



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](#)

이 만 수 교수 지도
박사학위 청구논문

시선과 기억에 대한 회화 표현연구

- 연구자 작품을 중심으로 -

2025

성신여자대학교 대학원
미술학과 동양화전공
박 소 현

시선과 기억에 대한 회화 표현연구

- 연구자 작품을 중심으로 -

이 만 수 교수 지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2024년 10월

성신여자대학교 대학원


미술학과 동양화전공


박 소 현


인 준 서


박소현의 박사학위 논문으로 인준함


2025년 1월

심사위원장..... 유근택..... 

심사위원..... 이만수..... 

심사위원..... 노신경..... 

심사위원..... 정성윤..... 

심사위원..... 전남언..... 

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 연구자 개인의 시선을 통해 저장된 과거의 과편화된 기억이 감정과 결합하여 재조합되고 이미지화되는 과정을 고찰하였다. 연구자는 시각을 통해 형성된 개인의 기억은 인지된 대상과 그 대상에 대한 감정 반응이 결합하여 구축된다고 판단하였다.

사르트르(Jean Paul Sarte)는 개인은 타자의 시선을 통해 자신을 객체로 인식하며, 이것이 타자와의 관계 속에서 자아를 발견하려는 인간 본성의 일환이라고 하였다. 이와 같이 시선을 통해 저장된 기억은 단지 개인의 경험에 그치지 않고, 타자와의 상호작용 속에서 형성된다.

본 논문에서는 먼저 시선에 대한 여러 이론들을 연구하였다. 또한 시선의 기억을 작품으로 표출하기 위한 주요한 방법으로 시지각(視知覺)에 대해 알아보았다. 또한, 과거와 현재의 기억이 저장되고 상호작용하는 과정을 고찰하기 위해 앙리 베그르손(Henri Bergson)의 순수 기억 이론을 연구하였다. 순수 기억은 우리의 감각이나 표상의 방식으로 떠올릴 수 없고 파괴도 해체도 되지 않는 원형 기억이다. 이러한 순수 기억은 대상의 내면을 꿰뚫어 보는 '직관'에 의해 파악될 수 있다.

베그르손에 따르면, 예술가는 뛰어난 직관을 바탕으로 대상의 본질을 적절히 포착하고, 자신이 가진 순수 기억과 대상의 본질을 대응시켜 작품으로 창작한다. 이러한 관점에서 기억은 예술의 동기로 기능하며, 예술가 개인이 마련한 형식과 구성을 통해 작품으로 표현될 수 있다.

한편 기억은 한번 형성되면 그대로 유지되는 것이 아니라 계속해서 변화한다. 마르셀 프루스트(Marcel Proust)는 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 '비의도적 기억'이라는 개념을 바탕으로, 개인이 과거의 특정 순간과 연관된 대상을

현재의 감각적 경험을 통해 우연히 마주칠 때, 그것이 현재의 삶에 주요한 영향을 줄 수 있음을 고찰하였다. 달리 말하자면 순수 기억 속에 저장된 과거의 기억은 현재의 감정과 결합하여 이미지로 표상되며, 시간과 공간을 초월하여 현재에 다시 부상한다. 이것은 과거와 현재가 시공간을 넘어서 공존하고 있는 것을 드러낸다.

연구자는 본인의 작품에서 ‘눈’과 ‘행복했던 기억’을 형상화하는 데 주목하였다. ‘눈’은 과거 연구자가 받았던 시선을 나타내기도 하고, 연구자가 느낀 감정을 표현하는 매개체이기도 하다. 또한 ‘행복했던 기억’은 연구자가 어려운 상황을 겪었을 때마다 이를 극복할 수 있었던 원동력으로서 작용하였다. 본 논문에서 연구자는 본인의 작품에서 드러난 기억의 이미지와 그 의미를 밀도 있게 살펴보았다.

연구자의 작품은 분절(分節)된 과거의 기억을 한 화면에 담아낸다. 연구자의 조형적인 표현 방법은 크게 네 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째, 기억의 파편들을 하나로 합치는 것에서 중첩의 형식이 드러난다. 두 번째, 여러 측면에서 바라본 기억을 나타내기 위해 다시점(多視點)을 사용하였다. 다시점은 작가와 독자의 자연관과 심미관에 따라 달라지는 각각의 경험과 감정을 환기하는 요소로 사용된다. 세 번째, 연구자는 작품의 밑작업에서부터 시작되는 기억이미지를 해체하고 재조합하였다. 이를 통해 단순한 형식의 파괴를 넘어, 기존에 형성된 질서와 의미를 재구성하여 새로운 관점과 다층적 해석이 가능하도록 했다. 마지막으로 연구자의 작품은 동양화의 특징 중 하나인 여백을 적극적으로 사용하여, 비워진 공간이 독자에게 상상과 해석의 여지를 제공하고, 채워진 공간과 상호작용함으로써 풍부한 의미를 전달할 수 있다는 점을 작품을 통해 고찰하였다.

본 논문에서 연구자는 본인의 작품을 크게 세 가지 범위로 구분하여 분석하였다. 첫 번째로, 연구자는 초기 작품에서 두드러지게 사용된 ‘얼굴과 시선’을

통해 나타나는 기억과 감정에 대해 다루었으며, 특히 주요 상징으로 사용된 ‘눈’에 대해 깊이 고찰하였다. 두 번째로, 연구자는 ‘과거의 행복한 기억’을 현재로 환기하는 것을 작품으로 표현하고자 하였으며, 이는 연구자의 《Somewhere in my memory》 작품군을 통해 다뤄졌다. 예를 들어, 연구자는 본인의 결혼식에서 ‘화관(花冠)’을 사용하였는데, 화관을 매개로 하여 비의 도적으로 떠오른 행복한 기억의 편린(片鱗)을 해당 작품군에서 표현하였다. 마지막으로, 연구자는 ‘공간에 대한 기억’을 주제로 한 《Scattered Memory》 작품군을 다루었다. 이 작품군에서 연구자는 환기된 기억의 공간으로 ‘놀이동산’의 이미지를 사용하였다. 놀이동산은 어린 시절 누구나 한 번쯤 가봤을 법한 곳으로, 어른이 되어서도 과거의 동심으로 돌아갈 수 있는 매개체로서 역할을 한다.

연구자의 작업은 공통적으로 과거와 현재가 공존하는 순간을 표현했다. 이는 과거가 단지 과거에 고정된 것이 아니며, 현재에 지속적인 영향을 미친다는 점을 표현하고자 한 것이다.

본 논문에서는 시선을 통한 기억을 중심으로 연구자의 작품을 이론적 및 조형적으로 분석했다. 그리고 그것이 어떻게 연구자의 작업에 반영되었는지 구체적으로 정리하였다. ‘기억’을 주제로 한 작품 창작 과정은 연구자가 자신의 잠재력을 완전하게 실현하고 자기 존재의 핵심에 더욱 가까워지는 자아실현의 과정이기도 하다. 연구자는 앞으로의 작업에서도 새롭게 형성되는 순수 기억, 자신과 타자의 시선을 통해 기억의 지평을 넓혀가는 작업을 지속할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 배경과 목적	1
2. 연구 범위 및 방법	2
II. 시선과 기억	4
1. 눈과 시선	4
2. 시각과 시지각	13
3. 기억의 의미	17
4. 이미지로 표상되는 순수기억	21
5. 주관적 시간성과 비의도적 기억	26
III. 예술적 측면에서의 눈과 기억	31
1. 눈과 기억의 형상화	32
1) 예술에서 나타난 눈의 형상화	35
2) 행복한 기억의 형상화	47
2. 비의도적 기억의 형상화	50
IV. 조형적 회화 표현연구	55
1. 회화에서의 반복과 중첩	56
2. 회화 속 시선의 겹	63

3. 해체와 구성을 통한 회화	68
4. 회화 속 허와 실의 관계	73
V. 작품 연구	80
1. 기억과 회화의 연결	83
2. 표현 영역의 확장	88
1) 얼굴과 시선	88
2) 《Somewhere in my memory》	94
3) 《Scattered memory》	106
VI. 결론	120

참고문헌

ABSTRACT

도 판 목 차

(도판1) 천경자, <이탈리아 기행>, 91x72cm, 종이에 채색, 1973	34
(도판2) 윤두서, <자화상>, 국보 제240호, 1710	38
(도판3) 육근병, <The sound of landscape+Eye for field=yin & yang>, 1989	39
(도판4) 박대조, <BoomBoom>, Transparency light box, 1445x1180cm, 2008	40
(도판5) 야요이 쿠사마 , <Eyes Flying in the Sky>, 76x56cm, Screenprint, 2006	41
(도판6) 박소현, <드로잉1>, 2015	42
(도판7) 박소현, <드로잉2>, 2015	42
(도판8) 박소현, <드로잉3>, 2015	43
(도판9) 박소현, <드로잉4>, 2015	43
(도판10) 박소현, <드로잉5>, 2015	45
(도판11) 연구자가 사용한 화관과 꽃팔찌	52
(도판12) 연구자가 찍은 사진	54
(도판13) 정선(鄭敼), <금강전도(金剛全圖)>, 130.6x94cm, 종이에 담채, 1734, 삼성미술관 리움 소장	65
(도판14) 데이비드 호크니, <Mother I>, 47x33cm, phtographic collage, 1985	70
(도판15) 박소현, <이미지 드로잉>, 2010	71
(도판16) 박소현, <Do you remember?(생일날에는 내가 왕)>, 95.5x88cm, 장 지에 채색, 2010	71

(도판17) 박소현, <이미지드로잉>, 2011	72
(도판18) 이우환, <조용>, 130.3x162.2cm, 캔버스에 안료, 1993	76
(도판19) 루이즈 부르주아, <붉은 방:부모>, 1994	80
(도판20) 프리다 칼로, <자화상 드로잉> 29.7x21cm, 연필과 크레용, 1937 ...	81
(도판21) 박소현, <Do you remember?(생애 첫 졸업)> 130x130cm, 장지에 채색, 2010	91

삽도

<삽도1> 기하학적 점과 빛의 점	9
<삽도2> 응시	11
<삽도3> 베르그손의 순수 기억	23
<삽도4> 베르그손의 역원뿔 도식	25
<삽도5> 중첩의 두 가지 성격	60

표

[표1] 연구자 <이미지 드로잉> 과정	86
-----------------------------	----

작 품 목 차

【작품1】 박소현, <Memory(병원놀이)>, 130x130cm, 장지에 채색, 2011	35
【작품2】 박소현, <eyes>, 160x130cm, 장지에 채색, 2015	44
【작품3】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016	46
【작품4】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016	46
【작품5】 박소현, <Memory(밀가루 사탕먹기)>, 100x100cm, 장지에 채색, 2011	48
【작품6】 박소현, <Do you remember?(가면놀이)>, 각 50x50cm, 장지에 채색, 2012	49
【작품7】 박소현, <Memory>, 45.5x53cm, 장지에 채색, 2011	50
【작품8】 박소현, <Memory(Clover)>, 80x80cm, 장지에 채색, 2015	52
【작품9】 박소현, <Scattered Memory(Merry go round)>, 130x130cm, 장지에 채색, 2021	54
【작품10】 박소현, <Memory>, 90x90cm, 장지에 채색, 2011	59
【작품11】 박소현, <Memory(해적놀이)>, 100x160cm, 장지에 채색, 2011	61
【작품12】 박소현, <Memory(수수깡안경)>, 100x160cm, 장지에 채색, 2012	62
【작품13】 박소현, <Do you remember?>, 130x194cm, 장지에 채색, 2013	66
【작품14】 박소현, <Memory>, 74x70cm, 장지에 채색, 2011	72
【작품15】 박소현, <Somewhere in my memory>, 각 90.9x72.7cm, 장지에 채 색, 2016	77
【작품16】 박소현, <Do you remember(인디언놀이)>, 130x130cm, 장지에	

채색, 2013	78
【작품17】 박소현, <Do you remember?(종이컵전화)>, 각 90.9x72.7cm, 장지에 채색, 2012	79
【작품18】 박소현, <Memory>, 80x80cm, 장지에 채색, 2010	87
【작품19】 박소현, <Do you remember?>, 130x130cm, 장지에 채색, 2013 ..	90
【작품20】 박소현, <Memory(병원놀이)> 162x130cm, 장지에 채색, 2011	92
【작품21】 박소현, <Memory>, 각 50x50cm, 장지에 채색, 2012	93
【작품22】 박소현, <Memory(토끼풀 왕관)> 80x80cm, 장지에 채색, 2014 ..	96
【작품23】 박소현, <Memory>, 50x50cm, 장지에 채색, 2015	97
【작품24】 박소현, <Memory>, 50x50cm, 장지에 채색, 2015	97
【작품25】 박소현, <Somewhere in my memory> 142x100cm, 장지에 채색 2015	98
【작품26】 박소현, <Somewhere in my memory>, 162.2x652cm, 장지에 채색 2016	99
【작품27】 박소현, <Somewhere in my memory>, 30x30cm, 장지에 채색 2016	100
【작품28】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색 2016	101
【작품29】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색 2016	101
【작품30】 박소현, <Somewhere in my memory>, 130.3 x 97cm, 장지에 채색, 2016	102
【작품31】 박소현, <Memory>, 80x80cm, 장지에 채색, 2015	103
【작품32】 박소현, <Somewhere in my memory>, 60x100cm, 장지에 채색 2016	104
【작품33】 박소현, <Somewhere in my memory>. 160x160cm, 장지에 채색 2016	105

【작품34】 박소현, <Scattered memory(대관람차)>, 150x240cm, 장지에 채색, 2021	109
【작품35】 박소현, <Scattered memory(대관람차)>, 65x65m, 장지에 채색 2021	111
【작품36】 박소현, <Scattered memory(대관람차)>, 65x65m, 장지에 채색 2021	111
【작품37】 박소현, <Scattered memory(대관람차)>, 65x65m, 장지에 채색 2021	111
【작품38】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 73x60.6cm, 장지 에 채색, 2019	112
【작품39】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 60.6x60.6cm, 장지 에 채색, 2020	113
【작품40】 박소현, Scattered memory(Merry go round), 30x60cm, 장지에 채 색, 2020	114
【작품41】 박소현, Scattered memory(Merry go round), 97x130cm, 장지에 채 색, 2021	115
【작품42】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 97x130cm, 장지에 채색, 2021	116
【작품43】 박소현, <Scattered memory>, 40.9x127.2cm, 장지에 채색, 2021	117
【작품44】 박소현, <Scattered memory>, 각 20x20cm, 장지에 채색, 2021	118

I. 서론

1. 연구 목적

본 연구는 시선을 통해 저장된 기억에 대한 회화 작품 구현 과정을 연구하는 데 목적이 있다. 연구자는 본인 작품을 중심으로 이와 관련된 이론 및 창작 방법을 서술하고자 한다. 특히 연구자 본인의 초기 작품에 해당할 수 있는 2011년 작품부터 현재까지 진행된 작품을 통해, 창작의 배경, 동기 그리고 작품 내용과 조형적 특징을 고찰하여 향후 창작 방향을 찾을 수 있는 바탕으로 삼고자 한다.

연구자는 사실로서의 기억을 그대로 재현하는 것이 아닌 연구자 개인의 감정과 재조합된 기억을 표현하고자 하였다. 작품을 창작하면서 연구자는 대상에 대해 느낀 감정과 자신이 전달하고자 하는 메시지를 표출하고자 하였다. 기억을 재조합하고 이를 회화로 옮기는 과정에서 연구자의 감정은 중요한 역할을 한다. 현대 예술에서 창작은 개인의 경험과 감정을 작품으로 표현하여 사람들에게 예술적 메시지를 전달하는 과정이다. 이 과정은 외부 경험이 내부의 정서와 결합하여 새로운 주관적 의미를 창출하기도 하고, 작가가 자신의 내면을 돌아보며 인생에서 스스로 던진 질문에 대한 해답을 찾아가는 여정이기도 하다.

연구자는 작품을 구현하는 과정에서 사람과 사람 사이의 시선과 그 시선을 통한 기억의 표출이라는 개념을 제시한다. 연구자의 눈을 통해 보고 저장된 기억은 순식간에 사라지는 단기 기억이 아니라, 이미지나 감각이 제거된 순수한 기억으로 저장된다. 이러한 해석을 바탕으로, 연구자는 기억의 전

체를 아우르는 순수 기억 이론을 고찰하고자 한다.

본 논문에서 연구자는 시선에서 시작하여 순수 기억으로부터 생성된 과거의 기억을 연구의 대상으로 삼았다. 과거의 ‘행복했던 기억’은 현재를 견고하게 지탱하는 중요한 요소이다. 그러므로 연구자가 작품을 통해 구현하고자 한 것은, 개인적인 감정을 반추하고 자아를 정립하는 등의 행위와 관련 있다. 연구자의 작업을 전반적으로 되돌아보고 정리하는 과정은 연구자가 자신을 객관적으로 인식할 수 있게 하며, 향후 연구자 본인 작업의 지평을 넓힐 수 있다는 점에서 중요한 의의가 있다.

2. 연구 범위와 방법

본 연구는 시선을 통해 축적된 기억을 회상하고 개인의 잠재의식 속에 있는 감정들을 이미지화하여 표현하는 것을 목적으로 하여, 연구자의 지난 삶에서 인격 형성에 큰 영향을 미친 ‘기억’을 주제로 다룬다.

연구자는 시선을 통해 쌓인 기억이 이미지화되는 것을 고찰하기 위해, 먼저 기억의 일반적인 개념을 알아보고, 파편화된 과거의 기억이 현재의 감성에 의해 또 다른 형태로 재조합되는 방식을 연구하고자 한다. 본 논문에서 연구자는 그동안의 본인 작업을 정리하고, 앞으로의 작업 방향을 확립하기 위해 연구자 작품을 크게 내용적 측면과 형식적 측면으로 나누어 분석한다.

본 논문의 II장에서는 기억의 기초가 되는 시선을 자크 라캉(Jacques Lucan)의 응시에 관한 이론을 통해 살펴보고, 기억의 일반적인 개념에 대해 고찰한다. 이를 통해 연구자가 작품을 통해 표현하고자 한 예술적 접근의 의미에 대해 살펴보고자 한다. 또한 앙리 베르그손(Henri Bergson)의 ‘순수기억’과 마르셀 프루스트(Marcel Proust)의 ‘비의도적 기억’ 대한 개념을 바탕으로 시간 속에 잠재된 기억들과 그 기억들이 변화되어 형상화되는 과정을 알아

보고자 한다.

III장에서는 예술가의 사유와 철학이 어떻게 작품으로 나타나는지 살펴볼 것이다. 시선과 기억이 만나 표현된 작품들과, 시간 속에 잠재된 기억들이 변화되어 형상화되는 과정을 알아볼 것이다. 또한 연구자가 중요하게 생각하는 ‘행복한 기억’이 연구자의 작품을 통해 어떻게 구현되었는지를 고찰하고자 한다.

IV장은 연구자의 작업에서 나타나는 조형적 표현 형식에 대해 살펴본다. 첫째, 반복과 중첩을 통해 연구자의 작품에서 나타나는 사각형 패턴의 반복과 그 조각들의 중첩에 대해서 고찰한다. 둘째, 여러 시선을 통해 저장된 기억이 한 화면에 조화롭게 구현되는 방법인 다시점에 대해 알아본다. 셋째, 연구자 작업의 기초가 되는 <이미지드로잉>에서 보이는 이미지 해체와 재조합을 연구한다. 마지막으로 빈 공간이지만 작가의 철학과 감정이 더 풍부하게 전달될 수 있는 여백에 대해 살펴볼 것이다.

끝으로 V장에서는 작품분석에 앞서 연구자의 작업 과정에 대해서 알아보하고자 한다. 작품분석에서 연구자의 초기 작품에서 드러나는 시선에 대해서 살펴본다. 《Somewhere in my memory》에서는 경험에서 회상된 기억의 재현을, 《Scattered memory》를 통해서 누구나 한 번쯤 가봤고, 동심을 느낄 수 있는 놀이동산이라는 공간을 통해 나타나는 행복한 과거의 기억을 설명하고자 한다.

본 논문은 연구자의 작업이 일관되게 표현한 파편화된 기억의 축적과 그 안에 포함된 기억의 개념들을 설명하고, 이를 바탕으로 작품을 분석함으로써 연구자 작업의 의미와 철학적, 미술학적 의의를 밝히는 기회로 삼고자 한다. 또한 이를 통해 연구자 작품이 더 나은 방향으로 나아갈 수 있는 기반을 마련하고자 한다.

Ⅱ. 시선과 기억

시선을 통해서 본 것들이 우리의 마음속에 남는 것이 기억이다. 시선을 통해서 들어온 정보는 감정과 결합하여 특정한 형태로 저장되고, 시간이 지나면서 변형되거나 왜곡될 수 있다. 기억은 단순히 정보의 저장소가 아니라, 우리가 누구인지, 그리고 세상과 어떻게 상호작용하는지를 형성하는 중요한 요소이다. 삶의 시작이 곧 기억이며, 기억을 통해서 지난 과거를 회상할 수 있다. 기억한다는 것은 과거의 의식을 현재의 순간에 연장하는 것으로, 과거를 현재에서 추억할 수 있는 매개적 행위이다.

본 장은 연구자 작품의 시작이 되는 시선에 대한 이론을 고찰하고, 시선으로부터 시작된 시각과 시선을 표현하기 위한 시지각에 대해서 알아보고자 한다. 또한 연구자 작품의 주제인 기억에 대한 개념과 이론을 연구하고자 한다.

1. 눈과 시선

눈은 우리가 시각을 통해 세상을 인식하는 기본적인 기관이며, 시선에는 우리가 무엇을 어떻게 인식하는지가 반영되어 있다. 작가는 작품을 통해 자신이 보고 느끼는 것을 표현한다. 이는 단순히 관찰을 넘어, 자신의 시각적 해석을 담아내는 과정이다. 이를 통해 작가의 내면세계나 특정 주제에 대한 생각을 드러낼 수 있다. 연구자는 인간의 감각기관 중에서도 특히 눈을 통해서 인식하고, 마음속에 쌓여 형성된 ‘기억’을 현재의 순간에 환기하여 연구자만의 예술 언어로 재구성하고자 했다.

그림에서 대상의 표상은 일차적인 주체의 시선에 의해 조직된 이미지의

결과물이다. 이것은 평면의 화면에 세계를 재구성할 수 있다는 인식론적 믿음을 전제로 구성되어 있다. 그림의 표현 방식에 있어서 회화사적으로 원근법과 투시법이 출현하게 되면서 그 믿음은 더 확고해졌다. 이러한 믿음은 인간의 과학적 사유가 진리에 도달할 수 있다는 이성 근거한 것이다. 이러한 믿음 속에서 그림 속에 펼쳐진 세계와 실제 세계는 동일시되었다. 하지만 자크 라캉(Jacques Lucan, 1901-1981)은 실제 세계와 그림 속의 세계를 동일시하는 전통적 인식론에 의문을 제기한다. 이것은 대상과 주체의 시선에 대한 문제의식으로부터 출발하고 있다. 라캉에 의하면 시선은 단순한 생물학적 기능이 아니라 욕망이 작동하는 장(場)이다. 즉 주체의 시선은 욕망의 대상이라는 것이다.¹⁾

신체의 일부인 눈에서는 ‘본다’라는 행위를 통해, 시각적 정보를 인지함과 동시에 사고의 판단이 진행된다. 이때 발생하는 것이 대상에 대한 시선이다. 인간의 대표적인 소통 도구는 언어(言語)이다. 하지만 언어보다 강한 감정의 소통은 시선에 있다.

시선은 첫째, 눈이 가는 길 또는 눈의 방향이다. 그리고 둘째, 주의 또는 관심을 비유적으로 이르는 말이다.²⁾ 두 가지 정의 중 두 번째 정의는 시선의 주체에만 해당하는 내용이 아니다. 우리의 시각은 보기만 하는 시선이 아니라 보여짐(gaze)이 함께 하는 중첩적인 것이다. 따라서 시선을 단지 감각의 인지과정만으로 생각하기는 어렵다. 시선은 물리적으로는 우리가 무언가를 바라보는 행위를 의미하지만, 단순히 눈으로 무언가를 보는 행위뿐 아니라 우리가 어디에, 어떻게 집중하느냐를 나타낸다. 시선은 우리 내면의 상태를 반영하기도 하며, 타인과의 관계 속에서 권력과 사회적 지위, 감정적 교류를 나타내는 중요한 수단이다.

1) 박정자, 『마그리트와 시물라크르』 (도서출판 기과랑, 2013), p. 108.

2) 네이버 국어사전,

<https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EC%8B%9C%EC%84%A> (20241124)

사물을 본다는 행위는 언어보다 선행한다. 보는 것이 언어보다 선행한다는 것에는 다른 의미가 내포되어 있다. 세계에서 우리들의 위치를 결정할 수 있는 것은 보는 것이기 때문이다. 우리들이 사물을 보는 시각은 무엇을 알고 있는가 또는 무엇을 믿고 있는가에 깊은 영향을 받고 있다.³⁾ 우리들은 시선이 미치는 범주 내에서만 보게 된다. 그리고 보는 것은 선택이다. 이 선택 행위에 따라서 우리가 보는 것은 우리가 이해할 수 있는 범위 안에 포함된다. 우리의 시각은 항상 활발하게 움직이고 있고, 언제나 그 주변에 둥근 모양의 것이 자리하고 있는데 그것이 우리가 현실이라고 부르는 것을 구성한다.⁴⁾

프랑스의 현상학자인 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)는 수많은 저서를 통해 ‘시각’에 대해서 연구를 남겼다. 퐁티의 현상학은 세상을 지각의 세계로 인식하는 것으로부터 시작한다. 퐁티는 지각을 크게 보는 것, 듣는 것, 느끼는 것의 세 가지로 분류하고 보는 것을 지각의 특권적인 형태로 중시한다.⁵⁾ 퐁티는 ‘보는 것’에 대해서 다음과 같이 말하였다.

“대상을 본다는 것은 시각적 장의 테두리에서 대상을 가지고 고정시킬 수 있다는 것이든지, 아니면 그것을 고정시킴으로써 그 유인에 응답한다는 것이다. 내가 대상을 고정시킬 때, 나는 그 속에 정착하나 그러한 시선의 ‘정지’는 그 운동의 양상일 뿐이다.”⁶⁾

이러한 언급은 주체와 대상과의 관계를 강조하는 것이 공통점이다. 퐁티는 보는 주체가 대상으로 몰입하는 것을 강조하였다.

3) 존 버거, 편집부 역, 『이미지, 시각과 미디어』 (동문선, 1990), p. 24.

4) 존 버거, 위의 책(1990), p. 26.

5) 김홍우, 『현상학과 정치철학』 (문학과 지성사, 1999), p. 107.

6) 메를리-퐁티, 류의근 역, 『지각의 현상학』 (문학과 지성사, 2021), pp .123-124.

퐁티는, 시간이란 시선에 의한 촉지(la Palpation)라고 설명한다.⁷⁾ 그에 따르면 보는 것은 시선의 만짐을 기반으로 전개되는 것이다. 우리가 어떤 대상을 손으로 만져서 알 수 있듯이 보는 것 역시 시선으로 대상에 접촉해 연결되는 것이다. 시선은 보이는 세계와 보는 자를 연결해 주는 방법이다. 즉, 세상에 참여하는 것은 시선으로 시작된다는 의미이다. 또한 그는 “시선 자체가 보는 자의 보이는 것의 편입이며, 보이는 것에 속하는, 보이는 것 속에 있는, 시선은 자신의 탐구이다.”라고 하였다.⁸⁾

메를로 퐁티에 의하면 주체의 시선이 촉지적 시각에 의해서 보이는 것과 접촉된다. 따라서 시선은 결과적으로 체험적 세계와 주체와의 결속이라고 할 수 있다.

시선을 대상에 겨냥해서 그 속으로 들어가는 것으로 볼 수 있고 그 순간에는 역설적으로 몰두하고 있는 자신을 의식할 수 없게 된다. 그만큼 주체의 시선은 대상에 연결되어 자신을 의식하지 못한 채 몰입하는 행위로 나타난다. 또한 퐁티는 “사물들은 나의 시선을 끌어당기고, 나의 시선은 사물들을 어루만지며, 사물의 윤곽과 굴곡과 결합한다. 시선과 사물들 사이에서 우리는 어떤 공모성을 엿본다.”라고 하였다.⁹⁾ 이처럼 시선은 단독적인 현상으로 끝나는 것이 아닌 보이는 대상과의 소통을 말한다.

사르트르(Jean Paul Sartre, 1905-1980)에 의하면 타자에 대해서 개인이 파악되는 것은 타자에 의해서 보일 수 있다는 부단한 가능성, 다시 말해서 개인을 보는 타자가 개인에 의해서 보여지는 객체가 될 수 있다는 가능성에 준거한다.¹⁰⁾ 결국 시선은 타자와의 관계 속에서 자아를 발견하려고 하는 인간의 본성에서 발생한다. 사르트르의 실존적 시선(regard) 개념의 경우에는

7) 메를로-퐁티, 남수인, 최의영 역, 『보이는 것과 보이지 않는 것』 (동문선, 2004), p. 193.

8) 메를로-퐁티, 앞의 책(2004), p. 189.

9) 메를로-퐁티, 앞의 책(2004), p. 115

10) 데이비드 마이클 레빈, 정성철 역, 『모더니티와 시각의 헤게모니』 (시각의 언어, 2004), p. 261.

자아와 타자의 관계가 적대적이다. 개인에게 있어 타인은 주체로서의 나를 대상으로서 소유하고자 하므로 위협이다.¹¹⁾ 혼자 있는 사람은 주변 환경을 응시한다. 주체는 풍경의 관찰자로서 시선의 중심이지만 그 풍경 속을 스쳐 지나가는 타자와 시선이 마주치는 순간, 관찰자는 반대로 관찰 대상이 되어 버린다. ‘나’의 위치는 외부의 시선으로 인하여 변화되고, 내가 가지고 있던 중심점은 타자에게로 이동되어 진다. 타자를 인지하게 되는 순간 중심으로서의 자아가 사라져 버리는 것이다. 그러나 타자의 눈에 비친 개인은 타자를 부정함으로써 자아를 드러내지만 동시에 타자를 인정함으로써 타자로서의 자신을 만날 수 있다.

중심으로서 주체의 소멸이 타자로서의 또 다른 자아를 만들어내는 것이다. “타인의 응시는 나로 하여금 나 자신을 바라보게 한다.”라는 사르트르의 말은 자아와 타자의 상호적 관계를 제시한다. 자아는 시선이 발생하기 전까지는 그저 주체성만을 가진 존재였으나, 시선의 형성 이후에는 타자를 위한 존재이자 자신을 위한 존재로 변화된다.

반면 풍티의 시선 개념에서는 상호 간의 사투가 필요하지 않다고 한다. ‘본다’라는 시선의 시작점을 통하여 분리되어 있던 두 세계는 관계를 맺게 된다. 그리고 동시에 두 세계의 중심에 있는 자아는 바라봄의 주체가 아닌, 바라보여짐을 당하는 타자로서의 또 다른 모습을 드러낸다. 자아와 타자가 서로에 의해 희생되지 않으면서 만남으로서 두 개의 문화가 서로 교차하게 되는 것이다. 이러한 문화의 교차는 우리가 끊임없이 타자에 의해 자아를, 자아에 의해 타자를 시험해서 알아가는 것이다.¹²⁾ 이처럼 시선은 개인이 자기 모습을 볼 수는 없지만, 타인을 통해서 진정한 자신을 볼 수 있음을 알려준다.

개인은 자신의 ‘시선’ 속에 있는 타자를 발견하고, ‘응시’는 개인이 자신이

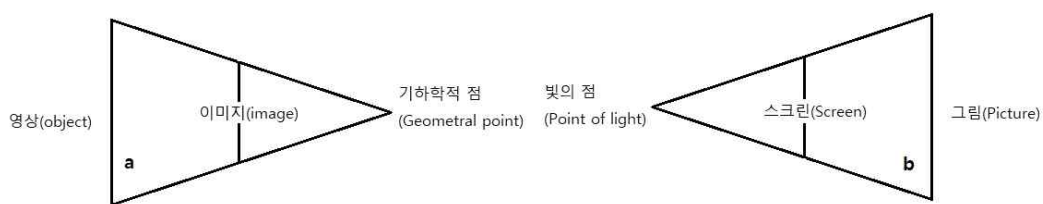
11) 박이문, 『현상학과 분석철학』 (지와 사랑, 2007), p. 152.

12) 최재식, 『이 땅에서 철학하기-“야방성,이방성,상호문화성”』 (서울:술, 1999), p. 263.

아닌 타자의 세계를 의식하는 첫 번째 단계가 된다. 응시는 단순히 시선을 보내는 것을 넘어서 더 집중적이고 지속적인 형태의 시선을 의미한다. 주체는 지각되는 지평선의 중심에 위치하지 않고, 시각 영역을 가로지르는 일련의 의미들을 제어할 수도 없다. 시각은 주변이나 경계, 즉 ‘타자(other)’의 영역에서 펼쳐진다. 이처럼 ‘타자의 영역에서의 보기(seeing)’가 곧 응시이다.¹³⁾

라캉은 욕망하는 주체는 ‘보여짐’을 강조하는 것이라고 말한다. 응시는 우리가 시야에서 발견한 것을 상징하며, 갑작스럽게 접하게 되는 경험, 즉 거세공포를 형성하는 결어로 우리에게 제시된다.

라캉에게 영향을 준 폰티는 응시가 시선에 앞서 존재하고, 나는 한곳만을 바라보지만 나는 모든 방향에서 보여진다는 것을 명시한다. 또한 우리가 지나가야 하는 보이는 것과 보이지 않는 것의 중간이 아니라 우리가 어떤 것을 볼 때 접하게 되는 한계에서 나타나는 분열이라고 이야기한다. 응시는 시야 안에서 우리가 발견한 것을 상징하며, 우연의 형태로, 갑작스럽게 접하게 되는 경험으로 우리에게 제시된다. 시선과 응시, 시각의 영역에 충돌이 나타나는 곳은 바로 시선과 응시의 분열이다.¹⁴⁾



<삽도1> 기하학적 점과 빛의 점

13) 최광진, 『현대미술의 전략』 (아트북스, 2004), p. 236.

14) 자크 라캉, 권택영 역, 『욕망 이론』 (문예출판사, 1994), pp. 204-205.

<삽도1>의 a는 원근법의 기하학적 광학 구조를 나타낸 것이다. 원근법이라는 것은 수학적으로 질서 잡혀 있다는 것을 의미한다. 꼭짓점의 기하학적 점에 눈이 위치하고, 이점에 대해 대상을 매개하는 것이 이미지이며, 주체의 눈과 대상은 공간에서의 점 대 점의 대응처럼 직선적인 관계로 구조화된다. 즉 의식적 사유 주체에 의해 통제되는 ‘눈’을 보여준다. 라캉에 의하면 데카르트적 주체는 그 자체 일동의 기하학적 점, 원근법의 점에 대응한다고 한다.¹⁵⁾ 원근법은 인간을 하나의 눈으로, 다음에는 하나의 점으로 환원시킨다. 원근법적 주체가 기하학적 시공간 속 하나의 점으로 환원된다는 점에서 데카르트적 주체 역시 인간적인 존재라기보다 시공간 좌표상의 한 점이다.

첫 번째 삼각형을 역전시킨 <삽도1>의 b는 의식적 차원의 눈이 파악할 수 없는 바라보여지는 ‘응시’의 개념을 보여준다. 여기서 주체는 욕망의 원인인 응시에 의해 시각의 장 속에 사로잡혀 있다. 즉 주체는 빛의 점, 공백으로 나오는 응시에 의해 포획되어 있다. 라캉은 이 도식을 첫 번째 도식이 도해하는 ‘선(line)’의 영역에 대립하는 ‘빛(light)’이라 부른다. 빛은 직선으로 전과되지만 그 빛은 굴절, 확산되어 우리의 눈을 가득 채우거나 넘치기도 한다.¹⁶⁾ 이처럼 라캉은 시각의 장에서 주체의 눈이 가지는 한계를 지적함으로써 시각의 장이 주체를 중심으로 구조화되는 것이 아니라, 실재적 대상인 응시를 중심으로 이루어진다고 말한다.

