한 방식으로 이루어질 수 있게 되었다. 디지털 플랫폼의 발전으로 소셜 미디어는 개인이 자신을 표현하고 타인의 시선을 끌어들이는 방식을 근본적으로 변화시켰다. 소셜 미디어를 통해 사람들은 일상생활의 순간을 공유하고, 타인의 피드백을 실시간으로 받으면서 새로운 형태의 응시 관계를 형성한다. 이로 인해 응시는 더 이상 일방적인 관찰이 아니라, 상호작용적이고 다층적인 과정이 되었다. 디지털 기술은 물리적 한계를 넘어 응시의 개념을 확장시키고, 시각적 경험을

풍부하게 하는 동시에 새로운 형태의 사회적 상호작용을 가능하게 한다. 이를 통해 응시는 단순한 시각적 활동을 넘어 디지털 시대에 맞춰 재구성되고 재해석되고 있다.

3.1.2 편재된 응시에 인한 기록

디지털 기술의 발전은 응시의 개념을 확장시켜, 특정 시간이나 장소에 국한되지 않고 일상생활의 모든 측면에 퍼지게 만들었다. 스마트폰, CCTV, 소셜 미디어 등 다양한 디지털 기기와 플랫폼이 우리의 행동과 상호작용을 지속적으로 기록하고 분석한다. 이러한 편재된 응시는 우리의 일상을 데이터로 전환시켜, 개인의 사생활과 행동을 지속적으로 관찰하고 평가하는 새로운 형태의 기록을 만들어낸다. 스마트폰의 위치 추적 기능, 소셜 미디어에 올린 사진과 게시물, 인터넷 검색 기록 등 모든 것이 데이터로 저장된다. 이러한 데이터는 우리의 행동 패턴, 취향, 사회적 관계 등을 분석하는 데 사용되며, 이는 개인화된 서비스 제공뿐만 아니라 광고 타겟팅, 사회적 통제 등의 목적으로 활용될 수 있다. 그러나 이러한 편재된 응시는 개인의 사생활 침해 문제를 야기한다. 우리가 인식하지 못하는 사이에 우리의 행동과 대화가 기록되고, 이러한 정보는 제3자에게 쉽게 접근 가능하다. 이는 프라이버시의 경계가 모호해지고, 개인의 자유가 제한될 수 있는 감시 사회로 이어질 위험이 있다.

오늘날의 세계는 거대한 스튜디오가 되었다.⁴⁵⁾ 쉬빙(徐冰)⁴⁶⁾은 그의 독특

45) 陆晔 徐子婧, 「"玩"监控: 当代艺术协作式影像实践中的“监控个人主义”——以《蜻蜓之眼》为个案」, 『南京社会科学』, 2020, pp. 109-117.

46) 쉬빙(徐冰)은 저장성 윈링 출신으로 충칭에서 태어나 베이징에서 자랐다. 1977년 중앙미술학원에 입학해 1981년 졸업 후 석사 학위를 취득했다. 1990년 명예 예술가로 미국을 방문했고, 2008년부터 중앙미술학원 부원장, 교수, 박사과정 지도교수로 재직 중이다. 그의 작품은

한 시각 언어와 문화 및 전통에 대한 심도 있는 탐구로 중국 현대 미술계에 서 널리 인정받고 있는 예술가다. 그의 작품 <잠자리의 눈(Dragonfly's Eyes)>은 대규모 감시 카메라 자료를 활용해 제작된 실험적인 영화로, 일반적인 현대 미술 비디오 작업과는 다른 점이 있다. <잠자리의 눈>은 완전한 스토리라인을 가지고 있으며, 모든 영상은 인터넷에서 다운로드할 수 있는 비디오 자료로만 구성되어 있어 제작 방식이 특별하다.

우리 팀에는 사진사가 없다. 어디서나 만날 수 있는 감시 카메라가 하루 24시간 동안 우리에게 멋진 장면을 제공한다. 우리 영화에는 주연이 없다, 관련 없는 사람들이 카메라 앞으로 불쑥 나타나며, 그들의 삶의 단편들이 다른 이의 과거와 미래로 삽입된다.⁴⁷⁾

뉴욕 현대 미술관, 메트로폴리탄 미술관, 구겐하임 미술관, 대영박물관 등에서 전시되었고, 베니스 비엔날레 등 국제 전시회에 참가했다. 작품은 《고급예술》(1997년판)과 《가드너 세계 미술사》에 수록되었다. <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%90%E5%86%B0>(검색일: 2024.04.05)

47) 董冰峰, 「从监控影像到影像监控——《蜻蜓之眼》的观看悖论」, 『当代电影』, 2019, pp. 141-144.



참고도판4) 쉬빙, <잠자리의 눈>, 2019.

출처: <http://art.ifeng.com/2017/0816/3370200.shtml>

(검색일: 2023.11.09)

<잠자리의 눈>에서 ‘응시’는 현대 사회의 감시 문화에 대한 성찰이다. 이 영화는 수많은 공공 감시 카메라의 화면을 소재로 삼아 끊임없이 응시받는 세계를 보여준다. 서빙은 이 조각난 감시 화면들로 평범해 보이지만 드라마틱한 실제 세계를 구축한다. 이 세계에서 각 화면은 한 이야기의 조각이며, 관객들은 이 화면들을 응시하면서 인성, 욕망, 사회 현상에 대한 단서를 찾는다.

캐롤린 맥케이(Carolyn McKay)의 말처럼, 감시는 새로운 ‘보고 보이는’ 방식을 제공하며, 새로운 인지와 관찰 모델을 통해 완전히 새로운 전시 모델을 창조하여 시각 예술가들에게 매력적인 도구와 플랫폼을 제공한다.⁴⁸⁾

복수성은 사실 현대 생활의 모든 구석에 스며들어 있으며, 우리의 삶은 거의 이런 복수성의 반복되는 현상에 둘러싸여 있다. 오늘날 개인 컴퓨터 시대는 이런 특성을 더욱 강화시켰다. 이러한 복수성은 특히 쉬빙의 <잠자리의 눈>에서 두드러진다. 네트워크와 감시 카메라를 통해, 우리는 매일 반복되는 대량의 시각 정보를 창조하고 수용한다. 이러한 정보들은 서로 다른 시간, 장소, 인물로부터 오며, 거대한 디지털 갤러리를 구성한다. 이 디지털 시대에 누구나 관찰자가 될 수 있으며 동시에 관찰 대상이 된다. 이런 복수성 속에서 개인의 의미와 이야기는 모호해진다. 우리는 화면 위의 장면들을 바라보며 마치 자신의 그림자를 볼 수 있는 듯하지만, 화면이 새로 고침되면 금방 사라진다. 이는 쉬빙이 표현하고자 하는 관점을 강화한다. 이렇게 복수성이 가득한 세계 속에서 우리는 어떻게 자신의 위치를 찾고, 빠르게 변화하고 반복되는 현실을 이해하고 적응할 것인가?

영화에는 세 가지 형태의 ‘응시’가 포함되어 있는데, 감시 ‘응시’, 주인공의 ‘응시’, 그리고 관객의 ‘응시’로, 이 세 가지 응시 형태는 영화의 내용, 형식, 그리고 <잠자리의 눈> 세계의 내외부를 긴밀하게 연결한다.

먼저, 감시 ‘응시’는 화면의 출처로서 지속적으로 감시되는 세계를 보여주며, 개인의 사생활 침해 현실을 부각시킨다. 다음으로, 주인공의 응시는 주인공이 이야기에서 보여주는 태도와 입장을 반영하며, 상호 감시와 응시를

48) 张泠 翟莉滢, 「未来资本主义的预言:徐冰<蜻蜓之眼>中的监控技术和数字写实主义」, 『电影理论研究(中英文)』, 2020, pp. 51-66.

통해 경쟁과 탐색의 관계를 드러낸다. 마지막으로, 관객의 응시는 신의 시점으로서 영화를 통해 주인공의 감정과 동기를 이해하고, 전체 세계에 대해 더 포괄적인 인식을 가지게 한다. 이 세 가지 응시 형태는 서로 얽혀 복잡한 다차원의 감시 세계를 구성한다.

쉬빙은 개체의 파편화된 경험을 세계적인 서사의 그림 두루마리로 기교 있게 엮어냈다. 각 프레임은 독립적이면서도 서로 연관된 이야기의 줄기다. 바로 이 개별 이야기들이 겹쳐져서 관객들은 디지털 시대의 복잡성을 느낄 수 있다. 이야기가 펼쳐짐에 따라 우리는 주인공들이 감시 '응시'로 구성된 세계에서 어떻게 자신의 위치를 찾아가는지 보게 된다. 그들의 시각은 수동적으로 정보를 받아들이는 것만이 아니라 '응시'의 행렬에 적극적으로 참여한다. 그들의 모든 행동과 선택은 자신의 운명뿐만 아니라 무심코 관객의 관람 경험에도 영향을 미친다. 이 인터넷이 연결된 세계에서 정보와 시각의 흐름은 새로운 사회적 교류 방식을 가져오며 동시에 개인이 사회 관계망 속에서 차지하는 위치와 역할을 반영한다.

<잠자리의 눈>은 현대 사회에서 '어디에서나 존재하는 응시와 기록됨'이라는 현상을 그의 독특한 예술적 방법으로 탐구한다. 이 작품은 광범위한 공공 감시 자료를 활용하여 끊임없이 감시되는 현실을 드러내며, 여기서 개인의 행동은 단순히 기록되는 것을 넘어 시각 정보의 일부로 전환된다. 각각의 감시 화면은 개별 이야기를 들려주는 창이 되고, 이러한 이야기들은 디지털 갤러리에서 서로 겹치고 얽히며, 개인의 파편들로 구성된 더 큰 서사를 보여준다. 이러한 전방위적인 응시는 개인의 사생활을 침해할 뿐만 아니라 현실과 예술, 관찰자와 참여자 간의 경계를 흐리게 한다. <잠자리의 눈>은 감시 문화에 대한 성찰일 뿐만 아니라, 디지털 시대에 자신의 역할과 위치를 찾아야 하는 사람들의 성찰을 촉발하는, 현대 생활 속에서의 보

고 기록되는 조건에 대한 깊은 탐구다.

관옵티콘이 구축한 주체는 현대적이고 ‘내면화된’ 개인으로, 자기 결정성을 인식하는 개인이다. 주체 구성 과정은 일종의 ‘주체화’에 속하며, 이는 이들의 (허구적인) 특유의 내면성을 통해 이들을 생산한다. 반면, 슈퍼 관옵티콘에서의 주체 구축은 ‘객체화’라는 반대 경로를 취하며, 이는 분산된 정체성, 즉 개인조차 인식하지 못하는 정체성을 통해 이들을 생산한다.⁴⁹⁾

본인 작품 <응시 대결>은 도시 구석구석에 위치한 감시 카메라들과의 ‘맞서기’ 순간들을 포착한 영상 작품이다. ‘내 손안의 휴대폰’은 이 무언의 대화들을 기록하는 도구가 되었으며, 각각 기록된 화면들은 감시 행위에 대한 직접적인 반응이다. 영상으로 편집한 후, 관객들의 시선은 먼저 대형 화면에 표시된 감시 카메라에 이끌리고, 화면 하단에서는 본인의 촬영 과정을 보게 된다. 영상의 사운드트랙은 본인의 구체적인 장소를 드러내주는데, 북적이는 거리 모퉁이, 밀폐된 엘리베이터, 편안한 카페 환경 등 각 장면의 소리는 현장감을 제공한다. 화면은 10초마다 부드럽게, 그러나 단호하게 관객을 다음 이야기로 안내한다. 이러한 구성은 관객이 현대 생활 속에서 ‘보이는 것’과 ‘기록되는 것’의 만연함에 대해 깊이 생각하게 하려는 의도에서 출발한다.

49) [美] 马克·波斯特, 『第二媒介时代』, 范静哗. 译, 南京大学出版社, 2001, pp. 128-129.



작품도판5) 장화, <응시 대결>, 동영상, 2023.

<응시 대결>은 현대 감시 문화에 대한 본인의 개인적 반응이자, ‘보고 보이는 것’, ‘응시와 응시당하는 것’에 대한 무언의 대화다. 이 작품은 응시가 프로그래밍 된 기계인 감시카메라의 렌즈를 기록하는 동시에, 그에 대한 나의 성찰과 도전을 담고 있다. 디지털화되고 정보가 폭발하는 이 시대에 우리는 언제나 누군가의 시선 속에 있으며, 모든 공공장소는 우리의 행동을 기록하는 전자 눈으로 가득하다. 이 프로젝트를 통해 나는 응시의 권력 구조를 탐구하려 한다. 카메라는 권력의 상징으로 개인의 행동을 감시하고 기록하지만, 보통 사람으로서 나는 그것들을 응시함으로써 이러한 일방적인 관찰 모델을 전복하려고 시도한다. 감시 카메라와의 ‘대결’을 할 때마다 개인의 사생활과 자유가 얼마나 남아 있는지, 수많은 렌즈에 응시당하면서도 개인으로서의 완전함과 독립성을 어떻게 유지할 수 있을지 자문하게 된다.

영화를 제작하는 과정에서 본인은 복잡한 감정의 교차를 느꼈다. ‘응시 당하는 것’에 대한 저항과 불안, 그리고 예술을 통해 능동적으로 표현하고자

하는 열망이 있었다. 이 작품은 단순히 감시 상태에 대한 항의가 아니라, 자기 발견과 자기 표현에 대한 추구도 포함하고 있다. 이 작품은 ‘무소부재의 응시’라는 현실을 드러내는 동시에, 개인이 창의적인 행동을 통해 세계를 반성적으로 바라보고 시선에 대한 통제권을 되찾을 수 있는 가능성을 제공한다.

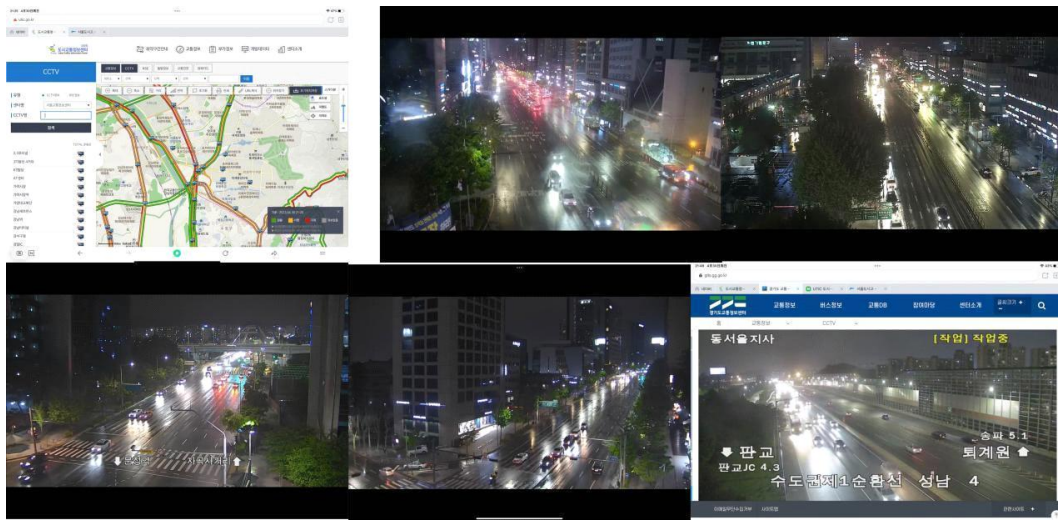
우리 사회는 공개적인 장면의 사회가 아니라 감시 사회이다, 우리는 판옵티콘 기계 안에 있으며, 그 권력 효과의 개입을 받고 있다. 이는 우리 자신이 초래한 것이며, 우리는 그 메커니즘의 일부이다.⁵⁰⁾

<잠자리의 눈>과 마찬가지로, 본인의 작품 <응시의 대결>은 이 글로벌 디지털 시대에 개인이 사회에서 자신의 위치를 다시 살펴보고 인식할 필요가 있다는 것을 강조한다. 이는 우리가 냉혹한 응시에 둘러싸여 있지만, 그 응시를 평가할 능력이 있고, 자신의 이야기를 정의할 권리가 있으며, 우리가 살고 있는 세계를 이해하고 형성할 책임이 있음을 상기시킨다.

파울라 알부케르키(Paula Albuquerque)가 언급한 바와 같이, 웹캠이 생성하는 비디오와 라이브 방송은 감시 실천이 점점 더 내면화되고 있다는 사실을 증명한다. 사람들은 카메라의 등장을 환영하는 듯하며, 일상 생활에서 끊임없이 노출되는 것들을 받아들인다.⁵¹⁾

50) [法] 米歇尔·福柯, 『规训与惩罚: 监狱的诞生』, 刘北成 杨远婴. 译, 生活·读书·新知三联书店, 2016, p. 243.

51) Burris, Jennifer, “Surveillance and the Indifferent Gaze in Michael Haneke’s *Caché* (2005)”, *Studies in French Cinema*, 2011, pp.151 - 163.



작품도판6) 장화, <응시 대결-2>, 동영상, 2023.

본인 작품 <응시 대결-2>는 서울 북부 지역의 한 분주한 대로를 담았다. 이 도시의 활기찬 장면에서, 나의 스마트폰은 서울의 실시간 교통 감시 시스템과의 상호 응시를 위한 도구로 변모했다. 각 실시간 감시 카메라가 포착한 장면은 도시 교통 정보 웹사이트 내 실시간 교통 카메라를 통해 화면 녹화되었다. 이렇게 기록된 화면 속에서, 관람객들은 도시의 흐름과 더불어, 감시의 순간들을 포착하는 나의 모습을 목격할 수 있다.

미셸 푸코의 『감시와 처벌』에서 제시된 판옵티콘⁵²⁾ 이론은 감시와 통제
의 사회적 메커니즘을 통찰한다. 이 불균형한 시선의 관계는 죄수들로 하여
금 지속적인 감시 상태에서 자기 통제의 내면화를 이끌어내며, 그 결과 개

52) 미셸 푸코가 『감시와 처벌』에서 탐구한 판옵티콘(Panopticon) 개념은 18세기 말 영국 사회 개혁가 제레미 벤담(Jeremy Bentham)이 제안한 이상화된 건축 설계다. 판옵티콘의 주요 특징은 중앙 감시탑과 둘러싼 죄수들의 셀이다. 감시탑은 구조의 중심에 위치해 있으며, 중앙 감시탑에서는 주변의 각 죄수 셀을 볼 수 있지만, 죄수들은 감시탑 내부를 볼 수 없다. 이러한 구조 설계는 죄수들이 언제 간수에 의해 감시받고 있는지 알 수 없게 하여, 지속적인 감시감을 불러일으킨다.

인은 스스로를 감독하는 감시자로 변모한다. 이러한 맥락에서, 서울 성북구의 변화가에 설치된 감시 카메라들은 현대판 판옵티콘의 감시자로 작동한다. 그들은 무정하게 일상을 관찰하며, 모든 행인을 감시의 대상으로 전환시킨다. 디지털 판옵티콘의 그늘 아래, 우리 모두는 어쩔 수 없이 감시당하는 죄수의 위치로 놓여진다. 우리의 행동과 선택은 끊임없이 외부의 눈에 의해 감시되고 판단된다. 나의 작품은 이러한 일방적인 시선에 도전장을 내민다. 스마트폰을 도구로 삼아 감시 카메라들을 역으로 기록하고, 이를 통해 수동적인 감시의 대상에서 벗어나, 감시하는 주체로서의 권한을 되찾으려는 시도다. 이는 감시와 감시당하는 이의 관계를 재해석하고, 감시하는 눈을 응시하는 행위를 통해 새로운 대화를 제안하는 작품이다.

<응시 대결-2>는 미셸 푸코의 권력 개념을 실천적으로 탐구하는 과정에서 창조되었다. 푸코가 주장하듯이 권력은 어디에나 존재하며, 감시 기술과 같은 여러 메커니즘을 통해 우리 일상에 깊숙이 파고든다. 작품은 스마트폰 화면을 매개로, 감시 카메라가 포착하는 장면을 넘어 개인이 권력 메커니즘과 어떻게 상호작용하며, 그 안에서 자기만의 자리를 찾아가는 과정을 드러낸다. 감시 화면에 등장하는 나의 형상은 권력의 게임에 참여하고 비판하는 역할을 한다. 이러한 상호 응시의 행위는 감시 카메라가 상징하는 익명의 권력에 직면하여 도전을 가한다. 나의 작품 안에서 나는 단순한 감시 대상자가 아닌, 주체적으로 응시하고 응답하는 존재로 변모한다. 이는 푸코가 말하는 권력 관계가 유동적이며 언제든지 전복될 수 있다는 이론을 구현한다. 나의 예술적 개입을 통해, 응시의 주도권을 회복하려는 시도와 함께, 권력 게임이 한쪽으로 치우친 것처럼 보이더라도 개인이 주체성과 행동력을 유지할 수 있는 가능성을 제시하고자 한다.

마크 포스터(Mark Poster)는 “오늘날의 ‘전달 회로’와 그것들이 생성한 데이터베

이스가 ‘슈퍼 관옵티콘’을 구성하며, 이는 벽, 창문, 탑, 간수가 없는 감시 시스템이다”라고 말했다.⁵³⁾

<응시 대결-2>는 현대 사회에서 어디에나 존재하는 감시 현상을 예술적으로 드러내며, 마크 포스터가 제시한 ‘슈퍼 관옵티콘’ 개념과 일맥상통한다. 이 작품은 개인이 스마트폰을 사용해 감시 카메라를 역으로 기록함으로써 전통적인 일방적 감시 방식을 도전하고, 자신의 시선과 사생활에 대한 통제권을 되찾으려는 노력을 보여준다. 이러한 양방향 감시의 역동성을 통해, 작품은 디지털 시대에서 감시, 사생활, 자기 표현의 관계를 성찰하게 하고, 감시자와 피감시자 사이의 관계에 대한 새로운 이해를 제안한다.

<응시 대결-2>는 쉬빙의 <잠자리의 눈>에서 영감을 받았지만, 현실 세계의 감시 시스템과의 직접적인 상호작용을 통해 ‘감시자’와 ‘피감시자’의 관계를 더 깊이 탐구한다. 쉬빙의 작품이 자연계의 감시 메커니즘과 기술의 관계에 대한 성찰을 이끌어내는 데 중점을 두었다면, 본인의 작품은 현대 사회의 감시 구조가 개인의 자유와 주체성에 미치는 영향을 드러내며 이에 대한 사회적 반성을 촉구한다. 본인은 휴대폰 카메라를 사용하여 감시의 순간을 기록함으로써, 단순한 기록자에서 주체적인 참여자로의 변화를 시도한다. 이 작품은 ‘기술’이 어떻게 ‘권력 구조’ 내에 통합되어 인간의 행동을 조종하는 도구가 되는지를 비판적으로 조명한다. 결국, 작품은 사회 감시 네트워크 내에서 개인이 주체성을 유지하고 감시 문화에 대항하는 방법을 모색하는 과정을 통해 예술의 ‘참여’와 ‘비판’의 중요한 역할을 강조한다.

53) [美] 마크·포스터, 『信息方式』, 范静哗. 译, 商务印书馆, 2000年, p. 127.

3.2 신의 응시에서 기계적 응시로

‘신의 응시’⁵⁴⁾는 초자연적이거나 신비한 현상으로, 종교, 신화, 문학 작품에서 흔히 볼 수 있으며 신이나 초자연적인 힘의 주시를 나타낸다. 종교 신앙에서 이러한 응시는 신성한 관심과 보호를 상징하며, 기독교의 하나님과 불교의 부처님에서 나타난다. 신화와 전설에서 신의 응시는 위엄과 힘을 지니고 있으며, 예를 들어 그리스 신화의 제우스와 이집트 신화의 호루스가 있다. 이러한 응시는 단순한 신의 주시뿐만 아니라 그들의 의지와 힘의 표현이기도 하다. 문학과 예술 작품에서는 신의 응시가 인물이 운명이나 초자연적인 힘을 마주할 때의 두려움과 경외심을 묘사하여 작품의 신비로움과 깊이를 더한다. 철학적인 관점에서 신의 응시는 인간이 미지의 무형의 힘을 탐구하고 경외하는 것을 상징하며, 우주와 자신의 운명에 직면했을 때의 고찰과 혼란을 반영한다. 전체적으로 이 개념은 여러 분야에 걸쳐 초자연적인 힘에 대한 인간의 경외심과 자기 존재에 대한 깊은 성찰을 표현한다.

현대 사회로 접어들면서 ‘기계의 응시’가 중요한 개념으로 떠오르며, 이는 기계, 자동화 및 디지털 시스템에 직면했을 때 인간이 느끼는 감정과 심리적 반응을 의미한다. 이러한 현상은 현대 기술에 대한 의존과 관심, 그리고 이에 따른 경외심, 호기심, 의심 및 불안을 포함한다. 기술의 급속한 발전과 함께 기계와 자동화 시스템은 일상 생활과 작업에 점점 더 많이 침투하여 인간의 행동 방식과 사회 구조를 변화시켰다. 기계의 응시는 인간과 기계의 상호작용을 포함할 뿐만 아니라 인간의 정체성, 자유 의지 및 도덕적 책임에 대한 철학적 탐구를 수반한다. 문학과 예술에서 기계의 응시는 기술 발

54) Otto, Andy. “God’s Gaze.” *Ignatian Spirituality*. Ignatian Spirituality, 2024, pp. 45-46.
<https://www.ignatianspirituality.com/gods-gaze>.

전에 대한 비판과 반성을 반영하며, 미래 기술 사회에 대한 상상력과 경각심을 불러일으킨다. 예를 들어, 공상과학 소설, 영화 및 시각 예술에서 기계의 응시는 미래 세계의 기계화 및 디지털화된 장면을 통해 기술이 인간의 삶과 심리에 미치는 깊은 영향을 탐구한다. 이러한 표현 방식은 기술이 급속히 발전하는 배경 속에서 인간의 핵심 가치와 윤리 기준을 어떻게 유지할 것인지에 대한 고찰을 이끈다.

