



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  
석사학위 청구논문

# 익명의 물체와 가능세계의 회화적 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2025

성신여자대학교 대학원  
동양화과  
손 수 민

# 익명의 물체와 가능세계의 회화적 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

이 만 수 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2024년 11월

성신여자대학교 대학원


동양화과


손 수 민


# 인준서

손수민의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 12월

심사위원장 유근택 

심사위원 이만수 

심사위원 노신경 

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

이 논문은 도시 환경에서 익명의 물체들이 지닌 가능성에 대한 연구자의 시각적 탐구를 다룬다. 연구자는 일상 속에서 쉽게 지나칠 수 있는 사물들을 수집하고, 이를 시각적으로 재구성하여 ‘선택되지 않을 가능성’이 가진 잠재력을 표현하고자 했다. 연구 과정에서 데이비드 루이스, 라이프니츠, 술 크립키의 가능세계 이론을 고찰했으며, 특히 루이스의 양상실재론을 중심으로 작업과 이론 간의 연결을 시도하였다. 루이스의 이론은 모든 가능세계가 현실과 동등한 존재 가치를 지닌다고 주장하며, 이는 연구자의 작품과 맥락이 닿아있다. 그런 관점에서 본 논문은 연구자의 작품 속 익명의 물체들을 다양한 가능세계의 일부로 분석해본 것이다.

나머지 두 이론은 양상실재론과 상반된 시각을 제시하며 라이프니츠는 신의 선택을 통한 최선의 가능세계를, 크립키는 가능세계를 현실을 설명하기 위한 상상의 틀로 보았다.

연구자는 익명의 물체들이 현실에서 선택되지 않은 가능성으로서 독립적인 의미를 가질 수 있는지에 주목한다. 루이스의 양상실재론을 바탕으로, 물체들이 현실의 틀을 넘어 각각의 가능세계에서 고유한 내러티브를 지닌 존재로 해석될 수 있음을 제시하였다. 작품 속에서 이들은 평온함과 함께 음산하고 불안정한 분위기를 동시에 담아내며, 관람자에게 고립된 존재의 다층적 정서를 전달하고 미지의 가능세계에 대한 상상력을 자극하고자 한다. 가능세계에 대한 조형 방법에서는 ‘스토리과 수집’, ‘가능세계의 공존과 표현’의 두 가지 측면에서 익명의 물체들이 새로운 가능성을 지닌 존재로 나타날 수 있음을 시각적으로 표현하였다.

마지막으로 도시의 일상적 풍경 속 익명의 물체들과 그 외부에 있는 세계, 이 두 가지 관점에서 작품을 분석하였다. 이외세계를 구축하는 방법은 익명의 물체들이 다양한 가능성을 지닌 존재로 상호작용하고 새로운 의미를 형성하도록 표현하였다. 이를 통해 익명의 물체들이 현실을 넘어 다층적인 가능성을 지닌 세계로 새롭게 다가오도록 하였다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 가능세계	3
1) 양상실재론 (Modal Realism)	4
2) 라이프니츠 가능주의 (Leibniz's Theory of Possible Worlds)	7
3) 현실주의적 가능세계 (Actualism)	9
2. 가능세계에 대한 조형 방법	12
1) 스토리와 수집	12
2) 가능세계의 공존과 표현	20
3. 작품 분석	24
1) 도시에 존재하는 익명의 물체들	24
2) 이외세계 (Alternate World)	30
III. 결론	41

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

- 【작품 1】 <이름 없는 눈>, 켈트지에 마카, 21x29.7cm, 2020 . . . 13
- 【작품 2】 <A nameless eye>, 켈트지에 마카, 21x29.7cm, 2020 . 14
- 【작품 3】 <Anonymous wall>, 켈트지에 마카, 14x21cm, 2020 . 16
- 【작품 4】 <DO NOT CLEAN SWEEP MOP THIS GALLERY>, 켈트지에 마카, 21x29.7cm, 2020 . . . . . 16
- 【작품 5】 <A wishing well>, 켈트지에 마카, 21x29.7cm, 2020 . 16
- 【작품 6】 <숨은그림찾기 Where's Waldo?>, 켈트지에 연필, 30x23cm, 2020 . . . . . 17
- 【작품 7】 <Time travel>, 켈트지에 연필, 21x29.7cm, 2020 . . 17
- 【작품 8】 <마음은 도통 마음대로>, 장지에 수간 채색, 116.8x91cm, 2024 . . . . . 20
- 【작품 9】 <맞지 않는 문장들은 얼룩덜룩>, 초배지에 호분젯소 및 수간 채색, 145x129cm, 2024 . . . . . 22
- 【작품 10】 <취구멍 Better luck next time>, 미선지에 수간 채색, 84x134cm, 2019 . . . . . 24
- 【작품 11】 <열일곱이 되면 열여섯의 기억을 잊는다는 것>, 장지에 수간 채색, 200x84cm, 2019 . . . . . 26
- 【작품 12】 <the boy who lived continues to live>, 문에 수간 채색, 192.7x62.8x3.3cm, 2021 . . . . . 27
- 【작품 13】 <그래서 우리가(글자가 지워져서 알아볼 수 없다.)>, 비단에 수간 채색, 195x70cm, 2024 . . . . . 31

【작품 14】 <뚫어지게 눈을 바라볼 때>, 장지에 수간 채색, 116.8x91cm  
2024 . . . . . 33

【작품 15】 <바닥의 판타지아>, 초배지에 포스터칼라, 158x158cm, 2024  
. . . . . 35

【작품 16】 <배어 나오는 것을 틀어막아>, 장지에 수간 채색 및 연필, 130.3  
x97cm, 2024 . . . . . 37

## 그림 목 차

[그림 1] 데이비드 루이스의 양상실재론에 따른 다이어그램 . . . . .	5
[그림 2] 라이프니츠의 라이프니츠 가능주의에 따른 다이어그램 . . . . .	8
[그림 3] 슐 크립키의 현실주의적 가능세계에 따른 다이어그램 . . . . .	10
[그림 4] 이외세계(Alternate World)의 지도 . . . . .	40

## I. 서론

현재 우리가 살아가는 세계가 (A), (B), (C) 중 (A)를 선택해서 발생한 하나의 ‘가능세계(Possible World)’ 라면, 선택되지 않은 (B)와 (C)의 세계는 어떤 모습일까? 또, (D)나 (E)는 존재할 수 없는 것일까?

본 연구는 이러한 궁금증에서 출발했다. 주목받지 못하고 일상의 배경에 묻힌 물체들이나 공간, 즉 옥상과 야외 골프 연습장, 공사장 구석, 길바닥에 버려진 쓰레기 같은 도시의 사소한 풍경들은 마치 선택받지 못한 가능성처럼 보인다.

이와 같은 일상 속 잊혀진 물체들 뿐만 아니라, 인터랙티브 스토리텔링(Interactive Storytelling)<sup>1)</sup> 게임에서 선택되지 않을 가능성과의 유사성도 발견할 수 있었다. 현실에서는 스쳐 지나갔기 때문에 결과를 알 수 없고, 게임의 경우에는 클릭으로 선택지와 상호작용을 하지 않았기 때문에, 가능성이 소멸한다는 공통점이 드러난다. 이렇게 ‘선택되지 않은 가능성’<sup>2)</sup>이 의미 있게 존재할 수 있는지에 대한 궁금증을 바탕으로 여러 가능세계가 실현될 수 있는 철학적 이론인 ‘가능세계 이론(Theory of Possible Worlds)’에 관심을 갖게 되었다.

본 논문에서는 데이비드 루이스의 양상실재론(Modal Realism)과 이를 비교할 수 있는 라이프니츠의 가능주의(Leibniz's Theory of Possible

---

1) 관객 또는 사용자가 이야기의 전개 과정에 능동적으로 참여하여 결말이나 줄거리를 형성할 수 있는 서사 방식.

2) 문법적으로 ‘선택되지 않을 가능성’이 맞지만, ‘~을(를)’이 암시하는 미래형 의미보다 ‘~은(는)’이 나타내는 현재형 의미를 강조하기 위해 본 논문에서는 위치럼 표기할 것임을 알린다.

Worlds), 술 크립키의 현실주의적 가능세계(Actualism) 이론을 중심으로 각 이론의 배경을 분석한다. 특히, 루이스의 양상실재론을 통해 가능한 세계들을 독립된 현실로 해석함으로써 작품 분석에 참고할 이론으로 적용하고자 한다. 이를 통해 선택되지 않은 사물들을 ‘이외세계(Alternate World)’ 라는 또 다른 가능세계로 재구성하고, 연구자가 상상하는 대안적 세계관을 제시하고자 한다.

본론에서는 첫째로 가능세계에 대해 논한다. 가능세계란 무엇인지 그 개념을 정립하고, 핵심적인 개념인 양상실재론을 탐구한다. 후에는 연관성이 깊은 라이프니츠 가능주의, 현실주의적 가능세계까지 비교한다. 둘째로, 가능세계에 대한 조형 방법에서는 스토리와 수집, 가능세계의 공존과 표현 두 가지로 나누어 작품과의 유사성을 설명한다. 마지막으로 도시에 존재하는 일상적 풍경과 마주하는 익명의 물체들, 이외세계로 총 두 가지 지점에서 작품을 분석한다.

이 연구는 익명의 물체들이 단순히 현실의 배경으로 존재하는 것이 아니라, 현실과는 다른 가능성을 지닌 독립적 존재로서 의미를 가질 수 있음을 예술적으로 표현하고 이를 분석해 보는 것을 목적으로 한다. 연구 초기에는 이러한 물체들을 평온한 시선으로 바라보았으나, 이후 고립된 정서를 부각함으로써 물체들이 다층적 가능성을 지닌 독립적 존재로서 의미를 가질 수 있음을 강조하였다. 이를 통해 각 물체가 고유한 내러티브를 지닌 상상의 가능세계로 나아가는 과정에서, 새로운 가능성을 제시할 수 있는 방안을 탐구하는 데 연구의 목적이 있다.

## II. 본 론

### 1. 가능세계

‘가능세계(Possible World)’란 무엇일까? 우리가 살고 있는 이 세계가 현실 세계라는 사실에는 모두 동의할 것이다. 만약 지금, 이 순간 눈앞에 있는 육면체 주사위를 굴렀을 때 ‘1’이 위를 향한다면, 현실 세계에서 주사위를 굴렀을 때 나온 값은 ‘1’인 게 분명하다. 하지만 주사위의 확률은 6분의 1이고, 같은 확률로 여섯 가지 숫자가 나올 수 있다. 그렇다면 총 여섯 가지의 사태가 발생할 수 있는데, ‘1’이 나온 현실 세계를 제외한 다섯 가지의 사태가 벌어지는 각각의 세계가 곧 가능세계인 것이다. 또한 우리는 세 개의 육면체 주사위를 동시에 굴릴 수도 있다. 그렇다면 216가지의 사태가 일어날 수 있다. 216가지의 가능한 사태들은 말 그대로 216개의 가능세계가 된다.<sup>3)</sup> 앞서 주사위로 예시를 들어 설명했지만, 곧 가능세계의 범위는 ‘~였다면?’ 하는 수많은 가정에 따라 여러 갈래로 나뉘고 결국 셀 수 없이 방대해질 수 있는 것이다.