라캉은 데카르트적 주체를 중심으로 사물들을 측정하는 원근법은 르네상스 시대의 과학적 편집증이며, 눈과 응시의 일치는 말 그대로 일치가 아니라 응시의 생략일 뿐, 눈과 응시의 일치는 없다고 반복적으로 강조한다.¹⁷⁾

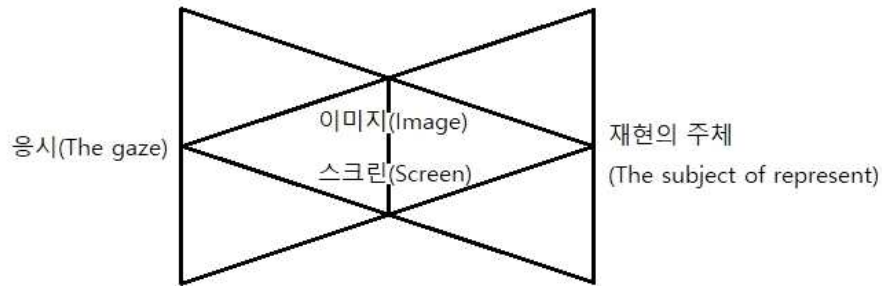
<삽도2>는 앞의 <삽도1>의 a와 b 두 삼각형이 중첩된 것이다. 한편에는

15) 권오상, 「현대미술에서의 주체와 재현에 관한 연구」(숭실대학교 대학원 박사학위 논문 2017), p. 23.

16) 자크 라캉, 맹정현, 이수련 역, 『세미나 11: 정신분석의 네 가지 근본 개념』, 자크-알랭 밀레 편(새물결, 2008), p. 147.

17) 자크 라캉, 위의 책(2008), pp. 140-141.

기하학적 차원으로서 재현의 주체가 있고, 그것에 대응하는 점은 응시이다. 응시와 주체는 마주하고 있으며, 그 둘 사이를 매개하는 것은 이미지/스크린이다. 이렇게 중첩된 두 삼각형은 보이는 것과 보이지 않는 것이 뒤엉켜



<삽도2> 응시

있음을 보여준다. 그러나 눈과 응시가 중첩되어 있으나, 이 도식의 강조점은 응시의 차원에 있다. 즉 보이지 않는 응시가 기하학적 시각 차원의 기반에서 지배하며, 기하학적 공간의 배열은 실재계에 속하는 응시를 축으로 구조화된다는 것이다.¹⁸⁾

시각의 장에서 나를 결정짓는 것은 외부에 존재하는 응시이다. 위 도식에서 ‘재현의 주체’는 고전적인 의미를 관장하는 주체인 동시에 바로 그 자리에서 그림 속에 있는 ‘재현’의 주체이다. 그러나 응시가 식별하고 주체가 그것에 종속되어 있다고 느끼는 순간, 주체는 자신이 보고 싶어 하는 것이 아니라 보고 싶어 하지 않는 것을 볼 뿐이며 자신이 오히려 보이는 대상, 즉 응시에 불과하다는 것을 인식하게 된다.

라캉에 따르면, 그림이란 주체가 자신을 주체로 파악하도록 만드는 기능이다. 그림은 주체가 의식이 아닌 무의식으로 자신의 결여에 의해 ‘스스로를 보이게 만드는’ 위상에 놓이도록 하는 응시의 기능을 갖는다.

18) 백상현, 『라캉 미술관의 유령들』 (책세상, 2014), pp. 84-85.

“나를 근본적으로 결정짓는 것은 바깥에 있는 응시이다. 응시를 통해 나는 빛 속으로 들어가며 응시로부터 빛의 효과를 입게 된다. 그리하여 응시는 빛을 구현하는 도구가 되며, 그 도구를 통해 나는 빛에 의해 그려지게 된다.”¹⁹⁾

이와 같이 그림 기능이란 그림을 보는 상대에게 응시의 위치를 제공하여 욕망의 관계로 들어서게 하는 것이다. 그림은 그를 보는 사람에게 응시를 유발하는 기능을 한다.²⁰⁾ 부연하자면 ‘그림은 응시 길들이기’이다. 화가는 자신의 그림이 보이도록 그것을 의도적으로 관객에게 제시한다. 이때 관객과 화가의 관계에서 그림의 기능은 응시와 연관된다.²¹⁾ 화가가 그리는 작품은 타자의 응시를 길들이는 장치를 배치하는 눈속임의 행위가 된다. 이것은 화가의 의도를 배제하더라도 객관적인 의미에서 일종의 심리적 치유, 더 나아가 감성의 환기이다.

그림의 대상이 재현을 넘어서면, 그 가운데에는 화가의 의도가 반영된다. 그것은 감성적인 감각물일 수도 있고, 구체적인 대상일 수도 있다. 하지만 화가의 의도 속에서 이러한 대상은 일정한 이미지 형식으로 표현된다. 그것이 타자의 시선을 매혹시키는 무엇일 수도 있고, 눈속임의 형식일 수도 있으며, 화가의 의도에 따라서는 또 다른 어떤 형식일 수도 있다. 라캉이 말하는 그림의 기능은 바로 타자의 응시를 끌어들이면서, 응시를 길들이는 것이다.

연구자의 작품에 나오는 인물들은 연구자의 ‘시선’ 속에 있는 타자들이며, 작품을 ‘응시’하는 관객에게 작품 안의 형상, 상징, 그리고 시각적 요소들이 사유와 감정적 반응을 불러일으킨다. 이렇듯 시선과 응시는 단순한 시각적

19) 주경관, 「자크 라캉의 ‘대상a로서의 응시’에 관한 연구」, (이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2016), p. 74.

20) 주경관, 앞의 논문(2016), p. 75.

21) 자크 라캉, 앞의 책(1994), p. 243.

행위가 아니라, 인간 경험과 상호작용의 복잡성을 탐구하는 중요한 도구이다. 이 두 개념을 통해 우리는 인간 사이의 관계, 권력, 그리고 감정의 미묘한 흐름을 더 깊게 이해할 수 있다. 눈을 통해 우리는 세계를 탐구하고, 시선과 응시를 통해 우리의 존재와 관계를 재구성하며, 이를 통해 우리는 자신과 타인을 어떻게 인식하고, 상호작용하는지 이해할 수 있다.

2. 시각과 시지각

시선은 체험적 세계와 주체와의 결속으로 이루어지며, 연구자는 시선을 통해 형성되는 기억에 감성을 더해 이미지화하는 작업을 한다. 여기서 시지각은 기억 속에 담긴 의미를 해석하고 감상자와 의사소통을 이루는 데 중요한 요소이다.

인간은 오감(五感)이라고 하여 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각의 다섯 가지 감각을 지니고 있다. 이중 환경에 대한 가장 많은 정보를 제공해 주는 시각은 물체의 모양이나 빛깔 등을 분간하는 눈의 감각 또는 물건을 보는 신경의 작용을 말한다.²²⁾ 눈은 우리의 모든 감각 중에서 가장 중요한 감각이다.

대부분의 외부 자극을 눈으로 받아들여서 판단하는 인간의 행동 시선 경로와 밀접한 관계를 가지고 있으며, 눈이라는 생체기관, 이를 해석하는 감각기관, 마지막으로 두뇌의 시각 해석, 이 세 가지의 과정을 통해 이루어지는 과정이 시지각 과정이다. 따라서 인간의 가장 복잡한 감각이라 할 수 있다.²³⁾

시각은 눈을 통해 인지하는 감각을 일컫는 말이다. 우리는 망막에서 감지된 빛의 자극으로 시신경, 대뇌를 거쳐 색, 형태, 운동 등을 지각하게 된다.

22) 이기문, 『동아 새국어사전』 (두산동아, 2005). p. 1454.

23) 이윤정, 「이미지(형, 크기, 컬러)의 시지각 반응에 관한 연구」 (한국기초조형학회, 기초조형학연구, Vol.13 No.3, 2012), p.266

인간의 경우, 외부로부터의 정보의 85% 이상을 시각에 의존한다고 하며, 색, 형태, 질감의 순서로 인식된다.²⁴⁾

관심이 있는 대상을 보았을 때 눈은 통제받게 된다. 눈동자는 처음에는 하나의 세부특징에 초점을 맞추게 되고, 다음에는 다른 세부특징에 초점을 맞추는 방식으로 작동한다.²⁵⁾ 시각을 통한 이미지는 단순한 감각이 아닌 대상에 대한 적극적 탐색에 의해 형성되며, 시각은 고정된 한 측면에 한정되는 것이 아닌 환경 안에서 움직이면서 경험된다. 시각은 단순히 보는 것이 아닌 특별한 시각 이미지 가운데 있는 구조를 체계화하고 완성하여 종합하는 것이다.

시각이 정보를 받아들이는 물리적 과정이라고 한다면, 시지각은 그 정보를 해석하고 이해하는 인지적 과정이라고 할 수 있다.

시지각이란 눈을 통해 외부의 사건, 사물의 변화를 감지하는 과정을 말한다.²⁶⁾ 심리학자인 솔소(Robert L. Solso, 1933-2005)의 연구에 따르면 첫째, 시각 인지는 모양, 형태, 색채, 윤곽, 대비, 그리고 움직임의 기본적 분석을 수반한다. 초기 자극(primitive stimulus)은 눈에 있는 말초 신경계에 감지되고 물리적 에너지의 형태의 전자기 신호가 전기화학적 신호로 변화되어 후속 처리에 의해 시각 피질로 전달된다. 후자의 단계에서 시각 재인과 상위 처리가 일어난다. 둘째, 초기 자극은 기본 형태(fundamental form)의 근거가 되며 이전의 학습이나 경험의 관여 없이 지각된다. 셋째, 기본 형태는 장기 기억(long-term memory)에 저장된 지식과의 연상을 통해 의미를 부여받는다. 정보 과정의 이러한 마지막 단계는 때때로 상위인지(higher-order cognition)라고 불린다. 나아가서 두뇌는 시각 장면의 특정한 부분에 주의를 기울이도록 하여 세부 특징이나 개인적인 흥미를 끄는 대상을 포착하게 만

24) 윤혜림, 『색채지각론과 체계론』 (도서출판 국제, 2008), p. 35.

25) Robert L. Solso, 신현정, 유상욱 역, 『시각 심리학』 1(시그마프레스, 2000), p. 26.

26) Robert H. Mckim, 김이환 역, 『시각적 사고』 (평민사, 1995), p. 34.

든다. 마지막으로 두뇌는 유입된 시각적 인상에 정보를 첨가하여 받아들인 단순 자극을 넘어 다양한 의미를 만들어 준다.²⁷⁾

사물의 형태는 학습과 경험에 의해 인식되지만, 그 외형대로만 인지되지는 않는다. 즉 우리는 시각에 자극되는 일부분으로 짐작하여 전체의 형태를 인지하거나, 기존의 학습된 사물의 형태와 다르더라도 추론하여 인지하게 되는 것이다. 즉 시지각은 생리학적 시각과 학습된 논리의 영역이 합해져서 인지되는 것을 말하는 것이지만, 동시에 심리적인 측면도 고려돼야 한다. ‘본다’는 행동은 하나의 선택된 시각적 판단이다. 카메라는 대상을 수동적으로 기록하지만, 우리의 시지각은 능동적이고 적극적이며 지성과 조형 의식에 따라 선택적이다.

시지각은 감각 경험에 의미를 부여하고 관찰자의 인지적 배경이 동반되며, 한 개체를 볼 때 그 개체를 보는 환경은 동일하지만 관찰자에 따라 반응은 달라진다. 본다는 행위는 같아도 관찰자의 심적 구조를 발달시키는 방식에 있어서 시지각은 다양성을 보이기 때문이다. 이처럼 시지각은 눈에 주어지는 시각 자극뿐만 아니라 두뇌에 의한 감정경험의 해석을 통해 이루어지는 것이다. 연구자가 떠오르는 기억을 재조합하고, 그 기억 속에 연구자의 감정을 담아 재조합하는 것은 시지각이 경험의 해석을 통해 이루어진다는 것과 의미가 상통한다고 할 수 있다. 또한 누구나 겪었을 경험을 작품으로 표현함으로써 감상자들로 하여금 그들의 경험에 기반하여 시지각적 해석이 가능해진다.

루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904-2007)은 “시각은 고도로 명료한 매체일 뿐만 아니라 그 세계는 외계의 물체와 사건들에 관해 무제한으로 풍부한 정보를 제공해 주며 시각은 사고의 일차적 매체이다.”라고 하였다.²⁸⁾ 또한 시각적 사고에서 “생각은 이미지를 요구하며, 이미지들은 사고를 포함

27) Robert L. Solso(2000), 앞의 책, p. 81-84. 재인용

28) Rudolf Arnheim, 김정오 역, 『시각적 사고』(이화여자대학교 출판부, 2004), p. 38.

한다. 따라서 시각예술은 시지각적 사고의 본거지이다.”라고 하였다.²⁹⁾ 시지각은 대상을 파악하게 되는 인간의 사고가 관계가 깊다. 따라서 시지각은 능동적 수행으로써 시계(視界)의 작은 일부분에 관계가 되거나 혹은 현재 보이는 모든 대상이 존재하는 시공간에 관계한다고 할 수 있다.

아른하임에 의하면 시지각은 ‘단순히 보는’ 행위가 아니라 여러 감각들의 지각에 따른 것으로 인지적 특성이 있어 그 자체가 ‘시각적 사고’라고 말한다.³⁰⁾ 이러한 아른하임의 시지각 인지적 측면이 관련된 특성들을 살펴보면 첫째, 시지각은 가장 적극적인 심적 조작으로 경험된다. 둘째, 형태의 지각을 단순화해서 보려는 경향이 있다. 셋째, 시각 전체의 구조를 파악하기 위해서는 지각과 인지를 위한 시간이 필요하다. 넷째, 보이지 않는 부분까지 보이는 부분으로 완성시켜 불안정성을 없애려는 경향이 있다. 다섯째, 항등성을 유지하려는 지각의 추상 작용을 수반한다.³¹⁾ 이처럼 그는 시지각은 인지적, 지능적 특성이 있으며 시각과 사고의 통합을 주장한다.

아른하임은 시각과 지각이 합쳐진 시지각을 시각적 사고라고 주장한다. 인간에게 있어 본래 사고란 아무리 우수한 것일지라도 근본적으로는 ‘시각적 사고’인 것이다.

미술에서 시지각이 기능을 발휘하는 이유는 사물의 균형과 형태를 지각하며, 주어진 공간에서 대상의 충실성을 살펴봄으로써 형태 자체가 지니는 속성과 성질을 파악할 수 있도록 하기 때문이다. 어떤 대상을 지각할 때 본다는 행위 자체의 결과는 최대한 압축된 것으로 구조만이 마음속에 남게 되며, 정서라는 의미 역시, 인간의 마음속에 어떤 시각적 형태를 이론적으로 충동원 시킨다.

연구자는 기억을 단순히 있는 그대로 화면에 나타내는 것이 아닌, 이를

29) Rudolf Arnheim(2004), 위의 책, p.351. 재인용

30) Rudolf Arnheim(2004), p. 469.

31) 조정화, 한승문, 「루돌프 아른하임의 시지각에 따른 창살문양의 조형성 연구」(한국브랜드디자인 학회, Vol.13 No.3, 브랜드디자인학연구, 2015), p.177.

해체하고 재조합하여 새로운 시각적 구성을 창조한다. 시지각은 기억에 저장할 정보를 제공하고, 기억은 시지각을 통해 해석 가능한 틀을 제공한다. 즉, 작업을 하는 과정에서 기억 속 이미지와 시지각의 상호작용이 중요하게 작용하는 것이다.

예술가나 감상자는 각자의 시지각을 통해 작품을 제작하고 감상한다. 감상자는 작품을 보면서 자신의 기억 속 경험을 기반으로 작품을 재해석하며 새로운 의미를 창조할 수 있다. 즉 작품을 매개체로 연구자와 감상자의 시지각적 사고의 소통이 이루어지는 것이다.

3. 기억의 의미

기억이란 기존의 지식을 사용하거나 다시 되살리는 정신 과정으로 학습한 것을 그대로 재생하는 것만을 뜻하지 않으며, 학습한 정보는 그 당시의 외적 맥락과 내적 맥락에 따라 변형되어 저장된다.³²⁾ 즉 정보가 학습될 때의 외적 맥락과 내적 맥락이 긍정적이었는가 부정적이었는가에 따라, 그 기억의 이미지가 긍정적 이미지 또는 부정적 이미지로 다르게 저장된다.

연구자의 작업에서 과거의 기억은 중요한 요소이다. 기억 중에서도 선명하게 생각나지 않고 흐릿하지만, 연구자의 내면에 층층이 쌓여 연구자를 단단하게 만들어 준 행복했던 기억을 중심으로 작품표현을 한다.

행복한 기억은 인간의 의식 속에 깊게 자리 잡고 있어 그 기억을 떠올릴 때마다 긍정적인 생각을 자아낼 수 있게 해준다. 이렇듯 우리는 기분 좋았던 순간의 기억을 되돌아보는 것만으로도 마음에 위안을 얻으며 긍정적인 힘을 얻게 된다.

아리스토텔레스(Aristotle, 기원전 384년-322년)는 행복에 대해 “행복은 삶

32) 박호완 외, 『실험심리학 용어사전』 (시그마프레스, 2008), p. 43.

의 의미이며 목적적이고 존재의 목표이며 이유이다.”라고 하였다.³³⁾ 연구자는 소중하고 행복한 기억은 소소한 것들에서부터 시작하며 조금만 되돌아보면 결국은 내 자신의 가까운 곳에 있다는 사실을 알게 될 것으로 생각한다.

과거의 경험으로부터 기억된 잠재의식은 자신의 삶을 되돌아보는 방법이 될 수 있으며 작가는 회상을 통해 자신의 개인적 경험을 작품 속에 반영한다. 기억은 과거의 체험을 통해 이루어지며, 인간은 현재에 봉착한 문제들을 지나온 과거를 통해 판단하고 결정짓는다. 또한 미래의 계획도 기억을 통해 결정하게 되는 것이다. 이렇듯 인간의 기억은 현실에 있는 그대로를 기억하는 것이 아니라, 과거 경험에 의해서 들어오는 정보가 이해되고, 해석된다. 또 과거 경험이나 현재 가지고 있는 지식이 들어오는 정보의 처리 과정에 영향을 주게 된다. 기억은 개인에 의해 각각 다른 형태로 저장되었다가 시간의 경과에 따라 해석되고 다시 저장되고 구성되어 각각 다른 모습과 의미로 남게 된다.

예술가도 이렇게 저장된 기억들로 형성된 상징 이미지들을 그들만의 언어로 표현함으로써 각자의 독특한 예술을 창조해 내는 것이다. 기억은 여러 가지 감각을 통한 학습에 의해 이루어지며, 특히 감각 중에서도 시각을 통한 정보의 수용이 가장 많은 비중을 차지하며, 예술가의 기억 형태와 기억 속에 담긴 의미의 해석, 또는 이들의 결합에 따라 의사소통이 이루어질 때, 예술가의 언어와 사회 의미상의 유기적 관계가 이루어지는 것이다.³⁴⁾

기억 내용 중에 사실과는 다르게 특정한 사실이나 특징만이 강조되거나 반대로 특정 사실이나 특징이 상실되거나 약화되는 경우로 흔히 경험하게 된다. 다시 말해서 인간은 들어오는 정보를 개인의 과거 경험에 부합되는 형태로 변화시키거나 정보의 어떤 특징은 무시하고 어떤 특징은 강조한다. 또 새로운 정보를 첨가하기까지 하여서 들어오는 정보는 자신에게 의미가

33) 마틴 셀리그만, 김인자, 우문식 역, 『마틴셀리그만의 긍정심리학』 (물푸레, 2014). p. 224.

34) 김영기, 『한국인의 조형의식』 (창지사, 1991), p. 83.

있는 기분의 기억된 지식 체계와 통합된 형태로 조직화하여 구성하는 것이다. 이러한 구성적 특성으로 인해 인간은 경험으로부터 의미와 질서를 만들어감으로써 구성된 표상은 체계적인 것이 된다.³⁵⁾

기억은 의식의 한 형태로, 그 생성 메커니즘은 의식 위에 구축된다. 가장 기본적인 기억은 우리의 감각으로부터 포착된 감각들로 이루어진다. 인지심리학자인 리처드 채덤 앳킨슨(Richard Chatham Atkinson, 1929-)과 리처드 쉬프린(Richard Shiffrin, 1942-)은 기억을 감각기억, 단기기억 그리고 장기기억으로 분류되어 진다.

감각 기억(Sensory Memory)은 청각, 촉각, 시각 및 미각 등의 경로를 통해 유입되어 지속 시간이 매우 짧으며, 일반적으로 밀리초 또는 초 단위로 측정된다.³⁶⁾ 이러한 기억은 우리가 외부환경을 즉각적으로 인지하는 것에서 비롯된다. 우리가 책을 본다거나 음악을 들을 경우와 같이 말소리나 문자를 접할 때 그 소리나 문자의 모양을, 그 순간에는 감각적으로 의식하고 있으나 곧 사라져 버리는 경우를 말한다.

단기기억(Short-term Memory)의 특징은 저장 시간이 비교적 짧으며, 일반적으로 몇 초에서 몇 분까지 지속된다. 이 시간 동안 반복적인 반복이 가공을 하지 않으면 이러한 정보는 빠르게 잊힐 수 있다.³⁷⁾ 전화번호부에서 새로 본 전화번호를 전화 다이얼을 돌리는 동안만 보유하는 것을 의미한다. 감각기억과 비교해 보면, 단기기억은 더 긴 시간과 제한적인 용량을 가지며, 일반적으로 뇌 내에서 지속적인 반복 설명이 필요하다.

장기기억(Long-term Memory)은 단기기억에서 지각된 정보가 장기기억으로 전이되어 저장되는 기억을 말하는 것으로 장기간 혹은 일생동안 정보를 저장할 수 있고 접근할 수 있다. 이러한 기억은 일반적으로 개인의 경험 및

35) 최경숙, 『기억 연구』 (서울: 성균관대학교 출판부, 2002), pp. 8-9.

36) 주영일, 「기억의 해부와 재구성을 통한 추상회화 연구-본인 작품을 중심으로」 (성신여자대학교 대학원 박사 논문, 2024), p. 22.

37) 주영일, 위의 논문(2024), p. 22.

학습과 관련되어 있으며, 때로는 감정적 경험과도 연관될 수 있다.³⁸⁾ 우리가 흔히 기억이라고 말하는 것은 장기기억을 뜻하는 것이며, 기억이 잘 안 난다는 것은 곧 장기기억화 되지 못하였다는 사실을 의미한다.

전반적으로, 이 세 가지 기억은 정보의 처리, 유지 및 저장에서 각각 특징을 가지고 있으며, 이들은 인간의 복잡한 기억 시스템을 구성하며 외부 환경과 효과적으로 상호작용하고 새로운 지식을 학습할 수 있도록 도와준다.

모든 기억 유형 중에서 장기기억은 가장 탁월하고 복잡한 기억이다. 장기기억을 통해 우리는 과거의 경험을 떠올릴 수 있을 뿐만 아니라, 다시 구축하고 이해하여 그림에서 나타낼 수 있다.³⁹⁾

이와 같은 연구의 결과, 일시적인 감각기억에서 우리가 일상에서 자주 사용하는 단기기억, 그리고 깊고 지속적인 장기기억까지 각각의 기억은 독특한 생물학적 기반과 기능을 가지고 있고, 그중에서도 장기기억은 다양한 처리 및 저장 방법을 통해 우리의 경험과 학습에 대한 다양한 면을 나타내며, 풍부함과 다양성은 우리의 개인적 신원, 지식 및 기술을 형성하는 데 깊은 영향을 준다는 것을 알 수 있었다. 다음 절에서는 시각적으로 경험한 사건이나 풍경이 장기기억에 저장되며, 그것을 떠올릴 때 이미지로 표상되는 순수기억에 대해서 알아보려고 한다.

38) 주영일, 앞의 논문(2024), p. 23.

39) 주영일, 앞의 논문(2024), p. 24.

4. 이미지로 표상되는 순수기억

우리는 삶에서 일어난 사건들을 통해 신체와 정신에 저장된 경험을 기억한다. 여기서 기억이란 그저 지나가 버린 과거의 사건이지만 지속성을 가지고 과거와 현재 그리고 미래에 영향을 미치고 있다.

우리는 ‘당신은 누구인가?’라는 존재의 질문을 받을 수 있는데, 이때 우리는 자신의 과거뿐만 아니라 직업, 가족관계, 친구관계, 심지어 사회적 역할 등을 떠올리며 자신을 설명한다. 이처럼 기억은 한 개인의 정체성을 형성한다. 연구자는 많은 기억 중에서도 행복했던 기억이 한 개인의 정체성을 형성하는 데 큰 영향을 준다고 생각한다. 과거의 소소하게 행복했던 기억들은 흐릿하게 남아있지만, 내면에 차곡차곡 쌓여서 어려움을 이겨내게 해주는 힘을 만들어 준다고 생각한다.

연구자는 과거의 행복했던 기억을 그림으로 표현하는데, 작품 속 행복했던 기억은 순수기억으로 시간의 흐름에 따라 사라지지 않고 누적되고 축적되어 존재하고 있다. 이 기억들은 과거에 매몰되지 않고 현재와 소통하면서 현재의 기억 그리고 미래로 향하는 기억과 공존하고 있다. 그러나 이러한 기억은 평상시에는 알아차릴 수가 없고, 특정한 계기로 인해서만 인지되어진다. 연구자는 현재와 과거를 잇는 매개체인 ‘순수기억’에 대해서 알아보고자 한다.

앙리 베르그손(Henri Bergson, 1859-1941)은 기억(mémoire)을 두 가지로 분류하였는데, 하나는 일종의 기계장치처럼 작용하는 습관이고 다른 하나는 이미지로 보존된 고유한 의미에서의 기억이다.⁴⁰⁾ 동일한 노력을 일정하게 기계적으로 반복해서 마치 신체에 운동적 습관을 형성하는 듯한 기억을 ‘습

40) 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』 (그린비, 2006), p. 125.

관-기억(souvenir-habitude)’이라고 한다. 영어 단어나 노래 가사를 암기하는 것은 자전거 타기를 배우거나 힙합 춤을 습득하는 것과 마찬가지로 동일한 노력의 반복을 통해서 신체에 습관을 형성하는 것이다.⁴¹⁾

연구자의 작업 과정에서 어린 시절부터 해왔던 사각형으로 종이를 자르는 행위 역시 습관 기억으로 지금의 작업 스타일에 영향을 준다고 생각한다.

반면 이미지로 보존된 기억인 ‘이미지-기억(image-souvenir)은 반복적인 노력 없이 이미지의 형태로 저절로 보존된 기억으로, 우리가 의지적으로 행동할 때 여러 가지 가능한 행동 중에서 선택적 행동을 할 수 있도록 떠올리게 되는 이미지이다. 이때 이미지란 현존하는 대상들이 아니라 우리 지각 속에서 형성된 ‘잠재적 이미지’, 즉 표상을 말한다.⁴²⁾ 베르그손이 진정한 의미에서의 기억이라고 보는 이미지-기억은 현재와 과거 사이를 왕복 운동하면서 현재 상황의 요구에 맞게 유용한 과거의 기억을 수축하는 현실적 의식의 작동 방식을 잘 보여준다.⁴³⁾ 그렇다면 유용한 과거의 기억은 어디에서 오는 것일까? 과거 전체의 기억은 어디에 있으며 무엇이라고 부를 수 있을까? 베르그손은 과거 전체를 ‘순수 기억’이라고 한다.

순수기억은 과거를 형성한다. 과거 자체는 결코 되돌아올 수 없다. 그것은 시간의 영원한 화석이다. 그러나 과거와 함께 묻혀 있는 순수기억은 이미지화하고 지각을 통해 행동으로 전환될 수 있으므로 엄격하게 말하면 현재 속에 재생될 수 있다. 이런 현재의 점에서 보면 과거와 현재는 동시성으로서 공존한다. 즉 현재 속에는 원본적 현재도 있고 그와 함께 재생되는 과거로서의 현재도 함께 있다. 그리하여 과거는 영원히 화석화된 과거와 현재 속에 재생되어 현재와 공존하는 과거가 있다.⁴⁴⁾

이미지 기억은 표상으로 나타나는 내가 보내온 과거의 시간이며 순수기억

41) 김재희, 『물질과 기억, 반복과 차이의 운동』(살림, 2008), p. 106.

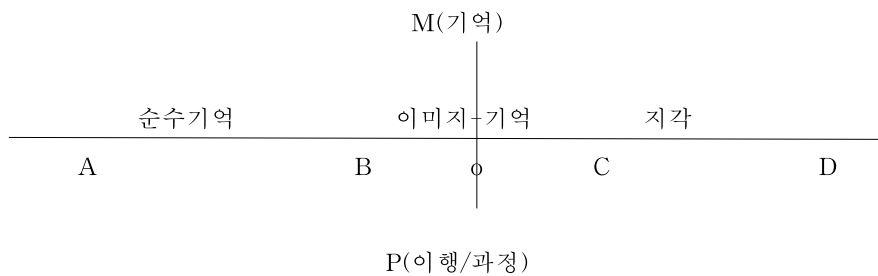
42) 황수영, 위의 책(2006), p. 126.

43) 김재희, 위의 책(2008), p. 106.

44) 소광희, 『시간의 철학적 성찰』(문예출판사, 2001), p. 428.

은 내가 태어나면서부터 겪어온 나의 개인적 체험 전체를 의미한다. 표상의 형태로 뇌에 축적되는 것이 아니고 시간과 역사가 그러하듯이, 나의 개인적 체험들도 의식 속에 표상되지 않는다고 해서 사라지는 것이 아니다.⁴⁵⁾

지나간 시간이 사라지지 않고 쌓이는 것과 같이, 순수기억들은 무의식 속에서 보존되어 있다가 현재 외부 지각의 자극에 의해 이미지 기억으로 남게 되는 것이다. 잠재적으로 존재하는 순수 기억은 연속적인 시간 속에서 이미지 기억을 거쳐 지각으로 나아간다. 이것은 <삽도3>과 같은 그림으로 표현할 수 있다.



<삽도3> 베르그손의 순수 기억⁴⁶⁾

이 세 향을 한 동일한 직선 AD의 잇따르는 선분들 AB, BC, CD라는 상징으로 나타내면, 우리의 사유는 이 선을 A에서 D로 가는 연속적인 운동으로 그리고 있다고 할 수 있고, 그 향들 중의 하나가 어디서 끝나고, 어디서 다른 향이 시작하는지를 정확하게 말하는 것은 불가능하다고 할 수 있다. 잠재적인 순수 기억이 지각을 닮아가고 있는 상태가 이미지 기억이기 때문에 순수기억은 잠재적인 과거의 총체이며, 그 순수 기억 중에서 현실화된 과거는 이미지 기억이 된다. 이는 순수기억은 권리적으로는 독립적이라 하더라도, 보통은 그것을 드러내는 생생한 이미지 속에서만 나타난다.⁴⁷⁾ 순수

45) 황수영, 앞의 책(2006), p. 195.

46) 앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, (아카넷, 2005), p. 229.

47) 앙리 베르그손, 위의 책(2005), p. 230.

기억은 그 자체로 이미지 기억이 아니라는 의미이다. 의식의 영역 속에서 모든 실재는 현실적이라는 결론이 도출될지도 모른다.⁴⁸⁾ 현실에서 경험하게 되는 이미지 기억들은 순수기억이라고 할 수 없다.

잠재적인 과거인 순수 기억은 질적 변화를 겪으면서 현실화되기 때문에 순수기억과 현실은 본질적인 차이를 갖게 된다. 그래서 순수 기억과 현실화 사이에 있는 이미지 기억은 근원적인 불충분성을 갖게 된다. 순수기억을 바탕으로 이미지 기억은 순수 기억을 의식으로 끌어올리면서 물질화하고 있지만 그 모체인 순수 기억의 표식을 드러내지 못하게 된다. 이러한 특성은 순수 기억이 계속 새로운 것을 만들어내며, 진정한 차이를 생성할 수 있게 하는 원리가 된다.

베르그손의 시간성에서 과거는 결코 사라지지 않고 순수기억으로 보존되며, 현재화되어 새로움을 창출하는 원동력이 된다. 즉 현재 속에는 원본적 현재도 있고 그와 함께 재생되는 과거로서의 현재도 함께 있다. 그리하여 과거는 영원히 화석화된 과거와 현재 속에 재생되어 현재와 공존하는 과거가 있다.⁴⁹⁾

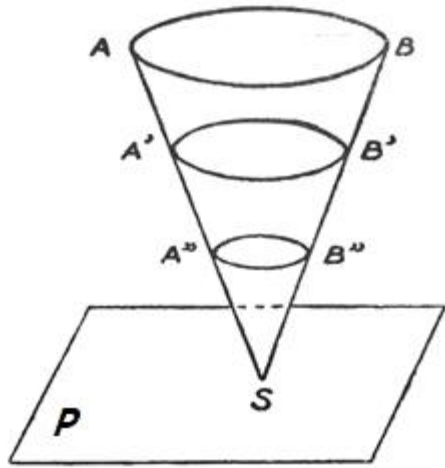
베르그손의 역원뿔 도식은 ‘잠재성/현실성’이라는 기억의 양면성과 이 양극단을 왕복하며 수축-팽창하는 기억의 운동 구조를 단적으로 보여주며, 과거와 현재의 분절과 연속이 어떻게 이루어지는지를 설명해 준다.⁵⁰⁾ <삽도 4>에서 보이는 바닥의 평편한 사각 면인 P는 물질, 즉 내 현재의 표상이고 외부 세계이다. 거꾸로 세워진 원뿔 SAB는 전체기억 속에 축적된 부분기억들의 총체를 나타낸다. 꼭대기에 위치한 밑면 AB는 과거 속에서 부동적으로 머물러 있고, 꼭짓점 S는 신체의 이미지이며 매 순간 새로 시작하는 나의 현재이기도 하다.⁵¹⁾ 나의 접점 S로부터 거꾸로 서 있는 원뿔형의 A와 B

48) 앙리 베르그손, 위의 책(2005), p. 244.

49) 소광희, 앞의 책(2001), p. 428.

50) 김재희, 『베르그손의 기억 개념과 시간의 역설에 대하여』, (철학연구63권, 2003), p.162

51) 황수영, 앞의 책(2006), p. 221.



<삽도4> 베르그손의 역원뿔 도식

면은 기억의 총체인 ‘순수기억’으로 나와 정반대에 위치한다. 가장 최상의 의식의 평면인 AB 면과 주체 S의 사이에는 A'B', A''B''처럼 무수한 의식의 면이 있는데, 과거 전체 또는 잠재성의 순수 기억은 고정되지 않고 의식의 표면을 가로지르면서 S를 향해 상하 반복적인 운동을 한다.⁵²⁾ 이것은 과거 전체와 현재가 공존한다는 것을 의미한다.

과거는 그 자체로 보존되는 것이기 때문에 매 순간 현재는 자신의 거울 이미지인 과거뿐만 아니라 이전의 모든 과거와도 동시에 존재하는 것이다. 그런데 현재가 과거 전체와 공존한다는 것은 현재 자신이 수축-팽창의 정도가 다른 과거의 단면 중 하나라는 것, 즉 ‘과거 전체가 가장 수축된 지점으로서 현재가 존재한다.’는 것을 말한다.

현재는 수축을 통해 미래로 나아가는 과거의 침단이기 때문이다. 따라서 현재는 매 순간 자신의 거울 이미지인 잠재적인 과거와 동시적으로 형성되면서 과거로 분열됨과 동시에 즉자태(卽自態, an sich sein)인 과거 전체의 침단으로 미래를 향해 나아가고 있는 것이다.⁵³⁾ 순수 기억은 삶에서 의미 있는 과거의 단면들로 잠재되어 있다가 어떠한 계기에 새로운 것으로 현행 중인 ‘창조의 원동력’이다. 연구자의 작업에서 표현되는 기억의 조각들 역시 역원뿔 도식에서 보이는 단면들로 설명될 수 있다.

52) 김재희, 앞의 책(2008), pp. 113-114.

53) 김재희, 앞의 책(2003), p. 173.

기억은 지나온 시간에 따라 수많은 단면으로 저장된다. 이렇게 저장된 기억의 단면들은 연구자의 삶의 시간을 보여주며 매 순간이 의미 있었음을 나타낸다. 조각 난 기억의 단면을 소재로 작업하는 것은 본인의 모습을 찾아가는 과정이며 과거를 돌아볼 수 있는 정거장의 역할을 한다.