‘신의 응시’에서 ‘기계의 응시’로의 변화는 인간이 다양한 유형의 힘에 대해 경외하고 고찰하는 방식을 반영할 뿐만 아니라 시대의 변화에 따라 인간 사회와 심리가 깊이 변화하는 과정을 보여준다. 무형의 신비한 힘과 유형의 기술력에 직면했을 때, 인간은 끊임없이 자신의 존재 의미를 탐구하고 외부 힘과의 관계를 반성하며, 서로 다른 역사적 시기에 대한 힘과 통제에 대한 독특한 이해를 보여준다.

3.2.1 신의 응시와 기계적 응시

‘신의 응시’는 많은 문화에서 신성한 감시를 상징하며, 전지전능한 보호와 도덕적 지도를 전달한다. 이러한 응시는 보호적일 뿐만 아니라 초자연적인 힘을 내포하여 사람들로 하여금 더 높은 차원의 관심과 인도를 정신적으로 느끼게 한다. 이 개념 아래 신의 응시는 위안을 제공함과 동시에 피할 수 없는 도덕적 판단을 상징한다.

반면, ‘기계의 응시’는 현대 감시 기술을 통해 이루어지는 지속적인 감시를 의미하며, 이 기술들은 카메라와 센서를 통해 냉정하게 행동을 추적하고 기록한다. 기계의 응시는 도덕적이나 정신적 판단이 결여된 채 단순히 냉담하게 정보를 수집한다. 이러한 보편적이고 무차별적인 감시는 안전성을 향상시키는 동시에 개인의 사생활에 전례 없는 침해를 가한다. 이는 고도로

기술화된 사회에서 개인의 사생활과 자유 사이의 복잡한 대립을 드러내며, 편리함과 권리 사이의 균형을 찾기 위한 깊은 사고를 촉발한다.

본인 작품 <천안>은 중국 신화에 나오는 이랑신의 제삼의 눈에서 영감을 얻었다. 이랑신의 제삼의 눈은 초인적인 지혜와 깊은 통찰의 상징이다. 이 작품은 아크릴로 조각되었으며, 눈의 중앙에 설치된 카메라는 마치 끊임없이 관람객을 응시하는 것 같다. 이랑신은 신화에서 보호자이자 도우미로서의 역할을 수행한다. 이런 응시는 사람들에게 보호감과 안정감을 주면서도, 지혜와 통찰을 어떻게 세상을 바라보는 데 적용할 수 있는지에 대한 깊은 생각을 하게 만든다. 이 작품 속에서 이랑신의 형상은 새로운 의미를 가지게 되었다. 단순히 신화 속 인물이 아니라, 인류가 지혜와 통찰력을 추구하고 현실에서 이를 적용하는 방법을 상징한다. 이와 함께, 작품은 감시와 피감시의 관계를 시사한다. 카메라가 눈동자 중심에 자리 잡음으로써 이 <천안>은 비범한 지혜와 통찰력뿐 아니라 현대 기술의 특성을 함께 갖추고 있다. 이 결합은 기술이 인류의 통찰력을 높이는 데 기여함을 나타내며, 동시에 현대 사회에서 개인의 사생활과 감시 사이의 균형 문제에 대해 사람들로 하여금 생각하게 만든다.



작품도판7) 장화, <천안>, 아크릴 CCTV, 150×65×16cm, 2023.

시선에 대한 다양한 담론이 존재한다. 신 중심의 시대 인간들은 신이 모든 것을 지켜보고 있다 여겼다. 신께서 나의 모든 행위를 익히 아시니 남몰래 선행을 베풀 수 없고 악행은 더욱이 숨길 수 없다. 주체만 바뀌었을 뿐, 우리는 여전히 매시간 매 순간을 타인, 심지어는 인간이 아닌 것의 시선과 응시 속에 살고 있다. 전지전능

한 신의 눈에서 세속적 욕망이 투영된 인간의 눈으로, 여기에 CCTV와 같은 기계의 눈까지 더해져 우리를 주시한다.⁵⁵⁾

작품 <천안>은 주동적 응시와 피동적 응시의 양방향 관계를 나타낸다. 주동적 응시는 카메라가 ‘천안’의 일부로서 관람객을 항상 응시하는 것처럼 보이며, 이러한 응시는 비범한 지혜와 깊은 통찰력을 상징한다. 반대로 작품을 대면하는 관람객은 피동적으로 응시되는 대상이 되어 감시받는 압박을 느낀다. 관람객은 이 작품을 관람할 때, ‘천안’이라는 강렬한 시각적 중심에 직면할 뿐만 아니라, 주동적 응시와 피동적 응시 사이의 관계에서 자신이 어떤 역할을 하는지 고민해야 한다. 이러한 응시 관계는 현대 사회에서 개인의 사생활과 감시 사이의 긴장된 관계를 드러낸다. 작품 속 카메라는 현대 기술을 대표하며, 기술이 가져다주는 편리함과 지혜를 보여주는 동시에, 고도로 감시된 사회에서 개인 사생활의 경계를 어떻게 유지할 것인지 관람객으로 하여금 생각하게 한다. 이러한 응시 관계는 관람객으로 하여금 기술과 감시와의 관계를 재평가하고, 이 과정에서 직면할 수 있는 도덕적, 윤리적 도전에 대해 성찰하게 한다.

<천안>은 신화 요소와 현대 기술을 결합해 신의 응시에서 기계적인 응시로 변화의 탐구를 한다. 중국 전통 신화에서 이랑신의 세 번째 눈은 통찰력과 지혜를 상징하며, 이 신성한 응시는 보호적이고 가이드와 보호의 역할을 한다. 이랑신의 응시는 신성하고 초월적인 의미를 담고 있어 도덕과 정신적인 지도에 초점을 맞추지만, <천안>에서 이 신의 응시는 기계적인 응시로 변모한다. 눈의 중앙에 위치한 카메라는 더 이상 단순히 보호와 조력의 상징이 아니라 실질적인 감시 장치가 된다. 이 기계적인 응시는 감정 없이 사

55) 조혜정, <보다-보여지다>장화 개인전 평론, 갤러리

민정, 2023, <https://neolook.com/archives/20230530h> (검색일: 2023.11.09)

람들의 모든 움직임을 기록하고 정보를 수집해 분석하고 판단하는 데 사용될 수 있다. 이렇신의 응시와 달리 현대 사회에서 감시와 감시받음에 대한 사람들의 불안을 강조하며, 높은 디지털화와 기술화 속에서 우리 모두가 의식하지 못하는 사이에 무정하게 감시당할 수 있는 오늘날의 현실을 반영한다. 감시 카메라의 보편적인 존재는 우리가 언제 어디서나 관찰의 대상이 될 수 있고 우리의 행동과 데이터가 수집되고 분석될 수 있다는 사실을 일깨운다.

본인 작품 <포위>는 관람객을 전율하게 하는 시각적 경험으로 가득 차 있다. 벽면이 만나는 교차점에 밀집하여 설치된 수많은 카메라들은 관람객에게 강렬한 인상을 남긴다. 위에서 아래로 향할수록 점점 줄어드는 카메라의 행렬은 바닥에 닿기까지 이어져, 눈에 띄는 질서 속에서 혼돈의 미학을 드러낸다. 이 카메라들은 마치 눈과 같이 관람객을 둘러싸고 감시하는 듯한 느낌을 전달하며, 각자의 존재를 실감나게 인식시킨다. 이 작품을 통해 관람객은 자신이 언제나 관찰의 대상이 될 수 있음을 느끼면서, 감시와 시선의 무게를 몸소 체험하게 된다.



작품도판8) 장화, <포위>, 카메라, 230×200×160cm, 2023.

푸코는 모든 개인이 열린 공간 안에 존재하고, 언제 자신이 감시받고 있는지 알 수 없기 때문에 지속적인 전방위 감시의 공간이 형성된다고 말했다. 그는 “익명의 관찰자가 많을수록, 감시당하는 이들은 불안해하며, 자신

이 관찰되고 있는지 여부를 알고 싶어한다”⁵⁶⁾고 언급했다. 그의 판옵티콘 이론은 권력, 지식, 그리고 개인 사이의 복잡한 상호작용을 날카롭게 해부한다. 푸코의 개념에서, 감시는 무형의 권력 구조로 작용하여, 감시받는 자가 스스로를 조절하도록 만들며, 이는 명시적인 감시가 없는 상황에서도 지속된다. 이러한 권력의 행사는 폭력이나 강제력이 아닌, 겉으로는 해가 없어 보이는 시각적 조종을 통해 이루어진다. 본인의 작품 <포위>는 이러한 아이디어에서 영감을 받아 창조되었다. 수많은 카메라를 집적하여 설치함으로써, 푸코가 말하는 전방위 감시의 공간을 직관적으로 드러낸다. 관람객이 이 공간에 들어서면, 그들은 즉각 자신을 향해 정렬된 무수한 카메라 렌즈를 인식하게 되며, 심지어 실제 감시 행위가 없는 상황에서도 마찬가지다. 이 작품에서 카메라는 위에서 아래로 점진적으로 줄어들며 배치되어 있어, 감시의 수직성을 암시한다. 관찰자와 피관찰자 간의 불평등한 관계는 감시의 수직적 특성을 상징하며, 이는 권력이 작동하는 방식을 시각적으로 표현한다. 이를 통해 관객들은 자신이 동시에 관찰자이자 감시의 대상임을 인식하게 된다.

이러한 구성은 단순히 실제적인 포위를 넘어 정신적 압박을 가한다. 관객들은 어떠한 명백한 행위 없이도, 보이지 않는 시선의 압력을 무의식적으로 감지한다. 본 작품은 이같은 심리적 영향을 활용해 현대 사회의 보편화된 감시 문화와 이가 개인의 자유에 끼치는 영향을 탐구한다. 이 카메라들은 실제로 관람객들의 모습을 기록하거나 중계하지 않으며 상징적인 존재로 남아있다. 그것들은 무형의 권력과 사회적 기대를 상징하며, 언제 어디서든 평가받을 수 있는 가능성을 일깨운다. 이 작품은 이러한 상황 속 자아인식에 대한 성찰을 유도하며, 공적 공간과 사적 영역, 관찰하는 자와 관찰당하는

56) [法] 米歇尔·福柯, 『规训与惩罚: 监狱的诞生』, 刘北成 杨远婴. 译, 生活·读书·新知三联书店, 1999, p. 227.

자 사이의 경계에 대한 논의를 촉구한다.

현재 우리는 미셸 푸코가 예상한 바와 같이 감시가 일상화된 이른바 ‘디지털 관
옵티콘’ 과 같은 공간에 살고 있다. 감시자는 언제든지 피감시자를 볼 수 있지만, 감
시 당하는 자는 누가 감시하는지조차 알 수 없는, 가상과 현실이 혼재하는 오늘의
현실은 이와 같은 원형감옥의 기능이 가장 잘 발현될 수 있는 구조로 이루어져 있
다.⁵⁷⁾

본인 작품 <바둑>은 흑백 두 색의 카메라를 활용해 바둑판의 모습을 구
성했다. 검은색 카메라는 흑돌을, 흰색 카메라는 백돌을 상징하며, 각 ‘돌’은
감시의 ‘눈’이 되어 바둑판 위에서 사회 감시와 개인 사이의 복잡한 관계를
드러내는 복잡한 패턴을 이룬다. 흑돌이 백돌을 둘러싸는 이 배열은 권력
구조의 계층성을 반영함과 동시에 사회 감시의 일상적 현실을 상징한다. 개
인은 종종 이러한 구조 안에서 구속감과 소외감을 경험한다. 관객들은 작품
을 감상하며 그들 스스로가 바둑판의 한 부분이 되어, 응시하는 카메라에
의해 자신들의 모든 행동이 묵시적으로 포착된다는 것을 깨닫게 된다. 이러
한 관찰 상태는 신체적 차원을 넘어서 심리적 부담으로 진화한다. 작품은
푸코의 전망감옥 이론을 형상화하여 관객으로 하여금 현대 사회 감시망 속
에서 자신의 위치와 역할을 성찰하게 만든다.

57) 조혜정, <보다-보여지다>장화 개인전 평론, 갤러리

민정, 2023, <https://neolook.com/archives/20230530h> (검색일: 2023.11.09)



작품도판9) 장화, <바둑>, 카메라, 500×300×20cm, 2023.

푸코의 이론에 따르면 권력과 지식은 서로 의존하고 상호 작용한다. 58) 그는 권력이 법률과 강제 수단을 통해서만 행사되는 것이 아니라 지식의 생산과 유통을 통해서도 행사된다고 봤다. 이 틀 안에서 지식은 중립적인 사실

58) Rouse, Joseph. "Power/Knowledge." In *The Cambridge Companion to Foucault*, edited by Gary Gutting, Cambridge University Press, 2005, pp. 95-122.

의 집합이 아니라 권력 관계의 산물이며, 우리가 세계를 이해하고 그 안에서 어떻게 행동할지를 형성한다.⁵⁹⁾ <바둑>이라는 작품은 형식적으로 카메라(지식의 상징으로)를 이용해 바둑판의 형태로 배치하여 관찰자와 피관찰자 사이의 복잡한 관계를 나타낸다. 여기서 각 카메라는 관찰 지점을 대표하며, 실제로 녹화하거나 정보를 전파하지는 않지만, 그 존재는 잠재적 관찰 행위와 정보 수집을 상징한다. 이러한 배치는 현대 사회에서 개인(즉 사회의 구성원)의 행위와 선택이 어떻게 지식과 정보가 생성되고 전파되는 방식에 크게 영향을 받는지를 상기시킨다. 자신이 감시받을 수 있다는 것을 알고 있는 개인은 자신의 행동을 바꿀 수 있으며, 이는 ‘자기 감시’⁶⁰⁾의 과정이라 할 수 있다. 이는 지식(또는 잠재적으로 생성되는 지식)이 권력을 행사하는 방식에 직접적인 영향을 줄 수 있음을 나타낸다.

이 작품 속에서 관객은 동시에 관찰자이자 피관찰자가 된다. 이들은 작품을 경험하며 단순히 감시 카메라가 지닌 함의를 넘어, 자신들이 사회적 맥락 속에서 어떤 위치를 차지하고 있는지, 그리고 어떻게 지식과 권력에 의해 형성되고 있는지를 숙고하게 된다. 이와 같은 상호 작용을 통해, 이 작품은 푸코가 제시한 권력과 지식의 관계에 대한 근본적인 메시지를 전달한다. 지식의 생산과 전파는 단순한 학문적 혹은 기술적 행위에 그치지 않고, 권력이 작동하는 사회 구조와 개인적 체험 속에 깊숙이 뿌리 내리고 있는 행위이다. 이로써 권력은 지식 생성을 통해 자행되며, 지식의 흐름은 권력 구조를 새롭게 정의하고 강화하는 역할을 한다.

본인 작품 <탈출 불가>에서는 카메라로 뒤덮인 투명한 구체가 현대 지구

59) 吴猛 和新风, 『文化权力的终结: 与福柯对话』, 四川人民出版社, 2003, pp. 236-246.

60) Pylypa, Jen. “Power and Bodily Practice: Applying the Work of Foucault to an Anthropology of the Body.” *Arizona Anthropologist*, vol. 13, 1998, pp. 21-36.

촌의 축소판을 반영하고 있다. 각각의 카메라는 우리를 끊임없이 응시하는 전자의 눈이다. 이 구체는 단순히 지구의 상징이 아니라, 오늘날 사회의 전방위적이고 24시간 지속되는 감시 현황의 은유다. 우리 모두는 마치 거대한 ‘유리 어항’ 안에 살고 있는 것처럼, 어디에 있든 - 봄비는 거리로부터 사적인 구석에 이르기까지, 상업 중심지에서 여가의 구석에 이르기까지 - 그 차가운 카메라들은 냉정하게 우리의 모든 움직임을 기록한다. 라캉은 “나는 하나의 지점에서만 볼 수 있지만, 나는 사방팔방에서 볼 수 있다.”⁶¹⁾고 말한다. <탈출 불가>는 라캉의 이러한 관점에서 출발하여, 이러한 관찰당하는 느낌을 더욱 확장시킨다. 수많은 카메라로 가득 찬 이 구체 속에서 개인은 그 ‘지점’이 되고, 감시당하는 시각은 어디에나 존재한다. 우리는 현대 사회의 수동적인 연기가 되어, 무의식적으로 자신의 생활을 드러낸다. 라캉이 말하듯이, 우리 각자는 이 전방위 시각의 무대 중앙에 놓여 있으며, 계속해서 자신의 역할을 연기하고 있으며, 이 역할들은 종종 무형의 시선에 의해 무의식적으로 형성된다.

푸코는 “관옵티콘”이 죄수의 개조뿐만 아니라 환자의 치료, 학생의 교육, 정신병자의 격리, 노동자의 감시, 거지와 방랑자의 노동 강제에도 사용될 수 있다고 지적한다. 공간과 신체의 배치를 통해 권력 기관은 개인을 효과적으로 관리하고 통제함으로써 그들의 통치 목적을 달성할 수 있다. 이는 공간 속에서 신체를 배치하고, 상호 관계에 따라 인원을 분배하며, 계급 체계에 따라 인원을 조직하고, 권력의 중심점과 통로를 정리하며, 권력 개입의 수단과 방식을 결정하는 모범으로 사용될 수 있다. 실제로, 이러한 ‘관옵티콘’은 사회관계의 구성 방식 중 하나이다. 다양한 장면이나 공간에서, 권력은 ‘관찰’이라는 방식을 통해 권력 운영과 사회 관리를 실현할

61) Jacques Lacan, “The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis”, ed. Jacques-Alain Miller, trans. Alan Sheridan, *Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis*, 1977, p.72.

수 있다. 그리고 피관리자는 이러한 ‘관찰당하는’ 상황에 복종해야 한다.⁶²⁾



작품도판10) 장화, <탈출 불가>, CCTV, 350×350×350cm, 2023.

‘머리를 들면 삼 자 위에 신이 있다’는 중국 전통 문화의 속담으로, 언제 어디서나 말과 행동을 조심해야 한다는 의미를 담고 있다. 이는 신이 모든

62) [法] 米歇尔·福柯, 『规训与惩罚: 监狱的诞生』, 刘北成 杨远婴. 译, 生活·读书·新知三联书店, 2016年, p. 231.

것을 보고 있다는 뜻으로, 행동 규범에 대한 요구를 전달하여 사람들이 자신의 행동이 어떤 형태의 감시와 규제를 받고 있음을 알게 한다. 하지만 현대 사회에서는 ‘머리를 들면 삼 자 위에 감시카메라가 있다’는 말을 자주 듣는다. 이는 현대 사회에서 응시를 형상화한 표현이다. 작품 속 각각의 카메라는 마치 작은 극장의 관객처럼 조용히 관찰하지만 아무런 반응을 주지 않으며, 그 존재로 인해 사람들은 깊은 불안감을 느낀다. 관찰로 이루어진 이 사회에서 우리는 이러한 시선에 적응하려 애쓰고, 자신의 행동을 바꾸며 심지어는 모르는 사이에 자기 검열을 하게 된다. 이러한 현상은 푸코가 말한 ‘감옥화된 사회’를 반영하는 것으로, 감시 기제가 내면화되어 권력이 더욱 효과적으로 작동할 수 있는 사회 상태를 나타낸다.

‘전방위 감시 체제’ 하에서는 누구나 감시 대상이 될 수 있다. 사람들은 더 이상 영화관처럼 안전한 응시 환경에 있지 않고, 언제 어디서나 감시당하는 상태에 놓여, ‘내가 나를 보는 것을 본다’는 장면이 연출된다.⁶³⁾ ‘전방위 감시 체제’라는 용어는 현대 사회에서 정보 기술의 발전으로 인해 정보의 획득과 공유가 더욱 쉬워졌다는 사실과 밀접한 관련이 있다. 이 정보는 인터넷, 소셜 미디어, 모바일 애플리케이션 등 다양한 네트워크 매체를 통해 확산되며, 이러한 매체는 정보 전달의 경로를 제공하는 동시에 감시와 조망의 도구로 기능한다.

감시는 기술적 수단을 통해 생체 인식 및 감정 데이터를 수집, 추적하고 저장함으로써 시간과 공간을 초월하여 신체를 통제할 수 있는 능력을 어느 정도 반영한다.⁶⁴⁾

63) 王怡静 侯鹏华, 「凝视媒介的转变—后现代主义视域下“电影眼睛”看与被看」, 『东南传播』, 2023, pp. 15-17.

64) Taina Bucher, “Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility

작품은 카메라로 뒤덮인 투명한 구체를 통해 피할 수 없는 현실을 드러내며, 전면적인 디지털 감시 하에 우리는 숨 쉴 공간조차 줄어들고 있다. 이 카메라들은 행동을 기록하는 것 이상으로 감정과 생체 데이터를 수집하는 역할을 하며, 부흐가 말한 기술적인 그리기, 추적, 저장을 통해 우리 존재에 전혀 없는 침투와 제어를 가하고 있다. 구체의 투명성은 감시의 은밀함을 나타내며, 그들은 언제나 우리 주변에 있으며, 우리의 모든 행동을 수집하여 우리의 삶을 단순한 데이터의 형태로 벗겨내고 있다.

이그나시오 무뇨(Ignacio Munyo)를 포함한 학자들의 연구에 따르면, 경찰이 설치한 감시 카메라는 감시를 받는 지역의 범죄율을 약 20%까지 줄일 수 있는 것으로 나타났다. 또한, 감시 카메라가 없는 도시 지역들도 감시 카메라의 존재로 인한 긍정적인 영향을 받아 범죄율이 감소하는 경향을 보인다. 이는 감시 카메라가 범죄 억제에 있어 긍정적인 ‘오버플로우 효과’를 가지고 있다는 것을 시사한다.⁶⁵⁾ 이그나시오 무뇨와 그의 연구진은 감시 카메라가 범죄율을 현저하게 감소시키는 효과를 입증했다. 이 현상은 직접 감시되는 지역뿐만 아니라 감시받지 않는 지역까지도 긍정적으로 영향을 미친다. 이러한 배경을 바탕으로, 이 작품은 감시가 안전을 제공하는 동시에 개인의 사생활과 자유에 대해 깊이 생각하게 만든다는 점을 드러내고자 한다. 카메라로 가득 찬 투명한 구체는 현대 사회에서 개인이 직면한 지속적인 감시의 현실을 상징적으로 나타낸다.

작품에서 구체의 투명한 디자인은 감시의 ‘투명성’을 표현하고자 한 것이다. 감시는 우리의 행동을 기록할 뿐만 아니라 우리가 언제든지 관찰당하고

on Facebook” *New Media & Society*, 2012, pp.1164 - 1180.

65) 伊格纳西奥·穆尼奥, 马丁·A·罗西, 「警察监控摄像头与犯罪」, 『斯堪的纳维亚经济学杂志』, 第122卷, 第3期, 2020, pp. 1027-1044.

있다는 사실을 자각하게 한다. 카메라의 냉담하고 기계적인 모습은 개인의 사생활과 자유에 대한 갈망과 뚜렷한 대조를 이룬다. 이러한 대조를 통해 관객이 첨단 기술 감시 사회에서 보호와 통제 사이의 미묘한 균형과 개인 자유 공간의 지속적인 축소를 느끼게 하고자 한다. 또한, 작품은 빛과 그림자의 활용을 통해 감시가 가져오는 심리적 압박을 강조한다. 구체 내부의 카메라는 미세한 빛을 발하며 마치 어둠 속에서 수많은 눈이 응시하는 것처럼 보여, 사람들이 항상 주시당하고 있다는 긴장감과 불안을 느끼게 한다. 이러한 긴장감은 실제로 감시받는 구역에만 존재하는 것이 아니라, 감시되지 않는 곳에서도 무형적으로 영향을 미치며, 감시의 ‘넘침 효과’를 나타낸다.

응시하는 눈은 보이지 않는 그물처럼 불법 행위를 포획해 범죄율을 낮추지만, 사회 구성원의 행동을 지나치게 제한할 위험도 있다. 카메라가 모든 구석을 응시하듯 우리의 행동과 선택이 점점 더 규정된 규칙에 의해 좌우될 가능성이 있다. 감시 카메라 앞에서의 우리 행동은 사회 규범을 따르는 것일 뿐 아니라 개인의 자유 의지에 대한 타협일 수도 있다. 이 작품은 관객에게 안전과 자유 사이의 균형은 어디에 있는지, 범죄율을 낮추기 위해 얼마나 많은 개인 공간을 희생할 의향이 있는지 등을 묻는다. 이 카메라들은 우리의 행동을 조용히 기록하고 각자의 내면에 무언의 질문을 던진다. 우리는 감시의 보편화 속에서 여전히 개인 독립성을 유지할 수 있는가, 아니면 이미 데이터와 감시 시스템의 일부가 되어버린 것은 아닌가? 이러한 질문들은 우리 생활에 밀접하게 관련되어 있으며, 우리가 찾아내고 답을 찾아가야 할 것이다.

3.2.2 타자의 응시와 기계적 응시

사르트르의 철학 사상에서 ‘타자의 응시’는 중요한 개념이다. 그의 저서 『존재와 무』에서 그는 타인이 어떻게 개인의 자기 인식과 자유에 영향을 미치는지 탐구했다. 그는 우리가 자신이 타인에 의해 관찰되고 있다는 것을 의식하게 될 때, 우리는 더 이상 단순한 주체가 아니라 객체가 된다고 주장하며, 이러한 변화는 특별한 불안감을 야기한다고 했다.