이렇듯 가능세계는 현실에서 벌어질 수 있는 다양한 가능성을 각기 다른 세계로 상정하는 철학적 사고 실험에서 출발하며, 가능세계 이론(Theory of Possible Worlds)은 이런 다양한 세계의 존재를 탐구한다. 가능세계 이론은 많은 철학자에 의해 다르게 해석되며, 서로를 보완하거나 비판하면서 발전해 왔다. 17세기에 등장한 라이프니츠(Gottfried Wilhelm Leibniz, 1646-1716)가 주장하는 절대주의적인 가능주의는 신의 선택에

3) 술 크립키, 『이름과 필연』, 정대현과 김영주 역, 필로소픽, 2014, p. 30

의해 최선의 가능세계가 현실화된다는 신학적 견해를 도입했지만, 이후 데이비드 루이스(David Lewis, 1941-2001)는 모든 가능세계가 현실 세계만큼 실재한다고 주장하며 라이프니츠의 관점과 차별화하였다. 반면 슐크립키(Saul Kripke, 1940-2022)는 가능세계를 실재하는 독립적 세계가 아닌, 단지 현실을 설명하기 위한 상상 속의 틀로 보았다. 이렇게 각각의 이론은 현실을 이해하는 서로 다른 방식을 제시하고 있다.

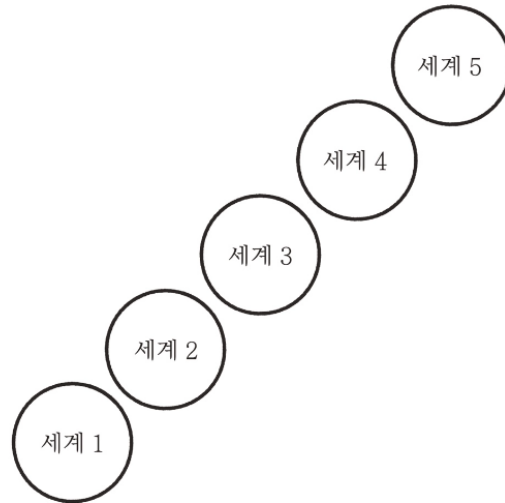
본 연구에서는 각 가능세계 이론이 현실을 이해하는 데 제공하는 독자적인 관점을 고찰하고, 이를 설명하는 다양한 예시를 통해 각 이론을 분석하고자 한다. 특히 루이스의 양상실재론, 라이프니츠 가능주의, 그리고 크립키의 현실주의적 가능세계 이론을 중심으로 각각의 개념을 탐구하였다.

### 1) 양상실재론(Modal Realism)

첫 번째로 데이비드 루이스가 주장하는 가능세계를 소개할 것이다. 이후에 설명할 라이프니츠의 가능주의가 신을 중심으로 ‘현실’을 우월한 세계로 고정하고, 다른 가능세계들을 신의 사고 속에만 존재한다고 본다면, 루이스의 가능주의는 현실과 가능세계 간의 절대적 중심을 두지 않고, 모든 가능세계가 현실 세계만큼 실재한다고 주장한다. 아래의 다이어그램은 루이스의 이론을 바탕으로 연구자가 제작한 이미지이다.

즉, 루이스는 각 세계가 독립적으로 실재하며 현실의 개념은 각 주체의 관점에서 상대적으로 존재한다고 여긴다. 그의 입장에 따르면 이 세계를 A라고 지정했을 때, 우리라는 주체가 A에 있기 때문에 여기를 ‘현실’이라 부르고 있을 뿐이다.

데이비드 루이스(David Lewis) - 양상실재론(Modal Realism)



각 원은 독립된 가능세계를 나타낸다.

[그림 1] 데이비드 루이스의 양상실재론에 따른 다이어그램

루이스는 가능세계를 설명하는 핵심 개념으로 ‘양상실재론(Modal Realism)’을 주장한다. 양상실재론은 모든 가능세계가 실제로 존재하며 각 세계가 현실과 같은 지위를 갖는다는 입장이다. 여기서 ‘양상(modality)’이란 어떤 진술이 필연적이거나 가능할 수 있다는 성격을 의미하며, 루이스는 모든 가능세계가 ‘필연성’과 ‘가능성’의 형태로 존재한다고 주장한다. 곧 양상실재론은 가능세계와 현실 세계 사이에 형이상학적 차이가 없다고 보는 견해이다. 루이스의 이론에서는 발화 주체가 존재하는 시공간이 그 발화 주체에게 있어서 현실인 것이며, 유일한 절대적 현실은 어디에도 없다고 말한다. 이 이론은 크게 극단적 실재론과 상대역 이론으로 구성된다.

극단적 실재론은 가능세계들이 실제로 존재한다고 주장한다. 즉, 가능세계가 단순한 상상의 영역이 아니라 우리가 사는 현실 세계와 마찬가지로 하나의 독립적 개체로 존재한다는 것이다. 상대역 이론(Counterpart Theory)에서 상대역에 대한 개념을 먼저 이해하고 넘어갈 필요가 있다. 상대역(Counterpart)은 한 세계의 개체 B가 다른 세계에 있다고 가정했을 때, 그 세계의 개체 중 B와 가장 유사한 관계를 맺은, 자신과 똑 닮은 모습의 개체를 기반으로 설명된다. 개체는 자신과 가장 유사한 다른 세계의 개체와 연결되는데, 예를 들어 “B는 경찰이 될 수도 있었다.”는 문장에서 다른 가능세계에서 B의 상대역이 경찰인 경우가 있다는 해석을 할 수 있다.<sup>4)</sup> 상대역 이론에서 상대역은 서로 동일하지는 않지만, 유사성의 관계가 성립한다. 이는 개체가 자신의 세계에만 존재한다는 의미의 월드 바운디드니스(World boundedness)<sup>5)</sup> 개념을 유지할 수 있다.

이 항에서는 루이스의 양상실재론이 어떻게 모든 가능세계의 실재성을 주장하며, 또 개체들이 각기 다른 세계로 독립된 존재로 기능하는지 살펴보았다. 다음 항에서는 라이프니츠의 가능주의와 술 크립키의 현실주의적 가능세계 이론을 통해, 가능세계가 실제로 존재하는 세계가 아니라는 입장 또한 설명하고자 한다.

---

4) 미우라 도시히코, 『가능세계의 철학 - 필연과 가능으로 읽는 '존재'와 '세계'』, 박철은역, (주)그린비 출판사, 2011, p. 91

5) 개별 세계에 속한 존재들이 그 세계에 한정되어 다른 세계로 이동할 수 없음을 의미하는 개념이다.

## 2) 라이프니츠 가능주의(Leibniz's Theory of Possible Worlds)

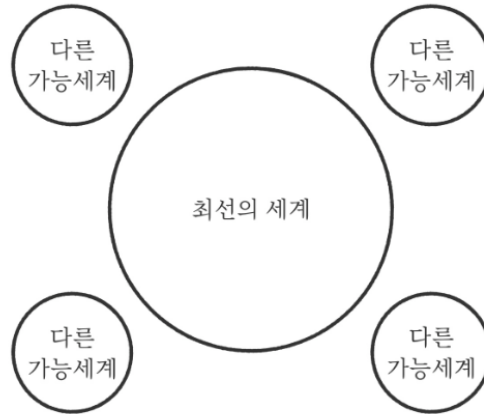
라이프니츠는 18세기 초 자신의 대표 저작 『변신론』(Theodicy, 1710)에서 가능세계라는 개념을 체계적으로 제시하였다. 신학적 관점이 강했던 중세와는 달리, 『변신론』이 쓰인 17세기 후반부터 18세기 초에는 과학과 철학이 발달하면서 자연과 이성을 중심으로 하는 사고가 부상하고 있었다. 신이 전지전능하고 완전한 존재라고 믿는 철학자이자 신학자였던 라이프니츠는, 모든 가능한 세계 중 신이 가장 완전한 세계를 선택했다고 주장하며, 이 개념을 ‘최선의 가능세계(best of all possible worlds)’라 정의했다.<sup>6)</sup>

‘최선의 가능세계’는 신이 모든 가능한 세계를 사고 속에서 고려하고, 그중 가장 완전한 세계를 선택하여 현실화했다는 개념이다. 즉, 다른 모든 가능세계가 신의 사고 속에 존재하지만, 그중에서 최선으로(best) 선택된 하나의 세계가 현실로 구현되었다는 것이다. 이 세계의 악조차도 더 큰 선을 이루기 위한 일부에 불과하며, 결국 신에 의해서 선택된 유일하고 우월한 세계라는 것이다.

---

6) 민병원, 「최선의 가능한 세계: 자유주의 국제질서의 기원에 관한 고찰」, 세계지역연구논총, 제40권 제1호, 2022, p. 115

라이프니츠(G.W.Leibniz) - 라이프니츠 가능주의  
(Leibniz's Theory of Possible Worlds)



여러 가능세계 중 신이 선택한 하나의 최선의 세계만이 현실이 된다.

[그림 2] 라이프니츠의 라이프니츠 가능주의에 따른 다이어그램

이 개념을 이해하기 위해 영화 촬영의 비유를 들어볼 수 있다. 영화감독이 하나의 장면을 찍기 위해 여러 각도와 다양한 방식으로 여러 번 촬영한다고 상상해 본다면, 감독은 각각의 촬영본을 가능한 장면이라고 여길 수 있다. 촬영된 모든 장면은 감독의 입장에서는 실제로 존재하지만, 최종적으로는 그중 가장 완벽한 장면 하나만 영화에 포함된다. 다른 장면들도 완성도가 있지만, 최선의 장면 하나만 선택되어 현실화된 셈이다.

그러나 이러한 절대주의적인 가능주의에는 비판이 따른다. 라이프니츠가 주장하는 ‘최선의 가능세계’라는 현실이 고통을 수반한 불완전함을 수반하기에, 과연 이 세계가 최선인지에 대한 의문이 제기되었다. 라이프니츠는

악이 궁극적인 선을 이루기 위한 필요악이라 주장했지만, 현실에서 일어나는 악의 범위와 깊이는 이를 납득하기 어렵게 만들었다. 당시 이러한 입장은 계몽주의 시대의 프랑스 소설가 볼테르(Voltaire, 1694-1778)<sup>7)</sup> 로부터 낙관적이고 지나치게 신에 의존적이라는 비판을 받았다.

비판에도 불구하고, 라이프니츠의 관점에서 중요한 점은 모든 가능세계가 존재할 수 있다고 말한다는 점이다. 비록 신의 사고 속에 존재한다는 조건을 가지고 있긴 하지만, 그의 가능주의는 이후 가능세계 이론의 중요한 기초가 되었으며, 철학자들이 현실과 다른 세계를 상상할 수 있는 이론적 토대를 제공했다. 현대철학에서는 라이프니츠의 가능세계가 신학적 논의에서 철학적 논의로 전환되는 계기를 제공한 이론으로 평가받는다.