순수기억은 현재와 연결되어 일상에서 구체적인 형태로 드러나는데 우리는 이 과정을 통해 현재와 과거를 유기적으로 연결한다. 그 순간 과거의 '나'와 현재의 '나'의 접점을 발견하고, 미래로 이어지는 시간의 흐름 속에서 자아를 형성한다는 것을 깨닫는다. 따라서 순수기억은 역동적이고 지속적이다.

과거가 베르그손에게 핵심이지만, 현재가 존재하지 않으면 의미를 가질 수 없다. 다음에 분석하게 될 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 현재는 지난날을 떠올릴 수 있는 촉매(褻媒)로서의 의미를 지니며, 과거를 통해 현재의 의미를 발견할 수 있다.

5. 주관적 시간성과 비의도적 기억

연구자의 순수기억 속에 잠재되어 있는 행복했던 기억은 현재의 경험을 통해 비의도적으로 떠오른다. 비의도적 기억으로 인해 지나온 길을 더듬으며 기억을 이미지화하는 것은 과거와 현재를 넘나들며 기억을 그리는 연구자 작업의 과정이다.

『잃어버린 시간을 찾아서(À laRecherchedu Temps Perdu)』(1913-1927)에서 마르셀 프루스트(Marcel Proust, 1871-1922)는 기억에 나타나는 현상학적 시간을 작품에 녹여냄으로써 순차적 시간이 아니라 인식에 따라 달라지는 주관적인 시간에 대하여 말하였다. 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 중점은 시간에 대한 철학적 사고이다. 고전적인 서구의 합리적 시간관념에

의하면 소멸되어야 하는 과거의 시간이지만, 프루스트의 시간은 전통적인 서구의 시간 개념과는 다르게 현재 직면하게 되는 사건들이 과거를 상기시킴으로써 떠올려지는 과거의 순간이 현재화되어 연속성을 찾아냄으로써 지나간 시간을 나타낸다. 이렇게 환기된 과거의 시간은 현재의 시간과 동시적으로 중첩되어 은유적이고 환유적인 주관적 시간을 만들어낸다.

프루스트는 이것을 되찾은 시간으로 가정한다. 즉 과거의 시간이 지나가 버린 소멸의 시간이 아니라는 의미이다. 작품은 잃어버린 시간을 재인식하는 과정을 보여주는데, 이 재인식은 비의도적인 기억이 회상이라는 정신작용에 의해서 ‘현재’로 극적인 현실화를 이루는 과정이다. 이 과정을 통해 과거는 소멸되는 부정의 시간이 아닌, 되찾은 긍정의 시간으로서 의미를 지니게 된다. 우리의 회상은 반드시 물리적 시간을 따라서 배열된 것은 아니다.

어제의 기억보다도 10년 전의 조그만 사건이 뇌리에 더욱 생생하게 남아 있을 수도 있다. ‘인간적 시간’이란, 흔히 무의식의 영역에서, 어떤 경험에 의해서 촉발되어 의식의 영역으로 부상하는 것이다. 프루스트에 의하면, 과거는 지성의 힘이 미치지 않는 곳에 숨어 있는 것이다.⁵⁴⁾ 그리고 현재의 감각과 겹쳐지는 기억, 즉 과거의 시공간에 대한 은유적 형상은 시간의 한계를 뛰어넘어 자아의 정체성으로 나타난다. 다시 말해, 비의도적 기억에 의해 잃어버린 시간 속에서 본래의 자아의 모습을 찾을 수 있으며, 자아를 확립해 간다.⁵⁵⁾

전통 철학에서는 자아의 본질을 발견하는 데 있어서 시간의 초월을 통해 접근하지만, 프루스트는 찰나의 순간에 경험하게 되는 구체적인 감각인상에서 진행되는 시간의 흐름 안에서 시간을 관통하여 존재하는 자아의 본질을 발견한다. 프루스트는 기억을 ‘의도적 기억(mémoire volontaire)’과 ‘비의도적 기억(mémoire involontaire)’으로 나누었다. 다음은 『잃어버린 시간을 찾아

54) 조정권, 『마르셀 프루스트의 문학 세계』 (청록출판사, 1996), p. 348.

55) 황석자, 『프루스트와 발레리의 시간과 예술』 (한국프랑스학논집, 23권, 2002), pp. 473-474.

서』에 나온 의도적 기억에 관해 언급한 것이다.

베네치아라는 낱말만으로도 기억은 사진 전람회처럼 권태롭게 되었다. 그래서 전에 면밀하고도 서글픈 눈으로 관찰했던 것을 지금 묘사하는 데 필요한, 그때 그 순간 가졌던 것과 똑같은 의용도 재능도 없다는 느낌이 든다.⁵⁶⁾

그는 과거를 의도적 기억으로 회상하는 것은 권태로울 뿐이라고 하였다. 마치 과거의 사진을 꺼내 보듯이 실행되는 이 회상은 시간의 본질을 놓쳐버린다고 한다. 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 마들렌의 맛을 통해서 상기하게 되는 어린 시절 콩브레에 대한 기억은 과거의 향수를 불러일으키는 기쁨을 느끼게 하는 비의도적 기억이다.

“나는 마들렌 조각이 녹아든 홍차 한 숟가락을 기계적으로 입술로 가져갔다. 그런데 과자 조각이 섞인 홍차 한 모금이 내 입천장에 닿는 순간, 나는 깜짝 놀라 내 몸속에서 뭔가 특별한 일이 일어나고 있다는 사실에 주목했다. 이유를 알 수 없는 어떤 감미로운 기쁨이 나를 사로잡으며 고립시켰다. 도대체 이 강렬한 기쁨은 어디서 온 것일까?...

분명히 내 마음 깊은 곳에서 팔딱거리는 것은 그 맛과 연결되어 맛의 뒤를 따라 내게로까지 올라오려고 애쓰는 이미지, 시각적인 추억임이 틀림없다... 그러다 갑자기 추억이 떠올랐다. 그 맛은 내가 콩브레에서 일요일 아침마다 레오니 아주머니 방으로 아침 인사를 하러 갈 때면, 아주머니가 곧잘 홍차나 보리수차에 적셔서 주던 마들렌 과자 조각의 맛이였다.. 그것이 레오니 아주머니가 주던 보리수차에 적신 마들렌 조각의 맛이라는 것을 깨달자마자 아주머니의 방이 있던, 길 쪽으로 난 오래된 회색 집이 무대장치처럼 다가와서는 우리 부모님을 위해 뒤편에 지은 정원 쪽 작은 별채로 이

56) Marcel Proust, 김창석 역, 『잃어버린 시간을 찾아서 11: 되찾은 시간』 (국일미디어, 1998), p. 249.

어졌다. 그리고 그 집과 더불어 온갖 날씨의, 아침부터 저녁때까지의 마을 모습이 떠올랐다. 점심 식사 전에 나를 보내던 광장이며, 심부름하러 가던 거리며, 날씨가 좋은 날이면 지나가곤 하던 오솔길들이 떠올랐다.... 이제 우리 집 정원의 모든 꽃과 스완씨 정원의 꽃들이, 비본 냇가의 수련과 선량한 마을 사람들이, 그들의 작은 집들과 성당이, 온 콩브레와 근방이, 마을과 정원이, 이 모든 것이 형태와 견고함을 갖추며 내 찻잔에서 솟아 나왔다.⁵⁷⁾”

이처럼 우연히 경험하게 되는 기쁨은 마들렌에 의해 소환된 기억을 회상(larémiscence)함으로써 과거의 온갖 추억을 되살려준다. 하나의 기억이 연관된 과거의 기억을 실타래처럼 회상시키면서 비의도적으로 모든 감각을 되살아나게 해주는 것이다.

현재와 유사한 과거의 기억이 떠오르는 순간 과거의 기억들이 연상 작용을 통하여 현재의 의식 안에 되살아나게 되는 것이다. 다시 말해 현재의 감각과 유사한 과거의 기억이 떠오르는 순간 과거의 온갖 기억들이 연상 작용을 하여 곧바로 현재의 의식 속에서 자리 잡게 되는 것이다.⁵⁸⁾ 즉, 마들렌 맛에 의한 기억의 확산, 감각이나 두 순간의 유사성에 관여하는 것에 대해 그는 비의도적 기억이라고 말했다. 즉, “현재의 감각과 유사한 추억 속에서 온갖 기억의 연상 작용을 통해 과거가 현재의 의식과 만나면서 새로운 초월적 동시공간이 생겨나는 것”이 바로 비의도적 기억이다.⁵⁹⁾

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 기억은 망각과 무의식의 반복 안에서 일어나는 비자발적인 것이며 이러한 기억은 기억력과 상상력에 의존하는 기호의 영역이 되어 나타난다고 하였다. 즉 ‘비의도적 기억’은 감각적 기호들에 의해서 작용한다는 것이다. 여기서 감각적 기호들이란, 어떤 사물, 사람, 장소를 의미하며 무의식 속에 있던 과거의 기억을 이미지로 드러내는

57) 마르셀 프루스트, 김희영 역, 『잃어버린 시간을 찾아서 1』 (민음사, 2020), p. 86-91.

58) 황석자, 앞의 책(2002), p. 472.

59) 조종권, 앞의 책(1996), p. 471.

자극제가 된다.⁶⁰⁾

또한 이런 비의도적인 기억은 ‘즉자적인 과거’를 보존하는 고유함을 가지고 있다. 이는 기억이 과거의 순간 그 상태 그대로 보존되어 저장되고, 그것이 현재의 감각을 통해 수면 위로 떠오르는 듯이 드러나게 됨을 의미한다.

마들렌을 통해 떠오른 과거의 콩브레 기억은 현재의 감각 속에 다시 태어나고 현재와 과거가 ‘잠재적인 공존’으로 존재하게 된다. 이러한 ‘공존’은 과거 순간들이 수많은 단면을 이루며 공존하고, 계속되는 시간 속에서 연속과 확장을 반복하며 기억으로 저장된다는 베르그손의 기억의 개념과 같은 의미로 볼 수 있다.

연구자가 결혼을 준비하면서 사용했던 화관과 어른이 되어서 놀러 간 놀이동산에서 경험한 느낌은 연구자의 비의도적 기억을 불러일으키는 매개체이며, 그 매개체들로 인해 과거의 친구들과 행복했던 기억과 즐거웠던 장소와 놀이기구에 대한 기억들이 떠오르게 된다. 그리고 그때의 기억과 현재의 기억이 만나 새로운 감정을 불러일으킨다. 연구자의 비의도적 기억으로 형상화된 작품은 다음 장 2. 비의도적 기억의 형상화에서 다시 설명하도록 하겠다.

60) 정승희, 「‘겹’으로 쌓인 시간의 풍경-연구자 작품을 중심으로」(이화여자대학교 대학원 박사 논문, 2014), p. 15.

Ⅲ. 예술적 측면에서의 눈과 기억

시선을 통해 들어온 정보는 감정과 결합하여 특정한 형태로 기억되고, 시간이 지나면서 변형되거나 왜곡된다. 본다는 것은 단순한 생리작용으로서 망막에 비친 상이 신경세포를 자극하여 대뇌에 연결된 신경조직을 따라 우리의 뇌로 전달되고 그것을 우리가 지각하게 된다는 단순한 과정을 거치지만 지각된 모든 것이 우리의 기억에 충실히 남아서 하나의 완성된 경험으로 축적된다는 것은 아니다. 단순히 본다는 것은 어떤 대상이 그냥 보인다는 매우 수동적인 현상이지만 우리가 대상을 지각하고 인지과정을 거쳐 기억 속에서 그 이미지를 형성한다는 것은 매우 적극적이며 체계적인 심리과정이다.

기억은 단순한 정보의 저장소가 아니라, 우리가 누구인지, 그리고 세상과 어떻게 상호작용하는지를 형성하는 중요한 요소이다. 우리 자신을 지난 시간으로 데려다주는 수단으로써 기억은 우리에게 다양한 경험을 떠올리게 한다. 일상생활에서 사물을 분류하는 것처럼, 우리의 뇌 또한 기억을 분류하여 저장한다.

저장된 기억은 회상할 때마다 다른 방식으로 결합하여 새로운 기억을 구성한다. 흔히 우리는 기억의 근거로 고정된 내용의 경험이 존재하고, 우리의 기억은 그런 경험을 수동적으로 재현하는 것으로 생각한다. 그러나 기억의 주체는 모든 것을 있는 그대로 반영하기보다 자신의 이해관계, 선호하는 것, 감정적 요소, 욕망 등에 따라 특정 요소를 선택하거나 배제하며, 어떤 것은 부각하고, 어떤 것은 감추거나 침묵시킨다.⁶¹⁾

61) 하주영, 『우리는 시간을 어떻게 기억하고 재현하는가?』 (경상대학교 사회과학연구원, 2013), 마르크스주의연구, Vol.10.NO.4, p. 191.

기억은 예술에서 중요한 역할을 한다. 창의적 영감의 원천, 창작의 주제 그리고 표현 방식이 될 수 있다. 자신의 기억을 결합하고 그 경험이 작품과 연결되어 새로운 의미와 울림을 부여하기도 한다. 이러한 상호작용은 예술을 시간과 공간을 가로지르는 교량으로 만들어 관객이 과거의 기억과 대화하고 연결될 수 있도록 한다. 그리고 작품은 기억을 전달하고 보존하고 탐색할 수 있는 매개체이자 표현 도구 역할을 한다.

다양한 예술작품을 보면 많은 예술가들이 기억이라는 요소를 포함시켰음을 발견할 수 있다.

본 장에서는 예술적 측면에서 시선과 기억이 어떻게 표출되었는지 연구해 보고자 한다. 먼저 눈과 기억의 형상화에서 눈을 통해 저장된 기억이 어떻게 이미지화되는지 알아보고, 연구자의 작업에서 많이 보이는 ‘눈’을 형상화한 예술을 연구해 보고자 한다. 또한 연구자가 중요하게 생각하는 행복한 기억의 형상화에 관해 설명하고자 한다.

1. 눈과 기억의 형상화

기억의 형상화는 우리의 머릿속에 남아있는 추상적인 기억을 구체적이고 시각적인 형태로 표현하는 과정 또는 개념을 의미한다. 기억은 과거의 경험을 통해 이루어지며, 인간은 현재에 직면한 문제들을 기억을 통해 판단하고 결정지으며, 미래의 생활도 기억을 통해 계획하게 된다. 예술가도 이 저장된 기억들에 의해 형성된 상징 이미지들을 그들만의 언어로 표현함으로써 독특한 예술세계를 창조해 내는 것이다. 모든 예술가의 작품은 기억을 바탕으로 하고 있고, 이 기억은 여러 가지 감각을 통한 학습에 의해 이루어진다.

연구자 또한 기억을 바탕으로 작업을 하고 있으며, 기억 중에서도 과거의

행복했던 기억을 중심으로 이루어진다. 행복했던 기억은 우리의 내면 깊은 곳에 자리 잡고 있으며 그 기억을 떠올렸을 때 긍정적인 생각을 떠올리게 하여 마음의 위안을 얻으며 큰 힘을 얻게 된다.

종병(宗炳, 375-395)은 남조 송의 은사로서 화가이자 음악가이다.⁶²⁾ 그는 친히 많은 명산대천을 편력해 “몸은 돌아다니고 눈은 자세히 살펴보았는데”, 단순히 실컷 놀고 실컷 보는 것만이 아니라 “눈으로 보고 마음으로 깨닫는 것을 법으로 삼아” 자연경물의 법칙을 탐구하였다. 즉 실제로 자연경물을 마주하지 않더라도 마음속에서 완벽한 형상을 그려낼 수 있다는 것이다.⁶³⁾ 종병은 젊어서부터 관직은 거절하고 여러 산을 유람하고 다니면서 산천을 음미하고 정신을 해방하고자 하였다. 더는 직접 산천을 유람하며 다니는 것이 불가능해지자 과거에 노닐었던 산수를 기억하며 재현하고 이를 감상하며 영혼을 자유롭게 하고 정신을 깨우고자 하였다. 이것이 ‘와유’이며, “방 안에 누워 산수화를 보고 노닌다.”는 것이다.⁶⁴⁾

종병은 더 이상 산천을 유람할 수 없어 눈으로 기억 속에 담은 산수를 재현하고 이를 감상하였다면, 연구자는 눈을 통해 기억 속에 담아둔 이젠 만날 수 없는 과거의 친구들과 그들과 행복했던 기억을 작품으로 나타내고 있다.

천경자(1924-2005) 또한 기억을 바탕으로 작업을 하였다. <이탈리아 기행>(도판1)은 피렌체의 인상을 바탕으로 3년여에 걸쳐 완성한 작품이다. 천경자는 1970년 이탈리아를 여행하였고, 피렌체에서 르네상스 거장들의 작품을 보면서 깊은 감명과 충격을 받았다. 전통의 맥락에서 새로운 예술을 창조해야 한다는 것을 강하게 인식하였고, 이는 자신의 회화 세계에 전환점을 맞이하는 계기가 되었다. 작품에는 여정 중 천경자에게 강산 인상을 주었던

62) 갈로, 강관식 역, 『중국회화이론사』(돌베개, 2014), p. 104.

63) 갈로, 위의 책(2014), p. 109.

64) 조송식, 『산수화의 미학』(아카넷, 2015), p. 10.



(도판1) 천경자, <이탈리아 기행>
91x72cm, 종이에 채색, 1973

도상이 등장한다. 화면의 중심에는 보티첼리의 화집, 오른쪽에 프라 안젤리코의 <이집트로의 피신>엽서와 왼쪽 상단에는 천경자의 기행 스케치화 <베니스 산마르코 사원>이 놓여 있다. 장갑, 매니큐어를 칠한 손, 트럼프, 술병 등 주요 도상들은 이 작품에서 처음 단체로 등장하여 말년 작품까지 지속된다. 트럼프는 자신의 감정 상태, 술병은 고독했던 여정, 손은 신체의 일부를 나타낸다. 천경자는 소재를 통해서 ‘나’, 자신을 대변한다. 이 작품은 1970

년대 천경자 회화양식 형성에 새로운 전기를 마련해 준 작품이다.⁶⁵⁾ 천경자는 작품 속에서 본인에게 강한 인상을 주었던 도상과 본인을 대변할 수 있는 도상 등을 나열하여 본인을 보여주고 있다면 연구자는 연구자의 작품에 나타나는 인물들의 눈과 시선을 통해 연구자의 감정 드러내고 있다. 연구자의 작품 속에 등장하는 인물들은 연구자의 그리운 과거의 친구들이지만 그 속에 있는 눈에서 느껴지는 감정은 연구자의 감정인 것이다.

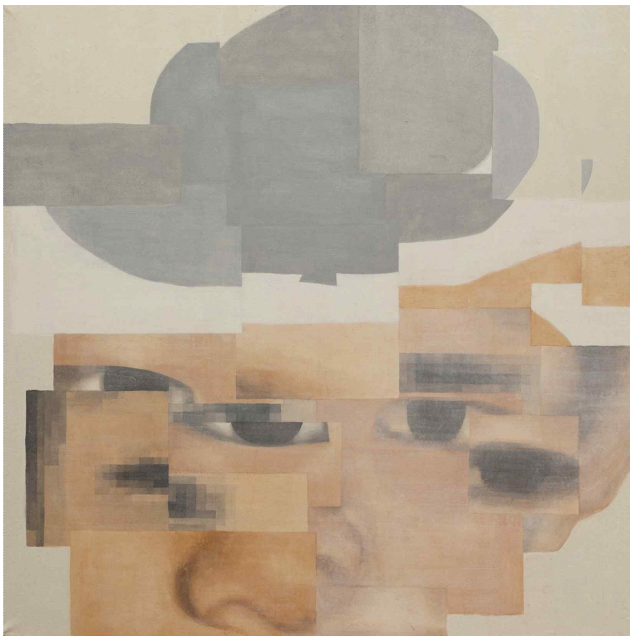
이처럼 눈을 통해 관찰하고 경험한 기억들은 예술가들의 생각이 합해져서 작품으로 나오게 된다. 다음은 연구자의 작업에서 많이 보이는 ‘눈’의 형상

65) 《영원한 나르시시스트, 천경자》(서울시립미술관, 2024), 오디오 가이드 중

과 행복했던 기억을 형상화하는 작품에 대해서 알아보고자 한다.

1) 예술에서 나타난 눈의 형상화

우리는 우리의 시야로 들어오는 모든 것을 이미지라고 한다. 이미지는 눈을 뜨는 순간부터 시신경(視神經)에 잔상을 남기며 잠시 눈을 감아도 오랫동안 그것을 기억할 수 있도록 저장하고 기존의 잔상들과의 만남을 통해 새롭게 떠오르기도 한다. 시각에 의한 경험은 당시의 환경이나 사상에 따라 공통된 특성들을 추려내고 의미 부여를 하게 된다.



【작품1】 박소현, <Memory(병원놀이)>

130x130cm, 장지에 채색, 2011

현재 연구자의 옆에 남아있지 않은 어린 시절 친구들에 대한 그리움과 아쉬움이 작품 속 눈을 통해 드러난다. 작품 속 인물들은 연구자의 친구들이자 연구자 자신이 될 수도 있는 것이다.

연구자의 작품 속 인물들은 눈은 매우 중요한 역할을 하고 있다. <Memory(병원놀이)>(도판1)은 연구자의 유년 시절 친구들과 병원놀이를 했던 모습을 표현한 작품이다. 순수기억 속에 저장되어 있는 행복한 기억을 그려낸다고 하지만 작품 속 인물들의 눈은 슬픔과 아련함이 보인다. 유년 시절 친구들과 함께 즐거웠던 기억을 공유하기 위해 그림을 그리지만

눈은 도구는 도구이되 스스로 움직이는 도구요, 수단은 수단이되 자기의 목표를 스스로 세우는 수단이다. 눈은 세계와 부딪친 후 받았던 충격 바로 그것이요, 바로 그 충격을 손이 지나간 자국들을 통해 보이는 세계로 복원한다.⁶⁶⁾ 눈은 우리가 세상을 인식하고 이해하는 데 중요한 감각기관 중 하나이다.

눈을 통해 들어온 시각 정보는 우리에게 현실을 인식할 수 있게 해준다. 다른 동물들도 눈을 가지고 있지만, 그들의 ‘봄’은 개념화를 가능하게 하는 인식 작용으로 이어지지 않는다. 인간만이 ‘봄’을 통해 사유한다.⁶⁷⁾ 때문에 눈은 다양한 분야의 예술가들에게 작품의 모티브로 사용되었다. 이때의 눈은 단순히 정보를 받아들이는 도구일 뿐만 아니라, 세상을 해석하고 의미를 부여하는 시작점이기도 하다. 눈을 통해 세상을 보고, 그 장면들을 뇌에 저장하여 기억으로 남긴다.

각 시대별로 눈은 함의(含意) 적인 가치와 상징성을 지녀왔다. 고대 이집트와 그리스는 태양신을 숭배하였으며 태양의 상징적 기호로 눈을 사용하였다.

『세계문화상징사전』에서 눈은 “태양은 우주의 지고의 힘, 만물을 꿰뚫어 보는 신과 그 힘, 우주의 심장, 존재의 중심이며 영지(靈智)의 중심인 것, 영광, 광휘, 정의, 왕위를 상징한다. 이집트의 경우 떠오르는 태양의 신 호루스(또는 케페리), 정오의 태양은 신 ‘라’, 석양은 ‘오시리스’ 신(또는 아톤)으로, 오른쪽 눈은 태양, 왼쪽 눈은 달을 상징한다. 그리스에서 태양은 신 제우스의 눈으로, 유대교에서는 태양은 신의 의지와 인도(引導)로, 나아가 크리스트교에서는 태양은 빛과 사랑을 방사하는 우주의 지배자이자 유지자로서(아버지의 신), ‘의로운 태양’인 예수(말씀), 인간 가운데의 신적(神的) 체질을 나타낸다.⁶⁸⁾

66) 모리스 메를로 폰티, 김정아 역, 『눈과 마음』, (마음 산책, 2008), p. 52.

67) 임철규, 『눈의 역사 눈의 미학』, (한길사, 2004), p. 31.

서양사의 눈의 관점은 외적인 데 반해 동양에서는 특히 불교와 힌두교에서 바라보는 눈은 내적인데 있다. 그것은 '제3의 눈', 즉 '지혜의 눈'이다. 우리의 물리적 두 눈이 본 것은 환상이거나 허상에 불과한 것이기 때문에 그들은 감각의 눈이 아닌 '마음의 눈', 즉 존재의 실상(實相)과 진리를 볼 수 있는 '지혜의 눈'을 요구한다. 두 눈을 감은 불상의 제3의 눈은 바로 이러한 가르침을 전하는 것이다.⁶⁹⁾

인간에게 신의 능력을 닮을 수 있는 가장 강력한 신체 부분을 손꼽으라면 그것은 아마도 눈일 것이다. 세계를 해석하는 데 있어 눈만큼 뛰어난 감각 기관은 없고, 내면세계의 표출에서도 눈은 매우 효과적이다. 따라서 시각예술에서 눈이라는 소재는 여러 방법으로 드러나 있다. 그것은 눈이라는 전제를 제외하고서는 이를 수 없는 창작의 행위를 스스로 인식하고 그것에 의미를 부여함으로써 작가 자신의 존재감을 은연중에 각인시키는 역할을 한다. 앞서 말한 눈에 관한 시대적 고찰과 상징성에 대한 반영으로 예술작품 속에 눈은 표현은 다양한 각도로 관객에게서 표출된다.

조선시대의 초상화는 전신사조(傳神寫照)를 통해 인물을 표현한다.

고개지(顧愷之, 344년-406년)는 전신사조론을 주장하며 처음으로 작품상에서 전신적 가치를 중시하면서 동양화의 사실정신은 외형적인 사실뿐만 아니라 내면적인 정신까지 그려내는 데 있음을 주장한 최초의 화가이자 이론가이다.⁷⁰⁾

고개지는 신운과 기개를 나타내는 비결은 다름 아닌 눈동자의 표현에 있으며 여기서 그 성패가 판가름 난다고 했다.⁷¹⁾

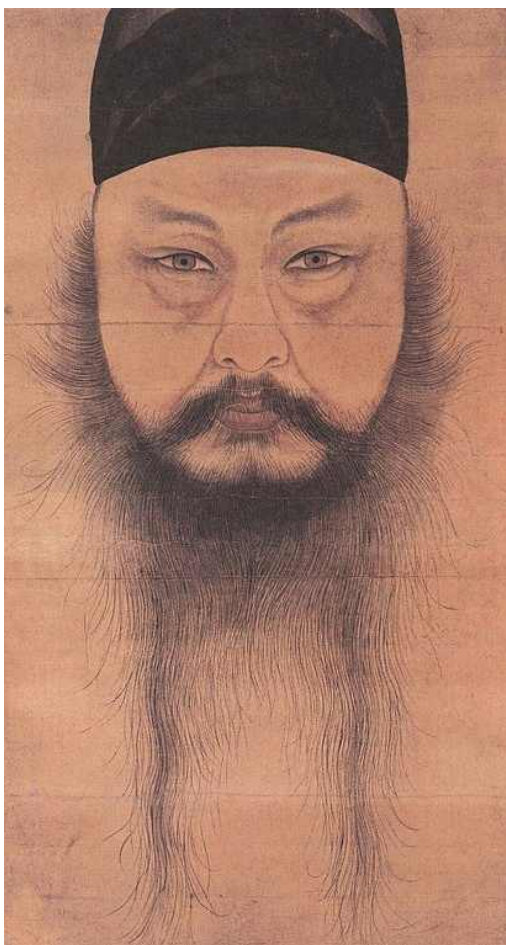
윤두서(尹斗緒, 1668-1715)의 <자화상>(도판2)은 위엄이 풍기는 눈동자, 상대를 꿰뚫어 보는 듯한 표정이 살아있다.⁷²⁾ 몸을 완전히 생략하고 얼굴에

68) J.C.쿠퍼, 이윤기 역, 『세계문화상징사전』 (도서출판 까치, 1996), pp. 337-341.

69) 임철규, 앞의 책(2004), p. 388.

70) 유홍준, 『조선시대 화론 연구』 (학고재, 1998), p. 64.

71) 유홍준, 위의 책(1998), p. 65.



(도판2) 윤두서, <자화상>
국보 제240호, 1710

만 역점을 두어 다룬 이 독특한 자화상은 정확하고 섬세한 필치로 윤두서 자신의 정기 어린 눈과 적당히 살이 오른 얼굴과 귀티 나는 수염 등을 묘사하였다. 그러나, 이러한 외적인 표현보다도 이 작품이 더욱 의미 있는 것은 그의 미묘한 정신세계가 매우 훌륭하게 표출되어 있다는 사실이다.⁷³⁾ 이렇듯 윤두서의 작품은 동양 초상화가 추구하는 전신의 세계를 잘 나타내었다.

윤두서가 눈을 통해 자신의 내면 세계를 표현하듯, 연구자도 작품 속 눈을 통해 연구자가 과거에 느꼈고, 현재 느끼고 있는 감정을 표출했다. 이것이 바로 외형만을 그림으로 표현하는 것이 아닌 내면의 정신까지 담아서 표현하는 전신사조인 것이다.

육근병(1957-)은 눈과 무덤을 연결한 표현을 자주 한다. 그의 작품<The sound of landscape+Eye for field=yin & yang>(도판3)에 등장하는 무덤은 친구들과 함께 뛰어놀았던 놀이터이기도 했다. 그는 작업에 몰두하면서 조상의 묘지가 자신에게 일종의 추억이었음을 알게 되었다. 그래서 추억을 현실화하고 조상의 얼을 끄집어내기 위해 모니터 속에 껌벅거리는 눈으로 표

72) 김종태, 『한국화론』 (일지사, 1989), p. 192.

73) 안휘준, 『한국회화사』 (일지사, 2002), p. 215.



(도판3) 육근병, <The sound of landscape+Eye for field=yin & yang>, 1989

현하게 되었다. 그는 한 인터뷰에서 “눈은 가장 순수한 정직의 상징성과 생명의 시작인 신비성 추상성을 함축한다. 그리고 역사의 저변에 선명하게 혹은 잔잔하게 자리하고 있다.”고 말했다.

관람자가 바라보는 작품의 눈은 역사를, 작품(눈)이 바라보는 관람자는 현실을 보내 내재적인 효과를 통해 과거와 현실이 공존하는 시간성이 그의 작품에 개입된다.⁷⁴⁾ 그의 작품에 등장하는 ‘눈’의 의미는 다음과 같다. “지구는 인간과 비슷한 점이 많다. 70%가 물로 구성되는 점, 5대양 6대주를 가진 것과 인간이 오장육부를 가진 것 등을 보면 그것을 알 수 있다. 그래서 사람이 상징적으로 지구의 축소체로서, 눈은 사람의 축소체가 될 수 있다고 생각했다. 기본적으로 ‘본다, 보이다’는 굉장히 중요하다.

눈을 마음의 창이라고 한다. 즉, 눈은 인간의 마음을 깊이 들여다볼 수 있는 집약체이다. 작품에서의 눈은 일인칭이다. 보통은 관객이 작품을 바라보

74) 월간중앙, <https://www.m-joongang.com/news/articleView.html?idxno=301922>(2024.11.18.)

기 때문에 작품이 일종의 이인칭이 되는 데 반해, 내 작품에서는 작품이 관람자를 볼 수 있고 일인칭이 될 수 있는 것이다. ‘눈’작업의 묘지는 인류의 역사를 담고 있는 것이라고 할 수 있는데, 이러한 인류의 과거, 역사를 잊지 말자는 차원에서 예술가로서 표현한 것이 바로 ‘눈’작품이다.”⁷⁵⁾ 육근병의 작품 속에서 눈은 마음의 창으로 표현되었는데, 연구자의 작품에서 눈 역시 새로운 장소에서 새로운 사람을 만났을 때 그들의 생각을 읽을 수 있는 마음의 창이자 연구자의 과거 감정을 보여주는 창이다.



(도판4) 박대조, <BoomBoom>, Transparency light box, 1445x1180cm, 2008

박대조(1970-)는 때 묻지 않은 순수한 아이들의 눈에 비쳐진 21세기 황폐한 모습을 아이들의 눈동자를 통해 적나라하게 나타내고 있다. 그의 작품은 아이의 눈동자에 미친 현실의 모습을 보여주지만 보는 이에

게는 아이의 존재 자체가 현실을 반영하는 눈동자이기도 하다.

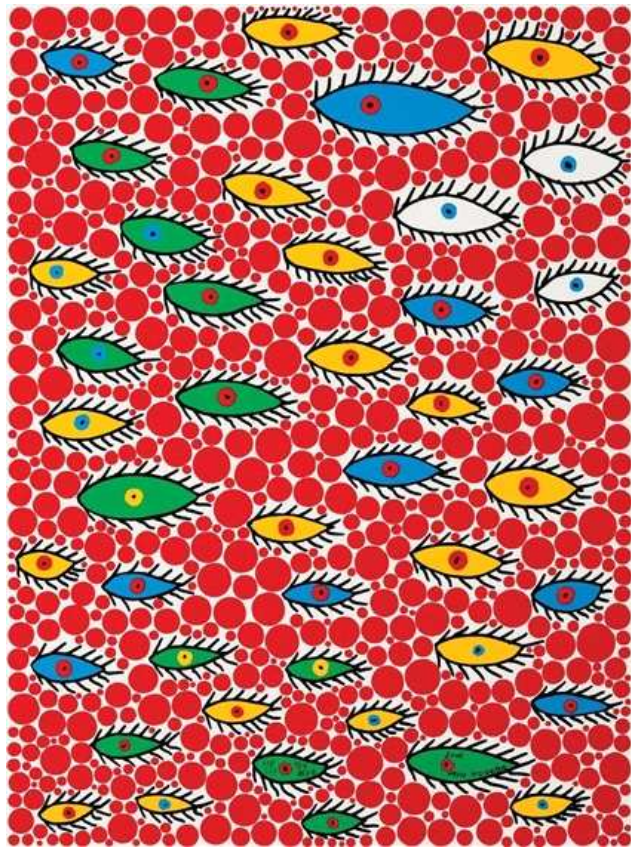
관람객은 <BoomBoom>(도판4) 속 아이를 매개 삼아 그 눈동자에 비친 현실을 들여다보게 된다. 순수함으로 반짝이는 것만 같은 눈동자 속에는 테

75) 이진, 『‘눈’으로 세상을 담는 비디오 아티스트 육근병』, 육근병 인터뷰 글 참고.

러, 핵폭발, 인종차별과 같은 현실 세계의 파편이 박혀 있다.⁷⁶⁾ 화면 속 아이의 눈은 멀리서 보면 반짝이는 눈망을 안에는 반전의 슬픔이 들어있는 것이다. 연구자의 작업 역시 행복했던 기억을 표현하기 위해 선명한 색감을 사용하여 화려하게 그리지만, 그것을 함께 이야기 나누고 공유할 친구들이 곁에 남아있지 않는 아쉬움과 슬픔을 작품 속 눈을 통해 전달하고 있다.

야요이 쿠사마 (Yayoi Kusama, 1929-)는 자신이 가진 강박신경증이라는 정신 질환을 예술적으로 승화시켜 미술의 치유력을 극대화한 예술가이다.⁷⁷⁾

<Eyes Flying in the Sky>(도판5)는 2006년에 제작된 판화작품이다. 작품의 제목에서 알 수 있듯이 빼곡한 물방울 사이로 다양한 크기의 눈이 그려져 있다. 각각의 눈은 동공과 흰자위가 초록, 빨강, 노랑, 파랑, 흰색의 다섯 색상으로 다양하게 조합되어 있다. 이런 눈동자의 형태는 보는 이로 하여금 마치 세포와 미생물의 생태계를 들여다보는 듯한 느낌을 준다.⁷⁸⁾ 쿠



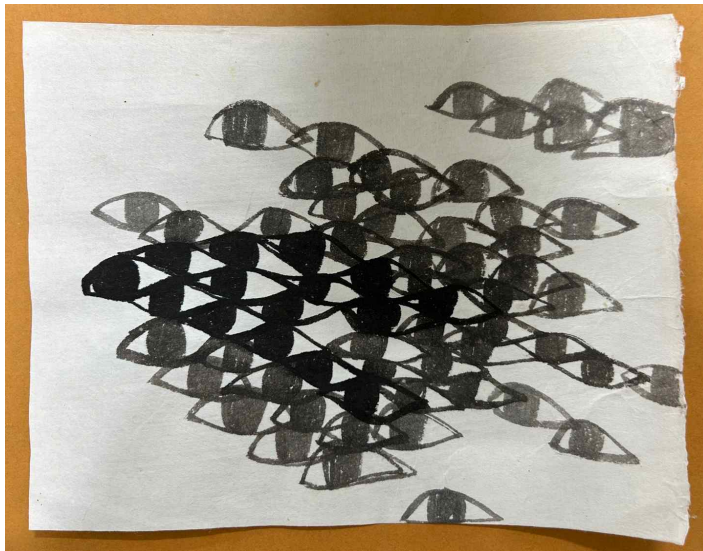
(도판5) 야요이 쿠사마, <Eyes Flying in the Sky>, 76x56cm, Screenprint, 2006

76) The Artist magazine, <http://www.theartist.co.kr/news/articleView.html?idxno=2031> (2024.11.18.)