공원에 한 사람이 앉아있다. 이 사람은 자신의 시선을 중심으로 공원을 조망하며 평화로운 시간을 보낸다. 이 때 공원 안으로 다른 사람이 들어온다. 평화로움을 누리던 첫 번째 사람은 공원 안에 들어온 다른 사람의 시선 안에 포함되며, 안정되고 단일한 시선이 깨어진 불안을 느낀다. 사르트르의 존재가 타자에 대해 불안을 경험하는 것은 타자의 시선이 자율적이며 고립된 ‘존재’의 자유를 깨뜨리기 때문이다.⁶⁶⁾

이 글은 한 사람이 공원에서 평온한 시간을 보내다가 다른 사람이 공원에 들어오면서 불안을 느끼는 장면을 통해 사르트르 철학에서 ‘타자의 응시’가 개인의 존재감에 미치는 영향을 생생하게 보여준다. 첫 번째 사람은 자신이 타자에 의해 관찰되고 있다는 것을 의식하게 되면서 더 이상 자율적인 주체가 아니라 타자의 시선 속에 있는 객체가 되어 불안을 느낀다. 이러한 불안은 타자의 시선이 개인의 자율성과 자유를 깨뜨리기 때문에 발생한다. 사르트르는 타자의 존재가 개인의 완전히 자율적인 존재를 깨뜨리고, 그를 정의되고 관찰되는 객체로 변하게 만든다고 주장한다.

타자의 응시는 우리가 타인의 세계에서 하나의 객체라는 사실을 깨닫게 하며, 이는 우리의 존재감에 위협을 느끼게 한다. 우리 자신의 관점이 유일

66) Sartre, Jean Paul, 『존재와 무』, 정소성 역, 동서문화사, 1994, pp.431-437.

한 것이 아니게 되고, 우리의 행동과 존재 방식은 타인의 관찰에 의해 영향을 받는다. 이러한 노출된 상태는 우리의 독립성을 파괴하고, 우리가 타인의 눈에도 평가되고 정의될 수 있는 존재임을 인식하게 한다. 본인 작품 <눈>은 ‘타자의 응시’ 개념에서 영감을 받았다. 카메라의 배치를 통해, 하나의 눈 이미지를 재현했다. 검은색 원형 카메라가 눈동자와 눈꺼풀의 윤곽을 그려내고, 하얀색 원형 카메라는 눈동자에 밝은 하이라이트를 더하여 이 눈에 생명을 불어넣었다. 이 눈은 ‘전지전능한 눈’과 같이 현대 사회에서 어디에나 있는 감시와 통제를 상징한다.



작품도판11) 장화, <눈>, 카메라, 120×60×10cm, 2023.

이 작품에서, 카메라가 대변하는 눈은 마치 언제나 관찰하고, 항상 깨어 있는 ‘타자’와 같다. 이러한 전지전능하고 끊임없이 감시하는 눈은 사회가 개인에게 기대하고 평가하는 것처럼 항상 우리를 주시하고 있다. 이와 같은 무소부재의 감시감은 사람들로 하여금 끊임없이 타인의 존재를 의식하게 하며, 이것이 바로 사르트르가 언급한 타자의 응시가 가져다주는 불안과 억압감이다. 이처럼 관찰과 관찰당하는 것이 넘쳐나는 사회 속에서, 모든 사람은 타자가 되어 서로를 응시하고 평가한다. ‘타자의 응시’ 아래에서 개인은 스스로를 의심하게 되고, 자신의 행동, 말, 심지어 내면 깊은 생각에 대해서도 자기 검열을 하게 된다.

작품에서 카메라가 상징하는 눈은 전지전능한 ‘타자’를 의미하며, 그 시선은 그림자처럼 따라다니며 사람들이 항상 관찰되고 평가받는다라는 느낌을 준다. 사르트르의 말처럼, ‘타자의 응시’는 우리가 단순한 주체가 아니라 객체이기도 하다는 사실을 깨닫게 만든다. 우리가 타자의 시선을 의식할 때 내면의 불안과 걱정이 생겨난다. 작품은 이를 통해 현대 감시 사회에서 사람들이 느끼는 일반적인 심리 상태를 생생하게 재현한다. 카메라의 배치는 단순한 물리적 감시 장치가 아니라, 사회가 개인의 행동을 무형적으로 규제하고 통제하는 방식을 상징한다. 감시 기술의 보급과 더불어 개인의 행동, 언어, 심지어는 생각까지도 타자의 시선을 통해 감시받을 수 있다. 이러한 무형의 압박감은 사람들로 하여금 자아 검열을 하게 만들며, 무의식적으로 사회적 기대에 맞추어 행동을 제한하게 한다. 이것이 바로 작품이 ‘눈’이라는 이미지를 통해 전달하려는 핵심이다. 감시가 어떻게 우리의 일상생활과 심리 상태에 스며들고 영향을 미치는지 보여주는 것이다.

작품은 사회적 평가가 개인의 자아 인식에 미치는 영향을 드러내고자 한다. 전지전능한 ‘눈’ 아래서, 사람들은 단순히 감시를 수동적으로 받아들이는

것뿐만 아니라 타자의 시선 속에서 자신의 자아 인식을 재구성하게 된다. 개인은 이러한 지속적인 관찰과 평가 속에서 점차 자율성을 잃고, 사회적 기대와 규범의 산물이 되어간다. 작품은 이러한 반성을 통해 현대 사회에서 개인의 자유와 사회적 통제 사이의 모순과 긴장을 드러내고자 한다. 이 작품은 기술의 냉혹함과 무정함을 보여준다. 카메라는 본질적으로 차가운 기계로, 감정을 가지지 않고 주변 환경을 끊임없이 기록하고 감시한다. 각각의 카메라는 마치 무정한 관찰자처럼 지속적으로 데이터를 수집하며, 감시 대상의 감정과 사생활에는 관심을 두지 않는다. 작품에서는 이러한 기술의 냉혹함이 부각되었으며, 깜빡이는 빨간 불빛을 통해 감시의 무정함과 지속성을 더욱 강조하고 있다. 이와 대조적으로, 눈의 형상은 강렬한 대비를 이룬다. 인간 문화에서 눈은 보통 감정, 영혼, 인성과 밀접하게 연결되어 있다. 눈은 세계를 인식하는 창일뿐만 아니라 인간의 감정과 내면세계를 전달한다. 카메라가 눈의 형상으로 배열되었을 때, 이러한 대비는 더욱 강렬해진다. 한편으로는 어디에나 존재하는 기술 감시를 상징하며, 다른 한편으로는 인간의 감정과 인성의 소멸을 암시한다. 이러한 대조를 통해 작품은 기술이 인간의 삶에 깊이 침투하고 통제하는 모습을 보여주며, 기술 발전이 인간 감정 공간에 미치는 압박을 부각시키고자 한다.

무소부재의 감시 환경에서 사람들의 행동은 더욱 규범화되고 자기 검열을 하게 된다. 이 현상은 작품에서 잘 드러난다. 각각의 카메라는 사람들에게 그들의 모든 행동, 말, 심지어 생각까지도 기록되고 분석될 수 있음을 상기시킨다. 이러한 지속적인 감시감은 사람들로 하여금 행동을 더욱 신중하게 하게 하여 일탈하거나 사회 규범에 맞지 않는 행동을 피하게 만들고, 그 결과 개성과 자발성이 감소한다. 작품은 예술적인 방식을 통해 이 사회 문제를 깊이 있게 탐구한다. 사람들이 자신이 감시받고 있다는 사실을 인식할 때, 무의식적으로 자기 검열을 하게 되고, 점차 자기 표현의 자유와 개성을

잃게 된다. 사람들은 사회의 기대와 규범에 맞추기 위해 자신의 진정한 생각과 감정을 숨기기 시작한다. 이러한 변화는 개인 차원에서뿐만 아니라 사회 전체 차원에서도 일어난다. 사람들은 지속적인 감시 속에서 점차 동질화되고, 다양성과 혁신 정신을 잃게 된다. 이러한 인간성의 소멸은 깊이 생각해 볼 만한 문제이다. 기술은 본래 인간을 위해 존재해야 하지만, 기술 발전이 인간의 사생활과 자유를 보호하는 한계를 넘어설 때, 오히려 속박과 억압의 수단이 된다. 작품은 이러한 표현을 통해 관객들에게 고도의 감시 사회에서 기술 발전과 인간의 감정, 자유 사이의 균형을 어떻게 맞출 것인지 반성하게 한다. 기술이 인간 행동과 심리에 미치는 심대한 영향을 드러내어, 안전과 효율성을 추구하는 과정에서 인간성과 자유를 잃지 않도록 기술 사용과 발전 방향을 재고하도록 촉구한다.

3.3 기계적 응시로 인한 불안

기계적 응시로 인한 불안은 현대 사회에서 점점 더 중요한 문제로 대두되고 있다. 기술의 발전과 다양한 디지털 장치 및 감시 시스템의 보급으로 인해 이러한 현상은 더욱 두드러지게 나타난다. 기계적 응시란 카메라, 센서, 알고리즘 등과 같은 기술적 장치를 통해 개인을 지속적으로 관찰하고 기록하는 것을 의미한다. 이러한 기계적 응시는 개인의 프라이버시를 침해할 뿐만 아니라, 지속적인 감시 상태에 놓인 사람들에게 심리적 불안감을 유발한다. 프로이트는 불안의 근원이 자아와 외부 세계 사이의 갈등에 있다고 보았다. 기계적 응시로 인한 불안은 프로이트의 관점에서 개인의 프라이버시가 외부의 기계적 힘에 의해 침해받는 경험으로 이해될 수 있다. 이러한 경험은 자아가 자신을 보호하려는 본능과 외부의 침입 사이에서 갈등을 겪게 하여 궁극적으로 심리적 불안을 초래한다.⁶⁷⁾

기계적 응시로 인한 불안은 단순히 개인의 프라이버시 침해에 그치지 않는다. 지속적인 감시와 기록은 개인에게 지속적인 스트레스와 긴장을 유발하며, 이는 정신 건강에 심각한 영향을 미칠 수 있다. 감시 시스템이 일상 생활의 모든 측면에 침투하면서, 사람들은 언제 어디서든 자신이 감시받고 있다는 인식을 갖게 된다. 이러한 상황은 자율성과 개인의 자유를 심각하게 제한하며, 끊임없이 자아 보호 본능을 자극하게 된다. 기계적 응시는 사람들이 자신이 타인의 시선에 의해 정의되고 평가받는 느낌을 갖게 하여, 심리적 억압과 불안을 더욱 가중시킨다. 지속적인 감시 하에서는 사적인 공간이 사라지고, 개인은 끊임없이 '보여지는 존재'로서의 삶을 살아가야 한다. 결국, 개인은 자신의 행동과 생각을 감시자의 기대와 규범에 맞추려는 압박을 느끼게 되어, 진정한 자아 표현을 억제하게 된다.

3.3.1 디지털 기술의 개입에 의한 기계적 응시의 확장

기계적 응시의 확장은 초기의 사진술과 CCTV에서부터 디지털 기술과 스마트 기기의 광범위한 적용, 그리고 인공지능과 빅데이터 분석의 도입에 이르기까지 단계를 거쳤으며, 단순 기록에서 실시간 분석과 예측으로 도약했다. 이 과정에서 감시의 범위와 정밀도가 현저히 향상되었으며, 동시에 프라이버시 권리의 도전과 권력 통제에 대한 심각한 반성을 불러일으켰다.

본인이 7살 때, 우리 집에는 드디어 첫 번째 TV가 생겼다. 그것은 흑백 TV였고, 오늘날에 보면 구식일지라도 그 시절에는 집에서 가장 소중한 재산이었다. 밤이 되면 TV를 볼 시간을 설레임으로 기다렸다. 그 전까지 본인은 이웃집에 TV를 보러 자주 갔다. 그 12인치 작은 TV는 마을의 중심이었

67) Freud, S, "Inhibitions, Symptoms and Anxiety", *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* 20, 1926, pp.75-176

고 모든 사람의 시선을 끌었다. 아이들은 저녁 식사 후 빨리 이웃집으로 달려가 좋은 자리를 차지하려고 서두르곤 했다. 그러한 단순하고 행복한 시간은 지금 본인의 마음속에서 가장 따뜻한 추억으로 남아 있다. 그때 마을 사람들과 함께 TV를 본 장면을 떠올릴 때마다 본인은 따뜻한 감정을 느낄 수 있다. 스마트폰이나 인터넷이 없던 그 시절, TV는 외부 세계와 연결하는 다리이자 마을 사람들 간의 감정을 교환하는 매개체였다. 시간이 흘러도 기술이 발전하고 새로운 엔터테인먼트 방식이 계속 등장하지만, 그 12인치 TV에 대한 추억은 여전히 본인의 마음속에 남아 있다. 그 간단하고 순수한 시간을 회상할 때마다, 본인은 물질적으로 풍족하지 않으나 인간의 정과 따뜻함이 넘쳤던 그 시절에 깊은 감사를 느낀다.



참고도판5) 20세기 80년대 중국 농촌에서의 텔레비전 시청 장면.

출처:https://m.sohu.com/a/281429722_209508

(검색일: 2023.11.15)

과학 기술의 발전과 시대의 변화에 따라 인류의 시야는 끊임없이 확장되고 있다. 우리는 처음에는 흑백 텔레비전을 통해 정보와 엔터테인먼트를 받

아들였으며, 그 후 컬러 텔레비전의 탄생을 경험하고 스마트폰 시대에 들어섰다. 각각의 기술적 진보가 전례 없는 방식으로 우리의 생활을 풍요롭게 만들고 있다. 컬러 TV의 등장으로 흑백 세계의 한계가 깨졌고, 더 풍성하고 다채로운 세계를 관찰할 수 있게 되었다. 그리고 스마트폰이 보급되면서 정보와 엔터테인먼트는 손에 잡힐 듯하게 되었고, 우리의 생활은 더욱 편리해졌다.

컴퓨터와 여러 종류의 디스플레이의 등장은 우리의 시야를 더욱 새로운 차원으로 밀어 넣었다. 일반적인 컴퓨터 모니터에서 액정 디스플레이로 넘어가며, 해상도와 색채의 변화는 우리에게 디지털 세계의 매력을 더욱 사실적이고 섬세하게 체험하게 해주었다. 현재 스마트폰과 태블릿 PC는 우리 일상생활에서 빠질 수 없는 부분이 되었다. 이들은 우리의 정보와 엔터테인먼트에 대한 요구를 충족시켜주는 것뿐만 아니라, 세계와의 연결을 크게 확장시켜주고 있다. 또한 VR 안경의 출현은 우리의 시각을 또 다른 차원으로 이끌고 있다. 이것은 우리를 3D 가상 세계에 몰입시켜 전례 없는 리얼리티와 감동을 경험하게 해준다. 흑백 TV에서 VR 기술까지, 각각의 기술 혁신은 우리의 시각을 끊임없이 확장시키고, 우리의 생활 경험을 풍부하게 해주고 있다. 우리는 무한한 가능성이 펼쳐진 시대에 살고 있으며, 미래에는 더 많은 놀라운 기술이 등장해 우리의 시각을 더 멀리로 뻗어나가게 할 것이다.

미디어 아트와 기술의 발전은 긴밀히 연결되어 있으며, 이 둘은 함께 세계의 모든 구석을 살펴볼 수 있는 창을 만들었다. 기술의 급속한 발전에 따라 미디어 아트도 계속해서 새로운 얼굴을 드러내며, 우리를 전례 없는 시각적이고 정신적인 여정으로 인도한다. 그럼에도 불구하고 기술이 끊임없이 변하고 발전하고 있지만, 이 세계를 탐험하는 우리의 열정과 호기심은 여전히

하다. 우리는 여전히 이 다채로운 세계를 더 깊이, 더 넓게 이해하고 싶어한다. 이 불변의 탐구 정신이 우리를 지속적으로 앞으로 나아가게 한다. 이런 끈질긴 탐험과 미지에 대한 갈망이 바로 미디어 아트의 무한한 매력의 근원일 것이다. 기술의 각각의 업그레이드와 변화는 미디어의 표현 형식의 혁신을 가져왔으며, 우리에게 세계를 다시 탐험하고 이해하는 새로운 관점과 감각을 제공한다. 이 과정에서 우리는 기술의 발전을 목격할 뿐만 아니라, 자아를 지속적으로 풍요롭게 하고 확장시킨다. 이것은 분명히 미디어 아트가 우리에게 주는 가장 소중한 선물이다. 그러나 이러한 많은 기술 변화를 거쳤음에도 불구하고, 가장 기억에 남는 것은 우리 집의 첫 번째 흑백 텔레비전이다. 그때의 상황을 생각하면 향수에 젖게 된다. 미디어 예술의 발전은 기술의 발전과 떼어 수 없는 관계이며, 이것은 우리가 작은 창문을 통해 세계를 볼 수 있게 했다. 기술이 일상처럼 바뀌어도, 우리의 세계를 탐구하는 열정과 호기심은 변하지 않았다. 아마 이것이 미디어 예술의 매력일 것이다.

우리의 시야는 계속해서 넓어지고, 세계에 대한 우리의 인식 또한 깊어지고 있다. 이것은 기술 발전의 결과뿐만 아니라, 우리가 관람자와 관람 대상 사이의 관계에 있음과도 연결되어 있다. 기술이 발전함에 따라, 우리와 미디어와의 상호 작용 방법도 변하고 있다. 우리는 더 이상 수동적인 관람자가 아니라 정보와 미디어 콘텐츠의 창조자와 참여자가 되었다. 우리가 화면을 응시하고 있는 동안, 데이터와 알고리즘을 통해 화면 또한 우리를 응시하고 있다. 우리의 모든 클릭과 선택이 기록되고 분석되어, 더욱 개인화되고 맞춤형 미디어 세계를 구축하고 있다. 우리는 기술이 가져다주는 편의와 즐거움을 즐기는 동시에, 기술에 의해 읽히고 이해되고 있다. 이러한 상호작용은 우리의 미디어 경험을 풍부하게 만들고, 우리 자신과 기술, 그리고 세계와의 관계를 더 깊이 파악할 수 있게 돕는다. 우리는 더 이상 단순한 관람자가 아니라, 적극적으로 참여하고 반성하고 창조하는 개체가 되었다. 우리와 미

디어와의 관계는 근본적으로 변하고 있으며, 이것은 우리의 시각과 인식에 영향을 미치는 것뿐만 아니라, 우리의 자아 인식과 세계관을 형성하고 있다.

이 과정의 각 혁신은 모두 관찰과 관찰 당하는 상호작용이다. 기술은 무한한 가능성을 가져오지만, 동시에 프라이버시, 신원 및 자아 표현에 대한 새로운 문제와 도전을 일으킨다. 이 끊임없이 변화하는 디지털 세계에서 우리는 관찰자이자 관찰 당하는 이, 탐구자이자 탐구 당하는 이다. 미래의 길에서 이러한 복잡한 관찰 관계를 어떻게 균형 있게 유지하며, 기술의 편의와 혁신을 즐기면서도 우리의 자주성과 다양성을 유지할 것인지는 깊게 탐구하고 반성해야 할 문제다. 기술의 각 진보 단계는 우리와 세계, 그리고 자아와의 관계를 재정의하고, 관찰과 관찰 당하는 관계를 재고찰하고 구축하는 것이다.

AR과 VR은 완전히 새로운 창작 매체를 제공할 것이다. 예술가이자 기술자인 드루 카타오카(Drue Kataoka)는 이를 ‘픽셀 하나하나로 세상을 구축하는 예술가의 꿈’이라고 표현했다. 이 기술은 직선형 장치를 확장되는 동심원 기술로 대체하여, 전례 없는 몰입과 경험을 제공한다. 이는 혁신적인 변화를 일으킬 수 있다. 사용자들은 더 이상 콘텐츠를 단순히 보는 것이 아니라, 계속 확장되는 가상 세계에 배치되어 중심에 있게 된다. 이는 기술의 ‘몰입형’ 특성을 의미한다.⁶⁸⁾

가상 현실(VR)과 증강 현실(AR) 같은 최첨단 기술의 빠른 발전에 따라,

68) Kataoka, Drue. “Immersive Technologies, Namely Virtual and Augmented Reality, Will Fundamentally Alter How We Interact with Content.” *McKinsey*, 2021.
<https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Industries/Technology%20Media%20and%20Telecommunications/Media%20and%20Entertainment/Our%20Insights/Augmented%20and%20Virtual%20Reality%20The%20Promise%20and%20Peril%20of%20Immersive%20Technologies/Augmented-and-virtual-reality.pdf>. (검색일: 2024.5.15)

우리의 정체성과 존재 방식도 이전에 없던 변화를 겪고 있다. 우리는 현실 세계의 주민일 뿐만 아니라 디지털과 가상 세계의 탐험가도 되었다. 이러한 새로운 기술은 전통적인 주시 관계를 변경하고, 우리를 다차원적이고 상호작용이 강화된 미디어 공간으로 인도하고 있다. 이 새로운 공간에서 주시는 더욱 복잡하고 동적이며 다층적이게 된다. 우리는 가상 세계를 관찰하는 것 뿐만 아니라 가상 세계에 의해 관찰되며, 우리의 행동, 선택, 감정이 모두 가상 세계와 밀접하게 상호작용한다. 우리는 가상 세계를 형성하는 동시에 가상 세계에 의해 형성되며, 이 과정에서 새로운 자아 인식과 존재감이 점차 발전한다. 이런 상호작용은 우리의 미디어 소비 방식뿐만 아니라 우리의 사회, 문화, 윤리적 가치에도 깊은 영향을 미친다. 가상과 현실, 개인과 집단, 자아와 타자 사이의 경계가 모호해지며, 우리는 이 변화하는 새로운 세계에 적응하기 위해 주시 관계를 재검토하고 구축해야 한다.



참고도판6) 가상현실(VR) 장비.

출처: The Rise of Virtual Reality: Transforming the Way We Experience the World
(easylifestyle4u.blogspot.com)(검색일: 2024.5.15)

이 복잡하고 다양한 미디어 예술과 기술 세계에서 ‘보고, 보이는’ 다이나믹스는 우리가 자아와 외부 세계와의 관계를 이해하는 핵심이다. 우리는 다양한 미디어 형식을 통해 이 다채로운 세계를 지속적으로 관찰하고, 학습하며 평가한다. 동시에, 우리는 또한 다른 사람들, 심지어는 기술 그 자체에 의해 관찰되고 평가되는 대상이 된다. 이 상호 연결된 세계에서 ‘보기’는 더 이상 단방향 행위가 아니다. 우리가 화면을 주시할 때, 화면도 어떤 방식으로 우리를 주시하고 있다. 우리의 모든 동작, 모든 결정은 포착되고 분석되어 지속적으로 업데이트되고 개선되는 디지털 표식을 형성한다. 개인화된 서비스와 콘텐츠를 즐기면서, 우리는 불가피하게 자아를 드러내고 ‘보이는’ 주체가 된다. ‘보고, 보이는’의 이중성은 깊은 생각을 자아낸다. 더욱 디지털 화되고 개인화된 세계에서 우리는 어떻게 자아를 유지할 것인가? 우리의 정체성은 이러한 상호 작용에서 어떻게 구축되고 재구성되는가? 지속적으로 관찰되고 분석되는 세계에서 우리는 어떻게 개인의 독립성과 자유를 유지할 것인가?

디지털 기술의 개입으로 인해 기계적 응시는 전례 없는 방식으로 확장되고 있다. 현대 사회에서는 CCTV, 드론, 안면 인식 기술 등 다양한 감시 장치가 일상생활의 일부가 되었다. 이러한 기술들은 우리의 모든 움직임을 감지하고 기록하며, 데이터베이스에 저장하여 필요시 분석할 수 있도록 한다. 기계적 응시는 단순히 물리적 공간을 감시하는 것을 넘어, 디지털 공간에서도 우리의 활동을 추적하고 있다. 소셜 미디어, 검색 기록, 온라인 쇼핑 패턴 등 디지털 발자국은 우리가 어디에 있는지 감시의 대상이 된다. 이는 우리가 항상 누군가의 시선 아래에 있다는 인식을 강화시킨다.

기계적 응시의 확장은 우리의 프라이버시와 자유에 심각한 영향을 미치고 있다. 개인의 일거수일투족이 기록되고 분석됨에 따라, 사람들은 자율성과

프라이버시를 잃을 위험에 처해 있다. 또한, 이러한 감시 기술은 정부와 기업에게 막대한 권력을 부여하며, 이는 감시 사회로의 전환을 가속화시킬 수 있다. 우리는 편리함과 안전을 위해 이러한 기술을 수용하고 있지만, 동시에 그것이 우리의 일상과 자유를 어떻게 변화시키고 있는지에 대해 깊이 반성해야 한다.

3.3.2 미디어를 통한 응시

미디어 아트는 표현과 탐구의 수단으로서, 점차 ‘보고, 보이는’ 복잡한 역학을 포괄하고 있다. 예술가와 창작자들은 이 세계를 관찰하고 기록하며 반영하는 관찰자일 뿐만 아니라, 그들의 작품과 창조물이 다른 사람들의 시선에 집중되는 대상이기도 하다. 관객들은 예술을 감상하고 해석하는 동시에 예술 작품, 창작자, 그리고 다른 관객들과 상호작용을 하게 되어 예술의 일부가 되며, 이것이 복잡한 관찰과 관찰 당하는 네트워크를 형성하게 된다. 이러한 역학은 우리가 자아, 예술, 그리고 기술의 관계를 다시 생각하게 만든다. 미래에는 ‘보고, 보이는’ 관계의 지속적인 변화를 이해하고 받아들이기 위해 더 유연하고 포용적인 시각을 갖출 필요가 있다. 기술이 가져다주는 무한한 가능성과 편의를 즐기는 동시에, 우리의 ‘보이는’을 보호하고 의미를 부여하여, 이를 자아 표현과 혁신의 원천으로 만들어야 하며, 단순히 수동적이고 의미 없는 노출로 만들어서는 안 된다.