### 3) 현실주의적 가능세계 (Actualism)

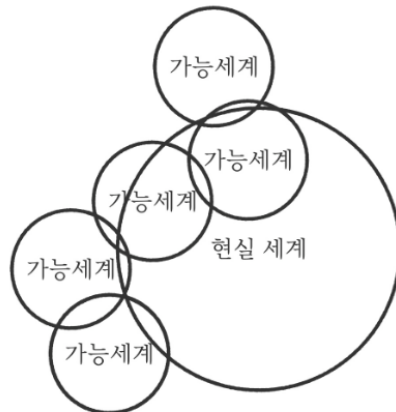
술 크립키의 현실주의적 가능세계는 루이스의 양상실재론과 다르게, 가능세계를 실재하는 독립적 존재가 아닌 언어와 논리 해석을 위한 개념적 도구로 여긴다. 루이스가 모든 가능세계가 실제로 존재한다고 주장하는 반면, 크립키는 가능세계를 현실 너머에 있는 상상의 공간이 아닌, 필연성과 가능성을 이해하기 위해 논리적으로 상정된 추상적 개념에 불과하다고 본다. 여기서 필연성은 어떤 진술이 반드시 참이어야 하는 상태를, 가능성은 참일 수도 있는 상태를 의미한다. 즉, 그의 주장에 따르면 가능세계는 현실을 넘어 독립적으로 실재하는 것이 아니라, 특정 진술이 필연적인지 혹은 가능

---

7) 18세기 프랑스의 작가이자 철학자. 1759년에 발간한 풍자 소설 『칸디드(Candide)』에서 등장하는 ‘판글로스(Pangloss) 박사’는 허황된 낙관론자로 묘사되는데, 이 인물은 라이프니츠를 겨냥한 것이었다.

적인지를 설명하기 위한 언어적, 논리적 장치로만 존재한다.

술 크립키(Saul Kripke) - 현실주의적 가능세계(Actualism)



가능세계는 현실을 설명하기 위한 논리적 개념이다.

[그림 3] 술 크립키의 현실주의적 가능세계에 따른 다이어그램

크립키의 현실주의형 가능세계는 ‘양상의미론(Modal Semantics)’에 기반한다. 양상의미론에서는 진술이 필연적이거나 가능할 수 있는 상태를 판단한다. 예를 들어, “삼각형은 세 변을 가진다.”는 필연적으로 참인 진술이며, “내일 비가 올 수 있다.”는 가능성을 가진 진술이다. 크립키는 이러한 양상의 개념을 통해 가능세계를 진리 조건을 설명하는 논리적 도구로 활용한다. 예를 들어, “아리스토텔레스는 필연적으로 아리스토텔레스다.”라는 진술은 아리스토텔레스라는 고유 명사가 다른 가능세계에서도 동일한 인물을 지칭한다고 본다. 이를 통해 아리스토텔레스는 다른 가능세계

에서 다른 사람일 수 없으며, 필연적으로 동일한 존재라는 의미를 설명할 수 있다.

이 지점에서 루이스의 상대주의적 가능세계와의 차이점이 극명해진다. 루이스는 각 가능세계가 실재하는 개별적 존재로서, 상대역 이론에 의해 고유한 유사성을 지닌 개체로 구성된다고 보지만, 크립키는 모든 세계에서 동일한 개체가 동일성을 유지한다고 본다.

이처럼 가능세계 이론은 양상실재론, 가능주의, 그리고 개념적 접근을 통해 다양한 해석을 가능하게 하며, 현대 철학에서는 이러한 이론들이 논리적, 존재론적 사고의 확장을 돕는 도구로 재평가되고 있다. 특히 루이스와 크립키의 가능세계 해석은 언어 철학과 분석 철학에서 필연성과 가능성의 이해를 더욱 심화시키며, 예술과 철학적 상상의 원천으로 자리 잡고 있다.

본 논문에서는 여러 가능세계 이론 중 루이스의 양상실재론을 작품과 연결 지었다. 루이스는 현실을 포함한 모든 가능세계가 실재하고 있으며, 우리가 살고 있는 이 현실이 특별할 이유가 없다고 주장한다. 연구자는 줄곧 익명의 물체들과 잊혀진 공간들을 그려왔고, 그 소재들이 사람들이 특별하다고 여기는 현실에서 소외된 존재로 보였다. 현실에서 기대되는 주체와 달리, 본인이 그리는 것들은 현실에서 등한시되고 있어 상하관계가 발생한다고 느꼈다. 다른 가능세계 이론들을 살펴보면, 라이프니츠 가능주의에서는 신이 이 세계를 선택했기 때문에 이 현실 세계가 특별하다고 주장한다. 크립키의 현실주의적 가능세계에서는 가능세계가 현실 세계의 연장선에 있는 추상적인 개념에 불과하다고 본다. 이는 결국 현실은 특별한 것이고 가능세계들은 ‘선택되지 않은’ 세계라는 의미로 해석될 수 있다. 하지만, 현실이 특별한 곳이라면 ‘선택되지 않은’ 것들이 이토록 많을 수 있는 걸까?

루이스의 양상실재론과 작품을 연결함으로써, 이 연구는 현실에서 선택되지 않은 가능성들이 모여 형성된 세계가 현실만큼의 존재 가치를 지닐 수 있음을 보여준다. 무제한적인 가능성을 수용함으로써, 작품이 구축하는 세계 또한 예술적 가치와 의미를 획득할 수 있다.

## 2. 가능세계에 대한 조형 방법

연구자는 본인의 작품을 루이스의 양상실재론과 연결하여 다양한 가능성을 지닌 물체들이 현실과 동등한 존재로서 실재할 수 있음을 드러내고자 한다. 이는 단순히 현실의 일부분으로 지나치는 사물들을 넘어선, 각기 다른 가능성을 품고 존재 가치를 지닌 물체들로서의 실재를 탐구하는 과정이다. 서론에서 제기된 가능세계에 대한 탐구는 본론에서 양상실재론과 함께 구체화된다. 본 절에서는 연구자가 구축한 시각적 스토리텔링 방식이 양상실재론의 이론적 틀과 어떻게 닮아 있고, 어떤 식으로 일상에서 발견한 물체들을 수집하는지 분석한다.

### 1) 스토리와 수집

연구자는 익명의 물체들<sup>8)</sup>이 지닌 가능성에 주목해 왔다. 이 물체들은 현실에서 역할이나 기능을 잃고 주변에 방치된 채 존재하는 경우가 많다. 대부분

---

8) ‘anonymous things’ 라고 칭한다.

사람들의 시선 속에서 선택받지 못하고 잊히지만, 연구자는 이들이 다양한 가능성을 품고 있을 수 있다는 점에 매료되었다. 당시 연구자가 선택한 물체들은 일상 속에서 사소한 존재로 인식되었지만, 후에 연구자는 이들 물체들이 현실의 맥락을 벗어나 새로운 가능성을 지닌 존재로 재구성될 수 있음을 발견했다.

이러한 관심은 2020년 연구자가 산책 중 발견한 물체들을 작은 드로잉 작업으로 기록하는 과정에서 이어진다.



【작품 1】 <이름 없는 눈>, 캔트지에 마카, 21x29.7cm, 2020

【작품 1】에는 왼편으로 틀어진 선명한 색감의 파란색 직사각형이 작게 그려져 있다. 그 안에는 형광 연두색의 무늬가 내려오듯이 자리한다. 투명한 푸른 층들이 겹쳐 있으며 마카펜이 남긴 자국의 무늬와 함께 맑게 표현되어 있다. 쉽게 짐작할 수 없는 이 파란 네모의 정체는 사실 시트지가 부착된 경비실의 창문이다. 창문을 목격한 시간은 오후 5시경이었고 그

시간대의 햇빛을 고스란히 받은 투명한 시트지와 경비실 내부 물건들의 그림자가 중첩되어 있었다.

자세히 관찰하니 빛을 받아 형광색 연둣빛으로 은은하게 비치는 시트지의 얼룩덜룩한 무늬는 구름 모양이었다. 왜 구름 모양의 시트지가 창의 역방향으로 붙여져 있는 것인지, 시트지 위에 어설픈 듯 떼다 만 테이프 자국은 얼마나 오래된 것일지, 상상의 나래를 펼치면서도 그 장면을 놓칠세라 사진으로 담았다. 멀지 않은 곳에서 종이에 창의 색감을 최대한 담아내려 노력하였고, 그 모습이 어딘가로 통할 수 있는 다른 차원의 공간 같다고 생각했다. <이름 없는 눈>이라는 제목을 떠올린 것은, 그림을 그리다 잠시 경비실 쪽으로 돌아간 순간에 이루어진 일이었다.



【작품 2】 <A nameless eye>, 캔트지에 마카, 21x29.7cm, 2020

【작품 2】에 그려진 초록색의 직사각형은 【작품 1】과 똑같은 창이다.

파란 창문을 그리다가 내려온 길에 마주한 창은 완전히 다른 모습으로 빛나고 있었다. 목격한 시간은 오후 8시쯤이었고, 중앙에 집중돼서 목격한 초록으로 빛나는 창의 모습은 같은 대상을 바라보는 것임에도 판이한 감정을 불러일으켰다. 이는 루이스의 상대역 개념을 떠올리게 했는데, 사실은 동일한 것임에도 전혀 다른 개체로 느껴지는 창의 모습이 동일한 게 아닌, 그저 유사한 것일 수도 있다고 해석되었다. 만약 창의 너머에 다른 세계가 있다면, 오후 5시의 창을 통과할 때와는 다른 공간으로 이어질 것만 같았다. 두 작품은 하나의 창이 시간에 따라 다른 모습과 역할을 지닌 ‘상대역’으로 변모할 가능성을 품은 것을 보여준다. 양상실재론의 관점에서, 경비실 창문이 오후 5시와 오후 8시에 전혀 다른 의미와 감각을 갖는 것은, 이 창이 서로 다른 가능세계에서 독립적인 존재로 기능할 수 있음을 가늠케 한다. 관람자는 이 창을 통해 같은 대상이 다른 가능성을 실현하는 순간을 엿볼 수 있다.

【작품 1】에는 <이름 없는 눈>이라는 제목을 지었다. 동일한 대상을 그렸지만, 상반된 이야기가 상상되었기 때문에 【작품 2】는 <a nameless eye>라는 같은 뜻으로서 서로의 유사성을 나타내는 동시에 다른 언어로 쓰인 쌍둥이 제목을 지어주었다. 이름 없는 눈동자로 해석한 창을 그리면서 집단을 설명할 만한 ‘익명의 물체들’이라는 단어를 떠올렸다. 그리고 물체에서 얼마 떨어지지 않은 곳에서 그림을 그려내는 습관이 생겼다. 시간대에 따른 변화가 더욱더 확장된 가능성을 펼친다는 것이 분명했기 때문이다. 연구자는 익명의 물체들을 그리면서, 물체가 속해 있던 공간과 그 물체가 주는 감각을 동시에 기록하려 했다.

도시를 탐색하면서 익명의 물체들과 장면을 켄트지에 마카로 그려낸 작품으로는 【작품 3, 4, 5】와 같은 예시가 있다.