77) 이문정, 「야요이 쿠사마(Yayoi Kusama)의 강박신경증적 예술에 나타난 자기 치유」(한국조형교육학회, Vol.0 No.46, 2013), p. 256.

78) [https://www.myomee.com/pr/detail.do?itemCd=2030815\(20241130\)](https://www.myomee.com/pr/detail.do?itemCd=2030815(20241130))

사마의 작품 속 눈들은 제목처럼 어디론가 향해 날아가고 있는 것 같은 느낌이 든다. 연구자의 <드로잉1>(도판6)와 <드로잉2>(도판7)도 쿠사마의 작품 속에 등장하는 눈처럼 모두 일률적인 시선을 가지고 있으며 한쪽 방향으로 나아가고 있는 듯한 모습을 하고 있다.



(도판5) 박소현, <드로잉1>, 2015



(도판6) 박소현,
<드로잉2>, 2015

타원형의 눈이 이어져서 그려지는 게 재미있어서 시작된 눈 드로잉들은 그려질 때마다 연구자의 감정이 함께 표현되었다. <드로잉1>(도판5)와 <드로잉2>(도판6)를 그릴 때 홍콩의 어느 쇼핑몰에 앉아서 그렸는데, 지나가던 사람들이 많았던 것으로 기억된다. 많은 사람의 시선이 드로잉을 하는 연구자를 따라오는 거 같은 기분이 들어서 같은 방향을 바라보는 눈이 표현된 것 같다.

연구자는 “내가 왜 눈, 코, 입 중에서 눈만 이렇게 많이 그리는 것일까?”, “왜 사람들의 시선을 신경 쓰는 것일까?”라는 의문을 가지게 되었다.

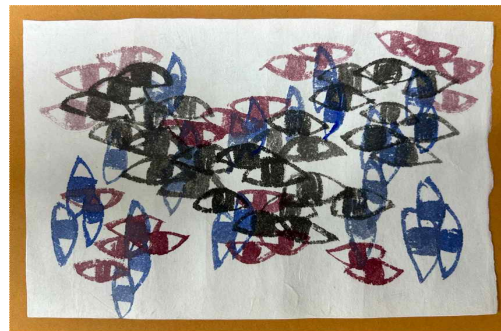
어린 시절 잦은 전학으로 매번 새로운 환경과 새로운 사람들에게 적응해

야 했고 새로운 장소에서 연구자를 바라보는 시선에 적응해야 했다. 그런 상황을 많이 겪다 보니 사람의 눈에 관심을 많이 가지게 되었다.

당시 경험했지만 시간이 지나 잊혀진 감정과 느낌들이, 현재 연구자의 작품을 통해 새로이 표출되었다. 어린 시절 잦은 이사와 전학으로 여러 도시를 옮겨 다니며 새로운 환경과 사람들에게 적응하는 어려움이 있었고, 사람들에게 많은 상처도 받았다. 그래서 주변 사람들의 감정을 빨리 알아채기 위해 눈을 많이 쳐다봤고, 또한 타인의 시선에 대해 신경을 많이 썼다.



(도판8) 박소현, <드로잉3>, 2015



(도판9) 박소현, <드로잉4>, 2015

<드로잉3>(도판8)과 <드로잉4>(도판9)은 눈들은 혼란스럽고 복잡하게 표현하였다. <드로잉3>(도판8) 다양한 색상의 면들 안에 있는 눈들은 색이 칠해진 눈동자를 가진 눈들도 있고, 아닌 눈들도 있다. 어디 한 곳에 초점을 둘 수 없는 혼란스러운 환경 속에서 갈피를 잡지 못하는 연구자의 눈이다. 새로운 환경에 가면 불안하고 어디 한곳을 바라볼 수 없는 것과 같이 드로잉 속 눈들은 방황한다.

<드로잉4>(도판9)는 반대로 연구자를 쳐다보고 있는 눈들이다. 수많은 시선이 연구자를 향하고 다양한 시선을 보내고 있다. 그 시선은 호기심일 수도 있



【작품2】 박소현, <eyes>, 160x130cm, 장지에 채색, 2015

와 눈 사이에서 보이는 작은 여백들 그리고 눈동자 밖에 있어 주고 있다. 화판을 가득 채운 눈들은 연구자의 시선에 들어온 주변 사람들의 눈일 수도 있고 연구자를 응시하고 있는 주변 사람들의 눈일 수도 있는 것이다.

<드로잉5>(도판10)는 시선이 한곳으로 몰리는 것을 표현하기 위하여 화판

고, 신기함일 수도 있다. 다양한 시선을 나타내기 위해 눈을 한 가지 색이 아닌 여러 가지 색으로 표현하였다.

앞에 보인 움직임은 눈들과 많은 시선에 대한 드로잉을 통해 <eyes>

【작품2】이 나오게 되었다.

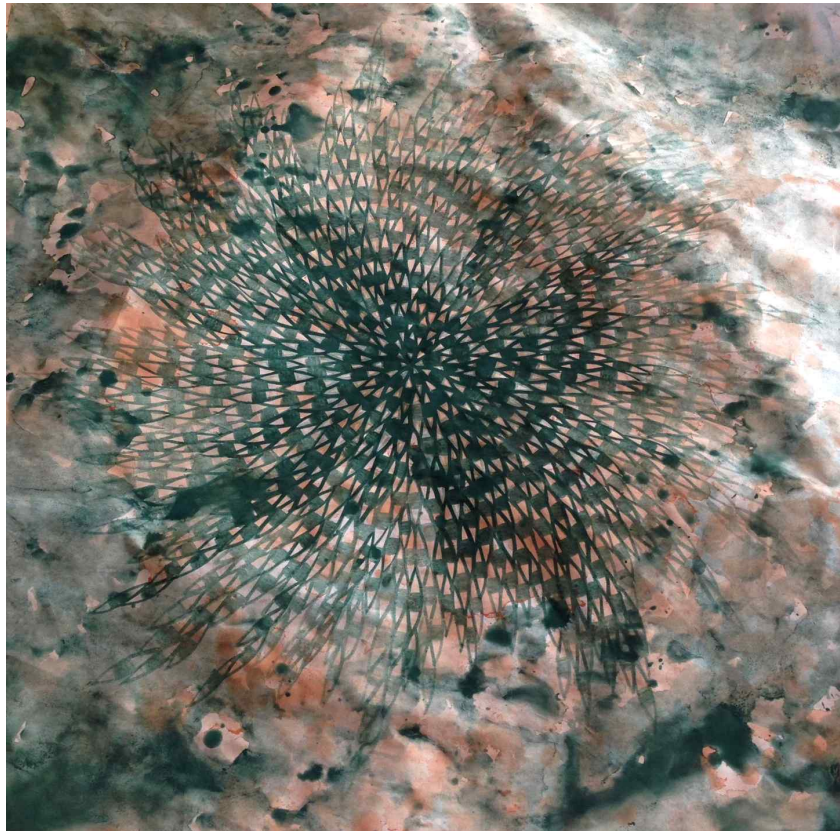
연구자 주변을 지나가는 사람들의 시선을 표현한 것이다. 정적으로 표현하지 않고 눈이 움직이고 있는 것을 표현하고 싶었다. 다양한 눈 크기

선들이 흐름을 만들

의 중심 쪽으로 눈들이 모여들고 있는 형상이다. 바깥쪽에서 안쪽으로 눈이 모일수록 색도 더 선명해지고 눈의 형태도 또렷하게 표현되고 있다.

사람의 얼굴에서 얼굴의 단위요소 중 가장 오래 시선이 머무는 부분은 눈, 입, 코, 귀와 머리카락 순서이다.⁷⁹⁾ 이처럼 일반적으로 사람들은 시선에

많은 신경을 쓰고 있다는 것이다. 드로잉 속에서 나타난 눈은 연구자를 둘러싸고 쳐다보고 있는 눈일 수도 있고, 새로운 환경에 적응하기 위해 애쓰는 연구자의 눈일 수도 있다.



<드로잉5>

(도판10) 박소현, <드로잉5>, 2015

(도판10)를 바

탕으로 <Somewhere in my memory> 【작품3】 과 <Somewhere in my memory> 【작품4】 가 제작되었다. 많은 사람을 만나며 동시에 금방 헤어지는 시기를 반복한 어린 시절은 연구자로 하여금 사람들의 시선을 통해 그들의 생각을 읽으려고 하였다. 또한 전학을 자주 다니면 학교를 옮길 때마다

79) 오미켄타로, 권민 역, 『조형심리』(東國出版社, 1991), p. 14.



【작품3】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016



【작품4】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016

느껴졌던 많은 시선은 항상 연구자를 향하고 있었고, 그런 감정들은 공격성이 느껴지며 연구자의 입장에서는 극도의 긴장감과 불쾌함을 느낄 수 있었다. 이번 작품에서는 사각형의 조각 모양이 아닌 다른 형태의 조각이 나오게 되는데 기억의 조각들은 더 날카롭게 보이고, 한곳으로 모이는 응축된 시선이다. 직선적이고 날카로운 형태는 긴장감을 나타낼 수 있다.

연구자의 ‘눈’작업은 단순히 눈을 재현한 것이 아닌 그때의 감정이 함께 포함된 것이다. 그래서 이번 작품 속 조각의 형태는 감상자가 작품을 해석하고 감정적으로 반응하는 데 중요한 역할을 한다. 연구자의 작품에서 조각의 형태는 단순히 외형을 규정하는 것이 아닌 감정, 공간, 상징 등을 담아내는 매개체로 작용하는 것이다.

예술작품에서 나타난 눈의 상징성은 그 시대를 바라보는 예술가들의 시각을 보여주며 당시의 가치관과 이념을 수용한다. 그것은 시대를 바라보며 느

끼는 문화적 이데올로기를 하나의 공통 언어로 서술하는 동시에 그곳에 실존했던 예술가들이 세계에 접근하는 자세를 볼 수 있는 역사적 사실이며 내면 표현의 결과물이다.

2) 행복한 기억의 형상화

예술은 인간의 내면과 의식 속에 깊이 침투하여 인간의 삶에 큰 영향을 끼치는 경험이라고 할 수 있다. 예술가에게 삶의 긴 여정에서 스쳐 지나가는 작지만 소중한 기억들은 예술가의 가슴속에 저장되어 진다. 예술가들의 창작 과정에서의 기억은 귀중한 작품의 소재가 되기도 하며, 작가의 주관적 생각과 행위의 재구성을 통해 표현된다.⁸⁰⁾

연구자는 겉으로 드러나지는 않지만 연구자의 내면을 단단하게 만들어 주는 것들에 대한 고민을 많이 하였다. 나의 내면에 무엇이 있길래 슬픔과 상처를 극복하면서 살아갈 수 있는 것인가 하는 생각을 하였다.

과거에 사람들에게 받은 많은 상처를 치유하고 이겨낼 수 있었던 것은 항상 옆에서 나의 이야기를 들어주고 힘이 되어준 친구들 때문이었다. 이젠 사진첩 속에서만 존재하는 친구들이지만 그들과 함께했던 즐거웠던 시간이 연구자에게는 아직도 큰 힘으로 남아있다.

슬픔과 상처는 겉으로 잘 드러나 치유하기 위해 노력한다. 그리고 그런 감정들을 치유하기 위해 필요한 것이 잠재된 기억 속에 쌓여있는 행복했던 기억이라고 생각한다. 행복한 기억은 순수 기억에 저장되어 있다가 연구자의 상황에 따라 선택적으로 활성화되어 이미지화되어 나타난다. 이렇게 나타난 순수기억은 연구자의 창작 과정에 영감을 준다.

연구자에게 행복했던 기억은 유년 시절 친구들과 함께했던 시간이다. 유

80) 정옥희, 『예술교육의 다문화 실천 담론』 (교육과학사, 2019), p. 64.

년 시절의 기억을 떠올렸을 때 조각난 기억들이 재조합되는 순간을 작품으로 나타내고 있다. 어린 시절의 유희적 기억은 흐릿하고 잘 떠오르지는 않아 하찮다고 여겨질 수 있으나 이런 유년 시절의 기억들이 부정적인 상황을 이겨낼 수 있도록 연구자를 단단하게 만들었다고 생각한다. 이처럼 유년 시절의 기억은 인간이 살아가는 데 근원적인 뿌리가 된다.



【작품5】 박소현, <Memory(밀가루 사탕먹기)>
100x100cm, 장지에 채색, 2011

<Memory(밀가루 사탕)> 【작품5】은 감상자들로 하여금 연구자의 작품을 보고 유년 시절의 행복했던 기억을 떠올리고, 공감할 수 있도록 누구나 어렸을 적 공통적 경험해 보았던 놀이를 주제로 표현한 것이다. 밀가루 사탕 먹는 게임을 하며 같이 놀았던 친구의 모습을 떠올리면 “친구의 눈은

어떻게 생겼었나?”, “어디를 바라보고 있었나?”, “코는 어떻게 생겼었지?”, “얼굴에 어떤 장난을 쳤었나?”하는 등의 많은 궁금증에 의해 조각난 기억은 하나의 완벽한 이미지로 떠오르는 것이 아닌, 여러 조각의 기억들이 모여 하나의 기억을 형성한다고 생각한다. 그리고 연구자는 그 순간을 한 화면에 그려내었다.

어떤 기억의 조각 안에는 또 다른 작은 조각들이 모여져서 기억의 조각을 채우고 있다. 무수히 많은 기억의 조각들이 모여져서 하나의 부분을 만들고 그런 부분들이 다시 모여져서 조금 더 큰 기억 조각을 만든다.

<Do you remember?(가면놀이)> 【작품6】은 유년 시절, 동물 가면을 쓰고 역할 놀이를 하면서 친구들과 놀았던 추억을 그려낸 것이다. 이 작품들 역시 조각난 기억들이 합쳐져 하나의 기억을 형성하고 있다. 작품마다 중첩의 형식을 다르게 하여 한 가지 주제를 그림으로 표현하였지만 차별성을 주었다.



【작품6】 박소현, <Do you remember?(가면놀이)>, 각 50x50cm, 장지에 채색, 2012

호분의 중첩을 다양하게 하여 어떤 작품은 시선이 가면 쪽으로 향하게 하고, 또 어떤 작품은 얼굴 특히 ‘눈’에 시선이 가도록 표현하였다. 색감 또한 행복하고 즐거웠던 기억을 표현하기 위해 선명하고 밝은 색상을 사용하였다.

어렸을 적 친구들과 행복했던 기억을 그림으로 그리고 있으면, 즐거웠던 그 순간이 그리워진다. 잦은 이사로 그들은 연구자의 곁에 없지만, 기억 속 그들은 항상 나를 걱정해 주고 위로해 주고 있다.

<Memory> 【작품7】은 초등학교 운동회 때 꼭두각시 율동을 할 때 사용했던 ‘족두리’이다. 지금은 운동회 때 이런 율동을 하는지 모르겠으나, 연구자 또래의 사람들은 대부분 다 하였을 것이다.

이 족두리를 아는 감상자들은 이것을 보면 과거 회상을 하고 연구자와 소통할 수 있을 것이다. ‘족두리’가 감상자들에게 비의도적 기억의 매개체이다.

연구자의 기억 속 족두리는 그 자체만으로 화려했지만, 거기에 달리 반짝거린 것들이 더 기억에 남아있다. 그래서 다른 부분들은 호분을 많이 칠함으로



【작품7】 박소현, <Memory>
45.5x53cm, 장지에 채색, 2011

써 형상은 보이나 흐릿하게 표현해 주었고, 그 위에 반짝이는 조형물들만 선명하게 채색하였다. 이 작품에서는 얼굴은 등장하지 않는데, 연구자의 시선을 통해 저장된 기억에는 화려하게 흔들리는 족두리밖에 떠오르지 않기 때문이다.

그림을 그리는 동안 연구자는 과거로의 여

행을 떠나 친구들과의 행복했던 순간을 떠올릴 수 있고, 작품을 보는 관람자들은 잊고 지냈던 기억이 떠오르면서 과거 경험을 회상할 수 있을 것이다.

연구자는 감상자들이 친근하면서 쉽게 소통할 수 있는 소재를 찾기 위해 많은 시도를 하였다. 본 연구도 행복한 기억 이미지를 표현하여 즐거움을 유발할 수 있는 연구자만의 기법을 찾고자 함이다.

2. 비의도적 기억의 형상화

기억은 우리 마음대로 떠오르는 것이 아니다. 기억이 이미지화되는 것은 전적으로 의도적일 수밖에 없다. 아주 오래된 과거는 어떠한 계기가 있지 않은 한 아무리 노력해도 떠오르지 않는다. 이것은 기억이 본질적으로 현재와 무관하기 때문이다. 하지만 어느 날 자극을 받게 되면 우리는 비의도적

기억이 떠오르는 경험을 하게 된다. 이것은 놀라움일 수도 있고, 기쁨일 수도 있는 경험이다.

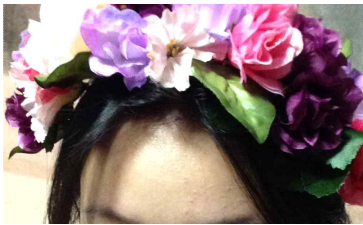
우리의 기억들은 영상처럼 이미지화되어 우리 뇌의 깊숙한 곳에 저장된다. 단편적이고 간헐적인 시간의 기억들이 서로 유기적으로 연결되어 끊임없이 확장되고 반복된다. 그리고 그 기억을 바탕으로 우리의 미래를 계획하고 설계해 나간다. 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』는 현재에서 마주친 어떤 경험이 과거의 어느 순간의 느낌을 이끌어 내면서 과거와 현재의 감각이 동시에 떠오르는 새로운 심상을 만들어낸다. 여기서 프루스트의 시간은 순차적인 객관화된 시간이 아니라, 현재라는 순간이 중심점이 된 주관적인 시간이다. 프루스트의 시간이랑 주체의 현재 순간의 인식에 의한 주관적 시간과, 시간적 존재로서의 자아를 찾아가는 인식이 형상화되어 가는 과정이다. 절대적인 아닌 상대적인 존재로서의 시간 속의 자아 인식은 소멸의 시간을 극복하면서 의식 속에 저장된 지속의 시간을 형상화한다.

연구자의 작업에서도 단편의 기억들이 현재와 만나 새로운 이미지로 만들어진다. 시간상 먼 과거일지라도 현재와 분리된 전혀 다른 세계의 이미지가 아니라 현재로부터 유추할 수 있는 연상적인 이미지로 재조합되어서 나타난다.

프루스트는 비의도적 기억을 이미지화하기 위하여 글쓰기를 통하여 자아를 찾아가간다. 프루스트에 따르면 즉자적 존재는 두 순간의 시간이 동시에 존재할 때 경험될 수 있다고 한다. 이는 그가 과거와 현재의 시간을 공존시켜 중첩된 새로운 이미지로 자아를 발견한다는 것이다. 롤랑바르트(Roland Barthes, 1915-1980)는 『프루스트와 이름(proust et les noms)』 (1967)이라는 평론에서 『잃어버린 시간을 찾아서』를 읽는 중요한 지침을 서술하고 그 지침의 평론을 시작하는 문장으로 “우리는 『잃어버린 시간을 찾아서』가 글쓰기에 관한 이야기라는 것을 안다”라고 하였다.⁸¹⁾ 이것은 프루스트의 소

설이 비의도적 기억을 글로 나타냈음을 의미한다.

연구자에게 비의도적 기억의 형상화는 작업을 통해서 이루어진다. 일상에서 우연히 마주치게 되는 장면이나 장소들은 프루스트의 마들렌을 통한 우연한 회상처럼, 연구자에게 수많은 기억을 불러일으킨다. 결혼을 준비하면서 썼던 화관은 연구자를 어렸을 적 친구들과 즐겁게 놀았던 과거의 한순간으로 돌아가게 한다. 친구들과 웃으며 네잎클로버로 반지를 만들고, 왕관을 만들며 즐거웠던 순간, 이러한 기억은 아득하지만 과거의 시간을 충분히 형상화할 만한 만큼 본인의 무의식에 잠재되어 있다. 연구자의 머릿속에 수많은 단편으로 쌓인 기억의 이미지들이 중첩되어 떠오른다. 화관으로 인해 비의도적으로 저장된 기억들이 이미지화되어 작품으로 나타난다.



(도판11) 연구자가 사용한 화관과 꽃팔찌



【작품8】 박소현, <Memory(Clover)>, 80x80cm, 장지에 채색, 2015

81) 유예진, 『롤랑바르트의 글과 삶에서 프루스트가 갖는 의미』(불어불문학연구 87권, 2011) p. 105. 재인용

연구자가 사용한 화관과 꽃팔찌(도판11)는 비의도적 기억의 매개체이다. 결혼을 준비하면서 직접 만들어서 사용하였는데, 만들면서 어린 시절 토끼풀로 팔찌와 반지를 가지고 놀았던 과거가 회상 되어졌다. 학교 끝나고 아파트 앞 잔디밭에서 꽃을 찾고, 그 꽃으로 반지도 만들고 왕관도 만들며 손끝이 까맣게 물들었었다.

<Memory(Clover)> 【작품8】는 화관을 제작하면서 떠오른 유년 시절의 기억 중 제일 처음 떠올랐던 이미지인 ‘토끼풀’을 표현한 작업이다. 연구자의 머릿속에서 흩어져있던 조각난 기억들이 ‘화관’이라는 매개체로 인해 한 곳으로 모여지는 것이다. 실제로 존재하는 ‘토끼풀’이 연구자의 경험과 감정이 덧대어져 재구성되어 새로운 기억으로 완성되어 진다.

이 작품은 호분을 칠하고 그 위에 다시 또 채색하고를 반복함으로써 평면인 화면에 입체감을 주었고 기억이 모여서 위로 쌓이고 있는 모습을 나타냈다. 또한 호분을 칠하면서 생긴 붓 자국을 남겨둠으로써 기억의 조각이 움직이고 있다는 것을 표현했다.

연구자는 무서운 기구를 타지 못해서 성인이 되고서는 놀이동산에 잘 가지 않았는데, 조카가 생기고 아이를 낳고 보니 자연스럽게 다시 가게 되었다. 그리고 놀이동산에 갔을 때, 어렸을 적 놀러 갔던 기억이 떠오르기 시작했다. 단지 무서운 놀이기구를 타지 못하는 이유로 그곳에 가지 않았는데 막상 가보니 그곳은 연구자의 무의식 속에 있는 좋은 기억과 감정을 떠올리게 해주었다. 표를 보여주고 들어갈 때부터 설렜던 감정과 먼저 달려가서 구경하고 싶었던 흥분감 등이 느껴진 것이다.

(도판12)은 연구자가 직접 찍은 회전목마 사진이다. 연구자가 제일 좋아했고 지금도 좋아하는 놀이기구이다. 회전목마를 보면 화려한 조명과 어린 시절 밖에서 손 흔들어 주던 엄마의 모습 그리고 친구들과 무슨 말을 탈지 고르던 모습이 떠오른다.



(도판12) 연구자가 찍은 사진



【작품9】 박소현, <Scattered Memory(Merry go round)>, 130x130cm, 장지에 채색, 2021

<Scattered Memory(Merry go round)> 【작품9】에서 보이는 화려한 조명과 계속 돌아가는 목마의 모습은 연구자의 기억 속에 남아있는 회전목마의 모습이다. 계속 움직이고 있는 목마들의 순간이 머릿속에서 겹쳐서 떠오른다. 그래서 그림 속 목마들은 겹치게 그리고 호분을 덧칠함으로써 순간순간의 기억이 합쳐진 것처럼 나타내었다. 여백을 많이 두어 목마들이 떠 있는 느낌을 주었는데, 이것은 어린 시절 연구자가 회전목마를 타면서 날고 있는 것 같은 느낌을 표현하기 위해서이다. 회전목마는 실제로 지금도 존재하지만 작품 속의 회전목마는 연구자의 기억과 느낌이 덧붙여진 상상의 공간이다.

프루스트의 비의도적 기억이 글쓰기를 통하여 ‘잃어버린 시간’ 속의 자아를 찾아가려는 것이었다면, 연구자에게는 작업의 과정이 기억을 회상하고 지난 과거 속 나의 모습을 마주하며, 자아를 찾아가려는 여정의 시작이 되는 것이다

IV. 조형적 회화 표현연구

표현은 하나의 전달 과정이며, 자신과의 의사소통이나 다른 사람과의 의사소통이다. 예술은 표현을 떠나서는 성립할 수 없다. 그림에서 표현이란 어떤 모양, 색, 재료 등을 통해 시각적 질서를 만들어내는 것이다. 그림에서는 자신의 주장을 나타내기도 하지만 자신의 주장보다는 조형적 질서 창조에 비중을 둔 작품도 많다. 그렇다고 내용을 중시하는 작품들이 조형적 질서가 없다는 것은 아니다. 질서가 내용을 전달하고, 미를 만들어낸다. 질서랑 정돈됨을 나타내는 것이 아니라 어떤 상태를 말한다. 이는 어떤 관점 또는 목적에 의해 재배열이 가능하며, 이러한 관점에 따라 조화로운 질서 체계를 만드는 것이 하나의 미적 체계를 만드는 일이다.⁸²⁾

연구자의 작업은 여러 조각으로 나누어진 기억의 조각이 모여서 하나의 이미지로 표현되거나 여러 공간의 이미지들이 겹쳐 하나의 작품으로 완성된다. 기억은 과거를 현재에 연속 시킨다. 과거와 연속되지 않은 의식은 있을 수 없으며, 달리 말하면 기억이 현재 속에 침투함으로써 비로소 의식은 살아있는 의식이 된다.⁸³⁾ 그리고 그렇게 저장된 기억은 연구자를 통해 단편적인 이미지가 아니라 복합적인 이미지로 읽히게 된다.

시선을 통해서 저장된 기억을 표현한 연구자의 작품은 감상자의 응시와 만나 완성이 된다. 본 장에서는 연구자 머릿속 과편화된 기억을 화면 안에 표현하기 위해 사용된 반복과 중첩, 시점, 해체와 구성 그리고 여백에 대해서 살펴보고자 한다.

82) 오병권, 『디자인과 이미지 질서』(이화여자대학교 출판부, 1999), p. 78.

83) 소광희, 앞의 책(2001), pp. 425-426.

1. 회화에서의 반복과 중첩

시선을 통해 형성된 기억은 시간이 흐르면서 내면에 층층이 쌓이게 된다. 이렇게 쌓인 기억은 우연히 마주친 경험에 의해 비의도적으로 되살아난다.

연구자의 작품은 완성되거나 새로운 기억들이 겹치는 것이 아닌 비의도적으로 떠오른 미완결된 상태의 기억 조각들이 서로 겹치고 모이는 순간을 한 화면에 옮기는 것이다. 기억의 조각은 연구자의 작품에서 사각형으로 표현되며 반복되는 사각형의 기억들이 중첩되어 나타난다. 연구자의 작업에서 반복과 중첩은 주제 의식이자 일종의 방법론으로서 차용되었지만, 사실 이 개념은 미술사에서 매체와 조형적 원리로서 지속적으로 사용되어 왔다.

본 장에서는 연구자 작업의 중요한 요소인 ‘반복’과 ‘중첩’에 관하여 조형적 특성에 대해서 살펴보고자 한다. 또한 여러 이미지가 겹침으로써 어떻게 서로 간에 관계를 맺고 있는지에 대하여 연구하고, 이것이 연구자의 작업에는 어떻게 표현되었는지 알아보하고자 한다.

반복이란 동일한 요소나 대상을 단위로 하여 둘 이상을 배열하는 것을 말한다.⁸⁴⁾ 반복은 다소 단순하고 지루할 수 있으나 반복의 개념 안에서 동일함의 개념만이 아닌 또 다른 개념을 다양하게 포함하게 된다. 반복이란 내적인 동요를 상승시키는 강렬한 수단이며, 동시에 단순한 리듬을 만드는 수단이기도 하며, 더 나아가 이러한 리듬은 어떠한 예술에서라도 일차적인 조화를 꾀하는 수단이다.⁸⁵⁾ 교차 반복이나 진행 반복과 같은 변형을 통해 얻은 새로운 흐름과 리듬은 시각적 흥미를 일으킬 수 있고 이에 따라 응집된 강조와 변화의 효과를 낼 수 있다. 이처럼 반복의 개념은 단순함을 넘어 연구자의 작품에서 배열, 움직임, 리듬감 등을 통해 다양한 조형공간의 형태를

84) 박대순, 『현대 디자인 용어사전』 (디자인 오피스, 1996), p. 124.

85) W. Kandinsky, 차봉희 역, 『점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여』 (열화당, 2000), p. 30.

만들어내고 있다.

반복은 조형적 요소로서 오래전부터 미술에서 도입하여 표현되어 왔다. 회화나 조각에 있어 구성의 목표는 대비와 비례의 법칙에 근거한 변화와 조화에 있었으며, 같은 형태의 반복은 단조로운 구성이었기 때문에 회피해 왔다. 하지만 단조로운 구성으로 여겨진 반복이 순수미술에 적극적으로 도입된 것은 20세기에 이르러서인데, 현대의 미술가들이 반복이 가진 의미와 효과에 새롭게 관심을 두게 되었기 때문이다.⁸⁶⁾

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 반복을 두 가지로 구분하는데, 동일성으로 설명할 수 있는 반복과 차이와 과잉에 의한 반복이다.⁸⁷⁾

전자는 개념이나 재현의 동일성에 의해 설명되는 같음의 반복이며, 후자는 자신 안에서 차이를 포괄하며 어떤 ‘간접적인 헌시’의 이질성을 포괄하는 반복이라 할 수 있다.⁸⁸⁾ 전자가 동등성이나 통약 가능성, 대칭성을 가지고 있다면, 후자는 비동등성, 통약 불가능성, 비대칭성 위에 기초한다.⁸⁹⁾

“두 가지 반복, 물질적 반복과 정신적 반복 사이에는 큰 차이가 있다. 물질적 반복은 서로 독립적이면서 계속 이어지는 요소나 순간들의 반복이다. 반면 정신적 반복은 공존하는 상이한 수준들에서 일어나는 전체의 반복이다. 앞의 반복은 혈뱃은 반복이고 뒤의 반복은 옷 입은 반복이다. 전자는 부분들의 반복이고 후자는 전체의 반복이다. 하나는 계속 이어지는 반복이고 다른 하나는 공존하는 반복이다.”⁹⁰⁾

이처럼 동일성으로서의 반복과 차이로서의 반복은 서로 다르게 구분될 수

86) 윤난지, 『형태 반복의 방법과 의미』 (월간 미술, 1992년 3월), p. 107.

87) 이현주, 「현대 회화에 나타난 패턴의 조형적 특성에 관한 연구」 (홍익대학교 대학원 박사 논문, 2016), p. 35.

88) 김명주, 「질 들뢰즈의 반복 개념에 관한 연구-차이의 시간성으로서의 반복」 (大同哲學, Vol.29 No.-, 2005), p. 78.

89) 질 들뢰즈. 김상환 역, 『차이와 반복』 (민음사, 2004). p. 74.

90) 질 들뢰즈, 위의 책(2004), p. 64

있다. 들뢰즈는 반복과 일반성이 혼용되는 상황에 대해서 곤혹스러움을 표하였다.

“반복은 일반성이 아니다. 반복은 여러 가지 관점에서 일반성과 구별되어야 한다. 반복과 유사성 사이에는 본성상의 차이가 있다. 일반성은 두 가지 커다란 질서를 거느린다. 그것은 유사성이라는 질서와 등가성이라는 양적 질서이다. 순환 주기와 동등성들은 각각 그 두 질서를 상징한다. 그러나 어떤 경우라 해도 일반성은 한 향이 다른 한 향과 교환될 수 있고 한 향이 다른 한 향을 대체할 수 있다는 관점을 표현한다.”⁹¹⁾

일반성은 유사성과 등가성의 질서에 속하며, 유사성과 등가성의 범칙은 다른 향으로 교환되고 대체될 수 있다. 그러나 반복은 교환 불가능하고 대체 불가능한 독특성과 관계한다.⁹²⁾ 그것은 바로 반복이 재현의 질서에 놓여 있는 것이 아니라, ‘행동이나 관점으로서의 반복’이기 때문이다.

이러한 반복은 작용 중인 원인에 관련되며, 동태적인 반복이다. 들뢰즈는 이러한 동태적인 반복은 역동적인 질서를 생산하고 이러한 역동적인 질서 안에는 더 이상 재현적인 성격의 개념이 존재하지 않으며, 창조적인 순수한 역동성이 존재한다고 말한다.⁹³⁾ 이처럼 들뢰즈가 생각하는 반복은 의미를 생성하고, 존재의 다양성을 입증하는 실천적인 힘이다.

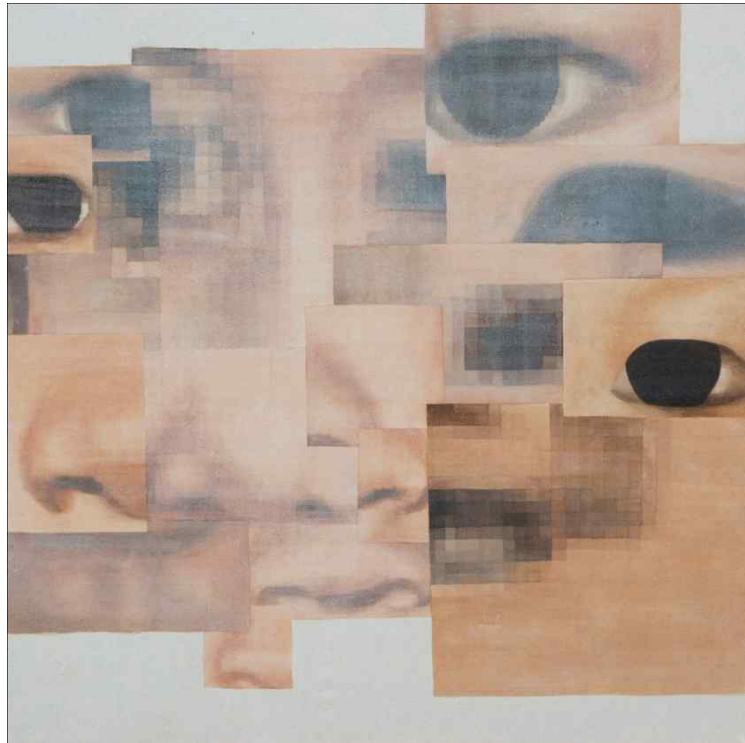
연구자의 작품에서 보이는 사각형 조각의 반복은 동일한 크기와 이미지의 반복이 아닌, 서로 다른 크기의 사각형이 불규칙하게 반복하고 그 속에서 다양한 이미지가 등장한다. 이것은 들뢰즈가 말한 의미를 생성하는 반복과 같다. 반복은 조형적 요소로서 오래전부터 미술에서 도입하여 표현되어 왔다.

91) 질 들뢰즈, 앞의 책(2004), p. 67.

92) 질 들뢰즈, 앞의 책(2004), p. 1.

93) 질 들뢰즈, 앞의 책(2004), p. 2

<Memory> 【작품 10】 조각 속의 인물들은 연구자의 시선을 통해 들어온 추억 속의 인물들이다. 현재 그들은 연구자의 곁에 남아있지는 않지만 내면에 자리 잡아 연구자에게 큰 힘이 되어주고 든든한 버팀목이 되어주고 있다.



【작품10】 박소현, <Memory>
90x90cm, 장지에 채색, 2011

사각형 기억의 반복은 단순히 한 순간에 대한 기억의 조각

들이 아닌 연구자의 순수기억 속에서 일어나는 기억 조각의 반복이다. 기억 조각의 반복은 단순한 복제가 아니라, 새로운 정체성과 의미를 생성하는 과정이다.