정정주는 다양한 멀티미디어 기술을 활용한 여러 작업들을 선보였다. 그 중 <Inner brain>라는 작품은 물리적으로 관객과 연결되는 것뿐만 아니라, 정신적으로도 관객과 공감을 이끌어낸다. 이 작품은 카메라, 프로젝터, 관객 간의 상호작용으로 이루어지며, 관객이 카메라에 가까이 다가갈 때 그들의 이미지가 프로젝터를 통해 벽에 동시에 투사된다. 카메라가 포착하는 공간

에서 관객은 단순한 관찰자가 아니라 작품과 함께하는 참여자가 된다.



참고도판7) 정정주, <Inner brain>, 130x100x60cm, 세 개의 모터, 알루미늄, 무선카메라, 비디오 프로젝터, 2003.

출처: 정정주, 창의 은유로 본 미디어아트에서의 소통 확장에 관한 연구, 국내박사학위논문 국민대학교 대학원, 2015.

이 작품을 통해 관객들은 자신의 몸이 작품의 일부분이 되는 현장을 경험한다. 관객에게 제시되는 작품이 아닌 관객의 움직임과 반응이 작품의 풍경으로 작동되는 것이다. 작품과 작품이 놓인 전시장, 그리고 관객으로 구성된 작품 속에서 시뮬라크르와 실제의 경계가 흐려지고 오히려 시점과 몸의 움직임, 기억의 창이 중첩된다. 이러한 모습은 앞장의 파레르곤 논의를 통해 제시했던 겹쳐지는 창의 레이어를 상징적으로 보여준다.⁶⁹⁾

69) 정정주, 창의 은유로 본 미디어아트에서의 소통 확장에 관한 연구, 국내박사학위논문 국민대학교 대학원, 2015, p.125.

작가는 마치 감독과 같고, 관객은 배우이며, 작품은 소품이다. 감독이 마주하는 것은 사실 다른 차원의 관객이다. 전시실에서 작품을 보는 사람과 작품 자체는 모두 감독이 설계한 것이다. 관객이 작품을 볼 때, 자신도 화면에 투사된 모습을 본다. 이로 인해 관객은 자신이 응시하는 주체라고 생각한다. 관객이 작품을 보는 것은 그들이 보고 있기 때문이지만, 다른 관객들은 벽에 투사된 화면을 본다. 작품 속의 관객은 응시의 대상이 된다. 관객이 작품에 동화되어 작품과 상호 작용하고 심지어 작품의 일부가 되면, 그들은 작품과 함께 구축된다. 이러한 맥락에서 관객은 마치 카메라가 되어 작품의 일부가 된다. 이러한 창작 방식이 작품과 관객 사이의 경계를 희석시키고 있는지, 아니면 새로운 경계를 만들고 있는지에 대한 광범위한 사고와 논의를 촉발한다. 하지만 부인할 수 없는 것은 멀티미디어의 가입이 작품과 관객 사이의 새로운 의사소통 방식을 부여하고, 양측의 거리를 좁혀 관객이 작품의 깊은 의미를 더 깊이 체험하고 이해하게 한다는 것이다. 작가는 관객의 참여를 통해 ‘눈빛이 마주칠 때’ 발생하는 불안감을 느끼게 한다.

본인 작품 <응시 확대>에서 확대경과 카메라를 결합해, 카메라가 포착한 화면을 확대경으로 확대하고 약간 변형시켜 관객에게 보여준다. 관객이 확대경을 통해 카메라를 볼 때, 마치 거대한 카메라가 자신을 촬영하고 있는 것 같은 느낌을 받게 된다. 또한, 카메라가 촬영한 실시간 화면은 벽에 설치된 모니터로 전송되어 실시간으로 기록된다. <응시 확대>는 관객과 작품 간의 상호작용을 탐구하는 주제를 이어간다. 이 작품에서 확대경과 카메라를 결합해 독특한 관찰과 피관찰의 상호작용을 만들어냈다. 카메라가 포착한 화면은 확대경을 통해 확대되고 변형되어 관객에게 보여진다. 관객이 확대경을 통해 카메라를 볼 때, 마치 거대한 카메라가 자신을 촬영하고 있는 것처럼 느끼게 되며, 그들의 이미지는 실시간으로 벽에 설치된 모니터에 투사된다. <Inner Brain>과 마찬가지로, 이는 관객과 작품 사이의 실시간 상호작용을 실현한다. 이러한 설정은 관객과 작품 사이의 경계를 흐리게 하

고, 관객이 관찰하는 동시에 작품의 일부가 된다. <Inner Brain>과 같이, 이 작품은 시각적 관찰, 자아 인식, 공간적 상호작용의 복잡한 관계를 탐구하며, 관객이 참여함으로써 자기 자신을 관찰하고 피관찰되는 독특한 경험을 하게 한다.

신문·라디오·텔레비전이 주를 이루던 미디어 시대, 인간은 그저 일방적으로 제공되는 정보와 자극에 반응하는 수동적 수용자로 여겨져 왔다. 한편 뉴미디어 시대라 일컫는 오늘날, 특히 1인 미디어가 보편화된 새로운 환경 속에서 매체 수용자와 생산자 사이의 엄격한 구분이 사라졌다. 이로써 모든 이들은 정보의 수용자면서, 동시에 생산자이자 제공자로서의 지위를 획득한다. 이와 같은 현실을 반영, 작가는 다양한 층위에서 나타나는 응시의 고착된 권력구조를 전복시키며 유연하고 열려있는 인식의 전환을 유도한다.⁷⁰⁾



작품도판12) 장화, <응시 확대>, LED 조명 모니터 카메라, 100×80×40cm, 2023.

70) 조혜정, <보다-보여지다>장화 개인전 평론, 갤러리

민정, 2023, <https://neolook.com/archives/20230530h>. (검색일: 2023.11.11)

현대 철학사에서 ‘응시’는 점차 눈의 시각과 분리되었다. 실존주의 학자 사르트르는 눈의 시각인 ‘보기’와 ‘응시’를 구분하며, 존재론적 관점에서 주체와 타자의 관계를 고찰했다. 사르트르에 따르면, 자기 존재의 ‘자기기만’ 행위로 인해 나는 나의 존재를 진정으로 인식할 수 없으므로, 주체인 나는 ‘타자의 응시’를 통해 나 자신을 인식해야 하며, 주체인 나는 타인의 ‘응시’에 영향을 받는다. 따라서, 사르트르의 ‘타인은 지옥이다’는 타자의 응시로 인해 자아 주체의 자유가 소멸됨에서 비롯된다. 나의 존재는 타자의 응시로부터 기인하며, “응시가 발생함으로써 나는 이제 반성적 의식을 얻고 나 자신으로서 존재하게 된다.”⁷¹⁾

사르트르의 존재가 타자에 대해 불안함을 경험하는 것은 타자의 시선이 자율적이며 고립된 ‘존재’의 자유를 깨뜨리기 때문이다.⁷²⁾ 이 문장은 개인이 타인에 의해 관찰되고 있다는 것을 인식할 때 불안을 느낀다는 것을 표현하고 있다. 이러한 불안은 타인의 시각이 자율적이기 때문에 발생하며, 즉 타인은 자유롭게 관찰하고, 평가하며 심지어 개인을 정의할 수 있다. 타인이 가져다주는 이러한 시각은 개인이 독립적이고 자유로운 존재로서의 느낌을 도전하고 파괴할 수 있다. 다시 말해, 타인의 존재와 관찰은 개인이 자신의 자유와 독립이 위협받고 있다고 느끼게 한다. 사르트르의 관점에 따르면, 주체가 오랫동안 주시당할 때, 그의 주체성은 스스로에 의해 부정되고, 그는 타인의 응시의 대상이 된다. 타인의 응시 아래 주체는 ‘부끄러움을 느끼는 객체’⁷³⁾가 된다. 이러한 관점은 작품 <응시 확대>와 연결된다. 이 작품에서 관객은 확대경과 카메라의 상호작용을 통해 주체에서 관찰 대상으로 전환되

71) 马元龙, 「拉康论凝视」, 『文艺研究』, 2012, p. 9.

72) Sartre, Jean Paul, 『존재와 무』, 정소성 역, 동서문화사, 1994, pp.431-437

73) 앞의 책, pp.431-437.

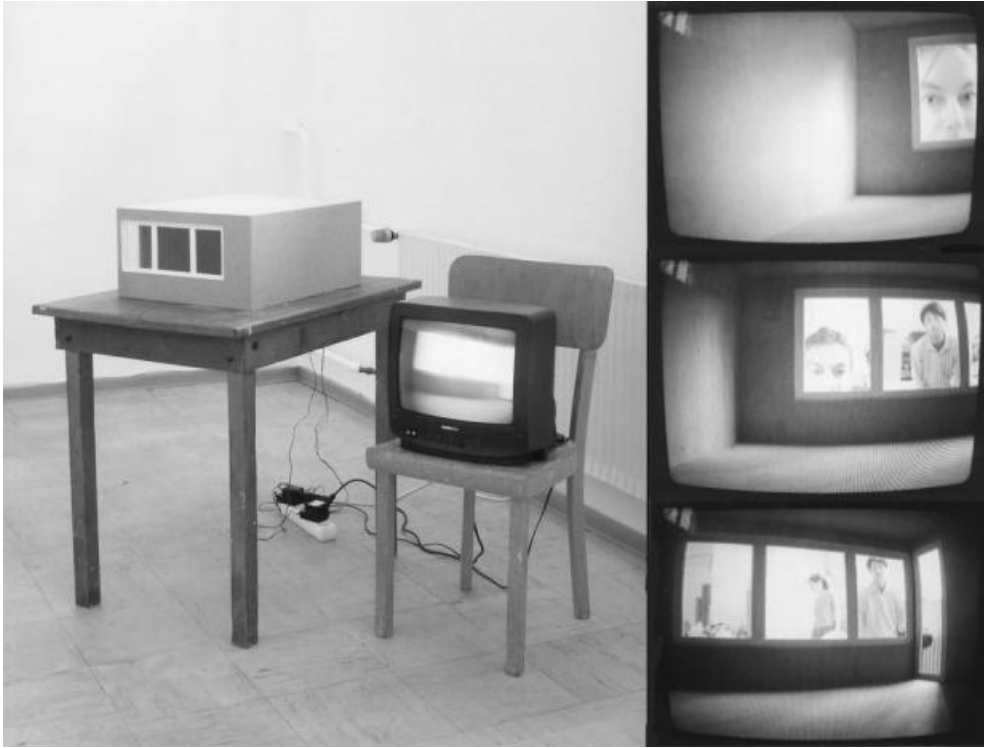
는 과정을 경험한다. 처음에는 주도적으로 확대경으로 주변을 관찰하던 관객이지만, 그들의 모습이 카메라에 포착되어 벽의 모니터에 확대되어 표시되면서 그들 자신도 전시되고 관찰되는 대상이 된다. 이러한 역할의 변화, 즉 주도적 관찰자에서 수동적 관찰 대상으로의 전환은 사르트르가 말하는 ‘주체성의 부정’을 나타낸다. 자신의 확대된 이미지를 응시당하는 관객은 더 이상 익명의 관찰자가 아닌 공개적으로 전시되는 대상이 되어 부끄러움을 느낄 수 있다.

이 작품은 기계적인 응시와 멀티미디어 기술로 독특한 관찰 체험을 조성하며, 무정하고 무차별적인 관찰에서 비롯된 불안감을 불러일으킨다. 작품 속의 기계 장치인 카메라와 확대경은 관객의 사생활을 박탈하고, 그들을 전통적인 예술 감상자에서 관찰 대상으로 전환시킨다. 이러한 역할의 전환은 불안감을 가져오는데, 특히 관객의 이미지가 포착되어 확대되고 공공 공간에서 전시될 때 그렇다. 멀티미디어 기술의 적용은 이 불안감을 더욱 심화시키고, 관객의 이미지가 약간 왜곡되어 자아 이미지에 대한 자각을 강화하며, 감시와 평가에 대한 두려움을 자극한다. 이 작품은 시각 예술의 탐구뿐만 아니라 현대 사회에서 감시, 사생활, 자아 인식과 그로 인해 야기되는 불안감을 깊게 반영하고, 관객으로 하여금 기술, 사생활, 자아 이미지 간의 복잡한 관계에 대해 심도 있게 생각하게 한다.

정정주 작가는 공간 내 빛의 상태 변화를 구조적으로 탐색하고, 공간에 카메라를 설치하여 응시하는 관계를 표현하는 작업을 선보였다. 초기에는 거실, 기숙사, 실내 체육관과 같은 개인적으로 친숙한 공간 구조를 단순한 모형으로 구현한 작업을 선보였다. 이후 작품들은 도시와 공공 건축물을 표현한 모형으로, 사람의 감정과 연계하여 공간을 탐색한다. 정정주 작가는 공간과 빛을 3D 애니메이션의 형태로 추상적인 관점에서 표현하며, 공간과 응

시를 탐색한다. 이러한 작업을 통해 작가는 현실적인 공간의 제약을 벗어나 추상적이면서도 상상력이 풍부한 공간을 구현해냈다. 실제로 체험한 공간과 모니터에 나타나는 공간은 카메라로 좁혀진 듯 서로 다른 두 세계가 연결되는 지점이며, 공간의 안과 밖이 응시를 통해 서로 닿고 연결되는 것을 탐색한다. 이런 방식으로 정정주 작가는 공간을 단순한 대상이 아니라, 사람의 감정과 연결된 미적 경험으로 바라본다. 그의 작품들은 우리의 시각과 인지 체계에 도전하고, 우리의 공간 인식과 미적 감각을 새롭게 다듬게 만든다. 이와 같이 정정주 작가의 작업은 단순한 조각 작품이 아니라 공간과 빛, 응시와 관객의 상호작용을 통해 창조적인 시각적 경험을 제공한다.

<거실>은 테이블 위에 놓인 거실 모형과 TV 모니터로 구성되어 있다. 작가는 독일에서의 생활 공간인 자신의 거실을 작은 상자 모양으로 재현해 전시했다. 거실 모형 내부 한 구석에는 120도의 좌우 회전이 가능한 카메라가 설치되어 있어, 거실 내부와 관람객이 바라보는 공간을 1/25초 단위로 촬영해 TV 모니터에 전송한다. 거실 내부는 가구로 가득 찬 현실과 달리 빈 공간으로 구성되어 있다. 큰 창문의 위치와 크기, 그리고 유기적인 구조는 거실이라는 공간의 분위기를 잘 살리는 특징이다. 관람객들은 전시장이라는 공공의 공간에서 자신의 사적인 거실을 바라보는 낯선 경험을 하게 되며, TV 모니터 속 거실의 창문을 통해 자신이 거인처럼 보이는 모습을 발견해 더욱 낯설게 느낀다. 거실 모형 내부의 카메라를 통해 관람객은 자신의 응시가 내부 공간에서 어디를 바라보고 있는지, 그리고 어떤 응시가 자신에게 돌아오는지 확인할 수 있다. 이를 통해 관객들은 거실의 구조와 응시, 그리고 미디어를 통한 복합적인 관계를 경험하게 된다.



참고도판8) 정정주, 200x150x120cm, 나무로 만들어진 거실 모형, 소형 비디오카메라, 모터, 모니터, 1999.

출처: 정정주, 창의 은유로 본 미디어아트에서의 소통 확장에 관한 연구, 국내박사학위논문
국민대학교 대학원, 2015.

거실 전시에서 관람객들은 거실 모형과 TV 모니터를 통해 실제 거실 공간을 경험하게 된다. 거실 모형 내부에 설치된 회전 카메라는 거실 내부 구조와 관객들이 거실 공간을 바라보는 모습을 촬영하여 모니터 화면에 보여 주는데, 이를 통해 관람객들은 그가 응시한 거실 공간의 안에 있는 것과 밖에 있는 것을 동시에 지각하게 된다. 이중적인 차원에서 경험하는 공간의 안과 밖, 혼재 상태는 관람객들에게 기묘한 공간감을 제공한다. 하지만 이러한 중첩적인 응시의 배치는 공간적 좌표의 해체를 목적으로 하는 것이 아니다. 오히려 관람객들의 응시를 종합함으로써, 실제적인 공간 그 자체의 현존

과 실체를 대면하는 ‘나’의 지각으로 환원된다. 이러한 관람 경험은 마치 이상한 나라의 앨리스가 된 것처럼 기묘한 공간감을 제공하면서도, 관람객들이 공간 안에 있는 것과 밖에 있는 것을 경계 없이 느낄 수 있도록 한다.

거실 모형과 실제 공간 사이에 설정된 크기의 차이, 실제 공간과 시물레이션의 이중적 차원의 공간은 관람객들이 이중적인 경험을 할 수 있도록 유기적으로 조화되어 있다. 이러한 공간적 혼돈을 통해, 관람객들은 실제적인 내가 공간 안에 있는지, 밖에 있는지를 끊임없이 인식하게 된다. 이러한 공간 감각은 관람객들에게 실제 공간과 시물레이션의 경계가 모호한 현대 사회에서 미디어를 통해 응시하는 복합적인 관계를 이해하는 데에 큰 도움을 준다.

본인 작품 <다비드의 응시>는 미켈란젤로의 <다비드> 조각상의 눈에서 영감을 받았다. 이 작품에서 나는 다윗 상의 눈, 특히 검은 눈동자에 집중하여 그곳에 카메라를 내장했다. 이 변화는 고전 예술 작품에 새로운 의미를 부여한다. 작품 옆에 설치된 모니터는 카메라가 포착한 화면을 실시간으로 보여주고, 관객이 다윗을 응시할 때, 그들은 자신도 다윗의 눈(숨겨진 카메라)에 의해 되돌아보고 있음을 깨닫게 된다.



작품도판13) 장화, <다비드의 응시>, 석고 카메라 모니터, 120×40×20cm, 2023.

폴 비릴리오는 ‘이제는 물건이 나를 보고 있다.’⁷⁴⁾라는 말로 시각 기계가 그에게 가져다준 느낌을 표현했다. 이 말은 시각 기계가 우리가 보고 보이는 것에 대한 이해를 어떻게 변화시키는지 강조한다. 본인 작품에서 전통적인 관찰자와 관찰 대상의 관계가 뒤바뀐다. 관객은 더 이상 단방향으로 관찰하는 주체가 아니라, 동시에 <다비드>의 눈에 의해 관찰되는 대상이 된다. 미켈란젤로의 <다비드> 조각상을 본인의 작품에 예술적 틀로 선택한 것은 그 자체가 보고 보이는 상징이기 때문이다. 다비드의 시선은 날카로우며 마치 세상을 통찰하고, 세상도 그를 응시하는 듯하다.

다비드의 눈동자에 카메라를 내장함으로써, 전통적인 일방향 관찰 동적을 깨뜨렸다. 관람객이 다비드를 감상하는 동시에, 그들은 다비드(또는 본인 작품)에 의해 관찰되고 있다. 이것은 관찰의 순환, 피드백 루프로서, 관람객이 자신이 관찰하는 동시에 관찰되는 대상이 되었다는 것을 인식하기를 바란다. 실시간으로 보여주는 디스플레이의 존재는 이러한 양방향 관찰 경험을 강화한다. 관람객이 스크린에서 자신의 이미지를 보게 될 때, 그들은 스스로가 관찰자이자 동시에 관찰되는 대상임을 깨닫게 된다. 작품은 미켈란젤로의 <다비드> 조각상의 눈에 카메라를 통합함으로써, 기계적인 응시를 창조했다. 이러한 응시는 단순한 관찰의 의미를 넘어, 기술이 우리가 세계를 관찰하는 방식뿐만 아니라 세계가 우리를 관찰하는 방식도 변화시킨 현 시대를 상징한다. 미디어 측면에서, 작품은 카메라로 관람객의 이미지를 포착하여 실시간으로 보여줌으로써 새로운 형태의 상호작용을 실현한다. 이러한 상호작용은 물리적 차원을 넘어 심리적 영향을 미치며, 관람객은 자신도 동시에 관찰되는 대상임을 인식하게 된다.

미디어 아트는 표현과 탐구의 수단으로서, 점차 ‘보고, 보이는’ 복잡한 역

74) Paul Virilio, “The Vision Machine”, trans. Julie Ross, London: *BFI*, 1994, p.144.

학을 포괄하고 있다. 예술가와 창작자는 관찰자이면서 동시에 그들의 작품이 관찰 대상이 된다. 이러한 복잡한 관계는 관객이 예술을 감상하면서도 그 작품과 상호작용하여 예술의 일부가 되는 과정을 형성한다. 예술 작품은 카메라와 같은 시각 기계를 통해 관람객을 관찰 대상으로 만들면서, 관람객의 시선을 되돌려준다. 이는 관람객이 자신이 관찰하는 동시에 관찰된다는 것을 인식하게 하며, 새로운 형태의 상호작용과 심리적 영향을 초래한다. 기술의 발전으로, 우리의 시각적 경험은 단순한 관찰을 넘어 기술이 우리의 세계를 관찰하는 방식도 변화시키고 있다. 이러한 변화는 자아 인식, 공간적 상호작용의 복잡한 관계를 탐구하는 미디어 아트 작품을 통해 더욱 두드러진다. 예술가들은 이를 통해 관람객이 단순히 수동적인 정보 수용자가 아니라, 적극적인 참여자로서 작품과 상호작용하고 자신을 재발견하도록 유도한다.

제4장 응시 주체와 객체의 관계

응시 행위는 주체가 객체를 이질화하고 객체화하는 것을 대표하며, 이는 거시적이고 역사적이며 구조적인 현상이다. 이 현상은 종종 묵인되거나 심지어 합법화되어 있어, 응시 뒤에 반성되어야 할 고착된 권력 관계가 있다. 주체와 객체의 관계에 대한 서술에서, 객체의 의미는 주로 주체에 의해 확립된다. 권리 관계에 기반한 신분 차이를 통해 주체는 의미에 대한 지배, 객체에 대한 규정, 심지어 역사에 대한 최종 해석을 이루어낸다. 그러나 실제로 주체와 객체의 정체성은 상호적으로 형성되며, 응시 과정에서 절대적인 주체 정체성의 권력, 욕망, 정체성은 실현될 수 없다. 이러한 상호작용 속에서 주체와 객체는 고정된 의미를 가지지 않고, 끊임없이 변화하며 서로에게 영향을 미친다.

4.1 거울반사 응시

반사는 물리적 과정에서 빛이나 파동이 경계면에 도달하여 원래 매체로 되돌아가는 현상이라는 점에서 이해될 수 있으며, 또한 자신의 생각, 행동, 신념에 대한 깊은 사고 즉 내면적 성찰의 과정으로도 이해될 수 있다. 사회학과 심리학에서 반사는 개인이 자신의 경험, 지식, 행동을 성찰하고 생각하는 과정을 가리키는데, 이는 자아 인식과 자기 발전의 중요한 과정이다. 응시는 보통 집중적으로 보거나 주의를 기울이는 행위를 의미한다. 사회 및 문화 연구에서 응시는 종종 권력 관계를 설명하는 데 쓰이며, 관찰자와 피관찰자 사이의 사회적, 문화적 역동성을 드러내는 데 사용된다. 응시는 권력의 상징이 될 수도 있고 관찰자의 욕구, 두려움, 그리고 다른 감정들을 반영

할 수도 있다. ‘반사와 응시’라는 두 개념이 함께 할 때, 우리는 내면의 성찰을 통해 자신의 관찰을 어떻게 이해하며, 이 관찰들이 어떻게 우리의 자아 인식과 사회관계를 형성하는지에 대해 생각해볼 수 있다.

4.1.1 거울 반사를 통한 주체와 객체의 상호작용

‘거울을 통한 자아 응시’는 개인의 심오한 내면 성찰과 사회적 반성을 상징한다. 이는 심리학, 사회학, 그리고 예술적 층위에서 인간의 자기 인식과 세계 이해를 드러내는 역할을 한다. 심리적으로 이런 자아 응시는 자신의 이미지에 대한 관찰과 사유를 나타내며, 사회에서의 자신의 역할과 위치를 이해하는 데 중요하다. 사회적으로는 거울에 반영된 이미지가 사회 규범, 가치, 미적 기준에 의해 영향을 받으며, 이는 사회적 기대와 압박의 현실화를 나타낸다. 예술적으로는 거울을 통한 자아 응시가 개인, 삶, 사회적 주제를 반영하는 예술 창작의 핵심 수단으로, 예술가가 세계에 대한 독창적인 시각을 표현하고 깊이 탐구하는 데 기여한다. 이 세 가지 층위는 서로 연결되어 ‘거울을 통한 자아 응시’라는 주제에 풍부하고 심오한 의미를 부여한다.

아니쉬 카푸어의 대표 작품인 <구름 문>은 미국 시카고의 밀레니엄 파크(Millennium Park)에 자리 잡고 있다. 2004년에 완성된 이 거대한 타원형 스테인리스 스틸 조각상은 그 표면이 거울처럼 고도로 광택 처리되어 주변 경치를 반사한다. 조각상의 독특한 특징은 이음새 없는 곡면으로, 관람객과 그들 주변 환경의 모습을 왜곡시키며 반사한다. 하단이 움푹 들어간 부분을 통해 방문객들은 조각상 내부에서 자신과 타인의 왜곡된 모습을 볼 수 있다. 특정한 각도에서는 시카고 도심의 스카이라인이 조각상에 완벽하게 반영된다. <구름 문>의 매력은 그 독특한 형태와 관람객과의 상호작용성에 있다. 관람객들은 조각상을 직접 만지고 가까이에서 관찰할 수 있으며, 그

표면에 비친 자신의 모습을 통해 작품의 일부가 된다. 카푸어는 이 작품을 통해 공간, 반사, 무한의 개념을 탐구하며 공공예술과 대중 간의 상호작용의 중요성을 강조한다.



참고도판9) 아니쉬 카푸어, <구름 문>, 2004.

출처: <https://new.qq.com/rain/a/20191113A05WJA00>

(검색일: 2023.11.10.)