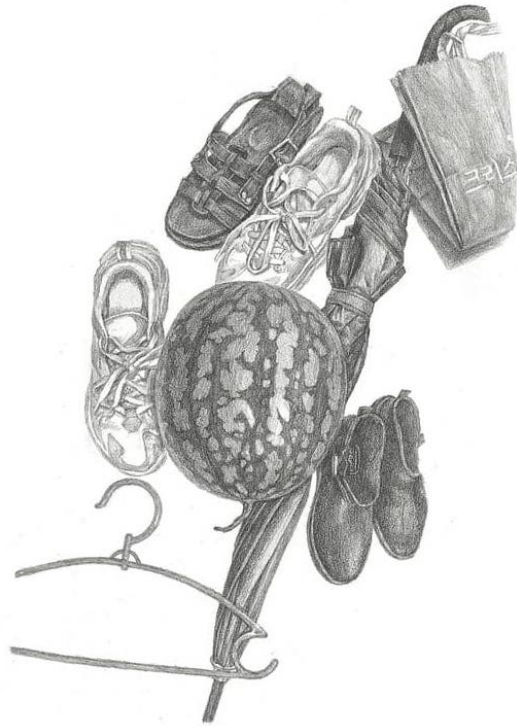


【작품 3】 〈Anonymous wall〉, 켄트지에 마카, 14x21cm, 2020



【작품 4】 〈DO NOT CLEAN SWEEP MOP THIS GALLERY〉, 켄트지에 마카, 21x29.7cm, 2020

【작품 5】 〈A wishing well〉, 켄트지에 마카, 21x29.7cm, 2020



【작품 6】 <숨은그림찾기 Where's Waldo?>, 켄트지에 연필, 30x23cm, 2020



【작품 7】 <Time travel>, 켄트지에 연필, 21x29.7cm, 2020

【작품 6, 7】은 주변의 내러티브를 짐작할 수 없게끔 여백으로 주변의 상황을 덜어내고, 강조하고 싶은 단편의 모습만 집중해서 그려냈다. 관람자들은 흑백의 화면에서 시선을 돌려 작품의 제목을 확인하거나, 집요한 관찰을 통해 작품의 힌트를 발견할 수 있다.

【작품 6】〈숨은그림찾기 Where's Waldo?〉는 친구의 집 현관에 느닷없이 자리한 수박을 포착하여 그린 그림으로, 채도를 없앰으로써 더욱 아리송한 화면을 선보였다. 시작과 끝의 경계가 불분명한 덩어리는 유기적으로 연결되어 있으면서도 성질은 매우 다르다. 색을 차단한 흑백의 화면에서는 미묘한 톤의 차이를 통해 어렵풋한 색이나, 수박의 당연한 색을 상상할 수 있다. 수수께끼 같은 화면과 넓은 여백은 내러티브를 삭제함으로써 역설적으로 상상의 영역을 확장시킨다. 작품의 영어 제목 〈Where's Waldo?〉는 『월리를 찾아라』<sup>9)</sup>라는 책을 상기시키며, 작품을 보는 이들에게 내러티브를 찾아보라는 메타픽션(Metafiction)<sup>10)</sup>적 상호작용을 유도한다. 이는 연구자가 제시하는 가능세계와 메타픽션이 모두 관람자와 작품 간의 벽을 허물고, 새로운 현실이나 가능성을 제시하려는 공통점을 지닌다는 점에서 의미가 있다. 관람자는 수박의 흔적을 찾아가는 과정에서 자신의 상상과 해석을 통해 연구자의 가능세계와의 연결을 경험하게 된다.

【작품 7】의 화면은 선으로 잘린 듯한 윗부분에 이어서 밑 쪽으로 시선을 유도하는데, 나란히 놓인 세 개의 덩어리가 보인다. 역시 불친절한 흑백의 화면은 색을 삭제시킴으로써 자연스럽게 화면에 세밀하게 묘사된 주름들을 강조한다. 옷 주름, 피부의 주름 그리고 정체 모를 덩어리에 겹친 무늬를 눈으로 훑으면서 동시에 〈Time travel〉이라는 작품 제목을

9) 영국의 작가 마틴 핸드포드(Martin Handford)가 만든 그림책 시리즈로, 독자가 복잡한 그림 속에서 주인공 월리를 찾아내는 형식으로 구성되어 있다.

10) 작품 내에서 허구임을 자각하고 이를 드러내며, 창작 과정이나 이야기 구조를 반영하는 서술 기법.

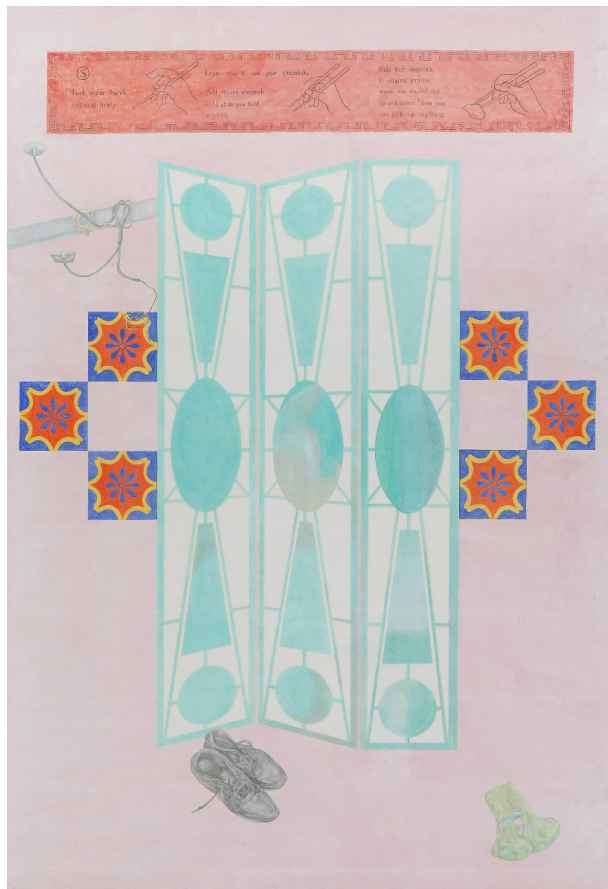
되짚어 볼 수 있다.

이 장면은 뉴욕의 자연사 박물관의 고고학자들이 세 개의 화석 표본을 연구하고 있는 상황이다. 당시 투명한 창 너머로 연구하고 있는 고고학자들을 지켜볼 수 있는 구역이 있었는데, 무엇인지 모를 화석 표본을 보면서 우리가 그저 밟고 지나가는 바닥에 대해서 생각했다. 도보의 벽돌에 그들이 연구하는 화석 물질이 0.001mg 정도 섞여 있을 수도 있는 것이다. 그저 바윗덩어리처럼 보이는 것을 가지런히 조심히 털어내는 주름진 손들이, 축적된 시간을 거스르는 행위를 하고 있지만 그 손 또한 시간의 법칙을 따라가고 있는 살가죽이라는 것이 창 너머로 생생히 와닿았다. 이렇게 고고학자가 연구하는 화석 표본은 여러 시대와 공간을 넘어 존재하는 개체로서, 양상실재론에서 다루는 ‘다른 가능세계’ 와도 연결된다. 관람자는 화석의 시간을 거스르는 행위를 작품을 통해 바라보면서 현실 너머에 있을 수 있는 또 다른 시간대의 가능성을 상상할 수 있다.

무심코 지나치기 쉬운 물체와 장면들은 다른 가능세계에서 새로운 스토리 텔링을 가질 수 있게 하는 장치들로 해석될 수 있다. 그 장치들을 사로잡고 수집하는 과정을 통해 연구자는 각 물체가 현실의 일률적 맥락에서 벗어난 독립적인 의미의 갈래를 가질 수 있는 존재임을 인식하게 되었다. 연구자는 익명의 물체들을 모으고 기록하면서, 각 물체가 지닌 가능성을 상상하며 화면에 재구성했다. 각 물체는 이후 연구자가 구상한 이외세계 속에서 새로운 역할을 수행할 수 있는 존재로서 의미를 가진다. 이렇게 2020년의 드로잉 작업에서 연구자는 익명의 물체들을 수집하며, 이들이 ‘선택되지 않은 가능성’ 을 품고 있는 존재로 인식하게 되었다. 이후 2024년의 작업에서는 이러한 물체들을 화면에 조합해 다층적인 가능세계를 표현하고자 했다.

## 2) 가능세계의 공존과 표현

연구자는 가능세계의 공존이 이루어지는 화면구성과 표현을 통해 각기 다른 맥락과 시점에서 수집된 익명의 물체들이 하나의 공간 속에서 새로운 가능세계를 형성하도록 규정했다.



【작품 8】 <마음은 도통 마음대로>, 장지에 수간 채색, 116.8x91cm, 2024

앞에서 보았던 【작품 1】 <이름 없는 눈>에서 창을 통해 현실과 다른 가

능세계와의 교류를 상상했던 연구자는 더 나아가 차원을 연결하는 문을 만들고자 하는 마음으로 【작품 8】을 구상했다. 이외세계로 통하는 문의 모습을 상상하면서 그린 작품인 것이다. 여행지에서 모은, 이색적인 물체들을 조합하여 화면에 재구성하였다. 작품의 윗부분 가운데에 자리한 붉은 직사각형에는 정갈한 글씨와 함께 초심자를 위한 젓가락을 사용하는 방법이 묘사되어 있다. 내부 테두리에는 화려하게 장식된 무늬가 둘러싸여 있고, 상세한 설명이 적혀 있는 적색 네모는 여행지의 중국식 식당에서 발견한 젓가락 포장지였다. 이것을 병풍형 박하색 문 위에 배치함으로써 문을 지나갈 수 있는 방법을 묘사한 것처럼 읽히도록 의도하였다. 작품에 쓰인 색감은 어울리는 듯하지만, 상충하는 면도 있다. 보색으로써 부딪히는 색이 한 화면에 공존한다. 또한 작품 중앙에 담은 채색을 사용하고 양쪽 외곽에 진한 채색을 올려 이색적인 타일을 양 끝을 더욱 부각했다. 물체들의 진함과 담함을 곳곳에 퍼트린 이유는 중심과 외곽의 어느 부분에도 집중하기 어려운 효과를 의도한 것이다. ‘선택받지 않은 것들’의 집합 안에서 현실 세계처럼 주체와 객체를 또 나누고 싶지 않았고, 집중하기 쉽지 않은 시선이 교차하다가 오히려 관람자가 지정한 한 부분을 자세히 관찰할 수 있게끔 의도했다. 화면에 익숙함을 느끼지 않는 관람자의 시선이 맴돌다가 우연히 머무른 곳에서 온전한 관찰을 할 수 있는 경험을 제공하고자 하였다.

화면 속에 물체들을 예상할 수 없게 배열함으로써, 개별 물체들이 각기 다른 가능성을 품고 공존할 수 있는 장면을 구성하고자 했다. 각 물체는 독립적으로 존재하면서도 화면에 함께 놓였을 때 상호작용을 하며 더 큰 의미를 창출할 수 있다. 이러한 방식은 양상실재론의 개념을 시각적으로 비유하는 작업으로, 각 물체가 독립적 실재로서 서로 다른 가능세계를 상징할 수 있음을 드러낸다.



【작품 9】 〈맞지 않는 문장들은 얼룩덜룩〉, 초배지에 호분젯소 및 수간 채색,  
145x129cm, 2024

2024년의 작업에서는 동일한 상징성을 가진 물체들이 반복적으로 배열된 구성이 두드러진다. 예를 들어, 【작품 9】에서는 투명한 창과 조금 더 어두운 창이 중첩되고 화면의 왼편 위쪽에는 오른쪽으로 기울어진 다른 창의 모습을 확인할 수 있다. 이는 특정 물체가 한 화면 안에서 여러 가능성을 동시에 지닐 수 있음을 암시하며, 각기 다른 위치에서 서로 다른 역할을 수행하는 물체들로 재구성된다. 배경색의 출처인 푸른 조명 빛은 투명한 창에 가로막힌다. 배경의 색이 비치는 투명한 창 위에는 곧바로 불투명한 달그림자를 연상하는 원형 스티커가 붙여져 있다. 그런가 하면 화면의 왼쪽 아래에는 눈에 띄는 형광 주황색의 마스킹 테이프가 배경과 그 위의 창을 한 번에 덮어 원근감의 경계를 모호하게 하면서도 선적인 긴장감을 준다.