다음은 연구자의 작품 속에서 반복과 함께 보이는 조형요소인 중첩에 대해서 알아보도록 하겠다.

중첩(重疊)의 사전적인 의미는 거듭 겹치거나 포개어짐을 의미한다.⁹⁴⁾ 중첩 또는 중복은 계속적인 시각 개념에서 벗어난, 변화를 창출해 내는 방편 중의 하나이다. 중첩은 고정된 화면 속에 여러 형상들을 중첩에 의해 만들어낼 수 있으며 화면을 실제 크기보다 크게 표현할 수 있는 조건과 평면의

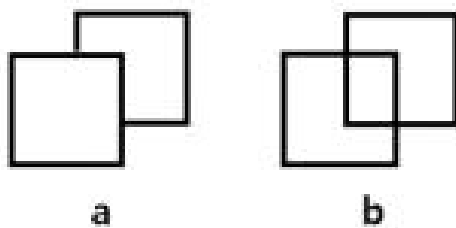
94) 네이버 국어사전, <https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EC%A4%91%EC%B2%A9> (202401120)

공간적 3차원을 도입하는 것이라 할 수 있고 평면 속의 선은 반복과 중첩을 통해 공간의 창출을 만들어내는 것이다.⁹⁵⁾

평면화면 속에서 중첩은 반복을 통해 규칙적인 리듬감을 만들어내며 작품에 대한 흥미를 유발한다. 면의 중첩은 화면에 층을 형성하여 복합적인 이미지를 만들어낸다. 또한 다층적인 구조의 형성으로 시간성을 부여할 수 있다.

연구자의 작품을 구성하고 있는 네모난 조각은 평면의 화판 안에 하나의 공간을 형성하고 그 안에서 면의 중첩을 이루고 새로운 하나의 공간을 만들어낸다. 그리고 각각의 네모난 조각 안에 다른 횡수의 호분을 중첩하여 칠함으로써 다른 느낌을 가진 기억의 조각을 구현해 낼 수 있다. 우리의 기억은 중첩을 통하여 단편적인 이미지로서가 아니라 다중적인 관계에서 복합적인 이미지로 읽힌다. 그리고 이 이미지를 통하여 감상자의 시선이 중첩의 깊이 속에서 확장되며 기억의 시간을 체험한다.

중첩의 효과는 겹치거나 가려진 부분의 공간감 형성에 중요한 역할을 한다. 공간감 형성은 투명성을 유발하기도 하고, 둘 또는 그 이상 겹친 형상은 공간적 차원의 모순을 초래하기도 한다. 시각은 이러한 모순을 해결하기 위해 형상 간의 시각적 파손 없이 상호 침투되는 투명성을 부여한다.⁹⁶⁾ 이렇



<삽도5> 중첩의 두 가지 성격

듯 중첩은 하나의 새로운 공간적 차원을 도입함으로써 같은 화면 위에 다양한 대상이 자리잡을 수 있게 한다. 그러나 이러한 투영면의 합치 관계는 그만큼 엄격한 깊이 차원에서의 분리가 필요하다.

95) 루돌프 이른하임, 앞의 책(1995), p. 144.

96) 박경애, 『입체조형연구』(기문당, 2008), p. 97.

하나의 대상물은 다른 대상물 앞에 뚜렷하게 놓여야 하며 <삽도5>의 a 이것은 투명하게 표현되어야 할 때를 제외하고는 중첩의 일반적인 상태를 의미한다. 현대미술은 이러한 한계에서 벗어나 상호 중첩<삽도5>의 b를 표현하였다. 중첩의 두 가지 성격 <삽도5>에서 볼 수 있듯이, 중첩의 완전성은 고체성을 파괴하는 반면, a는 불완전성이 고체성을 보호한다. b는 역설을 내포한다.⁹⁷⁾ 연구자의 작품에서는 중첩의 두 가지 성격이 모두 보인다.



【작품11】 박소현, <Memory(해적놀이)>
100x160cm, 장지에 채색, 2011

<Memory(해적놀이)> 【작품11】은 연구자가 어린 시절 친구들과 함께했던 놀이 중 하나를 나타낸 것이다. 해적처럼 한쪽 눈은 가리고 머리엔 두건을 쓰고 놀곤 하였다. 이 작품은 비의도적 기억보다는 과거 회상에 더 가깝다.

연구자가 힘든 일이 있을 때 떠올리는 것은 과거의 행복했던 기억이다. 과

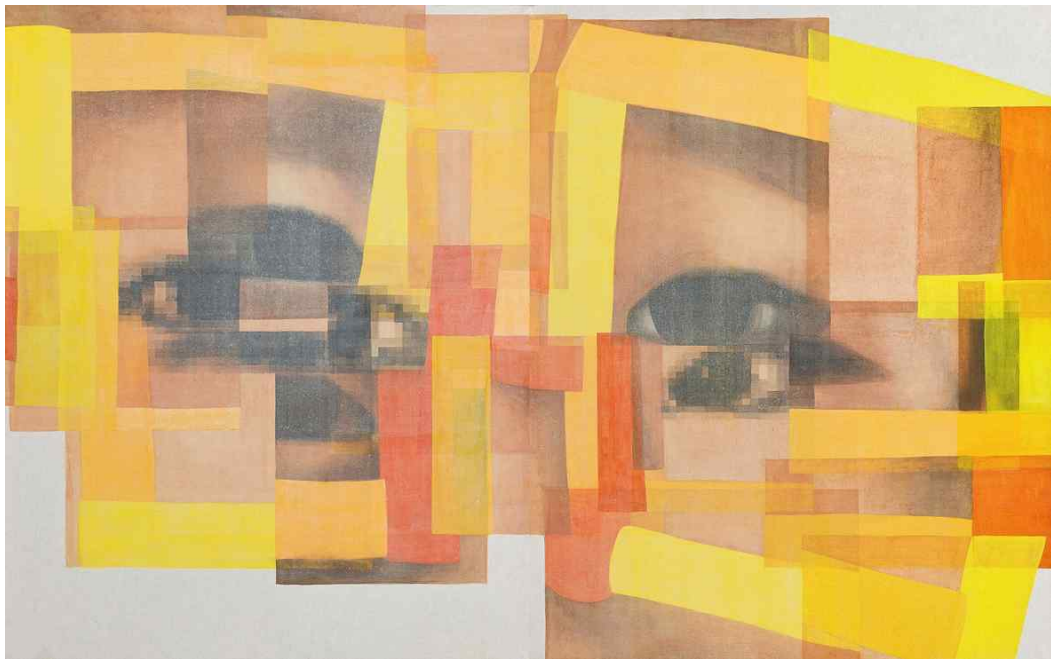
97) 루돌프 아르하임, 앞의 책(1995), p. 133.

거의 행복했던 기억은 연구자에게는 내적 안식처 같은 곳이다. 슬플 때 과거를 회상해서 그런지 작품 속 ‘눈’들은 아련하고 슬퍼 보인다. 눈을 통해서 느껴지는 감정은 친구들에 대한 그리움일 수도 있고, 현재 연구자의 감정일 수도 있는 것이다.

사각형의 레이어들이 모여져서 이미지를 완성한다. 단조로움을 피하고자 같은 크기의 사각형들로 조합하지 않고, 서로 다른 크기의 사각형들을 반복하여 중첩했다. 이 작품은 <삽도5>의 a처럼 중첩의 일반적인 상태가 보인다. 겹치는 부분의 투명성은 보이지 않으며 색과 호분의 중첩으로 조각의 경계를 표현해 주었다.

<Memory(수수깡안경)> 【작품12】 은 레이어의 투명성이 보이는 작품이다. 이 작품은 <삽도5>의 b인 고체성을 파괴하는 중첩의 완전성이 보인다.

사각형 조각이 겹쳐진 부분은, 가려진 것이 아니고 바로 아래에 있는 겹친



【작품12】 박소현, <Memory(수수깡안경)>, 100x160cm, 장지에 채색, 2012

조각의 부분으로 드러난다. 이런 면의 중첩은 화면 속 공간에 층을 형성하여 복합적인 이미지를 보여준다. <Memory(해적놀이) 【작품12】 이 파편화된 기억이 한곳으로 모여진 것이라면 이 작품은 조각난 기억들이 쌓여가는 것을 이미지화한 것이다.

호분이 많이 쌓인 기억이 좀 더 흐릿하고 뿌옇게 보이는 것처럼 각 조각 위에 호분의 중첩 횟수를 다르게 함으로써 기억의 투명도는 차이를 만들었다.

수수깡 안경 부분을 노란색과 주황색을 사용함으로써 밝은 기운이 느껴지는 기억을 표현하려 하였다. 그리고 수수깡 안경의 이미지가 레이어의 투명성에 의해 위, 아래가 겹쳐 보이게 함으로써 색채들이 각각 독립적으로 존재하지만 동시에 하나의 덩어리로 보이게 하는 것을 의도했다. 이렇듯 기억의 조각들이 모여지고 쌓이는 것을 표현하기 위해, 연구자는 중첩을 중요한 조형요소로 활용했다.

반복과 중첩은 단조로울 수 있는 연구자의 작품에 리듬감과 운동감을 형성해 주었으며, 연구자 작업의 주제인 '기억'을 시각적 형식으로 구현하는 데 중요한 조형적 역할을 하였다. 다음 장에서는 연구자의 작품 속에서 드러나는 다시점에 대해서 알아보려고 한다.

2. 회화 속 시선의 겹

우리의 기억은 지나온 과거 속에서 저장되고 겹겹이 쌓이게 된다. 그리고 시선을 통해 읽힌 기억은 단편적인 이미지가 아니라 다중적이고 복합적인 이미지로 나타나게 된다.

본 절에서는 연구자 시선의 겹을 통해 나타나는 기억을 표현하기 위한 조형요소인 다시점에 알아보려고 한다.

다시점은 다원적인 시점이 한 화면에 조화롭게 공존하도록 하는 표현법이

다. 전통적으로 한 화면에 다양한 산수 공간을 그리기 위해 발달한 다시점은 관찰과 표현에 있어 시간성을 내포하고 있다. 다시점을 활용하면 조형예술의 공간과 시간상의 제약을 초월하면서 다원적인 조화를 추구할 수 있다.

동양화의 구도는 형상을 배치하는 데 있어서 공간이나 시간의 제약을 받지 않는 ‘다시점’의 방식을 취하는 특징이 있다. 다시점은 물체를 꿰뚫어 보는 여러 개의 시점을 한 화면에 조화롭게 구성하는 표현법이다. 화가가 고정된 시야의 제약에서 벗어나 서로 다른 시점에서, 서로 다른 시야 내의 사물을 관찰하여 얻은 결과를 한 폭의 작품 속에 서로 잘 어울리도록 구성하기 위해 쓰는 방식이다. 이처럼 다시점을 이용함으로써 연구자의 여러 시선을 통해 저장된 기억들은 한 화면에 조화롭게 공존할 수 있는 것이다.

동양화 중에서 산수화(山水畵)에서 다시점이 활발하게 사용되었다. 산수화 속 다시점은 우리가 자연을 관찰하는 여러 가지 각도를 모두 포함하고 있다. 연속적으로 이어지는 장면들을 모두 조화롭게 그림 속에 표현하고자 한 것이다.

곽희(郭熙, 11세기 초-11세기 말)의 산수화론인 『임천고치(林泉高致)』의 ‘삼원법(三遠法)’에서 다시점을 찾아볼 수 있다.

산 아래에서 산꼭대기를 올려다보는 것을 일러 고원(高遠)이라 하고, 산 앞에서 산 뒤를 넘겨다보는 것을 일러 심원(深遠)이라 하며, 가까운 산에서 먼 산을 바라보는 것을 일러 평원(平遠)이라 한다. 고원의 색은 맑고 밝으며, 심원의 색은 무겁고 어두우며, 평원의 색은 밝은 것도 있고 어두운 것도 있다. 고원의 세(勢)는 높이 솟아 있고, 심원의 뜻은 중첩되어 있으며, 평원의 뜻은 온화하고 아득하다.⁹⁸⁾

곽희의 삼원법은 동양화의 관찰 태도의 특징을 잘 드러내며, 관찰 결과를

98) 갈로, 앞의 책(2014), p. 294.



(도판13) 정선(鄭謙齋), <금강전도(金剛全圖)>
130.6x94cm, 종이에 담채, 1734, 삼성미술관 리움 소장

구체적으로 어떻게 화면에 배치해야 하는지 알려준다. 삼원법은 원근에 따른 이동법(移動法)을 중심으로 하는 구도법이다. 그렇게 얻은 산의 모습 중에서 선택해서 재배열해 그림으로 그리는 방법으로 산의 본질에 더 가까이 다가갈 수 있다고 꾀하는 생각했다.

겸재 정선(謙齋 鄭謙齋, 1676-1759)의 <금강전도(金剛全圖)>(도판13)는 한 폭의 좁은 공간에 금강산 일만 이천 봉우리를 압축해 놓은 그림이다. 수많은 산봉우리를 일정한 크기의 좁은 화면에 모두 그려 넣기 때문에 산들의 규모는 부

득이 작게 묘사되고, 또 반조감도적(半鳥瞰圖的)으로 표현한다. 이렇게 함으로써 금강산의 넓은 영역이 한눈에 들어오게 한다.⁹⁹⁾ 이처럼 정선은 금강산 곳곳에서 관찰한 것을 다시점을 이용하여 한 화면에 조화롭게 재구성하였다.

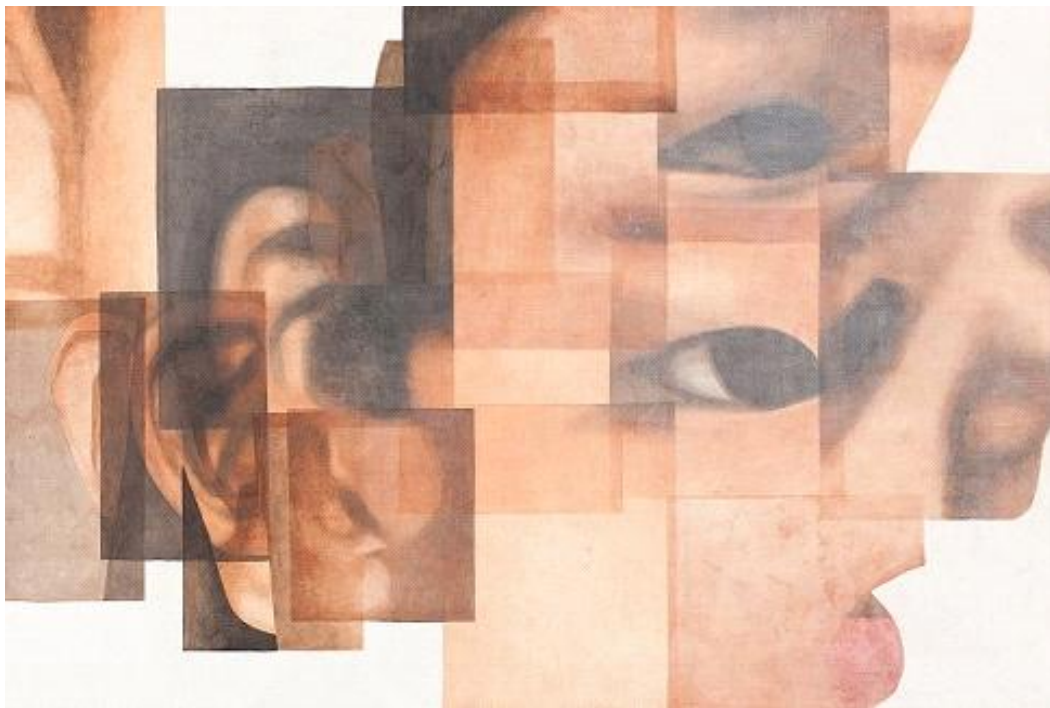
동양회화에서 다시점은 형상을 바라보는 공간과 시간의 제약을 벗어나 다양한 각도에서 바라본 모습을 한 화면에 공존시켰다. 이러한 동양회화의 특징은 화가가 사물의 본질을 깊이 파악한 뒤, 내면에서 투시를 이뤄 사물과

99) 안휘준, 앞의 책(2002), p. 257.

화가와 화면을 총체적인 양식으로 표현하는 것이다. 그래서 시점을 고정해 하나의 점, 하나의 면, 하나의 장소, 하나의 시간을 그리는 서양의 투시도법과는 달리 사람이 거닐며 바라보게 되는 풍경들을 다시점을 적용해 사물의 본질을 화면 위에 표현하였다.

기억이라는 것 또한 고정된 한 시점으로만 분리되어 저장된 것이 아닌, 여러 측면에서 바라본 시선이 덩어리져 저장된 것이다.

동양회화에서 산수화를 표현할 때 관찰을 선행하고 난 후 다시점을 이용해 재구성하여 화폭에 옮겼듯이, 연구자의 기억 속에 있는 어린 시절 친구들의 얼굴도 연구자에 의해 관찰된 후 재조합되어 화면에 옮겨졌고 이때 다시점이 활용되었다. <Do you remember?> 【작품13】는 연구자의 기억 속에 저장된 친구들의 모습을 나타낸 작품이다. 광희와 정선이 산수의 풍경을 경험



【작품13】 박소현, <Do you remember?>, 130x194cm, 장지에 채색, 2013

을 통해 조화롭게 재구성하여 표현하였듯이 연구자도 기억을 재구성하여 표현하였다. 기억은 머릿속에서 정지되어 있지 않고 다양한 크기의 조각으로 떠다니다가 어떠한 매개체를 통해 응집되는 모습을 연구자가 조화롭게 평면으로 옮겨 나타낸다.

연구자의 주관적인 계획에 의해 화면 속 기억의 파편을 모이고 분산되는 것을 구성하였는데 이것은 사혁(謝赫)의 육법(六法) 중 경영위치(經營位置)와 상통한다. 경영위치는 곧 구도의 설계이다. 화면 위에 그리는 형상은 반드시 교묘한 재단을 거쳐야 하며 눈에 보이는 대로 다 그리는 것이 아니다. 무엇에 의해 교묘하게 재단하는가? 화가의 이성적 판단에 의거한다.¹⁰⁰⁾

기억의 조각들은 서로 중첩되고, 아래의 조각이 위로 비치면서 기억의 조각이 하나만으로 형성된 것이 아닌 서로 얽혀 있다는 것을 나타낸다. 작품을 감상하는 감상자의 시선이 왼쪽에서 오른쪽으로 흐르게 하기 위해 눈도 오른쪽을 향하는 모습만을 모아서 재조합하였다. 눈들이 다 오른쪽을 향하고 있지만 눈을 바라보는 시점은 다양하게 표현되어 있다.

동양회화에서 다시점을 이용한 산수화는 단순히 풍경을 묘사하는 것이 아닌, 관찰자가 풍경을 경험하면서 떠올리며 사유의 흐름과 기억의 집합체를 표현한 것이다. 연구자 또한 다시점을 이용함으로써 나타내고자 하는 기억의 단편들을 연구자의 감정과 생각을 넣어 조화롭게 표현할 수 있었다. 다음 장에서는 연구자의 작품에서 밑 작업에 기본이 되는 해체와 재조합에 대해서 알아보려고 한다.

100) 갈로, 앞의 책(2014), p. 93.

3. 해체와 재조합을 통한 회화

기억은 과거에서 현재로 현재에서 미래로 나아가며 흐르고 있다. 하지만 기억은 선형적으로 흐르지 않고 과거와 현재, 미래가 뒤죽박죽 엉켜있다. 이런 엉켜있는 기억을 표현하기 위해, 기억은 겹친 사각형 조각으로 조형되었고 연구자의 주관으로 재조합되었다. 재조합되는 과정에서 새로운 의미, 형식 또는 질서가 포함된다. 연구자는 결합을 위해 해체한다.

연구자에게 과거의 행복했던 기억은 내적 안식처이며, 그곳에서 위안받는다. 그리고 그 기억을 더듬어보는 과정에서 작업은 시작된다. 선형적인 기억의 흐름은 연구자의 머릿속에 들어오는 순간 조각조각 해체되고 현재의 감정과 만나 다시 재조합된다. 이런 과정에서 기억의 이미지들은 크기의 변형, 대상의 중첩 그리고 반복 등을 통해 왜곡되며 화면 속 기억의 조각은 익숙하지만 익숙하지 않은 모습으로 바뀌게 된다.

‘해체(deconstruction)’라는 말은 통상적으로 붕괴, 분해, 소멸, 풀어헤침 등의 의미로 사용되지만 ‘해체주의(déconstruction)’ 또는 ‘해체론(dekonstruktion)’에서 거론될 때는 구성(konstruktion)의 반대 개념으로 재구성, 탈구조, 탈구축(脫構築)의 의미를 갖는다. 해체라는 용어는 독일 철학자 마틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1976)가 처음 사용하였고, 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930-2004)가 적극적으로 도입하였다.¹⁰¹⁾

데리다에 의하면 ‘해체’라는 용어는 기존의 구조에 대하여 다른 구조를 구성하는 것이 아니라, 어떤 의미에서는 처음의 구조를 우회함으로써 그것을 지지하고 있던 제반 가치를 불안정한 상태로, 즉 허공에 매단 상태로 만들면서 다른 새로운 형태를 만들어내는 작업이다.¹⁰²⁾ 해체는 기존의 사조에

101) 김성운, 「현대 디지털 아트의 비표상에 대한 해체미학적 연구」(서울과학기술대학교 NID 융합기술대학원 박사논문, 2012), p. 31.

102) 이광래, 『해체주의란 무엇인가』(교보문고, 1994), p. 372.

대하여 무조건적 반대하는 개념보다는 새로운 결합의 추구에 관심을 둔 것이다. 기존의 체계에 관한 근본적인 재인식인 것이다.

연구자가 기억을 사각형으로 해체하는 작업은 기억의 연속적인 흐름을 의도적으로 분절하고, 각 단편을 독립적인 단위로 설정하는 행위이다. 이는 해체주의에서 강조하는 기존의 법칙을 해체하고 재구성하는 것과 비슷하다.

사각형으로 해체하는 작업은 연구자의 어린 시절로부터 많은 영향을 받았다. 어릴 때부터 사각형으로 종이를 자르는 것을 좋아했다. 하루 종일 가위질할 때도 있었는데 그때마다 연구자의 어머니는 한 번도 그만두라고 한 적이 없으시다. 오히려 자를 종이와 그것을 담을 바구니를 주셨다. 모든 것을 사각형으로 해체하고 그것을 다시 퍼즐처럼 맞춰 보곤 하였다.

현재 기억의 이미지 재조합 과정은 어린 시절 연구자가 사각형 조각으로 만든 연구자만의 퍼즐과 같은 것이다.

연구자의 작품 속에 나오는 사각형으로 해체된 기억은 기억의 복잡성과 단편성을 하나의 규격적 형태로 재구성한 것을 의미한다. 이는 기억의 본질인 유동적이고 주관적인 특성을 분해하고, 이를 정형화된 구조나 시각적 형식 속에 담아내려는 연구자의 시도이다. 사각형 조각들은 시간적, 공간적, 감정적 기억의 단편이며, 이를 재조합하는 과정에서 새로운 줄거리가 생성되는 것이다.

예술에서 해체와 재조합은 단순히 형식의 파괴를 넘어서, 기존의 고정된 질서와 의미를 재구성함으로써 새로운 관점과 다층적 해석을 가능하게 한다.

데이비드 호크니(David Hockney, 1937-)는 1960년대부터 지금까지 판화, 드로잉, 사진 등 다양한 매체와 협력을 통해 그의 작품세계를 표현한다. 호크니는 사람마다 각기 다른 기억을 하고 있으므로 객관적인 시간은 존재하지 않는다고 말한다. 왜냐하면 저마다 다른 시각적 관심이 있기 때문이고

그것은 개개인의 기억과 요소에 초점이 맞추어지는 것이라고 한다.¹⁰³⁾

<'Mother I'>(도판14)는 여러 시점에서 찍은 사진을 자르고 재구성한 것



(도판14) 데이비드 호크니, <Mother I>
47x33cm, photographic collage, 1985

이다. 잘라지고 겹쳐져 작품 속 인물은 코, 눈 등이 여러 개가 되는 다시점으로 표현된다. 그의 콜라주 작업은 사진에 내재한 원근법의 법칙을 무시하고 사진의 속정에 내재한 재현이라는 체계를 해체하는 동시에 사진에 존재하지 않는 시간은 흐름을 더함으로써 자유롭게 유동적인 인간의 시각적 인식 체계를 드러내는 것이었다. 그의 작품에서 보이는 다중시점, 시간과 공간의 분해 및 재조합 그리고 전통적 시각 체계의 해체는 고정된 관점을 거부하는 해체주의의 특징과 일치

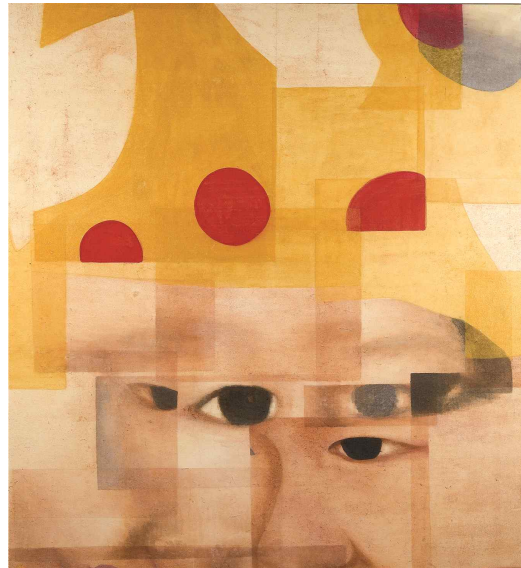
한다고 보인다.

연구자의 작품의 밑바탕이 되는 <이미지 드로잉>(도판15)는 호크니의 사진 작업과 흡사해 보인다. 하지만 연구자에게 사진 작업은 단지 작품을 완성하기 전 드로잉을 위한 단계이다. 연구자는 작품이 들어가기 전 친구들의 얼굴을 프린트하여 조각조각 해체한 후 재조합하는 과정을 거친다. <이미지 드로잉>(도판15) 기본으로 연구자의 작품인 <Do you remember?(생일날에는 내가 왕)>(도판16)가 완성된다. 사진으로 작업한 이미지드로잉을 그대로

103) 이미경, 「반 추상 미술에서 형상의 중첩 연구」(한양대학교 대학원 박사논문, 2020)
p. 115.



(도판15) 박소현, <이미지 드로잉>
2010



(도판16) 박소현, <Do you
remember?(생일날에는 내가 왕)>
95.5x88cm, 장지에 채색, 2010

움기는 것이 아닌, 연구자가 화면에 담을 부분을 선택하고 작업을 시작한다.

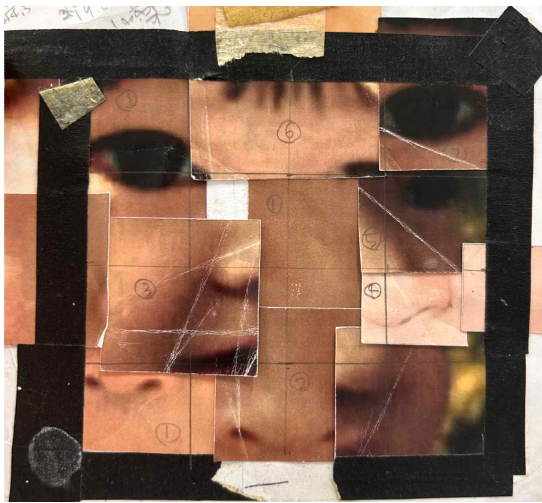
<Do you remember?(생일날에는 내가 왕)>(도판17)는 왕관을 쓰고 생일 파티를 했던 순간을 그림으로 나타낸 것이다. 화면 속에는 여러 개의 눈과 머리에 쓴 왕관의 일부가 보인다. 왕관은 밝고 긍정적인 기억을 나타내기 위해 노란색과 빨간색을 사용하여 화사한 느낌을 주었다.

눈은 중앙 쪽에 배치하여 시선의 집중을 유도하였다. 이와 같은 기능은 작품을 보는 감상자에게 응시의 위치를 제공함으로써 욕망의 관계로 들어서게 하는 것이다. 작품을 응시하는 감상자들에게 작품 속의 시각적 요소들이 감정적 반응을 불러 일으킨다. 작품 속 여러 개의 눈은 대부분 정면을 바라보고 있는 눈인데, 이것은 연구자를 응시하는 타인의 눈일 수도 감상자를 바라보고 있는 연구자의 눈일 수도 있다.

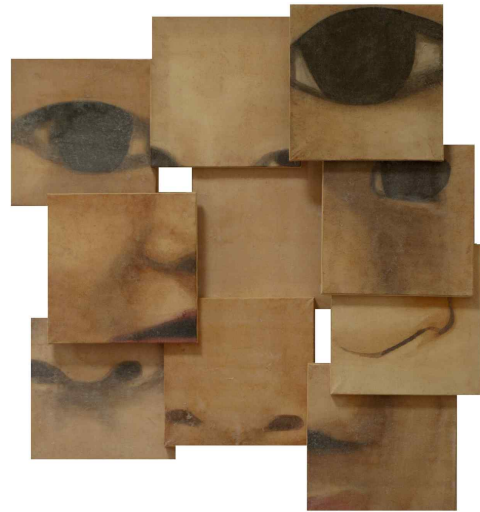
화면에 옮겨 그리면서 연구자의 현재 감성과 느낌을 더하여 나타내어진

다. 조각낸 사진을 재구성하였을 때는 단지 재조합으로만 끝나지만 그것을 보고 재현해 내는 과정에서 터치가 쌓여감에 따라 화면 위에 올라가는 밀도감 속에 연구자의 생각을 함께 부여할 수 있다.

단순히 외형만을 그리는 것이 아닌 화가의 뜻과 정신이 표출되는 동양화 법인 사의(寫意)와도 연결되어 진다. 사의는 관찰한 대상을 사실적으로 그리는 것이 아닌 생략, 왜곡, 과장을 통해 작가의 주관적 감정과 철학을 전달하는 것이다.



(도판17) <이미지 드로잉>, 2011



【작품14】 박소현, <Memory>
74x70cm, 장지에 채색, 2011

<Memory> 【작품14】 은 사진을 해체하고 재조합하여 만든 <이미지 드로잉>(도판17)을 기초로 그려진 작품이다. 연구자의 작품이 대부분 평면 화판에 나누어진 조각들을 그려서 표현했다면 <Memory> 【작품14】 은 사각형으로 나누어진 기억을 각각 한 화판에 표현하고 그것을 재조합하여 붙이는 형식으로 나타냄으로써 기억 조각의 해체가 더 강조되었다. 작은 사각형 화판의 반복적인 배열을 통해 얻은 리듬감은 시각적 흥미를 유발한다.

정형화된 위치의 눈, 코, 입이 있는 것이 아닌 입이 눈보다 위에 있을 수

도 있으며, 두 개의 눈, 한 개의 코 그리고 한 개의 입이 아닌, 여러 개의 눈, 코, 입이 나타나고 있다. 이것은 데리다가 말하고 있는 기존의 법칙을 우회하여 새로운 법칙을 만든다는 해체 이론과 상통한다고 볼 수 있다.

연구자의 시선을 통해 기억으로 저장된 인물들은 작품 속에 그려지게 되고, 작품 속 인물들의 눈을 통해 감상자들의 응시를 이끈다. 응시는 단순히 바라보는 것이 아닌 집중적이고 지속적으로 바라보게 하는 것이다.

이처럼 기억을 해체하고 재조합하는 과정은 연구자만의 새로운 형식을 만드는 것이며 이 과정에서 연구자의 생각과 감정을 담을 수 있다.

4. 회화 속 허와 실의 관계

여백(餘白)의 사전적인 의미는 글씨나 그림이 있는 지면에서 아무것도 없는 비어있는 공간을 뜻한다. 회화 속 남겨진 부분은 단지 비어있는 공간일 수 있으나 무한한 상상력을 끌어내는 공간이기에 ‘허(虛)’와 ‘실(實)’로 설명될 수 있다.

동양화의 많은 특징 중에 여백의 미를 빼놓을 수가 없다. 화면에서 주제가 되는 것을 단적으로 표현하고 나머지 부분을 여백으로 비워둠으로써, 얼핏 보기에는 미완성의 상태로 보일 수 있으나 가득 채워진 화면보다 더 많은 것을 말해주는 것이 여백의 특징이라 할 수 있다.

여백의 개념은 크게 물리적(공간적), 기능적(심미적), 관념적(심리적)으로 나눌 수 있다.

첫째, 여백의 물리적(공간적) 의미는 사전적 의미로 ‘종이 따위에, 글씨를 쓰거나 그림을 그리고 남은 빈자리’이다.¹⁰⁴⁾ 문단 사이의 여백 등 사물의 일

104) 국립국어원 표준국어대사전
[https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%EC%97%AC%EB%B0%B1\(20241129\)](https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%EC%97%AC%EB%B0%B1(20241129))

부 혹은 전체를 생략함으로 표현된 여백으로 남겨진 비어 있는 공간이다.

둘째, 여백의 기능적(심미적) 의미로 조형적 구성상의 여백, 공간 구성적 측면에서의 여백이다. 여백은 점, 선, 면과 함께 형태를 위한 기능적 요소로 조형미를 북돋워 주는 심미적 기능을 한다.¹⁰⁵⁾ 기능적인 여백은 동양화에서 ‘여백의 미’로 대상에 대한 표현을 간결하고 대상의 형체보다는 비어 있는 여백을 드러내어 심오한 여백의 공간적 힘과 상상할 수 있는 풍부한 내용을 전달한다. 동양화 속의 여백은 하늘, 물 등 형체가 불분명한 것을 선으로 표현하지 않고 오히려 비워둠으로써 생긴 자연스러운 비어 있는 공간이다. 이로써 보는 이에게 빈 공간을 상상하게 하고 표현된 형상에 집중하는 시각적 흐름을 유도한다.

셋째, 관념적(심리적) 의미는 여백이 주는 열린 공간으로 시각적 휴식을 제공하며 상상력을 자극한다. 여백의 개방성은 유동적이고 다의적이고 열린 가능성의 공간으로 연결된다.¹⁰⁶⁾ 무언가로 가득한 마음에 여백의 공간, 마음의 빈 공간을 만들어 주는 것이다. 이렇게 함으로써 새로운 것을 받아들일 준비의 시간을 가지며 자신을 되돌아보며 삶의 본질에 다가갈 수 있는 여유가 생긴다.

여백의 표현 방법은 여러 가지가 있다. 화면 한쪽을 넓게 비워 놓은 큰 여백(大空)이 있는가 하면, 화면의 형체 사이사이에 좁게 비워 놓는 작은 여백(小空)도 있다. 또한 여백은 아무것도 그리지 않는 빈 공간으로 표현하는 것이 보통이지만, 물이나 하늘, 안개나 구름과 같은 어떤 실체를 표현하기도 한다. 빽빽함(密)에 대비한 성김(疏)으로, 표현에 대비한 감춤(藏)으로 여백 표현을 대신하기도 한다. 이와 같은 여백은 표현하고자 한 내용을 다 표현하고 난 나머지로써의 여백이 아니다. 화면에 표현된 세계보다는 더 많은

105) 최미경, 「여백의 장소성에 관한 이론적 모델 연구」(전남대학교 대학원 박사논문, 2024) p. 9.

106) 최미경, 앞의 논문(2024), p. 13.

내용을 표현하기 위한 의도적인 표현이다. 따라서 여백은 생략의 의미보다 일종의 적극적인 표현에 해당한다.¹⁰⁷⁾

왕백민은 『동양화 구도론』에서 “중국화는 여백을 매우 중시한다. 여백은 화면 위에 형상을 배치하는 문제와 직접 관계가 있다. 여백을 잘 처리하면 화면에 생동감이 있고, 숨이 통하며 웅색하게 되지 않는다. 특히 산수화의 표면에 있어서는 관계가 매우 크다.”라고 하였다.¹⁰⁸⁾ 동양화에서 주로 제재(題材) 밖의 공간이나 제재와 제재 사이의 공간을 가리키는 여백은 단지 비어있음으로써의 여백이 아닌 형상을 배치하는 문제와 관계가 있으며 표현에 있어서 조형적 의미를 담고 있다. 산수화로 뛰어났던 중국의 화가 황빈홍(黃賓虹, 1864-1955)은 여백에 대해 다음과 같이 말하였다.