<구름 문>은 단순한 조각품을 넘어서 거대한 거울로서 주변 환경을 지속적으로 포착하고 반사한다. 이 작품은 정적인 물체임에도 불구하고, 끊임없이 주변을 관찰하는 관찰자 역할을 한다. 이러한 응시는 시각적 체험을 넘어서 공간과 시간에 대한 깊은 성찰을 제공한다. 방문객들이 작품에 접근할 때 자신의 반영을 먼저 발견하고, 이내 조각상에 의해 왜곡되고 재구성된 도시 경관에 시선을 빼앗긴다. 이 과정에서 조각상은 관찰 대상에서 관찰자로 역할을 전환시키며, 가까이 다가온 모든 이들을 관찰의 대상으로 만든다.

이러한 변화는 사람들로 하여금 공공 공간에서 자신의 존재와 주변 환경과의 관계를 새롭게 인식하게 한다. 작품과의 상호작용 속에서 관람객은 관찰하는 주체이자 동시에 관찰되는 대상으로 변모한다. 방문객이 조각상의 내부로 들어갈 때, 그들은 자신의 왜곡된 모습을 보는 동시에 다른 관람객들의 시선을 끈다. 이 체험은 전통적인 예술 작품과 관람객 사이의 관계를 재정립하며, 관람객이 예술 감상의 일부로 통합된다.

본인 작품 <점·선·면·체>는 세 개의 입체 거울을 통해 복잡하게 얽힌 시각 공간을 창조한다. 첫 번째 입체 거울은 볼록 거울로 장식되어 있어, 이 공간의 시작점으로서 관람객에게 첫 시각적 충격을 선사한다. 두 번째 입체 거울은 볼록 거울들로 가득 차 있으며, 이들은 마치 이진수의 0과 1처럼 배열되어 디지털화된 세계에 대한 사유를 자아내고, 현대 사회에서 기술이 우리의 시각 체험과 인식에 끼치는 영향을 시사한다. 세 번째 입체 거울에서는 볼록 거울이 시선을 무한하게 확장시켜 시각적 미로를 만든다. 이 디자인은 관람객의 시각 습관과 인식 한계에 도전하며, 시각 공간과 인식, 그리고 자신의 역할에 대한 심도 있는 사색을 유도한다. 각 입체 거울의 상호작용을 통해 관람객을 끝없는 반사의 공간으로 이끄는 이 작품은, 시선과 존재를 통합하여 관찰과 피관찰의 관계를 새롭게 정의한다. 이는 단순한 시각적 모험이 아닌, 관찰, 인식, 이해에 대한 깊은 탐색이다.



작품도판14) 장화, <점·선·면·체>, 거울, 160×40×40cm, 2023.

본인 작품에서 응시의 주체와 객체 관계는 독특한 시각적 상호작용을 통해 표현된다. 세 개의 입체 거울로 구성된 이 공간에서 관람객은 전통적인

관찰자(주체)에서 관찰되는 대상(객체)으로 전환한다. 각 입체 거울은 관람객의 모습을 반사하고 왜곡시키며, 관람객이 작품을 응시하는 동안 작품 역시 그들을 ‘응시’한다. 첫 번째 볼록 거울로 장식된 입체 거울은 입구로서 관람객의 모습을 왜곡시켜 시각적 충격을 준다. 두 번째 입체 거울은 이진 코드처럼 배열된 볼록 거울로 덮여 있어, 관람객의 이미지를 반영하며 디지털 세계에 대한 사유를 자극한다. 마지막 입체 거울은 관람객을 무한한 시각적 미로로 인도한다. 이 공간에서 관람객의 역할은 지속적으로 변화하며, 관찰과 피관찰 사이를 교차하면서 시각 공간, 인식 및 자신의 역할에 대한 이해를 도전한다. 이 디자인은 응시의 주체와 객체 사이의 경계를 모호하게 만들고, 관람객은 작품과의 상호작용을 통해 정체성의 유동성과 시각적 다양성을 경험하게 된다.

4.1.2 거울 왜곡된 반사와 응시

서울 지하철역에는 서울경찰청이 게시한 홍보 광고가 있다. 이 광고는 환경과 인물을 왜곡시키는 거울과 소셜 미디어 인터페이스 요소를 결합하여 관객에게 복잡한 정보와 은유를 전달한다. 이 거울은 강력한 시각적 은유로, 소셜 미디어가 개인 이미지와 정보에 미치는 왜곡 효과와 디지털 시대에서 개인 사생활의 취약성을 반영한다. 이 거울은 단순한 물리적 장치일 뿐만 아니라 현대 사회 관념을 상징한다.

거울의 왜곡된 반사는 감시, 사생활, 그리고 소셜 미디어에서의 이미지 표현의 진정성에 대한 사람들의 생각을 불러일으킨다. 사람들이 거울 앞에서 셀카를 찍을 때, 그들의 왜곡된 모습은 디지털 세계에서 관찰되고 왜곡된 현실을 직접 체험하는 것이다. 이는 개인 안전과 불법 감시 방지에 대한 경고일 뿐만 아니라, 소셜 미디어 시대에서 자신의 이미지와 사생활을 어떻게

관리해야 하는지에 대한 깊은 성찰이기도 하다.



참고도판10) 서울 경찰청 광고.

출처: 촬영, 2023.11.18.

이 광고는 현실과 온라인에서의 자기 표현 사이에 상당한 차이가 있을 수 있음을 상기시키며, 개인 정보를 공유할 때 주의를 기울이도록 한다. 이를 통해 서울경찰청은 디지털 시대에서 개인 사생활 보호와 올바른 자기 표현의 중요성을 인식하도록 사람들을 이끌고자 한다.

이 광고에서 거울과 관객은 응시의 주체와 객체 관계를 형성한다. 관객은 주체로서 거울 속의 자신을 응시하며, 관찰되고 왜곡된 현실을 경험한다. 반면, 거울은 객체로서 왜곡된 반사를 통해 관객의 자기 이미지에 대한 인식을 변화시킨다. 이러한 동적 관계는 디지털화된 소셜 미디어 시대에서 개인이 자기 표현과 타인에 의한 관찰 사이를 끊임없이 전환하는 방식을 드러낸다.

본인 작품 <안팎>는 주로 스테인레스 스틸 원통과 볼록 거울을 사용해 제작되었다. 이 작품은 20개의 스테인리스 스틸 통과 20개의 볼록 거울로 이루어져 있으며, 두 개의 삼각형 구조를 형성한다. 이 중 10개의 스테인리스 스틸 통은 다소 길며, 나머지 10개는 좀 더 짧다. 각 스테인리스 스틸 통 내부에는 볼록 거울이 배치되어 있다. 볼록 거울은 처음에는 통 주변의 환경을 반사하고, 관람객이 작품을 바라보면 그들의 이미지를 포착하여 통 안으로 인도한다. 이 순간 관람객의 형상이 20개의 원통에 순식간에 들어간 것처럼 보인다. 이는 반사와 포착을 통해 관람객의 이미지와 외부 환경을 동시에 작품에 통합시키며, 내외를 연결하는 시각적 효과를 만든다.



작품도판15) 장화, <안팎>, 스테인리스 거울, 20×100×8cm, 2023.

이 작품은 반사와 투영의 원리를 이용해 관람객의 이미지와 주변 환경을 작품 속에 통합한다. 이는 전통 예술에서 관찰자와 관찰 대상의 이분법을 타파하고, 개인과 환경 간의 상호작용 및 환경에 대한 적극적인 참여와 영향력의 중요성을 강조한다. 이 작품은 시각적이고 심리적인 경험을 제공하는데, 관람객이 작품을 접근하고 바라볼 때, 그들의 이미지가 포착되어 통안의 볼록 거울에 반영된다. 이는 관람객이 동시에 관찰자이자 관찰되는 대상이 되는 경험을 만들어낸다. 거울 앞에서의 자아 응시와 유사한 이 체험은 관람객이 자신의 모습과 더불어 관찰자로서의 역할을 보게 하며, 자신에 대한 인식을 깊이 있게 되돌아보게 한다.

볼록 거울을 통한 반사로 관람객은 통 주변 환경을 볼 수 있다. 이를 통해 환경, 작품, 관람객 자신 간 상호 연결되고 영향을 주는 관계가 형성되며, 관람객과 작품, 관람객과 환경 사이의 경계가 허물어진다. 이 디자인은 관람객이 자신, 타인, 환경 간의 연결성을 체험하게 하며, 그들이 단순한 관찰자가 아닌 작품의 일부가 되어 자신의 위치와 세계와의 관계에 대해 깊이 생각하게 한다. “나’는 다른 ‘나’ 안에서 자신을 인식하고, 그 ‘다른 것’은 여전히 그 자체로 존재한다.”⁷⁵⁾ ‘나’가 다른 ‘나’ 안에서 자신을 인식한다는 것은 한 사람이 타인과의 상호작용과 대화를 통해 자신을 이해한다는 것을 의미하며, ‘다른 것’은 ‘나’의 자기 인식에도 불구하고 그 독립성과 개성을 유지하여 본질을 잃지 않는다. 이는 타인과의 관계 속에서 각 개인이 독립적이고 완전한 존재임을 나타내며, 각자가 타인과의 상호작용 속에서 자신의 정체성과 가치를 찾고 확인한다는 것을 보여준다.

작품에서 응시의 주체와 객체 관계는 특별한 상호작용을 드러낸다. 반사

75) [法] 让·伊波利特, 『马克思与黑格尔研究』, 商务印书馆, 2003, p. 424.

와 투영을 이용해, 관람객 자신과 주변 환경을 작품에 통합하면서, 관람객은 전통적인 관찰자(주체)에서 관찰되는 대상(객체)으로 전환된다. 불록 거울이 장착된 스테인리스 스틸 통은 관람객의 모습과 주변 환경을 반영하여 시각적이고 공간적 연결을 만든다. 이 과정에서 관람객은 관찰자에서 작품의 일부가 되는 경험을 하게 되며, 자신의 반영을 보면서 자신이 관찰자이자 관찰 대상임을 인식한다. 이 체험은 거울 앞의 자아 응시와 유사하며, 관람객은 자신의 모습을 통해 자신의 역할과 환경과의 관계에 대해 성찰하게 된다. 작품은 개인과 환경 사이의 상호작용을 탐구하고, 불록 거울을 통해 관람객의 자아 위치와 세계와의 관계에 대한 사유를 유도한다. 이러한 작업은 관람객과 작품, 관람객과 환경 간의 전통적 경계를 깨트리고, 각 개인이 독립적이고 완전한 존재로서 타인과 환경과의 상호작용 속에서 자신의 정체성과 가치를 찾아내고 확인하게 한다.

본인 작품 <안경>은 현실 생활에서 사람들의 시선 교환과 상호작용에서 영감을 받았다. 이 작품은 응시, 상호작용, 자기 인식의 주제를 탐구한다. 이 작품은 두 개의 카메라 렌즈와 안경테를 조합하여 개념적이고 상징적인 시각 작품을 형성한다. 렌즈가 전통적인 안경렌즈를 대체함으로써 작품에 더 강력한 시각적 충격을 제공한다. 렌즈의 유리 부분은 거울처럼 제작되어, 관람객이 작품을 볼 때 자신을 작품에 반영하여 응시와 상호작용의 경험을 할 수 있게 한다.



작품도판16) 장화, <안경>, 감광성 수지 거울, 90×40×25cm, 2022.

안경은 인간의 시각을 돕는 도구로, 개인의 시력과 눈 건강뿐만 아니라

사회적 교류와 소통과도 깊은 연관이 있다. 이 작품은 카메라 렌즈 요소를 도입해 실제 안경 렌즈를 대체함으로써, 안경의 기능을 시각적 보조에서 의사소통과 교류를 촉진하는 도구로 전환시켰다. 이러한 맥락에서 관람객은 작품 속 렌즈를 통해 자신과 작품 간의 응시와 상호작용을 체험할 수 있다. 작품의 렌즈 부분은 거울 소재로 제작되어, 관람객이 자신의 모습을 보는 것은 물론, 자신에게 상응하는 다른 관점도 볼 수 있게 한다. 이 시각적 경험은 관람객에게 자기 자신을 다양한 관점에서 바라보게 하며, 다양한 상황에서 자신의 이미지와 역할을 고민하게 한다. 또한, 거울의 반사 효과는 다른 관람객들의 존재를 의식하게 하여 공동체적 경험을 만들어낸다.

아니쉬 카푸어의 <하늘 거울>은 주목을 끄는 야외 조각상으로, 2006년 처음으로 뉴욕 록펠러 센터에서 전시되었으며, 이후 런던의 켄싱턴 가든을 포함한 여러 곳에서 선보였다. 이 작품은 몇 미터에서 십여 미터에 이르는 큰 오목한 거울로 구성되어 있다. 이 거울은 고도로 광택 처리된 스테인리스 스틸로 만들어져 있으며, 위로 향한 오목한 면이 하늘을, 아래쪽 볼록한 면이 땅을 반사한다. 이 디자인은 독특한 시각적 효과를 만들어내며 관람객에게 거울에 비친 하늘과 주변 환경의 왜곡된 모습을 보여준다. 카푸어는 이 작품을 통해 공간과 인식의 경계를 탐구하고, 특히 일상적으로 접근할 수 없고 변하지 않는 것으로 여겨지는 하늘에 대한 관람객의 시각을 새롭게 바꾸었다. 이 작품은 하늘의 이미지를 반사하고 왜곡함으로써 사람들이 익숙한 세계를 새로운 시각에서 재조명하게 한다.



참고도판11) 아니쉬 카푸어, <하늘 거울>, 2006.

출처: https://www.sohu.com/a/233367869_283392

(검색일: 2023.11.10.)

이 작품에서 하늘은 더 이상 접근할 수 없는 배경이 아니라, 거울에 반사되어 관람객이 직접 응시하고 인식할 수 있는 대상으로 변모한다. 이러한 반사는 하늘의 이미지를 왜곡시키고, 평범한 하늘 풍경을 낯설고 사색을 유발하는 모습으로 바꾼다. 관람객은 반사된 하늘을 바라보며 주변 환경에 대한 인식이 재조명 되며, 특히 일상적으로 익숙한 하늘에 대해 새롭게 생각하게 된다. 또한, 이 작품의 오목하고 볼록한 거울 디자인은 관람객이 작품의 일부가 되게 한다. 거울을 응시하는 동안 관람객은 반사된 하늘과 땅뿐만 아니라 자신의 모습도 볼 수 있어, 자신과 주변 환경, 그리고 이 넓은 우주에서 자신의 위치에 대해 성찰하게 된다.

작품은 응시의 주체와 객체 사이의 독특한 상호작용을 보여준다. 야외 조각상으로서 거대한 오목 거울은 하늘을, 볼록 거울은 땅을 반사하여 시각적

인 이중 세계를 창조한다. 이 상호작용 속에서 관람객은 자연스럽게 반사된 하늘과 땅을 응시하게 되며, 이를 통해 하늘과 땅은 평범한 배경에서 응시의 대상으로 변화한다. 관람객은 자연 풍경에만 머물지 않고 반사를 통해 자신의 모습도 볼 수 있게 되며, 이로 인해 관람객 자신도 응시의 대상이 된다. 이처럼 관람객과 반영된 환경 간의 상호작용을 통해, 관람객은 더 넓은 세계에서 자신의 위치와 역할을 생각하게 된다.

본인 작품 <복안> 은 18개의 오목한 스테인리스 스틸 원반으로 구성되어 있다. 이 원반들은 함께 배치되고 조합되어, 각각이 주변 환경을 독특하게 반사하고 왜곡시켜 복잡하고 다층적인 시각적 경험을 제공한다. 작품의 영감은 곤충의 복안⁷⁶⁾에서 비롯되었다. 이러한 동물들의 눈은 수천 개의 작은 눈으로 구성되어 있으며, 각각이 시야의 일부를 포착하여 전체적인 파노라마를 형성한다. 작품 속 각 오목한 스테인리스 스틸 원반은 복안의 작은 눈과 같으며, 각 원반은 주변 환경을 독특한 각도에서 반사하고 왜곡한다. 이로 인해 관람객은 작품을 볼 때 같은 환경을 여러 각도에서 동시에 볼 수 있어 새로운 시각적 체험을 즐길 수 있다.

76) 복안은 일정하지 않은 수의 작은 눈으로 구성된 시각 기관으로, 주로 곤충과 갑각류 등 절지동물에게서 발견되며, 이와 같은 구조의 기관은 이매패류에서도 나타난다. 복안을 구성하는 작은 눈의 수는 종에 따라 다르며, 몇 개에서 수천 개에 이를 수 있다. 복안의 장점은 동물에게 매우 넓은 시야를 제공할 수 있다는 것이다. 또한 복안은 관찰하는 물체의 방향과 거리를 효과적으로 계산하여, 복안이 있는 곤충이 더 빠르게 판단하고 반응할 수 있게 한다. 특정 경우에는 곤충의 복안이 빛의 편광을 구별할 수 있다. 곤충의 경우, 복안은 머리의 상당 부분을 차지한다. 복안의 해상도는 화소의 제한을 받기 때문에 일반적으로 사람의 눈보다 해상도가 낮다. 그러나 시간 해상도는 사람의 눈보다 10배 높다. 사람의 눈은 초당 24장의 그림을 구별할 수 있으며, 이는 애니메이션의 최소 속도이기도 하다. 복안의 시야는 비교적 넓다. 이는 우리가 일상적으로 파리를 잡으려고 할 때 경험할 수 있다. 어느 방향에서 손을 대든 파리는 항상 먼저 날아간다. <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A4%87%E7%9C%BC> (검색일: 2023.11.10.)



작품도판17) 장화, <복안>, 스테인리스, 60×80×23cm, 2023.

각 오목한 스테인리스 스틸 원반은 거울처럼 작용하여, 관람객과 주변 환경의 이미지를 다양한 각도에서 반사한다. 관람객이 작품을 보는 동안 자신의 반영도 볼 수 있으며, 이는 거울 앞에서 이루어지는 자기 응시와 유사하다. 이 작품에서 반사는 단순한 시각적 효과가 아니라 응시의 매개체로서 작용한다. 관람객이 이 원반들을 바라볼 때, 주변 환경의 다중 반사뿐만 아니라 각 원반에서 자신의 다른 모습도 볼 수 있다. 이러한 다중 반사는 관람객을 응시의 주체로 만들면서 동시에 응시되는 대상으로 변모시킨다. 관람객이 작품을 관찰하는 동안, 작품 속의 각 작은 거울에 의해 지속적으로 관찰되고 반영된다. 관람객이 이 원반들을 응시하면서, 동시에 각 원반에서

자신의 반영을 본다. 이 경험은 관람객으로 하여금 원반들을 관찰하는 주체이자 그 속의 반사된 대상이 되게 한다. 관람객의 이미지는 각 원반에서 다른 시각과 왜곡된 형태로 나타나며, 이로써 관찰자와 관찰 대상의 경계가 모호해진다. 각 원반의 다양한 반사는 관람객에게 같은 환경을 여러 관점에서 바라보는 새로운 경험을 제공한다. 이를 통해 관람객은 주변 환경, 그리고 그들 자신과의 관계에 대해 깊이 생각하게 하는 독특한 상호작용을 만든다.

이 작품과 유사하게, 본인 작품 <자신을 보다>는 7개의 거울 스테인리스 오목체로 구성되어 있으며, 각 오목체 내부에는 볼록 거울이 하나씩 배치되어 있다. 전체 구조는 삼각형을 이루며, 풍부하고 다층적인 시각 효과를 연출한다. 작품의 왼쪽에는 작은 볼록 거울 하나가 독립적으로 놓여 주 구조와 대조를 이루며 상호작용한다. 작품 하단에는 36개의 작은 볼록 거울이 큰 삼각형 모양으로 배열되어 시각적 충격력과 복잡성을 한층 더 강화한다. 각 오목체 내부의 볼록 거울은 다양한 각도로 반사하여 주변 환경과 관객의 모습을 왜곡되고 다채롭게 보여준다. 왼쪽의 독립된 볼록 거울은 상대적으로 독립된 시각을 제공하며, 관찰과 피관찰의 다층적 관계를 강조한다. 하단의 36개 볼록 거울이 배열된 삼각형은 관객의 모습을 여러 차례 반사하고 분할하여, 마치 빛과 그림자가 얽힌 미로 속에 있는 듯한 느낌을 준다.



작품도판18) 장화, <자신을 보다>, 스테인리스 볼록거울, 150×180×60cm, 2023.

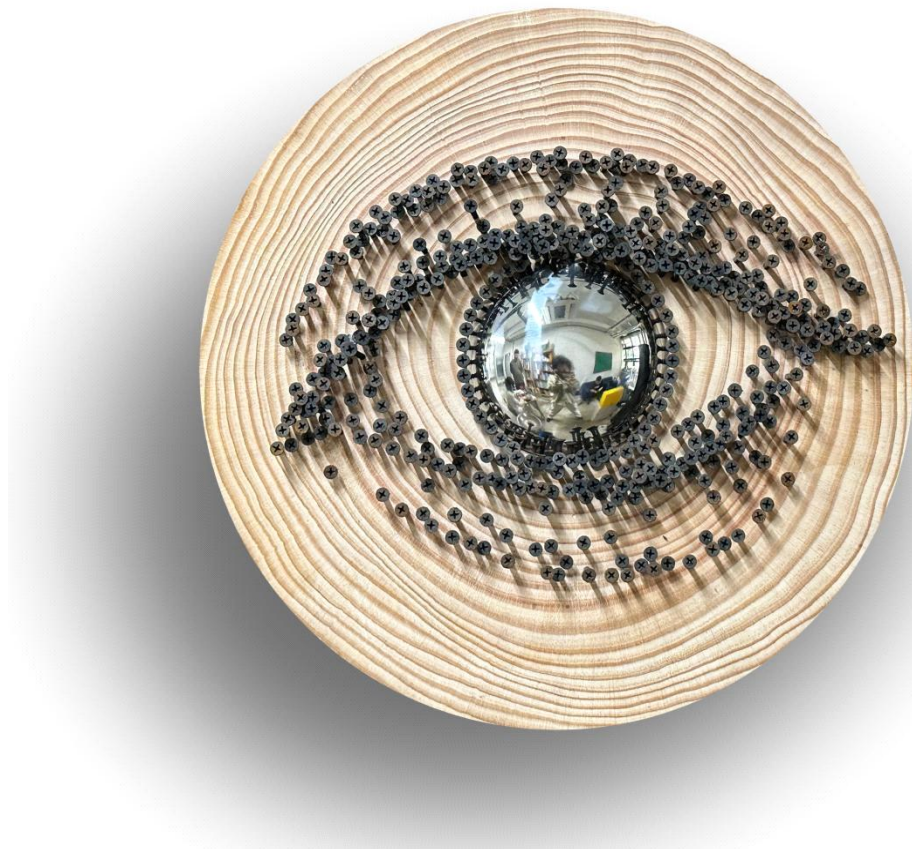
작품은 거울 스테인리스와 거울을 활용하여 다각도의 반사와 왜곡을 통해 관객이 자신뿐만 아니라 타인과 주변 환경도 볼 수 있게 한다. 이러한 다층적인 반사 효과는 관객을 동시에 관찰자이자 피관찰자로 만들어, 독특한 경험을 제공한다. 각 거울은 서로 다른 시각과 이미지를 포착하여 단일한 관람 경험을 깨고, 역동적이고 끊임없이 변화하는 시각 효과를 창출한다. 왼쪽의 독립된 블록 거울은 독립적인 시각을 제공하여 관찰과 피관찰의 이중성을 강조한다. 이 독립적인 거울은 초점으로 작용하여 관객이 자신을 명확히 볼 수 있게 하며, 동시에 그들이 작품 전체에서 차지하는 위치를 암시한다. 이 독립된 시각은 관객이 타인을 관찰할 때 자신도 타인에게 관찰되고 있음을 인식하게 하여 주체와 객체 사이의 관계를 드러낸다.

아래쪽에는 36개의 블록 거울이 삼각형 형태로 배열되어 있어 이러한 주체와 객체의 관계를 더욱 복잡하게 만든다. 각 거울은 다양한 각도로 관객의 모습을 반사하여 그 형상이 여러 번 분할되고 재구성되며, 마치 빛과 그림자가 얽힌 미로에 있는 것 같은 느낌을 준다. 이 과정에서 관객의 형상은 더 이상 단일한 것이 아니며, 여러 번 복제되고 변형되어 사회 속에서 인간의 다면성과 복잡성을 상징한다.

이 작품에서 관객은 단순한 수동적 관찰자가 아니라 작품의 일부분이 되며 동시에 타인의 시선에 의해 관찰되는 객체가 된다. 이러한 이중적 역할은 관객으로 하여금 응시의 주체와 객체 관계의 역동적 변화를 체험하게 한다. 관객이 거울 앞에 서면 처음에는 자신의 반영된 모습을 보게 된다. 이 순간 그들은 주체가 되어 시각적 경험을 주도한다. 그러나 거울의 다층 반사를 통해 곧 자신이 다른 관객들에 의해 관찰되는 객체임을 인식하게 된다. 이처럼 주체와 객체의 정체성이 끊임없이 전환되면서 관객은 응시의 복잡성과 다층성을 깨닫게 된다. 독립된 블록 거울은 이 과정에서 중요한 역

할을 한다. 이 거울들은 관객이 자신을 명확히 볼 수 있게 할 뿐만 아니라, 반사를 통해 타인의 존재를 인식하게 한다. 이러한 독립적인 시각은 자아와 타자 사이의 경계를 강조하면서도 양자 간의 연관성을 드러낸다. 관객이 자신의 모습을 응시하는 동시에 타인의 시선을 어느 정도 인식하게 되어 자아 인식이 강화된다.