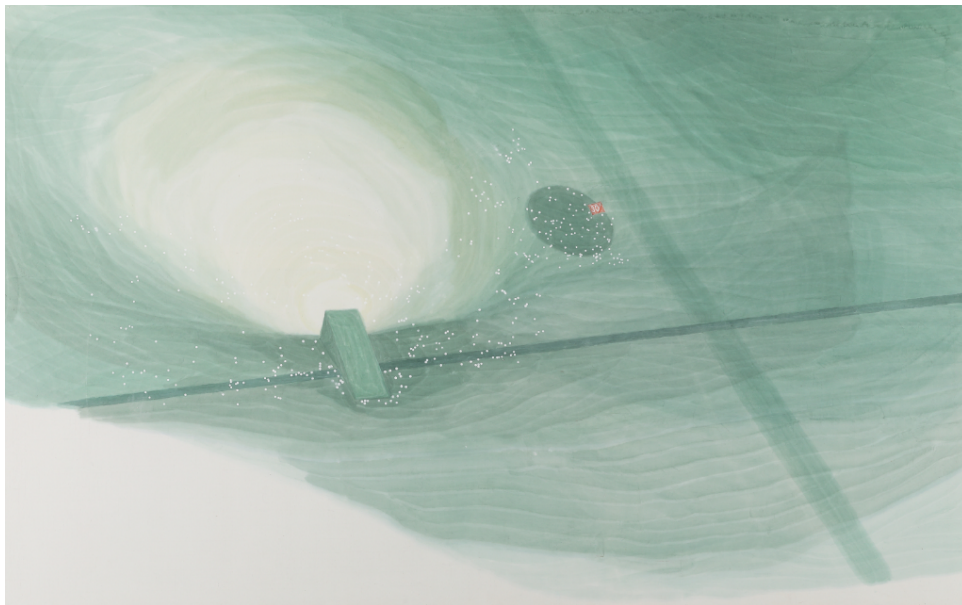
연구자는 이러한 나열과 반복을 통해 선택되지 않은 가능성의 연속성을 화면에 구현하고, 장면 속에서 다중적 가능성이 공존할 수 있음을 나타내고자 했다. 【작품 9】의 제목 <맞지 않는 문장들은 얼룩덜룩>은 작품의 화면에 겹겹이 묘사된 층의 단계를 비유적으로 나타내는 구절이다. 연구자의 일기의 문장에서 발췌한 표현으로, 원래 쓰여 있던 글에서 무작위적으로 작품의 전체적 분위기와 어울리는 구절을 뽑아낸 것이다. 이러한 무작위적인 추출을 통해 원 글이 가지고 있던 방향성과 완전히 다르게 해석될 수도, 의외로 글의 방향성과 맞아떨어질 가능성을 열 수도 있다. 이런 추출 과정을 물체를 수집하는 순간의 우연과도 닮아있으며, 우연성을 강조한다.

【작품 8, 9】의 공통점은 ‘통로’로서 기능하는 물체들이 그려져 있다는 점이다. 작품에 그려진 문과 여러 개의 창문은 3절에서 얘기할 ‘이외세계’의 통로를 열어준다는 의미를 가진다. 연구자가 설정한 세계는 수많은 가능성이 숨어 있는 미궁의 세계이고, 석사학위 청구전시를 통해 그 세계의 초입을 소개한 것이라고 정리할 수 있다. 현실 세계와 이외세계를 이어주는 통로 역할의 장치는 두 작품만이 아니라 2024년에 그린 작품 대다수에서 발견할 수 있다. 다음 작품 분석 절에서는 연구자가 줄곧 그려 온 도시의 일상적 풍경 속 익명의 물체들을 탐구한 뒤, 이외세계를 논하며 ‘통로’가 그 세계에서 가지는 의미와 함께 2024년의 작품의 다른 특징에 대해서도 따로 분석할 예정이다.

### 3. 작품 분석

#### 1) 도시에 존재하는 익명의 물체들

연구자는 도시의 일상적 풍경 속에서 발견되는 익명의 물체들에 주목해 왔다. 야외 골프 연습장의 천막이나 공사장의 임시 구조물은 연구자의 시선에 사로잡혔다. 이러한 구조물들은 도시의 회색 배경 속에서 두드러졌고, 마치 하나의 가능세계처럼 현실을 넘어서는 의미로 다가왔다. 예를 들어, 야외 골프 연습장의 바람에 일렁이는 천막은 그 순간마다 새로운 무늬와 형상을 만들어내며, 현실 세계의 맥락을 넘어서는 아름다움의 가능성을 품고 있다.



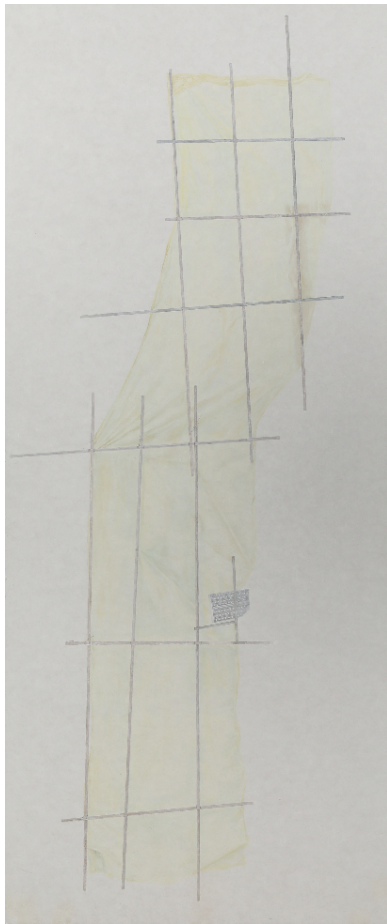
【작품 10】 <취구멍 Better luck next time>, 미선지에 수간 채색, 84x134cm, 2019

【작품 10】은 언뜻 보기에 무슨 장면인지 특정하기가 어렵다. 관람자들은 이 작품을 보고 바다 같다고 말하기도, 무대의 모습 같다고 감상하기도 했다. 작품의 장면은 야외 골프 연습장의 바닥 부분, 골프공들이 벽을 맞추고 굴러와서 모이는 부분이다. 작품의 밑바탕이 된 사진이 찍힌 시간대는 밤으로, 중앙의 흰 원형 부분은 빛이 비쳐 밝은 모습이다. 하지만 작품만을 봤을 때 시간대를 알아채긴 힘든데, 이는 【작품 6, 7】에서 그랬듯 특정한 것을 과하게 강조해서 해석 요소를 전달하기보다는 상상의 여지를 남기고 싶었기 때문이다. 호분으로 하나씩 묘사된 작은 크기의 공들과 작품 중앙의 빨간 깃발 ‘30’은 이곳이 골프 연습장이라는 것을 알게 해주는 소소한 단서로 주어진다. 연구자는 작은 부분에서 단서를 남기고 화면의 전체적 분위기를 붓질의 무늬로 조성한다. 무늬는 물결처럼 유려하게 이어져 있다.

붓 자국의 무늬가 시각적으로 극대화될 수 있도록 종이는 장지가 아닌 화선지 종류의 미선지를 택했다. 찢어지기 쉬워 조절하는 데 주의가 필요하지만, 느린 붓질의 자국이 확실하게 남는다는 장점이 있는 종이다. 작업을 진행하는 내내 명상하는 듯한 붓질이 이어졌고 보는 이들에게도 편안한 울림을 전할 수 있었다.

작품을 그린 2019년 당시에는 도시에 우뚝 서 있는 야외 골프 연습장의 모습을 자세히 관찰했다. 초록색의 얇은 천과 페인트가 칠해진 장신의 철골들로 구성된, 독립되고 웅장한 공간이 결국 임시적으로 지어진 공간이라는 사실에 흥미를 느꼈다. 골프 연습장뿐만 아니라 공사장의 풍경에도 관심을 가졌는데, 두 공간에는 공통된 특징이 있다. 보이기 위한 것이 아닌, 임시적으로 사용되거나 언제나 다른 것들로 대체가 가능한 위태로운 풍경이었다. 두 공간은 주체가 되지 못하고 사라질 수 있는 공간이었고, 지속적인 불안에 놓여있었다. 연구자는 그런 불안에 오히려 공감하며 안정을 찾았다.

감정을 이입하여 평온한 표정의 공간에서 일어난 일들을 상상하며 사소한 변화를 관찰하고 수집하는 데 집중했다.



【작품 11】 <열일곱이 되면 열여섯의 기억을 잊는다는 것>, 장지에 수간 채색, 200x84cm, 2019

려는 의도였다. 작품 속 철골을 따라 시선을 옮기다 보면 녹슨 자국과 천이 바랜 모습 등을 감상할 수 있다. 애써 잡아내려고 노력하지만, 어떻게든 결국 바래지는 기억의 잔상처럼 흐리고 옅은 채색으로 묘사하였다.

【작품 11】은 공사장의 천막을 화면 중앙에 배치하고 배경은 가공되지 않은 장지의 여백 그대로 남겨 놓았다. <열일곱이 되면 열여섯의 기억을 잊는다는 것>이라는 제목은 영화 <월플라워(The Perks of Being a Wallflower)><sup>11)</sup>의 주인공 찰리의 독백 중 발췌한 것이다. 영화 속에서 찰리는 자신이 상영시간 내내 편지를 써왔던 익명의 친구에게 마지막 편지를 쓰게 된다. 편지의 내용은 인생에서 자연스럽게 겪게 되는 변화들에 대해 말한다. 도시 속에서 항상 보이던 공사장의 천막들은 하루가 다르게 변하고 사라졌다. 그것은 자연스럽게 당연한 일이었지만 연구자는 발견한 당시의 모습을 정지시켜 화면에 담고자 했다. 제목이 뜻하는 바처럼 자연스럽게 잊힐 것을 그저 잊히게 두는 것이 아니라 애써 잡아내고 싶었다. 작품은 큰 화판에 작업했는데, 천막의 실제 크기를 옮겨내

11) Chbosky, S., <The Perks of Being a Wallflower>, Summit Entertainment, 2013



【작품 12】 <the boy who lived continues to live>, 문에 수간 채색,  
192.7x62.8x3.3cm, 2021

2021년 연구자는 물체들을 발견하고 관찰하는 경험을 관객에게도 전달하기 위해 돋보기와 망원경을 전시장에 설치했다. 도구들을 활용해 관람자가 익명의 물체들을 새로운 시각으로 바라볼 수 있게 한 것이다. 비일상적으로 풍경을 감상하는 방식<sup>12)</sup>을 도시 속 물체들이 가득한 전시장에 끌어옴으로써 연구자가 도시를 탐미하는 시선의 방향성을 짐작할 수 있도록 하였다.