“그림을 그릴 때는 실(實) 속에서 허(虛)를 구하고, 검은 가운데 흰 곳을 남겨 마치 한 줄기 빛이 방 전체를 모두 밝히는 것처럼 해야 한다.
(作畫實中求虛, 黑中留白, 如一傑之光, 通室皆明)”¹⁰⁹⁾

이러한 여백은 단순히 자연적으로 남겨진 바탕을 의미하는 공백(空白)과는 구별된다. 공백은 화면의 조화를 방해하고 구성을 망칠 수 있는 반면, 여백은 화면 내의 다른 요소들과 유기적으로 조화를 이루며, 주어진 형상과 동일한 의미를 함축하고 동질적인 조형 가치를 지닌다. 이는 작가의 의도에 따라 형성된 것으로, 단순히 남겨진 공간이 아니라, 행위가 가해진 형상과 내적으로 긴밀히 연결되어 상호작용하는 의미를 갖는다. 즉 표현되지 않은 부분이 마땅히 그림의 성립에 치명적이어야 함에도 불구하고 화면을 돋보이게 하거나 연장(延長)된 상태로 보이게 하며 문헌 부분이 그려진 부분과 마

107) 조용진, 배재영, 『동양화란 어떤 그림인가』 (열화당, 2002), p. 120.

108) 왕백민, 강관식 역, 『동양화구도론』 (미진사, 1991), p. 52.

109) 왕백민, 위의 책(1991), p. 52.

찬가지로 생명을 갖게 되는 것이다.¹¹⁰⁾ 여백은 언제나 채워질 수 있는 가능성을 가지고 있는 공간이기 때문에 채워진 공간만큼 중요하다고 말할 수 있다.



(도판18) 이우환, <조용>, 130.3x162.2cm, 캔버스에 안료, 1993

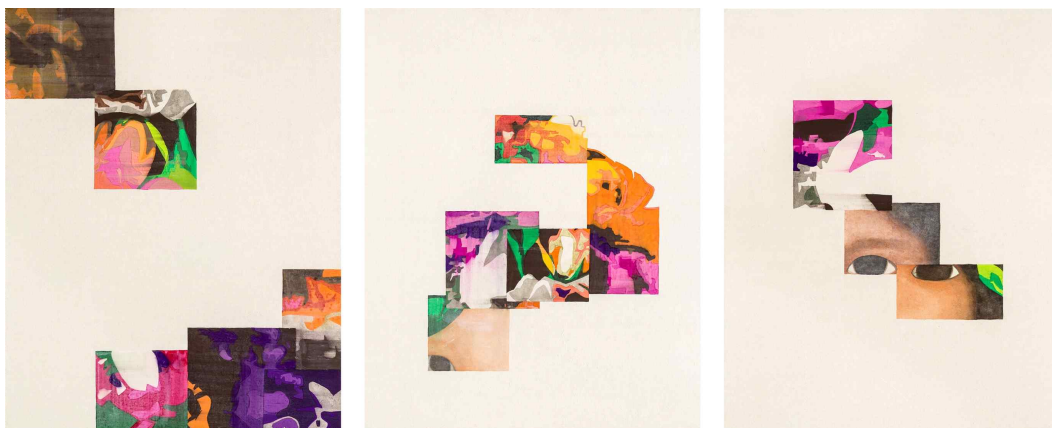
이우환(Lee Ufan, 1936-)의 회화 세계는 일종의 우주공간이며, 무한에 이르는 장이다. 그의 획은 화면의 공간을 활성화하며, 평면을 넘어 무한한 공간을 연상하게 만든다. 그의 작품 <조용>(도판18)은 빈 공간과 여백이 중요한 역할을 하는 작품이다. 큰 캔버스에 붓 터치로 한 개 또는 몇 개의 점을 찍고 공간 대부분을 넓은 여백으로

남긴다. 여기에서 각 각의 점은 그 크기 및 위치, 간격, 획의 방향성에 따라 다른 점과 다양한 방식으로 상호 조율하고 캔버스 전체에 긴장감과 강한 존재감을 불러일으킨다.¹¹¹⁾ 연구자의 작품에서도 점은 아니지만 사각형의 조각을 그려 넣고 넓은 여백이 보이는 작품이 있다.

<Somewhere in my memory> 【작품15】은 기억의 조각이 머릿속에 떠다니다가 조합되는 순간을 그린 것이다. 아직 조각들이 다 모여지지 않은 미완성인 기억이다. 조각마다 호분의 횟수를 다르게 칠해줌으로써 기억의 단층을 만들어 주었으며 붓 자국이 남게 칠하여 기억의 조각이 움직이고 있다는 것을 나타내었다. 비어있는 열린 공간으로 인해 조각들이 모여서 어떤

110) 조용진, 배재영, 위의 책(2002), p. 4.

111) 이현미, 「한국 단색조 회화에 나타난 문인화 연구」(동방문화대학교 대학원 박사논문, 2022), p. 103.



【작품15】 박소현, <Somewhere in my memory>, 각 90.9x72.7cm, 장지에 채색, 2016

기억이 완성될지는 감상자의 상상에 맡기는 것이다. 그러지지 않은 여백의 부분은 감상자의 몫이다. 이것은 여백의 관념적 특징이다. 여백이 주는 열린 공간으로 상상력을 자극함으로써 감상자가 작품에 참여하고 재해석 할 수 있는 것이다.

동양 회화의 여백은 화가의 내면세계를 표현하는 정신적 표현 방법으로 단지 비어있는 공간이 아닌 내적으로 무한한 세계를 지니고 있는 중요한 조형 방법이다.

연구자의 <Do you remember?(인디언 놀이)> 【작품16】는 유년 시절의 놀이 중 인디언 분장을 했던 기억을 재조합한 것이다. 머리 부분의 장식 위주로 그림을 그렸다. 어린 시절 색종이를 이용해 만든 경험을 그대로 표현하고 싶어서 색상은 색종이처럼 화려하고 밝은색을 사용하였다.

윗부분을 그림으로 채우지 않고 여백으로 비워둠으로써 장식 부분을 더욱 두드러지게 하고, 전체적인 조화와 균형을 형성하였다. 여백은 형체만큼이나 극적인 효과를 가지며 조형적으로 보이는 이에게 오히려 상상 속에서 작품의 완성도를 더 높여주는 작용성을 가진다.

여백을 그리는 것은 실(實)을 위한 것이며, 제재의 내용을 더욱 잘 표현하

기 위한 것이며, 그림 속의 중요한 형상이나 중요한 줄거리를 더욱 잘 표현하기 위한 것이며, 그림 속의 중요한 형상이나 중요한 줄거리를 더욱 두드러지게 하기 위한 것이다.¹¹²⁾ 아래 왼쪽 부분에도 작은 여백을 남겨둠으로써 아래부분의 답답함을 해소해 주었다. 이것은 여백의 기능적 활용이라고 할 수 있다.



【작품16】 박소현, <Do you remember(인디언놀이)>
130x130cm, 장지에 채색, 2013

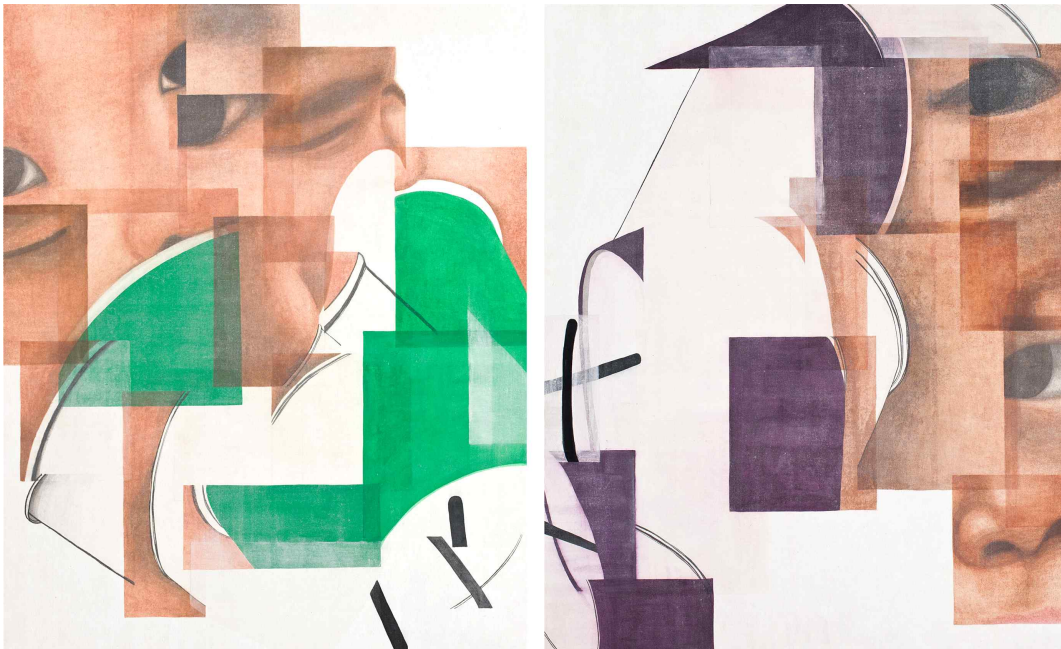
관람객이 단순히 보고 지나가는 것이 아닌, 그림과 호응을 하길 바랐다. 호응에는 그림 안의 호응이 있고, 그림 밖의 호응이 있다. 여기서 연구자가 원하는 것은 그림 밖의 호응이다. 그림 밖의 호응이란 그림과 그림 밖의 유관한 사람이나 사건과 이루는 호응을 가리킨다. 이러한 호응을 잘 처리하면 예술적인 함축의 효과를 증가시킬 수 있다.¹¹³⁾

여백은 아무것도 그리지 않는 빈 공간으로 표현하기도 하지만 물이나 하늘, 안개나 구름과 같은 어떤 실체를 나타내기도 한다. <Do you remember?(종이컵전화)> 【작품17】 속 여백은 빈 공간이지만 종이컵의 실체

112) 왕백민, 앞의 책(1991), p. 56.

113) 왕백민, 앞의 책(1991), p. 40.

이다. 굳이 채색을 하지 않아도 종이컵의 일부분이라는 것은 감상자가 예상할 수 있는 것이다. 또한 사각형 조각의 반복 사이에서 보이는 여백은 조형적으로 시각적 휴식을 제공해준다. 작품 속에서 공백은 조화를 방해하고 구성을 망칠 수 있지만 연구자의 의도에 의해 형성된 여백은 작품 속 다른 요소들과 조화를 이루며, 주어진 형상과 동일한 의미를 함축하고 있다.



【작품17】 박소현, <Do you remember?(종이컵전화)>, 각 90.9x72.7cm, 장지에 채색, 2012

어린 시절에 친구들과 종이컵으로 전화놀이를 했던 기억을 표현한 이 작품은 파편화된 기억들의 중첩으로 이루어져 있다. 중첩되는 부분이 사라지는 것이 아닌 투명성을 가지고 겹쳐져 있다. 이런 중첩은 완전성은 고체성을 포기하지만 기억의 조각들이 모여지고 쌓이는 것을 표현하기에는 효과적인 조형 방법이다.

연구자의 작품에서 반복, 중첩 그리고 다시점과 더불어 여백은 조각의 운동감을 느끼게 해주며, 복잡함을 줄이고 전체 구조성을 명확하게 드러나게 해준다.

V. 작품연구

연구자의 작업은 연구자가 살아온 삶에 관한 관심과 그 속에 있는 연구자 본인에 대한 탐구를 바탕으로 한다. 그리고 이런 탐구를 통해 연구자가 어떤 환경에서 살았고, 어떤 영향을 받고 주면서 살아가는지 파악하고, 이를 조형적으로 풀어내고자 한다.

많은 사람을 만나며 동시에 금방 헤어지는 시기를 반복한 어린 시절은 연구자로 하여금 인간관계 속에 어려움을 겪었지만, 과거의 행복했던 순간의 기억을 더 소중하게 느끼게 만들어 주었다. 그림을 그리면서 그때의 상황과 더불어 그 당시의 감정도 함께 화면에 담고자 한다.

지나간 시간은 사라지는 것이 아니라 우리의 무의식 속에 끊임없이 쌓이고 있다. 그리고 많은 예술가가 본인들의 기억을 바탕으로 작업을 한다. 우리의 기억 중에서 개인적인 기억이 저장되는 부분을 ‘자전적 기억

(autobiographical memory)’이라 부르고 있다. 이것은 우리 삶의 연대기다. 누군가가 우리에게 가장 어린 시절이 무엇이냐고, 어렸을 때 어떻게 생긴 집에 살았느냐고, 가장 최근에 읽은 책이 무엇이냐고 물을 때마다 우리는 그 긴 기록을 뒤적인다.¹¹⁴⁾

작가 대부분은 트라우마를 자기 작품에 표출하여 표현한다.



(도판19) 루이즈 부르주아, <붉은 방:부모>
1994

114) 다우베 드라이스마, 김승욱 옮김, 『나이가 들수록 왜 시간은 빨리 흐르는가』 (에코리브르, 2005), p. 8.

대표적으로 루이스 부르주아(Louise Bourgeois, 1911-2010)와 멕시코 출생 여류화가 프리다칼로(Frida Kahlo, 1907-1954)는 작업을 통해 트라우마를 치유한다.

루이즈 부르주아의 <붉은 방: 부모>(도판19)은 유년 시절 트라우마의 기억을 재현해 낸 작품이다. 부르주아의 작품세계는 드로잉, 회화, 판화, 조각, 설치미술에 이르기까지 다양한데 그녀는 자신의 작업과 관련해 유년 시절의 트라우마적인 경험이나 그런 경험에서 오는 감정들을 언급하면서, 그것들이 작업의 중요한 모티프가 되고 있음을 말한다.¹¹⁵⁾

프리다 칼로는 평생 자신이 겪은 외상의 경험을 작품에 투사함으로써 정신적, 육체적 고통을 극복하고 예술가로서의 자기실현을 한 화가이다.¹¹⁶⁾



(도판20) 프리다 칼로, <자화상 드로잉>
29.7x21cm, 연필과 크레용, 1937

<자화상 드로잉>(도판20)는 프리다 칼로가 거울 비친 자신을 모습을 그린 것이다. 그녀는 거울에 비친 자신을 보면서 신체적 고통과 상처받기 쉬운 마음을 뒤로 하고, 강인하고 열정적인 화가로서의 새로운 정체성을 만들어갔다.¹¹⁷⁾

이렇듯 화가들은 트라우마를 작품 속에 표출하면서 상처를 치유한다.

연구자는 트라우마가 기억 속에 강하게 각인되어 행복하거나 평범했던 기억보다 뚜렷하게 남아 있을 수 있지만, 그 트라우마를 이겨내게 만들고 나를 단단

115) DeborahWhy, 『“Oneandtheother”inLouiseBourgeois』(New York : TheMuseum ofModernArt,1982) ,p. 13.

116) 강미화, 『미술치료 관점에서 본 프리다 칼로(Frida Kahlo)의 작품세계』(미술치료연구 제 14권 제2호, 2007), p. 349.

117) 강미화, 위의 책(2007), p.363.

하게 지탱해 주는 것은 그동안 무의식 속에 쌓여있는 행복했던 기억이라고 생각한다. 즉 연구자는 트라우마를 연구자의 행복했던 기억을 통해 치유하는 것이다. 그리고 연구자는 평범하지만 행복했던 기억을 주제로 작업을 한다.

평범한 일상이 한 사람의 세계관을 형성하는 데 큰 영향을 미친다고 생각한다. 수만 가지의 감정으로 가득 찬 기억들이 한 사람을 형성하고, 그중에서도 그 사람의 정체성을 형성하는 중요 기억이 있다면 그것은 과거의 행복했던 기억이라고 생각한다. 우리에게 일어난 모든 일이 없다면 우리는 누구일까? 우리가 작가라면, 자신의 역사적 토대 없이 어떤 작업을 할 수 있을까? 플래너리 오코너(Flannery O'Connor)는 언젠가 유년 시절에서 생존한 이라면 누구나 평생 지속되는 소재를 갖고 있는 법이라고 말했다.¹¹⁸⁾

한 인간이 자신의 어린 시절을 기억이라고 기억해 내는 데에는 나름대로 이유가 없지 않은 것이다. 스스로도 이해하지 못하는 기억 흔적들 속에는 일반적으로 정신적 발달의 중요한 윤곽들에 관한 귀중한 증언들이 숨겨져 있는 것이다.¹¹⁹⁾ 지나온 과거의 기억을 더듬어보는 것은 과거의 기억이 알게 모르게 지금의 '나'를 형성하는 데 큰 영향을 주었다는 것이다. 자세히 기억나지는 않지만 어렸을 적 만난 친구들 그리고 그 친구들과 함께했던 놀이와 놀았던 장소는 연구자에게 있어 영원히 사라지지 않았으면 하는 소중한 기억이다. 이 소중한 기억들은 흐릿하고 잘 기억나지 않지만 연구자 마음속에 쌓여 연구자가 힘들 때 위로를 받을 수 있는 곳이다.

기억은 불현듯 떠오르기도 하지만 현재의 경험을 통해 과거의 기억을 현재로 불러올 수도 있다. 지나가거나 잊혀 버린 과거가 기억을 통해 현재와 동일 선상에 놓이게 된다. 기억의 순간들은 연구자가 인지하는 시간으로 재구성되어 현재진행형으로 된다. 기억이라는 것은 단순한 암기력을 말하는

118) 대니 샤피로, 한유주 역, 『계속 쓰기: 나의 단어로』 (마티, 2022), p. 640.

119) 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술과 정신분석』 (열린책들, 1997), pp. 38-39.

게 아니라, 정신의 삶이 전개되는 모든 시간 속에서 지나온 과거를 전체를 고스란히 보전했다가 현재의 순간으로 연장하여 적절하게 활용하는 정신의 운동성을 말한다.¹²⁰⁾

본 장에서는 연구자 작품의 주제인 시선을 통해 저장된 기억이 형상화되는 과정에 관해서 설명하고자 하며, 표현 영역의 확장에서는 얼굴과 시선, 《Somewhere in my memory》, 《Scattered memory》로 나누어 작업의 내용과 방식 등에 대해 알아보하고자 한다.

1. 기억과 회화의 연결

작가는 개인의 경험과 관객의 집단적 기억의 언어를 연결하여 개인 기억의 언어를 제시한다. 관객은 작품을 감상할 때 작품의 기억 요소에 대한 지각과 이해를 통해 자신의 기억과 정서적 기억을 불러일으킬 수 있다. 지각과 감정은 지금 그 사람에게 일어나고 있는 일에 대한 직접적 경험이다. 기억은 현재적 지각을 새롭게 창조하거나 또는 오히려 현재적 지각에 그것의 고유한 이미지나 동일한 종류의 이미지 기억을 보냄으로써, 그것을 이중화한다.¹²¹⁾ 다시 말해, 인간의 정신 상태는 매 순간 변화하고 있다. 인간에게 기억 없는 의식 상태의 연속이란 있지 않기 때문이다. 이것이 바로 지속을 구성하고 있는 것이다. 기억은 단지 과거에 겪은 일이 남아있는 것뿐 아니라 우리의 무의식에 남아 현재를 살아가는 동안에도 끊임없이 상기되는 것이다. 기억은 이처럼 과거와 현재, 미래 지속의 매 순간에 잇따르는 ‘지속성’의 특성이 있다. 삶 속에서 갑자기 원인을 알 수 없게 과거의 기억이 떠올랐던 순간이 있을 것이다. 이처럼 기억의 순차적이 아닌 불현듯이 떠오르는

120) 김재희, 앞의 책(2008), p. 103.

121) 앙리 베르그손, 앞의 책(2005), p. 177.

‘불현성’의 특성을 가진다. 그리고 기억은 상황에 따라 변형되는 ‘유동성’이란 특성을 함께 가지고 있다. 기억된 이미지는 과거에 지각된 순간의 이미지와 일치하지는 않는다. 과거에서 현재까지 살아오는 과정에서 기억은 사라지기도 하고 과장되거나 축소되는 등 변형되어 새로운 기억이 만들어지게 된다. 경험하는 것의 본질이 변하는 것이 아니라 경험의 주체인 인간이 그를 받아들이는 데에 변화의 요소를 가지기 때문이다. 인간의 행동이나 감정은 날씨나 대상, 상황 등에 따라 다르게 받아들이고, 그에 대한 표현에 차이를 보일 수 있다. 이렇듯 기억은 늘 같은 것이 아닌 유동적인 상태이다.

연구자는 유년 시절의 추억을 회상하는 것으로부터 기억에 대한 수집을 시작한다. 수집하는 데 있어서 구체적인 양식이 정해져 있는 것은 아니다. 수집하는 것으로 주력하는 것은 나와 나 이외의 것들로 볼 수 있다. 이처럼 예술은 인간으로 하여금 ‘보는 것’을 알려준다. ‘보는 것’이란 눈동자에 비친 사물을 보는 일에서 시작하여, 나아가 그 사물의 본질을 보는 일이다. 다시 말하면 한 사람의 성격, 말 행동을 통하여 ‘사람이라는 것’을 파악하는 일을 말한다.¹²²⁾

유년 시절에 만났던 친구들, 그 친구들과 걱정 없이 행복하게 놀았던 시간을 떠올리며 사진첩을 열어본다. 사진첩을 꺼내 보는 것은 과거의 기억으로 되돌아가는 여행이다. 어린 시절의 사진을 보고 있으면 연구자의 유년 시절에 함께 했던 친구들을 떠올리면 정확하지는 않지만 조각조각 나누어진 기억들이 머릿속에서 모여져 하나의 기억을 만들어낸다. 그리고 그들과 함께했던 놀이, 친구들의 얼굴, 그때의 기분들이 함께 연쇄적으로 떠오른다. 이처럼 수집된 기억들은 과거의 나와 현재의 나를 연결해 새로운 감성을 만들어낸다.

기억은 언제나 과거에서 현재로 밀고 들어올 기회만을 노린다. 우리의 뇌

122) 조요한, 『예술철학』 (미술문화, 2003), p. 21.


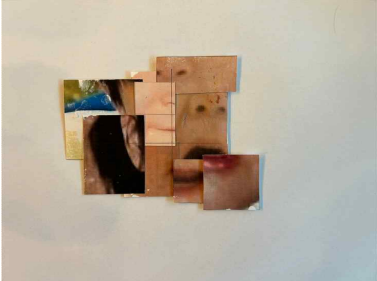
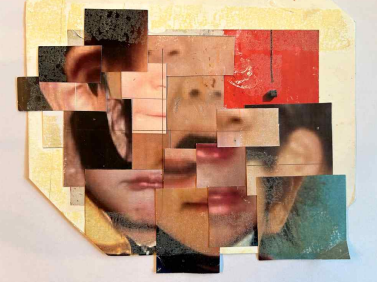
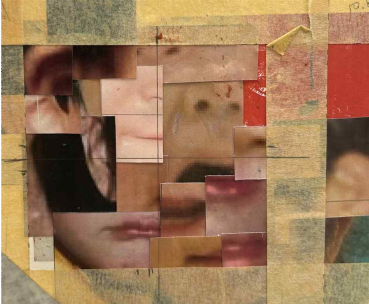
는 망각과 억제라는 운동을 통해 필요한 기억만을 가져다 사용하고 나머지는 과거에 머물도록 차단한다. 인간의 뇌는 ‘현실감’을 지키도록 이런 운동을 하는데 만약 모든 기억이 제멋대로 현실에 끼어든다면 정신착란을 일으키는 환자처럼 되어버리고 말 것이다. 기억은 변화되고 변형되어 왜곡되기 때문에, 현재 기억하는 것은 지각 순간의 경험과 완전히 일치할 수 없다. 우리가 본 것, 냄새 맡은 것, 들은 것, 만져본 것, 먹어본 것 등 순간에서 지속적인 감각을 통해 지각된 것들은, 기억에 남는 정도가 다르다. 기억이 시간을 다시 떠올리는 움직임이라는 점에서 ‘기억’은 부정확하다고 할 수도 있고, 폭넓은 가능성을 가진 것으로 볼 수도 있다. 기억을 ‘지각’보다 유동적인 개념으로 보면 어떤 것은 분명하고 단순하며, 어떤 것은 모호하고 불분명한 것이다.

연구자의 작업은 수집으로 시작하였다가 재조합 단계에서 구체화 된다. 머릿속에 조각나서 다시 모아지는 기억을 표현하기 위하여 사진들을 수집하고 그것들을 자르고 재조합하는 과정을 거치면서 현재의 감성이 만나 연구자의 작업에서 새로운 이미지와 공간을 창조해 낸다. 과거의 기억을 떼어내고 덧붙여 재구성하는 과정은 연구자의 작업 과정에서 빼놓을 수 없는 즐거움이다. 마치 퍼즐을 맞추는 것처럼 재미있는 기억 퍼즐을 맞추는 기분이다.

기억 이미지들을 떼어내고 덧붙이는 과정에서 연구자의 생각대로 선택해 잘라낼 수 있고, 싫으면 하지 않아도 되며 자른 이후에도 원하지 않으면 버릴 수 있다. 이런 작업은 반복되는 행위를 통해 완성되는 작가의 모호한 이미지가 일련의 방식에서 잘 형성된 것으로 재구성되기 때문에 정신건강의 경감에 도움이 된다.

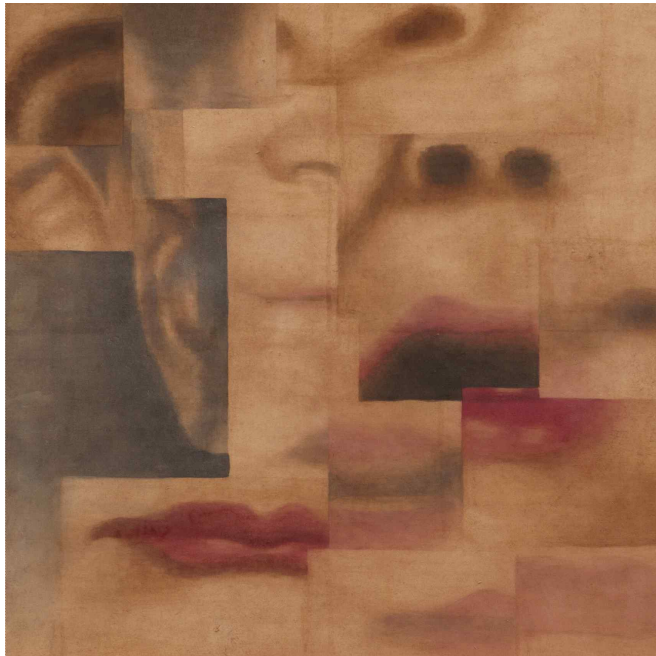
연구자의 작업에서 수집된 기억은 작품의 기초가 되고 그 끝은 작업 과정이라는 현재를 거쳐 재구성되어 과거와는 또 다른 형질의 기억을 만들어 낸다.

연구자의 작품 제작 전 단계를 세부적으로 접근해 보겠다.

1.		<p>기억의 주제에 맞는 이미지를 찾고 그것을 여러 크기의 사각형 조각으로 준비한다.</p>
2.		<p>중심 부분을 먼저 조합하고 나머지 부분들을 퍼즐 맞추듯이 맞춰 나간다.</p>
3.		<p>조각을 하나씩 맞춰 가면서 이미지를 완성한다.</p>
4.		<p>조합되어서 만들어진 이미지 중에서 필요한 부분만을 다시 선택한다.</p>

[표1] 연구자 <이미지 드로잉> 과정

연구자의 <이미지 드로잉>과정 [표1] 에서 상상력이 첨가되기도 하는데 이렇게 만들어진 새로운 이야기는 연구자의 작업에서 새로운 기억을 창조해 내기도 한다.



【작품18】 박소현, <Memory>
80x80cm, 장지에 채색, 2010

[표1] 을 통해 완성된 이미지 드로잉은 <Memory> 【작품18】 로 완성된다. 사진을 자르고 재조합하는 것은 단순히 해체하는 것이 아닌 연구자만의 새로운 형태를 구축하기 위함이다. 연구자의 머릿속에서 나온 기억의 이미지는 보편적인 한 장면이 아닌 사각형으로 나누어진 기억들의 조각이 재조합되어서 하나의 이미지로 만들어진다. 연구자에 의해 재해석

된 기억은 한 사람의 모습이 아닌 여러 명의 얼굴이 모여져서 표현된 것이다. 이번 작품에서는 눈이 나오지 않는다. 연구자에게 무언가를 말해주는 것 같은 입들과 그 주변을 그렸다. 기억 조각의 반복과 중첩이 이루어지고 있지만 최대한 부드럽게 그려보려 한 작품이다.

조각들이 모여서 하나로 만들어지면서 조각의 경계들이 조금씩 사라지는 것을 표현하고 싶었다. 그래서 호분도 덜 사용하면서 조각이 중첩되는 부분의 경계가 흐릿한 부분이 나타나진다. 여백 없이 화면을 꽉 채우면서 기억의 덩어리를 나타내었다.

2. 표현 영역의 확장

본 절에서는 2009년 이후부터 현재까지의 작업을 크게 세 시기로 나누어 분석할 것이다. ‘얼굴과 시선’은 시선을 통한 기억이 구체적인 형상의 그림으로 이미지화되어 나오는 시기이다. 얼굴 위주의 작품으로 구성되어 있으며, 눈에 느껴지는 감정을 위주로 표현하였다.

《Somewhere in memory》는 화관이라는 매개체로 인해 발현되는 연구자의 기억에 대해 표현한 작품이다. 현재 상황과 과거의 상황이 겹쳐서 하나의 이미지로 나타나며, 화관이라는 소재로 여러 이미지를 표출하였다.

《Scattered memory》는 전에 보이던 기억의 조각이 점점 사라지며, 화면이 하나의 큰 기억의 조각으로 변화는 시기이다. 연구자의 기억이 얼굴, 머리장식 그리고 놀이에서 공간으로 넓혀져서 나온다.

시간이 흐를수록 연구자는 개인적인 기억이 아닌 감상자도 느낄 수 있는 기억으로 넓혀 나가고 있다고 볼 수 있다.

1) 얼굴과 시선

‘눈’이 있다는 것은 본다는 것이며, 본다는 것은 인식한다는 것을 뜻한다. 세계는 우리가 보고 있는 그대로이고, 또 보는 것을 통해서 세계를 사유한다. 회화는 언제나 세계의 무한한 얼굴들을 드러내는 작업이다.¹²³⁾ ‘세계’라는 말은 극히 복잡한 의미론적 층차(層差)를 함축한다. 이 개념은 우리가 그 안에서 살고 있는 유일한 전체, 단 하나의 궁극적인 우주를 뜻하기도 하고, 또 때로는 여러 부분으로 나누어진 세계‘들’을 뜻하기도 한다.¹²⁴⁾ ‘나는 누구

123) 철학아카데미, 『철학, 예술을 읽다』 (동녘, 2006), p. 87.

124) 철학아카데미, 위의 책(2006), p. 77.

일까?’라는 존재의 질문에, 사람들은 자신의 과거뿐 아니라 직업, 가족, 친구, 심지어 사회적 역할 등을 떠올리며 해답을 찾는다. 이처럼 여러 개의 많은 세계, 즉 기억들은 한 개인의 정체성을 구성한다. 예술가들은 자신들만의 축적된 기억을 바탕으로 예술 활동을 한다. 연구자는 시선을 통해서 저장된 감정과 기억은 시지각을 통해 감각 경험에 의미를 부여하고 연구자의 인지적 배경이 동반되어 작품으로 나타낸다. 인간은 사회적 동물이므로 인간에게 소통은 중요한 요소이다. 소통의 주된 감정 전달은 표정이며, 표정에서도 눈을 통해 많은 감정표현을 한다. 따라서 눈의 표정을 읽는 것이 소통하는데 있어서 가장 바르고 효과적인 일인 것이다.

가족은 항상 함께 있어야 한다는 부모님의 생각에 아버지가 회사 발령을 받을 때마다 지역을 옮기며 이사를 다녔다. 한곳에 오래 머물지 못하고 이사를 자주 다니다 보니 스쳐 지나간 친구들은 많았지만 곁에 남아있는 친구는 없다. 어렸을 적 즐거웠던 추억과 경험을 공유하고 싶지만 그 친구들이 곁에 남아있지 않는 것이다. 그래서 연구자는 순수기억에 저장되어 있는 유년 시절 친구들의 얼굴과 놀이를 그림으로 표출하기 시작하였다. 머릿속에 있는 기억들이 화판으로 옮겨지면서 그때의 감정과 현재 연구자의 생각도 함께 더해진다.

<Do you remember?> 【작품19】은 어린 시절 친구들의 얼굴을 재조합하여 표현한 작품이다. 사진첩을 보고 있으면 항상 연구자와 함께 찍은 아이들이 있다. 잘 떠오르지는 않지만, 그때를 생각해 보면 기억의 조각들이 떠오르기 시작한다. 그 친구는 ‘나를 어떻게 바라보았나?’, ‘눈, 코, 입은 어떻게 생겼었나?’ 등을 생각하다 보면 여러 각도와 측면에서 봤던 친구들의 얼굴이 떠오르면서 하나 모여져 친구의 얼굴이면서 새로운 얼굴을 만들어낸다. 어린 시절의 친구들이기 최대한 맑은 느낌으로 피부를 채색하였다. 기억의 조각마다 호분의 질을 다르게 해주어 여러 층으로 된 기억이 겹쳐있음을 나타내었다. 기억



【작품19】 박소현, <Do you remember?>
130x130cm, 장지에 채색, 2013

조각의 중첩은 평면
화판 속에서 층을
형성하여 복잡한
이미지를 만들어내
고 다층적인 구조의
형성으로 시간성을
부여할 수 있다.
코와 입보다는 ‘눈’
에 시선이 가도록
호분 칠을 하였다.
연구자에게 다른 부
분보다는 ‘눈’이 중
요하다. 잦은 전학
으로 새로운 학교를
갈 때마다 교실 앞
에서 인사를 했는

데, 그 순간 많은 눈들이 연구자를 쳐다보고 있었고, 그 환경에 적응하기 위해 아이들의 눈을 보고 분위기 파악하기 위해 노력하였다. 그래서인지 기억 속에 다른 부분보다도 ‘눈’이 강하게 남아있다. 인간의 대표적인 소통 도구는 언어이지만 언어보다 강한 감정의 소통은 시선이다. 앞 장의 고개지의 전신사조에 서 설명된 것처럼 내면적인 정신과 감정을 그려내는 데 있어서 가장 중요한 것인 눈의 표현인 것이다.

첫 졸업식을 그린 <Do you remember?(생애 첫 졸업)>(도판20)는 초등학교, 중학교 그리고 고등학교 졸업식에서는 졸업 모자를 쓰지 않았지만, 유치원 졸업식 때는 졸업 모자도 씌워주고, 가운데 입혀주었던 장면을 표현한 것이다.



(도판20) 박소현, <Do you remember?(생애 첫 졸업)>
130x130cm, 장지에 채색, 2010

연구자에게는 유년 시절의 기억을 공유할 친구가 남아있지 않기에 감상자들과의 소통이 중요했다. 그래서 어린 시절 누구나 한번쯤은 해봤을 경험을 화면에 추가함으로써 유년 시절 친구들이 아닌 작품을 보는 사람들과 기억을 공유하고 소통하길 원했다.

어린 시절은 기억은 흐릿하고 잘 떠오르지 않지만 중요하지 않은

기억이 아니다. 과거의 기억들은 흐릿하지만 자신도 모르게 내면에 쌓여 지금의 나를 단단하게 만들어 준 것이다. 이 작품 속 얼굴에서도 다른 부분보다 ‘눈’이 강조되었다. 작품 속 눈은 연구자의 감정이 더해져서 아련함이 느껴진다. 연구자의 작품 속 인물들은 타인이지만 타인의 시선을 통해 연구자의 자신을 볼 수 있는 것이다.

<Memory(병원놀이)> 【작품20】은 친구들과 병원 놀이했던 추억을 그림으로 표현한 것이다. 머리에 쓴 장난감들은 감상들과 기억을 공유하기 위하여 존재하는 부분이다. 얼굴 부분에서 다른 부분들보다 눈 부분의 조각들이 많이 모여져 있다.