본인 작품 <보기-1>은 검은색 나사와 원형 나무판을 조화롭게 결합하여 깊이 있는 시각적 이미지를 창조한다. 이 눈은 눈동자 부분이 거울 같은 스테인리스 스틸 반구로 이루어져 나무판 위의 나사와 시각적 대비를 이룬다. 마치 실제이면서도 심오한 눈처럼, 이 작품은 끊임없이 관객을 응시하며, 말이 없음에도 강렬한 소통을 전달한다. 특히 반구형 거울의 디자인은 작품과 관객 간의 상호작용을 강화시키며, 관객이 작품을 응시할 때 자신의 모습을 거울에 비친 것을 보게 함으로써, 마치 작품이 그들을 관찰하고 있는 듯한 느낌을 준다. 이러한 독창적인 접근은 관객에게 더욱 몰입감 있는 경험을 제공하고, 예술과 관객 사이의 깊은 연결을 탐구한다.



작품도판19) 장화, <보기-1>, 나무 스테인리스, 나사, 50×50×15cm ,2023.

눈은 영혼의 창으로서, 개인의 감정, 태도, 그리고 느낌을 반영하며, 동시에 외부 세계와 소통하는 주요 수단이기도 하다. 시각 예술에서 눈의 상징적 사용은 다양한 주제와 감정을 표현한다. 눈이 반사의 매개체로 사용될 때, 그것은 깊은 자기 성찰과 인식 과정을 시작할 수 있다. 우리는 눈을 통해 환경을 이해하고 정보를 얻으며, 자신의 눈이나 타인의 눈을 관찰함으로써 우리의 관찰 과정과 관찰 대상에 대해 성찰한다. 더 나아가, 우리의 감

정, 느낌, 심지어 우리의 생각과 가치관까지도 눈빛, 눈동자의 움직임, 표정을 통해 타인에게 인지될 수 있으며, 이는 우리로 하여금 자신의 내면 세계를 들여다보게 한다. 많은 문화와 종교 전통에서 눈은 신비와 초자연적인 힘의 상징으로 여겨지며, 이는 눈을 반사의 매개체로 고려할 때 특히 흥미롭다. 눈은 강력한 반사 도구로, 우리가 외부 세계를 이해하는 데 도움을 주는 것뿐만 아니라, 우리 자신의 내면 세계를 이해하도록 인도하며, 심지어 일상적인 인식과 이해를 넘어서는 방향으로 우리를 이끈다.

메를로 폰티의 이론에 따르면, 주체의 '나'와 세계의 관계에서는 언제나 눈에 보이지 않는 응시, 즉 플라톤식의 '전지자(seer)'⁷⁷⁾가 존재한다. 이는 전통적인 현상학에서 주체의 인식을 넘어서는 것으로, 주체와 타자의 '공동 세계'가 자신을 드러내는 과정에서 나를 활용한다.⁷⁸⁾ 작품에서의 눈은 단순한 관찰 대상이 아닌, 플라톤식 '전지자'를 상징하며, 이는 영원하고 무형의 응시를 암시한다. 이러한 응시는 관찰이 공유되고 상호작용하는 경험임을 강조한다. 관객이 <눈-1>을 응시할 때, 그들 역시 작품 속 눈에 응시 당하며, 관찰자와 관찰 대상 간의 경계를 허물어 관객이 단순한 관찰자에서 관찰되는 대상으로 변모하게 한다. 이 과정에서 관객은 자신의 인식과 세계 이해를 새롭게 조명 받으며, 단순한 관찰자를 넘어서 작품과 함께 의미를 창조하는 적극적인 참여자가 된다.

본인 작품 <보기-2>는 불록 거울과 나사를 사용하여 만든 눈을 기반으로 하며, <보기-1>과는 차별화된다. 이 작품의 가장 큰 특징은 눈이 세로로 길게 제작된 것이다. 이량신의 신화에서 영감을 받아, 중국 신화 속에서 그의 세 번째 눈은 전지전능을 상징하며 모든 진실과 거짓을 관통하는 것으로 여

77) Paul Crowther, "Merleau-Ponty: Vision and Painting", in *Art and Embodiment: From Aesthetics to Self-Consciousness*, Oxford University Press, 2001, pp. 102-118.

78) 吴琼, 「他者的凝视——拉康的‘凝视’理论」, 『文艺研究』, 2010, pp. 33-42.

겨진다. 이 작품 속 눈 역시 비슷한 상징적 의미를 지니고 있다. 여기서의 눈은 관객을 단순히 응시하는 것을 넘어, 관객과 그들의 주변 환경을 반영하며 자기 성찰을 유도한다. 라캉의 ‘거울 단계’ 이론을 재해석하여, 관객은 거울 속에서 자신의 모습을 보며 자기 인식과 자아 동일시를 시작한다. 눈의 세로 방향 디자인은 작품에 깊이를 더하며, 우리의 자아 인식이 단지 자기 자신을 보는 것에서만 오는 것이 아니라, 타인의 시선에서도 비롯된다는 것을 시사한다. 또한, 작품 속 세로의 눈은 자기 관찰과 타인의 관찰 사이의 긴장감을 나타내며, 타인의 시선 속에서 자기 자신을 찾고 타인의 기대와 평가에 어떻게 대응할지에 대한 고민을 표현한다.



작품도판20) 장화, <보기-2>, 나무 스테인리스, 나사, 60×40×15cm, 2023.

라캉의 ‘거울 단계’는 영아들이 6개월에서 18개월 사이에 거울에 비친 자신의 모습을 통해 자신을 인식하고 자아를 인정하는 과정을 설명한다. 이

중요한 발달 단계는 개인의 자아 의식과 자아 인정 그리고 인격 형성의 기초를 구축한다. 그러나 거울에 비친 이 이미지는 실제와는 달리 이동되고 허구적인 성격을 띠고 있으며, 내면의 진정한 자아를 반영하기보다는 외부적이고 물질화된 자아상에 가깝다. 본인의 작품 속 거울 표면 스테인리스 스틸 반구체는 바로 이러한 라캉의 이론을 상징하며, 관객이 거울 속에서 자신을 바라보고 자아를 인식하고, 나아가 자신에 대해 심층적으로 사유하게 한다. 이 과정은 단순한 자기 관찰을 넘어서 자기 인식과 깊은 자아 사유의 여정을 담고 있다.

여기서 눈은 마치 언제나 주시하는 대타자와 같아, 관객들은 그 응시 아래에서 안락함과 동시에 불안함을 느낀다. 불안은 자신의 모습에 대한 불안감에서 비롯되며, 다른 사람들(또는 대타자)의 관찰과 평가를 두려워하는 것에서 나온다. 이것은 라캉의 ‘거울 단계’ 이론에서 자아 인식 과정의 필수적인 부분으로 강조된다. 작품 속 검은 나사와 사각 목판은 관객이 거울에서 본 자신의 물질화된 반영을 상징한다. 이 물질화된 자아상은 완전하지 않고 왜곡될 수 있지만, 그것은 관객이 자신을 인식하는 방식이다. 다시 말해, 우리는 외부의 물질화된 자아상을 통해 자신을 인식한다. 따라서 작품 속 눈은 마치 관객에게 묻는다. 당신은 무엇을 보았나? 당신의 내면은 어떠한가? 당신은 자신을 어떻게 바라보는가? 이러한 질문들은 관객의 자아 인식에 도전하고, 이로 인해 자신의 내면세계를 탐색하고 진정한 자아를 찾으려 한다. 이 탐색과 반성의 과정은 라캉 이론에서 강조하는 ‘자아 구성’의 중요한 단계를 이룬다.

또한 라캉의 이론에 따르면, 자아는 고정되어 있지 않고 타인의 시선과 개인의 자기 인식 속에서 지속적으로 형성되고 변화하는 과정이다. 이 자아 형성 과정은 타인의 시선뿐만 아니라 내면의 자아와의 대면도 필요로 한다.

라캉은 거울이 외부 세계가 개인에게 주는 반영이지만, 이 반영이 진정한 자아를 나타내는 것이 아니라 허구적이고 이상화된 자아상임을 지적한다.⁷⁹⁾ 이는 관객이 작품을 감상하면서 거울에 비친 자신의 모습을 통해 자신의 자아를 이상화하는 과정과 일맥상통한다. 관객은 현실보다 더 완벽하고 이상적인 자아를 볼 수 있지만, 그것은 진정한 자아가 아닌 마음속의 이상적인 자아일 뿐이다. 이런 이상화된 자아상은 자아 동일성을 형성하는 한편, 현실의 자아와 이상의 자아 사이의 차이를 인식함으로써 자아 소외도 발생시킨다.

4.2 응시 주체와 객체의 유동성

현대 예술에서는 주체와 객체 간의 관계가 더욱 유동적이고 복잡한 형태로 나타난다. 전통적인 응시의 개념을 뒤집는 라캉의 이론은, 주체가 단순히 응시하는 자가 아닌 동시에 응시당하는 자임을 강조한다. 이러한 관점은 개인의 정체성 인식과 자아 이미지 구축에 중요한 영향을 미치며, 예술 작품 속에서 그 의미가 더욱 뚜렷해진다. 본 절에서는 라캉의 응시 이론을 중심으로, 응시자와 피응시자의 역할 전환 및 주체와 객체 간의 유동성을 탐구할 것이다. 이를 통해 관객이 예술 작품을 감상할 때 자아 인식과 외부 세계의 시선 간의 상호작용과 변화를 어떻게 경험하는지 심도 있게 이해하고자 한다.

4.2.1 응시자와 피응시자의 역할 전환

라캉은 눈과 응시의 전통적 관계를 부정하며, “나는 한 점에서만 볼 수

79) Broekman, Jan M. “Lacan, The Mirror and the ‘I.’” In *Signs In Law - A Source Book*, edited by Jan M. Broekman and Larry Catá Backer, Springer, 2015, pp. 244-265.

있지만, 나는 사방팔방에서 관찰된다.”⁸⁰⁾는 관점을 제시한다. 즉, ‘나’는 응시하는 자로서 존재하는 동시에 더욱 응시당하는 자이다.

라캉에 따르면, 거울 단계의 유아(그들의 기능적 무력함은 마치 동굴 속의 죄수와 같다)가 거울 속 ‘나’의 이미지를 확인하고 이상화하는 것은 결국 ‘오인’에 불과하며, 자아의 타자화된 갑옷의 일종인 ‘완형’이다. ‘보기’는 ‘나’의 구성 행위로서 사실상 자아를 욕망의 길에서 벗어난 오도로 이끈다. 여기서 주체는 더 이상 중심화된 주체가 아니라, 욕망의 고통 속에서 출구를 찾지 못하는 비중심화된 주체이다.⁸¹⁾

라캉의 응시 이론은 눈과 응시의 관계에 대한 전통적인 이해를 뒤집는다. 그는 “나는 단 하나의 지점에서만 볼 수 있지만, 나는 여러 방향에서 볼 수 있다.”는 주장을 펼쳤다. 이는 ‘나’가 응시하는 주체일 뿐만 아니라, 동시에 여러 응시의 대상이 되는 복잡한 상황을 의미한다. 또한 라캉은 응시를 자아와 타자 사이의 상호 반사적인 관계로 정의하며, 이를 통해 타인의 시선이 자신의 자아 이미지를 형성하는 중요한 요소로 작용한다고 본다. 이러한 관점은 응시가 단지 시각적 행위를 넘어서서, 개인의 정체성 인식과 자아상의 구축에 중대한 역할을 함을 보여준다.

본인 작품 <안에 당신이 보고 싶은 것이 있다>는 외관상으로 노송나무와 고대 건축물로 장식된 구체를 선보이며, 물결과 상서로운 구름의 무늬를 더해 마치 신화 속 달의 궁전을 연상시키는 풍경을 연출한다. 이 구체의 중심에는 원형의 구멍이 있고, 그 안에는 디스플레이가 설치되어 있다. 구체 위쪽에는 특별히 설계된 카메라가 부착되어 있어, 이 카메라는 5초 전의 모습

80) 约翰·厄里 乔纳斯·拉森, 『游客的凝视』, 黄婉瑜. 译, 上海人民出版社, 2016, pp. 1-6.

81) 克里斯蒂安·麦茨 吉尔·德勒兹等著, 『凝视的快感』, 吴琼. 编, 中国人民大学出版社, 2005, p. 8.

을 포착하여 디스플레이에 나타낸다. 관객들이 이 구멍을 통해 내부를 살펴 보면, 자신들이 5초 전에 한 행동을 볼 수 있다. 이러한 고유한 구조는 관객이 자신을 관찰하는 동시에, 작품 속 카메라에 의해 또한 ‘관찰’되는 경험을 제공한다.



작품도판21) 장화, <안에 당신이 보고 싶은 것이 있다>, 감광성 수지 몰래카메라 모니터,
93×26×55cm, 2022.

이 구조는 라캉의 관찰 이론과 깊게 연결되어 있다. 작품에서 관객은 자신을 관찰하는 것뿐만 아니라, 동시에 작품에 의해 관찰되는 독특한 경험을 한다. 이중적인 역할, 즉 관찰자이자 동시에 관찰 대상이 되는 경험은, 관객으로 하여금 자기 인식과 외부 세계의 시선을 동시에 체감하게 한다. 카메라가 포착한 5초의 시간 지연은 관객에게 자신의 행동을 독특한 관점에서 관찰할 기회를 제공한다. 이는 라캉이 강조하는 것처럼, 자아가 고정되어 있지 않고 지속적인 관찰과 자기 반성을 통해 형성되고 변화하는 과정임을 보여준다.

관객이 자신을 관찰할 수 있는 환경을 만들어내는 작품은, 관객에게 자신의 이미지가 내면적인 감정과 외부적인 평가 사이에서 어떻게 형성되는지를 탐구하게 한다. 이 과정에서 관객은 자신의 정체성을 탐색하는 것뿐만 아니라, 외부 세계가 자신을 어떻게 바라보는지에 대해서도 고민하게 된다. 이런 경험은 단순한 시각적 상호작용을 넘어서 정체성 인식과 자아 이미지 구축에 대한 심도 깊은 사색을 포함한다.

또한 작품은 관객, 시각 장소, 그리고 관람 경험 사이의 관계를 탐구한다. 시각 장소는 시각적 인식에 의해 형성된 공간을 의미하며, 그 안에는 물체, 관찰자, 그리고 그들 사이의 상호작용이 포함된다. 작품은 원형의 구멍을 통해 관객을 시각 장소로 이끈다. 이 구멍을 통해 내부의 디스플레이를 볼 수 있으며, 그곳에서 5초 전 자신의 동작을 볼 수 있다. 이러한 설정은 관객을 단순한 관찰자에서 시각 장소의 일부로 전환시키며, 관객의 행동과 모습이 작품에 통합되어 관객과 시각 장소 간의 상호작용을 부각한다. 또한, 카메라 설정으로 인해 관객은 자신의 행동에 대해 새로운 인식을 갖게 되며, 이는 관객과 작품 간의 연결을 강화한다. 이 과정에서 관객은 더 이상 수동적인 관찰자가 아니라, 작품의 적극적인 참여자로 변모한다. 이러한 변화는 전통

적인 관람 경험에 도전하며, 관객이 시각 장소 내에서 중요한 역할을 하게 한다. 마지막으로, 작품은 시각 장소와 욕망에 관한 개념을 탐구한다. 이 작품은 암시를 통해 관객의 호기심과 탐구욕을 자극한다. 이러한 욕구는 관객이 시각 장소에 능동적으로 참여하도록 유도하며, 관객의 주체성을 강조한다. 이 과정을 통해 관객의 관람 경험을 재해석하고, 시각 장소 내에서의 관객의 역할과 중요성을 새롭게 조명한다.

사실상 작품을 통해 ‘당신이 보고 싶은 것’이라고 선언하는 것은 거짓이 아니다. 작품을 주시하는 관객은 자신의 주체성에 대한 신뢰를 바탕으로 그 거짓을 무의식적으로 받아들인다. 이러한 믿음은 작품 감상 방식을 관객의 개인적인 영역으로 유도하여 ‘옛보기’ 현상으로 발전하게 한다. 본인이 의도한 거짓된 약속은 옛보기에 대한 욕망을 촉발시키고, 결국 실제 옛보기 행위로 이어진다. 그러나 이 모든 과정에서 욕망의 대상은 실제로 존재하지 않는다. 이러한 설정은 관객이 작품에 대해 더 깊이 사색하도록 하며, 현실과 허구, 보이는 것과 보이지 않는 것 사이의 경계를 흐릿하게 만든다. 관객은 자신이 무엇을 보고 있는지, 그것이 의미하는 바가 무엇인지에 대해 질문하게 되며, 이는 관객의 인식과 감상 방식에 대한 근본적인 질문을 제기한다. 이 작품은 단순한 시각적 경험을 넘어 관객의 내면을 탐구하는 여정을 제공하며, 관객의 주체성과 욕망에 대한 심도 있는 성찰을 유도한다.

정신 분석 이론의 관점에서 욕망은 무의식적 존재로, 특정 대상의 출현을 통해 갑자기 발생하는 것이 아니라 인간의 정신세계에서 억압되고 이동되어 결국 다른 방식으로 투사할 대상을 찾게 됩니다. 그러므로 욕망은 ‘대상에 대한 욕망’이 아니라 무의식 영역으로 억압된 주체 본능입니다. 이 작품은 ‘있음’을 미끼로 사용하여 관객들을 유혹하며, 응시와 옛보기의 욕망이 대상에 의해 발생하는 것이 아니라 사실상 사라지지 않았음을 인식할 수밖에 없게 한다.

관객은 작품의 원형 구멍을 통해 자신의 5초 전 모습을 바라보게 되는데, 이 과정에서 그들은 관찰자로서 뿐만 아니라 관찰되는 대상으로도 변모한다. 이러한 상호작용은 주체와 객체 간의 경계가 유연하고 변화 가능성을 보여주며, 이는 고정되지 않은 상태임을 나타낸다. 작품에 설치된 카메라와 디스플레이는 이 유동성을 더욱 강조한다. 카메라는 관객을 포착해 짧은 시간 후에 디스플레이에 나타내므로, 관객은 동시에 관찰자이자 관찰 대상이 된다. 이런 설정은 전통적인 관객과 예술 작품 간의 관계를 변화시켜, 더 복잡하고 동적인 상호작용을 만들어낸다. 또한 이러한 설정은 자기 관찰과 자아 인식에 대한 심층적인 생각을 자극한다. 관객은 이를 통해 동적인 상호작용을 통해 자신을 외부 세계에서뿐만 아니라 내부 세계에서도 경험하게 되며, 이 내외부 세계의 통합과 유동성은 라캉 이론에서 주체와 객체 관계에 대한 깊은 이해를 반영한 것이다. 즉, 응시는 단지 외부의 시각적 행위에 국한되지 않고 내부 자아 의식의 중요한 부분이 된다.

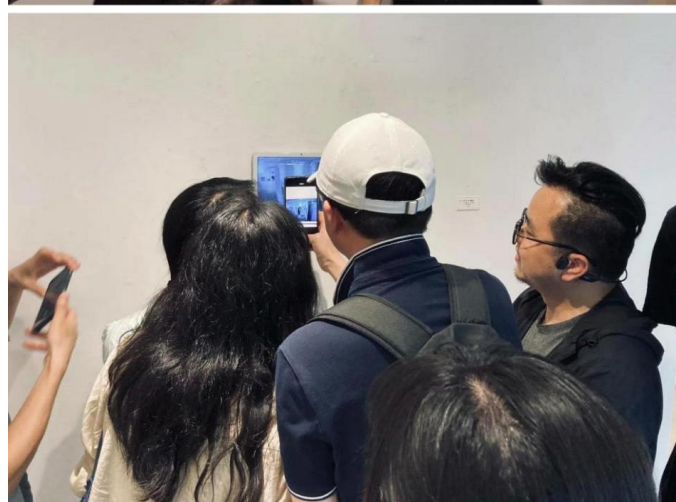
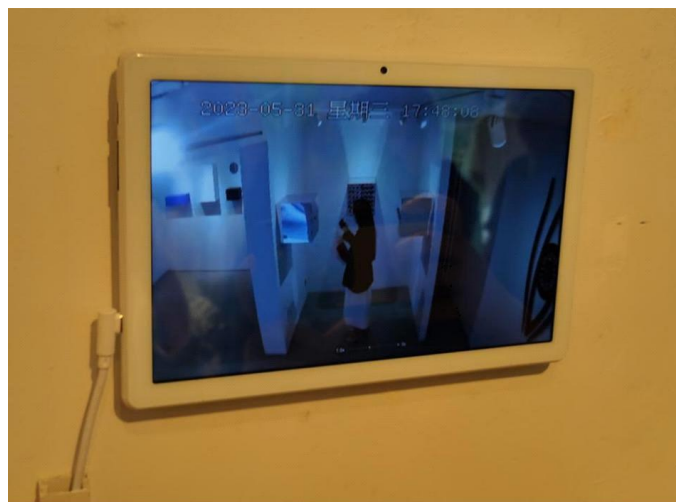
안정된 해석 권한을 지닌 ‘주체’가 예술 작품의 의미를 지배할 수 있고, 객체는 단지 정의되고, 묘사되며, 응시의 대상이 될 뿐인지에 대한 질문이 있다. 사람들이 예술 작품과 마주할 때, 보편적으로 자신을 주체로 여기고 작품을 ‘그것(객체)’으로 여기는 경향이 있다. 이는 응시와 피응시의 관계가 당연시되는 현상이다. 그러나 카메라의 존재와 작품 자체의 상호작용성은 이러한 과정을 전복시켜, 주체가 자신을 주체로 규정하는 허위성을 폭로한다. “시각적 영역에서, 나는 응시당하고 있으며, 즉 나는 이미지이다.”⁸²⁾ 관객을 이미지로 전환하고 작품의 일부로 만들어, 관객과 작품은 서로를 완성하고 서로의 의미를 구성하는 순환에 참여한다. 이 과정에서 주체와 객체의 이분법적 구별은 해체된다.

82) [法] 雅克·拉康, 「论凝视作为小对像'a」, 吴琼. 编, 『视觉文化的奇观』, 中国人民大学出版社, 2005, p. 47.

4.2.2 주체와 객체 간의 유동성과 상호작용

현대 예술에서 주체와 객체 간의 상호작용은 단순한 관찰자의 위치에서 벗어나 더 복잡하고 유동적인 관계를 형성하고 있다. 이는 특히 상호작용 형식의 작품에서 두드러지며, 관객은 더 이상 수동적인 존재가 아니라 적극적으로 작품에 참여하고 영향을 미치는 주체로 변화한다. 이러한 작품들은 관찰과 피관찰, 주체와 객체 사이의 경계를 허물고, 두 위치 간의 상호작용을 통해 새로운 의미와 경험을 창출한다. 본 장에서는 이러한 상호작용이 어떤 방식으로 이루어지는지, 그리고 그 과정에서 발생하는 주체와 객체 간의 유동성을 탐구하고자 한다.

본인 작품인 <보이다>은 카메라와 <점·선·면·체>라는 작품을 결합하여 만든 상호작용 형식의 작품이다. 저의 카메라는 방문객들이 <점·선·면·체>를 관찰하는 과정을 실시간으로 촬영하고 기록하며, 그 과정은 즉시 2층의 모니터에 표시된다. 이러한 디자인에서 각각의 방문객은 전시공간에 입장하고 어느 정도 시간이 지난 후에 2층 모니터에서 자신이 작품을 관찰하는 모습을 볼 수 있게 된다. 그들이 작품을 관찰하는 동안 동시에 다른 사람에게 관찰당하고 있다는 사실을 깨닫게 되어, 방문객과 작품 사이의 일반적인 단방향 상호작용 패턴이 깨지게 된다.



작품도판22) 장화, <보이다>, 카메라 모니터 거울 실시간 동영상, 2023.

이러한 작업은 결코 우연이 아니라, 본인이 의도적으로 구상한 것이다. 이를 통해 관객들이 작품을 관찰하는 동안 자신이 관찰되고 있다는 느낌을 경험하도록 하여, 관찰과 피관찰, 주체와 객체, 자아와 타자에 대한 사고를 자극하고자 한 것이다. 이러한 양방향 상호작용을 통해 관객들이 현대 사회에서 우리가 단지 관찰자에 머무르지 않고 피관찰자의 역할도 한다는 사실을 인식하게 하고자 한다. 우리의 모든 행동과 결정이 다른 사람들에 의해 인식되고 기록되며 평가될 수 있다는 것을 깨닫게 하는 것이다. 라캉의 “너는 내가 너를 바라보는 위치에서 나를 전혀 볼 수 없어.”⁸³⁾와 같은 문장을 살펴보면, 한 사람(화자)은 자신의 관점에서 출발하여, 관찰자(피화자)가 화자의 진실성을 완전히 이해하거나 볼 수 없다는 것을 깨달을 수 있다. 이것은 주체와 타자 사이의 관계에 대해 가지고 있는 관점을 반영한 것으로, 기본적인 비대칭성과 오해가 존재함을 알 수 있다.

그대는 다리에 서서 풍경을 바라본다
 풍경을 바라보는 사람은 누각에서 그대를 바라본다
 밝은 달은 그대의 창을 장식하고
 그대는 다른 사람의 꿈을 장식한다

--변지림(卞之琳)의 <단장(斷章)>--

우리가 의식하지 못할 뿐, 변지림 시인의 시구(詩句)에서와 같이 서로가 서로에게 풍경이 되고 꿈이 되는 일은 현실에서 자주 일어난다. 그러나 우리가 주체로서 타자를 바라볼 때, 동시에 타인에게 바라봄의 대상이 될 수 있다는 사실은 쉽게 깨닫지 못한다. 장화는 응시라는 행위를 권력구조와 결부시킨 기존의 틀을 벗어나, 현시

83) Jacques Lacan, “The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis”, *Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis*, 1977, pp.102-103.