【작품 12】는 버려진 익명의 물체, 문을 폐기장에서 주워 와서 특별한 가공의 절차 없이 위에 직접적으로 그림을 그렸다. 가스통 바솔라르

12) 새나 곤충을 관찰하거나, 먼 거리의 자연 풍경을 감상하는 방식.

(Gaston Bachelard, 1884-1962)<sup>13)</sup>는 자신의 저서 『공간의 시학(The Poetics of Space)』에서 문은 또 다른 현실로 들어가는 초대이자, 통로의 상징이라고 말한다.<sup>14)</sup> 발견 당시 문은 버려진 상태였지만, 물체들의 이야기가 그려질 바탕이자 전시 공간으로 직접적으로 초대하는 장치가 된 것이다. 첫 번째로 문에 그려진 것은 해리 포터 레고 시리즈의 작은 조각 중 하나로, 정확히 말하자면 신문 레고 조각이다. 2019년에 【작품 11】에 공사장 천막을 실제 크기로 옮겨냈듯이 레고 조각의 실제 크기를 그대로 옮겨냈고, 관찰하면 신문에 인쇄된 작은 글씨까지 쓰인 것을 확인할 수 있다. 더 데일리 프로핏<sup>15)</sup> 신문 1면으로 보이는 조각에는 해리 포터의 얼굴과 함께 ‘the boy who LIVED!’ 라고 강조되어 있다. 작품을 진행한 당시에는 코로나바이러스의 여파가 잠잠해지는 듯했지만 조용히 지속되던 상태였는데, 길을 걸으면 한창 버려진 마스크가 많던 시기였다. 레고 조각 위에 충분한 여백을 남기고 산책하다가 발견했던 감나무에 걸린 버려진 마스크를 그렸다. 그려진 두 장면을 통해 【작품 12】의 제목을 설명할 수 있는데, ‘살아난 소년이 (코로나 시대임에도) 계속해서 살아남았다.’ 라고 직역할 수 있다. 당시 연구자는 작은 것의 세밀한 묘사를 어디까지 해 보일 수 있는지에 대한 실험을 하던 시기였고, 관람자가 능동적으로 찾는 열정을 보이게끔 여백의 영역을 더욱 넓히고 싶었다. 결국 거대한 크기의 문에 물감으로 그려진 부분은 아주 일부였다.

전시의 성과를 말하자면 아쉽게도 관객의 능동적 참여는 그렇게 쉽게 이루어지진 않았다. 작은 것들을 얼마나 작게 잘 그렸냐에 대한 감탄에서 그쳤고, 보는 이들에게 연구자의 시선을 전달한다는 것의 어려움을 크게 깨달

13) 프랑스의 철학자이자 시학자. 공간과 상상력을 탐구한 『공간의 시학(1957)』을 통해 일상 공간의 심리적·철학적 의미를 조명했다.

14) Bachelard, G., 『The Poetics of Space』, M. Jolas, Trans., Beacon Press, 1994, p. 211

15) 해리 포터 시리즈의 유명 신문사 이름.

은 경험이였다.

하지만 【작품 12】는 익명의 물체와 직접적인 교류를 했다는 데서 큰 의미가 있었다. 있는 그대로 그려내는 것에서 멈추지 않고, 버려진 것에 그려보는 유의미한 시도였다. 문은 그림이 그려진 부분을 위주로 적당한 여백을 남기고 잘라냈다. 현재는 오른쪽의 두 작품으로 남아 있다.

이렇게 도시의 풍경과 물체들을 수집하고 그려낸 당시에는 연구자의 시선을 관객들에게 전달하는 부분에 집중했다. 물체들을 마주하고 떠오르는 아련하고 외로운 감정에 연구자 자신의 상황을 이입해서 물체들을 위로하며 어루만지듯 그려냈다. 시간이 지나 이 작업들을 다시 돌아보니 익명의 물체들이 현실에서 선택받지 못하고 소외된 채 존재하는 모습이, 마치 가능세계 속에서 다른 의미와 역할을 가질 수 있는 잠재적인 존재처럼 느껴졌다. 각 물체들의 풍경은 연구자의 감정이 이입된 상태에서 화면 속에 재구성되었으나, 나중에는 이들이 단순히 현실을 나타내는 풍경이 아니라 독립적 가능성을 지닌 존재로 다가왔다. 이를 통해 연구자는 물체들이 현실과는 다른 가능세계의 단편을 상징할 수 있다는 깨달음을 얻게 되었고, 도시 속 일상적 풍경이 새로운 역할과 가치를 지닐 수 있는 존재임을 관객들에게 새로운 방식으로 전달하고자 했다.

## 2) 이외세계(Alternate World)

2024년에 진행한 석사학위 청구전시 <그래서 우리가(글자가 지워져서 알아볼 수 없다.)>에서는 물체들을 ‘선택되지 않은 가능성’으로 설정하고 ‘이외세계(Alternate World)’라는 연구자의 상상으로 이뤄진 가능세계의 문을 열고자 했다. 그 세계는 수많은 가능성이 숨겨진 미궁의 세계이고, 전시를 통해 세계의 초입을 소개한다. 2021년의 설치 작업이 관람자가 직접 체험할 수 있는 ‘발견의 과정’을 강조했다면, 2024년의 작품에서는 발견이 종합적으로 표현된 시각적 장면을 제공한다. 이를 통해 연구자는 현실에 고정된 물체들이 아니라, 이외세계 속에서 새로운 의미를 지닐 수 있는 존재들을 탐구하여 정렬하고, 관객이 이러한 가능세계의 모습을 본인과 같이 상상할 수 있도록 유도한다. 이외세계는 단순히 가능세계의 재현이 아니라, 관객에게 익명의 물체들이 가진 무한한 가능성을 상기시키고 그 의미를 재해석하는 계기를 제공하고자 하는 시도이다.

【작품 13】의 제목은 석사학위 청구전시의 제목으로 그대로 쓰였다. 제목의 유래는 게임 중 발견하게 되는 여러 문서에서 영감을 받았다. 흔히 게임을 진행하다 구겨진 문서나 편지 같은 버려진 종이를 조사할 수 있는데, 그때 당시 ‘살려줘! 내가 유일하게 이곳을 탈출할 수 있는 방법은’라는 내용의 편지를 발견했다고 가정해 볼 수 있다. 하지만 뒷부분이 피로 범벅져 알아볼 수 없는 것이다. 누구의 피인지 알 수 없지만, 우리는 편지를 쓴 사람의 상황을 어렴풋이 짐작할 수 있을 것이다. 자연스럽게 우리는 그 당시의 긴박한 상황을 머릿속으로 그리게 되고, 선명한 섬뜩함 같은 감정을 느낄 것이다. 그에게 벌어졌던 일은 이 게임 안에서 누구에게나 충분히 ‘가능한’ 일임이 분명하다.



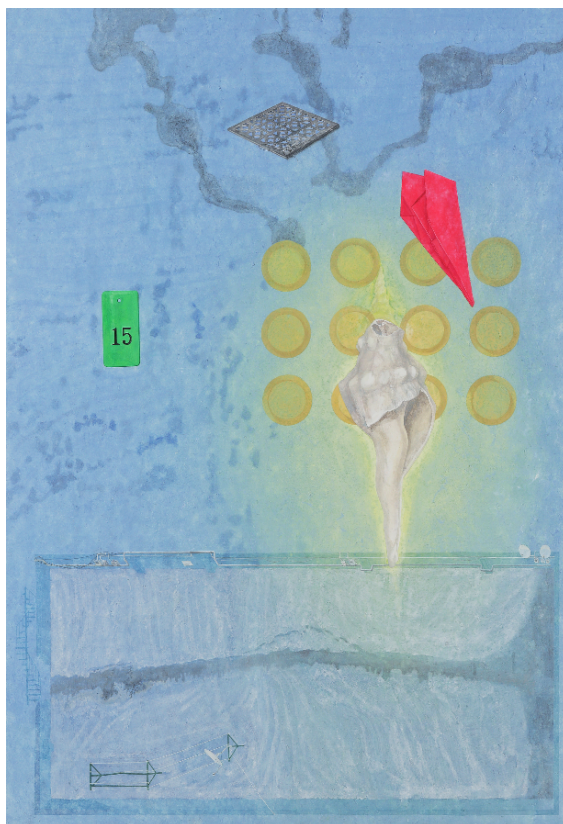
제목 <그래서 우리가(글자가 지워져서 알아볼 수 없다.)>는 암시하는 바가 있지만, 글자가 번져 버렸기 때문에 결말을 알 수 없다. 하지만 다른 관점으로 보면 글자가 번져버렸기 때문에 무엇이든 가능한 문장이 된다. 상상의 여지를 남겨 놓는, 가능성이 다분한 문장이다. 반투명한 비단에 그려진 작품의 배경에는 위에서부터 형광 분홍색부터 형광 노란색, 밑의 탁한 보라색까지 색감이 변진다. 【작품 8】에서 보았듯이 상충하는 색도 많이 쓰인다. 넓은 부분을 차지하는 커튼과 웰컴 발 매트는 결을 강조하는 묘사 정도로 마무리했지만, 작은 개체들-공룡 인형, 고양이의 발, 판박이 스티커, 열려있는 도어록, 가위집-은 예리하게 표현된다. 그리고 거슬리게 비단 틀의 경계를 넘으려 하는 무엇인지 알 수 없는 파란 자국은 꽤 진득하게 늘어붙은 듯 보인다. 화면에 얼룩덜룩 남은 붓 자국의 무늬는 전작들의 차분한 무늬와는 다르게 섬세하게 표현된 개체마저 방해하는 듯 눈을 굽는다. 환영의 의미로 놓인 발 매트는 낡아서 부분이 떨어져 있다. 발 매트 위를 보면 그림자에 숨어 있는 고양이의 발이 보인다.

【작품 13】 <그래서 우리가(글자가 지워져서 알아볼 수 없다.)>, 비단에 수간 채색, 195x70cm, 2024

작품은 충실하게 제목의 느낌을 따라간다. 전혀 뒷일을 예상할 수 없는 광경이다. 연구자는 아름다운 것 같다가도 기시감이 드는 풍경의 작품을 완성하였다. 반투명한 비단 속 풍경은 작가가 제시하는 이외세계의 경계이자, 관람자가 세계로의 진입을 시도할 여지가 있는 통로임을 나타낸다. 선명하게 묘사된 작은 개체들을 관찰할 수 있다. 커튼과 배경에 각각 반쯤 걸친 모양새의 ①가위집이 보인다. 현실 세계의 길바닥에 버려져 있던 가위집은 화면의 맨 윗편에 자리하고, 도시의 빛을 반사한 채로 반짝이는 별처럼 빛난다. 형광색의 배경과 끝없이 위로 이어지는 커튼의 경계를 자유로이 오가는 모습을 확인할 수 있다. ②열려있는 도어록. 도어록은 현대사회에서 확실하게 문을 잠글 수 있는 수단이다. 하지만 자신의 집 현관 도어록이 열려있는 채로 발견됐다면, 다들 불안에 떨 것이다. 하루에 몇 번씩 사용하는 물체에 다른 이의 개입이 드러나는 작은 변화만 주어도 긴장감과 불안을 조성할 수 있다. ③햄버거 모양 판박이 스티커는 항상 같은 유리창에 붙어 있었다. 임시로 설치된 흡연 부스의 내부에 붙여져 있는 스티커는 동그란 눈으로 장난스럽게 지나가는 이들을 관찰한다. 길바닥에 버려져 있던 ④공룡 인형은 흔히 길바닥의 잃어버린 물건처럼 널브러져 있는 모양새가 아닌, 건물에 살짝 기대 채로 비스듬히 세워져 있었다. 누군가에 의해 세워진 듯한 모습이 순차적 과정을 상상하게 만든다. ⑤샤워 커튼 뒤의 고양이. 그림자를 드리운 채 길게 늘어져 있는 커튼은 사실 하얀 샤워 커튼이었지만, 이전에 그려왔던 공사장의 천막 색을 따와서 색을 바꿨다. 고양이는 그림자 뒤에 숨어 자기 모습을 가린 채 조용히 숨어 있다.