연구자가 의도하지는 않았지만, 밑그림으로써 만들어진 이미지 드로잉을 보

면 눈 부분에 많은 조각들이 나열되어 있다. 이처럼 무의식에 연구자는 눈을 많이 신경 쓰고 있다는 것이다. 작품 속에 나타난 눈은 친구들과의 행복한 기억을 공유하지 못한 아쉬움이 나타내기도 하지만 새로운 환경에서 새로운 사람들의 시선을 받아오며 적응하려 노력하는 연구자의 눈일 수도, 새로운 시선들일 수도 있다. 눈은 마음의 창이다. 그렇기 때문에 눈빛만 보아도

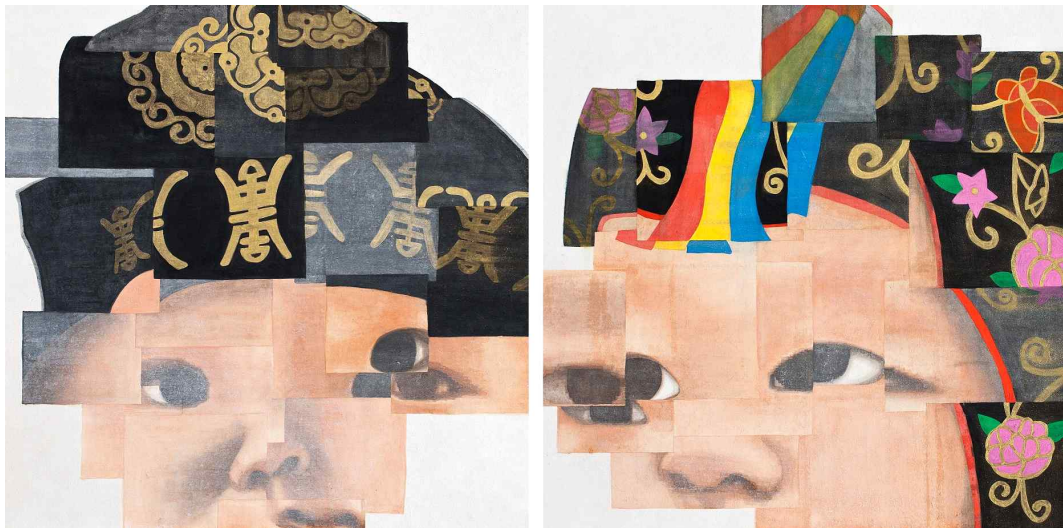


【작품20】 박소현, <Memory(병원놀이)> 162x130cm, 장지에 채색, 2011

그 사람의 마음을 읽을 수 있는 것이다, 시선은 자신의 생각과 마음을 나타내기 때문에 호의적이거나 적대적인 감정을 표출하고 그로 인해 시선을 주는 타인의 마음에 큰 영향을 미친다.

기억 속에선 개별적 주체와 상호 교류하는 파편적인 객체들이 혼합된다. 개별적 주체조차도 매 순간 흘러간다. 흘러간 것은 과거이고 과거의 그것은 현재에 있어서는 다시 객체로 정의된다. 그렇다면 지금 현재의 순간으로 떠오르는 과거의 어떤 부분에 대한 기억의 이미지를 낚아챌다면 그 모습은 어떠할

까. 현재, 혹은 그보다 조금 더 먼 과거, 혹은 미래에 상상되는 기억 아닌 기억까지 지금 이 순간 떠올린 이미지에 다닥다닥 달라붙는다. 그리고 그것이 기억된 이미지의 덩어리를 만들어낸다.¹²⁵⁾



【작품21】 박소현, <Memory>, 각 50x50cm, 장지에 채색, 2012

<Memory> 【작품21】은 어린 시절 한복을 입을 때 함께 사용되었던 복건과 조바위를 그린 작품이다. 성인이 되어서는 거의 사용하지 않고 어린 시절에 사용하기 때문에 작품으로 표현하여 어린 시절의 기억을 떠올리게 하고 싶었다. 이 작품 역시 호분의 칠을 다르게 하여 조각의 단층을 보여주고 있다.

머리장식을 화려하게 표현하여 감상자들의 시선을 유도하고 있으며, 얼굴 부분은 연구자의 감정을 나타내고 있는 여러 눈들이 보여진다. 한 그림 속, 눈동자들이 가진 시선의 느낌은 구분된다. 하나는 온기를 품고 있고, 다른 하나는 강하게 외부를 응시하고 또 다른 눈은 슬프다. 이처럼 친구를 떠올리면 연구자에게 떠오르는 감정은 여러 가지이다. 연구자는 지난 기억 속에 있는 친구들의 얼굴을 떠올릴 때 여러 감정을 느꼈으며 그것을 작품 속의 시선을 통해 나타내고자 하였다.

125) 홍화진, 『섞여 흐르는 기억의 순간을 인화하다』, 2010. 박소현 개인전 서문 중에서

본 절에서 설명된 작품 속 눈들은 대부분 정면을 응시하며 앞을 바라보고 있다. 이 눈빛은 연구자를 위로해 주는 친구의 것이기도 하고, 동시에 감상자와 소통하고 싶은 연구자의 눈빛이기도 하다. 이처럼 시선은 자신의 모습을 볼 수는 없지만, 타인을 통해서 진정한 자신을 볼 수 있다. 연구자는 인물만을 그리는 것이 아닌 어렸을 적 대부분 사람들이 경험한 놀이도 함께 화면에 옮겼다. 연구자의 작품이 감상자들에게 비의도적 기억의 매개체가 되어, 그들에게 행복했던 기억을 떠올리게 하길 바란다.

2) 《Somewhere in my memory》

기억은 머릿속 어딘가에 저장되어 있었던 순간을 떠오르게 하고, 그 기억은 새롭게 재구성되기도 한다. 이러한 기억은 시간의 흐름에 따라 변형되고 축적되는 과정을 거치게 된다. 우리는 ‘기억’을 통하여 과거의 시간을 현재로 가져올 수 있다. 이처럼 기억은 정보를 저장하고, 유지하고, 다시 불러내 회상의 기능을 가지고 있다. 회상은 단순히 과거의 기억을 떠올리는 기능을 넘어 개인의 관심, 감정, 가치관들에 의해 기억에 새로운 의미를 부여하거나 파편화하여 다시 저장하는 과정을 수행한다. 시간의 흐름 속에서 지나가거나 잊혀져버린 과거가 ‘기억’을 통해 현재와 동일 선상에 놓이게 된다. 어린 시절의 기억들은 어른이 되었을 때의 기억들처럼 실제로 겪은 경험에 고정되어 반복되는 것이 결코 아니다. 어린 시절의 기억들은 어린 시절이 지나간 이후 발굴되어, 변형되고 왜곡되어 이후의 경향들에 종속되며 그래서 흔히 기억과 환상의 구분이 가지 않을 정도로 섞여 있게 마련이다.¹²⁶⁾ 유년 시절의 기억은 시간이 지날수록 흐려지며, 그 기억은 사라질 것만 같다. 그리고 연구자는 사라질 것만 같은 그 기억을 한 화면에 담는다. 조각조각 나

126) 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술과 정신분석』 (열린책들, 1997), p. 37.

누어진 기억은 현재의 감성과 만나 새로운 기억을 만들어낸다.

연구자가 결혼을 준비하면서 결혼사진 촬영할 때 화관을 직접 제작하여 사용하였는데, 이때 어렸을 적 했던 ‘토끼풀’과 ‘네잎클로버’로 팔찌, 반지와 화관 등을 만들고 놀았던 기억이 떠올랐다. 연구자의 성인이 되어서 사용한 ‘화관’이 비의도적 기억의 매개체가 되어 유년 시절의 기억을 떠올리게 한 것이다. 화관은 아름다운 꽃을 머리에 장식하고자 하는 자연스러운 욕망에서 발생한 것으로 꽃이나 보석으로 화려하게 장식된 관모를 의미한다. 통일신라시대와 고려시대에 사용되었던 기억은 있지만, 당시의 화관에 대한 상세한 기록은 없다. 개성과 평양에서는 신부(新婦)가 혼례에 견사(絹絲)로 만든 꽃으로 꾸민 화관을 썼다.¹²⁷⁾ 서양에서 화관은 고대 그리스, 로마에서 주로 환상(環狀)인데 꽃, 나무줄기, 잎으로 되어 있거나, 금은제에 보석을 박은 것이었다. 그들은 일상생활에서 이러한 관을 다양하게 사용했는데 결혼식에도 남녀 모두 화관을 썼다.¹²⁸⁾ 연구자가 나타내는 화관의 이미지는 서양 화관에 더 가깝다.

특정 이미지에서 시작된 기억은 비의도적으로 기억을 소환하게 되고 연구자는 환기된 기억을 바탕으로 작업을 시작한다.

<Memory(토끼풀 왕관)> 【작품22】 여러 시점에서 보이는 꽃을 조각내어서 다시 한곳에 재구성하여 나타낸다. 기억은 어느 한 부분에서만 바라본 장면이 떠오르는 것이 아닌 여러 장면에서 본 다양한 기억이 한꺼번에 모여서 떠오른다. 이런 다양한 시점의 기억을 한 화면에 조화롭게 구성는데 있어서 다시점은 중요한 표현법이다. 지나간 기억을 떠올릴 때는 정확한 형태와 명암보다는 단순한 형태와 기본적인 색상만이 떠오르기 때문에 각 조각 안에 그려진 ‘토끼풀’ 이미지는 색을 단순하게 평면화하여 표현하였다. 아른

127) 국악사전, [https://www.gugak.go.kr/ency/topic/view/552\(20241128\)](https://www.gugak.go.kr/ency/topic/view/552(20241128))

128) 네이버 두산백과

[https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1184351&cid=40942&categoryId=32094\(20241128\)](https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1184351&cid=40942&categoryId=32094(20241128))



【작품22】 박소현, <Memory(토끼풀 왕관)> 80x80cm, 장지에 채색, 2014

할 수 있는 재료이다. 조각마다 호분을 다른 횟수로 얇게 쌓아 올렸으며 어떤 조각은 호분과 채색을 번갈아 가며 쌓아 올려 선명하게 떠오르는 기억과 그렇지 않은 기억들이 함께 공존한다는 것을 의미하고 싶었다. 또한 조각에 투명성을 주어 아래 조각이 윗 조각에 살짝 보이게 채색하였다. 이것은 기억의 조각이 모이는 것뿐 아니라 쌓이고 있음을 나타낸다.

<Memory> 【작품23】 과 <Memory> 【작품24】 는 화관을 쓰고 있는 인물을 표현한 작업이다. 이전 작업은 유년 시절의 기억에 한정되어 어렸을 적 친구들의 모습만을 가지고 표현하였다면, 이번 작업에선 어른의 얼굴과

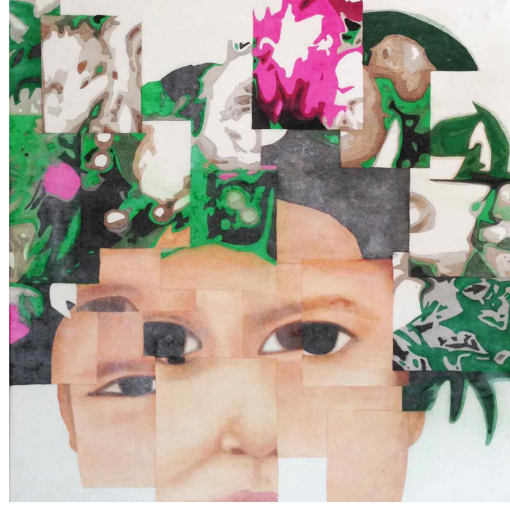
하임은 “시지각은 본질을 파악하는 것으로, 대상의 고유한 구조적 특징을 단순화하여 파악하는 것과 연관된다.”라고 하였다.¹²⁹⁾

연구자의 작업에서 호분은 기억의 여러 단층을 나타내는 데 중요한 역할을 한다. 호분은 평면작업에서 시간의 흐름과 깊이감을 표현

129) 루돌프 아른하임, 앞의 책(2004), pp. 56-57.



【작품23】 박소현 <Memory>, 50x50cm, 장지에 채색, 2015

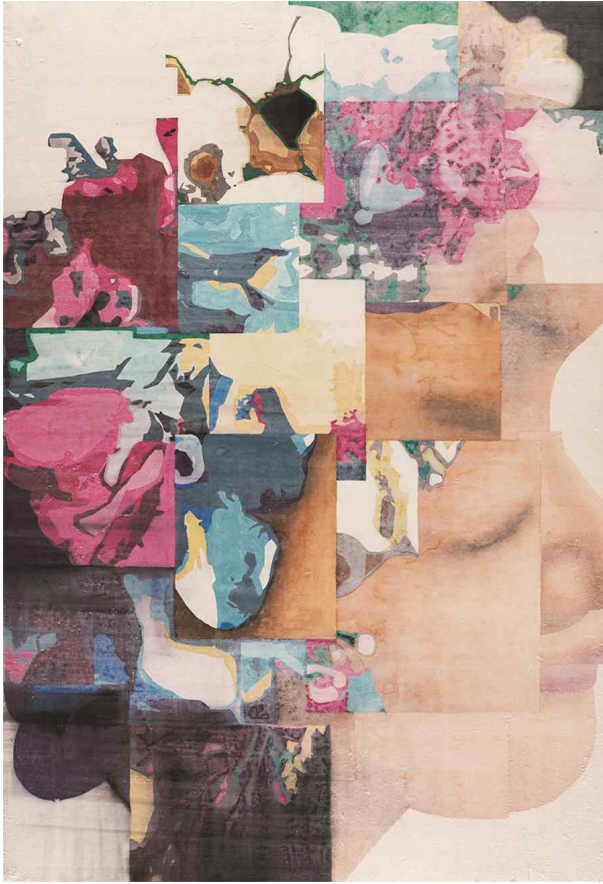


【작품24】 박소현 <Memory>, 50x50cm, 장지에 채색, 2015

아이의 얼굴을 함께 섞어서 작업함으로써 한 화면 안에 과거의 경험과 현재의 경험이 서로 연결되어있다는 것을 나타내고 싶었다. 기억은 과거의 시간으로만 종결되는 것이 아닌 현재의 순간과도 상호작용을 하고 있다는 것이다. 풀잎과 꽃잎의 자연스러움을 나타내기 위하여 화관 부분의 몇몇 이미지는 사각 틀 안에 꼭 채우지 않고 그렸다. 이런 화관 사이사이에 보이는 여백은 채색으로 가득 찬 화관 부분의 답답함을 해소해 주고, 전체적인 균형을 잡아준다.

과거를 떠올리면 희미하게 떠오르는 기억과 선명하게 떠오르는 기억들이 현재의 기억들과 섞여 하나의 기억을 만들어낸다. 연구자의 작업에서 기억의 조각들이 모여서 하나의 이미지를 만들어내는 것을 표현하기 위하여 중첩의 방법을 사용하였다. 회화에서 중첩은 의미가 혼합되거나 겹친 이미지로 표현된다. 중첩을 통해 평면에 깊이감과 시간성을 나타낼 수 있다.

연구자의 <Somewhere in my memory> 【작품25】에선 선명한 기억이 가



【작품25】 박소현, <Somewhere in my memory>

142x100cm, 장지에 채색, 2015

장 상위, 선명하지 못한 기억이 최하위에 위치한다. 기억 속에 얼굴 부분은 화려한 화관보다는 흐릿하게 남아있기에 화관 부분이 더 두드러지도록 하였다. 윗부분 오른쪽에서 아랫부분 왼쪽으로 시선이 흐르도록 검은 색채를 사용함으로 머리 장식 부분으로 시선이 흐르도록 유도하며 작업해 보았다. 기억의 조각들로 평면을 꽉 채우지 않고 작은 여백을 두었다. 작은 여백은 화면의 형체 사이의 작게 비어있는 여백을 가리킨다. 작은 여백으로 말미암아 전체 화면이 생동하게 된다.¹³⁰⁾ 이처럼 여백은 시선의 흐름을 유도할 때도 효과

적으로 사용된다. 여백을 그리는 것은 실(實)을 위한 것이다. 작품 속의 중요한 형상이나 줄거리를 더욱 돋보이게 하기 위한 것이다.

<Somewhere in my memory> 【작품26】은 얼굴보다는 꽃 부분을 강조하여 나타내었으며, 호분 칠의 차이를 두어 왼쪽에서 오른쪽으로 시선이 향하게 그렸다. 이처럼 호분은 연구자가 감상자 시선의 방향을 유도하는 데 중요한 역할을 한다.

130) 왕백민, 앞의 책(1991), p. 52.



【작품26】 박소현, <Somewhere in my memory>, 162.2x652cm, 장지에 채색, 2016

화려한 색상이 많이 나오는 오른쪽 부분은 여백을 많이 두어 꽃 부분을 더 부각했다. 여백 부분은 그림이 그려지지 않은 부분이지만 연구자에 의해 의도되어 행위가 가해진 부분과 연관성이 내적으로 상통하는 것이다.

연구자의 작업에서 시점을 왼쪽에서 오른쪽 순으로 표현한 이동 시점은, 전통적 동양 회화에서도 어렵지 않게 찾을 수 있다. 동양회화에서 이동시점은 작품의 흐름과 감상을 이해하는데 중요한 개념이다. 이동 시점은 표현상 화면에 무궁한 변화를 줄 수 있으며, 산수에 대하여 ‘걸음걸음마다 새로운 경치가 나타나게(步步有景)’ 그릴 수 있고, 또한 ‘사람을 따라 경치가 변화되게(景隨人移)’ 그릴 수 있으며, 조형 예술의 공간과 시간상의 제약을 초월할 수 있다.¹³¹⁾ 이는 장소의 이동뿐만 아니라 시간의 변화까지도 일어나게 하는 것이며, 전개형으로 열려있는 시점이다.

이처럼 이동 시점을 이용함으로써 연구자가 작품의 전개 과정을 표현할 수 있다.

연구자의 작업이 호분을 많이 사용하여 조각의 층이 여러 겹으로 쌓여있는 것을 표현하였다면 <Somewhere in my memory> 【작품27】은 호분을 덜 사용하여 기억의 조각을 선명하고 화려하게 표현하여 보았다. 조각의 잘려진 부분을 선으로 표현하여 기억의 조각들이 서로 이어져 하나의 이미지를 형성하고 있다는 것을 나타내고 싶었다. 연구자는 인물을 표현할 때 코

131) 왕백민, 앞의 책(1991), pp. 144-145.

나 입은 표현을 하지 않을 때가 많으나, 눈은 대부분 그려 넣는다. 연구자가 사람을 기억하는 데 눈이 가장 중요하다고 생각하기도 하고, 여러 번의 이사와 전학으로 새로운 사람들을 만날 때 그 사람들의 생각과 기분을 파악하기 위해 눈을 많이 보았던 경험이 작품에서 드러나는 것으로 보인다.

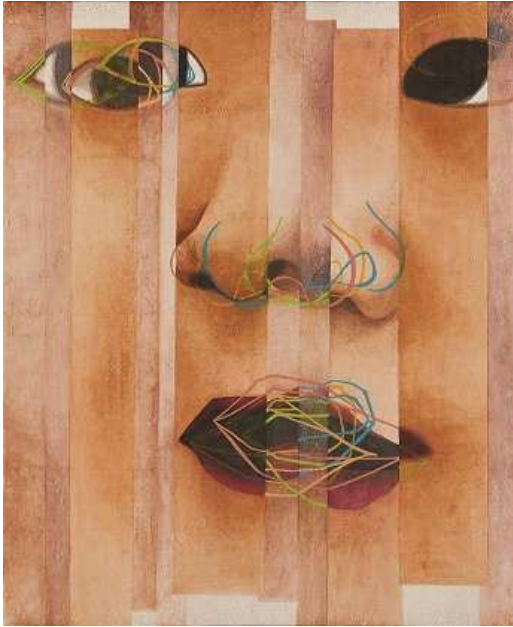


【작품27】 박소현, <Somewhere in my memory>, 30x30cm, 장지에 채색, 2016

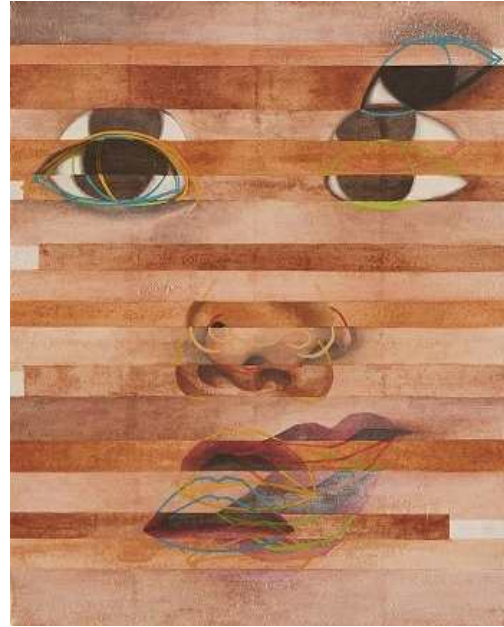
인간은 본능적으로 타인과 관계를 맺으며 살아가는 사회적 존재이다. 관계는 상호성이다. 내가 ‘너’에게 영향을 주듯이 ‘너’는 나에게 영향을 미친다.¹³²⁾ 서로가 바라보고 바라봄으로써 발생한 이 관계는 서로 밀접한 관계를 맺고 있다. 타자의 시선은 시각적으로는 유희적인 태도를 지니지만 본질적으로는 ‘내 안의 또 다른 나’를 찾아가는 과정이다. 무의식적으로 나에게 내재하여 있는 우울한 불안감은 ‘나 자신을 보는 나’로 심화하는 것이다.

<Somewhere in my memory> 【작품28】, <Somewhere in my memory>, 【작품29】은 화관으로 인해 떠올려진 과거 속 친구들의 얼굴이다. 기억이 정적으로 머물러 있는 것이 아닌 머릿속에서 돌아다니다가 연구자가 기억을

132) M.부버, 표재명 역, 『나와 너』 (문예출판사, 1977), p. 23.



【작품28】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016



【작품29】 박소현, <Somewhere in my memory>, 72.7x60.6cm, 장지에 채색, 2016

떠올렸을 때 조각들이 하나로 합쳐지는 것을 나타내고 싶었다. 작은 직사각형의 조각들이 아닌 세로 긴 직사각형, 가로로 긴 직사각형의 조각들로 이루어진 작업이다. 겹겹이 붙은 기억의 조각들 위로, 잘려진 기억의 연장선을 그려 넣었다. 연장된 선들은 단지 눈, 코, 입의 형태 재현을 위한 윤곽으로서의 의미가 아닌 움직임과 감정을 담고 있다. 선은 그 자체가 감정을 지니고 있기 때문에 작가의 의도에 따라서 특징적으로 취하여 정신적 표현을 할 수 있다.

H. Reads는 “선(線)은 사물의 윤곽선을 나타낼 뿐만 아니라, 선 그 자체의 자율적인 운동을 표현하여, 선이 적절히 조화될 때, 리듬이 생긴다.”라고 하였다.¹³³⁾ 선은 그 자체가 감정, 즉 미적 즐거움을 표현하는 능력을 지니고 있기에 작가의 감정에 따라 자유롭게 선택하여 정신적인 감정표현이 가능하

133) H. Read, 윤일주 역, 『예술이란 무엇인가』(乙酉文化社, 1992), p. 49.



【작품30】 박소현, <Somewhere in my memory>
130.3 x 97cm, 장지에 채색, 2016

다.

기억을 떠올리면 한 장의 정확한 이미지가 머릿속에 떠오르는 것이 아닌, 그 장면을 완성하기 위한 여러 조각의 이미지들이 머릿속에 모여든다. 그리고 연구자는 모여지는 이미지들을 화관에 그려낸다. 네잎클로버로 만든 화관을 쓰고 놀았던 유년 시절을 떠올리면 같이 놀았던 친구는 어떤 모습이었나? 눈은 어떻게 생겼는지? 네잎클로버의 색들은 어떤 초록색이었나?

이런 많은 생각들이 떠오르면서 기억의 조각들이 모여든다. 이런 기억의 조각들이 모여져서 나온 그림이 <Somewhere in my memory> 【작품30】이다. 이 작품 역시 조각의 잘려진 부분을 선으로 표현하여 기억의 조각들이 서로 이어져있다는 것을 보여주고, 네잎클로버의 팔랑거리는 흔들거림을 가벼운 선으로 나타내고 싶었다. 같이 놀았던 친구들의 얼굴보다는 네잎클로버의 형태가 더 선명하게 기억에 남아있기에 클로버 부분에만 선을 그려서 형태를 보여주었다. 또한 호분도 얼굴 부분에 더 많이 올려 화관 부분에 더 시선이 가도록 하였다. 윗부분은 여백으로 남겨두었는데 여백은 아무것도

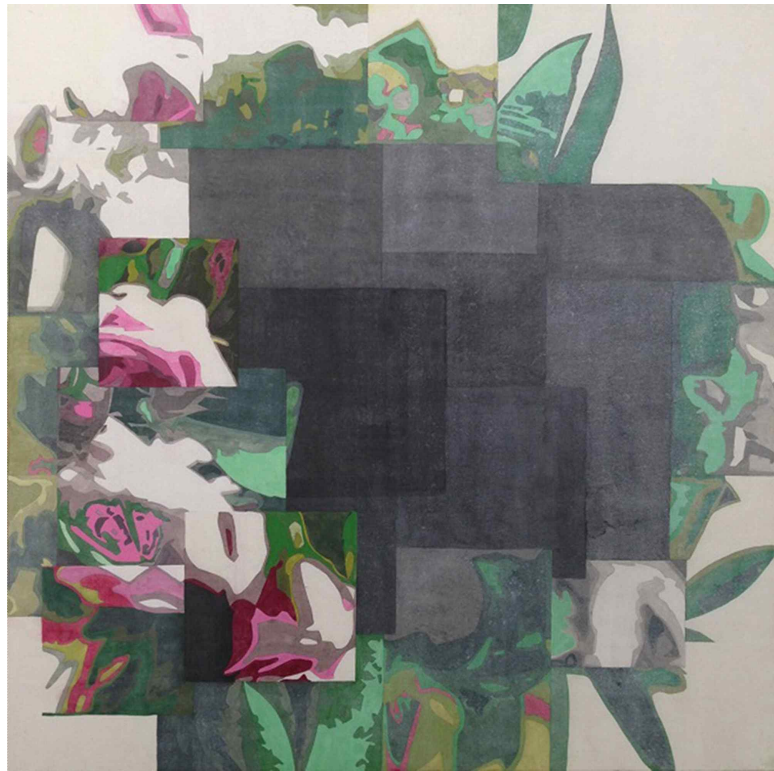
아닌 공간이 아닌 여운을 느끼게 해주는 부분이다.

이것을 독서에 비유하면 ‘여백’이란 ‘읽는다’는 행위에 공간을 더하는 것, 즉 ‘행간’을 읽는 것이 된다.¹³⁴⁾ 시간이 흐르면서 과거의 기억은 지속해서 우리의 내면에 축적되고 있다. 개개인에 따라 다르게 축적되는 기억의 중첩은 ‘나’이게끔 해주는 중요한 요인이다. 나의 과거를 기억해 내는 것은 지금의 나를 찾기 위함이다. 연구자의 작품은 개인의 일상적인 경험과 기억의 요소가 시각화되어 나타난다.

화관을 떠올리면
꽃과 머리가 제일
먼저 떠오른다.

<Memory>

【작품31】는 뒷 모습을 그린 것이다. 얼굴 부분을 제외하고 머리와 꽃을 중심으로 나타내보았다. 시선의 시작을 꽃 부분이 제일 화려한 왼쪽 아래쪽부터 향하게 표현하였다. 조각의 크기도 오른쪽 부분에 비해 왼쪽 부분이



【작품31】 박소현, <Memory>
80x80cm, 장지에 채색, 2015

134) 마쓰다 유키마사, 송태욱 역, 『눈의 황홀』 (바다출판사, 2008), p. 251.

더 다양하고 조각의 개수도 더 많도록 나타내었다. 또한 그림을 그리기 전 이미지 드로잉을 할 때부터 조각의 순서를 정하여 호분을 쌓아 올림을 다르게 하여 시선의 중심이 되는 부분과 아닌 부분을 나타내었다. 이로써 조형적으로 편편한 평면화면이 단조롭지 않고 운동감을 줄 수 있다.



【작품32】 박소현, <Somewhere in my memory>

60x100cm, 장지에 채색, 2016

한 가지 주제로 다양한 작품을 표현하기 위하여 기억의 조각을 다양하게 표현하려 하는데, 다른 작품에서 조각들이 정사각형의 형태였다면 <Somewhere in my memory> 【작품32】, <Somewhere in my memory>

【작품33】에서는 세로로 긴 직사각형의 형태로 나타난다. 머리의 중간 부분에 위치하는 꽃을 표현하기에는 조형적으로 직사각형의 조각이 알맞다고 생각한다. 이번 작업 역시 호분을 사용하여 여러 층의 기억이 모여 있다는



【작품33】 박소현, <Somewhere in my memory>

160x160cm, 장지에 채색, 2016

것을 표현하였다. 꽃의 형태는 정확하지 않지만 꽃의 화려함은 기억 속에 강하게 남아있기 때문에 그것을 강조하였다. 머리 부분은 먹을 사용하여 종이에 흡수하듯 칠하여 꽃 부분이 더 강조되도록 하였고, <Somewhere in my memory> 【작품33】는 호분 채색 후 빨간색 꽃의 부분만 덧칠을 화려함을 부각해 보았으며 꽃 부분은 분체를 사용하여 쌓아 올리듯 칠하였다.

꽃 부분의 채색을 한 후 조각 너머의 이미지를 선으로 표현하여 기억의 섞임과 어우러짐을 표현하였다. 우리는 사람인 이상 같은 물체를 동일하게 인식하는 지각 체계를 가지고 있지만 그것에 대해 얼마나 많은 기억을 형성

하고 있는가에 따라 개인의 지각은 더 풍부할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다.¹³⁵⁾

연구자는 누구나 어렸을 때 경험했을 만한 놀이나 사건을 바탕으로 작업을 하는데, 유년 시절의 기억을 공유할 수 있는 친구가 지금은 남아있지 않기 때문에 작품을 보는 감상자들과 그 기억을 공유하고 싶었다. 그리고 감상자들이 작품을 보고 자신들의 행복했던 기억들도 떠올리기를 원한다. 연구자는 뚜렷하게 기억나지는 않지만 어렸을 적 행복하고 즐거웠던 기억들이 지금의 나를 단단하게 만들고 어렵고 힘든 일을 직면했을 때 이겨낼 수 있도록 한다고 생각한다.

3) 《Scattered memory》

기억은 시간뿐만 아니라 장소와도 연결되고, 장소에 대한 공간 기억은 회상하는 사람에 의해 다양하게 변화될 수 있다. 기억과 공간의 관계를 분리해서 설명하기란 쉽지 않다. 사람에게 공간적 개념의 의미는 객관적이고 이차원적이지만 기억이 내포된 공간은 미묘하고 복잡한 관계를 가지게 된다. 단순하다고 인식된 공간 속에 내포된 의미와 가치는 연구자에게 ‘기억의 공간’을 연구할 동기를 부여한다.

기억은 경험과 체험을 토대로 회상하는 영역이며, 공간은 장소에 의해서 기억된 공간이다. 현대미술에서 장소(Place)란 시간과 공간의 합의 지점을 뜻한다.¹³⁶⁾ 시간은 무형의 개념이지만 우리의 기억 속에 시간은 공간으로 존재하기 때문에 가시화되어 드러나게 된다.

“장소에 내재되어 있는 기억의 힘은 위대하다”라는 키케로(Cicero)의 말은

135) 황수영, *알의 책*(2006), p. 105.

136) 진 로버트슨 외1인. 문혜진 역, 『테마 현대미술 노트』(두성북스, 2011), p. 224.

장소들의 특별한 기억력과 관련성에 대한 문제를 제기하기 위한 동기를 부여한다. 고대 로마 기억술에 대한 이 위대한 이론가는, 기억의 형성을 위해 장소들이 갖고 있는 중요성에 대해 분명한 생각을 가지고 있었다. 기억술의 구성요소로 그는 이미지와 장소들을 언급하고 있다. 여기서 이미지는 특정한 지식 내용의 감각적인 각인으로, 그리고 장소는 각인된 기억의 배열과 기억의 재발견에 대한 것으로 이용되었다.¹³⁷⁾

기억술과 같이 기억에 접근하기 위해 장소를 이용하는 것이 연구자가 가진 일종의 기억 체계이지만 고의적으로 가상의 장소에 이미지를 저장하는 방식의 연출은 아니다. 구체적인 장소의 심상들로부터 기억의 범주는 점점 크게 환기되어 진다. 즉 순수기억 속에서 기억을 회상시키는 행위에서 자연스럽게 동반하는 것이 ‘장소’인 것이다. 그렇다면 장소는 무엇일까? 장소는 구체적인 사물들로 구성된 총체성을 의미한다.

인간에게 정체성이 있듯이 장소에도 정체성이 있다. 연구자가 다루는 장소는 ‘놀이동산’이고, 이 장소는 일반적으로 공공장소 범위에 속한다. 공공장소의 정체성은 다수의 사람에게 일반적인 수준의 정체성이다. 하지만 연구자의 작품에서 그 공공장소들은 개인적인 기억의 바탕이 된다. 연구자가 나타내는 장소는 관념 속에 존재하는 장소이면서 동시에 현재의 공간으로 존재한다. 즉 작품으로 표현되는 공간은 기억 속에서 나타난 장소가 현재와 만나 생산한 장소로 볼 수 있다.

장소에 대한 물음은 대부분 가장 기억에 남는 장소가 어디인지에 대한 것인데 가장 기억에 남을 만하기 위해서는 처음에 관여되거나 어린 시절부터 축적됨으로써 추억이 된 것이어야 한다. 어릴 때 흔히들 가장 처음으로 부모님의 손을 잡고 놀러 가는 재미있는 곳이다. 학생 때의 소풍 그리고 연인과의 데이트나 친구들과의 기분 전환을 통해 기억 속에서 쌓이고 중첩되며

137) 알라이다 아스만, 앞의 책(2024), pp. 410-411.

추억으로 남기 때문이다.¹³⁸⁾

연구자는 성인이 되어 놀이동산에 갔을 때의 감정과, 그곳에서 떠오른 어린 시절의 기억이 합쳐져서 생긴 새로운 감정을 기초로 작업을 한다. 연구자의 놀이기구에 대한 어린 시절의 추억에, 어른이 되어 상상한 새로운 공간미를 더하여, 작품에 예술적 공간을 만들어내는 것이다. 추억을 간직한 채 어른이 되어 같은 상황을 경험한다는 것은, 같은 대상을 바라보며 새로운 시점으로 대상을 경험하는 것이다. 어린 시절의 기억과, 재생된 기억은 같지 않지만 서로 교차하여 새로운 공간을 만들어낸다. 연구자의 작품에서 보이는 놀이동산은 감상자로 하여금 동심으로 돌아가게 할 수도 있고, 바쁜 일상에서 잠시 쉬어가는 쉼터가 될 수도 있을 것이다.

연구자의 작품에 등장하는 장소는 ‘놀이동산’이다. 연구자에게 어렸을 적 행복하고 즐거운 기억만이 가득한 곳이 놀이동산이며 어른이 되어서 다시 방문할 때도 언제나 설렘을 주는 곳 같다. 또한 어른이 되어서도 동심을 잃어버리지 않을 수 있는 곳은 바로 놀이동산이다. 동심의 사전적 의미는 ‘어린이의 마음, 또는 어린이의 마음처럼 순진한 마음’을 뜻한다.¹³⁹⁾ 동심은 어린이의 눈과 마음으로 또는 어린이다운 순수한 감성, 어린이의 심성, 마음의 고향, 무구한 자아, 어린이다움, 어린이의 세계 등으로 상황에 따라서 다양한 해석이 가능하다. 어린이는 현실에서 이루어지기 어려운 일들을 상상하고 내면의 세계를 현실화시키려는 욕구를 동심을 통해 나타내기도 하며, 또한 충족하기도 한다. 어른들이 동심을 가지게 되는 심리도 이와 유사하다. 이러한 점에서 어른들에게도 동심은 존재하는 것이며, 어른은 아이와 같은 눈을 통해 성인의 세계와는 또 다른 동심의 세계로 갈 수 있게 된다.