대에 걸맞은 담론의 형성과 사고의 전환이 필요하다 말한다. 작가는 ‘대상을 똑바로 바라보는 것’, 즉 ‘응시’는 결코 특정인 혹은 집단에게만 허락된 특권이 아님을, 시(詩)에서 은유하듯 응시의 객체와 주체는 수시로 전복되고 심지어는 공재(共在) 할 수 있다는 것을 작품을 통해 보여준다. 84)

이 작품을 통해 나는 관찰과 피관찰, 권력과 감시, 그리고 현실과 환상 사이의 미묘한 관계를 탐구하고자 한다. 관찰과 피관찰에 대해 나는 무한히 반사되는 거울이 가득한 공간을 만들어 관객이 자신과 주변 환경을 거울 속에서 볼 수 있게 했다. 이 경험은 관객을 동시에 관찰자와 피관찰자로 만들며, 이 시각적 공간 안에서 그들은 자신을 계속해서 관찰하고 다른 이들에 의해 관찰당한다. 권력과 감시는 카메라를 통해 표현된다. 카메라는 방에 들어오는 관객을 포착하여 그 영상을 실시간으로 다른 방의 모니터로 전송한다. 이러한 전반적인 감시는 관객에게 권력에 대한 경각심을 불러일으킨다. 이러한 작업을 통해 본인은 현대 사회에서의 만연한 감시 현상과 그것이 개인에게 미치는 영향에 대해 관객이 생각해보도록 유도한다. 또한 무한 반사의 거울을 통해, 관객이 현실과 환상이 섞인 초현실적인 공간에서의 경험을 하도록 하고자 한다. 이러한 초현실적인 경험은 시각적 장 이론에서 강조되는 예술적 창조성과 일치한다. 이 작품을 통해 나는 현실 세계에서의 관찰과 피관찰 현상을 심도 있게 탐구하고자 한다.

이 작품에서 나는 관찰과 피관찰, 주체와 객체 사이의 유동성을 탐구하려고 했다. 원래 관객들은 예술 작품을 적극적으로 관찰하는 주체였지만, 카메라의 개입으로 인해 그들은 피관찰되는 객체로 변화했다. 즉, 관객 자신의 이미지가 다른 작품의 일부가 되었다. 이러한 역할의 변화는 관객들이 자신

84) 조혜정, <보다-보여지다>장화 개인전 평론, 갤러리

민정, 2023, <https://neolook.com/archives/20230530h> (검색일: 2023.11.11)

들의 행동에 대해 더 깊이 인식하도록 하며, 관찰과 피관찰 과정에서의 역할 변화와 경계의 모호함을 생각하게 한다. 이 디자인은 또한 관객이 현대 사회에서 관찰자와 피관찰자라는 이중적인 역할을 하는 것을 강조한다. 전시에서의 상호작용을 통해, 관객들은 자신이 관찰하면서 동시에 타인의 관찰 대상이 되고 있음을 깨닫는다. 이 경험은 전통적인 관객과 예술 작품 간의 일방향적 상호작용에 도전하며, 더 복잡하고 동적인 상호작용 관계를 소개한다.

4.3 자발적 응시 대상 되기

사진 공유 소셜 애플리케이션인 인스타그램 플랫폼에는 현재 약 300억 장의 사진이 저장되어 있다. 이 중 2억 3천 8백만 장 이상의 사진이 ‘셀피’로 태그되어 있으며, 1억 2천 6백만 장 이상의 사진이 ‘나’로 태그되어 있다.⁸⁵⁾

현대 미디어 환경에서 ‘자발적으로 피응시의 대상이 되는 것’은 흔한 현상이다. 이는 소셜 미디어, 비디오 공유 사이트, 개인 블로그 및 기타 다양한 디지털 플랫폼의 부상으로 인해 사람들이 자신을 표현하고, 자신의 삶을 공유하며, 타인과 상호작용하는 이전에는 상상할 수 없었던 방법들을 가지게 되었기 때문이다. 이러한 상황에서 개인은 더 이상 정보의 수신자에 그치지 않고, 정보의 생산자이자 전파자가 된다. 이러한 수동적 또는 적극적 ‘전시’는 사람들이 어느 정도 ‘자발적으로 피응시의 대상이 되도록’ 만든다. 한편으로는, 이것은 자기 표현과 자기 형성의 한 방식으로 볼 수 있다. 사람들은 자신의 사진, 비디오, 글을 공유하며 자신의 이야기를 들려주고, 자신의 이

85) Eric B. Weiser, “Me: Narcissism and Its Facets as Predictors of Selfie-Posting Frequency”, *Personality and Individual Differences*, 2015, p.86.

미지를 형성하며, 자신의 견해와 가치관을 전달하여 주목을 끌고 영향력을 구축하며 심지어 자아 가치를 실현한다. 다른 한편으로, 이러한 ‘피응시’ 현상은 현대 사회의 권력 관계와 사회적 동향을 드러낸다. 사람들의 관심과 ‘응시’는 종종 상업화되고 정치화되어 이익과 영향력으로 전환된다.

4.3.1 자기 표현과 자기 형성

현대 사회에서 디지털 기술의 급격한 발전은 사람들의 생활 방식과 사회 구조를 깊이 있게 변화시켰다. 스마트 기기의 보급과 인터넷의 전반적인 확산으로 우리는 점점 더 전방위 감시 사회로 나아가고 있다. 스마트폰, 소셜 미디어, 감시 카메라, 데이터 분석 기술 등이 모든 곳에 존재하는 감시 네트워크를 구성하고 있으며, 개인의 모든 행동, 말, 심지어 생각까지도 기록되고 분석될 수 있다.

현재 우리가 마주한 실상은 빠져나갈 틈 없이 실시간으로 감시가 이루어지는 원형감옥과 같다. 한편, 이와 같은 속성의 공간 속에서 많은 이들은 되레 스스로가 적극적으로 응시의 대상이 되기를 자초한다. 자신의 행적과 생각이 시시각각 데이터로 환원되어 디지털 제국의 건설을 더욱 공고히 하는데 기여하고 있다는 사실은 인지하지도 못한 채 말이다. 이곳에서는 더 이상 ‘능동적 보기/피동적 보여짐’, ‘가함/당함’과 같이 응시의 주·객체를 이항대립의 관계로 보는 공식이 성립되지 않는다.⁸⁶⁾

사람들은 자신의 일상을 기록하고 공유하며 타인의 주목을 갈망한다. 이러한 자기 표현의 욕망은 개인을 감시 체계에 더 많이 노출시키고 데이터화 과정을 강화한다. 자기 표현은 더 이상 사적인 행위가 아니라 공적인 인정

86) 조혜정, <보다-보여지다>장화 개인전 평론, 갤러리

민정, 2023, <https://neolook.com/archives/20230530h>. (검색일: 2023.11.19)

을 받기 위한 수단이 되었다. 따라서 개인의 정체성과 사회적 지위도 이러한 방식으로 형성된다. 디지털 환경에서 사람들은 ‘좋아요’, ‘댓글’, ‘공유’ 등의 반응을 통해 자신의 가치를 확인하며, 이는 끊임없는 자기 노출과 데이터 생성을 초래한다. 이러한 배경에서 개인의 자기 표현은 감시 체계의 필수적인 부분이 된다. 사람들은 자발적으로 자신의 정보를 제공하며, 이러한 정보는 신속하게 데이터화되어 분석된다. 개인의 행동 패턴, 선호도, 심리 상태 등이 데이터화되어 디지털 제국의 통제력을 강화한다.

 메를로 폰티는 응시에 대한 이론적 기초를 최초로 마련했다. 응시는 권력 작용, 욕망의 복잡성, 그리고 정체성 인식을 포함하는 관찰 방식을 지칭하며, 관찰자는 대체로 ‘보는’ 주체이며, 권력의 주체이자 욕망의 주체이기도 하다. 인터넷 세계에서의 욕망이 응시의 형성을 추진한다.⁸⁷⁾

 본인 작품 <당신이 나를 볼 때 나도 당신을 본다>는 많은 카메라를 사용하여 원형 매트릭스를 구성한다. 이 매트릭스의 중심에는 모니터가 설치되어 있다. 작품의 정면에는 휴대전화가 놓여 있으며, 그 카메라는 원형 매트릭스를 향하고 있어 시각적 대화 구조를 형성한다. 여기서 휴대전화 카메라와 카메라 매트릭스가 서로를 응시한다. 관람객이 이 공간에 들어설 때, 그들의 모습과 주변 환경은 실시간으로 카메라 매트릭스의 모니터에 표시되어 상호작용하는 시각적 경험을 창출한다.

87) 张宪丽, 「数字世界中的共有凝视: 从福柯和拉康出发的思考」, 『学习与探索』, 2022(12), p. 10.



작품도판23) 장화, <당신이 나를 볼 때 나도 당신을 본다>, 몰래카메라 모니터,
220×200×150cm, 2023.

이 작품은 구조를 통해 일종의 감시 환경을 암시하며, 참여자들은 자발적인 감시 대상이 된다. 이러한 자발성은 현대 사회에서 사람들이 관찰되고 기록되는 것을 받아들이는 정도를 반영한다. 공공 및 사적 공간에서 카메라에 의해 기록되는 것에 점점 익숙해지는 현상은 일정 부분에서 개인의 사생활권 재정의와 자기 표현에 대한 욕구를 나타낸다. 작품 속에서 관람객과

카메라 간의 상호작용은 감시 상황에서의 개인의 적극적인 참여를 드러낸다. 이러한 참여는 물리적인 것뿐만 아니라 심리적인 것이기도 하다. 관람객이 모니터에서 자신의 모습을 볼 때, 자기 인식의 변화가 일어나면서 감시 문화 속에서의 자신의 역할과 정체성에 대해 성찰할 수 있다. 또한, 이 작품은 기술이 우리의 현실 인식과 경험을 어떻게 바꾸는지 탐구한다. 카메라와 모니터로 구성된 이 공간에서 현실은 디지털 이미지로 변환되며, 이는 관람객들이 현실과 가상, 관찰자와 피관찰자의 역할 경계에 대한 인식을 흐리게 할 수 있다.

사르트르는 ‘나’와 ‘타인’의 의미가 보고 보임의 과정에서만 존재한다고 보았으며, 이는 응시 주체 간의 상호 교차를 시사한다. 온라인 공간에서 존재하는 프런트와 백스테이지의 구분에서 사람들의 퍼포먼스가 진실의 반영인지 환상의 가면인지를 드러내며, 응시가 가져올 수 있는 타자화를 시사한다. 응시는 파괴적인 힘을 가질 수 있다고 제안한다.⁸⁸⁾

이러한 복잡한 배경 속에서, 주시 당하는 동적은 자아 인식과 사회적 정체성의 재고찰을 가져왔다. 사람들은 지속적으로 변화하는 미디어 생태계 내에서 개인과 집단 정체성이 어떻게 형성되고, 표현되며, 해체되는지에 대해 의문을 제기하고 탐구하고 있다. 모든 사람은 눈길과 인정을 누릴 수 있는 소셜 미디어의 혜택을 즐기면서도, 과도한 노출과 착취로부터 자신을 보호하는 균형점을 찾으려 노력한다. 우리는 또한, 사람들이 소셜 미디어에서 자신을 드러내고 있지만, 이러한 표현은 종종 신중하게 계획되고 구축된 것임을 더 깊이 관찰했다. 이것은 항상 진정한 자기 표현이 아니라 외부의 기대와 기준에 대한 응답이 더 많다. 이로 인해 ‘진정한 자아’와 ‘디지털 자아’ 사이의 긴장과 충돌이 발생한다. 사람들은 디지털 정체성이 가져다주는 자

88) [法] 让-保罗·萨特, 『存在与虚无』, 陈宣良 等. 译, 生活·读书·新知三联书店, 1987, p. 53.

유와 가능성을 즐기면서도, 가상 정체성으로 인한 도전과 위기에 지속적으로 대응하고 조정하고 있다.

동시에, 이러한 ‘자발적으로 주시의 대상이 되는’ 현상은 권력, 도덕, 윤리에 대한 논의를 자극하고 있다. 사진술이 발명된 이후, 인류는 다양한 매체 기술을 활용하여 세상을 시각화된 세계로 변모시켜 왔다. “심지어 우리가 살아가는 주변 세계조차도 기술적으로 관찰되고 주시받는 과정을 겪고 있다.”⁸⁹⁾ 데이터와 인공 지능 기술의 발전에 따라, 개인 정보와 데이터는 수집과 분석뿐만 아니라 사람들의 선택과 결정을 영향을 주고 조작하는 데 사용되고 있다. 이러한 상황에서 권력의 역학은 더욱 복잡하고 미묘해지며, 이것은 개인과 사회뿐만 아니라 인간과 기술 간의 관계에도 영향을 미친다. 따라서 미래의 도전은 개인의 프라이버시와 데이터 보안을 보호하는 것뿐만 아니라 디지털화되고 고도로 연결된 세계에서 사람들이 자아 정체성을 유지하고, 창의성을 발휘하며, 진정한 자기 표현과 자아 실현을 이루는 방법에도 있다. 이를 위해서는 우리가 기술과 미디어의 발전에만 주목하는 것이 아니라, 인간의 내재적 필요와 권리에도 주목하며, 기술과 사회의 조화로운 발전을 촉진하여 더 공정하고, 개방적이며, 포용적인 디지털 세계를 구축해야 한다. 이 과정에서 우리 모두는 참가자이자 형성자이며, 우리의 선택과 행동이 미래의 방향과 가능성을 결정할 것이다.

롤랑 바르트는 『밝은 방』에서 사람들이 카메라 앞에서 일종의 연기를 하는 경향이 있다고 제시했다. 응시와 자기 응시에서, 미디어의 사회적 접근성은 관찰자와 피관찰자의 행동 변화를 추진한다. 피관찰자는 온라인 소셜을 통해 더 완벽하거나 매력적인 역할을 표현할 수 있으며, 이는 인터넷상의 구현된 인물 설정이다. 더 많은 주목과 시선을 끌기 위해, 짧은 동영상이나

89) 吴志远, 「反思传播研究中的视觉中心主义: 身体现象学及其可能」, 『南京社会科学』, 2022, pp. 106-109.

라이브 방송 과정에서의 연기는 관객의 요구에 따라 복장이나 신체적 측면에서 창작된다. 신체 연기는 주체가 있는 연기이며, 동기가 적극적이든 수동적이든, 이 연기는 실제로 존재하는 관찰자와 연기자가 있다.

4.3.2 ‘실제 자아’와 ‘디지털 자아’

현대 사회에서 개인의 정체성 인식은 전례 없는 변화를 겪고 있다. 사람들은 인터넷 공간에서 하나 이상의 디지털 정체성을 창조하고 유지하며, 이 정체성은 현실 속 자아와 일부 교집합을 가지면서도 차별성을 지닌다. 디지털 플랫폼은 사람들이 자신을 드러내고, 의견을 표현하며, 다른 사람들과 상호작용할 기회를 제공하지만 동시에 새로운 도전과 혼란도 야기한다. 이러한 현상은 ‘실제 자아’와 ‘디지털 자아’ 사이의 관계 및 그 영향을 탐구하게 한다. 소셜 미디어와 디지털 플랫폼에서 사람들은 인정과 관심을 받기 위해 신중하게 선택하고 미화된 자기 이미지를 보여주는 경향이 있다. 이러한 ‘디지털 자아’는 현실 자아의 단순한 복제본이 아니라, 다듬어지고 최적화된 버전이다. 이러한 행동은 사회적 인정에 대한 갈망을 반영하지만, ‘실제 자아’와의 갈등과 충돌을 초래하기도 한다. 현실 생활 속 개인은 다양한 경험과 감정을 지닌 복잡한 존재이지만, 디지털 자아는 종종 가장 이상화된 면모를 띤다.

사르트르는 이러한 응시가 가져오는 결과로서 ‘나’가 다른 사람이 주시하고 판단하는 대상이라는 것을 인정하는 것이라고 지적했다. 피응시자는 압박감과 불안을 느끼며, 타인은 응시를 통해 주체에 대한 통제를 실현한다. 사람들이 네트워크 공간에서 흐름, 풍경, 요구, 욕망 및 표현에 복종하는 것은, 응시에 의한 수치감을 느끼면서도 이러한 통제가 긍정적인 영향을 미치기 때문이다.⁹⁰⁾

라이브 방송은 현대 미디어 생태계의 뚜렷한 특징으로, ‘주시 받는 것’과 ‘욕망’ 사이의 복잡한 관계를 부각시킨다. 라이브 방송 환경에서 방송인은 관객의 주시 대상이 된다. 그들은 자신의 일상, 기술, 감정을 공개하여 관객의 욕망과 주목의 중심이 된다. 관객은 실시간 상호 작용, 댓글, 선물을 통해 이 주시의 영역에 참여하며, 동적이고 상호 작용적인 공공 공간을 형성한다. 라이브 방송 현상은 주시 받는 것이 주체적인 표현이 되었음을 보여주며, 인정과 주목, 경제적 보상을 얻는 수단이 되었다. 방송인은 라이브 방송 플랫폼을 통해 자신의 이미지를 구축하고, 관객의 호기심과 욕망을 충족시키며, 동시에 자아 표현과 가치 실현의 필요를 만족시킨다. 이 과정에서 관객의 주시는 시각적 주목뿐만 아니라 감정적, 사회적 연결이다. 이로 인해 ‘보는 것이 믿는 것보다 낫다’⁹¹⁾는 현상이 나타나게 되었다. 그러나 이러한 주체적인 ‘주시 받는 것’은 일련의 도전과 문제를 야기한다. 라이브 방송에서 공개와 사생활의 경계는 모호해지고, 방송인의 개인 생활, 감정, 프라이버시는 종종 공중의 주목의 대상이 된다. 이것은 전통적인 프라이버시 개념에 도전을 주고 도덕, 윤리, 권리에 대한 토론을 촉발한다. 권력 관계는 이 영역에서 재정의되고 구축되며, 방송인, 관객, 플랫폼, 사회 등 모든 이해당사자의 권리와 책임이 재검토되고 협상되어야 한다.

라이브 방송은 또한 디지털 시대 인간의 이중 정체성을 반영한다. 주시하는 자이자 주시당하는 자, 정보와 콘텐츠의 생산자이자 소비자다. 이러한 상황에서 우리는 정보와 콘텐츠를 수동적으로 받아들이는 것뿐만 아니라, 주동적으로 생성, 공유, 교환하며, 우리의 정체성, 가치, 권력이 지속적으로 유동적이며 재구성되고 있다. 따라서 라이브 방송의 맥락에서 공공과 사적, 전

90) MUNYO I, ROSSI M, “Police-Monitored Cameras and Crime”, *The Scandinavian Journal of Economics*, 2020, Vol. 122, No. 3, pp.1027-1044.

91) [美]尼古拉斯·米尔佐夫, 『视觉文化导论』, 倪伟.译, 江苏人民出版社, 2006, p. 1.

시와 보호, 권력과 책임의 균형을 어떻게 맞출지는 우리가 직면하고 해결해야 할 중요한 문제다. 이것은 기술과 법률의 규제뿐만 아니라, 사회, 문화, 윤리의 반성과 탐구도 필요하다. 개인의 프라이버시와 권리를 보호하면서도 공공의 대화와 사회적 상호 작용을 만족시킬 수 있는 다양하고 개방적이며 포용적인 라이브 방송 생태계를 구축해야 한다. 이 생태계에서 각자는 존엄과 자유로운 방식으로 자아를 표현하고, 가치를 실현하며, 타인과 사회와 의미 있고 건강한 연결을 구축할 수 있다.

본인 작품 <디지털 미러>는 라이브 방송의 장면을 모방한 것으로, 미용 카메라, 디스플레이, 거울, 프린터로 구성되어 있다. 미용 카메라로 촬영한 화면은 실시간으로 디스플레이에 표시되며, 관객은 다양한 미용 스타일을 조정할 수 있고, 스크린샷을 찍을 수도 있다. 옆에 있는 프린터로 스크린샷을 즉시 인쇄하여 관객이 사진을 가져갈 수 있다. 동시에, 디스플레이 옆에 위치한 거울은 관객의 실제 모습을 실시간으로 반영하여 미용 처리된 이미지와 뚜렷한 대비를 이룬다.

발터 벤야민(Walter Benjamin)은 ‘기술적 시각’이라는 개념을 제안했다. 그는 “어떤 대상을 기술적 수단을 통해 우리 눈앞에 제시하는 것이며, 이러한 시청 행위가 바로 ‘기술적 시각’이다”⁹²⁾라고 설명했다. ‘기술적 시각’ 개념은 현대 기술이 인간의 감각 방식에 미치는 깊은 영향을 드러낸다. 사진, 영화 및 기타 기술 수단의 발전으로 인해 인간은 더 이상 육안과 직접 경험에만 의존하여 세상을 인식하지 않고, 기술적 매개를 통해 현실을 인식하고 이해한다. 이러한 ‘기술적 시각화’는 전통적인 관람 방식을 변화시켜 관객이 새로운 관점과 방식으로 대상을 바라볼 수 있게 한다. 사진을 통해 우리는 순간의 세부 사항을 포착할 수 있으며, 영화를 통해 가상의 시공간 여행을

92) 林精华 程巍, 『文化转向与外国文学研究』, 北京大学出版社, 2013, p. 255.

경험할 수 있다. 기술은 인간의 시각 범위를 확장할 뿐만 아니라 우리의 인지 구조를 재구성한다. 이는 원래 숨겨져 있거나 먼 사물을 우리 눈앞에 나타나게 하여 현실과 가상, 주체와 객체의 관계를 다시 생각하게 만든다. 벤야민에게 기술적 시각화는 단순한 관람 방식이 아니라 새로운 문화 현상이며, 이는 예술 창작과 사회적 상호작용 방식을 깊이 있게 변화시켜 기술 시대의 예술 작품에 새로운 의미와 가치를 부여한다.



작품도판24) 장화, <디지털 미러>, 뷰티 카메라 모니터, 175×85×85cm, 2024.

전시가 진행되는 동안, 대부분의 관객은 미용 카메라를 사용해 자신의 모습을 촬영하고 다양한 미용 스타일을 시도하며 그 즐거움을 만끽하며, 옆 거울 속의 자신은 무시할 것이다. 그들은 미용 효과가 가져다주는 놀라운 변화를 즐기며, 서로 사진을 찍고 공유하며, 어떤 미용 효과가 자신에게 가장 잘 어울리는지 친구들과 토론한다. 관객들은 다양한 기능과 필터를 흥미롭게 탐색하며, 프린터 옆에 줄을 서서 즉석에서 인쇄된 자신의 사진을 기다리며 이 독특한 경험을 기념으로 남긴다. 전 과정에서 미용 카메라와 소프트웨어가 제공하는 디지털 환상은 사람들로 하여금 잠시나마 자신의 실제 모습을 잊고 가상의 미의 세계에 빠져들게 한다.

필터의 ‘가미’ 결과와 악취미는 카메라, 캠코더, 스마트폰 등의 시각적 기계와 인터넷, 라이브 스트리밍 플랫폼, 알고리즘, 영상 소프트웨어 등으로 인해 조정되고 작용된다. 다양한 포토샵, 미용 효과, 장면 재구성 기능을 통해 사람들은 원본 이미지를 업그레이드하고 임의로 수정하여, 네트워크에서 기하급수적으로 확산되는 ‘디지털 이미지’를 형성한다.⁹³⁾

현대 사회에서 사람들은 외모에 대한 높은 관심과 자기 표현에 대한 강한 욕구를 갖고 있다. 전시 과정에서 관객들은 자발적으로 미용 카메라를 사용해 자신의 모습을 촬영하고 다양한 미용 스타일을 시도하며, 거울 속의 실제 모습을 무시한다. 이러한 행동은 그들이 자발적으로 타인의 시선에 노출되기를 원하며, 디지털로 가공된 완벽한 이미지를 보여주어 다른 사람들의 시선과 기대에 부응하고자 하는 욕구를 반영한다. 이러한 자발적 전시는 외모에 대한 추구뿐만 아니라, 소셜 미디어와 디지털 기술의 영향 아래 자기

93) 秦红雨 董小玉, 「‘看’与‘被看’:网红谱系的视觉文化分析」, 『现代传播(中国传媒大学学报)』, 2022, pp. 70-78.

인식과 사회적 인식의 변화를 나타낸다. 관객들은 디지털 거울에서 이상화된 자아를 보며, 이러한 이상화된 이미지는 그들의 자기 향상과 사회적 인정 욕구를 충족시킨다. 작품은 실제 자아와 미용 후 자아를 비교함으로써 사람들이 완벽한 이미지를 추구하는 과정에서 자기 인식과 현실 인식이 어떻게 달라지는지를 드러낸다.

이 작품은 관객들에게 아름다움과 자기 표현을 추구하는 과정에서 우리가 어느 정도로 진정한 자아를 잃어버렸는지, 다른 사람의 시선과 인정을 더 의존하게 되었는지를 반성하도록 유도한다. 이러한 탐구는 개인의 심리적 변화뿐만 아니라 현대 사회의 가치관과 기술 윤리에 대한 깊은 성찰을 불러 일으킨다.

현실 생활에서 개인의 이미지와 정체성은 사회적 역할, 직업적 정체성, 가정적 정체성 등 여러 차원을 포함한 다층적이고 다면적인 것이다. 그러나 디지털 플랫폼에서는 이러한 복잡한 정체성이 단순화되고 미화되어 이상화된 자아 이미지가 형성된다. 이러한 현상은 개인의 자기 인식에 영향을 미칠 뿐만 아니라 사회가 개인에게 기대하고 평가하는 기준을 형성하기도 한다. 디지털 자아의 구축은 단순한 개인의 행위가 아니라 사회, 문화, 기술 환경의 영향을 받는 결과이다.

소셜 미디어와 라이브 스트리밍 플랫폼에서는 알고리즘과 데이터 기반 추천 시스템이 특정 유형의 콘텐츠와 행동을 강화하여 개인의 표현 방식과 콘텐츠 선택에 영향을 준다. 알고리즘은 더 많은 주목과 상호작용을 끌어낼 수 있는 콘텐츠를 선호하기 때문에, 개인은 디지털 자아를 구축할 때 이러한 경향을 따르고 대중의 기대에 부합하는 이미지를 표현하려고 한다. 이는 개인 표현의 진정성을 약화시킬 뿐만 아니라 소셜 플랫폼의 콘텐츠가 획일화되어 다양성과 진정성이 결여되는 결과를 초래한다.