밑 배경과 커튼, 비단의 틀까지 넘어온 파란 자국은 벽에 지저분히 남아 있는 블루택<sup>16)</sup>을 연상하며 그렸다. 자국은 화면의 부분을 지워내는 얼룩처럼 작용한다. 작품은 이렇게 말하는 듯하다. “정말로 들어가시겠습니까?”

16) Blu tack. 소량만으로 강력하게 접착이 되는 접착제. 쉽게 제거할 수 있다고 하지만 사실은 그렇지 않다.



【작품 14】 <뚫어지게 눈을 바라볼 때>, 장지에 수간 채색, 116.8x91cm, 2024

【작품 14】에서는 편안한 군백색 위에 날 선 형광색이 곳곳에 자리한 것을 발견할 수 있다. 개체 중 가장 큰 크기의 떠 있는 조개는 고개가 꺾인 자국이 남아 있다. ‘통로’의 역할을 하는 수챗구멍은 화면의 위쪽 정중앙에 자리한다. 수챗구멍에는 엉겨 붙은 머리카락과 함께 먼지가 쌓여있다. 진회색의 고인 물 자국이 수챗구멍 뒤로 흐른다. 눈이 시리도록 강렬한 형광 분홍색의 종이비행기는 비행을 끝낸 듯 자신의 색과는 다르게 차분히 놓여 있다. 두께감이 있는 노란 동그라미들이 조개 뒤로 줄지어 있다. 형광 초록색의 숫자 표 ‘15’도 눈에 밟힌다. 아래쪽 배경을 보면 위에서 내려다본 시점의 옥상이 반투명하게 군백색을 투과한 채 평온한 모습으로 자리

한다. <뚫어지게 눈을 바라볼 때>는 작품 중 첫 번째로 시작한 작업이다. 이 작품까지 살펴보면 2024년 작품의 공통점이 점차 추려진다.

반복적인 통로의 제시, 눈에 띄는 형광색, 붓을 늘어 붙인 듯 강조됐다가 이내 사라지는 무늬, 아름답다가도 안심이 되지 않는 분위기, 계속 이동되는 시선.

연구자가 제시하는 이외세계의 풍경은 다듬어지지 않은 듯 불친절한 면이 드러난다. 이전 작업에서 물체들이 정지된 평온한 모습을 위주로 그려왔다면, 현재는 물체들은 말없이 자기 자리를 지키지만 최종적인 세계의 모습이 지켜보기에 마냥 편안하지만은 않다. 연구자는 이전 작업에서 억눌러 왔던 물체들의 음(陰)<sup>17)</sup>함을 숨기지 않았다. 변화가 일어난 이유는 익명의 물체들이 가진 다층적 가능성과 소외된 존재감을 더 극적으로 전달하기 위함이다. 물체들이 현실에서 소외된 채 겪는 고립감과, 선택되지 않은 가능성의 불확실성과 불안정함을 강조시키는 의도가 반영된 것이다. 【작품 14】를 통해 이외세계의 구상을 시작하는 연구자의 방향 설정을 알 수 있다.

---

17) 역학(易學)에서, 태극(太極)이 나뉜 두 기운 가운데 소극적(消極的)이고 수동적(受動的)인 면(面)을 상징(象徵)하는 철학(哲學) 범주(範疇).  
(출처: <https://hanja.dict.naver.com/#/entry/ccko/8c5353a128d84374a6010cb7d2e1b122>)



【작품 15】 <바닥의 판타지아>, 초배지에 포스터칼라, 158x158cm, 2024

【작품 15】는 화관의 밑바탕이자 바닥인 초배지에 불투명한 포스터 칼라를 사용해서 그려냈는데, 길바닥에서 마주했던 물체들을 화면을 분할하여 묘사했다. 제목의 ‘판타지아(Fantasia)’<sup>18)</sup>라는 단어는 소외된 물체들의 어두운 면을 반어적으로 표현한다. 9개로 분할된 듯한 화면은 사실 코끼리 낱말 카드의 배경을 공유한다. 코끼리 낱말 카드는 작품의 중심 역할을 하면서, 현실과 경계를 유기적으로 넘나드는 이중적 의미를 내포한다. 물체들이 표현된 각 화면을 다른 가능세계들로 해석할 수 있다. 바닥의 담배꽂초와 함께 떨어져 있는 하트 모양 컨페티<sup>19)</sup>, 파란 니트릴 장갑, 고양이 간식 껌질, 누군가의 명함, 이끼 낀 부표 등. 다양한 물체들은 화면 속에서 조화롭게 배치되며 독립적인 의미 또한 지닌다. 둥글게 굴러진 테두리의 무늬는

18) 이탈리아어로 ‘환상’ 또는 ‘상상’을 의미하며, 예술에서 자유로운 상상력을 통해 창조된 작품이나 형식을 나타낸다.

19) Confetti: 축하나 기쁨을 표현하기 위해 뿌리는 작은 종이 조각들.

세계의 연속성과 유사성을 상징한다. 각 칸 속 물체들이 개별적인 가능세계로 기능하면서도 전체적인 맥락 안에서 서로 연결되어 있음을 말한다. 아홉개로 분할된 화면 중 네 개에는 초배지의 경계가 보인다. 낡은 화판을 보수하기 위해 추가적으로 붙인 초배지로, 경계에 노란색이 강조되었다가 퍼지게끔 칠했다. 노란빛은 화면을 자유롭게 가로지르며 빛난다. 이 구성을 통해 연구자는 루이스의 양상실재론에서 다루는 ‘독립적 가능세계의 공존’ 개념을 시각적으로 비유하고자 하였다. 관람자는 이러한 화면 속 배치를 통해 각 물체가 지닌 다중 가능성을 상상하게 되며, 익명의 물체들이 새로운 의미와 역할을 가질 수 있음을 인식할 수 있다.



【작품 16】 <배어 나오는 것을 틀어막아>, 장지에 수간 채색 및 연필, 130.3x97cm, 2024

사다리가 화면 중앙에 우뚝 자리한 【작품 16】은 담한 채색과 연필을 사용했다. 묘사에 집중하기보다 조화로운 화면 분위기를 만들려고 노력하였으며, 어두운 그림자 부분을 미세하게 무게감을 주어 채색했다. 색채가 강렬한 2024년의 나머지 다섯 작품과 다르게 가장 온화한 톤을 가진다. 열려 있는 환기구 뚜껑은 사다리 다음으로 눈에 띈다. 화면 중에서도 목직한 어둠이 위쪽 중앙에 드리워져 분위기를 조성함과 동시에 공간에 대한 상상을 불러일으킨다. 묘한 분홍빛이 배어 나오는 거울은 환기구 이외의 통로의 가

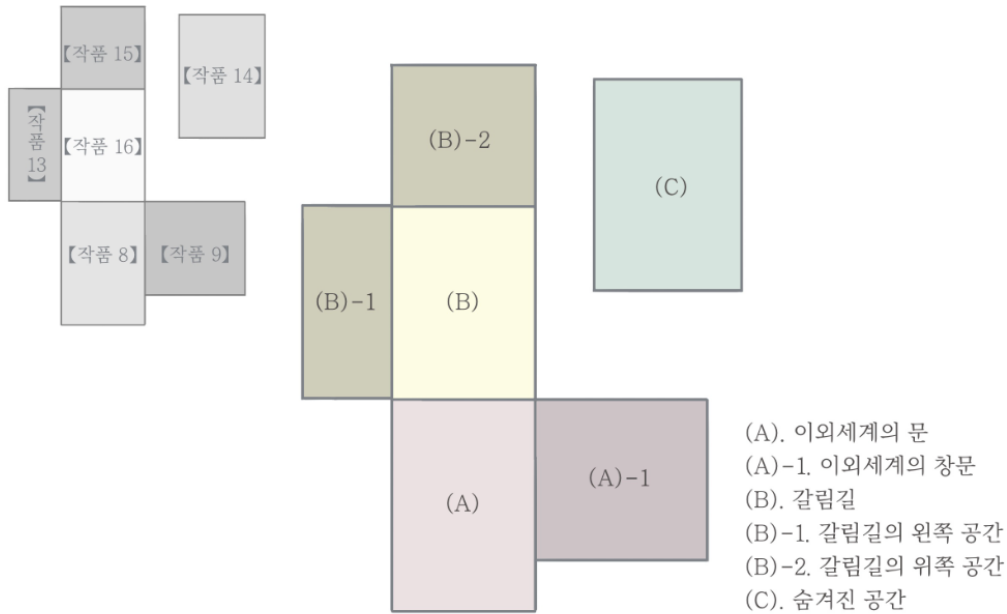
능성을 제시한다. 작품에서는 두 곳 이외에도 열린 문이 배치되어 있다. 수직적인 이동을 상징하는 사다리와 여러 갈래의 가능성으로 나누어진 통로는 어둡고 환각적인 분위기를 배가시킨다. 여기서 추가되어 화면에 구성된 개체들은 연필로 묘사되었는데, 옅은 색채와 흑백의 톤이 공존하면서 신비로움을 불러일으킨다. 연필을 쓰지 않은 색채의 공간은 연구자가 실제로 마주했던 호텔 방의 모습이다. 당시 시간대의 빛이 푸르게 벽을 비추고 있었다.

①숫자 ‘301’은 어떤 건물의 301호에 격자무늬 종이를 숫자 모양대로 칠해서 호수를 표현해 놓은 것을 따 와서 그린 것이다. ②고개를 묻은 고양이는 벽에 기댄 채로 안정을 느끼는 모습이다. 고양이의 털 무늬를 연필로 자갈하듯 묘사하여 비어 있는 벽 쪽에 무게감을 주었다. ③깨진 컵은 반대편의 벽에 둥둥 떠 있다. 우연찮게 깨진 모양이 마음에 들어서 작업 중 배치했다. 깨진 상태로 중력 없이 떠 있는 모습이 상상력을 자극한다. ④ ‘막을 방(防)’에 ‘불 화(火)’자가 보이는 양동이는 여행 중 마주한, 나무 건물 옆에 설치돼 있던 방화수 양동이다. 습기듯 자리한 한자가 쓰인 찌그러진 양동이가 비밀스러움을 고조시킨다. 마지막으로 이불이 자리한 자리에 액자의 ⑤나무 무늬를 본떠서 대체했다. 흑백의 나무 무늬는 화면 밑쪽에 크게 자리함으로써 작품의 오묘한 분위기를 강조한다.