138) 김혜린, 『Scattered memory』, 2021, 박소현 박사청구전 서문 중에서 발췌

139) 국립국어원 표준어원대사전,

[https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=%EB%8F%99%EC%8B%AC\(20241128\)](https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=%EB%8F%99%EC%8B%AC(20241128))

작품에는 ‘회전목마’와 ‘대관람차’만이 등장하는데 연구자가 겁이 많아서 다른 놀이기구는 타지 못하고 이 두 가지만 계속 탔기 때문이다. 지금도 놀이동산에 가면 제일 좋아하는 놀이기구는 회전목마이다. 또한 대부분의 사람이 공통적으로 경험해 봤을 만한 놀이기구이기도 하다. 누구나 한 번쯤은 타봤을 회전목마와 대관람차를 소재로 정함으로써 관람객과 기억을 공유할 수 있을 것이다. 그림을 보는 관람객은 그림을 보면서 또 다른 이야기를 상상해 볼 수 있고 그려진 이미지에서 또 다른 기억의 실마리를 잡을 수도 있다. 그림에서 얻는 상상적 경험은 단순히 그 그림이 환기할 수 있는 경험이 아니라, 우리가 가질 수 있는 모든 경험이다. 예술작품은 그것을 향수하는 사람이 상상력을 사용함으로써 감지하거나 의식하는 총체적 경험이다.¹⁴⁰⁾

<Scattered memory(대관람차)> 【작품34】 은 연구자가 대관람차에 대한



【작품34】 박소현, <Scattered memory(대관람차)>, 150x240cm, 장지에 채색, 2021

140) R.G. 콜링우드, 김혜련 역, 『상상과 표현』 (고려원, 1996), p. 184.

기억을 재구성하여 한 화면에 표현한 것이다. 움직이는 대관람차를 구경하고 있으면 움직이는 순간들이 포착되고, 그 포착된 순간의 기억들이 모여서 하나의 이미지로 만들어지는 것이다.

연구자의 시선이 움직이는 대관람차를 바라보는 시선대로 나열식으로 중첩하였다. 이미지의 해체와 중첩으로 인해 복잡해 보일 수 있는 그림에 여백을 많이 두어 채색된 부분에만 시선이 중점 되게 하였다. 또한 여백을 표현함으로써 화면을 넘어서는 공간을 상상하게 된다.

색 대부분은 푸른색을 많이 사용하였는데 대관람차를 떠올리면 맑은 하늘이 함께 떠오르기 때문이다. 푸른색은 심화하면 할수록, 그만큼 더 인간을 무한의 세계로 이끌어 들이고, 순수에 대한 동경과 드디어는 초감각적인 것에 대한 동경을 인간에게 일깨워 준다.¹⁴¹⁾ 색은 선이나 형 등과 더불어 미적 가치의 빠질 수 없는 요소이며, 인간은 색을 통해 정서를 표현하고 전달하기도 한다. 색채는 예술가들의 표현 영역에 있어서 중요한 요소이다. 그것은 조형 요소에 있어서 언어의 대화 속에 빛을 발하는 시각적 구성요소이기 때문이다.

작품이 표현되기 전에 대관람차 사진을 여러 조각으로 나누어 놓고 배열해 보는 과정을 거친다. 이렇게 배열하다 보면 당시의 기분이나 느낌이 떠오르기도 하고, 조형적이나 색감으로 어떻게 하면 주제를 부각할 수 있을지 떠오른다. 이번 작품 역시 호분이 사용되었는데, 호분의 겹침을 다르게 함으로써 같은 시간대의 기억이 아닌 여러 시간의 단층을 표현하였다. 또한 호분을 흰 부분에 중점을 두고 칠함으로써 흰 부분은 정적으로 표현하고, 관람차는 호분을 칠한 다음 채색을 한 번 더 함으로써 돋보이게 하는 것은 물론 시선이 관람차를 따라가기 때문에 움직임도 함께 보이게 하였다.

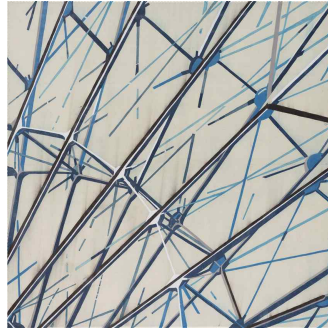
한순간이 기억의 조각으로 포착되어 겹쳐서 나타날 수도 있고, 대상의

141) 바실리 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에서 정신적인 것에 대하여』 (열화당, 2019), p. 89.



【작품35】 박소현
 <Scattered memory
 (대관람차)>

65x65m, 장지에 채색, 2021



【작품36】 박소현
 <Scattered memory
 (대관람차)>

65x65m, 장지에 채색, 2021



【작품37】 박소현
 <Scattered memory
 (대관람차)>

65x65m, 장지에 채색, 2021

한 부분만이 기억 속에 남아있을 수도 있다. 이처럼 기억은 다양한 조각으로 만들어진다.

<Scattered memory(대관람차)> 【작품35】, <Scattered memory(대관람차)> 【작품36】, <Scattered memory(대관람차)> 【작품37】는 대관람차에 대한 다양한 기억들이 이미지화된 작품들이다. 기억 조각의 단면들이 중첩됨으로써 대관람차의 움직임을 나타내고 싶었으며, 여러 기억이 겹쳐 만들어진 이미지들은 연구자가 직접 경험한 감정이 주관적으로 해석되어 만들어진 공간이다. 반복적인 사각형 이미지의 겹침은 단조로울 수 있는 작품에 리듬감과 운동감을 형성한다.

작품 속에 재현된 공간은 연구자의 기억, 주변의 환경, 가치와 분위기 등 일체를 포함하여 재해석한다. 공간 안에서 시선은 연구자의 몫이지만 작품을 보고 새롭게 공간을 해석하는 것은 보는 관객의 몫이 된다.

기억의 공간은 단순하게 인간의 의식과 기억만을 의미하는 것이 아니라 공간에 존재하는 대상들이 기억하는 주체에 의해 새롭게 의미가 구현되고 가치를 부여받게 되는 것이다.

회화에서 비현실적인 공간은 우리의 눈에 호소하기 위해 존재한다. 즉 회

화는 순전히 시각적 공간이다. 그것은 시각에 지나지 않으며 현실이 아닌 상상 공간임과 동시에 창조된 공간이다. 이렇게 창조된 공간은 현실과 상상 공간의 세계를 연결해 주는 연결고리이다. 따로 떨어진 이곳을 자유롭게 오가는 것은 예술가만이 할 수 있는 것이다. 그림을 보는 감상자는 그림을 보면서 또 다른 이야기를 상상할 수도 있고, 그려진 형태에서 또 다른 기억의 실마리를 잡을 수도 있다.



【작품38】 박소현, <Scattered memory (Merry go round)>, 73x60.6cm, 장지에 채색, 2019

<Scattered memory (Merry go round)> 【작품38】은 회전목마의 목마 부분만을 떠올리며 작업한 것이다. 회전목마의 목마는 다 다르게 생겼으며, 줄을 서서 놀이기구를 기다릴 때 우리는 어떤 목마를 타고 싶은지 머릿속으로 생각하게 된다. 어린 시절 내가 타고 싶었던 목마를 고르던 그 순간의 기억을 표현하고 싶었다. 어린 시절 목마를 탔던 경험을 떠올리며 현재 회전목마의 모습을 통해 기존 목마의 모습이 아닌 새로운 모습의 목마가 탄생하게 된다. 회전하는 목마를 보고 있으면 여러 가지 목마들이 섞여서 하나의 목마로 보인다. 회전목마는 왼쪽에서 오른쪽으로 회전도 하지만 위아래로 움직이기도 한다. 긴 직사각형 조각들의 반복은 다소 단순하고 지루할 수 있으나 조각 속 같은 이미지의 반복이

아닌 다양한 이미지의 반복은 다양한 의미를 포함하게 된다. 사각형의 크기를 다양하게 하여 반복함으로써 화면 속에 리듬을 형성하기도 하며, 이러한 리듬은 시각적 흥미를 일으킬 수 있다.



【작품39】 박소현, <Scattered memory (Merry go round)>, 60.6x60.6cm, 장지에 채색, 2020

<Scattered memory(Merry go round)> 【작품40】은 놀이기구의 여러 장면이 겹쳐서 하나의 이미지로 나온 작품이다. 호분을 이용해 지우고 덮으면서 새로운 레이어를 만들어서 덮쳐지는 형식으로 표현하였다. 이렇게 지우고 덮는 작업을 하는 시간은 연구자에게 작품이라는 또 하나의

기억으로 거듭난다. 한순간, 한 장면의 모습이 기억의 큰 조각이 될 수 있다고 생각한다. 회전목마가 돌아가는 그 순간들이 모여서 머릿속에 겹쳐서 재생된다. 그리고 연구자는 그것을 이미지화하여 화판에 나타낸다. 연구자의 작품에서의 공간은 비현실적 공간이자 상상의 공간이다. 상상 공간표현을 통해 공간에 내재한 정신성과 조형성은 결합하여지면서 새로운 공간이 탄생하게 된다. 실제 눈에 보이는 공간이 아니라 나의 경험과 상상을 거쳐

나만의 공간으로 표현된다. 나의 경험을 토대로 만들어진 이 상상의 공간은 많은 사람들과 공감할 수도 있고 상상력을 자극해 즐거움과 일상에서의 지루함을 벗어날 수 있는 계기를 마련하고 하는 것이다.



【작품40】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 30x60cm, 장지에 채색, 2020

<Scattered memory(Merry go round)> 【작품40】 또한 회전목마의 움직임은 순간들이 모여져서 만들어진 작품이다. 회전목마의 움직임을 표현하고자 호분을 가로로 칠해주었다. 호분이 칠해지면서 붓질의 방향으로 아래에 그려진 그림의 채색이 번지고 지워지면서 운동감이 생긴다. 호분을 칠하면서 지워지고 그 위에 또 다른 기억의 단면이 올라가는 것이 반복되면서 기억은 하나로 합쳐지면서 하나의 덩어리로 나오게 된다. 그 덩어리로 된 기억 속에서도 연구자의 기억 속에 강하게 남아있는 부분은 선명하게 표현된다.

이러한 반복은 역동적인 질서를 생산하고, 더 이상 재현의 성격의 개념이 아닌 창조적인 순수한 역동성이 존재하게 된다. 즉 반복은 의미를 생산하고 존재의 다양성을 입증하는 것이다.

어린 시절 아이 대부분이 좋아했던 놀이기구 중 하나는 회전목마였다. 화려하게 꾸며진 목마, 화려한 조명 그리고 경쾌한 음악과 어우러져 빙글빙글



【작품41】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 97x130cm, 장지에 채색, 2021

돌아가던 회전목마는 아이들에겐 판타지 그 자체이다. 아이 대부분이 부모님과 함께 처음 타보는 놀이기구도 회전목마일 것이다. 이 때문에 많은 사람들은 회전목마를 떠올리면 따스한 행복함을 느낄 수 있다.

<Scattered memory(Merry go round)> 【작품41】는 회전목마 하면 떠오르는 화려한 순간들을 보여주고자 한 작품이다. 그리고 따스한 기억의 느낌을 주는 색감인 노란색으로 표현되었다. 노란색으로 그린 그림은 항상 정신적인 따뜻함을 발산한다.¹⁴²⁾ 여러 위치에 있는 말들을 겹쳐서 중첩하고 호분의 칠을 다르게 함으로써 목마의 움직임의 나타내고 싶었다. 그리고 조명의 화려함을 위하여 마지막으로 호분으로 반짝임을 표현하였다. 감상자가 이 작품을 보면 따뜻했던 놀이동산의 기억을 떠올리기를 바라며 작업하였

142) W.칸딘스키, 앞의 책(2000), p. 91.



【작품42】 박소현, <Scattered memory(Merry go round)>, 97x130cm, 장지에 채색, 2021

다.

<Scattered memory(Merry go round)> 【작품42】는 연구자가 좋아하는 대관람차와 회전목마를 한 화면에 나타낸 작품이다. 다른 작품들은 하나의 대상에 여러 측면의 기억이 쌓여서 표현되지만, 이 작품은 다른 기억이 함께 나타난 것을 보여주었다. 실제로는 존재하지 않는 공간이 연구자의 기억을 통해 상상의 공간으로 표현된 것이다. 회전목마 밑에 대관람차가 비치기도 하고, 가려지기도 하면서 기억이 섞이고 있음을 보여주려 하였다.

연구자는 항상 타고 싶은 목마를 정하고 놀이기구를 타러 입장하면 마음속으로 정해놓은 목마를 향해 달려가곤 하였다. 이처럼 누구나 자신들이 타고 싶었던 색상의 목마가 있었을 것이다. 작품 속 비어있는 목마의 색상을 감



【작품43】 박소현, <Scattered memory>, 40.9x127.2cm, 장지에 채색, 2021

상자가 상상하여 채워주길 바라였다. 작품을 보고 감상자들이 상상하여야 완성되는 그림이다. 이것은 여백의 기능적 의미로 조형적 공간 구성적 측면에서의 여백이다. 보는 이로 하여금 빈공간을 상상하게 되고 표현된 형상에 집중하는 시각적 흐름을 유도한다.

기억을 떠올렸을 때 조각난 기억들은 겹쳐서 하나로 나타나기도 하지만 순간의 기억들이 파노라마처럼 떠오르기도 한다. 그런 다양한 기억들이 흐르듯 떠오르는 순간을 표현한 것이 <Scattered memory> 【작품43】이다. 연구자는 작업을 시작하기 전 콜라주를 이용해서 밑 작업을 하고, 호분을 칠할 순서를 정하는 등 모든 계획을 세우고 작업을 시작한다. 하지만 이번 작품은 그리고 싶은 순서대로 나열하여 즉흥적으로 표현한 것이다. 기억이 그림처럼 계획적으로 떠오르지는 않을 테니 그림도 생각나는 대로 그려본 것이다. 호분 칠을 하여 번지는 효과도 각양각색으로 나오고 있으며, 화면 안에 표현되는 이미지의 크기도 각양각색이다. 정말 머릿속의 기억들은 이렇게 뒤죽박죽 섞여 있는 것 아닐까? 하는 연구자의 생각을 보여주는 작품이다.

연구자는 기억은 조각조각 나누어져 머릿속에 떠다니다가 어떤 매개체로 인해 재조합되어 진다고 생각한다. 이런 기억의 조각들을 표현한 것이 바로



【작품44】 박소현, <Scattered memory>

각 20x20cm, 장지에 채색, 2021

<Scattered memory> 【작품44】이다. 기억이 하나의 이미지만으로 나타날 수도 있고, 여러 이미지가 한 번에 나타나면서 더 강력한 기억이 있으면 다른 기억은 지워질 수도 있으며, 하나의 기억 속에서도 어떤 물체만이 더 선명하게 기억될 수도 있는 것이다.

예술은 시간을 기억하는 것이고, 그 시간은 사라져가는 자의 기록일 것

이다. 루이스 부르주아는 망각의 안타까움, 기억의 소중함을 “시간은 지나고 잊혀지고, 그리고 현존한다. 시간은 무엇을 고통스럽게 하는가? 나의 기억들은 내가 현재 속에서 살 수 있도록 도와주므로 나는 그것들이 계속 살아 있기를 원한다.”¹⁴³⁾라고 기억의 소중함을 강조하였다. 연구자도 현재의 본인을 형성하고 있는 기억의 소중함을 표현하고 싶었다. 예술가에게 새로운 경험과 다양한 기억은 자신의 발전을 위해서 중요한 것이다. 그러므로 자신의 기억을 존중해야 하며 그 기억의 의미를 늘 새롭게 정리하고 활용하면서 추구하는 것이 무엇인지 자신의 기억 속에서 찾아야 한다. 그것은 작품의 주제나 소재가 되기도 하고 작가의 생각과 함께 작품을 만들어내는 중요한 요소가 되는 것이다. 기억을 찾아내는 것은 작가의 중요한 권한이다.

143) 박미화, 『루이즈 부르주아: 기억의 공간』 (국립현대미술관, 2000), p. 28.

이와 같이 작품분석을 통해 연구자의 작품이 더욱 구체화 될 수 있었다. 본 논문에서 다룬 기억은 인물에서 장소로 확대되었는데, 더욱 심도있는 형태의 분할 및 중첩에 대한 연구를 통해 연구자가 지속해서 고찰해 봐야 할 과제라고 생각한다. 또한 개인의 기억에만 머무르는 것이 아닌, 기억의 확장에 대해서도 끊임없이 모색하고 연구해야 할 것이다.

VI. 결론

과거의 기억은 의식적으로 회상되기 어려운 경우가 많으나, 완전히 소멸되지 않고 무의식적 차원에서 지속적으로 내면에 축적된다. 이러한 축적된 기억은 시간과 공간의 흐름 속에서 현재를 살아가는 개인의 정체성과 삶의 토대로 작용한다고 볼 수 있다.

본 논문은 연구자의 시선을 통해 포착된 기억의 단편들이 현재의 기억과 감성적 경험과 교차하여 예술작품으로 발현되는 양상을 탐구하였다. 기억의 예술적 승화 과정을 고찰하는 것은 기억이 담고 있는 철학적 의미를 규명하는 동시에, 과거의 자아를 소환하여 현재의 자아를 발견하는 과정을 조명한다는 점에서 학문적 의의를 가진다. 이를 위해 연구자는 '기억'이라는 개념의 이론적 배경을 심도 있게 탐구하고, 순수 기억이 작품으로 구현되는 창작 과정을 분석함으로써 연구자 개인의 기억에 내재된 의미를 규명하였다. 본 논문의 각 장에서 논의된 주요 내용을 요약하면 다음과 같다.

II장에서는 예술 창작의 근원으로서 기억의 출발점인 '시선'의 개념을 중심으로 논의하였다. 시선과 응시는 단순히 시각적 행위에 그치지 않고, 인간 경험과의 상호작용 속에서 복합적인 의미를 생성하는 중요한 매개체로 작용한다는 점이 강조되었다. 특히, 시각적 자극을 통해 떠오른 기억을 재구성하고 그 기억에 감정을 부여하는 과정은 시지각이 단순한 정보의 수용이 아니라, 경험을 해석하고 재해석하는 인식적 과정임을 보여준다. 이러한 관점에서 시선은 예술적 창작과 기억의 상호작용을 탐구하는 핵심적인 요소로 기능한다.

연구자는 자신의 순수기억과 그 발현 과정을 심도 있게 고찰하기 위해 베르그손과 프루스트의 사상을 탐구하였다. 베르그손은 순수기억에 보존된 과거의 기억이 현재와 상호작용함으로써 잠재된 이미지가 현재화되는 과정을

시간과 공간의 동시성으로 설명하였다. 이러한 관점은 연구자의 작품에서 과거와 현재가 기억의 중첩이라는 형식을 통해 표현되는 방식과 연결된다.

한편, 프루스트는 우연히 마주친 매개체를 통해 과거의 기억이 현재로 환기되는 현상을 ‘비의도적 기억’이라는 개념으로 설명하였다. 이 과정은 의식의 흐름을 거슬러 올라가 과거의 시간을 현재적 시간으로 전환하는 행위와 동일하며, 이를 통해 잠재된 기억이 되살아난다. 이러한 비의도적 기억의 발현은 시간의 공간화를 가능하게 하고, 과거와 현재의 동시성이 작품을 통해 재구성되고 있음을 확인할 수 있었다.

III장에서는 기억의 근원이 되는 시각을 통해 세상을 해석하고 의미를 부여하는 작품, 그리고 연구자가 중요하게 여기는 행복한 기억을 중심으로 이를 형상화한 작품을 심도 있게 탐구하였다. 이 과정에서, 흐릿하고 명확히 떠오르지 않는 과거의 행복한 기억이 인간의 삶에서 내면적 힘을 강화하고, 무의식적으로 개인의 심리적 성장과 발전에 중요한 영향을 미친다는 점을 확인하였다.

아울러, 특정 매개체를 통해 불현듯 떠오르는 비의도적 기억의 형상화 과정에 대해서도 고찰하였다. 예술가는 삶의 다양한 순간에서 받은 자극을 바탕으로 현재의 관점에서 내재된 순수기억을 소환해 낸다. 이 과정에서 소환된 순수기억은 회상과 망각을 거치며 변형되기도 하지만, 그 본질적인 요소들은 시간이 지남에 따라 점진적으로 축적되고 있음을 발견할 수 있었다. 이는 기억의 형성 및 발현 과정이 예술적 창작과 긴밀히 연결되어 있음을 보여준다.

IV장에서는 파편화된 기억을 하나의 화면에 담아내기 위한 조형적 접근 방식을 다각적으로 탐구하였다. 먼저, 반복과 중첩의 기법을 분석하였다. 평면화면에서 반복은 규칙적인 리듬감을 형성하여 작품에 흥미를 더하고, 중첩은 화면 내에 층위를 만들어 복합적이고 다층적인 이미지를 구현하는 데

효과적임을 확인하였다. 다음으로, 다양한 순간과 시선을 통해 저장된 기억을 표현하기 위해 동양 회화의 다시점 방식을 연구하였다. 다시점은 단순한 시각적 구성요소를 넘어 작가와 감상자의 자연관 및 심미관을 반영하는 중요한 요소임을 발견하였다. 이어, 연구자의 작업에서 핵심적인 역할을 하는 해체와 재조합의 과정을 고찰하였다. 예술에서의 해체와 재조합은 기존 형식을 단순히 파괴하는 것을 넘어서 고정된 질서와 의미를 새롭게 구성함으로써 연구자의 작업에서 중요한 조형적 의미를 지니는 것을 확인하였다. 마지막으로, 동양화의 대표적인 조형적 기법인 여백을 연구하고 이를 연구자의 작품에서 어떻게 활용했는지 분석하였다. 여백은 단순히 비어 있는 공간이 아니라, 감상자와의 소통과 교류를 가능하게 하는 중요한 매개체로 기능하고 있음을 밝혀냈다. 이러한 조형적 요소들은 기억을 표현하는 예술적 방법론으로서 연구자의 작품에서 중요한 역할을 하고 있다.

V장에서는 연구자의 작품 창작 배경에 대해 탐구하였다. 연구자는 평범하면서도 소소한 행복의 기억이 한 개인의 세계관 형성에 중대한 영향을 미친다고 보았다. 다양한 감정으로 가득 찬 기억은 개인의 정체성과 삶의 방향성을 구성하는 데 기여하며, 그중에서도 내면을 강하게 지탱하는 기억은 바로 행복한 기억임을 강조하였다. 이러한 기억은 연구자의 작품에서 중요한 영감의 원천이자 창작의 근간으로 작용하고 있다.

본 논문에 서술된 연구자의 초기 작품인 ‘얼굴과 시선’에 대해 알아보는 과정에서, 연구자는 작품에 표현된 객체가 단지 ‘눈’일 뿐이더라도 작가의 감정을 전달할 수 있음을 확인하였다. 이어 연구자는 현재와 과거를 이어주는 상징적 매개체로서 ‘화관’을 활용하여 파편화된 기억이 모여지는 순간을 담아낸 《Somewhere in my memory》에 대해 밀도 있게 살펴보았다. 이 작품에서 연구자는 화관을 쓴 인물들이 다양한 형태로 등장시켰다. 이를 통해 과거의 기억이 현재와 단절된 것이 아니라 지속적으로 이어지며 상호작

용하는 과정을 표현했다. 마지막으로 성인이 되어서 느껴지는 동심과 떠오르는 과거의 기억을 ‘놀이동산’이라는 공간을 통해 나타낸 《Scattered memory》의 작품을 분석하였다. 이 작품들은 흩날리고 분할된 기억들이 한 화면에 모여서 재조합되는 과정을 연구자만의 독창적인 방식으로 표현하고자 한 시도이다.

연구자는 작품을 통해 과거의 기억이 현재의 삶에 지속적으로 영향을 미친다는 점을 강조하고자 하였다. 이를 토대로 본 연구는 ‘시선을 기반으로 한 기억’이라는 주제를 중심으로 연구자의 작품을 이론적 및 조형적 관점에서 심층적으로 분석하였다. 비록 흐릿하게 떠오르는 삶의 한 조각으로서의 과거 기억일지라도, 그것은 현재의 삶에 본질적이고 중요한 영향을 미치고 있으며, 나아가 현재는 과거의 연장이자 양자가 동시간성을 공유하고 있다는 사실을 확인할 수 있었다.

이와 같은 탐구 과정은 연구자가 본인 기억의 기원을 보다 깊이 이해할 수 있는 계기가 되었다. 또한 연구자는 조형적 측면에서 기억을 표현하는 방법에 대한 추가 연구의 필요성을 인식하게 되었다. 본 연구는 앞으로 계속될 연구자의 창작 과정에서 다양한 형태의 기억과 이를 표현하기 위한 조형적 방법론에 대한 지속적인 연구와 실험을 이어가는 데 밑거름이 될 것이다.

참 고 문 헌

국내 단행본

- 김홍우, 『현상학과 정치철학』, 문학과 지성사, 1999
- 박이문, 『현상학과 분석철학』,知와 사랑, 2007
- 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2006
- 곽호완 외, 『실험심리학 용어사전』, 시그마프레스, 2008
- 김영기, 『한국인의 조형의식』, 창지사, 1991
- 김재희, 『물질과 기억, 반복과 차이의 운동』, 살림, 2008
- 김재희, 『베르그손의 기억 개념과 시간의 역설에 대하여』, 철학연구63권, 2003
- 박경애, 『입체조형연구』, 기문당, 2008
- 박대순, 『현대 디자인 용어사전』, 디자인 오피스, 1996
- 박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 도서출판 기파랑, 2013
- 백기수, 『미학, 예술학 서설』, 동민 문화사, 1972
- 백상현, 『라캉 미술관의 유령들』, 책세상, 2014
- 소광희, 『시간의 철학적 성찰』, 문예출판사, 2001
- 안휘준, 『한국회화사』, 일지사, 2002
- 오병권, 『디자인과 이미지 질서』, 이화여자대학교 출판부, 1999
- 유예진, 『롤랑바르트의 글과 삶에서 프루스트가 갖는 의미』, 불어불문학연구 87권, 2011
- 윤난지, 『형태 반복의 방법과 의미』, 월간 미술, 1992년 3월

- 이광래, 『해체주의란 무엇인가』, 교보문고, 1994
- 이기문, 『동아 새국어사전』, 두산동아, 2005
- 임철규, 『눈의 역사 눈의 미학』,한길사, 2004
- 정옥희, 『예술교육의 다문화 실천 담론』, 교육과학사, 2019
- 조송식, 『산수화의 미학』, 아카넷, 2015
- 조요한, 『예술철학』, 미술문화, 2003
- 조용진, 배재영, 『동양화란 어떤 그림인가』, 열화당, 2002
- 조정권, 『마르셀 프루스트의 문학 세계』, 청록출판사, 1996
- 철학아카데미, 『철학, 예술을 읽다』, 동녘, 2006
- 최경숙, 『기억 연구』, 성균관대학교 출판부, 2002, p
- 최광진, 『현대미술의 전략』,아트북스, 2004
- 최재식, 『이 땅에서 철학하기-“야방성,이방성,상호문화성”』, 서울:술, 1999
- 황석자, 『프루스트와 발레리의 시간과 예술』, 한국프랑스학논집, 23권, 2002
- 백기수, 『미학, 예술학 서설』, 동민 문화사, 1972

국내 단행본(번역서)

- eborahWhy, 『“Oneandtheother”inLouiseBourgeois』, New York : TheMuseum ofModernArt, 1982, 『미술치료 관점에서 본 프리다 칼로(Frida Kahlo)의 작품세계』, 미술치료연구, 제 14권 제2호, 2007
- H. Read, 윤일주 역, 『예술이란 무엇인가』, 乙酉文化社, 1992
- J.C.쿠퍼, 이윤기 역, 『세계문화상징사전』, 도서출판 까치, 1996
- M.부버, 표재명 역, 『나와 너』, 문예출판사, 1977
- Marcel Proust, 김창석 역, 『잃어버린 시간을 찾아서 11: 되찾은 시간』, 국일 미디어, 1998
- obert H. Mckim, , 김이환 역, 『시각적 사고』, 평민사, 1995

Robert L. Solso, 신현정, 유상욱 역, 『시각 심리학』, 시그마프레스, 2000

Rudolf Arnheim, 김재은 역, 『예술심리학』, 서울:이화여자대학교 출판부, 1984

Rudolf Arnheim, 김정오 역, 『시각적 사고』, 이화여자대학교 출판부, 2004

W. Kandinsky, 차봉희 역, 『점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여』, 열화당, 2000

가토히사타케 저, 이신철 역, 『헤겔사건』, 도서출판b, 2009

갈로, 강관식 역, 『중국회화이론사』, 돌베개, 2014

다우베 드라이스마, 김승욱 옮김, 『나이가 들수록 왜 시간은 빨리 흐르는가』, 에코리브르, 2005

대니 샤피로, 한유주 역, 『계속 쓰기: 나의 단어로』, 마티, 2022

데이비드 마이클 레빈, 정성철 역, 『모더니티와 시각의 헤게모니』, 시각의 언어, 2004

마르셀 프루스트, 김희영 역, 『잃어버린 시간을 찾아서 1』, 민음사, 2020

마쓰다 유키마사, 송태욱 역, 『눈의 황홀』, 바다출판사, 2008

마틴 샐리그만, 김인자, 우문식 역, 『마틴샐리그만의 긍정심리학』, 물푸레, 2014

메를로 폰티, 김정아 역, 『눈과 마음』, 마음 산책, 2008

메를로-폰티, 남수인, 최의영 역, 『보이는 것과 보이지 않는 것』, 동문선, 2004

메를리-폰티, 류의근 역, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2021

앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, 2005

오미겐타로, 권민 역, 『조형심리』, 東國出版社, 1991

왕백민, 강관식 역, 『동양화구도론』, 미진사, 1991

자크 라캉, 권택영 역, 『욕망 이론』, 문예출판사, 1994

자크라캉, 맹정현, 이수련 역, 『세미나 11: 정신분석의 네 가지 근본 개념』
자크-알랭 밀레 편, 새물결, 2008

존 버거, 편집부 역, 『이미지, 시각과 미디어』, 동문선, 1990

진그문트 포로이트, 정장진 역, 『예술과 정신분석』, 열린책들, 1997

진 로버트슨 외1인. 문혜진 역, 『테마 현대미술 노트』, 두성북스, 2011

질 들뢰즈. 김상환 역, 『차이와 반복』, 민음사, 2004

학위논문 • 학술지

권오상, 「현대미술에서의 주체와 재현에 관한 연구」 숭실대학교 대학원 박사
학위 논문, 2017

권혜승, 「성-욕망의 생명의식 표현 연구」, 홍익대학교 대학원 박사논문,
2023

김명주, 「질 들뢰즈의 반복 개념에 관한 연구-차이의 시간성으로서의 반복」,
大同哲學, Vol.29 No.-, 2005

김성운, 「현대 디지털 아트의 비표상에 대한 해체미학적 연구」, 서울과학기술
대학교 NID융합기술대학원 박사논문, 2012

이문정, 「야요이 쿠사마(Yayoi Kusama)의 강박신경증적 예술에 나타난 자기
치유」, 한국조형교육학회, Vol.0 No.46, 2013

이현미, 「한국 단색조 회화에 나타난 문인화 연구」, 동방문화대학교 대학원
박사논문, 2022

이현주, 「현대 회화에 나타난 패턴의 조형적 특성에 관한 연구」, 홍익대학교
대학원 박사논문, 2016

정승희, 「‘겹’으로 쌓인 시간의 풍경-연구자 작품을 중심으로」, 이화여자대학교
대학원 박사논문, 2014

주경란, 「자크 라캉의 ‘대상a로서의 응시’에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사논문, 2016

주영일, 「기억의 해부와 재구성을 통한 추상회화 연구-본인 작품을 중심으로」, 성신여자대학교 대학원 박사논문, 2024

최미경, 「여백의 장소성에 관한 이론적 모델 연구」, 전남대학교 대학원 박사논문, 2024

하주영, 「우리는 시간을 어떻게 기억하고 재현하는가?」, 경상대학교 사회과학연구원(마르크스주의연구), 마르크스주의연구, Vol.10.NO.4, 2013

이윤정, 「이미지(형, 크기, 컬러)의 시지각 반응에 관한 연구」, 한국기초조형학회, 기초조형학연구, Vol.13 No.3, 2012

조정화, 한승문, 「루돌프 아르하임의 시지각에 따른 창살문양의 조형성 연구」, 한국브랜드 디자인 학회, Vol.13 No.3, 브랜드디자인학연구, 2015

기타

《영원한 나르시시스트, 천경자》, 서울시립미술관, 2024, 오디오 가이드

국립국어원 표준국어 대사전

국악사전

김혜린, 『Scattered memory』, 2021, 박소현 박사청구전 서문

네이버 사전

홍화진, 『섞여 흐르는 기억의 순간을 인화하다』, 2010, 박소현 개인전 서문

ABSTRACT

A Study on Pictorial Expression of Gaze and Memory

Park, So Hyun

Departure of Fine Arts

Oriental painting Major

Graduate School of

Sungshin University

This dissertation examines the process through which fragmented memories of the past, stored through the researcher's personal gaze, are recombined and visualized when integrated with present emotions. The researcher posits that personal memories formed through vision are constructed by the combination of perceived objects and the emotional reactions associated with them. Jean-Paul Sartre suggests that individuals perceive themselves as objects through the gaze of others, which is part of the human nature to discover the self within the context of relationships. Similarly, memories stored through the gaze are not confined to individual experiences but are shaped through interactions with others.

This study begins by exploring various theories related to the gaze. It also investigates visual perception as a key method for expressing memories through artwork. Furthermore, Henri Bergson's theory of pure memory was analyzed to understand how past and present memories are

stored and interact. Pure memory is an archetypal memory that cannot be recalled through sensory or representational means and cannot be destroyed or deconstructed. Such pure memory is grasped through 'intuition', which penetrates the essence of objects.

According to Bergson, an artist, relying on exceptional intuition, captures the essence of an object and correlates it with their own pure memory to create artworks. From this perspective, memory functions as a motive for art and can be expressed through forms and compositions uniquely crafted by the artist.

Memory, however, is not static once formed but continuously evolves. Marcel Proust, in 『In Search of Lost Time』, examines the concept of 'involuntary memory', wherein a current sensory experience may inadvertently trigger recollections of objects or moments linked to a specific time in the past, significantly influencing the present. In other words, past memories stored within pure memory combine with present emotions to manifest as images, transcending time and space to re-emerge in the present. This phenomenon reveals the coexistence of past and present beyond temporal and spatial boundaries.

The researcher focused on representing 'eyes' and 'happy memories' in their artwork. The 'eye' serves as a symbol of the gaze received by the researcher in the past and as a medium for expressing emotions experienced at specific moments. Meanwhile, 'happy memories' act as a driving force that has enabled the researcher to overcome challenging situations. This dissertation thoroughly examines the images of memory and their meanings as expressed in the researcher's artwork.

The researcher's work captures fragmented memories of the past within a single frame. The artistic expression in these works can be categorized into four primary approaches. First, the overlap of fragmented memories creates a layered structure. Second, multiple perspectives are used to represent memories from various viewpoints, serving as elements that evoke different experiences and emotions based on the artist's and viewer's perception of nature and aesthetics. Third, the researcher deconstructs and recombines memory images, beginning from the foundational processes of their work. This approach not only disrupts traditional forms but also reconstructs existing orders and meanings, enabling new perspectives and multilayered interpretations. Finally, the researcher actively employs empty spaces, a characteristic of Eastern painting, to provide viewers with opportunities for imagination and interpretation. These empty spaces interact with filled spaces to convey richer meanings, as explored through the researcher's works..

This dissertation categorizes and analyzes the researcher's works into three main areas. First, the early works are explored for their expression of memory and emotion through the prominent use of 'faces and gazes', with a particular focus on the symbolic significance of the 'eye'. Second, the researcher's works in the 《Somewhere in My Memory》 series aim to evoke 'happy memories from the past' in the present. For instance, the use of a 'flower crown' during the researcher's wedding inadvertently triggered fragments of happy childhood memories, which were expressed in this series. Finally, the 《Scattered Memory》 series centers on 'memories of space', where the researcher uses the image of an amusement park as a

space for evoking recollections. The amusement park, a place almost everyone has visited as a child, serves as a medium for revisiting the innocence of the past, even in adulthood.

The researcher's works consistently express moments in which the past and present coexist, emphasizing that the past is not merely fixed in time but continues to exert a lasting influence on the present.

This dissertation analyzes the researcher's works, focusing on memories conveyed through the gaze, both theoretically and formally. It organizes and articulates how these concepts are reflected in the researcher's artistic process. The creation of artworks centered on the theme of 'memory' serves as a process of self-realization, enabling the researcher to fully realize their potential and move closer to the essence of their existence. The researcher aims to continue expanding the horizons of memory through new pure memories and the interplay between their own and others' gazes in future works.