디지털 시대의 프라이버시 문제는 정체성 인식에서 중요한 이슈이다. 라이브 스트리밍과 소셜 미디어에서는 개인의 프라이버시가 종종 공개되고 심지어 상품화되고 이용되기도 한다. 이러한 현상은 프라이버시 권리 보호에 대한 깊은 논의를 촉발시켰다. 기술의 발전과 함께 개인 데이터의 수집과 이용이 더욱 광범위하고 심층적으로 이루어지면서, 개인은 디지털 편리함을 누리는데 동시에 프라이버시 침해와 데이터 오용의 위험에 직면하게 된다. 디지털 시대에서 개인은 정보 수용자일 뿐만 아니라 정보 생산자이기도 하다. 누구나 소셜 미디어, 블로그, 동영상 등을 통해 콘텐츠를 게시하고 의견을 표현할 수 있다. 이러한 정보 생산의 민주화는 더 많은 사람들이 공공 논의에 참여하고 정보의 흐름과 의견 교환을 촉진할 수 있게 한다. 디지털 시대의 정체성 인식 문제는 심리 건강과도 관련이 있다. 끊임없이 완벽한 디지털 이미지를 추구하는 것은 현실 생활에서 스트레스와 불안을 느끼게 할 수 있다. 디지털 자아의 미화와 이상화는 개인이 현실에서 이러한 기대를 충족하기 어렵게 만들어 자아 인식의 갈등과 심리적 고통을 초래한다. <디지털 미러>은 디지털 자아와 현실 자아의 대비를 예술적으로 표현할 뿐만 아니라 디지털 시대의 정체성 인식 문제에 대한 깊은 탐구이기도 하다. 작품은 관객에게 자기 인식, 사회적 기대, 프라이버시 보호 및 심리 건강에 대한 성찰을 유도하려고 한다.

앞으로 우리는 기술 발전과 함께 윤리적 반성과 법적 규제의 완비를 강화하여 더 포용적이고 건강하며 다양성이 있는 디지털 생태계를 구축해야 한다. 이러한 생태계에서 모든 사람은 자신을 진정으로 표현하고 디지털 기술이 제공하는 편리함을 누리며 동시에 자신의 프라이버시와 권리를 보호하고 심리적 건강을 유지하며 자아 가치를 실현할 수 있어야 한다.

제5장 결론

응시는 개인의 시각적 행위로서, 단순히 외부 세계를 관찰하는 것 이상의 것이다. 또한 이는 내면의 인식과 감정적 과정이다. 개인은 응시를 통해 외부 세계와 상호작용하며, 자신과 타인에 대한 이해를 형성한다. 이 과정은 시각적 인식뿐만 아니라 심리적 및 감정적 수준의 깊은 상호작용을 포함한다. 응시는 문화적 및 사회적 수준에서 매우 중요한 역할을 한다. 서로 다른 문화에서 응시의 의미와 사회적 기능은 각각 다르며, 이는 문화적 다양성과 사회 구조의 복잡성을 반영한다. 문화 표현과 사회적 상호작용에서 응시의 역할은 개인과 사회 간의 관계를 이해하는 데 있어 중요한 열쇠이다.

본 논문에서는 응시와 욕망, 권력, 자아 인식 간의 복잡한 관계를 분석한다. 욕망과 관련해서 응시는 욕망을 표현하는 방법이자 욕망을 자극하고 충족시키는 수단이다. 권력의 맥락에서 응시는 종종 통제와 지배의 도구로 사용되며, 이는 권력 관계의 역동성을 반영한다. 자아 인식 측면에서 응시는 개인이 자신의 정체성을 구축하고 이해하는 중요한 방법이며, 특히 자기 응시와 거울 속 변형된 응시를 통해 이루어진다. 또한, 기술의 발전, 특히 감시 및 디지털 기술 분야에서, 응시의 성격과 기능이 크게 변화했다. 카메라와 소셜 미디어와 같은 기술적 응시의 보급은 응시 능력을 강화할 뿐만 아니라 그 복잡성을 증가시켰다. 이러한 변화는 개인이 보다 넓은 사회적 및 기술적 배경에서 타인을 응시하고 응시당하는 상황으로 이어졌다.

현대 사회에서 응시의 주체와 대상 간의 경계는 점점 더 모호해지고 있다. 특히 소셜 미디어와 현대 문화의 맥락에서 개인은 정보의 발행자이자 타인의 응시 대상이 된다. 소셜 미디어에서의 자기 표현을 통해 개인은 외

부적 인정을 추구하는 동시에 자기 인식과 표현을 하고 있다.

전 지구화와 기술의 지속적인 발전으로, 응시는 더 이상 단순한 개인 행위나 간단한 시각적 경험이 아니다. 오히려 그것은 다차원적이고, 문화 간의 현상으로, 우리의 사회 구조와 문화적 실천에 깊숙이 뿌리 내리고 있다. 응시의 복잡성과 다양성은 우리에게 더 넓은 시각으로 이를 바라보고, 다양한 문화와 사회 환경에서 응시가 변화하고 미치는 영향을 이해할 것을 요구한다. 기술과 응시의 결합, 특히 디지털 시대에서, 우리에게 이 개념을 재평가하고 이해할 독특한 기회를 제공한다. 기술은 우리가 응시하는 방식뿐만 아니라 그 의미와 사회적 기능을 변화시켰다. 보안 카메라부터 소셜 미디어 플랫폼에 이르기까지, 기술적 응시의 광범위한 응용은 우리의 일상생활에 깊은 영향을 미쳤다. 이러한 영향은 개인의 사생활, 데이터 보안, 그리고 우리가 디지털 환경에서 어떻게 자신을 표현하는지에 관한 것이다.

자아 인식의 구축에서, 응시는 현대 사회에서 중요한 역할을 한다. 소셜 미디어와 기타 디지털 플랫폼을 통해 개인은 자신의 삶과 생각을 공유할 뿐만 아니라 타인의 인정과 피드백을 추구한다. 이러한 상호작용 형태는 우리가 자신과 타인을 이해하는 방식을 변화시키고, 우리의 사회적 정체성과 개인적 이미지를 형성한다. 응시는 문화적 및 사회적 현상으로서, 그 중요성이 전통적인 시각적 인식의 범주를 훨씬 뛰어넘는다. 응시는 개인, 사회, 문화, 기술을 포함하는 복잡한 상호작용 체계이다. 응시의 이러한 측면을 깊이 이해함으로써, 우리는 자신과 타인을 더 잘 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 빠르게 변화하는 현대 세계에 더 효과적으로 대응할 수 있다.

응시 연구는 개인이 사회에서 행동하고 상호작용하는 방식을 이해하는 데 깊은 의미를 지닌다. 개인 차원에서 응시는 우리가 외부 세계와 소통하는 방식일 뿐만 아니라, 자기 인식과 자존감을 구축하는 기초이다. 사람들은 응

시를 통해 정보를 얻고 자신과 타인에 대한 견해를 형성한다. 이 과정은 개인 성장과 사회 적응에 핵심적인 역할을 한다. 사회적 차원에서 응시는 사회 규범과 문화적 가치를 반영한다.

이러한 타인에 대한 응시를 통해 우리는 사회적 지위, 권력 관계 및 개인 관계의 역동성을 표현하며, 사회 통제의 도구로서의 역할과 특히 공공장소에서의 감시와 같이 사회 질서와 안전 유지에 중요한 역할을 한다. 또한 문화적 차원에서 응시는 다양한 문화에서의 의사소통 방식과 사회적 상호작용을 반영한다. 서로 다른 문화에서 응시의 이해와 적용이 다르며, 이는 문화적 차이와 의사소통의 장벽을 드러낸다. 이러한 차이를 이해하는 것은 문화 간 소통과 국제 관계 발전에 매우 중요하다. 그리고 기술 발전의 맥락에서 응시의 역할과 의미는 변화하고 있으며, 디지털화와 네트워크화는 응시에 새로운 플랫폼과 형태를 제공한다. 그로 인해 사람들의 의사소통 방식과 사회적 습관이 변화하기도 한다. 이러한 과정에서 개인의 사생활 권리와 데이터의 보안은 주목해야 할 중요한 문제가 된다.

종합해보면, 응시는 여러 층위와 다차원적인 현상으로서 개인, 사회, 문화, 기술 등 다양한 수준에서 중요한 역할을 한다. 이러한 측면을 이해함으로써, 우리는 인간 행동과 사회적 상호작용의 복잡성을 더 잘 파악할 수 있다. 즉, 응시는 문화적 및 사회적 현상으로서 인간 사회와 행동을 연구하는 중요한 관점이다. 따라서 우리는 사회와 기술의 발전에 따라 응시의 역할과 의미를 지속적으로 재평가하고 이해해야 한다. 이러한 관심과 사고는 우리에게 깊은 통찰력을 제공하며, 끊임없이 변화하는 현대 사회에 더 잘 적응하고 대응하는 데 도움이 될 것이다.

참 고 문 헌

<국내문헌>

<학위논문>

강술생(2011). 생태미술에 나타난 ‘순환성’ 표현 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

김미경(2016). 시간의 순환성에 관한 설치미술 제작연구, 부산대학교 대학원, 박사학위논문.

김민정(2019). 라캉의 거울 단계 이론에 기반한 주체 형성 연구, 서울대학교 대학원, 박사학위논문.

김영민(2018). 라캉의 환상 이론과 현대 예술 표현, 부산대학교 대학원, 박사학위논문.

김지혜(2020). 라캉의 시선 이론을 통한 현대 미술 분석, 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문.

박수현(2018). 현대 예술 작품에서 나타나는 라캉적 욕망 구조 연구, 서강대학교 대학원, 박사학위논문.

박준영(2017). 라캉의 욕망 이론과 현대 예술의 상관성 연구, 고려대학교 대학원, 박사학위논문.

- 이동훈(2018). 푸코의 권력 이론과 현대 사회 구조 분석, 연세대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이영희(2013). 패션사진에 나타난 여성의 몸, 성균관대학교 일반대학원, 박사학위논문.
- 이재영(2013). 응시 상호작용을 이용한 증강현실 시스템에 관한 연구, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문.
- 이정준(2005). Three dimensional eye gaze estimation in a wearable monitor environment, Yonsei University Graduate School, 박사학위논문.
- 이현주(2017). 라캉과 푸코의 주체 개념 비교 연구, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문.
- 전진표(2021). 디지털 시선의 포스트추상표현 연구, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문.
- 정민수(2016). 매체 예술에서의 감시와 권력: 푸코의 이론적 접근, 성균관대학교 대학원, 박사학위논문.
- 정정주(2015). 창의 은유로 본 미디어아트에서의 소통 확장에 관한 연구, 국민대학교 대학원, 박사학위논문.
- 최정원(2019). 푸코의 감시 사회 이론과 디지털 매체 예술, 경희대학교 대학원, 박사학위논문.
- 홍길동(2019). 푸코의 생명정치와 현대 예술의 융합, 한양대학교 대학원, 박사학위논문.

<학술지>

- 김명숙(2018). 라캉과 욕망의 관계에 대한 고찰, 한국철학회, pp. 22-45.
- 김태희(2018). 디지털 시대의 미술교육 방향, 한국미술교육학회, pp. 35-60.
- 김현수(2023). 사회미디어와 현대미술의 상호작용, 한국미술비평학회, pp. 47-72.
- 김호찬, 백상빈(2009). 라캉과 현대정신분석, 한국현대정신분석학회, pp. 150-175.
- 박수진(2017). 현대 사진 예술의 사회적 의미, 한국사진학회, pp. 67-92.
- 박지원(2022). 현대 미술의 글로벌화 동향, 한국현대미술학회, pp. 93-118.
- 박지훈(2016). 라캉의 욕망이론과 현대 문학, 한국문학연구회, pp. 34-58.
- 양석원(2009). 욕망의 탄생과 존재의 역설: 라캉의 『햄릿』 읽기, 한국비평이론학회, pp. 51-82.
- 유춘근(2004). 자크 라캉 세미나: 정신분석의 네 가지 근본 개념, 한국정신분석학회, pp. 120-150.
- 이상우(2021). 가상현실에서의 예술 경험, 대한예술학회, pp. 29-54.
- 이정민(2019). 푸코의 감시와 처벌 이론에 대한 재고찰, 한국사회학회, pp. 45-70.
- 이준호(2012). 현대 미술에서의 디지털 매체의 역할, 한국미술사학회, pp. 45-78.

- 장경희(2015). 라캉 이론을 통한 현대 예술 작품 분석, 한국예술연구회, pp. 55-77.
- 정은영(2020). 미디어 아트와 상호작용성 탐구, 한국미디어아트학회, pp. 81-105.
- 지영래(2012). 사르트르의 문학비평과 신비주의, 외국문학연구, pp.325-346.
- 최유진(2015). 한국 전통 회화의 새로운 해석, 대한미술사학회, pp. 123-156.
- 홍창호 (2022). 백남준 미디어 작품에 내재한 ‘상호작용성’에 대한 고찰: 플럭서스(Fluxus)의 ‘불확정성’과 ‘선(禪)’을 중심으로, 유럽문화예술학논집, pp. 27-40.

<단행본>

- 김문환 (2005). 『프로이트에서 라캉까지』 서울: 돌베개.
- 미셸 푸코 (2003). 『감시와 처벌』 서울: 나남. (이정우 역)
- 미셸 푸코 (2012). 『성의 역사 2: 쾌락의 활용』 서울: 동문선. (김문수 역)
- 박찬호 (2010). 『프로이트와 사르트르의 철학적 대화』 서울: 창비.
- 이용우 (2000). 『비디오 예술론』 서울: 문예마당.
- 자크 라캉 (2005). 『라캉 세미나 I: 프로이트의 기술들』 서울: 새물결. (김석역)
- 자크 라캉 (2008). 『에크리: 라캉의 저작들』 서울: 동문선. (이재현 역)
- 장 폴 사르트르 (2006). 『존재와 무』 서울: 문학동네. (이효성 역)
- 장 폴 사르트르 (2009). 『지식인의 책임』 서울: 민음사. (김정환 역)
- 조명훈 (2013). 『프로이트와 푸코의 정신분석』 서울: 한길사.
- 프로이트 (2006). 『정신분석 입문 강의』 서울: 열린책들. (이재원 역)
- 프로이트 (2007). 『꿈의 해석』 서울: 열린책들. (김창락 역)
- 프로이트 (2013). 『자아와 이드』 서울: 문학과지성사. (김형준 역)

<해외문헌>

<학위논문>

- 戴蓓芬. (2015). 福柯主体理论及其女性主义应用. 清华大学.
- 杜超. (2018). 拉康精神分析学的能指问题. 山东大学.
- 黄汉平. (2004). 拉康与后现代文化批评. 暨南大学.
- 金阳平. (2017). 自画像的秘密—自我图像的谱系与阐释. 中国美术学院.
- 项颐倩. (2015). 萨特的存在主义精神分析法文学批评研究. 厦门大学.
- 尹立. (2002). 精神分析与佛学的比较研究. 四川大学.
- 赵庆波. (2021). 海德格尔与福柯的技术虚无主义批判. 山东大学.
- 郑海婷. (2016). 文学介入理论研究. 福建师范大学.
- 朱晓兰. (2011). “凝视”理论研究. 南京大学.

<정기 간행물>

Burris, Jennifer (2011). "Surveillance and the Indifferent Gaze in Michael Haneke's *Caché* (2005)", *Studies in French Cinema*.

Laura Mulvey (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*.

MUNYO, I., & ROSSI, M. (2020). "Police-Monitored Cameras and Crime", *The Scandinavian Journal of Economics*.

Taina Bucher (2012). "Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook", *New Media & Society*.

陈蓉蓉 (2020). 拉康的欲望理论及其当代价值, 重庆理工大学学报(社会科学).

成之珍 (2021). 凝视与构建——《窃听风暴》中的“看”与“被看”, 戏剧之家.

邵芮 (2019). 从《存在与虚无》中看萨特自由观, 淮北职业技术学院学报.

关然 (2011). 自由的确证及其意义: 以萨特的《存在与虚无》为中心, 南方论刊.

刘淑秀 (2023). 福柯权力批判中的“凝视”概念, 西部学刊.

陆晔, 徐子婧 (2020). '玩'监控: 当代艺术协作式影像实践中的'监控个人主义'——以《蜻蜓之眼》为个案, 南京社会科学.

马元龙 (2012). 拉康论凝视, 文艺研究.

糜海波 (2023). 重建人与自然的关系: 当代生态伦理的哲学反思——兼论'人类中心主义'与'自然中心主义', 社会科学家.

- 潘志恒 (2005). 飘荡在虚无中的自由：萨特《存在与虚无》一书中的自由理论评析，比较法研究.
- 秦红雨，董小玉 (2022). “看”与“被看”：网红谱系的视觉文化分析，现代传播 (中国传媒大学学报).
- 王佳音 (2023). 欲望的悲剧——拉康精神分析下的《哈姆雷特》，戏剧之家.
- 王怡静，侯鹏华 (2023). 凝视媒介的转变——后现代主义视域下‘电影眼睛’看与被看，东南传播.
- 吴琼 (2010). 他者的凝视——拉康的‘凝视’理论，文艺研究.
- 吴志远 (2022). 反思传播研究中的视觉中心主义：身体现象学及其可能，南京社会科学.
- 修侗，李文英 (2015). “看”与“被看”：人类学电影主体间性关系探究，现代传播.
- 许红妹 (2009). 魔镜的启示：拉康‘镜像阶段’理论的哲学思考，内蒙古农业大学学报：社会科学版.
- 伊格纳西奥·穆尼奥，马丁·A·罗西 (2020). 警察监控摄像头与犯罪，斯堪的纳维亚经济学杂志.
- 尹小斌 (2012). 重构视觉方式——高等美术教育基础素质建构的一种有效策略，浙江师范大学学报 (社会科学版).
- 张冷，翟莉滢 (2020). 未来资本主义的预言：徐冰《蜻蜓之眼》中的监控技术和数字写实主义，电影理论研究(中英文).

张宪丽 (2022). 数字世界中的共有凝视：从福柯和拉康出发的思考，学习与探索.

兹尔·依·巴恩斯，黄忠晶 (1985). 萨特《存在与虚无》一书特别术语释义，法国研究.

< 단행본 >

Darley, Gillian (2003). “Factory”. London: *Reaktion Books*.

Eric B. Weiser (2015). “Me: Narcissism and Its Facets as Predictors of Selfie-Posting Frequency”. Amsterdam: *Personality and Individual Differences*.

Freud, S. (1926). “Inhibitions, Symptoms and Anxiety”. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud 20. London: *Hogarth Press*.

Henry Krips (2010). “The Politics of the Gaze: Foucault, Lacan and Žižek”, Linköping: *Culture Unbound*.

Jacques Lacan (1977). “The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis”. Jacques-Alain Miller (Ed.), Alan Sheridan (Trans.). London: *Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis*.

James, Sharon L.; Dillon, Sheila, eds. (2012). “A Companion to Women in the Ancient World”. Hoboken, NJ: *Wiley*.

Paul Virilio (1994). “The Vision Machine”. Julie Ross (Trans.). Bloomington, IN: *Indiana University Press*.

Paul Virilio (1994). “The Vision Machine”. London: *BFI*. (Julie Ross Trans)

- Sigmund Freud (1991). "On Sexuality". London: *Penguin Books*.
- Tallis, Raymond (1988). "Not Saussure: A Critique of Post-Saussurean Literary Theory". London: *Macmillan*.
- 柏拉图 (2003). 『蒂迈欧篇』. 上海: 上海人民出版社. (谢文郁 译)
- 董书兵 (2000). 『凝住的时空: 雕塑艺术欣赏』. 北京: 中国纺织出版社.
- 福原泰平 (2002). 『拉康-镜像阶段』. 石家庄: 河北教育出版社. (王小峰、李灌凡 译)
- 科耶夫 (2005). 『黑格尔导读』. 南京: 译林出版社.
- 克里斯蒂安·麦茨, 吉尔·德勒兹 等著 (2005). 『凝视的快感』. 北京: 中国人民大学出版社. (吴琼 编)
- 马克·波斯特 (2001). 『第二媒介时代』. 南京: 南京大学出版社.
- 马克思, 恩格斯 (1995). 『马克思恩格斯选编 (第4册)』. 北京: 人民出版社.
- 米歇尔·福柯 (1997). 『权力的眼睛: 福柯访谈录』. 上海: 上海人民出版社. (严锋 译)
- 米歇尔·福柯 (1999). 『规训与惩罚: 监狱的诞生』. 北京: 生活·读书·新知三联书店. (刘北成、杨远婴 译)
- 莫里斯·梅洛-庞蒂 (2008). 『可见的与不可见的』. 北京: 商务印书馆. (罗国祥 译)
- 尼古拉斯·米尔佐夫 (2006). 『视觉文化导论』. 南京: 江苏人民出版社. (倪伟

译)

让-保罗·萨特 (2007). 『存在与虚无』北京: 生活·读书·新知三联书店. (陈宣良等译)

王小岩 (2014). 『世界美术简史』. 北京: 中国文史出版社.

吴猛, 和新风 (2003). 『文化权力的终结: 与福柯对话』. 成都: 四川人民出版社.

雅克·拉康 (2001). 『拉康选集』. 上海: 上海三联出版社. (褚孝泉译)

伊波利特 (2003). 『马克思与黑格尔研究』. 北京: 商务印书馆.

约翰·奥尼恩斯 (1989). 『神经元艺术史 - 莱奥纳多论绘画 乌尔比诺抄本 15v-16r』南京: 江苏凤凰美术出版社.

约翰·伯格 (2015). 『看』. 南宁: 广西师范大学出版社.

约翰·厄里, 乔纳斯·拉森 (2016). 『游客的凝视』. 上海: 上海人民出版社. (黄婉瑜译)

邹贤敏 (1989). 『西方现代主义艺术词典』. 成都: 四川文艺出版社.

<기타 자료>

<https://biennale2023.cdamuseum.com:5443/exhibition/section/5>

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/3c1ddf3ce4d54fc18fda40c279e96bdb>

<https://neolook.com/archives/20230530h>.

<https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Industries/Technology%20Media%20and%20Telecommunications/Media%20and%20Entertainment/Our%20Insights/Augmented%20and%20virtual%20reality%20The%20promise%20and%20peril%20of%20immersive%20technologies/Augmented-and-virtual-reality.pdf>.

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%90%E5%86%B0>

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A4%87%E7%9C%BC>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/464402841>

ABSTRACT

A Study on Gaze in Sculptural Works through Seeing and Being Seen

- Focusing on My Works -

ZHANG HUA

Department of Fine Art

Graduate School of

Sungshin University

In my work, I aim to express an understanding and reflection on the concept of gaze through the use of elements such as cameras, mirrors, and multimedia. This paper is based on the perspectives of theorists like Jacques Lacan, Michel Foucault, and Jean-Paul Sartre, and is inspired by the works of artists such as Marcel Duchamp, Nam June Paik, and Anish Kapoor. It explores various forms of gaze, including the gaze of the eye, the gaze of the Other, the gaze of God, and the gaze of machines. Additionally, it analyzes the relationship between subject and object in the context of gaze to explain the various perspectives on gaze within my work.

This thesis is structured into five chapters. The introduction clarifies the motivation, purpose, and significance of the research. In a world led by media and filled with images and symbols, the gaze becomes a significant part of social structures and cultural dynamics, extending beyond a simple individual visual act.

The second chapter analyzes the relationship between gaze and desire and explores their multidimensional impact on culture, psychology, and art. Drawing on theories from Jacques Lacan, Maurice Merleau-Ponty, and Jean-Paul Sartre, it examines the critical role of the eye in the process of gazing and emphasizes that gazing is a complex process involving communication, perception, and evaluation, beyond just a visual act. This chapter also explores humanity's curiosity and desire for control over the unknown through examples such as the desire to peep through holes, and investigates how artworks express and stimulate gaze and desire. Furthermore, it extends to the relationship between humans and nature, exploring how the gaze towards nature expresses desires and control, and raises reflections and critiques on the relationship between humans and nature in modern industrial society.

The third chapter explores how the forms of gaze have changed in modern society with the advancement of cameras and digital technology. This chapter points out that the gaze has shifted from direct human eye observation to mechanized and digitized surveillance and explains how these changes relate to elements such as power, desire, and identity. By analyzing preceding artists and my own works, it demonstrates how

digital technology has expanded the boundaries of the gaze and reveals the universality of surveillance and its profound impact on individuals.

The fourth chapter delves deeply into the complex dynamics of the gaze in visual culture, exploring its social and psychological impacts. This chapter analyzes the fluidity and ambiguity of boundaries between the observer (subject) and the observed (object), particularly in the context of social media and modern culture, where these boundaries become increasingly blurred. People voluntarily disclose their private lives on social media, seeking external recognition as well as self-awareness and expression. This 'self-disclosure' allows individuals to play dual roles as both subjects and objects within social networks. This chapter also focuses on how individuals construct and understand their identity through self-gaze and transformed gaze in the mirror. Mirror reflections are not mere physical reflections but projections of the inner world, and such self-reflection promotes deeper self-understanding and comprehensive self-awareness. Through this analysis, the chapter emphasizes the duality and complexity of the gaze and its significance on an individual level in the context of modern society.

The final section summarizes the entire thesis, highlighting the exploration and expression of various dimensions of the gaze through different forms of art. The thesis concludes that the gaze is a complex and multi-layered phenomenon that plays a crucial role in various fields such as individual, society, culture, and technology. By deeply understanding the various aspects of the gaze, we can more

comprehensively grasp the complexity of human behavior and social interactions. As a cultural and social phenomenon, the gaze provides an important perspective for studying human society and behavior. As society and technology continue to evolve, we need to continually reassess and understand the role and meaning of the gaze. This will not only provide us with profound insights but also help us better adapt to and respond to the ever-changing modern society.

Key words: gaze, desire, surveillance, mechanical gaze, reflection, subject, object, media