이외세계에 입장한 사람이 마주할 통로 중 거울의 은은한 형광 분홍빛이 눈에 띄는데, 이는 유혹적으로 이끌리게 하기 위해 추가적으로 넣은 장치이다. 결국 【작품 16】에서 수많은 통로는 이외세계의 갈림길을 나타낸다. 안심할 수 없는 묘하고 어두운 분위기는 온화한 색채와 흑백의 연필 묘사가 동시에 나타나면서 더욱 강조된다. 선명한 흑백의 나뭇결은 일상의 공간과 닮은 풍경에서 의외의 출현을 하며 작품의 공간이 일상적이지 않음을 드러낸다.

이외세계 속의 물체들은 각기 다른 맥락에서 수집된 것들이지만, 화면에서 공존하며 서로 새로운 관계를 형성한다. 연구자는 이 물체들이 하나의 독립적 존재로 기능하면서도, 다른 물체들과의 상호작용을 통해 또 다른 가능성을 드러내도록 화면을 구성하였다. 이러한 방식은 루이스의 양상실재론에서 다루는 다중 가능세계의 공존 개념과 닮아 있다. 현실 세계에서 개별적으로 의미를 지니는 물체들이 이외세계 안에서는 상호 연결된 가능성의 연속체로 존재하게 되는 것이다.

작품 속에서 형광색과 어두운 색의 강한 대비, 익명의 물체들이 반복적으로 배열된 장면은 관객에게 이 물체들이 단순히 현실의 배경이 아닌, 각기 다른 가능성을 지닌 독립적 존재로서 다가오도록 유도한다. 관객은 이러한 시각적 장치를 통해 현실과 이외세계의 경계를 넘나들며 물체들이 지닌 다중 가능성의 연속성을 체험하게 된다. 각 물체가 화면 속에서 차지하는 위치와 색감은 독립적이면서도, 다른 물체들과의 관계 속에서 새로운 의미를 형성하는데, 이는 물체가 다른 가능 세계 속에서 또 다른 역할을 가질 수 있는 존재임을 시사한다.



[그림 4] 이외세계(Alternate World)의 지도

연구자는 작품을 통해 이외세계의 지도를 그려나갈 예정이다. [그림 4]는 지도의 예시로, 작품에서 나타난 통로들을 통해 연결된 모습이다. 게임 속 지도처럼 작품으로 세계관을 넓히고자 한다. 지도의 모습은 현재 제시된 예시일 뿐이고, 연구자의 다음 연구를 통해 확장될 것이다.

이렇듯 이외세계는 단순히 현실의 연장이 아닌, 선택되지 않은 가능성들이 다층적으로 얹혀 새로운 내러티브를 생성하는 공간이다. 연구자는 이 공간을 통해 관객이 현실을 넘어서는 세계를 상상하고, 물체들이 현실의 맥락을 초월하여 다양한 가능성을 품고 있음을 경험하도록 하고자 했다. 이외세계를 통해 일상 속에서 무시되던 익명의 물체들이 또 다른 의미와 가치를 지니는 가능세계의 일부로 재구성될 수 있음을 연구했다.

### Ⅲ. 결론

본 연구는 도시 속에서 발견한 익명의 물체들이 가능세계 이론의 시각에서 어떻게 해석될 수 있는지를 탐구하였다. 초기 작업에서 연구자는 일상 속에서 쉽게 무시되거나 방치된 사소한 물체들에 주목하며, 이들 물체들이 지닌 가능성을 시각적으로 포착하고자 했다. 이후 루이스, 라이프니츠, 크립키의 가능세계 이론을 고찰하는 과정을 통해, 이러한 물체들이 현실에서 선택되지 않은 가능성을 품고 있는 존재로 해석될 수 있음을 발견하였다.

특히 루이스의 양상실재론을 통해, 연구자는 익명의 물체들이 단순히 현실의 일부를 넘어 다양한 가능세계의 단면을 나타낼 수 있다는 관점을 작품과 연결시켰다. 이러한 관점에 따라 연구자는 음산함과 평온함이 공존하는 화면을 구성하고, 수집한 일상의 물체들이 독립적이면서도 상호작용을 통해 새로운 가능성을 드러낼 수 있도록 표현했다.

이를 위해 연구자는 화면의 구성과 색조를 반복적, 대비적으로 배치하여 관람자에게 익명의 물체들이 현실을 넘어선 새로운 세계의 일부로 다가오도록 유도했다. 연구 과정에서, 연구자는 익명의 물체들이 가진 소외된 존재감과 독립적 가능성을 시각적으로 드러내기 위해 다양한 표현 방식을 실험적으로 적용하였다. 이를 통해 단순히 현실에서 소외된 존재로 머물렀던 물체들이 다중 가능성 속에서 새로운 상호작용과 관계를 형성할 수 있는 이의 세계를 구축하였다. 연구자는 이러한 과정을 통해 관람자들에게 현실과 상상의 경계를 넘나들며 경험할 수 있도록 화면을 제공했다. 이러한 시도는 익명의 물체들을 통해 도시 속의 소외된 장면을 가능성의 장으로 전환하며, 관람자가 그 가능성을 스스로 탐구하도록 하여 예술적 의의를 부각하고자 했다.

작품을 진행하면서, 연구자는 관람자들이 익명의 물체들에서 새로운 가능성을 감지하고, 양가적인 분위기가 공존하는 화면을 통해 현실과 상상의 경계를 넘나드는 경험을 할 수 있도록 다양하게 시도하려고 했다. 전통적 채색 방식을 활용한 화면구성과 색채 대비는 관람자들에게 익숙하면서도 신선한 시각적 경험을 제공하려 하였고 물체들이 독립적이면서도 상호작용을 통해 새로운 가능성을 드러낸다는 점에서 긍정적인 반응을 얻고자 하였다. 이러한 시도를 통해 연구자는 관람자들이 단순히 현실의 틀 안에 갇힌 시각에서 벗어나 익명의 물체들을 새로운 가능성의 장으로 탐구할 수 있도록 유도하려 했다. 본 연구에서는 몇 가지 과제도 발견되었다. 우선 연구자가 물체들의 표현 방식에 있어 상징적 요소나 암시를 더욱 효과적으로 관람자에게 전달할 필요가 있음을 인식하게 했다. 또한, 재료의 선택과 작품에 나타나는 의미와 표현 방식의 참신성과 연관성을 더욱 구체적으로 설정할 필요성도 발견되었다.

이 연구는 익명의 물체들이 현실을 넘어 가능세계에서 독립적 의미를 지닌 존재로 새롭게 구성될 수 있음을 시각적으로 보여주는 데 의의를 두었다. 연구자가 구축한 이외세계는 관람자에게 현실의 틀을 넘어서는 상상력의 영역을 열어주며, 익명의 물체들이 단순한 배경이 아니라 고유한 의미를 지닌 존재로서 새로운 가능성을 지닐 수 있음을 제시하였다. 향후 연구자는 이외세계의 개념을 더욱 확장하여, 다양한 일상적 물체들이 지닌 잠재적 의미와 가능성을 지속적으로 탐구할 예정이다. 이를 통해 관람자들이 일상적 장면 속에서 새로운 가능성을 발견하고, 현실을 넘어선 시각적 경험을 통해 자기 내면과 연결될 수 있도록 하는 예술적 확장을 이어가고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 미우라 도시히코 , 『가능세계의 철학 - 필연과 가능으로 읽는 ‘존재’  
와 ‘세계’』, 박철은 역, 그린비, 2011
- 술 크립키, 『이름과 필연』, 정대현과 김영주 역, 필로스틱, 2014
- 술 크립키, 『비트겐슈타인 규칙과 사적 언어』, 남기창 역, 필로스틱,  
2018
- 이진경, 『철학과 굴뚝청소부』, 그린비, 2005
- 존 버거, 『다른 방식으로 보기(Ways of Seeing)』, 최민 역, 열화당,  
2012
- 제이 에멀링, 『20세기 현대예술이론(THEORY FOR ART HISTORY)』,  
김희영 역, 미진사, 2013
- 조르주 페릭, 『공간의 종류들』, 김호영 역, 문학동네, 2019
- Bachelard, G., 『The Poetics of Space』, M. Jolas, Trans.,  
Beacon Press, 1994

### 학술논문

- 손병홍, 「헤세이스틱(Haecceitistic)양상현실론」, 『동서철학연구』

Vol.12 No.1, 1995

손병홍, 「가능세계 이론들에 대한 고찰」, 『汎韓哲學』 Vol.70 No.3,  
2013

손병홍, 「가능세계 의미론의 철학적 근거로서 제시된 가능세계 이론」  
『哲學研究』 Vol.30 No.-, 1992

선우환. 「루이스의 양상 실재론과 구체적 존재자로서의 가능 세계」,  
『哲學論叢』 Vol.1 No.47, 2007

민병원, 「최선의 가능한 세계: 자유주의 국제질서의 기원에 관한 고찰」,  
『세계지역연구논총』 제40권 제1호, 2022

#### **해외학술논문**

Rohrbaugh, G., 「Artworks as Historical Individuals」,  
『European journal of philosophy』 Vol.11 No.2, 2003

#### **참고사이트**

[https://hanja.dict.naver.com/#/entry/ccko/8c5353a128d84374  
a6010cb7d2e1b122](https://hanja.dict.naver.com/#/entry/ccko/8c5353a128d84374a6010cb7d2e1b122)

# ABSTRACT

## **A Pictorial Study of Anonymous Things and Possible Worlds**

-Focusing on the Researcher's Artworks-

Son, Sumin  
Dept. of Oriental Painting  
Graduate School of  
Sungshin University

This thesis explores the researcher's visual investigation into the potential of "Anonymous Things" found within urban environments. The researcher collects everyday objects that are easily overlooked and visually reconstructs them to express their undiscovered possibilities. Throughout the research process, the theories of possible worlds by David Lewis, G.W. Leibniz, and Saul Kripke were examined. Focusing in particular on Lewis's 'Modal Realism' to establish a connection between theory and the artwork. Lewis's theory argues that all possible worlds hold equal existential value to the actual world, which resonates with the context of the researcher's work. From this perspective, this thesis analyzes

the anonymous things in the researcher's artworks as part of various possible worlds.

By contrast, Leibniz's and Kripke's theories present alternative views, which were analyzed comparatively. Leibniz's possibilism is grounded in a theological perspective, claiming that the best possible world is chosen by God, while Kripke views possible worlds not as independent realities but as conceptual frameworks to explain real world.

This thesis examines the potential of anonymous things discriminated within the urban landscape, questioning whether these objects, as 'unchosen possibilities'. So this unchosen possibilities can hold independent meaning within the possible world. Focusing on Lewis's modal realism, it proposes that these objects can be interpreted as entities with unique narratives within different possible worlds. In the artworks, the objects convey both peace and a sense of unpromising stability, expressing the layered emotions of isolated existence and stimulating viewers' imagination of unknown possible worlds. In exploring possible worlds through artistic methods, the thesis divides its approach into two primary aspects: "Story and Collection" and "Coexistence and Expression of Possible Worlds," illustrating how anonymous things can visually represent new

possibilities beyond the limitation of reality.

Lastly, the artworks are analyzed from two perspectives: the anonymous things within everyday urban landscapes and the external, otherworldly realms. The construction of these “Alternate World” reflects how anonymous things can interact as individual with diverse possibilities, forming new meanings. Through this process, the anonymous things emerge as part of a multi-layered world of possibilities that exceeds the bounds of reality.